

- [概要](#)
 - [詳細](#)
 - [Q&A](#)
 - [S箱](#)
 - [S箱テーブル](#)
 - [A箱](#)
 - [整列箱](#)
 - [A整列箱テーブル\(例\)](#)
 - [通常箱](#)
 - [テーブル確定方法その1](#)
 - [テーブル確定方法その2](#)
 - [A通常箱テーブル\(例\)](#)
 - [B箱](#)
 - [整列箱](#)
 - [B整列箱テーブル\(例\)](#)
 - [通常箱](#)
 - [C箱](#)
 - [整列箱](#)
 - [通常箱](#)
 - [D箱](#)
 - [整列箱](#)
 - [通常箱](#)
 - [E箱](#)
 - [整列箱](#)
 - [通常箱](#)
 - [F箱](#)
 - [整列箱](#)
 - [通常箱](#)
 - [G箱](#)
 - [整列箱](#)
 - [通常箱](#)
 - [H箱・I箱](#)

概要

一般的には乱数調整と呼ばれる。プログラムは全て法則で作られているため、完全なランダムは存在しない。ランダム性が必要な時は、些細な条件で細かく変動する数値(これが乱数)を結果判定に使い、疑似的に再現している。よって乱数の変動法則さえつかめば、どんな事柄でも確実に狙った結果を出せる。という理論を用いたゲーム攻略法である。プログラムで構成されているゲームにはまず存在するため、作品によって難易度は違えど大概のゲームで通用する。本作ではユーザー層の広さから乱数調整の知名度が低いため、不要な混乱を避けるために中断技と呼ばれることが多い。

青い宝箱の中身は出現パターンが決まっている。出現パターンはゲームを開始してからゲーム画面が表示されるまでの経過時間に応じているので、中断し、再開して戦闘や戦歴を開く等で画面が切り替わる事がなければ何度やっても中身は必ず一致する。さらに戦歴などで画面切り替えが行われた時、再開してから画面切り替えでマップに戻った時の時間に応じて宝箱の中身は変化する。

(「再開 戦歴を開く 戦歴を閉じる」までに30秒であれば30秒後のアイテムが必ず手に入る)

以上の事を利用し、狙ったアイテムを獲得する方法が中断技である。

詳細

まず、青箱の前で中断 再開し、同時に時間測定開始。

戦歴を開いて待ち、自分で決めた秒数で戦歴を閉じ、宝箱の中身を確認する。

出たアイテムとテーブルパターンから、自分の欲しいアイテムが出る経過時間を予測。

一度地図をしまい、再度室の地図を設定し、目的の宝箱の前で再び中断 再開し時間計測開始。

戦歴を開いて待ち、先ほど確認した経過時間まで待ち、戦歴を閉じる。

(測定のコツ)

時間測定を開始するタイミングは、メニュー画面で「ちゅうだんデータからはじめる」を押した瞬間から。

時間を確定させるタイミングは、大体戦歴(もしくはその他の)画面が暗転した瞬間。出したいものの

秒数より、0.5秒~0.1秒くらい早くBボタンを押すと良い。

テーブルには一定のパターンがありますが下記が全てではありません。

即開けで出るアイテムもそれぞれの青箱で違います。

テーブルと同じ秒数でアイテムがでないのは当たり前です。

下記のテーブルに沿った内容なのか、自分の青箱はどこからスタートしてるのかは各自で判断してください。

現在発見されている宝箱はすべてが260秒の周期を取っており、より細かく見たときには72秒(35秒+37秒 or 36秒+36秒)や48秒(23秒+25秒 or 24秒+24秒)の周期を取っている。
また、通常箱・整列箱にかかわらず中身の配置の傾向はある程度決まっており、S~Bランクでの例をあげれば装備品は「きんかい or オリハルコン」と「パンドラボックス」の間に配置されていることが多いことがわかっている。
そのためそれらのアイテムを見つけた際は近くの1、2秒後を探ってみるとよい。
また、宝の地図の宝箱でしか入手できないアイテムを含む青宝箱のうちC~Gランクに関しては解析が進んでいないため、少しでも情報を提供してもらえるとありがたい
基本的にどの宝箱でも、即開けから72秒までの1秒ごとのデータのある一例があれば大まかな一般的解析が可能である。
再度戦歴を開いたり戦闘を挟まなければ複数の宝箱の中身を固定できるので、宝箱の密集地帯で効果的。
このとき、2個目や3個目の宝箱を開ける前に戦歴を開くと再度乱数がずれるので、中身を変えることが可能。

ちなみに、戦歴を開くタイミングが同じならば戦歴を閉じた後の最初の敵の出現パターン(位置と種類)は固定されているので、再開後に敵のシンボルとかぶってしまい宝箱が開けられない場合は、次回から中断前に敵とかぶらない位置に移動しておくとうい、
また、この方法を応用すれば「まさゆきの地図」などよりも効率は半分落ちるがメタル系シンボルを狙って戦闘ができる。

Q&A

Q: 秒から ができるんですけどこれはテーブルのどこですか？

A:知りません。自分で調べてください

Q:テーブルと違う秒数で最強武器がでたんですが？

A:掲載されているテーブルは一例です。全テーブルが解析されているわけではありません。

Q:テーブルと同じになりませんか

A: に同じ。あとは自力で調べましょう。

Q:欲しい武具が全然でません

A:1秒ずつ調べていけばいつかは必ずでます

Q:計測開始時間と終了時間はどのタイミング？

A:好きなタイミングでどうぞ。ただしタイミングにズレがでると非常にまずいです
ズレを最小限に、かつ分かりやすいので、中断開始と同時に計測開始する人が多いです。

Q:「即空け」ってなに？

A:中断再開後、戦歴画面を表示せずに宝箱を開けることです

Q:理解できません、テーブル調べるの面倒です

A:あきらめて普通に開けましょう

Q:ある地図の宝箱の周期はすべて同じですか？

A:宝箱ごとに違います。

S箱

現段階で、もっともポピュラーな周期は72秒である。

5個のそれぞれ異なる最強素材武器が1秒ごとに4つないし5つ現れ、その間には鈴が挟まり、続いて聖水が挟まる。

その後ろに武器以外のアイテムが続き、先頭だった武器の35秒後から再び武器が現れる。

第二の周期も同様に進み37秒続き、合わせた72秒周期でほぼ全ての種類の武器が現れる。

次の72秒周期へ移行する際、武器の種類が変わることがある(変わらないほうが多い)。

これは『錬金画面などでの並びの1つ前の種類に変わる。

表から、最寄の武器周期を探り出し、2秒ずつないし、35・37・72秒ずらすことで、望みの武器が得られる。

36秒周期を予想する際には2つの注意点が考えられる。

1つは、72秒周期をまたいだ時に武器種類の移行が行われるかどうかランダムであること。

例えばA列のブーメランから72秒送ってハンマーを手に入れたい場合、144秒ないし216秒送ってしまう方が確実である。

もうひとつは、表の終わりが37秒の周期で終わっている点。

これに足を取られると、武器から1秒ずれて鈴や聖水に当たってしまう。

さらに1秒ずらして対処する必要がある。

他に報告されている周期として260秒周期(整列箱)と24秒周期がある。

260秒周期は72秒周期とは大きく異なる整列した周期で、より確実に欲しい武器を取ることができる。

24秒周期は、本来なら48秒周期とするべきもので、72秒周期と同じく48秒の中に2つの武器ゾーンを持つ。

2つの武器ゾーンが24秒ずつに分かれていないのも同様である(23秒と25秒?)。

他の性質は72秒周期と似ている。

中断技を使う際は、まずS箱を確定させ、72秒周期と仮定して武器ゾーンを探ってみる。
武器ゾーンあるべき場所にないなら、整列箱の260秒周期かどうか確かめて見る。
(武器ゾーン以外で1秒ずらせば早い)
それでもダメなら、おそらく24秒周期なので24秒周期で試して見る。

S箱テーブル

[72秒周期テーブル](#)(CSVファイル)

表形式

48秒周期テーブル (未完なので穴埋めや編集お願いします。)

...

260秒周期テーブル

...

A箱

整列箱

武具が一定の秒数で固まっている箱の事
武具以外のアイテムが長時間出続けるのが特徴

A整列箱テーブル(例)

...

通常箱

装備が連続してない箱の事

24秒周期、32秒周期、35秒周期、36秒周期、37秒周期のものがある

同じ周期であってもメタスラ装備の種類はテーブル毎に違うがメタスラ装備がでる枠は固定されている

1周で5個の装備枠が確定し、2周目からは5個のうちどこか1つの装備が変化する

メタスラ装備は全部で7種あるのでA箱を2つ見つけて両方で検証してみるのが早いだろう

テーブル確定方法その1

まず、即開けのアイテムから装備群まで大体何秒くらいか見当をつける

実際に見当をつけた秒数で開けてみて、オリハルコンなら2~3秒後

メダルかパンドラなら2~3秒前、賢者の聖水なら前後1秒を調べる

上のアイテム以外が出た場合はもう一度テーブルを見て調整しなおす

装備を見つけたら、その前後2秒を調べて他の装備を探す

(オリハルコンより前、パンドラより後にはまず装備は無いのでそれで個数を判断する)

装備が2つしかなかった場合は、その間の秒数(10と12なら11秒)に36秒を足した秒数で再び調べる

3つ見つかった場合は真ん中の装備に36秒を足した秒数で再び調べる

そうするとほぼ確実に賢者が装備に当たるので、後は同様にして調べていく

テーブル確定方法その2

1.メタスラ装備が2個・3個まとまっている場所を見つける。

1つ見つけたら-2秒(-4秒)を調べる、これで2個or3個を確定できる。

2.2個の場合は1個目から35秒後に3個まとまりがある。

3個の場合は1個目から37秒後に2個まとまりがある。

A通常箱テーブル(例)

...

B箱

整列箱

SやAの整列箱と似たようなテーブルで同じアイテムが長時間続いたあとに
武具が連続して出現する

通称「まさゆき地図」における6F上り階段のすぐ左下に有る宝箱がB整列箱になっている
128秒付近からえいゆうのヤリが始まるので参考にどうぞ

B整列箱テーブル(例)



通常箱

48(23+25)秒周期で装備品が出るのを確認

C箱

あくまのムチ、まじんのかなづち、じごくの弓、サタンヘルム、
古強者のグローブ、ぶしんのリスト、オープンフィンガー、しんかんのブーツ、ドクロのゆびわ
などが入手できる。「しんかんのブーツ」は敵から盗むことでも入手可能

整列箱

通常箱

D箱

ドクロのかぶと、しわよせのぼうし、はめつの盾、古強者の鎧
さとのワンピース、マタドールグラブ、しんかんのタイツ、古強者のブーツ
だいまどうシューズ、ぶしんのブーツ、まじょのブーツ、しわよせのくつ

などが入手できる。これ以外に通常アイテムの「ほしのカケラ」も需要が高いと思われる。

整列箱

通常箱

E箱

あぶないピスチェ、まてきの杖、ヘッドドレス、メイド服、
あらくれマスク、あらくれズボン、あらくれブーツ、あらくれベルト
などが入手できる。「あぶないピスチェ」はまさゆき地図において中断技による入手法が確立している

整列箱

通常箱

F箱

ゆうわくの弓、ふしぎなボレロ、ひらめきのジュエル
などが入手できる。とくに「ひらめきのジュエル」は錬金術での使用するにも関わらず、複数個の入手は青宝箱でしかできない
現在は配信クエスト166[モンスターレポート]の2回目以降でも入手が可能となっている

整列箱

通常箱

G箱

はやてのリング、スライムトレイ

ちからのゆびわ

が入手できる。「スライムトレイ」が入手可能なのはGランクの宝箱のみ

整列箱

通常箱

H箱・I箱

このランクでの宝箱に入っているアイテムはほかでの入手が比較的楽なものが多く、解析の価値は低いだろう