

- [エンチャントについて](#)
 - [エンチャントの傾向](#)
 - [対モンスター用\(狩用\)武器](#)
 - [対人用の武器](#)
 - [メイン武器](#)
 - [サブ武器](#)
 - [コメント](#)
-

エンチャント

エンチャントについて

- エンチャントとは装備の強化である。
 - 強化したい装備とそれに合ったエンチャントカードをラボラトリー（強化ショップ）にもっていくことで強化することができる
 - 基本的には+5までは100%成功する（WPショップにあるカードは+1からでも失敗する可能性がある）
 - +5とは合計での5回までの強化を意味する（例えばメイン武器に威力アップを3回、射程アップを2回で+5とする）
 - +6以上のエンチャントを行う場合は失敗する可能性があり、失敗するとその装備とカードを失う。
 - 接頭（接尾）語メイン（サブ）武器オプションカードのエンチャントは+に含まれずに行うことができる。
 - エンチャントを消すには課金アイテムが必要である。
-
- 合成とエンチャントは違うものである。
 - アーマーのverアップは合成である。
 - 武器、アーマーのレジェンド化は合成であるが、これに限っては合成であっても失敗する可能性がある。失敗すると消滅。

エンチャントの傾向

対モンスター用(狩用)武器

余程の良オプション付きでもない限り、Lv50程度までは考えなくてもいい。主に資金的な意味合いで。
5回までで止めるとしても、カード代で1Mかかる。

仕様の的に格下Mobの乱獲になる。同Lv以上には命中率に補正がかかり、命中率が高くてもミスが出るため。

Buff込みで命中率が120%ほどあればミスが珍しくなるので、武器のオプション込みでも届かないようであれば、命中率へのエンチャントが基本になる。
命中率125%になれば同Lv未満には必中になる。

Lvが低いうちはBuff効果も低いため、125%という敷居はかなり高い。
100%以上ならそれほどストレスなく狩れると思うので、ある程度の目安にしてもいいかもしれない。

命中率以外は武器についているオプションとプレイヤーの趣味の兼ね合いが強い。(厳密に言えば命中率もそうなのだが。)

対人用の武器

戦う場所、狙う相手のギア次第でかなり変わって来るためこれという正解がない。なので各々が自分の戦い方に合ったものを作る事。どれにでも強い万能武器は作れないので、基本的に何かに特化したものを作る事を心がける。対防御ビルドには貫通、対回避ビルドには命中、その他には再攻撃か攻撃のエンチャントになる。

500m/sのジェットエンジンを積めるIGには速度エンチャントで500m/s以上出るミサイル、ゲート爆撃封鎖用に再攻撃時間を減らしたパワー、ホークなど。どのギア相手にも言えるが、自己buffとMGの編隊buffで最低でも回避率が20%ほどある可能性が高い。イベイションLv5とレイジングイベイションLv5で23.6%程の回避率が確保可能である。そのため対人用の武器では自己buff込みで命中率120%以上は確保しておく事が望ましい。また、相手の装備やbuffLvが上がるとそれだけ敷居も上がるため上を望むときりが無い事を頭に入れておく。

以下、レジェンド化を考慮に入れない場合のオススメエンチャント。

メイン武器

ブラスト系

- 弾数が少なすぎて狩りにはあまり向かないため、専らBGのチャージショット専用と言える。単発威力が高いがチャージショットの仕様から攻撃エンチャントは罨なので注意。対人用になることが多いので貫通と再攻撃のOPとエンチャントがオススメ。あるいは重量軽減OP・エンチャントで燃料へ振り分けるステの削減用にするか。

ハンター系

- 基礎攻撃力、命中、距離ともにバランスが取れているためどのギアでも扱いやすい。命中、距離、再攻撃のOPとエンチャントがオススメ。

テール系

- 命中と距離に難があるが、火力は全メイン武器の中でもトップクラスの性能。命中、距離のOPとエンチャントがオススメ。テール系の仕様から再攻撃エンチャントは恩恵が低いので注意

ドラム系

- 命中が低い但他は高水準の武器。命中、再攻撃のOPとエンチャントがオススメ。余裕があれば距離も欲しい。

ベート&ジン系

- 単発威力と加熱時間に難があるが、命中、距離、再攻撃が優れた武器。再攻撃のOPとエンチャントがオススメ。余裕があれば命中と距離も欲しいところ。

シュプリーム系

- 威力・命中・距離のバランスが取れた武器。命中、距離、再攻撃のOPやエンチャントがオススメ。

ビッグスマッシュ系

- 威力重視の武器。命中、再攻撃のOPやエンチャントがオススメ。同Lv帯の武器では基礎攻撃力が最高なため、愛用する人が多い。

ヒート系

- 命中重視の武器。距離、再攻撃のOPやエンチャントがオススメ。

ジャックハンマー系

- 命中重視の武器。距離、再攻撃のOPやエンチャントがオススメ。

コディ系

- 命中・距離重視の武器。距離、再攻撃のOPやエンチャントがオススメ。ほぼエアシージ専用となるのでMob狩りでは出番が少ないかもしれない。

ビッグマウント系

- 威力、距離重視の武器。命中、再攻撃のOPやエンチャントがオススメ。コディ系同様エアシージ専用に近い。

サブ武器

アロー系

- 基の命中率の低さを補うために対人、狩用共に最低でも+25%以上の命中エンチャントが欲しい。OPの命中ありきで確殺数が変わるなら攻撃エンチャントも視野に入れ、その場合は15~30%程度が望ましい。対人の場合はOPの命中次第で多少変わるが、速度エンチャント5枚に命中エンチャント5枚、

余裕があれば命中にオーバーエンチャントしたいところ。

ハンマーヘッド系

- 再攻撃を-30%を目安に-50%近くまで上げると狩用としてはアロー以上に活躍できる。OPとエンチャントは勿論再攻撃のものを選び自分のLvに近い物を使うのが望ましい。
対人用にするには速度がネックになるため狙う相手を吟味した上で運用したい。

エドリル系

- あまり狩りには向かないが再攻撃を上げたものは狩用としては使いやすくなる。
対人の場合は速度エンチャント5枚に命中エンチャント5枚、余裕があれば命中にオーバーエンチャントすればどの局面においてもそこそこ使える武器に仕上がる。

バウー系

- ほぼB-Gear専用。
一発当たるだけで合計ダメージが大きく変わるので対人、狩用共に高い命中率を確保することが望ましい。
狩用だと攻撃エンチャントも悪くないが命中ありきなのでバランスが大事。
狩場によっては再攻撃を-30%あたりのものを用意できれば効率が跳ね上がる。
対人の場合は貫通エンチャント5枚に命中エンチャント5枚、余裕があれば命中にオーバーエンチャントしたいところ。

ホーク系

- 一発のダメージが低く合計攻撃時間が長い上に弾数がそれに見合わないために狩用には向いていない。
用途が拠点攻撃とゲート封鎖に限られてくるのでOPとエンチャント共に再攻撃を重視すると使い勝手が向上する。
その時の目安は再攻撃-30%あたり。

トンファ系

- あまり狩りには向かないが再攻撃を上げたものは狩用として使いやすい。
ほぼMG専用に近いので命中は多少低くても問題ないが高いに越した事はない。
対人の場合は速度エンチャント5枚に命中エンチャント5枚、余裕があれば命中にオーバーエンチャント、
もしくは速度エンチャント5枚に再攻撃エンチャント5枚、余裕があればさらに再攻撃にオーバーエンチャントしたいところ。

ガード系

- 弾速が1000m/sもあり爆発範囲も100mあるが、誘導角が0度なため動く相手にはまず当たらない。
真っ直ぐ向かって来る相手や動かない相手には強いのだが。
狙う相手の関係上、再攻撃重視のOP・エンチャントがオススメ。

テロル系

- ガード系に同じ。使用頻度の低さ故に、重量OP・エンチャントで燃料に降るステを削るという手もある。
BGのプラスト系についても同じ事が言えるが、重量OPで-100%を越えたものを装備した場合、アーマーやエンジンなど装備全体の合計重量から、重量OP・エンチャントで100%を超えた分だけ重量が軽減されるという謎仕様なため。

コメント

- インチャ5から2種類9と7まで上げたけど壊れなかった。10は流石に怖かった・・・ - 名無しさん 2009-04-13 02:14:06
- サブの説明が廃仕様な件。+10から更にOEとか... - 名無しさん 2009-04-16 12:01:15
- IBM用サブ武器の対人エンチャなんて+10前提で問題ないだろ・・・ OEではハイパー成功すればノーマル*2枚分だし対人するなら突き詰めたもん勝ち - 名無しさん 2009-04-20 03:59:37
- プラスト系の攻撃エンチャントって何故罷なのでしょう？チャージショット攻撃+ではないのですか？ - 名無しさん 2009-04-26 01:06:29
- チャージショットの攻撃力計算は、素の攻撃力*（チャージショット%+攻撃OP%+Buff%）によって、攻撃エンチャしたところでチャージショットは大して威力は上がらないから別の部分を補うエンチャのほうがいいって事 - 名無しさん 2009-04-26 06:42:14
- AG武器、ビッグスマは命中がないのでOPによる。威力があるので、命中とRAに振り、貫通は望み薄が戦争には向いている。 - 名無しさん 2009-07-01 06:55:12
- シュープリームはバランスがいいが八方美人。ついたOPにより特性を変えて使うのが良い。 - 名無しさん 2009-07-01 06:56:26
- ジャックハンマーはファンが多い。HOPがついたものがドロップしやすいのが理由。HOPで命中や貫通が付いていればRA。 - 名無しさん 2009-07-01 06:57:35
- AGがビッグスマ・シュブを使う理由に射程距離1100がある。他のは1000。 - 名無しさん 2009-07-01 06:59:13
- エンジン、レーダーに関してのエンチャント記述も欲しいですね。まだ若輩者なので失敗しやすいしか私には解りませんが。 - 名無しさん 2010-02-11 16:17:56

名前:

書き込む