

Skylove

開発中止決定しました 06/01/30

戦闘システム概要

戦闘システムは大元は完成しているのですが、これからさらに肉付けしている必要があります。

ちなみに、1キャラのステータスはこんな感じです。

HP,AP,EP	消費ポイント
筋力・精神力	ダメージ力に関係
速さ	行動順
防御力	受けるダメージに関係
回避	攻撃やステータス異常などの回避力
各属性	各属性における熟練度

さらに、武具システムも強化。頭、胴体、腕、その他装備×2の、計5つの装備を設定することが可能です。

武器も、今作から多数の武器から選べるようにしました。術技も同じく、最大100種類の中から好きな術技を選んで装備することが可能です。

また、属性に関するステータスシステムを強化。好きな属性を使い込むことで熟練度を上昇可能。それによって、その属性の攻撃力や耐性値があがります。

戦闘は多対多が基本です。単体攻撃はもちろん、全体攻撃や、味方に対する支援も行うことができます。

悩んでいる点

- ・キャラのステータス上昇に傾向つけるか
- ・キャラのステータス上昇を固定値にするか
- ・マインドリンゲージシステムを入れるか(いわゆる連携)
- ・術技の修得アルゴリズムをどうするか
- ・変数数千個使って大丈夫だろうか？
- ・敵キャラへのステータス割り当てで死にそう
- ・シナリオ不足で頓挫しそう
- ・製作に関わる時間足りなさそう
- ・絵が未熟なのでイベントCG書くのに時間かかきそう
- ・ゴリ押しスクリプティングでやりたい事が実現できるかどうか分からない
- ・既にスクリプトが複雑で何がなんだか分からない

取り入れる可能性の高いもの

- ・戦闘アビリティ、フィールドアビリティ
- ・フリーシナリオ(シナリオこなす順番で以後の物語や仲間キャラが変わる)
- ・似非シミュレーションパート

その他

- ・実はシミュレーションが作りたかった
- ・仮称 [Skylove Reinforcement]
- ・目標はFF1並みの戦闘システム

ラグーン Level. 1

HP 412/412 腕力 7 +0 -7
 AP 39/39 精神力 9 +0 -9
 EP 42/42 防衛力 19 +0 -19
 Exp 0/1000 意気さ 57 +0 -57
 回避 34 +0 -34

術技装備

技名	AP	攻撃範囲	術名	EP	攻撃範囲
フレイムソード	炎 9	10 単体	エクスピローンプ	土 4	14 単体
クロスオーバー	無	11 10 単体	ブリーズ	風 3	- 自分
運気斬り	無	12 12 単体	フレイムショット	炎 1	10 単体
砂塵の嵐	土	13 12 全体	-	-	-
-	-	-	レストンブテーション	無	10 - 自分

属性(熱線度) | 炎(1) 水(7) 風(11) 土(0) 光(4) 闇(1) 雷(6) 無(0)
 耐久/補助値(N) | 0/0 1/2 2/3 0/0 0/1 0/0 1/2 0/1

ラグーン Level. 1

HP 412/412 腕力 7 +0 -7
 AP 39/39 精神力 9 +0 -9
 EP 42/42 防衛力 19 +0 -19
 Exp 0/1000 意気さ 57 +11 -68
 回避 34 +10 -44

武装装備

武器	防具	アクセ	効果
月の弓(2)	常草32	ちよっと位取になれる	
細防具	常草39	羽飾りのある帽子	
体防具	-	-	
腕	クロスグラブ	回避10	防衛力はないが回避がアップ
装備1	ステータスシールド	-	全てのステータス異常を回避
装備2	ブルークリスタル	精神10	心を癒す青いクリスタル

属性(熱線度) | 炎(1) 水(7) 風(11) 土(0) 光(4) 闇(1) 雷(6) 無(0)
 耐久/補助値(N) | 0/0 1/2 2/3 0/0 0/1 0/0 1/2 0/1

ラグーンの装備変更

レベルの技名	属性	消費AP	範囲	レベルの技名	属性	消費EP	範囲
フレイムソード	炎	9	10 単体	フレイムショット	炎	1	10 単体
月の弓	無	11	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
運気斬り	無	12	12 単体	ブリーズ	風	3	- 自分
砂塵の嵐	土	13	12 全体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
クロスオーバー	無	11	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
フレイムソード	炎	9	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
クロスオーバー	無	11	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
運気斬り	無	12	12 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
砂塵の嵐	土	13	12 全体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
クロスオーバー	無	11	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
フレイムソード	炎	9	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
クロスオーバー	無	11	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
運気斬り	無	12	12 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
砂塵の嵐	土	13	12 全体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
クロスオーバー	無	11	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
フレイムソード	炎	9	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
クロスオーバー	無	11	10 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
運気斬り	無	12	12 単体	エクスピローンプ	土	4	14 単体
砂塵の嵐	土	13	12 全体	エクスピローンプ	土	4	14 単体

物理攻撃

名前	属性	範囲
フレイムソード	AP 9 炎	単体
クロスオーバー	AP 11 無	単体
運気斬り	AP 12 無	単体
砂塵の嵐	AP 13 土	全体
-	AP -	-

術攻撃

名前	属性	範囲
エクスピローンプ	EP 4 土	単体
ブリーズ	EP 3 風	自分
フレイムショット	EP 1 炎	単体
-	EP -	-
レストンブテーション	EP 10 無	自分

その他

- 通常攻撃
- アイテム
- 防衛
- 現る

ステータス異常

属性(熱線度) | 炎(1) 水(7) 風(11) 土(0) 光(4) 闇(1) 雷(6) 無(0)
 耐久/補助値(N) | 0/0 1/2 2/3 0/0 0/1 0/0 1/2 0/1

ソフトについて

ジャンル : ファンタジーRPG
 動作環境 : Windows95以上 (XPで確認しています)
 種類 : フリーウェア
 ファイルサイズ : 8.4MB(.lzh)
 プレイ時間 : 1プレイ ??時間
 備考 : Flashプラグイン必須(Get Flash plugin [Here](#))

Download

→ Skylove開発中止版1.0[8.4MB](2006/05/14)

説明書1 / 説明書2 / 説明書3

ディクス Level. 1

HP 480/480 精神力 7 +0 -7
 AP 52 術技装備:術・技を装備する +0 -6
 EP 31 武具装備:武具を装備変更する +0 -12
 Exp 0/1 技能:状態:キャラの状態や技能確認(使用不可)

術技装備 術技装備 武具装備 技能:状態

技名	AP 攻撃 範囲	術名	EP 攻撃 範囲
エアークラッシュ	風 6 9 単体	ダークオーバー	闇 6 17 全体
-	-	-	-
グレートサンダー	雷 8 9 単体	-	-
-	-	-	-

技装備変更:技のみの変更(説明つき)
 術装備変更:術のみの変更(説明つき)
 一括装備変更:術・技同時に変更(説明なし)

技装備変更 一括装備変更 術装備変更

属性(熟練度) | 炎(56) 氷(2) 風(8) 土(0) 光(0) 闇(8) 雷(0) 無(48)
 耐久/補助値(%) | 11/18 0/0 1/2 0/0 0/0 0/1 0/0 9/16

ディクス サチュール ステインブ ツブーン 表示/設定 戻る

キャラクター変更

ステータス画面において、キャラを変更したとき
 前のキャラで表示されていたステータス情報と
 同じものを表示するかどうかの設定

千鶴ステータス

物理攻撃

技名	消費	属性	範囲
エアークラッシュ	AP 6	風	単体
-	AP -	-	-
-	AP -	-	-
グレートサンダー	AP 8	雷	単体
-	AP -	-	-

術攻撃

技名	消費	属性	範囲
ダークオーバー	EP 6	闇	全体
-	EP -	-	-
オートキュア	EP 8	無	自分
-	EP -	-	-
-	EP -	-	-

現在のステータスに対する補助値

その他 ステータス異常

- 通常攻撃 0%
- 防御
- 戻る

NO ACTION

属性(熟練度) | 炎(56) 氷(2) 風(8) 土(0) 光(0) 闇(8) 雷(0) 無(48)
 耐久/補助値(%) | 11/18 0/0 1/2 0/0 0/0 0/1 0/0 9/16
 追加補助(%) | 0 0 0 0 0 0 0 0

戦闘中にのみ上昇する追加補助値

敵キャラ
特定の敵を攻撃する時は
敵のグラフィックをクリックする事で決定する

味方キャラ
行動を設定したいキャラの
グラフィックをクリックする



描写モード
: ウィンドウなし
: オート/500ms
▶ モード変更

各キャラクターの行動を決める
デイクス : No Action
ナチュラル : No Action
ステイキング : No Action

行動決定: 戦闘を開始する
オプション: 設定

戦闘時の描写モード
ウィンドウなし、あり、
また、表示の自動化オンオフを設定