

四象

- 全ての場所に地水火風の属性があり、対応する属性術の効果変動する。
- 戦闘画面右下に表示されるアイコンが時計まわりに伸びた場合は属性効果が上昇したことを、反時計まわりに伸びた場合は減少したことを表す。
- 四象が変化すると、該当アイコンが点滅し該当四象が変動開始、一定時間経過するとアイコンの点滅がゆっくりとなり、やがて点滅は消滅する。
- 傾奇者の技能によって特定の四象を操作することが可能。一気に変動するのではなく、徐々に増減する。(とはいえ、変化開始から1分ほどで変化自体は終了する。)
- 傾奇者の技能によって特定の四象を増加させた後、対応する属性術や属性の乗った攻撃(槌など)を放つと該当する四象効果が一定量減少する。
- 最初から四象が偏っている場所もある。

四象情報

単位はバーの進行した角度。

場所	変動内容			
	土	水	火	風
佐渡金山	+90度	0	0	-90度
龍隠門	+90度	+45度	+45度	0
不入山冥境	+45度	0	+45度	0
屢気楼の塔	+90度	0	0	0
昇仙峡	0	+90度	-90度	0
地獄谷	0	+135度	-60度	0
星野山千尋窟				
富士地下洞穴	+135度	+90度	0	-90度
浜名湖底洞穴	0	+135度	0	0
眩迷の浅瀬	0	+90度	-45度	0
ワダツミの宮	0	+180度	-180度	0
東尋坊洞穴	0	+135度	-45度	0
比叡山	0	0	0	+90度
比叡山叢雲堂	+90度	0	0	0
忍者砦	-90度	0	0	+135度
黄泉比良坂	+60度	0	0	0
根の国	+135度	0	0	0
イザナミ宮	+240度	0	0	0
裏堺	0	0	0	0
扶桑の森	+90度	0	0	+90度
天の雲嶺	+90度	0	+45度	+135度
三輪山	0	0	0	0
千引の石洞穴	+90度	0	0	0
トライアルダンジョン	0	0	0	0

情報募集中

- 富士も土属性が少し上昇気味でした --
- 魔犬と戦ったときやや土属性が高かったですね --
- これって360度回ったところを100%とすべきですかねえ --
- 少し手を加えた360° ver作ってみました(. ') --
- ダメージって、+360°で150%、-360°で50%なのかしら? --
- 四象が戦闘開始時から変動しているダンジョンで、四象変動技能を使っても効果時間がすぎると元のバーに戻ってしまうようです。 --
- 地獄谷は火が強いとなっているけれど火より水のほうがダメージ多く与えられた。攻撃呪霧はききにくくなっていた。逆属性の術がよい? -- 焙煎
- 仮に呪霧にも有効だとしても、相手の属性も上がることをお忘れなく。でもダメージの伸びが明らかに伸びるので属性そのものではなく、属性を持った術のダメージの補正だと思われます --
- 地獄谷の敵は、火属性が非常に大きいので火方術では効果が薄い。もとがわずかなダメージ量では、四象によるダメージ増加量もたかが知れている。 --
- 地獄谷、火と水逆じゃない?? --

名前: _____

コメント:

投稿