

固定ダメージA

5

0

編集

HP:

0

☒ 固定ダメージ ☐ 割合ダメージ(%)

追加

削除

→

←

ダメージ軽減率(%):

▼

なし

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値

☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ:

残りのHP:

必要なHP:

計算/再計算

- ①ダメージの名前を入力
- ②固定/割合ダメージを選択し、値を入力

追加ボタンを押してリストに登録

☐ 固定ダメージA

固定ダメージA

5

0

編集

HP:

0

☒ 固定ダメージ☐ 割合ダメージ(%)

追加

削除

→

←

ダメージ軽減率(%):

▼

なし

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ:

残りのHP:

必要なHP:

計算/再計算



- ☐ 固定ダメージA  
☐ 割合ダメージA

割合ダメージA

5

30

編集

HP:

0

☐ 固定ダメージ

☒ 割合ダメージ(%)

追加

削除



ダメージ軽減率(%):

▼

なし

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値

☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ:

残りのHP:

必要なHP:

計算/再計算

登録したダメージにチェックを入れる  
と、左下のリストで管理できる

☒ 固定ダメージ A  
☒ 割合ダメージ A

割合ダメージ A

0

30

編集

HP:

0

☐ 固定ダメージ

☒ 割合ダメージ(%)

追加

削除

固定ダメージ A  
割合ダメージ A

→

←

ダメージ軽減率(%):

▼

なし

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値

☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ:

残りのHP:

必要なHP:

計算/再計算

☒ 固定ダメージA  
☒ 割合ダメージA

割合ダメージA

0

30

☐ 固定ダメージ☒ 割合ダメージ(%)

追加

削除

固定ダメージA  
割合ダメージA

→

←

割合ダメージA

ダメージ軽減率(%):

▼

なし

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ:  
残りのHP:  
必要なHP:

計算/再計算

計算に含めたいダメージを選択し、「→」ボタンを押して下中央のリストにセットする

☒ 固定ダメージA  
☒ 割合ダメージA

割合ダメージA

0

30

編集

HP:

0

☐ 固定ダメージ ☒ 割合ダメージ(%)

追加

削除

固定ダメージA  
割合ダメージA

→

←

割合ダメージA

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ:  
残りのHP:  
必要なHP:

ダメージ軽減率(%):

▼

1  
5  
10  
15  
20  
25  
30  
35  
40  
45  
50  
55  
60  
65  
70  
75  
80  
85  
90

追加

クリア

受けるダメージに対する軽  
減率をリストから選択



☒ 固定ダメージA  
☒ 割合ダメージA

割合ダメージA

0

30

☐ 固定ダメージ ☒ 割合ダメージ(%)

追加

削除

軽減率を選択したら追加  
ボタンを押して登録  
(重ね掛け可能)

固定ダメージA  
割合ダメージA



割合ダメージA

ダメージ軽減率(%):

50

50

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値

☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ:  
残りのHP:  
必要なHP:

計算/再計算

☒ 固定ダメージA  
☒ 割合ダメージA

割合ダメージA

0

30

☐ 固定ダメージ☒ 割合

セットが完了したら、計算ボタンを押す  
計算結果として  
・敵から受けるダメージ  
・自分の残りHP  
・耐久に必要なHP  
が表示される

固定ダメージA  
割合ダメージA



割合ダメージA

ダメージ軽減率(%):

50

50

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ: 4500

残りのHP: 25500

必要なHP: 0

計算/再計算



☒ 固定ダメージA  
☒ 割合ダメージA

固定A

5000

30

編集

HP:

30000

☒ 固定ダメージ ☐ 割合ダメージ(%)

追加 名前・値を変更した後、編集  
ボタンを押すことでダメージの  
再登録ができる

固定ダメージA  
割合ダメージA

→

割合ダメージA

←

50

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値

☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ: 4500  
残りのHP: 25500  
必要なHP: 0

計算/再計算

☒ 固定ダメージA  
☒ 固定A

固定A

5000

30

編集

HP:

30000

☒ 固定ダメージ ☐ 割合ダメージ(%)

追加

削除

固定ダメージA  
固定A



固定A

ダメージ軽減率(%):

50

50

追加

クリア

☒ 追加 ☐ 名前 ☐ 値

☒ 昇順 ☐ 降順

受けるダメージ: 4500  
残りのHP: 25500  
必要なHP: 0

計算/再計算



☒ 割合A  
☒ 割合B  
☒ 固定A  
☒ 固定B

固定A  
固定B  
割合B  
割合A

固定B

2000

☒ 固定ダメージ

固定A

☐ 追加 ☐ 名前 ☒ 値

☐ 昇順 ☒ 降順

受けるダメージ:

残りのHP:

必要なHP:

左下のリストではダメージを追加/名前/値の順番で  
それぞれ昇順/降順にソートすることができる

(例として)

・割合A:20

・割合B:50

・固定A:5000

・固定B:2000

のように設定した攻撃値に対して降順でソートを行うと  
固定A→固定B→割合B→割合Aの順番で表示される

なし

追加

クリア

計算/再計算

<input checked="" type="checkbox"/>	割合A
<input checked="" type="checkbox"/>	割合B
<input checked="" type="checkbox"/>	固定A
<input checked="" type="checkbox"/>	固定B

固定A
固定B
割合B
割合A

固定B

2000

0

編集

HP:

30000

☒ 固定ダメージ

実際にダメージを計算してみる。

(※敵は下中央のリストに指定した順番で連続攻撃を行う)

(※割合ダメージの定義...自分の残りHPの○%分のダメージ)

①「割合A」の実際の攻撃値は次のように計算される

$$30000 * 0.2 * (1 - 0.5) * (1 - 0.3) = 2100$$

②「割合B」の実際の攻撃値は次のように計算される

$$(30000 - 2100) * 0.5 * (1 - 0.5) * (1 - 0.3) = 4882.5$$

③「固定A」の実際の攻撃値は次のように計算される

$$5000 * (1 - 0.5) * (1 - 0.3) = 1750$$

④「固定B」の実際の攻撃値は次のように計算される

$$2000 * (1 - 0.5) * (1 - 0.3) = 700$$

以上より、受けるダメージは

$$2100 + 4882.5 + 1750 + 700 = 9432.5$$

→

←

割合A  
割合B  
固定A  
固定B☐ 追加 ☐ 名前 ☒ 値☐ 昇順 ☒ 降順

受けるダメージ: 9432

残りのHP: 20568

必要なHP: 0

計算/再計算

- ☒ 割合A
- ☒ 割合B
- ☒ 固定A
- ☒ 固定B

HP:

☒ 固定ダメージ ☐ 割合ダメージ(%)

先程のリストを使い、攻撃順を変えて再計算すると  
受けるダメージが微量に変化したことが分かる

- 固定A
- 固定B
- ☒ 割合B
- 割合A

→

←

- 割合A
- 固定A
- 割合B
- 固定B

ダメージ軽減率(%):

  
☐ 追加 ☐ 名前 ☒ 値☐ 昇順 ☒ 降順

受けるダメージ: 9126

残りのHP: 20874

必要なHP: 0