

デュアライズ

概要

素材の調合によりアイテムを生産し、普通に売るよりも高額なアイテムとして売却することができる

また、武器に素材アイテムを合成することで全く別の武器になることもある

武器とモンスターがドロップする～の欠片という素材を合成することで武器の性質を変化させかつ能力を強化することができる

武器を強化することで売値も変化するが、**金額は性質によって変化。**

基本的に売値は上がるが **つけた性質によっては値段が落ちてしまうこともある事には注意。** どれほどの変化があるかはブックで確認可能

強化後の武器は名称が青色になり **アイアンソード+1** と言った具合に強化した回数に応じた数字がつく、

またこの強化は武器を合成し変化させた場合にも継続される(+の数字は消えるが強化は残る)

強化した武器を使い続けると戦闘終了後「熟練武器になりました」という表示と共にアイテムの名称が **橙色** に変化。 **売却値が1.25倍になる**

この状態で武器なら武器同士、防具なら防具同士を合成すると、二つの能力を合わせた宝石が抽出可能。

抽出した宝石はアクセサリとして装備できる。宝石を抽出した武器は更に欠片と合成が可能に。

これを繰り返してお気に入りの武器を最強にするのも一つの楽しみ方。強化される能力は欠片の性質により変化

また、抽出した宝石同士の合成も可能。合成結果のパターンは以下のような具合

宝石同士を合成した際、**数値が高いもの**が残る

数値が同じであった場合はそれぞれに設定された優先度の高いものが残る

優先度は欠片の並び順 (**付加効果**) であり下に行くほど優先度が高い

- 例：アタック5 ディフェンス4 + マインド3 レジスト2 = アタック5 ディフェンス4
- 例：アタック5 ディフェンス3 + マインド3 レジスト2 = アタック5 マインド3
- 例：エクシード5 アタック5 + マインド5 ディフェンス5 = エクシード5 マインド5

かけあわせる宝石同士で効果が同じものがある場合は数値が高い方の効果が残る

- 例：アタック5 ディフェンス4 + アタック3 レジスト2 = アタック5 ディフェンス4

かけあわせる宝石同士の効果が二つとも同じで数値だけが違う場合、**それぞれの数値が高い方が残る**

- 例：アタック5 ディフェンス4 + アタック3 ディフェンス2 = アタック5 ディフェンス4

かけあわせる宝石同士の効果が同じものであり、かつ数値も同じ場合は**合成後の効果が+1される**

- 例：アタック5 ディフェンス4 + アタック5 マインド4 = アタック6 マインド4

つまるところ **効果を強くしたい場合は同じ効果、**

同じ数値のものを掛け合わせればいいって事を覚えておけば問題ないかと。

欠片のドロップの仕組み

- 欠片は1戦闘に1個しかドロップしない
- ドロップするようになるのは第二幕以降
- 敵ではなく各MAPごとに、欠片の種類と落とす性質が決まっている
例：ラント裏山MAP1ではアタック、ヒット、イヴェイド、アブソープ、エクシード、するどい、かっこいい、ざらざら、頑固がドロップ候補で、それ以外はドロップしない。詳細なドロップ率は公式コンプリートガイドに記載されている。
- 「ピース」というアイテムは所持数が100を超えると取得率が半減、150以上でさらに半減、190で入手しなくなる。チュートリアルでも勧められる通り、どんどんデュアライズした方が結果的に欠片入手の機会が増える。
- ランク、性質に関係なく同名の欠片は15個までしか持てない(所持数30にした場合は30まで?)
- フィッシュ&チップスの効果でドロップ率2倍
- (敵の一番高い奴のLV - 味方の平均LV) / 2 (%) がドロップ率にプラス (敵のLVが高い程高くなり、逆なら低くなる)
- LV差が非常に大きくても最低10%・最大50%までしかドロップ率は変化しない。あまりにも出ない場合は**バグ**の可能性あり。

難易度	シンプル		ノーマル		セカンド		ハード		イヴィルカオス	
ドロップ率	20%	24%	28%	32%	36%	40%				
敵とのLV差	...	-20	-10	-2	0	+2	+10	+20	...	
ドロップ率	...	-10%	-5%	-1%	-0%	+1%	+5%	+10%	...	

欠片のランク

- 『1 + 一番高い敵のLV / 20』で大体決まる(ランダムで上下する事もある)
- 戦闘ランク毎に欠片ランクの最大値が決まっている。
シンプル5、ノーマル6、セカンド7、ハード8、イヴィル・カオス9
- ぶどうのコンポートはランク+1

下記表について

- 欠片ランク：欠片のランク(右側の数値)
- 戦闘ランク下の数値：必要な敵のLV(ブック・戦闘で見た際の敵のLV)

。例：シンプルの場合、LV23以上でランク2、LV50以上でランク3が手に入る

欠片ランク	シンプル	ノーマル	セカンド	ハード	イヴィル	カオス
2	23	20	19	16	14	10
3	50	40	37	31	27	20
4	75	60	55	47	40	30
5	100	80	73	62	54	40

6		100	100	77	67	50
7			110	93	80	60
8	---	---		108	94	70
9			---	---	107	80

デュアライズの豆知識

- 武具の各能力最大値は999。
- 武具の強化は+99まで可能。
+99の状態でも、欠片を合成、そこから宝石の抽出...を行う事は可能。
ただし武具の能力値と+の値は変化しない。
変化するのとは性質と付加効果のみ。
- 武具を改造した際、出来上がる武具は+表記の無い初期状態だが、その能力値は元武具の強化値を50%引き継いでいる。

入手場所別欠片表

- フィールド

地名	入手できる欠片	欠片の性質
北バロニア道		
東ラント街道		
北ラント道		
南バロニア街道		
グレルサイド街道		
グレル旧街道		
西ラント道		
ストラタ岩石砂漠		
ストラタ大砂漠・東		
ストラタ大砂漠・西		
ストラタ大砂漠・北		
フェンデル国境地帯		
フェンデル山岳トンネル		
フェンデル高原		
ザヴェート山		
氷海への道		
未開の雪道		
13号地区		
66号地区		

地名	入手できる欠片	欠片の性質
未踏の砂漠	デフェンス、ヴァイタル、ホーリー ポイズン、スロウ、リヴァンプ	豪快、古風 禍々しい、刺々しい、重々しい 野性的、威圧的 デンジャラス

・ダンジョン

地名	入手できる欠片	欠片の性質
オーレンの森		
ラントの裏山		
王都地下		
海辺の洞窟		
ウォールブリッジ地下遺跡		
ウォールブリッジ		
バロニア城		
ストラタ砂漠遺跡		
ロックガガン体内		
スニーク研究所		
フェンデル政府塔		
フェンデル氷山遺跡		
雪に閉ざされた遺跡		
コーネル研究施設		
バシス軍事基地	エクシード、リヴァンプ、レスキュー	神秘的、紳士の、優雅、豪快
世界の中心の孤島（ラムダ繭）	アタック、プレス、スピード、リフィード、リフォース	
砂に埋もれた遺跡		
ガルディアシャフト・上層	アタック、デフェンス、レジスト ヒット、イヴェイド、ポイズン	上品、古風、温厚 刺々しい、重々しい 刺激的
ガルディアシャフト・中層		
ガルディアシャフト・下層		
ゾーオンケイジ1F		
ゾーオンケイジ2F		
ゾーオンケイジ3F		
ゾーオンケイジ4F		
ゾーオンケイジ5F		

地名	入手できる欠片	欠片の性質
ゾーオンケイジ6F		
ゾーオンケイジ7F		
ゾーオンケイジ8F		
ゾーオンケイジ9F		
ゾーオンケイジ10F		

デュアライズ各項目

- 調合
- 料理
- 改造
- 付加効果
- 性質