

カウントダウン

- ▶ [カウントダウン](#)
- ▶ [メダロット3・4](#)

メダロット3・4

与えたダメージ分に応じてそれぞれの「カウントダウン」症状を付加する格闘攻撃。

(例)

今まで何の症状も付加されていないメダロット(ただし[マイナス症状クリア](#)や[症状クリア](#)を装備していないこと)にこのカウントダウン攻撃を命中させると、そのダメージ量に応じた値の「カウントダウン」マイナス症状が付加される。

つまりこの時点でカウントダウンで3ダメージ受けたら、「7カウントダウン」症状を付加されることになる。

その状態でさらにカウントダウンによるダメージを与えるとダメージ分症状の数値も減っていく。

つまり「7カウントダウン」症状が付加されているメダロットが、カウントダウンで2ダメージ受けたら、そのメダロットは「5カウントダウン」症状を付加されることとなる。

そうしてカウントダウン攻撃によって「0」になってしまったら、そのメダロットは問答無用で機能停止となる。

こう聞くととても強力のように見えるが、実際は時間経過で症状は簡単に解除されやすいので連続してカウントダウン攻撃を繰り返さなければいけない上、

行動熟練度ががむしゃらしか存在しないのでこちらの防御が手薄になってしまう。

そもそも[症状クリア](#)関係に弱い、充填・放熱が高いので攻撃スピードが遅い、

与える実際のダメージ量は1桁なので本当に有効かさえないなど問題点が山積み。

しかしダイレクト特性を持つため、援護・構え・トラップ行動の影響を受けずに攻撃できる上、防御役の装甲を一発で打破できるなど、玄人向けの攻撃方法である。