

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 (__)