

田中の怠惰なプロパ付与（装備強化）

装備強化よくわからないなあ



じゃあ今日は装備強化を勉強しようか

装備強化の重要ポイント

1. ペナルティ
2. 各種プロパの特性
3. マイナスプロパの選び方
4. その他注意事項



ひとつひとつ見ていこうか

装備強化のペナルティ



同じグループのプロパ
が多いとペナルティが
増えるよ

同じグループって
何？



Max:23, クリティカル【クリティカル強化】 単価:1
Max:23, クリティカル%【クリティカル強化】 単価:1
Max:21, クリティカルダメージ【クリティカル強化】 単価:3
Max:10, クリティカルダメージ%【クリティカル強化】 単価:10
Max:23, ATK【攻撃力強化】 単価:3
Max:11, ATK%【攻撃力強化】 単価:10
Max:23, MATK【攻撃力強化】 単価:3

【クリティカル強化】
【攻撃力強化】
などがグループだよ！

クリダメ%とクリダメを同時に着けると
ペナルティが発生するんだね。

装備強化のペナルティ

え！？クリ23クリ
ダメ10%21とかよ
く使うけどペナル
ティが付くの！？



めっちゃつくよ！
しかも同じグループ3
つだからペナルティも
重くなる。

【ペナルティの計算方法】
(同じグループのプロパの数) の2乗
を5倍した値の総和



同じグループの個数が
2個なら
2の2乗の5倍で
ペナルティは20増え
るんだね。

装備強化のペナルティ



同じグループの個数が
3個なら
3の2乗の5倍で
ペナルティは45増える。

4個なら
4の2乗の5倍で
80も増えるんだ。

計算よくわかんない



同じグループが多ければ多いほどペナルティも重くなるって思えばいいよ！

装備強化のペナルティ

ふーん、、、ちなみにペナルティが高いとどうなるの？



装備強化で消費する潜在が大きくなるんだ。

ペナルティが20なら消費潜在は**1.2**倍に。
ペナルティが45なら消費潜在は**1.45**倍に。
ペナルティが65なら消費潜在は**1.65**倍に。

【消費潜在の計算方法】

消費潜在=潜在×(100+ペナルティ)÷100

装備強化のペナルティ

なんか難しくなっ
てきたなあ。



わかんなくてもサイト
が自動で計算してくれ
るからまあ大丈夫！

【練習問題】

クリダメ10%21クリ23%23 ATK11%
MATK-11%魔法貫通-6%命中-14回避-14
の場合の最終ペナルティを計算せよ。

【解】

クリティカル強化が4種類
⇒4の2乗の5倍=80
攻撃力強化が3種類
⇒3の2乗の5倍=45
命中強化、回避強化がそれぞれ1種類
⇒ペナルティなし

すべて合計して125が最終ペナルティ

装備強化のペナルティ



さて、ペナルティについては分かったかな？

うーん、つまりペナルティは低いほうがいいってこと??



おっ、いい質問だね！
実はそうとも限らないんだ。

【マイナスプロパの戻り潜在】
プロパのレベルをマイナス方向に振ると潜在が少し回復する（戻り潜在と呼ぶ）。
ペナルティは戻り潜在の場合にも作用する。
つまり、ペナルティが高いほど
戻り潜在も多くなる。



ペナルティが高いほうが
いいか低いほうがいいかは、
ケースバイケースなんだね。
いろいろ試すといいよ。

各種プロパの特性



さて、話は変わってプロパの特性だ。
準備はいいかい？

ええよ



プロパは攻撃系、防御系、それ以外の3つに分けられるんだ。

【プロパの特性】

攻撃系プロパ：武器に付けやすい。防具に付けると潜在が2倍になる。
防御系プロパ：体装備に付けやすい。武器に付けると潜在が2倍になる。
それ以外：武器にも防具にも付けやすい。

各種プロパの特性



武器には**ATK%**や属性有利が付けやすいんだね。

逆に体装備には**ATK%**や属性有利は消費潜在が**2倍**になっちゃうんだ。

2倍! ?



みんな攻撃プロパをつけたがるから、体装備の時は辛いよね。

だから体装備はクリティカル系やヘイト%などのそれ以外のプロパが選ばれやすいよ。

あと上級者向けだけど、反転も体装備の方が恩恵があるね。

各種プロパの特性



武器強化の時にマイナスプロパのリストを見てごらん。

戻り値:67pt, 回避【回避強化】lv-12

戻り値:65pt, HP自然回復【HP・MP強化】lv-23

戻り値:64pt, MP自然回復【HP・MP強化】lv-11

戻り値:64pt, DEF%【防御力強化】lv-11

戻り値:64pt, MDEF%【防御力強化】lv-11

戻り値:64pt, 物理耐性%【防御力強化】lv-11

戻り値:64pt, 魔法耐性%【防御力強化】lv-11

戻り値:62pt, 光耐性%【属性強化】lv-21



戻り潜在の上位が防御系のプロパでしょ。潜在が2倍になってるからだね。

逆に体装備の強化の場合は戻り潜在の上位は攻撃系プロパが並んでいるよ。

おお！ほんとだ！
へー、そうなんだー。



マイナスポロパの選び方



さてここまで分ければ、あとはツールを使えばいいだけさ。

わくわく！



まずは武器か体装備かを決めよう

どっちの方が難しいの？
難しいほうを一緒にやり
たいな。



基本は同じだけど、体装備の方が攻撃系が潜在2倍になるから難しいよ

マイナスプロパの選び方



次に付けたいプロパを決めよう！

クリダメ10%21
ATK11% 属性有利11%



欲張り(笑)ATK11%と属性有利11%は攻撃系プロパで体装備の強化の場合は潜在が2倍になるから、同時に付けるのはちょっと厳しいかな。

不確定強化ならいけるかもだけど、初心者は確定強化(成功率100%の強化)をやろうか。

ほへー。なら
クリダメ10%21クリ23
ATK11%



マイナスプロパの選び方



じゃあ次にマイナスプロパを選ぼうか。

マイナスプロパはペナルティを変えていろいろ試すといいよ。

そうか。さっき聞いた通り、低ければ良いってわけでもないんだったね。

とりあえず戻り潜在が高い奴から選ぶー！



装備強化(体装備)

クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.11
命中% Lv.-5,MATK% Lv.-11,命中 Lv.-12,魔法貫通% Lv.-6

消費素材pt (0% 削減後)

金属:0pt,布地:0pt,獣品:25,300pt,木材:34,400pt,薬品:38,000pt,魔素:95,496pt

成功率:49% 付与手順(初期潜在:89pt)

成功率49%！？
めちゃくちゃ低い...
これはだめだあ。。。



マイナスプロパの選び方

装備強化(体装備)

クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.11
命中% Lv.-5,MATK% Lv.-11,命中 Lv.-12,魔法貫通% Lv.-6

e消費素材pt (0% 削減後)

金属:0pt,布地:0pt,獣品:25,300pt,木材:34,400pt,薬品:38,000pt,魔素:95,496pt

成功率:49% 付与手順(初期潜在:89pt)



落ち着いて！これはマ
イナスプロパの選び方
が悪いケースなんだよ。

何が悪いかわかるか
な？

最終ペナルティが大きすぎた？



いや、実はペナルティ
もだけど、最後に何を
付与するかも考えなが
らマイナスプロパを選
ばないといけないんだ。

マイナスプロパの選び方

装備強化(体装備)

クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.11
命中% Lv.-5,MATK% Lv.-11,命中 Lv.-12,魔法貫通% Lv.-6

e消費素材pt (0% 削減後)

金属:0pt,布地:0pt,獣品:25,300pt,木材:34,400pt,薬品:38,000pt,魔素:95,496pt

成功率:49% 付与手順(初期潜在 : 89pt)



これは全てのグループにペナルティが入っているね。こういうときは要注意。

【プロパの禁足】

8 枠すべてを使用した時点で、潜在が余っていてもそれ以上の強化ができない。



この禁足のせいで、最後の付与以外は7 枠しか使えないんだね。

つまり、ペナルティが最後が一番大きくなっちゃうんだ。

マイナスプロパを付与した時は最後よりペナルティが低いから、戻り潜在も少なくなって損しちゃうってわけ。

マイナスプロパの選び方



可能な限り、プラスプロパのどれか1つはペナルティを受けないようにするといいよ。

例えば、マイナスに属性有利を使ってこうするといいよ。

装備強化(体装備)

クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.11
命中 Lv.-12,光属性に%有利 Lv.-21,地属性に%有利 Lv.-21,命中% Lv.-5

消費素材pt (0% 削減後)

金属:0pt,布地:0pt,獣品:25,300pt,木材:0pt,薬品:38,000pt,魔素:261,046pt

成功率:81% 付与手順(初期潜在 : 89pt)

成功率81%！！
めちゃくちゃ上がった！



【マイナスプロパの選択時の重要事項】
可能な限り、プラスプロパのどれか1つはペナルティを受けないようにしよう。

マイナスプロパの選び方



残念ながら命中率**100%**にはならなかったね。
不確定強化は本当におすすめしないからプラスプロパのLvを少し下げよう。

装備強化(体装備)

クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.10
命中 Lv.-12,光属性に%有利 Lv.-21,地属性に%有利 Lv.-21,命中% Lv.-5

消費素材pt (0% 削減後)

金属:0pt,布地:0pt,獣品:19,250pt,木材:0pt,薬品:38,000pt,魔素:261,046pt

成功率:**100%** 付与手順(初期潜在 : **89pt**)

おお、ATK**11%**からATK**10%**にするだけで成功率**100%**になった！



実はATK**10%**からATK**11%**にするには、通常の潜在単価である**20**ではなく、倍の**40**が必要になるんだ。

マイナスプロパの選び方



ちょっと細かい話をする
と、Lv200からプロパの消
費潜在が不規則になって、
それ以降の消費潜在は2倍
になったんだ。

クリティカルもLv20ま
では単価が1だったんだ
けど、Lv21以降は単価
が2必要。

クリダメもLv20までは
単価が3だったんだけど、
Lv21以降は単価が6必要
なんだ。

ほうほう。体装備のATK%
は単価20と元から大き
かったけど、ATK11%にす
るには単価40とすごい必
要になるんだね。



だからそれをなくすと成
功率がぐんと上がったん
だね。

その他注意事項



さて、最後に注意事項を
言っていくよ。

命中Lv.-12はゲーム内では
命中-14になるから気を
付けて。

命中Lv-10が命中-10、
命中Lv-11が命中-12、
命中Lv-12が命中-14。

途中まで1刻みだったんだ
けど、Lv-10からは2刻みに
なったんだ。

回避Lv-12もゲーム内では
回避-14だから気を付
けて。

その他注意事項



後は最近では素材が大量に必要になってきたから、1回の付与でどれだけ素材が必要かあらかじめ見ておくといいよ。

装備強化(体装備)

クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.10
命中 Lv.-12,光属性に%有利 Lv.-21,地属性に%有利 Lv.-21,命中% Lv.-5

e消費素材pt (0% 削減後)

金属:0pt,布地:0pt,獣皮:19,250pt,木材:0pt,薬品:38,000pt,魔素:261,046pt

成功率:100% 付与手順(初期潜在:89pt)

1. まとめて,クリティカルダメージ% Lv.3を付与する。(残潜在:59pt)
2. 1ずつ付与することで,クリティカルダメージ Lv.19を付与する。(残潜在:2pt)
3. 1ずつ付与することで,クリティカル Lv.1を付与する。(残潜在:1pt)
4. まとめて,命中 Lv.-12,光属性に%有利 Lv.-21,地属性に%有利 Lv.-21,命中% Lv.-5を付与する。(残潜在:467pt)
5. 1ずつ付与することで,クリティカル Lv.22を付与する。(残潜在:442pt)
6. まとめて,クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.10を付与する。(残潜在:-77pt)

手順を手動修正する



上の「手順を手動修正する」ボタンを押すごとで、ステップごとの素材量が確認できるよ。

その他注意事項

装備強化(体装備)

クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.10
命中 Lv.-12,光属性に%有利 Lv.-21,地属性に%有利 Lv.-21,命中% Lv.-5

e消費素材pt (0% 削減後)

金属:0pt,布地:0pt,獣品:19,250pt,木材:0pt,薬品:38,000pt,魔素:261,046pt

成功率:100% 付与手順(初期潜在:89pt)

1. まとめて,クリティカルダメージ% Lv.3を付与する。(残潜在:59pt)
2. 1ずつ付与することで,クリティカルダメージ Lv.19を付与する。(残潜在:2pt)
3. 1ずつ付与することで,クリティカル Lv.1を付与する。(残潜在:1pt)
4. まとめて,命中 Lv.-12,光属性に%有利 Lv.-21,地属性に%有利 Lv.-21,命中% Lv.-5を付与する。(残潜在:467pt)
5. 1ずつ付与することで,クリティカル Lv.22を付与する。(残潜在:442pt)
6. まとめて,クリティカルダメージ% Lv.10,クリティカルダメージ Lv.21,クリティカル Lv.23,ATK% Lv.10を付与する。(残潜在:-77pt)

手順を手動修正する

えっ、ちょっと待って。
魔素26万もいるの!?絶対無理じゃん。



マイナスプロパの光属性有利-21と地属性有利-21は2回に分けてもいいよ。

マイナスプロパはプラスと違って、プロパごとに小数切り捨てされてるんだ。

まあしっかりシミュレーターで調べてからやるのが無難だね。

その他注意事項



あとはもう箇条書きで
いくよ！

【その他注意事項】

- ①初心者にはTECパラでやろう。
- ②TECのキャラレベルで付与できる上限が異なるぞ。最大レベル(現在は230まで上げよう。)
- ③TECは255まで上げよう。昔は252だったけど今は違うから注意だ。
- ④装備強化に関するスキルは10まで上げておこう。
- ⑤1ずつ付与、の意味を調べて行う。その名の通り、1ずつ付与することだ。
Lv.3からLv.5まで1ずつ付与、の場合は
Lv.3からLv.4にして確定。Lv.4からLv.5にして確定。とすることだ。
- ⑥属性を付与するときは元々の属性か元々の属性ではないか、をきちんと確かめよう。
元々の属性とはドロップ武器についている属性のことだ。消費潜在が全然違うから要注意だ。
- ⑦武器と体装備を間違えて計算してないか要確認だ。
- ⑧最後のまとめて付与は小分けにすると成功率が下がるから注意だ。小分けにする場合はシミュレータで確認しよう。
- ⑨付与前に自分が持てる素材の最大量と付与に必要な素材をしっかりと調べて行う。