

鏗薔薇ランク変動値一覧

[fontの色について]

黒:ほぼ確定 青:他者情報(ACR未確認) 緑:推測

* 情報提供者募集中! *

* Special Thanks to SHMUPS FORUM USERS, 鏗薔薇部員 *

設定		16進数	10進数	
初期ランク (最低ランク)	normal	DFFFF0	14680048	
	extended	DFFFF0	14680048	
	harder	8FFFF0	9437168	
最高ランク ※3	—	0	0	
difficulty1 (トータルランク)	easy		0	
	normal	DFFFF0	14680048	
	hard		0	
	very hard	CFFFF0	13631472	
	super hard		0	
	unbelievable	BFFFF0	12582896	
difficulty2 (フレームランク)	slow	C	12	174762.7
	medium	10	16	131072.0
	fast		0	—
	very fast		0	—
	maximum fast		0	—
	unforgettable	20	32	65536.0
プレイ回数ランク ※4	2面以降に進む毎	4000	16384	

行為		16進数	10進数	何回で残1潰し分?
潰し	残1	200000	2097152	1.0
	残2	100000	1048576	2.0
	残3	80000	524288	4.0
	残4	40000	262144	8.0
	残5	20000	131072	16.0
ショット(通常,貫通 共通) 2P側A決定機体の例 ※5	弾判定1つ毎	A	10	209715.2
	Lv.1	1E	30	69905.1
	Lv.2	1E	30	69905.1
	Lv.3	1E	30	69905.1
	Lv.4	28	40	52428.8
	Lv.5	32	50	41943.0
	Lv.6	32	50	41943.0
	Lv.7 (Special)	32	50	41943.0
ショット(オプション) ※6	マシンガン	F	15	139810.1
	5way	4B	75	27962.0
	ガトリング	F	15	139810.1
	ホーミング	28	40	52428.8
	ロケット	64	100	20971.5
	パーナー	14	20	104857.6
	ナパーム	32	50	41943.0
A押し	1回毎	10	16	131072.0
弾消し(薔薇化)	1発毎	0	0	—
弾封じ	1発毎	1000	4096	512.0
かすり	1発毎	0	0	—
ローズバドを倒す	1機毎	800	2048	1024.0

行為		16進数	10進数	何回で残1潰し分?
勲章回収	100	100	256	8192.0
	200	100	256	8192.0
	300	100	256	8192.0
	400	100	256	8192.0
	500	100	256	8192.0
	600	100	256	8192.0
	700	100	256	8192.0
	800	100	256	8192.0
	900	100	256	8192.0
	1000	400	1024	2048.0
	2000	400	1024	2048.0
	3000	400	1024	2048.0
	4000	400	1024	2048.0
	5000	400	1024	2048.0
	6000	400	1024	2048.0
	7000	400	1024	2048.0
	8000	400	1024	2048.0
	9000	400	1024	2048.0
	10000	1000	4096	512.0
	落下	0	0	—
薔薇回収	100	100	256	8192.0
	200	200	512	4096.0
	400	300	768	2730.7
	800	400	1024	2048.0
アイテム回収	小ショット(通常)	1000	4096	512.0
	小ショット(スコア)	1000	4096	512.0
	大ショット(通常)	10000	65536	32.0
	大ショット(スコア)	10000	65536	32.0
	小ボム(通常)	2000	8192	256.0
	小ボム(スコア)	2000	8192	256.0
	大ボム(通常)	20000	131072	16.0
	大ボム(スコア)	20000	131072	16.0
※1	オプション(通常)	10000	65536	32.0
	オプション(スコア)	10000	65536	32.0
	1up	80000	524288	4.0
パワーアップ	小ショット経由	0	0	—
	大ショット経由	0	0	—
	小ボム→大ボム	0	0	—
スペシャルパワーアップ	ショット	0	0	—
	ワイド	0	0	—
	サーチ	0	0	—
	ローリング	0	0	—
	バック	0	0	—
ボム	通常ボム(チップ時)	5000	20480	102.4
※2	通常ボム(大ボム時)	2000	8192	256.0
	照準展開	11000	69632	30.1
	波動ガン発射	0	0	—

【備考】(文中のランク値は16進数表記)

※1 種類に関係なし? →確認済:M,R 未確認:5,G,H,B,N

※2 通常ボムはチップ数によって変動値が違う? →確認済:チップ1,5:5000、チップ40:2000

※3 ゲームモードに関係なし? →確認済:N-N 未確認:その他全部

※4 計10回プレイして1面終了3回、2面以降進出(ALL含)7回の場合、次回の初期ランクが『DFFFF0-(4000×7)=DE3FF0』となる。ただしテストモード起動もしくは電源切で積算リセット。

※5 自機の種類、通常弾、貫通弾を問わず弾の判定1つにつきAと思われる。2P側A決定機体でショット4段階目の場合、1発が4way弾判定のため『A×4=28』となる。

※6 5wayはFの5発同時発射で4Bとなる。ガトリングの1放出行はFの16連発でF0となる。パーナーは2フレーム毎に1発射が28フレーム続き、1放出『14×14=196』か?

クリアー向け情報 ランクとの付き合い方(ガレツガとの比較も交えて)

・多少怖くても残1で潰す!

表を見てもわかるように、残機が増えるごとにランクの減少量は半分となり、残1潰しに対して残2潰しでは50%、残3にいたっては25%分しかランク値を減少させることができない。なので基本は残1で進行し、残2が近くなったら潰そう。一時的に残0となるのが怖く敬遠しがちだが、後半面での低ランクを実現するためには必要な行為といえる。ちなみにガレツガでは、残2潰しのランク減少量は残1潰しの83%程度であり、鑄薔薇ほど残機管理が厳しくない(その分、ショットやアイテム管理が厳しいが・・・)。

・大ショットアイテムとオプションアイテムの回収しすぎに注意!

大ショットは小ショットの16倍もランク値が上昇する。ショットレベルアップに必要な小ショット数は最大でも5個であることを考えると効率が悪い。また、スコアとして回収するにしても1個あたり1000ptsにしかならないため、3.2万ptsで残1潰し分のランクが上がってしまうと考えるとこれもまた効率が悪い。同様に、スコア回収で10000ptsとなるオプションも32万ptsで残1潰し分のランク上昇となることから、効率が悪く稼ぎ狙いでなければスルー推奨といえる。ガレツガでは小ショットでレベルアップすると追加でランク上昇やフレームランク上昇が発生する一方、大ショットでレベルアップすればそれらが回避できるというメリットがあったが、鑄薔薇にはそういった要素がないためデメリットのみが残る結果となった。とはいえ「現在残0でヤバイけどもう少しでエクステンドできる」というような場面では、オプション回収稼ぎでの早期エクステンド狙いもあり。

・安くても勲章は回収!

現実にはありえないが、200pts勲章を延々と回収し続けても残1潰しができればランク的にはお釣りがくるので、落としてもめげずに回収し続けよう。ガレツガでは100~400pts勲章のランク上昇値が高めに設定されていて、頻繁に勲章を落とすようでは効率が悪かったが、鑄薔薇ではそんなことはない。

・一時的な連射投入はOK!

ガレツガでは連射速度を上げるとフレームランクが上昇し、一度上げたら元に戻すことはできないが、鑄薔薇ではフレームランクは変化せず、一度潰せば連射速度も初期状態に戻る。おまけにランク上昇要因の中でフレームランクやショット発射数が占める割合についても、鑄薔薇はガレツガよりも低く設定されている。よって、苦手なボスで一時的に連射速度を上げて速攻を狙うといったようなのも攻略としてあり。でも、常時連射でショット垂れ流しなんてことはさすがにランクに響くので止めておこう。