

# 新探索とは

## 分岐

ここでは、RB で実装された「新探索 2.0」について扱っています。  
EGMI で実装されたほうについては、旧新探索を参照してください。

## 概要

戦闘のひとつ。ステータス画面右メニューにある。v1.770(RB) で実装された。  
モンスターと闘うことができる。倒すと経験値と GOLD が手に入り、負けると GOLD が少し減るのはいつも通り。  
集会中の 2 倍ボーナスは適用される。負けた時も失う GOLD が半分に減る。  
連続で 10 回までで、チャンプ戦を行うとリセットされる。

## フィールド

新探索では、複数のフィールドから探索場所を選ぶことができる。  
各フィールドで、作者、出現条件、モンスターと強さ、ストーリー、ドロップするアイテムなどが異なる。  
また、フィールドによっては、敗北時に失う GOLD の割合が異なることもある。

## エリア

フィールド内は、いくつかのエリアに分かれており、条件に応じて選択することができる。  
複数のエリアを選択できるなら、欲しいアイテムをドロップするモンスターを少し狙いうちできる。

## 進行

モンスターは順序だてて配列されており、多くの場合、倒すことで進行して、だんだんと強くなっていく。  
演出にもよるが、敗北すると少し戻ったり、振り出しに戻ったりすることが多い。  
なお、モンスター配列のどこにいるのかという情報を、メタ語ではポインターという。進行というのは、モンスター配列の上をポインターが移動してゆくことになる。

## ストーリー

それぞれのフィールドには、モンスターごとにストーリーが付いていたり付いていなかったりする。  
作者の好みによって、なかったり、なかったり、申し訳程度についていたり、なかったり、ぎっしりついていたりする。

## 演出

新探索は、フィールド側である程度のスクリプトを書くことができるなど、創作の自由度が高くて様々な演出を行えるようになっている。  
例えば、「負けイベント」が存在することがある。絶対勝てないような敵が出現して、負けるとストーリーが進み、GOLD は落とさない、といった具合である。  
ただし、現在、プログラム言語に精通したフィールド作者はまめ（システム設計本人）しかいないため、他の作者のフィールドでは、殆ど凝った作りは無い。  
むしろ、設計者のスクリプトを例文・パーツとして他が凝っていく予定。  
設計者のフィールドでは、モンスターが他のモンスターを召還するとか、モンスター対モンス

ターが戦闘するとかいう物を作っている。

## ドロップ

新探索では、モンスターを撃破したとき等にアイテムを得ることがあり、これをドロップという。

アイテムの中には、ドロップでしか手に入らないようなものも多くある。

ちなみに、誰かがドロップ限定のアイテムをアイテム屋に売却すると、殆どの場合は店頭に並ぶので買うことができる。

## フィールド一覧

- ・ その辺の草原（このオルドラ：初心者向け）
- ・ 魔法の森（このオルドラ：草原の次、未実装）
- ・ ミールの雨林（まめ：中級者向け、製作中）
- ・ 翠玉の山（なんか：常連・超上級者向け、一部公開）

## チャイルド

- ・ 新探索 2.0
- ・ 旧新探索
- ・ 各フィールドページ

## 関連

- ・ アイテム
- ・ アイテム屋

---

## 各種メニュー

written by まめ（\_\_）