

# カオスブレイカー／ダークアウェイクにおける 特定マナ・アイテムのブロック発動率に関する検証

## 1 はじめに

カオスブレイカー／ダークアウェイクにおいて、相手の攻撃を無効化（ブロック）する効果を持つマナ・アイテムは以下の4種類存在します。

- ・ **マジックシールド (MAGIC SHIELD)**：打撃防御力、魔法防御力中アップ。サンドラ専用装備。  
SA：防御力、ブロック発動率アップ。  
IB：その場前方に判定の強い3HIT攻撃。受け身不可。
- ・ **ドラゴニックフィギア (DRAGONIC FIGURINE)**：魔法防御力小アップ。ゲルハッセンII専用装備。  
SA：遅いガード不能技。  
IB：自分の周辺に巨大な攻撃。
- ・ **プロテクションリング (PROTECTION RING)**：打撃防御力大アップ、魔法防御力小アップ。  
SA：打撃防御力、ブロック発動率アップ。  
IB：自分の周辺に巨大な攻撃。
- ・ **アミュレット (AMULET)**：魔法防御力大アップ、物理防御力小アップ。  
SA：魔法防御力、ブロック発動率アップ。  
IB：自分の周辺に巨大な攻撃。

これら4種類のマナ・アイテムについて、ブロック発動率を検証します。

## 2 ブロック発動率検証方法

ダークアウェイク (PS3) のトレーニングモード、およびアーケードモードの乱入対戦において、マナ・アイテムのブロック発動率を検証しました。それらの条件を以下に示します。

- ・ **トレーニングモード** 操作／相手キャラはバルガンとサンドラ（マジックシールド検証に使用）。  
操作キャラのマナ・ゲージを最大まで貯めてから検証を始める。  
相手キャラのマナ・ゲージの量（0から3の4段階）で条件分けする。  
条件ごとに、相手へ前Aを1000回ヒットさせてブロック発動率を求める。
- ・ **アーケードモード** 操作／相手キャラはバルガンとサンドラ（マジックシールド検証に使用）。  
SAによるブロック発動率変化を検証するために用いる。  
マナ・ゲージの管理はせず、大まかな値を求める。  
条件ごとに、相手へ前Aを1000回ヒットさせてブロック発動率を求める。

なお、トレーニングモードの仕様は実際の仕様と異なる部分があるらしく、これによってブロック発動率に変動があるかは不明です。

また、ウィンドブーツおよびホーリーシンボルでもブロックが発生するという説は、検証中に見受けられませんでした。そのため、以下のブロック発動率検証では省いております。

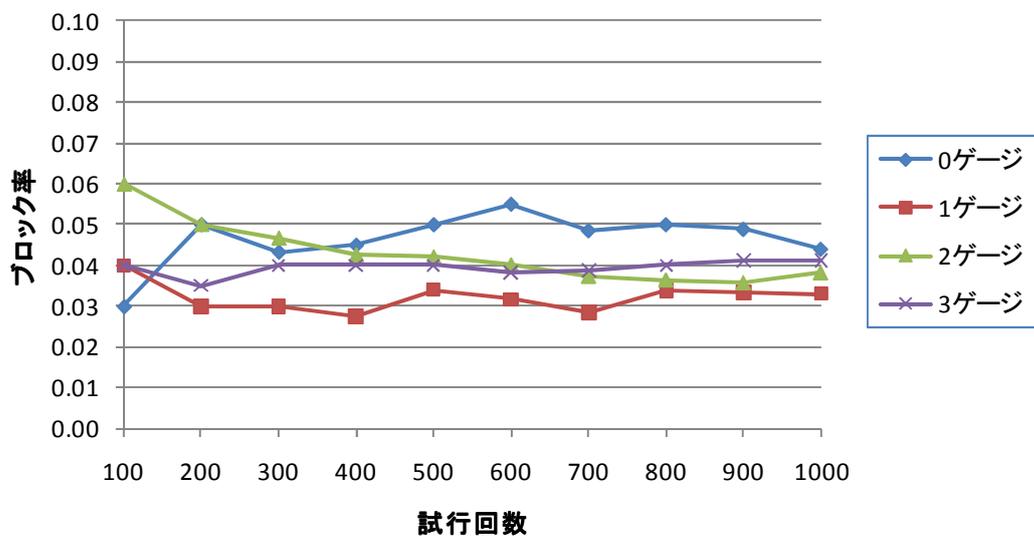
### 3 ブロック発動率検証 (マナ・アイテム単純所持)

#### 3.1 マジックシールド

マジックシールドに関しては「サンドラが装備していた場合、ブロック発動率が大きく上がる」という説があります。そのため、今回はマジックシールドを装備するキャラとして「サンドラ」「バルガン」の2キャラを設定しました。まず初めに、バルガンがマジックシールドを装備した場合についての結果を、表 3.1.1 および図 3.1.1 に示します。

表 3.1.1 マジックシールド (バルガン) による検証結果

試行回数	マジックシールド(バルガン)によるブロック率			
	相手ゲージ数表示			
	0	1	2	3
100	0.030	0.040	0.060	0.040
200	0.050	0.030	0.050	0.035
300	0.043	0.030	0.047	0.040
400	0.045	0.028	0.043	0.040
500	0.050	0.034	0.042	0.040
600	0.055	0.032	0.040	0.038
700	0.049	0.029	0.037	0.039
800	0.050	0.034	0.036	0.040
900	0.049	0.033	0.036	0.041
1000	0.044	0.033	0.038	0.041



マジックシールド(バルガン)によるブロック率

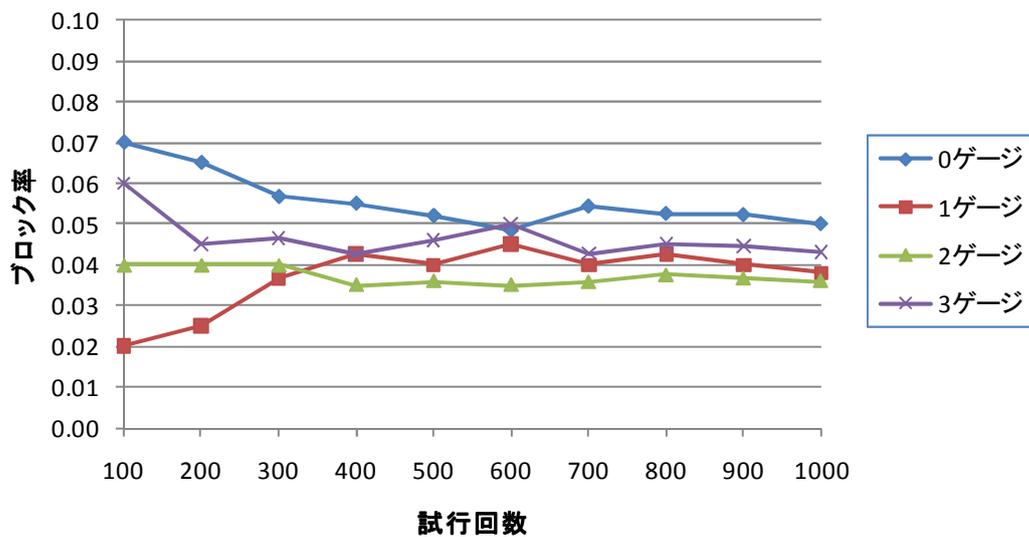
図 3.1.1 マジックシールド (バルガン) によるゲージごとのブロック発動率

図 3.1.1 を見ると、**ブロック発動率は約 0.040 (4.0%)** を中心に分布していることが分かります。「ゲージ増加とブロック発動率は反比例する」という説もありますが、その傾向は図から読み取ることはできません。逆に、ブロック発動率はゲージ量に依存せず、4.0%で固定となる可能性もあります。

これを踏まえて、サンドラがマジックシールドを装備した場合についての結果を、表 3.1.2 および図 3.1.2 に示します。

表 3.1.2 マジックシールド（サンドラ）による検証結果

試行回数	マジックシールド(サンドラ)によるブロック率			
	相手ゲージ数表示			
	0	1	2	3
100	0.070	0.020	0.040	0.060
200	0.065	0.025	0.040	0.045
300	0.057	0.037	0.040	0.047
400	0.055	0.043	0.035	0.043
500	0.052	0.040	0.036	0.046
600	0.048	0.045	0.035	0.050
700	0.054	0.040	0.036	0.043
800	0.053	0.043	0.038	0.045
900	0.052	0.040	0.037	0.044
1000	0.050	0.038	0.036	0.043



### マジックシールド(サンドラ)によるブロック率

図 3.1.2 マジックシールド（サンドラ）によるゲージごとのブロック発動率

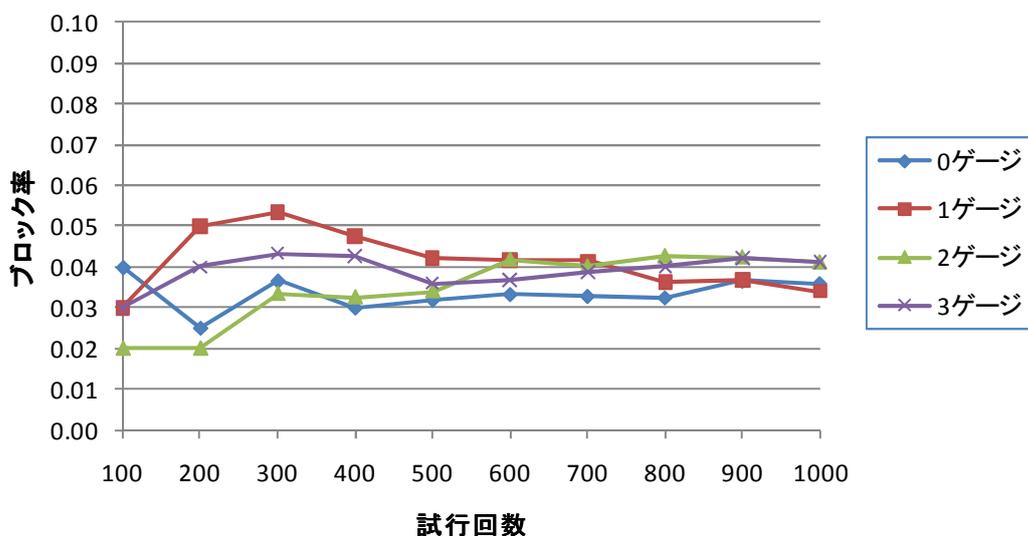
図 3.1.2 を見ると、**ブロック発動率は約 0.045 (4.5%)** を中心に分布していることが分かります。図 3.1.1 と同様に、「ゲージ増加とブロック発動率は反比例する」という傾向を読み取ることはできません。前述した「サンドラが装備していた場合、ブロック発動率が大きく上がる」という説ですが、図 3.1.1 と図 3.1.2 を比較しても、その差は 0.5% (多くて 1.0%) であり、ゲーム中に体感できる差ではないと考えられます。逆に、この差は誤差の範囲内で、実際の発動率は同じであるとも考えることもできます。つまり「**ブロック発動率が大きく上がる**」と体感できる場合は**単純に装備していた時ではなく、「SA を使用した場合**」ではないかと予想できます。

### 3.2 ドラゴニックフィギア

ドラゴニックフィギアはゲルハッセンⅡの専用装備ですが、マジックシールドの検証結果から考えて専用装備によるブロック発動率に変動はないものとしています。バルガンがドラゴニックフィギアを装備した場合についての結果を、表 3.2.1 および図 3.2.1 に示します。

表 3.2.1 ドラゴニックフィギアによる検証結果

試行回数	ドラゴニックフィギアによるブロック率			
	相手ゲージ数表示			
	0	1	2	3
100	0.040	0.030	0.020	0.030
200	0.025	0.050	0.020	0.040
300	0.037	0.053	0.033	0.043
400	0.030	0.048	0.033	0.043
500	0.032	0.042	0.034	0.036
600	0.033	0.042	0.042	0.037
700	0.033	0.041	0.040	0.039
800	0.033	0.036	0.043	0.040
900	0.037	0.037	0.042	0.042
1000	0.036	0.034	0.041	0.041



ドラゴニックフィギア(バルガン)によるブロック率

図 3.2.1 ドラゴニックフィギアによるゲージごとのブロック発動率

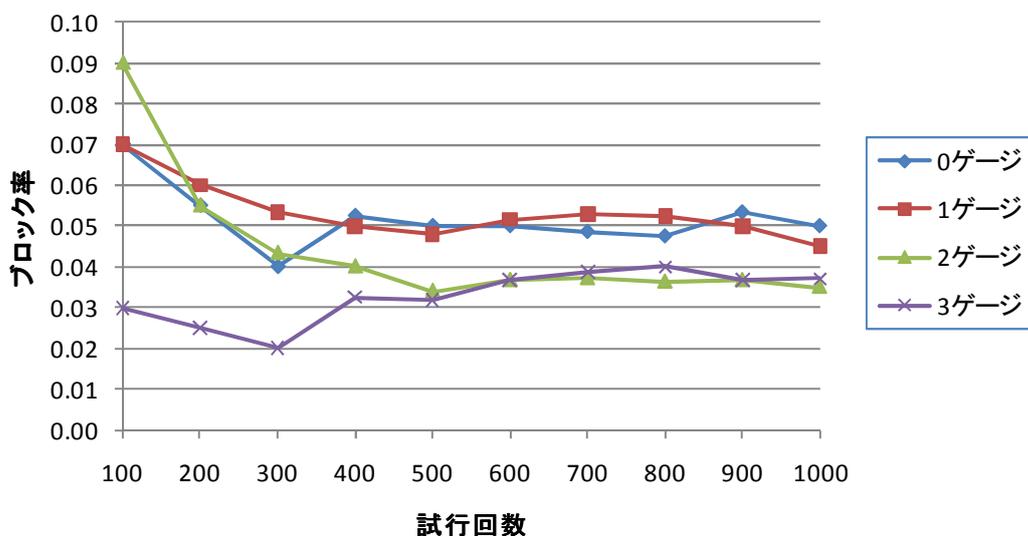
図 3.2.1 を見ると、**ブロック発動率は約 0.040 (4.0%)** を中心に分布していることが分かります。こちらの結果はマジックシールドの検証結果と比べて、ゲージごとのブロック発動率に差がほぼありません。

### 3.3 プロテクションリング

バルガンがプロテクションリングを装備した場合についての結果を、表 3.3.1 および図 3.3.1 に示します。

表 3.3.1 プロテクションリングによる検証結果

試行回数	プロテクションリングによるブロック率			
	相手ゲージ数表示			
	0	1	2	3
100	0.070	0.070	0.090	0.030
200	0.055	0.060	0.055	0.025
300	0.040	0.053	0.043	0.020
400	0.053	0.050	0.040	0.033
500	0.050	0.048	0.034	0.032
600	0.050	0.052	0.037	0.037
700	0.049	0.053	0.037	0.039
800	0.048	0.053	0.036	0.040
900	0.053	0.050	0.037	0.037
1000	0.050	0.045	0.035	0.037



プロテクションリング(バルガン)によるブロック率

図 3.3.1 プロテクションリングによるゲージごとのブロック発動率

図 3.3.1 を見ると、**ブロック発動率は約 0.045 (4.5%)** を中心に分布していることが分かります。

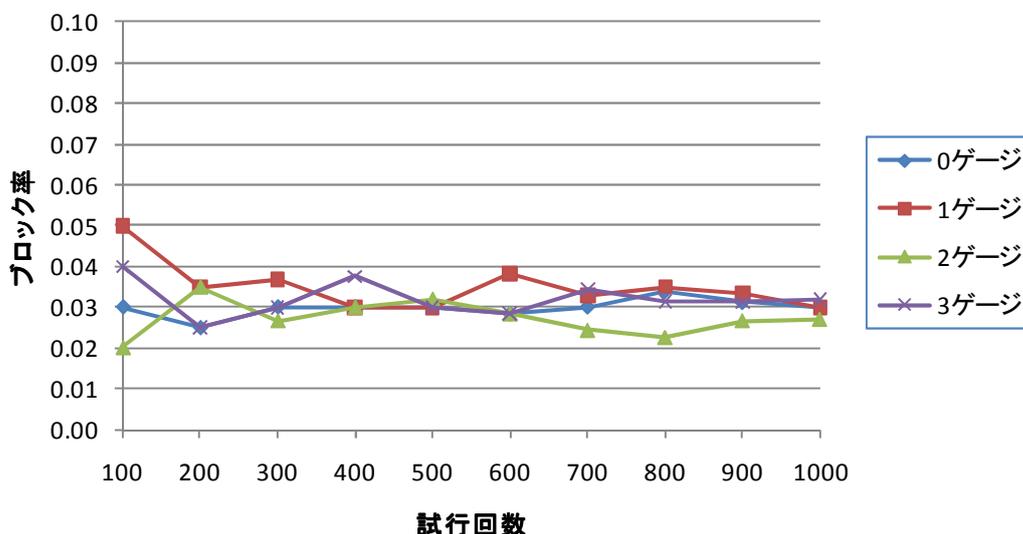
また、マジックシールド(バルガン)やドラゴニックフィギアの場合と比べて僅かに高く、そして、マジックシールド(サンドラ)の場合と似た傾向であることから、「**上昇する防御力の種類(打撃・魔法)と、ブロックが発動する攻撃の種類(打撃・魔法)との間に関連性がある**」という現象が存在する可能性もあります。これについては、次の 3.4 でも触れています。

### 3.4 アミュレット

バルガンがアミュレットを装備した場合についての結果を、表 3.4.1 および図 3.4.1 に示します。

表 3.4.1 アミュレットによる検証結果

試行回数	アミュレットによるブロック率			
	相手ゲージ数表示			
	0	1	2	3
100	0.030	0.050	0.020	0.040
200	0.025	0.035	0.035	0.025
300	0.030	0.037	0.027	0.030
400	0.030	0.030	0.030	0.038
500	0.030	0.030	0.032	0.030
600	0.028	0.038	0.028	0.028
700	0.030	0.033	0.024	0.034
800	0.034	0.035	0.023	0.031
900	0.031	0.033	0.027	0.031
1000	0.030	0.030	0.027	0.032



#### アミュレット(バルガン)によるブロック率

図 3.4.1 アミュレットによるゲージごとのブロック発動率

図 3.4.1 を見ると、ブロック発動率は約 0.030 (3.0%) を中心に分布していることが分かります。こちらドラゴニックフィギアの検証結果と同じく条件ごとの値にばらつきが少ないため、確からしいと言えます。

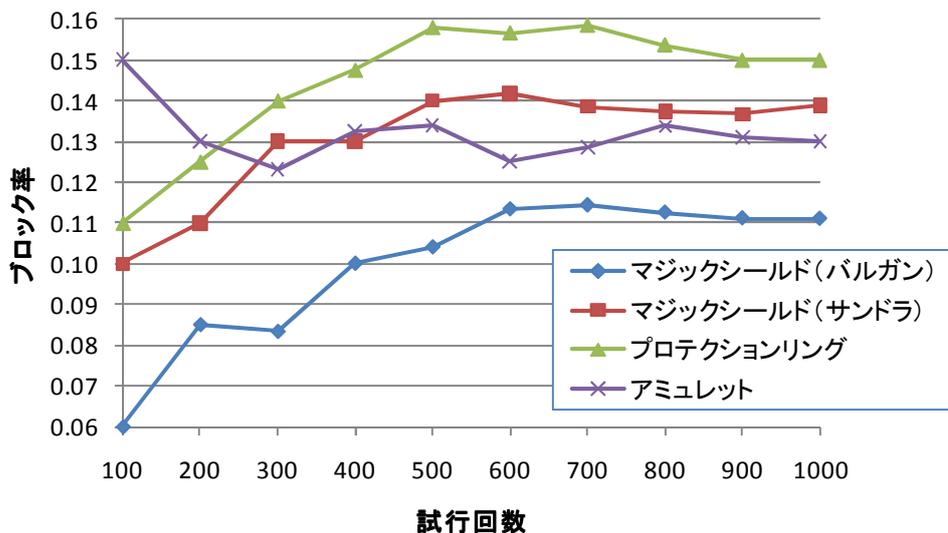
このブロック発動率は他のアイテムと比べて 1.0% 低く、またこのアイテム自体の効果が「魔法防御力大アップ、物理防御力小アップ」であることから、3.3 で述べた「上昇する防御力の種類 (打撃・魔法) と、ブロックが発動する攻撃の種類 (打撃・魔法) との間に関連性がある」という説の裏付けになると言えます。

## 4 ブロック発動率検証 (SA 発動中)

次に、SA 発動中のブロック発動率変化について検証しました。条件は2章において述べた通りで、この結果をまとめたものが表 4.1 および図 4.1 となります。

表 4.1 SA 発動中のブロック発動率に関する検証結果

試行回数	アイテム別ブロック率			
	相手アイテム			
	盾(バル)	盾(サン)	リング	アミュ
100	0.060	0.100	0.110	0.150
200	0.085	0.110	0.125	0.130
300	0.083	0.130	0.140	0.123
400	0.100	0.130	0.148	0.133
500	0.104	0.140	0.158	0.134
600	0.113	0.142	0.157	0.125
700	0.114	0.139	0.159	0.129
800	0.113	0.138	0.154	0.134
900	0.111	0.137	0.150	0.131
1000	0.111	0.139	0.150	0.130



### SA効果発動中におけるブロック率

図 4.1 SA 発動中におけるアイテムごとのブロック発動率

まず、マジックシールドのブロック発動率について比較を行います。図 4.1 を見ると、バルガンが SA を使用した場合、ブロック発動率は約 0.11 (11%) に収束すると考えられます。一方で、サンドラが SA を使用した場合、ブロック発動率は約 0.14 (14%) に収束すると考えられます。つまり、3.1 で述べた「サンドラが装備していた場合、ブロック発動率が大きく上がる」という説は、「サンドラがマジックシールドの SA を使用した場合、他のキャラが SA を使用した場合と比べて、ブロック発動率が大きく上がる」という説が正しいと言えます。

続いて、他のアイテムとの比較を行います。図 4.1 を見ると、SA 発動中におけるプロテクションリングのブロック発動率が、サンドラがマジックシールドの SA を発動した場合よりも大きくなっていることが分かります。一方、3 章で述べた「上昇する防御力の種類 (打撃・魔法) と、ブロックが発動する攻撃の種類 (打撃・魔法) との間に関連性がある」という説は、この場合では当てはまらず、バルガンがマジックシールドの SA を発動した場合のブロック発動率が最も低いと言えます。

## 5 まとめ

ブロック発動率に関して、次のことが言えます。

- 1) ブロックを発動させるアイテムを装備した場合、そのブロック発動率は3.0%~4.5%になると考えられます。この中で、アミュレットだけブロック発動率が低くなっています。
- 2) ブロック発動率は、アイテム効果にある防御力アップ量に比例している可能性があります。今回の検証では打撃属性である前Aのみを使用していたため、これを考慮すると、相手の攻撃が魔法属性である場合、アミュレットでのブロック発動率が最も大きくなる可能性も存在します。
- 3) マジックシールドをサンドラが装備した場合、そのブロック発動率が上昇すると考えられていました。しかし、アイテムを装備しただけではその効果がなく、SA発動中において、専用装備のボーナスとしてブロック発動率が大きく上昇していると言えます。
- 4) SAを発動した場合、ブロック発動率はアイテム単純装備の場合と比べて7.0%~11.0%上昇し、15.0%~11.0%となります。その中でも、プロテクションリングのブロック発動率が最も大きい値となりました。

以上で、マナ・アイテムに関するブロック発動率の検証を終わります。この結果とアイテム装備効果、SA、IBを比較検討して、実戦で役立てていただけることがあれば幸いです。

2011/07/22  
ねびりむ (@sif\_nephilim)