

「人食い」戦闘システム指南書

「人食い」では、他のRPGツクール作品とは大きく異なる特異な戦闘システムを採用しています。その為、実際にプレイしてみて正直戸惑ったとお思いの方も少なからずいらっしゃるでしょう。本書はそんな方のために用意した「人食い」戦闘システムの解説書になります。

第一章 戦闘を始める前に知っておきたい基礎知識

- 其の一 [ステータスについて](#)
- 其の二 [状態異常について](#)
- 其の三 [属性について](#)
- 其の四 [エンカウントシステムについて](#)

第二章 戦闘コマンドと技について

- 其の一 [各コマンドの解説](#)
- 其の二 [技情報の見方と技の覚え方](#)
- 其の三 [種類別技解説](#)
- 其の四 [技一覧表](#)

第三章 その他もろもろの重要事項

- 其の一 [前衛と後衛、隊列の概念](#)
- 其の二 [前後衛切り替えの仕組みを利用したテクニック](#)
- 其の三 [飛行と潜行、テラフォーミングとフィールドリソース](#)
- 其の四 [魔獣の捕まえ方](#)

1-1.ステータスについて

「人食い」の戦闘に参加する従魔(仲間)・魔獣(敵)には、HP、AT、DF、SA、SD、SPという6つのステータスが設定されています。概要は以下の通り。

HP:	従魔の体力。敵の攻撃などでダメージを受けると減っていき、0以下になると戦闘不能に陥ってしまう。
AT:	従魔の物理攻撃力。この値が高いほど物攻の威力が上昇する。
DF:	従魔の物理防御力。この値が高いほど敵の物攻で受けるダメージ量が軽減される。
SA:	従魔の精神攻撃力。ATの精攻版。
SD:	従魔の精神防御力。DFの精攻版。
SP:	従魔の素早さ。この値が高いほど、戦闘で順番が早く回ってくる。

次に、これらのステータスの値を決定する三つの要素について解説します。



一.レベル

レベルは敵を倒して得られる経験値が一定値まで溜まると上昇し、ステータスもまたレベルに合わせて上昇していきます。

二.基礎ポイント

上図のmaxHP、AT・・・SPの左に屹立する棒(ポイント)がそれぞれのステータスの基礎ポイントを表しており、このポイントが多ければ多いほど、そのステータス値も上昇していきます。

また、ポイントアップというアイテムを従魔に使用すると、上図の「残りP」にポイントアップを使用した分だけポイントが追加され、追加されたポイントは、任意のステータスの基礎ポイントに自由に振り分けることができます。ただし、特定の従魔(右上図)にはポイントアップが使用できず、代わりにレベルが1上がるごとに残りPにポイントが1つつ追加される仕組みになっています。



三.最後の要素

最後の要素はゲーム中ではほとんど確認する術のない隠し要素になるのですが、実はそれぞれの従魔・魔獣の6つのステータスには、全てに0~1の値が割り振られており、この値が1の場合にはそのステータスの値が10%上昇するようになっています。同じレベル、同じ種類のステータス、同じ基礎ポイントなのに値が違う場合があるのはこの隠しステータスに差異があるためです。また、全ての隠しステータスが1の従魔・魔獣は右図一番右の魔獣のように若干色が変わって見えます。このような色違い魔獣は条件さえ満たせば絶対に捕まえられるように設定しているので、見かけた場合は、ぜひ捕獲にチャレンジしてみてください。



実を言うと戦闘時にはこれ以外にも、様々な要素によってステータスが変化します。例えば、STアップの技などでステータス変動が生じると、1/2倍、2/3倍、3/4倍、4/5倍、1倍、5/4倍、6/4倍、7/4倍、2倍と、9段階でステータス値が増減しますし、他にも状態異常や隊列、補助技の効果などでも変化します。しかし、それら全てをここで解説してしまうと、戦闘前に覚えておきたい基礎知識という範疇を大きく逸脱してしまうので、これらの解説はここでは省略させていただきます。

1-2.状態異常について

状態異常とは従魔・魔獣が抱える変調のことです。幾つか種類があり、一概にそうだと言い切ることはできませんが、そのほとんどが従魔・魔獣にとってデメリットとなるものばかりです。では、その状態異常にはどんなものがあるのか？そしてどう治療すれば良いのか？どう予防すれば良いのか？以下で解説していきます。

・重ねがけが不可能だが、治療しない限り半永久的に治らない状態異常

熱	高熱で思うように体が動かず、AT・SAといった攻撃力が2/3になってしまっている状態。
溶	装甲を溶かされてしまい、DF・SDといった防御力が2/3になってしまっている状態。
黙	沈黙の呪いをかけられ、補助技の効果を無効化されてしまっている状態。
毒	猛毒を浴びてしまい、徐々に体力を削られている(ターンごとにmaxHPの1/8)状態。

・重ねがけが可能だが、時間がたてば勝手に治る状態異常

金縛り	待機と防御以外の行動が一切取れなくなる。
挑発	特攻・変化・回復技が使用できなくなる。
回復封じ	回復技が使用できなくなる。
攻撃命令	AT・SAが2倍になる代わりに、DF・SDが1/2になる。
防御命令	DF・SDが2倍になる代わりに、AT・SAが1/2になる。
浮かす	強制的に飛行状態にさせられている。
埋める	強制的に潜行状態にさせられている。
飛行防止	飛行状態を防止されている。
潜行防止	潜行状態を防止されている。

・状態異常の治療方法(重ねがけ不可能状態異常編)

- 回復技(状態回復と自己再生)を使用する。
- フィールドに風のリソース効果を付加する、風のリソース効果を持つフィールドに入る。
- 一度戦闘不能状態になり、蘇生や完全蘇生、復活などの技で戦闘不能状態から回復する。

・状態異常の治療方法(重ねがけ可能状態異常編)

- 回復技(加速)を使用する。
- 一度戦闘不能状態になり、蘇生や完全蘇生、復活などの技で戦闘不能状態から回復する。
- 時間が経てば勝手に治るので、治るまで待つ。
- 戦闘が終了すれば勝手に治る。
- 浮かす状態で飛行・飛行防止、埋める状態で潜行・潜行防止を使用するとそれぞれ効果が打ち消される。
- 攻撃命令と防御命令は両方を重ねがけすれば効果が相殺しあう。(治ったわけではない)

・状態異常の予防方法(重ねがけ不可能状態異常編)

- 風のリソース効果を持つフィールド上に陣取る。(重ねがけが不可能な全状態異常を予防)
- 地のリソース効果を持つフィールド上に陣取る。(状態変化を無効化)
- 属性装甲を覚える。(自身の属性に応じた状態異常だけを予防)
- 敵を黙状態にする。(毒素・呪い・反射装甲・特殊装甲の効果を無効化)
- 何らかの状態異常になる。(重ねがけが不可能なので、他の状態異常にはならない。サポート要員の従魔が熱、補助技が少ない従魔が黙でもほとんどデメリットにならない)

・状態異常の予防方法(重ねがけ可能状態異常編)

- 地のリソース効果を持つフィールド上に陣取る。(金縛り・挑発・回復封じを無効化)
- 無神経を覚える。(金縛り・挑発・回復封じを無効化)
- 飛行・潜行状態になる。(浮かす・埋めるを無効化)
- 飛行防止状態になる。(浮かすを無効化)
- 潜行防止状態になる。(埋めるを無効化)

1-3.属性について

「人食い」には5つの基本属性と6つの複合属性と呼ばれる特殊な属性が存在します。

・基本属性とは？

基本属性とはすなわち、**炎**、**水**、**風**、**地**、**無**の5つです。「人食い」に登場する従魔・魔獣は例外なくこれら5つの属性のいずれかに属しています。そして、その内のほとんどが**炎**か**水**か**風**か**地**属性であり、**無**属性の魔獣は例外的にごく少数存在するのみです。

地は**風**に克ち、**風**は**水**に克ち、**水**は**炎**に克ち、**炎**は**地**に克つ。これが**炎**、**水**、**風**、**地**、4属性の相克関係になります。有利な属性から不利な属性へ与えるダメージは倍に、不利な属性から有利な属性に与えるダメージは半分にになります。ちなみに、**無**属性は全ての属性に対して有利でも不利でもない公平な立ち位置にある属性です。

・基本属性の見分け方

基本属性には様々な見分け方があります。一つ目が顔グラフィック(右図①)による見分け方。従魔・魔獣の顔グラフィックには背景色が設定されており、**赤**は**炎**、**青**は**水**、**黄**は**風**、**緑**は**地**、**紫**は**無**属性をそれぞれ意味しています。ただし、コピーや擬態の効果で属性が変わっても顔グラの背景色は変わらないので注意してください。

二つ目は戦闘中のステータス情報参照欄(右図②)の枠の色による見分け方。こちらも顔グラと同じ配色で枠の色が設定されており、更にコピーや擬態の効果で変化した属性の情報も反映されるので、より正確な属性情報を知ることができます。

最後がアイコン(右図③)による見分け方。ステータス画面などではアイコンで属性が表示されます。そして、そのアイコンというのが右図の③で、これらは左から**炎**、**水**、**風**、**地**属性を現しており、**無**属性の場合はアイコン無しとなります。



・基本属性に連動するステータスと状態異常

ステータス変動系の技や状態異常を引き起こす技を使用すると、使用者の属性に連動したステータスが変動し、使用者の属性に連動した状態異常が引き起こされます。どの属性とどのステータス、状態異常が連動しているかは右の表を参考にしてください。

属性	ステータス	状態異常
炎	AT	熱
水	SD	溶
風	SA	黙
地	DF	毒

・複合属性について

戦闘中に重唱を使用した味方がいる状態で、違う属性の味方が精攻技を使用すると、その精攻の属性は重唱を使用した側と精攻を使用した側双方の属性を掛け合わせた複合属性となります。

複合属性は自身を構成する2属性に対して優利な属性で、光、雷、爆、氷、酸、闇の6種類が存在します。

右の表が複合属性生成の対応表になります。

	炎	水	風	地
炎		光	雷	爆
水	光		氷	酸
風	雷	氷		闇
地	爆	酸	闇	

最後に各属性の相性表を付属しておきます。(右表) この表は相性によって攻撃側が防御側に与えるダメージ量がどう変動するかを示したものであり、○が倍のダメージ、×が半分のダメージ、無表記が等倍のダメージを与える、ということの意味しています。

無属性は前記したように全ての属性に対しても有利不利の関係にないなので省略させていただきました。

防\攻	炎	水	風	地	光	雷	爆	氷	酸	闇
炎		○		×	○	○	○			
水	×		○		○			○	○	
風		×		○		○		○		○
地	○		×				○		○	○

1-4.エンカウトシステムについて

「人食い」ではエンカウトシステムに、シンボルエンカウトシステムを採用していますが、ちょっと変わったものになっているため、ここで簡単な解説をしていきたいと思います。

・エンカウトまでの流れ

フィールドやダンジョン内には右図のように、一画面あたり3～5体の敵が配置されています。

はじめ、彼らはランダムに動き回っていますが、プレイヤーが彼らの正面(5マス以内)に入ったり攻撃を加えたりすると、その存在に気がついて追いかけてくるようになり、追いつかれてしまうと戦闘画面へと移行します。



・敵の種類



エンカウトすると炎属性の魔獣の群れとの戦闘に移行します。この敵のみ、はじめからプレイヤーを追いかけてきます。



エンカウトすると風属性の魔獣の群れとの戦闘に移行します。障害物を飛び越えて追いかけてきます。

エンカウトすると水属性の魔獣の群れとの戦闘に移行します。周りの風景に擬態し、姿を消しながら追いかけてきます。



エンカウトすると地属性の魔獣の群れとの戦闘に移行します。休みなく、物凄い速さで追いかけてきます。



・攻撃

決定キーを押すことで徘徊する敵を攻撃することが可能で、攻撃を受けた敵はわずかな時間ではありますが、動くことが出来なくなります。

敵が動けなくなっている間に再度攻撃を命中させると、その敵を撃破し、そのマップで出現する最も低いレベルの魔獣1体分の経験値を獲得します。従魔のレベルを上げたいけれど、戦闘がしんどい・・・なんて思っている方はこの方法で経験値稼ぎをしてみるのもいいかもしれません。



・ボーナス

画面上にいる全ての敵を撃破すると、(撃破方法は戦闘でもフィールド上での攻撃でもどちらでも良い)ボーナスとして素材アイテムが手に入ります。素材アイテムはそのままでは使用することができませんが、他の種類のアイテムと組み合わせることで、何かしらの効果を持つ別のアイテムへと変化します。

・簡易マップ



また、エンカウトシステムと直接関係はありませんが、フィールドやダンジョン内でシフトキーを押すと、簡易マップが表示されます。一度通った場所は自動的にマッピングされるので、道に迷ったときなどにご活用ください。

赤いマスはマップの出入口、緑のマスは宝箱のあるフロアをそれぞれ意味しています。

2-1.各コマンドの解説

従魔に順番が回ってきたときに選択するコマンドには、技、待機、攻撃、防御、交代、逃走の6つがあります。本項では技を除くこれら5つのコマンドの解説を行っていきます。(技は次項で解説)

・待機

待機は従魔に何もさせないコマンドです。このコマンドの利点は、次の順番が回ってくるまでの待ち時間が最も短いというただ一点のみです。SPが低いうちはあまり実感がわかないでしょうが、SPが上がってくるとこの素早く次の行動に移れるという利点は大きな意味を持つようになります。生命力の技を覚えていると、待機コマンドを選択するたびにmaxHPの1/8が回復します。

・攻撃

攻撃とは、読んで字のごとく対象を攻撃するためのコマンドです。攻撃コマンドを選択すると右図のような攻撃対象選択画面が現れます。攻撃者×が○の位置(射程1の範囲内)を攻撃するとその攻撃は物攻扱いになり、△の位置(射程2(輪)の範囲内)を攻撃するとその攻撃は精攻扱いになります。しかし、物攻、精攻扱いになるといっても補助技による攻撃強化の恩恵は受けられません。攻撃の威力は20です。

次の順番が回ってくるまでの待ち時間はSP-50の補正がかかった状態で算出される(技コマンドも同様)ため、かなりのタイムロスになります。

○は物攻、△は精攻扱い



・防御

防御姿勢で次の順番が回ってくるまでやり過ごせ、という命令のコマンド。防御姿勢をとっているため、このコマンドを選択している間は敵の攻撃で従魔が受けるダメージを半分(重装甲の技を覚えている場合は1/4)に抑えてくれます。

次の順番が回ってくるまでの待ち時間は、SP-25の補正がかかった状態で算出されます。

・交代

交代は他の従魔と場所を入れ替わったり、自身の前衛、後衛を切り替えたい時に使用するコマンドです。対象選択画面で他の従魔を選択すればその従魔と場所が入れ替わり、自分自身を選択すれば前衛後衛が切り替えられます。ただし、後衛に移るためには、戦闘不能状態でも飛行状態でもない隣の従魔が前衛にいない必要があります。

基本的に場所を入れ替わることのできる従魔は隣の従魔ですが、歩幅大の技を覚えていると全ての従魔と場所を入れ替わることができるようになります。

次の順番が回ってくるまでの待ち時間はSP-25の補正がかかった状態で算出されます。

・逃走

逃走は戦闘から離脱したいときに使用するコマンドです。逃走の成功率は、使用した従魔と向かい合う敵魔獣とのレベル差と、敵魔獣よりもSPが高いか、同じか、低いかの三択、この二点で変動します。もちろんレベルは敵よりも高ければ高いほど、そしてSPも敵より高いほうが逃走の成功率は高まります。

次の順番が回ってくるまでの待ち時間はSP-25の補正がかかった状態で算出されます。また、向かい合う敵魔獣が戦闘不能状態ならば確実に逃走は成功します。

2-2.技情報の見方と技の覚え方

魔獣・従魔が覚える技には、右図のような種類、威力、射程、CT、技の解説文の六項目の技情報があり、本稿ではこの中の威力、射程、CTについて解説を行います。解説文の解説は省略、種類については次項にて解説させていただきます。また、技の覚え方についてもここで解説いたします。

種類:精攻 威力:80
射程:2(輪) CT:3
溜め中に敵からの攻撃で
ダメージを受けると失敗する。

・威力

技の威力です。一部例外を除いて物攻と精攻にのみ記載されています。攻め方の攻撃力(AT・SA)と受け方の防御力(DF・SD)が同値の場合に、受け方が受けるダメージ量(属性の優劣や防御コマンドなどでダメージが変動することもある)です。

・射程

技の有効射程距離です。一部例外を除いて物攻と精攻と特攻にのみ記載されています。物攻の基本射程は1、精攻と特攻の基本射程は2(輪)で、この射程距離は物攻の場合は中距離攻撃、精攻と特攻の場合は射程延長を覚えることで拡張が可能です。



・CT

CTとはCoolTimeの略で、技を使用して再びその技が使用できるようになるまでにかかるターン数のことです。例えばCT3の技を使用すると、その後2ターンはその技を使えなくなります、3ターン経過すると再び使用可能になります。

・技の覚え方

「人食い」の技習得システムはレベルが上がれば10の倍数ごとに技を一つずつ覚えるというとてもシンプルなものです。ただし、覚えられる技は用意された二つのうち一つだけ。どちらを選ぶかはプレイヤーの選択次第になります。ただし、プレイヤーが最初から連れている四体の従魔と、特殊な条件下で仲間になる、とある従魔に限っては、10の倍数ごとに覚えられる技が1つしかなく、決まった技だけを覚えていきます。ちなみにスキルチェンジというアイテムを持っていればステータス画面の技情報参照欄から技の切り替えを後から行うこともできます。



2-3.種類別技解説

従魔・魔中が覚える技には、物攻、精攻、特攻、変攻、変化、回復、補助の6つの種類があります。

・物攻

攻め方のAT、受け方のDFによって威力が変動する攻撃技です。コマンド選択直後に発動します。基本射程は1です。

・精攻・特攻

精攻は攻め方のSA、受け方のSDによって威力が変動する攻撃技で、特攻は対象を状態異常にしたり、対象のステータスを下げたりする特殊な攻撃技です。コマンド選択直後には発動せず、次の順番が回ってきた際によりやく発動します。ただし、速攻の技を覚えていれば、物攻などと同じくコマンド選択直後に技が発動するようになります。基本射程は2(輪)です。

また、精攻・特攻はコマンド選択時に特定の攻撃する場所を選んでも、技発動時に自分の場所がずれていると、攻撃場所も同じようにずれてしまいます。詳しくは第三章の前衛と後衛、隊列の概念を参照。

・変攻

一部例外を除き、敵の攻撃を受けると発動するカウンター技です。

・変化

ステータスを強化したり、状態異常にしたり、味方の攻撃を援護したり… etc、様々なバリエーションを持つ技種。コマンド選択直後に発動する。一概にまとめて語ることは出来ないのも、それぞれの技の効果については次項の技一覧表を参照してください。

・回復

従魔のHPや状態異常を回復したり、味方のCTを減らしたり、戦闘不能の味方を復活させたりする、回復のための技種。コマンド選択直後に発動する。

・補助

従魔を強化する技種。コマンドから選択して使用することは出来ない。変化技以上にバリエーションが多彩。変化技同様、一概にまとめて語ることは出来ないのも、それぞれの技の効果については次項の技一覧表を参照してください。

2-4.技一覧表

名称	種類	威力	射程	CT	解説
物理攻撃弱	物攻	40	1	2	
物理攻撃中	物攻	60	1	3	
物理攻撃強	物攻	80	1	4	
自爆攻撃	物攻	160	1	4	使用すると使用者が戦闘不能状態になる。
後だし攻撃	物攻	40	1	3	対象より素早さが低いと威力が2倍になる。
万全の一撃	物攻		1	3	HPがMAXに近ければ近いほど威力が上がる。
急降下	物攻	60	1	3	飛行状態でのみ使用可能。
早撃ち	物攻	40	1	3	防御や交代と同じ待機時間で攻撃が可能。
魔法攻撃弱	精攻	40	2(輪)	2	
魔法攻撃中	精攻	60	2(輪)	3	
魔法攻撃強	精攻	80	2(輪)	4	
連続魔法	精攻	20	2(輪)	1	続けて使用すると威力が20ずつ、最大3段階上昇する。
やけどばち魔法	精攻		2(輪)	3	HPが0に近ければ近いほど威力が上がる。
溜め魔法	精攻	80	2(輪)	3	溜め中に敵からの攻撃でダメージを受けると失敗する。
不意打ち	精攻	60		3	溜め中に敵から攻撃を受けると相手の攻撃に先んじて発動する。
カウンター	変攻			3	溜め中に物攻でダメージを受けるとその2倍のダメージを返す。
ペイバック	変攻			3	溜め中に精攻でダメージを受けるとその2倍のダメージを返す。
道連れ	変攻			3	溜め中に敵の攻撃で気絶すると、道連れに相手も気絶状態にする。
金縛り	特攻		2(輪)	4	短時間待機以外使用不可、使用準備中の技はそのまま。
挑発	特攻		2(輪)	4	中時間特攻・変化・回復技が使用不可、使用準備中の技はそのまま。
回復封じ	特攻		2(輪)	4	長時間対象は回復技を使用できなくなる。
状態変化	特攻		2(輪)	1	対象を自身の属性に応じた状態異常にする。
妨害	特攻		2(輪)	4	対象の全ての技のCTを2増やす。
封印	特攻		2(輪)	4	対象が最後に選択した技のCTを5増やす。
キャンセラー	特攻		2(輪)	3	対象の使用(防御,攻撃含)及び使用準備中の技をキャンセルする。
STダウン	特攻		2(輪)	2	対象の使用(防御,攻撃含)及び使用準備中の技をキャンセルする。
コピー	変化			3	向かい合わせの敵と同じ属性になる。
集中	変化			2	次のターンに使用する技の威力が2倍になる。
枯渇	変化			3	向かいのフィールドのリソース効果を消失させる。
STアップ	変化			3	使用者の属性に応じたステータスを2段階上げる。
同衛STアップ	変化			4	同衛にいる味方の使用者の属性に応じたステータスを1段階上げる。
すっぴん	変化			3	使用者もしくは隣接するキャラ1体のステータス変動を打ち消す。
トリック	変化			5	使用者と隣接するキャラ1体のステータス変動を入れ替える。
自己暗示	変化			4	隣接するキャラ1体のステータス変動を使用者にコピーする。
テラフォーミング	変化			4	長時間使用者のいる位置に属性に応じたリソース効果を付加。
攻撃命令	変化			3	長時間使用者もしくは隣接するキャラ1体のAT,SA2倍、DF,SD1/2。
防御命令	変化			3	長時間使用者もしくは隣接するキャラ1体のDF,SD2倍、AT,SA1/2。
浮かす	変化			3	中時間使用者もしくは隣接するキャラ1体を飛行状態にする。

名称	種類	威力	射程	CT	解説
埋める	変化			3	中時間使用者もしくは隣接するキャラ1体を潜行状態にする。
飛行防止	変化			3	長時間使用者もしくは隣接するキャラ1体の飛行を封じる。
潜行防止	変化			3	長時間使用者もしくは隣接するキャラ1体の潜行を封じる。
飛行	変化			2	使用すると飛行状態になり、再度使用すると解除される。
潜行	変化			2	使用すると潜行状態になり、再度使用すると解除される。
重唱	変化			3	溜め時間中に発動した異なる属性の味方の魔法攻撃を融合強化する。
手助け	変化			3	溜め時間中に発動した隣接する味方の攻撃の威力を1.5倍にする。
隣接回復小	回復			2	使用者もしくは隣接する味方1体のHPを1/3回復する。
隣接回復中	回復			3	使用者もしくは隣接する味方1体のHPを2/3回復する。
隣接回復大	回復			4	使用者もしくは隣接する味方1体のHPを全回復する。
範囲回復小	回復			4	使用者と隣接する味方のHPを1/3回復する。
範囲回復大	回復			5	使用者と隣接する味方のHPを2/3回復する。
自己再生	回復			4	使用者のHPと状態異常を回復する。
加速	回復			5	使用者もしくは隣接する味方1体の時間制限技のカウントを0にする。
状態回復	回復			2	使用者もしくは隣接する味方1体の状態異常を回復する。
蘇生	回復			4	隣接する味方1体の気絶状態をHP1の状態回復する。
完全蘇生	回復			6	隣接する味方1体の気絶状態をHPMAXの状態回復する。
冷却	回復			3	使用者及び隣接する味方全ての技CTを1減らす。
テクニシャン	補助				威力40以下の攻撃の威力を1.5倍にする。
引力	補助				交代を使用すると、向かい合わせになった敵を前衛に引き寄せ、更に飛行・潜行を解除する。
無神経	補助				金縛り、挑発、回復封じの効果を受けない。
慎重派	補助				カウンター、ペイバック、道連れの効果を受けない。
陣形依存	補助				陣形によるステータス補正が通常の3倍になる。
中距離攻撃	補助				物攻の射程を1伸ばす。
範囲攻撃	補助				物攻を範囲攻撃にする。
吹き飛ばし	補助				物攻に吹き飛ばし効果を付加する。
吸収	補助				物攻を行うと、対象に与えたダメージの半分を吸収する。
怯ませ	補助				物攻を行うと、対象を怯ませて行動を遅らせる。
毒素	補助				物攻を行うと、対象を自身の属性に応じた状態異常にする。
狂気	補助				物攻を行うと、対象の使用者属性に応じたステータスを1段階下げる。
射程延長	補助				精攻と特攻の射程を1伸ばす。
範囲拡大	補助				精攻と特攻を範囲攻撃にする。
呪い	補助				精攻を行うと、対象を自身の属性に応じた状態異常にする。
怨念	補助				精攻を行うと、対象の使用者属性に応じたステータスを1段階下げる。
速攻	補助				精攻がコマンド選択直後に発動するようになる。
対空	補助				射程1でも飛行状態の敵が攻撃可能になり、命中すると飛行状態を強制的に解除する。
対地	補助				潜行状態の敵に等倍ダメージを与えられるようになり、潜行状態を強制的に解除する。
貫通	補助				対象の装甲を無視して攻撃する。
重装甲	補助				引力と吹き飛ばし効果を無効化し、防御コマンドを使用した状態で受けるダメージが1/4になる。
反射装甲	補助				敵の攻撃で負ったダメージの1/4や状態異常を相手に返す。
特殊装甲	補助				敵の物攻・精攻を受けると、相手をこちらの属性に応じた状態異常にする。

名称	種類	威力	射程	CT	解説
属性装甲	補助				同属性攻撃で受けるダメージを半減し、自身の属性に対応した状態異常にならない。
冷却器官	補助				全ての技CTの基本値を1減らす。
火事場の馬鹿力	補助				HPが半分以下になると、ATが1.5倍になる。
不屈の精神	補助				HPが半分以下になると、SAが1.5倍になる。
塵も積もれば	補助				パーティーに合計Pが60以下の味方が2体いるとAT・SAが1.5倍、3体だと2倍になる。
同属の絆	補助				パーティーに同属性の味方が2体いるとDF・SDが1.5倍、3体だと2倍になる。
攻めの勅命	補助				この技を覚えたキャラが後衛にいる時、前衛の味方のAT・SAが1.5倍になる。
守りの詔命	補助				この技を覚えたキャラが後衛にいる時、前衛の味方のDF・SDが1.5倍になる。
自信過剰	補助				敵が気絶状態になるたびにATが1段階上がる。
復讐心	補助				味方が気絶状態になるたびにSAが1段階上がる。
ブレイブソウル	補助				前衛にしているとDFがターンごとに1段階つつ上がるが、後衛に移るとDFグッドステータスが無効になる。
チキンソウル	補助				後衛にしているとSDがターンごとに1段階つつ上がるが、前衛に移るとSDグッドステータスが無効になる。
単純	補助				ステータス変動する際に変動量が2倍になる。
不動の心	補助				ステータス変動の効果が反映されなくなる。
正々堂々	補助				交代を使用すると、向かい合わせになった敵のステータス変動を打ち消す。
歩幅大	補助				交代を使用した際に、反対側の味方とも交代できるようになる。
生命力	補助				待機コマンドを選択するとHPが最大値の1/8回復する。
避雷針	補助				隣接する味方に自分と同じ属性で範囲0の攻撃が行われると、その攻撃を自身に引き寄せる。
復活	補助				一回の戦闘で一度だけ、気絶しても全回復して復活する。
粘り腰	補助				金縛り、テラフォーミング等の時間制限のある技の効果時間が1.5倍になる。
擬態	補助				テラフォーミングされた位置にしていると、その地形の属性に応じて自身の属性が変化する。

3-1.前衛と後衛、隊列の概念

「人食い」の戦闘システムには前衛と後衛、そして隊列の概念があります。これらは攻撃の効果範囲やステータス決定などに影響する、戦闘におけるとても重要な要素になります。

・前衛と後衛

前衛にいる従魔・魔獣とは、さながら敵と直接対峙する前線地帯で暴れまわる攻撃部隊であり、後衛にいる従魔・魔獣とは、その前衛を挟んで敵と睨み合う後方支援部隊にあたるでしょう。基本的に物攻は目の前の敵しか攻撃できず、精攻では目の前の敵を攻撃できないというデメリットをお互い抱えているため、物攻主体、DFが高い従魔を前衛に、精攻主体、DFが低い従魔は後衛に配置するのが基本的な戦術です。ただし、戦況は刻々と移り変わっているため、必ずしもこの基本戦術が有効であるという保障はできません。戦闘を有利に進めるためにはプレイヤーの臨機応変な対応が不可欠なのです。

・前衛・後衛の切り替えの仕組み

前衛・後衛の切り替え方は既に第二章の各コマンドの解説の「交代」にて解説したとおり、交代コマンドを使用して行います。しかし、前衛と後衛の切り替えは交代コマンドだけで行われるわけではありません。例えば吹き飛ばしを覚えている状態で物攻を敵に行くと、その敵は後衛に吹き飛ばされます。また、引力の技を覚えている状態で交代コマンドで他の従魔と場所が入れ替わると、入れ替わった先の向かい合う魔獣を前衛に引き寄せることができます。更に「人食い」には、隣に戦闘不能状態でも飛行状態でもない前衛にいる仲間がいないと後衛にいられないという特徴があるため、無闇に交代したり、味方が後衛に吹き飛ばされたりすると、後衛にいたはずの従魔がいつの間にか前衛に移っているという状況によく陥ります。

・隊列

「人食い」では、隊列がどのように組まれているかによって特定のステータスが上昇したり、下降したりします。ステータスの上昇・下降値はともに最大値の10%。戦闘不能状態の仲間が一体でもいればこのステータス変動は発生しません。どの隊列でどのステータスがどう変動するかを記した対応表が以下になります。

敵				AT ↑
	○	○	○	DF ↑
味方	○	○	○	SA ↓
				SD ↓

敵			○	AT ↓
	○	○		DF ↑
味方		○	○	SA ↓
	○			SD ↑

敵	○			AT ↑
		○	○	DF ↓
味方	○	○		SA ↑
			○	SD ↓

敵	○		○	AT ↓
		○		DF ↓
味方		○		SA ↑
	○		○	SD ↑

この他にも隊列、従魔のポジションによって従魔のステータスを変動させる要素として、自身が後衛にいれば前衛にいる味方のステータスを上昇させる技(攻めの勅命、守りの詔命)や、前衛(ブレイブソウル)もしくは後衛(チキンソウル)に陣取ることによってステータスが上昇し続ける技、などがあります。

3-2.前後衛切り替えの仕組みを利用したテクニック



①中央従魔が攻撃対象として左の魔獣を選択



②しかし吹き飛ばし効果のある敵攻撃を被弾



③後衛に吹き飛ばされてしまい隊列が前後前に



④そのまま技が発動してしまい左の従魔が被弾

第二章 其三、種類別技解説の精攻・特攻でも少し解説した通り、コマンド選択直後に発動しない精攻や特攻は、プレイヤーやコンピューターが特定の場所を攻撃しろと指示しても、技発動時に技使用者の位置がずれてしまっていると、同じように発動場所もずれてしまうという特徴があります。

上図はそんな特徴を利用したちょっとしたテクニックで、敵が味方の位置をずらし、隊列を崩すことによって、上手く同士討ちをさせています。

このように、敵が精攻・特攻を選んでいるか？どの場所を攻撃しようとしているか？などを予測し、その上で敵の隊列を上手く崩すことができれば、上図のように、プレイヤーが意図して敵同士を同士討ちさせたり、攻撃を無効化させることも充分可能です。

3-3.飛行と潜行、テラフォーミングとフィールドリソース

飛行と潜行は状態異常にやや近い、従魔・魔獣の状態を示したものであり、テラフォーミングとフィールドリソースは従魔や魔獣ではなく、その「場」に様々な効果を与える技とその効果のことです。

・飛行と潜行

飛行	対空効果の無い射程1の攻撃の対象にならない。急降下を除く射程1の攻撃が使用できない。後衛を維持できない。
潜行	対地効果の無い敵の攻撃の威力を1/4にする。物攻と潜行以外の技が使用できない。逃走も不可。

ある意味状態異常の一種とも言ってもよいでしょう。飛行状態とは空を飛んでいる状態であり、潜行状態とは地中に潜っている状態のことです。

飛行や潜行のスキルを使用したり、浮かす、埋める状態になることで飛行、潜行状態になります。飛行や潜行状態の見分け方は、右図のようにプレイヤー側なら前衛後衛情報の右に文字で表示され、敵側は飛行状態ならば透けて、潜行状態だと暗く表示されるようになります。飛行状態は飛行の使用、飛行防止状態になる、対空効果付の攻撃を受ける、潜行状態は潜行の使用、潜行防止状態になる、対地効果付の攻撃を受けることで解除されます。また、浮かす・埋める状態の回復方法は1-2.状態異常についてを参照。



・テラフォーミングとフィールドリソース



テラフォーミングという技を使用すると、技を使用した魔獣の属性によって様々な効果が使用した「場」に付与されます。これがフィールドリソースです。戦闘中には左図のように枠として表示されます。それぞれの属性に対応する色は炎は赤、水は青、風は黄、地は緑、無は紫です。属性ごとの効果はそれぞれ右表の通り。

炎	CTの減少速度が2倍になる
水	HPが毎ターン1/8回復する
風	状態異常にならない
地	特攻を無効化する
無	上記全て。

3-4.魔獣の捕まえ方

捕まえ方は簡単です。魔獣と戦って勝つと、運がよければ倒した魔獣を捕まえられます。
…とまあ、これだけの解説ではちょっと身もふたもないので、以下にて補足いたします。

・**従魔にできるのは最後に倒した魔獣だけである。**

これは重要なのでよく覚えてください。意中の魔獣がちっとも仲間にならないのは、気が急いで先に倒してしまっているからかもしれませんよ。

・**最後に倒した魔獣と向かい合う位置にいる従魔が、**

その魔獣に有利な属性であれば捕獲確率が上がるが、不利だと下がってしまう。

また、レベルも高ければ高いほど捕獲確立が上がる。

レベルももちろんですが、属性も重要です。向かい合う従魔が有利な属性なら、捕獲確立が2倍にアップし、逆に不利な属性だと捕獲確立が1/2に下がってしまいます。

・**隠しステータスがオール1の色違い魔獣は確実に捕まえられる**

第一章のステータスについてでもチラッと触れましたが、色違い魔獣は最後に倒せば絶対に捕まえられます。レベルも属性も関係ないので、是非捕獲にチャレンジしてみてください。

・**控え従魔が50体いると、もう魔獣は捕まえられない**

実際に連れている3体に、控え従魔が50体の計53体がプレイヤーの連れて行ける従魔の上限数です。これ以上従魔を増やすことはできません。

・**裏ボスは仲間にできない**

本編進行とは関係の無いおまけ要素的な裏ボスとの戦闘イベントが「人食い」にありますが、この裏ボス戦では相手魔獣、従魔を捕まえることはできません。