

-----動画-----

▶ PS4 SkyrimSE: YMD2 Combat Overhaul

▶ Top 10 great mods for Skyrim on PS4/PS5 #8

-----簡単な説明-----

このmodは様々な機能を追加することで戦闘をオーバーホールします。回避アクションやロックオン機能などに代表される外部リソースを除く、多くの主要な機能が実装されました。

YMD2はPS4専用の戦闘modとしてゼロから設計されており、実際にPS4の戦闘をオーバーホールすることができる唯一のmodであると言っても過言（結局のところ、他の戦闘modは調整や改善を行うことに留まっています）

（ウィンドシアを除く）武器/鎧/Perk/戦闘AI/移動データの調整はYMD2に含まれません。戦闘AIやゲーム設定のいくつかの値を調整しただけで「より良い戦闘」を主張することは意味がないからです。また、それをYMD2のためにインストール可能な拡張機能として残すことに利点があると考えています。

多くの機能はプレイヤー対NPCでのみ有効なのでmodの動作は非常に軽いですが、NPC対NPCで「弾き/パリィ/タイムドブロック」などが発生することはありません。

インストールおよびアンインストールは、いつでも安全に行うことができます。

-----詳細な説明-----

[YMD2 Combat Overhaul オプション]

このmodによって追加された多くの機能は変更可能です。必要に応じて、パワーとして追加された「YMD2 Combat Overhaul オプション」を使用してオプションメニューを開くことができます。オプションの数はかなり多いですが、すべての項目においてデフォルトが推奨された設定です。

[よろめき] *オプションが利用可能

プレイヤーはパワーアタックやその他の要因によって怯み、よろめきます。過度によろめき続けることを防ぐために、「プレイヤーのよろめきの種類」のデフォルト設定は「常に最小」に設定されています。

[弾き] *オプションが利用可能

お互いの近接攻撃が同時に命中した場合、ダメージのほとんどは無効化され、反動が発生し、攻撃はキャンセルされます。

「弾き」の反動は2種類あり、小さな反動は敵にのみ5ポイントのスタミナダメージを与え、大きな反動はプレイヤーと敵に20ポイントのスタミナダメージを与えます。

[小さな反動を無視] *オプションが利用可能

「小さな反動を無視」はデフォルト設定で無効になっています。これはYMD2 Combat Overhaul オプションで有効にできます。これを有効にすると、「弾き」による小さな反動でお互いの攻撃がキャンセルされることがなくなります。

[弾きの火花エフェクト] *オプションが利用可能

デフォルト: 武器を持った敵に対して弾きは火花エフェクトを起こします

常に有効: あらゆる敵に対して弾きは火花エフェクトを起こします

常に無効: 弾きは有効ですが火花エフェクトは起こりません

[パリィ] *オプションが利用可能

パワーアタック中の最適なタイミングにバッシュが命中すると、敵を大きくよろめかせ、さらにスタミナダメージを与えることができます。敵の現在の体力の割合が低いほどパリィはより多くのスタミナダメージを与えます。例として、敵の体力が30%以下の時、パリィによるスタミナダメージは150ポイントを超えます。また、対象がよろめいている間は「無防備」状態であり、あらゆる攻撃は+50%のダメージを与えることができます。

[追撃フィニッシュ・ムーブ] *オプションが利用可能

対象のスタミナが0以下かつ体力の割合が50%以下の場合、攻撃が命中したときに追撃フィニッシュ・ムーブが発動します。または、NPCと話すのと同じように作動ボタンで追撃フィニッシュ・ムーブを発動することもできます。人間型NPCに対する弓/クロスボウ/素手の追撃フィニッシュ・ムーブは作動ボタンまたは命中したバッシュで機能します。

追撃フィニッシュ・ムーブは、NPC/ドラウグル/ファルマー/ドワーフセンチュリオン/巨人/ルーカー/スプリガン/トロール/リークリング/ガーゴイル/クマ/サーベルキャットに有効です。(対象がガーゴイルの場合、三人称モードでのみフィニッシュ・ムーブが有効になります。)

[タイムドブロック] *オプションが利用可能

防御の開始から約0.5秒以内に受けたダメージを大幅に軽減し、よろめきを無視して、攻撃者を押しのけることができます。防御スキルに関係なくダメージを30%軽減し、防御スキル30とそれ以降はスキル値10ごとにダメージを10%軽減します。タイムドブロックは防御スキル90以上のときダメージを100%軽減することが可能ですが、巨人/ルーカー/マンモス/ドラゴン/ドワーフセンチュリオンによる攻撃の場合、ダメージの軽減の上限は80%です。

[攻撃キャンセル]

近接攻撃中に攻撃をキャンセルできます。(弓/クロスボウのように)

[高度なダメージ乗数] *オプションが利用可能

カウンター: 近接攻撃の開始時と終了時、近接攻撃は+25%のダメージを与えます。遠距離攻撃または魔法詠唱中、あらゆる攻撃は+50%のダメージを与えます。弾きが発生した場合、カウンターによるダメージは無効です。

バックスタブ: 後ろからの攻撃は+100%のダメージを与えます。フォロワーまたは友好的な動物を連れている場合、バックスタブによるダメージは+66%になります。

無防備: あらゆる攻撃は、パリィによるよろめきを受けている対象に+50%のダメージを与えます。

条件付き隠密攻撃: 最初の隠密攻撃によるダメージが33%強化されますが、対象が警戒状態の場合、隠密攻撃のダメージが33%減少します。

[追加の近接ダメージ乗数] *オプションが利用可能

この機能はプレイヤーと敵の間でのみ機能し、魔法/弓や隠密攻撃では機能しません。乗数は現在の難易度の影響を受けます。(1.2倍/1.4倍/1.6倍/1.8倍/2倍)

[属性強化perkの修正] と [fEnchantingSkillFactor 1.25 から 1.5 へ] *オプションが利用可能

1: 炎/冷気/雷撃強化perkは付呪された武器に影響しなくなりました。

2: アルケイン付呪器で付呪されたアイテムは、付呪スキルが向上するにつれて品質がより大きく向上します。(fEnchantingSkillFactor 1.25 から 1.5 へ)

簡単に言えば、炎/冷気/雷撃が付呪された武器の最大ダメージが減少する傾向があり、アルケイン付呪器で付呪されたそれ以外のアイテムがより強力になります。

この修正は既存perkの編集ではなく、YMD2が実際に行ったことは炎/冷氣/雷撃強化perkによって増加した値に相当するものを差し引くことでした。したがって、炎/冷氣/雷撃強化perkを拡張するmodがある場合、修正は半分しか機能しないことが予測されます。

例として、炎ダメージが30ポイントに達するには100の付呪スキルが必要であり、炎付呪師perkを持っている場合は66の付呪スキルが必要です。炎付呪師perkと100の付呪スキルを持っている場合、炎ダメージは37.5ポイントに達します。

[呪文の有効性] *オプションが利用可能

鎧の着用は呪文の有効性を低下させ、服の着用は呪文の有効性を向上させます。それらをすべての部位に着用した場合、呪文の有効性は最大で25%向上/低下します。

[破壊魔法の乗数] *オプションが利用可能

破壊スキルが35を超えると乗数が有効になり、破壊スキルが100の時、破壊魔法の効果は+50%に達します。他のmodにこの機能が含まれている場合は、破壊魔法の乗数を無効にすることをお勧めします。(デフォルト設定: 1スキルレベルにつき0.5%向上)

[召喚武器の乗数] *オプションが利用可能

召喚スキルが35を超えると乗数が有効になり、召喚スキルが100の時、召喚武器の効果は+50%に達します。他のmodにこの機能が含まれている場合は、召喚武器の乗数を無効にすることをお勧めします。(デフォルト設定: 1スキルレベルにつき0.5%向上)

[常になぎ払い攻撃] *オプションが利用可能

「常になぎ払い攻撃」はデフォルト設定で無効になっています。これはYMD2 Combat Overhaul オプションで有効にできます。「なぎ払い」perkをすでに習得済みの場合、両手武器で横に移動しながら強力な攻撃を繰り出すと、ダメージが25%増加します。

[二刀流防御] *オプションが利用可能

二刀流の左攻撃は防御に置き換えられました。また、二刀流の挙動が変更され、右トリガーボタンの攻撃に左攻撃が含まれるようになりました。

[アンロックされたアクション]

シールドチャージとダッシュ攻撃アクションはすでにアンロックされています。対応するperkを持っていない間、追加効果はありません。

[真のクイック・リフレックス]

防御perkである「クイック・リフレックス」の効果時間は1秒から0.33秒に変更されました。クイック・リフレックスperkの利便性は低下しましたが、それでもパリア機能のためにあなたの反射神経を補助します。

[難易度設定]

YMD2における推奨難易度は、主に使用しているクラフティングスキルの総数に基づいています。(クラフティングスキルとは錬金術/付呪/鍛冶を意味します。)これらのスキルをまったく使用しない場合は、Easyを選択することをお勧めします。したがって、これら3つのスキルを使用する場合はVery Hardが適切であり、自分のルール内の範疇でバグやチートを利用する場合はLegendaryに行くこともできます。

—modなし—

NPCの被ダメージ | プレイヤーの被ダメージ

Very Easy 2倍 | 0.5倍
Easy 1.5倍 | 0.75倍
Normal 1倍 | 1倍
Hard 0.75倍 | 1.5倍
Very Hard 0.5倍 | 2倍
Legendary 0.25倍 | 3倍

—YMD2 Combat Overhaul—

NPCの被ダメージ | プレイヤーの被ダメージ

Very Easy 0倍 | 0倍

Easy 1.1倍 | 1倍

Normal 0.95倍 | 1.75倍

Hard 0.8倍 | 2.50倍

Very Hard 0.65倍 | 3.25倍

Legendary 0.5倍 | 4倍

;注意: **YMD2のVery Easy**難易度は「練習モード」または「無視された難易度」であることが意図されており、誰も死ぬことができません。

[Skyrimの難易度設定について]

はじめに、Skyrimの難易度設定は「プレイヤーの被ダメージ」と「すべてのNPCの被ダメージ」に影響を及ぼし、難易度が高いほどゲームがアンバランスになるということを覚えておいてください。次に知っておいてほしいことは、Skyrimのダメージスケールには公平さが無いということです。装備を強化できるのはプレイヤーだけです、代わりに多くのNPCは受けるダメージが半分、与えるダメージが2倍のようなダメージスケール能力を持っています。

まずLegendary難易度がどれほど壊れているかについて説明します。modがインストールされていないゲームのLegendary難易度では、プレイヤーの被ダメージは3倍になり、プレイヤーによる攻撃は4分の1のダメージになります。しかし、プレイヤー側の召喚されたNPCやフォロワーを含むすべてのNPCは3倍のダメージを受ける代わりに、互いに4分の1のダメージスケールで戦います。結果としてプレイヤーは戦いの中でワイングラスのように壊れやすく、NPC同士は4倍の時間をかけて戦闘を続けるだけです。

そしていくつかのmodはこの問題を解決するために「公平なダメージスケール」を考え出し、Normal難易度の1倍/1倍ダメージのように、Legendary難易度を3倍/3倍ダメージへ変更しました。その結果、鋼鉄製の武器でさえ致命的になり、木製の弓によって放たれた鉄製の矢はすべてを殺すことができます。つまり、このようなmodは「現実的な怪我シミュレーター」としては機能するかもしれませんが、戦闘modとしては、最も、明らかに、大きな間違いでした。実際には、3倍/3倍ダメージは公平さの反対であり、プレイヤーによる近接戦闘のリスクをはね上げ、隠密弓と召喚呪文に信じられないほどのアドバンテージを与え、フォロワーを含むNPCは単に3分の1の時間で戦闘を終わらせることができるということを意味しています。例として、これについて誰かが言ったことの引用は:「Very Hardではすべてが非常に簡単になり、Legendaryではさらに簡単になり、誰もが数回の攻撃で倒れます。今はガラスの城がお互いに石を投げ合っているような感じで、先制攻撃が勝ちます。」

[非互換 (競合)]

The Curse

Weapon Parry And Stagger Standalone

Simple Hit Stop

Unique Combat Overhaul PS4
Add Stagger To Attack

[非互換 (おそらくYMD2を部分的に上書き可能)]

Technical Jump PS4
Super Jumping Attack
Super Rolling Jump
Change Jump To Silent Roll
Hardcore Disable Bash
Hardcore No Jump During Combat
Counter Attack
ViOLens - A Killmove Mod SE [PS4]

[完全に互換]

[PS4] Better Combat AI
Hardcore Aggressive Combat AI PS4
Hardcore Combat AI (PS4)
;戦闘AIはYMD2に含まれていないので互換性があります
Athletik Combat: Realistic Movement And Dodging
Immersive Movement
;移動データはYMD2に含まれていないので互換性があります

[ほとんど互換]

YASH2 LITE
;個人的にはYASH2 Liteはお勧めしません。2018年以降更新されていないため、アニバーサリーエディションと非互換である可能性があるからです。
;YMD2とYASH2はいくつかの部分で似た微調整/修正を持っています。(例えば、トロール/マッドクラブ/クマの攻撃範囲であり、それは非プレイアブル種族への編集です。) YASH2による変更の多くの部分は非公式パッチmodから継承されたレコードであるように見えます。

[YMD2のアドオン]

YMDCR Attacking Blocking Casting Movement Tweaks
<https://bethesda.net/en/mods/skyrim/mod-detail/4231988>
;YMD2用の移動データ調整アドオン
YMD2 Combat AI Tweaks
<https://bethesda.net/en/mods/skyrim/mod-detail/4280891>
;YMD2用の戦闘AI調整アドオン
YMD2 Combat AI Tweaks Plus
<https://bethesda.net/en/mods/skyrim/mod-detail/4280893>
;上記に加えNPCによるフィニッシュ・ムーブのチャンスを最大化(推奨ではない)

[推奨可能なmod]

Attacking Blocking Casting Movement Tweaks
Charge Shot
Protection Spell - Another Mage Armor
;それと、お好みの「戦闘AI」modをインストールできます

[非推奨mod]

Smilodon - Combat Of Skyrim [PS4]

;SmilodonのPS4バージョンは主要な機能のほとんどを実装していないことに注意してください。大まかに言って、改善された戦闘AI/ダメージ乗数/移動データのみが機能します。よろめきに関わるゲーム設定レコードはYMD2によって上書きされるべきです

Valrav - Integrated Combat Of Skyrim [PS4]

;同上。わずかな新機能を除き、Smilodonとの違いはありません

Blade And Blunt - A Combat Overhaul

;別の作者によるSmilodon/Valravの別バージョンのようなものであり、意味のある違いを探すことが難しいほどに同じです

;YMD2と併用した場合、これらのmodは「Better Combat AI と Athletic Combat」などのバンドルのように機能するかもしれませんが、それだけです

DIRGE - The Roleplaying Overhaul

;もしDIRGEがどのようなものであるかまだ知らない場合、これは沢山のmodによる調整を一纏めにしたものです。このmodによる編集は包括的であるため、ほとんどすべてのmodと競合します

[Valrav - Integrated Combat Of Skyrimとの互換性について]

YMD2 Compatibility with Valrav - Integrated Combat Of Skyrim [PS4] (英語)

上記のリンクはValravとの互換性に関する詳細な情報であり、modを併用した場合にどのような競合が発生し、どの機能がまだ機能するかについて説明します。YMD2をロードオーダーで優先するという考えに基づいて「非推奨」であり、Valravを優先する場合は「非互換」です。要約すると、

- 1: ロードオーダーでYMD2を優先し、YMD2の[高度なダメージ乗数]オプションから「カウンター」と「バックスタブ」を無効にする限り、互換性自体は高い
- 2: コンセプトがほぼ真逆なので互いの足を引っ張る(そして相乗効果と言えるほどの利点はない)
- 3: Valravは殴り合いを殺し合いにするバグを持っている(YMD2と無関係であるにも関わらず何度かこの報告を受けたため、ここに記述した)

[その他の調整]

YMD2 [Other Changes] (英語)

fEssentialDownCombatHealthRegenMult 0.75 から 0.1 へ

フォロワーを含む不死/保護されたNPCの体力が0近くまで低下し膝をついたあと、体力を回復し立ち上がるまでの時間が遅くなりました。不死/保護されたNPCが戦闘中にゾンビのように振る舞うことはもうありません。書き忘れ

fActiveEffectConditionUpdateInterval 1 から 0.5 へ

;呪文の条件は毎秒チェックされるため、0.5の値によって条件付きの「すべての」呪文と能力の条件チェックが2倍の速さで応答します。この変更によってPS4版のゲームのパフォーマンスが低下することはないことが確認されています。ちなみに、炎のマントなどの呪文はこのmodによる変更とは別の設定によってすでに0.5秒間隔で動作していました。

fEnchantingSkillFactor 1.25 から 1.5 へ

;アルケイン付呪器で付呪されたアイテムは付呪スキルが向上するにつれて品質がより大きく向上します。(fEnchantingSkillFactor 1.25 から 1.5 へ)

fCombatDodgeChanceMax 1 から 0 へ

;矢やボルトに対するNPCのスライド回避を無効にします。(死角から放たれた矢を山賊が避けるのを見たことがあるはずです。)

fWeaponTwoHandedAnimationSpeedMult 1.5 から 1.70 へ

;もう両手武器の攻撃速度は片手武器に大きく劣ることはありません。

fObjectHitWeaponReach 150 から 90 へ

fObjectHitTwoHandReach 112 から 95 へ

fObjectHitH2HReach 64 から 60 へ

fCombatBashReach 141 から 70 へ

;武器の範囲を実際のアニメーションと一致させます。

fCombatDistance 141 から 121 へ

fCombatDistanceMin 400 から 300 へ

;武器の範囲が調整されたことをAIに理解させるために。

fCombatAimProjectileRandomOffset 16 から 30 へ

;NPCによる長距離射撃の精度を低下させます。

fCombatStaminaRegenRateMult 0.35 から 0.75 へ

fCombatMagickaRegenRateMult 0.33 から 0.75 へ

;戦闘中のマジカとスタミナ再生ペナルティが減少しました。

fDamagedStaminaRegenDelay 0.5 から 2 へ

fDamagedMagickaRegenDelay 0.5 から 2 へ

;マジカとスタミナは2秒のクールダウン後に再生を開始します。

fStaminaBlockDmgMult 0.25 から 0.5 へ

;防御は受けたダメージの25%ではなく50%のスタミナダメージを引き起こします。

fArmorRatingBase 1 から 2 へ

;NPCの隠し防御値の計算に2を掛けます。プレイヤーには影響しません。

fAutoAimMaxDegrees 1 から 0 へ

;一人称モードでのみ自動照準補正を無効にします。

iStaggerAttackChance 50 から 100 へ

;パワーアタックは常によろめきを引き起こします。

fPlayerDeathReloadTime 5 から 1.5 へ

;死んだあとの自動ローディングまでの時間が1.5秒に変更されました。すぐに再戦できます。

「俊馬の石碑」による鎧の重量緩和効果が半減しました。

ドラゴンボーンDLCの「同胞の洞察」の効果と同様に機能する隠しperkが習得済みです。

防御perkの「シールドチャージ」の効果は弱体化されました。対象は大きくよろめきますがダウンしません。

破壊perkの「二連の衝撃」は弱体化されました。対象は50%の確率でよろめきます。

隠密perkの「影の戦士」は弱体化されました。影の戦士の効果を再度使用するには、10秒のクールダウンが必要です。

防御perkの「クイック・リフレックス」の効果時間は1秒から0.33秒に変更され、時間減速効果の強度は向上しました。クイック・リフレックスperkの利便性は低下しましたが、それでもパリー機能のためにあなたの反射神経を補助します。

「激しい炎」perkの効果は、「戦慄の幻」perkによって無視されるようになりました。これにより、誤って炎属性呪文のダメージごと効果が向上するというバグが修正されました。(戦慄の幻perkが恐怖呪文にのみ影響を与えることを意図していたことは明確なので、バランス調整のために。)

アージダルのアルカナの指輪の「爆発」呪文のダメージは重複しなくなりました。(この呪文による効果は見習いレベルであるべきなので、バランス調整のために。)

氷属性呪文や付呪による移動速度低下効果がNPCに対して効果を及ぼさないというゲームのバグを修正しました。

NPCが死亡したときの不自然な回転アニメーションが削除されました。

ゲームでのバッシュの動作と同様に、各武器のパワーアタックに必要な最低スタミナを設定しました。片手武器は40、両手武器は55、二刀流攻撃は70です。

よろけている間、ジャンプすることはできません。

通常攻撃によろめき効果が付与された「ウィンドシア」の効果が削除されました。バッシュ攻撃の効果は引き続き機能します。

「素手」によるパワーアタックは小さなよろめきを発生させます。この変更は、すべてのクリーチャーと動物にも適用されます。

ゲームのバグである「チェインライトニングの杖のエンチャント効果によろめき効果が含まれている」を修正しました。

ゲームのバグである「スタミナダメージエンチャントに炎ダメージキーワードが含まれている」を修正しました。

各クリーチャーの防御値は最小で50、最大で200になりました。

「crDragonResistNPCs」perkが変更されました。これはNPCによるダメージを半減させるためのドラゴン種族用の隠しperkでしたが、今はより高度に動作します。
1:ドラゴンはプレイヤーとNPCから受ける物理ダメージを半減し、50%の確率でよろめきを無効化します。

- 2: ドラゴンの体力が35%以下になると(つまり、体力バーの半分に達して着陸を余儀なくされた場合)ドラゴンによる攻撃とシャウトのダメージは33%向上します。
- 3: ドラゴンが着地すると、ドラゴンはNPCによる弓とクロスボウからのダメージを90%軽減します。
- 4: ドラゴンはパワーショットperkのよろめきを無視します。