

ステータス

ステータス振り案、ステータス1振りによる上昇値、LVアップによるステータス上昇など・・・

ステータス振り

- [INT型](#)
- [バランス型](#)
- [DEX型](#)
- [Case By Case型](#)

ステータス1振りによる上昇値

	上昇 & 減少の対象	上昇 & 減少値
EGO OD時間	?	
クールゲージ	?	
STR 重量	?	
INT SP		+ 4
抵抗		+ 15に対し全種抵抗 + 1%
DEX L攻撃力		? ~ ?
攻撃正確度		+ ?
回避力		+ ?
VIT HP		+ 6

- EGOが補正込みで150ほどあれば、シャワー連打できそうかな? -- Rene (2006-03-15 17:01:21)
- L攻撃力はLvアップによって特定値上がるわけではないですよ。 -- 通りすがり (2006-03-21 03:06:57)
- ありがとうございます。何かしら計算式があるのかな・・・? -- Rene (2006-03-29 20:48:17)
- VITのHP上昇値は+ 5のような・・・
30LVの時は確実に+ 5でした。
48LVの現在は・・・覚えてませんが、+ 5だった気がします。 -- 通りすがり 2 (2006-09-24 13:40:56)
- VITの+ 5は多分エンチャのHP%補正じゃないかなあ?
+ 5だけ・・・? -- Rene (2007-03-12 07:34:48)

名前:

コメント:

投稿

Lvアップによるステータス上昇値

上昇の対象 上昇値

HP 2

SP 2

L攻撃力 2 ~ 3

重量 1.5

- おそらくLvによって上昇値も少しアップします。このデータはLv 1 ~ のデータを元にしてるので、少ないです。確実にその値が上がるわけではなく 2 だったり 3 だったりっという感じ です。もう少しLvあげてデータとってみます。

実証データお持ちのかた投稿お願いします。参考までにLv も

名前:

コメント:

投稿