

強化武装開発

[イベント](#)や[ポイントバトル](#)などで獲得した「パワーポイント(PP)」を消費し、「強化武装パーツ」を開発する。

- ▶ [強化開発について](#)
- ▶ [強化武装パーツ一覧](#)
 - ▶ [通常](#)
 - ▶ [レイディアントボウ](#)
 - ▶ [レザーアーマー](#)
 - ▶ [レザーパンツ](#)
 - ▶ [ヌンチャク](#)
 - ▶ [パトランプ](#)
 - ▶ [天女の羽衣](#)
 - ▶ [愛のムチ](#)
 - ▶ [ティアラ](#)
 - ▶ [黒板消し](#)
 - ▶ [ジュラルミンシールドSP](#)
 - ▶ [まな板シールドSP](#)
 - ▶ [アチーブメント](#)
 - ▶ [マジックシールド+1 \(\[属\]プラント\)](#)
 - ▶ [アイゼンヒンダニス・ASシールド+1 \(\[属\]コンストラクタ\)](#)
 - ▶ [出席簿シールド+1 \(\[属\]ティーチャー\)](#)
 - ▶ [リコーダー+1 \(\[属\]スクール\)](#)
 - ▶ [学習ノート+1 \(\[属\]スクール\)](#)

強化開発について

強化武装は元々の武装名の後に「+X(強化レベル)」が付く。
レベル1の開発には、「強化参考武装パーツ」の入手が必要。
レベル2以降の開発には、「1レベル低い強化武装パーツ」の開発成功(入手)が必要。
レベル1をアチーブメントで入手してからレベル2以降の開発が始まるものもある。
消費PPは特筆しない限り「**レベル×300PP**」、GEMを消費する場合もある。

強化レベルは10まで。
強化レベルが上がるほど開発に失敗しやすくなり、強化レベル1でも失敗する。
PPとGEMは失敗しても消費するが、強化参考武装パーツは成否を問わず消滅しない。

PP上限は「99,999,999(九千九百九十九万 九千九百九十九)」
とりあえず上限に届くことはない覚えておけば良い。

[上へ](#)

強化武装パーツ一覧

性能の詳細は下記リンクを参照。

[メインウェポン/オンライン専用/強化武装開発](#)

[アーマー/オンライン専用/強化武装開発](#)

[アクセサリ-#id_d7606e8a](#)

通常

あらかじめ入手しているパーツの開発。入手方法は各項のリンクを参照。

レイディアントボウ

ふくびき(2等)

新規開発も可能(100PP)。開発できるのは「黒」のみ、強化開発も同色。

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10

[上へ](#)

レザーアーマー

ふくびき

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10

[上へ](#)

レザーパンツ

ふくびき

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10

[上へ](#)

ヌンチャク

GEM交換

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

[上へ](#)

パトランプ

ふくびき

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

[上へ](#)

天女の羽衣

[GEM交換](#)

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

[上へ](#)

愛のムチ

[GEM交換](#)

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

[上へ](#)

ティアラ

[アチーブメント](#)

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

[上へ](#)

黒板消し

[GEM交換](#)

強化レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
消費GEM	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100

[上へ](#)

ジュラルミンシールドSP

重量5 防御60 対ダウン40 機動-10 †[特]打撃ダメージダウンLv1
†[特]射撃ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）
変化しない部分は省略。

強化レベル	消費PP	ステータス
+1	150	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]投擲ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）

+2	300	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]音響ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）
+3	450	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]ダウン無効（コーディネート成立時のみ発動）
+4	600	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SPダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）
+5	750	回避-50 機動-25【必要：防御Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+6	900	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]投擲ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+7	1050	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]音響ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+8	1200	†[特]射撃ダメージダウンLv1 †[特]貫通ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+9	1350	†[特]射撃ダメージダウンLv1 †[特]チャーム無効（コーディネート成立時のみ発動）
+10	1500	重量8 回避-100 機動-50【ClassA以上 必要：防御Lv30】 †[特]射撃ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）

[上へ](#)

まな板シールドSP

重量2 防御10 †[特]打撃ダメージダウンLv1
†[特]貫通ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）
変化しない部分は省略。

強化レベル	消費PP	ステータス
+1	150	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]音響ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）
+2	300	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SPダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+3	450	【ClassB以上】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]投擲ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）
+4	600	【ClassB以上】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]射撃ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）

+5	750	【必要：攻撃Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]貫通ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+6	900	【必要：攻撃Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]ダウン無効（コーディネート成立時のみ発動）
+7	1050	【必要：攻撃Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SPダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）
+8	1200	【ClassA以上 必要：攻撃Lv30】 †[特]打撃ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+9	1350	【ClassA以上 必要：攻撃Lv30】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]貫通ダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）
+10	1500	【ClassS以上 必要：攻撃Lv40】 †[特]LP自動回復Lv1（コーディネート成立時のみ発動）

[上へ](#)

アチーブメント

[アチーブメント](#)で強化レベル1を入手するもの。

マジックシールド+1 ([属]プラント)

重量2 攻撃-10 起動-5 耐熱-10 †[特]投擲ダメージダウンLv1
変化しない部分は省略。

強化レベル	消費PP	消費GEM	ステータス	系統
+2	100	30	重量2 攻撃-10 機動-5 耐熱-10 †[特]射撃ダメージダウンLv1	リスト
+3	150	45	†[特]打撃ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）	アセンブル
+4	2000	60	重量3 攻撃-50 機動-25 耐熱-20 【必要：防御Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv2	リスト

+5	2500	75	†[特]ダウン無効（コーディネート成立時のみ発動）	アセンブル
+6	3000	90	重量2 攻撃-10 機動-5 耐熱-10 †[特]魔法ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）	
+7	3500	105	†[特]音響ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）	
+8	4000	120	†[特]SPダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）	
+9	4500	135	重量3 攻撃-100 機動-50 耐熱-40 【必要：防御Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv2 †[特]SPダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）	リスト
+10	5000	150	†[特]打撃ダメージダウンLv2 †[特]チャーム無効（コーディネート成立時のみ発動）	

[上へ](#)

アイゼンヒンダニス・ASシールド+1 ([属]コンストラクタ)

重量3 防御25 回避-10 起動-5 †[特]投擲ダメージダウンLv1

変化しない部分は省略。

強化レベル	消費PP	消費GEM	ステータス
+2	100	30	重量3 防御25 回避-10 機動-5 †[特]音響ダメージダウンLv2
+3	150	45	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SPダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+4	2000	60	重量4 防御25 回避-50 機動-25 【必要：防御Lv20】 †[特]投擲ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+5	2500	75	†[特]打撃ダメージダウンLv2 †[特]ダウン無効（コーディネート成立時のみ発動）
+6	3000	90	†[特]貫通ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+7	3500	105	†[特]打撃ダメージダウンLv2 †[特]SPダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）

+8	4000	120	重量8 防御25 回避-100 機動-50 【ClassS以上 必要：防御Lv40】 †[特]打撃ダメージダウンLv2 †[特]音響ダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）
+9	4500	135	†[特]貫通ダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）
+10	5000	150	†[特]打撃ダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）

[上へ](#)

出席簿シールド+1 ([属]ティーチャー)

重量2 防御10 †[特]打撃ダメージダウンLv1
†[特]投擲ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）
変化しない部分は省略。

強化レベル	消費GEM	ステータス
+2	30	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]射撃ダメージダウンLv1（コーディネート成立時のみ発動）
+3	45	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]音響ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+4	60	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]ダウン無効（コーディネート成立時のみ発動）
+5	75	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SPダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）
+6	90	重量4 防御10 【必要：防御Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]投擲ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+7	105	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]貫通ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+8	120	†[特]打撃ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+9	135	【必要：防御Lv40】 †[特]打撃ダメージダウンLv2 †[特]ダウン無効（コーディネート成立時のみ発動）
+10	150	重量8 †[特]打撃ダメージダウンLv2 †[特]チャーム無効（コーディネート成立時のみ発動）

[上へ](#)

リコーダー+1 ([属]スクール)

重量1 攻撃120 命中120/1Hit 射程0~200 LP自傷[-5%] [効]回避力ダウンLv1 準備75 硬直75
変化しない部分は省略。

強化レベル	消費GEM	ステータス
+2	20	攻撃140 命中150 LP自傷[-10%] 準備50 硬直100
+3	30	攻撃160 命中175 LP自傷[-15%] 準備25 硬直125
+4	40	攻撃180 命中200 LP自傷[-20%] 硬直150
+5	50	攻撃200 命中225 LP自傷[-25%] 硬直175
+6	60	攻撃220 命中225 LP自傷[-50%] 硬直200 [効]回避力ダウンLv2 【ClassB以上】
+7	70	攻撃240 命中225

[上へ](#)

学習ノート+1 ([属]スクール)

重量2 回避10 †[特]打撃ダメージダウンLv1
†[特]投擲ダメージダウンLv1 (コーディネート成立時のみ発動)
変化しない部分は省略。

強化レベル	消費GEM	ステータス
+2	30	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]射撃ダメージダウンLv1 (コーディネート成立時のみ発動)
+3	45	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]魔法ダメージダウンLv1 (コーディネート成立時のみ発動)
+4	60	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]音響ダメージダウンLv1 (コーディネート成立時のみ発動)
+5	75	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SPダメージダウンLv2 (コーディネート成立時のみ発動)
+6	90	重量3【必要：回避Lv10】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]魔法ダメージダウンLv2 (コーディネート成立時のみ発動)
+7	105	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]音響ダメージダウンLv2 (コーディネート成立時のみ発動)

+8	120	【必要：回避Lv20】 †[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SPダメージダウンLv3（コーディネート成立時のみ発動）
+9	135	【必要：回避Lv40】 †[特]打撃ダメージダウンLv2（コーディネート成立時のみ発動）
+10	150	†[特]打撃ダメージダウンLv1 †[特]SP回復量アップLv1（コーディネート成立時のみ発動）

[上へ](#)