

- 強くてたくましい、わたしだけのロボ作り
  - 01)重量制限（積載制限）
  - 02)攻撃性能
  - 03)機体特性
  - 04)安定性
  - 05)経験値とレベルアップ
    - 損しないカスタマイズのヒント
    - カスタムプレミアム
  - 06)EN
  - 07)潜在能力
  - 08)内蔵武器威力の決定
  - 09)内蔵武器の最大火力
  - 10)多段BD時のEN回復量
  - 11)BS複数装備時の飛行速度と最大積載量(2006/8/23パッチ後)
  - 12)低コストで高火力を実現するには
  - 13)レベルアップ時に上昇するステータス
  - 14)余剰積載
  - 15)水平飛行
  - 16)AMの挙動
- コメント

## 強くてたくましい、わたしだけのロボ作り

### 01)重量制限（積載制限）

---

- 歩行・飛行制限は、重量制限補正によりロボの重量増加（武器重量含む）ごとに増加する。  
（補正值：下限100%・・・総重量220 t未満、上限115%・・・総重量450 t以上）
- 歩行制限と飛行制限はそろえておくと良い。積載量が大幅に違うと、余剰積載が多い方での移動時にEN消費が大きくなり燃費が悪い。
- 重量オーバーでも出撃は可能。移動速度の低下、ダッシュ・ブースト時のEN消費が大きくなる。ステータスには出ない。

重量オーバーで出撃する利点は、見た目を重視するとき。

飛行と歩行なら歩行を捨てて、ロボ重量を飛行制限の重量内におさめる手もある。

1.歩行制限オーバー = 歩行速度とジャンプ力の性能低下、地上でのEN回復大幅減。

2.飛行制限オーバー = 飛行速度とジャンプ力の性能低下、空中でのEN回復大幅減。

(過度の重量オーバーの場合、歩行オーバーだと停止時でもEN大量消費、飛行オーバーだと飛行時にEN大量消費と徐々に高度低下)

- 歩行制限と飛行制限の双方が0.0tより大きければ出撃可能。(ただし、チューニングパーツによる上昇分のみでは不可。)

余談として、実重量が小さいほど実際の移動速度に何らかの補正がかかる。

積載を上昇させるチューニングパーツを使用して表記上の速度が上がっても、

それは積載に対する実重量の変化により数字が変わっただけで実際の速度に差はほとんどない。

逆にダイエットなどの実重量に干渉するチューニングパーツを使用すると実際の速度も若干ではあるが変化する。

## 02) 攻撃性能

---

- 射撃能力・格闘能力の値で、扱える武器が決まる。
- 射撃能力の数値が上がると、武器のロックオンサイトが少し広がる(FPS操作以外)。
- 射撃能力・格闘能力は、AM・BDで基本能力が決まる。レベルアップやチューニングパーツなどで増加させることができる。

射撃・格闘能力の数値は、その時組み込んでいるAM・BDの固有値の平均値に攻撃性能補正がかかったものになる。(射撃・格闘ギアは補正後の数値にプラスされる)

攻撃性能補正はサイズ依存・・・XS=90%、SS=95%、S,M=100%、L=105%、LL,XL=110%

- パーツ内蔵系武器の威力は、そのときのパーツ平均コストによって増減する(一部固定)。

## 03) 機体特性

---

- S・M・L等の区別は背の高さ。大きいパーツ、ボディを重ねるごとにサイズが大きくなる。
- S型は背の低さで大型の敵の射撃があたりにくい。最大HPが少ないので、回復アイテムの費用対効果が高い。(撃墜されるより回復アイテムの方がお得になる)
- L型はダッシュ避けの連発で、エネルギー切れになりやすいので注意。休憩が必要。  
格闘武器も種類によって(横払いするタイプ)はあたりにくいので、振りの特性を事前に調べておく。
- M型の利点は、S型やL型の特性を付加できること。移動速度が速くて積載重量に余裕があり、

強力な武器を使用してもEN回復量が安定している、防御力の高い機体にカスタマイズできる。

- 違うBDパーツ同士だと上下を入れ替えるだけでサイズが変わることがある。  
(サイズが変わらない程度の変化でもEN回復補正が変わる場合がある。)

## 04) 安定性

---

- BDとAMの値の平均に安定補正をかけたものが安定性の数値。安定性能補正は、BD数で変動  
(テンポBD・ネオンBD等除く)。BD1段 110%、BD2段 105%、BD3段 100%

積載量調整のためAMを軽量にしたり、EN回復量を確保するためビーズルBDを使うと、いつの間にか下がっていることが多い。

- 重量が軽い、レベルが低い機体は安定性が低くなりやすく、射撃時に後退することがある。
- 射撃後退に合わせて前進すると弾が外れやすい。中・長距離武器では射撃中は移動しないこと、もしくはダッシュ中に射撃。
- 安定性の高い機体は、被弾時によろけにくくなるだけでなく、反動で後退しないため敵との間合いを保ちやすいという利点がある。

## 05) 経験値とレベルアップ

---

(公式サイトのカスタマイズの説明もご覧ください。)

ロボの経験値は、ロボのコア(?)および各パーツで総経験値を分配して保持しています。

新たなパーツを付けると、残存した経験値が再分配されて、全パーツで経験値を保持します。

(このとき、数値はまちまちですが必ず経験値は減ります。潜在が高いものほど多く減少するようです。)

(同種の別パーツを同部位に換装するだけでも経験値は減少します。・・・例：バクサイBD(現在組み込まれているもの)からバクサイBD(ガレージ・キャリアにあるもの)への換装 経験値減少)

ちなみに、外すだけなら経験値の減少はありません。

経験値の配分の再計算は、カスタマイズ画面の表示でリアルタイムに試算され、カスタマイズをFinishすると確定します。

Finishを押すまでは実際には損失はありません。

(ロボにコアがあるとする説と、失われる経験値はパーツに配分された量の半分とする説があります。)

手持ち武器へは経験値は分配されません。よって、武器の交換では経験値の減少はありません。

パーツには経験値は残りません。

Lv30のロボから外したあるパーツと、Lv1のロボから外した同パーツは、全く同じです。

ロボに蓄積されている経験値によって、レベルが決定されます。

(経験値の獲得によるレベルアップと、組み替え時の経験値損失によるレベルダウンや低潜在パーツ換装でのレベルアップ)

レベルに必要な経験値は、次のような法則があります。

- 高いレベルほど、多く必要とする
- 潜在の高いパーツほど、大量の経験値を必要とする
- 各部分ごとの必要経験値は平均で決まる。例えば、コスモBD1つだけより、コスモBD+カエルBDというロボのほうが必要経験値は少ない。平均なので同じパーツを2つ、3つ付けようが必要な経験値は変わらない。

最後に、ロボの性能が各パーツのレベルごとの性能から決定されます。

ロボのレベルは通常は30、チューニングミストを使用した機体は50が上限です。これを越えて経験値は蓄積されません。

上限レベルを越えて余った分の経験値は失ってしまいますので注意してください。

例：カメLv50 - [パーツ総入れ替え] カエルLv50 - [パーツ総入れ替え] カメLv??

(恐ろしくて誰も試せません)

## 損しないカスタマイズのヒント

---

交換対象でないパーツの経験値は維持され、高性能で潜在の高いパーツほど配分される経験値が多くなるため、

経験値をムダにしないためには次のような小技が効きます。

低性能 高性能

1つずつパーツを交換してはFinish

(順序は、コストの高いものからが良さそう。BD LG BS AM AM HDのように)

最初の付け替えで高性能パーツに大量に経験値が配分され、次に取り外すパーツの保持経験値が初期状態よりも少なくなるため、オトク。

高性能 低性能

一度にパーツを総交換

分けて作業すると、付け替えた低性能パーツにはあまり経験値が配分されず、高性能パーツに大量に再配分された経験値を捨てることになって大損。

333 名前：名無しさん@お腹いっぱい。 [sage] 投稿日：2006/04/19(水)

00:05:36 ID:1b6v7XCL

ここで豆知識披露だ(・ ··)

純正コスモ 純正カエルにパーツ全部を付け替える時は一度に全部のパーツを変えたほうが経験値が減らない。逆に、高レベルの純正カエル コスモに付け替える場合はパーツを1個ずつ交換して行ったほうが経験値は減らない。(頭付け替えてフィニッシュ、胴体付け替えてフィニッシュ・・・のように)

育てにくいネタ機で高レベルのものを作りたいとき(ラピーLv30、単細胞マニモLv30、etc...)などに、強い機体で経験値を稼ぎ、パーツ総入れ替えで弱い機体の能力値を向上させる方法がある。だが、失われる経験値も大きいので、慎重に判断したい。( [FAQ#ズル育成](#))

## カスタムプレミアム

---

Mt売りのカスタムプレミアムを購入すると、上の解説にある経験値の損失が起きなくなり、気兼ねなくロボのカスタマイズができるようになります。

ただし、GPをするなど、レベルによるコスト調整が必要な方は、逆に「意図的にロボのレベルを下げる」ことができなくなってしまうので注意してください。

カスタムプレミアムといえど、上限レベルを越えた分の経験値は保存できません。

## 06) EN

---

- ENはダッシュ・飛行・武器の使用などで消費され、0になるとオーバーヒート状態となり、40%に回復するまでの間ロボが操作不能になる。  
回復にかかる時間は、EN回復値が大きいほど、またEN総量が小さいほど短くてすむ。ENパックによる強制回復も可能。
- 歩行(重量制限)、飛行(重量制限)が大きいと、それぞれの移動アクションでENの消費量が多くなる。
- EN回復量はヘッドとボディの和で決定される。
- ENのやりくりは戦闘能力に直結する。機体のENバランスを最適化するには、5つの方法が考えられる。
  - 1:レベルアップによるEN回復量増加。(初期値、潜在能力の高いパーツを選ぶ)
  - 2:複数ボディの連結によるEN回復量増加。
  - 3:レッグ・ブースターの最適化。(余剰重量を減らす)
  - 4:EN消費の少ない武器の使用。
  - 5:回避の機会を減らすために、遠距離武器、もしくは高ショック武器を使用。
- 制限重量内でもロボの重量によって、ダッシュ、飛行時のEN消費量は変化する。

XS機体で飛行 重量制限68.0t EN回復量81  
ENが無くなるまでの秒数 / 重量 / 最大EN  
63秒 / 37.0t / 740  
55秒 / 45.0t / 850  
46秒 / 49.0t / 790  
44秒 / 50.5t / 790  
33秒 / 64.5t / 850

尚、このデータは重量補正が入る前の物であるが、こちらの補正も表示されないだけでちゃんとかかっている。

実験してみるとわかるが、EN回復量が同じでも、重量によってEN回復速度は違ってくる。よって、同じEN回復量なら軽い機体程エネルギー回復が速い、という事になる。

## 07) 潜在能力

---

- 上位からSS・S+・S・A+・A・B+・B・C+・C・D+・D・E+・E・-と14段階のランクがある。

上位ランクのパーツほどレベルアップ時の成長率が高くなる。

- ステータス画面に表示される潜在能力はロボに組み込まれた全てのパーツの総合的な潜在値です。
- LVアップ時には各部パーツに個別に設定された潜在能力に従いパーツ単位で能力がUPするので、ロボの総合的な潜在能力表記に深い意味はありません。
- 要するにLv1の初期値からどれくらい性能が上昇するかの目安なので完全に無視してOKです。

## 08) 内蔵武器威力の決定

---

- コストに準じて設定された隠しパラメータの平均値によって決まる。

多くの場合、今ついているパーツからコストの高いパーツに変えることで威力を高めることができる。

注意する点は「平均値」であるため、単純にパーツを増やしてコストを大きくしても威力は上がらないことと、

武器内蔵パーツや、モンスターパーツ(バルチャー産除く)はコストに対する隠しパラメータが低いため威力が上がりにくいという点である。

- レベルがあがるごとにパーツのコストは増えるがマウスをパーツの上に乗せて表示されるコストは初期値のまま変わらない

この差に気づかず高レベルなのにもかかわらず初期値を参考にしてしまい結果的にコストが下がるパーツに交換して威力が下がっている場合もあるので注意が必要。

たとえばマッハナイトHDをデストラクトHDに変えるとするとマウス表示ではマッハ37 デス53  
だがLv19の時点で実際のコストはマッハ70 デス65と逆転する（HDだけにすればわかる）  
もちろん付け替えると内蔵武器の威力は低下する。  
マウス表示のデータは参考程度にしよう。

## 09) 内蔵武器の最大火力

---

左メニューにある口ポ関連データのメインウェポンやサブウェポンのページを参照。

## 10) 多段BD時のEN回復量

---

EN回復の多いほうのBDを基準に、少ない方のBDのEN回復は1/5。  
HDのEN回復は3/10のアップデートの時に変更されて5倍の数値になりました。  
ですが、乗せるときに1/5だから実質変化なし。  
基準となるのはBDとは限らず、HDの回復量がBDを追い越すこともあります。

以上のことから逆に、基準になるBD以外のEN回復は1/5しか影響しないといえます。  
同じぐらいのEN回復をもつBDを複数重ねるよりは  
EN回復の大きいBDに小さいBDを重ねるほうが重量対効果がよい場合が往々にしてあります。  
例えば、

構成	EN回復	重量
スコルタンBD * 2	145	72.0t
テツジガーBD + タラバトロンBD	144	65.0t

と、EN回復は1しか減りませんが、重量を7.0t稼ぐことができます。

## 11) BS複数装備時の飛行速度と最大積載量(2006/8/23 パッチ後)

---

結果的な飛行速度は、最も積載量の高いBSの速度になります。  
同じ積載量を持つコスモカイザーBSとメガトンオーBSではコスモカイザー側が反映される。

通常BSは3つまで、テンポールAMは2本で1つのBSとして加算されます。  
BSは少なくとも3つまでは、積載量が増加し続けることが確認されています。  
最大積載量の増加は、一定ではないようです。  
数字だけを見ると、積載量が多い方がBS2連にする効果が高くなるようです。

例)

ポーンジャーBSx1 97.5t  
ポーンジャーBSx2 133.5t (36.9%Up)

テンポールAMx1 145.0t  
テンポールAMx2 231.0t (59.3%Up)

テツジンガーBSx1 180.5t

テツジンガーBSx2 323.0t (78.9%Up)

## 12) 低コストで高火力を実現するには

---

今のところ、制限付きミッションとオープンクラスを除くGPで低コスト機体が必要です。ただ、普通にレベルを上げるだけでは弱すぎたり、上位ロボパーツを使うとコストが跳ね上がるなど、制限内におさめるのはなかなか難しいです。

ミッションを手伝っていった過程で分かったことをまとめておきます。

- 低コスト機体の腕だけを上位ロボパーツに交換すると、コスト上昇を抑えたまま上位武器が持てるようになる。
- 最もコストを抑えたままレベルを上げられるのは、フログランダーLG、BS、BDの構成。コマンドーに入れておいて狩りをすると、楽にレベルが上げられる。
- 武器内蔵パーツは、威力の面で低コスト機体に向かない。(例外：Wテンポ機体)

あと、同じロボのパーツは、大まかに言うと「BD > LG > BS > AM > HD」の順で高コストです。

## 13) レベルアップ時に上昇するステータス

---

たいていのロボットは、最大積載重量以外のステータスが上昇します。

ソードウイングやデカムカなど、一部のロボは最大積載重量が微増します。

## 14) 余剰積載

---

余剰積載とはロボの歩行や飛行の重量制限(積載力)からロボの総重量を差し引いた積載力のこと。

現在AMパーツに持たせることが出来る武器として一番重いのは

メインウェポンはヘヴィアーティラリガン(55.0t)

サブウェポンはビームアクス(52.0t)

これらの武器を同時に持たせたいならば、ロボが手持ち武器を装備していない状態で余剰積載を最低でも107.0tは確保しなければならない。

また、余剰積載が必要以上に多くても非効率なので、解決方法としては

- LGやBSをロボの総重量を下回らない範囲で重量制限の低いものに取り替え余剰部分を少なくする(重量制限の低いLGやBSの方が移動時に消費するENが少ない)
- BDをさらに積み余剰部分を埋める(HP、EN、EN回復値の上昇)
- 今よりも重い強力なAMやBDと取り替える(性能向上) いくつか例外有り

持ちたい武器を決め、それに合わせた積載重量になるようにカスタマイズすると良い。  
ただしその武器が持てるだけの射撃、格闘値を持ったパーツを選ぶことを忘れずに、成長後に見込みがあるならそれでも良い。

見た目だけを気にするならばこの項目は気にすることはない。

パーフェクト系などの積載を上昇させるチューニングパーツを使用することで余剰積載が増えるが、

これはチューニングパーツに積載能力があるためロボ自体の積載は実質増えていない。

パーフェクト系を刺した移動能力のないパーツを出撃させられないのもそのため。

## 15) 水平飛行

---

マッハナイトBD、ヘリンガルMk-2BSなど一部のBSパーツ、BS機能内蔵パーツは水平飛行(LevelFlight、以下LFと略)と呼ばれる特殊な飛行形態を取る。

LFには他の飛行状態には見られない特徴がある。

- 接続している部位より上の部分が前倒しにならない(LGパーツによっては全身が傾くことがある)
- サブ武器を使用すると高度が下がらない(下方向に攻撃するパーツや飛行をキャンセルするものは別)
- 俯角が狭くなり、仰角が大きくなる。(上下の攻撃範囲が地上と同じになる、サブ武器の誘導に関しても同じことが言える。)

これらの機能はロボを組んだ段階、つまりLv1の段階での飛行積載の上下関係で判定される。Lvが上昇して積載差が逆転し飛行速度が上書きされたとしても、飛行状態は一切変化しない。

具体的な例を挙げると、

- LFにならない場合：テンポールAM(Lv1時 145.0t)を接続したマッハナイトBD(Lv1時 141.5t)
- LFになる場合：ハーブーンBS(Lv1時 136.0t)を接続したロボに多段BSとして組み込まれているA・S・G-BS-L(Lv1時 130.5t)

これらを応用することにより、マッハナイトBDの速度を維持しながら通常飛行で戦闘のできるロボを組み上げたり、

逆にA・S・G-BSの速度を維持しながらLFできるロボを組み上げることができる。

ただしこれらの判定はロボの動作・拳動の都合上以下の制約が存在する。

BSと他の飛行積載付きパーツは互いの飛行形態に干渉できず、どちらも水平飛行が優先される。

正確にはBS内蔵パーツではなく、あくまで本来持たない飛行能力を持ったパーツであるためBS扱いされない。

マッハナイトBDの水平飛行機能を打ち消せるのはマッハナイトBDより高い余剰積載を持つBS以外のパーツになる。

- 他の積載能力付きパーツは部位に関係なく互いの飛行形態に干渉できる。

ウオライダーLG、ギガフォートLG、スレイプロスLGの積載を上書きすることができれば理論上は非水平飛行のLGパーツになる。(要検証)

- 同じ積載で異なる飛行形態のBSを使用する際はカスタマイズ画面のツリー上で上部に位置するパーツの飛行形態が優先される。

同じ飛行積載のアクイーアBS、EXフログランダーBS(互いに261.0t)を使用した際、余剰積載が多いアクイーア側の速度に依存するが...

BD

BD

EXフログランダーBS

アクイーアBS

この状態では非水平飛行に

BD

BD

アクイーアBS

EXフログランダーBS

この状態では水平飛行になる

あくまで上層ではなく上部、とにかく上にあればいい。

エアライダーLG、ゴースライダーLG、マイトボンバーLG、ボトムパンチャーLGは積載や飛行能力とは関係なしにパーツそのものの特性としてLF機能を有している。これらのパーツは何をしようと飛行状態を変えることが一切できないので注意。

他にもトナカイLGやボミーLG/LG2、マジェリンLGもLF機能を有している。

## 16) AMの挙動

---

サブ武器を持つ事のできるAMにはそれぞれ振り方に癖がある。

これらの挙動は回転斬り動作の際顕著に現れ、縦振り動作の際には差が殆ど現れなくなる。

また武器・AMの組み合わせによっては当たり判定も微妙に変化する。

基本的にカスタマイズや運用に支障が起きるほどではないが知っておいて損はない。

ここでは該当AM・サブ武器がすべて右手側にあることを前提とする。

また一部AMはメイン武器の構え方に特徴があり、発射口とエフェクトが一致しない場合がある。

- 左肩上がり

一般的なAMの振り方。

左後方から前方にかけて振り上げ、右側に振り下ろす。

武器が大きくなればなるほど持ち手側の判定が狭くなりがちになる。

また一部大型AMは場合によっては持ち手側の判定が地面に沈み込む。

- 水平

終始水平に振る。

上下の判定が一定になる。

またグワッジAMなど一部AMに関しては武器の先端を上に向けて振るためやや上寄りの判定を示すことがある。

左右の判定は等しい広さである。

- 伸縮系AM

ミカドマックスAM・ブラキウスAM(AURA時)等が該当する特別な仕様。

基本的には水平か左肩上がりだが、どちらも左右の判定がやや広くなる。

ビックガジェットAMに関しては露骨に左右、右手後方にかけての範囲が変化する。

広くなるだけでダメージにムラが出てしまうのはお約束。

## 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。  
質問などは掲示板の方へどうぞ。

---

- 最初に「足とブースターの～」という説明がありますが、

具体的にどう性能を活かしきれないのかよくわかりません。 -- (名無しさん) 2009-02-08

23:24:19

- 特性にパーツの組み合わせで同じものでもサイズが変わることを追加

例えばヘリBDとゴースレイダBD、接続部分の違いからくる -- (名無しさん) 2009-03-07

22:04:37

- バグ利用と思われるコメントを削除 -- (名無しさん) 2009-04-04 22:22:54
- 新仕様に一部書き換え。EN項はほぼノータッチ  
一部コメントアウト  
\*\*08)内蔵武器威力の決定  
\*\*11)BS複数装備時の飛行速度と最大積載量(2006/8/23パッチ後)  
追記・訂正お願いします。 -- (名無しさん) 2009-06-11 19:30:13
- 重量制限補正の220以上～450以下を詳しく知りたいんですが、だれか検定おねがいします  
> < -- (名無しさん) 2009-11-15 17:03:08
- 15の水平飛行なんですけど上下の攻撃範囲が地上と同じになるということは  
対空戦は不可能ということですね -- (名無しさん) 2010-07-21 21:12:43
- 豆知識のところの「パーツを全部付け替える」が  
「パーツを全部付け買える」になっていたのを修正しておきました  
-- (クトール) 2010-08-22 21:06:53
- AMの拳動という欄を設けたらどうでしょうか。  
装備している武器によってだけでなく、AMによって武器の振り方などが変わる。  
例えば、静止中にオーガソード を振ると、ポオウルAMでは回転切り ダテマックスAMでは  
水平回転切り  
ビャッコウAMでは振りおろし気味の切り(いわゆるカスあたりが少ない)  
になるとか、どうでしょうか。 -- (名無しさん) 2010-10-14 13:08:39
- 02)攻撃性能のところの「射撃・格闘ギアは補正後の数値にプラスされる」の部分ですが、  
たまたま数値よりも多く上がったりする(+6 +7)ので、もしかすると  
(機体の平均値+ギア上昇分)\*サイズ補正值=機体の射格値 である可能性があります。 -- (一  
応うpロダにあげました) 2011-01-08 14:10:34
- >例：カメLv50 - [パーツ総入れ替え] カエルLv50 - [パーツ総入れ替え] カメLv??

某基地跡のデータが正しければカメLv37になるようです

-- (名無しさん) 2012-01-11 19:50:36

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)