

基本システム

マスターが戦闘不能で決着が付く。

サーヴァントはマスターより強めに調整されている。
基本はサーヴァントを前に出して弱点であるマスターを守る形で立ち回る。

マスターはサーヴァントの体力回復、ゲージの自然回復能力を持つ。
サーヴァントを長生きさせる為にも定期的に交代する。
読み勝ちすればマスターでも結構活躍できる。

- [基本システム](#)
- [体力](#)
 - [体力概要](#)
 - [最大体力一覧](#)
- [魔力](#)
 - [魔力概要](#)
 - [魔力の自然生成一覧](#)
 - [最大魔力一覧](#)
- [三すくみ](#)
 - [縦・横・軸移動](#)
 - [攻撃・ガード・崩し](#)
- [チェーンコンボ](#)
- [カウンターヒット](#)
- [スタン](#)
- [ガード](#)
- [壁](#)
- [ダメージ補正](#)

体力

体力概要

キャラ毎に最大体力が設定されている。
残り体力で被ダメージの変わる根性値システムなし。
体力が少なくなったら点減する。

サーヴァントがダメージを受けたとき、ダメージの何割かは交代することで回復可能。
体力ゲージの白い部分は、マスターが戦っている間に少しずつ回復していく。
また、能力開放の効果時間中も少しずつ回復していく。

マスターが攻撃を受けたときは全てが回復できないダメージとなる。
できるだけ長くサーヴァントに戦わせるのが重要。

必殺技や宝具等をガードしたときの削りダメージが大きめ。
マスターはそのまま回復不能のダメージ。サーヴァントは全てが回復可能なダメージ。
残体力が少ないときの削り殺しに要注意。

マスターが土朗のときは、マスターも控えに回ることによって体力を回復可能
マスターがイリヤのときは、サーヴァントが戦闘中でも少しずつ体力回復可能（遅め）
ランサー及びバーサーカーは削りダメージでフィニッシュされない特殊能力あり

最大体力一覧

Ver1.21変更点
桜：体力を少し増加
黒桜：体力を少し低下
Ver1.12変更点
土郎：体力を少し増加

-500ぐらい誤差はあるかも
マスター

10800	葛木宗一郎 言峰綺礼
-------	------------

9600	衛宮士郎 バゼット
8400	遠坂凜
7800	間桐桜
6600	黒桜

サーヴァント

15000	バーサーカー セイバーオルタ
14400	セイバー アーチャー ランサー ギルガメッシュ
12000	ライダー ハサン
10800	キャスター アヴェンジャー
9000	アサシン

控え時の体力回復速度は固定値で、割合ではない。バーサーカーの回復は遅くアサシンは速く見える

魔力

魔力概要

「切り札（宝具）」1~3ゲージ
「攻撃交代」1ゲージ
「能力開放」1ゲージ 令呪1本
「強制転移」1ゲージ 令呪1本

攻撃をヒットさせたりガードさせたりするとゲージが溜まる。
攻撃を喰らった側もその半分以下ぐらいは溜まる。

マスター操作中は上記に加えて魔力の自然生成を行う。
各マスターによって自動増加量に差があり、魔力が高いマスター程溜まるのが早い傾向。
魔力の自然生成については選んだサーヴァントは関係ない。

魔力の最大値はキャラ選択時に決定される。
マスターの最大魔力+サーヴァントの最大魔力の足し算。小数点以下は切り捨て。

能力開放の効果時間中は攻撃ヒットによるゲージ溜め効果がなくなる。
（ただしライダーの鮮血神殿による魔力吸収効果は有効）

魔力の自然生成一覧

Ver1.12変更点
魔力回収ボーナスを継続タイプから攻撃ヒット時に変更。
Ver1.10変更点
言峰：魔力の増加量を減少
Ver1.02変更点
先生以外の生成スピード上昇。
イリヤも能力開放中にゲージが溜まらなくなりました。

魔力最大値	魔力生成速度
先生1.5	65秒ぐらい/1ゲージ
主人公2.0	40秒ぐらい/1ゲージ
神父2.5	45秒ぐらい/1ゲージ

バゼット2.5	34秒ぐらい/1ゲージ
凜3	25秒ぐらい/1ゲージ
桜3.5	25秒ぐらい/1ゲージ
黒桜4.5	0
イリヤ4.5	0

最大魔力一覧

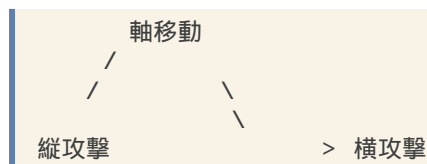
小数点以下切り捨て

	狂+0	槍+0.5	我+1	剣+1	騎+1	殺+1	弓+1.5	黒+2	魔+4
先生1.5	1	2	2	2	2	2	3	3	5
主人公2	2	2	3	3	3	3	3	4	6
神父 バゼット2.5	2	3	3	3	3	3	4	4	6
凜3	3	3	4	4	4	4	4	5	7
桜3.5	3	4	4	4	4	4	5	5	7
イリヤ 黒桜4.5	4	5	5	5	5	5	6	6	8

三すくみ

縦・横・軸移動

軸移動からの攻撃、横攻撃、縦攻撃、この三つは三すくみ、つまり「じゃんけん」になっている。



「縦攻撃 牽制、軸移動 飛び込み、横攻撃 対空」と

2D格ゲー好きならこう捉えると分かりやすいか。

大きな違いは、「見てから対空」といった要素がほぼ無いこと。

先読み先置き要素が多く「後出しじゃんけん」ではない。

2chスレ内でこの読み合いを運ゲーと呼ぶ声も見かけた。

ただ、適当にゲーチョコキパーを出せば相手に50%で勝てるゲームで無いことは考えれば分かるはず。まあ面白ければ問題ない、聞くだけなら単純なシステムなのに他ゲーと違うから取っ付き難いだけ。

近接戦闘時、この三すくみのじゃんけんで戦うことになる。が、例外も多く存在する。

「あいこ」

お互いに縦攻撃、お互いに横攻撃

こういった状況はかなり多い。

発生が早い技が勝ちやすく、発生が遅い技は負けやすく

しゃがみで避けれる技はしゃがみ攻撃に弱い。

「潰されない横攻撃」

セイバーやアーチャーの236Cなど。

攻撃交代もこれに当たる。

発生勝ちできる早さなら上記三すくみ全てに負けない。

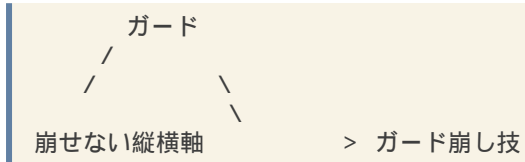
ガードに弱い。

「当身効果のある攻撃」
アサシンの236Bなど。
通常「あいこ」になるところを無視して一方的に勝つ。

「アーマー効果」
パーサーカーの4Cなど。
攻撃を受けても仰け反らない。

「ジャンプ攻撃」
横攻撃に勝ち、縦攻撃に負ける。
技相性が軸移動と全く逆な三すくみであり、軸移動での接近手段の対の選択肢として使用。
このゲームは「飛び込みから大きなコンボを繋げにくい」傾向があるので留意すること。
また、その他色々あってバツタ戦法が強いゲームではない。

攻撃・ガード・崩し



格闘ゲームの基本。こちらの三すくみも大事。
縦横軸のじゃんけん要素に意識を取られて疎かにならないように。
相手の攻撃に無理なじゃんけんはしないでガードするとか。
攻撃すると見せかけてガードを誘い投げるとか。
CPUにはこの要素を考えないで縦横軸のじゃんけんて殴ってた方が勝てる。

「ガード」
縦横軸の選択肢にならある程度負けない。
しゃがみガードすれば避ける技も多く、ガードして硬直差有利な技も多い。
じゃんけんて強い技はそのようなガードに弱い傾向もある。
格ゲー未経験者には軽視されがちだが、反撃確定でなくても有利時間があるなら有利なんだと認識すべき。

「ガード崩し技」
縦横軸の選択肢にならある程度負ける。
しゃがみガードを崩すものとして挙げられるのは「投げ」「A系の特殊技」「縦属性な中段」「スタン時のガード不能」

- 投げ：縦・横攻撃は出始めから投げ無敵。
- A系の特殊技：軸移動で回避できて縦属性に潰される。見切りにくいが、スタン時でない限りリターンがない。
- その他中段：発生が遅く、刺し合いで出していらず潰されている。中段は共通して縦属性であり軸移動で回避できる。
- スタン時ガード不能：（小次郎236Cを除いて）全て縦属性。

チェーンコンボ

弱攻撃（連打可能） 縦・横攻撃 特殊攻撃（BC）
特殊攻撃（A） 特殊攻撃（BC）
キャンセル可能な攻撃 必殺技・攻撃交代
超必キャンセル可能攻撃 超必殺技
必殺技 超必殺技

一部特殊技、ダッシュ攻撃にはキャンセルが対応していないが
超必殺技でキャンセルが可能な場合がある。

カウンターヒット

相手の攻撃の出掛かりを潰すと成立。
カウンターヒットさせた技のダメージが1.5倍になる効果に加えて、
のけぞりや吹き飛びの強化、特殊な追撃演出などが入ることがある。

- 例1 セイバーの2Cがカウンターヒットすると受身が取れないので8BCの大ダウン追い討ちが確定
- 例2 アーチャーの9Bがカウンターヒットすると相手を浮かせるので、空中コンボが狙える
- 例3 ハサンの214Bがカウンターヒットすると特殊演出に入り追加ダメージが取れる

なお、攻撃の出掛かりを潰したときだけに限らず、
ダッシュ中に攻撃を食らうことでもカウンターヒットになってしまう。

軸移動中は特に食らいやすいので要注意。

スタン

特定の攻撃をヒットさせると背景が暗くなる演出が入りスタン状態になる。
相手がスタン状態になっている間はこちらの技が一時的に強化され、非常に有利になる。
代表的な効果は以下。

特定の技がガード不能技になる
相手に地上通常投げを決めると大ダメージのスタン投げになる
技ヒット時の効果がカウンターヒットと同じものになる（ダメージアップ効果はなし）

スタンは一定時間経過するか一度ダウンすることで解除、通常状態に戻る。
スタン中専用のコンボはほとんどもなく痛いので頑張って凌ごう。
コンボの締めめにダウンを奪うと、それもカウンターヒットと同じものなので割と確定でダウン攻撃に繋る。
スタン発生時はあらゆるキャンセルが効かないので注意。

ガード

下段攻撃 立ちガード不可能
中段攻撃 しゃがみガード不可能
ガード弾き攻撃 立ち・しゃがみガードが一瞬崩れる
ガード不能 立ち・しゃがみガード不可能
投げ 立ち・しゃがみガード不可能

基本はしゃがみガード。
それを崩す中段攻撃やガード不能はほぼ全てが縦属性でかつ発生が遅いです。
暴れに弱かったり、固め回避の軸移動に弱かったり、見てから立ちガードできるものもあります。

どのガード崩し要素も「見てから反応」よりも「先読みして回避・潰し」の方がよさ目。

一部の弱攻撃（ジャンプAや中段になっている6A等）は、食らい硬直の後半からガード可能。

壁

ステージの中には「壁」が用意されているものがある。
特定の技で相手を壁に向かって吹き飛ばした場合、相手は壁に激突する。

激突時には500の追加ダメージに加えて、
壁にぶつかった相手が受身不能で浮き上がり、さらに追撃を狙うことができる。
ただし、壁との衝突が発生するのは一コンボ中に一度のみ。壁衝突を連続で狙うことはできない。

ダメージ補正

補正にはいくつかの種類があり、これら全てを加味してダメージが算出される。

初段補正

コンボの最初に使った技によって大きな補正が掛かるものがある。
スタート地点が変わるので、初段補正が重い技からコンボに行くどうしてもダメージが低くなる。
弱攻撃の類は大きめに補正が掛かる傾向（セイバーのA、2A等、初段補正70%）
縦攻撃や横攻撃は補正小さめ（セイバーのB、C等、初段補正90%）
ごく一部の技には初段補正がない（セイバーの4B等）

コンボ補正

コンボの2段目以降の技に掛かる補正。
技ごとに補正値からそのまま減算していく（セイバーのA等、1ヒットにつき-5%）

空中ヒットの場合、1ヒットごとの補正が重くなる模様？（地上ヒット時の1.5倍？）

最低ダメージ保障

補正によりダメージが激減した場合、ダメージ保障値が優先される。
ダメージ保障値はたいていの場合攻撃値の10%。50以下の場合50がダメージ保障値になることが多い。
（例えばセイバーのA、ダメージ保障値50なので、補正が50%を下回ると以降のダメージは50固定となる）

また、中には特殊なダメージ計算をする技も存在する。

例...セイバーの623Aは、通常よりも1.5倍多く補正が掛かる

(A > 623Aの場合、Aの初段補正で70%なので、 700×0.7 で490dmg...とならず、補正によって減った210dmgを1.5倍した数値、 $700 - (210 \times 1.5) = 385$ dmgとなる)