

Mobile Suit GUNDAM

MSVS

エムエスバーサス

パーフェクトガイド

Mobile Suit GUNDAM MSVS ハムエスバーサス

パーフェクトガイド

パソコン・ブック

SOFT
BANK
Publishing

The WonderSwan



最新ゲーム情報満載!

ゲーム関連ニュースならこちら
[月～金曜日] 毎日更新!

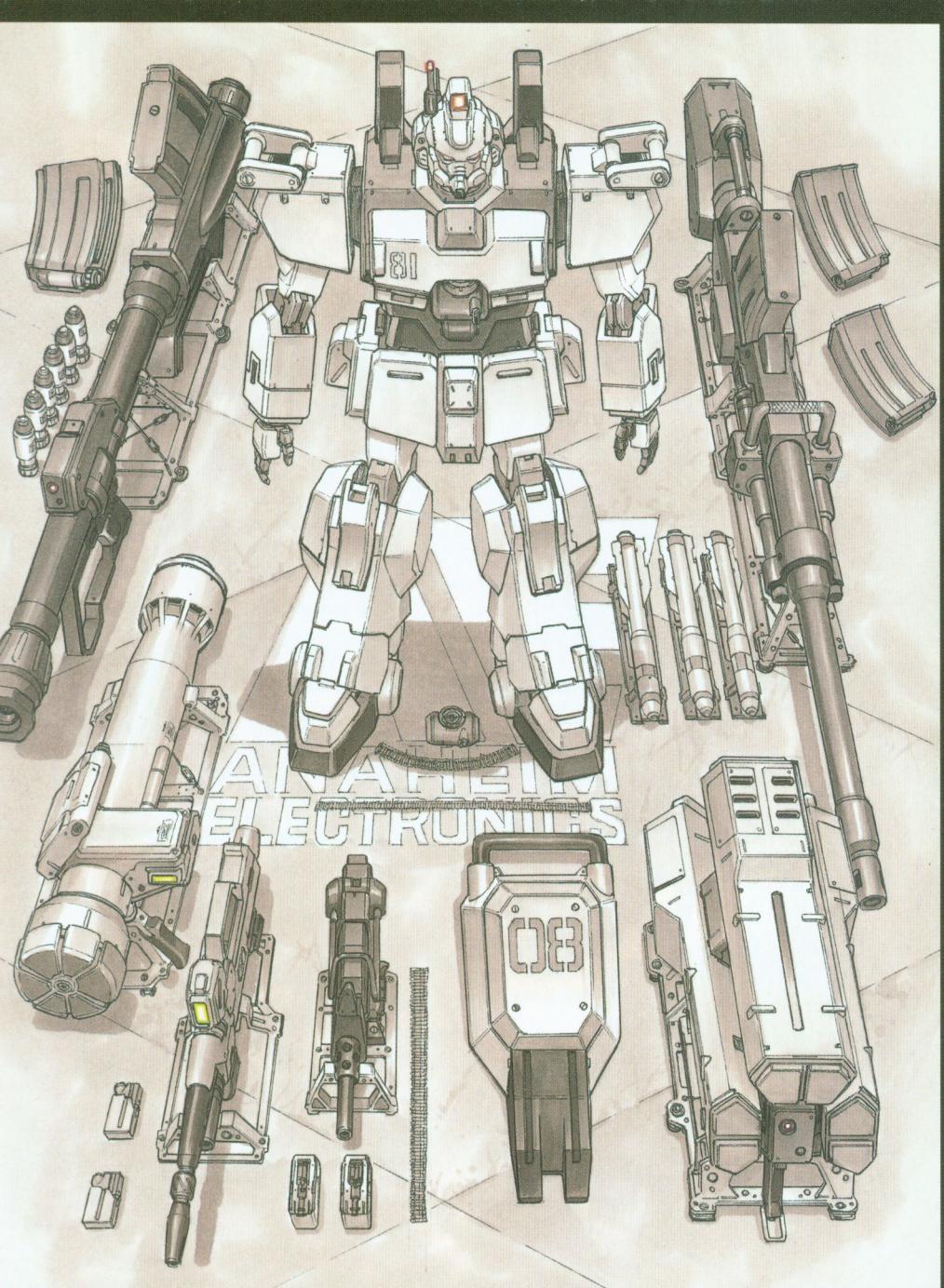
GAME SPOT

<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>

Mobile Suit GUNDAM MSVS

エムエスバーサス

パーフェクトガイド



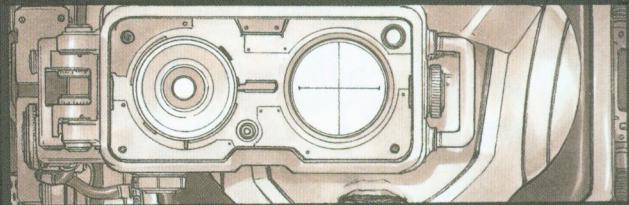
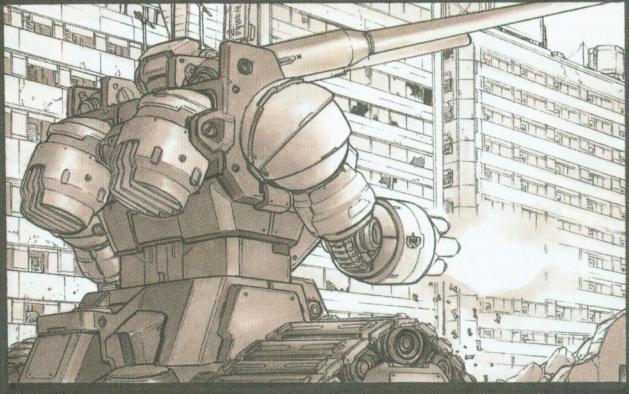
Mobile Suit GUNDAM MSVS

PERFECT GUIDE

モビルスーツ ガンダム MSVS パーフェクトガイド

Mobile Suit GUNDAM

for the EARTH
for the HUMAN RACE.....



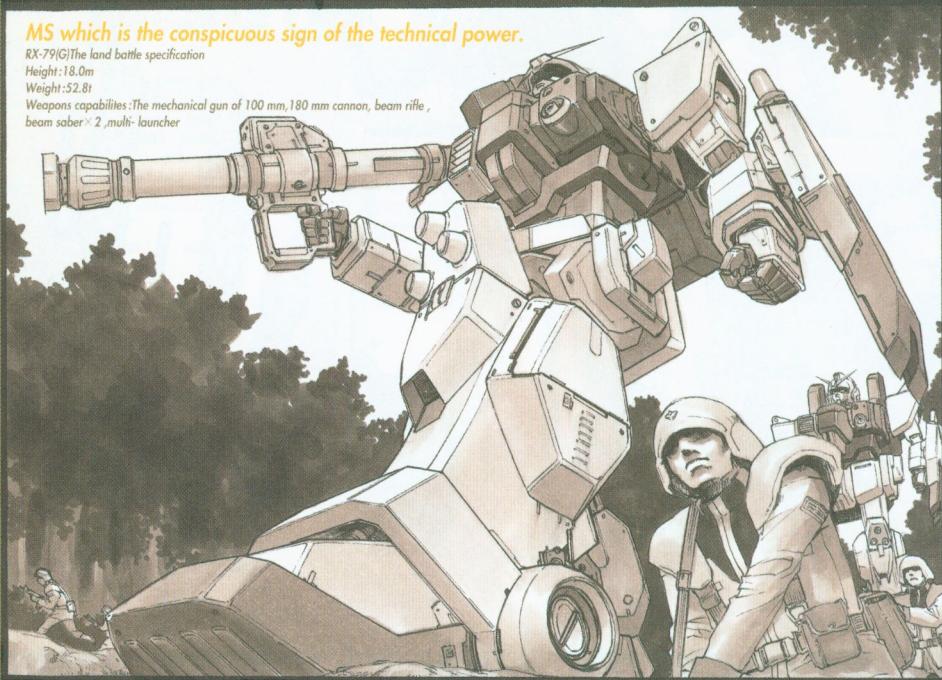
MS which is the conspicuous sign of the technical power.

RX-79(G)The land battle specification

Height:18.0m

Weight:52.8t

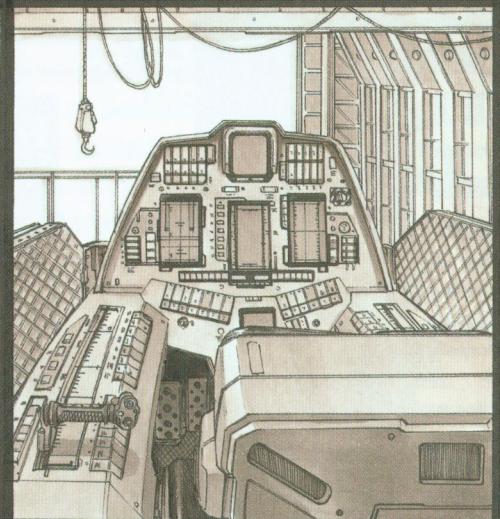
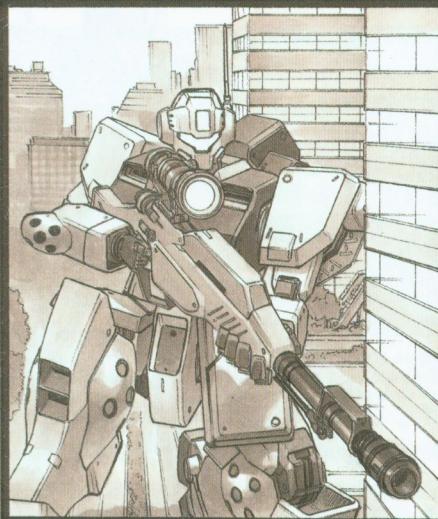
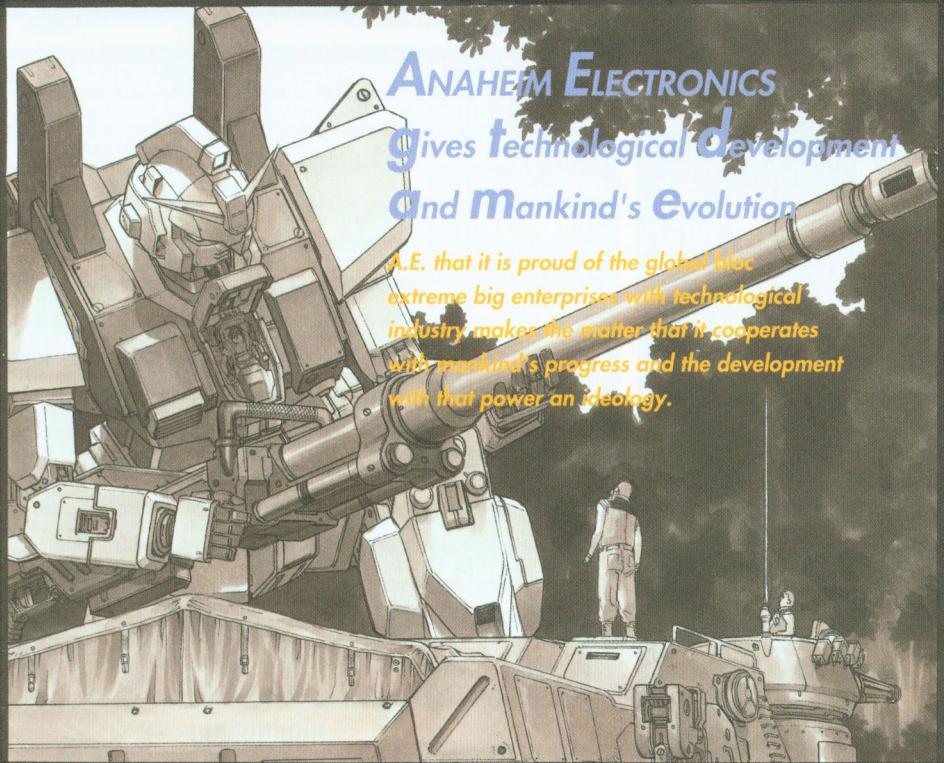
Weapons capabilities:The mechanical gun of 100 mm, 180 mm cannon, beam rifle , beam saber× 2 ,multi-launcher



Mobile Suit GUNDAM

ANAHEIM ELECTRONICS
Gives technological development
And Mankind's Evolution

A.E. that it is proud of the global bloc
extreme big enterprises with technological
industry makes the matter that it cooperates
with mankind's progress and the development
with that power an ideology.



ANAHEIM ELECTRONICS THE PAYOFF IS PERFORMANCE.

Mobile Suit GUNDAM

WHAT'S ANAHEIM ELECTRONICS?

宇宙世紀と共に進歩する
地球圏最大規模の総合企業

MS開発を筆頭に、建築、造船、製造販売、エンドツーリングサービスなど、あらゆる産業におけるリーディングカンパニーとして発展を続けるアナハイム・エレクトロニクス(ANE)社。今回新たに「MSVS」を発表したA.E.とはどのような組織なのか。

INFORMATION

A.E.成立と発展の歴史

地球上に本社を置くA.E.社は、創業以来“人類の進歩と協調”という企業理念のもと、様々な分野において幅広い商品の開発・生産・販売を行なっていた。そんな時、新たな分野にA.E.が参入する重大な出来事が発生した。宇宙世紀0079年から0080年にかけての地球連邦軍とジオン公国軍との戦争、いわゆる1年戦争である。この戦争にジオンが投入した兵器はこれまでの兵器概念を覆すものが多く、開戦当時劣勢だった連邦はやっきになって新兵器の解析と連邦製兵器開発を行なった。この新兵器がMS(モビルスーツ)と呼ばれる人型兵器である。ジオン公国の無条件降伏という形で終了した1年戦争だったが、MSの存在意義は戦後も重要視され、大量生産をまかなえる大企業を連邦軍は必要とした。そこで白羽の矢が立ったのがA.E.だったのである。MS開発に関する多くのノウハウを有するジオン系技術者を雇い入れたA.E.はたちまちMS開発・建造の最大手となり、宇宙世紀0083年においては地球圏におけるMS開発の統括者の立場となっている。今後もさらにA.E.技術陣による新型MSの開発が進み、地球と人類に貢献することになるであろう。



連邦製MSの傑作、RX-78を
初めて、現在A.E.には数多くの機
体データが保存され、新型MS
開発の基となっている。





INFORMATION

MS開発と発展

1年戦争に敗北したジオン公国は経済的に破綻した状態に追い込まれ、多くの失業者が発生することになった。MS技術者もその例に漏れず、多くの技術者が連邦へと流れたのである。この事実に目を付けたのがA.E.であり、同社はジオンMS生産の最大手であるジオニック社を施設と技術者を含め、そのまま吸収したのである。これによりジオン側のMS開発技術はA.E.が有することとなり、MS開発・生産の大がかりな施設を持たない連邦技術部に代わってA.E.が連邦製MSの開発・生産をほぼ独占することになったのである。現在A.E.では地球だけでなくコロニーや月面に多くのMS工場を設置し、1年戦争時のMSの研究と新型MSの開発を日々行なっている。右に示すMS製造リストは、そのなかのほんの一部にすぎないのである。

A.E.所属MS工廠

サイド工廠



RX-75



RX-77



RX-78

月/グラナダ支社



MS-06F



MS-06R1



MS-06R2



MS-14



MS-14B



MS-06Z

地球/キャリフォルニア基地



MS-06D



MS-07B



MS-07H

1年戦争に投入された機体を研究、再検討することで、新型の開発データが入手できる。現在、A.E.の各工場ではそれぞれが別種のMS開発とデータ収集を行ない、次世代MS開発を目指している。

U.C. 80年代の社会情勢とA.E.発展の歴史

社会情勢

U.C.0080.01 一年戦争終結。月面において地球連邦とジオン共和国の間に終戦協定締結

U.C.0080.02

U.C.0080.03

U.C.0080.04

U.C.0080.05 連邦軍、アフリカ戦線における旧公国軍の武装解除を発表

U.C.0080.09 公国軍残党関連企業との堤携疑惑スキャンダル

U.C.0080.10 「連邦軍再建計画」が連邦協議において可決

U.C.0081.10

U.C.0082.05 第一次コロニー再生計画実施。イグニッションレザーブランド稼動開始

U.C.0082.06

U.C.0082.09

U.C.0083.04

U.C.0083.09

U.C.0083.10

某タブロイド誌にフォン・ブラウン工場において秘密兵器開発との記事掲載

フォン・ブラウン工場で量産型MSの緊急配備訓練

A.E.所有の各ドライドック艦、視認に備え式典用資材搬入

第2次コロニー再生計画実施

A.E.所有のリバモア実験場付近で公国軍残党による襲撃事件

U.C.0083.11.10 連邦軍4年ぶりに観艦式挙行。公国軍残党ゲリラに襲撃されるも損害は軽微

ただし、そのため移送中の2基のコロニーの軌道移動事故への対応が遅れる

U.C.0083.11.13 コロニー、北米ワシントン州に着落

U.C.0083.12

U.C.0083.12.04 ジャミット・ハイマン准将の爆撃によりティーターンズ結成

U.C.0084.03

U.C.0084.03.10 コロニー落下的事故調査委員会による最終答申発表

数人の連邦將官が罷免

U.C.0084.06.17 連邦議会、各サイドの再編成の後、地球圏の現状維持を発表

U.C.0084.09

U.C.0085.07

U.C.0085.08.26

A.E.の歴史

戦後復興特例法の施行に従い、地球圏の各企業に更生計画を提案
ジオニック社を始めとするジオン共和国の軍需産業を積極的に救済合併
グループ企業のA.E.機動機器を大幅改組

社内プロジェクトとして各グループ企業に協力を仰ぎMS開発局を設立

ハーピック社を吸收合併
フォン・ブラウン工場のMS生産能力及び開発施設を拡充
同工場で連邦軍MS開発技官による検討会を開催(非公開)
同工場で連邦軍兵站課主宰の見学会を開催(非公開)

連邦軍の緊急軍事演習に、支援・協賛企業として協力

航宙艇整備／建造用ドライドックにおける緊急出動演習に協力
コロニー移送中の事故において、連邦軍に対し設備供与で支援

連邦軍が設立した旧公国軍残党追跡調査委員会に資料協力

旧公国軍ゲリラによるグラナダ支局襲撃事件によりデータバンクが破滅

木星開発事業団の規模縮小に伴う大量リストラの救済措置として

A.E.プラントエンジニアリングに新部門を設立

新機軸コンセプトによる機動機器開発諮問委員会を社外協力機関として設立

MSシミュレーターを発表。時を同じくして大規模なパイロット適性テストを実施

PERSONAL SIMULATOR "MSVS"

リーディングカンパニーが提供する
対戦型モビルスーザンミコローターとは?

様々な分野に躍進するA.E.が、このたび新型シミュレーターを発表した。同社のMS開発技術と豊富なデータベースを背景に、A.E.エンターテインメント社コンシューマ事業本部が完成させたシミュレーターとほどのよろずものなのであるつか?

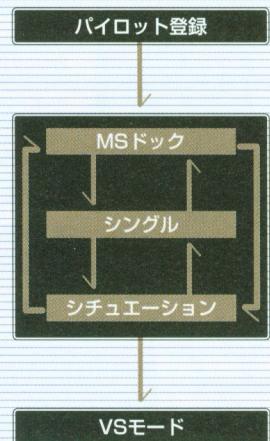


『MSVS』はもともと連邦軍の訓練目的に開発された対戦型MSシミュレーターであるが、戦後の情勢から一般に販売されるようになった。プレイヤーは最大5機のMSと最大3人のパイロットを任意に選択し、与えられたミッションをクリアしていくことになる。『MSVS』には連邦側はもちろんジオン側のパイロットデータやMSデータが登録されているので、1年戦争のエースであるアムロ・レイやシャア・アズナブルとの対戦が可能。また2台のシミュレーター(ワンダースワン)を接続することで、複数プレイヤーによる対戦もできる。このように『MSVS』は場所を選ばず、パイロット能力を育成することを可能としたのである。



プレイヤー自身が1年戦争に参戦している気分にさせてくれるのが『MSVS』の特徴。登録されているデータは全て1年戦争の戦闘記録を利用した実測データである。

MSVSの基本構造



名前、年齢、経歴をプレイヤーが入力することで最大3人のパイロットを登録可能。このパイロットを使って対戦する。

与えられたドックポイントを元手にMS入手、改造、モデルチェンジすることで、機体の強化を図ることができる。

コンピュータを相手に行なわれる模擬戦闘。戦場となるMAP、パイロット、搭乗MSを自由に組み合わせることが可能。

1年戦争のデータを基に構成された全20ステージを勝ち抜くシミュレーションモード。全面クリアした者には…。

他のプレイヤーを相手に対戦プレイを行なう。MSの交換も可能であり、新機種入手ルートとしても活用できる。

CONTENTS

Mobile Suit GUNDAM

M S V S

パーフェクトガイド

■ANAHEIM ELECTRONICS概要

002

■1st File System of MSVS ~システム解説~

010

012

013

016

017

019

010

012

013

016

017

019

■2nd File REORGANIZATION of MS

~MSの改造~

024

026

028

030

032

024

026

028

030

032

■3rd File TACTICS REPORT according to the stage

~ステージ別戦術レポート~

036

040

041

042

043

044

045

046

047

048

049

◇STAGE11 050

◇STAGE12 051

◇STAGE13 052

◇STAGE14 053

◇STAGE15 054

◇STAGE16 055

◇STAGE17 056

◇STAGE18 057

◇STAGE19 058

◇STAGE20 059

■4th File Registration MS and PILOT name paragon

~MS&パイロット名鑑~

062

100

062

100

■ANAHEIM ELECTRONICS SECLET FILES

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

119

114

117

118

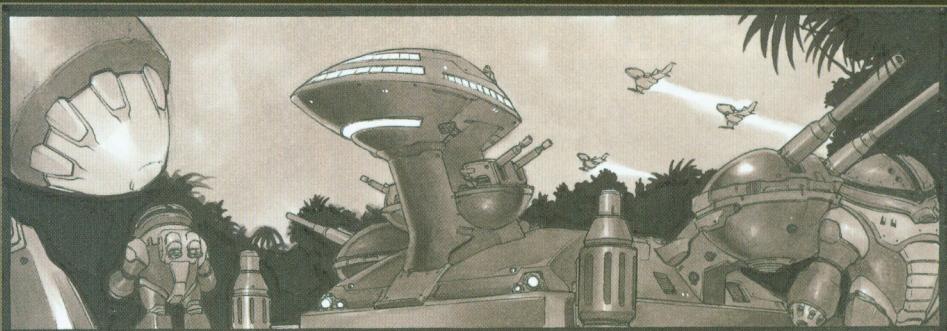
119

114

117

<

Mobile Suit SYSTEM GUNDAM



MS-07 Land battle type MS

Height : 18.2m

Weight : 58.5t

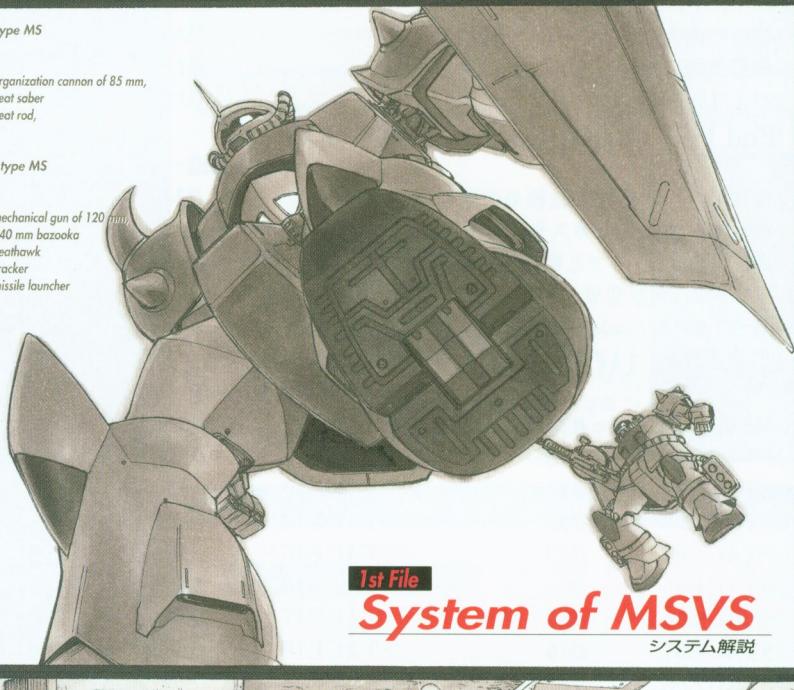
Weapons capabilities : organization cannon of 85 mm,
heat saber
heat rod,

MS-06J Land battle type MS

Height : 17.5m

Weight : 58.1t

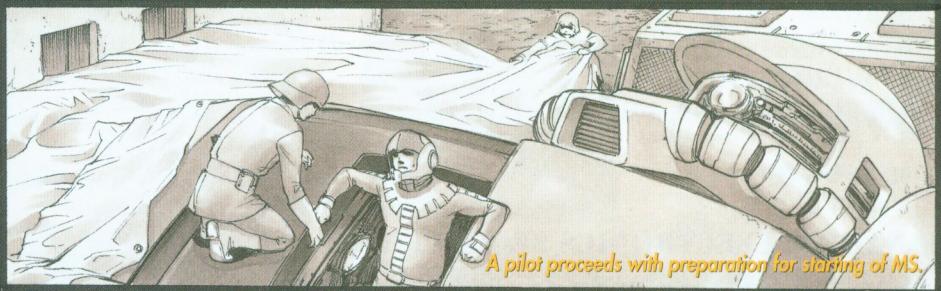
Weapons capabilities : mechanical gun of 120 mm,
240 mm bazooka
heat hawk
cracker
missile launcher



1st File

System of MSVS

システム解説



A pilot proceeds with preparation for starting of MS.

MS to move under the water

MSM-07 Amphibian battle type MS

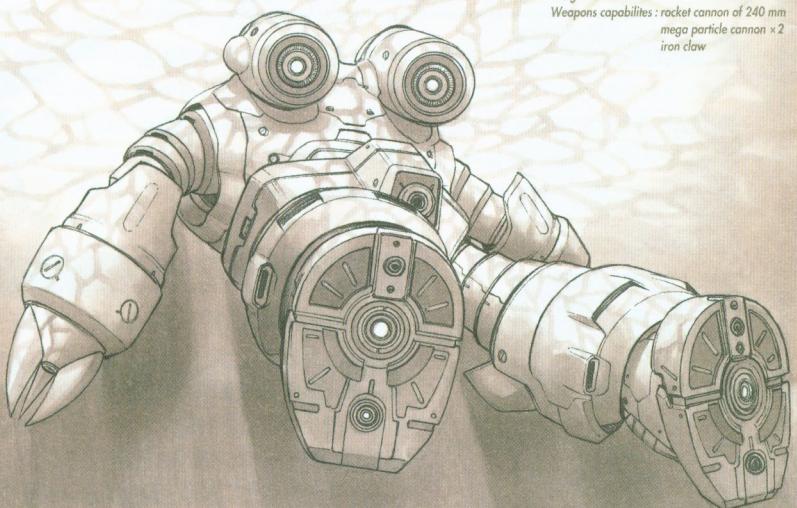
Height : 17.5m

Weight : 58.1t

Weapons capabilities : rocket cannon of 240 mm

mega particle cannon × 2

iron claw



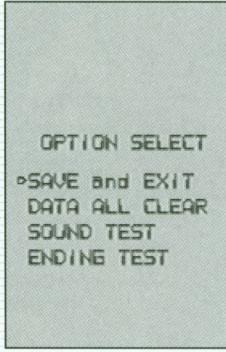
MS which was destroyed by
the battle will be returned
naturally and become a part
of the plant.

MSVSの基本構造

MS対戦シミュレーターである「MSVS」には様々な機能とモードが搭載されている。シミュレーター開始前にこれらの機能を熟知することがパイロットたるプレイヤーの最初の任務となるのだ。多くのMSを操り、並み居るパイロットを倒してエースになるために、まず『MSVS』の基本構造を理解しよう。



タイトル画面に重なるようにスタートメニューが表示されるのでYボタンで選択する。



■ オプションモードについて
データのセーブや初期化を行なう。基本的にセーブはオートで行なわれるが、オプションを使えば、任意にセーブが行なわれる。

■ AE 4種類のモード

『MSVS』を起動するとオープニングデモに続き、タイトルとスタートメニューが表示される。オプションを除く4種類のモードからひとつを選択、シミュレーターを開始しよう。

■ COMモード

コンピュータ相手に対戦する1人プレイ専用モードである。原作に登場したMSやパイロット相手に戦う“シチュエーション”モード、シチュエーションモードでクリアしたステージで自由にプレイできる“シングル”モードがある。

■ VSモード

2台のワンダースワンをケーブルで接続し、2人対戦できる“VS”モードがある。さらに“トレード”モードでは訓練を積んだパイロットや入手したMSを交換することが可能。これにより有利にシチュエーションモードを進めることができる。

■ MSドック

COMモードの戦闘に勝利するとドックポイント(DP)を獲得できる。このDPを使ってMSのチューンナップを行なうモード。武装の交換や機体の改造、機体能力の変更やモデルチェンジを行なえる。新MSの入手やMSの処分もここで行なう。

■ スタンバイルーム

MSパイロットの登録やパイロット能力の確認を行なうモード。登録時にはパイロットの年齢や経歴を設定でき、設定によって初期ステータスが変化する。また不要になったパイロットを取り消す場合もこのモードで行なう。

■ AE モード間のつながり

『MSVS』を初めて起動する場合、プレイヤーの分身たるパイロットを“スタンバイルーム”で登録する。パイロットは最大3人まで同時登録することが可能。登録後は“MSドック”モードに移動し、自機となるMSのチェックを行なう。初めての場合は特別待遇として2500のDPと3機のMSが支給される。MSの確認作業が終了したら“COM”モードで対戦となる。対戦には2種類があり、全20ステージを勝ち抜くキャンペーン戦である“シチュエーション”モードと、自由に対戦できる“シングル”モードが用意されている。まずはシングルモードで戦闘訓練を行ない、実力がついてからシチュエーションモードに移ろう。

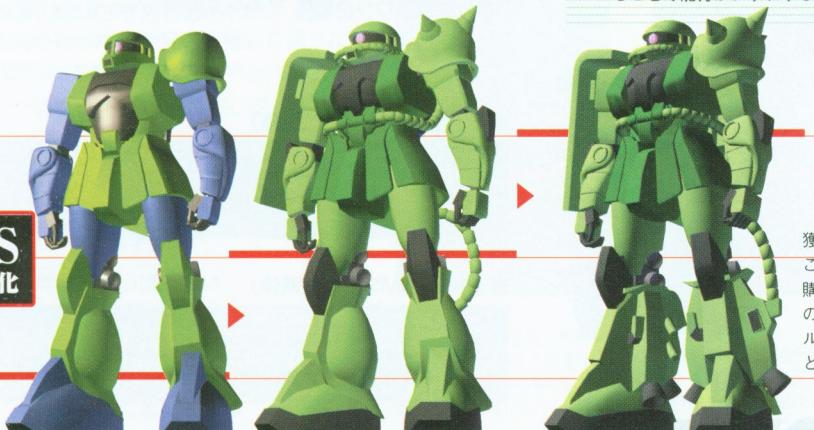
■ AE プレイヤーの目標

『MSVS』は連邦軍の訓練目的に開発されたものを民生化したものであり、プレイヤーの目的も訓練に準ずるものと言える。つまりはパイロットの能力を高めること。数多くのMSに搭乗し、その操縦に習熟すること。さらに与えられたミッションであるシチュエーションモードをクリアすることだ。以上のことを頭に入れ、これ以降のプレイに努力してもらいたい。

PURPOSE

1. パイロットの能力育成
2. 新MSの購入、機体の強化
3. シチュエーションモードクリア

MS の進化



獲得したDPを使うことで新しいMSを購入したり同系機の上位機種にモデルチェンジすることも可能だ。

■ モード間のつながり

スタンバイルーム

パイロット登録

MSドック

MS購入、強化、処分

COMモード

シングル

シチュエーション

VSモード

他のプレイヤーと戦闘

戦闘結果	
勝敗	勝利
攻撃回数	5
命中率	0
防御回数	0
命中率	0
MS-06F	
HP	
判定	
機体損傷度	152
機体評価	1623
昇進/降級	一等兵

戦闘結果により、パイロット能力が評価される。訓練を積むことで能力がアップする。

MSVS 初期設定

初めて『MSVS』を開始するというプレイヤーはMSを所有していないことになる。MSがなければCOMモードで対戦することができず、MSシミュレーターとしての意味がなくなってしまう。このような事態を回避するため、新参プレイヤーには特別にMSが配給されることになっているのである。



**RX-77
ガンキャノン**

**RGM-79(G)
ジム陸戦型**

**MSM-03
ゴッグ**

上記のMSが上位機体の中でも最高性能の機体。ただしこれらの機体が全て同時に配給されることははない。

■ 3機のMSが配給される

初めて『MSVS』を起動するプレイヤーには、初期配給として3機のMSが支給されることになっている。3機はそれぞれ宇宙戦・地上・砂漠戦・水中戦に対応しており、この機体があればとりあえずCOMモードで対戦を行なうことができる。ここでひとつ気をつけたいのは、配給される機体がワンダースwanのシリアルナンバーで決まるということだ。当然、与えられたMSをキャンセルすることはできない。また3機のMSのうち1機だけは上位機体から選ばれ、通常の配給MSより高性能な機体が渡されることになる。ただしこの場合も、どのMSが配給されるかはシリアルナンバーで決定されることになるのだ。

配給されるMSと ワンダースwanの関係

特別配給MSは、各ワンダースwanのシリアルNo.によって決定される。リストの右に行くほど高性能な機体となるが、配給される確率は低くなるのだ。

■ 初期配給MS（上位機体）

配給MS(各1機ずつ)	
宇宙	MS-06F ザクII、RGM-79 ジム、RX-77 ガンキャノン
地上、砂漠	MS-06J ザク陸戦型、MS-06D デザートザク、RGM-79(G) ジム陸戦型
水中	MSM-04 アッガイ、RAG-79 アクアジム、MSM-03 ゴッグ

■ 初期配給MS（下位機体）

配給MS(各1機ずつ)	
宇宙	RB-79 ボール、MS-05 ザクI
地上、砂漠	RX-75 ガンタンク、MS-06V ザクタンク
水中	MS-06M ザクマリン

スタンバイルーム

パイロットを決定する

『MSVS』を起動後、最初にやらなければならないのは、プレイヤーの分身であるパイロットを登録することだ。以後、このパイロットがMSに搭乗して対戦を行なうことになり、何度も戦闘をくり返すことによってパイロット能力を上げることが、プレイヤーに与えられた任務のひとつとなるのである。



■ AE パイロットの登録

パイロットは3人まで登録しておくことが可能。もし3人以上登録する場合は、誰か1人を取り消して登録し直さなければならぬ。またCOMモードの対戦に出撃するのは1人だけなので、メインとなるパイロットを決め、残りの2人はサブパイロット要員とするのが基本となるだろう。

■ 決定する要素

- パイロットの顔（性別）、名前
- パイロットの年令
- パイロットの経験



6種類の顔パターン、年齢、経験、名前を決定することでパイロット登録は完了となる。

■ AE 年齢と初期パラメータ

パイロット登録で決定する年齢は、パイロットの初期パラメータに影響を及ぼす。基本パラメータは14ページの表に示した通りだが、年齢によりボーナスポイントが与えられる。ボーナスポイントは年齢が高いほど多く、決定したボーナスポイントは操縦、近、中、遠距離攻撃にランダムで加算される。

DSB	
階級	上等兵
操作能力	50
年齢	15
性格	消極的
直覚	49
操縦	14
近距離攻撃	23
中距離攻撃	14
遠距離攻撃	4

DSB	
階級	一等兵
操作能力	50
年齢	50
性格	積極的
直覚	46
操縦	26
近距離攻撃	35
中距離攻撃	22
遠距離攻撃	7

■ 年齢 15才

上の写真を比較するとわかるように、初期パラメータは年齢が高いパイロットのほうが優れている。ただしパラメータ格差は戦闘をくり返すことで埋めることができる。さらに年齢が若いほうが成長率は高いので、どちらがいいとはいいがたい。

■ 年齢とボーナスポイント

- 年齢が高いほど多い
 - 15才 15ポイント
 - 50才 50ポイント
- 操縦、近・中・遠距離攻撃にランダムで加算される

パイロットの経験と初期パラメータ

パイロットとする人物の経験も選択できるが、経験はパイロットの過去を表すだけでなく、初期パラメータをも決定する重要な意味を持っている。選択できる経験は6種類あり、各経験に対する初期パラメータは以下のリストのようになっている。これを見ると民間人は全ての経験の中でも最も直感が高い。直感は戦闘経験を積んでも上昇しない天性の能力であり、これが高いのは貴重なことと言える。さらに民間人は操縦、近・中・遠距離攻撃能力が他の経験に比べてアップしやすいという特性もある。そのため民間人が不利ということではなく、どの経験を選ぶかはプレイヤー次第。そして経験決定後、年齢によるボーナスポイントが加算され、最終的なパイロット能力が決定することになるのだ。



戦闘経験の少ない初期状態では、経験によるパラメータ変化は大きな意味を持つ。

■ 民間人

階級	二等兵
直感	70(±10)
操縦	0(±10)
近距離攻撃	0(±10)
中距離攻撃	0(±10)
遠距離攻撃	0(±10)
適性	全てC
備考	操縦、近・中、遠距離攻撃の4つのパラメーターが他の経験にくらべて上昇しやすい。

■ MS候補生

階級	上等兵、一等兵のいずれか
直感	40(±10)
操縦	5(±10)
近距離攻撃	5(±10)
中距離攻撃	5(±10)
遠距離攻撃	5(±10)
適性	全てC
備考	

■ MS兵

階級	上等兵、一等兵のいずれか
直感	40(±10)
操縦	5(±10)
近距離攻撃	5(±10)
中距離攻撃	5(±10)
遠距離攻撃	5(±10)
適性	どれかひとつB
備考	RB-79タイプかMS-06タイプどちらかのボンションが20

■ 宇宙軍航空兵

階級	伍長、上等兵のいずれか
直感	50(±10)
操縦	10(±10)
近距離攻撃	20(±10)
中距離攻撃	10(±10)
遠距離攻撃	0(±10)
適性	宇宙のみB他はC
備考	

■ 地球軍機甲兵

階級	上等兵、一等兵のいずれか
直感	50(±10)
操縦	10(±10)
近距離攻撃	0(±10)
中距離攻撃	10(±10)
遠距離攻撃	20(±10)
適性	地上のみB他はC
備考	

■ 地球軍水兵

階級	上等兵、一等兵のいずれか
直感	50(±10)
操縦	10(±10)
近距離攻撃	5(±10)
中距離攻撃	15(±10)
遠距離攻撃	5(±10)
適性	水中のみB他はC
備考	

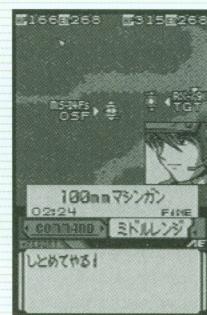
*作戦遂行力は全経験が50、すべての能力の最低値は0です。

△AE パイロットの能力 (パラメータ)

階級	パイロットの階級
	二等兵から少将までの14段階があり、戦闘結果によって昇進、降格する
作戦遂行力	プレイヤーの行動指示(コマンド)に対するパイロットの従順度
	数字が高いほど命令に従い、数値が低いと命令に反抗しやすくなる
年齢	パイロットの年齢
	初期ステータスと成長スピードに影響するが、ゲーム中に歳をとることはない
性格	コマンド"フリー"を出したときのパイロットの行動を示したもの
	消極的では長距離からの砲撃、積極的では近距離での接近戦を行ないやすい
直感	パイロットの直感力
	MSの索敵能力に影響し、この数値が高いほど敵機を発見しやすくなる
操縦	MSの操縦技術
	MSの行動に影響し、この数値が高いほど移動スピードが速くなり、回避率が高くなる
近距離攻撃	近距離での戦闘力
	MSの戦闘に影響し、この数値が高いほど近距離攻撃の命中率が高くなる
中距離攻撃	中距離での戦闘力
	MSの戦闘に影響し、この数値が高いほど中距離攻撃の命中率が高くなる
遠距離攻撃	長距離での戦闘力
	MSの戦闘に影響し、この数値が高いほど遠距離攻撃の命中率が高くなる
適性	地形に対するパイロットの適性度
	A～Cまでの3段階に分かれ、C→B→Aの順で、その地形での移動が効果的となる

階級	上等兵
(生存)飛行力	50
年齢	35
性別	通常
直感	57
操縦	20
近距離攻撃	12
中距離攻撃	25
遠距離攻撃	13
適性	中

戦闘をくり返すことでパイロット能力は増加する。時々はチェックしておくといい。



能力が十分に高ければ新しいスキルを身につけることもできる。スキルには下の表に示した8種類がある。

▶パイロットのスキル (8種類)

スタン	コクピットに直接攻撃することで、敵を一定時間行動不能にする(近距離攻撃用)
ダブル	2回連続攻撃する(近距離攻撃用)
ラビッドファイア	1度に3回分の弾薬を使って連続攻撃するが、残弾が3発以下だと使用不可(中距離攻撃用)
スタッカ	敵機をかく座させることで、一定時間移動不能にする(中距離攻撃用)
ワイドショット	3回分の弾薬を使って命中率を上げるが、残弾が3発以下だと使用不可(遠距離攻撃用)
スナイプ	ワンポイントショットにより命中率を上げる(遠距離攻撃用)
スウェー	敵の攻撃を完全に回避する(特殊能力)
ニュータイプ	ニュータイプ能力を発動させ、一時的に命中率と回避率を上げる(特殊能力)

MS ドック

機体の能力を知る

MS ドックは入手した機体のチューンナップを行なう場所である。デフォルト状態の機体では厳しくなる戦闘に対処しきれなくなる。そんな時、MS ドックで機体の強化を行なうのだ。機体強化メニューには3種類があるので、それぞれのポイントを把握しつつ、最強のMS完成を目指してもらいたい。



MS-06M	アクマランタイプ
ドックP	290
装甲値	20
運動性	40
索敵能力	42
ジェネレーター	225
現在 ドックP 多くDP	100000
カイ	1L
DOCK POINT	100000
290 を 362 にアップ	
PRICE 350	あと10かい

MS能力と現在の残りドックポイント、改造できる回数を考えつつカスタムを行なう。



救済配給機体であるMS-05。性能的には不十分なので、できるだけ早く乗り換えたい。

武装の変更（セットアップ）

MSは機体によって様々な武器を装備している。その中には装備を変更できるものもあり、それを行なうのがセットアップだ。セットアップを選択するとMSが装備している武器リストが表示される。□印がついているものが現在装備している武器である。ちなみに武器単体の入手、処分はできない。

カスタム（改造）

ドックポイント(DP)を使ってMSのパラメータを上昇することができる。カスタムできる能力は耐久力、装甲値、運動性、索敵能力、ジェネレーター容量、適性であり、カスタムすることで今まで以上の能力を発揮するようになる。ただしMS1機につきカスタムできるのは最大10回までとなっている。

入手と処分

MS ドックでは新MSを入手することができ、ドックポイント(DP)を支払うことでMSがドックに加わる。ドック内には最大で5機のMSを駐機することができるが、ドックがいっぱいの状態で新たなMSを入手する場合は、不必要的MSを処分することでドックに空きを作らなければならない。

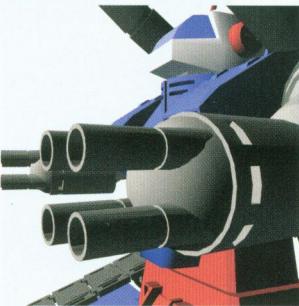
■MSの救済配給について

ドック内の全てのMSを処分した状態で、新しいMSを買うだけのドックポイント(DP)がない場合、救済処置としてMS-05ザク I が配給される。ただしMS-05の能力はかなり低いので、新たにDPを貯めて、高性能なMSを入手するように心かけよう。

COMモード

模擬戦闘に参戦

COMモードはコンピュータを相手に対戦するモードであり、戦闘をくり返してパイロット能力を高め、ドックポイント(DP)を獲得するためのモードである。戦闘中の操縦はパイロット任せ、プレイヤーは4種類の命令を発することで観戦することになる。ターゲットを撃破すればプレイヤーの勝利だ。



■ AE シチュエーションとシングル

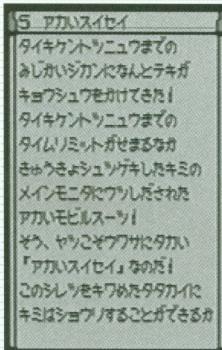
COMモードの戦闘は2種類用意されている。どちらの戦闘も基本的なルールは同じであり、制限時間内に敵機を撃破すれば勝利となる。そのためどちらから試してもいいのだが、まずはシングルモードでパイロット能力を高め、MSを改造。充分に強くなったら、歴戦の有名パイロットを相手とするシチュエーションモードに挑戦するといいだろう。

■ シチュエーションモード

宇宙世紀0079～0083年にかけて地球圏で発生した戦闘データを元に開発されたのがシチュエーションモードだ。このモードには実際の戦争に参加したジオン、連邦双方のパイロットデータが登録されており、彼らを相手に模擬戦闘を行なうことになる。さらに戦闘はステージに分割され、全20ステージのそれぞれの面で敵機と戦わなければならない。ひとつのステージをクリアすれば次のステージに進むことができ、最終的にはステージ20のアムロ・レイと戦うことになる。

■ シングルモード

シングルモードは、対戦パイロットとMS、さらに地形データを自由に組み合わせた状況を設定し、対戦することができるモードである。シングルモードで選択できるパイロットと地形は、シチュエーションモードでクリアしたステージに登場したものであり、選択できるMSはその時点でMSドックで入手可能なMSである。つまりシチュエーションモードを多くクリアすれば、シングルモードでの組み合わせも増加するということだ。また、新MSを入手したりチューンアップした後はシングルモードで能力を確かめてみるといいだろう。



シチュエーションモード開始時には、戦闘前に簡単なステージ説明が表示される。



シングルモードでは、地形とパイロット、MSの組み合わせによって様々な戦闘を設定することができます。

Mobile Suit GUNDAM SYSTEM

ANAHEIM
SYSTEMSWARNING
操作は危険です

戦闘中にMSが攻撃すると使用した武器によって様々なグラフィックが表示される。



MAP上のMSはマーカーで表示され、パイロットの判断で戦闘を行なうことになる。



時間内に敵機を撃破すると戦闘終了。メッセージに続いて戦闘結果が報告される。

■ AE バトルスタート

戦闘は基本的にオートで行なわれる。戦闘開始の合図と同時にMSは移動を始め、索敵を開始する。索敵とはMAP上の敵機を発見することであり、索敵に成功しないと攻撃することができない。また自機が索敵に成功する前に敵機に発見されることがあり、その場合は一方的に攻撃されることになる。索敵に成功すると攻撃に移るのだが、この時にプレイヤーの命令(コマンド)に従った行動を取ることになる。しかし作戦遂行力が低いと命令を無視する場合もある。さらに敵機が複数いる場合、ターゲットとなる敵機をプレイヤーが指定することで、攻撃目標を変更させることも可能である。

■ 戦闘コマンド

フリー	パイロットの性格に従い、自分が得意とする戦闘を行なう(Yボタン1)
ショートレンジ	近距離での格闘戦を中心に戦闘を行なう(Yボタン2)
ミドルレンジ	中距離での射撃戦を中心に戦闘を行なう(Yボタン3)
ロングレンジ	遠距離での砲雷撃戦を中心に戦闘を行なう(Yボタン4)
目標選択	複数の敵がいる場合にターゲットを変更する(Xボタン3)

※フリー、ショートレンジ、ミドルレンジ、ロングレンジコマンドはYボタン1~4に、目標選択コマンドはXボタン3に対応している。模擬戦闘中にボタンを押すことでパイロットに命令を発することが可能。

■ AE 戦闘結果

どちらかの耐久力がゼロになると戦闘終了となる。また自機の装備している武器の弾数がゼロになり、攻撃手段がなくなった場合も戦闘終了(敗北)となる。戦闘終了後、結果レポートが表示され、戦闘についての細かいデータも確認することができる。また条件がそろっていれば戦闘終了後にパイロットの能力が上がることもある。ちなみに制限時間内に決着がつかなかった場合は、無条件でプレイヤーの敗北となる。

■ 獲得したドッグポイントの使い道

戦闘に勝利するとドッグポイント(DP)を獲得できる。獲得DPは基本DPIに敵MSとパイロットのDPを足した額から自機の損害分を差し引いた額となる。獲得したDPはMSドッグで新MSを入手したり、現在のMSをチューンナップするのに必要となる。高性能な機体ほど支払うDP額は高くなり、何度もチューンナップをくり返すのにも多額のDPが必要となる。DPがゼロになってしまってもシミュレーターが終了することはないが、DPのムダ使いは厳禁であり、何にDPを使うかを計画的に考えなければならない。

戦闘をくり返し強くなる

パイロットの成長

何度も戦闘をくり返しているうちに、パイロットは戦闘経験を積み、能力がアップすることになる。これによりそれまでは勝てなかった相手にも互角以上の戦いができるようになり、さらに多くのMSを乗りこなせるようになる。パイロットを成長させることも『MSVS』の重要な要素であるのだ。



戦闘によって変動する能力

パイロットの成長する能力は決められており、それぞれの能力ごとに成長する条件は異なる。成長する能力は階級、操縦、近・中・遠距離攻撃、適性、ポテンシャル、作戦遂行力の9項目。以下に各能力の成長する条件とその効果を解説していくので、自分のパイロットがどの程度成長しているかを確認する基準にしてもらいたい。

■ 階級

階級は戦闘の勝敗によって変化する。戦闘に勝利すると階級ポイントが上昇し、それが一定値になると昇格。敗北するとポイントが減少し、一定値になると降格ということになる。階級は下士官クラス7段階、士官クラス7段階の全14段階に分類される。ちなみに階級によってパイロット能力が左右されることはないが、どうせなら高い地位を目指したいものだ。

昇進 ~ 累積ポイント + 4

降格 ~ 累積ポイント - 4

※ 累積ポイント

敵MSを撃破 + 1

(2階級以上、敵が上だと + 4)

敵MSに被撃破 - 1

(2階級以上、敵が下だと - 4)

■ 士官クラスの特別待遇

パイロット能力に影響はないものの、士官クラスになったパイロットには特別待遇がある。一部のジオン系MSに士官クラスのパイロットが搭乗すると、頭部に隊長機を示す角飾りが付けられるのだ。その姿は戦闘前のMS選択画面で確認することができる。

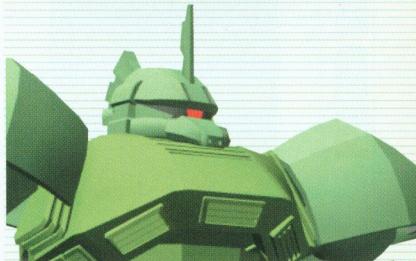
■ 対象MS

MS-05, MS-06F, MS-06J, MS-06R1,
MS-14A, MS-14B, MS-14C, MS-14F

変動する能力
階級
操縦
近、中、遠距離攻撃
適性
ポテンシャル
作戦遂行力
スキル

階級の変動

下士官クラス	士官クラス
准尉	少将
曹長	大佐
早曹	中佐
伍長	少佐
上等兵	大尉
一等兵	中尉
二等兵	少尉



角飾りのついたMS-14A。戦闘には影響ないものの、搭乗パイロットとしての誇りを感じさせる。



ショートレンジからの120mmマシンガンの攻撃。これをくり返せば近距離攻撃がアップ。



■ 操縦

操縦は戦闘を行なうことで成長する。戦闘中に攻撃をしたり、戦いに勝利するとポイントが加算され、そのポイントが一定値に達すると操縦が1アップするのだ。ただし、上昇するためのポイントは年齢によって異なり、若いパイロットほど低いポイントで成長するようになっている。

■ 近、中、遠距離攻撃

近・中・遠距離攻撃も戦闘を行なうことで成長する。それぞれの攻撃を行なうとポイントが加算され、そのポイントが一定値に達すると各能力が1アップすることになる。ただしこの能力の場合も年齢によって上昇するためのポイントが異なり、若いパイロットほど低いポイントで成長できる。

■ 年齢によって成長スピードが異なる

操縦技術と近・中・遠距離攻撃の項目で見た通り、年齢が若いパイロットほど成長スピードが早い。そのため若いパイロットと歳を取ったパイロットを比較した場合、同じ回数の戦闘を行なったなら、若いパイロットのほうが能力上昇値が高くなることを覚えておきたい。

■ 適性

適性とはパイロットと地形との相性を表わしたものであり、A～Cの3段階で表示される。その地形で50回の戦闘を行なうごとに適性が一段階アップし、適性が高いほどその地形での戦闘に順応して、MSの移動スピードがアップする

条件～50回の出撃で1段階アップ

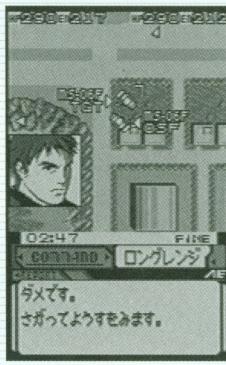
■ ポテンシャル

ポテンシャルはMSの系統ごとに設定された熟練度であり、ポテンシャルが高いほどMSの操縦に長けていることになる。ポテンシャルはその系列のMSで1回出撃することに1ポイントアップするので、同系機のMSで何度も出撃しよう。

条件～1回の出撃で1ポイントアップ

■ 作戦遂行力

プレイヤーの命令(コマンド)とパイロットが取った行動を比較して増減する。プレイヤーが発した命令数とパイロットの行動数を比較し、命令に従ったほうが多い場合は作戦遂行力が1ポイントアップ。逆にプレイヤーの命令に反抗した回数が多かった場合は1ポイントダウンすることになる。



接近戦を命令してもロングレンジで戦おうとするパイロット。これはパイロットの作戦遂行力が低いためだ。

効果的なパイロットの育成

年齢と成長スピード

年齢が高いほど初期パラメータは高いが、成長スピードは遅い。逆に若いほど初期パラメータは低いが成長スピードは早くなる。初期パラメータの格差は戦闘をくり返すことで埋められるので、結果的に若いパイロットを選んだほうが育てやすい。

- 若年～初期パラメータ低い
成長スピード早い**
- 高齢～初期パラメータ高い
成長スピード遅い（ゼロ）**

作戦遂行力の効果的な上昇術

パイロットがプレイヤーの命令に反抗するのは、パイロットの性格とコマンドが合致していないから。そのため作戦遂行力が低い場合はパイロットの性格にあった命令を出したほうがいい。ただしフリーは能力を増減させないので使わないこと。

- ポイント～「フリー」は使用しない
パイロットの性格に適したコマンドを使う**

成長する能力しない能力

戦闘をくり返しても成長しない能力は直感。これは索敵能力に関係しており、直感が高いほど敵機を発見しやすい。直感の高いパイロットを登録するには経験で民間人を選べばいい。逆にMS兵は直感が最も低いので、あまりおすすめできない。

- 直感の高い経験～民間人**
- 直感の低い経験～MS兵**

戦闘によりパイロットが成長することはわかつてもらえたと思うが、それでは効率的なパイロット成長法はあるのだろうか。これまでのデータからいくつかのポイントを解説するので、戦闘に参加するときの参考にしてもらいたい。



あまりに歳を取りすぎたパイロットは成長しないこともある。



戦闘開始直後はフリーなので、性格に合った命令を出してやる。

属性	
階級	二等兵
作戦遂行力	50
年齢	16
愛称	ショート
官職	80
経験	7
操作技術	5
モビルアーマー	4
ミッション実績	2

民間人ならば最高80までの直感を持たせることができるのだ。

Mobile Suit GUNDAM

GUNCANNON and CORE-BOOSTER which
have the patrol duty on the earth orbit.

RX-77 MS for the distance fight

Height : 18.1m

Weight : 51.0t

Weapons capabilities : 240 mm cannon × 2

beam rifle

60 mm vulcan

missile launcher

FF-X7-Bst numerous-purpose battle flight machine

Height : 13.8m

Weight : 18.3t

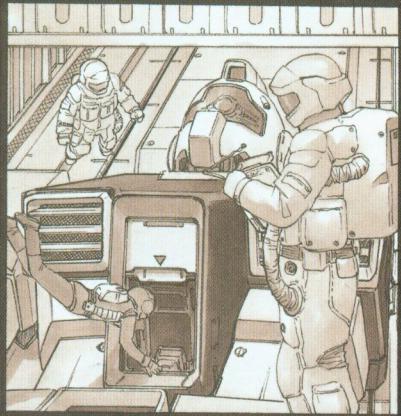
Weapons capabilities : mega particle cannon × 2



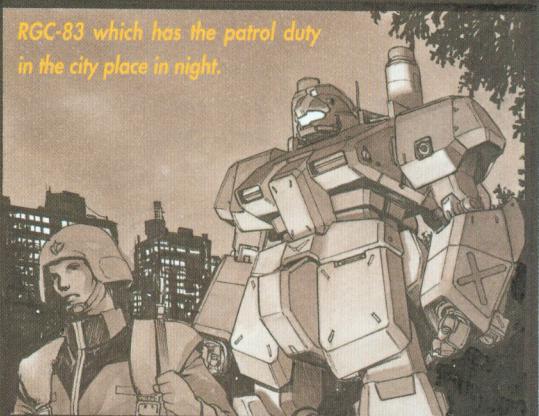
2nd File

REORGANIZATION of MS

MSの改造



RGC-83 which has the patrol duty
in the city place in night.



Mobile Suit **MS CUSTOM** GUNDAM

MS loads various arms and prepares for the combat.

MS-18E MS for the press

Height : 17.7m

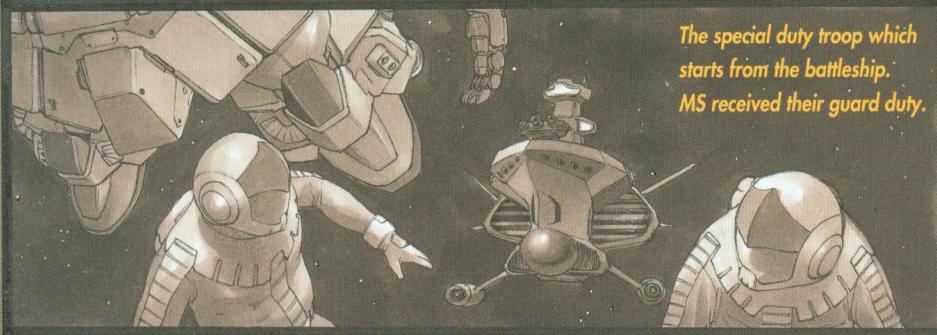
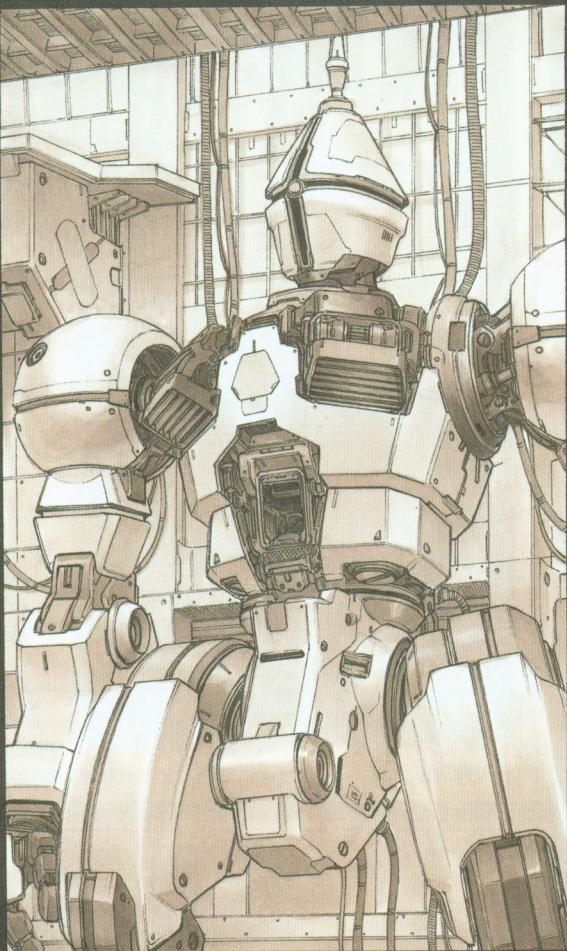
Weight : 43.5t

Weapons capabilities : shot gun × 2

giant bazooka × 2

beam saber

the organization cannon of 60 mm



*The special duty troop which starts from the battleship.
MS received their guard duty.*

機体の性能・特性を見極め 改造計画を立てる

MSのチューンナップはMSドックで行なうことができる。しかし注意すべきことはチューンナップできる回数が1機につき10回までということだ。つまりムダな改造をする余裕はなく、機体の何を強化すべきかを考えてチューンナップ

計画をたてなくてはならなくなる。そのためには機体の特性を知っておくことが重要だ。各MSの長所と短所を見極め、長所を伸ばすか、短所を補うかを考えながら、自分なりのチューンナップ計画を立ててみることにしよう。

MRB-79	
・ホール	
・ドック	250
・装甲厚	16
・重量	30
・素体能力	40
・ジオレーベ	175
・走行	20m/D
・アク	5
・D120mmキャノン	
・アーム	

まずはMSドックに移動し、機体のパラメータを確認することから始めるこだ。

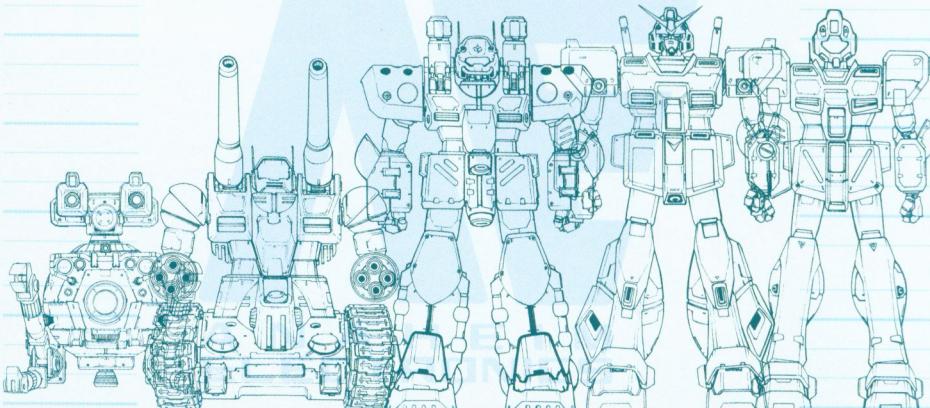
MRB-79	
・ホール	
・ドック	250
・装甲厚	20
・重量	30
・素体能力	40
・ジオレーベ	175
・走行	20m/D
・アク	5
・D120mmキャノン	
・アーム	

DOCK POINT 100000
CUSTOMIZE YES NO

どのパラメータを上昇させるかが決まつたら、DPを支払ってチューンナップを開始する。

機体スケールと その影響

MSの外見的特徴にサイズがある。機体が大きいほど敵に発見されやすく、攻撃も命中しやすいのだ。ここで代表的な機体の大きさを比較してみることにしよう。



■ホール改/12.8m ■ガンタンク/15.6m

■量産型ガンキャノン/17.5m

■アレックス/18.0m

■シムコマンド/18.0m

■AE 機体を強化する2つの方法

MSドックで行なうチューンナップには2種類ある。機体のカスタム(改造)とグレードアップ(モデルチェンジ)だ。どちらも行なうにはドックポイント(DP)が必要となるのは同じだが、その意味と効果はまるで異なる。2種類のチューンナップを的確に使いこなしてこそ、強力なMSが誕生するのだ。以下にそれぞれの解説を行なうのでチューンナップ前の参考にしよう。

1 機体のカスタム(改造)

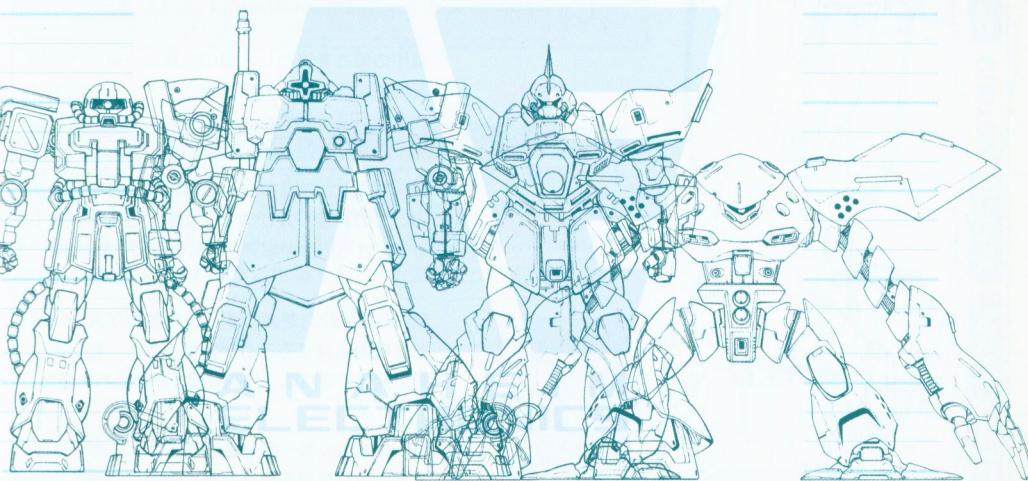
DPを使って機体パラメータを上昇させる。全6種類のパラメータの変更が可能だが、全て合わせて10回までしか改造することができない。また、適性口は改造できない。

2 機体のグレードアップ(モデルチェンジ)

ある条件(P.099参照)がそろった場合に、MSを上位機種にモデルチェンジする。DPが必要で、モデルチェンジ後は以前の機体はなくなる。以前の機体でカスタムした能力は継承されない。

シングルモードで性能チェック

せっかくチューンナップが完了しても、はたしてそれが適切だったかどうかは判断しにくい。実際に戦闘を行なってみないと機体能力はイメージしにくいからだ。こんなときはシングルモードを活用するといい。シミュレーションモードで倒した相手と自由に戦えるので、相手の実力から自分の能力が推定できる。できるなら1回改造ごとにシングルモードでチェックするようにならう。全部改造した後で欠点が見つかってもやり直しができないからだ。

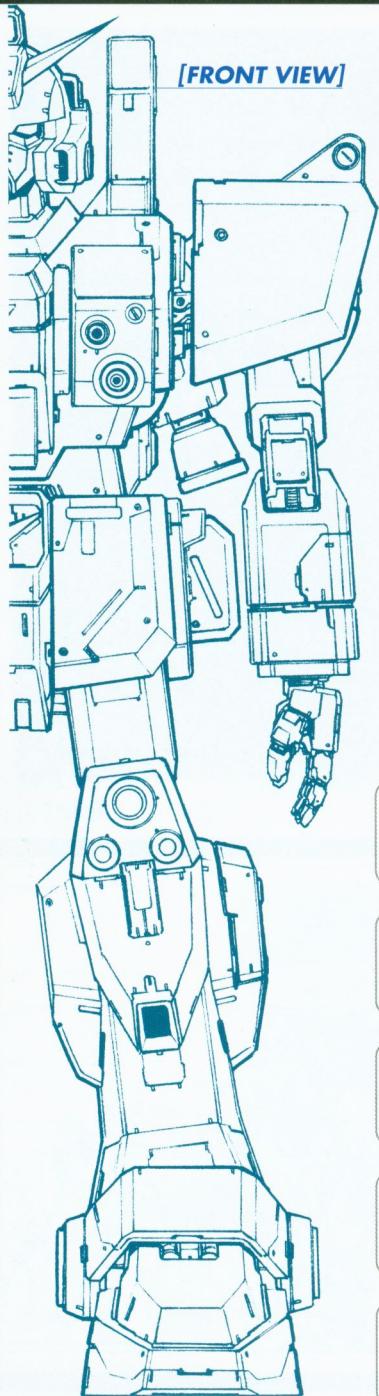


■ザクII/17.5m

■ドム・トローベン/18.5m

■グルグルJ/19.2m

■ハイゴッグ/15.4m



[FRONT VIEW]

Mobile Suit GUNDAM

機体の性能評価とカスタムチューン

ロボットハーツ

チューンナップの意味を把握したら、次は機体能力が示していることを理解しなくてはならない。機体性能をチェックしてもパラメータの意味が理解できなければ、MSの性能評価は行なえず、適切なチューンナップ計画が立てられないからだ。改造可能となる能力の意味と戦闘への影響を理解し、チューンナップすべき能力を見極めるようにしよう。



汎用機であるRX-78。カスタムすることで特別な能力に長ける機体に変更可能だ。

耐久力

MSのヒットポイント(HP)。敵の攻撃を受けると減少し、ゼロになると敗北となる。戦闘の勝敗に直結する最も重要なパラメータと言える。

装甲値

装甲の厚さを表わし、敵の攻撃によるダメージを軽減する。同じ攻撃を受けたとしても装甲値が大きいほうがダメージは少ないということだ。

運動性

MSの移動力を表わし、移動スピードを決定する。この数値が大きいほど移動スピードが速くなる。さらに命中率アップにも影響を及ぼす。

索敵能力

MSの索敵能力を表わす。この数値が大きいほど敵機を発見することが容易となる。相手より先に発見できれば、先制攻撃がかけられるのだ。

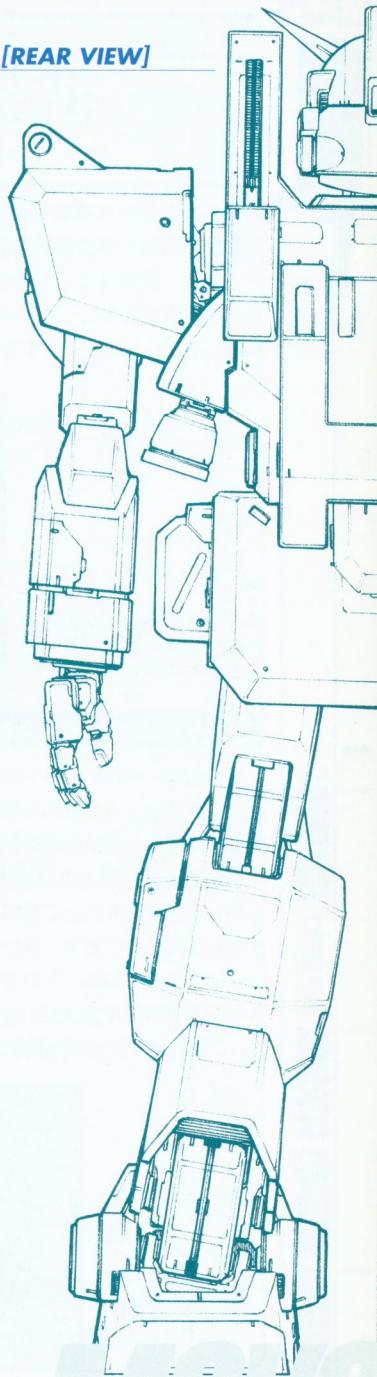
ジェネレーター

MSのエネルギー量を表わす。エネルギーは移動・ビーム兵器を使うごとに減少し、ゼロになるとビーム兵器の攻撃力と運動性が半減する。

SPECIFICATION

RX-79(G)を例に性能評価をしてみると耐久力350、装甲値32、運動性60、索敵能力50、ジェネレーター300となる。これはMS-07とMS-09の中間的な能力であり、このクラスの敵機となら互角に戦闘ができることが予想される。しかし搭乗するパイロットによってMSの能力は変動するため、エースパイロット対策として耐久力と装甲値、さらに運動性もチューンアップしておいたほうがいいだろう。

[REAR VIEW]



適性

MAPの地形に対する適性をA～Dの4段階で表わす。適性によってMSの運動性、索敵能力が変動するので、できるだけBクラス以上にしておきたい。

A 非常に適している	125%の能力の発揮
B 適している	100%の能力発揮
C かろうじて使用可能	75%の能力発揮
D 使用不可	

MSカスタムの注意点

パラメータの上限は決まっている

機体パラメータは限界なく上昇するわけではない。ひとつの能力につき4段階の改造が可能または最終的に2倍の数値まで改造可能となる。1回の改造につきどの程度能力がアップするかは改造した箇所によって異なるので、下の表を参考に確認しておくといい。

25%ずつ上昇 → 耐久力、運動性、ジェネレーター容量

4ポイントずつ上昇 → 装甲値、索敵能力

カスタムに必要なドックポイント

機体パラメータを1段階上昇させるのに必要なドックポイント(DP)は機体価格の25%。ただし適性のみ異なり、1段階上昇させるのに機体価格と同額のDPがかかる。つまり機体価格の高いハイスペックなMSほどカスタムに要するDPも高いということだ。

地形に対する機体適性が高いほど能力を発揮するが、必ずしもコストパフォーマンスがいいとは言いがたい。

RX-79(G)	
ドックポイント	230
耐久力	31
運動性	53
装甲値	42
索敵能力	225
ジェネレーター	1550
搭乗員	1
LOCK POINT	23000
ドックポイント	5800
PRICE	1550
適性	95%



武器のセットアップと 戦闘への影響

いくつかの機体は複数の武器を装備している。

そこから戦闘で使う武器を選択するのがセットアップだ。武器によっては様々な特性があるので、全装備を整えたときのMSのトータル能力を意識しながらセットアップを行なうこと。



MS ドックでセットアップを選択すると、装備している武器リストが表示される。

■AE 武器の特殊効果

スタック	MSがかく座し、一定時間移動不能。操縦技術が高いと早く回復する。
攻撃不能	一定時間、攻撃することができない。操縦技術が高いと早く回復する。
スタン	機能停止し、一定時間行動不能。操縦技術が高いと早く回復する。
パイロット負傷	パイロットが負傷し、以後戦闘終了まで全能力が25%減少となる。
機体損傷	機体が損傷し、以後戦闘終了まで機体の能力が25%減少となる。
防御効果	シールドを装備している場合、一定確率でダメージを無効化する。

■AE 近距離格闘戦用兵器

ビームサーベルやヒートホークに代表される兵器は、近距離の格闘戦で使用される。特徴としては他の兵器に比べて命中率が高く、攻撃力も高いということ。しかし1回の使用ごとに消費するエネルギーも多く、敵に接近しなければ使えないという欠点もある。それでも確実にダメージを与えることのできる兵器であり、ここぞというときに頼りになるはずだ。

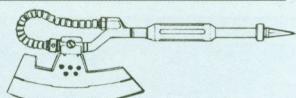


MS-14Fのスパイクシールドは、防御ではなく格闘戦に使用する珍しい兵器。

■ヒートホーク

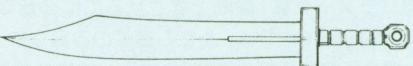
刃の部分を高熱化し、目標物を溶断する。

攻撃力：20



■ヒートサーベル

ヒートホーク同様、高熱によって目標物を溶断する。攻撃力が上がっているのでダメージを与えやすい。攻撃力：23



■ビームサーベル

エネルギーをブレード状に放出することで、接触したものを破壊する。格闘用兵器の中でも攻撃力が高い。攻撃力：28



ビーム系中～遠距離兵器

ビーム系兵器はエネルギーを射出する兵器であり、1回撃つごとに機体ジェネレーターを消費することになる。ジェネレーター容量がゼロになってしまっても使用できるが攻撃力が半減してしまうのが欠点。また格闘用兵器に比べ、次弾発射速度が遅いのも問題である。ただし中～遠距離の敵を攻撃することができるので、戦闘では実弾系兵器とともに必要となる。



21～60の長射程を誇り、離れた敵機を攻撃するのに威力を発揮するMS-14タイプのビームライフル。

実弾系中～遠距離兵器

実弾系兵器は実弾を射出することで攻撃する兵器であり、使用するときにジェネレーター容量を消費することはない。しかし搭載している弾数に限りがあり、撃ち尽くしてしまうとその戦闘では使用不可となってしまう。また格闘戦用兵器と比べ、次弾発射速度が遅い。しかしビーム系兵器より攻撃力の高い兵器が多いので、大ダメージを与えることが可能。

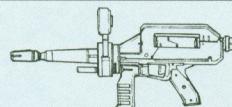


MS-09のジャイアントバズは、搭載弾数は少ないが命中したときのダメージはビーム系よりも大きい。

■ビームライフル

RX-78に初めて装備された携帯式ビーム兵器。

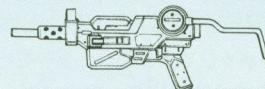
攻撃力：40



■100mmマシンガン

ジェネレーター出力の低い機体の標準装備。

攻撃力：12×3

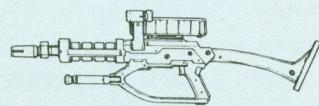


■ザクマシンガン

MS-06の標準装備である実弾兵器。

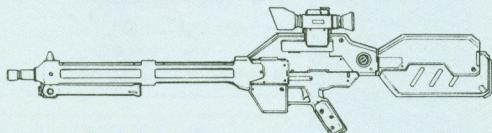
ビームライフルに比べ火力が低い。

攻撃力：15×3



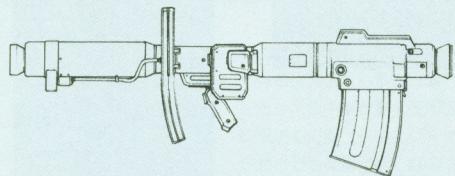
■ビームマシンガン

ビームを連続して射出することで、マシンガンのような効果を発揮する兵器。通常の兵器より命中率が高い。**攻撃力：20×4**



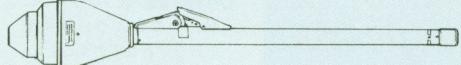
■ラケーテンバズ

MS-09の標準装備であるジャイアントバズの強化版。命中率と搭載弾数は低いが、大火力を有している。**攻撃力：55**



■シュツルム・ファウスト

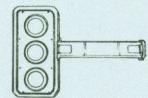
1発使いきりの中距離実弾系兵器。命中率はかなり低いものの、実弾系兵器の中ではトップクラスの攻撃力。**攻撃力：65**



■ミサイルポッド

MS-06Jのオプション兵器であり、脚部に装着することで使用可能。

実弾系としては平均的な火力を持っている。**攻撃力：30**





カスタムと武装の変更 実行前の注意点

AE 機体のどの能力を重点的にチューンナップしたらいのか?

MS ドックでチューンナップを行なうと機体性能が大きく変化する。場合によっては汎用機が特殊環境にのみ適した機体になってしまうほどチューンナップの効果は大きい。それだけに効果的なチューンナップを行なわないところはぐるな機体となってしまい、戦闘で全く役に立たなくなってしまう。特にカスタムについてはやり直

しがきかず、失敗すると貴重なドックポイントもムダにすることになってしまう。チューンナップ解説の最後として、どんな改造を行なうべきか、その基本を説明しよう。ただしここで述べるのはあくまで基本であり、あとはプレイヤーが独自に応用することで自分なりの最強の機体を完成させなければならない。



チューンナップする前に機体能力を確認するのが重要なところは前述した通り。ここからカスタムすべき能力を推定することになる。



格闘戦でのぶつかり合いに耐えられるよう、装甲値をアップさせておくことに。



さらに運動性もアップすることで移動スピードと命中率を増加することにする。

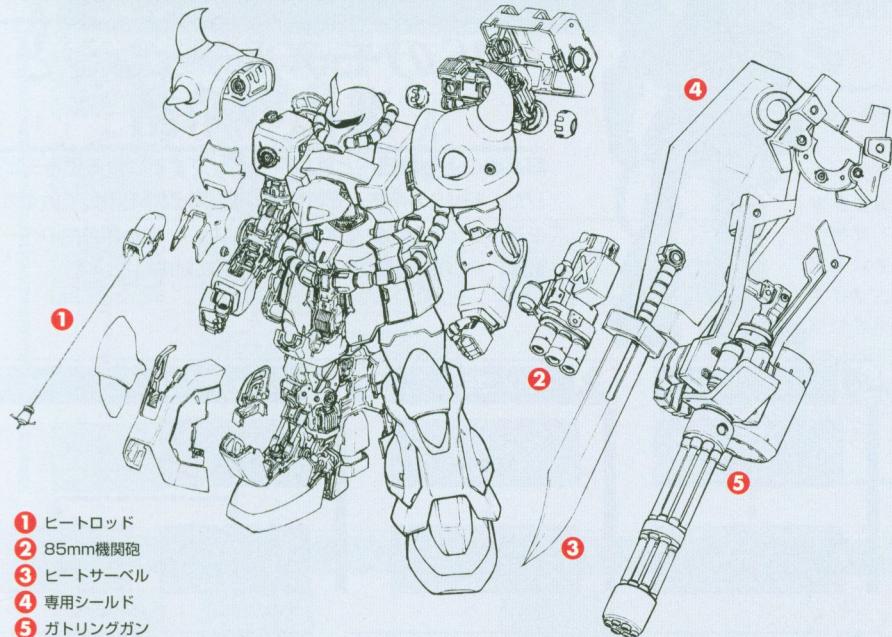
■ 装甲値

敵からのダメージを軽減させることができる能力であり、最も基本的なパラメータ。カスタムの基礎は装甲値を2~3段階上げることから始まると言えるだろう。



■ 運動性

移動スピードを上げることで自分の得意とするレンジを保持することができる。命中率にも影響するので攻撃の基本となる能力である。



- ① ヒートロッド
- ② 85mm機関砲
- ③ ヒートサーベル
- ④ 専用シールド
- ⑤ ガトリングガン

MS-07 グフ 機体構造概念図

図を見るとわかるようにMSは多くのパーツと武器によって構成されている。これらパーツを組み合わせることでMSの性能が発揮されるわけであり、どんな組み合わせをするかはプレイヤー次第だ。

理想的な武器の組み合わせは？

近距離用兵器と中～遠距離用兵器はひとつずつ持つておきたい。遠距離兵器にはビーム系と実弾系があるが、機体のジェネレーター容量を増やすことで使用回数を増やせるビーム系を選択。さらにシールド装備が可能な機体なら必ず装備させること。運動性は多少低下するが、一定確率でダメージを無効化する能力は貴重だからだ。

カラーパターン	カラーパターン
ロビーカン	ロビーカン
90mmマジンカン	90mmマジンカン
ハイパー・スーカ	ハイパー・スーカ
シード	シード
アーティラ	アーティラ
ビームサー	ビームサー
60mmバルカン	60mmバルカン
LOCK POINT	LOCK POINT
105550	105550
AP / 35×1 ミキテ	
RNB/25-55 -1L	
HIT/50 AMO/30	



■ビーム兵器

実弾系兵器よりも多少攻撃力は劣るが、命中率が高く使用回数の増加も可能（ジェネレーターがゼロでも使用可能）なので使いやすい。ただしビームバリアを装備する敵には無効なので注意したい。



■近接戦用兵器

敵に接近されたときに有効なのが接近用兵器。弾切れを起こすことがなく、命中率・攻撃力ともに高いので、必ずひとつは装備している機体を選びたい。



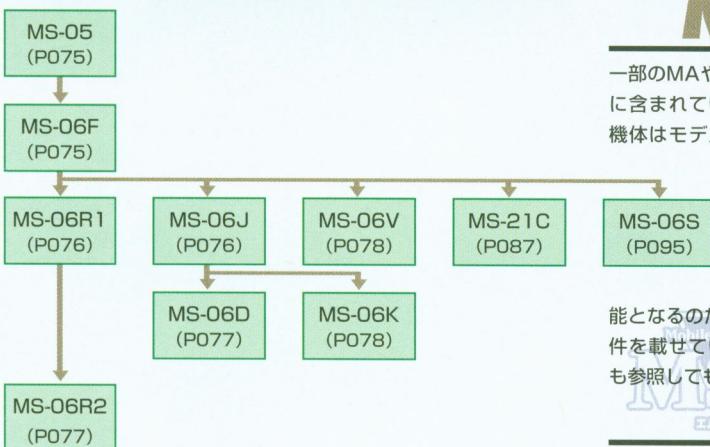
MSのモデルチェンジと進化の系譜

同系機の上位機種へとグレードアップするのがモデルチェンジだ。各MSの系統とそれぞれの進化の流れを示しておくのでモデルチェンジの参考にもらいたい。また図中のページ数は、P062以降の登録機体データに対応している。



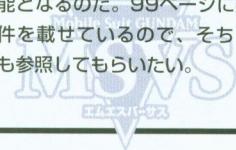


MS-06タイプ

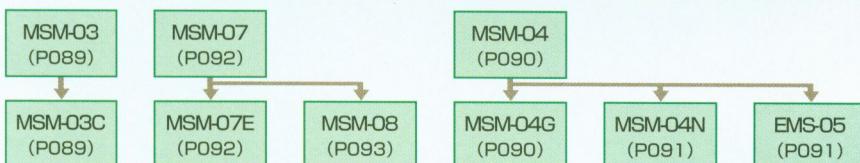


系譜図に含まれないMS

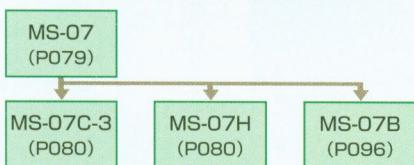
一部のMAや専用MSは系譜図に含まれていない。これらの機体はモデルチェンジで入手することはできず、一定条件を満たしたときだけ入手可能となるのだ。99ページに条件を載せているので、そちらも参照してもらいたい。



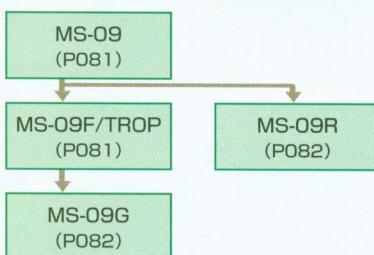
ジオン水中タイプ



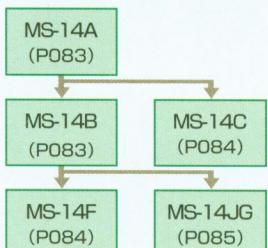
MS-07タイプ



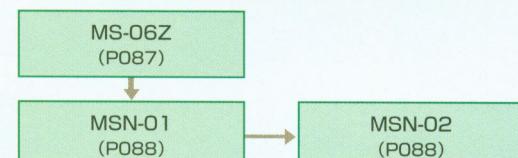
MS-09タイプ



MS-14タイプ

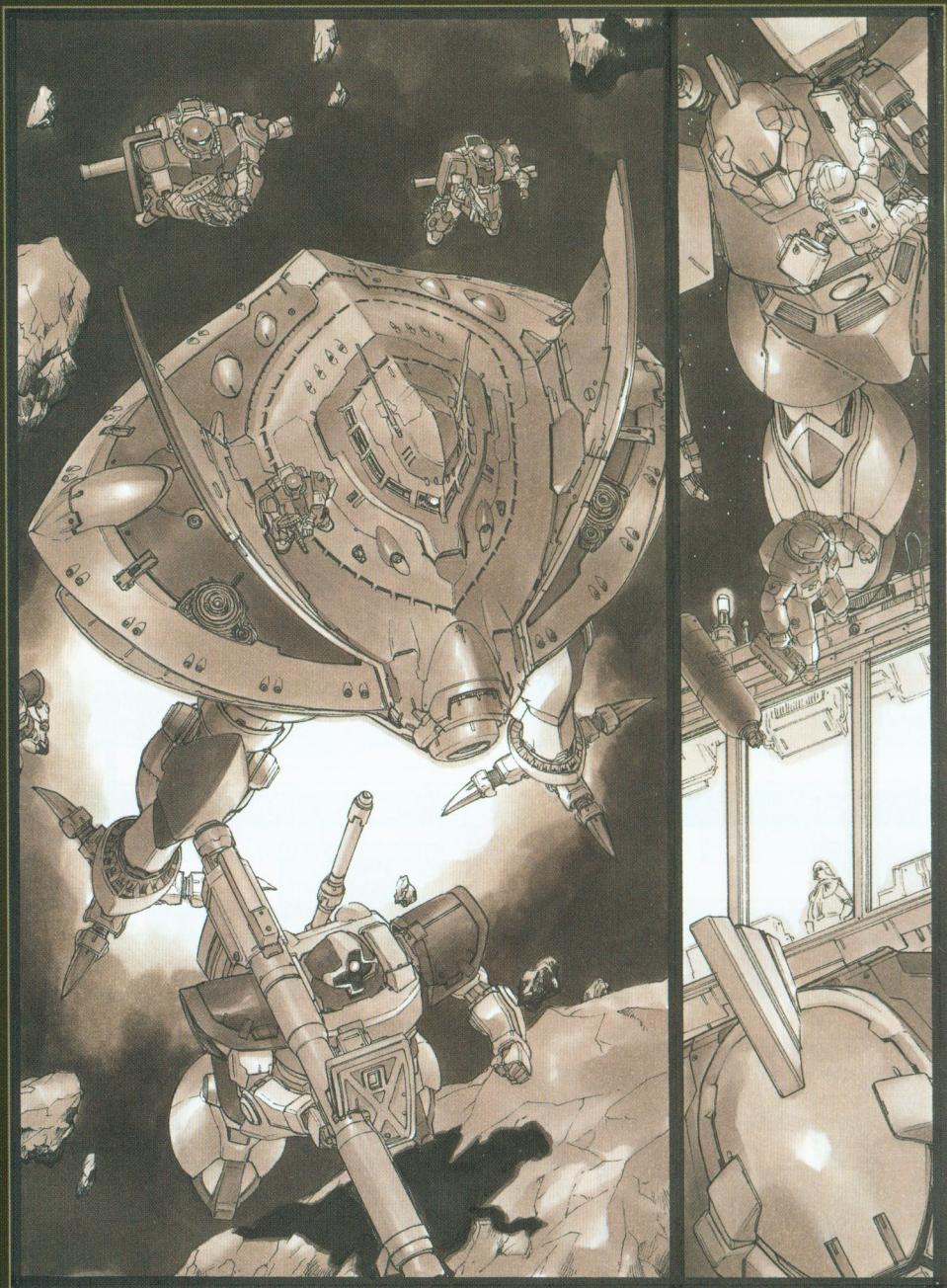


サイコミュタイプ



Mobile Suit GUNDAM

STAGE CAPTURE





3rd File

TACTIC REPORT according to the stage

ステージ別戦術レポート

A sham battle was held in
the former city area.
The spark given off from the muzzle
dyes around buildings with red.

MS-06J Land battle type MS

Height: 17.5m

Weight: 58.1t

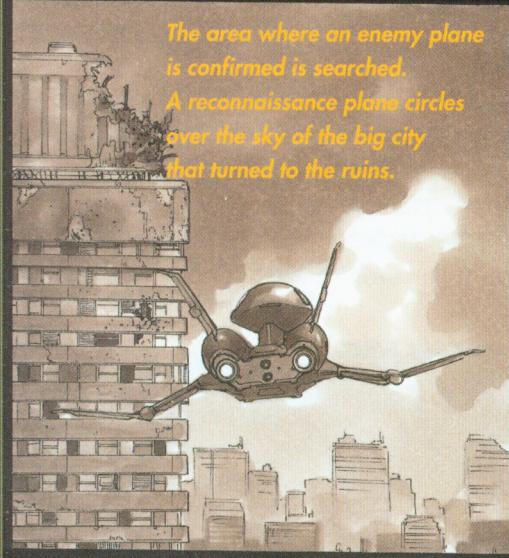
Weapons capabilities: mechanical gun of 120 mm

240 mm bazooka

heat hawk

cracker

missile launcher



The area where an enemy plane
is confirmed is searched.
A reconnaissance plane circles
over the sky of the big city
that turned to the ruins.



for Beginner's PILOTS

MS戦術リポート

パイロットを登録し、搭乗MSを決定したら、いよいよ模擬戦闘の開始となる。ただし戦闘中のプレイヤーはパイロットに指示を出すだけなので、思い通りにならないこともしばしばある。最終チェックを兼ねて、MSによる戦術概念とプレイヤーとして知っておくべき戦闘知識をここで確認しておくといいだろう。



4つのコマンドと行動予定



コマンド表示

- パイロットの行動は画面右部分に表示される。変更する場合はYボタンで行なう。

プレイヤーがパイロットに指示を与える場合は、4種類のコマンドを介して行なわれる。与えられたコマンドによって移動、攻撃などの戦術傾向が変更されることになる。

・ショートレンジ

近距離で格闘戦に持ち込もうとし、近距離用兵器の使用頻度が高い。

・ミドルレンジ

中距離で銃撃戦に持ち込もうとし、中距離用兵器の使用頻度が高い。

・ロングレンジ

遠距離雷撃戦に持ち込もうとし、遠距離兵器の使用頻度が高い。

・フリー

パイロットの性格によって行なう行動が異なる(下の表を参照)。戦闘開始直後はフリーが選ばれている状態である。

■ 命令に対する反抗

プレイヤーがコマンドを与えて、パイロットが独自の判断で行動する場合がある。これはパイロットのパラメータのひとつ、作戦遂行力が低いときに発生しやすい。また、すべての登録パイロットには性格があり、下の表のとおり行動する。

■ パイロットの性格

消極(ロングレンジ狙い)	ガイア	ノリス	ララ						
普通(ミドルレンジ狙い)	シロー	バニング	シーマ	シュタイナー	アムロ	ガトー	シャア2	シャア3	
積極(ショートレンジ狙い)	デニム	マ・クベ	シャア1	アカハナ	ランバ・ラル	カミンスキ	フランガン	コウ	ドル

機体の能力を引き出すために

■ MAPとの適性

戦闘が行なわれるMAPには宇宙、地上、砂漠、水中の4種類がある。パイロットとMSにはMAPによる適性が設定されており、適性はA～Dの4段階で表示される。適性がAランクのMAPならばパイロットもMSも性能以上の能力を発揮し、逆にCランクのMAPでは実力を出すことができなくなる。そのため戦闘に出撃する場合はMAPに適したパイロットやMSを選択するのが基本となる。適性と影響する能力は以下のリストを参照のこと。

●適性	A	能力の125%を発揮
	B	能力の100%を発揮
	C	能力の75%を発揮

■ ポテンシャルによる影響

ポテンシャルとはパイロットの熟練度のことであり、MSに対する熟練度を機体タイプ別に示したものだ。MSのタイプは16種類あり、パイロットは各タイプに対してポテンシャルが設定されている。ポテンシャルが高いほど戦闘でMSの能力を発揮することができる、ポテンシャルの高い機体をあてがうことが重要となる。ちなみにポテンシャルはそのタイプのMSに乗り続けることで上昇するので、時間をかけて訓練すれば全タイプを習熟することも可能だ。

■ カスタマイズによる能力アップ

ドックポイント(DP)があれば、MSドックでMSの能力増強を図ることもできる。基本能力が低いMSであってもカスタマイズすることで高い能力をつけられるのだ。ただしカスタマイズは1機につき10回までしか行なえず、どの能力を増強するかによってMSの特徴が大きく変わることになる。

■ 出撃前に概算能力をチェックする

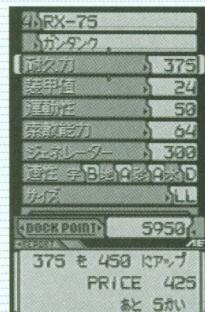
模擬戦闘に参加するパイロットとMSが決定すると、戦闘開始直前に概算能力が表示される。以後の戦闘はこの能力をもとに行なわれることになるので、できる限り高い能力がほしいところだ。ここで表示される数値はパイロットとMS能力の合計から算出されるので、組み合わせを変えると能力も変化する。

SR	近距離攻撃	DP	MS防御力
MR	中距離攻撃	MV	MS移動力
LR	遠距離攻撃		

適性が影響する能力

MS	運動性
----	-----

パイロット	操縦
-------	----



ポテンシャルが影響する能力

MS	運動性 次弾発射速度
----	---------------



■ カスタマイズ可能な能力は6種類。どれを重点的に強化するか、計画的に行ないたい。





SYSTEM
CUSTOM

STAGE

MS LIST

CHARACTER

WARNING
機動戦士GUNDAM



エネルギーゼロの場合の移動

移動するとMSのエネルギー(ジェネレーター)は消費され、ゼロになるとビーム兵器の攻撃力とMSの運動性が半減することになる。



ターゲットである敵機を確認すると、メッセージ表示後、引き続き攻撃態勢に入る。



攻撃するとカットインでグラフィックが表示される。ただし命中するとは限らない。

戦闘に影響するパラメータ

MSの戦闘を分析すると、ひとつの流れが存在することがわかる。そして各局面においてMS(パイロット)能力が重要なことがある。特に重要なのが以下の3つの局面である。

■ 移動

MSの移動スピードはMSの運動性とパイロットの操縦技術によって左右される。移動スピードが速いということは、自分が有利な攻撃位置(距離)を素早く維持できることを意味している。またMSの移動スピードはその時点での命令によっても左右されるので、どのコマンドを実行しているかも重要だ。

MSの運動性

移動スピード
遅

移動スピード
速

■ 索敵能力

索敵とは移動しつつ敵機を探すことであり、索敵に成功しないと攻撃することはできない。索敵に影響するのは以下の4項目であり、これらの数値によって成功率は決まる。敵機よりも先に索敵に成功すれば、相手の攻撃距離内に入ることなく一方的に攻撃することが可能となるのだ。

MSの索敵能力
パイロットの直感
敵機のサイズ
敵機との距離

索敵の成功率が決まる

■ 攻撃（命中判定）

攻撃において重要なのは、敵機に攻撃を命中させることだ。いかに大火力を誇る兵器であっても命中しなければダメージを与えることはできず、戦闘に勝利することもできなくなる。命中判定に影響を及ぼす能力はパイロットの近距離、中距離、遠距離攻撃がある。さらに使用する武器によって命中率が設定されていて、基本的に大火力兵器や遠距離用兵器ほど命中率が低くなっている。さらに敵機との距離や敵機の大きさ、敵パイロットの操縦技術なども影響して最終的な命中判定が行なわれる。攻撃が当たりにくい場合、これらの能力を確認し、必要に応じて武器を変更するのもいいだろう。

戦闘中に発生するイベント

戦闘中には不測の事態が発生することもあるが、アクシデントを味方にこそ勝利が近づくというもの。いつ発生するかわからない戦闘中のイベントを確認することにしよう。

■ 天候イベント

戦闘中に10%の確率で発生するのが天候イベント。このイベントが発生するとMAP上の全MSの運動性、索敵能力、武器の命中率が75%に低下してしまう。悪天候は1~2分で回復するものの、戦いが不利になるのは回避できない。MAPごとに発生する悪天候の名称は異なるが、その効果は変わらない。

天候に影響される能力	MSの 運動性
索敵能力	
命中率	



天候が変化すると、画面内の天候表示が変化する。

MAPによる悪天候の違い

宇宙	磁気嵐
地上	嵐
砂漠	砂嵐
水中	時化



MAPによる援護射撃の違い

宇宙	艦砲射撃
地上	ミサイル
砂漠	爆撃機
水中	アスロック

■ 勝利条件と敗北条件

シングル、シミュレーションモードとともに敵機の耐久力をゼロにすると勝利。勝者には自機のダメージ回復分を差し引いたドックポイント(DP)が支給される。また戦闘結果に応じて昇進やパイロット能力のアップもあり、次の戦いに備えることになる。ちなみにターゲットとなる敵機はMAPごとに設定されており、その敵機だけを倒せば勝利となることを覚えておきたい。逆に自機の耐久力がゼロになった場合とタイムオーバーは敗北となる。さらにシミュレーションモードによっては特殊勝利条件が設定されているので、戦闘前の説明に確認しよう。その他にもCOM・VSモードで敗北すると、相手のダメージ分を支払わなければならなくなることも知っておこう。

基本勝利条件

- ターゲットの破壊

特殊勝利条件

- 複数のターゲット破壊
- 特定ユニットの防衛

基本敗北条件

- ターゲットの生存
- タイムアップ

特殊敗北条件

- 特定の目的の失敗
- 特定ユニットの破壊



01

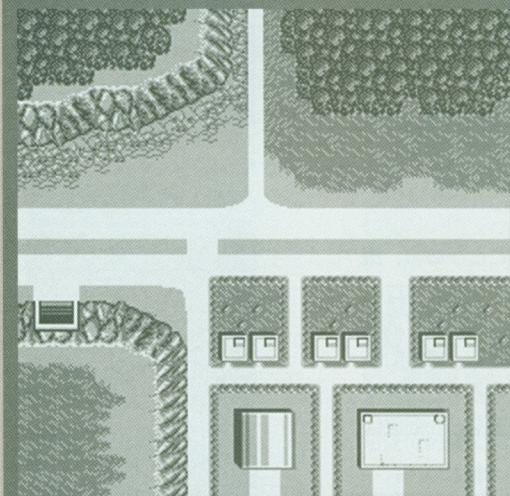
First Contact

ファーストコンタクト

連邦軍の機密情報を入手するために、コロニーに侵入したMSザク。キミは敵機の活動を阻止すべくMSを駆り、出撃することになる。はたして敵機を撃破することはできるのか!?

MAP

地上「in コロニー」



上半分が丘と林からなる郊外、下半分が市街地とシェルターの入口となる。市街地と森林の間を通る道路のあたりが見通しが良く移動の妨げになるものもないで戦いやすい。逆に市街地は建物がジャマで移動しづらく、接近戦は避けた方がよい。

- タイムリミット 3:00
- 特殊条件 特になし

まずは接近戦で一気に叩く!

最初のステージだけあって力技でも勝てないことはない。接近戦に持ち込んで近距離兵器による斬り合いでもなんとかなるはずだ。DPに余裕があるなら装甲値と耐久力を1段階ずつ改造しておくとさらに戦闘が楽になるので、シングルモードで稼いでおくのもいいだろう。射撃を主体にする場合は索敵能力を多少上げておきたい。敵より先に機体を見発し、先制攻撃を仕掛けるためだ。またパイロットの性格に合わせたコマンドを発することで作戦遂行力を上げ、これ以降の戦いに備えておきたい。

推奨
MS

RGM-79 ジム

■対戦MS、パイロット



■機体
■パイロット

MS-06F
デニム

■MS-06Fについて

ジオン軍によって開発された量産型MS。ミノフスキーパーティクル散布下の有視界戦闘に適応しており、1年戦争初期の戦闘で多大な戦果を上げることとなった。人型をしているのは汎用性を上げるために、2基の外部マニピュレーターを使用して様々な武装を扱うことが可能である。ただしここで出現しているのは宇宙戦仕様のF型であり、陸戦型に比べて武装が少ない。

耐久力：290・ジェネレーター容量：225

SYSTEM CUSTOM

STAGE

MS LIST

CHARACTER

WARNING

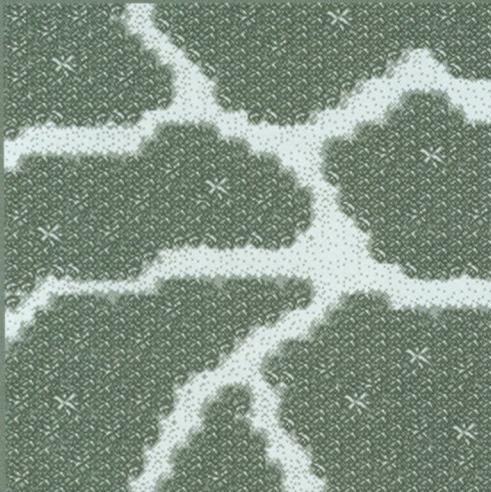


02

The encounter in the jungle
ジャングルでの遭遇

ジャングル地帯を抜けたところに敵の駐屯地を発見したという報告を受けたキミは、偵察行動を行なうため単独で出撃した。しかしその行く手にガンダム陸戦型が立ちふさがる！

MAP / 地上「ジャングル」



深いジャングルのところどころを道が横切っているMAP。ジャングルでは移動スピードが低下するので、運動性の低いMSは行動しづらい場所と言える。MAP中央付近に道が集まって広場を作っているあたりが比較的移動しやすくなっている。

■タイムリミット 3:00

■特殊条件 特になし

射撃戦よりも接近戦重視で戦う！

敵機であるRX-79(G)の特徴は武装の豊富さにある。特に中距離攻撃用の武器を多数装備しているため、ミドルレンジでの戦いは避けたほうがいいだろう。さらにパイロットのシローはスナイプのスキルを持っているので、命中率が低い武器でも離れた場所から当ててくることがある。これを防ぐためには近距離からの接近戦に持ち込むこと。接近すれば相手もビームサーベルによる攻撃を行なうので運動性と装甲値、耐久力の強化は事前にしておく。あと

はスタッツに気をつけければ勝てる。

推薦
MS

▶ MS-06J ザクII陸戦型

■対戦MS,パイロット



■機体 RX-79(G)
■パイロット シロー・アマダ

■RX-79(G)について

試作MSであるRX-78を量産ベースに載せるため先行試作されたのがRX-79(G)である。RXシリーズの形式番号をつけられているが、頭部が似ているためであり、正確にはRGM-79タイプに分類される。初期武装でビームライフルを装備しているがバズーカやミサイルランチャーなど多彩な兵器が装備可能であり、さらに近距離兵器のマルチランチャーにはスタッツの効果もある。耐久力：350・ジェネレーター容量：300



03

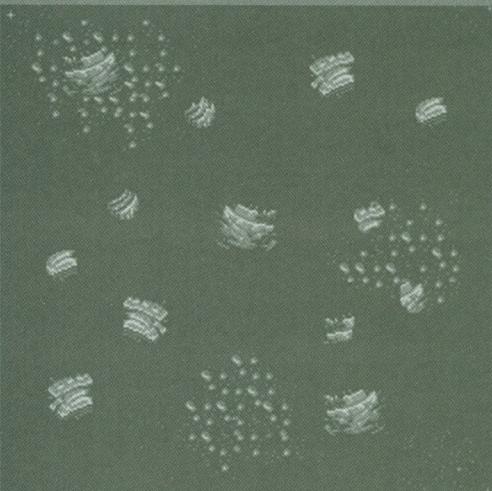
A trap

罠

作戦行動中のキミは敵の罠にはまりコロニーの残骸が浮かぶ宙域におびき出されてしまった。そしてそこには敵MSギャンが待ちうけていたのだ。果たして脱出は成功するのか!?

MAP

宇宙「忘れられた空間」



あちこちに散らばっているコロニーの残骸はMSの移動スピードを低下させることになる。ただし敵の接近を妨げる障害物としても活用できるのでジャマだとばかりは言い切れない。こちらの運動性を上げておけばそれほど問題ではなくなるはずだ。

- タイムリミット 3:00
- 特殊条件 特になし

エネルギー切れを待て

白兵戦を主眼に開発したMS-15だけに近距離攻撃のビームサーベルを中心に攻撃してくる。逆に中距離攻撃にはシールドミサイルしかなく威力もたいしたことではない。そのため中～遠距離に位置して、MS-15のエネルギーが切れるまで射撃戦を行なう。そしてエネルギーが切れるとなれば速度とサーベルの威力が低下するので、接近戦に移行して勝負をつけよう。この作戦を成功させるために装甲値と運動性を強化すること。もうひとつ注意したいのはマ・クベのスキルであるスタッツ。これを受けるとしばらく行動不能になる。



推薦
MS

▶ RX-77 ガンキャノン

■対戦MS,パイロット



- 機体
- パイロット



MS-15
マ・クベ

ミドルレンジかロングレンジに固定して、相手の射程外から攻撃するといい。

■MS-15について

ギャンはジオン軍の次期主力MS候補として開発された機体である。連邦軍がMSを保有し始めたことに対抗するため、対MS格闘能力を重視しているのが特徴。そのため専用ビームサーベルを用いて戦うことになる。サーベルは命中率が高く攻撃力もあるが、近距離兵器なので接近しすぎなければ大丈夫。シールドミサイルもあるがサーベルに比べて脅威となる武器ではない。耐久力：355・ジェネレーター容量：300

SYSTEM
CUSTOM

STAGE

MS LIST

CHARACTER



04

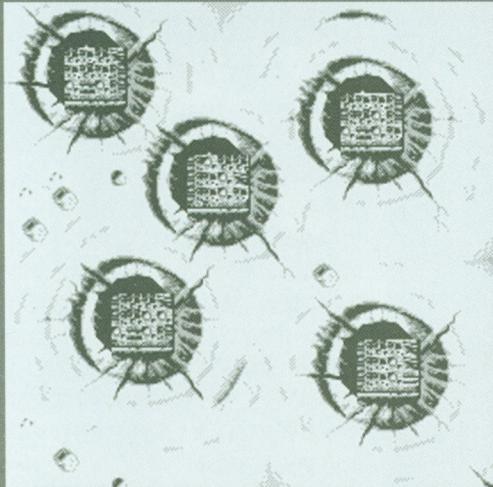
The efficiency test

性能テスト

ジオンによるコロニー落しの傷痕が残るオーストラリアで、新型MSの性能テストが行なわれることになった。機体性能チェックの模擬戦相手として新型と戦わなければならない。

MAP

砂漠「オーストラリアMS実験場」



砂漠地帯に5つのクレーターが空いているのがこのMAPの特徴。ただでさえ砂漠は移動しづらいのに、クレーター部分ではMSの移動力が極端に低下してしまう。敵機との間合いが取り難いMAPであり、機体の運動性が要求される場所である。

推奨
MS

▶ RGC-83 ジムキャノンII

■対戦MS、パイロット



■機体 RGM-79(PWD)
■パイロット サウス・バニング



■RGM-79(PWD)について

総合性能に優れたRGM-79の次期機体データを収集すべく、特別にカスタマイズされたのがパワードジムである。そのため機体形式番号は正式のものではない。90mmマシンガンを標準装備し、シールドも有していることから攻守にバランスの取れた機体である。接近戦でも60mmバルカンとビームサーベルで対応するため、こちらの機体能力を上げないと苦戦は避けられない。耐久力：300・ジェネレーター容量：225

■タイムリミット 3:00
■特殊条件 特になし

相手の動きについていくのが重要

RGM-79(PWD)はRGM-79の運動性を高めた機体であり、移動スピードに優れているのが特徴。ただしMAP上のクレーター部分では移動スピードが低下するので、能力を充分に発揮することができない。そのため相手が得意とするレンジに移動する前にこちらの得意なレンジに持ち込むことが重要だ。そのためには運動性と装甲値の強化はかかせないと見える。またバニングのスキルであるワイドショットは命中率をアップさせるので、武器によってはダメージを受ける可能性がある。そのため自機の耐久力には常に注意しておきたい。

一度接近されるとなかなか引き離すことができず、近距離兵器のえじきになる。





05

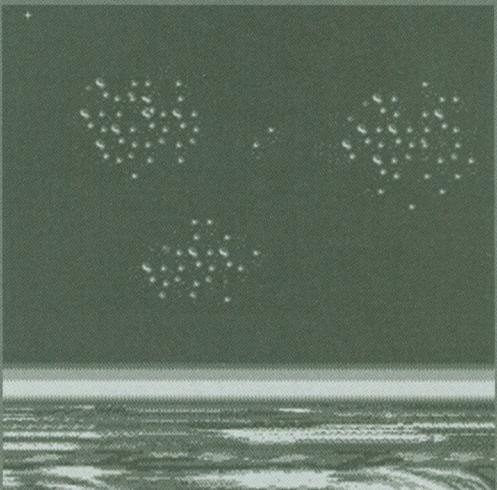
The red comet

赤い彗星

大気圏突入直前の短い時間に敵が攻撃を仕掛けてきた。タイムリミットが迫るなか、急遽出撃したキミの前に赤いMSの姿が現われる。ヤツこそが噂に高い“赤い彗星”なのだ。

MAP

宇宙「地球軌道上」



MAP下方に大気圏が広がり、軌道上には岩塊が浮遊している。岩塊部分で多少移動スピードが低下することを除くと、ほとんど障害物らしいものがないのが特徴。機体性能とパイロット能力が戦闘結果に直接反映する難易度の高いMAPである。

■タイムリミット 1:30

■特殊条件 敵支援MSが出現
(MS-06F×1)

素早い動きに翻弄されないこと

他のステージに比べて制限時間が半分しかないこのステージでは、今まで以上に効率的な戦いが求められる。しかし敵であるシャアの機体は運動性が高く、こちらの得意とするレンジに持ち込むことは難しい。そこでシャアの得意とする近～中距離戦に照準を合わせ、そのための装備を事前に行っておくこと。シャアの機体に攻撃を命中させるのも難しいので、シングルモードで充分な訓練を行なっておきたい。また、残り30秒を切ると必ず磁気嵐になる。索敵能力や命中率が低下するので、早めに勝負をつけよう。

推奨
MS

RX-78 ガンダム

■対戦MS、パイロット



■機体

MS-06S

■パイロット シャア・アズナブルI



■機体

MS-06F

■パイロット ジオン兵

■MS-06Sについて

MS-06Fのバリエーションのひとつが士官クラス用のS型。武装こそ通常機と変わらないものの、機体の運動性が高く、攻撃を回避しやすくなっている。MS-06S／耐久力：350・ジェネレーター容量：250
MS-06F／耐久力：290・ジェネレーター容量：225



S T A V E

06

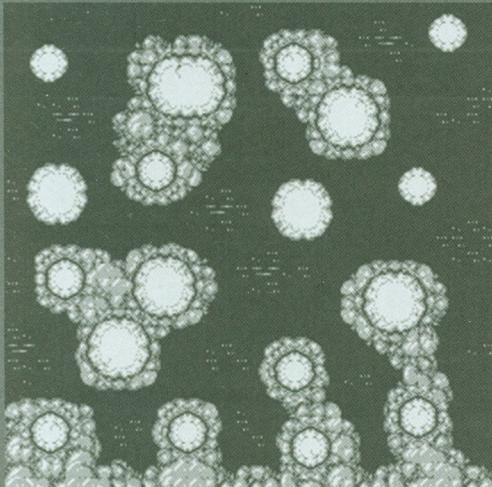
The intruder

侵入者

南米ジャブローに位置する難攻不落の連邦軍司令部。この要塞の進入口を敵の水中型MSに発見されてしまった。鍾乳石の立ち並ぶ地下水脈に潜り、敵を迎撃しなければならない。

MAP

水中「ジャブロー地下水脈」



水面のあちこちから鍾乳石が顔をのぞかせている。水中では移動スピードが遅くなってしまうのに加え、鍾乳石部分も移動の妨げとなるのがやっかいなMAPである。水陸両用MSを入手し、できるだけ運動性を上げて対処するしかないだろう。

■タイムリミット 3:00

■特殊条件 敵支援MSが出現
(MSM-04×2)

移動スピード低下がネックとなる

初の水中戦に望む前に、水陸両用MSを入手しておくこと。水中という特殊環境では通常の機体の能力を発揮することはできないからだ。さらにこのMAPは水中と陸上部分が入り組んで配置しているため、かなり移動しづらくなっている。そのため相手に接近することが難しく、一度接近するとなかなか引き離すことができない。この場合、まず機体の索敵能力をアップし、敵機を発見したら中～遠距離射撃で耐久力を削る。そして敵機が接近してきたら、近距離攻撃に切り替えてとどめを刺すようにするといい。

推奨
MS

▶ MSM-07 ズゴック

■対戦MS,パイロット



■パイロット

アカハナ



■パイロット

ジオン兵



■機体

MSM-04

■MSM-04について

MS-06のバーツを流用して開発された簡易量産型というべきMSM-04は、他の水陸両用MSに比べ装甲と武装は劣っている。しかしステルス性は高く、隠密行動で真価を発揮した。クロ以外の武器は命中率が低いので、接近しすぎなければ気にする必要はない。

耐久力：290・ジェネレーター容量：200



07

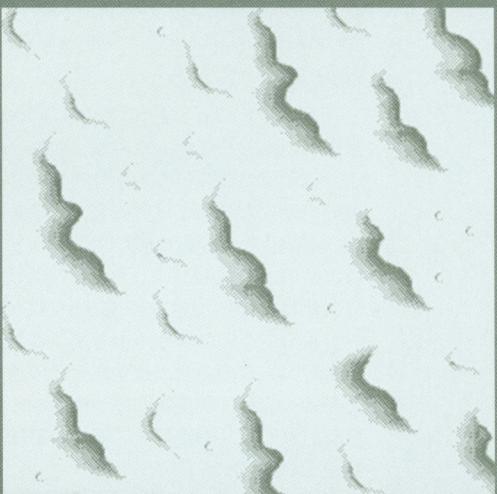
The desperate struggle on the desert

砂漠の死闘

ジオンの“蒼き巨星”ランバ・ラルがグフを駆り、特攻を仕掛けてきた。砂漠という過酷な環境での格闘戦に長ける戦士に対して、キミはどのように戦いかができるのだろうか？

MAP

砂漠「砂丘」



全面が砂漠というシンプルなMAPだが、それだけに戦いくいの場所である。MSの移動スピードが低下する上に障害物がないので、敵から身を隠すことも間合いを取ることもできない。運動性が低い機体には致命的なMAPといえるだろう。

- タイムリミット 3:00
- 特殊条件 敵支援MSが出現 (MS-06J×1)

危険な接近戦を避け、射撃で勝負

ランバ・ラルの搭乗するMS-07には近距離兵器(ヒートロッド、ヒートサーベル)と中距離兵器(85mm機関砲)が装備されている。これを比較すると攻撃力はほぼ同じながらも近距離兵器のほうが命中率がかなり高いのがわかる。つまりこの場合は近距離戦を避け、中～遠距離による射撃戦に持ち込んだほうがいいのだ。さらに地形が砂漠ということでMSの移動スピードも低下する。そのため敵機との間合いが取りやすく、接近される危険が少ない。運動性を上げておけば、さらに戦いややすくなる。



格闘戦の名手であるランバ・ラルに接近するには、高い装甲値と耐久力が必要。

推奨
MS

▶ RX-78 ガンダム

■ 対戦MS,パイロット



■ 機体 MS-07
■ パイロット ランバ・ラル



■ 機体 MS-06J
■ パイロット ジオン兵



■ MS-07について

MS-06Jをベースに開発された機体であり、陸戦能力と白兵戦に長ける。ヒートロッドとヒートサーベルの命中率がかなり高いので接近戦は危険。MS-07 / 耐久力：300・ジェネレーター容量：225 MS-06J / 耐久力：290・ジェネレーター容量：225



08

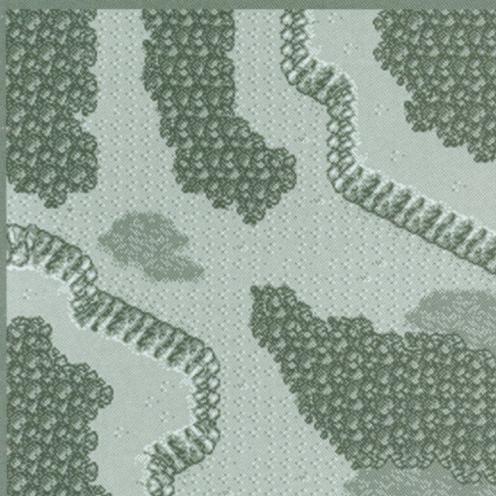
The black three team star

黒い三連星

夜の森林地帯を移動する3つの機影が発見された。それこそ三身一体の攻撃を得意とする黒い三連星の姿なのだ。新型MSドムの猛攻を前に、キミは耐え抜くことができるか!?

MAP

地上「森林地帯」



平地と森林地帯、丘が混在しているのが特徴的なMAP。平地部分は問題ないが、森林地帯や丘に入るととたんに移動スピードが低下してしまう。画面中央左寄りの多少広くなっているあたりで戦うことができれば地形を気にしなくていいのだが……。

推薦
MS

▶ MS-09 ドム

■ 対戦MS、パイロット

■パイロット
ガイア■パイロット
オルテガ■パイロット
マッシュ■機体
MS-09

■ タイムリミット 3:00

■ 特殊条件 敵支援MSが出現
(MS-09×2 オルテガ、マッシュ)

残りHPに要注意

同型機が3機出現するのだが、動きが素早く装甲も厚めなのがやっかいなところ。リーダーであるガイアを倒せばいいのだが、他の2機も果敢に攻撃してくるのでガイアだけ狙っていてはこちらの耐久力が持たなくなってしまう。まずは装甲値と耐久力を重点的に強化しておくこと。どれか1機がHP100を切るとジェットストリームアタックを仕掛けてくるので、各機のHPが100を切らないように攻撃目標を切り替えてギリギリまで減らし、一気に3機とも破壊する。可能ならジャイアントバズの射程外である近距離からの接近戦で戦おう。



命中率こそ低いが、当たったときのダメージが大きいジャイアントバズに注意。

■ MS-09について

MS-07に続く陸戦用MSとして開発された機体。重力下での活動制限への対策として脚部に熱核ジェットを装備。ホバリング走行を行なうことで高運動性を得た。主兵装にジャイアントバズを採用し、火力も増加している。耐久力：325・ジェネレーター容量：250



09

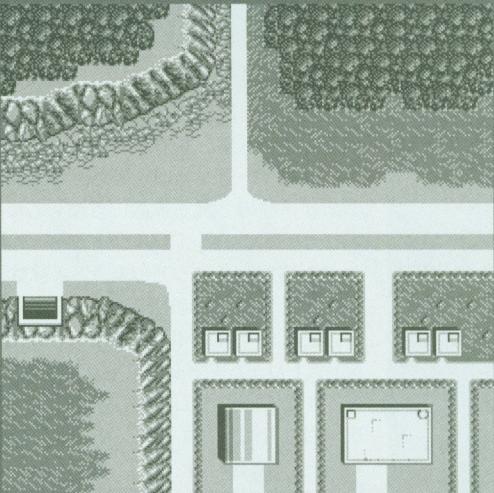
The press of keimpfer

強襲! ケンプファー!

中立コロニーにある連邦軍基地で開発されている新型ガンダムを奪うべく、サイクロプス隊が攻撃を仕掛けってきた。単体で迫り来る敵MSを迎撃すべく、キミはMSに乗り込む。

MAP

地上「in コロニー」



ステージ1と同じマップで戦うことになる。敵の移動スピードが速いので、できるなら障害物の多い市街地か移動スピードを低下させる森林地帯で戦うようにしたいところ。ただしその場合は自分の移動スピードも制限されることを忘れないように。

- タイムリミット 3:00
- 特殊条件 特になし

事前の機体選択が重要となる

強襲型に分類されるMS-18Eは高い運動性と豊富な実弾系の武装が特徴。高速で移動し、近～中距離のレンジを保ちながら立て続けに攻撃を仕掛けてくる。これに対抗するには、こちらも高い運動性を有するか、耐久力と装甲値を高めるかのどちらかとなる。ただし運動性ばかり高めてもダメージを受けてはしかたないので、シールドを標準装備している機体(もしくは装甲値の高い機体)を選び、さらに改造するとよい。そして中距離攻撃用の兵器を中心

に装備し、攻撃を仕掛けるようにしよう。

推奨
MS

RX78-NT1 アレックス

■対戦MS、パイロット



- 機体
- パイロット

MS-18E
カミンスキ

■MS-18Eについて

MS-18Eは1年戦争末期にジオン軍が開発したMSであり、ごく少数の機体が実戦に投入された。強襲型と呼ばれる機体には各部にスラスターが設置されている。さらに武器搭載用のウェポンラックも多数設置されていて、ケンプファー1機に多数の武器を搭載することが可能。ショットガン、ジャイアントバズ、パンツァーファウストなどの実弾系兵器が多い。

耐久力：360・ジェネレーター容量：350

自機の周囲を高速で周回しながら、自分の得意とするレンジで攻撃してくる。



10

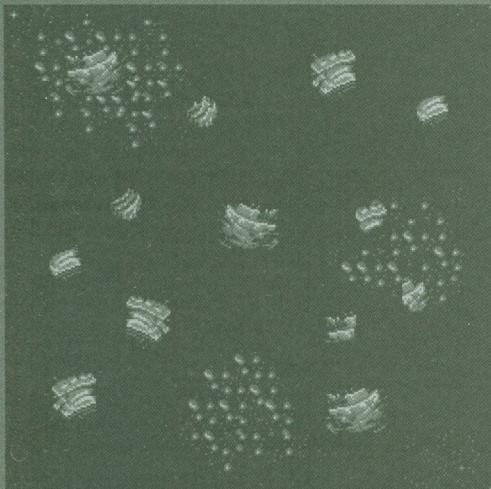
To be accidental is rustled

偶発的な戦い!

コンペイ島海域付近を哨戒中、友軍艦艇に敵艦が接近していることが判明した。撃破された艦船の残骸が浮かぶなか、キミと敵MSによるMS戦が開始されようとしている。

MAP

宇宙「忘れられた空間」



ステージ3と同じMAPだが、今回は複数の敵を相手にしなければならない。ところどころに浮かんでいたる残骸が障害物となるが、敵機に囲まれるとジャマな存在となる。特に岩塊が浮かんでいる場所では移動スピードが低下し、標的になりやすい。

推奨
MS

▶ MS-14A ゲルググ

■対戦MS、パイロット



■機体
■パイロット



MS-14Fs
シーマ・ガラハウ



■機体
■パイロット



MS-14F
ジオン兵
MS-14Fs
シーマ・ガラハウ
MS-14F
300
MS-14F/耐久力：355
・ジェネレーター容量：300

■タイムリミット 3:00

■特殊条件 敵支援MSが出現
(MS-14F×2)

支援機を倒してからシーマを狙う

シーマと支援兵が搭乗するMS-14Fはバランスの取れた機体であり、近距離ではビームサーベル、中距離ではビームライフルやマシンガンで攻撃可能。さらにシールドを装備しているのでこちらの攻撃を無効化することもある。このような機体が複数で攻撃をかけてくるので、まずは支援機を撃破することで敵戦力の弱体化を狙うようにしよう。1機でも撃破すればかなり有利になるので、その後ターゲットをシーマ機に移し攻撃を仕掛けろといい。装甲値と運動性を3～4段階改造すれば、さらに有利になる。



装甲値、持久力を高め、近距離での格闘戦で一気に片をつけてしまうのもいいだろう。

■MS-14Fについて

Fs型はMS-14のバリエーションのひとつであり、おもに運動性と装甲が強化されている。中～遠距離用ビームライフルと近距離用スパイクシールドを装備。MS-14Fs/耐久力：400・ジェネレーター容量：300 MS-14F/耐久力：355・ジェネレーター容量：300



The fear of the fight in water

11

水中戦の恐怖

敵の特務部隊であるサイクロプス隊が、新型ガンダムを奪うべく海中から攻撃を開始してきた。敵の作戦を阻止するべく、キミはMSで海中に身を投じることになる。

MAP

水中「軍港周辺」



MAP上部に海が広がり、下部には港が位置している。海と港では機体の移動スピードが大きく異なるのがポイント。また海には障害物がないが、港ではいくつかの建物が移動の妨げとなる。どちらの地形にも適応した機体に搭乗するのが重要なのだ。

- タイムリミット 3:00
- 特殊条件 敵支援MSが出現
(MSM-03C×1)

真の意味の水陸両用を目指す

海の広いMAPなので水中戦が主体になると思えるが、実際は海岸線で戦闘が行なわれることが多く、そのため陸での移動や戦闘もそこそこ発生する。よつて水中戦だけに特化した機体を選択すると思わぬ危機に陥ることがある。適性を改造して、地上戦にも適応した水陸両用MSを入手しておくといいだろう。また水中戦になると敵と自機の移動力が極端に低下する。相手よりも運動性が高ければ自分の得意なレンジを確保しやすいので運動性の増加も事前に忘れないようにならなくておくこと。

推奨
MS

▶ MSM-03C ハイゴッグ

■ 対戦MS、パイロット



- 機体 MSM-03C
- パイロット シュタイナー



- 機体 MSM-07E
- パイロット ジオン兵



■ MSM-07Eについて

MSM-07の上位機種であり、テスト運用を兼ねて実戦配備された機体。メガ粒子砲はビームカノンに換装され、攻撃力と弾数、次弾発射速度が強化された。MSM-07E / 耐久力：355・ジェネレーター容量：300 MSM-03C / 耐久力：325・ジェネレーター容量：300





12

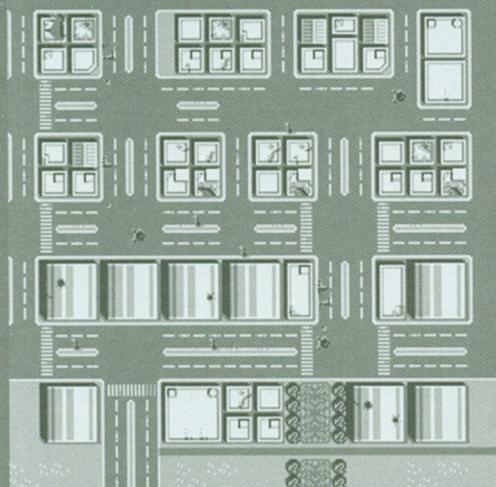
The defense of GUNTANK

ガンタンク防衛

脱出する敵戦艦を撃墜するために配備されたガンタンク部隊。これを破壊すべく1機の敵MSが迫り来る。鬼神のごとき動きを見せる敵から味方部隊を守りきらなければならない。

MAP

地上「市街地」



ビルが立ち並ぶ市街地が舞台となるMAP。建物の上を通じると移動スピードが低下し、敵機を見失う原因となってしまう。また防衛すべきRX-75の周辺に移動する妨げにもなるので、自機の運動性をかなり高め、素早く移動できるようにしておこう。

■タイムリミット 3:00

■特殊条件 RX-75の防衛
(全機破壊されると敗北)

敵を見失わないことが最重要課題

RX-75はMAP中央に2機配置していて、敵機が接近すると攻撃を開始するが、戦力としては期待できない。逆に敵に攻撃されて2機とも破壊されると敗北となってしまうので、できるだけ素早く敵に接近し、敵の攻撃目標を自機に集中させなければならない。そのためには運動性の強化が必要となる。また敵を見失うと攻撃できないばかりでなく、再びRX-75が標的となってしまう。索敵能力を高めて敵を見失わないようにし、中～遠距離においても攻撃できる態勢を整えておくといい。

推奨
MS

▶ RX-79(G)Ez8 ガンダムEz8

■対戦MS、パイロット

■機体
■パイロット

MS-07B3 ノリス・バッカード

■機体
■パイロットRX-75
連邦兵

敵の攻撃に耐えるためには、高い装甲値と耐久力も必要とされることになる。

■MS-07B3について

MS-07の運動性強化を主眼に改修されたカスタムマシン。運動性と装甲値、耐久力が増強されており、ベース機をはるかに上回る高性能を發揮する。MS-07B3／耐久力：300
・ジェネレーター容量：300 RX-75／耐久力：300・ジェネレーター容量：300

STAGE E

13

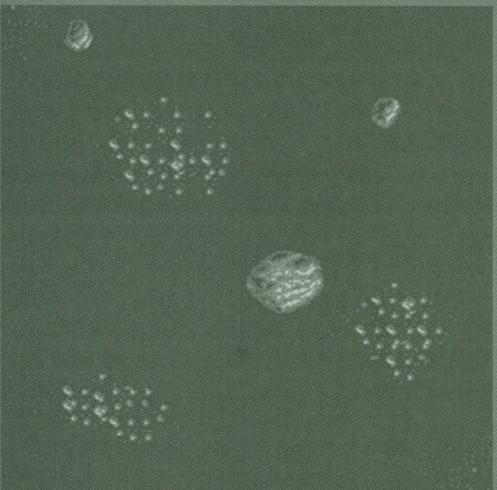
You are rustled.

己との戦い

中立コロニーを抜けたキミに対し、敵艦から12機のリックドムが襲いかかってきた。キミは持てる能力の全てを使い切り、できる限り多くの敵を撃破しなければならない。

MAP

宇宙「宇宙空間」



障害物となるものがほとんどないので戦いやすいMAPである。それだけにMAP中央の巨大な岩塊がジャマであり、移動するときのロスタイムを生む原因となる。岩塊の左側にある広いスペースで戦うことができれば運動性をフルに発揮できるだろう。

■タイムリミット 3:00

■特殊条件 敵MS(MS-09R)を7機以上撃破

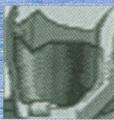
敵機より素早く行動することが重要

時間内に7機以上の敵を撃破するには、高い索敵能力と移動スピードが必要となる。敵より先にターゲットを発見し、自分の有利なレンジで先制攻撃を仕掛けるためだ。また1機に対してかけられる時間が少ないので命中率の高い武器を装備しておくことも必要だ。攻撃しても命中しないようではタイムリミット内に規定数を撃破することはできない。さらに付け加えると複数の敵機に囮まれて攻撃を受ける可能性があるので、装甲値と耐久力も2~3段階上げておくといいだろう。

推奨
MS

▶ MS-14C ゲルググキャノン

■対戦MS、パイロット



- 機体
- パイロット

MS-14C
ジオン兵

■MS-09Rについて

陸戦用MSであるMS-09を宇宙用に対応させたものがR型である。主な改装点は姿勢制御用スラスターの増設と推進用バニアの設置のみで、装甲や武装面は従来の機体をそのまま流用している。元々の機体性能が高いこともあり、ジオン宇宙軍の主力として配備された。武装はMS-09と同様であり、主兵装のジャイアントバズは命中率は低いが、中距離戦で高い攻撃力を発揮する。耐久力：350・ジェネレーター容量：250

高命中率の近距離兵器を使い、接近戦を中心に短時間で倒すことを心がけよう。



14

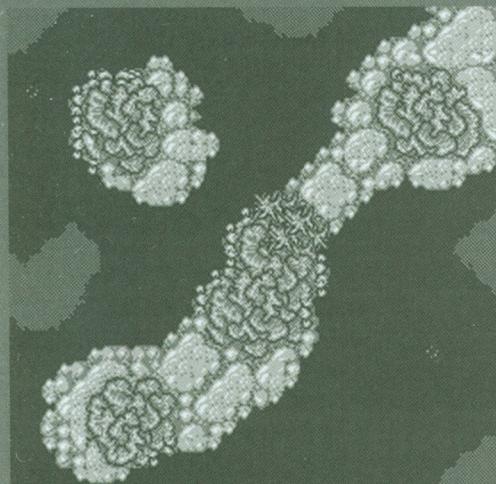
The encounter with MA

モビルアーマーとの遭遇

ジャブローへと向かう太平洋上において、敵MAからの攻撃を受けた。急速発進したキミは、慣れない水中で巨大MAと対峙することになる。果たしてヤツを倒せるのだろうか？

MAP

水中「水中」



MAPをふたつに分断するように溶岩流が走っているのが特徴的。この地帯に踏み込めば相手の移動スピードを封じることが可能となる。右下のエリアには障害物となるものが全くないので、運動性の高い機体にとっては活動しやすい場所となる。

■タイムリミット 5:00

■特殊条件 特になし

クローを避け、射撃戦で勝負する

MAM-07の主兵装はクローとミサイルランチャーと数は少ない。クローは近距離兵器、ミサイルランチャーは中～遠距離兵器であるが、どちらも同程度の火力の割にはミサイルランチャーのほうが命中率が低い。そのため戦うときには接近戦を避け、中～遠距離からの射撃戦に持ち込んだほうが有利である。しかし水中ではMAM-07のほうが運動性が高く、すぐに接近されてしまう。そのためには水陸両用MSを入手して運動性を高めるしかない。他のMSでは水中でのMAM-07の動きについていけないからだ。

推奨
MS

▶ MSM-07E ズゴックE

■対戦MS、パイロット



■機体

MAM-07

■パイロット フラナガン・ブーン

■MAM-07について

ジオン軍によって初めて開発されたMAがMAM-07。水中専用に開発されており、水の抵抗を極力減らすために独特な流線形ボディをしている。水中で不必要となる脚部を排し、腕部をボディに引き込むことで、他の水陸両用MSとは比べ物にならない運動性を獲得した。武装こそミサイルとクローと少ないものの接近戦でのクローは高い攻撃力と命中率を誇る。耐久力：455・ジェネレーター容量：400

STAGE

15

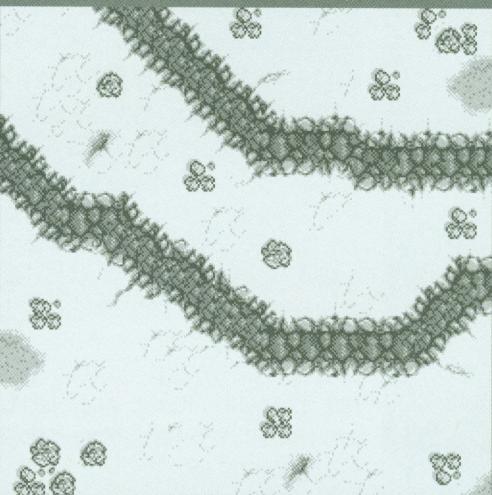
Loyalty is rustled.

大義ある戦い

北アフリカのキンバライド基地で1機のHLVの打ち上げ準備が進められていた。しかしその情報を察知した敵が打ち上げ阻止に乗り出す。キミは大義のために敵を撃破するのだ。

MAP

砂漠「キンバライド周辺」



砂漠地帯の中央と上部にMS用の塹壕がある。砂漠は移動スピードを低下させ、そのうえ塹壕の上ではさらにスピードが落ちる。そのためこの地形では無理に運動性を高めるのではなく、耐久力を重視した持久戦に持ち込むのがいいだろう。

推奨
MS

▶ MS-09G ドワッジ

■ 対戦MS、パイロット

■パイロット
コウ・ウラキ 連邦兵

■パイロット

■機体
RGM-79N■パイロット
連邦兵■機体
RGM-79N

■RGM-79Nについて

RGM-79のバリエーションのひとつで、士官クラスに配備される。トータルバランスに優れた機体。RGM-78N／耐久力：300・ジェネレーター容量：300 RGC-83／耐久力：315・ジェネレーター容量：300



ワイドショットやダブルといった連続技を使ってくるので残りの耐久力には注意しよう。

S T A G E

16

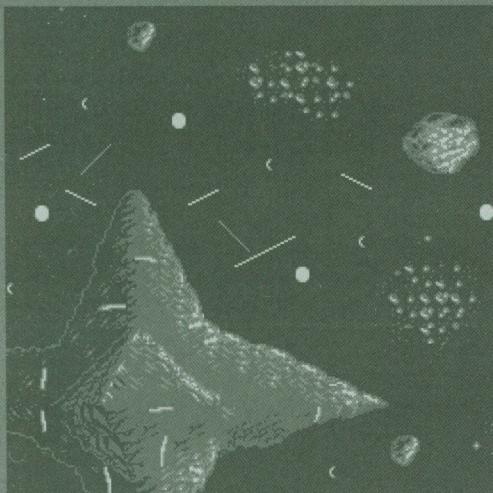
The mighty power

強大なる力

宇宙要塞ソロモンを舞台とするし烈な戦いに幕が引かれようとする時、要塞から巨大MAが発進した。戦艦以上の装甲と攻撃力をを持つ相手にキミは戦いを挑まなければならない。

MAP

宇宙「ソロモン」



ソロモン宇宙のMAPであり、背景に戦火が踊っているのが確認できる。ソロモン要塞の上では移動スピードが低下するので右上のフィールドで戦ったほうがいいだろう。ただしそこにも岩塊がいくつか散らばっているので移動するうえの障害となる。

推薦
MS

RX-78NT1 アレックス

■対戦MS,パイロット



■タイムリミット 5:00

■特殊条件 味方支援MSが出現
(RGM-79×1)

相手が消耗するまで持久戦に持ち込む

MA-08の強大な攻撃力は全登場 MS のなかでもトップクラスであり、接近戦のクロ一、中～遠距離攻撃用のメガ粒子砲がどんなレンジにいる相手でも捉えることができる。そのため真正面からぶつかっていっても勝ち目は薄い。ここは遠距離攻撃に優れ、シールドを装備した機体を入手。装甲値と耐久力を高め、遠距離攻撃でMA-08のエネルギー切れを待つ。エネルギーが切れればビームバリアが使用不可になるので、ダメージを与えやすくなるのだ。



ビームバリアはビーム兵器の攻撃力を半減するので、実弾系兵器を使うこと。

■MA-08について

ジャブロー攻略用に試作された超大型MA。大型メガ粒子砲、対空メガ粒子砲を装備。また機動兵器では初めてビームバリアを搭載し、ビーム攻撃を半減する。MA-08／耐久力：499・ジェネレーター容量：499 RGM-79／耐久力：290・ジェネレーター容量：250



17

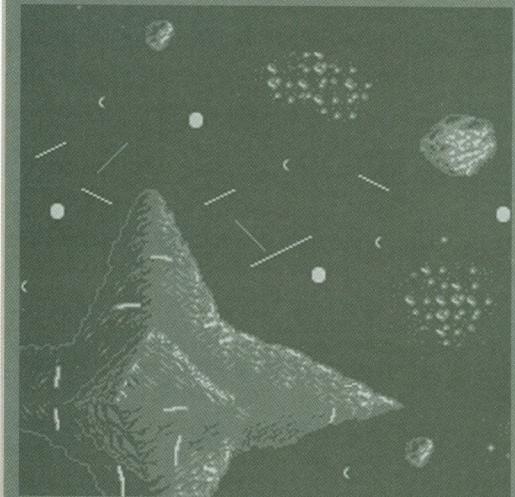
Nightmare again

悪夢 再び

かつてソロモンと呼ばれた地に再び
悪夢が甦ろうとしている。観艦式に
核を撃ち込むうとする“星の屑”作
戦を阻止するべく、キミは“ソロモ
ンの悪夢”の前に立ちはだかる。

MAP

宇宙「ソロモン」



ステージ16と同じソロモン宙域のMAPであり、MAPの特徴も変わらない。ただし今回は接近戦を中心としたほうが有利なので、ソロモン要塞の上で戦うようにしたい。要塞は巨大なので一度上に乗るとしばらくの間移動スピードを低下させられる。

- タイムリミット 3:00
- 特殊条件 敵支援MSが出現
(MS-09R×1)
(MS-21C×1)

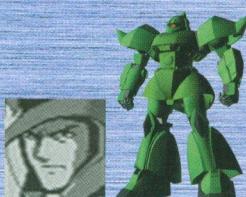
ガトーに攻撃を集中させる

エースの名を冠するガトーだけに確実に攻撃を命中させてくる。近距離ではビームソード、中～遠距離ではビームライフルを使ってくるのでどのレンジに移動しても回避は不可能。そこで無理に回避はせずにこちらも果敢に攻撃したほうがいい。得意とするレンジに移動して互いに攻撃をくり返すことになるので、装甲値と耐久力は十分に上げておくこと。またシールドを装備した機体ならば攻撃を無効化することもできる。敵支援機も登場するが、ここはガトーひとりに照準を合わせて攻撃するようにしたい。

推奨
MS

▶ MS-14JG ゲルググJ

■対戦MS.パイロット



■機体 MS-14A
■パイロット アナベル・ガトー



■機体 MS-09R
■パイロット ジオン兵



■MS-14Aについて
ジオンで初めてビーム兵器を装備した機体で、中～遠距離火力が増加。MS-14A／耐久力：355・ジェネレーター容量：300
MS-09R／耐久力：350・ジェネレーター容量：250 MS-21C／耐久力：390・ジェネレーター容量：225





18

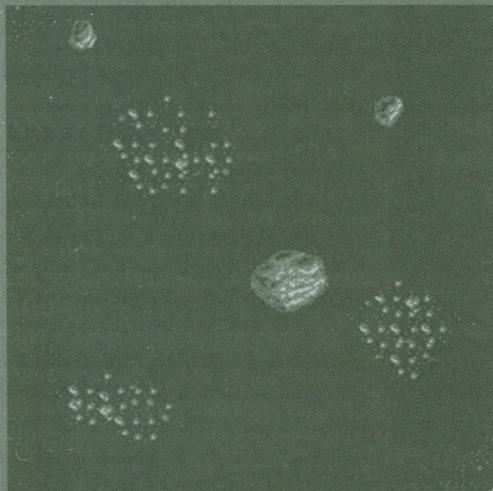
The pointed hat

とんがり帽子

コンペイ島の周辺で起こる謎の連続撃墜事件。その原因を調査すべく哨戒任務についていたキミは謎のMAを発見する。強いプレッシャーを発する敵にキミは勝利することができるか。

MAP

宇宙「宇宙空間」



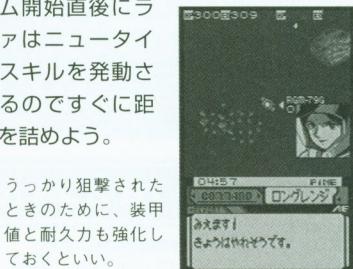
ステージ13と同じMAPであり、他のMAPと比べて障害物となるものが少ないので特徴。MAN-08は運動性が高いので移動スピードを低下させる効力のある地形が欲しいのだが、中央部分の岩塊以外はあまり効果が望めそうにないのが問題である。

■タイムリミット 5:00

■特殊条件 敵支援MSが出現
(MS-14S×1)

近距離戦に持ち込めば安全だ

MAN-08の装備はビットとメガ粒子砲だが、どちらも中～遠距離兵器であり近距離攻撃はできない。つまり近距離まで接近すればMAN-08には攻撃手段がなくなるというわけだ。逆に中～遠距離でのビットの攻撃は命中率が高く、ララアがニュータイプスキルを発動させるとさらに高くなる。そのため機体運動性ができるだけ高くして、MAN-08の動きにピッタリといいくことが重要となる。そのうえで近距離兵器を使って攻撃しよう。また、ゲーム開始直後にララアはニュータイプスキルを発動させるのですぐに距離を詰めよう。

推奨
MS

▶ MS-14F ゲルググM

■対戦MS,パイロット



MAN-08
ララア・サン



MS-14S
シャア・アズナブル2

■MAN-08について

フランガン機関によって研究が進められたサイコミュを搭載した試作MA。無人攻撃機ビットを制御、中～遠距離攻撃を行なうが、近距離用兵器を持たない。MAN-08／耐久力：475・ジェネレーター容量：400 MS-14A／耐久力：355・ジェネレーター容量：300

STAGE E

19

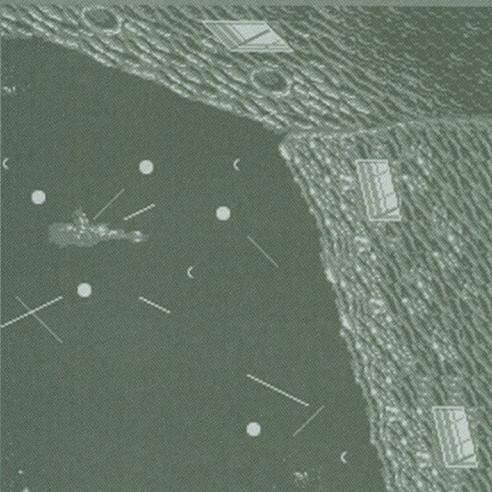
The great conclusion

大きいなる結末

宇宙要塞ア・バオア・クーでの戦闘の最中、キミは覚えのあるプレッシャーを感じた。それこそが“赤い彗星”の操るMSだ。いま、因縁の対決に終止符が打たれようとしている。

MAP

宇宙「ア・バオア・クー」



ア・バオア・クー近傍の戦闘海域を舞台としたMAP。右側から上部にかけてア・バオア・クーの一部が見えているのが特徴である。中央から左側については障害物となるものは全くないので、高い運動性を発揮した戦闘が可能となっている。

■タイムリミット 5:00
■特殊条件 特になし

有線式サイコミュの射程外で戦う

ついにニュータイプ能力に目覚めたシヤアは全レンジにおいて高い攻撃力を誇り、特に中～遠距離での射撃には高い命中率を発揮する。そんなシヤアの唯一のウィークポイントは近距離攻撃用兵器の火力が弱いことだ。つまりMSN-02のスピードについていける運動性を持った機体で接近戦を行なえば、大ダメージを受けずにすむことになる。とはいっても近距離は頭部メガ粒子砲の射程内なので装甲値と耐久力も増加しておこう。シヤアはHPが100を切るとニュータイプスキルを発動させる。ギリギリまで減らして一撃で決めたい。

推奨
MS

RX-78 ガンダム

■対戦MS,パイロット



■機体 MSN-02
■パイロット シヤア・アズナブル3

■MSN-02について

MAN-08で得たデータを元に開発されたニュータイプ専用MS。開発途中に急速、戦線投入されたため、両脚部がない他、一部装備が施されておらず、全体としての完成度は80%程度。ただし性能的には全く問題なく、RX-78を凌駕するほどの機動性と火力を発揮。両腕の有線式サイコミュハンドを用いてのオールレンジ攻撃得意とするが、ビームソードなどの接近戦兵器を装備しない。耐久力：490・ジェネレーター容量：400

SYSTEM
CUSTOM

STAGE

MS LIST

CHARACTER

WARNING
DISCLAIMER



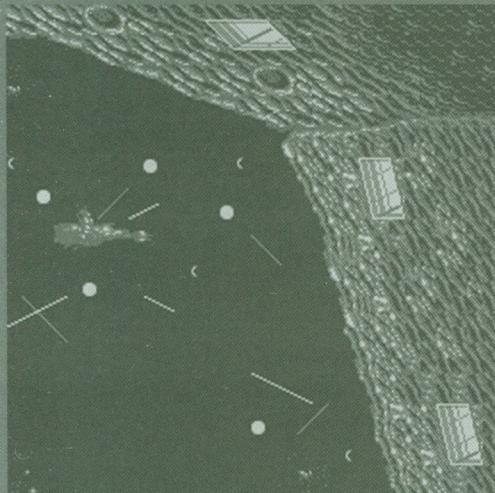
20

Mobile Suit GUNDAM

モビルスーツ ガンダム

全ての決着をつけるべく、ア・バオア・クーでの戦いは続く。そんな最中、キミの目前に1機のMSが現われる。あれこそが数々の激戦をくぐり抜けてきたガンダムの姿なのだ。

MAP／宇宙「ア・バオア・クー」



ステージ19と同じMAPであり、障害物が少ないので運動性を活かした戦いが可能となる。逆に考えれば運動性の低い機体では相手の動きについていけずに一方的に攻撃されることになりかねない。出撃前の準備で機体性能を整えておくこと。

推奨
MS

RX-78NT1 アレックス

■対戦MS、パイロット



■機体
■パイロット

RX-78
アムロ・レイ

■RX-78について

V作戦の一環として開発された連邦軍製MS。ルナチタニウム製のボディはジオン主力機のMS-06の攻撃を受け付けず、攻撃面では戦艦クラスの火力を誇るビームライフルを携行する。トータルバランスに優れた機体であり、近距離から中、遠距離攻撃用兵器を装備している。またパイロットのアムロがニュータイプ能力を発揮すると命中率、回避率が飛躍的に増大することになる。耐久力：350・ジェネレーター容量：325

■タイムリミット 5:00
■特殊条件 特になし

今までのノウハウを全てつぎ込む！

MSとして非常にバランスのとれた機体であるRX-78とエースパイロットのアムロという最強の組み合わせを相手にするには、機体の改造だけでは不十分。シングルモードで充分にパイロット能力を上昇させ、機体も運動性と装甲値、耐久力をバランスよく強化しておくこと。アムロもHPが100を切るとニュータイプスキルを発動させ、こちらの攻撃を回避してしまうので、できるだけ命中率の高い近距離用兵器で戦おう。さらに相手の攻撃を無力化するシールドを装備し、防御力も高めることを忘れないように。



ビームライフルの射程を避け、一気に接近して格闘戦に持ち込んでしまおう。

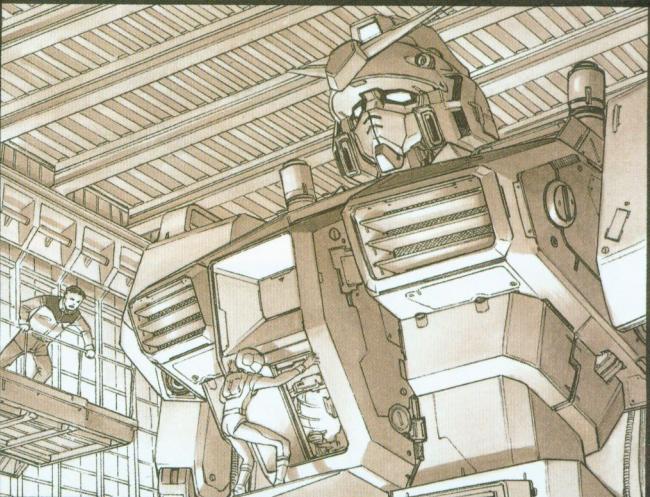
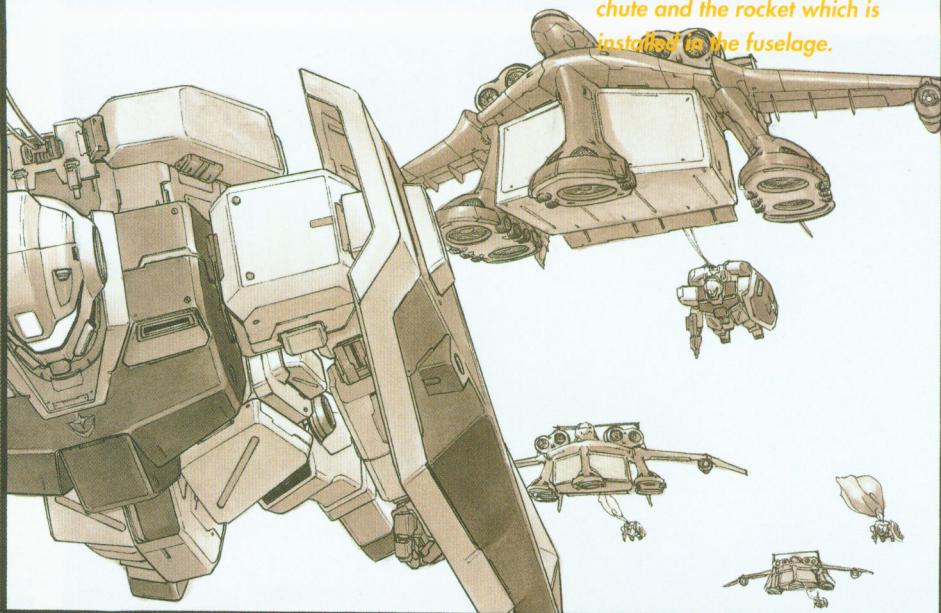
4th File

Registration MS and PILOT name paragon

MS & バイロット名鑑

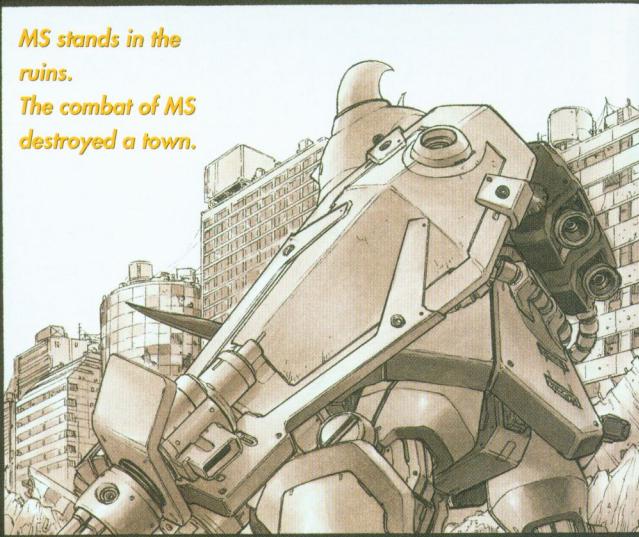
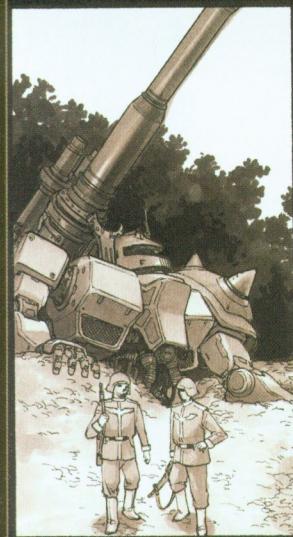
MS which are carried by the transportation plane descends to the goal spot.

MS can land safely with the parachute and the rocket which is installed in the fuselage.



MS stands in the
ruins.

The combat of MS
destroyed a town.



The MS creep move undersea depth.
The strategy tries to be begun by the
direction from the leader machine.

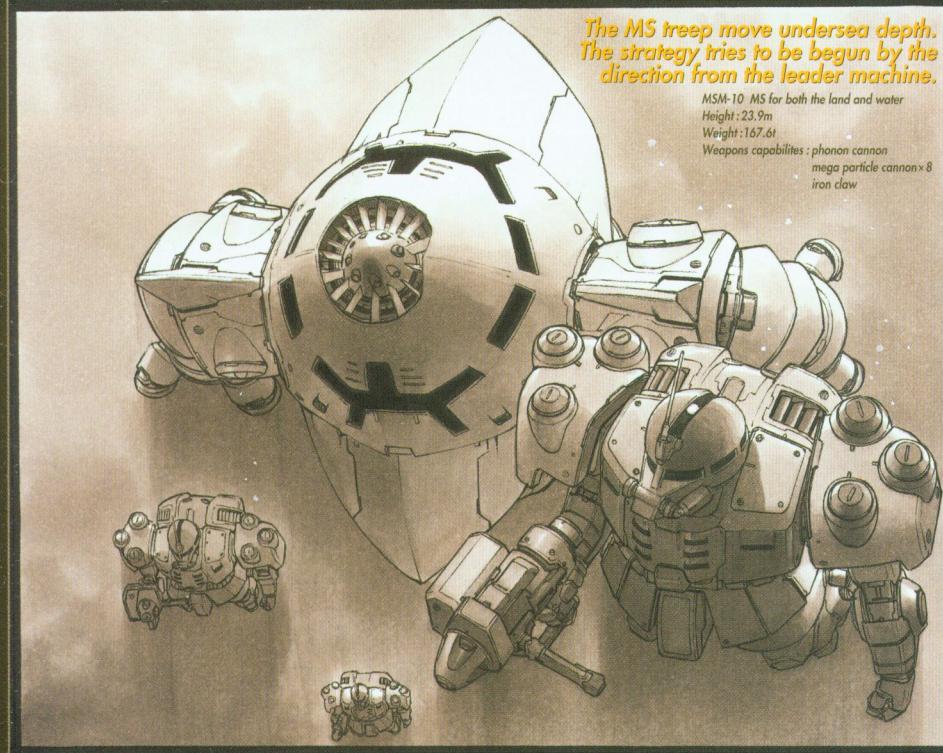
MSM-10 MS for both the land and water
Height: 23.9m

Weight: 167.6t

Weapons capabilities : phonon cannon

mega particle cannon × 8

iron claw





MSVS登録機体データ

『MSVS』には宇宙世紀0079～0083にかけて登場した代表的MSのデータが登録されている。これらはDPを支払うこと入手することができ、模擬戦闘に参加させることができるのである。ここで各機体の能力をリストアップしておくので、能力と武装を確認しつつ、どの機体に搭乗するかを見極めてもらいたい。

機体データの見方

1 機体番号

2 機体名称

3 機体系列

4 機体外観

5 スペック

6 プロフィール

7 登場作品

8 基本データ

9 適性

10 武器リスト

ボール

RB-79

ボール

ボール系

MSVS

モービルアーマー

エムエスブイエス

HEIGHT

WEIGHT

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmキャノン	固定	16~60	30	40	50	70	—
アーム	固定	0~15	16	50	3E	35	パイロット負傷

- 1 機体番号 MSの正式型番号
- 2 機体名称 MSの通称
- 3 機体系列 16種類に分類されるタイプを表示
- 4 機体外観 MSのグラフィックを表示
- 5 スペック MSの全長(m)、乾燥重量(t)で表示
- 6 プロフィール MSの簡単な解説
- 7 登場作品 MSが登場した原作タイトル
- 8 基本データ MSの基本データを表示
- 価格 MS入手に必要となるDP
- モデルエンジ額 上位機種に買い換えるときに必要なDP
- 耐久力 MSのヒットポイント
- ジェネレーター容量 MSのエネルギー量
- 連動性 MSの素早さ
- 装甲値 MSの装甲の厚さ
- 索敵能力 敵機を発見する能力
- サイズ 機体の大きさを5段階で表示
Sが最小、XLが最大となる

- 9 適性 MSが得意とする地形を4段階で表示
Aが得意、Bが普通、Cが不得意、Dは使用不可
- 10 武器リスト MSに搭載されている武器一覧
○がついているものは初期装備
武器の有効射程
【×】は○回分攻撃可能を表わず
武器を使ったときの命中率
搭載している弾数
Eのついているものは攻撃するごとにエネルギーを消費する
次の弾を発射するまでの時間
大きいほど次弾を撃つまでの時間が長い
■ 発生する効果 武器が命中したときに発生する追加効果





HEIGHT 12.8m
WEIGHT 17.2t

価格	800	運動性	30	
モデルチェンジ額	—	装甲値	16	
耐久力	250	索敵能力	40	
ジェネレーター容量	170	サイズ	S	
適性	宇宙 A	地上 D	砂漠 D	水中 D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmキャノン	固定	16~60	30	40	50	70	—
アーム	固定	0~15	16	50	3E	35	パイロット負傷

RB-79K

ボール改

RB-79タイプ



HEIGHT 12.8m
WEIGHT 17.2t

価格	950	運動性	30
モデルチェンジ額	500	装甲値	18
耐久力	260	索敵能力	40
ジェネレーター容量	175	サイズ	S

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
180mmキャノン	固定	16~60	20×2	40	50	70	—
アーム	固定	0~15	16	50	3E	35	パイロット負傷

RX-75

ガンタンク

RX-75タイプ



HEIGHT

15.6m

WEIGHT

56.0t

長距離砲撃戦を主体とするMS。120mm低反動キャノン門とポップミサイルによる中～遠距離攻撃で威力を発揮する。その反面、キャタピラによる移動は機動力が低く、近距離兵器を有しないことから接近戦は得意ではない。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	1700	運動性	40
モデルチェンジ額	500	装甲値	24
耐久力	300	索敵能力	60
ジェネレーター容量	300	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
C	A	B	D	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmキャノン	固定	41～85	60	40	20	78	—
40mmガンランチャー	固定	16～30	10×4	45	30	28	—

RMV-1

ガンタンクⅡ

RX-75タイプ



HEIGHT

15.2m

WEIGHT

98.4t

RX-75を局地防衛用として再設計した機体。そのためMSというよりは戦闘車両としての色合いが強いのが特徴。武装も全般的に強化されているが、あいかわらず近距離兵器は搭載されていないので接近戦には不向きである。

登場作品 MSV

価格	1500	運動性	40
モデルチェンジ額	500	装甲値	25
耐久力	300	索敵能力	64
ジェネレーター容量	300	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	A	B	D	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmキャノン	固定	50～85	60	40	20	75	—
ミサイルランチャー	固定	31～50	15×3	40	5	45	—
180mmロケットポッド	固定	41～60	12×4	45	10	40	—

RX-77

ガンキャノン

RX-77タイプ



HEIGHT

18.1m

WEIGHT

51.0t

中距離支援用MSとして開発されたRX-77は240mmキャノン2門とビームライフルを装備。装甲が厚い分、運動性は劣るが中距離戦において高い能力を発揮する。肩部キャノンはミサイルランチャーに換装可能となっている。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	2500	運動性	50
モデルチェンジ額	—	装甲値	32
耐久力	315	索敵能力	58
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
B	A	B	D	

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
240mmキャノン	肩○	40~70	25×2	50	30	60	—
ミサイルホッド	肩	35~65	20×2	60	40	45	—
ビームライフル	固定	26~42	40	60	20	55	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	40	30	25	スタック

RX-77-3

ガンキャノン重装型

RX-77タイプ



HEIGHT

17.5m

WEIGHT

58.6t

RX-77を改修、量産化を前提に再開発された機体。肩部のキャノン砲を炸薬式からビーム式に変更することで火力の強化を計っている。また近距離兵器不足を補うため、腰部に手投げ式のグレネード弾を搭載している。

登場作品 MSV

価格	2300	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	34
耐久力	315	索敵能力	64
ジェネレーター容量	325	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
B	A	B	D	

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	固定	26~48	40	60	20	55	—
ビームキャノン	固定	35~65	28×2	50	30	65	—
ハンドグレネード	固定	30~45	16	70	10	38	パイロット負傷
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	40	30	25	スタック

RX-77D

量産型ガンキャノン

RX-75タイプ



18.0m

WEIGHT

45.0t

価格	1700	運動性	60	
モデルチェンジ額	500	装甲値	28	
耐久力	300	索敵能力	58	
ジェネレーター容量	275	サイズ	L	
適性	宇宙 A	地上 A	砂漠 C	水中 D

RX-78

ガンダム

RX-78タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

43-4t

価格	3000	運動性	70
モデルチェンジ額	—	装甲値	32
耐久力	350	索敵能力	58
ジェネレーター容量	325	サイズ	L
適性	宇宙	地上	砂漠
			水中

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	右手○	26~60	40	80	30	50	—
ハイパー・バズーカ	右手	26~70	50	50	20	60	—
ハイパー・ハンマー	右手	20~50	45	45	5E	55	パイロット負傷、スタン
ガンダムシールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性+
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	28	75	25E	42	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	50	30	25	スタック

FA-78-1

フルアーマーガンダム

RX-78タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

62.5t

RX-78の装甲強化案として計画された機体。機体各部に増加装甲を施すことで耐弾能力の増加を図った。武装面でも背部にビームキャノンを装備することで強化しているが、その反面、機体の運動性は低下している。

登場作品 MSV

価格	5000	運動性	60
モデルチェンジ額	2000	装甲値	39
耐久力	350	索敵能力	60
ジェネレーター容量	375	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
A	B	C	D	

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームガン	固定	26~42	30×2	50	25	48	—
240mmキャノン	固定	40~70	48	60	20	60	—
ビームサーベル	固定	0~20	28	60	25E	45	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	50	30	25	スタック

RX-78NT1

アレックス

RX-78タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

40.0t

RX-78の試作4号機をニュータイプ専用機に改修したMS。関節部のマグネットコーティングと機体各部に増設されたアポジモーターにより機動力向上に成功。また増加装甲のチョバムアーマーを装備することで防御力も高められる。

登場作品 機動戦士ガンダム0080

価格	5500	運動性	60
モデルチェンジ額	2500	装甲値	33
耐久力	420	索敵能力	64
ジェネレーター容量	350	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
A	A	B	D	

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	固定	26~60	45	70	30	45	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+5、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
チョバムアーマー	ボディ○	—	—	—	—	—	装甲値+10、運動性-25
装備なし	ボディ	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	30	80	28E	38	—
90mmガトリングガン	固定	20~48	14×3	70	30	35	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	50	30	25	スタック

RGM-79

ジム

RGM-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

41.2t

試作機であるRX-78の機体構造を簡略化することで生産性を高めたMS。ビームスプレーガンとビームサーベル、シールドを標準装備した機体はトータルバランスに優れ、ジオンのMS-06同様、多くのバリエーションが生産された。

登場作品 機動戦士ガンダム0080

価格	1500	運動性	50
モデルチェンジ額	—	装甲値	21
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	250	サイズ	L

適性

宇宙

地上

砂漠

水中

A

A

B

D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームスプレーガン	右手○	26~55	35	70	30	48	—
120mmマシンガン	右手	26~55	15×3	65	30	38	—
ハイパーバズーカ	右手	26~65	62	40	20	60	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	65	25E	45	—
60mmバーレカン	固定	10~25	6×3	30	30	25	スタック

RGM-79(G)

ジム陸戦型

RGM-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

58.8t

RGM-79の先行量産タイプであり、重力下での作戦行動用にカスタマイズされている。ミサイルランチャー、ロケットランチャー、マシンガンと中～遠距離攻撃用の武装が充実しており、近距離戦用にビームサーベルも装備している。

登場作品 機動戦士ガンダム第08MS小隊

価格	2000	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	27
耐久力	300	索敵能力	42
ジェネレーター容量	250	サイズ	L

適性

宇宙

地上

砂漠

水中

D

A

B

C

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
100mmマシンガン	右手○	17~55	12×3	50	30	38	—
バズーカ	右手	17~65	50	40	20	62	—
ミサイルランチャー	右手	17×60	40	65	25	55	—
ビームサーベル	固定	0~16	25	70	25E	45	—

RX-79(G)

ガンダム陸戦型

RGM-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

52.8t

RX-78の先行量産機であり、同機開発で生じた余剰パーツを流用して生産された。地上用量産機とはいえRX-78に次ぐ高い能力を誇り、ビームライフルをはじめとする様々な武装のバリエーションを使いこなすことが可能である。

登場作品 機動戦士ガンダム第08MS小隊

価格	2500	運動性	60
モデルチェンジ額	500	装甲値	32
耐久力	350	索敵能力	50
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	D	A	B	C

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	右手○	21~60	40	60	30	58	—
バズーカ	右手	21~65	50	40	20	62	—
100mmマシンガン	右手	17~55	12×3	50	30	38	—
ミサイルランチャー	左手	21~60	40	65	25	55	運動性-20
装備なし	左手○	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	70	25E	45	—
マルチランチャー	固定	15~20	10	45	30	35	スタック

RX-79(G)Ez8

ガンダムEz 8

RGM-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

53.5t

RX-79(G)をベースに前線部隊がカスタマイズを施した陸戦用MS。そのため実機データが不足しており、シミュレーター用にはA.E.技術陣による予測データが含まれる。装甲形状を変更させ耐弾性の向上と軽量化を施しているのが特徴。

登場作品 機動戦士ガンダム第08MS小隊

価格	2700	運動性	60
モデルチェンジ額	500	装甲値	32
耐久力	350	索敵能力	50
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	D	A	B	C

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	右手○	26~60	43	60	30	58	—
100mmマシンガン	右手	26~55	12×3	50	30	38	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	70	25E	45	—
12.7mm機銃	固定	0~25	4×3	40	30	10	スタック

RGM-79G

ジムコマンド

RGM-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

43.5t

RGM-79系のバリエーションのひとつであり、コロニーに配備されたG型、宇宙戦士様のGS型などがある。外観が多少異なるものの性能的にはRGM-79と大差ない。武装が豊富なところはRGM-79系の特徴を受け継いでいる。

登場作品 機動戦士ガンダム0080

価格	1600	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	21
耐久力	300	索敵能力	45
ジェネレーター容量	250	サイズ	L

適性

宇宙

地上

砂漠

水中

A

A

B

D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームガン	右手○	26~55	35	50	30	48	—
90mmマシンガン	右手	26~50	8×4	60	40	38	—
ハイパーバズーカ	右手	26~65	52	40	20	60	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	70	25E	45	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	40	30	25	スタック

RGM-79N

ジムカスタム

RGM-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

41.2t

RGM-79の性能向上型であり、主にジェネレーター出力の増加とアボシモーター増設による機動力強化を施された機体。ジム系MSのなかでもRX-78に次ぐ高性能を誇るが、主力武装の多くはビーム系ではなく実弾系るのが特徴である。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	2200	運動性	60
モデルチェンジ額	600	装甲値	25
耐久力	300	索敵能力	50
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性

宇宙

地上

砂漠

水中

A

A

B

D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ジムライフル	右手○	26~60	16×3	65	30	52	—
120mmマシンガン	右手	26~55	15×3	65	30	38	—
バズーカ	右手	26~65	52	40	20	60	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	70	25E	45	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	45	30	25	スタック

RGM-79Q

ジムクウエル

RGM-79タイプ



HEIGHT
18.1m
WEIGHT
40.5t

宇宙世紀0083にジャミトフ・ハイマンにより結成された連邦軍内組織“ティターンズ”に少数配備された機体。基本性能はジムカスタムと大差ないものの、機体カラーがダークグレー系統(ティターンズカラー)で統一されている。

登場作品 MSV

価格	2300	運動性	60
モデルチェンジ額	500	装甲値	25
耐久力	310	索敵能力	52
ジェネレーター容量	250	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
A	A	B	D	

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ジムライフル	右手○	26~60	16×3	65	30	52	—
120mmマシンガン	右手	26~55	15×3	65	30	38	—
バズーカ	右手	26~65	52	40	20	60	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	70	25E	45	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	45	30	25	スタック

RGM-79(PWD)

パワードジム

RGM-79タイプ



HEIGHT
18.0m
WEIGHT
46.6t

連邦軍の実験用MSであり、ジムタイプの機動性強化を目的として開発された特別機。背部のパワードパックと脚部の新型ショックアブソーバにより同系統の機体を上回る運動性を発揮する。実験機のため正式機体番号を持たない。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	2200	運動性	70
モデルチェンジ額	700	装甲値	27
耐久力	300	索敵能力	48
ジェネレーター容量	225	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	A	B	D	

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
90mmマシンガン	右手○	26~50	8×4	60	40	38	—
バズーカ	右手	26~65	52	40	20	60	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~20	28	70	25E	45	—
60mmバルカン	固定	10~25	6×3	40	30	25	スタック



WARNING SYSTEM

RGC-80

ジムキャノン

RX-77タイプ



HEIGHT

17.8m

WEIGHT

49.9t

RGM-79を砲撃仕様に再設計した機体。右肩にRX-77と同様の240mmキャノン砲を装備。さらにビームライフルを装備する他、装甲面も強化されている。そのため運動性が低く、総合性能としてはバランスが悪くなってしまった。

登場作品 MSV

価格	1200	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	21
耐久力	290	索敵能力	58
ジェネレーター容量	250	サイズ	L

適性	宇宙 B	地上 A	砂漠 C	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームスプレーラン	固定	26~55	35	65	30	48	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
240mmキャノン	固定	40~70	45	50	30	60	—
60mmバレカン	固定	10~25	6×3	30	30	25	スタック

RGC-83

ジムキャノンII

RX-77タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

47.3t

少数生産されたジムキャノンのデータをRGM-79にフィードバックすることで再設計した中距離支援用MS。ジムキャノンとガンキャノンの統合機体で、ビーム式キャノンを2門装備する他、格闘戦用にビームサーベルを装備している。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	1800	運動性	60
モデルチェンジ額	500	装甲値	25
耐久力	315	索敵能力	64
ジェネレーター容量	300	サイズ	LL

適性	宇宙 A	地上 A	砂漠 B	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ジムライフル	固定	26~60	16×3	65	30	52	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームキャノン	固定	35~65	28×2	55	30E	65	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	70	25E	45	—
60mmバレカン	固定	10~25	6×3	40	30	25	スタック

RGM-79SC

ジムスナイパーカスタム

RGM-79タイプ



HEIGHT

17.7m

WEIGHT

44.2t

RGM-79の性能向上型であり、熟練パイロット用として少數が配備された。長距離狙撃用のスナイパーカスタムは相手の射程範囲外からの攻撃が可能。また近～中距離攻撃用としてハンドビームガン、ビームサーベルを装備する。

登場作品 MSV

価格	2200	運動性	50
モデルチェンジ額	700	装甲値	24
耐久力	290	索敵能力	60
ジェネレーター容量	250	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	A	B	C	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
スナイパー・ビームライフル	固定	41～75	50	85	25	80	—
ハンドビームガン	固定	26～40	20	60	15E	40	—
ビームサーベル	固定	0～25	25	75	25E	45	—

RGM-79SP

ジムスナイパーII

RGM-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

45.0t

ジムスナイパーカスタムの改修機であり、長距離狙撃能力が強化されている。頭部バイザーに装備されたレーザーセンサーと電子光学式高倍率カメラにより、スナイパー・ライフルの命中率を高めることに成功している。

登場作品 機動戦士ガンダム0080

価格	3000	運動性	60
モデルチェンジ額	800	装甲値	25
耐久力	315	索敵能力	70
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	A	A	B	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
スナイパー・ビームライフル	固定	26～60	45	85	20	82	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0～25	25	70	25E	45	—

RAG-79

アクアジム

RAG-79タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

49.5t

RGM-79をベースに急速開発された連邦軍の水中用MS。ビーム兵器の威力が減退する水中戦用に魚雷とミサイルポッドで武装している。しかし一タルバランスが極めて悪く、ジオンの水中用MSに比べると能力的には劣っている。

登場作品 MSV

価格	1350	運動性	50
モデルチェンジ額	—	装甲値	21
耐久力	290	索敵能力	45
ジェネレーター容量	225	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	C	D	D	A

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ミサイルランチャーガン	固定	25~55	15×4	40	45	42	—
魚雷	固定	42~65	50	30	20	60	—
ビームピック	固定	0~20	25	70	25E	45	—

RAG-79-G1

ガンダイバー

RAG-79タイプ



HEIGHT

18.3m

WEIGHT

47.7t

RAG-79の設計を見直し、再開発した機体。頭部がRX-78に似ているためにこの名称となった。性能的にはわずかにアップしたにとどまるが、武装は強化されており、特に水中で使用可能な偏光ビームライフルが装備されている。

登場作品 MSV

価格	1800	運動性	60
モデルチェンジ額	500	装甲値	28
耐久力	300	索敵能力	50
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	C	D	D	A

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
偏光ビームライフル	固定	25~55	40	60	30	50	—
ハーブーンガン	固定	21~38	25×4	70	15	45	—
魚雷	固定	30~65	50	40	12	60	—
ビームピック	固定	0~20	25	70	25E	45	—

MS-05

ザク I

MS-06タイプ



HEIGHT

17.5m

WEIGHT

50.3t

価格	1000	運動性	40
モデルチェンジ額	—	装甲値	15
耐久力	275	索敵能力	40
ジェネレーター容量	175	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	A	B	B	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
105mmマシンガン	右手○	17~50	13×3	45	35	38	—
ザクバズーカ	右手	17~65	50	50	20	62	—
ヒートホーク	固定	0~16	20	65	10E	42	—
ショルダータックル	固定	0~16	18	80	5E	35	—

MS-06F

ザク II

MS-06タイプ



HEIGHT

17.5m

WEIGHT

58.1t

価格	1500	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	21
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	225	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	A	B	C	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmマシンガン	右手○	21~55	15×3	48	50	38	—
ザクバズーカ	右手	21~65	50	55	20	62	—
ヒートホーク	固定	0~20	20	70	10E	42	—



MS-06J

ザクII陸戦型

MS-06タイプ



HEIGHT

17.5m

WEIGHT

56.2t

宇宙空間用に開発されたF型を地上用に改修した機体をJ型と呼び。空間戦闘に必要な装備を外し、新たにスラスターや冷却器を装備することで重力下での活動が可能となった。基本性能はMS-06と同じだが、武装は追加されている。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	1550	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	21
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	225	サイズ	L

適性

宇宙
D地上
A砂漠
B水中
C

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmマシンガン	右手○	21~55	15×3	48	50	38	—
ザクバズーカ	右手	21~65	50	55	20	62	—
マゼラトップ砲	右手	37~70	60	45	20	70	—
ミサイルポッド	脚○	30~50	30	60	12	45	—
装備なし	脚	—	—	—	—	—	—
クラッカー	固定	30~45	6×4	70	10	38	スタン
ヒートホーク	固定	0~20	20	70	10E	42	—

MS-06R1

高機動型ザク

MS-06タイプ



HEIGHT

17.5m

WEIGHT

56.8t

MS-06のバリエーションのひとつであり、空間戦闘における機動力の高さを主眼に開発された。大型バックパックと脚部の増加スラスターにより、従来のMS-06の能力を越える運動性能を発揮することに成功した。

登場作品 MSV

価格	1700	運動性	70
モデルチェンジ額	500	装甲値	21
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	225	サイズ	L

適性

宇宙
A地上
D砂漠
D水中
D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmマシンガン	右手○	21~55	15×3	50	50	38	—
ザクバズーカ	右手	21~65	50	60	20	62	—
ヒートホーク	固定	0~20	20	70	10E	42	—

MS-06R2

高機動型ザク後期型

MS-06タイプ



HEIGHT

18.0m

WEIGHT

58.2t

MS-06R1の運動性をさらに高めたものであり、ザク系MSの中でもトップクラスの性能を誇る。1年戦争時には少数機が生産され、エースパイロット用に配備された。武装面も機体性能に見合わせるべく多少の強化が施されている

登場作品 MSV

価格	2000	運動性	80
モデルチェンジ額	500	装甲値	21
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	250	サイズ	L

適性

宇宙
A地上
D砂漠
D水中
D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmマシンガン	右手○	21~55	15×3	50	50	38	—
ジャイアントバズ	右手	26~65	60	50	20	60	—
ヒートホーク	固定	0~20	20	70	10E	42	—

MS-06D

デザートザク

MS-06タイプ



HEIGHT

18.5m

WEIGHT

48.8t

重力下の局地戦仕様機であり、熱帯・砂漠地帯での活動に対応している。主な改修点は装甲面の強化であり、さらに機体各部に防塵処理が施されている。武装はMS-06Jと同様のものが使用可能であり、汎用性に富むことがわかる。

登場作品 MSV

価格	1600	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	22
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	225	サイズ	L

適性

宇宙
D地上
A砂漠
A水中
D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmマシンガン	固定	20~55	15×3	50	50	38	—
ミサイルポッド	固定	20~40	20	40	20	42	—
ヒートホーク	固定	0~20	20	70	10E	42	—
バルカン	固定	10~25	6×3	35	30	25	スタック
クラッカーポッド	固定	26~32	4×4	70	10	38	スタン

MS-06K

ザクキャノン

MS-06タイプ



HEIGHT

17.7m

WEIGHT

59.1t

価格	1700	運動性	50	
モデルチェンジ額	500	装甲値	21	
耐久力	290	索敵能力	48	
ジェネレーター容量	225	サイズ	L	
適性	宇宙 D	地上 A	砂漠 A	水中 D

MS-06V

ザクタンク

MS-06タイプ



HEIGHT

14.7m

WEIGHT

53.6t

価格	700	運動性	40
モデルチェンジ額	500	装甲値	12
耐久力	260	索敵能力	42
ジェネレーター容量	200	サイズ	M

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
アーム	腕	—	—	—	—	—	—
パワーアーム	腕○	0~15	20	50	15E	48	パイロット負傷、運動性-5
180mmキャノン	肩	26~50	45	45	20	70	運動性-5
装備なし	肩○	—	—	—	—	—	—
ロケットランチャー	車体○	26~40	10×3	40	30	45	—
50mmマシンガン	車体	10~25	4×3	60	30	28	スタック

MS-06M

ザクマリンタイプ

ジョン水中タイプ



HEIGHT	17.5m
WEIGHT	43.3t

MS-06をベースに改修した水陸両用MS。サブロックガンとロケット弾ポッドで武装しており、水中戦も可能だが、期待されたほどの能力は発揮できなかった。しかしこの当時の水中用MSとしては高性能機の部類に位置する。

登場作品 MSV

価格	1400	運動性	40
モデルチェンジ額	—	装甲値	20
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	225	サイズ	L

MS-07

グフ

MS-07タイプ



HEIGHT	18.2m
WEIGHT	58.5t

MS-06をベースに開発された陸戦型MS。対MSの白兵戦を想定されており、近～中距離攻撃用兵器(ヒートロッド、85mm機関砲など)が充実している。また運動性、装甲も強化されているので接近戦で優れた能力を発揮する。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	1750	運動性	60
モデルチェンジ額	—	装甲値	24
耐久力	300	索敵能力	45

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ヒートロッド	固定	10~36	30	90	20E	42	爆炎噴射10、バーチャル鏡像、ダメージ倍率+10%
ガトリングシールド	左手	26~55	18×4	45	20	38	装甲値+4、運動性-20
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	効果なし
ヒートサーベル	固定	0~20	23	80	15E	45	—
85mm機関砲	固定	10~25	7×5	60	30	30	—

MS-07C-3

グフ重装型

MS-07タイプ



HEIGHT

17.7m

WEIGHT

64.2

価格	1900	運動性	50	
モデルチェンジ額	500	装甲値	27	
耐久力	300	索敵能力	48	
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL	
適性	宇宙 D	地上 A	砂漠 B	水中 D

MS-07H

グフ飛行型

MS-07タイプ



HEIGHT

18.8m

WEIGHT

63.9

価格	1600	運動性	60	
モデルチェンジ額	500	装甲値	25	
耐久力	325	索敵能力	48	
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL	
適性	宇宙 D	地上 A	砂漠 A	水中 D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ジャイアントバズ	両手	26~65	60	50	20	60	—
ガトリングシールド	両手○	26~55	18×4	45	20	38	装甲値+4、運動性-20
85mm機関砲	固定	10~25	7×5	50	30	30	—
ヒートサーべル	固定	0~20	23	70	15E	40	—

MS-09

ドム

MS-09タイプ



HEIGHT

18.6m

WEIGHT

62.6t

陸戦型MSであり、高い機動力と装甲を併せ持つ優れた機体。脚部に装備された熱核ロケットによるホバー走行は、他の陸戦機体に比べても高い運動性を発揮する。またジャイアントバズを主兵装することで火力も強化されている。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	1800	運動性	70
モデルチェンジ額	—	装甲値	28
耐久力	325	索敵能力	48
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	A	B	C	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ジャイアントバズ	固定	26~65	60	50	20	60	—
拡散ビーム	固定	0~20	0	90	5E	50	スタン
ヒートサーベル	固定	0~25	25	75	20E	48	—

MS-09F/TROP

ドム・トローペン

MS-09タイプ



HEIGHT

18.5m

WEIGHT

44.8t

MS-09の局地戦用バリエーション。熱帯や酷暑地帯での運用を想定し、機体各所に防塵用フィルターを装備している。また熱核ロケットの出力向上や装甲面の強化、武器の火力増大を行なうことでMS-09の上位機種となっている。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	2300	運動性	80
モデルチェンジ額	500	装甲値	30
耐久力	350	索敵能力	50
ジェネレーター容量	275	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	A	A	A	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ラケーテンバズ	固定	26~60	55	55	25	55	—
シュツルム・ファウスト	固定	30~38	65	20	8	80	—
ヒートサーベル	固定	0~25	25	80	20E	48	—

MS-09G

ドワッジ

MS-09タイプ



HEIGHT

18.2m

WEIGHT

43.5t

MS-09の最終量産型であり、1年戦争末期に少数が生産された。プロペラントタンクの増加による稼働時間の延長、ジェネレーター出力の増大、装甲の強化などトータル性能を高めており、MS-09系の機体では最上位機種である。

登場作品 機動戦士ガンダムZZ

価格	2500	運動性	80
モデルチェンジ額	500	装甲値	28
耐久力	355	索敵能力	54
ジェネレーター容量	300	サイズ	LL

適性

宇宙

地上

砂漠

水中

D

A

A

D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ジャイアントバズ	固定	26~65	60	50	20	60	-
30mmバルカン	固定	10~25	4x3	45	30	25	スタック
ヒートサーベル	固定	0~25	25	75	20E	48	-

MS-09R

リック・ドム

MS-09タイプ



HEIGHT

18.6m

WEIGHT

62.6t

陸戦型MSであるMS-09を宇宙用に改修した機体。主に脚部の熱核ロケットを換装し、外観や性能的にはMS-09と大差ないのだが、次期主力機であるMS-14登場までのジオン宇宙軍の主力MSとして活躍した。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	2200	運動性	70
モデルチェンジ額	500	装甲値	28
耐久力	350	索敵能力	48
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL

適性

宇宙

地上

砂漠

水中

A

D

D

D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ジャイアントバズ	固定	26~65	60	50	20	60	-
拡散ビーム	固定	0~20	0	90	5E	50	スタン
ヒートサーベル	固定	0~25	25	75	20E	48	-

MS-14A

ゲルググ

MS-14タイプ



HEIGHT 19.2m
WEIGHT 42.1t

1年戦争末期にジオン軍が開発した汎用量産型MS。ジオン軍MSとしては初めて携帯式ビーム兵器(ビームライフル、ビームソード)を装備した機体である。またMS-06に比べると運動性や装甲など全体的に能力が強化されている。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	3000	運動性	70
モデルチェンジ額	—	装甲値	27
耐久力	355	索敵能力	54
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙 A	地上 B	砂漠 B	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	固定	21~60	40	60	30	55	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	効果なし
ビームソード	固定	0~20	25	80	25E	45	—

MS-14B

ゲルググ高機動型

MS-14タイプ



HEIGHT 19.2m
WEIGHT 53.5t

MS-14のバリエーションのひとつであり、大出力を誇る高機動パックパックを装備。これにより高い機動力を発揮することが可能である。主武装はロケットランチャーであり、高機動能力を活かした一撃離脱戦法を得意とする。

登場作品 MSV

価格	3500	運動性	80
モデルチェンジ額	500	装甲値	27
耐久力	355	索敵能力	54
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙 A	地上 D	砂漠 D	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ロケットランチャー	固定	21~60	50	50	30	50	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームソード	固定	0~20	25	80	25E	45	—

MS-14F

ゲルググM(マリーネ)

MS-14タイプ



HEIGHT

19.2m

WEIGHT

45.1t

MS-14を海兵隊(マリーン)用にカスタムチューンした機体であり、スラスター出力の増加による機動力向上を図っている。主兵装は90mmマシンガンに変更。また攻撃用に改造した特殊オプション“スパイクシールド”を装備可能。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	3600	運動性	80
モデルチェンジ額	500	装甲値	28
耐久力	400	索敵能力	58
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果	
							適性	宇宙
ビームライフル	右手○	21~60	50	65	30	55		
90mmマシンガン	右手	21~55	12×3	60	50	38		
スパイクシールド	左手	0~15	18	70	5E	42	パイロット負傷	
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15	
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—	
ビームソード	固定	0~20	25	80	25E	45	—	

MS-14C

ゲルググキャノン

MS-14タイプ



HEIGHT

19.2m

WEIGHT

44.5t

MS-14のバリエーションのひとつ。砲撃戦能力を持たせた機体であり、背部にビームキャノン1門を装備、頭部には専用照準機を増設している。その他の基本能力はMS-14と差ないが、ミサイルポッドなどの武装が追加された。

登場作品 MSV

価格	2500	運動性	70
モデルチェンジ額	500	装甲値	27
耐久力	355	索敵能力	60
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果	
							適性	宇宙
ビームライフル	固定	21~60	40	60	30	55		
ビームキャノン	固定	21~65	55	50	30	65		
ミサイルポッド	左手○	30~40	20	40	15	42		
シールド	左手	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15	
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—	
ビームソード	固定	0~20	25	80	25E	45	—	

MS-14JG

ゲルググJ(イエーガー)

MS-14タイプ



HEIGHT

19.2m

WEIGHT

40.5t

ゲルググ狙撃型の別称を持つMS-14のバリエーション。通常のMS-14に比べスラスター推力が格段に増大しており、高い運動性を誇る。また専用ビームマシンガンは命中精度が高く、長距離狙撃において真価を発揮する。

登場作品 機動戦士ガンダム0080

価格	4250	運動性	80
モデルチェンジ額	750	装甲値	27
耐久力	360	索敵能力	72
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙 A	地上 B	砂漠 B	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームマシンガン	固定	21~70	20×4	75	20	60	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
シールド	左手	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
ビームサーベル	固定	0~20	25	80	25E	45	—

MS-15

ギャン

MS-15タイプ



HEIGHT

18.5m

WEIGHT

44.8t

1年戦争末期にジオン軍によって開発された汎用試作機。対MSの格闘戦を重視し、専用ビームサーベルと武器内蔵シールドを装備する。戦闘能力は高いもののMS-14に次期主力の座を奪われ、量産されることになった。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	3000	運動性	60
モデルチェンジ額	—	装甲値	27
耐久力	355	索敵能力	54
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙 A	地上 B	砂漠 B	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームサーベル	固定	0~25	30	85	30E	40	—
シールドミサイル	固定	26~55	10×4	60	30	45	—

YMS-16M

ザメル

YMS-16タイプ



HEIGHT

27.0m

WEIGHT

75.1t

1年戦争末期に試作された機体であり、中～遠距離支援攻撃を主眼とする。主武装の680mmカノン砲は命中率こそ低いものの長大な射程距離を誇る。また30m近い巨体ながら熱核ホバーを搭載しているので、運動性もかなり高い。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	1900	索敵能力	80
モデルチェンジ額	—	サイズ	XL
耐久力	350	近距離レンジ	25
ジェネレーター容量	300	中距離レンジ	60
運動性	70	経験値	7
装甲値	33		

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	A	A	D	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
680mmカノン	固定	61～90	70	35	15	85	—
ミサイルランチャー	固定	26～60	10×6	50	30	45	—
20mmバルカン	固定	10～25	3×4	45	30	25	スタック

MS-18E

ケンプファー

MS-18Eタイプ



HEIGHT

17.7m

WEIGHT

43.5t

1年戦争末期にジオン軍が開発した強襲用MS。全身に姿勢制御用大推力スラスターを有し、バズーカやマシンガンなどの近～中距離用実弾兵器を多數搭載。大推力と火力を活かしてのヒット＆アウェイを得意とする。

登場作品 機動戦士ガンダム0080

価格	3500	運動性	80
モデルチェンジ額	—	装甲値	33
耐久力	360	索敵能力	58
ジェネレーター容量	350	サイズ	L

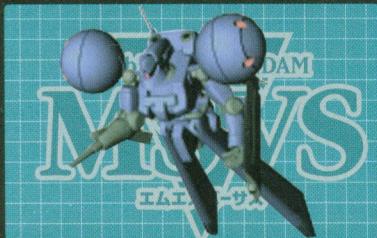
適性	宇宙	地上	砂漠	水中
A	A	B	D	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ショットガン	固定	21～40	12×4	90	30	42	—
ジャイアントバズ	固定	25～65	60	50	20	60	—
パンツァーファウスト	固定	30～40	75	30	2	80	—
チェーンマイク	固定	10～20	12×4	80	1	55	—
60mm機関砲	固定	10～20	6×3	40	30	25	スタック
ビームサーベル	固定	0～20	28	80	28E	45	—

MS-21C

ドラツツ工

MS-06タイプ



HEIGHT 29.8m
WEIGHT 23.9t

価格	1000	運動性	70
モデルチェンジ額	500	装甲値	15
耐久力	390	索敵能力	45
ジェネレーター容量	225	サイズ	M

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
A	D	D	D	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
40mmバルカン	固定	21~50	8×4	40	30	35	—
ビームサーベル	固定	0~20	25	80	25E	45	—

MS-06Z

サイコミュ試験型ザク

サイコミュタイプ



HEIGHT 17.7m
WEIGHT 60.4t

有線式サイコミュ兵器の運用実験機としてMS-06をベースに開発された機体。両腕が有線式ビーム砲として機能するが、ビーム兵器の小型化が機体開発に追いつかず、上腕部だけが機体に比べるとひと回り大きくなっている。

登場作品 MSV

価格	3500	運動性	50
モデルチェンジ額	—	装甲値	24
耐久力	300	索敵能力	45
ジェネレーター容量	275	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
A	D	D	D	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
有線メガ粒子砲	固定	31~80	30×2	90	30E	85	—

MSN-01

サイコミュ試験高機動型ザク

サイコミュタイプ



HEIGHT

17.2m

WEIGHT

65.4t

価格	4000	運動性	60
モデルチェンジ額	500	装甲値	24
耐久力	300	索敵能力	54
ジェネレーター容量	300	サイズ	LL

適性	宇宙 A	地上 D	砂漠 D	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

MSN-02

ジョン

サイコミュタイプ



HEIGHT

17.3m

WEIGHT

151.2t

価格	5000	運動性	70
モデルチェンジ額	1000	装甲値	33
耐久力	490	索敵能力	64

ジェネレーター容量	400	サイズ	XL	
適性	宇宙	地上	砂漠	水中

MSM-03

ゴッグ

ジオン水中タイプ



HEIGHT

18.3m

WEIGHT

82.4t

ジオン軍開発による史上初の実戦用水陸両用MS。機体冷却に水冷方式を採用、余剰出力をを利用してMSとしては初めてメガ粒子砲を内蔵している。また宇宙・陸戦型MSに比べると装甲が厚く、耐弾性能に優れている。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	2000	運動性	40
モデルチェンジ額	-	装甲値	30
耐久力	310	索敵能力	50
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL

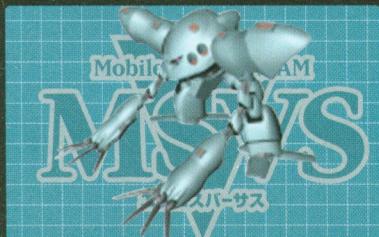
適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	B	D	D	A

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
メガ粒子砲	固定	21~50	40	50	20E	50	-
ミサイルランチャー	固定	30~50	20×2	50	15	48	-
クロー	固定	0~20	30	70	5E	40	-

MSM-03C

ハイゴッグ

ジオン水中タイプ



HEIGHT

15.4m

WEIGHT

54.5t

MSM-03の全面改装型であり、外観が大きく変化している。ベース機より装甲は厚くなっており、トータル性能も向上。特に陸上での戦闘能力が強化している。武装として腕部にビームカノンを有する他、ハンドミサイルを装備可能。

登場作品 機動戦士ガンダム0080

価格	2500	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	33
耐久力	325	索敵能力	50
ジェネレーター容量	300	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	B	D	D	A

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームカノン	固定	21~55	40	70	25E	60	-
ハンドミサイルユニット	固定	51~65	30×4	50	1	70	-
魚雷	固定	30~50	16×4	50	15	70	-
クロー	固定	0~20	28	80	5E	45	-

MSM-04

アッガイ

ジョン水中タイプ

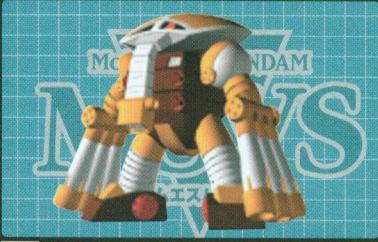


HEIGHT	19.2m
WEIGHT	91.6t

MSM-04G

ジュアッグ

ジオン水中タイプ



HEIGHT 17.4m
WEIGHT 137.3t

価格	1300	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	16
耐久力	290	索敵能力	42
ジェネレーター容量	200	サイズ	LL

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
320mmロケットランチャー	固定	21~60	20×3	45	20	55	—
アーム	右手	0~20	20	60	5E	38	パイロット負傷
320mmロケットランチャー	右手○	21~60	20×3	45	20	55	—

MSM-04N

アッグガイ

ジオン水中タイプ



HEIGHT

19.2m

WEIGHT

91.6t

MSM-04の開発過程で生まれたバリエーション機のひとつ。特徴的な巨大なモノアイは索敵能力に優れ、両腕に装備された4本のヒートロッドによる近距離格闘戦を得意とする。ヒートロッドはクローに換装することも可能である。

登場作品 MSV

価格	1400	運動性	40
モデルチェンジ額	500	装甲値	21
耐久力	300	索敵能力	48
ジェネレーター容量	200	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	D	A	C	B

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ヒートロッド	両手○	0~40	20×2	70	30E	43	脚印噴火(火口爆発)、スカ
クロー	両手	0~20	30	70	5E	38	パイロット負傷
バルカン	固定	10~25	6×3	35	30	25	スタック

EMS-05

アッグ

ジオン水中タイプ



HEIGHT

15.6m

WEIGHT

69.4t

1年戦争時のジャブロー攻略戦を前提にジオン軍によって開発された特殊工作用試作MS。脚部のホバーで移動する。両腕のドリルによるトンネル掘削を主な目的とする。ドリルをミサイルポッドに交換したタイプも存在した。

登場作品 MSV

価格	700	運動性	50
モデルチェンジ額	500	装甲値	15
耐久力	245	索敵能力	42
ジェネレーター容量	225	サイズ	M

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
	D	A	B	D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ドリル	固定	0~10	40	60	30E	80	—
ミサイルランチャー	固定	33~50	20×2	40	15	45	—
ミサイルポッド	固定	21~32	30	45	15	40	—
レーザートーチ	固定	10~20	15	70	10E	42	—

MSM-07

ズゴック

ジョン水中タイプ



HEIGHT 18.4m
WEIGHT 65.1t

価格	2500	運動性	60	
モデルチェンジ額	-	装甲値	28	
耐久力	350	索敵能力	48	
ジェネレーター容量	275	サイズ	L	
適性	宇宙 D	地上 B	砂漠 D	水中 A

MSM-07E

ズゴックE

ジョン水中タイプ



HEIGHT 18.4m
WEIGHT 69.5t

価格	3000	運動性	70	
モデルチェンジ額	500	装甲値	33	
耐久力	355	索敵能力	54	
ジェネレーター容量	300	サイズ	LL	
適性	宇宙 D	地上 A	砂漠 B	水中 A

MSM-08

ゾゴック

ジオン水中タイプ



HEIGHT

18.2m

WEIGHT

77.4t

MSM-07の開発過程で生まれてバリエーション機のひとつ。水中戦よりも陸上での格闘戦を重視して設計された機体には、近距離攻撃用のワイドカッターや伸縮式のアームパンチなど、他のMSには見られない特殊兵器が施されている。

登場作品 MSV

価格	2000	運動性	70
モデルチェンジ額	500	装甲値	28
耐久力	315	索敵能力	42
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	A	D	D	B

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ワイドカッター	固定	26~40	20×4	80	20	42	—
アームパンチ	固定	0~25	25	80	5E	25	パイロット負傷

MSM-10

ゾック

ジオン水中タイプ



HEIGHT

23.9m

WEIGHT

167.6t

ジオン軍によって開発された水陸両用MSの最終機。自重が160tをオーバーするため陸上での運動性は極めて低い。その反面、攻撃力の高さは他の機体を上回っていて、頭部にはメーサー砲、両肩部に計8門のメガ粒子砲を装備する。

登場作品 機動戦士ガンダム

価格	3500	運動性	40
モデルチェンジ額	—	装甲値	33
耐久力	430	索敵能力	64
ジェネレーター容量	350	サイズ	XL

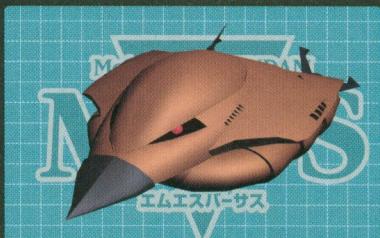
適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	B	D	D	A

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
フォノンメーサー砲	固定	16~40	30	50	30E	55	—
メガ粒子砲	固定	25~50	30×4	30	40E	65	—
クロ一	固定	0~15	25	60	5E	48	—

MAM-07

グラブロ

ジオン水中タイプ



HEIGHT 40.2m
WEIGHT 324.1t

価格	—	運動性	60
モデルチェンジ額	—	装甲値	50
耐久力	455	索敵能力	58
ジェネレーター容量	450	サイズ	XL
適性	宇宙 D	地上 D	砂漠 D
			水中 A

MA-08

ビグ・ザム

MS-06タイプ



HEIGHT	59.6m
WEIGHT	1021.2t

価格	—	運動性	40
モデルチェンジ額	—	装甲値	64
耐久力	499	索敵能力	60
ジェネレーター容量	499	サイズ	XL
適性	宇宙	地上	砂漠
			水中

MAN-08

エルメス

サイコミュタイプ



HEIGHT	85.4m
WEIGHT	163.7t

価格	一	運動性	60
モデルチェンジ額	一	装甲値	31
耐久力	475	索敵能力	99
ジェネレーター容量	400	サイズ	XL
適性	宇宙 D	地上 A	砂漠 B
			水中 D

MS-06S

ドズル専用ザク

MS-06タイプ



HEIGHT 17.5m
WEIGHT 57.6t

価格	5000	運動性	60
モデルチェンジ額	3500	装甲値	30
耐久力	350	索敵能力	50
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL
適性	宇宙 A	地上 B	砂漠 C
			水中 D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
120mmマシンガン	右手○	21~55	18×3	48	50	38	—
ザクバズーカ	右手	21~65	50	55	20	62	—
ヒートホーク	固定	0~20	40	70	12E	50	スタック、パイロット負傷



MS-07B

マ・クベ専用グフ

MS-07タイプ



HEIGHT

18.2m

WEIGHT

58.5t

価格	4000	運動性	65	
モデルチェンジ額	2250	装甲値	27	
耐久力	300	索敵能力	50	
ジェネレーター容量	250	サイズ	L	
適性	宇宙 D	地上 A	砂漠 A	水中 D

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ヒートロッド	固定	10~35	30	90	20E	42	相手EH消費10、パイロット負傷、スタン
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ヒートサーベル	固定	0~20	23	80	15E	45	—
85mm機関砲	固定	10~25	7×5	60	30	30	—

MS-06S

シャア専用ザク

MS-06タイプ



HEIGHT

17.5m

WEIGHT

56-2

MS-06の指揮官用性能向上型であるSタイプにシャアのパーソナルカラーの赤を施した機体。ジェネレーター出力が30%ほど増加していることを除けば一般機と大差なく、年戦争時の戦果はパイロットの能力によるところが大きい。				
登場作品 機動戦士ガンダム				
価格	—	運動性	80	
モデルチェンジ額	—	装甲値	28	
耐久力	350	索敵能力	50	
ジェネレーター容量	250	サイズ	LL	
適性	宇宙 A	地上 B	砂漠 C	水中 D

MS-14Fs

シーマ専用ゲルググM(マリーネ)

MS-14タイプ



HEIGHT

19.2m

WEIGHT

40.5t

MS-14Fの指揮官用カスタム機であり、シーマのパーソナルカラーが施されている。一般機に比べジェネレーター出力が増加しているので機動力が高く、主武装にビームライフルを装備。また専用大型シールドも有している。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	—	運動性	80
モデルチェンジ額	—	装甲値	29
耐久力	400	索敵能力	58
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙 A	地上 A	砂漠 B	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	右手○	21~60	50	65	30	55	—
90mmマシンガン	右手	21~55	12×3	60	50	38	—
スパイクシールド	左手	0~15	18	70	5E	42	バイロット負傷
シールド	左手	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームソード	固定	0~20	25	80	25E	45	—

MS-07B3

グフカスタム

MS-07タイプ



HEIGHT

17.8m

WEIGHT

58.5t

グフカスタムと呼ばれるMS-07の改修機。左腕の85mm機関砲を通常のマニュピレーターに変更し汎用性をアップ。シールドに装備可能なガトリングシールドで火力を増強する。ヒートロッドも改装され、近～中距離戦で威力を発揮。

登場作品 機動戦士ガンダム第08MS小隊

価格	—	運動性	75
モデルチェンジ額	—	装甲値	30
耐久力	300	索敵能力	50
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙 D	地上 A	砂漠 A	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ヒートロッド	固定	10~36	30	90	20E	42	装甲値+10、バイロット爆、スラン
ガトリングシールド	左手	26~55	18×4	45	20	38	装甲値+4、運動性-20
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ヒートサーベル	固定	0~20	23	80	15E	45	—
85mm機関砲	固定	10~25	7×5	60	30	30	—

ANAHEIM ELECTRONICS

WARNING
機動戦士GUNDAM

MS-14A

ガトー専用ゲルググ

MS-14タイプ



HEIGHT	19.2m
WEIGHT	42.1t

MS-14の先行量産機であり、エースパイロットに優先的に配備された。武装は一般機と同じものの、ジェネレーター出力の増加や各部スラスターの追加により、機体運動性を中心として総合性能がアップしている。

登場作品 機動戦士ガンダム0083

価格	—	運動性	80
モデルチェンジ額	—	装甲値	28
耐久力	400	索敵能力	54
ジェネレーター容量	300	サイズ	L

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
A	B	B	D	

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	固定	21~60	40	60	30	55	—
シールド	左手○	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	—	—	—	—	—	—
ビームソード	固定	0~20	25	80	25E	45	—

MSの入手条件



MSドックで新しいMSを入手したり、モデルチェンジで上位機種に乗り換える場合、ある条件を満たさないと機体がMSドックに出現しない。条件を知る者だけが、上位機種であるハイスペックMSに搭乗できるのだ。

MS入手に関する2大条件

■特定のステージをクリアする

シミュレーションモードの特定ステージをクリアすることで、新MSがMSドックに出現。それ以降から入手可能となる。

■下位機体がリストに登場

MSドックのリストに特定機種がある場合や特定能力(ボテンシャル、スキル)を有している場合に新MSが入手可能となる。

ANAHEIM ELECTRONICS

特殊機体の入手法

右のリストに記載されていないMAM-07グラブロ、MAN-08エルメス、MA-08ビグ・ザムはプレイヤーには入手できない対戦相手専用の機体である。またサイコミュタイプのMSを入手するためにはスキル“ニュータイプ”を身につけることが必要。ニュータイプでない者にはサイコミュ搭載MSは使いこなせないからだ。



ニュータイプ能力の獲得法は袋部分に記されている。

Mobile Suit GUNDAM MS LIST

■ MS入手条件リスト

STAGE	連邦系MS	ジオン系MS
01	RMV-1 ガンタンク II(ステージ1クリア後に出現)	
02	RX-77 ガンキャノン(ステージ1クリア後に出現)	MS-06K ザクキャノン(ステージ1クリア後に出現)
	RGM-79(G) ジム陸戦型(ステージ2クリア後に出現)	
	RX-79(G) ガンダム陸戦型(ステージ2クリア後に出現)	
	RGC-80 ジムキャノン(ステージ2クリア後に出現)	
03	RB-79K ボル改(ステージ3クリア後に出現)	MS-06R1 高機動型ザク(ステージ3クリア後に出現)
	RX-77-3 ガンキャノン重装型(ステージ3クリア後に出現)	
	RGM-79G ジムコマンド(ステージ3クリア後に出現)	
	RGC-83 ジムキャノン II(ステージ3クリア後に出現)	
04	RX-78 ガンダム(ステージ4クリア後に出現)	MS-06D デザートザク(ステージ4クリア後に出現)
	RGM-79(PWD) ハードジム(ステージ4クリア後に出現)	MS-07 グフ(ステージ4クリア後に出現) (MS-06JがMSリストにあること)
05	RX-77D 量産型ガンキャノン(ステージ5クリア後に出現)	
	RGM-79N ジムカスタム(ステージ5クリア後に出現)	
06	RAG-79 アクアジム(ステージ6クリア後に出現)	
		MSM-03 ゴッグ(ステージ6クリア後に出現)
		MSM-04G ジュアップ(ステージ6クリア後に出現)
		MSM-04N アッグガイ(ステージ6クリア後に出現)
		EMS-05 アップ(ステージ6クリア後に出現)
		MSM-07 スゴック(ステージ6クリア後に出現)
		MSM-08 ソゴック(ステージ6クリア後に出現)
		MSM-10 ゾック(ステージ6クリア後に出現)
		MS-07C-3 グフ重装型(ステージ7クリア後に出現)
		MS-09 ドム
		MS-09R リック・ドム(ステージ8クリア後に出現)
07		MS-06R2 高機動型ザク後期型(ステージ9クリア後に出現)
08	RX-78NT1 アレックス(ステージ8クリア後に出現) (RX-78タイプのポテンシャルが80以上)	MS-14A ゲルグク(ステージ10クリア後に出現) (MS-09RがMSリストにあること)
09	RGM-79SC ジムスナイバーカスタム(ステージ9クリア後に出現)	MS-15 ギャン(ステージ10クリア後に出現) (MS-09RがMSリストにあること)
10		MS-21C ドラッキュ(ステージ10クリア後に出現)
11	RX-79(G) Ez8 ガンダムEz8(ステージ11クリア後に出現)	MSM-03C ハイゴッグ(ステージ11クリア後に出現)
	RGM-79SP ジムスナイバー II(ステージ11クリア後に出現)	
12		MS-07H グフ飛行型(ステージ12クリア後に出現)
13		MS-14B ゲルグク高機動型(ステージ13クリア後に出現) (MS-06R1がMSリストにあること)
14	RAG-79-G1 ガンダイバー(ステージ14クリア後に出現)	MS-14C ゲルグクキャノン(ステージ13クリア後に出現)
15		MS-18E ケンブファー(ステージ13クリア後に出現) (MS-14BがMSリストにあること)
16	FA-78-1 フルアーマーガンダム(ステージ16クリア後に出現)	MS-09F/TROP ドム・トローベン(ステージ14クリア後に出現)
17	RGM-79Q ジムクウェル(ステージ17クリア後に出現)	MS-09G ドワッジ(ステージ14クリア後に出現)
18		MSM-07E スゴックE(ステージ14クリア後に出現)
19		YMS-16M ザメル(ステージ15クリア後に出現)
EX		MS-14J ゲルググJ(ステージ16クリア後に出現)
ステージ		MS-14F ゲルググM(ステージ17クリア後に出現)
		MS-06Z サイコミュ試験型ザク(ステージ18クリア後に出現) (ニュータイプスキルが必要)
		MSN-01 サイコミュ試験高機動型ザク (ステージ18クリア後に出現)(ニュータイプスキルが必要)
		MSN-02 ジオング(ステージ18クリア後に出現) (ニュータイプスキルが必要)
		MS-07B マ・クベ専用グフ(EXステージ1クリア後に出現)
		MS-06S ドブル専用ザク(EXステージ2クリア後に出現)



登録パイロットデータ

戦術型MSシミュレーターである『MSVS』には、プレイヤーの対戦相手となるべき数多くの戦士のデータが収められている。ここでは宇宙世紀0079~0083年までに活躍したパイロットの能力を公開しよう。名もなき兵士から連邦・ジオン両陣営のエースパイロットまでがプレイヤーの挑戦を待ちかまえている。

パイロットデータの見方

連邦軍 / 第1立機動部隊

アム3レイ	
1年戦争時に多大なる戦果を残した連邦軍のエースパイロットでありニュータイプ④。どんな能力が高く、機体熟練度も高いので、勝つためには相当の訓練が必要。	
■ 基本データ	
ステージ	20
階級	少尉
機体	57B
スキル	タイプ
DP	900
■ 適応能力	
直感	99
操縦	70
近距離攻撃	85
中距離攻撃	90
長距離攻撃	85
■ 素能	
SPACE	A
GROUND	A
DESERT	7
AQUA	B
■ ポテンシャル	
ボール系	99
ガンタンク系	99
ガンキャノン系	99
ガンダム系	99
ジム系	99
アクアジム系	80
GPシリーズ系	80
ザク系	80
グフ系	80
ドム系	80
グルグ系	80
ギャン系	80
ザメル系	80
ケンブラー系	80
ジオン水中系	80
サイコミュ系	0

パイロットは連邦軍とジオン軍に分かれ、さらに階級の低い者から高い者の順で並べられている。

- 1 所属 パイロットが所属する軍と部隊名
- 2 グラフィック 戦闘中に表示されるパイロットの顔
- 3 名前 パイロット名
- 4 プロフィール パイロットに関する簡易経歴
- 5 基本データ パイロットの基本的なデータを表示
 - 登場ステージNo.
 - パイロットの階級
 - 搭乗する機体の正式機体番号
 - パイロットが発揮可能なスキル
 - パイロットに勝利したときに加算されるドッグボイント(DP)。実際にはこの数値に機体ごとに設定されているDPと成功報酬が加算された額が支給されることになる。
- 6 基本能力 パイロット能力を示す基本的ステータス。直感、操縦、近距離攻撃、中距離攻撃、遠距離攻撃の5つがあり、特に優れた能力については色を変えて表示している。Aが最高(得意)、Cが最低(不得意)を示す。
- 7 適性 得意不得意とするマップを3段階で表示。Aが最高(得意)、Cが最低(不得意)を示す。
- 8 ポテンシャル 機体別の熟練度を0~99の数値で表示。数値が大きいほど機体能力を充分に発揮することが可能であることを示す。

連邦軍



連邦兵

シングルモードで出現する連邦兵。基本能力は低いものの適性は全てBなのでプレイヤーの能力を試すには申し分ない。ただし後半になると物足りなくなってしまう。

■基本データ

ステージ	シングルモード
階級	二等兵
機体	—
スキル	—
DP	300

■基本能力

直感	40
操縦	10
近距離攻撃	10
中距離攻撃	10
遠距離攻撃	10

■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	B
水中	B

■ボテンシャル

RB-79タイプ	40
RX-75タイプ	40
RX-77タイプ	40
RX-78タイプ	40
RGM-79タイプ	40
RAG-79タイプ	0
RX-78GPタイプ	0
MS-06タイプ	0
MS-07タイプ	0
MS-09タイプ	0
MS-14タイプ	0
MS-15タイプ	0
YMS-16タイプ	0
MS-18Eタイプ	0
ジオン水中タイプ	0
サイコミュタイプ	0

連邦軍



連邦兵1

友軍として出現するが、能力は全パイロットを通して最低クラス。このパイロットを防衛しつつ、敵を撃破しないとミッション失敗となってしまうのがやっかい。

■基本データ

ステージ	12
階級	二等兵
機体	RX-75
スキル	—
DP	—

■基本能力

直感	0
操縦	0
近距離攻撃	0
中距離攻撃	0
遠距離攻撃	0

■適性

宇宙	C
地上	C
砂漠	C
水中	C

■ボтенシャル

RB-79タイプ	0
RX-75タイプ	0
RX-77タイプ	0
RX-78タイプ	0
RGM-79タイプ	0
RAG-79タイプ	0
RX-78GPタイプ	0
MS-06タイプ	0
MS-07タイプ	0
MS-09タイプ	0
MS-14タイプ	0
MS-15タイプ	0
YMS-16タイプ	0
MS-18Eタイプ	0
ジオン水中タイプ	0
サイコミュタイプ	0

連邦軍



連邦兵2

同じく友軍として出現する。直感のみ最大値だが他の能力は低いので戦力としては当てにできない。ただしパイロットが撃破されてもミッション失敗にはならない。

■基本データ

ステージ	16
階級	二等兵
機体	RGM-79
スキル	—
DP	—

■基本能力

直感	99
操縦	0
近距離攻撃	0
中距離攻撃	0
遠距離攻撃	0

■適性

宇宙	C
地上	C
砂漠	C
水中	C

■ボтенシャル

RB-79タイプ	0
RX-75タイプ	0
RX-77タイプ	0
RX-78タイプ	0
RGM-79タイプ	0
RAG-79タイプ	0
RX-78GPタイプ	0
MS-06タイプ	0
MS-07タイプ	0
MS-09タイプ	0
MS-14タイプ	0
MS-15タイプ	0
YMS-16タイプ	0
MS-18Eタイプ	0
ジオン水中タイプ	0
サイコミュタイプ	0

連邦軍／アルビオン所属



サウス・バニング

コウの上官であり、1年戦争を戦い抜いたベテランパイロットでもある。宇宙空間でのRGM-79タイプの操縦で真価を発揮するが、地上においても手強い相手となる。

■基本データ

ステージ	4
階級	大尉
機体	RGM-79 (PWD)
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	600

■基本能力

直感	75
操縦	50
近距離攻撃	50
中距離攻撃	60
遠距離攻撃	50

■適性

宇宙	A
地上	B
砂漠	B
水中	C

■ポテンシャル

RB-79タイプ	75
RX-75タイプ	75
RX-77タイプ	75
RX-78タイプ	75
RGM-79タイプ	99
RAG-79タイプ	40
RX-78GPタイプ	40
MS-06タイプ	40
MS-07タイプ	40
MS-09タイプ	40
MS-14タイプ	40
MS-15タイプ	40
YMS-16タイプ	40
MS-18Eタイプ	40
ジオン水中タイプ	40
サイコミュタイプ	0

ジオン軍



ジオン兵

シングルモードで出現するジオン兵。ゲーム開始時のシングルモードでは前述の連邦兵とどちらかを選んで対戦することになる。パイロット能力も連邦兵と変わりない。

■基本データ

ステージ	シングルモード
階級	二等兵
機体	-
スキル	-
DP	300

■基本能力

直感	40
操縦	10
近距離攻撃	10
中距離攻撃	10
遠距離攻撃	10

■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	B
水中	B

■ポテンシャル

RB-79タイプ	40
RX-75タイプ	40
RX-77タイプ	40
RX-78タイプ	40
RGM-79タイプ	40
RAG-79タイプ	0
RX-78GPタイプ	0
MS-06タイプ	0
MS-07タイプ	0
MS-09タイプ	0
MS-14タイプ	0
MS-15タイプ	0
YMS-16タイプ	0
MS-18Eタイプ	0
ジオン水中タイプ	0
サイコミュタイプ	0

ジオン軍



ジオン兵 I

ステージ10までに出現する敵の支援パイロット。能力的には低いのであまり気にする必要もない。ただし倒しておけば追加DPが計算され、成長もしやすくなる。

■基本データ

ステージ	5、6、7、10
階級	二等兵
機体	MS-06F
スキル	-
DP	500

■基本能力

直感	20
操縦	10
近距離攻撃	35
中距離攻撃	30
遠距離攻撃	20

■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	B
水中	B

■ポテンシャル

RB-79タイプ	0
RX-75タイプ	0
RX-77タイプ	0
RX-78タイプ	0
RGM-79タイプ	0
RAG-79タイプ	0
RX-78GPタイプ	0
MS-06タイプ	0
MS-07タイプ	0
MS-09タイプ	0
MS-14タイプ	0
MS-15タイプ	0
YMS-16タイプ	0
MS-18Eタイプ	0
ジオン水中タイプ	0
サイコミュタイプ	0

ジオン軍



ジオン兵 2

サイクロプス隊の護衛で出現するパイロット。直感、格闘、中～遠距離射撃能力がアップ。同時に出現するシュタイナーのほうが手強いので無理に相手する必要はない。

■基本データ

ステージ	11
階級	二等兵
機体	MSM-07
スキル	—
DP	500

■基本能力

直感	30
操縦	10
近距離攻撃	50
中距離攻撃	50
遠距離攻撃	40

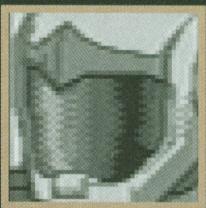
■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	B
水中	B

■ボテンシャル

RB-79タイプ	0
RX-75タイプ	0
RX-77タイプ	0
RX-78タイプ	0
RGM-79タイプ	0
RAG-79タイプ	0
RX-78GPタイプ	0
MS-06タイプ	0
MS-07タイプ	0
MS-09タイプ	0
MS-14タイプ	0
MS-15タイプ	0
YMS-16タイプ	0
MS-18Eタイプ	0
ジオン水中タイプ	0
サイコミュタイプ	0

ジオン軍



ジオン兵 3

コンスコン部隊に所属するパイロットであり、12機のMSで同時に出現する。全パイロットが同じ能力を持っているものの、特筆するような力があるわけではない。

■基本データ

ステージ	13
階級	軍曹
機体	MS-09R
スキル	—
DP	200

■基本能力

直感	20
操縦	30
近距離攻撃	30
中距離攻撃	30
遠距離攻撃	20

■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	B
水中	B

■ボテンシャル

RB-79タイプ	0
RX-75タイプ	0
RX-77タイプ	0
RX-78タイプ	0
RGM-79タイプ	0
RAG-79タイプ	0
RX-78GPタイプ	0
MS-06タイプ	0
MS-07タイプ	0
MS-09タイプ	0
MS-14タイプ	0
MS-15タイプ	0
YMS-16タイプ	0
MS-18Eタイプ	0
ジオン水中タイプ	0
サイコミュタイプ	0

ジオン軍



デニム

シャア配下のパイロットであり、サイド7侵入時に史上初のMSによる格闘戦を行なった。MS-06の操縦能力以外は平均以下であり、総戦にはもってこいの相手である。

■基本データ

ステージ	1
階級	曹長
機体	MS - 06F
スキル	—
DP	400

■基本能力

直感	30
操縦	10
近距離攻撃	30
中距離攻撃	20
遠距離攻撃	15

■適性

宇宙	B
地上	C
砂漠	C
水中	C

■ボテンシャル

RB-79タイプ	10
RX-75タイプ	10
RX-77タイプ	10
RX-78タイプ	10
RGM-79タイプ	10
RAG-79タイプ	10
RX-78GPタイプ	10
MS-06タイプ	40
MS-07タイプ	10
MS-09タイプ	10
MS-14タイプ	10
MS-15タイプ	10
YMS-16タイプ	10
MS-18Eタイプ	10
ジオン水中タイプ	10
サイコミュタイプ	0

ジオン軍/マッドアングラー隊



アカハナ

ジャブローに侵入した特殊隠密部隊の一員であり、水中戦を得意とする。水中を得意とするパイロットは特殊であり、戦うときにはマップ環境に適した機体が不可欠。

■基本データ

ステージ	6
階級	少尉
機体	MSM-04
スキル	ダブル
DP	400

■基本能力

直感	50
操縦	10
近距離攻撃	40
中距離攻撃	30
遠距離攻撃	20

■属性

宇宙	C
地上	B
砂漠	C
水中	A

■ボテンシャル

RB-79タイプ	40
RX-75タイプ	40
RX-77タイプ	40
RX-78タイプ	40
RGM-79タイプ	40
RAG-79タイプ	40
RX-78GPタイプ	40
MS-06タイプ	85
MS-07タイプ	40
MS-09タイプ	40
MS-14タイプ	40
MS-15タイプ	40
YMS-16タイプ	40
MS-18Eタイプ	40
ジオン水中タイプ	85
サイコミュタイプ	0

ジオン軍/サイクロプス隊



カミンスキ

新型ガンダム奪取の任を受けたサイクロプス隊の一員。無類の酒好きでコクピット内にも酒を持ち込むほどだが、ベテランらしくパイロットとしての能力は高い。

■基本データ

ステージ	9
階級	少尉
機体	MS-18E
スキル	スナイプ ラビッドファイア
DP	600

■基本能力

直感	70
操縦	55
近距離攻撃	70
中距離攻撃	70
遠距離攻撃	50

■属性

宇宙	A
地上	A
砂漠	C
水中	A

■ボтенシャル

RB-79タイプ	45
RX-75タイプ	45
RX-77タイプ	45
RX-78タイプ	45
RGM-79タイプ	45
RAG-79タイプ	45
RX-78GPタイプ	45
MS-06タイプ	80
MS-07タイプ	80
MS-09タイプ	80
MS-14タイプ	80
MS-15タイプ	80
YMS-16タイプ	45
MS-18Eタイプ	99
ジオン水中タイプ	99
サイコミュタイプ	0

ジオン軍



ララ・サン

元は民間人であったがニュータイプ能力を認められ軍属となった。格闘戦は苦手だが中～遠距離射撃に優れる。また高い直感を活かしてサイコミュ系MSを自在に操る。

■基本データ

ステージ	18
階級	少尉
機体	MAN-08
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	900

■基本能力

直感	99
操縦	50
近距離攻撃	70
中距離攻撃	80
遠距離攻撃	90

■属性

宇宙	A
地上	C
砂漠	C
水中	C

■ボтенシャル

RB-79タイプ	20
RX-75タイプ	20
RX-77タイプ	20
RX-78タイプ	20
RGM-79タイプ	20
RAG-79タイプ	20
RX-78GPタイプ	20
MS-06タイプ	20
MS-07タイプ	20
MS-09タイプ	20
MS-14タイプ	20
MS-15タイプ	20
YMS-16タイプ	20
MS-18Eタイプ	20
ジオン水中タイプ	20
サイコミュタイプ	99

ジオン軍／黒い三連星



オルテガ

黒い三連星のひとりであり、ジエットストリームアタックと呼ばれる三身一体の戦法を持つ。射撃に関するスキルを有しているので早めに倒しておきたい相手と言える。

■基本データ

ステージ	8
階級	中尉
機体	MS-09
スキル	スナイプ ラビッドファイア
DP	600

■基本能力

直感	85
操縦	30
近距離攻撃	40
中距離攻撃	40
遠距離攻撃	30

■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	B
水中	B

■ボテンシャル

RB-79タイプ	45
RX-75タイプ	45
RX-77タイプ	45
RX-78タイプ	45
RGM-79タイプ	45
RAG-79タイプ	45
RX-78GPタイプ	45
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	80
MS-09タイプ	99
MS-14タイプ	80
MS-15タイプ	80
YMS-16タイプ	45
MS-18Eタイプ	45
ジオン水中タイプ	45
サイコミュタイプ	0

ジオン軍／黒い三連星



マッシュ

黒い三連星の一人であり、オルテガ、ガイアと同時に出現する。パイロット能力としてはオルテガと同じだが、スキルを持っていないのが異なるところだ。

■基本データ

ステージ	8
階級	中尉
機体	MS-09
スキル	—
DP	500

■基本能力

直感	85
操縦	30
近距離攻撃	40
中距離攻撃	40
遠距離攻撃	30

■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	B
水中	B

■ボテンシャル

RB-79タイプ	45
RX-75タイプ	45
RX-77タイプ	45
RX-78タイプ	45
RGM-79タイプ	45
RAG-79タイプ	45
RX-78GPタイプ	45
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	80
MS-09タイプ	99
MS-14タイプ	80
MS-15タイプ	80
YMS-16タイプ	45
MS-18Eタイプ	45
ジオン水中タイプ	45
サイコミュタイプ	0

ジオン軍／黒い三連星



ガイア

黒い三連星のリーダー格であり、オルテガ、ガイアと同時に出現する。3人の中では最もパイロット能力に優れ、特にスタックで相手の移動を封じるのは脅威である。

■基本データ

ステージ	8
階級	大尉
機体	MS-09
スキル	ラビッドファイア スタック
DP	700

■基本能力

直感	85
操縦	60
近距離攻撃	80
中距離攻撃	90
遠距離攻撃	60

■適性

宇宙	A
地上	A
砂漠	B
水中	C

■ボテンシャル

RB-79タイプ	50
RX-75タイプ	50
RX-77タイプ	50
RX-78タイプ	50
RGM-79タイプ	50
RAG-79タイプ	50
RX-78GPタイプ	50
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	80
MS-09タイプ	99
MS-14タイプ	80
MS-15タイプ	80
YMS-16タイプ	50
MS-18Eタイプ	50
ジオン水中タイプ	50
サイコミュタイプ	0

ジオン軍／サイクロプス隊



シュタイナー

サイクロプス隊のリーダーであり、新型ガンダム奪取のため連邦軍北極基地を襲撃した。沈着冷静なベテランパイロットで水中での戦い得意としている。

■基本データ

ステージ	11
階級	大尉
機体	MSM-07E
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	500

■基本能力

直感	70
操縦	30
近距離攻撃	50
中距離攻撃	60
遠距離攻撃	50

■適性

宇宙	B
地上	A
砂漠	C
水中	A

■ボテンシャル

RB-79タイプ	40
RX-75タイプ	40
RX-77タイプ	40
RX-78タイプ	40
RGM-79タイプ	40
RAG-79タイプ	40
RX-78GPタイプ	40
MS-06タイプ	80
MS-07タイプ	80
MS-09タイプ	80
MS-14タイプ	80
MS-15タイプ	40
YMS-16タイプ	40
MS-18Eタイプ	40
ジオン水中タイプ	99
サイコミュタイプ	0

ジオン軍／マッドアングラー隊



フラナガン・ブーン

ジオン潜水艦部隊マッドアングラー隊の一員であり、シャアの配下。水中戦得意とするもののパイロットとしての腕前は平均クラス。ただしスタックには注意が必要だ。

■基本データ

ステージ	14
階級	大尉
機体	MAM-07
スキル	スタック
DP	400

■基本能力

直感	65
操縦	15
近距離攻撃	40
中距離攻撃	30
遠距離攻撃	25

■適性

宇宙	B
地上	B
砂漠	C
水中	A

■ボテンシャル

RB-79タイプ	40
RX-75タイプ	40
RX-77タイプ	40
RX-78タイプ	40
RGM-79タイプ	40
RAG-79タイプ	40
RX-78GPタイプ	40
MS-06タイプ	70
MS-07タイプ	40
MS-09タイプ	40
MS-14タイプ	40
MS-15タイプ	40
YMS-16タイプ	40
MS-18Eタイプ	40
ジオン水中タイプ	60
サイコミュタイプ	0

ジオン軍／ランバ・ラル隊



ランバ・ラル

ゲリラ戦の名手かつMSパイロットとしてもエースクラスの実力の持ち主。格闘と中距離射撃といった接近戦が得意であり、砂漠地帯の過酷な環境をものともしない。

■基本データ

ステージ	7
階級	大尉
機体	MS-07
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	700

■基本能力

直感	85
操縦	65
近距離攻撃	95
中距離攻撃	80
遠距離攻撃	55

■適性

宇宙	B
地上	A
砂漠	A
水中	C

■ボтенシャル

RB-79タイプ	50
RX-75タイプ	50
RX-77タイプ系	50
RX-78タイプ	50
RGM-79タイプ	50
RAG-79タイプ	50
RX-78GPタイプ	50
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	99
MS-09タイプ	80
MS-14タイプ	80
MS-15タイプ	50
YMS-16タイプ	50
MS-18Eタイプ	99
ジオン水中タイプ	50
サイコミュタイプ	0

デラーズフリート／ソロモンの悪夢



アーベル・ガトー

1年戦争時、ソロモン宙域での戦闘で連邦軍を震撼させた戦績を持つ。宇宙と地上での戦闘に強く、ニュータイプではないもののエースパイロットとしての実力を発揮。

■属性データ

ステージ	17
階級	少佐
機体	MS-14A
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	800

■属性能力

直感	90
操縦	70
近距離攻撃	80
中距離攻撃	70
遠距離攻撃	85

■適性

宇宙	A
地上	A
砂漠	B
水中	C

■ボタンシャル

RB-79タイプ	60
RX-75タイプ	60
RX-77タイプ	60
RX-78タイプ	60
RGM-79タイプ	60
RAG-79タイプ	60
RX-78GPタイプ	99
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	90
MS-09タイプ	99
MS-14タイプ	99
MS-15タイプ	90
YMS-16タイプ	90
MS-18Eタイプ	90
ジオン水中タイプ	60
サイコミュタイプ	0

ジオン軍／赤い彗星



シャア・アズナブルI

1年戦争時、1機のMS-06で連邦軍艦船5隻を撃沈し、名を高めた。MS-06、ジオン水中タイプに習熟している。この時点ではニュータイプ能力は開花していない。

■属性データ

ステージ	5
階級	少佐
機体	MS-06S
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	500

■属性能力

直感	85
操縦	20
近距離攻撃	80
中距離攻撃	80
遠距離攻撃	70

■適性

宇宙	A
地上	A
砂漠	C
水中	B

■ボタンシャル

RB-79タイプ	50
RX-75タイプ	50
RX-77タイプ	50
RX-78タイプ	50
RGM-79タイプ	50
RAG-79タイプ	50
RX-78GPタイプ	60
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	75
MS-09タイプ	75
MS-14タイプ	75
MS-15タイプ	50
YMS-16タイプ	50
MS-18Eタイプ	60
ジオン水中タイプ	99
サイコミュタイプ	0

デラーズフリート／海兵隊



シーマ・ガラハウ

1年戦争時は海兵隊として活躍し、戦後はデラーズ・フリートに身を寄せた女戦士。指揮官として海兵隊員を率いる他、自らMSを駆り、得意の宇宙戦で活躍する。

■属性データ

ステージ	10
階級	中佐
機体	MS-14Fs
スキル	スナイプ ラビッドファイア
DP	600

■属性能力

直感	85
操縦	40
近距離攻撃	60
中距離攻撃	70
遠距離攻撃	50

■適性

宇宙	A
地上	B
砂漠	C
水中	C

■ボタンシャル

RB-79タイプ	45
RX-75タイプ	45
RX-77タイプ	45
RX-78タイプ	45
RGM-79タイプ	45
RAG-79タイプ	45
RX-78GPタイプ	99
MS-06タイプ	85
MS-07タイプ	85
MS-09タイプ	85
MS-14タイプ	99
MS-15タイプ	85
YMS-16タイプ	45
MS-18Eタイプ	45
ジオン水中タイプ	45
サイコミュタイプ	45

ジオン軍/赤い彗星



シャア・アズナブル2

MAN-08のサポートとして出現するので、他のステージに比べると能力値は抑えられている。スキルもしていないが、基本能力が高いので手強い相手に変わりはない。

属性データ

ステージ	18
階級	大佐
機体	MS-14A
スキル	—
DP	700

属性能力

直感	60
操縦	50
近距離攻撃	60
中距離攻撃	60
遠距離攻撃	60

属性性

宇宙	A
地上	A
砂漠	C
水中	B

属性ボタンシャル

RB-79タイプ	50
RX-75タイプ	50
RX-77タイプ	50
RX-78タイプ	50
RGM-79タイプ	50
RAG-79タイプ	50
RX-78GPタイプ	60
MS-06タイプ	39
MS-07タイプ	75
MS-09タイプ	75
MS-14タイプ	60
MS-15タイプ	50
YMS-16タイプ	50
MS-18Eタイプ	60
ジオン水中タイプ	39
サイコミュタイプ	0

ジオン軍/赤い彗星



シャア・アズナブル3

ニュータイプ能力に目覚めたシャアであり、アムロに匹敵する能力を見せ付けてくれる。サイコミュタイプにも習熟するようになり、エースとしての実力を発揮する。

属性データ

ステージ	19
階級	大佐
機体	MSN-02
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	900

属性能力

直感	90
操縦	70
近距離攻撃	90
中距離攻撃	90
遠距離攻撃	85

属性性

宇宙	A
地上	A
砂漠	B
水中	C

属性ボタンシャル

RB-79タイプ	70
RX-75タイプ	70
RX-77タイプ	70
RX-78タイプ	70
RGM-79タイプ	70
RAG-79タイプ	70
RX-78GPタイプ	70
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	90
MS-09タイプ	99
MS-14タイプ	99
MS-15タイプ	90
YMS-16タイプ	90
MS-18Eタイプ	90
ジオン水中タイプ	70
サイコミュタイプ	99

ジオン軍



ノリス・パッカード

ニュータイプ能力こそないもののパイロットとしての腕前はかなりのものを持つ。特に地上戦において真価を発揮し、MS-06、MS-07タイプの習熟度はトップクラス。

属性データ

ステージ	12
階級	大佐
機体	MS-07B3
スキル	スナイプ ワイドショット
DP	600

属性能力

直感	80
操縦	60
近距離攻撃	80
中距離攻撃	70
遠距離攻撃	80

属性性

宇宙	B
地上	A
砂漠	B
水中	C

属性ボタンシャル

RB-79タイプ	50
RX-75タイプ	50
RX-77タイプ	50
RX-78タイプ	50
RGM-79タイプ	50
RAG-79タイプ	50
RX-78GPタイプ	50
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	99
MS-09タイプ	85
MS-14タイプ	85
MS-15タイプ	50
YMS-16タイプ	50
MS-18Eタイプ	85
ジオン水中タイプ	50
サイコミュタイプ	0

ANAHIM SYSTEMS
WARNING
機動戦士GUNDAM



ジオン軍／ヨーロッパ方面軍



マ・クベ

ヨーロッパ方面司令官であり、キシリヤ・ザビの腹心。パイロットというよりも策謀家であり、MSを自ら操るよりも作戦司令室で指示を出すほうが性に合っている。

■基本データ

ステージ	3
階級	大佐
機体	MS-15
スキル	スタッツ
DP	400

■基本能力

直感	50
操縦	30
近距離攻撃	50
中距離攻撃	30
遠距離攻撃	20

■属性

宇宙	B
地上	B
砂漠	C
水中	C

■ボタンショル

RB-79タイプ	40
RX-75タイプ	40
RX-77タイプ	40
RX-78タイプ	40
RGM-79タイプ	40
RAG-79タイプ	40
RX-78GPタイプ	40
MS-06タイプ	70
MS-07タイプ	99
MS-09タイプ	70
MS-14タイプ	70
MS-15タイプ	99
YMS-16タイプ	40
MS-18Eタイプ	40
ジオン水中タイプ	40
サイコミュタイプ	0

ジオン軍／宇宙機動軍



ドズル・ザビ

ザビ家の次男であり、ジオン宇宙機動軍司令官でもある。勇猛果敢な性格であり、戦場では自らMSに搭乗し、敵部隊を強襲するほど の実力を有している。

■基本データ

ステージ	16
階級	中将
機体	MA-08
スキル	ワイドショット
DP	500

■基本能力

直感	70
操縦	30
近距離攻撃	70
中距離攻撃	50
遠距離攻撃	30

■属性

宇宙	A
地上	C
砂漠	C
水中	C

■ボタンショル

RB-79タイプ	40
RX-75タイプ	40
RX-77タイプ	40
RX-78タイプ	40
RGM-79タイプ	40
RAG-79タイプ	40
RX-78GPタイプ	40
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	80
MS-09タイプ	80
MS-14タイプ	80
MS-15タイプ	40
YMS-16タイプ	40
MS-18Eタイプ	40
ジオン水中タイプ	40
サイコミュタイプ	0

エースと呼ばれる パイロットについて

MSシミュレーターである『MSVS』に登録されているパイロットの多くは、「1年戦争」とそれに続く動乱で名を馳せた者である。それでは彼らがエースと呼ばれるようになった直接の要因とはどのようなものなのでしょうか?

第二次大戦やその他の戦乱でエースと呼ばれる者(特に航空機パイロット)は、総撃墜数が5機以上というのが基準となっている。事情を知らない者にとって5機という数字は決して大きなものではない。しかし現実の戦闘で敵機を撃墜するのは、火器を初め管制装置やレーダー網が発達したとはい難いものなのだ。そのためエースの称号を受け取るということは、パイロットにとって相当な名誉であったのである。

これを宇宙世紀の戦いに書き換えてみると、アムロはコスモスコン艦との戦いにおいて単独で12機のMS-09Rを撃墜している。また5隻の連邦軍艦船を撃沈したシャア。『ゾロモンの悲夢』とまで言わたガトー。黒い三連星や蒼き巨星などは5機以上の撃墜数をマークしている。ミノフスキ一粒子下の有視界戦闘と現代の戦い、さらにビーム系兵器を主体とする兵器体系と実弾系兵器の撃墜数を直接比較するの乱暴かも知れない。それでも彼らエースパイロットの実力が間違いなく優れたものということがわかるだろう。



MSVS

原作データベース

エムエスバーサス

『MSVS』に登録されているパイロット能力やMSパラメータは、原作からの実測値が用いられている。最後にシミュレーター開発の参考となった4つの原作と関係者リストを紹介することにしよう。

機動戦士ガンダム

『ガンダム』シリーズの記念すべき第1作。民間人の少年アムロ・レイが戦闘に巻き込まれるところから、戦士として成長していく姿を1年戦争の経緯を追って描き出している。

STAFF

監督／富野喜幸
原作／矢立肇 キャラクターデザイン／安彦良和メカニカルデザイン／大河原邦男 美術設定／中村光穂

機動戦士ガンダム

第08MS小隊

ジャブロー攻略戦の直前の地球での戦いを、連邦軍士官とジオン軍兵士の目を通して描いたOVA作品。ニュータイプなどの概念を押し、リアルな戦争描写を行なっている。

STAFF

監督／神田武幸、飯田馬之介
原作／矢立肇、富野由悠季 キャラクターデザイン／川元利浩 メカニカルデザイン／大河原邦男、カトキハジメ、山根公利 美術設定／池田繁美

機動戦士ガンダム0080

ポケットの中の戦争

『ガンダム』シリーズ初のOVA作品。1年争末期に発生した新型ガンダムに関するエピソードを主人公の子供の視点で描くことで既存シリーズとは異なる雰囲気を出している。

STAFF

監督／高山文彦
原作／矢立肇、富野由悠季 キャラクターデザイン／美樹本晴彦 デザインワークス／出渕裕 モビルスーツ原案／大河原邦男 メカニカルデザイン協力／明貴美加、石津泰志 美術／池田繁美、脇威志 ビジュアル設定協力／近藤和久

機動戦士ガンダム0083

STARDUST MEMORY

劇場用作品『F91』とほぼ平行して製作されたOVA作品。1年戦争後に発生したジオン残党による反乱を描き、『Ζガンダム』に続く物語の橋渡し的役割を果たした。

STAFF

監督／加瀬充子(1~7話)、今西隆志(8~13話)
原作／矢立肇、富野由悠季 キャラクターデザイン／川元利浩 総メカニカル監督／佐野浩敏 モビルスーツ原案／大河原邦男 メカニカルスタイリング／河森正治 メカニカルデザイン／カトキハジメ、明貴美加(RED)、石津泰志 美術設定／東潤一

サ・ワンダースwan BOOKS

Mobile Suit GUNDAM MSVS

パーフェクトガイド

1999年9月9日 初版発行



構成・執筆 有限会社ロンデマンド（渡辺洋三、芦原雅巳）

イラスト 木下ともたけ

カバーレイアウト 渡辺 緑/湯川安芸子

本文レイアウト 共立印刷株式会社（川瀬邦裕）

印刷 共立印刷株式会社

制作協力 (50音順) 株式会社サンライズ

制作協力 (50音順) 株式会社バンダイ

発行人 岡崎 真

編集人 前田 徹

副編集人 山田真司

編集長 北村州識

販売 大村耕史、佐藤公昭、中本直宏

制作業務 中嶋和史

編集 アミューズメント書籍編集部（三浦晃揮）

発行所 ソフトバンク パブリッシング株式会社

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1

販売 TEL03-5642-8100

編集 TEL03-5642-8401

©創通エージェンシー・サンライズ

©BANDAI 1999

©Softbank Publishing Inc.

ISBN4-7973-1052-9

Printed in Japan

落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。

定価はカバーに記載されています。

禁無断複製

本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に

電話番号03-5642-8401でお受けしています。

※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

“”及びWonderSwan、ワンダースwanは株式会社バンダイの商標です。

「ガンダムプレゼントキャンペーン」

左記の応募券と「SDガンダム G GENERATION-0 ナビゲーションガイド」「SDガンダム G GENERATION-0 パーフェクトガイド」「機動戦士ガンダム外伝 コロニーの落ちた地で 戦術マニュアル(仮)」の応募券いずれかをあわせて送ってください。抽選でガンダムグッズが当たります。詳しい内容については、弊社刊「ザ・プレイスティーション」(毎週金曜日発売)誌上をご覧ください。



Mobile Suit GUNDAM

ANAHEIM ELECTRONICS SECRET FILES



YOUR
FILE
ONLY

関係者以外閲覧禁止



機密ファイル

01

抹消された機体、GPシリーズ出現

1年戦争終了後の宇宙世紀0083年に密かに進められたというガンダム開発計画。連邦軍の正式記録からも抹消されたはずの機体データがここに甦る。

ハイスペックを誇る 傑作機のデータを復元

ガンダム開発計画とは、驚異的な戦果を残したRX-78の後継機を開発するというものであった。しかし合計5機が開発されたGPシリーズは連邦記録から抹消。その存在は謎とされていた。だがそのデータをA.E.から入手。ここに幻のMSを公開する!!

■GPシリーズ入手法

『MSVS』には模擬戦闘シミュレーターが合計20ステージ用意されている。さらに特定の条件を満たしてクリアすることに成功するとEXステージが出現。ステージをクリアしていくうちにGPシリーズが登場し、MSドックにおいてその機体を入手することが可能となる。



RX-78GP01

GPシリーズ中、最も汎用性が高い。MSリストにRGM-79Qがある状態でEXステージ3をクリアすると出現する。

RX-78GP01-Fb

GP01に宇宙戦用オプションを追加することで運動性を大幅に強化した機体。EXステージ4をクリアすると出現する。

RX-78GP01

ゼフィランサス

RX-78GPタイプ

HEIGHT	18.0m			
WEIGHT	39.7t			

適性	宇宙	地上	砂漠	水中
D	A	A	C	

登場作品 機動戦士ガンダム 0083

価格	5500	装甲値	33
耐久力	465	索敵能力	60
ジェネレーター容量	350	サイズ	LL
運動性	70		

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	固定	26~65	50	80	35	50	-
シールド	左手○	-	-	-	-	-	装甲値+4、運動性-15
装備なし 左手	-	-	-	-	-	-	
ビームサーベル	固定	0~25	30	80	30E	42	-
60mmバルカン	固定	10~25	8×3	50	30	25	スタック

GPシリーズ概略

1年戦争後、A.E.が連邦軍の指示により行なった新型ガンダム開発計画から誕生した機体がGPシリーズである。各機にはそれぞれ特徴が

あり、RX-78の機体コンセプトを継承したGPO1、戦術核攻撃を前提としたGPO2、MSとMAの利点を兼ね備えたGPO3などがある。



RX-78GP02A

限定核攻撃を想定して開発された。MSリストにRGM-79Qがある状態でEXステージ4をクリアすると出現する。

RX-78GP03S

高性能を誇る宇宙専用機。MSリストにGP01-Fbがある状態でEXステージ4をクリアすると出現する。

AGX-04

GPシリーズ4号機として開発された強襲用MS。EXステージ4をクリアすると出現する。

RX-78GP01-Fb

フルバーニアン

RX-78GPタイプ

登場作品 機動戦士ガンダム 0083

HEIGHT	18.0m		
WEIGHT	39.7t		

価格	6400	装甲値	33
耐久力	465	索敵能力	60
ジェネレーター容量	350	サイズ	LL
運動性	90		

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	固定	26~65	50	80	35	50	-
シールド	左手○	-	-	-	-	-	装甲値+4、運動性-15
装備なし	左手	-	-	-	-	-	-
ビームサーベル	固定	0~25	30	80	30E	42	-
60mmバルカン	固定	10~25	8x3	50	30	25	スタック

RX-78GP02A

サイサリス

RX-78GPタイプ

HEIGHT	18.5m			
WEIGHT	54.5t			

適性	宇宙 A	地上 A	砂漠 B	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

価格	6800	装甲値	33
耐久力	465	索敵能力	60
ジェネレーター容量	350	サイズ	LL
運動性	80		

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
装備なし	肩○	—	—	—	—	—	—
アトミックバズーカ	肩	61~99	200	80	1	99	シールド防護、スウェー不可
シールド	固定	—	—	—	—	—	装甲値+7、運動性-25
ビームサーベル	固定	0~28	38	90	30E	43	—
60mmバルカン	固定	10~25	8×3	60	30	25	スタック

RX-78GP03S

ステイメン

RX-78GPタイプ

HEIGHT	18.0m			
WEIGHT	41.6t			

適性	宇宙 A	地上 D	砂漠 D	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

価格	7000	装甲値	32
耐久力	455	索敵能力	60
ジェネレーター容量	350	サイズ	L
運動性	70		

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームライフル	固定	25~65	50	85	35	50	—
フォールディングバズーカ	固定	25~75	60	60	20	60	—
フォールディングシールド	固定	—	—	—	—	—	装甲値+4、運動性-15
ビームサーベル	固定	0~28	35	85	30E	45	—

AGX-04

ガーベラ・テトラ

RX-78GPタイプ

HEIGHT	18.0m			
WEIGHT	46.7t			

適性	宇宙 A	地上 D	砂漠 D	水中 D
----	---------	---------	---------	---------

価格	4500	装甲値	33
耐久力	465	索敵能力	60
ジェネレーター容量	325	サイズ	L
運動性	80		

武器名	装備部位	射程	攻撃力	命中率	弾数	次弾発射速度	発生する効果
ビームマシンガン	右手○	26~70	25×4	90	25	60	—
シュツルムブースター	背中	—	—	—	—	—	運動性+80 (移動中、常にEN消費)
装備なし	背中○	—	—	—	—	—	—
ビームサーベル	固定	0~25	30	80	30E	42	—

機密ファイル

02

ベテランパイロット専用、EXステージ発見

厳しい条件をクリアしたエースパイロットだけが挑戦できるエキストラステージを発見。さらに手強い敵を相手に真のエースを目指すのだ。

資格あるものだけが挑める4つの戦場

シチュエーションモードの特定ステージで、ある条件をクリアするとEX(エキストラ)ステージが出現する。以下にその条件を公開しよう。

- EX1 ステージ3を1分以内にクリアし、ステージ13終了後に出現
- EX2 EX1を1分30秒以内にクリアし、ステージ17終了後に出現
- EX3 EX1,EX2をクリアし、ステージ20終了後に出現
- EX4 EX3をクリア後に出現

これまで以上に厳しい戦闘が展開することになるのだ。

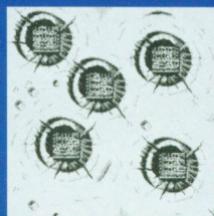


EX01 復讐

砂漠

マ・クベ専用グフが出現する砂漠ステージ。移動スピードが制限されるので、接近戦は避けて中へ遠距離からの射撃戦で狙い撃つといい。

- ターゲット
マ・クベ大佐
MS-07B



EX02 力の象徴

宇宙

ドズル専用ザクが出現する宇宙ステージ。大型ヒートホークによる攻撃は脅威なので、うかつに接近すると大ダメージを受けることになる。

- ターゲット
ドズル・ザビ中将
MS-06S

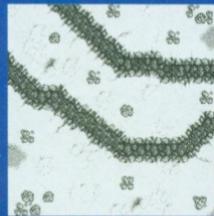


EX03 大義ある戦い

砂漠

GPO1が出現する砂漠ステージ。敵機の移動スピードはかなりのものなので、まずは相手の動きについていけるように機体を改造すること。

- ターゲット
コウ・ウラキ少尉
RX-78GP01

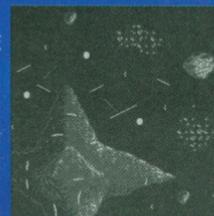


EX04 ソロモンの悪夢

宇宙

GPO2が出現する宇宙ステージ。アトミックバズーカの火力は全MS中トップクラス。直撃を受けても無事なように装甲値を上げておきたい。

- ターゲット
アナベル・ガト一大佐
RX-78GP02A



機密ファイル

03

歴史に埋もれたエースパイロット登場

1年戦争では、歴史に埋もれてしまったエースパイロットが数多く存在する。そんなパイロットのデータが『MSVS』上で復元されることになった。

MS-06R2を駆り、敵に挑む

歴史の陰に隠れてしまったパイロットで特に有名なのは、ジオンの“紅い稻妻”ジョニー・ライデンと“白狼”シン・マツナガである。『MSVS』には独自ルートから入手した彼らのデータをシミュレーター上で再現。プレイヤーとの交戦を可能としている。ただし両者の実力は一般的のパイロットをはるかに上回っており、ある条件を満たした者しか戦うことは許されない。

出現
条件

▶ステージ20をクリア後、シングルモードを起動するとパイロットリストに2人が追加される。



ジオン軍/紅い稻妻

ジョニー・ライデン

■ 基本データ

ステージ	シングル
階級	少佐
機体	MS-06R2
スキル	スナイプ/ワイドショット
DP	700

■ 基本能力

直感	85
操縦	60
格闘	80
中距離射撃	85
遠距離射撃	75

■ 適性

宇宙	A
地上	C
砂漠	C
水中	C

■ ポテンシャル

RB-79タイプ	50
RX-75タイプ	50
RX-77タイプ	50
RX-78タイプ	50
RGM-79タイプ	50
RAG-79タイプ	50
RX-78GPタイプ	50
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	90
MS-09タイプ	99
MS-14タイプ	99
MS-15タイプ	90
YMS-16タイプ	50
MS-18Eタイプ	90
ジオン水中タイプ	50
サイコミュタイプ	0



ジオン軍/白狼

シン・マツナガ

■ 基本データ

ステージ	シングル
階級	中尉
機体	MS-06R2
スキル	ラピッドファイア/スタッカ
DP	300

■ 基本能力

直感	85
操縦	60
格闘	85
中距離射撃	80
遠距離射撃	60

■ 適性

宇宙	A
地上	C
砂漠	C
水中	C

■ ポテンシャル

RB-79タイプ	50
RX-75タイプ	50
RX-77タイプ	50
RX-78タイプ	50
RGM-79タイプ	50
RAG-79タイプ	50
RX-78GPタイプ	50
MS-06タイプ	99
MS-07タイプ	90
MS-09タイプ	99
MS-14タイプ	99
MS-15タイプ	90
YMS-16タイプ	50
MS-18Eタイプ	90
ジオン水中タイプ	50
サイコミュタイプ	0

“紅い稻妻”と呼ばれるジオン軍エースパイロット。1年戦争にはキシリヤ・ザビ配下として参戦。ア・バオア・クー陥落直前までキシリヤの護衛を務めていた。赤と黒のパーソナルカラーで塗り分けられていた専用機は、戦場においてかなり目を引く存在だったらしい。

“白狼”と呼ばれるジオン軍エースパイロット。1年戦争にはドズル・ザビ配下として参戦。ブリティッシュ作戦を初めとする幾多の戦闘で名を挙げた。パーソナルカラーである白でペイントされた高機動型ザクを駆り、数多くの敵を擊破したという記録が残っている。

機密ファイル

04

強者のステータス“スキル”を身につける

パイロットの特殊能力であるスキル。様々な特殊効果を発揮して戦いを有利に進めることができるとなるスキルを身につける法則が存在したのだ。

パイロット能力を高め、スキルを身につける

スキルはパイロットが有する特殊能力であり、スキルを持つ者が攻撃を行なうと一定確率で特殊効果が発生する。シミュレーター開始直後はプレイヤーのパイロットにはスキルはないのだが、戦闘経験を積むことによってスキルを身につけることができるのだ。数多くのスキルを身につけることができれば、エース相手との戦闘も互角にこなせるようになるはずだ。

B.S. O.P.	
スキン	スナイプ
ダブル	ワイドショット
ラビッドファイア	スタック
ダブル	ダブル
スタック	スナイプ
スナイプ	ニュータイプ

覚えられるスキルは、特殊なもの

通常のスキルとはスタン、ダブル、ラビッドファイア、スタッツ、ワイドショット、スナイプ、スウェーの7種類。どのスキルも戦闘中に一定確率で発動し、それぞれ特殊効果を発揮することになる。基本的に攻撃力を倍増したり、敵の攻撃を回避したりするスキルが多いことが特徴である。

■スキルの覚え方

通常のスキル(7種類)はパイロット能力に関係している。右にあげた表がスキルと能力の関係を示している。その能力が30を越えていて、さらに戦闘によってその能力が変動した場合、10%の確率で能力に対応するスキルが身につく。

パイロット能力と
スキルの相関関係

近距離攻撃

- スタン
- ダブル

中距離攻撃

- ラビッドファイア
- スタッツ

遠距離攻撃

- ワイドショット
- スナイプ

操縦

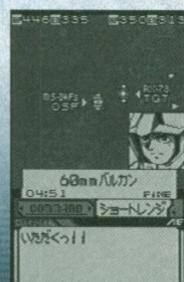
- スウェー

通常の
スキルニュー
タイプ

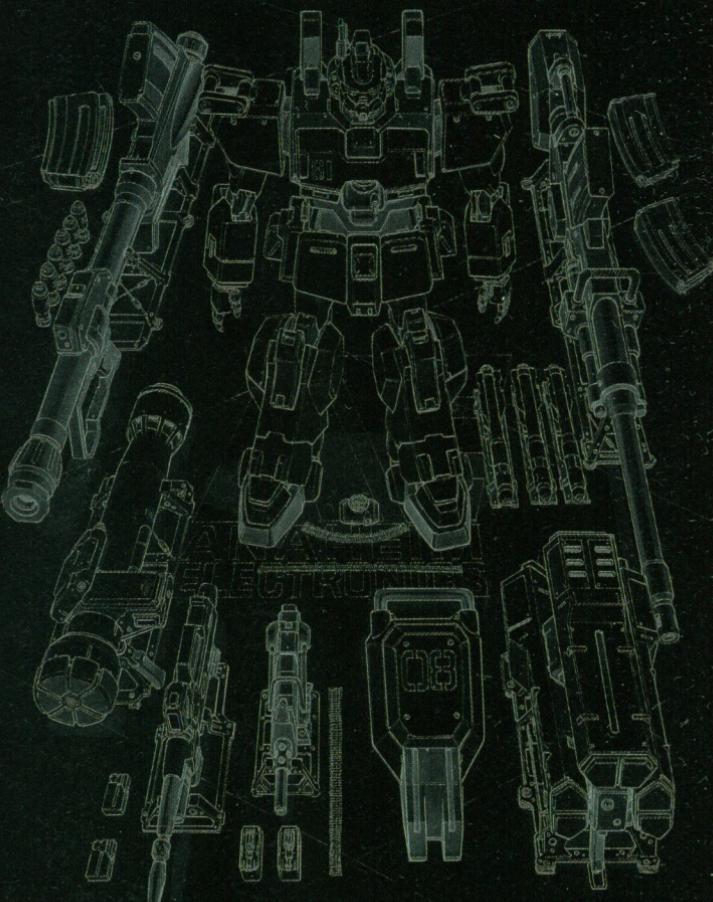
ニュータイプは他のスキルと異なり、一度発動すると特殊効果が1~2分継続する。またニュータイプ能力がないと特定のMS(MA)が入手できなくなっている。

■スキルの覚え方

ニュータイプのスキルを持つパイロットに勝つと10%の確率で身につく。アムロやシャア、ララと何度も戦うことだ。



機体を示すマーカーが点滅している。
ユータイプ能力が発動している。



機密ファイルについて

この機密ファイルは、A.E.コンシーラー事業本部SWAN事業部が保存していたものを独自ルートにより入手したものである。ファイル内には対戦型シミュレーター『MSVS』開発過程において一般公開不適格と判断された項目と連邦軍により隠蔽されたMSデータが秘匿されていた。ここにファイル内容を提示しておくので、内容に対する判断と活用はファイルを手にした個々人に委ねることにしたい。

- ファイル内容 01 : 抹消された機体、GPシリーズについて
- 02 : ベテランパイロット専用、EXステージについて
- 03 : 歴史に埋もれたエースパイロットについて
- 04 : 強者のステータス、スキル入手法について

RB-79
RB-79K
RX-75
RMV-1
RX-77
RX-77-3
RX-77D
RX-78
FA-78-I
RX-78NTI
RGM-79
RGM-79(G)
RX-79(G)
RX-79(G)E-ZB
RGM-79G
RGM-79N
RGM-79O
RGM-79(PWD)
RGC-80
RGC-83
RGM-79SC
RGM-79SP
RAG-79
RAG-79-GI
RX-78GP01
RX-78GP01-Fb
RX-78GP02A
RX-78GP03S



NS-05
NS-06F
NS-06J
NS-06R1
NS-06R2
NS-06D
NS-06K
NS-06V
NS-06N
NS-07
MS-07C-3
MS-07H
MS-09
MS-09F/TROP
MS-09G
MS-09R
MS-14A
MS-14B
MS-14F
MS-14C
MS-14JG
MS-15
YMS-16N
MS-18E
MS-21C
AGX-04
MS-06Z
MSN-01
MSN-02
MSN-03
MSN-03C
MSN-04
MSN-04G
MSN-04N
EKS-05
MSN-07
MSN-07E
MSN-08
MSN-10
MAN-07
MAN-08
MAN-08
MS-06S
MS-07B
MS-06S
MS-14F*
MS-07B3
MS-14S

ワンダースワンもやっぱり
ソフトバンク パブリッシング!!

SDガンダム エモーショナルジャム パーフェクトガイド	1,100円
NEON GENESIS EVANGELION シト育成 パーフェクトガイド	980円
ヴァイツブレイド パーフェクトガイド	1,100円
ラストスタンド パーフェクトガイド	980円
カオスギア 導かれし者 パーフェクトガイド	980円
スーパーロボット大戦 COMPACT パーフェクトガイド	980円

ザ・ワンダースワンBOOKS
以下、続刊!!

TERRORS (テラーズ) パーフェクトガイド	9月発売予定
格闘料理伝説 ピストロレシピ ~ワンダーバトル編~ パーフェクトガイド	10月発売予定
ハロポッツ パーフェクトガイド	10月発売予定
(価格はすべて税抜きです)	

当応募券を愛読者アンケートはがきに貼り、お送りいただいた方の中から抽選で毎月記念品を差しあげます。また、期間限定キャンペーン中は、この応募券がキャンペーンの応募券となります。詳しくは弊社のゲーム雑誌、もしくはホームページ(<http://www.zdnet.co.jp/gamespot/>)をご覧ください。

定価 本体980円 +税



9784797310528



1920076009808



**ANAHEIM
ELECTRONICS**

HS-05
HS-06F
HS-06J
HS-06R1
HS-06R2
HS-06D
HS-06K
HS-06V
HS-06H
HS-07
HS-07C-3
HS-07E
HS-09
HS-09F
HS-09G
HS-09H
HS-13
HS-14E
HS-14G
HS-14H
HS-14J
HS-15
TMS-16H
HS-16E
HS-21C
ACK-04
HSN-06Z
HSN-01
HSN-02
HSN-03
HSN-03C
HSN-04
HSN-04E
HSN-04H
EKS-05
HSN-07
HSN-07E
HSN-08
HSN-10
EAN-07
EA-06
EAN-08
ES-065
ES-07B
ES-14F^a
ES-07B
ES-14E