

HP増加計算

レベルアップ後の最大HP

= 現在の最大HP+レベル+体力+random(0 ~ 1) × (体力)/2

= 現在の最大HP+レベル+random(1.0 ~ 1.5) × (体力)

尚、装備による体力増加分はHP増加に影響しない模様。

(レベル3最大HP48体力6+22でもレベル4で最大HP58前後にしかならず)

熟練度 (ジョブ熟練度)

物理攻撃・アビリティの効果に影響する

熟練ポイントが99毎に上昇

1戦闘時の最大上昇値は1レベルと99ポイント (2レベルは上がらない)

行動が実行されるたびにポイントを手

14までと15以降で入手できるポイントが変わる

14までは行動1回につき20ポイント

15以降はジョブによって変わる (戦士・・・14 シーフ・・・18 黒魔・・・10)

魔道士はあがり難い

腕熟練度

ジョブに関係無くキャラ毎にある

「たたかう」「ふみこむ」等の1hit以上の攻撃で3ポイント入手

99ポイントで上昇

各腕毎に熟練度が設定されている

hit数

- 腕熟練度
- ジョブ熟練度 (14毎に1hit上昇)
- 素早さ (7毎に1hit上昇)

を上げれば上がる

ダメージ

表示限界は9999ダメージまでだが

内部処理では9999ダメージ以上与えている

やりこみ図鑑(モンスター図鑑)での最大与ダメージで確認する事ができる

盾のダメージ軽減について

FC版と違い両手装備と片手装備に大きな差は無い。

盾装備によるダメージ補正一覧

前列 100%

前列+盾 75%

後列 50%

後列+盾 37.5%

両手盾でも軽減率は同じ (防御加算のみ有効)

ステータス考察

体力と防御の関係
体力は物理攻撃の軽減に関する。

精神と魔法防御の関係
精神は魔法ダメージの軽減に関する。