

逸話

- ▶ 武装神姫・BATTLE_RONDOで発生したさまざまな逸話をまとめるページです。
[用語・略語](#)の中でも時事ネタの色が強いものはこちらで。
- ▶ 各々のイベントの公式ページについては、[キャンペーン](#)を参照。

- ▶ [ウインターフェスタ2007](#)
- ▶ [サマーフェスタ2008](#)
- ▶ [ウインターフェスタ2008](#)
- ▶ [バトルロンド2周年感謝祭](#)
- ▶ [サマーフェスタ2009](#)
- ▶ [西園寺アイランド?](#)
- ▶ [バトルロンド3周年感謝祭](#)
- ▶ [その他](#)

ウインターフェスタ2007

項目	逸話
復讐のジュデッカ	WF'07で最弱に設定されていた、種型ジュビジーのイリーガル・ジュデッカのレプリカは、イベントポイント(ep)稼ぎのために多くのオーナーにターゲットにされ、最終的に勝利数180,872回(18万872)、総与ダメージ400,670,715(4億67万715)という数字が記録された。 そして、その事実に立腹したオリジナルのジュデッカはイベント終了後、シークレット (3)で復讐のジュデッカとして登場したのである。 用語・略語 復讐のジュデッカ

[上へ戻る](#)

サマーフェスタ2008

項目	逸話
----	----

リップル

SF最初のステージ『冒険の始まり』の対戦相手である猫型リペイント。もともとはエキストラミッション (16)のターゲット。 [用語・略語 リップル](#) 参加制限無しのミッションとしては異例の低レベルとなるLv25で登場し、ドロップアイテムがジオラマスタジオで利用しやすい『小判』。その小判や、CSC、GEM、ふくびきチケット集め、さらに距離適正調整やAS習得、さらにさらに「全オーナー累計5億ダメージでレアミッションターゲット追加」の指令の追加、そして追加されたレアミッションターゲット探しの途中で... と、あらゆる理由によって多くのオーナーにターゲットにされた。最終的には9億399万4654ダメージ、LP2112なので単純計算で約42万8028回と、WF'07のジュデッカの倍以上倒された。そして大方の予想通り、シークレットミッション (5)で大きな波に乗って再びやってきた。

なおSF'08終盤に「敗北数に応じて弱体化される」という修正が入った際、「勝利数に応じて強化される」修正は入っていないのだろうか？という一部の紳士の勘違いの疑問から、「鬼神の如き強さを身に付けたリップル」略して鬼神リップルという妄想ネタが生まれた。SF期間中に強化はされなかったが、これを反映したのか、シークレットでは『鬼のツノ』『雷神太鼓』を装備している。

[上へ戻る](#)

ウインターフェスタ2008

項目	逸話
産卵	オート・ガーディアン(AG)と呼ばれる強化プログラムが、陣地に敵神姫の補充を行う様を表した言葉。 産卵力は自身のenemy数に比例し、最大で30分間に数千姫という凄まじさを見せるが 一時は紳士達が乱暴に扱い過ぎだために産卵力が弱るという事態にも陥った。 SF'09でも引き続き用いられている。

ドリュアス亭	<p>WF'08に登場したFRONT-END SERVERでのAG / ドリュアスの本拠地、エリア14及び直下エリア12のこと。</p> <p>ドリュアスの行動パターンは12 14の往復で、タイミングを読んだ上での強行突破以外の手段がなかった。</p> <p>難攻不落の要塞を思わせるこのエリアに名前をつけようと提案され、「ドリュアス亭」が満場一致で採用された。</p> <p>ドリュアスが悠々と『キャッチアンドリリース』を仕掛けてきたり、このエリアで出現するイー姉が出現することから「生簀」とも呼ばれたり、とにかく色んな意味で「亭」であった。</p> <p>SF'09ではこれと同じ行動パターンのAGとその巣を、後の悲劇を思い出してしまうせいか「ドリュアス型」と呼称する紳士もいた。</p>
ドリュアスの悲劇	<p>2008年12月22日に起きた、WF'08の最初にして最大の悲劇。</p> <p>ドリュアス亭を落とさんと本気を出した紳士達と6000を超えるといわれる神姫の総攻撃により、FRONT-END SERVERどころかKONAMI (バトルロンド) サーバーまでが落とされた。</p> <p>別名：スキル：鯖落とし ダメージ</p> <p>ある紳士曰く「我々が攻撃していたのはFRONT-ENDサーバーではなくKONAMIサーバーだったというのか」</p> <p>亭を落とされることを恐れたドリュアスがサーバーを落とすという説もある。ちなみにエリア14侵攻～サーバ落ちの間のスレ(PART_204)の勢いは12000を超えていた。</p> <p>なお当時のスレッドはリンク「過去ログ倉庫」から確認できる。</p>
ガイアの夜明け / ガイアの奇跡	<p>2008年12月27日のWF'08の奇跡。</p> <p>平日(といっても土曜前だが)の深夜3時に団結した武装紳士と淑女と神姫達がゲリラ的強行軍で奥地までの道を切り開き、10000ものenemyを削りきった。その際AG / ガイアが空気を読み(?) 巣に帰ったことからこう呼ばれることとなった。</p> <p>実は裏で西園寺が動いていたとかなんとかが言われてたが真相は謎である。冬の午前3時では夜は明けないので、元ネタはテレビ東京「ガイアの夜明け」。</p>
ウロボロ巣	<p>2009年1月13日、BACK-END SERVERエリア19の制圧後、瀕死のAG / ウロボロスが巣に戻ると同時に巣が再生した。</p> <p>1分足らず(49秒)でウロボロスごと巣が制圧されたことで消滅したが、彼も語り継がれる何かを成し遂げなかったのだろう、と察した紳士たちによって名付けられた。</p> <p>これによって「巣の再生」という重要な情報が判明したこともあり、WF'08で巣が再生したのは、後にも先にもこの時のみとなった。</p>

バトルロンド2周年感謝祭

項目	逸話
ビンゴ	<p>バトルロンド2周年感謝祭の企画であった「揃えてGET!ビンゴバトル!」では、対戦した神姫によって対応する神姫の絵のマスに穴が開くという仕様上、バトロン上で起動している神姫たちの分布が明確になるという側面を持ち合わせていた。</p> <p>そのため、対戦したい神姫を募集する「出会い系神姫」や、なかなか遭遇しにくい神姫を放流するオーナーによって、対戦相手の調整が行われていた。</p> <p>イベント開始直後から建子の遭遇しにくさが予想されており、ジャーナルでもネタにされていた。</p>
グローアチ	<p>二周年感謝祭終了まで二週間を切った頃に突然発表されたグローバルアチーブメント。</p> <p>総ビンゴ数300000の達成が目標で、発表された時点で半分も達成できておらず、絶望の声が大多数を占めていた。</p> <p>しかし、グローアチのビンゴカードに穴が開いていき、ビンゴボーナスポイントの存在が発覚すると一気に加速し、終了日の09/05/25の朝に達成された。</p>

[上へ戻る](#)

サマーフェスタ2009

項目	逸話
ガイア溺死 / ガイア水没	<p>今回は各マップを瞬間移動するオレンジのAGとして登場。</p> <p>地下鉄を封鎖しているという情報が事前にあったため、出現直後から白黒両軍からの集中攻撃を受けていたが、同じタイミングでCancerにてAGが復活。</p> <p>白黒両軍の起点の接続ポイントとなるCancerを制圧し戦力を分断、ガイア搜索の手を緩めさせた。</p> <p>その後も移動を繰り返し、Geminiではディープシーと同等のVRディープブルーに出現したのだが、なんと水中評価×で持ち味の機動力を失い、そのまま黒組に撃破されてしまった。</p> <p>Cancerと連携するという徹底した行動タイミングからはとても想像出来ない、「溺死」という間抜けな最期を遂げた。</p> <p>...が、彼女(?)は思わぬ形で復活を果たした。</p>

<p>8.02の悪夢 / 黄泉がえり</p>	<p>8月2日10時46分頃、不調のためかサーバーが突如ダウン、数分後再度ログイン可能になるが、紳士たちの目の前に広がっていたのは、enemy40000になったCancerのAGベースをはじめ、全てのMAPに赤と紫のAG、溺死したはずのガイアまで復活するという、正に悪夢のような光景だった。</p> <p>8月2日21時55分頃、臨時メンテナンスを8月3日に行う事が公式に発表され、1日限りの悪夢となった。</p> <p>お盆には10日早かったせいもあってか「悪夢」という表現が目立つ。</p>
<p>建機の錬金術師 / アルケミスト リョーコ</p>	<p>SF開始後、18日に行われたアップデートにより地上マップに解体屋が出現。不要な素材パーツを神姫NETジャーナルの建機型グラップラップのリョーコさんが解体、ジャンクチップ・ジャンクパーツにしてくれるというものだったが、バグだったのか救済処置だったのかは不明だが、Jチップ・Jパーツを渡すことができる上、渡した数よりも多く作れてしまう...つまりジャンク増殖が可能になってしまった。</p> <p>減るのは兎も角、何故か物が増えるのはまさに錬金術師の所業。畏敬の念を持って建機の錬金術師、アルケミストリョーコと呼ばれてしまうのは仕方ない事だった。</p> <p>なお、これ幸いとばかりに、手持ちの余った素材を元手にJパーツを無限に増やす紳士達が多く、やり過ぎた為に所持上限を突破し（オーバーフロー）、数が0個になってしまう珍事も見られた。</p> <p>その後の25日のアップデートにて、ジャンクに限っては数が増えるという事は無くなった。</p>

<p>ミラージュの夜明け / ガイアの幻影</p>	<p>締め切りが迫る8月26日夜、本気モードになった武装紳士・淑女たちは夜を徹しての侵攻作戦を決行。 手始めにSagittarius・射手座のAGベースに残るenemy3000以上を撃破、続いて強敵AGミラージュが守るCapricornus・山羊座ベースのenemy5000以上を一夜にして殲滅した。 作戦は27日の明け方まで続いたが、ベース陥落直前には早朝5:40という時刻にも関わらず、約30enemy/minという恐るべき侵攻速度が出ていたという。 また、山羊座の占拠を完了してもなおオーナーたちの勢いは止まることを知らず、最終マップSatelliteの第2ポイントに存在するenemy1000(ガイアLv180)をも数十分で葬り去った。 このガイア殲滅のスピードには、今まで発見されていなかった「不死鳥の翼」の素材がSatelliteでようやく発見されたことによる物欲パワーも影響していたと思われる。</p>
<p>アルテミスの悲劇</p>	<p>WF'08に続いてSF'09でも起きてしまった悲劇。 夜明けから止むことなく侵攻を続ける紳士・淑女は27日14:26頃SatelliteのAGベースをも制圧。 ついに最終ステージに到達したオーナー達が、期待を胸にイベントメッセージを読み進めかけた瞬間、非情にもサーバーがダウンしてしまった。危なくなったら鯖落とし、これが不敗伝説の正体か。 十数分後に復旧するも、その間に初期値500を上回る1500で復活していたAGミラージュLv270が侵攻。 巣へ引き返すまでに倒すことが出来なければ振り出しよりも悪化するという状況に、絶望する声も上がった。 しかし希望を捨てない紳士淑女の勢いは次第に加速し、平日の昼間にもかかわらず、2時間足らずでAG1200弱の撃破に成功した。 その後、17:30のメンテナンス情報でサーバーダウンの原因がアルテミス戦での不具合と告知される。 最終戦への挑戦を停止され、完全制圧後もお預けを食らう羽目になった</p>

アルテミスの岩戸	<p>27日のお預け後、28日18:45頃に19～20時のメンテナンスによる最終戦の開放、 および1週間のイベント延長が告知されたが、なかなかメンテナンスが終了せず 焦らしに焦らされたオーナー達がログイン可能になったのは結局22:45となった。 その後は当然アクセス集中により動作が重くなり、またもや焦らされることに。 バトル中のアルテミス自身も殻に閉じこもったような姿であり、 更にプレミアム用のイベントバトルでは、アルテミスの前に自分のコピーと戦う。 もはや完全に引き籠りのイメージが定着してしまった。 噂では開催当時にもコピー戦は存在したようで、 ここで発生したバグが一連の事件の発端だったと思われる。 なお、神話で「天岩戸」に隠れたのは「アマテラス」である。</p>
なんでスピカ すぐ死んでしまうん？	<p>Virgoの赤AGスピカの儂さ（弱さ）と、自然の残酷さを嘆いた言葉。 8月9日のScorpio制圧に伴うVirgo&Taurusの復活後、 Virgoの巣は合成素材「乙女回路」を入手できる唯一の場所だったものの、 接続に支障のない場所にあったため、再制圧は放棄するというのが大多数の見解だった。 それでも小規模に攻撃が行われていたのだが、スピカを加減できずに撃破してしまい、 最大値で復活しては産卵を繰り返されるという悪循環に陥っていた。 このせいで疑心暗鬼と反感が増長され、醜い言い争いも展開されていた。 後にアルテミス戦という最終目的が28日に達成されたことにより、 次なる目標としてVirgo再制圧の意見も挙がったのだが、 依然として十分な戦力が集まらず、消滅と産卵は繰り返された。 結局制圧には成功したものの、それはイベント終了を2日後に控えた9月6日、日曜の夜のことであった。 ちなみに元ネタのアニメ映画「火垂るの墓」のこの年の放送日は8月14日。</p>

[上へ戻る](#)

西園寺アイランド？

項目	逸話
----	----

<p>竜巻バグ (仮称)</p>	<p>2010年3月25日、3度目となるトレジャーアイランドで、「竜巻」が膨大な値で復活した出来事。 「極秘ファイル入手せよのリメイク」要は使い回しにも関わらず開催が1日遅れ、 雨雲と竜巻はそのまま、新規アイテムのドロップも無いという仕様であった。 それでも地道に雨雲・竜巻カードを集め続け、 不自然に早かった雨雲2回目の移動を経て、25日14:20頃、ついに竜巻を消滅させた。 (2回目については、雨雲の数を一人用のイベントミッションのものと混同して設定していたという説が有力) ...ところが17:15頃、突如として竜巻が「65535」の残数で復活。 竜巻の復活により、以降に解放されるステージ(城内、雲の上)ではバトルができなくなった。 またこれに伴い、ある操作方法で自分のポイントを画面外の座標に追いやる方法も発見された。 (このポイントは通称「つれてけ」、アクセサリ「つれてけご主人様」に似ているため) 「対戦相手を変えなければカード配置が変わらない」という仕様上、 竜巻消滅後に竜巻カードを揃えてしまった結果、 竜巻の残数がアンダーフローを起こし逆転した...という説が有力。 19:30-20:00に竜巻を消滅させるメンテナンスが行われたものの、 20:30頃にはまたしても「65535」で復活。 その後、26日の夕方頃に再度メンテナンスが行われ、今度こそ消滅した。 この頃に度重なった不具合の連続、更に今回の「数値管理」と推察される初歩的なバグには、 多くのオーナーから不満の声が上がり、逸話の名称も定まらないまま終わった。</p>
----------------------	---

[上へ戻る](#)

バトルロンド3周年感謝祭

項目	逸話
----	----

神姫プラ ネット

バトルロンド3周年感謝祭の特別ミッション「神姫プラネットを開拓せよ！」は、チームミッション形式を採ることで、オーナー間の協力が図られた。

しかし他オーナーの神姫を貸し出しポイントを分け与えるシステムはサーバーに多大な負荷を掛け、

ピークタイムにはアクセスが極めて遅く、画面右下で回り続けるCSCアイコンは「車輪眼」とも揶揄された。

このため開催初日、2010年4月22日からメンテナンスやイベントの中断が度々行われたのだが、

遂には28日、アクセスの遅さを修正したはずのメンテナンスすらも失敗に終わり、無期限延期が発表された。

その後、5月27日のアップデートで「神姫プラネット」の名を含んだ[アチーブメント](#)は消滅。

イベントを完全達成できないということは以前にもあったが(WF07グロアチ、SF09水瓶座制圧)、

今回は「イベントそのものの無期限延期(事実上の中止)」という前代未聞の残念な結果に終わった。

この補填としてなのか、28日の無期限延期発表から間もなく、プレミアムチケット1日権が配布された。

焦らされ続けた末に自棄を起こしたオーナーたちは、翌29日が祝日だったとはいえ、深夜にも関わらず、オフィシャルバトル、ポイントバトル、イベントミッション、各々の戦場へと赴いていった。

特にEXクラスでのオフィシャルバトルが盛況だったようである。

一方、プレミアムチケットは「入手した時点(購入する・配布される)」からの時間経過、

今回は4月28日22時頃から24時間で消滅するものであり、このシステムを理解していなかったり、時間の都合が合わなかったオーナーたちからは、不満の声も上がっていた。

余談だがアルトアイネスの実装=7月1日頃からバグとメンテナンスが頻発しており、

7月3日分のメンテナンスではこの件についての対応を反省したのか、急速充電バッテリー×1が配布された。

[上へ戻る](#)

その他

項目	逸話
----	----

SPバグ	<p>バトルロンド黎明期（サービス開始～07/04/26）に存在した、SPLv20以上でオフィシャルバトルを1戦終えるたびにSPLvが2～3上がるというバグ。 今では考えられないSP経験値の上昇量だった。 また、SPLv19以上で一切のスキルが出なくなる現象も同時に発生していたため、過剰なSPをまったく生かせず非常に歯がゆい思いをしていた。</p>
感染拡大	<p>2007年10月2日～3日にかけて行われた、大規模なぷちモアイ配布祭をさした言葉。 ぷちモアイの入手条件が「それを所持する神姫を倒す」という正に感染する<u>アチ</u>の達成だったため、 <u>スーパーノア</u>を感染源に、それを倒したオーナーから更に次のオーナーへ、次のオーナーへと感染していった。 既にほとんどのオーナーが感染しており、該当クラスへ行けば感染は時間の問題だろう。 由来は単純に感染拡大、または「.hack」のサブタイトル。</p>

2010年5月27日～6月3日にかけて発生していた、戦乙女型アルトレーネに関するバグ。

5月27日のフィギュア発売と同時にバトルロンドに対応したアルトレーネのコアユニットと素体は、

剣や大剣が得意、短銃などは苦手、という自己申告とは全く逆の武器の取り扱い、攻撃の割に合わない不自然なダメージの低さ、明らかに表記より高い回避と機動と暗視、

本来の性能とは異なり、なぜか兎型ヴァッフェバニーと全く同じ性能であった。後に不具合であると告知され、5月29日に修正が行われたのだが、コアの得意・不得意と

素体のLPSPのセンス・初期値を再設定したのみであり、完全には修正されていなかった。

更に6月3日、2回目の修正を経て、アルトレーネはようやく本来の表記通りの性能になった。

しかし素体の性能は「セットアップ」時点で決定されるものであり、

「リセット(の後のセットアップ)」「リアクター」では本来の表記通りに修正されるのだが、

「そのまま育成」「リストア」では修正が行われず、リアクターの提供も行われなかった。

兎にまったく罪は無いのだが、あえて称するなら「兎の呪い」だろうか。

「アルトレーネのコスプレをしたヴァッフェバニー」略して？兎レーネとも、3周年感謝祭に続き、またしても残念な結果に終わってしまった。

発売と同時にジオラマスタジオだけでなくバトルロンドにも対応ということで、久しぶりのリペイント以外の対応については期待されていた。

またフィギュアとしてもライトアーマー以外では久しぶりの新作発売であり、アクセスコードを使用した場合、24時間のプレミアムオーナー期間もプレゼントされている。

一方、発売順を完全に無視したバトルロンド対応への疑問・糾弾、常態化しているバグへの懸念などのネガティブな意見もあった。

6月15日の臨時メンテで、まさかのバグ大復活。

翌16日には修正されたが、度重なる無様な失態にあきれるオーナーも多かった。

<p>(大) 切断祭</p>	<p>アルトレーネに引き続き、アルトアイネス、アーンヴァルMk.2、ストラーフMk.2の3体も2010年7月にフィギュアが発売され、同日にバトルロンド対応、アクセスコード使用による24時間のプレミアム権も付与されていた。</p> <p>しかし「兎の呪い」と並行して5月29日頃から、7月27日頃までサーバーダウンが多発した。</p> <p>例えば「ティールームでオーナーのレコードを確認する」など、極簡単かつ正常な操作を行ったにも関わらず、オーナー側の操作が原因でサーバーがダウンしてしまう不具合があったのも、多発した一因と考えられる。</p> <p>あまりに多発したため、一部では仮面ライダーアマゾンの必殺技の名を借りたのか「大切断」の名も用いられている。</p> <p>過去2年間にサマーフェスタが告知・開催されていた時期に起きるのが「切断祭」とは皮肉なものである。</p> <p>7月20日にメンテナンスが行われたものの、それ以前はプレイすることもままならなかったため、7月23日午後12時から全オーナーに72時間のプレミアム権が付与された。この期間中も切断が皆無だったわけではないが大規模なものではなく、オフィシャルバトルは盛況を見せていた。</p> <p>しかし、期間がちょうど終了した26日夜には、見計らったかのように再び切断が多発しており、故意を疑う意見もある。</p> <p>その後は沈静化を見せているが、万一紳士淑女諸君が切断条件を発見した場合、故意にサーバーをダウンさせることは、マナー・モラルの問題はもちろん、神姫NET運営方針に抵触する可能性もある。</p> <p>速やかに運営者に問い合わせ、また悪用される危険性も考えて口外しないように注意してもらいたい。</p>
<p>チケットの大乱舞</p>	<p>2011年4月21日から27日まで開催されたPB「新型神姫出撃杯-002-」での出来事。</p> <p>エントリーチケットが貰える入賞条件が「最終ランキング3000位以内」だったが、新型神姫はそんなに居なかったため参加すればチケットが貰える状態だった。</p> <p>しかしこのPB終了後、入賞したオーナー達の手元に届いたメールに記されていた入賞賞品は「エントリーチケット3000枚」。実質的には255枚のカンストに陥った。</p>