

東京謎影者攻略及資料整理

更新時間	2024/6/27 11:15
整理者	石奚 (CT-1 礪伊卡哇)
更新項目簡記	2024/8/22 20:45 鼯鼠先生賭金礦效益 (肆-三) 2024/12/7 00:12 戰鬥機制-TU計數研究 (伍-二) 初稿 2025/1/16 12:44 魔石效益敘述補全 (參-三) SSR蘋果計算機 (參-一) & 潛能計算機 (參-五) (感謝Rinne)
整理者備註	2024/7/1 03:07 歡迎有任何問題都一起討論，遊戲內私訊 或任何其他找得到我的地方都可以！
第一次整理這類文檔可能有所疏漏， 有任何不妥非常需要大家提出， 非常感謝。	

目錄

目錄.....	0
壹、前言.....	2
貳、圖鑑百科.....	2
一、新入坑可參考簡要攻略.....	2
二、貓咪圖鑑.....	2
三、全角色及圖卡整理.....	6
四、歷次卡池時間.....	6
五、角色能力數值一覽.....	7
六、角色語音整理及翻譯&部分學園對話影片紀錄.....	7
七、貓貓鑽石井時間整理.....	7
八、主線故事開放條件.....	7
參、角色培養.....	8
一、角色等級.....	8
(一)SSR彩虹/紅蘋果需求數量計算機.....	8
二、圖卡.....	9
三、魔石.....	11
裝備位置無差.....	14
四、裝備.....	17
五、潛能(紀錄數值為「潛能」, 非戰力).....	22
六、守護靈.....	26
(尚待研究整理).....	26
七、數值加成類型.....	26
肆、日常任務及資源利用.....	26
一、集訓(研究中, 結論可能不正確).....	26

二、惡夢討伐戰.....	28
三、資源利用及獲取來源(優先施工中).....	29
伍、戰鬥機制.....	33
一、非官方日文wiki.....	33
二、中毒機制.....	33
三、TU計數研究.....	34
三、待更新.....	39
陸、其他.....	40
一、分帳日常速刷攻略.....	40
二、新手期無SSR時可參考的角色養成方案.....	41
三、音遊小技巧.....	42
四、抽數期望值計算機.....	42
五、課金cp值和相關機制.....	42
六、公會獎勵.....	44
七、bug整理及應對方法.....	44
(一)訊息跳頻.....	44
八、模擬器腳本提醒.....	45
柒、後記.....	46

壹、前言

由於目前東謎的公開可見攻略似乎不太多且資訊較為分散，所以這邊嘗試把目前看到過且有留存的資料整理&攻略的連結，以及和公會成員討論的攻略整理成一個專門的攻略文件檔(排版苦手所以選了相對熟悉的整理模式TT)，可以根據需求由目錄導向對應內容處。

因為是非官方的資料整理和研究，不一定能保證正確性&目前仍有不少疑惑待解。很歡迎討論、提建議和指正！有引用參考資料來源的目前都有註記出處，如果有出處註記不夠清楚的話，可能需要旅人協助補充.....！如果有資料整理者希望或不希望整理的資料被引用也歡迎提出。也歡迎旅人協助完善攻略及資訊，或是提任何遊戲相關問題一起討論。

感謝一起討論的CT-1小巧可愛公會朋友們、所有認識的朋友們和網路上的許多具名&不具名資料整理者！

ps. 根據好可愛的公會盟主的提議補上註記，歡迎選擇伺服器的時候選CT-1，有很多中文語系的玩家～大家都好可愛好喜歡٩(๑'۰')，

pps. 特別項目宣傳位

- 冬憐分身術FB粉專有趣更新中歡迎追更

<https://www.facebook.com/profile.php?id=61560895060672&mibextid=ZbWKwL>

貳、圖鑑百科

一、新入坑可參考簡要攻略

(一)中文整理

【攻略】簡易攻略(6/25更新) - 東京謎影者

(出處:牛奶 <https://www.plurk.com/p/3fx0ne2zxf>)

二、貓咪圖鑑

(一)貓咪來訪時段整理

遊戲內圖鑑標註時間為UTC+9(日本時間)，以下依據遊戲內圖鑑標示整理。

1. 來訪時段



8pm~1am

- 🐱 喵球1★夕陽鱈魚
- 🐱 約翰藍喵2★熊貓香魚
- 🐱 喵鈴薯3★鯛魚燒
- 🐱 可可喵4★獨角河豚
- 🐱 雪球喵5★旱鴨鯨魚
- 🐱 露娜6★翻車魚寶寶
- 🐱 極樂喵7★狗狗鯊🐟
- 🐱 招財喵7★喵美人魚🐟

(已編輯)

全天

- 🐱 蘿蔔喵1★蘿蔔魚
- 🐱 咕嚕嚕2★烈焰鬥魚
- 🐱 喵米花3★秋刀三兄弟
- 🐱 家政喵4★月見比目魚
- 🐱 廚神喵5★X光鰻

(已編輯)

角色喵

- 8★宇宙海豚🐬

7am~11am

- 🐱 塔真、🐱 魁斗、🐱 翔、🐱 律、🐱 蓮、🐱 昴流

12pm~4pm

- :201: 尋、🐱 玲音、🐱 葉空、🐱 盧盧、🐱 善治、🐱 累、🐱 萊卡、🐱 次郎

8pm~1am

- 🐱 路卡、🐱 亞嵐、🐱 陽、🐱 大我、🐱 伯玖、🐱 佑理、🐱 愛德

(已編輯)

部分角色貓數據參考自：[🟢 東京謎影者整理](#)（出處：雞）

2. 時區換算

日本時間(UTC+9)	換算台灣/香港時間(UTC+8)
7am~11am	6am~10am
12pm~4pm	11am~3pm
8pm~1am	7pm~12am

(二) 貓咪來訪機制探討

假說，待確認更正。較不確定者暫以問號註記。

1. 怪異喵/角色喵出現規律

(1) 一個小時會刷新0~3隻新的怪異喵

(2) 貓貓會在一小時的00~05分間出現，55~00分時離開

(3) 1~5星怪異喵停留時長約1小時

(4) 6星以上包括角色喵，停留時長約6小時

*一般怪異喵停留時間為出現的那一個小時(55分後可能離開)，6星級以上怪異喵和角色喵，停留時間為出現後的約6個小時

(5) 有其他種同時段怪異貓喜歡的魚時，可能會先刷新其他種怪異貓，角色貓則順延1~2小時

(6) 怪異喵有可能在釣到魚後的下一個小時就來(意指距離釣到魚間隔不到一小時)

(7) 怪異喵及角色喵出沒時段意指可能出現的時間點，非實際停留時間段！

(8) 出現時長和時間點疑似都有被調整過(以往停留時長短於6小時&出現時間可能為00~10)，但推測既有的出現時長和時間段暫時不會再被更改了

2. 其他相關機制

(1) 怪異喵到訪時，魚的數量不影響貓咪到訪獎勵

- 魔王稜鏡數量：

1星×1

2星×2

3星×3

4星×5

5星×15

6星×30

7星×50

8星×100

(2)怪異喵到訪時，當下魚的數量會影響圖鑑裡的貓咪到訪次數增加量

- 到訪伴手禮獎勵累計需求次數

- 1~5星

- 初次、20、45、80次

- 6星

- 初次、10、?、?次

- 7星

- 初次、3、5、?次

- 8星

- 初次、2、3、?次

(3)怪異喵離開帶走魚時，會帶走當下魚池內所有該怪異喵喜好的魚

(4)公會經驗僅受兩個因素影響，固定獲得量為：

- 登入公會+30
- 釣魚+125

(5)公會等級最高目前為Lv.16，人數上限50人(2024.9.6)

三、全角色及圖卡整理

(一)非官方日文wiki

https://tokyodebnk.gamewiki.jp/%e5%85%a8%e3%82%ab%e3%83%bc%e3%83%89%e4%b8%80%e8%a6%a7/#google_vignette

四、歷次卡池時間

(一) 非官方日文wiki

https://tokyodebnk.gamewiki.jp/%e6%9c%9f%e9%96%93%e9%99%90%e5%ae%9a%e3%82%ac%e3%83%81%e3%83%a3%e3%81%ae%e3%83%94%e3%83%83%e3%82%af%e3%82%a2%e3%83%83%e3%83%97%e5%b1%a5%e6%ad%b4/#goog_rewarded

(二) 中文版整理

 東京謎影者整理

出處：雞

五、角色能力數值一覽

 角色能力數值一覽表

出處：<https://www.plurk.com/p/3fx0ne2zxf>

<https://m.gamer.com.tw/forum/C.php?bsn=37645&page=&snA=19&last=>

六、角色語音整理及翻譯&部分學園對話影片紀錄

(一) 文字版

 東京謎影者 繁體中文語音整理

出處：肝臟<https://www.plurk.com/p/3fwvqyw0mm>

七、貓貓鑽石井時間整理

(一) 非官方日文wiki

https://tokyodebnk.gamewiki.jp/%e3%83%80%e3%82%a4%e3%83%a4%e3%81%8c%e6%b9%a7%e3%81%8f%e4%ba%95%e6%88%b8/#goog_rewarded

(二) 中文

 東京謎影者整理 (出處：雞)

八、主線故事開放條件

(一) 非官方日文wiki

<https://tokyodebnk.gamewiki.jp/%e3%82%b9%e3%83%88%e3%83%bc%e3%83%a%e3%83%bc%e8%a7%a3%e6%94%be%e6%9d%a1%e4%bb%b6/>

(二) 中文

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1HAMfdJYsLIb-j_8k4M6x2Vr807grcM_HjnJgK-F5zlo/edit?usp=drivesdk

(出處: 雞)

參、角色培養

一、角色等級

(一) SSR彩虹/紅蘋果需求數量計算機

1. 蘋果需求計算機連結

- 網頁版<https://reanrean.github.io/index/tkdb/apples.html>

製作者: Rinne

- 試算表版

 SSR蘋果需求數目計算

製作者: 礫

參考資料: <https://x.com/judan004/status/1789149361219543117>

2. (試算表版本) 蘋果需求計算機數據說明:

(1) 填入數字1&25: 1升到25

升到25未突破, 故僅採計需求紅蘋果數

(2) 填入數字1&26:1升到26

除1升到25的需求紅蘋果數以外，還需要計算25時突破所需彩虹蘋果，以及25升至26時所需紅蘋果數量

3. 可能會有的使用時機

(1) 預計要下池抽自推的卡，但不清楚要預留/準備多少資源時。

(2) 抽到自推前，希望能提前預估手上資源可以升到的等級時。

(3) 對角色養成消耗的資源量沒有概念，希望能瞭解時。

(4) 估算需要兌換及消耗多少資源時。

(5) 其他。

總之歡迎使用！^^

(二) 彩虹/紅蘋果需求數量表格

*須注意兩版目前皆有預測值

1. 中文版(僅彩虹蘋果)

✚ 東京謎影者整理 (出處: 雞)

2. 日文版

1レベル毎に全戦闘ステータス値x0.5 ずつ上昇します		予測値		
LV	必要リンゴ Lv上がるごとに一定値ずつ上昇	上限解放必要虹リンゴ		
		SSR	SR	R
Lv1(上限解放なし)	(レベル1のみ100) 35	-	-	-
Lv25(上限解放1後)	75	60	50	30
Lv50(上限解放2後)	350 320	120	100	60
Lv75(上限解放3後)	170	240	200	90
Lv100(上限解放4後)	370	360	300	120
Lv125(上限解放5後)	120	480	400	240
Lv150(上限解放6後)	620	720	600	300
Lv175(上限解放7後)	320	900	750	450
Lv200	-	-	-	-
合計	3,807,310	2880		

出處: <https://x.com/judan004/status/1789149361219543117>

(三) 養成建議

因為養成資源不易獲取，且角色等級提升是提升角色全數值加成%，效益極高，推薦資源集中用來集中培養自推的單一SSR。

二、圖卡

(一)覺醒

基礎狀態SSR圖卡為例，與連結SSR角色的圖卡提供全數值加成%

覺醒	圖卡%數
0星	1.5%
1星	3.0%
2星	4.5%
3星	6.0%
4星	7.5%

(二)Lv.

無法透過重設返還資源，不建議在SR圖卡及未與角色卡成套的SSR上投注過多資源，尤其是不易獲得的月光墨水。因此以上情形建議最多升到Lv.40。

以滿覺醒SSR圖卡為例，與連結SSR角色的圖卡提供全數值加成%

Lv.	圖卡%數
10	7.5%
25	7.5%
40	7.5%
55	7.5%
70	10.0%
85	10.0%

100(使用寶珠怪具銀×10前)	15.0%
100(使用寶珠怪具銀×10後)	22.5%
130	22.5%

*寶珠怪具(銀)×10:可在學園活動→高級商店,花費3000鑽石換取,大幅的+%類加成效益很高,很**推薦**花費這筆鑽石！



(三)重設

以下數據因可透過重設返還全部先前投入資源,可以根據需求安心升級。

1. 魔力級別
2. 特殊效果(魔王賢者祝福)

(四)魔石

不同等級高級別優先,同等級單一屬性優先,詳見下方「三、魔石」

三、魔石

(一)重點速讀

1. 魔石裝備位置無差，裝在圖卡/任一裝備不影響屬性。
2. 物攻角色不裝特攻/人性魔石；特攻角色不裝物攻/狂暴魔石
3. 魔石碎片只用來「買Lv.9」或「Lv.9升10、11或更高」。

3-1 同角色魔石優先平均升級(如9、9、9、9為佳，避免3、3、10、10)

3-2 無課暫推薦留在Lv.10，視情況可升11

3-3 普遍推薦購買：攻擊、體力

4. 魔石盒只從Lv.7開始往上合成，會購買Lv.9(如攻擊、體力)則「不合成」，僅在9升10或以上時使用(參考下表)。

(二)個別情況資源消耗量

避免圖片糊掉，圖片版連結：

<https://images.plurk.com/1kQmri4ijZfwwbdZc7aRM1.png>

希望獲得Lv.9				
情況	魔石盒Lv.3魔石 (視作免費)	粉幣 (單位：萬)	魔石碎片	效益
碎片直接購買9	0	2102	512	推薦
存魔石盒同屬性， Lv.7為基底合至9	-	3078	0	推薦
存魔石盒同屬性Lv.3合至9	64	5426	0	
使用3，逐級在碎片商店兌換 (=碎片升級) 買3~9各一	1	3798	504	
初始3，再以碎片購買63顆 Lv.3合成至9	1	5930	504	
碎片購買64個Lv.3	0	5964	512	
已有魔石Lv.9，希望Lv.9升10				
情況	魔石盒Lv.3魔石 (視作免費)	粉幣 (單位：萬)	魔石碎片	
碎片購買魔石Lv.9/ 直接在升級頁面升級	0	4404	512	推薦
存4顆魔石盒Lv.7	-	2652	0	推薦
存64顆魔石盒Lv.3	64	3892	0	

(三)屬性

1. 單屬性

- 攻擊力
- 體力(HP)
- 特攻
- 特防
- 物攻
- 物防

2. 混合屬性

- 人性=攻擊力+特攻
- 魔性=體力+特防
- 狂暴性=攻擊力+物攻
- 耐久力(=抗打性)=體力+物防

(四)屬性區別

1. 數值換算

以人性舉例，不考慮各項加成情況下，人性魔石提供的數值可換算成

- 攻擊=人性 $\times 0.5$
- 特攻=人性 $\times 1$

經計算結果驗證，同等級混合屬性魔石，提供的總數值較單屬性魔石提供的少。

2. 計算結果

魔石數據測試

出處:碇

(五)魔石裝備建議-1

*角色為特攻物攻可由角色卡面→技能判斷

*物攻數值對特攻角色**完全無效**，同理，特攻數值不適用於物攻角色(仍然會影響戰力，但戰鬥時無幫助，故不建議花費資源提升)



1. 主力攻擊角色

(1) 特攻角色

不要裝物攻、狂暴性魔石

(2) 物攻角色

不要裝特攻、人性魔石

2. 無練度角色

(1) 退場為敵方上Debuff效果角色

不要裝HP、防禦相關魔石

(六) 魔石裝備建議-2

1. 排除上述不符合條件魔石後，高等級魔石優先裝備

2. 同等級時，單屬性魔石優先裝備

3. (因為還受到+%加成影響，如連結圖卡、裝備成套、魔王賢者祝福、學園建設加成、羈絆.....,) 只看戰力時

(1) 同等級同為單屬性時提升戰力的效益：

攻擊力>特攻/物攻；

體力>特防/物防

(2) 加入混合屬性一併對比

攻擊>特攻/物攻>人性/狂暴；

體力>特防/物防>魔性/耐久

*實際應用效果視敵方情況會有不確定因素，故僅比較戰力變化

(七) 魔石裝備位置

裝備位置無差

無論裝於圖卡還是裝備，魔石加成的數值皆能受到該角色身上所有%加成的影響，不用特意配合圖卡的攻擊%加成、自製裝備的體力、攻擊防禦加成。經測試，僅更換魔石位置時，加成效果均會相同。

(八) 魔石購買&升級建議

1. 購買

(1) 只買Lv.9

使用魔石碎片購買2枚Lv.8後合成Lv.9，與直接購買Lv.9，兩者消耗的魔石碎片數目相同。

然而，儘管最後等級及魔石碎片消耗數量一樣，使用合成方式的魔石在獲取時會消耗更多的硬幣。因此，魔石購買只推薦直接買可買的最高Lv.9，不推薦先購買低等級的再後續合成。

*完全使用魔石箱開出來的魔石合成的話，由於只消耗硬幣，不消耗魔石碎片，實際上是效益最高的選項，可以安心合成。

(因單屬性魔石依靠魔石箱無法穩定獲取，多數情況仍然會固定存魔石碎片到512，直接購買需求屬性魔石)

(2) 單屬性>混合屬性

只建議購買單屬性魔石，具體屬性選擇視個人需求而定。

若只考慮魔石提供戰力數值大小，通常攻擊力>體力>特攻/特防/物攻/物防，最末四項數值須再額外看羈絆加成及自製裝備的魔王賢者祝福升級狀況而定。

*因為戰力加成幅度非實際戰鬥效益，具體屬性需要視個人需求兌換！如主力角色若有提供中毒debuff，由於中毒效果視角色攻擊力而定，放攻擊4+人性4/狂暴4時，人性和狂暴同樣能增加中毒提供的數值。

想要幫自推的卡維持同卡面戰力排行榜，比較關心戰力數值漲幅的話，則可以直接按照攻擊力4、體力4以及特攻/物攻or特防or物防4，視個人羈絆及裝備祝福提升加成較多的屬性而定選擇的方法放。

2. 合成升級

可以購買Lv.9魔石以前，只推薦使用每日任務惡夢討伐戰及其他渠道獲得的魔石箱，等開隨機魔石累積足夠數量後，再去對魔石進行升級，不推薦使用魔石碎片升級。

（2枚同屬性Lv.3，可以僅消耗硬幣合成一枚Lv.4，省去購買時所需魔石碎片，2枚Lv.4可合成Lv.5，以此類推。）

魔石合成升1級，需要的資源大於2倍，但提供的戰力數值低於2倍，故升級優先序為主力角色魔石平均升級到同等級>專注升級單一魔石。

（九）魔石購買及升級途徑

1. 魔石購買

角色（及編隊頁面）

→右下角寶石狀圓形圖標

→消耗魔石碎片及硬幣換取指定屬性魔石



2. 魔石升級

角色(及編隊頁面)

→強化(角色)

→圖卡(或自製裝備)

→魔石欄位

→裝備好的魔石下方的向上箭頭圖案圓形按鈕

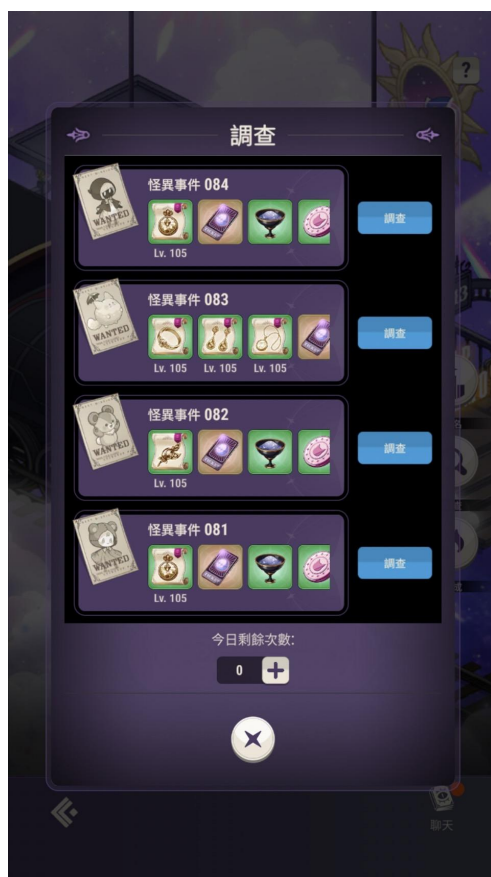
→可看到升級需求魔石碎片/硬幣數量



四、裝備

(一) 自製裝備簡介

- 1、學園建築掉落裝備最多只到Lv.100，後期主力角色均須換上自製裝備
- 2、只有自製的Lv.100裝才可以升級
- 3、銀河鐵道81後會掉落裝備升級所需材料：



(二) 自製裝備建議

1、前期(未滿學園90、無法兌換Lv.100裝備以前)

銀河鐵道集郵至怪異事件60，可以獲取銅礦35，但遠不足以做一套完整的85/100R裝。

目前和朋友討論後，分兩種情況有不同的推薦方案：

1. 學園等級75，銅礦數已達90

→可以買一套85R作為過渡

2. 學園等級75，銅礦數未達90

→留到學園等級90後直接購買100R

2、需要購買自製裝備時，須先確認清楚角色裝備欄位對應的裝備類型後，再用礦石兌換。

(三) 裝備選擇、販賣與製作

1. 裝備選擇及販賣

(1) 學園等級44及以前(A~F)

- 自動裝備機制優先序
裝備等級>SSR~R>A~F
- 裝備提供數值
A>高5級B>高10級C~F
- 推薦方法
 - 可以穿新等級裝備時，先勾選販賣C~F後，取消勾選不販售高於學園等級裝備，將C~F售出；之後檢查並比對裝備數值，A和B擇優。
 - 如需追求戰力最高值，先不出售裝備，按自動裝備後手動檢查所有非A階的裝備數值是否已經最高
→確認裝備好且不會有其他角色需要裝備後，可以再把剩餘裝備也都賣掉，自動裝備的紅點就會消失

2. 裝備製作(學園等級45後可進行)

(1) 學園等級45~89(R)

- 鼯鼠銅礦
 - 學園等級45解鎖Lv.55
 - 學園等級60解鎖Lv.70
 - 學園等級75解鎖Lv.85
 - 確認好主要戰鬥角色裝備的類型(戒指/項鍊/耳環/香水/胸針)，幫最主要戰鬥角色製作一套Lv.70或85的裝備
 - 相對不推薦55R裝，原因是前期學園等級提升很快，55裝會太快需要被汰換：70R和85R效益哪個更高暫時不確定，但更換後對戰力有不少提升，可以自行選擇其中一套。
 - 如果銅礦數量已達90、打算自製70/85裝備，推薦學園60/75後就盡早製作，讓裝備的效益最大化
- 自製裝備效果
 - 數值較同等級A~F裝備高
 - 可如同圖卡每項各自增加3個魔石欄位
 - 可如同圖卡額外升級魔力級別及魔王賢者祝福

- 裝備全部數值可重設，可以安心升級，唯有製造時消耗的資源無法完全返還，製作前須考慮及確認清楚。
- 自製裝備售出
 - 售出R/SR僅獲得材料魔王之光
 - 售出SSR返還製作時用到的金塊及寶珠怪具，但返還後的金塊只可用於同類型裝備升級，無法用以製造新裝備

(2) 學園等級90後 (SSR/SR/R)

- 鼯鼠銅礦/銀礦
 - 用先前存起來的銅/銀礦幫主力角色製作一套Lv.100的R/SR裝備
 - 銀河鐵道81後，透過調查可以額外獲取升級裝備至Lv.105及以上的材料
 - 學園掉落裝備最高只到Lv.100，所以後續準備都需要自行製作100裝，並透過銀河鐵道獲取裝備升級材料
- 鼯鼠金礦
 - 可以製作SSR裝備，但獲取機率很低
 - 有主推角色SSR且鑽石盈餘後，每次鼯鼠活動更新前可以湊到8抽賭金礦（15%機率獲取35枚金礦）
 - 星期二補3抽/星期五補4抽
 - 或者湊到40抽獲取100%可得的35枚金礦，為主推角色製作SSR裝備

3. 裝備製作及販售途徑

(1) 裝備製作

主頁

→ 學院活動

→ 鼯鼠先生的金礦

→ 製作裝備(右上角)



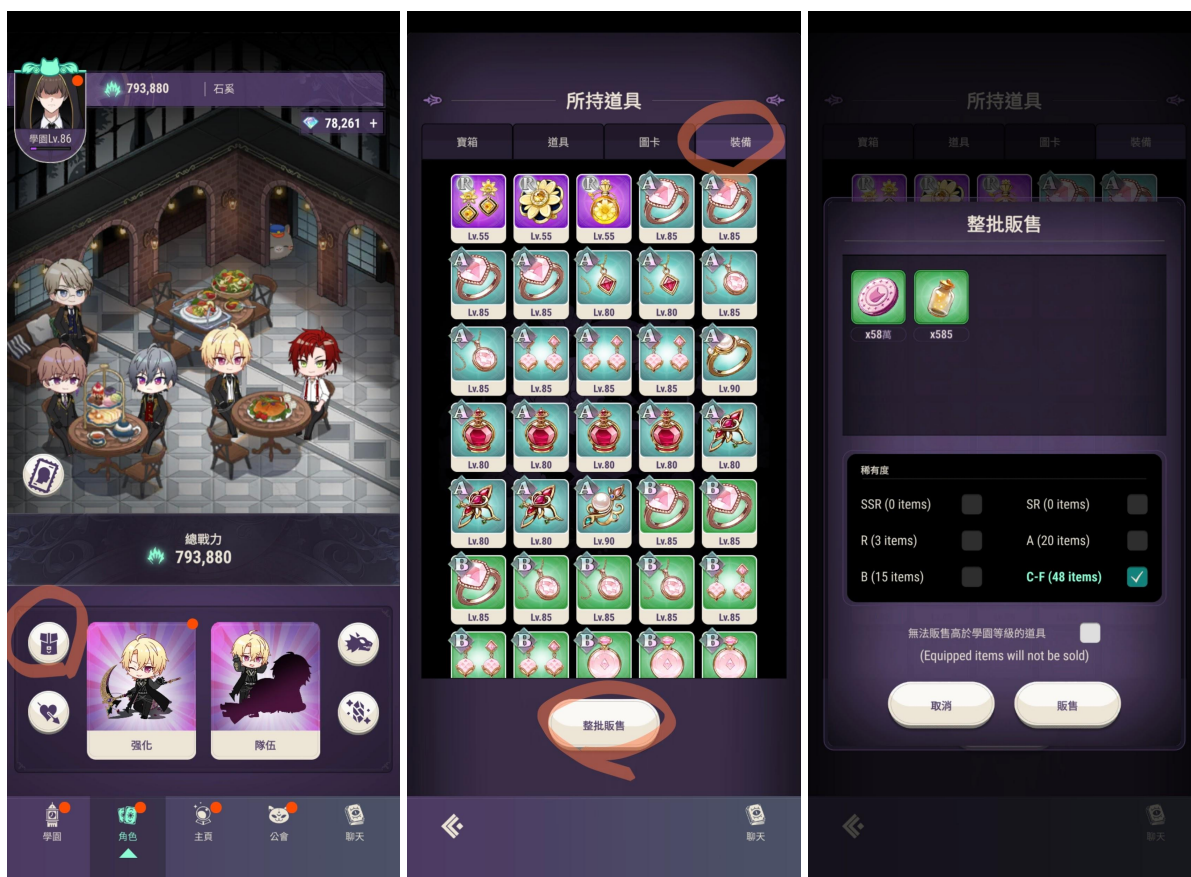
(2) 裝備販賣

角色(及編隊畫面)

→左側背包

→裝備

→整批販售(下方)



五、潛能(紀錄數值為「潛能」, 非戰力)

(一)潛能計算機

<https://reanrean.github.io/index/tkdb/potential.html>

(二)潛能數值及上限

1. 潛能數值會轉換成耐力/狂暴/魔性/人性, 再根據各項加成%換算成實際增加數值後, 顯示戰力增加。由於每個帳號和角色卡的%加成均有所不同, 儘管提升的潛能值在一定潛能%區間內相同, 仍然可以觀察到提升的戰力有所浮動。
 - a. 潛能藥水同%數加的潛能數值固定
 - b. 潛能數值轉換成戰力後, 因為會受到%加成影響, 所以每次按下去的戰力提升數值都不同
 - c. 不同學園等級&同%數的戰力數值提升%數也不同
2. 上限受到角色卡品級(SSR、SR、R)及帳號學園等級影響, 與角色覺醒等無關。
 - a. 學園等級影響潛能上限
 - i. 學園60後每升1級, SSR上限+3640(只確定85後規律如此)

(追回原本%數需要的藥水為 $3640 \times \% \text{數}$, 如60%需
 $3640 \times 60\% = 2184 \approx +10$ 情況下的219瓶藥水B)

3. 潛能上限

- a. 參考東謎同公司類似機制手遊亙古幻想, 推測學園等級過200後不再影響潛能上限, 故目前只拉表格到學園等級200
- b. 目前推估上限最大值為:
學園等級200/SSR/593600
- c. 數據整理及試算

 潛能藥水研究

整理者: 礪

(三)效益數據(部分數據可能只適用SSR, SR和R未完全驗證)

0%	效益開始降低	效益降到最低(提升值)	使用範圍限制
藥水C+30	約15%	15%以下+30 約18%+15 約26% +3 約27%~35% +15~17	35%
藥水B+48	約25%	約30%(+43) 約40%(+26) 約50%(+13) 約60%(+10, 最低)	到100%可用
藥水A+80	約60%	約70%(+30)	到100%可用
鑽石S+140	效益固定	效益固定	到100%可用

(100%及鑽石數據感謝Miya提供, 潛能藥水C的數據感謝冰晶及雪犬提供。此整理未放上所有數據, 僅紀錄其中幾個最主要的趨勢值)

(四)研究進度小結

- 學園等級影響潛能上限
 - 每升1級, 上限+3640
- 學園等級不影響已經累計的潛能值, 但因潛能上限會提升仍會影響%數
- 潛能數值/潛能上限=%數
- 潛能藥水加的潛能數值過特定%數後, 隨%數變高逐漸減小

(五)使用建議及藥水購買效益

- 使用順序建議(最左側最優先使用)
 - 0~15%:
藥水C→藥水B
 - 15~18%:

(藥水C→)藥水B(可以選擇將藥水C留給其他15%以下的需練角色)

- 18~27%:

藥水B

- 27~35%:

(藥水C→)藥水B

- 35~55%:

藥水B→藥水A

- 55~60%:

藥水A→藥水B

- 60~70%:(無課相對不推薦升到此區間和以上, 藥水A獲取不快且此區間效益銳減)

藥水A→藥水B

- 70%後:

鑽石S/藥水A/藥水B效益均固定, 有獲得且有需求就可以用(A、B藥水更建議留給其他需要練的角色)

無課目前推薦停在60%, 等學園等級提升潛能上限, 再繼續補回去60%。

(該項不完全確定效益, 因為儘管藥水A獲取速度不快和效益降低, 但藥水B的獲取量滿多且大致上算穩定;直接花、或者角色養到60%就把藥水留給新角色卡, 兩者都有可能是效益相對更高的方案。

可能需要自行判斷)

- 鑽石提升潛能效益

- 藥水A降至+31.5前(約等於70%):

「不建議」用鑽石S方案

高級商店4500鑽藥水A(每日重置), 效益大於鑽石S收益

- 70%後:

「不建議」購買商店的藥水A

直接使用鑽石S方案, 效益大於高級商店4500鑽藥水A

(有獲得無須鑽石的藥水A效益當然更高！還是可以直接用)

六、守護靈

(尚待研究整理)

已知目前已經升級過的守護靈，拿去作為經驗材料時只會吃掉守護靈的經驗，會**返還**守護靈本體

(被升級的守護靈，可以從預覽時顯示的增加經驗值看出「不包含」被吃守護靈本體經驗值)

不確定是否為官方bug，或者僅為正常的重置返還經驗值機制。

七、數值加成類型

(一)%類型加成

遊戲內數值加成%因為通貨膨脹效益非常高，遊戲內已知數值%加成有：

1. 全數值%

角色升級/覺醒

圖卡連結加成(受到覺醒/Lv.影響)

學園建設提升戰力建築

2. 特定數值%

圖卡/裝備魔王賢者祝福

羈絆解鎖加成

裝備&圖卡同品級組成套裝解鎖加成

守護靈

(二)純數值加成

(三)兩者差異比較

肆、日常任務及資源利用

一、集訓(研究中, 結論可能不正確)

(一)集訓推薦

1. 只使用鑽石免費次數完成每日任務集訓
2. 只推薦在有標註「集訓:金幣及學園經驗雙倍」的日期使用巴士券集訓(星期三、星期六)

(二)巴士券效益

研究中, 目前暫時確定

1. 先升完既有學園建築及打完鐵道後再集訓, 效益最高
2. 收益效益關係為

使用一張, 退出集訓畫面升級建築, 升完再使用下一張(鑽石次數同理)

>

一次使用多張, 系統自動估計預期收益

>

一張一張使用, 但不退出去升級

3. 學園建設升級已經被銀河鐵道進度卡住時, 一次使用多張巴士券的效益更高

待驗證

1. 已知分次集訓, 逐一升級完畢後再繼續集訓效益更高, 那麼, 先使用2小時或先使用10小時(時長較長)的效益何者更高?(待研究)

(三)集訓推薦流程

1. 鑽石次數

- 每日免費次數×1
消耗次數用來完成每日任務
- 額外次數
如有使用需求, 參照巴士券使用時機

2. 巴士券使用時機

- 週三
 - 集訓硬幣&學園經驗雙倍
- 週六
 - 集訓硬幣&學園經驗雙倍
 - 巴士券使用上限2倍

3. 其他注意事項

- 效益
 - 銀河鐵道
打到目前可推進的最高進度，影響學園經驗值收益
 - 金錢
升級學園建築，視建築不同可能影響金錢、靈感、學園經驗收益（角色戰力也會提升，升完後可嘗試回去打銀河鐵道）
 - 建築物一覽
建造，視新建築物功能決定是否影響收益
 - 報告
消耗靈感，影響金錢收益
 - 鑽石/巴士券其一升完後不繼續消耗，先退出集訓，升完既有金錢靈感&確認銀河鐵道最高再回去集訓
- 新手期（5次集訓可升1級學園等級）
可以維持每天使用完巴士券上限

4. 巴士券無課獲取途徑

- 每日任務獎勵（2小時券）
- 每輪7天累計登入之一（10小時券）
- 不定期的任務通行證獎勵
- 待補充的其他

二、惡夢討伐戰

（一）機制

1. 開放時間

一天開放兩次，開放時間為(UTC+8)

- 11:45~12:45
- 18:45~19:45

開放時段內可以打3場惡夢，一天打滿為6場。

2. 獎勵

第一次打及重複打的獎勵數不同，部分時候打不同房間的收益較專注打最高星更高。

舉例：

該時段有兩間彩蘋，高星收益分別為22/8，低星收益分別為13/5。

- 3場高星收益=22+8+8=38
- 2場高星+1場低星收益=22+8+13=43

(數值僅為舉例，非遊戲內實際值)

(二) 惡夢討伐戰任務

任務時間7或8天，領滿獎勵需求380星，可根據開放天數計算平均每場需求星數。

不計算初始贈予5彩蘋，打滿380星可得200彩蘋，平均下來一場惡夢額外獲得4.16彩蘋。

三、資源利用及獲取來源(優先施工中)

(一) 非官方日文wiki

<https://tokyodebnk.gamewiki.jp/%e3%82%a2%e3%82%a4%e3%83%86%e3%83%a0%e3%81%ae%e5%85%a5%e6%89%8b%e6%96%b9%e6%b3%95%e3%81%a8%e4%bd%bf%e7%94%a8%e5%85%88%e3%81%be%e3%81%a8%e3%82%81/>

(二) 中文版部分材料需求數整理

 東京謎影者整理 (出處: 難)

(三) 獲取來源(緩慢施工)

1. 鳳凰羽毛
2. 礦石
3. 月光墨水

- 新手累積登入7天獎勵(一次性)
- 學園活動→鼯鼠先生→累計特定抽數獎勵(都需要鑽石)
- 學園活動→月光召喚→免費抽抽數機率獲取、累計特定抽數獎勵(每週每天都有抽免費次數的話的話, 每週可以固定獲得兩次累計4抽時的2墨水, 每週一共4墨水)
- 鑽石抽礦石累計回饋活動

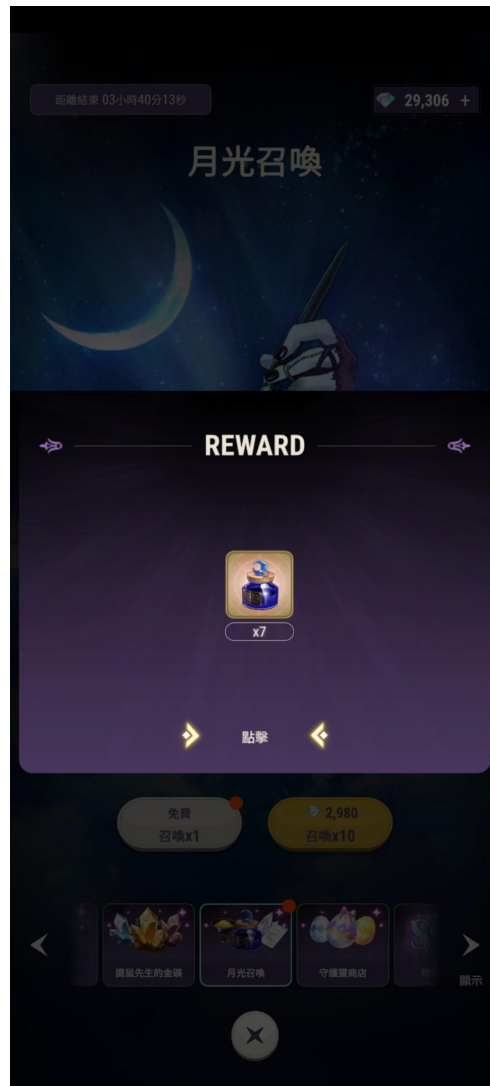
*月光召喚累計獎勵, 由於當期抽滿40抽不重置, 40抽之後只有每十抽的固定額外3墨水, 所以重課也不建議一期抽超過40抽)

(感謝肝臟、嘆浪旅人camel6813、ibis4155、lime5840)

*月光召喚理論上單抽最大值為9月光墨水, 需要同時滿足:

- 1%的月光墨水×3
- 該抽數符合累積獎勵抽數, 且對應累積獎勵給予3墨水
- 該抽恰為當期累計抽數10或10的倍數, 獲得每十抽的額外3墨水

附上7墨水實例:



4. 寶珠怪具
5. 黑暗物質
6. 公會/競技場貨幣
7. 彩虹蘋果

(1) 固定獲取途徑

- 學園建設升級獎勵
- 學園活動→高級商店

5彩虹蘋果/100鑽石(每日換日時及每星期二、五中午11時重置, 一週可以買9次)

- 學園活動→鳳凰商店

1彩虹蘋果/羽毛(? 重置)

(2) 不固定獲取途徑

- 惡夢討伐戰
- 惡夢討伐戰任務
- 各類禮包

(四)購買/使用效益

1. 礦石

a. 金礦

◆ 免費抽數

每週星期二、五中午11時，礦石藥水和高級商店會隨著新卡池一起重置

所以免費抽數有兩輪：

- 星期二中午重置後、星期二~星期三晚上換日後、星期四晚上換日後&星期五中午重置前，一共4次
- 星期五中午重置後、星期五~星期日晚上換日後、星期一晚上換日後&星期二中午重置前，一共5次

◆ 補抽數

平常可以視需求補抽數，賭第8抽15%的話，可以在星期五中午重置前補4抽(鑽石1200)到8；星期二中午重置前補3抽(鑽石900)到8。

(只打算少量賭礦的話，星期二中午重置前只需要補3抽，所以相對更推薦)

+可以順便當成花少少鑽換累計獎勵的墨水

◆ 賭礦效益

平常抽滿40抽相對不划算，只建議想抽的話補到第8抽，賭賭看15%+拿墨水。

抽40抽或以上比較划算的時間點是：

- 礦石獎勵活動(月中與貓貓井同時來)
- 鑽石獎勵活動(應該是月初)

礦石抽到40抽後，累計獎勵會整輪重置；墨水抽到40抽後，累計獎勵 **不會** 重置

一般來說，比較推薦只抽礦石，墨水慢慢存

(每週都有把免費次數抽滿的話，每週會有累計4抽獎勵的一共4個墨水，以及賭礦時的副產品包括墨水；金礦只有花鑽石賭了才有獲取機會)

為了讓反饋活動採計到最完整的鑽石數，補抽數和抽整輪都建議 **單抽**

(無活動期間也想抽到40的話, 加上免費次數單抽補到10抽後, 剩下3次10的倍數維持10連抽會更划算)

◆ 礦石開採券

活動期間消耗開採券不會增加鑽石消耗累積。

如果剛好因為禮包或其他原因有獲得開採券, 推薦留下來, 留給沒活動的期間、希望補抽數到8次時使用。

(感謝則洛、Miya、椿、雪奈、冰晶)

2. 月光藥水

3. 彩虹蘋果

伍、戰鬥機制

一、非官方日文wiki

https://tokyodebnk.gamewiki.jp/%e6%9d%b1%e3%83%87%e3%82%a3%e3%83%90%e6%88%a6%e9%97%98%e8%80%83%e5%af%9f/#goog_rewarded

二、中毒機制(待重新排版)

中毒傷害

基本機制

- 基礎傷害的隨機倍

7/11數據範圍為約1~60倍

12/23數據範圍為約1~30倍

- 每有角色行動，觸發一次中毒傷害
- 會被新的中毒debuff覆蓋，基礎傷害由最新的中毒施加者攻擊力決定

影響因素

- 基礎傷害由角色的「攻擊力」決定，不受特攻物攻影響
- 水火木

會受施加/被施加中毒方屬性相剋因素影響

- 詛咒

傷害增加5%

(40+2→42)

(242+12.1→255)

不確定是否受到對方防禦影響

特殊情況

- 中毒觸發後導致角色退場，額外觸發一次中毒傷害 (1-2 點血量)
- 怪異失控

自身解除debuff，其他仍有中毒的角色視失控次數連續扣除 2 點血量
失控最後一次攻擊回歸固定傷害隨機倍數

- 怪異施加debuff/生命值反轉

為基礎傷害的 1 倍

己方施加生命值反轉

為基礎傷害的 2 倍 (需要更多數據)

三、TU計數研究

1. 影片說明

東京謎影者TU機制 <https://youtu.be/QdBiB8r4Jjc>

(影片時長約1分34秒)

歡迎反饋錯漏或提問！

2. 簡單比喻

(已懂後快速回顧/只有一兩項機制不清楚, 此時適合看這邊)

- TU: 跑道長度。
- 初速: $(1000 - \text{角色速度}) / 10 = \text{進場跑道長度}$ (跑完放第一個技能)。
- 技能消耗TU數: 施放完技能後要跑多遠才能放下一個技能。
- 回合: 回合數 = TU數。角色施放技能後, 到施放下個技能前為止的跑道距離, 跑完後該角色可以出下一次技能。

例: 技能A標示需要250TU, 則施放技能A後要跑250TU的跑道長度, 跑完才能施放下個技能。

- 催眠: 跑完後重跑一段固定長度跑道。
- 暈眩: 跑道長度增加。

3. 詳細說明

- TU: Time unit, 時間單位。

進入戰鬥後，畫面上方有一長條，上面可見多角色隨時間向右前進，且數字越來越小。該數字值即為角色當下TU，TU為0時角色技能發動。

視發動的技能為何，在發動的當下**同時**扣除/增加對應MP數。



- 速度: 每張角色卡均有對應的速度數值，此數值為固定值，不因升級、技能或其他因素改變。速度對TU的影響機制為初速公式「 $(1000 - \text{角色速度}) / 10 = \text{進場TU}$ 」——**僅影響最初進場TU**！

以觀月累執事卡為例，角色速度為387，代入公式可得角色進場TU為61.3（TU條會進位/捨去，僅顯示整數值61或62）。



當進場TU倒數至0時，角色會發動戰鬥開始後第一項技能。所有在場角色的TU數以**相同**的速度扣除，**不受角色速度影響**。



公式 (1000-角色速度) ÷ 10 = 進場TU

角色	速度	進場TU	實際顯示TU
SSR溫泉伯玖	424	57.6	0
SSR常駐累	385	61.5	3.9
SSR常駐魁斗	290	71	13.4
R常駐萊卡	269	73.1	15.5
SSR私服昴流	143	85.7	28.1

進場後的TU顯示邏輯會如下表所示：

角色	角色速度	初速	進場TU顯示
X	300	70	70-50=20
Y	400	60	60-50=10
Z	500	50	50-50=0 (最先發動技能)

- 技能消耗TU數：該技能發動後，**下一技能**需隔多少TU才能發動。

舉例來說，假設一角色卡有技能ABC，發動所需TU數與MP數如下表↓

技能	所需TU	MP
A	200	-1
B	250	-2
C	150	+4

入場後技能順序為ABAC，且角色進場TU為50TU，（且無增加MP的被動技能）入場初始MP為4，則：

入場讀條50TU

→發動技能A(MP=4-1=3)→讀條200TU

→發動技能B(MP=3-2=1)→讀條250TU

→發動技能A(MP=1-1=0)→讀條200TU

→發動技能C(MP=0+4=4)→讀條150TU

- 回合：回合數=TU數。

2024/12/8，有該技能的9張角色卡均為-20%。

即原先發動200TU技能後，需過200TU才能施放下一技能；

若有敏捷提升Buff，僅需過 $200 \times (1-20\%) = 160$ TU，

即可施放下一技能。



- 催眠：角色沉睡一回合的時間，下一回合時甦醒但不發動技能，並需額外讀條150TU，才會重新施放技能。

150TU為**固定**數值，不受敏捷度提升buff影響。

(敏捷Buff被消除條件未測，是否受降速Debuff影響未測。)

舉例來說，假設該角色在發動技能B後被催眠，進入沉睡，則會呈現如下情形：

入場讀條50TU

→發動技能A(MP=4-1=3)→讀條200TU

→發動技能B(MP=3-2=1) **沉睡**→讀條250TU

→**跳過**技能A(MP=1-1=1)→讀條150TU

→發動技能A(MP=1-1=0)→讀條250TU

→發動技能C(MP=0+4=4)→讀條150TU

註：沉睡跳過技能施放後，可能會因角色血量改變、技能施放條件改變；角色被怪異技能奪取MP、原訂施放的技能MP不足等因素，導致施展的技能與預定的不同。不一定會維持ABAC的技能施放順序慣例。

- 暈眩：角色當前的TU數**直接增加**對應數值，使角色下次出招時間後延。目前角色間主要有兩種情形：

- i. 施放技能B擊敗debuff角色後，被施加暈眩+300TU

→發動技能B(MP=3-2=1)暈眩→原有讀條250TU+300TU

→發動技能A

- ii. Debuff角色進場後，對符合條件的角色直接施加暈眩

設己方角色卡X為當前場上TU數最高者，對方角色卡Y入場當下數值為500TU，而對方角色卡Y擁有「入場後為TU最高者+300TU」的被動技能。則角色卡X需待800TU隨時間扣除後，才能發動下一次技能。

如有發現任何錯漏歡迎回報修正補充！ ✨

感謝一起討論的所有朋友(つ´,,>^<)ω<`,,)

註：

初速公式來源為亙古幻想非官方日文wiki

(https://evertale.gamewiki.jp/tu_calc/#goog_rewarded)

實際計算過後與東謎實際戰鬥情形相符。

之後會找時間將感謝及參考資料重新排版至最下方！

三、待更新

陸、其他

一、分帳日常速刷攻略

訊息

領公會訊息鑽

公會

釣魚(推薦晚上11點更新後至隔日晚上7點前, 可提升每日19~20時公會發鑽上限)

貓咪來訪獎勵

角色

角色等級圖卡等級角色潛能各一次

學園

銀河鐵道+調查三次

集訓

競技場(可以只打一次)

主頁

競技場獎勵郵件

up池寶箱

學院活動挖礦月光墨水

日常任務獎勵(可僅領取活躍100獎勵, 其餘未領取會自動補送至信箱; 活躍100獎勵未領亦可於每日任務原有頁面補領, 可補領幾次待測。目前已知達成活躍點數後未領取, 隔日可正常補領+領取當日活躍100獎勵)

頭貼

VIP獎勵

切帳號

二、新手期無SSR時可參考的角色養成方案

(&圖卡裝備重設)

角色

◆ SR

最多升其中一張到75, 其他張最多升到25

為了囤鑽可以升更高一些過劇情+增加競技場鑽石, 但升太高有可能會讓抽到SSR後無資源可練

◆ R

不升, 需要做日常任務的角色升級可以升1級, 但滿25不要突破

◆ 潛能

每日任務升一次可以安心升!

如果有戰力需求需要花藥水, 建議潛能15%以上不使用藥水C、潛能25%以上不使用藥水B, 藥水A都留給SSR

圖卡

◆ Lv.

「不可」重設, 最多升到40

◆ 魔力級別

可以重設, 安心升到最高

◆ 特殊效果(魔王賢者祝福)

可以重設, 安心升到最高

(可以重設的項目, 選擇重設後會返還100%使用的資源)

(圖卡及自製裝備皆有重設功能)

三、音遊小技巧

- 單指連點
- 連上藍芽耳機後斷連
 - 方法:先連接好藍芽耳機,音遊開始後切斷藍芽連結,就會自動有三星
 - 實例:

<https://imgur.com/a/nNm1bJl>

(出處:ibis4155)

四、抽數期望值計算機

 抽數期望值計算機(請建立副本或下載,勿要求共用)

建立副本後,在底色區域填入抽卡機率和預計投入的抽數就可以了!

目前限定/新出SSR不歪機率是0.7%(填入0.007),圖卡SSR不歪機率是2.8%(填入0.028);

常駐upSSR不歪機率是0.719%(填入0.00719),圖卡SSR不歪機率是2.875%(填入0.002875)

有興趣研究計算原理的話可見出處機制分析。

出處:https://www.ptt.cc/bbs/FATE_GO/M.1670523358.A.9D1.html

五、課金cp值和相關機制

(一)課金cp值一覽表

1. 中文

 角色能力數值、課金CP值一覽

出處:

<https://forum.gamer.com.tw/C.php?bsn=37645&snA=19&subbsn=0&last=1#down>

<https://www.plurk.com/p/3fx0ne2zxf>

2. 日文

<https://x.com/judan004/status/1789149147641401493?t=VQkEICv9dOSJzNQ-nh9YQg&s=19>

(二)日幣可能優先

因日幣匯率低，以日幣課金可以讓最大檔位新台幣3250節省至新台幣2025(受日幣兌換時匯率或課金當下匯率影響而有所不同，此數值為2024/6/22時獲得的數據)

(三)煙火

1. 對應課金檔位>日幣¥10000時可以看到煙火通知。

(*檔位¥9000尚未測試過)

~~2. 關掉煙火通知就可以在大額課金時不被看見哦~~

(四)VIP級距(施工中)

VIP1 60

VIP2 500

VIP3 1500

VIP4 4000

VIP5 8000

VIP6 15000

VIP7 35000

VIP8 80000

VIP9 150000

VIP10 250000

VIP11 400000

VIP12 600000

(數據感謝奈奈、Miya、雞、lizard6519提供)

六、公會獎勵

- (一)釣魚數與領鑽上限關係
- (二)貓咪來訪次數對應獎勵, 不同星級需求次數

七、bug整理及應對方法

(一)訊息跳頻

根據觀察, 跳頻目前有觀察到的主因是「訊息未完全傳送就切換頻道」, 舉例來說比如私訊傳完就切換到世頻。

1. 規避方法:

- 傳訊息後確認兩個勾勾出現
- 安全起見多等幾秒, 再切去其他聊天頁面

(二)幫人換頭貼事件

1. 方法

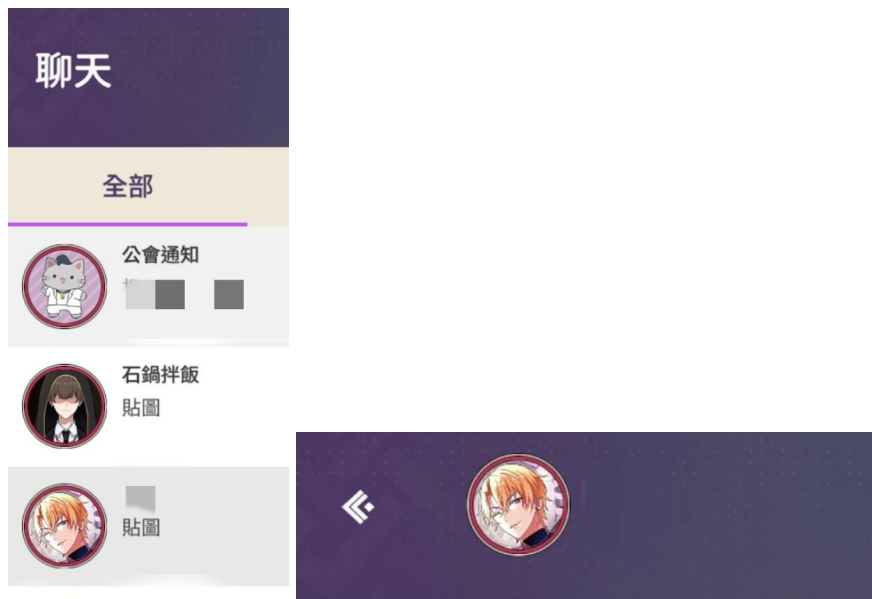
目前可以幫人換的標準不確定, 但換頭貼的流程大致為

- A傳訊息
- B回傳
- A再傳訊息

此時若B可被更換頭貼, (僅)A方可見B的頭貼會被改為A方頭貼, 維持到B再回傳訊息或訊息過多被系統清除以前都不會改變。

2. 成果紀錄:(收到協助測試朋友的許可轉載後陸續更新)

- (1)我幫人換(意外狀況下目前成功四次, 但結果相同僅放一次)



*僅可在此兩處看到頭貼改變，實際對話時頭貼受對方回覆當下狀態而定。

(2) 朋友幫我換



八、模擬器腳本提醒

經提醒，模擬器腳本可能有外掛疑慮。

儘管目前沒有看到東謎官方對模擬器及外掛等操作的聲明，但額外在此提醒，如果在意自己的帳號可以避免使用。

柒、後記

在後方留了一個欄位，給自己放可能只有自己需要的攻略整理無正相關紀錄，因為不是資料閱覽者需要的內容，放後方也比較不影響閱讀～

內容預計是心得&後續更新方向，有需要的話可以大致參考！

● 2024/7/29 01:05

前段時間比較忙碌，有不少研究持續進行中&資訊收集到，但都沒有更新到文檔內。

忙碌告一段落後，預計開始恢復更新的同時，也對後續更新有比較清楚的想法了！

整理文檔的初衷和目的一直是希望能把各處的資訊彙整，避免過於零散導致資訊不易查。由於研究數值/規律僅為開心，並非必須，開始忙碌之後決定不繼續研究相關。

已經研究過的會保留，整理完陸續更新，其他的數值研究後續只會收集資訊而不自己進行。

非常非常非常感謝主動聯繫我提供資訊或鼓勵的大家，感謝名單已經稍微有頭緒該放哪裡，但追溯資訊來源和排版研究都還需要時間TT

先前考量到資訊大多是在匿名社群收到，所以感謝也都採不記名形式。

文檔更新後還陸續收到了許多幫助和資訊提供，也收到引用可能不夠明確的提醒，目前在嘗試追溯清楚資料來源，整理後會再一併更新；匿名平台收到的資訊，到時也會改採匿名ID註記。

之後會大改版感謝內容！

先再次謝謝大家TT

柒-1、個人感謝及聯繫方式

1. 再次感謝CT-1小巧可愛公會的大家和所有認識的朋友、東謎LINE社群的大家和嘆浪旅人，以及網路上的資料整理者們！

因為有大家提供的資訊，我才能整理出這份資料(●◡●)♥

等整理完資訊來源，會大翻新感謝段落；預計會在這邊感謝收到的鼓勵和建議，下方來源整理感謝資料出處！非常感謝大家TT

2. 如果需要聯繫我：

好友搜索：CT-1碇伊卡哇私訊

（碇讀音同七/溪，可以複製搜尋、手寫或者讀音找字）

or

<https://www.plurk.com/p/3fz2l5eeys>

（可能都不會即時看到，看到後會盡快回覆><）

捌、資訊來源註記及感謝（優先施工中）

註一：**可能**因個人疏漏&記憶力不足導致**未紀錄完全**，如果有發現自己未被記錄到，**需要再麻煩大家提醒補充**。

註二：排版施工中，來源名單整理中。

註三：資訊大多為遊戲內固定機制，但非常感謝提供資訊或者研究整理資訊的大家，所以有收到幫助的都會盡量註記

曾經收到多來源&分不清先後的話會同時註記，部分情況下因訊息紀錄遺失（如遊戲內私訊討論、群組訊息難以找尋），很可能會有漏標記的情況><

註四：網址類放上時，有出處者皆已標記出處。未避免冗贅，故不再重複註記網址和其出處。

全文整體

貳、圖鑑百科

一、新入坑可參考簡要攻略

二、貓咪圖鑑

（一）貓咪來訪時段：

文檔整理：雞、小桑

LINE東謎社群：Lily、語盈

CT1：小巧可愛公會的大家、藍亭

(二) 貓咪來訪研究：

CT1: 小巧可愛公會的大家、雪奈、雪犬、宸

參、角色培養

一、角色等級

二、圖卡

三、魔石

四、裝備

五、潛能

測試、數據提供及計算：冰晶、Miya、裴伊

討論：冰晶、肝臟、悠、Miya、裴伊、Rin、雪奈、Zumi、七折、玥蝶、雪犬、雛

六、守護靈

(尚待研究整理)

七、數值加成類型

肆、日常任務及資源利用

一、集訓(研究中, 結論可能不正確)

二、惡夢討伐戰

三、資源利用及獲取

伍、戰鬥機制

一、非官方日文wiki

二、TU計數研究

討論：好多好多朋友們, 數不太清><感謝一起討論的大家！！需要註記的話再和我說✧

陸、其他

一、分帳速刷攻略

二、新手期無SSR時可參考的角色養成方案

三、音遊小技巧

四、抽數期望值計算機

五、課金cp值和相關機制

六、公會獎勵 30

七、bug整理及應對方法

(一) 訊息跳頻

八、模擬器腳本提醒