

武器のアップグレードは
所々の拠点にいるエンジニアに会話することで行うことができる。

メインウェポン

射撃速度(Rate of Fire)

上昇させれば弾をばら撒ける半面、リコイルが弾の数だけ発生するので精度は下がる。

集弾性能(Accuracy)

集弾率を向上させる。改造の中には射撃速度が低下するもの、使用弾種が限定されるもの、装弾数が低下するものがあるので注意。

水平性(Flatness)

初速を向上し、弾の弓なり軌道をより水平にする...らしいが、これを重視した改造を行うと何故かリコイルもRoF重視改造に比べて格段に減る。

スコープマウント(Scope mount)

光学スコープが装着できるようになる。また、スコープ内蔵型の銃によってはx4とx1.6のスコープどちらかに改造も可能。

グレネードマウント(Under-barrel attachment mount)

グレネードが装着できるようになる。

装弾数(Magazine Capacity)

装弾数の増減。増加に特にデメリットはないため、とりあえず改造するのをオススメ。減少するものに関しては、引き換えに精度が向上するので良く考えて。

取り回し(handling)

レティクルの移動速度。マウス感度同じでも取り回しの悪いものはレティクルの移動速度が遅い。

耐久性 : 使用弾

使用弾薬を変更する事が可能。NATO弾が撃てるAK、5.45m弾が撃てるL85など。

サブウェポン

概ねメインウェポンと同じ内容。

アーマー

装甲

合金版やケブラー繊維などで対銃弾・動物耐性が向上。

最大重量

放射線耐性

化学耐性

耐熱性

電撃耐性

耐久性向上

持久力上昇

より長く走っても疲れにくくなる

耐PSY性能

止血能力付与

外骨格にのみ存在。出血が早く止まるようになる。

治癒能力付与

外骨格にのみ存在。自然回復速度が向上する。

ナイトビジョン装着

第一世代と第二世代の区別がある。第一世代はグリーン。スーツに標準装着もあるが、灯りの周りが見える程度。第二世代はブルー。環境の明度が『遠方まで』反映される。

アーティファクトスロット

等などの改造を行うことができる。

注意事項

一度行った改造は元に戻すことが出来ないなので、よく考えて行うこと。

例) ショットガンで集弾性能UPを目的に改造 散弾が使用不可

改造リセット

1504ではこの方法は有効だけど後々対策されるかも。

改造した武器をStashに入れて一定時間経過させると、全ての改造が解除された状態になっている。

改造が解除されるトリガーなどは不明。

- ▶ ClearSkyBaseでは何げにAKやAbakanをフル改造できるので、改造資金さえあれば軍基地から銃を入手して、序盤からかなり楽ができる。(2008-10-05 19:50:26)
- ▶ 取り回しってのは移動撃ちの精度な気がする。検証してないけど(2008-10-09 12:32:12)
- ▶ 取り回しは視点を動かした後、照準が安定するまでの時間に影響してると思う。(2008-10-10 07:38:13)
- ▶ 取り回しは迴頭速度に関係ありますよん。持ったまま回ると判ります。(2008-10-16 19:57:06)
- ▶ FN F2000やL85A1など、最初からスコープが付いている武器に「4xスコープに改造」の後、他の改造を施すと効果がなくなるので注意(2008-10-14 18:57:14)
- ▶ スコープの改造は最後にやると良い(2008-10-14 18:58:10)
- ▶ 4xスコープに改造しても次のマップに行った後、効果が切れてる(/_ ;) (2008-10-25 15:59:47)
- ▶ スコープの改造最後にやったらOK、ただしサイレンサーつけたら効果がきれた(2008-11-16 16:10:42)
- ▶ FT200M 順番でNG、サイレンサーでNG、MAP移動でNG、Ver1.5.07で確認(2008-11-16 16:15:47)
- ▶ サイレンサー(2009-04-02 18:32:50)
- ▶ 効果が切れるのは、なんかの改造の内部処理で余計なところまで書き換えてるのかもしれん(2009-11-03 03:27:37)
- ▶ 1510ではサイレンサー装着してもリセット不可(2009-11-04 00:04:42)
- ▶ 一番最初にスコープ改造した時、スコープがストックのミネの部分に付いててあせった。zoneではよくあること?(2009-12-08 17:21:09)
- ▶ 改造屋のセンスです(2009-12-30 21:21:14)

コメント:

投稿