

このMODのコンセプトは...

高い互換性

フェアな戦闘

高難易度

タイミングを基準とした戦闘

カスタマイズ可能な機能 (v1.3 以降)

アスタリスクがついている項目は、**MOD**によって基本データが変更されていることを意味しています。

* 難易度によるダメージを微調整しました。あなたの攻撃は、より効果的にダメージを与えますが、あなたが受けるダメージも増大しています。Very Easyの難易度はチートモードです。あなたは死ぬことはなく、あなたの攻撃力は10000倍です。(ゲーム設定)

[デフォルト]

難易度

与ダメージ / 受ダメージ

Very Easy 与 x2 受 x0.5

Easy 与 x1.5 受 x0.75

Normal 与 x1 受 x1

Hard 与 x0.75 受 x1.5

Very Hard 与 x0.5 受 x2

Legendary 与 x0.25 受 x3

[You must die]

難易度

与ダメージ / 受ダメージ

Very Easy 与 x10000 受 x0

Easy 与 x1.3 受 x1

Normal 与 x1.15 受 x1.75

Hard 与 x1 受 x2.50

Very Hard 与 x0.85 受 x3.25

Legendary 与 x0.7 受 x4

* 多くのゲーム設定を変更することによって、よろめきシステムは新しくなりました。従来のよろめきシステムでは、プレイ

ヤーのカメラが揺れるだけで、行動は妨げられませんでした。しかし、このMOD変更の結果として、プレイヤーはパワーアタックや他の要因によって実際に一時的な行動不能状態になります。(ゲーム設定)

- 重装能力「安定性」について

「すべての箇所に重装鎧を身に着けていたら、よろめく確率が50%低下する。」

誤訳です。このMODでは互換性のために能力の説明を修正していませんが、正しくは「重装鎧のみを身に着けていたら、よろめきは50%低下する。」です。軽装と混在していない限り、重装の兜のみで条件を満たすことができますし、%は確率ではなく割合です。この能力による効果は意図された通りに働いていました。しかし、カメラが揺れるだけのよろめきシステムでは、誤訳と相まって、安定性の効果を正確に実感することができなかったはずです。

パーサーナックスから習得可能な「努力なき力」の能力による効果も同じように、確率ではなく割合です。

* 従来の設定では、戦闘中のスタミナとマジカの基本回復速度は33%でしたが、このMODによって66%に変更されました。(ゲーム設定)

* バッシュの到達距離が大幅に減少し、武器による攻撃の到達距離も減少しました。(ゲーム設定)

* 防御は実際に発生したダメージの半分のスタミナを失います。(ゲーム設定)

* 両手武器による攻撃速度は、以前より25%速くなりました。(ゲーム設定)

* 矢に対しての奇妙な回避行動は無効化されました。NPCは忍者のようなスライド回避を実行しません。(ゲーム設定)

* 死亡後のカメラの時間は1秒に変更されました。すぐに再挑戦しましょう。(ゲーム設定)

* 一人称モードの自動照準システムは無効になりました。三人称モードでは、依然として自動照準システムは機能します。(ゲーム設定)

* NPCによる照準の精度はわずかに低下しました。(ゲーム設定)

* 防御しながら移動するときの速度が少し速くなりました。(移動タイプ)

* 片手武器での攻撃中の移動速度は遅くなりました。(移動タイプ)

* 弓とクロスボウと魔法による攻撃中のカメラの回転速度が遅くなりました。(移動タイプ)

* 魔法詠唱中の後退移動が遅くなりました。(移動タイプ)

*「駿馬の石碑」による鎧の重量軽減効果は半分になりました。（能力）

- 条件付きダメージ倍率システムが追加されました。

[条件付きダメージ倍率]

-（敵とプレイヤー）バックスタブが追加されました。後ろからの攻撃は二倍のダメージを与えます。隠密攻撃では無効で、これは戦闘中にのみ機能します。（能力）

バックスタブシステムの設計の段階では、キルムーブを流用した特殊行動でした。しかし、キルムーブの流用は特定の状況でのみ起こる再現可能なバグを引き起こすことが確認されています。この問題を迂回する方法を見つけることができるまでは、バックスタブは単に背後からの攻撃によるダメージの倍率にのみ作用します。

あなたがフォロワーや友好的な動物を持っている場合、バックスタブのダメージは166%です。

対象が何らかの幻惑魔法効果による影響を受けている場合、バックスタブのダメージは133%です。

-（敵とプレイヤー）カウンターダメージが追加されました。近接攻撃中、125%のダメージを受けます。（遠隔攻撃中または魔法詠唱中の場合、150%のダメージを受けます。）（能力）

-（プレイヤーのみ）パリーが追加されました。パワーアタックに対してタイミングよく行われたバッシュは、敵を大きくよろめかせることがあります。（特殊な音と視覚効果が発生しま

す。)また、その直後の攻撃は防御値を無視して2倍のダメージを与えます。(能力)

- (プレイヤーのみ) タイムドブロッキングが追加されました。(ジャストガード、直ガ。)武器や盾で防御を開始した瞬間からほんの少しの間だけ、前方からの攻撃によるダメージを無効化することができます。タイムドブロックはクイックリフレックスの動作よりも優先されますが、クイックリフレックスを無効にするわけではありません。(能力)

- (プレイヤーのみ) 呪文の有効性が追加されました。鎧を着ていると呪文の有効性が低下します。服を着ていると呪文の有効性が向上します。あなたがそれらすべてを身に着けている場合、呪文は25%強力になります。(または、呪文は25%弱くなります。)

- (プレイヤーのみ) 条件付き隠密攻撃が追加されました。隠密攻撃は33%強力になりますが、対象が警戒状態にある場合、隠密攻撃は33%弱くなります。

- (プレイヤーのみ) NPCにキーワード「ActorTypeAnimal」がある場合、プレイヤーのレベルが10上昇するたびに、あなたは10%の追加ダメージを受けます。プレイヤーのレベルが100の場合、それは200%のダメージです。(能力)

* 能力「crDragonResistNPCs」が変更されました。これはNPCによって引き起こされたダメージを半分に減らすためのドラゴン種族のための能力でしたが、今はそうではありません

ん。ドラゴンはプレイヤーとNPCからのダメージを半分にし、50%の確立でよろめきを無効化します。さらに、ドラゴンの体力が半分以下のとき、ドラゴンによる攻撃とシャウトは25%の追加ダメージを得ます。(能力)

- (プレイヤーのみ)あなたはDLC2の「同胞の洞察」の効果と同様に働く能力をすでに習得しています。(能力)

* 防御スキルの「シールドチャージ」の効果が弱まりました。対象はよろめき、一時的に行動が妨げられます。(魔法の効果)

* 破壊スキルの「二連の衝撃」の効果が弱まりました。対象は50%の確率でよろめき、一時的に行動が妨げられます。(魔法の効果)

* 隠密スキルの「影の戦士」は弱体化されました。影の戦士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。(魔法の効果と魔法)

* 防御スキルの「クイックリフレックス」の時間減速の効果時間が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の利便性は低下していますが、それでも瞬間的な時間減速効果は、あなた自身の本当の反射神経を手助けするはずで
す。(魔法の効果と魔法)

*「激しい炎」の効果は、「戦慄の幻」能力によって幻惑魔法であると誤認されなくなりました。これで、間違った火炎ダメージの増加は二度と起こりません。(魔法の効果)

* DLC2の「爆発」の火炎ダメージはもう重複することはありません。(この魔法は見習いレベルですが、異常に強いので修正しました。)(魔法の効果) そもそも、原文では「Ignite」(着火)です。よわそうですね。また、どうしてこれが「爆発」と訳されたのでしょうか。きっと翻訳担当者が寝ぼけていたんでしょうね。

* バニラのゲームでは冷氣魔法による低速効果がNPCに対してほとんど効果がありませんでしたが、修正しました。(魔法の効果) 明らかに設計ミスです。

* すぐに「シールドチャージ」を使うことができます。しかし、あなたが能力を習得するまで、シールドチャージの効果はありません。(アイドルアニメーション)

* NPCが死亡したときの不自然な回転アニメーションは無効化されました。(アイドルアニメーション)

* バッシュとパワーアタックを実行するには、最低でも30ポイント以上のスタミナが必要です。これは、スタミナ持続回復スプ効果による無制限なパワーアタックを無効にします。(アイドルアニメーション)

* あなたがよろめき中なら、ジャンプすることはできません。(アイドルアニメーション)

*「ウインドシア」の通常攻撃によるよろめき確定効果による不正行為はもうありません。バッシュによるノックダウン効果は今までどおり機能します。(武器)

*「素手」によるパワーアタックは軽度のよろめきを引き起こします。この変更はすべてのクリーチャーや動物にも適用されます。(武器)

*「チェインライトニングの杖」のエンチャント効果だけに誤って含まれていたよろめき確定効果を削除しました。(エンチャント)

[カスタマイズ可能な機能] ver 1.3

「Setting Room」が追加されました。このmodのいくつかの機能を変更することができます。「zzz Teleport: Setting Room」のパワーを使ってください。

デフォルト値は赤で塗りつぶされています。

有効 = Enable 無効 = Disable

- 「同胞の洞察」の能力: 有効または無効
- タイムドブロッキング: 有効または無効
- パリー: 有効または無効
- バックスタブ: 有効または無効
- カウンターダメージ: 有効または無効
- 防御された攻撃の反動: 有効または無効

- プレイヤーのよろめき: 「シェイク」または「ショート」または「フル」
- NPCのよろめき: 「ショート」または「フル」
- シャウト中: 「ジョギング可能」または「ジョギング不可」
- 呪文の有効性: 有効または無効
- 条件付き隠密攻撃: 有効または無効

よろめきタイプがショートの場合、安定性を持っているNPCは50%の確率でよろめきを無視することが出来ます。

このMODには戦闘AIに対する変更が含まれていません。私はこの変更が選択肢になるべきだと感じたからです。お好みの戦闘AI変更MODと併用してお楽しみください。(ただし、ご注意ください。あなたの反射神経とテクニックがAIの判断速度を超えない限り、戦闘に勝つことは困難でしょう。)

このMODはほとんどすべてのMODと互換性があり、インストールとアンインストールは安全に行うことができます。ただし、MODをアンインストールする場合は、一般的なMODのアンインストールの手順に従ってください。

[互換性について]

Smilodon - Combat Of Skyrim [PS4]

このMODは戦闘改善のための典型的な編集を行っています。しかし、SmilodonのPS4版は、ほとんどの機能を実装していないことを覚えて

おいてください。PS4版の主な機能は、改善されたAIと動的なダメージ倍率です。(攻撃の機会)

ゲーム設定は「You must die」によって上書きされるべきです。
- おすすめすることはできません。

SkyLITE Combat Overhaul

このmodは**Smilodon**による編集と同じものを含みます。このMODによる編集は包括的なので、他のMODとの競合に注意してください。

(種族データの編集、Player参照に対しての直接的な編集、石碑効果の編集、フォロークエストの編集、スキル成長率の編集、移動タイプの編集など。)

ゲーム設定は「You must die」によって上書きされるべきです。

DIRGE - The Roleplaying Overhaul

基本的には、いくつかのMODによる変更を纏めたものです。このmodは**SkyLITE Combat Overhaul**による編集と同じものを含みます。このMODによる編集は非常に包括的なので、他のMODとの競合に注意してください。

これが「オーバーホール」のカテゴリに属していることを忘れないでください。ほとんどの場合、他のMODとの間には軽微な競合が発生するでしょう。

(既存Perkの編集、種族データの編集、Player参照に対しての直接的な編集、石碑効果の編集、フォロークエストの編集、スキル成長率の編集、移動タイプの編集、錬金素材データの編集、光源データの編集、野外セルの編集、レベルドリストの編集、エンカウンターゾーンの編集、解体レシピの追加など。)

ゲーム設定は「You must die」によって上書きされるべきです。

- **Mahin1**は言った:「これは私の古いMODである**SkyLITE Combat Overhaul**の次の進化です。**DIRGE**は**SkyLITE**の機能を引き継ぎ、さらにハードコアなオールドスクールRPGの感覚のためにゲームの無数の側面を微調整することによってそれをさらに拡張します。」

Realistic Melee Range For PS4

このMODによる編集は「You must die」に含まれていると言えるでしょう。併用は不要です。

[PS4] Better Combat AI

「You must die」と完全に互換性があります。

Hardcore Aggressive Combat AI PS4

「You must die」と完全に互換性があります。

Hardcore Combat AI (PS4)

「You must die」と完全に互換性があります。

TLS Combat Realism PS4

「You must die」と完全に互換性があるはずです。

Unique Combat Overhaul PS4

「You must die」と完全に互換性があるはずです。

Hardcore Difficulty: No Milkdrinkers [PS4]

このMODによる編集は「You must die」を上書きしなければなりません。

Athletik Combat: Realistic Movement And Dodging

このMODによる編集は「You must die」を上書きしなければなりません。

Immersive Movement

このMODによる編集は「You must die」を上書きしなければなりません。

Effective Blocking

「You must die」と完全に互換性があるはずです。

Hardcore No Jump During Combat

このMODによる編集は「You must die」を上書きしなければなりません。

Technical Jump PS4

このMODによる編集は、おそらく「You must die」を上書きしなければなりません。

Super Jumping Attack

このMODによる編集は、おそらく「You must die」を上書きしなければなりません。

Super Rolling Jump

このMODによる編集は、おそらく「You must die」を上書きしなければなりません。

Change Jump To Silent Roll

このMODによる編集は、おそらく「You must die」を上書きしなければなりません。

Hardcore Disable Bash

このMODによる編集は「You must die」を上書きしなければなりません。

Counter Attack

このMODによる編集は、おそらく「You must die」を上書きしなければなりません。

Weapon Parry And Stagger Standalone

不明。返答待ちです。(併用可能であることを期待しています。)今のところ、
作者はMODのサポートについてあまり積極的でないようです。