

基本的に自由です。とりあえず、大前提としてラブ&ピース。バランスはあまり考えなくていいです。そのかわりローカル調整されても文句言わない。

「はじめに」でも書いてありますが、アイコン指定は、専用アイコンでない限りはリネームしないこと。アイコン作者の方でも、素材として配布している場合は理不尽ですけどリネーム不可をお願いします。

データ討議はありません。データを作ったら即投稿でOKです。

ここは、随時追加。あまり細かくはしません。

<前提>

これは、あくまで基本セットを組み込むことを前提とした公式のデータです。つまり、投稿用です。自分でシナリオを作成する場合はこれにこだわらなくてもかまいません。

<キャラの強さの指針>

[セシル・ローランド](#)、[朱雀院飛鳥](#)、[ブライト](#)が、スパロボのバンプレオリジナルキャラクターのような感じで主役級の一つ、つまりは味方キャラの限界の強さの基準として使って下さい(新神データと竜覚醒データは除外)。セシルがグレー系、飛鳥がスーパー系、ブライトがリアル系。新神データは後述する高位ユニットの参考として、これで高位ユニットの中では弱い方。高位ユニットは青天井なので。

ただし、これはあくまで一つの指針にすぎません。自由に作成して下さい。

攻撃力は敵前提のキャラでは抑え目をお願いします。BossRankや改造ランクなどで攻撃力が簡単に上がるので、ここだけ守って下さい。等身大はHPや防御力が低めなので。

<ユニットクラス>

[種族](#)の中から選んで下さい。

<高位ユニット>

高位ユニットは普通のユニットと比べて明らか強力な一騎当千のキャラに適用します。[種族](#)のところにある魔王、竜王、上位天使、神、神の代行者、新神、英雄は高位ユニットにして下さい。それ以外でも、強力なユニットに対しては高位ユニットにして下さい。この高位ユニットに関しては、強さは青天井でかまいません。もっとも、強力なのでシナリオで使われることはまずないでしょうが。

高位ユニットにするには、unit.txtのユニット特殊能力に、一行「高位ユニット=非表示」を付け加えるだけでOKです。

ハイパーモード、パーツ分離、召還などで一般ユニットから高位ユニット級の強さを持つに至る場合、一般ユニット状態のときでもunit.txtに「高位ユニット=非表示」をつけて下さい。

高位ユニットを味方ユニットとして使用する場合は、DLページの基本セットのInclude.eveにある出撃インクルを使って下さい。これは、1回の出撃で出撃できる高位ユニットを2体までに制限した上で、1体で一般ユニット3体ぶんの出撃枠を消費するようになっています。つまり、一般ユニットを8体出せるマップなら、高位ユニットを1体出撃させると一般ユニットは5体しか出せなくなります。

<option>

SUCにおいて、公式ではoptionで「乱数系列非保存」「アイテム交換」「等身大基準」「気力効果小」「スペシャルパワー使用時クリティカル無効」「2回行動能力使用」「取得効果重複」を使用します。

<耐性・属性など>

・光を無効化するキャラはよほど特異なものでなければ基本的になし。

・全てのものに効果のある武器属性として「万」がある。万能の略。ただし、バリアやフィールドの影響は受ける。吸収=万、耐性=万、無効化=万はなし。すべてのキャラのunit.txtに「有効=非表示万」をつけて下さい。また、反射もされない。反射を持つキャラには「!万」をつけ忘れないこと。

・「万」は慎重に。神クラスでない限り、相当強いキャラの必殺技にそれなりの理由込みでつけるぐらい。

・魔族などの闇のものには「弱点=光」をつける。魔王でも相当の強者でなければ弱点として持つ。一番強い魔王で「耐性=全(!万光)」

## <スペシャルパワー>

[名称] 消費 効果

根性 20 自分のHPを30パーセント回復  
ド根性 40 自分のHPを全快する  
信頼 30 指定したユニットのHPを30パーセント回復  
絆 55 指定したユニットのHPを全快する  
友情 70 味方の全ユニットのHPを最大HPの1/2だけ回復  
愛 90 味方の全ユニットのHPを全快させる  
瞑想 50 自分のEN及び霊力を全快  
補給 70 指定したユニットのEN・弾薬を全快。気力は減らない  
献身 30 指定したユニットのパイロットのSPを10回復  
癒し 100 指定したユニットのパイロットのSPを50回復  
自爆 1 自爆し、周りのユニットに自分のHP分のダメージを与える  
復活 50 敵の攻撃でHPが0になっても自動的に復活する  
祈り 120 破壊されたユニットを1つ復活させる  
努力 20 次の戦闘で得られる経験値を2倍にする  
応援 30 指定した味方ユニットに努力の効果を与える  
幸運 45 次の戦闘で敵を破壊すれば獲得資金が2倍  
祝福 60 指定した味方ユニットに幸運の効果を与える  
加速 10 一度移動するまで、移動力+2  
神速 15 一度移動するまで、移動力+3  
集中 15 1ターンの間、命中&回避+30  
ひらめき 15 自分の回避率を一度だけ100%にする  
隠れ身 40 1ターンの間身を隠す。敵ユニットからの反撃も無効化  
必中 25 自分の命中率を1ターンの間、100%にする  
感応 50 指定した味方ユニットに必中の効果を与える。  
かく乱 70 全ての敵ユニットの命中率を1ターン半減する  
心眼 30 必中、ひらめきが同時に発動  
気合 40 自分の気力を+10  
気迫 90 自分の気力を+30  
激励 70 指定したユニットのパイロットの気力を+10  
鼓舞 120 味方パイロット全員の気力を+5  
脱力 50 指定したユニットのパイロットの気力を-10  
闘気 60 指定したユニットの気力-10&1ターン命中&回避-30(条件:相手より技量が上)  
戦慄 120 全ての敵の気力を-5  
覚醒 60 自分の行動数を1つ増やす  
再動 90 指定した行動済みユニットを行動可能にする  
足かせ 10 指定したユニットの移動力を1ターン半減(条件:相手より技量が上)  
てかげん 10 自分より技量の低い敵を倒さないように手加減する  
魅惑 30 指定したユニットを1ターン命中&回避-30(条件:相手より技量が上)  
威圧 30 指定したユニットを1ターンの行動不能(条件:相手より技量が上)  
偵察 5 指定したユニットの命中率を1ターン15%減少させる。指定したユニットの獲得資金と経験値を調べる  
みがわり 10 指定したユニットが受けた攻撃を一度だけ代わりに受ける  
直撃 20 敵の回避系特殊能力、シールド防御、サポートガードを無効化

狙撃	20	1ターンの間、武装の射程を+1
見極め	25	マップ兵器による攻撃が敵ユニットのみにダメージ
突撃	25	1ターンの間、マップ兵器以外の全ての武器が移動後使用可能
鉄壁	30	1ターンの間、装甲を2倍にする
堅牢	30	1ターンの間、受けるダメージを1/4に抑える
忍耐	20	自分の受けるダメージを一度だけ10に抑える
挑発	35	指定したユニットの攻撃を自分に引き付ける
激怒	70	全ての敵ユニットに10~1000のダメージ
熱血	40	次の戦闘で敵に与えるダメージを2倍にする
魂	60	次の戦闘で敵に与えるダメージを2.5倍にする
激闘	60	1ターンの間、与えるダメージが1.5倍
捨て身	60	無防備になる代わりに敵に与えるダメージを3倍にする
奇襲	70	加速、必中、熱血、ひらめきが同時に発動
奇跡	100	???
勇気	90	必中、熱血、ひらめき、幸運、気合、努力が同時に発動
夢	0	味方が使用可能な任意のスペシャルパワーをSP消費2倍で実行

・闘気という新精神コマンドがあります。勇気は加速効果を削除、魂はダメージ倍率が下がります。偵察は付加効果があります。

・SPは60が基本です。超能力・集中力持ちの場合は40にしましょう。サブパイロットがいる場合は5刻みで分配して下さい。

・自作精神コマンドは不許可。消費SPをいじるのもNG。ただし、自分のシナリオ内では自由にやってかまいません。