

- ロボGP向けカスタマイズのススめ
  - 基本能力
  - 射撃・格闘能力
  - 防御・安定能力
  - 歩行・飛行速度
  - 武装
  - アクセサリー
  - LIGHTクラスのカスタマイズ
  - MIDDLEクラスのカスタマイズ
  - OPENクラスのカスタマイズ
- ロボGP機体倉庫
- ビギナークラス（合計コスト：300以下）
- LIGHTクラス（合計コスト：1000以下）
  - 単機編成
    - 単機編成時のお勧め機体構成パターン
      - 単機Sサイズ
        - ポーンスコル
        - カニスコル
        - カメビクトリー系
        - カメリオン
        - 要塞
  - 2機編成
    - 2機編成時のお勧め機体構成パターン
      - スコルタンベース+低コスト機（8:2）
      - タンク×2（5:5）
      - 高コスト機+超低コスト機(9.5:0.5)
  - 3機以上編成
    - 3機以上の編成時のお勧め機体構成パターン
      - ボダンゴ+低価格武装

## ポイーン機体+高性能腕

- 
- キャノンボールLGBS+低価格BDHD+高性能腕
- MIDDLEクラス（合計コスト：2500以下）
- OPENクラス（合計コスト：無制限。）
- 「歩行捨て」「飛行捨て」機体
  - 「歩行捨て」
    - オススメBS
  - 「飛行捨て」
    - オススメLG
- オススメパーツ
  - HD
  - BD
  - AM
  - BS
  - LG
  - メインウェポン
  - サブウェポン
- コメント

ロボGP(PvP)で使える機体を考えていきたいと思います。

(具体的な機体のアセンの他に戦略、構成テクなどを話し合ってください)

## ロボGP向けカスタマイズのススメ

### 基本能力

---

- コスト：ライト、ミドルにおいて関係する。コストが低くても性能が低すぎたり、逆にコストが高すぎて使えなかったりするのでコストに見合った性能、コストパフォーマンスが重要になる。オープンではまったく関係ないのでとにかく性能を追求しよう。
- HP：高ければ高いほど良い。が、防御力が低いと多くても意味が無いので防御力とのバランスが重要
- EN、EN回復：どちらも多ければよい。ENはEN回復とのバランスが重要。以下推奨EN回復

EN1000 ~ 2000:EN回復110 ~ 130

EN3000 ~ 4000:EN回復140 ~ 160

EN5000以上:EN回復160以上

---

## 射撃・格闘能力

---

武器を持つために必要な能力なので持ちたい武器を持てるようにしたい。  
また多ければ多いほどサイトが大きくなるのでギリギリよりもある程度余るほうが良い。

---

## 防御・安定能力

---

どちらも高いほど良いが重要なのは安定性能。安定が低いとスタンし易くなり動き辛くなる。  
また、武器の命中精度も下がるので最低でも自分の武器の反動を抑えられるようにしよう。

---

## 歩行・飛行速度

---

高ければ高いほど良い。高いほど回避しやすくなり、ダッシュ・飛行時のEN消費も少なくなる。  
尚ジャンプ能力はあまり関係ない。以下推奨速度

高機動型：歩行飛行共に130以上

歩行重視型：歩行140以上

飛行重視型：飛行140以上

---

## 武装

---

メイン・サブウェポンはそれぞれ2つまで、合計4つまでにしよう。多すぎると逆に選択し辛くなる。  
組み合わせは

メイン：EN消費が少ない武器とEN消費が多い（攻撃力が高い）武器

サブ：範囲が広い武器と攻撃力が高い武器

ただし同じ種類の武器を組み合わせるのは無駄である。

---

## アクセサリ

---

HP・EN系：効果は薄いですが基本HP、ENが多いほど効果は増す。プロテクターの影響で使用機会は少ない。

SHT・FGT系：射撃、格闘能力が低い機体でより強力な武器を使用したいときに使用する。ただし他アクセの性能向上が非常に大きいのでなるべく使用は避けたい。

ブースター・ラン系：低い能力を上げるよりもそれぞれ重視したい能力を強化するほうが効果が高い。

プロテクター系：可能な限り使用したい。性能が高い2系を二つ使用するのが理想的。

---

## LIGHTクラスのカスタマイズ

---

高Lv低コストパーツをうまく使いましょう。

コストが同じならば低LV高コストパーツ 高LV低コストパーツですので、後者のほうが他のパーツも強くなり結果的に強くなります。

例：スコルタンBDを使用した機体LV1 BDをジャガーBD2に変更してLVを10に。

結果：重量が増えたが他のパーツの性能も上がった。

## MIDDLEクラスのカスタマイズ

---

LIGHTとOPENを参照。両方の設計思想をうまく組み合わせると良い。

例：メインで使うロボはOPEN思考で、予備の機体はなるべく低コストで強力にするためにLIGHT思考で。

## OPENクラスのカスタマイズ

---

とにかく性能が良いパーツを組み合わせるとLVを高くしましょう。

ただしパーツ数には限りがあるので切り捨てる時は切り捨てた方が良い。

HPと火力が重要とはいえ、飛行歩行のどちらかがそれなりの速度は出ないと高い火力を集中させられてすぐ沈んでしまうので機動力も必要です。

## ロボGP機体倉庫

各クラスで使われる代表的なロボ。これらを参考にして自分のロボを作りましょう。

## ビギナークラス（合計コスト：300以下）

このクラスをガチガチの機体でやるのも大人気ないと思うので基本的な方針のみ。

パーツ数を少なく出来るアセンか、武装を持たせるための腕のみにコストをつぎ込んで、他はぱっさりと切り捨てて安いパーツで構成すると良い。

1機構成が基本なのでロボの基本性能よりはどれだけ強い武器を持たせられるかにかかってくる。

圧倒的な火力を持つドラムマシンガン、コストの割に異常なHPを持つボダンゴなどがあると相当強い筈です。

## LIGHTクラス（合計コスト：1000以下）

### 単機編成

---

一点豪華主義。コスト1000を目いっぱいつぎ込んだ機体は確かに強いですが、反面、1機落ちたら終わりという危うさも秘めているスタイルです。

戦況を見ながら生存と高火力の有効活用を両立させる事の出来る冷静なプレイヤー向け。上級者向けなので初心者は2～3機からはじめたほうが良い。

## 単機編成時のお勧め機体構成パターン

---

### 単機Sサイズ

---

#### ポーンスコル

---

：ポンジャLG・BS+スコルタンBD+SサイズAM+SサイズHD

積載能力とそこそこのEN効率のS型。余剰積載が多いのでほとんどの武装がつめる。積載能力は20tほど。

万能だが突出した能力は持たないのでプレイヤーの腕次第。片腕にすれば重い武器も持てる。積載を犠牲にしてジャガBD2にすればEN効率が良くなる。

#### カニスコル

---

：タラバLG・BS+スコルタンBD+SサイズAM+SサイズHD

EN効率と機動力を優先させたS型。MサイズのEN効率

余剰積載が10tを切っているので武装がかなり貧弱。だがそれを補って余りあるほどの機動性・EN効率を持つ。

無課金仕様：骨HDとカスマグ・ガンなどの軽量武装

課金仕様：亀HD・デカHD・コスモHD+ナノマシンガン

Lvは16以上であれば強力。最大で22ぐらいまでいける。低Lvだとコストに見合わない性能になるのでLvを上げよう。

#### カメビクトリー系

---

亀V（V亀）：亀LG・BS+ビクトリーBD2+SサイズAM+SサイズHD+ドラマシまたは亀LG・BS+ビクトリーBD3+SサイズAM+コブリンHD+ナノマシ

カニスコルの強化版。カニスコルに比べEN効率・飛行速度以外全て強化されている。

うおると：亀LG+キャホ BS+ビクトリーBD2+タラントリックAM+蜂HD2

亀Vを地上に特化したタイプ。飛行速度とEN回復を犠牲にして火力を上げている。ドラムマシンガン必須。

ほとんど課金パーツで構成されているのでMtを大量に消費する。使いすぎに注意。

#### カメリオン

---

サイバリオンLG・BS・AM×2・HD+カメBD エレキガン（カスガン・カスマグでも可）アマブレ（セミライでも可）

潜在SS&低コスト（Lv16で650）でEN効率も良い。

パーツリストは遠距離用ですが、最終的に27.5tの武器まで持てるようになり、防御・安定もあります。

突っ込んでも大丈夫で、いろいろと便利ですしノッポと同じ感覚で移動できます。

上と同じく完璧課金パーツなので使いすぎに注意です。

## 要塞

---

ケンタLG・テンポBD×幾つか・メガトンBD・V1BD3などをコストの許す限り積んでHPを上げる。

武装はドラマシ・モニスタ・ビムブレ・カスガンなど(エレキ、ナノマシ、メタスレなどは射撃能力の関係で載らない事が多々)

高い歩行とHPを両立し、強力な火器を搭載したタイプです。単機での性能ならば他に並ぶ物は無い。

強力ではあるのですが安定が低いのと、でかくて良く目立つので集中攻撃ですぐに落ちてしまいがち。

HPがあるからといって無闇に突っ込まず、味方と一緒に行動するのを心がけるべき。

またその特性上どうしてもチキンを取りがちになります。飛行能力も無いので低コストのサブ機も入れるのがオススメ。

## 2機編成

---

平均的に500前後の機体×2機で組む場合、1機落ちてもまだ十分に戦えるため比較的大胆に動くことが出来、また機体性能や武装を変えておくことで戦況に柔軟に対応できる扱いやすいスタイル。自分から討って出たい熱血プレイヤーや戦況に応じて機体を使い分けたいクレバーなプレイヤー向け。

7:3や8:2でコストをわける場合、コストの安い方の機体を上手く使えるかどうかが鍵になる。低コストが戦力にならないのであれば単機編成にする方がましなため、低コストに活路を見出せる上級者向け。

## 2機編成時のお勧め機体構成パターン

---

### スコルタンベース+低コスト機(8:2)

---

Lv1スコル

モニスタ・カスマグ装備(エレキで代用も可)。AMやHDでコスト調整すると良い

Lv15くらいのゼロまたはカエル

ギア2やAMでカスタムガンなどつけれると良い

基本的にはスコルで飛び、相手の側面や背後からモニスタを当てる。

ENが切れたり、相手のコンテナが発動したら予備機体に変え、逃げながらHPを削る。

## タンク×2 (5:5)

---

タンク キャノボBSLGに高HPBDを載せ高性能AMをつけたもの。

例) キャノボBSLG+スチBD+ポンジャAM+スチHDorSLHD

高HP・高防御力を持ち、ほとんどの武器が扱えるので汎用性も高い。

地上ではかなりの強さを誇るが、空中戦は苦手なので注意。

肉を切らせて骨を断つスタイル、通称「ごり押し」で攻めるのが得意。

## 高コスト機+超低コスト機(9.5:0.5)

---

V亀やデカなどの一点豪華主義の機体のLvを1か2下げて低Lvボダンゴやカクピパタパタ、カクピ蛙を入れた物。

これらの低コスト機はコスト30~90ぐらいから入れられる為主力機の性能もさほど落ちず、非常に強力。

一点豪華の機体性能で危なくなったらチェンジが効くので扱いやすいが、サブ機体の火力が乏しすぎて変更後味方が苦しくなる場合がある。

またボダンゴ入りの場合火力が低くてHPが多いので構成的に強くてもMVPを取るのは至難となる。

## 3機以上編成

---

低コストで中~高コストと渡り合える操作技術とカスタム能力を要求される難しいスタイル。3機使えると言うのは、捨て駒がある、あるいはタイプの異なる機体を相手によって使い分けられるということです。ラジバズやミリガン、新C\$武装などを持たせる事が出来れば、1機あたりのコストが安い分合い討ちOKという無謀な戦術も使えます。被ダメージが多くなりがちなのでMVPは取りにくい。

## 3機以上の編成時のお勧め機体構成パターン

---

### ボダンゴ+低価格武装

---

ボダンゴLGは高HPと異常なほどの低コストを兼ね備えたパーツなのでGPに最適。

パタパタLGでも代用が利きます。

難点は火力に劣ること...3機以上もあると大概全部の機体をギリギリまで使い切る前に勝敗が決しています。

## ポイン機体+高性能腕

---

低コストなポイン機をベースに高性能なAMを載せて上位武器を装備する事を念頭に置いた機体。機体そのものの性能はほぼポイン機のままだが、武装がいいのでそれなりに戦える。多少レベル上げが必要なものもある。

どうしても安定が低くなりがちなので狙われてすぐ蒸発する事もある。使うならばアクセサリーでの強化と高い技量、複数機体は必須か。

- ビクトリー1+ゼロファイターAM2など
- メガトンオー+スチールライダーAMなど

## キャノンボールLGBS+低価格BDHD+高性能腕

---

とにかく低コストで上位武器を持たせつつ最低限の機動力を確保する事に特化した機体。BDはテンポールBD1とメガトンオーBDがオススメ。ギアを使えばLv3,4ぐらいからコスト300前後でドラムマシンガンが持てる。

難点はやはり個々の機体性能が低い(特に安定は)事ですが、HPがあり機体数も多いので相打ち覚悟でガンガン押して行っても大丈夫。

MVPはほぼ狙えないと考えて良いです。相当頑張らないとチキンの危険性もある。

## MIDDLEクラス（合計コスト：2500以下）

## OPENクラス（合計コスト：無制限。）

## 「歩行捨て」「飛行捨て」機体

片方の移動を捨てて、もう片方に特化してしまう編成です。

ENやレベルを片方の性能に特化させ、重量・コストの壁を越えることが可能。

完全に捨ててしまう（重量オーバー）方法と、片方だけ積載が同じくらいで低コストのパーツを利用し、

コストの低下を目指す方法があります。

ただし現在は仕様変更に伴い重量オーバー時はEN消費が大幅に増加するようになってしまった

為飛行捨てはまだしも歩行捨ては相当に厳しいといえます。

組み合わせ次第で色々できるので、自分であれこれ試してみると面白いですよ。  
ぜひお試しあれ。

## 「歩行捨て」

---

通称「ガッテム型」「飛空艇」。

BSは飛行積載・飛行速度の高いものを利用し、  
LGは移動性能が低いものや、完全にオーバーさせて切り捨ててしまいます。  
現在は空中ダッシュもあるので扱いやすいかも。ただしENに注意。

## オススメBS

---

- テツジンBS

飛行速度・積載共にGOOD。問題はMtなところとコストがやや高めなところ。

- スコルタンBS

速度と積載のバランスよし。初期コスト・積載でテツジンにやや劣る。

- コスモBS

積載が高く、レベルをあげれば速度もそれなりにになります。

- スチールライダーBS

積載/コスト/性能のバランスがよい。他のパーツも役に立つのでお試しにどうぞ。

- ブーチャーBS

積載・速度・コスト、共に言うことなしです。入手できれば・・・ですが。

- キャノンボールBS

速度は速くないですが、コストと積載が良し。特に重量効率はピカイチ。  
低コストの飛空艇を作りたい場合にどうぞ。

- 構成例 WSL飛空艇（ライト用）

BS：テツジン LG：ピースル HD：ピースル

BD1：コスモカイザー BD2：ピースル BD3：ゼロファイター

AM1：SLAM AM2：SLAM

Lv2 コスト700

HP：2700 EN：4500

EN回復：172

威力：56（9/29現在）

飛行：83（ギア有）

## 「飛行捨て」

---

通称「タンク型」「固定砲台」。

BSを捨てて飛べなくした分、足を強化し積載や移動速度を早くする型です。

## オススメLG

---

- テツジンLG

歩行速度・積載共にGOOD。問題はMtなところとコストがやや高めなところ。

- スコルタンLG

速度と積載のバランスよし。初期コスト・積載でテツジンにやや劣る。

- コスモLG

積載が高く、レベルをあげれば速度もそれなりにになります。旋回速度が欲しい場合には是非。

- キャノンボールLG

一番お勧めのLG。低コスト/高積載で速度も100超え可能。入手も容易。

- スチールライダーLG

積載/コスト/性能のバランスがよい。他のパーツも役に立つのでお試しにどうぞ。

- パラモLG

積載に似合わない低コスト。メガトン+50程度積めて防御も高い。ノッポにどうぞ。

- ビッグマンテスLG

ご存知最大積載。コスト/移動は微妙ですが積むだけ積めます。こちらもノッポに。

- 構成例

キャノンボールLG

+ LサイズBS 1個（コスモBD単体でも十分強力。）

+ MサイズBD 1～2個（ジャガBD2 テンポBD ビクトリーBD スコルタンBD など、）

+ SサイズBD 1～2個（ビーゾルBD ゼロBD など、）

重量と相談しながら色々乗せていってみてください、うまく組み合わせれば

コストが4,500程度でEN回復は140～160程度まで伸ばした上に、

BDにもよりますが、ジャガBD2などを利用すると高レベル武器も可能です。

飛べないものの、壁の利用とダッシュ多用により激戦区でも意外と生き延びられます。

ただし、飛行捨てで空中ダッシュすると大変なことになります…。

チャンスボックスを取られた際も飛んで逃げられないのでご愁傷様・・・。

## オススメパーツ

作ってみたけどあまり強くない。そんな時に使えるパーツを紹介します。同じコスト・重量でより高性能のパーツが見つかるかも？

(注：オススメの基準は主に、他のパーツと比べて高性能・使っている人が多い・主観等です。上記の構成と合わせてご覧ください。)

(注2：内蔵パーツは武器として見た場合とその部位として見た場合で区別しています。よって片方にしか載っていないことがあります。)

(注3：このパーツしか使っちゃダメというわけではありません。他のパーツも柔軟な発想があれば強力パーツに変貌するかも。)

：はコメント・オススメポイント。

### HD

- ・ギョクシテカ：コストと同じ重量で低コスト。高レベルになるとコストを追い越します。軽量で扱いやすい。
- ・コステ：初期性能のEN回復が最高。高レベルでも使えます。コストに注意。HPが最初から高いのも良い。
- ・カメリス：最高のHDと言われるパーツ。低レベルだともっと高性能なパーツがあるのでコストを気にしないIM・O向け
- ・林ボソ：その見た目と裏腹に低コスト・高性能。ライトでよく使われる。少々重いのが難。
- ・フィザリオン：武器性能は高いが高Lvでは超絶コストなので基本的にはオープン用。運用には多大なEN効率が必要。
- ・コプリ：非常に軽くて低コスト。性能自体は低いのでライト用だが有ると無いとで世界が違う。入手に手間が掛かるのが問題。

### BD

- ・カメリス：SサイズBDとしての性能はもちろん、ノッポの多段BDにも頻繁に使われる最高性能のパーツ。
- ・ミカトマックス：重量の割に高い回復が確保できる。他の性能も並以上の優良パーツ。
- ・スコルタンBD&BD2：最初から性能が高く。どちらも高回復なのが特徴。BD1はLvを上げるならジャガBD2の方がいい。
- ・V1BD2：LV30時のステータスが他のMサイズBDと比べて優秀。コストも低い。
- ・テポールBD：オープンの高積載LGに。安定が半端無く高いが防御が低い。性能の割に重いが通常の制限以上に積めることを考えると仕方ない。
- ・ジャガBD&BD2：性能の割にコストが低い。ライト用か。それなりのLvにならないと酷い性能なので注意。
- ・テツジロBD&BD2：回復多めでそれなりに重め。コストは高いのでオープン用。
- ・カトBD&BD2：非常に重いが高コストに対して回復が大きい。ライトクラスなどで空戦用機体に見える。
- ・マッルBD：ご存じ最高速BS。モーニングスターを持たせて空戦でどつき回すと非常に鬱陶しい機体となる。

・コズEBD：重く、コストも高いが安定と回復が確保可能。ただし重すぎてMサイズBDを二つ積んだ方が軽くて性能が高いという事になりがち。

## A M

---

- ・ダルマ：超軽量AM。これを付ければ大抵の武器は載せられる。何気に他の同じぐらいの重量のAMより安定が高い。
- ・タバ：潜在Dなので将来性はないが初期性能が良い。安定はお察し。
- ・ゼロAM2：低コストの割に高性能。ライト用といえる。コストを気にしないならカメイス。
- ・カメイス：ノッポの基本AM。コストもAMなので控えめ。
- ・デカAM：そこそこの重量とそこそこの性能。オープン用などのガチノッポに。
- ・ジガ AM&AM2：低コストなのが魅力。ライトクラスにどうぞ。
- ・ミカ マックス：格闘武器のリーチが広がる。性能を考えると重い。

## B S

---

- ・タバ：初期速度は他を圧倒する速さ。しかし最終的には亀・鳥に追い抜かれる。
- ・シャド ウィンター：初期速度も最終速度も速い。強力な内蔵武器付きなのも良い。
- ・カメイス：最初は遅いが高レベルになるとブーチャーに並ぶ高速に。コストが高い。
- ・ポーンジャー：それなりの積載と速度で何より課金しなくても使えるのが魅力。
- ・ギャラクシーデカ：速いMサイズBSとみるか積載の多いSサイズBSと見るか。中途半端になるかは貴方次第。
- ・キャノボール：軽い割に積載が多い。飛行速度は死んでいる。タンク型やノッポにどうぞ。
- ・ミカ マックス：積載多めでそれなりの速さ。MサイズBSの中では速い。
- ・スコタン：いたって普通だがそれなりに使える。ただコストが高い。
- ・テッジン：積載が多いMサイズBS。速度はあまり速くない。コストの高さがネック。重いものにも注意。
- ・ブーチャー：あらゆるロボにオススメの高性能パーツ。積載・速度どれをとっても文句なし。入手が難しい。

## L G

---

- ・ボタゴ：LG、というよりはロボそのもの。コストに対して圧倒的に高いHPが魅力。ブーチャーHDやビーズルBD2と組み合わせると良い。
- ・カメイス：他を圧倒する速さを持つLG。ただ積載は小さいのでSサイズにしか使えない。
- ・ポーンジャー：MサイズのBDを支えられる積載を持つ。歩行はSサイズにしては中途半端で、コストも高い。
- ・ギャラクシーデカ：速いMサイズLGとみるか積載の多いSサイズLGと見るか。中途半端になるかは貴方次第。消費がSよりかなり増えるので注意。
- ・キャノボール：軽い割りに積載が大きくて歩行も速め。低コストなのも良い。ライトクラスでお手軽に強い。
- ・ジガ LG2：LGとしての性能はあまりよくないが、低コストとそれなりの積載を持つ。歩行捨て機に使える。
- ・テッジンLG2：サイズ小さめの割には硬く、歩行もかなり速い。堅実に強い機体ができる。
- ・イスル：LGとしての性能はあまりよくないが、低コストとそれなりの積載を持つ。歩行捨て機に使える。
- ・テポールLG2：LサイズLGとしてみると積載は少ないが、成長すると速くなる。大きめのMサイズ

にどうぞ。

- ・コストザ - : LサイズLGの基本。迷ったらこれで。
- ・パネ : 低コスト、とにかく低コスト。サイズも小さめ。ライトクラスで使える。かも。歩行が遅いので地上戦は辛い。
- ・デストラト : マッハの速度を出せて飛行歩行積載が釣り合うLGとしては最大の積載が確保可能。地上戦はやりづらい。
- ・ケンタウ : 超高性能パーツ。ライトからオープンまであらゆる場所で活躍できる。
- ・ビックマンテス : 基本的にはオープン用。マンテスAM2を運用する為に使うのが一般的。空に逃げられないと的なのでブーチャーBSは欲しい。

## メインウェポン

---

- ・カスタムガン : 速射も効き、威力も高い。弾速は若干遅い。カスタムマグと比べてスタンに優れる。
- ・ミリタリーガン : 連射できるが威力不足。 が持てない時にどうぞ。
- ・カスタムマグ : 威力が高く、射程・弾速ともに良好。あらゆる場所で使える万能パーツ。
- ・エレガン : 威力は弱いがスタンが強い。ひるんでいる際に格闘を当てると良い。バースト・スペシャル時は当てやすく高スタンなので強い。
- ・マシンガン&ドラムマシンガン : 瞬間火力が高い。GPにおける基本的な武装。近距離武器なので格闘武器に注意。
- ・ナマシンガン : 軽いマシンガン。Sサイズの火力が大幅に上がる。EN消費がかなり少ない。
- ・バーナー : ドラムマシンガンでも満足できない人はこちらで。若干あたりやすいが射程が短い。
- ・セミオートライフル : 遠距離から攻撃できる他、弾速も速いので意外にあたりやすい。近距離では火力の低さが目立つ。
- ・ダブバズーカ : バズーカにしては弾速が速く威力も高い。安定の低い機体に効果的だが自分の安定も高いほうが良い。消費の大きさがネック。
- ・フイザリオンHD : 威力の高いグレネードを連射する。当てにくいが高距離戦で相手にプレッシャーを与える。バースト・スペシャル時は鬼。
- ・イスラム : WSLAM時の火力はマシンガン系最高。Sサイズにはあたりにくいので対Lサイズに。消費が大きいので注意。
- ・ビックマンテスAM2 : 近距離で使うのが普通だが、中距離の削りとしても使える。バースト・スペシャル時に真価を発揮。
- ・ブーチャーHD : マグを内蔵している。威力も高めで何より射角が広い。真上からでも攻撃が可能。

## サブウェポン

---

- ・ビームブレード : 軽さと範囲が売り。扱いやすく、空中戦ではメタルスレイヤーより優秀。
- ・メタルスレイヤー : 高威力+多段HITでガリガリ削る。カス当たりには注意。ただし空中戦では他より若干劣る。スタン値が高め。
- ・インテグレート : ビームブレードと同じくGPでの基本武装の一つ。リーチの短さを克服できるかが鍵。スタン値が高め。多段切り実装によりダッシュ切りが縦振りに。
- ・バイングアックス : 誘導性能はほぼ無いが出が早くて高いダメージを安定して出せる。プレイヤーの腕が問われる。
- ・モーニングスター : 鬼誘導と当たってなくても当たる判定を持つ空中戦の代表武器。EN消費に注意。
- ・ウォーハンマー : 手持ち格闘武器の中では最高威力を持つ。当たればでかいが大概モーニングスターに出番を取られる。

・マッパ付BD：サブウェポンの中ではTOPクラスの火力を持つ。一発で普通のサブウェポン2発分以上のダメージが出るが当てるには技術が必要。

## コメント

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。  
質問や意見交換は掲示板の方へどうぞ。

- ファントムブロックLGの略です -- (名無しですがなにか?) 2007-11-05 15:27:44
- カメリオンの欄は無くしていいかと思います。  
ライトGPでは実用性の低いアセンですし、使ってる人も見たことありません。 -- (名無しさん) 2007-11-11 03:43:20
- ソルシティでだけど見ましたw -- (orz) 2007-11-25 15:23:58
- カメリオンを消して、vカメの強化版としてサイバLG・BSビクBD2・3SサイズAM・SサイズHDに変えるのも良い -- (名無しさん) 2008-02-18 12:21:34
- 417 名前：名も無きロボ 投稿日：2008/03/12(水) 19:00:53 [XmM7f9Yc]  
PvPの記事で、  
チューニングパーツ選びでは  
HP拡張系よりプロテクター系の方が効果が高いって書いてあるけど、  
これは間違いだろ。

a=現在の機体の防御力

x=プロテクター系アクセによる+される防御力

y=HP拡張キット系アクセによる+されるHP

とおくと、

$$(320-a)/(320-a-x)=1+y/100$$

ここで防御力+24とHP+12%が釣り合う

(つまりプロテクター2でもHP拡張キット2でも効果が同じ)

現在の防御力を求めると、

a=96 になる。

現在の防御力 < 96    HP拡張キット2×2 ( HP + 12% ) の方が効果が高い  
現在の防御力 = 96    HP拡張キット2×2とプロテクター2×2の効果が同等  
現在の防御力 > 96    プロテクター2×2 ( 防御力 + 24 ) の方が効果が高い

これが正しいよ。 -- (したらばのwikiスレより) 2008-03-13 01:21:51

- 418 名前：名も無きロボ 投稿日：2008/03/12(水) 19:08:41 [ XmM7f9Yc ]  
あ、書き忘れたけど、  
>>417はwikiに載ってるダメージを計算する近似式が正しければ、  
という話だけだね。

419 名前：名も無きロボ 投稿日：2008/03/12(水) 19:34:50 [ XmM7f9Yc ]

>>417の捕捉

例として元ダメージが1発320の攻撃を想定する。

(つまり防御力0のとき320食らう攻撃。

防御力が32以下だとダメージが急増する現象はこの際無視。)

ここでLv30フログランダー ( HP1045、防御力53 ) を用意しよう。

防御力53の時ダメージは1発267になるため、

Lv30フログランダーはこの攻撃を約3.9139回耐えられる。

Lv30フログランダーにプロテクター2×2を装備した場合は

HP1045、防御力77。

ダメージは1発243になるため、この攻撃を約4.3004回耐えられる。

Lv30フログランダーにHP拡張キット2×2を装備した場合は

HP1170.4、防御力53、ダメージは1発267。

この攻撃を約4.3835回耐えられる。

よって、Lv30フログランダーにはプロテクター2を2つ装備させるより、

HP拡張キット2を2つ装備させたほうが効果的だとわかる。 -- (したらばのwikiスレより)

2008-03-13 01:22:42

ポーンスコル.....

- 正確にはスコポンではないですか？ -- ( (・ ‘\* ) ) 2009-07-21 00:28:14

•

スコポン自体が俗語なので、正確なものはありません -- (名無しさん) 2009-08-14 10:36:15

- 一番かっこいい戦艦ってやっぱり

ビッグマンテスBD × 3

ギガンドムBS × 3

デルビーゾルLG

デルントリック HD

なんですかね？ -- (名無しさん) 2009-11-22 16:46:21

- 箱舟 1

カル 2

3

4

ウォ 5

ベク 6

ダー 7 -- (最強お兄さん ^ ^) 2010-04-25 14:04:05

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)