

詳しくは
[SV表](#)

[ありがとう、地球さん](#)より引用

検証対象はクフタルのカニで、VITは78/80/80/82。
対して自STRは95で、グラフではVIT別に78=青/80=赤/82=緑という具合に分けてある。

左の山は雲次(WR3)のもので、STR15のときDボーナスは4(9/2)となった。
右の山は不動(WR4)のもので、STR15のときDボーナスは5(10/2)となった。
これにより、WR2のときもSTR15のDボーナスは4(9/2)と推測出来る。

概要

自STR-敵VITによってD値にボーナスを得る。当然高いほうがボーナスも良いが、下限と上限がある。だいたいSTR+4で1増える。下限と上限は武器ランク(D÷9の値)にて決定される。

自STR-敵VIT= STRとすると

武器ランク0のときは STR=-14でボーナス-1下限、STR=28でボーナス+8上限。

武器ランク1のときは STR=-18でボーナス-1下限、STR=32でボーナス+9上限。

武器ランク2のときは STR=-22でボーナス-2下限、STR=36でボーナス+10上限。

武器ランク3のときは STR=-26でボーナス-3下限、STR=40でボーナス+11上限。

武器ランク4のときは STR=-30でボーナス-4下限、STR=44でボーナス+12上限。

・・・省略

武器ランク11のときは STR=-58でボーナス-11下限、STR=72でボーナス+19上限。(下限は予測)

遠隔ボーナスは近接ボーナスの倍。厳密には近接が遠隔の半分。

そんなわけで、固定ダメージ0という現象はD1の武器でしかあり得ない。

もっと言うと

STR=28でどの武器ランクでもほぼボーナス+8で並び、これ以上は

STR+4ごとにボーナスが+1ずつされていく。

上限がランクごとに異なるものの、この領域で

ランク別に細かくボーナスの値が違うということはほとんどない。