

- [Q 今回の裏サクセスはどんな感じ?](#)
- [Q これってスペースキャプテン編の続編じゃないの?](#)
- [Q 一章と二章の具体的な違いは?](#)
- [Q 今回は強い選手作れる?](#)
- [Q 選手登録はどんな風に行われる?](#)
- [Q オリジナル変化球・サブポジションパーツは入手可能?](#)
- [Q 最初の勢力選択はどれを選べばいい?](#)
- [Q 珠が全然揃えられなくてクリアできる気がしない](#)
- [Q じゃあ珠を揃えたら何が起きるの?](#)
- [Q ペナルティーくらうとどうなる?](#)
- [Q お勧めの装備は?](#)
- [Q いくら遺跡に潜っても装備が見つからない](#)
- [Q 手っ取り早く高性能の武器を拾いたい](#)
- [Q 5日目までにメンバーを3人そろえたい](#)
- [Q 各陣営のオススメパーティは?](#)
- [Q _____が仲間にならないんだけど](#)
- [Q 死んだ仲間って復活できる?](#)
- [Q 根性スキル未所持の仲間がやられたと思ったらなぜかHP1で生きてた](#)
- [Q 野球人形パーツの能力値が色分けされてる意味って何?](#)
- [Q 強い野球人形のパーツが見つからない](#)
- [Q 敵レベルってどれくらいなの](#)
- [Q 敵が全体的に強すぎて歯が立たないんだけど](#)
- [Q 貰える経験地が極端に減ったんだけどコレってバグ?](#)
- [Q 二章は脱出するたびにレベル1に戻るのに味方が段々強くなってて件](#)
- [Q スキルには何か法則があるの?](#)
- [Q お勧めのスキルは?](#)
- [Q 主人公が目的のスキルを覚えるまで何回リセットすればいいの?](#)
- [Q 仲間が急に新技を使い出した](#)
- [Q いつもシステムやジェノサイドに玉砕される](#)
- [Q 山の遺跡のボスが倒せない](#)
- [Q 塔の遺跡のボスが倒せない](#)
- [Q 森の遺跡のボスが倒せない](#)
- [Q 「逃げる」コマンドが出ないんだけどバグ?](#)

Q 今回の裏サクセスはどんな感じ?

RPG+ローグライク形式のサクセス。第一章・第二章の二部構成となっている。
 一章では50日間を遺跡探索や仲間集めを行い、最終日にお馴染みカメダのガンダーロボを倒せばクリア。
 二章は一章で出会った仲間を引き連れ野球人形のパーツが存在する遺跡を探索する。
 あと、このwiki全体でやたら勘違いされてるけど、「ディッカー」じゃなくて「ディッ **ガ** ー」です…
 一般ユーザーは後からページ名を変更できないのが辛い所、新規ページを作るときはページ名をちゃんと確認する事。

Q これってスペースキャプテン編の続編じゃないの?

開発スタッフ曰く、スペース編とディッカー編は無関係。スペース編はみんなの心の中で続いているとのこと。
 4裏の続編をにおわせる部分もあるが、いまいち不透明。ほかに気になるところは個人のご想像にお任せといったところ。

Q 一章と二章の具体的な違いは?

一章は仲間集め、装備の收拾が出来る。期間は50日
 二章は仲間集めと装備收拾は不可能だが、野球人形のパーツが手に入るため、選手育成は二章が本番。期間は無制限

Q 今回は強い選手作れる?

二章が無期限のため勘違いされやすいが、今回ALLAを作るのは多少難しい。
 完全無欠の選手を作るには結構な努力が必要となる。
 ただし、今回は投手の野手能力もある程度強化できるため、個性の幅が大きく広がった。
 最終的に無個性ALLAで溢れ返っていた今までのRPGサクセスと比べれば大幅に改善されたといえるかも。

Q 選手登録はどんな風に行われる?

それぞれのセーブファイルでかき集めたパーツを組み合わせて野手が投手を作成する。
選手名・投打・フォーム・野手のポジションは完成してから好きなように設定できる、
 よって今回の主人公の名前は完全に飾り。名前がカイジだろうがぬるぼだろうが関係無いため好き勝手な名前で構わない。

なお、選手を1人作るたびにパワポケポイントを10ポイント獲得できる。
 そのためパーツさえ揃っていればゲーム中で最も手軽なポイント収入源となる。
 ちなみに人形制作中にリセットすると、**使用していたパーツが消滅する**。
大半のマイナス能力は俺ペナで潰せるので、マイナス能力が出てもめげない事。でも投手は別。

Q オリジナル変化球・サブポジションパーツは入手可能？

どちらも裏サクセスでは入手不可能。
 そもそもメインポジションを決めるのは完成してから。
 完成前のメインポジションが決まってない選手にサブポジションの設定なんかできるわけがない。
 サブポジションは俺ペナで経験点10でつけられるので、欲しければそちらで。
 オリジナル変化球は表サクセスでないとなら取得不可。

Q 最初の勢力選択はどれを選べばいい？

大きな違いは **探索する遺跡の順番、仲間に加えられるキャラ、遺跡制覇後に戦う敵**。
 遺跡の順番、迫りくる敵など **2章には関係ないので 誰を仲間にできるか** が最重要要素。
 どんなにあがいても50日経過すれば必ず2章に進むのだから2章で生きる要素を優先するのが一番。
 よってお勧めの順番は

- ・ 1.とりあえずレッドドラゴンでサクセスの仕組みになれる
- ・ 2.他の2勢力も試す
- ・ 3.自分の好きな仲間を加えられる勢力を選ぶ

他の勢力はアルバムを埋めるとき以外に利用するメリットはない。

ちなみに勢力によって探索できる遺跡の順番は

- ・ レッド ...山 塔 森
- ・ ホワイト...森 山 塔
- ・ ブラック...塔 森 山

完全クリアを狙うのなら苦手なボスから攻略できる勢力を選ぶというもあり。
 大体の各勢力での攻略難易度などは以下の通り。評価は 5つで。

勢力	3頭ドラゴン戦難易度	永遠なる者戦難易度	皇帝ライム戦難易度	三色珠コンプ難易度
レッドドラゴン				
ブラックタイガー				
ホワイトベア				
勢力	仲間の強さ	仲間の数	総合戦力	総合的な易しさ
レッドドラゴン				
ブラックタイガー				
ホワイトベア				

Q 珠が全然揃えられなくてクリアできる気がしない

一章のクリア条件は単純明快に言うと、**50日間生き残る事**。
 つまり最終日にやってくるカメダさえ倒せば、珠集めどころか **遺跡に潜らなくてもクリア可能**。
 敵のレベルはこちらに合わせてあるので仲間とアイテムさえ揃えれば初期レベルでも倒せる。
 珠を揃えようとすると難易度が極端に上がるのでサクセスの仕組みに慣れるまでは狙わない方がいい。

一章なら単に運が悪くだけ。リセットも活用して粘っていればそのうち拾えるはず。

Q 手っ取り早く高性能の武器を拾いたい

行ける遺跡の数と拾える武器の質の良さは比例するのでさっさと遺跡を三つとも開ける。武器が拾える確率が高い遺跡は塔>山>森の順。但しフロートを持ってない場合は山が安定。それでも武器が手に入らないのなら **遺跡にサトミを連れて行く** のが良いだろう。特殊マップには武器が多く落ちていることを利用しレギュラーを誘発させよう。

Q 5日目までにメンバーを3人そろえたい

以下の仲間は5日目までに仲間に加える事が可能。多少ながら運の要素も絡んでくるので注意。(;)内は場所と仲間にするためにこなすイベントの数。

- ・ 全勢力共通
 - タケミ(市場:3)
- ・ レッドドラゴン限定
 - ヤシャ・ラセツ(0)
 - ソムシー(歓楽街:2)
- ・ ブラックタイガー限定
 - ハガネ(ガラクタ山:2)
 - ピエロ(ガラクタ山:3)
 - タカユキ(ガラクタ山:1)
- ・ ホワイトベア限定
 - ゴンダ(0)
 - アキラ(港:3)

また、基本的にどこのうろつきでも初めはその場所の紹介イベントが発生するため、仲間目的でうろつける回数は3回。ホワイトベアのみ、**ゴンダを仲間の入れ替えでチームに入れなければ最初のイベントを回避して3日でアキラを仲間にできる**、ブラックタイガーの場合、5日目までに揃えられる組み合わせはハガネとタカユキのみ。2人とも運の要素が強く絡んでくる。狙い通りにならなかったらデータを作り直そう。

Q 各陣営のオススメパーティは？

レッドドラゴンなら主人公、ラセツ、タケミでほぼ固定。ラセツは降車タイプの中で屈指の強さを持ち、タケミは装甲の回復&スバナが便利。しかも5日以内に揃う。ブラックタイガーなら、主人公、ハガネ、タケミ。固有メンバーの中で、ピエロは爆弾とナイフなので安定しないし、タカユキは電気に弱い。なのでハガネが一番安定した強さ・・・ただしラセツに比べれば弱めだが。そしてタケミは上記参照。ホワイトベア。これがまた良い。主人公、ゴンダ、アキラで十分。しかも5日以内に揃う。アキラはタケミに近い位の装甲整備能力を持ち、攻撃力はタケミ以上。ゴンダはバズーカと銃剣。しかも乗車タイプの超パワータイプであり、3陣営の中でも最高級のメンバーである。ただし、ホワイトベアでの3珠攻略の難易度高。良いメンバーがあまり揃わないブラックタイガーは難易度中。良いメンバーが揃う上に、遺跡攻略も簡単なのはレッドドラゴン

Q が仲間にならないんだけど

まとめるとこんな感じ。仲間の詳細な加入方法は[仲間ページ](#)参照

- ・ サトミ、タケミはブラックタイガーが撤退、暴走していると必須イベントが出なくなる
 - 撤退、暴走した場合サトミは **威嚇射撃イベントを見ていない** とアウト。タケミは **その時点で未加入** だとアウト
- ・ アキラは街から全ての勢力が居なくなると仲間にならなくなる
 - 塔の遺跡の **永遠なる者を倒す** とアウト。それまでに仲間に加えよう。恐らく毒でも飲んだのか撤退したかのどちらかだろう。
- ・ 仲間になるイベントとは無関係なイベントを多く持つキャラもいる。
 - シロタの料理をごちそうしてくるイベントなど。教会と広場では特に多いので注意。
- ・ シロタ・リン・トウコは、途中で遺跡探索を挟まないとイベントが進展しない。詳しいタイミングは[仲間ページ](#)参照。
- ・ ウタノの聖水イベントは非常に発生しにくい。非常に早い段階で起こる事もある。
 - 聖水イベントの前に教会で会うと二度と仲間にならない。
 - シロタの連続イベントでBを選べば確実に発生できる。シロタ・トウコを仲間にする予定がなければこれがお勧め。
 - ウタノをシロタ、トウコと同時に仲間になりたい場合はランダムイベントを待つしかない。会えなくても泣かない。

Q 死んだ仲間って復活できる？

RPG仕立てとはいえ芯の部分はパワポケであり、失ったものは戻ってこないのがパワポケクオリティ。仲間は大切にしよう。

Q 根性スキル未所持の仲間がやられたと思ったらなぜかHP1で生きてた

おそらく、乗車戦闘中に仲間が死亡することはない、降車キャラと、車外に吹き飛ばされた乗車キャラは致死量ダメージを受けるとHP1で持ちこたえ、車内に避難して休憩する。ある程度回復したら降車キャラは降車して戦線復帰、乗車キャラはそのまま攻撃に移る、当然、主人公が戦車に乗っていない場合はそのまま死亡する。

Q 野球人形パーツの能力値が色分けされてる意味って何?

これは数値の大きさによって色分けされているだけ。パーツの部位ごとに能力の平均値が設定してあり、黒が平均範囲内、赤が平均以上、青が平均以下の数値を表している。遺跡深層でアイテムをいくらか処分したいときはこれを参考にするといい。

Q 強い野球人形のパーツが見つからない

基本的に深い階層に行くほど強いパーツが手に入りやすい。ただし、あくまでも確率が上がるだけで、必ずしも階層に応じた強さのパーツが出るわけではない。「幸運」スキルを持ったキャラを連れている場合、強いパーツの出現率が上がる。尚、100階以降はパーツの強さに差が無くなってくるので深く潜りすぎるのは効率がいいとは言えない。

Q 敵レベルってどれくらいなの

基本的には **現在の階数*1.1** だが、10階以降の **5の倍数のフロアは+5される**、さらに1章の場合、**2つ目の遺跡は+30、3つ目の遺跡は+55** される。つまり、3つのボスのレベルは順に27,57,82となる。勿論、スキル「威圧」が発動すれば下がる。パワポケ5の忍者戦国編のように勢力によって敵レベルが異なるということは無い。なお、1章のガンダー戦は **味方レベル+0~2** 程度である。

Q 敵が全体的に強すぎて歯が立たないんだけど

各遺跡の1Fでは **どれだけターン数を消費してもシャドウゴーストが出てこない** ので1Fに居る時点で敵とのレベルが+0~3程度なら迷わず戦車から降りて白兵戦を延々と繰り返そう。根気良く倒せばやる前とやった後で結構な差がついてくるはず。時間に余裕があればやってみよう。

Q 貰える経験地が極端に減ったんだけどコレってバグ?

裏サクセスの仕様の一つで、**パーティLvが20以上になると貰える経験値が激減する**。特に2章ではこれが顕著に表れており、この仕様のお陰で深層を目指すのが難しくなっている。が、**パーティLv付近のレベル以上の敵を倒せば比較的割にあった経験値がもらえる** ので（低いことに変わりはないが）2章でパーティの育成をするなら5の倍数フロアに絞って鍛えるのが良いだろう。一握りの経験地と引き換えに弾薬とリペアを消費するのでは採算が合わなくなってくるので深層への到達が目的なら手当たり次第敵を倒していくのはあまり好ましくない。

Q 二章は脱出するたびにレベル1に戻るのに味方が段々強くなってる件

レベルアップだけでなく、スキルレベルが上がったときも能力値は増加している。遺跡から出てもスキルレベルは持ち越されるため、結果的に少しずつ強くなって行くというわけ。

Q スキルには何か法則があるの?

今の所分かっている事は以下の通り。

- 主人公の習得スキルは完全ランダム
 - 仲間の習得スキルは最初から所持しているスキル+2が固定(例:初期スキルが2つあれば4つ目まで固定)
- スキルレベルは最大9まで
- スキルレベルが上昇すると基本能力値も上昇する

現在分かっているのはこれくらい。スキルの習得条件に関しては今の所不明。完全ランダムか、隠しパラメータとしてスキル経験値的なものでもあるのかもしれない。

Q お勧めのスキルは？

無難に活躍してくれるスキルは以下のとおり。
スキルの正確な効果や特殊行動は[スキルページ](#)や[仲間ページ](#)を参照すること。

- ・ 幸運
 - これの有無で拾えるパーツの性能が大きく変わってくる。
 - トウコ・R.ローズが固定で習得する
- ・ 逃げ足
 - 降車時逃げられる確率が上がる。乗車時より死にやすい降車時に逃げられやすいのはかなり大きい。
 - R.ローズが固定で習得する
- ・ 忍び足
 - 降車時先制攻撃率が上がる。逃げ足に比べれば効果を発揮する場面が少なく見劣りはするものの商人から幸せオタマ購入 敵はまだ気づいていない 手榴弾でメ...
 - ...のパターンが決まる確率が高くなるため2章で光る能力と言えよう。
 - ヤシャ・R.ローズが固定で習得する
- ・ 科学知識
 - Lレーザーなどの雷属性攻撃の威力を軽減する上に、電撃ドリルの威力を上げる事が出来る。
 - エーベル・タケミが固定で習得する
- ・ 炎の加護・冷静・化学知識
 - 科学知識と比べると、攻撃面ではさほど役に立たないが、ダメージ軽減効果は十分活躍する。敵が使う属性攻撃の使用率から考えて優先順位は「炎の加護>冷静>化学知識」といったところ。
 - 炎の加護はピエロ・サトミ、冷静はヘルガ・リン、化学知識はエーベルが固定で習得する
- ・ 応急手当
 - これがあると降車戦闘が安定する。過信は出来ないが、回復薬を投げてくれる事もある。
 - エーベルが固定で習得する
- ・ 燃料探知
 - 燃料が無くなれば問答無用でゲームオーバー。深い階層を目指す場合は必要になってくる。ただし、探知系を付け過ぎると宝箱の中身が極端に偏る恐れがあるので注意
 - エーベル・R.ローズが固定で習得する
- ・ 気合
 - 貫通攻撃の威力が大幅に上がり、88ミリ砲等がより頼れる存在に。
 - ヘルガが固定で習得する
- ・ 急所狙い
 - クリティカル率が上がれば、少ない弾丸とターンで敵を倒しやすくなるため、持久力が上がる。
 - サトミ・リン・ウタノが固定で習得する
- ・ コーナリング・逃げ足
 - これらのスキル無しに逃げるを選択する位なら素直に戦った方がマシな場合が多い。
 - コーナリングはソムシー・アキラ、逃げ足はR.ローズが固定で習得する
- ・ 戦闘技術
 - このスキルを取る事で新技を覚えるキャラがいる。キャラ次第では重要スキル。
 - ラセツ・ゴンドラ・シロタ・トウコが固定で習得する
- ・ 根性
 - 敵の攻撃がクリティカルし、思わぬ事故で致死量のダメージを被った時や何らかの要因で選択肢を選び間違えた時などに使える。夜中に潜っているとよくあること。が、これが発動せずそのまま死んでしまうこともあるためお好みで。
 - サトミ・シロタが固定で習得する
- ・ 指導
 - Lvが上がりやすくなれば当然早く強くなる。ただし、深層を目指しているとだんだん不要になってくる。
 - ヘルガ・ピエロが固定で習得する

Q 主人公が目的のスキルを覚えるまで何回リセットすればいいの？

人それぞれとしか言い様が無いが、目安としてその確率を単純計算した物を記しておく。

スキルは一部主人公が習得不可能なものを除くと全部で約30個。

また、**主人公のスキルは完全にランダムに覚えると仮定する。**

この時、スキル『幸運』を覚える確率を求めると、「 $1 \div 30 = 0.0333...$ 」であり、

その逆の『幸運』を覚えない確率は「 $1 - 0.0333... = 0.9666...$ 」である。

10回繰り返した時、1回も『幸運』を覚えない確率は、「 $0.9666...を10乗した物$ 」(= $0.7124...$)である。

その逆の10回繰り返す内に『幸運』を1回でも覚える確率は、1から の確率を引けば求め、

「 $1 - (0.9666...の10乗) = 0.2875...$ 」となる。

これを%表示に直すと、約29%となる。つまり、100人が10回スキル習得を繰り返せば、約29人が10回の間に成功すると言える。

この確率が50%を超えるのは21回以降であり、21回で約51%の確率となる。

つまり、**100人が21回繰り返せば51人程度が成功する事になり**、この辺りで覚えたのであれば並の運の持ち主だ。

100回やれば96.6%となる。これでも目的のスキルを覚えない人は100人に3人ちょいであり、ここまで来ると1回目で『幸運』を出す人とほぼ同じ確率である。

なお、複数のスキルの内、どれか1つを覚えたいと言う場合はかなり確率が上がる。

例えば3つのスキルの中から1つのスキルを覚えればいいのであれば、最初の計算が「 $3 \div 30 = 0.1$ 」(=10%)になり、10回繰り返すと

成功率は65%になる。

Q 仲間が急に新技を使い出した

仲間はキャラごとにスキルの組み合わせとスキルLvに応じて特殊な攻撃を使うようになる。
まだ詳細は不明で現在調査中だが、詳しくは[仲間ページ](#)を参照すること。

Q いつもシステムやジェノサイドに玉砕される

攻撃力・回避力・素早さが高い。さらに優秀な耐性・防御を持ち、おまけに追加効果付きのチャージ攻撃を持つなど……おそらく最強のザコ敵。油断していれば乗車していてもやられる。

運が悪いとジェノサイド三機が突然襲ってきて三機同時チャージと言うふざけた行動をしてくる。

こんな無茶をしてくとディッガーが消耗していれば勿論のこと、HP満タンでも1ターンで消し飛ぶ可能性が高い。降車キャラはほぼ即死。

一応ディッガーから降りることで1回だけチャージを解除することは出来るが、なんせ1体から食らうダメージが高いのでこれも賭け。敵が多いなら逃げに賭けるしかない。

唯一の弱点はHPが低いこと。手榴弾や命中率の高い全体攻撃武器があればカモになるかも。体当たりも有効だが、電撃体当りは通用しない。

一番の対策は、必要でない限り戦闘を避けること。この2体は密室に閉じ込められているケースが多いので、その部屋を開放するスイッチを覚えれば生存率は大きく上がる。

少なくとも上にアイテムが載っているスイッチを見かけたら警戒する事。

スイッチを踏んだらまずディッガーへ向かうように。

あとアイテムにつられない。スイッチの向こうのアイテムをとるうちに近づかれることもしばしば。

降車時に遭遇した場合、この2体はHPが低く手榴弾で何とかなるときもあるが、狙いを定められたら逃げた方がいい。

当然ただの逃走だと運否天賦になってしまうので、煙幕をいくつか持っておくと安全。

Q 山の遺跡のボスが倒せない

外見の勇ましさに定評のあるボス。

圧倒的な火力と防御力を持っており、恐らく三つの遺跡のボスの中では一番強い。

特に大きく息を吸い込んだ後の3連プレス攻撃は非常に強力で、直撃で250~350程度のダメージは避けられない。

最善策としては、前もってロケット弾を3~4個程度持ち込むことが挙げられる。

幸い3連プレス以外の攻撃で際立った破壊力を持つ攻撃を持っていないので

大きく息を吸い込まれる前に短期決戦を挑んで倒したいところ。

ブラックタイガーだとLv70ハイのこいつと戦う羽目になる。仲間の中途半端さも相まって苦戦必至。

アシッドスプレーを持っていけば撃ちつくすころには大体死んでくれる。

Q 塔の遺跡のボスが倒せない

外見のミステリアスさに定評のあるボス。

状態異常を持つ技を多用し、護衛にかばわせるといったテクニカルなボス。

凍結状態にしてくる多段攻撃の冷気が厄介で、もし凍結してしまうとそのターンの攻撃はパスされ

数ターン待つか敵からの攻撃を受けないと何も行動ができないという鬼畜さ。

対策としてはHPがヤバいと感じたら前もってリペアで回復しておくぐらいだろう。

次に厄介なのが自分のHPと攻撃力を強化し、傷再生効果を付与する瞑想と混乱を与える攻撃。

これを唱えられると相手のレベルが90程なら使用時700程度、毎ターン200程度のダメージが一気に回復するという鬼畜さ。

混乱になるとアイテム使用不可、自分への反動3~5倍&威力半分以下の弱い体当たりしか使えなくなるという鬼畜さ。

囿が居るのでこれを唱えられる前に倒すのが極めて難しいため、必然的に長期戦になる。

対策としては庇っているヒトダマに複数回攻撃が出来る全体攻撃系の武器(体当たり系、グレネードなど)を連発してヒトダマを消し

本体だけになったところで手持ちの中で一番威力の高い武器で攻撃する、といった感じだろう。

手榴弾などで人魂を消した所にナパームをぶち込めば一撃必殺。

ナパームの遅い発動速度からそう簡単には決まらないが、うまくいけばリペア0で倒せたりもする。

自軍がホワイトベアで50日目、3つの珠所持の場合

このボスの後に双と下っ端の白兵戦とグレートワガハイとの戦闘、さらにガンダーロボ&天使と戦わなければならない為難易度が異常。

もちろんどの過程で死んでも最初からやり直し、鬼畜である。

ホワイトベアでは勿論のこと、極力最終日には回さないほうがよい。

追加倉庫で出来るだけ広げてリペアとロケット弾を積みまくろう。

Q 森の遺跡のボスが倒せない

外見の気持ち悪さに定評のあるボス。

永遠なる者や三頭ドラゴンに比べて耐性を持つ攻撃が極めて多い。

主砲が37ミリ砲や50ミリ砲などしかないと雀の涙ほどのダメージしか与えられなくなり結果的にジリ貧に。ホワイトベアだと初っ端のボスなので特に注意。

が、得意する攻撃が多い反面、苦手とする攻撃も非常に多いのがこのボスの特徴である。

対策としては火グレネードやウォーターガンや電撃ドリルなど何でも良いので
何らかの属性を持つ武器を最低でも一つ準備し、それを放つこと。ロケット弾もあると
際立った破壊力を持つ攻撃もしてこないで戦車のHPの管理もしやすい。辿り着くまでにリペアなどを浪費しなければ大丈夫。
レッドドラゴンでは、慣れればボスに辿り着く前の白兵戦の嵐のほうが辛く感じるだろうが、それでもここまででLv80あれば苦労
は少ないだろう。
むしろ、制覇後に待ち受けるVSオブジェクトの方が消耗状態によっては苦労するかもしれない。

Q 「逃げる」コマンドが出ないんだけどバグ？

水上での戦闘時や大抵のイベント戦時、基本的に追い詰められている時は逃げるコマンドは消える。
後者の場合は通常逃げた後に別のヘックスに移動するので当然といえば当然だがしかし、
逃亡直後に他のモンスターが居る場所に逃げたり、岩の上に逃げたりと、実際のところは曖昧。
(他の条件もある可能性があるため要検証)