

あらゆる装備は、そのキャラクターの性能発揮限界を超える事はできない、  
例えば、剣のLV5熟練5のキャラクターが強さ1000の剣を持って、大ダメージは望めない

上級技能による装備もこのいずれかには分類され、特に記されていない限り同じ特典を得、同じ制限を受ける

名称	射程	作成時間	関連ステ	効果	性能発揮
格闘	1	体格・器用		戦闘中のAT・SPDが上昇する	技能格闘が性能発揮具合に関わる
短剣	1	体格・器用		戦闘中のHIT・SPDが上昇する	技能短剣が性能発揮具合に関わる
剣	1	体格・器用		戦闘中のAT・HITが上昇する	技能剣が性能発揮具合に関わる
斧	1	体格・器用		戦闘中のAT・CRIが上昇する	技能斧が性能発揮具合に関わる
槍	1	体格・器用		戦闘中のHIT・CRIが上昇する	技能槍が性能発揮具合に関わる
杖	1	体格・器用		戦闘中のAT・MATが上昇する	技能杖が性能発揮具合に関わる
鞭	1	体格・器用		戦闘中のHITが上昇する たまに状態異常「麻痺」を与える	技能鞭が性能発揮具合に関わる
槌	1	体格・器用		戦闘中のATが上昇する たまに状態異常「混乱」を与える	技能槌が性能発揮具合に関わる
弓矢	3	体格・器用		戦闘中のCRIが上昇する 戦闘開始時のWAITが減少する	技能弓矢が性能発揮具合に関わる
吹矢	2	体格・器用		戦闘中のSPDが上昇する 全状態異常の特性が上昇する	技能吹矢が性能発揮具合に関わる
魔石	3	器用・魔力		与える魔法攻撃のダメージが増加 通常攻撃が魔法攻撃扱い	技能魔術命術呪術幻術が性能発揮具合に関わる
防具なし		体格・器用		物理攻撃のダメージを減らす	全技能が性能発揮具合に関わる
装飾なし		器用・魔力・魅力		魔法攻撃のダメージを減らす	全技能が性能発揮具合に関わる

性能発揮具合の予測式など募集

- ・ 剣 -- 名無しさん (2009-11-29 14:43:19)

名前:

コメント: