

- 合成のルール
 - 基本
 - ファクターの合成ルール
 - 属性耐性値の合成ルール
 - パラメータ変化の合成ルール
 - 強い装備を作るための戦略(クリア後向け)
- ファクター合成
 - おすすめのファクター
 - 攻撃時、ガード時に弾・魔力球を発射の重複について
 - HPダメージ吸収ファクター
 - ファクター一覧
- 属性耐性値強化
- 能力値(パラメータ)強化
 - 武器能力値強化
 - 防具能力値強化
 - アクセサリ能力値強化
 - ファクターを持たない強装備
- 情報提供

合成のルール

基本

- 合成はサラ加入後に、さりげなく可能になる(合成が可能になることに関するイベントとか演出とかは特になし)。
- 「**ベースアイテム(合成され強化されるほう)**」に「**合成アイテム(材料として使用し消滅するほう)**」を合成する。
- 必要なのは合成に使う2つのアイテムのみで、その他にSPとかMPとか触媒的なアイテムを消費するようなことはない。
- 「ベースアイテム」としては、装備品(武器・防具・胸アクセサリ・腕アクセサリ)が選択可能。
- 「合成アイテム」としては、装備品はもちろん、食べ物やスキルブックに至るまで、ほぼあらゆるアイテムが選択可能。
- 合成によって起こるのは以下の6つ。
 1. 合成アイテムが消滅する。貴重なアイテムであっても消える。
 2. ベースアイテムに個別に設定されている「合成可能回数」が1減る。合成可能回数がゼロになったベースアイテムには、それ以上合成ができなくなる。
 3. 合成アイテムの「**ファクター**」が、ベースアイテム側に移動する。
 4. 合成アイテムの「**属性耐性値(火・水・風・地・雷・光・闇)**」の半分が、ベースアイテムの属性耐性値に加算される。ただしベースアイテムが武器の場合は無関係。
 5. ベースアイテムの「**パラメータ(ATK・INT・DEF・GRD・HIT)**」が増減する。増減量は、「ベースアイテムのカテゴリ(武器か防具かアクセカ)」と、合成アイテムの種類によって固定。
 6. ベースアイテムの名称の末尾に「-R01」「-R02」などが付く。なおこの状態の装備品は合成以外のICの材料としては使用できなくなる。
- 特に「ファクター」「パラメータ」「属性耐性値」の3つは、それぞれ合成のルールが微妙に異

なっており最初は戸惑う可能性があるのですが、以下を熟読のこと。

- 合成可能回数は装備品の種類ごとに設定されている。初期パラメータが弱い代わりに合成可能数が非常に多く、最終的に強い装備に鍛えられるもの（レーザースーツ等）や、逆に初期パラメータは優秀だが合成可能数が低いためあまり使えない装備などが存在する。

ファクターの合成ルール

- 装備品に付けられるファクター枠は4つまで。それ以上のファクターは付けることができない。
- 合成アイテムの上側にあるファクターから順に、ベースアイテムに移動していき、溢れた5個目以降のファクターは、単に消滅する。
- ベースアイテムのファクターを消すことはできない。
- 幾つかのファクターは、武器には付くが防具には付かない、といった制限がある。例えばATK上昇系のファクターは防具には決して付かない。
- 合成アイテムに存在するファクターがベースアイテムに移動できない場合、そのファクターは単に消滅する。溢れていた5個目以降のファクターがあった場合は、それが繰り上がって付着する。この仕様を理解して応用すると、不要なファクターをふるい落とすのに使える。カレー装備参照。
- ステータスアップ系のファクターは、武器や防具に付くかアクセサリに付くかによって、効果の度合いが変わるものがある。
- 大半のファクターは、1つの装備品に同一のファクターを重ねがけすれば、効果も重複する(ATK上昇、クリティカル上昇など)。「マヒ無効」などのように、2つ以上付けることに意味のないファクターであっても、自動で消えたりはせず、重ねて付いて枠が無駄になるので注意。効果が重複するかどうかは以下のリスト参照。
- 合成では不可能な組合せのファクターを有している合成アイテム素材もある。

属性耐性値の合成ルール

- 防具またはアクセサリを、防具またはアクセサリに合成する場合、合成アイテム（素材側）が持っている属性耐性値の「半分」が、ベースアイテムに加算される。
- これはアイテムの種類ではなく、その時点でその合成アイテムが持っていた耐性値によって計算される。つまり耐性を変化させた装備を新たに素材として用いることで、変化分を半分は継承させることができる。
- 従って、合成を繰り返すことで、耐性値全MAXの装備を作成できる。

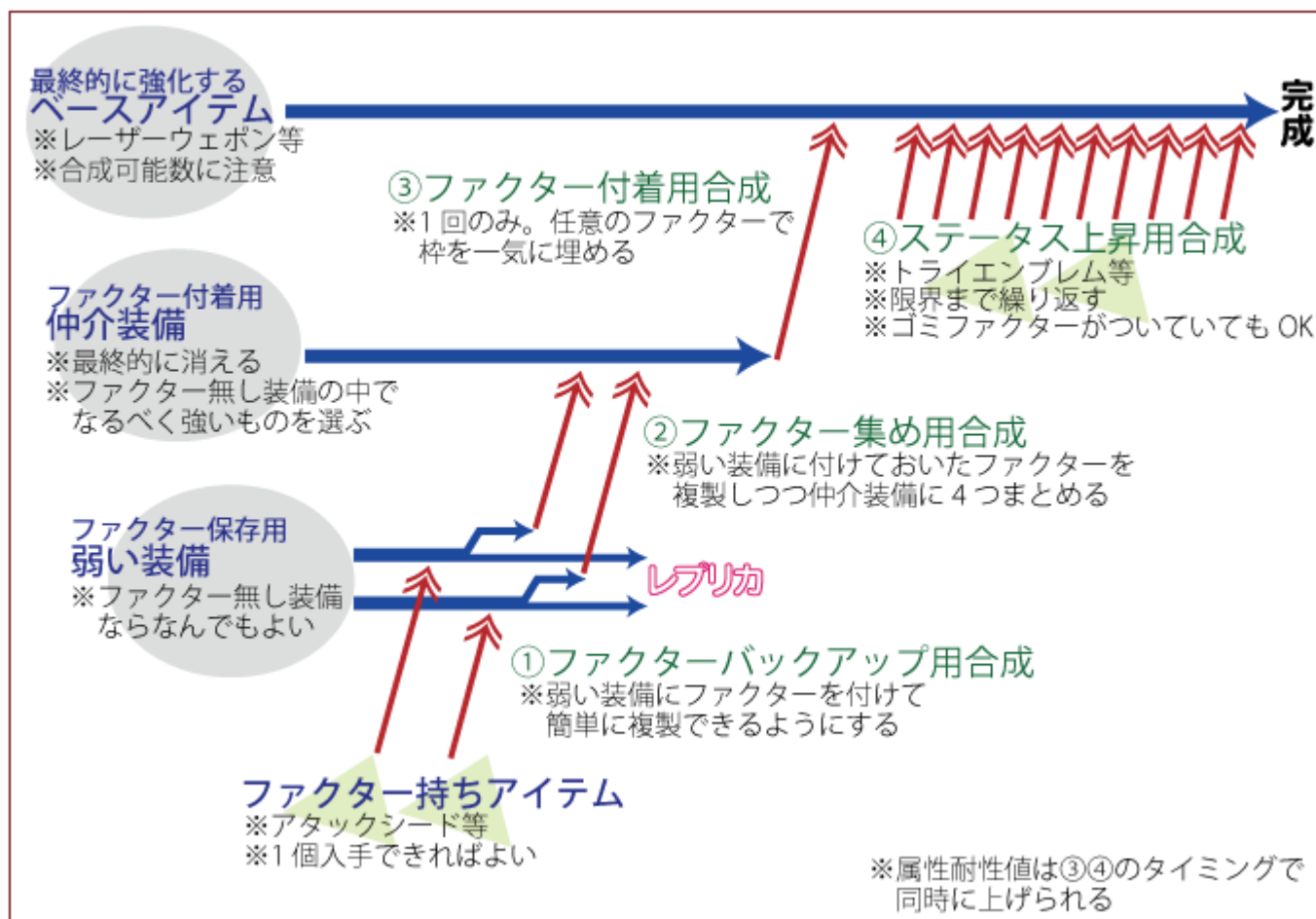
パラメータ変化の合成ルール

- 合成によって、ベースアイテムの「パラメータ(ATK・INT・DEF・GRD・HIT)」が増減する。増減量は、"ベースアイテムのカテゴリ(武器なのか防具なのかアクセなのか)"と、"合成アイテムの種類"によって、固定されている。(例：シルヴァンスを武器に合成するとATK+10・DEF+1、シルヴァンスを防具に合成するとDEF+6、シルヴァンスをアクセサリに合成するとDEF+4。)
- 過去の合成によりパラメータを既に増強しまくった装備品をあらたに「合成アイテム」として使っても、パラメータに関しては変化分は継承されない。(例：トライエンブレムを合成しまくってATKが1000を超えた強化シルヴァンスを別の武器に合成しても、やっぱりATK+10・DEF+1。)つまり、合成を繰り返してパラメータを無限に上昇させるようなことはできない。
- ただしATKやDEFは、(適宜ファクターと組み合わせると)比較的容易にカンスト(ATK9999、DEF9999)させられる。
- 「攻撃の小妖精」などのシリーズは、比較的パラメータ変化値が高めに設定されているアイテム。終盤では役に立たない。

強い装備を作るための戦略（クリア後向け）

- ベースアイテムにファクターを付ける際、1個ずつ付けると合成回数が無駄になるので、別の仲介装備に必要なファクターを集めておいてから、複数のファクターをまとめて1回で付着させる。
- 必要なファクターを先に付けてから、パラメータをアップさせる系の合成(トライエンブレム等)を限界まで繰り返すのが効率良い。
- 上記のうちいずれかのタイミングで、防具またはアクセサリに関しては属性耐性値アップも同時に行う。
- 「レプリカ」入手後は、貴重なアイテムが持っているファクターを、強い武器にいきなり付けない。代わりに、別の容易に複製可能な武器に付着させておき、その武器自体をレプリカで複製して使えば、マジカルクレイの使用量を節約できる。
 - 例えば「アタックシード+」のような貴重なアイテムそのものをレプリカで複製するにはマジカルクレイが11個も必要だが、「アタックシード+を合成してATK+18%のファクターが付いている武器」であれば、クレイ1個で複製することができる。従ってクレイが2個あれば、ファクターを倍々に増やし、ATK+18%のファクターが4個付いた弱い武器を作成できる。この武器を更に複製しながら強い武器に合成していけば効率的。

まとめると、こんな感じでやれば、任意のファクター + 高属性耐性 + 高パラメータの装備を作成できる。



ファクター合成

おすすめのファクター

名称		ファクター	備考
アタックシード+ 創生の使徒ジュエル サーベルタイガーの牙 (PS3版)	武器	ATK+18%	重複可
	防具	なし	
	アクセサリ	ATK+10%	
デフシード+ ムーンナイトレディ ジュエル 赤竜のうろこ (PS3 版)	武器	なし	重複可
	防具	DEF+20%	
	アクセサリ	DEF+12%	
イントシード+ コカビエル・ビット ジュエル マナリボン (PS3版)	武器	INT+18%	重複可
	防具	なし	
	アクセサリ	INT+10%	
コンシード+	武器	なし	重複可
	防具	最大HP+20%	
	アクセサリ	最大HP+10%	
親子丼 カレーライス	武器	バトル取得経験値+20% , ATK+2	重複可
	防具	なし	
	アクセサリ	バトル取得経験値+15% , ATK+1	
ミルフィーユ	武器	バトル入手フォール+40% , INT+2	重複可
	防具	なし	
	アクセサリ	バトル入手フォール+30% , INT+1	
駿馬のスナップ	武器	なし	重複可
	防具	なし	
	アクセサリ	ラッシュゲージ増加量+2	
ブルータリスマン	武器	なし	重複不可
	防具	HPダメージを25%で0にする	
	アクセサリ	HPダメージを15%で0にする	
アルティメットボム	武器	HPダメージアップ+35%	重複可 通常攻撃のみ (スキルには補正なし)
	防具	なし	
	アクセサリ	なし	

トライエンブレム	武器	戦闘中MP消費量-25% , 通常攻撃判定が2増加	攻撃判定増加 : 重複可 ラッシュゲージ増加 : 重複可 MP消費 : 重複可 (-80% まで確認)
	防具	「マヒ」を無効化	
	アクセサリ	ラッシュゲージ増加量+3 , 「マヒ」を無効化 , 戦闘中MP消費量-15%	
エルダーボウ ハンティングボウ アイアンソード クリスタル ダークエイブジュエル	武器	クリティカル発生率アップ	一部可
	防具	なし	
	アクセサリ	クリティカル発生率アップ	
スレイヤーバングル アシュレイ・バーンベルトジュエル	武器	通常攻撃判定が1増加	重複可
	防具	なし	
	アクセサリ	通常攻撃判定が1増加	

攻撃時、ガード時に弾・魔力球を発射の重複について

可能です。

同じ属性の場合、発生率が上昇、違う属性でも両方発生します。単発と無数も併用可。

通常攻撃判定増加しても発生率は変わりません。

弾・魔力球では敵のラッシュゲージは増えません。

ATK依存？ ATKが大きいほどダメージが上がりました。

HPダメージ吸収ファクター

アーツにも関わるのでチェック

絵画	HPダメージ吸収する属性
パイルハンマー	地
フリージングインパクト	水
バーストフレイム	火
ブラストハリケーン	風
プラズマサイクロン	雷
ノーティスライト	光
ダークネスブレード	闇

ファクター一覧

ファクター	武器	防具	胸	腕	重複	推奨素材	入手元	備考
ATK+18%	+18%	×	+10%	+10%		アタックシード+	IC:調合 奇妙な果実	上限9999

DEF+20%	×	+20%	+12%	+12%		デフ シード+	IC:調 合 奇 妙 な 果 実	上限9999
HIT+25%	+25%	×	+15%	+15%		ヒット シード+	IC:調 合 奇 妙 な 果 実	上限9999
GRD+20%	×	+25%	+15%	+15%		ガード シード+	IC:調 合 奇 妙 な 果 実	上限9999
INT+18%	+18%	×	+10%	+10%		イント シード+	IC:調 合 奇 妙 な 果 実	上限9999
ATK - 60%	- 60%	×	- 40%	- 40%		チンケ スレイ ヤー	IC:鍛 冶	下限0
INT - 60%	- 60%	×	- 40%	- 40%		チンケ スレイ ヤー	IC:鍛 冶	下限0
最大HP+20%	×	+20%	+10%	+10%		コン シード+	IC:調 合 奇 妙 な 果 実	上限99999
最大MP+20%	×	+20%	+10%	+10%		マギ シード+	IC:調 合 奇 妙 な 果 実	上限99999
ATK/INT/DEF/HIT/GRD+5%	+5%	+5%	+3%	+3%		ハイ パー ボ トル	ドロ ップ : ボ ー ン ナ イ ト (七 星)	
HPダメージアップ+35%	+35%	×	×	×		アル ティ メ ット ボ ム	クエ ス ト : タ ト ロ ー イ	通常攻撃の み補正 4つでダメージ 2.4倍

バトル取得経験値+20%	+20%	×	+15%	+15%		カレーライス	IC:料理	バトル参加者全員分加算
バトル取得フォル+30%	+30%	×	+25%	+25%		ブルーベリータルト	IC:料理	バトル参加者全員分加算
バトル取得フォル+40%	+40%	×	+30%	+30%		ミルフィーユ	IC:料理 要クエスト: EnII	バトル参加者全員分加算
通常攻撃判定が1増加		×				スレイヤーバングル	IC:細工	最大4つまで効果 3つでダメージ1.87倍 4つでダメージ1.93倍
通常攻撃判定が2増加		×				トライエンブレムイセリア・クィーンジュエル	IC:細工	トライエンブレムではMP-25%のファクターも付属 PS3版ではイセリアジュエルでこのファクターのみの抽出が可能
クリティカル発生率アップ		×				エルダーボウ	店: EnII	クリティカル発生率補正值は重複しない。 LUCK補正值は重複する。
ガッツで戦闘不能回避確率アップ	×				?	レイズデット	IC:絵画	
20%でチンケな者どもを瞬殺する		×	×	×	?	チンケスレイヤー	クエスト: トロップ	
40%で「毒」を無効化	×				?	アクアベリイ	店	
70%で「毒」を無効化	×				?	キュアポイズンユニット	店: EnII	

「毒」を無効化	×				×	ポイズン チェック	IC:細 工	
「スタン」を無効化	×				×	スタン チェック	IC:細 工	
「凍結」を無効化	×				×	フロー ズン チェック	IC:細 工	
「マヒ」を無効化	×				×	パララ イズ チェック	IC:細 工	
「沈黙」を無効化	×				×	サイレ ンス チェック	IC:細 工	
「フォグ」を無効化	×				×	フォグ チェック	IC:細 工	
「呪い」を無効化	×				×	カー ス チェック	IC:細 工	
「かぼちゃ」を無効化	×				×	パン プ キン チェック	IC:細 工	
「ヴォイド」を無効化	×				×	ヴォ イド チェック	IC:細 工	
15%で「全状態異常」を無効化	×	15%	10%	10%	?	納豆	店： アス トラ ル城 下町 店： Enll	
攻撃効果「毒」		×	×	×	?	小型爆 弾(毒 タイプ)	店： Enll	
攻撃効果「スタン」		×	×	×	?	飲むな キケン!	自販 機く 2号	

攻撃効果「凍結」		×	×	×	?	フリーズドリンク	自販機く2号	
攻撃効果「マヒ」		×	×	×	?	しびれるドリンク	自販機く2号	
攻撃効果「沈黙」		×	×	×	?	沈黙のドリンク	自販機く2号	
攻撃効果「フォグ」		×	×	×	?	フォグドリンク	自販機く2号	
攻撃効果「呪い」		×	×	×	?	小悪魔の呪符	ドロップ：モンスター	
攻撃効果「かぼちゃ」		×	×	×	?	パンプキンドリンク	自販機く2号	
「地」攻撃属性付加		×	変	変	×	地の絵の具	店：Enll	「地」属性ダメージの1%分MP回復に変化
「水」攻撃属性付加		×	変	変	×	水の絵の具	店：Enll	「水」属性ダメージの1%分MP回復に変化
「火」攻撃属性付加		×	変	変	×	火の絵の具	店：Enll	「火」属性ダメージの1%分MP回復に変化
「風」攻撃属性付加		×	変	変	×	風の絵の具	店：Enll	「風」属性ダメージの1%分MP回復に変化
「雷」攻撃属性付加		×	変	変	×	雷の絵の具	店：Enll	「雷」属性ダメージの1%分MP回復に変化

「光」攻撃属性付加		×	変	変	×	光の絵の具	店：Enll	「光」属性ダメージの1%分MP回復に変化
「闇」攻撃属性付加		×	変	変	×	闇の絵の具	店：Enll	「闇」属性ダメージの1%分MP回復に変化
攻撃時に魔力球を発射		変	変	変	×	ディバインウェーブ+	IC:絵画	ガード時に魔力球を発射に変化
攻撃時に無数の魔力球を発射		変	変	変	×	リースライサー+	IC:絵画	ガード時に無数の魔力球を発射に変化
敵味方の区別なく攻撃がヒット		×			×	種割れトウガラシボトル	IC:料理	
敵のATK・INT+100%		×	×	×		シェイドストーン		
敵のDEF+100%		×	×	×	?	エンジェルストーン		

属性耐性値強化

属性の合成は、合成アイテムの属性値を2で割った数が、ベースアイテムの属性値に加算される。上限は各パラメーター20まで。

素材	地	水	火	風	雷	光	闇	入手元	備考
地のアームレット	+3	-	-	-	-	-	-	店：Enll	15,000フォル
水のアームレット	-	+3	-	-	-	-	-	店：Enll	15,000フォル
火のアームレット	-	-	+3	-	-	-	-	店：Enll	15,000フォル
風のアームレット	-	-	-	+3	-	-	-	店：Enll	15,000フォル
雷のアームレット	-	-	-	-	+3	-	-	店：Enll	15,000フォル
地の護符	+2	-	-	-	-	-	-	店：Enll	9,000フォル
水の護符	-	+2	-	-	-	-	-	店：Enll	9,000フォル
火の護符	-	-	+2	-	-	-	-	店：Enll	9,000フォル

風の護符	-	-	-	+2	-	-	-	店：Enll	9,000フォル
雷の護符	-	-	-	-	+2	-	-	店：Enll	9,000フォル
光の護符	-	-	-	-	-	+2	-	IC:絵画	
闇の護符	-	-	-	-	-	-	+2	IC:絵画	
グリムリーパー	-	-	-	-	-	-	+2	店：Enll(隠)	39,000フォル
コカビエル・ビットジュエル	+4	+4	+4	+4	+4	+5	-3	モンスタージュエル	
ハイスペルマスタージュエル	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	モンスタージュエル	
サイナード古代種ジュエル	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	モンスタージュエル	

能力値(パラメータ)強化

武器能力値強化

マイナス補正値は、防具・胸・腕にトライエンブレムを合成することで打ち消すことが可能。
PS3版はフェイズの武器が大幅に強化されているので、強化値も増加している。
他にも変更されている武器があるので、事前に確認しておくこと。

合成アイテム	ATK	INT	DEF	HIT	GRD	入手元	備考
エンシェントセージワンド	+65	+205					
神杖"光輪夢想"	+75	+170				行商：ワンダリング	2,000,000フォル
グリムリーパー	+83					店：Enll(隠)	
トライデントハーブーン	+89	+123		+8		宝箱：ワンダリング	
フォトンブラスター	+96					IC:機械Lv10	レプリカ必要量 1
アシュレイ・バーンベルトジュエル	+103	-12		+65		モンスタージュエル	闘技場チーム戦 1 位
インフィニティサーベル(XBOX360版)	+128	+119				宝箱：ワンダリング	レプリカ必要数1
ムーンナイトソード	+130	+10				IC:鍛冶Lv9	レプリカ必要数1
アーティファクトボウ	+134					宝箱：ワンダリング	レプリカ必要数1、ファクター無し
剛弓"烈風新月"	+150					行商：ワンダリング	980,000フォル
トライエンブレム	+150	+100		+100		行商：ワンダリング	2,000,000フォル
インフィニティサーベル(PS3版)	+150	+149					レプリカ必要数1

オニックスサーベル (XBOX360版)	+165	+191				IC:鍛冶Lv8	
魔剣レヴァンティン	+175		-51	-32		宝箱:ワン ダリング	
天空剣"天叢雲" (XBOX360版)	+199	+159	-99	-99	-99	行商:ワン ダリング	1,500,000フォル
オニックスサーベル (PS3版)	+205	+241				IC:鍛冶Lv8	
インペリアルソード	+220					IC:鍛冶Lv10	
天空剣"天叢雲"(PS3版)	+249	+209	-99	-99	-99	行商:ワン ダリング	1,500,000フォル
ランブルクロー	+260			+4		IC:細工Lv9	
クエイカーサイズ	+270			-10		IC:機械	
封神剣"紫峰村雨"	+299	+99	-99	-99	-99	行商:ワン ダリング	1,200,000フォル
封魔砲"百鬼咆哮"	+299	+99	-99	+99		行商:ワン ダリング	1,000,000フォル
霸王鎌"金剛修羅"	+349	+99	-99	-99	-99	行商:ワン ダリング	1,200,000フォル
戦鎧"鬼神王"	-49	-49	+99	-49	-49	行商:ワン ダリング	800,000フォル

防具能力値強化

合成アイテム	ATK	INT	DEF	HIT	GRD	入手元	備考
アシュレイ・バーンベル トジュエル	+77	-23	+129	+72	+57	モンスター ジュエル	闘技場チーム戦 1位
トライエンブレム	+200	+200	+100	+100	+100	行商:ワンダ リング	2,000,000フォ ル
ロストモナークプレート		+3	+126			宝箱:ワンダ リング	ファクター無し
クエイカーサイズ			+130	-5		IC:機械	
霸王鎌"金剛修羅"		49	+149	-49	-49	行商:ワンダ リング	
ユニバースアーマー			+120			IC:鍛冶(Lv10)	ファクター無し

アクセサリ能力値強化

- パラメータの変化量は、ベースが胸アクセの場合でも腕アクセの場合でも共通。
- 胸アクセサリの合成回数は2~3回(モンスター系ジュエルは0回)。
- 腕アクセサリのベースとしては、トライエンブレム(模造品)が合成回数8でおすすめ。利用するファクターを合成したら、残りの合成回数でトライエンブレム(本物)を合成させると良い。

合成アイテム	ATK	INT	DEF	HIT	GRD	入手元	備考
アシュレイ・バーンベルトジュエル	+77	-23	+129	+72	+57	モンスタージュエル	闘技場チーム戦1位
トライエンブレム	+200	+200	+100	+100	+100	行商：ワンダリング	2,000,000フォル
封魔砲"百鬼咆哮"		+25	+50	+25		行商：ワンダリング	1,000,000フォル

ファクターを持たない強装備

ファクターを全く持たない強装備一覧。

最終的に強化したい装備とは別に、これらを仲介装備として任意のファクターを4つ集めてから合成素材として使うと、任意のファクター4つ付着を同時に行いつつ、少しでもパラメータ上昇に寄与できる。

レーザースーツやレーザーウェポン等をほんの少しでも強くすることにこだわる人向け。

以下の表のATK・INT・DEF・HIT・GRD増減値は、武器は武器へ合成した場合、防具は防具へ合成した場合。

種別	名称	ATK	INT	DEF	HIT	GRD	入手元	レプリカ	備考
武器	ミスリルソード	+59					闘技场景品	1	
武器	封神剣"紫峰村雨"	+299	+99	-99	-99	-99	行商：ワンダリング	11	
武器	アーティファクトボウ	+134					宝箱：ワンダリング	1	レプリカ1中最強
武器	天空剣"雨叢雲"(XBOX360版)	+199	+159	-99	-99	-99	行商：ワンダリング	11	
武器	天空剣"雨叢雲"(PS3版)	+249	+209	-99	-99	-99	行商：ワンダリング	11	
武器	インペリアルソード	+220					IC：鍛冶(Lv10)	11	
武器	紋章砲"テンペスト"	+205					IC：機械(Lv8)	11	
武器	スラッシンググロー	+79					店：Enll	1	店売り最強
武器	ゲイザーズスピア	+42	+28	+1			店：Enll	1	
武器	レーザーウェポン	+90	+60				力の試練・宝箱：ワンダリング	11	
武器	トライデントハーブーン	+89	+123		+8		宝箱：ワンダリング	11	

防具	エルダーバトル アーマー			+38			エイルマット初期 装備	2	
防具	マジスティック アーマー			+26			店：Enll	6	店売り 最強
防具	ヴォルカニック チェーン			+22			店：トロップ・ Enll	1	レプリ カ1中最 強
防具	デュラハンア ーマー			+72		-6	宝箱：創生宮殿	7	
防具	ユニバースア ーマー			+120			IC：鍛冶(Lv10)	11	
防具	戦鎧"鬼神王"	-49	-49	+149	-49	-49	行商：ワンダリン グ	11	
防具	アブソリュートブ ロテクター			+94			宝箱：ワンダリン グ	9	
防具	セブンスターク ローク			+60			宝箱：七星7F	6	
防具	ロストモナークブ レート		+3	+126			宝箱：ワンダリン グ	9	
防具	レーザースーツ			+50			IC：機械(Lv10)・ 宝箱：ワンダリン グ	11	

情報提供

- ビックフットサムジュエル 武器に合成でクリティカル率アップ確認 -- 名無しさん (2009-03-09 00:59:45)
- 合成でファクター付与したアイテムを「レプリカ」で複製すると、ファクターもそのまま複製されます。金・経験値稼ぎ用のアクセ量産したい場合など、粘土に余裕があればどうぞ。 -- 名無しさん (2009-03-11 06:42:26)
- 攻撃判定増加の追加ダメージは初撃ダメージの2分の1、4分の1、・・・、16分の1となる。うまく調整すればバルカスのアーツを一気に取得も可能。 -- 名無しさん (2009-03-15 09:41:29)
- バルカスじゃなくてバッカスなwww -- 名無しさん (2009-03-15 09:42:01)
- No.140のハイスペルマスタージュエルを武器に付けると「MP消費 - 25%」、「INT2倍 最大MP半減」を得られるのでINTは楽に上げられます -- 名無しさん (2009-03-19 06:21:53)
- みんなわかっていると思うけど、HPダメージアップ35%とかの貴重なファクターはクレイ必要数1の武器防具なりに合成してから複製してストックしておくといい。あとメインの装備に対しては予めファクターが4つ付いてる物を合成し、あとは合成回数が可能な限りエンブレムぶっ込む。エンブレムも2個以上全属性耐性20にしたものを使えばなお良い。 -- 名無しさん (2009-03-28 16:28:45)
- クリティカル発生率アップが重複するかどうかの「一部可」ってどういうこと？するのかしないのか不明なの？ -- 名無しさん (2009-04-04 22:04:32)
- 今作は序盤から強い武器を作る事は可能？ -- 名無しさん (2009-04-04 22:29:08)
- 合成（サラ未加入）ができないため実質不可 -- 名無しさん (2009-04-06 15:12:58)
- ファクターを持たない強装備一覧、地味にすごい助かるわ -- 名無しさん (2009-05-05 20:48:11)
- 強い防具作りたいのだが、ファクターの”HPダメージを〇%で0にする”って防具に複数つけると効果は重複されるの？ -- 名無しさん (2009-05-16 18:18:02)
- 沢山つけても確率高いの一つだけしか効かないっばいよ、いつの間にか気合いの入ったページになったな -- 名無しさん (2009-05-17 14:35:05)

- そうなのか、2週目クリアして七星トライしてるんだが、敵が強くて進めないから強い装備を作りたい。ALL属性MAXの防具を作ってからファクターを選んでつけようと思っているのだが、ベースの防具はやっぱりレーザースーツが一番いいのかな？他におススメはある？ -- 名無しさん (2009-05-17 16:43:10)
- その時点ならそれとファクターで十分だったはず、ここは情報提供用なんで細かいことはどこぞの掲示板で -- 名無しさん (2009-05-20 17:45:40)
- スタン効果って魔法にも効果付与されるの？ -- 名無しさん (2009-06-21 12:52:44)
- 「全状態異常」を無効化って重複するの？ -- 名無しさん (2009-06-24 00:37:38)
- 防具に4つ、アクセに4つで完封できるという記述を見たことがある。レイミは70%で完封できるかはやったこと無いのでわからない、INT補正 (INT / 3 0 0 %で状態異常無効化・・・だったかな？) もどう関わるかわからない -- 名無しさん (2009-06-26 17:23:14)
- 装備品の状態異常耐性とキャラ自身の状態異常耐性は別扱いのためそれぞれで回避判定がなされます【全状態異常を無効化】は重複するので合計100%まで追加すれば全異常が効かなくなります -- 名無しさん (2009-06-26 19:40:25)
- ガブリエ・セレスタジュエルからHP+20%(防具) -- 名無しさん (2010-01-26 19:48:40)
- 途中で送ってしまった。これまであがっていなかったみたいなので、スナイパーバングルに攻撃系ファクターを2つつけてガブリエジュエル合成後防具に合成することで抽出も可能。 -- 名無しさん (2010-01-26 19:52:04)
- 初期武器のエルダーサイズが攻撃力が500以上で16回合成可能だからそれを利用すれば良い----本スレに載っていたのを転載参考になったので -- 名無しさん (2010-02-22 07:35:28)
- 1、スラッシングクロウにATK+ 1 8 % × 3とクリティカル率アップのファクターを付けたもの作る -- 名無しさん (2010-02-22 09:35:33)
- それをエルダーサイズに合成 -- 名無しさん (2010-02-22 09:36:03)
- フェイクギャラリーに売ってるグリムリーパーを15個購入し、それらを全てエルダーサイズに合成 -- 名無しさん (2010-02-22 09:36:56)
- PS3版で変更された強化値を一部更新しました -- 名無しさん (2010-03-17 18:46:00)
- 通常攻撃判定 -- 名無しさん (2010-10-11 20:01:07)
- 書き直し。通常攻撃判定のファクターは合成した方がいいですか？ -- 名無しさん (2010-10-11 20:02:40)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿