

小ネタ

新規ページを作るほどでもないネタ置き場。気軽に書き足して行って下さい。
小ネタとネタバレをきちんと区別しましょう。ネタバレを嫌う人は多いです。迷ったらとりあえず【ネタバレ注意】の欄へ。

- ▶ 実用小ネタ
 - ▶ 高速化(スキップ)
 - ▶ リアパーツとFATEシールド
 - ▶ 名前を1文字にする方法
 - ▶ スクリーンショットをUPする際の注意点
 - ▶ 戦闘後の評価のセリフに関して
 - ▶ 季節イベント
 - ▶ レベル差マッチングの回避方法
 - ▶ リセットの判定タイミング
- ▶ 非実用？小ネタ
 - ▶ スキル「毛筆乱舞」の文字
 - ▶ コナミコマンド
 - ▶ 神姫たちの名前の由来
 - ▶ OPムービーと音楽データ
 - ▶ オープニングテーマ、挿入歌の歌詞
 - ▶ オーナーズルームでの神姫の挙動
 - ▶ 神姫に触る
 - ▶ 待機中の挙動
 - ▶ 試着室にて
 - ▶ ハードポイント判定
- ▶ コメント

実用小ネタ

高速化(スキップ)

- ▶ バトルロンドを起動してから【OPスキップ START 同意する ログイン】までは全てエンターキーで済む。
- ▶ トレーニングの映像はESCキーでスキップできる。

リアパーツとFATEシールド

リアパーツ:エアリアルランドセル、レイディアントリアプレート、のぼり“天下布武装”“風林火山”
これらの装備部位は背中ではなく「肩の中央」なので、背中にポラッシュテルン・FATEシールドが共存できる。
ランドセルとリアプレートには汎用ジョイントが無いので、使い方によっては便利。

逆に、これら4種のリアパーツは、装備部位が肩中央のシイタケ・シールド、ぬいぐるみ“ハピラピ”と共存できない。

名前を1文字にする方法

1文字名にしたい場合は、1文字の後に空白を入れる事で1文字名が可能。例「猫」

スクリーンショットをUPする際の注意点

スクリーンショットをアップする時は名前の露出に用心。見落としたままアップした犠牲者、既に多数。

戦闘後の評価のセリフに関して

戦闘に圧勝したとき(勝利時残りLPが最大LPの75%以上)に褒めると、より大きく好感度が上がるが多い。また、神姫の好感度が上がってくると、通常勝利時に褒めても大きく好感度が上がることもある。

ただし、すべてのコアに当てはまるわけではないため注意。
詳しくは[ネタバレ注意 セリフ集](#)参照。

季節イベント

特定の日付に神姫を起動させるだけで好感度が上がるイベントあり。
コアによって上昇幅の差があるが、下がることはなく、それぞれの神姫らしい反応を示す。
詳しくは[ネタバレ注意 セリフ集](#)へ。

- ▶ イベントが発生した主な日
 - ▶ 元旦(1月1日)
 - ▶ バレンタインデー(2月14日)
 - ▶ 雛祭り(3月3日)
 - ▶ ホワイトデー(3月14日)
 - ▶ エイプリルフール(4月1日)
 - ▶ 端午の節句・こどもの日(5月5日)
 - ▶ 七夕(7月7日)
 - ▶ ハロウィン(10月31日)
 - ▶ クリスマス(12月24日)
 - ▶ オーナーの誕生日

レベル差マッチングの回避方法

レベル差マッチングの解決法。
単純に先の方(=待機開始時の数が少ない状態)に並べばよかったのが変更された。
しかし人が少ないと効果は薄い。
また人が多くても自分以外高レベルだとやはり効果はない(・・・)サポート
そういう時はおとなしくPCから離れ、[神姫の股をオープン&クローズ](#)しよう。

リセットの判定タイミング

CSCがフェードアウトしていく画面のロードが終わったところで(神姫の一覧画面に戻ったところで)初めてリセットが完了する。

「本当にリセット」を押しても、上記の手順を完了する前にウィンドウを閉じれば、リセットは回避できる。

非実用？小ネタ

スキル「毛筆乱舞」の文字

各神姫毎に書く（描く？）文字が違う。ネタは神姫からある程度連想できる。

一覧

コナミコマンド

タイトルで「コナミコマンド」()
が喋る。

BA 最後のBAはキーボードのBとA)を入力すると、ランダムで神姫

一覧

神姫たちの名前の由来

[名前の由来](#)へ移動。

OPムービーと音楽データ

OPムービーには2曲4パターンあり、タイトル画面のまま放置しているとランダムに再生される。

(注) 08/03/21以降は新OPと旧OPが交互に流れ、旧OP3種はランダムで流れている模様。

OPムービー	
1.白子バージョン	brcommon10.bin
2.黒子バージョン	brcommon11.bin
3.第3弾と第4弾のキャラ6体バージョン	brcommon12.bin
4.第5弾と第6弾のキャラ6体バージョン	brcommon13.bin

1~3までは白子と黒子の歌う旧OP「I WILL FOLLOW YOU」。

1と2はいわゆる1番と2番の関係。歌い手に合わせ映像も白子と黒子の順序が入れ替わっている。2弾キャラ+忍子も登場する。

3は第3弾と第4弾のキャラ6体が登場する別ムービー。3番だったり騎士子&武士子が歌っていたりはしない。

4は鳥子とイー姉の歌う新OP「Into the Shining World」。

第5弾と第6弾のキャラ6体が登場する新曲新ムービー。

08/09/12にアレンジされ差し替えられた（映像はそのまま）。

旧Verの4は現在ゲーム内に存在せず、神姫NETと、

コナミデスクトップツール：武装神姫スキンのビデオプレーヤーでのみ見る事が出来る。

いずれもMPEG動画の拡張子を変えただけの物で、拡張子をmpgに改めれば動画プレーヤーで観られる。

TMPGEnc等を使って、曲のみを抜き出して楽しむ事もできる様になる。

音楽データ	
brsound00.bin	BGM

brsound01.bin	SE
brdata00_XXX.bin	神姫音声データ

XXXは型名（天使型アーンヴァル agl、brdata00_agl.bin）
binファイルはoggファイルを圧縮している。

ファイルの階層はKonami\BusouShinki\brondo\data

ただし、データの抽出までは自己責任で、**実際にやると規約に抵触します。**

オープニングテーマ、挿入歌の歌詞

マスターズブック、ラジオロンドCD、バトルロンド・オリジナルサウンドトラック(09/11/20予)
これらに記載されている(されるところと思われる)ので削除、自力で聞き取るか購入してください。

ちなみに蝶型バトルモード「ソングフォーユー」の「グローイング・ラブ」についてですが、
バトル中にバトロンのウィンドウ自体をドラッグし続けると画面が止まる事を利用すれば、曲が一周するまで聴く事が出来ます。

ウィンドウを最小化してもバトルの進行を止めることが出来ますが、PC等の環境によるようです。

オーナーズルームでの神姫の挙動

複数の神姫を育成しているとき、メンテナンス画面で何もしないで放置しておく他神姫（起動している子に限る）が後ろをうろろする。

行動	神姫
歩いて横切る（腰の前で手を組みながら、腰の後ろで手を組みながら）	全神姫？
歩いて横切る最中会釈を行う	フブキ、白、犬、武、鳥、魚、イーダ、戦車、飛鳥、火器
腕を振りながら歩いて横切る	犬、猫、騎、寅、建、戦車、火器
両手を広げて（ブーンのポーズで）走って横切る	猫、寅、蝶
おどおどした様子で歩いて横切る	種、丑
短銃を持ち、警戒しながら歩いて横切る	兎、砲、弗、戦車、火器
銃器を持ち、普通に歩いて横切る	火器
銃器を持ち、歩いて横切る最中会釈を行う	戦車
そろそろと身を縮めて歩く その途中何故か驚く	猫、寅、火器
匍匐前進	兎、弗、火器
オブジェ（モアイ、ちゃぶ台、土鍋、ラブラブボンバー、“ハルバード”大型ミサイル、ビーチボール、金ダライ）を持ちながら歩いて横切る	犬、猫、丑、寅、建、ラズ

大剣（クライモア、ラムダオ、ガルガン、朱天、野太刀、大筆）、長槍（デファンス、破邪顕正）をかつぎながら歩いて横切る	騎、建
あくびをしながら歩いて横切る	花、津、寅、アーク、火器、軽黒
画面の8割くらいまで歩いて回れ右 出てきた方向に歩いて帰る	白、黒、猫、津、花、種、鳥、丑、蝶
掃除をしながら横切る（ハウキ・オブ・ザ・クリーンキーパー所持時）	フブキ、白、武、種、魚、飛鳥
小走りで横切る	フブキ、白、黒、犬、兎、騎、武、花、砲、鳥、魚、弗、丑、建、アーク、イーダ、蝶、戦車、飛鳥、火器
小走りで横切ろうとして転ぶ 起き上がった後、オーナーに見られていたことに気づきおしとやか風に歩いて横切る	白、犬、津、種、魚、丑、蝶
走って横切ろうとして派手に転ぶ 上記と違い転んだまま	猫、砲、寅、火器
画面端から顔を出し左右をきよろきよろ	フブキ、黒、猫、兎、砲、弗、イーダ、火器
スキップで横切る	白、猫、蝶

神姫に触る

2009.2.26 のアップデートで、オーナーズルームで神姫の頭をなでなで、ほっぺたをぶにぶにできるようになった。オフィシャルバトル、バトルシミュレータのカウントダウン画面でも可能。

反応は親密度によって変わる模様。

頭はなでるようにカーソルを動かす必要あり。顔はタッチ（クリック）だけで可。

2009.3.26 のアップデート以降、一部の装備に触れた際の反応も追加。

武装のタッチはメンテナンス画面（メンテナンス終了ボタンがある画面）でのみ有効。

現在までに反応のある装備は以下の通り。

- ▶ 黒ぶちメガネ・おしゃれメガネ(白)
- ▶ ストライプワンピース・チュニックワンピース
- ▶ シャツパジャマ
- ▶ セーラー服
- ▶ 巫女装束
- ▶ 和装束・和装束(矢絰)
 - ▶ 一部コアは巫女装束・和装束のセリフが共通
- ▶ エンゲージリング
- ▶ アルテミスの泪

各キャラクターの反応は[ネタバレ注意 セリフ集](#)を参照。

待機中の挙動

オーナーズルームやマッチング待ち中の挙動について。

行動	神姫
腕を後ろで組んで体を揺らす	全神姫？
右手を腰に当てて斜めを向く	猫
ちょっと覗き込む	白、種
ちょっと覗き込む 半回転して左側から振り向く	黒
右手で頬をグリグリ	猫
右手で頬をグリグリ 手を2回舐める	猫
何かを追いかけるように飛び跳ねる	猫
両手の人差し指で頬を刺す	猫
頭を左右に大きく揺らす	種
右手を口に当てて首を傾げる	種
頭の上で腕を組む	寅
あくびをしながら体を伸ばす	寅
驚く	寅
腕を磨く	アーク

試着室にて

試着室で武装をつけた時の反応は神姫によって異なる。

ハードポイント判定

武装メンテナンス中のパーツ回転時、Tabキーを押すとカーソル最寄のハードポイントを選択する。
その状態でもう一度Tabキーを押すと更に最寄のハードポイントに選択が移行する。
エクステを複数装備したい場合に便利。

コメント

- ▶ 反対も無いようなので反応一覧を削除しました -- (名無しさん) 2009-08-23 23:53:36
- ▶ ヴァローナがあくびをしながら通りました。
表記は書くとしたら「夢」でしょうか？ -- (名無しさん) 2009-09-09 21:01:08
- ▶ 白黒ときてるから、軽黒にしてみました -- (名無しさん) 2009-09-12 22:24:47
- ▶ セリフ集編集用の確認中、リセット判定タイミングのズレに気付いたので記載しました -- (名無しさん) 2009-12-22 19:50:27
「待機中の挙動」の項目を追加してみました。まだ作り立てなので随時補完していただけると助かります。 -- (名無しさん) 2010-01-12 03:28:35
- ▶ 「コナミコマンド」で、軽白子
「武装神姫バトルロンド 行きます」を確認 -- (名無しさん) 2010-01-16 21:29:13
- ▶ コナミコマンドだけど、
BABの時点で喋るから、最後のAを入力しなくてもいいみたい？ -- (名無しさん) 2010-03-24 19:51:16
- ▶ コナミコマンドさっきやってみましたが、最後のBA入りませんでした -- (名無しさん) 2010-04-29 23:15:31
- ▶ BA
ここまでがいわゆるコナミコマンド -- (名無しさん) 2010-04-29 23:48:49
- ▶ ハードポイント判定は、ナインテイルの方向変更に役立ったな -- (名無しさん) 2011-07-15 17:35:21

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)