

Q&A

偽島生活での疑問などを書き込めば、誰かが回答してくれるかもしれません。

Q1:

ちょっと聞きたいんだがwait増減効果って永続？

トマホークとか最初に二発うったら以後ずっと行動が遅くて相手に追加行動されまくりなのか？ -- (名無しさん)

A1:

1回のみ。

以下、混同されがちなWaitとSPDの説明。

追加 追加 追加 追加
-----+-----+-----+-----+---- Wait

この人が右に向かって進む速度がSPD。

SPDの値に応じて1ターンごとに一定距離進み、「追加」に達するごとに追加行動が発生する。

SPDによって1ターンに進む距離が追加行動にかかる距離より長ければ毎行動追加行動が発生することになる。

ターンごと1回の行動はこれとは無関係に必ず出る。

その後、WaitとSPDの関係により追加行動の有無が判定される。

Wait増加
追加 追加 追加 追加
-----+-----+-----+-----+---- Wait

最初の「追加」までの距離が伸びる。

2番目の距離は変動なし。

Wait減少
追加 追加 追加 追加
-----+-----+-----+-----+---- Wait

最初の「追加」までの距離が短くなる。

変化量が大きいと最初の「追加」までの距離が0になるだけでなく次の「追加」までの距離も短くなる。

その結果、2回以上の追加行動が出やすくなる。

合わせたイメージ
追加 追加 追加 追加
-----+-----+-----+-----+---- Wait

追加 追加 追加 追加
-----+-----+-----+-----+---- Wait

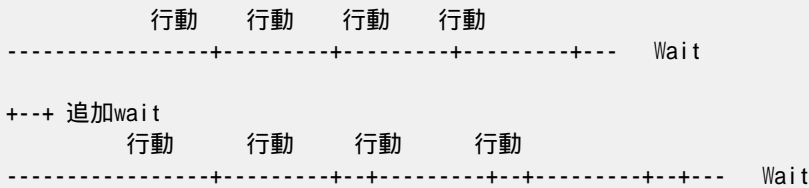
上から順に、Wait操作なし、Wait増加、Wait減少。

全体としてみるとWait増加は後ろに戻されて、Wait減少は前に無理やり進められるイメージ。

Waitはそれぞれ絶対的な量であり、相対的な効果は及ぼさない。

また、非接触攻撃でのWait操作は初期Waitの増減に関わる（と思われる）。

仮説2



waitを追加すると行動と行動の間にかかる時間(wait)が追加される。
spdが増えると にいく速度自体が増える筈、ただwaitよりは影響は薄いと思われる（回避などの恩恵もあるため）

Q2：

暗器作成に関して質問だむー、

「武器に分類されますが、性能発揮具合は装飾の性能発揮具合に依存します」

とあるけれど、この「装飾の性能発揮具合に依存」って詳しく説明できる？

装飾の強さ次第ってことじゃないよな？例を上げて教えて欲しいむー、 -- (名無しさん)

> 《戦闘技能》

> 全戦闘技能はアイテム「防具」「装飾」の性能の発揮具合にも関わります。

> 格闘 武器「格闘」の特性が強化されます。また、武器「格闘」の性能の発揮具合にも関わります。

例えば、習得している戦闘技能が格闘10、魔術5、幻術3だと仮定する。

この時、わかりやすく仮に格闘の性能発揮制限は格闘LV×10の強さまで、

防具は物理系LV×7、魔法系LV×3の合計、装飾は物理系LV×3、魔法系LV×7の合計とする。（注）

格闘：格闘10×10=100 100まで性能発揮可能

防具：格闘10×7+魔術5×3+幻術3×3=94 94まで性能発揮可能

装飾：格闘10×3+魔術5×7+幻術3×7=86 86まで性能発揮可能

と、仮に決めた計算式からすると以上のように性能発揮制限がかかり、強さ200の格闘の武器を装備しても強さ200としては扱われない。
ここで、暗器の性能発揮には装飾の性能発揮制限に依存、とあるのでこの場合は装飾の性能発揮制限である強さ86に縛られることになる。

（注：実際は合計なのか、それとも最大値のみの参照なのかわかっていない。）

Q3：

上昇低下、増加減少の違いを手っ取り早く教える（・ ・）むー -- (野良駄無さん)

A3：

上昇、低下は重複すると効果が減衰する。これはルルブに書いてある。

増加、減少は重複しても減衰しない。以上

comment

- ・ 魅惑：戦闘中の魅力アップとかみたいな、補助技能の補正ってどれがどうなってるのでしょうか？ 本家リンク 情報カテゴリのサイトは一通り回ってみたはずだけど見つからなくて..... -- (名無しさん) 2007-04-12 18:58:40
- ・ 確か、戦闘中の魅力奪取系は戦闘後の魅惑判定には影響しないって結論が出てたとおもったけど、 -- (名無しさん) 2007-04-12 20:39:45
- ・ 因みに補助技能の補正は影響してる（ペットの魅惑判定で補助技能在りで

魅力が低い方が魅惑成功してたりする) -- (名無しさん) 2007-04-12 20:42:35

- 属性についてだむー
ときどき技に属性がついているけれど、相手の属性と反するものなら普通より効果が大きいのか？

例

自分ー属性技能なし

相手ー光霊所持

自分から相手への技ーヴァニッシュ (闇属性技)

逆にこの例で相手が闇霊修得者なら、ヴァニッシュによるダメージは減るのかい？

どこかのましゃるさん、返答よろしくだむー

-- (名無しさん) 2007-07-24 14:36:18

- 反属性 (光と闇/水と火/地と風) だからと言って別により大きなダメージを与えられるわけではない、光と闇は一特化属性なので上げる事によって同属性以外すべてへの耐久力が減り
火水地風については同属性と有効属性以外に対して耐久力が減る
質問の内容としては闇属性ダメージで闇特性所持者に攻撃すると言う事で、他の属性特性持ちに攻撃するよりは与えるダメージが減る。 -- (名無しさん) 2008-06-05 13:48:33
- ×有効属性
友好属性

それぞれの友好関係についてはルールブックに明示されている。 -- (名無しさん) 2008-06-05 13:50:35

- 気になって検索をかけてもわからなかったんだけど
技等の説明にある (AE:) の意味は何でしょうか

説明文やプレイヤーのブログを見て何やら条件化で発動するらしい事はわかるんですけど
技をマスターしたらって事なのか
ある程度スキルレベルをあげたらいいのか
単にその時ではなく後で発動する効果なのか

どなたかご指導お願いします。 -- (名無しさん) 2010-01-14 11:02:36

- AEはAdditional Effectの略です。
技をマスターすることで付く追加効果になります。

発動例としては前期結果

<http://fi.x0.com/result/k/k1.html#BAT> のマタドールなど。

マスター条件としてはトイソルジャーが詳しいです。

http://members.at.infoseek.co.jp/sayshow/FI_memo/gift_exp.htm (下の方)

ただ、技経験値は完全に解明されておらず、少しずれる場合があります。

-- (名無しさん) 2010-01-14 21:05:09

- 物理と魔法について教えて欲しいむー。
戦闘純系や戦闘×補助or生産についてはなんとなくわかるけど、
戦闘 (武器) × 戦闘 (術) の技や上位系の技はどうやって物理依存か魔力依存か見分ければいいんだむー？ -- (名無しさん) 2010-10-29 16:22:06
- 相手の回避のセリフや、物理 (魔法) に反応する付加で見分ける。
あとは、そういうのを調べているサイトで確認する。 -- (名無しさん) 2010-10-29 18:02:39

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)