

現時点で判明していない事、それに関する検証・考察などのメモです。自由に書き込んで下さい。

済- 購入金額は、上昇する度に少数点以下を切り捨てる。

済- 自爆の発動について、自爆スキル自体に成功率の判定がある。成功率に影響するのは無効スキルだけと思われる。

済- 反魂はたとえ反射しても(されても)相手ユニットに影響する。

済- 妹紅の自爆範囲は1Lv毎に範囲拡大(5レベルで最大範囲)

?-スキルの効果範囲について、現在、判明しているのは「幸運」、「回復」、「根性」、「結界」([スキル](#)のページ参照)。「範囲」については効果範囲は同じだが、レベルによる違いが解らない。のスキルの効果範囲のレベルを*5?*6?あるいは、(Lv-1)*6? 「威圧」の範囲も同様に見えるが、エフェクトが無いため解りづらい><;
美鈴の「自爆」拡大範囲は4Lv毎に拡大?最大範囲不明
「無効」は本当にスキル無効化している?(Lvを上げてても効果が見えにくい)

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

投稿

- ルナにて検証。どうも、無効はスキル所有キャラの近くに入ってからしばらくすると、効果が発動する様子。自爆・猛毒で確認したが、レベル3桁以上の無効持ちキャラの範囲(2?)へ入った直後はスキルが発動するが、しばらくするとスキルが発動しなくなる。検証ユニットは味方Lv400難、敵Lv1000程度。敵美鈴に味方難を突っ込ませてすぐは自爆したが、しばらく(2sほど?)したら自爆しなくなったので、おそらく発動までのタイムラグだと思う。同時に猛毒も検証。敵のボス藍(無効持ち)に味方難を突っ込ませたところ、猛毒の発動は突撃直後の1回のみ確認した(猛毒分でボス藍のHPが最大値のほぼ1/4減少)。別の難を突っ込ませたら、やはりもう1度だけ猛毒が発動した。ちなみに猛毒もやはり2sほどラグがある模様。猛毒はレベルが3桁行っていると2s後に敵HPを100%奪うが、味方ユニットの場合のみ発動前に該当する敵を撃破すればHP1?で生き残った。あと自爆の阻止はやはり無効でしかできないと思われる。敵難にやられた美鈴は(敵出現直後を除き)自爆していなかったが、みょんの必殺やメディの猛毒でやられた美鈴は確実に自爆していたため、藍に突撃してしばらく棒立ちになった状態(足止めされた)でやられた美鈴も自爆しなかった -- 名無しさん (2009-11-05 02:39:16)
- 今更すぎですが、ルナだと7時・9時・11時(少しずれてたかも)の3回は、ボスの後の敵がその1つ前の時間と同じレベルになる様子。ボス魔理沙のみ10の倍数のレベル。1周する(ゲーム内12時間経過)毎に10Lvずつ増えているので、その中でパターンが決まっているようです。他難易度でも、1周あたりの上昇レベルが違うだけで、パターンは決まっていたかと。 -- 名無しさん (2009-11-05 02:12:19)
- (の続き)って訳じゃないんでしょうか? -- 名無しさん (2008-08-17 21:29:30)
- 敵のレベルアップの法則を検証された方いませんか? 見ていたら時々下がったりするのを見かけたんですが、一定数とか一定時間ごと -- 名無しさん (2008-08-17 21:28:48)
- 反魂と必殺のスキル発動率は敵レベルと自分のレベルとの差し引き(もしくは比)で計算される模様。レベル250のみょんでレベル760の妹様に必殺が3回攻撃しても発動しなかった。反魂も同様。 -- 名無しさん (2008-05-25 15:53:36)
- 反魂は射撃時、ゆゆ様回転するからそれで判断 -- 名無しさん (2008-05-21 19:13:20)
- 周囲の味方に効果があるスキルは、発動者自身も恩恵を受けることができるらしい。けーね1体とけーね2体隣接状態でlvアップしたところ、ほぼ同時にHPが全快した。 -- 名無しさん (2008-05-10 13:18:37)
- 無効は無効スキルを持ってるキャラが敵を倒した場合に発動する気がする。見てる限り、難を前線にえーりんで射撃してたら自爆されるけど、難のみの場合は自爆されなかった。全く自信ないけど仮説としてひとつ -- 名無しさん (2008-04-25 00:48:41)
- 美鈴の自爆ダメージが280でHPと等倍くらい、HP50000の妖夢倒すのに3回必要。同レベルの萃香で検証したい所。無効は猛毒と同様発動まで時間差あり、軽減する%が低いのか、効果時間が短いのか発動するときはずるのでよくわからない。またスキルは100%発動ではなく、限りなく100%に近づくだけ、妖夢同士でもいずれどどちらか死ぬ。凍結していても防御スキルは発動する。威圧でボスは動きが遅くなるだけで止まらない。猛毒だけじゃなく、ボスには攻撃スキル全てが1/4な感じがする。範囲は攻撃されたキャラは回避できるが範囲部分は回避反射不能。同士討ちはなし。 -- 名無しさん (2008-04-22 09:38:46)
- 土符を使ってダメージを受けない状態になっているも敵の即死系スキルは発動する。具体的には必殺と反魂で死ぬ。ただし猛毒はくらわない。 -- 名無しさん (2008-04-13 19:28:04)
- 反魂はボスに対しては発動しにくいのか? レベル10幽々子様で囲んで10発くらいヒットしたはずだがまったく発動しなかった。ちなみに相手は幽香、通常ユニットならかなり決まるのだが・・・ -- 名無しさん (2008-04-13 13:51:49)
- 回復スキルの回復量って能力値に依存してるんだっけ?それとも固定割合? -- 名無しさん (2008-03-04 01:41:24)
- 非戦闘時は人形、反魂で捕獲したキャラ以外は回復するけど、回復・再生は戦闘中でもHP回復じゃないかな -- 名無しさん (2008-02-10 23:34:55)
- 回復と再生の能力が無くてもHPは少しずつ回復している模様 -- 名無しさん (2008-02-09 19:05:39)
- 咲夜が13万、メディソンが16万とコストの逆転現象が起こるほど -- 名無しさん (2008-02-09 10:17:18)
- 価格の上昇率は結構重要でLV18の状態では慧音が14万、チルノが17万< -- 名無しさん (2008-02-09 10:14:50)
- 範囲攻撃は同士撃ちしているのですか -- 名無しさん (2008-02-08 20:32:53)
- 自爆ダメージ 妹紅: HP*(LV+5)*0.05 中国: HP*(LV+4)*0.02 -- 名無しさん (2008-02-08 18:33:11)
- 無効スキルが猛毒みたく発動まで二秒かかるってのは本当?デマ? -- 名無しさん (2008-02-02 22:01:50)

自爆の成否と反魂の反射を検証済みになりました。 -- 管理人 (2008-01-31 04:59:23)

- 反魂は反射しても(されても)くらったキャラは撃ったゆゆ様につく。もちろん撃ったゆゆ様が死ねば一緒に消滅。 -- 名無しさん (2008-01-29 18:08:47)
- 反魂を反射しても幽々子は味方にならない? -- 名無しさん (2008-01-24 19:35:12)
- 早苗って敵に接触したら5WAY弾が全部一匹に集中して威力5倍なのか? -- 名無しさん (2008-01-24 05:40:10)
- 毒殺でも自爆しました。連れてくる人形による攻撃で自爆ってことはないです、レベル1(人形持っていない状態)を大量購入し、一気に500まで上げたので。 -- 名無しさん (2008-01-22 03:51:25)
- あ、最後の、難の無効スキルで自爆が発動しなかったのかもしれない・・・。要検証、偽アリスでやってみます。 -- 名無しさん (2008-01-22 01:42:56)
- モードやりまくった結果、自爆も他のスキル同様レベルが上がると自爆する確立も上がる。必殺等では無効化できない。(ほぼ確実に(おそらく99%以上)必殺が発動するレベル950前後のえーりん&レベル600前後のみょんで検証。自爆持ちレベル300前後も確実に自爆。)回避及び反射では避けられない。(レベル600前後みょんで検証。爆死するかダメージ受ける。)無効スキル(効果が出るまで多少時間がかかる?)で高確率で無効化できる。(レベル1000難、猛毒が効かない敵もこたんで検証。)猛毒で無効化できる。(レベル1000難、猛毒が効く中国で検証。攻撃しないで中国を連れ回してるうちに消滅。)ってことが解りました。 -- 名無しさん (2008-01-22 01:39:15)
- おそらくの方と同じで自爆自体に成功判定があるようです。敵のレベルが250を超えたあたりから9割以上(ほぼ10割)自爆しました。 -- 名無しさん (2008-01-20 13:35:55)
- HardのPOP調査、1時間のPOPは9回なので6.6分か -- 名無しさん (2008-01-20 00:23:25)
- モードでlv150の自爆持ちを必殺で倒しても自爆はほぼ発動しました。おそらく自爆スキル自体に乱数による成功判定があるのではないかと。 -- 名無しさん (2008-01-19 22:35:11)
- ということは、残りの3割は無効な感じですか? -- 管理人 (2008-01-19 15:20:18)
- モードで自機必殺or反魂持ちのみ、レベルが250以上でスキルほぼ確実に発動してるけど、敵の自爆持ち(レベル150以上)で7割ほど自爆してます。 -- 名無しさん (2008-01-19 15:08:18)
- とりあえず必殺、反魂でも自爆はかなりの確率で発動するのは確実 -- (2008-01-15 11:27:01)
- 成る程...言われてみれば些細な事ですね^^; そうなると毎回切り捨てなきゃいけないからちょっとシミュレートがメンドクサイですね -- 管理人 (2008-01-10 11:31:31)
- 購入金額は(初期値+上昇率*(Lv-1))の切捨てではなくて、レベルアップの度に(現在の値段*上昇率)の切捨てをします。ずれが出てるのはそこじゃないですか? -- 七 (2008-01-10 11:06:11)