

## HP

ゲームによっては体力、耐久値などと呼ばれる事もある。

高いほど攻撃に対して打たれ強いことを意味する。

なお、本ゲームでは戦闘終了後にはHP残量に関わらずHPが最大値まで回復する。

また、最大HPにダメージを与える技を持つ敵もあり、この場合ダメージ表示は赤字で表記される。減少した最大HPは戦闘終了後には元に戻る。

現在のHPが最大HPよりも高い状態でHP回復を行うとHPが現在の最大HPまで低下してしまうので注意。

## 力

物理的な技の威力に相当する。

一般的なRPGでいうところの攻撃力に相当。

## 速

キャラクターの行動回数や命中/回避率に影響する。

一般的なRPGでいうところの敏捷性に相当。

基本的にこの数値が高ければ高いほど手順が早く回り、行動回数も上がる。

## 体

物理攻撃に対するダメージに影響する。

一般的なRPGでいうところの防御力に相当。

また、全身を使う攻撃の中には体力依存のものもある。

## 知

魔法的な技における攻撃力および防御力を意味する。また、状態異常への抵抗力にも関係する。

一般的なRPGでいうところの精神力に相当。

## レベル(Lv) & 経験値

レベルとは、そのキャラの強さの基準。大抵数字で表されており、高ければ高いほど強い。また、本ゲーム中では命中/回避率にも影響する。

レベルが上昇することで、そのキャラの戦闘ステータスが上がる。

経験値は100になるとレベルが上昇し、再び0に戻る。この際余剰分の経験値はすべて切り捨てられる。

計算式は敵パーティの持つ経験値 ÷ キャラクターのレベルの為レベルが上がると敵からの経験値も低下する。

## 技の使用について

東方ライブアライブにおいてはMPの概念が存在せず、基本的に表示されている技はいつでも使える。

但し、一部の技については1回の戦闘中に使える回数が決まっていたり、

技を選択してから発動するまでに時間がかかったりするなどの制約がある技も存在する。

## 属性

攻撃側の属性が対象の弱点属性である場合、通常より高いダメージを与えたり高確率で技が成功する。

攻撃側の属性に相手が耐性をもっていた場合、与えるダメージが弱くなったり成功率が落ちたり **無効化されたり** する。

また、同じ属性の技を連続で使用するとダメージが半減する。

東方ライブアライブにおいては無、手、足、突撃、鋭器、鈍器、絞め、弾幕、背後、火、水、風、土、精神、善、悪の属性が存在する。

## フィールド属性

一部の技を発動すると床に属性が付加され、その床にキャラクターが乗っていた場合は属性に応じたダメージを受ける。

但し、キャラクターによっては逆に回復する場合もある。

なお、床の属性は一定時間ごとにランダムで消滅する。

## 反撃

一部の技については反撃技が存在する。  
反撃技を持っている場合はその技の射程内で敵からの攻撃を受けた場合、一定の確率で反撃技を用いて反撃する。  
技の射程外から攻撃を受けても反撃は発動しないので注意。

## ノックバック、方向転換

一部の技については敵を強制的に弾き飛ばしたり敵の向きを強制的に変更する技も存在する。

## ブレイクダウン

一部の敵パーティではリーダーが設定されているケースがある。  
この場合、リーダーを倒すと部下も全て倒したことになる、その時点で戦闘に勝利したことになる。  
但し、この方法で勝利した場合はドロップアイテムは得られない。

## 逃亡

本作では戦闘で「逃げる」を選択すれば100%逃亡が可能である。  
ただし、一部の戦闘では「逃げる」コマンド自体が選択不能となっている場合もあり、その場合は逃亡は不可能である。