

# パイロット

射撃 ( 2 ~ 3 0 )

射撃攻撃の命中率の指標。この数値が高いほど射撃攻撃の命中率が上昇する。

威力は射撃値に関係なく武器の攻撃力に依存。

格闘 ( 2 ~ 3 0 )

格闘攻撃の命中率の指標。この数値が高いほど格闘攻撃の命中率が上昇する。

威力は格闘値に関係なく武器の攻撃力に依存。

回避 ( 2 ~ 3 0 )

回避率の指標。この数値が高いほど攻撃を受けた時の回避率が上昇する。

0079時は機動重視にしないと影響しなかったが、0083から攻撃重視・防御重視でも適用されるようになった。

覚醒 ( 2 ~ 3 0 )

クリティカル率の指標。この数値が高いほどクリティカル率が上昇する。

NTではサイコミュ兵器のサークル数に関係する。25以上で3つ、25未満で2つとなる。

パイロット適正、艦長適正 ( A ~ E )

ロックオン速度などの影響は無い、ただの目安。基本的に能力が高いほど適正も高い。

クリティカルの発動率に差があるとも言われている。

パイロット適性は、IC更新時にキャラクターに残るステータスの値に影響を与える。

艦長適性は、母艦の移動速度に影響する。ランクが高いほど速くなる。

パイロット適正が「 - 」のキャラクターは、単独でメカニックに搭乗できない。

乗せるにはサブパイロットとして使うか、カスタム「操縦マニュアル」を用いるかの2通りの手段がある。

レベルアップとステータス上昇について

レベルアップ時にステータスが上昇する。

上昇するステータスはレベルアップ時に搭乗していたメカニックに完全依存。

メカニックによって上がるステータスが固定で決められている。

# メカニック

HP ( 1 ~ 3 0 )

タフさ。HPの総量。この数値が高いほどHPが多い。

機動 ( 1 ~ 3 0 )

素早さ。移動する時のスピード。この数値が高いほど速い。回避との関係はないと言われている。

移動速度には大きく関わるが、これが高くても必ずしも回頭速度が速いとは限らない。

防御 ( 1 ~ 3 0 )

防御した時のダメージの減少率。0079時は防御重視にしないと影響しなかったが、0083から攻撃重視・機動重視でも適用されるようになった。

出力 ( 1 ~ 3 0 )

ビーム兵器の弾数に影響する。

## 固定武装のみ・ビーム兵器の装備できないメカはあまり関係なし？

武器を持てるMSの出力について

- MSの出力 運用の目安
- 1~9 ビーム兵器が装備できない数値。  
カスタム「外部ジェネレーター」をつける事でビーム兵器を装備できるが、普通に実弾兵器を持たせるべき。
  - 13 ビーム兵器を運用できる最低限の数値。  
スプレーガン級の低出力ビーム兵器ならギリギリ実用範囲だが弾数が少ない。
  - 17 ビーム兵器を運用できる数値。  
連邦はこのレベルならば十分運用可能。ジオンはアクトザクBR以外は実弾兵器を使うべき。
  - 21 ビーム兵器を運用するのに安定した数値。  
特に問題は無いが一部高出力ビーム兵器だと弾数が少なめ。
  - 23~30 ビーム兵器を運用するに不自由しない数値。  
MSとしては最高値なので、高出力のビーム兵器だろうと何のその。

## 地形適正

どれだけその地形に向いているかの指標。

宇宙、コロニー、空中、地上、森林、砂漠、寒冷地、水中の8種類存在する。  
コロニーは「可」か「-」のみ。他は ~ x の5段階評価となる。  
飛行メカ以外の地上戦用機体で水中xとなっているメカは段差を越える事が出来ない。

メカニックの地形適正のマークについて

マーク	適正	ボーナス及びペナルティ
	最適機体	移動速度 回避 ロックオン速度
	適正機体	(ボーナス及びペナルティ無し)
	軽い不適正機体	移動速度
	重い不適正機体	移動速度 回避
x	出撃不能	
交戦時の地形がもたらす影響(適性 時)		
地形	ボーナス及びペナルティ	
宇宙		
地上	特になし	
空中		
森林	回避 ( 適性 でも)	
砂漠	回避	
寒冷地		
水中	攻撃 回避 ( 攻撃 は3すくみ効果のある機動重視攻撃を除く)	

## ウェポン

攻撃力 ( 0 ~ 30 )

武器の威力の基本値。高いほど与えられる基本ダメージが大きい。

[防御兵器]属性のみのウェポンは0。

命中率 ( 0 ~ 30 )

武器の命中率の基本値。高いほど命中しやすい。

[防御兵器]属性のみのウェポンは0。

消費出力（1～30）

[ビーム兵器]の弾数に影響。低いほど撃てる弾数が多くなる。

それ以外の属性のウェポンは関係ないので1となっている。

耐久力（1～30）

[防御兵器]の属性を持つウェポンの耐久力に影響。高いほど大きなダメージに耐えられる。

[防御兵器]の属性を持たないウェポンは関係ないので1となっている。

## 武器スロット

メカニックカードとウェポンカードの左端と右端に表示されているもの。白く塗りつぶされていると対応している事になる。

2種のカードを照らし合わせて合致すればその武器を使用可能。武器Aは右腕・右手、武器Bは左腕・左手に装備。

両手に同種の武器を装備している場合、シールドは必ず武器Aから使用する。武器破壊はランダム。

2・3・5・6番の武器を装備した場合、片方のスロットに両手持ち専用兵器を装備できる。

1番

マニピュレーター（手）に持つ武器。ほとんどの武器はこれで、唯一両手持ちが可能。

2番

腕に装着する武器。ゲルググ系以外のMSが対象。シールド（グフ仕様）や3連装ガトリング砲など。

3番

腕に装着する武器。ゲルググ系MS専用。腕部3連装ミサイル・ランチャー、バックラー・シールド、シールド(ゲルググM仕様)。

4番

手に装着する武器。ハイゴッグ、ズゴックE専用。ハンド・ミサイル・ユニット。

5番

脚に装着する武器。一部を除くザク系・グフ系MSなどに対応。脚部3連装ミサイルポッド。

6番

MS搭載可能の飛行メカ。通称・下駄。Gファイターやド・ダイIIなど。

「MS搭載可能」と表記されたメカニックカードを武器AorBの欄に登録することで、MS搭載メカとして機能する。

## 補足

- ・ガトリング・シールド（フル装備）（以下ガトフル）は片手持ち専用だが、同じ腕の1番と2番の両方のスロットに対応しないと装備できない特殊な武器なので注意。理由として、1番スロットの武器であるガトリング・シールドが破壊されても2番スロットの武器である3連装ガトリング砲が使える仕組みになっているからである。なお、UCガトリング・シールドはガトフルと違い、1番しか使わないので2番スロットの無いゲルググ系MSにも装備できる。また似たような理由でスパイク・シールド(ゲルググM仕様)も片手持ち専用でありながら同じ腕の1番と3番の両方のスロットに対応しないと装備できない。  
-民間人カードは、装備スロットは関係なく、1ユニットにつき1人まで登録可能。