

# 合成特論 第2回

鍛冶・防具製作と従たる合成手法

# 前回の内容

- 用語の整理
  - 素材, 材質, 材質値, 種別値
  - 重量, 種別, ☆, 9パラ, EL値, 主材質, 副材質
- 合成の計算
  - 9パラ:  $\text{主装備} + \text{trunc}(\text{trunc}(\text{副装備} \times \text{係数その1}) \times \text{係数その2})$
  - 係数その1: 主種別値と道具製作Lvが高いと大きい
  - 係数その2: 種別値, 材質値, ☆の主副差が大きいと大きい
  - レシピ表記
- 合成手法の解説
  - 多段合成, 反転合成, 1-1型合成, 並列型多段合成, 1-1-1型合成

# 目次

- 鍛冶・防具製作
  - 計算式, 重量に関する話
- エLEMENT合成
  - EL値の計算式とレシピ紹介
- 既成品とその合成
  - 既成品の特性, 材質一覧, レシピ例
- 1型合成

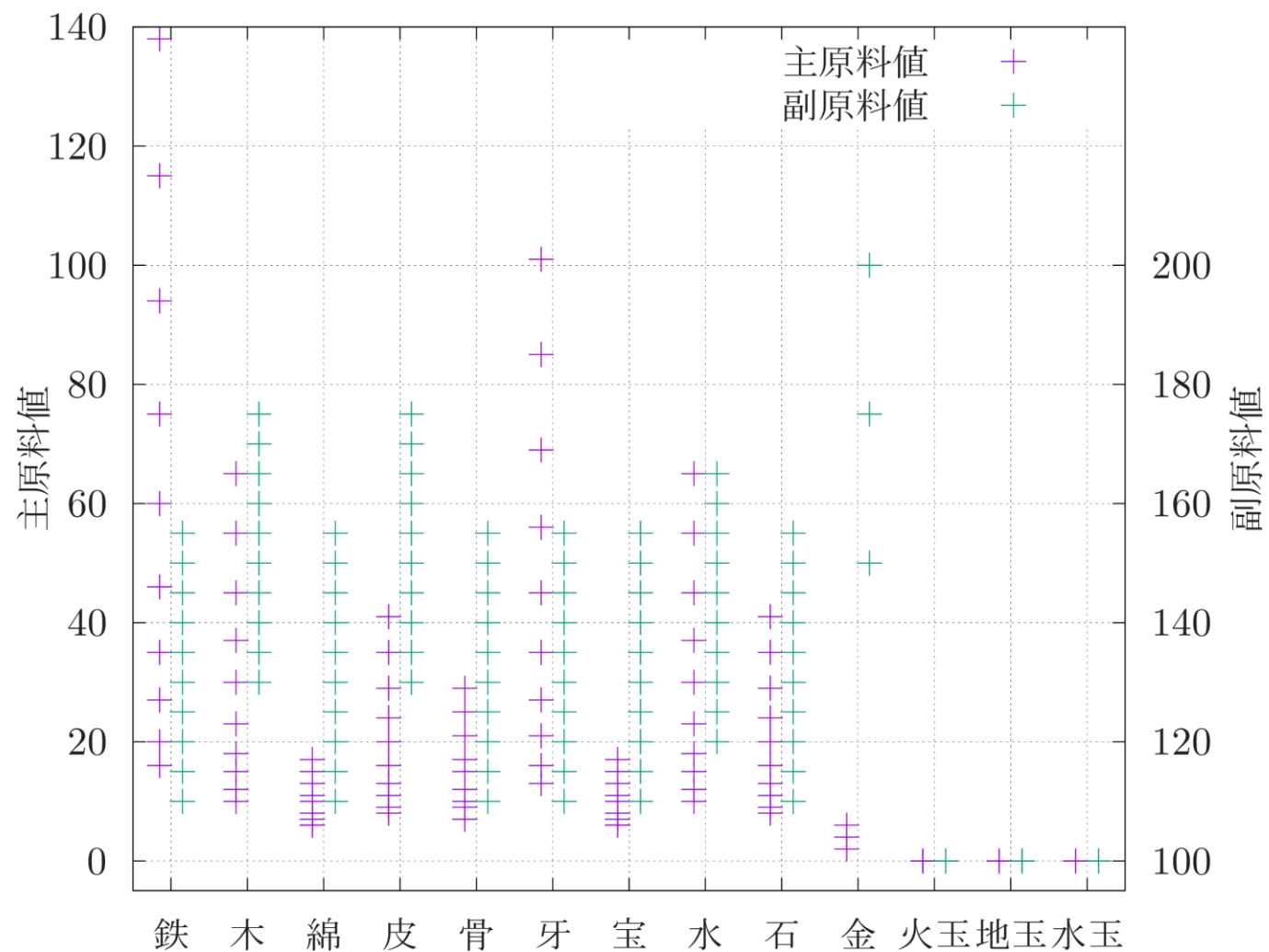
# 鍛冶・防具製作

- 計算に「主原料値」，「副原料値」
  - 種別値や材質値のような定義値
  - 素材と属性(9パラ，重量，EL値)の組ごとに定義
  - 貴金属以外の副原料値は材質値と☆から計算
- ☆は原料の☆の平均(切り捨て)
- 主材質は主原料の材質，副材質は副原料の材質

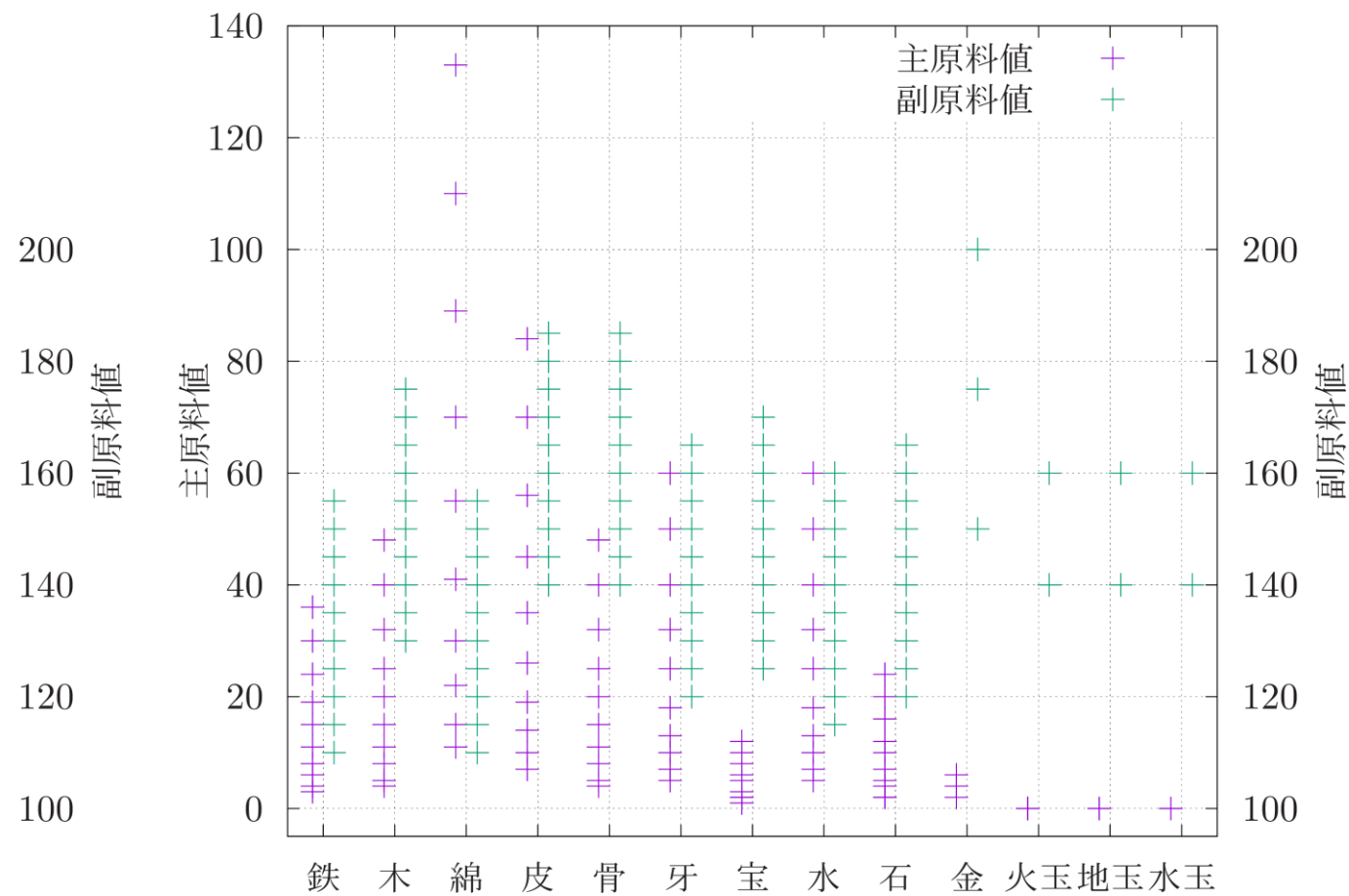
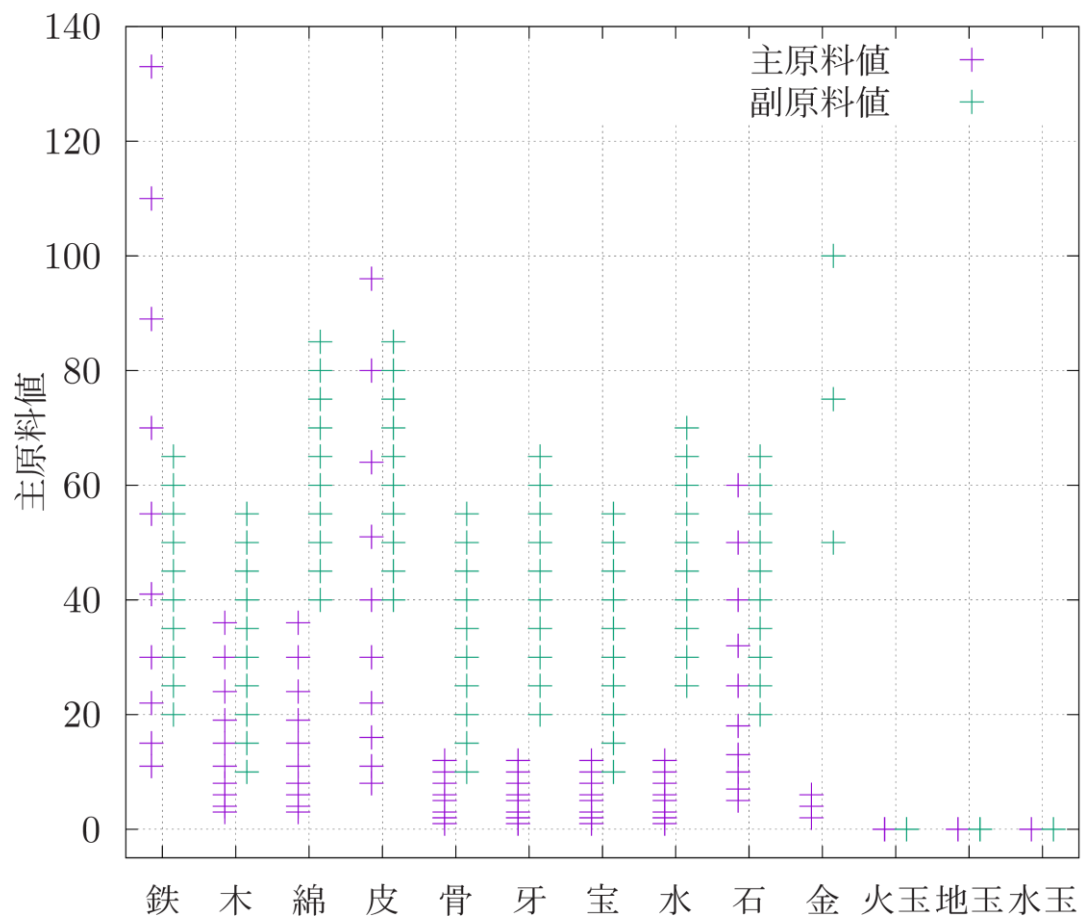
# 鍛冶・防具製作の計算式

- 9パラ =  $\lfloor X \times Y / \text{同材質ペナルティ} \rfloor$ 
  - $X = \lfloor \text{種別値} \times \text{主原料値} / 100 \rfloor$
  - $Y = (\text{副原料値} + \text{鍛冶・防具製作Lv}) / 100$
  - 同材質ペナ = 2 if 主原料と副原料が同じ材質
- 重量 =  $\max(\lfloor Z \times \text{主原料値} / 10^4 \rfloor, 1)$ 
  - $Z = \text{種別値} + \text{副原料値} - \lfloor \text{鍛冶・防具製作Lv} / 2 \rfloor$
- EL値 =  $\lfloor \text{主原料値} \times \text{副原料値} / 6 \rfloor$

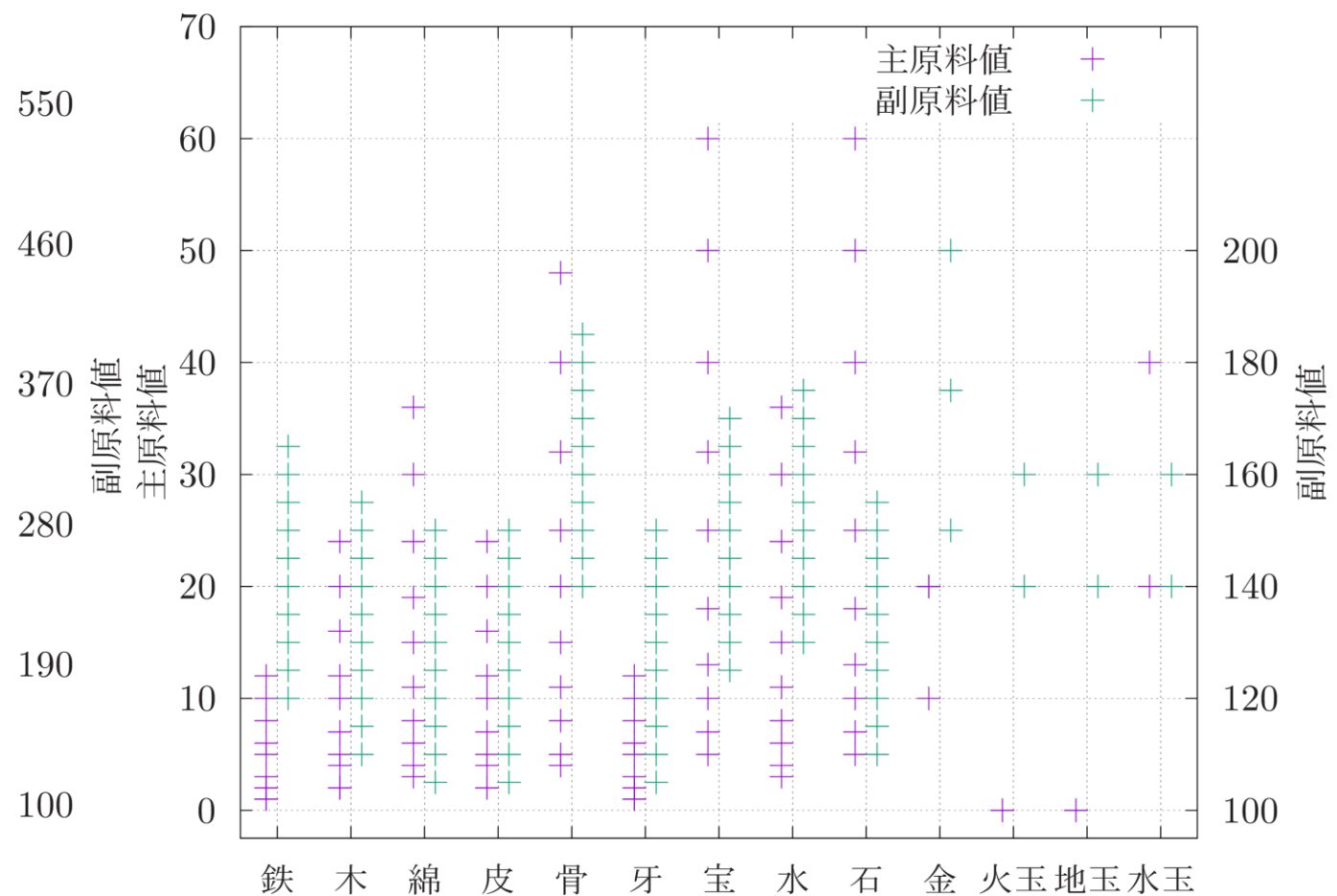
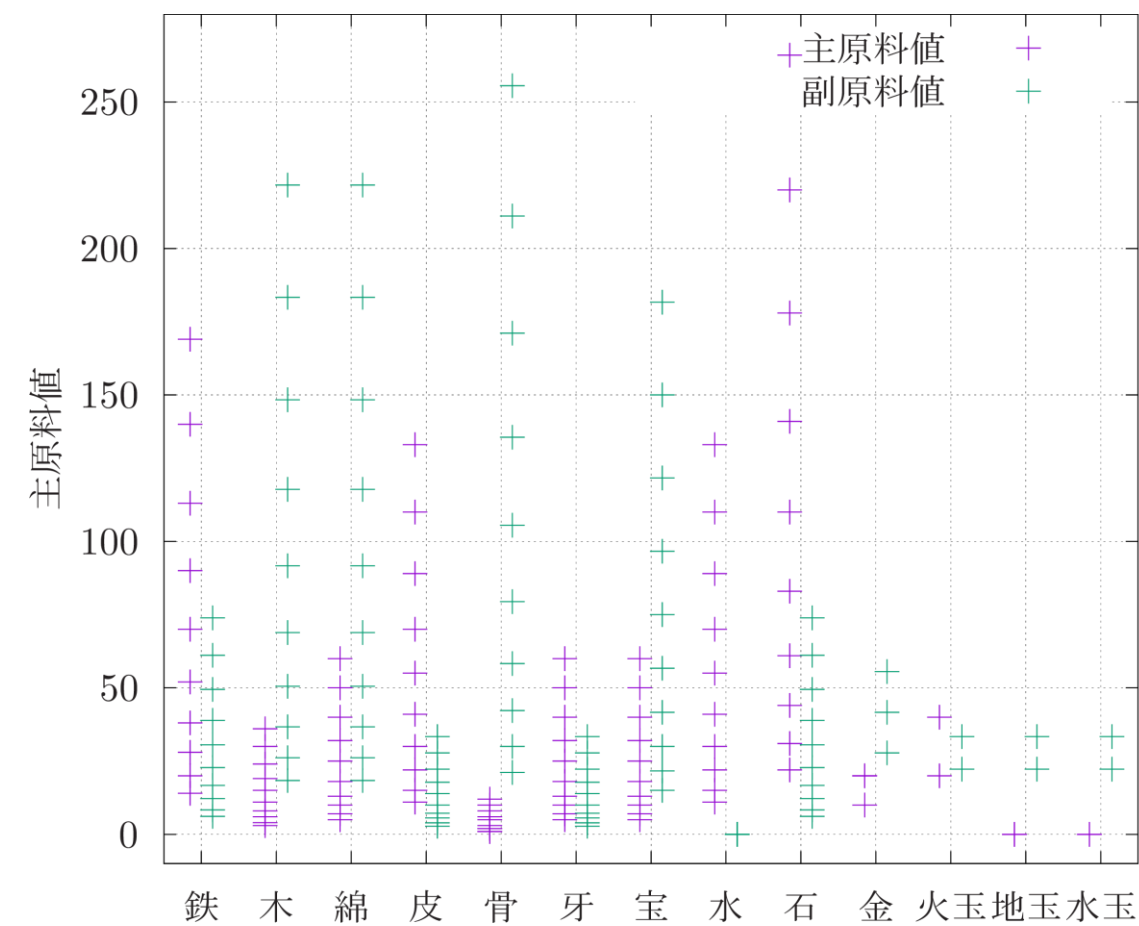
# 主原料値と副原料値 (攻撃力)



# 主原料値と副原料値 (物防, 魔防)

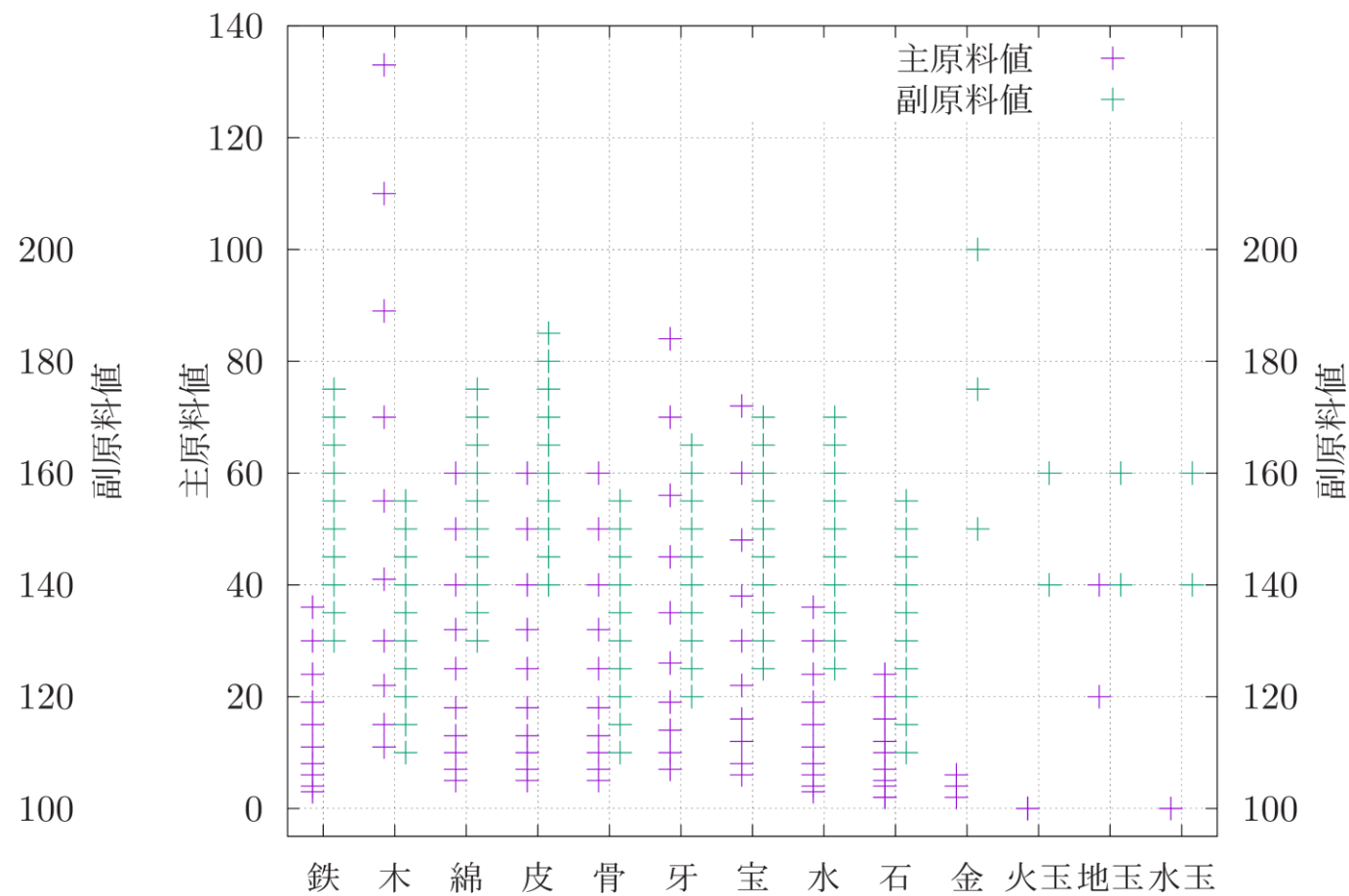
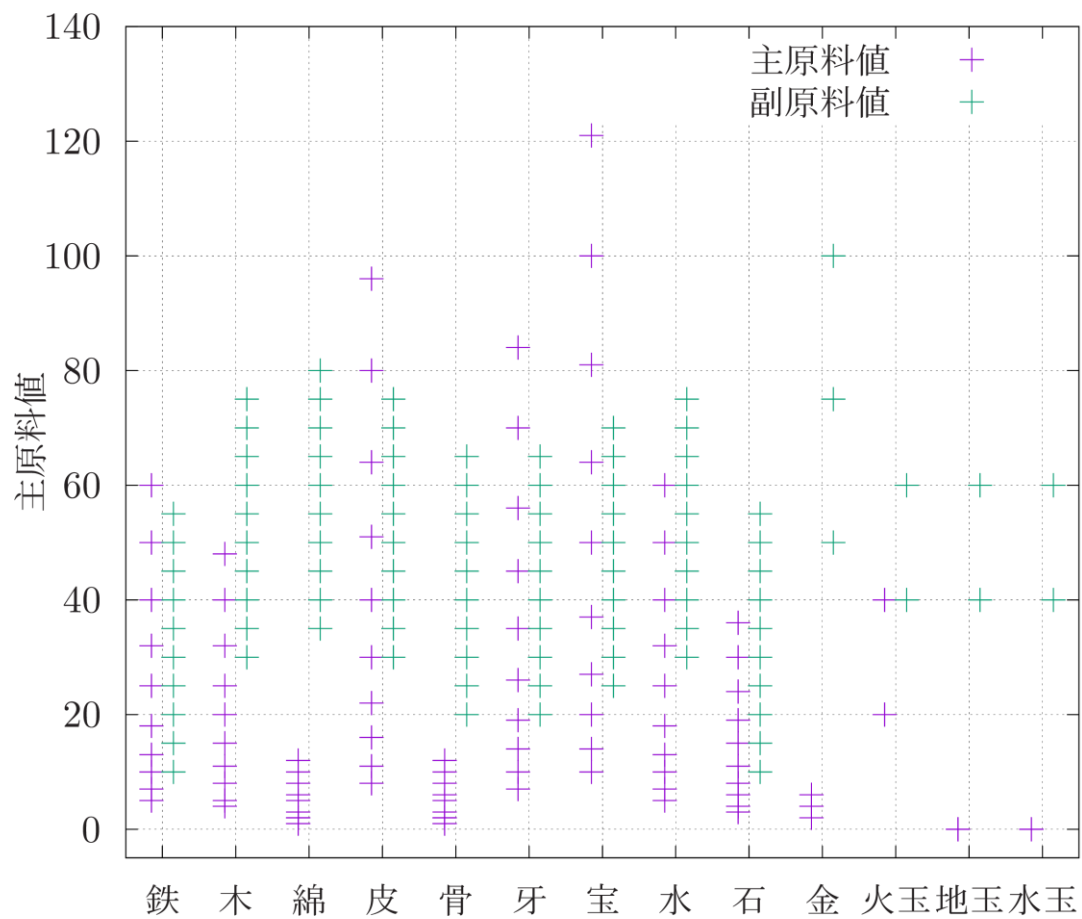


# 主原料値と副原料値 (HP, MP)

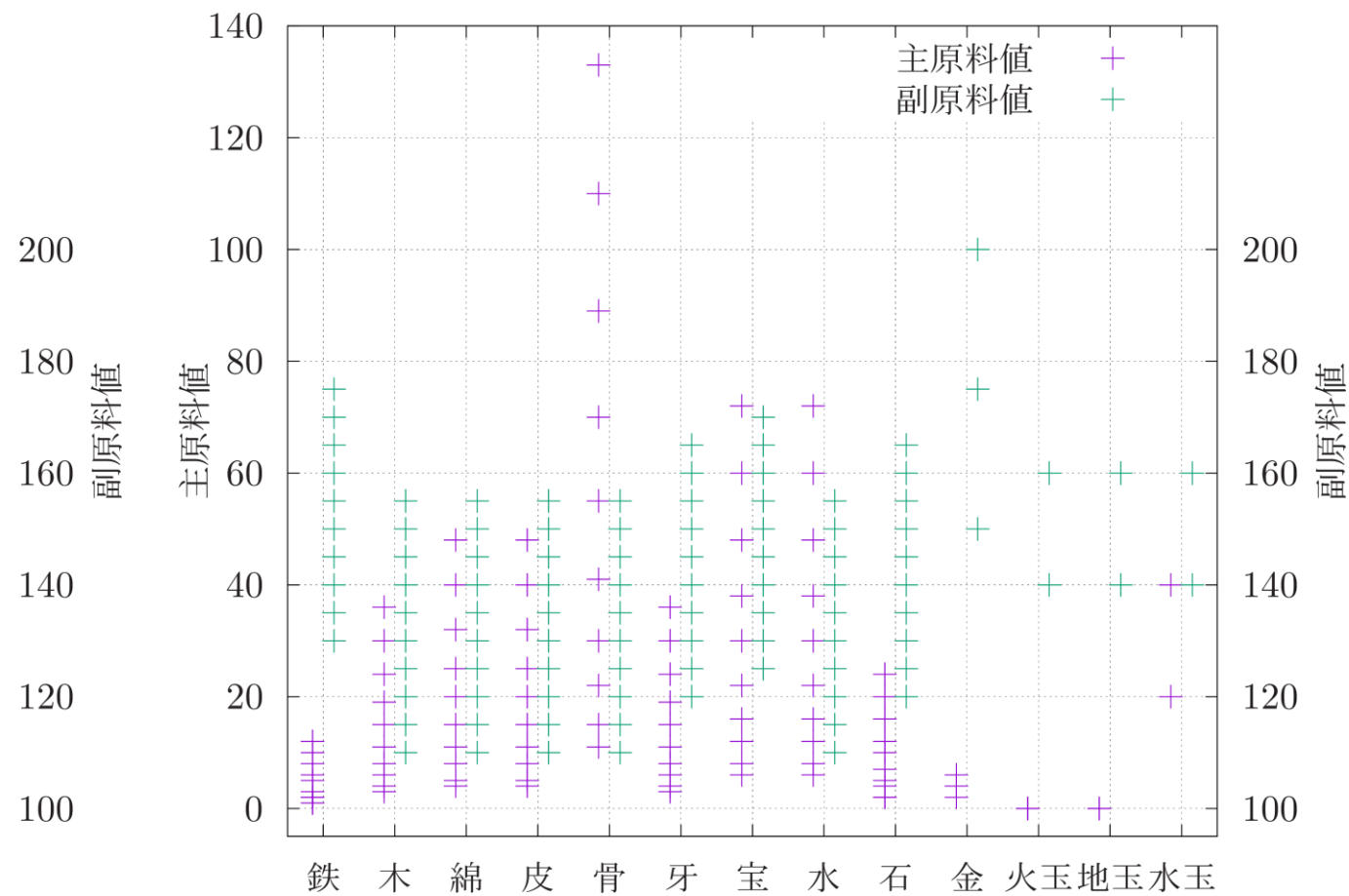
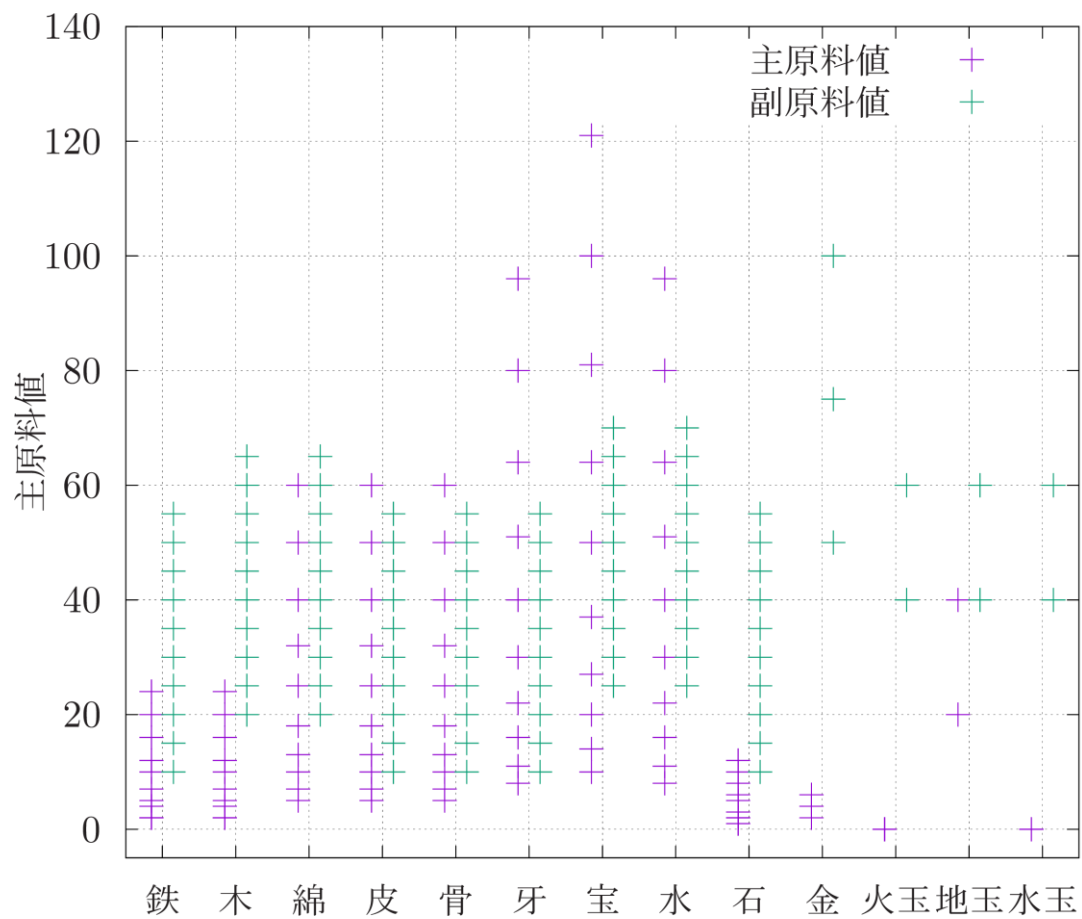




# 主原料値と副原料値 (腕力, 器用)



# 主原料値と副原料値 (素早, 魔力)



# 種別値 (重量)

種別値	武器		防具
170	斧		重鎧
160			
150	弩		
140	弓		
130	本		
120	剣・杖	双短剣	軽鎧・盾
110			兜
100			すね当て
90	短剣		装飾品

種別値	防具
70	額当て・服・小手・ブーツ
60	
50	帽子・ローブ
40	フード・グローブ・靴
30	
20	腕輪
10	サンダル

# 主原料値・副原料値 (重量)

## 主原料値(一部)

220	金6	金10			220
217			石10		217
214			石9		214
211			石8		211
208			石7	鉄10	208
205			石6	鉄9	205
202			石5	鉄8	202
199	金3	玉10	石4	鉄7	199
196			石3	鉄6	196
193			石2	鉄5	193
190			石1	鉄4	190
187				鉄3	187
184				鉄2	184
181				鉄1	181
178					178
175					175
172					172
169					169

169					169
166		皮宝10			166
163		皮宝9			163
160		皮宝8			160
157		皮宝7	木10		157
154		皮宝6	木9		154
151		皮宝5	木8		151
148		皮宝4	木7	骨牙10	148
145		皮宝3	木6	骨牙9	145
142		皮宝2	木5	骨牙8	142
139	玉5	皮宝1	木4	骨牙7	139
136		水10	木3	骨牙6	136
133		水9	木2	骨牙5	133
130		水8	木1	骨牙4	130
127		水7	綿10	骨牙3	127
124		水6	綿9	骨牙2	124
121		水5	綿8	骨牙1	121
118		水4	綿7		118

## 副原料値

85	石10						85
80	石9						80
75	石8	鉄10					75
70	石7	鉄9					70
65	石6	鉄8	木10				65
60	石5	鉄7	木9	宝10			60
55	石4	鉄6	木8	宝9	皮骨牙10		55
50	石3	鉄5	木7	宝8	皮骨牙9	玉綿水10	50
45	石2	鉄4	木6	宝7	皮骨牙8	綿水9	45
40	石1	鉄3	木5	宝6	皮骨牙7	綿水8	40
35		鉄2	木4	宝5	皮骨牙6	綿水7	35
30	金x	鉄1	木3	宝4	皮骨牙5	綿水6	30
25			木2	宝3	皮骨牙4	玉綿水5	25
20			木1	宝2	皮骨牙3	綿水4	20
15				宝1	皮骨牙2	綿水3	15
10					皮骨牙1	綿水2	10
5						綿水1	5

# 重量のための鍛冶・防具製作Lv (計算式)

- 重量 $W$ 以下にするのに必要な鍛冶・防具製作Lv  $L$ 
  - $L = (\text{種別値} + \text{副原料値} - q + \bar{r}) \times 2$
  - $\bar{r} = \begin{cases} 1, & r = 0 \\ 0, & r > 0 \end{cases}$
  - $q, r = \text{divmod}((W + 1) \times 10^4, \text{主原料値})$
- `String#min_level(weight=1)`
  - “斧(金3金3)”.min\_level #=> 202

# 重量のための鍛冶・防具製作Lv (例)

鍛冶Lv	重量1となる主な武器
48	本(骨10[鉄1 金x])
68	剣(鉄10皮1)
102	杖(金3金x)
116	斧([皮1 玉5]金x)
152	斧(金3綿水1)
168	斧(鉄10皮1)
202	斧(金3金x)

防具製作Lv	重量1となる主な防具
42	装飾品(玉10金x)
46	額当て(石10綿9)
58	[軽鎧 盾](鉄10綿1)
62	[軽鎧 盾](皮10金x)
146	兜(石10骨10)
158	重鎧(鉄10綿1)
162	重鎧(皮10金x)

# 鍛冶・防具製作におけるEL値

武器・防具につくEL値

主\副	6	4	3	2	0
3	3	2	1	1	0
2	2	1	1	0	0
1	1	0	0	0	0
0	0	0	0	0	0

主原料値ごとの素材

主原料値	火	地	水
3	火玉10	地玉10	水玉10
2	火玉5	地玉5	水玉5
1	宝1-10	石1-10	水1-10
0	上記以外		

副原料値ごとの素材

	火			地			水			共			
6	石9-10	地玉10		水9-10	水玉10		宝9-10	火玉10		金10			
4	石3-8	宝10	地玉5	火玉10	水3-8	石10	水玉5	地玉10	宝3-8	水10	火玉5	水玉10	金6
3	石1-2	宝6-9		火玉5	水1-2	石6-9		地玉5	宝1-2	水6-9		水玉5	金3
2	宝3-5			石3-5			水3-5						
0	上記以外												

# エレメント合成

- 定義
  - EL値3の装備同士を合成して，EL値5の装備を作る手法
- 特徴
  - 道具製作Lv 67 が必要
  - 最小重量で作るには相応の鍛冶・防具製作Lvが必要
  - 武器でも防具でもできるが，合成は装飾品だけで十分



# エレメント合成

- 計算式
  - 主装備 + [副装備 ×  $\min(75, \text{道具製作Lv}) / 100 / \text{同種別ペナルティ}$ ]
  - 同種別ペナルティ = 2 if 主装備と副装備の種別が同じ
- レシピ例
  - ブローチ(火玉10金10)+サンダル(火玉10石9)
  - 指輪(地玉10金10)+グローブ(地玉10水9)
  - 首飾り(地玉10金10)+靴(地玉10水9)
  - 耳飾り(水玉10金10)+腕輪(水玉10宝9)

# 既成品

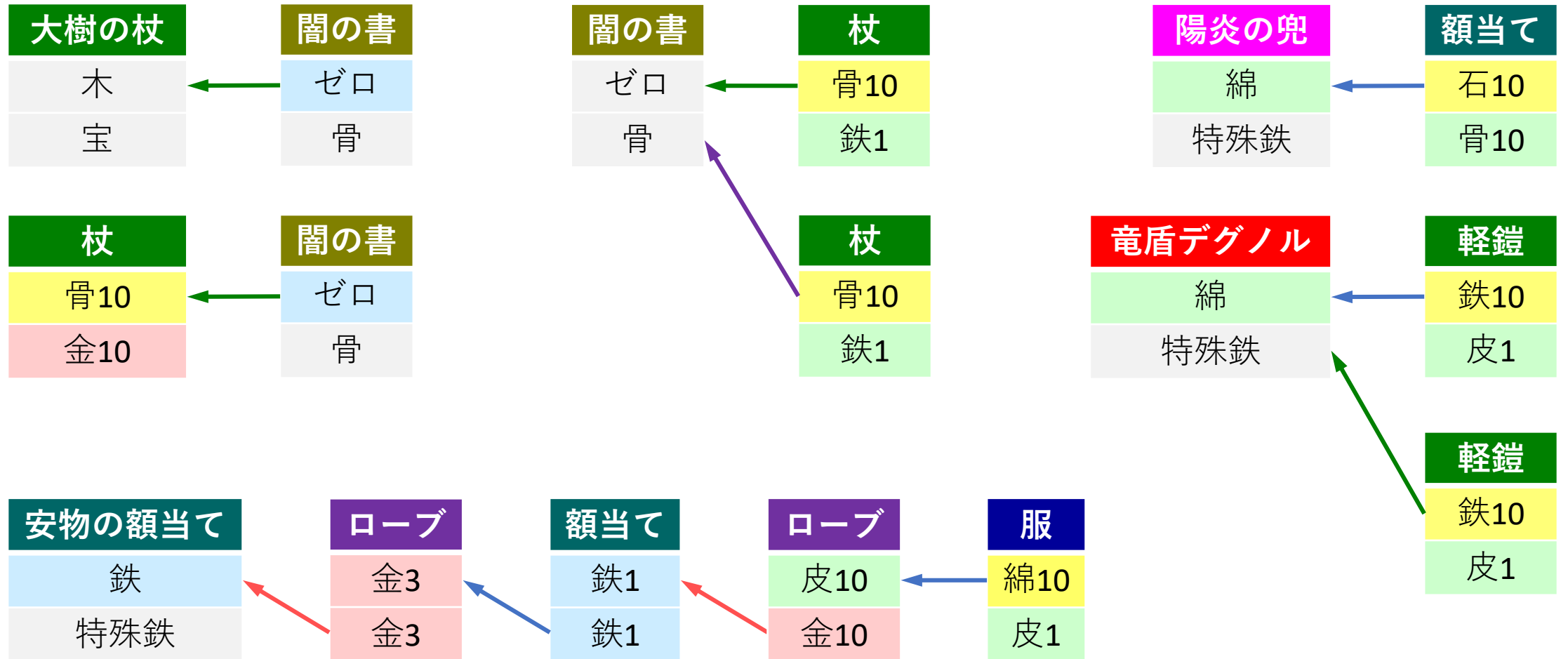
- 鍛冶・防具製作以外の方法で入手できる装備品
  - 初期装備，店売り，イベント，ドロップ
- 既成品が持つ属性は鍛冶・防具製作品と同じ
  - 一部，既成品にしかない，特殊な種別と材質がある
- 特殊種別
  - キャラクリエイトのキャラの初期装備の劣悪な服と劣悪な小手
  - すべての種別値が0
- 特殊材質：ゼロ
  - すべての材質値が0
- 特殊材質：特殊鉄
  - 材質値は鉄と同じ
  - 合成時，同材質ペナルティが発生しない

# 既成品の材質

武器	主材質	副材質
店売り武器	鉄	特殊鉄
紫色小太刀, グランクニーヴ	鉄	牙
氷炎二刀, デグルガウス	鉄	牙
ムーンライト, 竜剣ラウ	鉄	骨
大腿骨砕き, 霸王戦斧	鉄	石
小竜咆哮, サジタリウス	木	骨
軍用弩, 炎龍の息吹	皮	鉄
大樹の杖, 万物の杖	木	宝
闇の書, 聖典	ゼロ	骨
劣悪な短剣, 双短剣, 剣, 斧	鉄	特殊鉄
劣悪な弓, 弩	木	特殊鉄
劣悪な杖	骨	特殊鉄
劣悪な本	ゼロ	特殊鉄

防具	主材質	副材質
店売り・歴戦防具	鉄	特殊鉄
陽炎の兜	綿	石
ボロボロな服	綿	特殊鉄
異界の法衣	綿	特殊鉄
竜盾デグノル	綿	特殊鉄
天鬼の靴	綿	特殊鉄
古びたペンダント	鉄	宝
劣悪な重鎧	鉄	特殊鉄
劣悪な軽鎧	皮	特殊鉄
劣悪な服, ローブ	綿	特殊鉄
劣悪な盾, 小手	鉄	特殊鉄
キャラクリ服, 小手	不明	

# 既成品合成



# 1型合成

- 定義
  - 合成を1回だけ行うもの
  - ふつう，エレメント合成は除く
- 大きく3タイプ
  - ☆10+☆10 型 (製作Lvが低い，既成品を使うなど)
  - 1-1型合成の一段目で止める型 (通常的一段合成)
  - 1段だけの多段合成 (普通はあまり考えないけど)