

• [編集ガイドライン \(素案\)](#)

- [装備品のソケット数](#)
- [射程距離と効果範囲について](#)
- [フレームMENUの更新案](#)
- [各キャラクターのスキルのセル\(枠\)について -- M](#)
- [@Wiki編集の練習](#)

## 編集ガイドライン (素案)

- 公式サイトของเกมデータを元にしてWikiを修正するのはやめましょう。残念ながら公式サイトはとても不正確です。
- 想像でデータを書き込むのはやめましょう。たとえば、消費MPやスキルアップポイントなど、他のLvの値からの推測が正しいとは限りません。スキルLvがあがるとスキル名が変わる場合もあります。
- クラスやスキルの評価も欲しいけど、主観抜きでは語れない情報はWikiには向いてないんですよね。どうしたものかな。

## 装備品のソケット数

- ソケットの数は、アイテム名の先頭についているロー、プロパー、ハイ、L、P、H などから判別することができるので、個別に書き込むのはやめませんか？
  - ソケット数はロー(L)=1、プロパー(P)=2、ハイ(H)=3 で固定、たぶん。
  - 強化前のソケット付き装備品の性能は、ソケット無しのノーマル品と同じ性能っぽい。
- と思っていたのですが、港のノーマル品と無限城のP品では魔防の値が違うようです。ただ、鎧はP品のほうが高いのにローブは逆に安かったりするし、韓国版より魔防が高めに修正されているとの噂もあるので単なる修正バグの可能性も...

名前	str	dex	con	int	wis	reg	防御力	魔防	耐久	価格
スパイアローブRC	10	10	42	37	38	19	40	41	550	60万@港
PスパイアローブRC	10	10	42	37	38	19	40	49	550	47万@無限城
黒曜石の鎧C	47	10	57	10	10	17	43	32	650	70万@港
P黒曜石の鎧C	47	10	57	10	10	17	43	50	650	87万@無限城

## 射程距離と効果範囲について

- 射程距離...自分のいるマスから、通常攻撃やスキル/魔法の発動指定ができるマス(升)までの距離。射程0は自分自身のいるマスのことなので、単体攻撃スキルの射程に0は含まれません。
- 効果範囲...通常攻撃やスキル/魔法の効果が現れるマス。発動指定したマスが0となるので、基本的には効果範囲は[0- ]のようになります。射程距離0の範囲攻撃スキルがあるなら、効果範囲は[1- ]かも。

射程[0-4]、範囲[0-2(計13升)]で上方向の射程4(最大)での例

•

1	2	3	4	5	6	7	8	9	...	...	...	...
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	A
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	B
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	C
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	D
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	E
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	F
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	G
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	H
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	J
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	K
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	L
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	M
-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	N

...効果範囲、 ...射程距離の範囲、 ...射程距離かつ効果範囲  
...スキル発動を指定したマス、 ...自分のキャラがいる場所

- 疾風怒濤や召還系など、単純に歩数ではあわせないケースについては個別対応でよいかと。

---

## フレームMENUの更新案

【MENU】

[トップページ](#)

[Link](#)

[編集ガイドライン](#)

【ゲームデータ】

[よくある質問\(FAQ\)?](#)

[アップデート情報](#)

[狩場情報](#)

[モンスター](#)

[攻城戦・家門戦](#)

[シナリオ](#)

[クエスト](#)

[ミッション](#)

[ステータス](#)

[キャラクター&スキル](#) (僧侶と神官の区別が付かない...)

[歩兵](#) (ファイター)

[弓兵](#) (アーチャー)

[槍兵](#) (スピアマン)

[騎兵](#) (ランサー)

[飛兵](#) (ホークナイト)

[水兵](#) (キャプテン)

[僧侶](#) (シスター)

[神官](#) (モンク)

[魔法使い](#) (マジシャン)

[司教](#) (シャーマン)

[傭兵](#) (NPC)

[装備品 \(上下圧縮版\)](#)

[武器](#)

[剣/槍/弓](#)

[棍棒/杖](#)

[防具](#)

[重装備/軽装備](#)

[盾/ローブ](#)

[アクセサリ](#)

[ペット用装備](#)

[アイテム](#)

[消耗品/ウィズル/宝石](#)

[クエスト用/ペット用/その他](#)

[装備品 \(スライド版\)](#)

[武器](#)

[防具](#)

[アクセサリ](#)

[ペット用装備](#)

[アイテム](#)

[アイテム](#)

[装備品 \(1行1項目版。長くて邪魔かも\)](#)

[武器](#)

[剣](#)

[槍](#)

[弓](#)

[棍棒](#)

[杖](#)

[防具](#)

[重装備](#)

[軽装備](#)

[盾](#)

[ローブ](#)

[アクセサリ](#)

[ペット用装備](#)

[アイテム](#)

[消耗品](#)

[ウィズル](#)

[宝石](#)

[クエスト用](#)

[ペット用](#)

[その他](#)

更新履歴

#recent(20)

---

## 各キャラクターのスキルのセル(枠)について -- M

- トップページより抜粋

現在キャラクターのスキルの編集は大体同じような構成で成り立っていますが、Wikiの特性上少しながら編集する方によって構成にバラつきがあります。

現在セルは1つのスキル(魔法)につき、LV関係なしに共通なもの(基盤など)とLVに応じて効果に影響があるもの(MP消費量など)とに、私が見る限りでは分かれているように思います。しかしそれですとLV1~LV6の効果が全て分かっていないとそれが共通なのかが分からなくなってしまい、編集する際にほんの少しですが障害となってしまいます。ですので全キャラ共通の構成を決めたいと思います。

1.大半のスキルでスキルLVに応じて変化しないものを共通(2段あるセルの上)の部類に入れます。

これに適応されるものは属性、特性、基盤。他に例外として自分のみの強化魔法(魔術師の精霊の守護や、歩兵のディフェンススタンドなど)のみ効果範囲を自キャラのみ、と表記して共通の部類のセルに入れます。自キャラのみ、の以外の効果は下のスキルLVに応じて変化するものの部類に入れます。(全てのスキルでLVで効果範囲などが同じでも)

それと射程距離の表記については[0-1]や[1-3]などで楽なのですが効果範囲についてはいまいち皆さんに理解できる書き方がまだはっきりしていません。水兵のポイズンプレスで書かれているとを使った記述が一番分かりやすいのですが縦6行、横6行などでしか表せない効果範囲が出てきた場合に少し無理が出てきてしまいます。

なので私の考えとしては射程距離と同様に[0-1]などを使いそこに(計 升[マス])と記述するのが簡潔で分かり易いものなのかと考えました。ちなみにこれだと[0-1(計5升)]という書き方になり、十字型と効果範囲、という意味になります。[1-2(12升)]となると のような形で真ん中1マスは効果なしという意味になります。

### @Wiki編集の練習

@Wikiでの編集方法を練習するには[こちら](#)の練習用ページをご利用ください。PukiWikiと較べるとかなり機能が制限されています。