

ステータス それぞれ MAX300 まで

攻撃: 各武器の攻撃力・貫通率・命中率(1につき 0.2275%?/0.1450%/0.0146%)

防御: 各武器の防御率(数値上がるごとに上昇率低下 0.32% ~ 0.09%)

燃料: 積載燃料、最大積載量(燃料1につき搭載量が60kg上がる)

精神: スキルポイント(RPGで言うマジックポイント)の量および回復量に影響 (1につき8 MAX500超えるたびに回復量+1)

回避: 回避力(敵の攻撃が当たる確率が低下する。)(1につき0.1666%)

シールド: シールド(盾のような存在、これがある内はエネルギーにダメージを受けない。シールドは飛行中でも自動回復する)(1につき33)

ステータス計算機 : <http://www.acecalcs.net/>

攻撃力 防御率 回避率、命中率について

攻撃力 = 防御率 - 貫通率

攻撃に振ると貫通率が (最大45.10%まで) あがる

貫通率とは相手の防御力を (最大45.10%) 無効化できる力 (0以下にはならない)

回避率 = 命中率 - 回避率

回避をあげると回避率があがる

例.命中率 120%のエドリルを回避率70%のIギアに撃つ (Buffとかの考慮なし)

120-70=50 このIギアにはエドリルの4発がそれぞれ50%の確率で当たることになる

命中率は武器の射程によって変化し、射程を超えた場合命中率が減少する。

武器射程は軽視されがちであるが、極めて重要である。

また、サブウェポンの場合は武器射程4000mであるため気にする必要は全く無い。

攻撃というステータスについて

攻撃のステータスにポイントを振ることで攻撃力と命中率も少し上がるが、一番の効果は貫通率アップである。

これにより防御型の相手に対しより大きなダメージを与えることができるようになる。

しかし、MOBに対してはそこまで大きな差はでない。もちろん攻撃1と攻撃300ではそれなりの差にはなるが。

攻撃に振るということは、威力を上げるのではなく貫通による相手の防御を相殺することと認識したほうがよい。

各ギアのステ振りについて

あくまで参考程度に自分の思う通りに振るのが一番
どのギアにも共通すること

- 燃料は最低限に振る (重さ69%以下になるよう) 70%を超えた場合ペナルティがつく。
 - 70% ~ 79% で消費燃料2倍、80%以上になるとブースターの使用が不可能になる。実際79%でも問題ない。
 - ある程度燃料に振った後は、燃料切れになる前に弾薬が尽きるようになるので79%以下を意識すればいい。(戦争で哨戒・偵察を主にするような場合は除く)
 - 上位のアーマー、エンジンほど重くなるので、他のステにポイントを振る前に、装備変更で80%を超えないか要確認。

シールドは振るだけ無駄（エンジンの要求値に含まれる場合は別）

- 精神は63(SP500)を超えると回復ボーナスがつく（回復量が3から4になる）。
 - SP 0 – 499 回復量3, SP 500 – 999 回復量4, SP 1000 – 1499 回復量5と、SPが500の倍数を超えるごとに回復量が+1される。

一番早くレベルを上げる方法は攻撃極振りでも中立チャンネルに引きこもること
AG、MGは0エンジン装備可能なステにした後に攻撃極
(満足するレベルになったらLv53のサイドストーリーミッションをこなそう ステータス再振り可能)

武器のステータスの読み方

メイン武器

攻撃	最低攻撃力 ~ 最高攻撃力 x (発射回数 x 発射弾数)
damage/sec	秒間ダメージ(この項目のみエンチャント適用後の数値) 影響を受けるのは攻撃力と再攻撃時間。命中は計算されない。
命中率	武器命中率+ステ攻撃力分の命中率+buffが計算に使用される命中率
貫通率	武器貫通率+ステ攻撃力分の貫通率が計算に使用される貫通率
距離	その武器の有効射程距離。ロック距離はレーダーに依存する。レーダー距離 > 射程距離の場合はロックできるがほぼミスとなる。
再攻撃時間	一発撃ってから次の攻撃を発射するまでにかかる時間。
過熱時間	連続発射でオーバーヒートするまでの時間。

サブ武器

攻撃	最低攻撃力 ~ 最高攻撃力 x (発射回数 x 発射弾数)
damage/sec	秒間ダメージ(この項目のみエンチャント適用後の数値) 影響を受けるのは攻撃力と再攻撃時間。命中は計算されない。
命中率	武器命中率+ステ攻撃力分の命中率+buffが計算に使用される命中率
貫通率	武器貫通率+ステ攻撃力分の貫通率が計算に使用される貫通率
距離	ミサイルが自爆してしまうまでの距離。これが短いと、高速で逃げるIギアなどに追いつく前に爆発する。
再攻撃時間	一発撃ってから次の攻撃を発射するまでにかかる時間。
有効角度	ミサイルをロックオンできる角度。Iギアは「フレンジ」で+5度される。
速度	ミサイルがターゲットを追尾する速度。これが低いと、ジェットエンジンを積んだIギアやBギアにブーストで逃げられる。
誘導角	ミサイルがターゲットを追尾するためにとれる旋回角度。ぐるぐる回るミサイルはこれが高い。
爆発範囲	ミサイルがMobまたは敵勢力PCにHITする判定距離。BギアのみGBM・ABMを使用しながら発射すると増加する

• 爆発範囲について

- ミサイルの着弾位置を起点とした周囲 mにHIT判定が発生する。
ミサイルが当たりやすくなるわけではなく、障害物や地面に当たってしまった場合でも、この範囲内にターゲットが居れば当たるというだけ。
上げたからと言って範囲攻撃になったりはせず、爆発範囲150mだろうがHitするのはミサイル1つにつき1体だけ。
どれだけ伸びてもGBM・ABMの様にノーロックで当たるような状態にはならず、ロッ

クして撃たないとHIT判定が発生しない。

コメント

- AGの場合、防御はいくら上げててもBG爆撃で即死なんであまり意味無い気がする - 名無しさん 2009-02-21 03:28:01
- AGはあげるならシールドに鬼振りのほうがいい。 - 名無しさん 2009-02-21 09:16:21
- Mギアに関してのみ、育成時の攻撃極振りはお勧めしない。低速エンジン+スキルの方が攻撃能力ははるかに高く、効率ではバランスビルドが最良と思われる。 - 名無しさん 2009-02-27 02:08:32
- 燃料で「重さ69%以下に～」とあるが、航続距離を考慮しなければ79%以下常用オススメ。燃料消費は増えるが、機動性には影響なく運用出来る。 - 名無しさん 2009-02-28 00:31:17
- 攻撃力 = 武器基礎攻撃力 x (ステータ補正) x (エンチャント補正) x (バフ補正) 但し、攻撃ステータが低い場合は別の式になるっぽい - 名無しさん 2010-07-03 12:49:43
- 再攻撃時間について：ホーク等の複数回発射する武器は、最後の弾が発射されてから次に発射できるまでの時間 - 名無しさん 2010-07-03 12:58:39
- 例えばホークは1.4secと書いてあるが、最初の4発と2回目の4発の間には約2.3秒くらいの時間がかかる - 名無しさん 2010-07-03 13:00:43
- 武器に表示されているdmg/secは武器攻撃力を上で言う2.3秒ではなく1.4秒で割っているので、実際より高く表示される - 名無しさん 2010-07-03 13:02:22

名前:

書き込む