
二刀流について

攻撃力計算式

A：強い方の武器の攻撃力

B：弱い方の武器の攻撃力

C：AのOP攻撃力 + BのOP攻撃力

総威力 = $A + (B *) + C$

注) どちらの手に装備しているかではなく、武器の強さによってA / Bが決まる

そして肝心の は

同種武器：0.3

異種武器：0.2

注) 同種とは「剣」とか「斧」とかいった分類での同種という意味

例) OPを考えないで計算

ボパ(433) / スレハン(435)

$435 + (433 * 0.2) = 521$

ボパ / グラム(349)

$433 + (349 * 0.3) = 537$

ボパ / 蛙(285)

$433 + (285 * 0.3) = 518$

以上、中華情報ですた。

色に関して

青 OPが付いていないアイテム

緑 下のOP

薄い黄色 中のOP

オレンジ 高のOP

(精錬不可OP)

ステータス向上系

全ての抵抗力増加

生命力最大量増加

武器マスタリー増加

スキルマスタリー(系列1)増加

スキルマスタリー(系列2)増加

スキルマスタリー(系列3)増加

等級に関して

(弱い) $A < B < C < D < E < F$ (強い)

と等級が上がるにつれ強くなる

(要求Lv、ステータスも上がる)

次に同じ防具にも、

(弱い) $N < M < A$ (強い)

という強さの関係がある(防具のみ)

防具の防御力が違います

防具に付くオプションは基本的に次のパターンです。参考までに。

(間違いがあったらすみません。)

<上着>

攻撃力 + クリティカル

防御力 + クリティカル
魔法攻撃 + クリティカル

<下着>

攻撃力 + クリティカル
防御力 + クリティカル
魔法攻撃 + クリティカル

<手袋>

攻撃力 + 防御力
魔法攻撃 + 防御力
スキルマスタリ + 防御力
属性抵抗 + 防御力

<靴>

攻撃力 + スキルマスタリ
通常DROPなら防御と魔法付いたのとか防御とスキルマスタリは
出る
攻撃力 + 魔法攻撃

<兜>

攻撃速度 + 防御力
攻撃速度 + HP増加
HP増加 + 魔法攻撃
防御力 + 魔法攻撃
