

流派技能

型

流派試練

流派特殊効果

流派技能

- 流派技能
 - 公式より
 - 流派「型」
 - 流派試練
 - 特殊効果
 - 流派開眼の書
 - 備考
 - コメント

公式より

【流派技能】

「流派技能」を本ワールドに実装しました。

レベル15以上のプレイヤーは、各町の道場の庭にいるNPC「流派師範」に話しかけることによって、任意の「型」を修得することができます。

アイテム「流派古文書」を「流派師範」に渡すことによって特殊な「型」を修得できることもあります。

「流派師範」からはコマンド「流派技能の説明」で説明を受けられますのでご確認ください。

「型」を修得するとメインコマンド「流派技能」で実装することができ、戦闘で使用することが可能となります。

流派技能は戦闘内の行動と「流派試練」クエストを行うことによって成長していきます。

「流派試練」クエストは、流派師範のほか、武芸者や医者、剣客などの町人NPCから受けられることがあります。

流派技能の詳細データにつきましては、コマンド「流派技能」の任意の流派技能で詳細確認ボタンにて参照することができます。

- 成長深度
技能の成熟度合を表し、最大に達した時点で皆伝となります。
皆伝すると、その技能は成長しなくなります。
なお、敵とのレベル差が10以上の場合、深度は通常通り上がりますが、その他の成長度合が低下していきます。
ただし、NPCがレベル40以上の場合、このレベル差条件は適用されなくなります。

-効果

「物理系攻撃」「火属性妖術」などに代表される技能効果を表します。

バーが伸びれば効果度合も大きくなります。

戦闘やクエストを行うことにより、呪詛や付与など特殊な効果がつくことがあります。

これらの特殊効果は効果の大小に関わらず、他の技能の付与・呪詛効果を上書きするので、ご注意ください。

--使用回数制限

1 戦闘中に使用できる回数です。

育成中にクエストで増減することもあります。

- 風化度
皆伝すると「成長深度」の代わりに表示されます。
技能の廃れ度合を表し、使用するたびに風化度合が上昇していきます。

風化度が半分を超えると性能が劣化していき、最大に達するとその技能は実装できなくなります。

- 継続時間
継続効果のある技能の場合、その効果時間を表します。
効果が「物理攻撃」「火属性妖術」など瞬時に効果の現れる技能の場合は意味はありません。
- 標的度変動値
その技能を使用したときに、敵を自身にひきつける度合です。
- 消費気合
その技能を使用するのに必要な気合の量です。

育成・皆伝の状態にかかわらず、プレイヤーのレベルが上昇すると消費気合も増えます。

これらのデータは深度や風化の上昇によって変動することがあります。

流派は最大2つまで所有することができ、実装に技能スロットは必要ありません。
なお、本ワールド実装にあたり、テストワールドからの主な変更点は以下の通りです。

- 流派技能の詳細情報画面を変更しました。
- 町人クエスト、流派師範クエストを追加しました。
- アイテム「流派古文書」のバリエーションを増やしました。

これらの古文書によって、新規モーションの型を得ることができます。

- 一度「型」を修得すると、実時間で1時間以上経過しないと、次の「型」が修得できません。

流派「型」

- 型

流派試練

- 流派試練

特殊効果

- 流派特殊効果

流派開眼の書

使用すると型の戦闘での成長を通常より伸びやすくする、クエストでの成長には影響なし。
二度以上使っても「すでに の真髄は掴んでいる」と表示されて重ねがけできない。

名称 入手方法

流派開眼の書・壹 流派試練
流派開眼の書・弐 流派特別試練

備考

- 準備つきの流派技能は準備しただけでは風化は進行しない。
- 戦闘での成長は限界がある（半分を過ぎたあたりが目安と言われている）

コメント

- 皆伝した流派技能を実装して、合戦対人で降参でわざと死んでみました。約30回ほどで「完全風化」しました。 -- &ew
- 術流派は攻撃力のバーが8割を超えると火方術は煉獄、無方術は天部光輪のグラになりました -- ・ ・
- 「お春」に提供する水干を赤染め+入魂2回にすると受け取ってもらえました。 -- おんも
- 物理流派でも、攻撃力ゲージに比例して攻撃エフェクトが変わります。赤い血しぶき(ex:通常攻撃) 白い斬撃(ex:衝烈撃) 黄色い衝撃(ex:鬼神突) 剣気や毒が発動すると見れませんが... -- マスク侍
- 神職の場合、成長バーが多いのがきたら流派開眼。成長バーの半分～3分の2ぐらい戦闘で上げ、流派特訓で成長バーをぎりぎりまで調整して締めにとこしなえ。これで天部グラ準備ありだけど相手に1000超えるダメ叩き出せます。 -- がミユ
- 流派の自己呪詛効果を逆メッキとして使うとそれなりに有効。例えば低速（自分）で効果時間の長い流派を作れば冰雪嵐などの呪詛効果を無視できる。 --
- 本サバでもテストサバでの反則じみた流派は作成可能のようですね。半分まで戦闘で上げ、剣客できなくなるまで 武芸者（このときなんらかの付与効果がついてはいけけないのがポイント。） 門人。ここまででうまくいけば7割～はいけます。ちなみに自分がやったときは深度のバーの長さはかなり低ランクのものでした。最後の準備なしとかは完全運だと思うのでなんと。 -- [[/]]

名前:

コメント: