

全員が同時編集すると扱いにくいので、「ファイル」メニューからコピーしての使用をオススメします

Generate Extension GenEx β 2.1

> 該当イベント記事

目次

幻獣大戦の報酬で得られる パーツ Gene を組み合わせてランドエクステンションを設計する

● x ▲ x ● = エクステ シリーズ

> パーツリスト

> シミュレータ

> 基本ルール

アップデート履歴

パーツリスト

スキル内の[x]は対象をリストから任意に選択可能。リストはシミュレータに記載。

Gene	skill	種類	効果値	HP	PHY	INT	AGI	所有ランド	
C o r n e t	1 敵全員のHPに対象のAGI増加分の[n]%ダメージ	攻撃	100	60	9	7	24	FISHER ISLAND'G	使用
	2 [x]敵のHPに自分のAGI低下分の[n]%ダメージ	攻撃	190	30	0	0	70	グラファイ・アドベン	
	3 [x]敵のHPに対象のPHY低下分の[n]%ダメージ	攻撃	150	26	22	20	32	始まりの国 Dragon -	
	4 敵全員のHPに、自分のINTの[n]%ダメージ、対象が毒状態時+20%	攻撃	55	14	0	47	39	Ocean	使用
	5 [x]敵のHPに対象の最大HPの[n]±10%ダメージ	攻撃	45	14	21	28	37	流星街	使用
	6 味方全員をそれぞれ[n]%の確率でバリア状態にする	状態	40	15	24	34	27	ファオ帝国 / Fao's E	使用
	7 最もMAXHPの低い味方のHPを回復係数の[n]%分回復	回復	100	7	0	83	10	Tangerine	使用
	8 最もMAXHPの低い味方のHPをPHY回復係数の[n]%分回復	回復	100	0	81	0	19	チキン海賊団	
	9 一番HPの低い味方のHPを、敵全体のPHY/INT/AGI増加分合計の[n]%分回復	回復	45	22	31	33	14	Sage - For Beginne	
B a b y	10 中衛の敵を恐怖状態にすることがある	状態	0	15	80	0	5	始まりの国 Dragon -	使用
	11 先頭の敵を[n]%の確率でデコイ状態にする	状態	50	20	20	20	40	FISHER ISLAND'G	使用
	12 敵味方全員の混乱状態を[n]%の確率で解除する	状態	120	25	75	0	0	Ocean	
	13 味方全員のAGIを対象のAGI低下分の[n]%アップ	補助	40	60	0	0	40	ファオ帝国 / Fao's E	使用
	14 敵味方全員の恐怖状態を[n]%の確率で解除する	状態	150	25	0	0	75	流星街	
	15 自分のPHYを先頭の味方のINTの[n]%アップ	補助	10	59	41	0	0	チキン海賊団	使用
	16 自分のINTを最後尾の味方のPHYの[n]%アップ	補助	10	41	0	38	21	Tangerine	使用
	17 自分のAGIを先頭の味方のINTの[n]%アップ	補助	8	39	0	0	61	Sage - For Beginne	使用
	18 自分のAGIを最後尾の味方のPHYの[n]%アップ	補助	8	57	0	0	43	グラファイ・アドベン	使用
B l u e	19 [x]敵のAGIを対象のAGI増加分の[n]%分ダウン	補助	50	6	30	30	34	チキン海賊団	
	20 敵味方全員のPHYを対象のPHY増加分の[n]%分ダウン	補助	70	20	0	65	15	Tangerine	
	21 [x]味方のINTを自分のPHYの[n]%分アップ	補助	20	13	47	0	40	Sage - For Beginne	使用
	22 敵味方全員のAGIを対象の最大HPの[n]±2%ダウン	補助	8	47	11	13	29	ファオ帝国 / Fao's E	使用
	23 敵味方全員を混乱状態にすることがある	状態	0	0	0	66	34	グラファイ・アドベン	
	24 一番HPの高い敵を毒状態にすることがある	状態	0	0	0	90	10	FISHER ISLAND'G	
	25 中衛の味方のPHYを自分のPHYの[n]%アップ	補助	16	0	77	0	23	始まりの国 Dragon -	使用
	26 中衛の味方のINTを自分のINTの[n]%アップ	補助	16	0	0	74	26	Ocean	使用
	27 中衛の味方のAGIを自分のAGIの[n]%アップ	補助	14	19	0	0	81	流星街	使用
R e d	28 敵全員のHPに自分のINTの[n]%分ダメージ	攻撃	60	15	8	50	27	FISHER ISLAND'G	
	29 最後尾の敵のHPに自分のPHYの[n]%分ダメージ	攻撃	96	10	68	5	17	始まりの国 Dragon -	使用
	30 最後尾の敵のHPに自分のINTの[n]%分ダメージ	攻撃	96	5	5	60	30	Ocean	使用
	31 一番PHYの低い敵のHPに自分のPHYの[n]%分ダメージ	攻撃	104	23	66	0	11	グラファイ・アドベン	
	32 一番INTの高い敵のHPに自分のINTの[n]%分ダメージ	攻撃	104	0	0	76	24	ファオ帝国 / Fao's E	
	33 敵全員のHPに自分のAGIの[n]%分ダメージ、相手が恐怖時+40%	攻撃	30	40	0	0	60	Sage - For Beginne	使用
	34 中衛の味方のHPを回復係数の[n]%分回復	回復	150	22	0	66	12	流星街	
	35 中衛の味方のHPをPHY回復係数の[n]%分回復	回復	150	31	63	0	6	チキン海賊団	使用
	36 味方全員のHPを回復係数の[n]%分回復	回復	48	0	10	65	25	Tangerine	使用

Base	攻撃	補助	回復	状態
A	100	x 70		
B	70	x 100		
C	55	x 55		
D	150	x 100		
E	100	x 70		
F	70	x 100		
G	40	x 45		
H	120	x 130		
I	45	x 40		
J	100	x 100		
K	30	x 40	x 40	
L	45	x 50	x 80	
M	65	x 90	x 90	
N	120	x 80	x 60	

全員が同時編集すると扱いにくいため、「ファイル」メニューからコピーしての使用をオススメします

Generate Extension GenEx β 2.1

[> 該当イベント記事](#)

目次

[> パーツリスト](#)

[> シミュレータ](#)

[> 基本ルール](#)

アップデート履歴

幻獣大戦の報酬で得られる パーツ Gene を組み合わせてランドエクステンションを設計する

○ × ▲ × ● = エクステ シリーズ

O	30	x	40	x	60
P	90	x	35	x	45
Q	80	x	90	x	60
R	80	x	90	x	55
S	140	x	80	x	80
T	30	x	40	x	60
U	105	x	115	x	80
V	90	x	60	x	70
W	90	x	40	x	30
X	65	x	80	x	90
Y	30	x	25	x	35

シミュレータ

まずベースを選択し、その後Geneを選択して下さい。

random ボタンはPCで動作します。Baseと、それに対応したGeneがランダムで入ります。同時に手に入らないはずの組み合わせもあり得ます。

Base

B

Gene

攻撃

1

先頭の

状態

11

最も小の

最後尾の

HP	40 %		(?) [1]	63	Legendary 初期パラメータ (図鑑相当)
PHY	15 %			8	※参考値であり、実装時は最大で±3の誤差があります
INT	14 %			7	
AGI	31 %			16	

random

Geneのみ

ランドの獲得Gene

Ocean

Legendaryのスキル効果が表示されます。

- 敵全員のHPに対象のAGI増加分の70%ダメージ
- 先頭の敵を50%の確率でデコイ状態にする

※状態異常解除率が100を超える場合、エクステンション作成時に100に修正されます。

※「敵味方全員」とあるスキルは実装では敵全員、味方全員の順に2行のスキルになります。

※±n%のスキルは全てのレアリティで同じ振れ幅が適用されます。下限は最低でも1となります。

(?) [2]

E	R	U	C
65	60	55	50

4 12 26 30

基本ルール

- ・ベースとGeneの組み合わせにより、スキルの効果値とパラメータ傾向が自動計算される。
- ・Geneは必ず2-3つの組み合わせにしなければいけない。
- ・ベースは全種から1つ選び、GeneのTypeと一致した組み合わせにする必要がある。
- ・Geneの効果値×はめ込むベースに設定された係数(%)で最終効果値が決まる
- ・パラメータ傾向はGene 全ての平均値で決まる。
- ・スキルが敵の前衛、中衛、後衛の2つ以下を対象とするスキルのみで組み合わせてはいけない。(上記、3ポジション全てを含む場合はOK。)
- ・Epic以下は次のようにスキル効果値が減少する。

Geneのスキル種類の数により減少率が変化

同種	攻撃と回復	その他	状態異常の解除率
1つ	-5ずつ	-20%ずつ	変化なし
2つ	-3ずつ	-20%ずつ	変化なし
		ただし最大で-5まで	

[1] ステータス傾向が100%の配分で表示されます。合計値は他シリーズと同じです。

[2] Epic以下のレアリティの効果値は以下になります。