アイテムとは

概要

ある意味ステータスの一種。持ち歩いたり合成したりするもの。アイテム屋で購入することができる。また、新探索でドロップすることもある。

各アイテムはそれぞれ戦闘中に違った効果を発したり、そもそも効果がなかったりする。

戦闘中の発動

アイテムの中には、持ち歩くと戦闘中に効果を発動させるものがある。

その中でも、発動時になくなってしまうアイテム、なくなるアイテムがある。

また、発動のタイミングはそれぞれ異なり、そうとう工夫しないと発動しないものもある。

保管

アイテムは、倉庫屋に入れておくことができる。枠は割と安価で増設できるため、ホイホイ取っておくと良い。

持ち歩くこともできるが、アイテムの種類によっては発動して無くなってしまうこともあるので注意。

合成

倉庫屋から行くことのできる合成室にて、1個以上のアイテムを合成して別のアイテム(や武具)を作ることができる。一度作った組み合わせは、合成レシピとして記録される。

合成失敗すると、使ったアイテムは失う。

アイテム歴

アイテムの効果や説明などは、「アイテム歴」が付くまで表示されない。アイテム屋に販売されているものなら簡単な説明がついているが、かなり適当でよくわからない。

アイテム歴は武具歴と似ているが、それとは違い、手に入れただけでは付かなかったりする。というのも、アイテムごとにアイテム歴取得の条件が付いているのだ。例えば、戦闘中に発動させる、アイテム屋に売る、合成にて特定のレシピで使う、新探索でドロップする、などがある。

アイテム系

アイテムを創作するのはGMや副管理人に限らず、様々な人によって作られている。(アイテムや合成レシピには、それぞれ創作者、つまり誰が考えたかが記録されている。)

ある同一人物の創作したアイテムや合成レシピの群をまとめた一括りを、或「アイテム系」、特に創作者の名前をとって「系」と呼ぶ。

アイテム系の中では、しばしば共通して、創作者に依る特徴やくせが現れてくる。

また、合成レシピの材料や生成物は一つのアイテム系内で完結する場合が多い。

そして、新探索のフィールド作者は、自らのアイテム系に属するものをよくドロップさせる。

関連

- ・ アイテム屋
- ・ 新探索

ステータス

written by kazu(m), まめ()