

# 各職攻撃力計算式

## 目次(クリックで各項目へジャンプ)

- [各職攻撃力計算式](#)
  - [目次\(クリックで各項目へジャンプ\)](#)
  - [クリティカル](#)
  - [特殊なスキル攻撃力計算式](#)
- [補助回復スキル計算式](#)
- [各ステータス算出式](#)
  - [必中命中値算出式](#)
- [グループ時の経験値の分配](#)
- [INTによるレベルアップ時のMP上昇値](#)
- [出典サイト](#)
- [スキル情報](#)

職業	武器	最小攻撃力	最大攻撃力
全職	片手剣	$(STR \times 4.0 \times \text{熟練度} \times 0.9 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(STR \times 4.0 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$
全職	両手剣	$(STR \times 4.6 \times \text{熟練度} \times 0.9 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(STR \times 4.6 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$
全職	片手斧,片手鈍器	$(STR \times 3.2 \times \text{熟練度} \times 0.9 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(STR \times 4.4 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$
全職	両手斧,両手鈍器	$(STR \times 3.4 \times \text{熟練度} \times 0.9 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(STR \times 4.8 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$
全職	槍鉾	$(STR \times 3.0 \times \text{熟練度} \times 0.9 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(STR \times 5.0 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$
弓使い	弓	$(DEX \times 3.4 \times \text{熟練度} \times 0.9 + STR) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(DEX \times 3.4 + STR) \times \text{総攻撃力} \div 100$
弓使い	弩	$(DEX \times 3.6 \times \text{熟練度} \times 0.9 + STR) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(DEX \times 3.6 + STR) \times \text{総攻撃力} \div 100$
盗賊	ナイフ(短剣), 籠手	$(LUK \times 3.6 \times \text{熟練度} \times 0.9 + STR + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(LUK \times 3.6 + STR + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$
盗賊以外	ナイフ(短剣)	$(STR \times 4.0 \times \text{熟練度} \times 0.9 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$	$(STR \times 4.0 + DEX) \times \text{総攻撃力} \div 100$
魔法使い	(魔法)	$(魔力 \times 3.3 \times \text{熟練度} \times 0.9 + 魔力 \times 魔力 \times 0.003365 + INT \times 0.5) \times \text{魔攻} \div 100$	$(魔力 \times 3.3 + 魔力 \times 魔力 \times 0.003365 + INT \times 0.5) \times \text{魔攻} \div 100$

最大・最小ダメージともに小数点以下切り捨てとなります。

STR, DEX, INT, LUKの値は素の値に補正の値を含む

計算式中の総攻撃力は、装備の攻撃力の合計です。各消費系アイテム(手裏剣、矢、勇者の薬など)やスキル(ブレイブなど)も加算します。

魔法使いの計算式での魔攻はスキル攻撃力です。

したがって、実際に敵に与えるダメージは以下のようになります。

(ただし防御、魔法防御補正はだいたいモンスターの防御、魔法防御×0.55ほどであると言われて

いるが、定数をかけるような単純な式ではない)

物理攻撃:(算出ダメージ×弱点or耐性補正 - 防御補正)×スキル攻撃力##%×攻撃回数

魔法攻撃:算出ダメージ×アンプ×弱点or耐性補正 - 魔防補正×攻撃回数

また、この計算式から物理攻撃は算出ダメージに防御補正がかかった値にスキル攻撃力がかけられているため、多段攻撃でも単発攻撃でも合計のスキル攻撃力%が同じならば損失ダメージは同じになる。

それに対して魔法攻撃はスキル攻撃力を含む算出ダメージに最終的に魔防補正がかかっているため、多段攻撃の1つ1つでその敵の魔法防御に応じた一定のダメージ損失があることになる。

## クリティカル

算出ダメージ×スキル攻撃力 - 弱点or耐性補正 + 算出ダメージ = スキル使用時にクリティカルのかかった場合のダメージ

スキル説明には2倍になると書いてあるが、単純に2倍になるのではなく+100%となる。

## 特殊なスキル攻撃力計算式

職業	スキル	最小ダメージ	最大ダメージ	備考
盗賊	ラッキーセブン	$(LUK \times 2.5) \div 100 \times \text{攻撃力}$	$(LUK \times 5.0) \div 100 \times \text{攻撃力}$	投げが強いと言われる要因の1つ
クレリック系列	ヒール(攻撃時)	?	?	まだ不明。他の魔法とは式が異なりINTの影響が強い模様
マスターシーフ	メルエクスプロージョン	メル量、爆破個数、スキルレベルにより変化	メル量、爆破個数、スキルレベルにより変化	メル金額、爆破個数、スキルレベルのみに依存 詳しくは <a href="#">Maple記 ~ 気ままな独り言へ</a>

## 補助回復スキル計算式

職	スキル	最小回復量	最大回復量
初心者	ロバスト	なし(回復量は固定)	30秒でHP72回復, 再使用待機時間10分
戦士	リカバリー	なし(回復量は固定)	HP回復量 = スキルLv × 3(LvMAXの時だけさらに+2)
魔法使い	リラックス	なし(回復量は固定)	MP回復量 = キャラのLv × 1.6 + 3(自然回復量)
クレリック系列	ヒール(回復時)	?	$(INT \times 0.02) \times \text{魔力} \times 300\%$
マスターシーフ	チャクラ	HP回復量 = $(LUK \times 3.3 + DEX) \times 0.2 \times (\text{回復量}\% + 1)$	HP回復量 = $(LUK \times 6.6 + DEX) \times 0.2 \times (\text{回復量}\% + 1)$
ナイト・クルセイダー	リラックス	なし(回復量は固定)	MP回復量 = 30+3(自然回復量)

## 各ステータス算出式

命中率 [初戦魔]DEX × 0.8 + LUK × 0.5 + アイテム補正 + スキル補正 [弓盗] DEX × 0.6 + LUK × 0.3 + アイテム補正 + スキル補正  
回避率 DEX ÷ 4 + LUK ÷ 2 + アイテム補正 + スキル補正  
器用さ DEX + INT + LUK  
魔力 INT + アイテム補正 + スキル補正  
魔法命中率(ステータス欄には表示されない) INT ÷ 10(小数点以下切捨て) + LUK ÷ 10(小数点以下切捨て)

魔法命中値はINT・LUKを10で割ったあと、それぞれの小数点以下を切捨てし、足した値です。DEX, INT, LUKの値は素の値に補正の値を含む

## 必中命中値算出式

物理必中命中率 = {(55 + レベル差 × 2) × 敵の回避率} ÷ 15  
魔法必中命中率 = (敵の回避率 + 1) × (1 + 0.04 × レベル差)

レベル差は「敵レベル - キャラクターレベル」を表しており、レベル差が0未満になる場合は、代わりに0として計算します。

## グループ時の経験値の分配

グループボーナス経験値

1人	2人	3人	4人	5人	6人
100%	110%	115%	120%	125%	130%

グループ分配経験値 = 0.8 × 倒した敵の経験値 × (自分のLv ÷ 経験値が吸えるグループ員全員のLv合計)  
ルート取得ボーナス経験値 = 0.2 × 倒した敵の経験値

実際のグループ時の取得経験値 = (グループ分配経験値 + ルートボーナス経験値) × グループボーナス × ホーリーシンボル × サクチケ・サクサクミニ・[NEXON提携ネット喫茶](#)

「吸えるグループ員」は「倒した敵のレベル - 5以上」or「その敵に攻撃を加えたグループ員の最低レベル - 5以上のレベルのグループ員」を指す。

## INTによるレベルアップ時のMP上昇値

レベルアップ時のMP上昇値 = 基本ポイント(魔は23,戦士は5,弓弩賊は15,初心者10) + ベネフィット分 + (素INT + 補正INT) × 0.1 + ランダム幅(-1)

INT10単位ずつで最大MPが1上がる。  
端数がランダム幅等に関与するかどうかはまだ不明である。  
(INT9のキャラをLv100ぐらいまで育てればハッキリすると思うんですが誰かやってくれませんか?)

# 出典サイト

[メイブルの雫](#)

[めいぼ同盟](#)

[汝は人狼なりや? inめいぼ](#)

## スキル情報

職業	スキル	スキル能力	情報
初心者	デンデンスロー	防御力無視の固定値攻撃 与えられるダメージはスキルLvにより変化	必中スキルに見えるけど必中ではない
ソードマン・ページ	パワーガード	MAXで敵から受けたダメージの40%を敵に返す 与えられるダメージは敵の最大HPの10%が上限	必中スキルの1つ*1 ボス扱いのモンスターには反射ダメージが1/2
クルセイダー	チャージ系	一定時間剣or鈍器に属性を与える (スキルにより氷、炎、雷の3種)	弱点補正はスキルレベルが上がるにつれて上がり スキルMAXになった時点で1.5倍となる
クレリック	ヒール	パーティー全員のHPを回復させる	癒耐性をもたない敵(=アンデッド系)に対してダメージを与える 適用できるのは自分を含め6体まで 優先順位は自分>PT員>敵モンスター ボス敵には通用しない 最大6体まで
プリースト	ドゥーム	魔法石を消費し、一定確率で敵集団をデンデンに変え、攻撃力、移動速度を下げる	デンデン化するとモンスターの属性が消える モンスターがスキルを使えなくなる 毒・氷などの耐性があるモンスターにも通用するように
プリースト	サモンドラゴン	召喚の石を消費し、MAXで攻撃力150のドラゴンを召喚	必中スキルではなくなった
ローグ	ディスオーダー	一定時間、敵の物理防御力、物理攻撃力をダウンさせる	敵のターゲットをはずせる
マスターシーフ	メルエクスブロージョン	地面に落ちているメルを爆発させて 周りの敵を6体まで攻撃する	必中スキルの1つ 敵の防御力の影響を受けない メル量、メル個数、熟練度にのみ依存 爆破するメルの個数が5個までの時、 与えるダメージと表示のダメージが一致 爆破するメルの個数が6個以上の時 実際の与えるダメージが表示と異なる(実際より少ない値が表示される) 同じ50kでも50k×1と2.5k×20ではダメージが段違い