

## Ability

Pは必要ポイント。Skill points(SP)はLv 5区切、MarksmanshipはLv 1区切。

種類	Lv1 ~ 10	11 ~ 20	21 ~ 30	31 ~ 40	41 ~ 50	MAX	重要度	備考
Health Points(HP)	+ 10	+ 10	+ 10	+ 15		Lv40		HPが上昇。余分なPはこれに。
P	2	3	4	5		+450		
Energy(EN)	+ 10	+ 10	+ 10	+ 10				ENが上昇。CTFなど。
P	2	3	4	5				SpazmokCoreなどコアの特性によっては上げてもいい
Skill Points(SP)	+ 20	+ 20	+ 20	+ 20	+			SPが上昇。頭部軽量用。
P	2	3	4	5				あまり重要視されていない様子
Movement Speed	+ 1	+ 1				Lv20		歩行速度上昇。Lv2ごとにダッシュ速度も上昇。
P	2	3				+20		
Scan Range	+ 12	+ 12	+ 12	+	+		×	レーダー範囲拡大。
P	2	3	4	5				こちらあまり重要視されていない様子
Marksmanship	+ 5	+ 5	+ 5	+ 5	+ 5	Lv 5		格闘武器のクリティカル率上昇、射撃武器のミスショット率軽減
P	3	6	9	12	15	+25		ミス一発の影響が大きいCannonでは重要

## Rank

( )は台湾版参照

LV	称号	アビリティ	ボーナスクレジット	その他
1	Trainee ( 訓練生 )	+3		
2		+3		
3	Private ( 二等兵 )	+3	2500	
4		+3		
5	Private First Class ( 一等兵 )	+3	2500	
6		+3		
7	Corporal ( 下士 )	+3	2500	
8		+3		
9		+3		
10	Sergeant ( 中士 )	+3	2500	Hanger+1
11		+3		
12		+3		

13		+3		
14		+3		
15	Staff Sergeant ( 上士 )	+3	15000	インベントリ+10
16		+3		
17		+3		
18		+3		
19		+3		
20	Technical Sergeant ( 技術軍士 )	+3	3000	
21		+3		
22		+3		
23		+3		
24		+3		
25	Master Sergeant ( 二等士官長 )	+3	3000	
26		+3		
27		+3		
28		+3		
29		+3		
30	Chief Master Sergeant ( 一等士官長 )	+3	3000	Hanger+1
31		+3		
32		+3		
33		+3		
34		+3		
35		+3		マゾい
36	Second Lieutenant ( 少尉 )	+3	25000	インベントリ+15
37		+3		
38		+3		
39		+3		
40		+3		
41	First Lieutenant ( 中尉 )	+3	5000	
42		+3		
43		+3		
44		+3		
45		+3		
46	Captain ( 大尉 )	+3	5000	Hanger+1
47		+3		
48		+3		
49		+3		
50		+3		

51		+3		マゾい
52	Major (少佐)	+3	35000	インベン+20
57	Lieutenant Colonel (中佐)	+3		
62	Colonel (大佐)	+3		
66		+3		マゾい
67	Brigadier General (准将)	+3	50000	
72	Major General (少将)	+3		
78	Lieutenant General (中将)	+3		
85	General (大将)	+3		
95	Commodore (海軍准将)	+3		
110?	Admiral (総督)	+		
135	Governor-General (総督?) * 最高位?	+		
?	supreme commander? ( ? )	+		

- 空白は不明の部分です。分かる方は編集お願いします。 -- (Loverly) 2007-11-29 22:25:48
- 階級、思い出せる範囲で書いてみた。間違ったら改訂お願いlorz -- (UnknownFox) 2007-11-30 09:57:41
- Lv15か20でインベントリ追加あったんですが思い出せないの、わかる人編集よろしくです。 -- (屑鉄乗り) 2007-12-01 15:31:03
- lv11か12でもらえたポイントが3だった気がします。明日INした時に残ポイント確認してみますね -- ( ) 2007-12-04 00:18:54
- 課金アイテム導入した日にMajorまで見かけました -- (名無しさん) 2007-12-09 03:30:59
- LV11になったときアビリティ + 3 でした -- (名無しさん) 2007-12-20 17:07:19
- LV12になったときアビリティ + 3 でした -- (名無しさん) 2007-12-20 20:38:20
- Lv35限定で1プレイ経験値約1%のマゾ仕様になります。36になると戻ります -- (名無しさん) 2007-12-22 09:30:58
- LV13, LV14共にアビリティ + 3 でした。LV14の時点で合計39ポイントでした。 -- (名無しさん) 2007-12-23 04:35:28
- LV20になったとき、アビリティ + 3 とボーナスクレジット 3000 でした -- (名無しさん) 2007-12-28 22:01:42
- ムーブアビリティはLv2毎にダッシュスピードも1上がる -- (名無しさん) 2008-01-13 09:25:04
- HPアップ Lv11で+10でした。 -- (HONDA) 2008-10-06 22:38:20
- Lv30,59,66はマゾいです。 -- (名無し) 2008-10-07 21:02:55
- Marksmanshipは命中率アップ? -- (名無しさん) 2008-12-15 13:02:03
- Marksmanshipは、アイコンにAIMと書かれているし、個人的体感でいうと、ロックできる範囲が広がっている気がする(ロックオンサイト自体の大きさは同じだけど、数値が高いとサイトの外枠に近い場所でもロックできるっぽい?)。マシンガンじゃ殆ど体感できないけど、ライフルは使いやすくなってる気がする。あくまでも体感で、確かな情報ではないので、そのあたりは自己責任で。 -- (名無しさん) 2008-12-18 08:55:36

コメント

投稿

[すべてのコメントを見る](#)