

# 機体性能データ

## 【更新履歴】

04/30 BD速度一部修正

04/22 空中再上昇初速の暫定追加、古いBD時間データ削除、機体名一部修正(機体名の統一も考えた方がいいかも...)

02/06 ゲロビ考

02/04 ゲロビ考

- [機体性能データ](#)
- [【更新履歴】](#)

### ◦ [現在研究中的内容・データ](#)

- [BD持続時間](#)
- [BD速度](#)
- [BD旋回性能](#)
- [空中ステップ可能回数\(遠距離\)](#)
- [空中ステップ可能回数\(近距離\)](#)
- [垂直上昇持続時間](#)
- [上昇速度](#)
- [落下速度\(上昇後の慣性は無視\)](#)
- [再上昇初速 \(M1を除く420以上の機体のみ、暫定?\)](#)
- [赤ロック範囲比較](#)
- [ロングステップ](#)
- [歩き速度比較](#)
- [ゲロビ考](#)
- [弾速](#)

## 現在研究中的内容・データ

各機体の移動性能に関する最新の計測結果は以下のようになっている。

最も注目すべき発見として、敵との距離に反比例してBD性能(持続時間のみ?)が変化するらしいというものがある。(過去の計測が二転三転した理由もココにあるようだ)。

そのため計測の基準を決めないと秒数は計れないため、出来れば統一基準が欲しい所。

詳細は未計測だが、総合的なBD性能を出すためには、敵機との距離変化におけるBD性能の変化率も計測する必要があると考えられる。

とりあえずBD持続時間に関しては、現状では最長時では最短時(基本BD量とする)の1.4倍といわれている。

また、ジャンプボタンを一瞬押した際、BD量をまったく使わずジャンプ可能。

以下に現状での仮の順位のみ掲載する。

### BD持続時間

長

- ラゴウ、バクウ、指揮ディン
- レイダー
- 自由、正義、埼玉、イージス

- ・フォビ、シグー
  - ・エール、紅、FI、AS、指揮ゲイツ、味噌ジン、ジン(マシ、バズ、特火)
  - ・鰯、ランチャー、BI、生スト、生デュ、ゾノ、ゲイツ、偵察型ジン、ジンワスプ
  - ・SS、SI、M1、ダガー、グーン、ジン丘
  - ・辛味、バスター、プロジン
  - ・ザウート
- 短

## BD速度

速

- ・SS、SI
  - ・自由、正義、エール、紅、FI、イージス、レイダー、ブリッツ、フォビ、指揮ゲイツ、ラゴウ
  - ・埼玉、辛味
  - ・指揮ディン
  - ・ランチャー、BI、生スト、生デュ、ダガー、バクウ、ジンMG、グーン、ザウート
  - ・AS、ゾノ、M1、ディン、丘ジン
  - ・シグー
  - ・ゲイツ、ジン(BZ、特火、味噌、ワスプ、プロト)
  - ・バスター
  - ・偵察ジン
- 遅

## BD旋回性能

良

- ・自由、正義、埼玉、ラゴウ
  - ・エール、紅、FI、SS、SI、イージス、鰯、レイダー、フォビドウン、指揮ゲイツ、ゾノ、M1、指揮ディン
- ン
- ・AS、生スト、生デュ、シグー、【その他低コス全部】
  - ・ランチャ、バスタ、辛味、BI
- 悪

## 空中ステップ可能回数(遠距離)

- 4回 埼玉
- 5回 【その他全部】
- 6回 ゾノ
- 7回 指揮ディン、ディン

## 空中ステップ可能回数(近距離)

- 6回 埼玉
- 7回 【その他全部】
- 8回 イージス、鰯、レイダー、指揮ゲイツ、グーン、ワスプ、ザウート(MA,MS)
- 9回 指揮ディン、ディン

## 垂直上昇持続時間

長い 自由、正義、指揮ディン、ディン  
標準 【それ以外】  
短い ザウート  
激短 ラゴウ、バクウ

## 上昇速度

速い ラゴウ、バクウ  
標準 【それ以外】  
激遅 ザウート

## 落下速度(上昇後の慣性は無視)

標準 【下記以外】  
遅い 指揮ディン、ディン  
激遅 ザウート

## 再上昇初速 (M1を除く420以上の機体のみ、暫定?)

速

- ・ SI
- ・ 生デュ
- ・ 埼玉、紅、SS、ランチャー、BI、指揮ゲイツ、M1
- ・ 自由、エール、FI、維持、鰯、フォビ、辛味、レイダー、生ストBR
- ・ 生ストBZ
- ・ バスター、AS
- ・ シグー、ゾノ

遅

## 赤ロック範囲比較

広

- ・ 偵察ジン(サブ射)
- ・ ランチャ、バスタ、辛味、ザウート
- ・ 埼玉、偵察ジン
- ・ 味噌ジン、ジンBZ
- ・ 自由、正義、BI
- ・ レイダー(MA)、バクウミサポ
- ・ 【その他一般(エール等)】
- ・ ラゴウ、M1、バクウレール、丘、プロト
- ・ レイダー(MS)
- ・ 鰯
- ・ SS、SI
- ・ 指揮ゲイツ、ゲイツ

狭

## ロングステップ

長

- ・ゾノ(長さ調整可、最長時)
- ・フォビ
- ・自由、正義、埼玉、維持、鯰、SS、SI、指揮ディン
- ・エール、AS、レイダー
- ・FI、紅、生スト、シグー、指揮ゲイツ、ラゴウ、M1、生ディン、ジン(MG、BZ、特火、味噌、オーカー、プロト)
- ・ランチャー、バスター、辛味、BI、生デュ、ダガー、ゲイツ、バクウ、偵察ジン、ジンワスプ
- ・ザウート

短

## 歩き速度比較

速

- ・バクウ、ラゴウ
- ・鯰
- ・ザウート(MA形態)
- ・【自由ほか15機】
- ・バスター
- ・AS、ジン(MG、BZ、特火、味噌、偵察、ワスプ、プロト)
- ・ランチャー、BI、辛味、生スト、シグー、ゾノ、ダガー、指揮ディン、ゲーン
- ・ザウート(MS形態)

遅

## ゲロビ考

	種別	通常	覚醒	射程	備考
<a href="#">フリーダム</a>	CS	248	258	長め	実弾破壊不可。幅広で射程と速度は有るが、効果時間が短いため遠いと威力減
<a href="#">Lストライク</a>	CS	255	--	長い	左右に曲げられる。上下補正が自動でかかり、弾速も良い
<a href="#">Bインパルス</a>	CS	255	--	長い	多少左右に曲げられる。自動上下補正が良くかかる。速い
<a href="#">バスター</a>	CS	260	267	極長	グレイトォ!! <a href="#">QG</a> を使わなければ曲がらないが速度と威力は上等
<a href="#">イージス</a>	共有	179	--	短め	銃口補正は強いが弾速が遅め。MA状態だと溜めが短い
<a href="#">重粒子砲ジン</a>	共有	186	--	短い	銃口補正ほぼ0。効果時間極短

種別

CS ...弾数0の場合でも発動可能。実用的かどうかはともかく、[Lストライク](#)でも[QG](#)の真似事が出来る

共有

...弾数0の場合は空撃ちを行い、隙を晒す事になる。その代わり狙ったときにパッと出せる

## 弾速

- 速
- ・ バスター(射撃CS) イージス(変形サブ)
  - ・ 自由(CS)
  - ・ L S(CS) B I(CS)
  - ・ イージス(通常サブ) 特火重粒子砲(サブ) 辛味(収束、拡散)
  - ・ 自由(サブ) L S(メイン) B I(メイン)
  - ・ ザウート(サブ)
  - ・ A S(CS) 偵ジン 大型ミサイル(サブ) (指揮)ディン(サブ)
  - ・ 特火重粒子砲(メイン) A S(サブ)
  - ・ イージス(変形メイン) フォビ(サブ) レイダー(サブ) 【BR】 フォビ(メイン) ザウート(メイン) 犬 バルカン シグー(サブ) レイダー(ミヨニル) 丘(サブ) バスター(格CS)
  - ・ グーン(サブ) 全マシンガン(辛味メイン含む) 全バズーカ 生デュエル(サブ) 全アンカー
  - ・ プロビ(ドラグーンビーム) L S(肩部バルカン) L S(ガンランチャー) ワスプ プロビ(ドラグーン自体) バスター(ガンランチャー)
  - ・ その他のミサイル、魚雷 鰐(サブ) 全ブーメラン
- 遅
- ・ 正義(サブのリフター)

### 表の色別射撃系統

### 簡易的な特徴

ゲロビ系	...多段ヒット、貫通
プラズマ砲系	...ダウン属性あり、貫通
一般的なビーム系	...緑色、貫通
レールガン系	...相殺・消去されない、貫通×
バルカン系	...連射速度が速い、相殺・消去される、貫通×
マシンガン系	...相殺・消去される、貫通×
BZ系	...爆風がある、相殺・消去される、貫通×
ミサイル系・魚雷系	...爆風がある、相殺・消去される、貫通×

バスターのミサイルポッドは一回の発射で弾速が速いミサイルと遅いミサイルがある  
BRは正義(CS)、虎、ゾノ(メイン)を含む  
アンカーはSS、鰐、(指揮)ゲイツの三種  
ミーティアメインはBRと一緒に。

散弾系自信ないです。修正、つっこみ宜しく