

- ▶ ルビーなどは' "主に" 攻撃力などの性能を高める' とあるので、他の性能を高める効果が若干ある？  
体感、ガーネットなどの複数上昇のものは効果が薄く感じる。 -- (名無しさん) 2007-05-07 22:40:52
- ▶ ジルコンとオパールのリア度情報お願いします。 -- (名無しさん) 2007-05-09 10:48:29
- ▶ 兎のアチーブで追加の呼び方書くたびに消されるんだけど何かあんの？ -- (名無しさん) 2007-05-09 22:48:37
- ▶ ジルコンは"入手が難しいCSC"ではなかったかな。 -- (名無しさん) 2007-05-14 20:07:42
- ▶ せっかく調べてあったのに禁止ワードAって扱いになっちゃってるなw -- (名無しさん) 2007-05-17 23:11:22
- ▶ 結果として卑猥な言葉を羅列することになっていたので、禁止ワードを具体的に紹介する意義と秤にかけて  
管理人の判断として改変しました。 -- ( kanrinin) 2007-05-17 23:31:23
- ▶ トレ500回で「アップークラス2/アクアマリン」ゲット orz -- (名無しさん) 2007-05-18 01:33:44
- ▶ CSCセットのときに素体の能力にあったCSCをセットすると点滅が激しいんだが。  
これは何かしらの効果があると見てよいのだろうか？ -- (名無しさん) 2007-05-27 18:49:38
- ▶ アメジスト:能力の追記について補足。  
LvアップによるSP増加量が、どの素体でも10~32の間で  
ランダムなのは統計をとって確認済み。

で、アメジスト3個つんだ素体(SP: )の上昇量の推移を見ると  
32の場合が非常に多く(大体4割前後)、  
13以下は今のところ確認してない。  
逆にアメジスト0の素体の上昇量は  
10~32で大体きれいにばらけている  
(忍子(SP: ),犬子(SP: ))で確認済み。

データ自体はまだ数がでないから、  
違うところもあるかもしれないけど。

とすると素体のSP表記は初期値の違いだけかな？

と思ったり。 -- (名無しさん) 2007-05-28 01:20:29

- ▶ CSCのムーンストーンは機動力が上がらないので注意  
-- (名無しさん) 2007-06-05 16:19:31
- ▶ レベルが関係するCSCは付けただけでは能力変化無し  
レベル上昇時に補正が付く？ -- (名無しさん) 2007-06-09 11:13:58
- ▶ CSCはレベル上昇時の内部能力上昇に影響  
各素体ごとにも上昇値に幅がある模様 -- (名無しさん) 2007-06-11 14:07:41
- ▶ アップークラス2からもムーンストーンでたよ -- (名無しさん) 2007-06-17 13:24:00
- ▶ アップークラス2からダイヤモンド確認 -- (名無しさん) 2007-06-24 23:59:54
- ▶ 「コナミ」も禁止ワードBに設定されているみたいです -- (名無しさん) 2007-07-19 01:25:07
- ▶ バッテリーは0まで使い切らず、充電は満タンまでしてから起動すれば、CSC消耗抑えられる  
という仮説をたて、やってみたが結果意味なし。レベル150止まりでした。 -- (葵へにや彦) 2007-08-07 05:34:59
- ▶ すべてのCSCはレベル上昇時に補正が付くってことだな。 -- (名無しさん) 2007-08-19 09:20:53
- ▶ ZYRDARYAの声優さんの字が間違ってます「小林沙苗」(「早苗」ではない) -- (名無しさん) 2007-09-28 21:51:20
- ▶ XIPHOSの初期の呼び名は王子ではなくオーナーだったと思う -- (名無しさん) 2007-09-30 01:28:59
- ▶ いや、王子で間違っていないよ。 -- (名無しさん) 2007-10-05 02:52:37
- ▶ この項目メニューに入れてる人いるけど、このページ見る頻度少ないから  
神姫の所に入れておいても良いと思うんだが・・・ -- (名無しさん) 2007-11-29 18:00:25
- ▶ 騎士子さんLP なのに(3)なのか？ -- (名無しさん) 2007-12-19 16:25:39
- ▶ ×はマスターズブックや公式サイトチャートで大まかに数値化されているから  
それを見た人にとっては(3)ということなのでしょうね -- (名無しさん) 2007-12-22 06:36:40
- ▶ 神姫たちの教えてくれるレベルでなら得意武器、不得意武器をまとめてもいいのかなあ -- (名無しさん) 2007-12-23  
11:03:50
- ▶ いいのではないのでしょうか？  
比較的が大まかに教えてくれているので問題ないと思います。  
3・4弾の神姫達の得意武器はマスターズブックにも載ってないのだから大丈夫ではないのでしょうか？ -- (名無し

さん) 2007-12-23 12:01:41

- ▶ コアユニットの欄にとりあえずわかる分だけ武器相性を追加してみた。 -- (名無しさん) 2007-12-27 20:56:57
- ▶ というか、本の情報もけして最新でもなくなってきたのだし読み合わせるのを強要するよかまとめてしまった方がいい気がする。  
売上阻害でこともナースセットの特典もあるんだし問題ないと思うんだ。そろそろ、このページに限らないけどさ -- (名無しさん) 2007-12-28 22:35:37
- ▶ 編集スキルないので。。。  
花子は得意（命中）；投刃 苦手；短剣大剣斧  
で追加御願います -- (名無しさん) 2007-12-29 11:31:47
- ▶ 追加しておきました。 -- (名無しさん) 2007-12-29 11:55:36
- ▶ マスターズブック所持者にしかwiki編集させないような雰囲気はそろそろ辞めていただきたいかもね。 -- (名無しさん) 2007-12-29 20:55:13
- ▶ そんな雰囲気が何処から出てるって言うんだ？  
ここの情報の大半はマスターブックとは関係ないと思うが。 -- (名無しさん) 2007-12-30 00:37:20
- ▶ 折角編集しても本に載っているようなことは消される場合も多々あるみたいですね。 -- (名無しさん) 2007-12-30 13:47:34
- ▶ 黒白子 小銃や投刃など精密な動きをする奴が苦手らしいです。で大剣が得意。  
白子との項目分けるべき？ -- (名無しさん) 2007-12-30 15:23:48
- ▶ マスターズブックからのみ収集可能な情報は、本の価値を、一部とはいえ損ないますので...。  
とはいえ、ゲーム内や公式からも収集出来る範囲の情報 + 位は公開していくべきだとは思いますが。  
CSCの中にはデメリットを持つものもある...とかね。

アーンヴァルとbk.アーンヴァル、ストラーフとwh.ストラーフでは、得意/不得意武器や思考パターンが違いますので、分けた方が賢明かと。

インベントリの説明でも標準型と派生型、というように明確に分けられていますし。

...私は文章の追加位しか出来ないの、何方かその気があったらやっていただけると助かります...

意見を出しておきながら、他人任せで申し訳ありません。 -- (名無しさん) 2007-12-31 01:00:23

- ▶ 試しに分割してみました。  
ひとまず得意武器等のデータは標準型の方に入れておきましたが、混同されている可能性があるとして一度無記入に戻した方が良いでしょうか？ -- (名無しさん) 2008-01-02 01:51:51
- ▶ CSCの性能くらいちょっとぐぐれば出てくるじゃないか -- (名無しさん) 2008-01-04 11:44:03
- ▶ ご苦労様です  
こちらで確認できた情報で逐次追加できるようなら追加していこうと思います  
データは一先ずゲーム内でもある程度確認できるので、間違っていたらその都度修正していけば良いかと

他所で公開してるんだから良いじゃないか、という問題では無いという事をお察し頂ければこれ幸い

所謂最低限度のモラル、という奴です 同人で溢れかえってるこの国でモラルもなにも、とは思いますが、

「武装神姫-バトルロンド-」の版權の大元の事とかもありますし...その辺りはご理解頂きますよう、なにとぞよろしくお願ひします -- (名無しさん) 2008-01-05 01:29:52

- ▶ 他所で公開しているのだからそちらを見ればよいという意味で発言したのであって、ここに記載してもよいという意味ではありません  
言葉が不足失礼 -- (名無しさん) 2008-01-05 09:54:50
- ▶ 重装性能で、わかる部分をとりあえず書いたよ  
ほかのもわかる人よろしく -- (名無しさん) 2008-01-06 06:28:24
- ▶ 運営側が情報に金銭価値付加してマスターズブックって形で売ってるんだから、タダで教えてくれっていうのは明らかに間違いでしょう。  
知りたいなら金を出して買って下さい。としか言いようが無い。  
それが嫌で自力で調べてる人もいるし、スレに張り付いて情報集めてる人も居るのにwikiに情報が載らないことに文句を言うのはお門違いです。  
名目上「載せるべきではない」ってなってるんだから、タダで知りたい気持ちもわかりますが自重して下さい。

また、どれだけマスターズブックを神聖視してるのか知りませんが、現状では記載されているほぼ全ての情報を手

に入れることが可能です。

買わなければ読めない記事はもうマンガくらいしか残っていませんよ。 -- (名無しさん) 2008-01-06 12:53:10

- ▶ 素体の表の括弧の中の数字は何？ -- (名無しさん) 2008-01-10 21:20:48
- ▶ 環境がノーマル及びダークネスの時の重量限界  
これを超えると評価が 以降になる -- (名無しさん) 2008-01-10 22:03:23
- ▶ c s cの当たりハズレってどうすればわかるの？  
特に攻撃・命中・回避・防御の4点 -- (名無しさん) 2008-01-14 22:24:58
- ▶ このwikiに質問コーナーはありません(コメント欄は質問欄ではない)。  
自分でアップデート情報・マニュアル・本スレ等を参照し、解決できなかった場合は本スレで質問をしてください。 -- (名無しさん) 2008-01-16 01:10:07
- ▶ 細かいこと言う奴は紳士になれねえ。  
とりあえず育てればわかる -- (名無しさん) 2008-01-20 11:32:00
- ▶ 素体の欄の( )の中の数字はセンスの事だと思うけど、どこが情報源？  
マスターブックに記載されているのと食い違いがあるし、3.4弾は公表されていないわけだし。  
公式チャートそのまま写しただけなのかな？ -- (名無しさん) 2008-01-25 00:47:40
- ▶ おそらくチャート丸写しだと思う  
特に騎士子のLP (3)あたりはかなり怪しい -- (名無しさん) 2008-01-27 21:35:51
- ▶ c s cの簡易表みたいなのないのかな  
+要素と - 要素わかりやすく表示して  
当たり引いたときのレベル上昇具合とか書いた奴 -- (名無しさん) 2008-02-16 17:28:31
- ▶ マスターズブックを買きましょう -- (名無しさん) 2008-02-16 20:00:21
- ▶ 初めにセットアップしてそのまま育てたフブキですがLv155で成長限界になりました(攻撃 回避 命中のC S C)  
-- (名無しさん) 2008-02-21 02:30:29
- ▶ -- (名無しさん) 2008-02-21 10:42:28
- ▶ 武士子の重曹は38-40くらいじゃねーかな？ -- (名無しさん) 2008-02-25 22:16:47
- ▶ CSCのダイヤモンドの効果っていまいち分からないんだけど誰か分かりやすく説明してくれませんか？ ^ ^ ; --  
(モノノフ) 2008-03-04 21:52:24
- ▶ このwikiに質問コーナーはありません(コメント欄は質問欄ではない)。  
自分でアップデート情報・マニュアル・本スレ等を参照し、解決できなかった場合は本スレで質問をしてください。 --- (名無しさん) 2008-03-05 08:48:43
- ▶ トレーニング1000回アチでダイヤモンド貰いました。 -- (名無しさん) 2008-03-22 14:54:55
- ▶ まったく同じコアと素体で、CSCが違くと性格が変わっているように感じるんだが、気のせいかな？  
その手のデータもマスターズブックにあるのかな？ 無ければ統計を取ってみたいかもあるが。  
-- (名無しさん) 2008-03-23 12:18:09
- ▶ 白子ボディにペリドット三つ入れてセットアップしたら、暗闇性能×のままだったので、バグの可能性あり -- (名無しさん) 2008-03-24 00:46:21
- ▶ ノーマル白子が得意武器を覚えてくれたんだが、  
リペ白子の得意武器の大剣と機関銃が得意だと言ってきた・・・  
バグだと思うのですが、他に言われた人いませんか？ -- (名無しさん) 2008-03-24 03:16:42
- ▶ コアユニットのこの備考参照 -- (名無しさん) 2008-03-24 09:46:07
- ▶ ペリドットのこと問い合わせたら素体性能によるもので仕様っぽい -- (名無しさん) 2008-03-24 13:55:19
- ▶ 結局ペリドットは暗視性能上がらないの？ -- (名無しさん) 2008-03-26 12:58:59
- ▶ ノーマル鳥子の武器の好みイベントでリペ鳥子の得意武器のことしゃべってた  
この辺黒白子や白黒子と同じなのかも -- (名無しさん) 2008-03-29 02:38:22
- ▶ CSCの項目にGEMとの交換数を追加 -- (名無しさん) 2008-03-29 22:20:20
- ▶ \*2のイベントを確認したのでセットアップと各神姫別ページに注釈を追加 -- (名無しさん) 2008-03-31 13:35:33
- ▶ 弗子の苦手武器投刃じゃなくて投擲じゃね？ -- (名無しさん) 2008-04-10 17:19:26
- ▶ 投擲なんて武器種類がないからじゃね？ -- (名無しさん) 2008-04-10 19:48:08
- ▶ 投擲全部が苦手っていうなら、爆弾が得意なのと矛盾するしなあ -- (名無しさん) 2008-04-11 09:41:16
- ▶ 投刃は投擲の中の1分類、投擲は爆弾、投刃、オブジェが含まれる。 -- (名無しさん) 2008-04-11 16:38:10
- ▶ 弗子さんは確かに苦手武器の説明で  
『長柄』『斧』『投擲』が苦手って教えてくれるんだ。

でも、投擲全部苦手なら になってしまう。

まあ、長柄もほんとに長槍のことかは不明だが。 -- (名無しさん) 2008-04-11 16:56:01

- ▶ 「爆弾」は得意だけど「投擲」は苦手  
爆弾のプラスと投擲のマイナスで相殺されて  
「投擲は苦手ですけど爆弾だったら普通に扱えます」  
という解釈をしている人  
投擲じゃない爆弾があればプラスなんだろうけど・・・  
実際のところ「サツマイモボム」も「ボールボム」も  
爆弾+投擲+貫通だから投げてみればわかるかと  
「ダーツ」だと投刃+投擲+貫通  
私は弗子を持ってないので試せないですが・・・

\* 4

「武器の種類」に「投擲」はないですが

「武器の属性」に「投擲」はあります -- (名無しさん) 2008-04-17 13:28:28

- ▶ 投擲ってオブジェのことだろ -- (名無しさん) 2008-04-22 12:10:39
- ▶ >弗子さんは確かに苦手武器の説明で『長柄』『斧』『投擲』  
台詞をよく読むと、”のような動きの制限のあるのは苦手”  
なので長柄=槍、長槍、斧、投擲=投刃、オブジェクトと思われ -- (名無しさん) 2008-04-29 22:22:59
- ▶ 侍子さんは西洋の銃器が苦手 -- (名無しさん) 2008-04-29 22:25:15
- ▶ 素体の表なんだけど、対スタン・対ダウンってマスターズブックからの転載だよな？ 消した方がいいかね？ -- (名無しさん) 2008-05-02 04:59:43
- ▶ とりあえず \$ 子の苦手武器の検証結果
  - ・ボールボム ダメージ=252
  - ・ダーツ ダメージ=250これにより、爆弾は攻撃力に+20%、投刃のダメージは変わらない  
中距離で、ボールボムとフルストゥ・クレインを投げた時、(両方ともHIT=100)
  - ・ボールボム 推定命中=100.0%
  - ・ダーツ 推定命中=99.7%遠距離で、大手裏剣とスポーツバッグを投げた時、(両方ともHIT=80)
  - ・大手裏剣 推定命中=99.9%
  - ・スポーツバッグ 推定命中=98.3%

これにより、命中は爆弾 > 投刃 > オブジェであることが解る。

以上から爆弾は当てるのも得意、投刃は普通、オブジェを当てるのは苦手と推測される。

-- (名無しさん) 2008-05-02 13:40:02

- ▶ セイレーン通常型  
短剣のダメージがなんか低いと思ったので少し検証

ダメージ検証

短剣 グリーフエンブレイバー 攻撃220 貫通

投刃 ダーツ 攻撃250 貫通

爆弾 みかん 攻撃180 貫通

グリーフエンブレイバーで攻撃 ダメージ220

ダーツで攻撃 ダメージ250

みかんで攻撃 ダメージ180

・貫通にはダメージ補正はかかるので

武器の値のままのダメージ=ダメージ補正はかかってない

命中補正検証

## 検証武器

短剣 グリーンカッター 命中100

剣 ネギ・ソード 命中100

ナックル 滅爪 命中100

剣 スクラマサクス 命中0

投刃 ダーツ 命中0

爆弾 みかん 命中0

剣 アングルブレード 命中180

楽器 オルフェウス 命中180

攻撃準備距離は100.0以下で確認

グリーンカッターで攻撃 命中92.1

ネギ・ソードで攻撃 命中92.1

滅爪で攻撃 命中92.1

スクラムサクス攻撃 命中80.8

ダーツで攻撃 命中80.8 ダメージ250

みかんで攻撃 命中80.8 ダメージ180

アングルブレードで攻撃 命中98.7

オルフェウスで攻撃 命中96.4

短剣 = 剣 = ナックル

剣 = 投刃 = 爆弾

剣 > 楽器

なんかいろいろやったけどとりあえずわかったのは

短剣・剣・ナックル・投刃・爆弾全てに命中補正があって

短剣・投刃・爆弾にダメージ補正はなし

もしくは

短剣・剣・ナックル・投刃・爆弾

は得意でも不得意でもなく

楽器は苦手

もしかすると

剣・ナックルにダメージ補正があって

楽器は当てるのだけが苦手なのかもしれない

・・・でいいのかな？

なんかこんがらがってきたんでとりあえず後は誰か任せた・・・ -- (名無しさん) 2008-06-02 15:25:42

### ▶ 一応オルフェウスだけど

近距離 命中96.4

中距離 命中47.6

だから近距離と中距離を間違えてるわけじゃない

・・・距離補正でこんなにかわるんだねえ -- (名無しさん) 2008-06-02 15:34:50

### ▶ 台詞集から引用

「 (『短銃』や『ランチャー』が得意だっけ?)うん、そうだよ

狙いがつけやすいからね 好きな武器だよ

他にも『剣』『短剣』『ナックル』なんかも扱いやすいかな」

から推測すると

短剣・剣・ナックル・投刃・爆弾全てに命中補正があって

楽器は普通

「扱いやすい」というのが当てるのは得意という意味なのかも

投刃・爆弾は・・・おまけ? -- (名無しさん) 2008-06-02 15:42:04

### ▶ 根本的なところで勘違いがあるぞ～

命中0の武器は「補正も0」だw

つまり命中100の武器なら補正+20%で120になるが

命中0の武器は「+だろうと-だろうと0のまま」  
なんで、の「剣=投刃・爆弾だから、投刃・爆弾も得意」と  
いうのは間違い

ぶっちゃけると鳥子はダメージ補正のある武器は0  
命中に関してはどちらも自己申告済み、だ -- (名無しさん) 2008-06-20 01:11:20

- ▶ 弓の検証してみたんですが  
武士・騎士(命中、攻撃アップ)  
忍者(命中アップ)  
鳥子(攻撃アップ)  
と、なりした。ただ上で鳥子にダメージ補正はないと  
いわれているので間違っていたらすみません。  
あと花子、種子、黒鳥子は命中アップ、攻撃ダウンでした。 -- (名無しさん) 2008-06-21 07:17:02
- ▶ 弓(長弓)検証の続きです  
弓が苦手な神姫は白子、黒子、リペ白子、リペ黒子  
兔子、ドル子、寅子、丑子、建子とかなり多く  
(どの神姫も攻撃ダウンのみで命中補正は無し)  
補正が無かったのは  
犬子、猫子、津軽、魚子、黒魚子でした -- (名無しさん) 2008-06-21 12:43:33
- ▶ \$子の他に兔子、砲子、忍子のミリタリー組(+1)に爆弾の攻撃力20%アップを確認。  
命中および他の神姫に関しては未検証。 -- (名無しさん) 2008-08-31 21:48:38
- ▶ 成長限界というのは実際どれぐらいなのでしょう？どこにも書いてないので……。 -- (名無しさん) 2008-09-29 23:37:47
- ▶ マスターブック買え。あとここは質問する所ではない -- (名無しさん) 2008-09-29 23:48:55
- ▶ それぐらい、このwikiのどこかに記載があってもいいのではないか。  
本腰を入れてやれば金のかかるゲームなんだし。 -- (名無しさん) 2008-09-30 20:50:57
- ▶ それはもう去年のネタだ。トップページ読め。 -- (名無しさん) 2008-10-01 01:23:33
- ▶ ログ嫁 -- (名無しさん) 2008-10-01 01:29:13
- ▶ ここは神姫セットアップ前にみられるページなので  
呼称アチを反転しました -- (名無しさん) 2008-10-03 04:23:07
- ▶ アクセスコードの対応表記を記号に統一しました -- (名無しさん) 2008-10-25 18:54:32
- ▶ コアユニットと素体の名前部分の色分けの色もう少し見やすい色にしません？  
もしくは枠のみ色つけるとかにしないと色に文字が溶けて見にくいと思います。 -- (名無しさん) 2008-11-04 15:08:28
- ▶ イーダ、オーナーへの愛称がアチ達成(オフィシャル50勝達成)で「じい」を選択できることを確認 -- (名無しさん) 2008-11-05 02:55:03
- ▶ 悪い、既に書かれてた -- (名無しさん) 2008-11-05 04:42:19
- ▶ PNZ:MURMELTIERのオーナーの呼び方「お姉さま」じゃなくて「お嬢様」だった様な気がします -- (名無しさん) 2008-11-06 23:46:16
- ▶ HMT型st  
得意:大剣・投刃(命中 ?)  
苦手:斧()ともういっこありましたが忘れまして...orz -- (REN) 2008-11-08 15:20:12
- ▶ 槍だね  
全く当たらないと言っているから、命中ダウンかな? -- (名無しさん) 2008-11-09 14:07:13
- ▶ \$、飛鳥共に長柄=長槍、槍  
仮に両方マイナスされていてもマイナス補正は長槍>槍 -- (名無しさん) 2008-11-15 00:09:40
- ▶ そんな長柄のことをコアユニット項の下部(武器相性云々)に追加。花子の槍と長槍で推定命中を見比べて検証。  
-- (名無しさん) 2008-11-24 22:45:45
- ▶ アーンヴァルト2、ストラフbisの項目の修正と追加パーツ実装詳細の追記を書き足してみました。  
あと、シュメッターリングのアチ呼称を追加しました。間違っていたら修正お願いします。  
-- (名無しさん) 2008-12-06 11:27:36
- ▶ インベントリで\$コアの得意武器に短剣と爆弾とあったけれど

短剣が表記されていないということは実は補正なし・・・？ -- (名無しさん) 2008-12-06 16:45:42

▶ フブキのアクセスコードは存在しないことを確認しましたです。 -- (名無しさん) 2008-12-31 20:08:22

▶ 素体能力値表記を“ ”から“○”に変更。 -- (名無しさん) 2009-01-11 04:59:44

▶ 何の意味があって変更されたのかわからないのでロールバック。

腹黒だのヤンデレだの、ここは面白いことを書いて笑わせようって場所じゃないよ -- (名無しさん) 2009-01-11 11:36:06

▶ もうちょっと考えてロールバックしろな自治厨さん -- (名無しさん) 2009-01-11 16:20:32

▶ ロールバックに問題があったならどこがいけなかったのか指摘しろっていう

それじゃ自分が荒らしましたって言うてようなもんだぞ -- (名無しさん) 2009-01-22 09:31:46

▶ 単に より○の方が見やすいからなただけど。

何か問題あるの？

そうでもないのに勝手に直すとかお前が荒しだよ。

つーか だと目に悪いからさっさと○にしろカス -- (名無しさん) 2009-01-22 20:28:59

▶ ○は漢数字のゼロであり、丸を示す記号として相応しくない -- (名無しさん) 2009-01-22 20:45:08

▶ よりは○のほうが見やすいから変えるのは賛成。腹黒ヤンデレ云々は却下。 -- (名無しさん) 2009-01-22 21:57:12

▶ 【まる】で【○】と変換できるので表記上の問題は無いはず。 -- (名無しさん) 2009-01-22 21:59:30

▶ ○ より の方が自然に見えるけどなあ...

あと○をまるって読むのは「一〇〇」を「ひとまるまる」って読むような場合、漢数字のゼロには違いない -- (名無しさん) 2009-01-22 22:37:56

▶ が目に悪い・見にくい、という理由が分からないのですが、

ブラウザやエンコード等の問題でしょうか？

うちの環境 (IE6, Unicode) だと、 はきれいな円形で見やすいと思えるのですが、

○はむしろ楕円にしか見えません。

腹黒ヤンデレ等：イリーガルマインド装備時の台詞を混ぜて考えたとしか思えないのですが、

あえて書くなら、「性格(イリーガル)」欄でも作って分けるべきかと。 -- (名無しさん) 2009-01-23 03:26:12

▶ それぞれの環境での表示フォントの問題でしょ？

区別できればどっちでもいいよ -- (名無しさん) 2009-01-23 06:59:22

▶ 表示フォントの問題なのか、

だったら推奨フォントの説明を補足してくれ。

PC初心者に近いから解らないけど、各個人で表示フォントは変更できるのか？ -- (名無しさん) 2009-01-23 07:30:35

▶ 表示フォントの変更はたいていのブラウザなら設定できる

OSとか環境によってインストールされてるフォントは違うから、フォントの指定ってのは難しい問題だよ -- (名無しさん) 2009-01-23 08:08:37

▶ うちのPC(IE7,Unicode)だと、フォントスタイルを無視すると の見え方が変わるみたいだ

フォントの違いと言うより、スタイル設定がブラウザが変わると違って解釈されるのかもしれない -- (名無しさん) 2009-01-23 09:06:57

▶ 擬似CSSプラグインは、管理人権限編集ページでしか使えないそう

残念だけどブラウザ変える、ページ側からの指定を無視する設定とでやりくりするしかないんじゃないかね -- (名無しさん) 2009-01-23 11:48:22

▶ とりあえず○派の口の悪さが気に食わないから でいい。 -- (名無しさん) 2009-01-23 13:58:36

▶ アクセスコードの欄、パティポモの情報更新よろしくです。 -- (名無しさん) 2009-03-01 09:02:23

▶ アーク 杖のダメージダウン 20%。ハンディクリーナーにて確認 -- (名無しさん) 2009-03-30 12:19:07

▶ 文中にあるように、こちらでは神姫の会話イベントで確認できる物のみ記載 (公式発表と同等)

個人で検証したデータはシステムページに新たに作った方が良いでしょう -- (名無しさん) 2009-04-02 02:43:51

▶ 黒子の「剣、大剣(攻 命 )」、

寅子の「投刃(攻 命 )」(正確には投擲?)は、

セリフから見て取れるようだけど? -- (名無しさん) 2009-04-02 05:27:10

▶ \$の会話の「長柄」が「長槍」になったので修正 -- (名無しさん) 2009-05-11 20:19:40

▶ エレガンスブラック素体、機動値を修正後の数字に変更 -- (名無しさん) 2009-06-29 16:13:12

▶ 砂漠むるちーですが、コアの説明の時に「ナックルをくわらす自身はある」といった内容が消えてたように思います。

得意武器にも変化あるのかな・・・ -- (名無しさん) 2009-07-25 12:16:35

- ▶ アスカ、むるちーのりぺ版の得意、不得意の記述はゲーム中の台詞に準じてます。削除しないでください。 -- (名無しさん) 2009-07-30 01:43:30
- ▶ 飛鳥って長弓が得意にはいるんじゃないんですか？ -- (名無しさん) 2009-08-02 17:02:41
- ▶ コアの性格の欄、公式発表でもない主観だし  
思いつかないなら項目ごと消して良いのでは？ -- (名無しさん) 2009-08-18 17:40:50
- ▶ 夢魔子の機動値は100では？ -- (名無しさん) 2009-08-19 18:30:03
- ▶ コアの性格欄に反転でイリーガルをつけてみました  
ボキャブラリ不足で一部空欄のままだったりするので適宜加筆・修正してくださいorz -- (名無しさん) 2009-08-19 18:55:45
- ▶ 性格の欄の存在自体に疑問が出ているのに余計なことを  
修正のために見たくもないイリーガルの性格まで見せられて大迷惑だ -- (名無しさん) 2009-08-19 19:32:44
- ▶ 性格欄消しました、どうしても気になる方には公式のキャラ紹介をオススメします  
[http://www.shinki-net.konami.jp/battlerondo/chara/data\\_01.html](http://www.shinki-net.konami.jp/battlerondo/chara/data_01.html)  
神姫にでも記載しておきましょうか... -- (名無しさん) 2009-08-19 23:24:47
- ▶ 得意、不得意武器はマス本実装時にユーザー検証分も纏めて消した経緯があるんだから、  
独断で検証分を含めるかどうかを決めるのはどうかと。 -- (名無しさん) 2009-08-20 09:12:04
- ▶ あっちのコメントアウト消されたのでこっちに  
いくらセリフから読み取れるからといってストラフに「剣、大剣(攻 命 )」などと記載されている以上  
こちらにユーザー検証分もまとめて記載した方が良いと思います -- (名無しさん) 2009-08-20 11:02:10
- ▶ それならそれでもいいと思いますが、いろいろ複雑な経緯でそうなったことなので、  
方針を変えるなら独断でなく、相談してからにした方がいいんじゃないかということです。 -- (名無しさん) 2009-08-20 11:08:48
- ▶ それならそれでこのコメントログに転がってるユーザー検証データもまるっと消していただかないと、どっちなんだかさっぱりです -- (名無しさん) 2009-08-20 11:19:33
- ▶ 台詞から読み取れるものは確定、ユーザー検証のデータは間違っている物も多い  
貫通の無い武器で攻撃力 など、確定不可能なものを%単位で宣言する人もいるし  
これらを同じ場所に混在させるのはやめるべき

やるなら別の場所に専用の項目を作った方がいい

もちろんマスターズブックに記載のものは触れない方向で -- (名無しさん) 2009-08-22 04:20:51

- ▶ 現在、相性には検証分も含まれているのでしょうか？  
このページは台詞分のみ限定すべきだと思うので  
その場合は検証分の移動、削除をお願いします -- (名無しさん) 2009-08-23 11:34:53
- ▶ そもそも不確定な情報を載せるならコメントで様子見...というのを全員に心がけさせるのは難しいでしょうか  
同じく不確定情報の素体の重装・機動の扱いにも困るので、武器相性はこのページで完結させるべきと考えます  
それともセットアップ/ユーザー検証データ?というページ名にでもして、一切の検証データを移植しますか  
武器相性の実影響に関しては戦闘システム/武装で解説されていたので、コーディネート共々表記からリンクに変えても良さそうです

会話には無くとも「セットアップ(レコード>インベントリ)」では解説されているものがあるので

「会話イベントで確認できたもののみ」という表記は修正をお願いしたいところです

私がこれを確認しているのはヴァッフエドルフィンの短剣ですが、念のため -- (名無しさん) 2009-08-23 13:25:58

- ▶ 訂正しました。  
重装・機動の数値に関しては全てが検証データという前提ですし  
調査方法が確立しているので、スレ中でも実際に複数人間で再チェックされ正確性もさほど問題ないかと。

武器相性に関しては、せっかく検証するなら簡易な記載ではなく

%単位で数値化した、正確な表にしたほうがいいのではと思ったのです。

命中及び貫通武器に関しては、ちゃんとした検証方法を取れば正確に出すことができます。

転載疑惑に対しても「きちんとユーザー側で検証したもの」として堂々と出せますし。

(初期の6体については微妙なラインなので、記載しないほうがいいかもしれません)

そうすると、データ量が膨大になるので別ページにするのが都合がいいかと。

あくまで仮という形でデータ記載用のページを作ってみます。

ここにあった方がいいならインクルード方式で埋め込んでもいいですし。 -- (名無しさん) 2009-08-23 17:02:33

- ▶ 訂正ありがとうございます。重装・機動に関しても納得できました

表組みを組むなら別ページを組むのは確かに良い案だと思います

再現性と正確性をより明確に主張するため「ちゃんとした検証方法」も記載してみても如何でしょうか -- (名無しさん) 2009-08-23 17:38:48

- ▶ とりあえず**武器補正值**を作りました。枠だけで中身はからです。色々怖いので自治厨並に制限を設けてみましたが、この辺は順次訂正してください。検証方法については最低限の注意を箇条書きにしました。こちらも追記などお願いします。検証人が怒り出すくらいの基本的なものですが、抑えておけば検証ミスはないと思います。 -- (名無しさん) 2009-08-23 18:23:22

- ▶ 冬砲子は 銃が得意で剣が苦手。銃の種類は不明。火力UPみたいなことを言っていた。剣の種類(大剣短剣)不明 補正未検証 -- (名無しさん) 2009-12-03 13:34:30

- ▶ 冬砲子 剣などの刀剣類は苦手 槍はまともらしい それ以外は当たってくれない -- (名無しさん) 2009-12-27 23:12:22

- ▶ 黒武士 西洋の銃が苦手 音楽も得意じゃない え？魔法ってなんですか？ -- (名無しさん) 2010-03-19 05:57:13

- ▶ 黒騎士 グラム2刀で495ダメージ -- (名無しさん) 2010-03-21 18:37:18

- ▶ 白ぜるのん、打撃全般と投擲・オブジェは苦手と言っていました。 -- (名無しさん) 2010-05-26 21:09:13

- ▶ アルトレーネの呼称ネタバレ 限界アチ「キャプテン」50勝アチ「ダーリン」です -- (名無しさん) 2010-06-06 02:38:27

- ▶ リベ版サイフォスの得意武器：剣、斧、鞭 リベ版紅緒の得意武器：剣、爆弾 ってことで反映しといてくださいます。 -- (名無しさん) 2010-06-15 00:34:12

- ▶ アルトアイネス呼称ネタバレ

成長限界で呼称「プロフェッサー」

-- (名無しさん) 2010-07-06 22:42:31

- ▶ 白子Mk 「投擲」・「オブジェ」・「爆弾」が苦手だそうです -- (名無しさん) 2010-08-25 15:35:09

- ▶ 呼称「大将」 -- (アルトアイネス) 2010-08-28 18:05:19

- ▶ ベイビーラズ、成長限界で呼称「バンマス」が追加 バンドマスターの略らしいです -- (名無しさん) 2010-10-01 11:27:30

- ▶ EGT:BABYRAZZ 苦手武器打撃系全般。命中がダメみたい。 -- (名無しさん) 2010-10-03 17:28:19

- ▶ リベ砲子：『剣』などの刀剣類は苦手 『槍』はともかく、それ以外はなかなか当たってくれない・・・とのことです。 たぶん大苦手が剣で、槍以外の打撃武器は命中が低下 だと思われ -- (Rauru) 2010-10-05 22:09:18

- ▶ ジルコンをちょっとだけ検証中。 フブキ素体にジルコン2個で重量45、40、35、33 けっこー効果あるなあ -- (名無しさん) 2010-12-13 01:07:18

- ▶ アルトレーネの素体性能は酷すぎるな 攻撃当てに行く途中で死ぬのが日常 -- (名無しさん) 2011-01-16 02:08:34

- ▶ アルトレーネの素体は攻撃と命中意外にどのCSCを入れてもムダですね  
そのくらい元々のセンスが酷いので平均的な性能にするのは不可能かと  
まずフルセットで買ってはいけない神姫だと思います。  
武装についてくるコアパーツにエレガンスホワイトを合わせたほうがいいです。

実際、どんなにLvが上でも相手がアルトレーネなら

ちょっと機動のいい神姫にライフル系でも持たせておけば楽勝で勝てますしねw

まさにカモとして狩られるために生まれた神姫ですね^^ -- (名無しさん) 2011-01-16 23:50:46

- ▶ ちょっと言いすぎ、CSCはブラッドストーン2個とマラカイト1個にすれば、だいぶ良くなる。 -- (名無しさん) 2011-01-19 04:43:42
- ▶ bk.ARNVAL、得意武器は"大剣と機関銃"となっているが  
機関銃は問題ないが、大剣では射程120の物を持たせても、60くらいの近距離レンジで戦おうとする。  
その結果、近距離での適正が極端に低いようでパシュミナにすらホトンド当たらない。  
近距離レンジでの適正を鍛えれば・・・とも思うがそれでも伸びしろが心配。  
むしろ優秀な中距離レンジの適正を潰してまでやるこっちゃ無いと思うので、素直に機関銃で中距離が良いと思う。  
どんなに機関銃で中距離適正を上げて、打撃武器を持たせると近距離まで突っ込むので、打撃=近距離という何らかの強固な関連付けがされている様子。 -- (名無しさん) 2011-01-21 03:20:19
- ▶ 確かにデータを見るとアルトレーネの性能ひどいな、LP・回避・防御・機動全てが っって四重苦じゃないか... -- (名無しさん) 2011-02-07 21:01:11
- ▶ ここでカモ云々はやめてほしいな・・・

ところでガブリーヌと蓮華、パーティオとポモックの色ってどうします？ -- (名無しさん) 2011-02-14 00:45:49

- ▶ 移動スキルもなしに機動をただあげた程度じゃ逆に移動スキル+移動ダウン武器+引き寄せ武器の良いカモだったけどね。

名前欄の色だったら、パーティオは紫、ポモックは茶色とかどうでしょう？

どっちもまだないと思う。 -- (名無しさん) 2011-03-30 23:25:28

- ▶ コアユニットと素体一覧の  
ブライツフェザーとハーモニーグレイスの順序が逆だと思います。  
フィギュア連動ページにあるアクセスコードの順番では  
ブライツフェザーの次にハーモニーグレイスが来ているので... -- (名無しさん) 2011-03-31 06:01:36
- ▶ のコメントをした者です。  
ゲーム内のリストではハーモニーグレイス ブライツフェザーの順になっているのですね。  
小さな事ではありますが順番は大事だと思うので  
運営に報告しておきます。 -- (名無しさん) 2011-03-31 20:02:10
- ▶ レスありがとう。詳細はこれです+.(・・).+ <http://e29.mobi/> -- (わかりません) 2011-12-29 12:18:51