

- ・ とりあえず思いついたネタはこっちに書いてみればいいと思うよ。

- ・ [スキル関連](#)
- ・ [ステータス値・成長率関連](#)
- ・ [ユニット・クラス関連](#)
- ・ [装備関連](#)
- ・ [敵関連](#)
- ・ [育成関連](#)
- ・ [人間ユニットの変身](#)
- ・ [魔物ユニットの変身](#)
- ・ [その他](#)

## スキル関連

- ・ 「雷撃」+「手加減」+「信仰」で範囲内の味方のSpチャージ。「加速」や「臨機応変」などと組み合わせても良好。
- ・ 「赤いかんざしor天蓋輪」+「防御」で被ダメージ1/3。敵のオーブやイヤリング持ちなどを止めるのに最適。壁役に。
- ・ 「短剣」+「マント」+「回避」で超回避。忍者か格闘家でやるのがオススメ。主に必中技が少ない序盤～中盤の囷役に。
- ・ ZOC「B」以上+「見切り」でmove5以下の物理中心の敵は抑えられる。コボルトとかは無理だけど。
- ・ キングエンブレム+クリティカル50%のスキル。エンブレムで率が2倍になるので100%。近接前衛にオススメなのが連続投げ。  
ちなみにキングエンブレムで100%にしたクリティカルでもちゃんと「警戒」や「ASシールド」の効果を破れる。
- ・ 「雄志」での移動力の上昇は8が限界。「ダッシュ」を使えば10マス先まで移動可。
- ・ 槍装備+「狙い撃ち」で壁役を通り越して攻撃可。序盤、赤FEが欲しい時に。刀や短剣のナナメ攻撃でもおk
- ・ 銃や弓に「背襲」は効果無し。常にVIT20%無視うめえwwwなんてことはできません。
- ・ 死の舞+キングエンブレム 中ボスなら瞬殺できる
- ・ 『具現』の「強制解除」は実は敵の魔法具現化（水の精霊含む）も消し去ることが出来る。ウォーター対策にオススメ？技Lv高いけど。
- ・ 「魔法の知識」や「格闘」は武器を装備していなくても適用される。無装備時の武器Lvが0/-なので一番上に装備してあるスキルは使用可。
- ・ 「薬草作成」などで作れる道具は最大10個まで。9個以上所持していると作成確率は0%になる。  
ただしとあるマップでクリスタルを破壊したときのドロップに制限はないため、10個以上所持することが可能。
- ・ 実は魔法剣やバーストストリームなどの遠距離攻撃でも直線上にいれば背襲は発動する。  
例外は剣技の風塵剣、聖剣の回転円舞、邪槍の足払い、処刑の死の舞、雷魔の射撃。
- ・ 「星天停止」などのユニット全体に効果があるスキルは、空気化しているウォーターの場所も範囲表示される。
- ・ 「呪詛」の命中率。(自INT×a)÷対象INT(%)  
a=82:125(ポイズン:刻印あり)、66:99(ブラインド、シールド:刻印あり)
- ・ 「戦技」「盗む」の命中率。(自STR/x)÷対象VIT×(100-対象+EV)×100(%)  
x=4(ウエボンブレイク)、2(アーマーブレイク)、6(武器を盗む、防具を盗む、装飾を盗む)  
「装飾を盗む」はさらに最後に確率を1/2倍する。

## ステータス値・成長率関連

- ・ ユニット（モンスター含む）のLv毎の基本ステータス値は汎用or固有or主人公を問わず全ユニットで共通
- ・ これにクラス毎のステ補正率とユニット毎の蓄積成長率を乗算したものが実ステータスになる  
人間ユニットはそこに更に装備による修正がつく  
モンスターユニットは装備&自由なクラスチェンジが出来ない分、固有のステ補正率が恐ろしく高い

Lv	基本HP値	基本STR値	基本VIT値	基礎INT値	INT補正值
1	16	9	6	9	+9
10	24	12	8	12	+12
20	35	15	10	15	+15
30	49	20	13	20	+20
40	68	27	18	27	+27
50	96	36	24	36	+36
60	115	43	28	43	+43

70	134	50	33	50	+50
80	153	57	38	57	+57
90	172	64	43	64	+64
Lv	基本HP値	基本STR値	基本VIT値	基礎INT値	INT補正值
100	192	72	48	72	+72
255	489	183	122	183	+183

- Lv49までは固有の値、Lv50以降は以下の計算式で算出できる  
 $96 \times Lv/50$  (小数点以下切捨て) ..... 最大HP  
 $36 \times Lv/50$  (小数点以下切捨て) ..... STR、INT、INT補正值  
 $24 \times Lv/50$  (小数点以下切捨て) ..... VIT  
最大HP & STR & VIT & INTの上下値  $\times Lv/50$  (小数点以下切捨て) ..... 装備品 (アクセサリ除く)
- 成長率について  
実際には「成長率」ではなく「変動率」が正しいらしい。本編では便宜上「成長率」と呼称。  
人間ユニットはレベルが上がるごとにクラス別に決められた値%だけ増減する。  
たとえばクラス「狂戦士」でレベルを上げた場合、HpとSTRが1%、VITとINTが1%下がる。  
モンスターの場合は、ユニットを倒すと相手とのLv差/50+0.4(下限0.1 上限0.8)分自身の変動値を増加させる。  
限界は-50% ~ +50%。ただし実際はそれ以上増減する。反映されるのが-50% ~ +50%だけって話。  
ただし人間ユニットのINTとモンスターの変動率は1/2しか反映されない。-25% ~ +25%。  
人間ユニットは、Lv50以降はLv2ごと、Lv100以降はLv20ごとにしか変動値が変化しなくなる。
- 人間の成長率調整は難しい。振れ幅の小さい序盤はともかくLv50以降は-が大きく出る
- モンスターユニットは何も考えなくても最終的に全成長率が+25%に到達するので楽&強い
- Lv25からひたすら忍者で修羅Lv100 (最強刀+きぐるみ)      HP331 STR202 VIT116 INT098  
Lv25からひたすら騎士で修羅Lv100 (最強槍+きぐるみ)      HP381 STR161 VIT147 INT075  
Lv25からひたすら賢者で修羅Lv100 (最強弓+きぐるみ)      HP331 STR152 VIT113 INT121

## ユニット・クラス関連

- デュラハンと調教「解放」持ちを組み合わせると鋼の斬撃を連発できる。マジオススメ。
- 魔術師系ユニットでも物理攻撃したいという場合は弓を持たせればよい。銃はINT下がるのでまいち?
- 狙撃手のスキルには意外と無駄がある。Sスキル「狙撃」はAスキルの「狙い撃ち」で補えるし、「暗視」は元々射程の長い銃にはそこまで大きな効果はない。  
装着可能Sスキルの数やSPD、MOVを考えれば「射撃」を付けた盗賊を銃使いに選ぶのもアリ。巾着切りが死にスキルになるけど...

## 装備関連

- 「片割れのイヤリング」の効果は、ブローチ+オーブ+バングル+ブレスレット+加速装置+ブーツ+マント+巻物+エンブレム。

## 敵関連

- ASシールドや全異常無効をつけていない敵でも、「アンデッド」や「カウントダウン」にならない敵がいる。主にボス。
- 戦闘中に水姉妹をなるべく出たくない人へ。  
1. オプション 移動方式を自由移動にする。  
2. 移動時や攻撃時に誰もいないマスにカーソルを合わせない。敵のステ確認などはSHIFT AT確認で。  
3. 広範囲の攻撃を持つユニットは優先的に撃破する。雷撃のある祈祷師など。  
4. 全員に幽鬼移動を装備させる。  
5. 星天停止などの敵全体対象技の範囲表示時には、透明状態の水姉妹も含まれるので参考にする。

## 育成関連

- Cpを稼ぐならMAPLvが低いところで味方内で技を使いあえばいい。ダメージが入らない技(ブラインドなど)を利用すれば飽きるまでCpを稼げる。
- ダメージがほとんど通らない(0ではダメ)低いレベルの銃を装備して味方同士撃ち合うのもアリ。元々背面攻撃で命中100%なので攻撃コマンドのみでCp稼ぎができる。
- SPを盗むを味方に使用するのが繰り返す事で永久機関完成。煩わしいIEL増加表示を見なくて済むので恐らく最も効率が良

い、

- 行動後の獲得Cpはクラスごとの総獲得Cpに依存する。50Cp稼ぐごとに獲得Cpに+1のボーナス。

## 人間ユニットの変身

- 乗算除算ではなく加算減算。各クラス毎のステータス補正率に固有の数値が上乘せされる
- moveの下限は3、上限は8、回避率の増減に装備による分は含まない
- アレックスの覚醒・ムシャの解放は不可逆変身、使用したらその戦闘中は元に戻れない
- 死神五世は専用クラス時（女体化）と汎用クラス時（男体化）で変身結果が異なる
- ニンニンはAスキル忍術の内容も大幅に変化する。代わりにSスキルは全く変わらない
- EA赤：変化 変化解除 投げる 火遁 一文字 カマイタチ ファイア
- EA青：変化 変化解除 水遁 煙幕 アイス ブリザード アイシクル
- EA緑：変化 変化解除 投げる 連続投げ 天誅 サンダー 雷撃
- EA白：変化 変化解除 毒針 煙幕 リジェネ バリア キュア

ユニット	STR補正の-	VIT補正の-	INT補正の-	move	ZOC	回避率	固有クラス時のボーナス
アレックス（覚醒）	+20p	+20p	+20p	-	Bで固定	-	心眼 無我の境地
魔王（女体化）	+20p	+20p	+20p	+1	Bで固定	↑+5 +5	斧を装備し『振り下ろす』使用で10%の確率で出現
魔王（ちび）	-20p	-20p	-20p	-1	Dで固定	↑-5 -5	斧を装備し『振り下ろす』使用で10%の確率で出現
ムシャ（解放）	+20p	+20p	-	+2	Bで固定	↑=5で固定	幽鬼移動 浮遊移動
ムシャ（女体化）	+20p	+20p	-	+1	Sで固定	↑=5で固定	幽鬼移動 不動 解放使用時20%の確率で出現
死神五世（女体化）	+30p	-	-15p	+1	Cで固定	↑+5 -5	死者 免疫力、ダークネス 死の舞
死神五世（男体化）	-	+10p	-20p	+1	Bで固定	↑+10	汎用クラス時に『変身』で出現
死神五世（男体化）	+10p	+10p	-30p	+2	Bで固定	↑+15 -5	死者 免疫力 浮遊移動 不動 専用クラス時に『変身』1/6で出現
死神五世（骨女）	-10p	-10p	+10p	-1	Dで固定	↑+15 -5	人間状態のとき『変身』1/6で出現 浮遊移動 黒き魂
ファイアニンニン（EA赤）	+20p	-5p	-5p	-2	-	↑-25	STRが+25pに（+10%+35%）
アイスニンニン（EA青）	-5p	-5p	+20p	-1	-	↑-20	INTが+35pに（-10%+25%）
サンダーニンニン（EA緑）	-	-25p	-	+2	-	↑+20	特になし（装備抜きで物理回避50）
リーフニンニン（EA白）	+5p	+25p	+5p	-1	-	↑=20で固定	VITが+60pに（-40%+20%）

ニンニン（女体化）	+20p	+20p	+20p	+1	-	-	変化解除使用時20%の確率で出現
ダーエロ（覚醒）	+20p	+20p	+20p	-	Bで固定	+5	

## 魔物ユニットの変身

- ・ 実質戦闘中限定のクラスチェンジ。固有のステータス補正率が変動し、一部スキルも変わる
- ・ エターナルの解放は不可逆変身。ただし変動内容はmoveが+8されるだけ
- ・ カオスの変身も不可逆変身。ただし変わるのを見た目だけ。実質無条件オートレイズ1回分
- ・ ドラゴナスの「かみつく」で味方を倒すとパワーアップする。ただし「変身」が使えなくなる&不可逆変身
- ・ ドラゴナスの「変身」の際、10%の確率でキャプテン化。優遇。

ユニット	HP	STR	VIT	INT	speed	ZOC	move	回避	備考
ドラゴナス	+90%	+100%	+100%	-10%	11	B	4	5/0	
ドラゴナス（女体化）	+90%	+140%	+50%	+0%	11	B	6	25/0	Sスキル&Aスキル共にほぼ別ユニット
ドラゴナス（キャプテン）	+90%	+100%	+100%	+10%	11	B	4	25/0	Sスキル&Aスキル共にほぼ別ユニット
ドラゴナス（共食い）	+90%	+120%	+120%	-10%	11	A	4	5/0	通常ドラゴナスに準拠、ただし変身不可
ドラゴン	+90%	+100%	+140%	-40%	11	B	4	10/0	
ドラゴン（女体化）	+90%	+130%	+40%	+0%	11	D	5	20/0	Aスキル変化
ドラゴなすーん	+80%	+80%	+80%	+30%	11	D	4	5/0	
ドラゴなすーん（女体化）	+80%	+60%	+60%	+60%	11	D	4	5/0	飛行移動 癒し手、Aスキル変化
ユニット	HP	STR	VIT	INT	speed	ZOC	move	回避	備考
ブリザード	+50%	+100%	+100%	+20%	13	B	4	15/10	
ブリザード（アタック）	+50%	+140%	+40%	+40%	13	C	5	30/10	スキル不変
ブリザード（ディフェンス）	+50%	+80%	+140%	+0%	13	A	3	5/10	スキル不変
ミミック	+50%	+90%	+140%	-10%	10	D	0	0/0	
ミミック（女体化）	+50%	+70%	+60%	+20%	10	D	4	10/0	全ダメージ半減 臨機応変、Aスキル変化
カナエール	+140%	+110%	+110%	+60%	14	D	5	5/10	

カナエール(女体化)	+140%	+120%	+80%	+60%	14	C	5	20/10	浮遊移動 転移移動
コトワール	+140%	+140%	+140%	+10%	15	A	6	5/10	
コトワール(女体化)	+140%	+140%	+110%	+40%	15	B	6	20/10	スキル不変
ユニット	HP	STR	VIT	INT	speed	ZOC	move	回避	備考
娘様	+0%	-5%	-5%	+10%	12	D	5	15/0	人間ユニット
覚醒娘様	+200%	+200%	+200%	+100%	15	A	7	35/20	Sスキル&Aスキル共にほぼ別ユニット
ダークネス	-20%	+130%	+120%	+50%	15	C	4	30/0	具現化ユニット
だくねずさん	+60%	+200%	+120%	+100%	15	B	6	50/20	Sスキル&Aスキル共にほぼ別ユニット

今作も娘様の覚醒がある。前作はによう6と違い、使ってもBPは獲得可能。

覚醒後はモンスター扱い、装備は一時的に外れ戦闘後戻る

その状態でダークネス具現化を使用すると、だくねずさん(ダークネス 強)を召喚可能(編成画面には登録されない)

1. 娘様に「ダークネス具現化」を取得させ、更に召喚師まで育てて「魔力具現化」を習得させる
2. 一度ダークネス を具現化して編成画面に加える、これで条件成立
3. あとは固有クラス「魔王の娘」にした娘様を、バトルで一番最後に戦闘不能に

## その他

- ・ 不可侵の塔とエターナルの海をクリアすると、「バランス破壊モード」が遊べる。
- ・ ウォーター姉妹を一人も倒さないでウォーター にSHIFTキーで話しかけると.....?
- ・ ラナを仲間にした後にSHIFTキーで話しかけると.....?
- ・ 戦闘中に仲間ユニットがウォーター姉妹のみになると.....?
- ・ Z+X+ 押しっぱなしでニューゲーム?(実際はZでニューゲーム Z押しっぱなしでニューゲームクリック直後流れ押しの形でX+ 押しっぱなしでOK)
- ・ 汎用ユニットのSHIFTセリフは男女50ずつ、全100種類。
- ・ 金剛力or破壊&盗むの無効化を持ってない相手であれば武器さえ破壊or盗むしてしまえば...
- ・ 盗むや破壊の成功率はVIT依存なので防具を破壊or盗むと確率が上昇、またガードブレイクでも。

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿