

- ・ パイロット
- ・ 機体
- ・ パーツ共通
- ・ いろいろ
- ・ 武器

## パイロット

Call Sign	プレイヤーの名前
Rank	称号
Clan	クラン名(クランは未実装)
Level	パイロットのLV
Kills/Deaths	Kills(破壊した回数)/Deaths(破壊された回数)
Points	経験地?
Credit	お金
NC Coins	課金通貨(ハンコインみたいな物)
Total Time	総計プレイ時間

## 機体

HP	0になると破壊される
EN	ブースト移動中に消費される
SP	スキルを使用する際に消費され、武器を使用し当てるか被弾すると増える)
MPU	スキルセット数(スキルスロットに登録できるスキルの最大数)
Size	機体の大きさ(自機の当たり判定に影響)
Weight	機体の重さ(MoveSpeed, DashSpeed等のステータスに影響)
Move Speed	走る速さ
Dash Speed	ブーストダッシュ移動の早さ
EN Recovery	ENの回復量
Min.EN Required	ENが使用可能になる最低容量
Dash EN Drain	ブーストダッシュに使用されるEN消費量
Jump EN Drain	ブーストジャンプに使用されるEN消費量
Dash Accel	加速値?
Dash Decel	減速値?
Max Heat	武器連続使用可能最大値
Cooldown Rate	武器使用による熱を冷却する値
Scan Range	レーダー範囲
Marksmanship	格闘武器の場合はクリティカル率が上昇、射撃武器の場合はミスショット率の軽減(完璧にロックしていても一定の確率でミスショットが発生する)

## パーツ共通

## いろいろ

## 武器

Series 武器の種類

Range 武器の射程(バーが長いほうが射程が長い)

Overheat 武器連続使用可能最大値(バーが長いほうがOHしやすい)

Damage 武器の単発の威力(ShotGunは距離などによって異なる様子、バーが長いほうが威力高い)

Accuracy 弾速(バーが長いほうが速い)

Reload 連続発射の速度(バーが長いほうが次弾発射が遅い)

- ・ 分かる範囲で書きましたが、表現方法等いまいちだと思しますので修正お願いします -- (Lovery) 2007-11-28 16:50:53
- ・ 武器追加 誤字及び誤情報があれば修正お願いします。 -- (Pasta) 2007-12-10 12:39:41

名前

コメント

投稿

[すべてのコメントを見る](#)