

# M-GEAR 「MEADOW BUGLE」



Mギアの特徴は近接戦闘、低速飛行、低速戦闘、低空戦闘など、ほかのギアでは困難な戦闘が遂行可能な点にある。しかし、Bギアやギアに代わって作戦を遂行するというわけではない。あくまでもMギアは戦略的機体であるため、ほかの機体が作戦遂行するためのサポートに主目的を置いている。それだけMギアの低空飛行能力は、ほかのギアの追従を許さないのである。最大の特徴として逆噴射型エンジンの搭載が上げられる。逆噴射型エンジンは、戦略的に重要な意味を持つにもかかわらず、ほかのギアには搭載した例が一機としてない。これは開発者の技術力を示すわけではなく、開発者の戦略的センスの高さが表れている部分である。ギアを逆方向に操作できるということは、後退しながらの戦闘が可能になるため、それだけ戦略の幅が広がるのである。敵機に背後をとられにくくなるため、撃墜される可能性も減少する。ほかのギアと比較してスピードは遅めだが、低速飛行での戦闘を主眼に置いているため、これは大きな問題ではない。

## M-Gearの特徴

- 低速航行にすぐれた支援機。
- 全ギアで唯一、他のギアへの支援buffが可能。
- ギアの性質上、防御力は全ギア中最大。
- ポイント1毎の上昇値 攻撃2 防御4 燃料3 精神4 回避2 シールド3
- エンジンの要求ステータス 防御 / 精神

## 【バランスビルド】

防御=精神=攻撃 > 燃料 シールド0 回避0  
防御を先行気味で上げ、精神、攻撃も同時に上げていく  
精神63 (コンピュータ込み)、アーマーは勿論、防御+を装備

## 【ディフェンスビルド】

防御 > 精神 > 燃料 シールド0 回避0 攻撃?  
防御極振りであんなに硬い。攻撃力は武器次第 (命中率は必須項目)  
精神63 (コンピュータ込み)、後はエンジンと相談  
アーマーは勿論、防御+を装備 他はバランスと同じ

## 【COHシャトル(スピリットビルド)】

精神 > 防御 > 燃料 シールド0 回避0 攻撃?  
精神極振りであんなに完全サポーター。俺のフォーメーションでは誰も死なせないぜ (ネーションウォーで大活躍)  
敵陣へと潜り込み、スキル コールオブヒーローを連発、味方の母艦と化す。  
防御はエンジンと相談 ネタ要素が強い 素直にバランス、ディフェンスビルドを勧める

## 拠点戦でのM-Gearの役割

拠点戦では「デンオブサイト」の攻防や「ゲート封鎖」など、Mギアの役割は非常に大きい。とくに、ゲート封鎖は0エンジンで空中に静止できるMギアがないと成立しない。そのポテンシャルをフルに活用するには、やはり「編隊」を組むことがもっとも重要である。編隊を組むときの注意点は以下の4つ。

1. 編隊名に目的を書く。例： 封鎖 ( はマップ名)
2. 参加方式を「自由参加」にする。 これをしないとリストに表示されない!
3. レベル制限の幅を大きくする。(誰でも入ってこれるように)
4. 編隊飛行を「自由飛行」以外に設定する。 これをしないとフォーメーションが組めない!

編隊については [こちら](#)

機首を地面側へ向けると加速が掛る(引力の擬似再現みたいだが宇宙っぽいIMAPだろうが加速する)仕様なので、停止時にあまり攻撃を意識しすぎると前進してしまうので注意。デンA/Bの通路での攻防など、僅かな前進が致命傷になる場合もある。

## M-Gearのスキル

- 共通スキルは [こちら](#)

ターゲット式のスキル(ヒーリングターゲット、燃料補充など)を他人にかけると、全てのターゲットスキルに3秒間のクールタイムが発生する。逆に、自分にかける場合は全て個別のクールタイムに従う。

### • [攻撃スキル](#)

- [エレベーター](#)

### • [防御スキル](#)

- [ヒーリングフィールド](#)
- [ヒーリングターゲット](#)
- [リペアフィールド](#)
- [リペアターゲット](#)
- [レイジングファイヤー](#)
- [レイジングディフェンス](#)
- [レイジングイベイション](#)
- [無敵](#)

### • [エアスキル](#)

- [リバースエンジン](#)

### • [属性スキル](#)

- [燃料補充](#)
- [スマートSP](#)
- [コールオブヒーロー](#)
- [スキャナー](#)
- [完全回復](#)
- [浄化](#)

## 攻撃スキル

### 攻撃スキル



#### エレベーター

サブ武器の攻撃力と命中率が一定時間上昇する。  
自分だけに対するバフ **要：最終スキルオープンカード**

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7
必要Lv	40	48	56	64	72	80	88
消費SP	50						
発動時間	300秒						
サブ武器攻撃力	+3%	+6%	+9%	+12%	+15%	+18%	+21%
サブ武器命中率	+1.96%	+3.92%	+5.88%	+7.84%	+9.80%	+11.76%	+13.73%

## 防御スキル

### 防御スキル



#### ヒーリングフィールド

編隊員のHPを少し回復させる。編隊を組んでいない時は使用できない。  
自分を中心とした範囲回復、距離は3000まで届く。 **要：最終スキルオープンカード**

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7	8	9
必要Lv	21	30	39	48	57	66	75	84	93
消費SP	70								
エネルギー	+250	+300	+350	+400	+450	+500	+550	+600	+650



#### ヒーリングターゲット

指定したギアのHPを少し回復させる。  
直接かけたい機体を指定してもよいが、編隊メンバーであれば左の編隊メンバーリストを指定しても回復できる。

(リストから回復できるのは同じマップのみ) **要：最終スキルオープンカード**  
ショートカットを押した後に半角/全角キーを押すと自分を選択・スキル使用までをオートで行う。

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7	8	>9
必要Lv	20	29	38	47	56	65	74	83	92
消費SP	30								

エネルギー +350 +420 +490 +560 +630 +700 +770 +840 +910



## リペアフィールド

編隊員のシールドを少し回復させる。編隊を組んでいない時は使用できない。  
自分を中心とした範囲スキル。距離は3000まで届く。 **要：最終スキルオープンカード**

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7	8	9
必要Lv	21	30	39	48	57	66	75	84	93
消費SP	70								
シールド	+300	+360	+420	+480	+540	+600	+660	+720	+780



## リペアターゲット

指定したギアのシールドを少し回復させる。  
直接かけたい機体を指定してもよいが、編隊メンバーであれば左の編隊メンバーリストを指定しても回復できる。

(リストから回復できるのは同じマップのみ) **要：最終スキルオープンカード**  
ショートカットを押した後に半角/全角キーを押すと自分を選択・スキル使用までをオートで行う。

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7	8	9
必要Lv	20	29	38	47	56	65	74	83	92
消費SP	30								
シールド	+400	+500	+600	+700	+800	+900	+1000	+1100	+1200



## レイジングファイヤー

編隊員の攻撃力を一定時間上昇させる。編隊を組んでいない時は使用できない。  
使用すると同じマップであればどこにいてもメンバー全員にバフがかかる

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7	8
必要Lv	14	25	36	47	58	69	80	91
消費SP	20							
発動時間	180秒	210秒	240秒	270秒	300秒	330秒	360秒	390秒
攻撃力	+10%	+19%	+25%	+30%	+34%	+37%	+39%	+40%



## レイジングディフェンス

編隊員の防御力を一定時間上昇させる。編隊を組んでいない時は使用できない。  
使用すると同じマップであればどこにいてもメンバー全員にバフがかかる

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7	8
必要Lv	14	25	36	47	58	69	80	91
消費SP	20							
発動時間	180秒	210秒	240秒	270秒	300秒	330秒	360秒	390秒
防御力	+2.75%	+5.49%	+8.24%	+10.98%	+13.73%	+16.47%	+19.22%	+21.96%



## レイジングイベーション

編隊員の回避力を一定時間上昇させる。編隊を組んでいない時は使用できない。使用すると同じマップであればどこにいてもメンバー全員にバフがかかる

スキルLv	1	2	3	4	5	6	7	8
必要Lv	14	25	36	47	58	69	80	91
消費SP					20			
発動時間	180秒	210秒	240秒	270秒	300秒	330秒	360秒	390秒
回避力	+2.75%	+5.49%	+8.24%	+10.98%	+13.73%	+16.47%	+19.22%	+21.96%



## 無敵

ギアが無敵モードになる。スキル使用はできるが、攻撃はできない。勘違いされがちだが、姿を消すのではなく攻撃を全て無効にするスキル。 **要：特殊スキルオーブンカード**

スキルLv	1
必要Lv	Lv60
消費SP	100
発動時間	8秒
再発動時間	600秒

## エアスキル

---

### エアスキル

---



## リバーエンジン

後進ができる。  
使用中はSキーが減速ではなく後進になる  
使用時にSP6消費、この消費はスマートSPLV2以上で5に減らせる。  
使用中は1.5秒ごとに消費SP6を消費していく(減少速度 > SP回復速度なので何れSPが尽きる)  
この持続消費はスマートSPで軽減出来ない。  
解除時はSPを消費しない。  
解除時に約100m/s程まで加速する為、ONにした直後にOFFにすると使用前より前進してしまう。

スキルLv	1
必要Lv	Lv40
消費SP	6

## 属性スキル

---

### 属性スキル

---



## 燃料補充

指定したギアの燃料を少し補給する。  
直接かけたい機体を指定してもよいが、編隊メンバーであれば左の編隊メンバーリストを指定しても回復できる。

(リストから回復できるのは同じマップのみ)

ショートカットを押した後に半角/全角キーを押すと自分を選択・スキル使用までをオートで行う。

スキルLv	1	2	3
必要Lv	10	30	50
消費SP		30	
燃料	+30	+60	+120



## スマートSP

一定時間の間、SPの消費を抑えることができる。

スキルLv	1	2	3
必要Lv	22	45	65
消費SP	10	15	20
発動時間	180秒	300秒	
SP消費量減少	-15%	-20%	-30%



## コールオブヒーロー

選択した編隊メンバー1名を召喚できます。

使用して5秒後に召喚されます。

他のターゲットスキルと違い、ショートカットを押した瞬間SPが消費される。

無駄撃ち注意。

スキルLv	1
必要Lv	35
消費SP	150



## スキャナー

見えない、あるいは偽装している敵を探し出すことができる。

現状だと有効なのはBGのインビジブルとAGのカモフラージュのみ。

Buff欄にも載り、編隊メンバーにはMAPが違ってかかるが、正確にはBuffスキルではない。

使った場所を起点とした一定範囲(球状)に、透明化を無効にする領域を発生させる設置型のスキル。

半径約850mの球状、効果範囲外に出ると再び透明化状態になり、再度範囲内に入ると透明化が無効になる。

スキャナーで透明化を暴いたあと、範囲内で再度透明化スキルを使用されると普通に透明化出来る。

追尾しながらある程度連打する必要アリ。

スキルLv	1
必要Lv	35
発動時間	10秒

## 完全回復

指定したギアのHP、シールド、燃料、SPが完全回復する。 要：必殺スキルオープンカード

スキルLv 1  
必要Lv Lv70  
発動時間 0秒  
再発動時間 1800秒

## 浄化

ターゲットにかかっている全ての支援効果を取り除く。 要：特殊スキルオープンカード  
自分や同勢力の味方機には使用出来ない。

対戦を申し込んでPvP状態になれば同勢力の相手にも使用可能。

消されたうち自分で使用出来る種類のbuffはクールタイムもリセットされる。

例えばAGのバリアはクール45秒だが、効果のある15秒の間であれば、消された瞬間再使用可能になる。

発動し、効果終了でbuff欄から消えてしまったスキルのクールタイムはそのまま。

暴走・ハイパーショット・ビッグブームなどの必殺スキルは、浄化されてもクールタイムはリセットされない。

自爆 浄化で失敗 再度自爆なんてことは出来ない。

スキャナーは正確にはbuffではないので効果は消えない。

国家buffや、恋人の写真などの課金buff、アクセサリとして装備するタイプの時間制buffは消せない。

スキルLv 1  
必要Lv Lv45  
消費SP 100  
発動時間 0秒  
再発動時間 60秒

---

## コメント

### コメント

- ・ フィールド系スキルの範囲は球体。円柱ではないので高度差も注意。 - 名無しさん 2009-03-10 18:22:01
- ・ LV70CPUで防御20 精神35があるのでLV70で防300精126を達成できる - 名無しさん 2009-03-10 18:25:31
- ・ 守りが弱くてもカオスでは動いていれば攻撃あまり受けないのでカオスから狩りをする位になったら攻撃極振り推奨。それ以外の狩では攻撃極振り効果はあまり見込めない。 - 名無しさん 2009-03-18 03:59:13
- ・ カオスはたしかに敵多いが動いてると攻撃くらわないよな。下手したら一番簡単な狩場なきがするw - 名無しさん 2009-03-18 17:30:40
- ・ カオスはAおしっぱで無問題 - 名無しさん 2009-03-21 18:13:09
- ・ カヨスまでが遠いです > < - 名無しさん 2009-03-29 10:34:22
- ・ カオスまではI Gと組んでフォーメーションのまま倒してもらえばすぐおわるw - 名無しさん 2009-04-01 11:50:28

特殊スキルカード手に入ったんだけど、無敵と浄化、取得するならどっちがいいかな？ - 名

- 無しさん 2009-04-06 10:05:25
- 無敵は現状、自爆BG召喚の用途くらいかと。浄化ならAGのバリア消しに回避IG防御BGの弱体化にと、派手さは低いが用途は広い。が、あくまで現状での話。どちらも今後の発展次第かと。 - 名無しさん 2009-04-06 13:19:29
- ふーむやっぱ浄化のほうがいいんだ。。。答えてくれてさんくすこ - 名無しさん 2009-04-07 09:51:20

名前:

書き込む