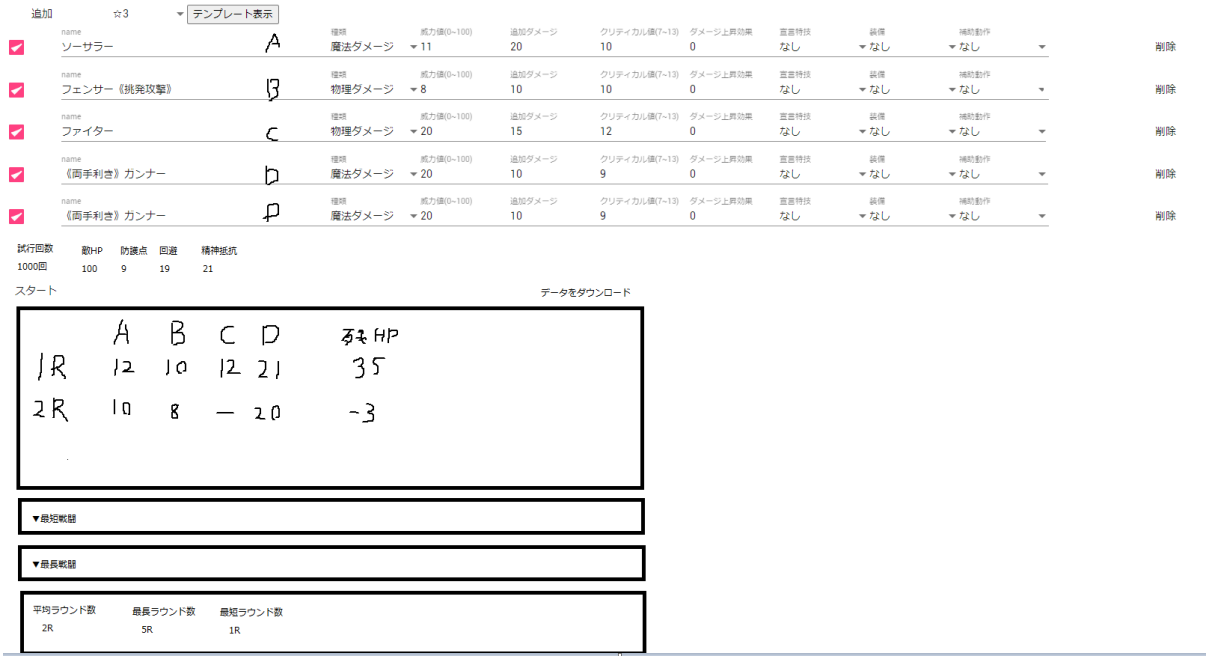
戦闘シミュレータ（仮）

【目的】
今回のシミュレータの作成意図は、戦闘の展開をある程度"見える化"させることである。

展開がある程度見えるようになれば、GM は時間管理が容易になる。
予定セッション終了時間を大幅に超えてしまうような失敗は避けられるだろう。

また、戦闘中にイベントや演出を挟む余裕も出てくる。
用意したはいいが 1R キルされて結局日の目を見ない結末に終わった、という悲劇もある程度は避けられるだろう。



【仕様（仮）】
・最もラウンド数が長かった戦闘パターン、最もラウンド数が短かった戦闘パターン、

上記に該当しない一般的な戦闘パターンを 3 つほど表示するようにする。
全てのデータが欲しいユーザを考慮して、テキストデータをダウンロードできるようにする。（txt 形式で配布）

・最短ラウンド数、最長ラウンド数、平均ラウンド数の三つの項目を表示する。

・運命変転、指輪効果も考慮する。詳細は下記の通り。
　運命変転：命中、もしくは魔法行使値が運命変転を用いれば目標値を上回る場合に使用。
　　使用回数は 1 回。人間のみが使用可能。

　能力増強の指輪：命中、もしくは魔法行使値が指輪を割ることで目標値を上回る場合
　　に使用。使用回数は任意の回数。

・敵の情報は単部位のみとする。多部位を想定して実装を進めた場合、範囲攻撃や、どの敵を狙うかの簡易的な AI 処理等が絡み、処理が複雑化するためである。
　もし、多部位や複数体の敵をシミュレートする場合はそれぞれでデータを入力して確認してほしい。

・基本的なデータの入力項目は PT ダメージシミュレータを元とする。
　今回はどの PC がどの程度ダメージを与えたか、を重要視しているため新たに『グループ』項目を追加する。【A】の攻撃、【A】の《追加攻撃》……とダメージを与えていき、
合計値を表に表示する。

・1R 目に補助魔法、通常攻撃、2R 目以降に攻撃魔法、《マルチアクション》込みの攻撃…といった行動を想定して、"何 R 目からこの行動を開始する"といった入力項目を追加する。

・PC に対するバフは既にデータ入力項目に反映済みであることを想定している。何 R 目からバフが入る、なくなるといった事は考慮しない。

・ＰＣに与えられるダメージに関しては、PC の死亡や PT の全滅を良しとするか、
　というデリケートな問題が関わってくるので、今回は考慮しないものとする。

こんな機能を追加してほしい、といった要望等あればユーザ連絡板にて今のうちに連絡をお願いします。
頑張って作るぞ…！