

武器会得度

陸戦限定のパラメータ。使用する武器固有の熟練度のこと。
どれだけその武器を上手く使いこなせるかを表しており、使い慣れた武器の攻撃力を上げることが出来る。

詳細

会得度は最大1000まで上がり、25ごとに攻撃力が+1される。
つまり会得度を最大まで上げると攻撃力は+40となる。

他のパラメータとは完全に独立していて、武器一つ一つに設定されている。
近接や中距離といった分類ではなく、「エクスカリバー」「ヤタガン」というようにアイテム事に個別でカウントされる。

会得度の数値と得意武器は装備画面の「武器修練情報」をクリックすれば確認可能。

戦闘中に持ち替えられる武器は2つだけだが、得意武器は5つまで記録することが出来る。
ただし、戦闘中に使わなかった武器は会得度が下がることがあるので注意。（1番目（下がりにくい）>5番目（下がりやすい））
6つ目の武器を使うと一番数値が低いものの記録が削除され、6つ目のものが得意武器として登録される。

会得度に応じて攻撃力・命中率・クリティカル率が上昇（EIOrientePB）
手持ち装備でも盾や望遠鏡のように攻撃力のないものは会得度を得ることは出来ない。

会得度の上げ方

陸戦に勝利することで+1される。
敵を倒した数ではなく戦闘勝利数なので一回の戦闘で複数倒しても1しかカウントされない。
当然、撤退すれば無効となる。
判定条件は戦闘中に装備していたかということだけなので一切通常攻撃をせずにアイテム攻撃だけで倒してしまっても会得度を得ることが出来る。
得られる会得度は敵のレベルx20までとなっていて、オーバーすると得られない。
（例：レベル18の敵なら会得度360まで。それを越えるとカウントされない）

2010年10月のアップデートにて、
「同じ系統の会得度が高い武器が得意武器に存在した場合、一定値まで会得度が上がりやすくなるよう変更」されるようになった。

効率の良い上げ方

応用剣術 **投てき術** **狙撃術**の装備表で適した物を探す。
予め使用武器のテクニックを習得NPCから習得しておき、使ったほうがよく上がる。
攻撃装備にすると被ダメージが大きくなるため、あらかじめ普通の海事である程度レベルを上げてHPを増やした方が安全に上げられる。

剣術スキルなどと異なり、戦闘勝利でしか上げられないのでとにかく敵を倒しまくる。
数を倒すことが重要なので、なるべく倒しやすい会得度を得られるギリギリレベルの敵と戦うと楽。
会得度を上げることに専念するなら速攻あるのみである。
また、登録武器に同じ武器を設定しておいて戦闘中に武器を持ち替えると二重にカウントされるため、
一度の戦闘で会得度2を得ることが可能である。
会得度の最大数は1000なのでLv51以上の敵と戦う必要はない。

湧き待ちを無くすため、極力単独編成で2つ以上いる場所を探して高攻撃力装備で交互に倒す。

目つぶし系、石化系のアイテムを使ってくる敵は避ける。
手っ取り早く倒すためにPTを組んでフルボッコにするのも手ではある。

レベルが高い敵は奥地マップにいることが多いため、冒険クエで遺跡等を発見しておくといよい。

狩り場選びについて

敵の配置に関してはたいていランダムだが、奥地の敵やボスなどは配置が決まっている。
イベントやクエスト関連の敵も同様である（ただし、この辺は普通に戦えない敵も多い）
また、海事と同じく陸上の敵でもポップ率が種類事に決まっていて、
データ上は美味しく見えても全然湧かなくてありつけない、という敵も結構多い。
会得度を上げたいなら、程よいレベルでよく湧く敵を選ぶのがいいだろう。

ダンジョンの敵はこちらがソロでも2人～3人である場合が多いが、
階層を進めば必ず出現しているため湧くのを待つ必要がない。
乗船券・交易品・ドロップアイテム等で稼ぎもよく、
場所によっては移動の手間がかからないのも利点。
適正LVであれば狩場に使うのもいいだろう。

会得度上げの例

~400(Lv20)：【ヨーロッパ全域】いわゆる雑魚

ある程度海事レベルを上げてあれば適当な防具でも余裕で倒せる。
ヨーロッパだとLv15以上の敵は奥地にいる敵になってくるため、早めに見切りをつけるのもあり。
一応、奥地へ行けなくても東地中海方面のイエニチェリLv17（トルコ西岸）がほどよいLv、
かつマップ全ての敵が同じなので上げやすい。
冒険クエで奥地へ行けるようならボス狩りでレアを狙ってみるのもアリだろう。
パフォス郊外（ファマガスタ郊外奥地）のガイス・ガーニムLv19（回避指南書3巻・レアドロップ）、
アスワン南部（ナイル上流奥地）のダーギルー味Lv19（魔術の刻印・通常ドロップ）などが狙い目。
ダンジョンではシラクサ上層(LV5～10)、シラクサ中層(LV10～17)、ピラミッド上層(LV10～20)など。

~600(Lv30)：【アフリカ・カリブ・インド方面】危険海域の上陸地点が増える

アフリカ方面はLv10～20くらいの敵が多いが手軽にいける上陸地点があまりないのが難点。
ついでにレアを狙うという目的でもない限りスルー推奨。
やはり手頃なのは定期船で行けて街の中から直行出来るサントドミンゴとカリカット。
サントドミンゴは敵レベルも10～20代中盤までいるため段階を追って上げていける。
カリカットは20代の敵メインなので腕が上げればそちらの方がよい。
この辺りから敵もそれなりの強さになるため、相応のレベルと装備は欲しくなる。

ダンジョンではピラミッド中層(LV22～28)・深層(LV25～34)など。

~800(Lv40)：【中南米】敵選びが重要になってくる

ヴェラクルスやメリダ郊外が敵も豊富にいて困ることはない。
ただし、敵の配置もいやらしくなり、2～3人がリンクするように配置される場所が増える。
敵が多ければその分効率が落ちるため、ポジション選択は重要である。
この辺りからレアドロップを持つ敵が増えてくるため、レア狙いのついでに上げるくらいの感覚でもよい。

~950(Lv45) : 【東南アジア】 レア持ちが増えて財布に優しい

東南アジア方面の敵はLv35~45くらいの敵が大量にいるため、選択肢は豊富である。敵の強さはどこもだいたい似たような物なので山賊退治クエでもついでに受けられるヤーディンやブルネイ郊外がおすすめ。ただし、ヤーディン郊外の敵は目つぶしを使ってくるのでアイテムを使われると面倒。レアポップの敵に夢があるとは言え、敵がリンクする場合は気を抜くと返り討ちに会うので注意。

~1000(Lv50) : 【中南米・カイロ郊外・近江】 敵も強力になり、気を抜けない戦いに

ここに来て一気に選択肢が狭まる。東南アジア方面では40後半~50以上の敵はレアポップになるため中南米方面に移動した方がよい。ポルトベロ、パナマ郊外や南米南東岸、ヴェラクレス奥地、メリダ奥地にこのレベル帯の敵がいる。カイロ郊外も強い敵NPCが多いため、ヨーロッパ内でも追い込み可能。ついでに勅命クエで山賊退治を受けておくと勲記を貰えるので美味しい。東アジアは近江のLv60達人や淡水のルッテン一家を使った技巧上げが盛んで、持ち替えで武器会得度を上げることも出来る。

欧州圏外の各ダンジョンが幅広く修行の場として使えるほか、ポルドー上層(Lv45~50)・中層(Lv50~)は移動の手間が少なくお勧め。また2011/07/12に実装されたコロッセウムでローマコインを稼ぎながら上げることも可能。待機時間などもあるので会得度効率だけをみる場合はそこまで高くないが。

コメント

- 武器会得度が行動力ゲージに関係あるらしく、会得度が上がると最初から技巧やアイテムが使える状態になりました。 -- 名無しさん (2010-02-09 13:43:07)
- 会得度0の100武器と、会得度1000の100武器とで比較すると、命中率は後者の方が明らかに高い。 -- 名無しさん (2010-05-16 14:34:25)
- El Oriente PBには、会得度に応じて攻撃力・命中率・クリティカル率が上昇と一応記載されてるね。 -- 名無しさん (2010-07-19 08:48:15)
- 武器会得度は敵を倒さないと上がらないのに、効率のよい上げ方の項目の -- 名無しさん (2011-07-20 08:00:03)
- (途中で切れました) 『予め使用武器のテクニクを習得NPCから習得しておき、使ったほうがよく上がる。』ってどういう意味だろう -- 名無しさん (2011-07-20 08:00:57)
- テクニク使う 敵が早く倒せる 回転数が上がって効率がよくなる -- 名無しさん (2011-07-20 21:19:17)
- コロッセウムの最大の利点は負けてもアイテムを奪われないことだと思う。ただキャラクターレベルに合わせてNPCが出てくるため、レベルが低い場合は会得度獲得のキャップが出るかもしれない -- 名無しさん (2011-07-28 04:00:26)
- ローマコインの習得率が他と桁違いである以上最大って程でもなかつたらw まあ確かに大きな利点だが、余程素早く上げたい場合以外は今はコロッセウムがベストかなあ -- 名無しさん (2011-07-28 10:46:19)
- 粘着 火 爆発で特殊勝利3コンボのを回せば早いね -- 名無しさん (2012-05-07 03:59:35)

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

投稿