

■効果仕様

●更新履歴

| 更新日 | 主な内容 | 備考 |
|------------|-----------------------------------------------|----|
| 2019.12.02 | 書類作成 | |
| 2019.12.10 | ・効果分類について記載作成。(P.5) ・効果分類についてパラメータ追記 (P.6) | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

■効果仕様

●効果について

効果とは曖昧な言葉だが、基本的にはゲームでいう「パッシブ」で発生する追加効果のことを言う。
本ゲームで「スキル」と表現するのは「TRスキル」として、開発でいう「TR必殺技」で使用される。

○効果をもつもの全般

効果については様々なパートで基本部分同じパラメータ仕様で運用される。
が、各パートの特色などが異なる。

・バトル効果

TRカードが1枚につき1種保持する。
バトル中に効果を発揮するが、効果を発揮する条件として、「バトル効果を持つTRカードがアクティブになっている」必要がある。
本バトル効果には「バトル効果名」を持つ。
基本的にはTRカードを装備しているキャラにのみ効果をおよぼす。

・リーダー効果

TRカードが1枚につき0～1種保持する。（バトル効果とは別で持つ）
バトル中に効果を発揮するが、効果を発揮する条件として、「リーダーである」必要がある。
本バトル効果には「リーダー効果名」を持つ。
基本的には部隊全体のキャラに効果を及ぼす。

・支援兵器・師団兵器

支援兵器や師団兵器が1つにつき0～1種保持する。
支援兵器、師団兵器の発動時のみ効果を発揮する。
これらの効果には名称はつかず、効果の説明のみを持つ。
基本的には部隊全体のキャラに効果を及ぼす。

・結晶

結晶が1個につき1種保持する。
武器にセットし、その武器が使用されているバトル中に効果を発揮する。
支援兵器と同様、効果自体の名称はもたない。
基本的には結晶がハマった武器を装備しているキャラにのみ効果をおよぼす。

■効果仕様

●効果の累積

数値が上昇する各効果は累積する。

○累積方法

各効果の累積は「加算」にて計算される。

例)

とあるパラメータにかかる効果が
 $\times 1.2 \quad \times 1.5 \quad \times 0.8$ だった場合、

発動中スキル効果加算値＝

$$1 + ((1.2 - 1) + (1.5 - 1) + (0.8 - 1)) = 1.5$$

となる。

■効果仕様

●効果の種類

効果には大きく分けて以下の×種類の分類がある。

○パラメータ変化系

対象のHPや能力値のパラメータを上昇させる効果。

例)

キャラのATK+100

怪獣のSPD50%ダウン

キャラのHP+1000

部隊HP+100/5sec etc.

○属性変化

対象の属性を変化させたり、攻撃に追加の属性を付与したりする効果。

例)

「迅」属性を持つ怪獣を「尖」属性に変化させる

「硬」属性を追加する etc.

○状態変化

対象の状態を変化させる。

例)

怪獣を「睡眠」状態にする

怪獣を「鈍化」状態にする etc.

○無効化

なんらかの効果を無効化する。

例)

ダメージ

怪獣を「鈍化」状態にする etc.

■効果仕様

●効果の表示分類 (20191210新規)

内部的な種類については前述で記載したが、効果を表示する際には以下の分類として表示する。
これらの分類は、効果を作成した際に製作者が割り振る。複数の効果があるようなものについては、「主」の効果を見て判断する。

○攻撃系

前述パラメータ変化系を使用し、主に敵にダメージを与える系統の効果。

○回復系

前述パラメータ変化系、無効化系を使用し、味方を回復したり、状態異常を解除したりする系統の効果。

○バフ系

前述パラメータ変化系、属性変化を使用し、味方に有利になるような系統の効果。

○デバフ系

前述パラメータ変化系、属性変化を使用し、敵に不利になるような系統の効果。

■効果仕様

●共通設定項目 (20191210追記)

効果全般に共通で必要となる設定項目。

| No. | 項目 | 説明／パラメータ内容 |
|-----|------|----------------------------------------------------------------------|
| 1 | ID | 効果のID。 |
| 2 | 分類 | 0：攻撃 1：回復 2：バフ 3：デバフ |
| 3 | 対象 | 影響を受ける対象。 0：部隊 1：自分 2：怪獣 3：武器 4：味方ランダム 5：怪獣+部隊 |
| 4 | 発動条件 | 発動する条件があればその条件。 0：常時・即時 1：発生確率n% 2：xxのHPn%以下 3：バトル開始後n秒後 |
| 5 | 継続時間 | 上記発動条件が常時以外であれば使用。 0：永続 1～：秒単位設定。 |
| 6 | 追加効果 | パラメータ変化以外も同時に起こる場合、 その効果を設定し、効果IDを記述する。 |

メモ

支援兵器効果で兵器自信の攻撃力を一定条件で上昇数場合対象は自分となる想定。

メモ

対象の人数っているか？
味方ランダムで2人に対して...等。

メモ

条件は別に細かく分けた方がいいかも。

■効果仕様

●パラメータ変化系

対象のHPや能力値のパラメータを上昇させる効果。

| No. | 項目 | 説明／パラメータ内容 |
|-----|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 変化パラメータ | 影響するパラメータ。 0：HP 1：ATK 2：SPD 3：DEF 4：ATK+SPD 5：ATK+DEF 6：SPD+DEF 7：ATK+SPD+DEF 8：POWER |
| 2 | 変化方法 | 0：直値 1：割合 |
| 3 | 変化値 | 4に合わせた数値。 割合の場合は%となる。（1だったら1%） マイナスもありうる。 |

●属性変化系

対象の属性を変化あるいは加える、減らす効果。
属性については【GP01】属性仕様_[日付].pptxを参照のこと。

| No. | 項目 | 説明／パラメータ内容 |
|-----|-----|---------------------|
| 1 | 挙動 | 0：変化 1：追加 2：減少 |
| 2 | 変更先 | 0：硬 1：迅 2：尖 3：創 4：壊 |

■効果仕様

●状態変化系

対象の状態を変化させる。

| No. | 項目 | 説明／パラメータ内容 |
|-----|----|------------------------|
| 1 | 状態 | 0：毒 1：酸 2：睡眠 3：麻痺 4：減退 |

メモ

状態については今後増える可能性もあり。

- 毒** パラメータ変化のスリップダメージを使って一定時間、一定のダメージを与え続ける。
- 酸** 毒と同様。
- 睡眠** 一定時間行動不能となる。回復については時間判定の他、対象に対してダメージがあったとき75%の確率で起き、対象の行動が発生したときに25%の確率で起きる。
- 麻痺** 効果時間中行動不能。T Rスキルもしくは怪獣の特殊行動で復帰することもある。
- 減退** 全てのパラメータがダウン。ダウンの数値はパラメータ変化を使用する。

●無効化系

様々な効果を無効化する。

| No. | 項目 | 説明／パラメータ内容 |
|-----|--------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 影響 | ・武器種 特定の武器種のダメージ ・ダメージ ダメージ全般 ・属性 該当の属性からのダメージ ・スキル 特定のスキル効果 ・状態異常 特定の状態 |
| 2 | 減少率・確率 | 1～100% |

メモ

反射という状態もつくりたい。