

ディッカー編の基本システム

- ・前後半の2章仕立てになっている。RPGとローグライク（不思議のダンジョンみたいな感じ）

1章

- ・はじめに所属するところを決める。「レッドドラゴン」「ブラックタイガー」「ホワイトベア」から選ぶ
 - レッドドラゴンでは[歓楽街](#)がホームとなり、「[ラセツ](#)」か「[ヤシャ](#)」のどちらかを仲間にする
 - ブラックタイガーでは[ガラクタ山](#)がホームとなる。が、他の組織とは違い、仲間は一人もつかないため自分で仲間を探さなければならない。
 - ホワイトベアでは[港](#)がホームとなり、[ゴンダ](#)を仲間にする
- ・町でのうろつきと、ダンジョンの探索でストーリーが進む。ダンジョンには5日ごとにしか入れない（入らなくても良い）
- ・はじめに所属するところで難易度や利点が大きく違ってくる。
- ・レッドドラゴンではラセツやヤシャが結構頼りになり、さらに一番強い三頭ドラゴンを最初に相手にでき、その次に強い永遠なる者、一番弱い皇帝ライムと、ボスの流れが非常に良いため3つの珠が一番取りやすい。
- ・ブラックタイガーは仲間が始めに一切つかないために難易度は少し高めだが、指導を覚えるピエロを最初に仲間にする、パーティーを強くする事が容易な上に電極角やバンパーなどのレアアイテムが比較的集まりやすい塔の遺跡を最初に回す事が出来る。
- ・ホワイトベアはゲーム中最強の攻撃力を持つゴンダを味方に付ける事ができ、森の遺跡は運が良ければ初めてのダンジョン潜入でクリア可能。[タケミ](#)を仲間につければスパナで気絶させている間にパワーのあるゴンダでゴリ押しするというラフな戦い方が出来る。1章クリア後に指導を覚え、攻撃力の高いヘルガを仲間にするのも魅力。
- ・すべきことは、2章のためのディッカー部品、仲間集め。ペラを貯めるのは2章で好きなだけやれば良い。
- ・ダンジョンの敵については[ディッカー編の敵キャラクター](#)を参照。
- ・パーティーレベルが10、20になったときにランダムでスキルを1つ習得する。幸運持ちの主人公を狙おう。
- ・50日目に、レッドドラゴンの襲撃イベント（珠を3つ持っている）ガンダーと対決、さらにラスボス天使と闘う（珠を3つ持っている）

2章

- ・野球人形のパーツを集めるべくダンジョンにもぐる。うろつきコマンドは無く、毎日ダンジョンに入ることになる。
- ・仲間は1章で仲間にしたキャラを引き継ぐ（死んでしまったキャラはそのまま）
- ・武器（～砲など）・所持アイテムも1章のまま引き継ぐ
- ・ダンジョン内では、武器は全く現れない。代わりに野球人形のパーツが手に入る
- ・レベルは1に戻る。ダンジョン内ではレベルが上がるが、ダンジョンを出るとレベル1に戻る。但しスキルレベルが上がるごとに能力も上がる模様。
 - スキルはレベル1に戻らない
- ・スキルはスキル取得数×10レベルになったときにひとつ取得する
- ・ダンジョンは21階以降も存在し、999階まである。（公式サイトにて）

潜れば潜るほどレアな特殊能力が手に入る？

- 全滅や燃料切れ、ディッガー大破でゲームオーバーになった場合、再開時にダンジョン突入直前まで戻される。そのとき、**パーティの** 仲間のうちランダムで1人死んでしまう(当然ペラ等のペナルティもある)
 - セーブせずに電源OFFやリセットなどによって正常終了出来なかった場合も同様となる。電池切れにはくれぐれも注意。危なくなったら途中で中断セーブを書こう。
- 1章で出てきた皇帝スライム、三頭のドラゴン、永遠なる者はごく低確率で一つの階に集まっている(但しLvはダンジョンの階層に依存する)

[TOP](#) > [装甲車バトルディッガー編](#)