

各技能において、得意分野を十分確保しつつ、最低限の対人戦闘可能な構成を考えるネタのコーナー

防御技能

気魂撃仕様(闘技場、部曲戦)

気魂撃×2、気流飛散、暴虐・致命傷・強力、激辛牛肉麺、適中玉、攻撃力が底上げされると気魂撃ダメージも上がるかどうか(未検証) 激辛牛肉麺食って虎殴った時は40アップした。

気魂撃式は通常ダメージ + 追加700と予想されます。

49短槍245 × 1.2 = 294 + 20(玉) 314
攻撃10%、強力15%、激辛牛肉+40、鼓舞4+20%、捨て身壱15%
で最大542
布及び捨て身使用の皮の防御が約150
ダメージ及び気魂式の予想よりダメージは1006
適中暴虐及び渴望陣形効果で約2500前後、壱が2000前後、
通常が300、渾身撃も300。

自動が特に難しいな、あれをとればこれが使えずになりそうだ。

攻撃特化盾(闘技場、部曲戦)

捨て身・鼓舞・激辛牛肉麺・回鍋肉(将水麺)・渾身撃・
(痛転気・痛覚麻痺・祝福・神護り)・疾駆
短槍(攻撃玉)

ダメージと適中をとことんまで重視。こちらも気魂撃仕様と併用可能。捨て身が若干微妙だがw 戦術と変わらない攻撃力が期待出来る。渾身撃参で6発乗れば神

受止盾(部曲戦8~)

玉は全て受け止め玉、受け止めの構え、腰帯(対人なら俊足)、
鉄壁陣形(反撃の盾)
驚異的な受止率になるであろう構成。大きいのは反撃の盾。
相手が常時暗黒に近い状態になるほど気力ダメージを与え続ける。
上記の暴虐気魂撃仕様と組み合わせたりするとかなり戦えると思う。
反撃の盾が盾しか効果がないのが残念といえば残念。

六花の鎧は受け止め値が+100されるとか。
という訳で鎧は六花が良いと思います。

戦術技能(部曲戦)

ホームラン戦術。
逃走する敵を味方の方へ強震出来る人って凄いいと思いませんか。
そしてこれはネタではないのです。
一番の利点は護りのおかげを防ぐ事。詠唱を中断させた上に再集合が必要になるので
さらに時間を稼げる事になるのです。
これをさらに酷くするために、敵の増丹リーダーに強震三連発して大抵は
最後列にいるであろう敵の増丹を味方の後方ぐらいまで吹っ飛ばしてしまうのですw

強震壱・強震式・強震参・沈黙・落心
止脚・徒党疾駆参・徒党疾駆式・疾駆参・疾駆式

俊足・俊足改・生氣・

矛落としもほしいなあ。徒党疾駆式を削って矛落し入れれば普通に戦えるスロットと思われる。

投射

攻撃力特化弓(合戦)

49ドを装備、狙撃の構え式、鼓舞四、捨て身札(壱)、激辛牛肉麺(攻撃力40上昇)、攻撃膏。
攻撃膏の効果が多分40ぐらいだと思うが、恐らく最大攻撃力が700を超える構成。
この状態で放つ必殺の矢はまさしく必殺となるだろう(多分、撃てないがw)
普通の通常爆裂でも350 + 400前後のダメージが出るのではないかと思われる。
鼓舞四を期待したりするので突撃連合が薄めの湿地に投入したい。

49ド最大攻撃力298 × 1.2 × (攻撃10% + 強力15% + 狙撃30% + 捨て身15% + 鼓舞20%)
+ 激辛40 + 膏40 + 攻撃玉25 = 784.44

40台前半の双剣に匹敵する攻撃力!!!

必殺の矢は舌が+300、忒が+400、参が+500という所か。
防御力150の奴には876、暴虐適中で2100、痛覚麻痺忒15%減で1787ダメージ。
ハゲ2号のダメージ結果を見るとこんな所かと思われる。
というか600超えたら金属(防御が450~500ぐらいだが)相手でも1400~1600前後出るが・
必殺の矢のダメージ+がおかしいという事かな。

通常ダメージ+爆裂矢だけでも瀕死になるほどダメージが出るな。

火炎矢弓(軍略、関、湿地)
49気適中服・耳飾or首飾りwith気適中玉・涼州梨or気適中札・自動技能(能力・気適中)・
武器気適中玉・伏兵陣形

関の上からばら撒く。
付与剥奪で、相手のバフを全部剥がしたりしていると予想以上にダメージが出そう。

関が脆くなったので湿地ぐらいでしか使えないか。
で、湿地は投石が来るので2000体力が必要になる。

生氣・能力・迅速・腕前・強弓か、能力は外して速化付けてばら撒きしてもいいかも。
気適中玉入れるとか気適中服付けるのがいいか。

錬丹
殴り錬丹(闘技場・狩)
強力・攻撃・致命傷・適中・気力回復改(暴虐or急速改)
47殴り棒+攻撃玉+鼓舞+増痛撃で
鼠相手に適中で500前後、強撃をリキヤ回復のたびに連打すると良い。
捨て身札も欲しい。

部曲戦等で残り人数がお互いに僅かの時には殴り棒の一撃が相手にトドメをさす場合もある。
殴り棒は用意しておきたい。(闘技場では迅速・速化の支援スタイルを優先させる事)

物理ダメージ

通常攻撃の物理ダメージの計算は
***ダメージ = 10 × (攻撃力 × 2 - 防御力)**

例えば50双の攻撃力が1000(大体このぐらいになる)とすると
防御力300の皮相手に412出るとされる。

49双槍攻撃玉25入りの武器はほぼ600。
攻撃10%、強力15%、鼓舞20%、捨て身30%
870(捨て身無) 防御500 352、防御300 379、防御150 399
1050(捨て身有) 防御500 400、防御300 424、防御150 441
防御500は金属、防御300は皮、防御150は布及び捨て身使用の皮。

大体40(暴虐で50)程度ダメージが変わる事が予想される。
捨て身無しで皮を殴った場合400ダメージ与えるが、
捨て身有りの皮から424のダメージを受ける。
皮の防御力では防御力を優先する事はほとんど意味がない事と思われる。

これに技能の固有数値が追加される。(強撃舌なら+20、突進舌なら×0.5といった具合)

攻撃の方の倍率が高いのが特徴で、ダメージインフレになりやすい。
攻撃力を上下させる効果は非常に効果的、防御力を上下させる効果は期待小という事になる。
勿論両方達成できる事が望ましい。

攻撃力上下
咆哮・・・相当に優秀な技能。劇的にダメージ減らす。8人ぐらいの部曲戦では撃つべき。
捨て身・・・防御力のダウンは激しいが、双同士の殴り合いでは誤差。アップ率の方が期待大
鼓舞・・・劇的な上昇率。めっきにもなる。2,3人は使えるようにしておきたい。
弱化石・・・単体効果の為、対人戦では微力か。ボス戦ではそこそこ使えると思う。

激辛牛肉麺・攻撃40上昇。かなり大きい。2~3ランク上の攻撃力が出る。

防御力上下

防御の構え・上昇率は微量だが、MOBの攻撃力はそんなに高くないのでそこそこ効く。
守りの要・・・上昇値は知れている。めっきにしか使えない、これはいらぬいな・・・、気防御が上がる効果もあるが、煮込み鍋食
えって言われるな
破甲の策・・・防御値を削るのは僅か、微量すぎる。

激辛串焼肉・防御50上昇、微妙、盾以外はあまり効果が無い。

まとめ 対人戦

攻撃力は極限まで上昇を狙っていく。
防御力は上げる余裕があったら上げるぐらいで。
ダメージは割愛軽減を優先すべし。(痛覚麻痺・痛転気等)

デバフの方は攻撃力ダウン重視、防御ダウンは考えなくて良い。(咆哮・弱化矢考慮)
玉は体力玉か、受け止め・回避の玉を入れる方が無難。

部曲戦なら盾は受け止め強化。
その他は体力玉か回避玉かな、回避が相手の命中と勝負だと分が悪いので体力玉が安定だろうか

MOB戦

金属は防御力も考慮。(布が耐えられる攻撃力設定になっているため、それなりに効果が出る)

追加ダメージ

(検証中)

技能を使った攻撃のダメージは基本計算式に加えて固有の数値が追加される。

強撃・爆裂矢

壱+20、弐+40、参+60

気魂撃

壱+500×(現在気力/最大気力)、弐+700×(現在気力/最大気力)
気魂撃の気力がすっからかんでも200程度ダメージが出るのは基本攻撃分があるから。
つまり、基本攻撃力を極限まで高めれば布即死率が高まるという事だ。
鼓舞、激辛牛肉、等は考慮しておきたい所だな。

増痛撃

効果中の物理ダメージが上昇、DOT含む
壱+20、弐+40
攻撃速度が速いと、圧倒的なダメージ効率が出る。

刻印矢

効果中の物理ダメージが上昇、DOT含む
壱+20?、弐+40?、参+60?
攻撃速度が速いと、圧倒的なダメージ効率が出る。
増痛撃と重複する。

気脈衰弱

効果中の気ダメージが上昇、DOT含む
壱+20、弐+40、参+60

ボスと戦う時は増痛・刻印・気脈は必須。
これにDOT系や攻撃速度の速い武器で殴り続けるのが最も倒すのが早いと思われる。

気ダメージ

(検証中)

気ダメージはダメージ = 基本ダメージ - 基本ダメージ × 気防御/1000 + 妖力
気防御が1000になると基本ダメージ分しかなくなりそうだ。
単純に1000を100として%軽減する模様。

回復の方も同様の計算式且つ、気防御が0として計算されると思って間違いない。

実質的に基本ダメージ+妖力分が回復する。

気技能基本ダメージ

火炎柱壱 150
火炎柱弐 250
太極波壱 200
太極波弐 300
氷雪嵐 100

妖力150が火炎柱弐で気防御500を撃つと、275(適中2倍で550)出ると思われる。(詠唱強化で1.5倍)
最大で825。

あれ合戦だともっと出るよって思った人。
方陣技能には気ダメージ+5というのがあのです。

妖力220で最大1500~1600ぐらい出るらしいとの事で、(相手は金属で、かつ低レベルの気防御50ぐらいとする)
 $1500/1.5=1000$ 通常500
 $250-(250*50/1000)+220=457$

気ダメージ+5ってのは1に付き10~20ほどアップする物と思われる(誤差でけーなw)
個人的考えでは20アップする物と思われる。

渴望のダメージ+1も同様に20程アップする物と思われる。(これは表記で変わるのかな。ちょっと見るの忘れていたw)

回復

簡易回復壱 100
簡易回復参 220
回復波壱 250
回復波弐 350

妖力が無い布以外の技能による回復値は低くなる事が分かる。
大体丹は100、妖は120~150前後の妖力をもっている事から、
回復波札で350~400前後回復する事が分かる。

つまり、
丹・妖は回復波札から始動
それ以外は浄化薬から始動
すべしという事だろう。

例えば、範囲攻撃が無く、主だった攻撃手段に欠ける盾・戦は
治癒や首飾り等を入れて、回復効果を上げた方が良いと思われる。
(250 300ぐらいになると思われる)

また治癒と付与では付与のアップ率が20程度しかないのに比べると
単純に1割アップすると20~50程度アップすると思われるの治癒の方が効果的と思われる。

妖と丹は簡易回復は是非持っておこう。
盾と戦も首飾りや治癒入れて簡易回復持っておいてもいいぐらい。
(100 120×10%増=132となり、火炎柱DOT2発を上回る回復が出るようになる)

忘恩呪のダメージ

回復が気ダメージ計算と同様になると思われる。気防御や神の護りも適用される模様。
適中ダメージもある模様。
神の護りの回復はダメージとして入る模様。(部曲戦で味方のレッドを倒したw)
それなりに有効だが、神の護りが掛かっていると倒すのは難しそうだ。
ある程度体力が下がっている敵に掛けてトドメを期待するような使い方が望ましそうだ。
陰陽転化とセットで使うのが良さそうだ(神の護りを剥く)

ダメージ軽減の話

ダメージ軽減を足し算していくと100%を超える。ダメージを受けないという事になる。が、実際には受けてしまう。

じゃあ何処まで減らせるのかって事で

護り伍(50%)、痛転気参(20%)、痛覚麻痺式(15%)、烏の丸焼き(25%)、=合計110%

$0.5 \times 0.8 \times 0.85 \times 0.75$ のダメージは最低受けてしまうという事なんだろう。(約25%)

丹の場合

護り伍(50%)、痛覚麻痺参(20%)、烏の丸焼き(25%)、=合計95%

$0.5 \times 0.8 \times 0.75 = 0.3$ (30%)

lv50双剣剛力暴虐連撃が1700×2食らうとしても510×2まで減少! 俺生きてる!、生きてるよ!、ドラもん!

2人目来るとかなりの率であぼーんしますがw

つまり、双50の強力・攻撃・暴虐双が2人いると、突進連撃を布に叩き込めば間違いなく落ちるという事だ・・・
反転しないと死ぬね、妖はお手上げだね。

丹・盾以外

護り伍、痛覚麻痺式、烏の丸焼き、気流飛散式は欲しい所。

この組合せは丸焼きの気力減少を気流飛散 + 痛覚麻痺の気力回復効果で補えるのが嬉しい。

1.15作成

1.30ダメージの話記載

2.4ダメージの所若干修正

2.2ダメージの話文章変更

2.10追加ダメージ

2.13気ダメージ話等を追加

2.13気流飛散、勘違いしてたので消去

3.2捨て身有と無の違いを追記。

5.19忘恩呪の予測とか追記