検証データ

・攻略スレの検証データとかそのへん
・確定したものは適当にまとめて、適当な項目に更新してください
・合成データとか検証系は、データとして残しておくといいかも
・検証する人は参考、メモ変わりにどうぞ

装備特殊効果について

■物理攻撃アップ、魔法攻撃アップ、防御アップの計算式

A：キャラの atk　B: 装備の atk の総和　x：アビリティの lv　としたら
lv10 までなら
A+B+　A*0.02*x + B*0.1*x
それ以降は伸び率が半分になる。
念のため +11 以上の例をあげると
atk391　無装備
atk845　エクスカリバー 170 物理 13
これは 13 を 10 と 3 に分けて
391 + 170 +　{391*0.02*10 + 391*0.01*3} + {170*0.1*10 + 170*0.05*3} = 845
ただし {} 内で小数点以下切り捨て

■侍の技について

クラヴァットなのでレベルアビリティのクリ up なし
侍なし　クリティカル 100 回中 18 回
侍 3　100 回中 27 回
侍 3+3　100 回中 37 回
侍 3+3+3　100 回中 38 回

もしかして 3+3 で十分？

クラヴァット Lv16、侍 0、女神 0
6,9,4,6,6
平均 6.2

クラヴァット Lv20、侍 6、女神 0
12,17,22,20,17
平均 17.6

クラヴァット Lv23、侍 9、女神 0
21,18,24,24,27
平均 22.8

クラヴァット Lv16、侍 11、女神 0
25,21,25,26,31
平均 25.6

少々誤差はあるものの、1 レベルごとに +2%、上限はない、だと思われます。
+1% だと女神の微笑みと同じになってしまうし。
とりあえず、これで装備特殊効果の欄を更新しておきます。

レベルアビリティの「クリティカル UP」と「セルキー魂」については、
多少上がっている感はあるものの、１つずつしか取得できないため
よく分かりません。
恐らく、それぞれ 1 ～ 2% アップぐらいだと思われます。

■チャージ時間短縮について

・検証 1

セルキーでチャージ二段階目が
無し・・・約 3.9 秒
短縮 3・・・約 3.5 秒
ここから推測するに、重複するなら 3+1 で 3.4¯3 になりそうだが
3.5 秒のまんまだったんだよなあ。

・検証 2

短縮について調べてみた。
秒数調べるのめんどくさいのでチャージ時の光っている回数。

短縮３の場合
１段階目は３回光る
２段階目は１１回光る

短縮３×３の場合
１段階目は２回光る
２段階目は１１回光る

よって最大チャージの秒数は変わらないが、
ちょいチャージの速度は格段に UP。

合成について

■装備特殊効果の組み合わせ

・1 つの装備で最大 16 個の組み合わせ？
・一部 16 未満の装備もある模様。

■未分類

・追加素材の宝石について

・オーダーの宝石埋め込みは、テーブルが２種類あって、再起動する度に変わる。ひとつの装備で５パターン x ２テーブル。
・テーブル１で付くアビリティは、配置（使う宝石）が違うだけで、テーブル２にも必ずある。
・つまり、一度５宝石分の生産して結果をメモり、２度再起動すれば、同じ宝石で同じアビが付く。
・・・でおｋ？

・追記
あ、あれ、ちょ、俺の勘違い？
さらに回数重ねて集計したら、また法則が分からんくなってきた。
すまん、忘れてくれ。

・ラグナロク　宝石別
　・素材追加の宝石の種類は特に意味がない？

50 回程ラグナロク作ってみた

ルビー
防御 3　武器 SP3　インパクト 1
物理 1　武器 SP2
武器 SP3　インパクト 2
防御 3　武器 HP3　インパクト 1

サファイア
武器 SP3　インパクト 2
HP3　武器 SP3　インパクト 1
防御 2　武器 SP2
HP2　武器 SP2

シトリン
防御 2　武器 SP2
防御 3　武器 SP3　インパクト 1

エメラルド
HP2　武器 SP2
HP3　武器 HP3　インパクト 1

アメジスト
武器 SP3　インパクト 2
物理 1　武器 SP2
防御 2　武器 SP2

HP3　武器 SP3　インパクト 1

オニキス
物理 1　武器 SP2
HP3　武器 SP3　インパクト 1
武器 HP3　インパクト 2
防御 3　武器 SP3　インパクト 1

クリスタル
武器 SP2　インパクト 2
武器 SP3　インパクト 2
HP2　武器 SP2
防御 2　武器 SP2
HP3　武器 SP3　インパクト 1

・ルーンリング

ルーンリングの効果には５パターンあって、

	1	2	3	4	5
赤魔の技３	○	○	○		
魔法攻撃力アップ３		○	○	○	
リングスピード３			○	○	○
集中力強化３	○			○	○
賢者の技３	○	○			○

って規則性があるっぽい。他にもこういう装備がいくつかあると思う。

未分類

■落下ダメージ

・忍者は水中または溶岩に落ちたときに有効

ベヒーのドッスン
MAXHP ９９９のとき
１ダメのあとに浮いて落下１９９
１ダメのあとに浮いて落下１５９
以下略

残り HP の５分の１ダメージみたい
クエイクのほうは未確認
忍者６で試したけど同じ

水中ドボン
MAXHP ９９９
忍者０　９９ダメ固定
忍者３　４９ダメ固定
忍者６　４９ダメ固定
MAXHP ７６４
忍者０　７６ダメ固定
忍者３　３８ダメ固定
忍者６　３８ダメ固定

水中ドボンは MAXHP の１０分の１
忍者３？で半減が上限っぽい

■各種族の初期＆レベル 99 のステータス

○クラヴァット初期
HP122 SP102 ATK24 DEF19 MGA8
○クラヴァット Lv99
ATK466 DEF561 MAG352

○ユーク初期
HP98 SP120 ATK13 DEF18 MAG22
○ユーク Lv99
ATK307 DEF312 MAG613

○セルキー初期
HP102 SP150 ATK22 DEF17 MAG7
○セルキー Lv99
ATK464 DEF361 MAG351

○リルティ初期
HP117 SP16 ATK19 DEF25 MAG12
○リルティ Lv99
ATK581 DEF467 MAG306

※男女共通のステータスです
※初期装備＋レベルアビリティあり
※ HP SP は大きな差はないもののランダム上昇でした

■モーグリスタンプ

モグスタンプはシングルだけでコンプできるよ
オレは 3 周目の罪人島で埋まった
1 周目で取った所でも 2、3 周目でくれるところがたくさんある

■経験値について

経験値について検証してみた
条件：マルチで新しくキャラ（♂クラ）作って、即英霊の谷へ
ムー７匹でＬｖ２の１ドットになる
こうもり４匹でＬｖ２の５ドットになる
スケルトン２匹でＬｖ２の２ドットになる
ボム３匹でＬｖ２の１ドットになる
ちなみにムー１匹で９ドットだった事から計算すると
ＥＸＰバーは６２ドットと考えられるので、Ｌｖ１→２に必要なＥＸＰ量を６２と仮定すると
ムー１匹 / 約９ＥＸＰ
こうもり１匹 / 約１８ＥＸＰ
スケルトン１匹 / 約３３ＥＸＰ
ボム１匹 / 約２１ＥＸＰとなる
以上の検証により判明した事
・１度に入るＥＸＰ量は mob 一体ごとに割り当てられたＥＸＰが入る…？

条件はマルチひとりでクラ作って即英霊の谷
下の図のＬｖ○は次のＬｖ、例えばＬｖ 2って書いたあったらＬｖ 1→Ｌｖ 2 の必要数
数字は　叩いた数（Ｌｖアップ時のドット数）

	Ｌｖ２	Ｌｖ３	Ｌｖ４
ムー	7 (1)	23 (1)	80 (0)
こうもり	4 (5)	9 (0)	18 (0)
スケルトン	2 (2)	5 (0)	10 (0)
ボム	3 (1)	7 (2)	20 (ﾒﾓ忘れた)

以下のグラフは匹数の倍率、余りのドット数は無視してます
例えば 2.25 だったら次のＬｖにするのにさっきの 2.25 倍の数を倒す必要があるということ

	Ｌｖ３	Ｌｖ４
ムー	3.2	3.4
こうもり	2.25	2
スケルトン	2.5	2
ボム	2.33	2.85

Ｌｖ２→Ｌｖ３にするのに、大体 2.3 倍の中、ムーだけが 3.2 と高い→Ｌｖ２からムーの経験値制限？
同じ理由でボムもＬｖ３から経験値制限？というわけで
仮説…敵によって経験値に制限がかかるＬｖがある
という仮設たてて寝ます、自分はそろそろ限界なので、後は職人さんお願いします～

Lv11
キマイラ　6 ドット
サソリ　6 ドット

チャッピー分身　6 ドット ?(正確には確認できず)
チャッピー本体　6 ドット ?(こちらも正確には確認できず)
Lv12
何度でも第一形態　6 ドット
途中に出てくるクリスタル　6 ドット
Lv53
80 のクエストに出てくるトカゲ　6 ドット
一気にレベル上がるのを防ぐ為に、一度に入る経験値の最大が
次のレベルに必要な経験値の 12.5% になっているとかかな…
追記
自分でもよく分からない勘違いをしていた orz
とりあえず 12.5% ではなく 10.333…% が正しい。

ノーマルでレベル 2 に上がってスケルトンを少し殴ってからハカサソリ倒したけど一気に 4 まで上がった

・法則が全然見つからない、かろうじて可能性があるのは、１：一体一体に固定の経験値、２：一体一体に経験値の制限がかかる Lv あり、３：ある Lv からは MAX で 10.33%しか入らなくなる
・62 ドットって言った者ですが、ムーのバーの伸びから逆算しただけなので間違ってる可能性有ります
・攻略本に一体毎の経験値が記載されているらしい、ムー、こうもり、スケルトン、ボムの経験値がわかるので、上の表に当てはめて矛盾とか探せない？
・今後検証すべきは、経験値が入らなくなるどーのこーの辺りだと思う
・ちょっと見ただけでいきなり口出してスマン。敵ごとにレベルがあって、そのレベルと自分のレベルの相対でもらえる経験値が決まるんじゃないのか？
・ムーを倒してドットを調べてみたけれど 1 匹目 9 ドット、2 匹目 19 ドット、3 匹目 29 ドットまでは確認。英霊のムーの経験値がシングルだと 3 らしいので、マルチも同じだとすると 1 から 2 に上がるのに必要な経験値は 20 位？

■魔法ダメージについて

皆さんデータありがとう
色々と勝手に計算させてもらったよ
途中の計算書いてると長くなりそうだから結果だけ書いとくね
魔法計算式、対象はムー、耐性は無いものとする、計算結果はダメージの平均値
ファイア…MAG × 1.8
ブリザド…MAG × 1.5
サンダー…MAG × 2.1？（まだｲﾏｲﾁ不明）
○○の力 Lv3…計算結果× 1.3
○○の力 Lv3 以上…計算結果× 1.4
極意…計算結果× 1.65
「ガ」系…計算結果× 3.1
注：極意ありなら、○○の力は無効となる
誤差の幅がまだ結構あるけど、大体は合ってると思う…誰かこの計算式で試してみてー
例：MAG500 の極意有りのユークがムーにブリザド撃った場合
500 × 1.5 × 1.65 ＝ 1237.5 がダメージの平均値になるはず

・この式が今の所、ムーに対しては結構な精度を持つ模様
・ハードのハカサソリに 9999 ダメージ出る Lv95 ユークのガ魔法が、Lv40 くらいのセルキー (マルチ対人) には 500 程度 (属性により多少の差あり) しか出てなかったんだけど、対人戦だと式が変わるのかな？それとも耐性の問題？

VH キランダ島のアイスボムのブリザド
DEF999
MAG583　氷耐性 10　バリア無し 37-39　有り 37-39
MAG743　氷耐性 10　バリア無し 37-39　有り 37-39

なんか DEF も MAG も魔法ダメ軽減にはあまり関係なさそうな感じがする･･･。
検証場所は VH レラ屋根上アイスボム
マルチ
def705 mag370
def705 mag435
だと受けるダメージ変わらず
シングル
def500 mag540
def500 mag640
でも受けるダメージ変わらず

def500 mag540
氷耐性 3
だと受けるダメージが 80 ほど変化
やっぱり魔法ダメが関係するのは耐性だけじゃないかな･･･。

・魔法ダメージは DEF MAG に影響されず、耐性のみが影響してくる？

■運とダメージのバラツキについて

N 見捨てられた街のゴブリンを相手に、Lv22 ユークで検証。

ATK355、女神無し：325 固定
ATK355、女神 Lv3：316,319,322,325,328,331

325 を中心に 1% 刻みで、下方に 3 つ、上方に 2 つバラツキができる。

運を上げると「運× 2」個だけダメージにバラツキができ、
下に運 %、上に（運 -1）% だけダメージが上下する。
基本ダメージは、上から運番目、下から（運 +1）番目のものになる。
ダメージの倍率を調べたり、ダメージの計算式を出す場合に利用してください。

この方法で各種族の初期運のようなものを調べることができ、ユークを 0 とすると、
リルティが 3、クラヴァットが 5、セルキーが 10 になる。
クリティカル率は、ほぼ「運 +1」% ぐらい。（あくまで目安）