

【スーパーロボット大戦30】強化パーツ一覧

【レアリティ】 SUPER RARE > RARE > UNCOMMON > COMMON

名称	パーツ説明文	Rarity	発量	カテゴリ (フィルタ)								特別な入手条件	
				機体	攻撃	防御	移動	精神	消費	獲得	特殊		
1 ブースター	移動力+1。	Common	5000				○						
2 メガブースター	移動力+2。	UnCommon	10000				○						
3 アポジモーター	移動力+1、運動性+10。	Common	5000			○	○						
4 ミノフスキー・ドライブ	運動性+20、機体・武器の地形適応を空・宇宙S、移動力+2。 「専用」タイプ以外の機体は移動タイプ「空」を取得。	Rare	25000				○					○	
5 クォークブースト	移動力+1、武器の攻撃力+200。 マップ兵器及び射程1以外の武器の射程+1。	Rare	25000		○		○						
6 ターボネトレイター	移動力が+3され、移動時のEN消費と地形の影響を無視。	SuperRare	50000				○						
7 アーキオーニス・ウイング	移動力+3。 命中率70%以上の自分の攻撃は必ず命中する。	SuperRare	50000		○		○						
8 テンション・ターボ	出撃時にE×C+1、出撃時に気力+5。	Common	5000					○				○	
9 ハイテンション・ターボ	出撃時にE×C+2、出撃時に気力+10。	UnCommon	10000					○				○	
10 サイクロンブースター	移動力+2。 全ての攻撃ダメージを100%軽減するバリアを装備。 バリア使用時、ENを5消費。	SuperRare	50000				○	○					予約・早期購入特典 ミッション「機装機神」クリア報酬
11 フライトモジュール	機体・武器の地形適応を空Sにする。 「専用」タイプ以外の機体は移動タイプ「空」を取得。	Common	5000									○	
12 スラスタモジュール	機体・武器の地形適応を宇宙Sにする。	Common	5000									○	
13 ランドモジュール	機体・武器の地形適応を陸Sにする。 「専用」タイプ以外の機体は移動タイプ「陸」を取得。	Common	5000									○	
14 アクアモジュール	機体・武器の地形適応を海Sにする。 「専用」タイプ以外の機体は移動タイプ「水」を取得。	Common	5000									○	
15 A-アダプター	機体・武器の全ての地形適応をAにする。	UnCommon	10000									○	
16 S-アダプター	機体・武器の全ての地形適応をSにする。	Rare	25000									○	
17 チョバムアーマー	最大HP+500、装甲+100。	Common	5000	○		○							
18 ハイブリッドアーマー	最大HP+1000、装甲+150。	Common	5000	○		○							
19 ブレイブニウムA	最大HP+1000、装甲+150。 1マップにつき、1回のみ精神コマンド「不屈」をかける。	UnCommon	10000	○		○				○			
20 超合金Z	最大HP+1200、装甲+250。 自軍フェイス開始時にENが最大値の10%回復。	UnCommon	10000	○		○							
21 超合金ニューZ	最大HP+1700、装甲+350。 自軍フェイス開始時にENが最大値の10%回復。	Rare	25000	○		○							
22 G-EI流体	最大HP+1500、装甲+200、運動性+15。 ガンネットシリーズのユニットが乗降する場合、 自軍フェイス開始時にENが最大値の10%回復効果を付与する。	Rare	25000	○		○							
23 雷魔力式装甲	最大EN+100、装甲+150。	UnCommon	10000	○		○							
24 マグネットコーティング	運動性+10。	Common	5000				○						
25 結晶筋肉	運動性+20。	Common	5000				○						
26 テム・レイの回路	移動力+2、運動性・照準値+5。 マップ兵器及び射程1以外の武器の射程+1。	UnCommon	10000		○	○	○						
27 ハロ	移動力+2、運動性・照準値+25。 マップ兵器及び射程1以外の武器の射程+1。	SuperRare	50000		○	○	○						
28 補助サイコ・フレーム	運動性・照準値+15、移動力+1。	Rare	25000		○	○	○						
29 マクスウェルモーター	運動性+20、マップ兵器及び射程1以外の武器の射程+1。 機体・武器の全ての地形適応をAにする。	SuperRare	50000		○	○	○					○	
30 データベースリンク	運動性・照準値+20。 命中率30%以下の敵からの攻撃は必ず回避する。	SuperRare	50000		○	○							
31 サブFCS	照準値+10。	Common	5000				○						
32 オートFCS	照準値+20。	UnCommon	10000				○						
33 フルオートFCS	照準値+30。	Rare	25000				○						
34 十三の狼撃虎の巻	照準値+20。 移動後使用可能武器及びマップ兵器以外の射撃武器の射程+1。	Rare	25000				○						
35 トポロジカルサイト	照準値+20、クリティカル補正+20。 機体・武器の全ての地形適応をAにする。	SuperRare	50000				○					○	
36 EG装甲	装甲+300。 自軍フェイス開始時にHPが最大値の30%回復。	SuperRare	50000	○		○							
37 時流エンジン	最大EN+200。 自軍フェイス開始時にENが最大値の50%回復。	SuperRare	50000	○									
38 レース・アルカーナ	現在の気力に応じて、装甲が100ずつ上昇する。 なお、装甲は最大で700まで上昇。	SuperRare	50000				○						
39 Zの紋章	最大HP+1000、最大EN+100、装甲+300。 1マップにつき、1回のみ全ての味方ユニットのENが最大値の50%回復する。	SuperRare	50000	○		○							
40 αの勳章	最大HP+1000、最大EN+100、武器の攻撃力+300。 1マップにつき、1回のみ全ての味方ユニットのHPが最大値の50%回復する。	SuperRare	50000	○	○								
41 VXTの結晶	最大HP+1000、最大EN+100、運動性・照準値+20。 1マップにつき、1回のみ精神コマンド「魂」をかける。	SuperRare	50000	○	○	○							
42 エースアーク	武器の攻撃力+200、運動性+20、武器の消費ENが通常の90%になる。 武器の消費EN減少効果は他のパーツと重複しない。	SuperRare	50000	○	○	○						○	

