

- 概要
- チャンスボックス
- ローカルルール
 - ローカルルールとは?
 - ローカルルールの伝達
 - 箱なし
 - 岩なし
 - 速攻
 - ランダム
- 称号
 - その他
- 各階級とアリーナ
 - LIGHT
 - MIDDLE
 - OPEN
- 戦術・戦略
 - 基本戦術
 - 地上戦術
 - 空中戦術
 - チーム戦術
 - ライトGP攻略Q&A
 - ステージ攻略
 - チャンスボックス活用法
 - チャンスボックス対策
 - その他
- チームの分け方
- 最近GP過疎化で困っている人へ
- 禁止パーツってあるの？
- 『早く思われないパーツ』の定義って？
 - パーツについて...Q&A

早く思われないパーツ

-
- [コメント](#)

[公式サイトへのリンク](#)

[ロボGPとは？](#)

[ロボGP参加の流れ](#)

[ルールとシステム](#)

概要

- 施設はロボGPディメンションに設置
- 合計コスト制限によってLIGHT、MIDDLE、OPENの3階級に分けられる
- C\$で参加費用が必要。料金は階級によって異なる。費用はそのまま賭け金(BET)になる
- 最大8対8の対戦が可能
- ゲートは同時に乗らないと違う部屋に入ることがよくあるので、ロビーで集まってから始めると良い。

(備考)

- 1ゲート周辺 開戦待ち
- 3ゲート周辺 ユーザーイベント
- 5ゲート周辺 ギルド・フレンド
- ロビー周辺 雑談

チャンスボックス

赤色 はパワーアップなどプラス効果のあるもの。 **青色** はマイナス効果(相手チームが一部の効果を得たときのみ発動)

効果名	効果	備考
BURST (超連射)	メイン武器の連射力アップ(サブ武器には効果なし)。取得時にENが全回復	発射回数が6倍?(3倍?)

ENERGY (ENアップ)	ロボのENと回復力アップ。相手チームにENダウン発動	EN2倍、EN回復1.5倍
SPEED (スピードアップ)	ロボの移動速度アップ。相手チームスピードダウン発動	体感速度2倍程度。(詳細調査中)
REVIVE (復活)	全滅しているプレイヤーの一番コストの低いロボが復活	出現頻度が低い
SUMMON (召喚)	味方のモンスターを召喚。敵味方を無差別に攻撃するのもあり？ モンスターはアリーナによって異なる。	一定時間経過で消滅
SPECIAL (無敵)	無敵モード発動。しかも体当たりで攻撃可能 さらにENが減少しなくなり、武器の連射力とスピードがアップ、HPも500回復。	
ENERGY (ENダウン)	ロボのENと回復力ダウン。相手チームがENアップの効果を得たとき発動。	ENとEN回復ともに0.4倍
SPEED (スピードダウン)	ロボのスピードダウン。相手チームがスピードの効果を得たとき発動。	体感速度半分程度 (詳細調査中)

ローカルルール

ローカルルールとは？

ローカルルールとは、公式に決められたルールではありません。
プレイヤー間でGPを行う前に決める独自のルールのことです。

守る「義務」はありませんが、より楽しくGPを遊ぶためにも
ローカルルールに気をつけてもらえると助かります。

ローカルルールの伝達

ローカルルールは、主にマッチングルーム内の会話で伝えられます。
大人数のGPに参加する際はマッチングルームでの会話に気をつけてください。
特に「ライトクラス」ではほぼ必ずルールのお話があります。

ローカルルールが固定になってしまっていて別のルールで遊びたいときは
遠慮せず「箱あり(なし)を希望します。」などと発言することをお勧めします。

箱なし

「箱：チャンスボックス」を利用しない、

というルールです。

箱から出るアイテムには一部強力なものがあり、それだけでバトルが終わってしまうことがあります。

それを避けるために、箱の取得を禁止にしてしまうルールです。

このルールの時は、スペシャルアイテムを取ってはいけません。

チャンスコンテナを壊すのはOKです。

ですが、間違えて取ってしまう危険性があるので注意してください。

- ・ もしも・・・

万が一、スペシャルアイテムを取ってしまった場合は、両チーム共にスタート地点に戻ってください。

アイテムの効果が切れた後、全体発言で合図をします。

そこから引き続きバトル再開になります。

岩なし

青チームのスタート地点右手にある高台、その上にある「岩」から飛んではいけない。

という、少し独特なルールで、「タコノキ・ファイト」でしか適用されません。

「タコノキ・ファイト」では **青チームの「岩」** が一番高い位置となっており、赤チームにはこの「岩」がない為、スタート時多少不利になりがちです。

その差を無くすために、「岩」の使用を禁止するルールです。

このルールの時は、青チームの「岩」から飛んではいけません。

それ以外、例えば「岩」の上に乗るだけなどは問題ありません。

- ・ もしも・・・

万が一、「岩」から飛んでしまった場合は 気づいたときに一旦降りましょう。

「岩」以外の場所から飛びなおしてください。

速攻

**ライトクラスでは特にHPや防御を削った機体を用いることがよくあり
開始直後の読み込みに乗じた攻撃を快く思われない場合があります。**

ランダム

チームをランダムに決めます。

このゲームにはチームのランダム配分という機能が無く、ランダムにするためには少し特殊な動作が必要です。

基本的に人数が偶数のときはランダムでメンバーを決定します。

ただ、人数が奇数のときや、ルーキーさんなどがいるときはランダムでなく、固定でメンバーを分配することもあります。

このルールの際は、チームをランダムに決定します。

方法は、「マーズフォースに参加」ボタンと、「チームミネルバに参加」ボタンを、交互に連打してください。

両チームの人数が平等になり次第、自動的に試合が始まります。

- ・ もしも・・・

万が一、ランダムに決定できないような状況が発生した場合は、

マッチングルームにいるメンバーで話し合い、無理の無いように決定しましょう。

称号

- ・ 戦闘に勝利・敗北するとMVP・敢闘賞・チキンの称号が与えられることがあります。
- ・ 詳しい判定方法は不明ですが、主として「自分が相手チームメンバーに与えたダメージ合計 - 自分が受けたダメージ合計 + チャンスボックス取得ボーナス」の判定式で決まります。よって全滅した場合でも取得することがあります。

例：総HPが3000のコマンドーで相手に合計5000のダメージを与えて全滅した場合。

$5000 - 3000 = 2000$

例2：総HPが1000のコマンドーで相手に合計3000のダメージを与えてチャンスボックスを取得して全滅した場合、 $3000 - 1000 + \quad = 2000 +$

名称	詳細	備考
MVP	勝利チームの中で判定式の値が一定の数値を超え、尚且つ勝利チームの中で一番高かった者に与えられる。	MVPボーナスがもらえる。勝者報酬 × 50% = MVP報酬
敢闘賞	敗北チームの中にMVPと同じ条件を満たし、尚且つ参加者全員の中で値が一番高かった者に与えられる。	この称号が出る試合は、ゲーム内容が良い試合が多い
チキン	勝利チームの中で判定式の値が一定の値を一番下回ったものに与えられる。	

その他

- ・ 称号の価値：価値は人それぞれですが、一般的には「敢闘賞 MVP > チキン」となります。敢闘賞は取得が難しいためMVPの人よりも賞賛されることがあります。チキンは臆病者とい

うイメージがありますが、実際は積極的に戦闘を行う人が取り易い為、気にする必要はありません。

- 称号が発生しない。：称号が与えられるのは4人以上の対戦の場合のみです。
- MVP・敢闘賞を取りたい。：相手に沢山のダメージを与え、ダメージを受けないよう気をつけ、チャンスボックスを積極的に取りにいきましょう。機体数が少ないと総HPが低くなるので取り易くなります。
- チキンを取りたくない。：ゲーム序盤に無闇に攻めて相手チーム全員から袋叩きにされると確実に値はマイナスになる為、慣れないうちは味方と共に行動しましょう。機体数が多いと総HPが高くなるので取り易くなります。
- MVPは臆病者？：MVPは判定方法の性格上被ダメージが少ないほど取り易く、またチキンは相手からダメージを受けるほどなりやすい為、積極的に攻撃する人がチキンで、あまり攻撃せずダメージもほとんど食らっていない人がMVPということもあります。
- 称号と実力の関係。：称号はあくまで相対的評価の為、MVPを50回取った人とMVPを100回取った人のどちらが強いかは勝負してみないとわかりません。称号は実力ではなく経験と考えた方がいいでしょう。

各階級とアリーナ

LIGHT

アリーナ名	参加条件	参加人数	アイテム使用	BET(C\$)	召喚モンスター	ページ
ビギナーズ・ファイ ト	合計コスト 300以下	2~6 人		0	ブロッサム×1	1
ビギナーズ・ファイ ト#	合計コスト 300以下	2~6 人	×	0	情報求む	1
タコノキ・ファイト	合計コスト 1000以下	2~10 人		500	ブロッサム×1	1
タコノキ・ファイト #	合計コスト 1000以下	2~10 人	×	500	ブロッサム×1	1
タコノキ・ファイト	合計コスト 1000以下	2人	×	0	チャンスボックス無し	1
グレイゼム・ファイ ト	合計コスト 1000以下	2~6 人		500	ランダムで赤・茶・黄ブ タークどれか×大量	1

グレイゼム・ファイ ト#	合計コスト 1000以下	2~6 人	×	0	赤、茶、黄ブタークどれか ×??	1
フライング・ファイ ト	合計コスト 1000以下	2~20 人	×	0	チャンスボックス無し	2
ヒラタイ・ファイト	合計コスト 1000以下	2~20 人	×	0	チャンスボックス無し	2
ヒラタイ・デュエル ・ファイト	合計コスト 1000以下	2~4 人	×	0	チャンスボックス無し	2
スチーム・ファイト	合計コスト 1000以下	2~30 人	×	0	チャンスボックス無し	2

MIDDLE

アリーナ名	参加条件	参加人 数	アイテム 使用	BET(C\$)	召喚モンスター	ペー ジ
ヤバコニ・ファイト#2	合計コスト1500 以下		×	0	ギャラモ×1	1
タコノキ・ファイト	合計コスト2500 以下	2~10 人		1500	ブロッサム×1	1
タコノキ・ファイト#	合計コスト2500 以下	2~10 人	×	1500	ブロッサム×1	1
ヤバコニ・ファイト	合計コスト2500 以下	2~6 人		1500	ギャラモ×1	1
ヤバコニ・ファイト#	合計コスト2500 以下			0	ギャラモ×1	1
ヒラタイ・デュエル・ ファイト	合計コスト2500 以下	2~4人	×	0	チャンスボック ス無し	1
フライング・ファイト	合計コスト2500 以下	2~20 人	×	21	チャンスボック ス無し	1
スチーム・ファイト	合計コスト2500 以下	2~30 人	×	0	チャンスボック ス無し	2

OPEN

コスト無制限クラスです。

アリーナ名	参加条件	参加人 数	アイテム 使用	BET(C\$)	召喚モンスター	ペー ジ
ポルド・ファイト	2機以内(1対1)	2人?	×	0	チャンスボックス なし	1

タコノキ・ファイト	(制限なし)	2~16 人		3000	ブロッサム×3	1
タコノキ・ファイト#	(制限なし)	2~16 人	×	3000	ブロッサム×3	1
アフロホッケ・ファイト	出撃ロボ1機のみ	2~16 人		3000	ヘルプチャー× 2	1
アフロホッケ・ファイト	出撃ロボ1機のみ	2~16 人	×	0	ヘルプチャー× 2	1
ポルド・ファイトS	Sサイズ以下2機以内	2~16 人		3000	ブロッサム×2	1
ポルド・ファイトM	Mサイズ限定2機以内	2~16 人		3000	ブロッサム×2	1
ポルド・ファイトL	Lサイズ以上2機以内	2~16 人		3000	ブロッサム×2	2
フライング・ファイト	2機以内	2~20 人	×	0	チャンスボックス 無し	2
ヒラタイ・ファイト	2機以内	2~20 人	×	0	チャンスボックス 無し	2
ヒラタイ・デュエル・ファイト	1機以内	2~4人	×	0	チャンスボックス 無し	2
スチーム・ファイト	2機以内	2~30 人	×	0	チャンスボックス 無し	2

戦術・戦略

基本戦術

- 相手の射程外から攻撃する：相手の攻撃が当たらないので一方的に攻撃できます。マシンガン系を相手にするとき有効。（例：バックダッシュで距離をとりながら攻撃。）
- 相手の射角外から攻撃する：相手のロック範囲の外から攻撃します。ライフル系を相手にするとき有効。（例：相手の真横・後ろから攻撃。）
- 空中から攻撃する：射程外・射角外の攻撃を同時に行えます。ただし、高いところから飛ばないと効果なし。一発の威力が高い武器がお勧め。ガン、マグ、バズーカ、格闘武器等。
- 空中ダッシュ慣性移動：上方向に空中ダッシュした後ブーストを切って慣性で移動する。EN消費を抑えられるのでPVP以外でも使えるかも。敵の弾を避けやすいという利点も。

地上戦術

壁撃ち：壁から武器だけを出して攻撃する。防御と攻撃を同時に行えるが持ち手が逆だと出

- 来ないことも。
- 壁逃げ：常に壁に隠れるように逃げる。被弾をかなり抑えられる。また隠れている際に歩けば多少ENを回復できる。

空中戦術

- 急旋回：旋回戦に持ち込まれた際に変化を起こす為の方法の一つ。EN消費が大きいのでEN管理をしっかりと。
- 3次元回避：通常の回避は前後左右だが、空中ならば上下を加えた三次元移動が出来るのでただ旋回するだけでなく上に上がりながら、下に下がりながら飛行すれば敵弾を回避しやすくなる。
- 木の葉落とし：飛行中にブーストを切って落ちながら旋回する。急旋回並に旋回でき、少しEN回復する。また射角が上を向くので相手の高度が高い場合に攻撃することができる。高度が高くないと使えない。また、飛行速度が遅いと落ちてしまうことも。

チーム戦術

- 十字砲火：相手に対して十字を描くように攻撃する。回避が非常に難しく、スタンしやすくなるので相手に何もさせずに倒せることも。
- 罠：自分に注意を向けて、相手に隙を作る。攻撃は味方が頼りですのでチームワークを大切に。
- 援護射撃：味方が逃げている時や、攻撃を受けている時に敵を攻撃する。敵の注意を逸らすことができ、味方の離脱の手助けができます。チャンスボックスを取りにいくな味方は無防備なので積極的に援護しましょう。バーストで味方が嵌められている場合なども、嵌めている側は油断していることが多いのでスタンで攻撃を中断させて味方を脱出させてあげましょう。

ライトGP攻略Q & A

Q、すぐ撃破されてしまう

A、1機編成だと狙われやすいので気をつけましょう。

ロボチェンジ後には6秒ほどの無敵時間がつきます。

2機編成にしてロボチェンジをうまく使うと良いでしょう。

狙われてると思ったときは、逃げに徹するのも良い手です。

戦闘中は常に囲まれないようにレーダーも意識しましょう。

Q, Vカメに勝てない

A, Vカメは、地上最速の機動性と十分な火力、

Sサイズらしからぬタフさの三拍子がそろったロボです。

なのでこれに正面から挑むのは良策とはいえません。

Vカメシリーズの多くは飛行能力を切り詰め、地上戦に特化しています。

なので出来るだけVカメのテリトリー（地上や、マシンガンが空にとどく丘付近）に近づかずに戦いを進めましょう。

先に数の優位を作って、慎重に攻めれば、後はどうにでもなるのです。

Q, 要塞に勝てない

A, 要塞は耐久力に特化したロボです。

なので正面から撃ちあってもHPの差があるので勝てません。

要塞に狙われているときは、できるだけ攻撃をもらわないようにして、相手がこちらに注意をむけられないときに攻撃をしましょう。

1:1の時はできるだけ相手にしないのがポイントです。

Q, カクピタスポダンゴに勝てない

A, カクピタスポダンゴはコスト100前後でHPが2000をこえています。

低コストでは最強のロボといえます。

しかし、安定が高くないのでドラムマシンガンを連続してあてれば意外と簡単に撃破できます。

自分がドラムマシンガンをもっていなければ他の仲間にまかせるのも手です。

ステージ攻略

・ タコノキファイト

もっとも使用機会の多いといえる、中央に池、四隅に崖があるステージ。

通常は左右の陸地から攻めるが、中央を突破して左右の敵を後ろから攻撃することもできる。

マーズのスタート地点右の崖が一番高いので、空中戦をするときはここから飛び立つのが基本となる。

スタート地点左右の坂は引っかかりやすいので攻撃されると逃げられないことも。

・ グレイゼムファイト

スタート地点が高台という珍しいステージ。地上は溝と岩が多く地上戦は不利。空中戦が主流。

モーニングスターを装備した飛行速度が速いロボが有利。

・ ヤバコニファイト

至る所に障害物となる植物（サボテン？）が立ち並び、中央に円形の窪地、スタート地点左側に砂丘のある結構テクニカルなステージ。

とはいえ障害物と障害物の間には隙間があるので完全に隠れるとまでは行かないことが多いの

で、隙間を狙って向こう側にいる敵を攻撃することも不可能ではない。
またスタート地点左側には砂丘があり、ちょっとしたバリケード代わりに使うことが一応可能。
とはいえこれも高さはあまりないのでほぼS機限定となるだろう。
ちなみに空中戦を行う場合は障害物の上から飛び立つことになる。上がる場所を狙い撃ちされないように気をつけよう。

余談だが障害物は薄いので着弾時に爆風の出る武器（アーマーブレイカーなど）で密着している敵には爆風ダメージを与えられることを覚えておくといいかもしれない。

- ・ アフロホッケファイト

大きな氷山のステージ。氷山には北と南、東と西と繋がっている2つのトンネルがある。
高低差がかなりあるため、敵を視認しにくい。トンネル内で敵と出くわすと危険。
サモンで出現するヘルプチャーは非常に強力なmob。

- ・ ポルドファイト

中央に橋がある非常に広いステージ。箱は出現せず、赤側青側での最高高度の違いはない。
どんな機体でも平等な戦いが可能。

- ・ フライング・ファイト

雲海の上に多数の空中石が浮かぶMAP

- ・ ヒラタイ・ファイト

ヒラタイ平野と同じ構造で真ん中に大きな穴がある。
箱は出現しないのとアイテムが使えないので主に真ん中で戦う事になる。

- ・ ヒラタイ・デュエル・ファイト

- ・ スチーム・ファイト

霧があり敵が見つけにくいのでよく背後を取られやすい。

チャンスボックス活用法

- ・ チャンスボックスは無敵の力ではありません。あくまで+ の効果なので（一部例外あり。）
攻撃に専念しすぎて回避が疎かになると大ダメージを負う事もあります。チャンスボックスは「取っても大して効果はないが相手に取られると厄介なもの」と考えましょう。

- BURST：とにかく相手に当てることが重要。全てのメインの連射力が高くなるがマシンガン系は発射時間が延びるだけなので他のメイン武器を使ったほうがいいかも。夢中で連射しているとEN切れになったり、HPが低いのに突っ込んだりするとすぐにやられるので注意。連射性を活かして高スタン武器で嵌めてしまうのが主流。武器選択としてはエレキガン、マテスAM2、フィザリバンHDなど。
- ENERGY、：相手のEN回復が半減するので非常に強い。こちらはENが楽になるが当然ダウンを受けた相手は余り動かないので活用はしにくい。相手に休憩させてしまうと十分な効果が発揮出来ないため、大きな回避を必要とする武器で攻め立てるのがよい。終了後もすぐに持ち直せる訳ではなく、相手は慢性的なEN不足になっている筈なので積極的に攻めること。
- SPEED、：相手の移動速度が低下するが、一番重要なのは相手の旋回速度も低下すること。後ろから狙うと相手は前にゆっくり逃げることしかできない。サテライト移動でハメるのもよい。浮いているとスピードダウンしていても結構避けられてしまうので、地上にいる相手を囲んで叩くのがよい。
- REVIVE：一番弱いのがこれ。1機しか復活出来ない癖に出現頻度も極端に低い。オープンやミドルはともかくライトではもっとも使えない。コストが余ったからといってラピーとかマニモとかを入れとくと必ず出ますので、コストが低いロボでも多少使えるようにしましょう。
- SUMMON：もっとも発生頻度が多い、と思われるもの。攻撃効果には期待出来ないのでブロッサムは壁として使いましょう。ボックス取得者について回るので敵を角に追い込んでWエレキで動きを止めるのも手。ブターク・ブーチャーは頼れる奴です。
- SPECIAL：攻めるが勝ち。動きが遅いロボやコストが高そうなロボから狙いましょう。時間が短いのでテキパキ倒さないとすぐに終わってしまいます。飛んで逃げる相手は体当たりで叩き落としましょう。

チャンスボックス対策

相手にチャンスボックスを取られた場合の対策です。

- BURST：非常に強力ですが、相手は回避が疎かになる傾向があるので、射程外・射角外から攻撃。HPが低かったらこちらから攻撃するのも良い。EN効率と安定に優れるロボで飛行で逃げ回るのが有効です。基本的に一度捕まってしまうと余程スタンの低い武器で無い限りそ

のままハメ殺されてしまうので注意。

- ENERGY 、 : チャンスボックスの中で一番強力なのがこれ。攻撃も回避もできなくなるのでSPの方がまだマシだったりする。エレキガンなど低消費・高スタンの武器で足止めしつつ戦うのが有効。機体変更も積極的に使っていく事。
- SPEED 、 : 移動・旋回速度が大幅低下します。地上では的同然なので空中でダッシュを連発して動くのが有効。基本的な対策はバーストから逃げる場合と同様です。
- REVIVE : 相手プレイヤーが一人復活しますが、一定以上にコストが低いロボで出てきますので、冷静に対処しましょう。
- SUMMON : こちらにとってはアタリ、相手にとってはハズレ。プロッサムは近づかなければ怖くありません。
- SPECIAL : 逃げるが勝ち。時間は短いのでやられたらロボを選択しないで待機。

その他

- コマンドーの無敵時間を利用する : ロボ切り替え時には10秒間無敵になりますので離脱するときに使いましょう。1分に1度しか使えないので慎重に。
また変更時は3秒ほど無防備になるので敵が居ない場所まで逃げてから変更するのが良い。

チームの分け方

同じ人数同士での対戦が基本です。
奇数になってしまった場合

- 階級
- サイズ
- ランキングでの順位

等を考慮して分けてください。

全員 が所属チームを変えるボタンを交互に押せば、人数が釣りあったときに試合が開始するので、

ランダムでチーム分けのようなことができます。

強さを考慮して分ける場合揉めてなかなか始まらない場合、偏りすぎる場合も出てくるので最近ではこちらが普通です。

最近GP過疎化で困っている人へ

対戦したいが相手がない、もっと多くの人と対戦したい、という人のための豆知識

- GP人口を増やすためには、多くの人がGPを楽しめるよう、満足のいくバトルをすることが重要です。

対戦の際に、チームの戦力差がかたよっていると、勝つにしろ負けるにしろ、楽しめない人の出ることが多いので

適切なチームわけをお願いします。

- それぞれのロビーで雑談しながら入ってきた人を捕まえる、二人以上でなければできない、以上です。
- そのクラスが流行っているかは、ランキングの本日のTOP10を見るとわかる。(試合数が多ければ流行っているし、少なければ人気がないということになる。)

禁止パーツってあるの？

最近このような質問や意見をロビーで行う方が多いので追加しておきます。

- LIGHTクラス

実質的には禁止パーツは『ありません。』

毎週のようにパーツが追加されたり様々な人が入れ替わり立ち代り参加するGPにおいて、パーツの制限をするのは難しいです。

ただ、『快く思われないパーツ』が存在することは確かです。

GPは皆で楽しむための施設です。自分が使って面白く無くなると感じた場合は使わない方が良いでしょう。ただ、そのことを他人に強制することはできません。その点をご理解下さい。

正直なところ、「そのパーツは使わないで下さい。」など発言がありますと、みんな帰り始めるパターンになることが多いです。

皆でGPを楽しむためにも、多少なりともロボのパーツに気を配ると良いでしょう。

- MIDDLE
- OPEN

『快く思われないパーツ』の定義って？

あまりにも強力すぎて試合をつまらなくするパーツが『快く思われないパーツ』と分類されます。

また、この定義はクラスによって変わります。

例えば、オープンクラスではガンダーAMを良く見ますがライトクラスでは見ません。

これはコストに制限があるためライトではHPの限界があるのです。

その為、オープンクラスではOKのガンダーAMもライトクラスでは『快く思われないパーツ』として分類されています。

ライトクラスの『快く思われないパーツ』が多いのは今の原理と同じです。

パーツについて ... Q & A

Q、パタLGについてるんだから忍者HD使ってもいいじゃん！

なんでダメなの？

A、これは「パタパタLGは耐久力が低いから別に装備してもいい」と解釈しているのですが、

大事なのは耐久力ではなく威力です。忍者カップHDは安定によっては一方的に敵を倒す事が出来ます。

なので、ライトクラスGPを楽しむ為にはつけないでいただきたいです。

(他の『快く思われないパーツ』に分類される内蔵武器付きHDも同じです。なるだけ、使わないでいただきたいです。)

Q、コレジャナイLG使ってもいいじゃん！

HDしか付いてないんだから。

A、HDだけだと低安定・低防御といいとこなしですがやはり体力があるのである程度の攻撃に耐えられますし、

なによりパタパタLGの影が薄れます。

それに、真面目にアセンをするとオープンクラスでも活躍できるほど驚くべきステータスを持ちます。

そのような理由で『快く思われないパーツ』に分類されています。なので、なるだけ使用しないでいただきたいです。

コレジャナイ(敵)LGも同じです。

(コレジャナイLGに関しては配布アイテムであるにも関わらず配布数がまちまちで、

コレジャナイLGが多いほうが勝負に勝ってしまうので『快く思われないパーツ』に分類されたという説もあります。)

快く思われないパーツ

GR-1HD
GR-2HD
GR-4HD
アイスブーチャーHD
クロウチャーHD
フレイムブーチャーHD
忍者カッパHD
忍者カッパHD
ツチガタHD
デルントリックHD
デルントリックHD

プリストルBD2 (アイテム禁止の状態でも回復できる為)
タッチダウナーBD
ブルメキアスBD
カクタスフューラーBD
カクタスフューラーBD2
ヘリンガルMk-2BD
ガロウBD

GR-2AM
ガンダーAM
デルビーゾルAM
デルビーゾルAM
ダルマスターAM2

ハーブーンBS
パーポ99BS (アイテム禁止の状態でも回復できる為)
ヘリンガルMk-2BS
GR-3BS

コレジャナイLG
コレジャナイ(敵)LG
デルビーゾルLG
デルビーゾルLG
ウオライダーLG
カッパLG2
ガンドリルLG

EXショットガン
デビルレーザー
ハンドレーザー

ガトリングガン

パイルバンカー

ワイドビームソード

トゥーエッジブレイド

パンプキンサイス

ドラグーンランス

EXインテグラルナイフ

EXビームブレード

EXブロードソード

追加のコメントに対して

場合によっては際限なく増えてしまいそうなので一時的に追加を休止したいと考えています。

ライト来て確かめてに対して

活動時間によってすれ違いが考えられますので、掲示板等を活用するのはいかがでしょうか。

これからの考

しばらくは「現在リストに記されたパーツの削除」のみを行い、しばらくは追加しない

ローカルルール専用掲示板が決まるのを待つ

追加・再追加はある程度落ち着くまで待つ

わざわざ曖昧な表現にされていますので様々な、意見があると思います。

これまで少数の発言でもこのリストに追加してきました

あくまでも「禁止ではない」とされていますが必要以上に重く考え、

組んだ機体が使えなくなっていく、または使いにくい雰囲気にならない様に、

これからもご指摘のほどをお願いいたします。

- MIDDLE

パーポ99BS (ライトと同文)

- OPEN

パーポ99BS (ライトと同文)

コメント

- コメントを分離式に。

ローカルルール議論は C21 ぽーたるのしたらば <http://jbbs.livedoor.jp/game/41188/> でスレ立てするのはどうでしょうか。 -- (名無しさん) 2008-07-18 02:34:18

- 夏から書き込みが少ないので少々確認を・・・

「ナパームランチャー」・「ミッサドAM」・「ビームブレイドと各種色ブレイド」の扱いについて

その他、ご意見等ございましたらご記入下さい -- (略して反通) 2009-01-26 23:55:29

- チャンスボックスのバーストは、

3倍です -- (° °) 2009-02-22 08:01:51

- 青岩。

修正によりなくなった -- (名無しさん) 2009-03-17 18:50:12

- 公式サイトへのリンクが全部切れてます。

ロボGPとは？

ロボGP参加の流れ

ルールとシステム -- (名無しさん) 2009-12-01 22:02:13

- オープンクラスのアフロホッケ・ファイトのアイテム使用不可フィールドの名前のところ

に がついてません誰か編集してくれませんか？ -- (通りすがりの課金者) 2010-02-09 09:44:34

- HAGないというのがww

-- (名無しさん) 2010-08-14 11:16:23

- ハンドレーザーやデビルレーザーはあるのにレーザードプラズマがねえやw -- (名無しさん

) 2010-10-04 22:30:38

- なら、Lightにツイミサは？Gバズは？エレミサは？ は？

そこまで細かく書いてたらキリが無いと思いませんか？

それよりスペシャルがなんの効果を表すかは大体予想がつきますが

具体的にどれが上がるとか記載したほうが良いかと。 -- () 2010-10-05 12:43:19

- 失礼、ありましたね -- () 2010-10-05 12:45:41

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

誤りの指摘、追加情報など、このページの内容に関するコメントのみお願いします。
質問などは掲示板の方へどうぞ。