

改造

おすすめUG入手方法

パーツ	材料MS	材料パーツ	結果MS	解体MS	解体結果
UG2	ジム (RK10~)	UG1	ジム (RK17~)	ジム	UG2
UG2	バーザム	可変パーツ	メッサーラ	メッサーラ	UG2 + 可変パーツ + C3
UG3	ジム (RK10~12) ジム (RK13) ジム (RK20~22)	カスタム x n UG1 系統A変換	ジム (RK13) ジム (RK20) ジェガン	ジェガン	UG3
UG3	リーオー トールガス トールガス	UG1 UG2 可変パーツ等	トールス トールガス W系ガンダム	W系ガンダム	UG3 + 可変パーツ等 + C4
UG3	トールガス	UG7	トールガス	トールガス	UG7+UG3+C7
UG4	ザク F ザク F Z ザク	UG1 UG3 可変フレーム	ザク F Z ザク ガ・ゾウム	ガ・ゾウム	UG4
UG5	ザク F ザク F Z ザク (RK23~)	UG1 UG3 系統A変換	ザク F Z ザク ヘビーガン	ヘビーガン	UG5
UG6	ゲイツR Xアストレイ Xアストレイ	NJC 可変フレーム 支援火器	Xアストレイ ジャスティス フリーダム	ジャスティス フリーダム	UP6+NJC+C7 UP6+NJC+C7
UG7	RK28 MS,MA	系統G変換パーツ	ラフレシア	ラフレシア	UG7+C+大型フレーム

NJCはRK23以上のMSに系統F変換でXアストレイを作り、分解で簡単入手。
結局、高いRKの機体に系列変換使ってUG5以上使わないと作れない機体へ変換しないと、UG5は作れそうにない。

おすすめパーツ入手方法

パーツ	材料MS
支援火器	ジムキャノン
陸戦パーツ	ドム
大型フレーム	エルメスorノイエ・ジール(敵)
可変フレーム	トールスorメタス(敵)
高機動スラスター	リックドム

索敵で出た敵を倒す(撃破ボーナス)か捉えて分解することで大量入手できる(余るほど入手できる)

改造できないのは？

- ・ アルティメット細胞付きの機体は別の機体に改造できない(RKをあげるとは可能で、RK.50-99まで上げられる)、分解は可能。
- ・ Cが付いている機体は別の機体に改造出来ないし、分解も出来ない。

系統変換の条件

系統変換の条件は機体ランクが変換後の機体のそれに達していること
前のMSの種別などは関係しないので、好きな機体が出るまで繰り返し選択すると良い。

系統	RK指定なし	RK別 変換後機体
A	ジム 量産型ガンタンク カルバルディ	RK11：ジム RK14：リックディアス RK15：メタス RK17：ジム RK18：百式 RK20：ジェガン RK21：Zガンダム RK23：ヘビーガン RK24：ZZガンダム
B	ザク F ゲルググ エルメス	RK19まで：ジオング/ケンプファ RK20：キュベレイMk /ザク RK22：ギラドーガ RK23：ドーベンウルフ RK24：ヤクトドーガ
C	ハイザック ギャプラン メッサーラ	RK18：サイコガンダム RK20：ハンブラビ RK22：パラス・アテネ/サイコガンダムMk RK24：ジ・O
D	リーオー トールス	RK20?：トールギス RK22：メリクリウス/ヴァイエイト RK24：サーペント
E	ストラクダガー M1アストレイ	RK19：ダガーL RK20：バスターガンダム RK21：エールストライクガンダム/デュエルガンダムAS RK23：ハイペリオン
F	ジン ゲイツ	RK19：ゲイツR RK21：ザクウォーリア RK23：ザクファントム/Xアストレイ
G	なし	RK20：デナン・ゾン

系統変換を駆使した簡単ランク上げ

必要な物
系統変換B
UG1

UG3

あと

元の系統に戻すための系統変換

対象機体を変換Bでザク Fにする。

後はザク F+UG1>ザク F Z+UG3>ザク

ザク の時点でランクが約7ほど上昇するので変換Bでザク Fに戻す

以下エンドレス

3~4往復でランク50機体の完成。

系統B変換パーツはそう多くは入手できないので、回数を減らすために

系統A変換パーツでジムを作りUG1でジム まで作ると結構RKあげられる。

それでもRK34くらいまでが限界

(RK32で止めてからB変換でザク 作っても同じRKまでしかあげられないのでそれでもいい)

なのでそこから作ればB変換も節約できる。

UG1は索敵で余るほど入手できるので使い勝手もよい

終了後は、好みの機体にすれば 問題なし。

C機体・レンタル機体・戦艦などはこの方法では無理なので

各人がんばって、

ちょっとした小技

・改造について

上記や下記でのパーツ選択(カスタム・UG・系列変換etc)は、

一度選択した状態で同じパーツを選ぶと新規に選択したのと同じ状態になる。

つまり何度も同じパーツを連打してもランダム付加の決定・系列変換のランダム決定は計算しなおされる。

あまり連打していると目的の物が出た後も押してしまうので連打のしすぎには注意。

・カスタムを付けてLvを上げる場合、部品を選んだ時点でランダム付加が決定されている。

つまり何度かクリックしているとHPアップや装甲UPなどは付加されるのが見える。

但しフィールドやミノフスキードライブなど数値上の変動が無い物はこの方法ではわからない。

この場合Lボタンで詳細情報のP2を見ると付加されているかどうか分かる。

すぐ確認できる追加装備：

強化フレーム(HPUP)、高出力ジェネレーター(PWUP)、増加装甲(装甲UP)、アポジモーター(回避UP)

詳細情報P1：

高感度センサー(命中UP)、高機動スラスタ・熱核ホバー・ハイドロジェット・ミノフスキードライブ(適正UP)

メガビーム、メガ粒子砲、ファンネル、改良型ドラゲーン

詳細情報P2：

ビームコート、Iフィールド、フェイズシフト装甲、分身

・ラフレシアを作る方法

ランク28以上の機体に系統変換G 系統図に無いラフレシアが作れる。

完成した機体自体は微妙なものの、解体するとUG7が入手可能なので、

系統変換G+分解可能な機体があれば、量産も可能。

カスタムパーツ上昇値

上昇値が100以上のものは正確な値がわからないので[(RK)UP]と表記

高機動スラスタ・陸戦パーツ・支援火器・大型フレーム・可変フレームはカスタムL2と同じ上昇値

NジャマーキャンセラーはカスタムL5と同じ上昇値

RK	カスタムL1	カスタムL2	カスタムL3	カスタムL4	カスタムL5	カスタムL6	カスタムL7
9	34	55	76	97	UP	UP	UP
10	30	50	70	90	UP	UP	UP
11	28	46	64	82	UP	UP	UP
12	25	42	59	75	92	UP	UP

13	24	39	54	70	85	UP	UP
14	22	36	50	65	79	93	UP
15	10	34	47	60	74	87	UP
16	10	32	44	57	69	82	94
17	9	30	42	53	65	77	89
18	9	28	39	50	62	73	84
19	8	27	37	48	58	69	79
20	8	13	35	45	55	65	75
21	8	12	34	43	53	62	72
22	7	12	32	41	50	60	69
23	7	11	31	40	48	57	66
24	7	11	30	38	46	55	63
25	6	10	14	36	44	52	60
26	6	10	14	35	43	50	58
27	6	10	13	34	41	49	56
28	6	9	13	33	40	47	54
29	6	9	13	32	38	45	52
30	5	9	12	15	37	44	50
31	5	9	12	15	36	42	49
32	5	8	11	15	35	41	47
33	5	8	11	14	34	40	46
34	5	8	11	14	33	39	45
35	5	8	10	13	16	38	43
36	5	7	10	13	16	37	42
37	5	7	10	13	15	36	41
38	4	7	10	12	15	35	40
39	4	7	9	12	15	34	39
40	4	7	9	12	14	17	38
41	4	7	9	11	14	16	37
42	4	6	9	11	14	16	36
43	4	6	9	11	13	16	35
44	4	6	8	11	13	15	35
45	4	6	8	10	13	15	17
46	4	6	8	10	12	15	17
47	4	6	8	10	12	14	16

48	4	6	8	10	12	14	16
49	4	6	8	10	12	14	16

- RK50になると99になるので数値なし