

ジオン軍セオリー

ジオン軍に特有の戦術や編成などはこちら。
戦術の掲載は実際に動かしてからにしましょう。

- [ジオン軍セオリー \[#Top\]](#)
 - [パイロット \[#Pilot\]](#)
 - [メカニック \[#Mechanic\]](#)
 - [ウェポン \[#Weapon\]](#)
 - [カスタム \[#Custom\]](#)

[トップページへ戻る](#)

パイロット

ノリス・パッカード
「死を賭して」

味方がやられて最後にノリスが残るとテンションMAXのままになるので、ここから作中に見せた鬼神の如き活躍で逆転を目指せ！！

単機になってからが正念場なので多数機を操作するのが苦手な人にも扱える戦法。
カスタムカードには、「教育型コンピューター」や覚醒値の低さを利用した「共鳴」辺りを組み合わせるのが良い。

複数機編成の場合、ノリスが先に落ちては意味が無い。

まずはノリスに遠距離を担当させ、前衛が落とされたら前に出すようにしてもよい。
そうすれば比較的安全に教育型コンピュータを育てられる。

当然、特殊能力が発動する前に相手を殲滅するに越したことは無い。

また、複数機ならカスタムを「哀戦士」にするという手もあるかと。

番外編

鹵獲兵器を使い、常時テンションMAX&ハンマー×2装備で大暴れ、連邦を怯え竦ませよう。
その際はグフカスタムを推奨。是非！「怯えろ！竦め！MSの性能を活かせぬまま死んでゆけっ！」

ガルマ・ザビ(Ver.1)
起死回生

テンションMAXの間はいくら攻撃を受けても「起死回生」と表示され撃墜されることはない特殊能力を生かした不死身デッキを作ってみよう。

最低用意するキャラはガルマの他に「ギレン・ザビ」「セシリア・アイリーン」「シンシア」の3人。

まずガルマを不死身の状態を保つにはテンションMAXでい続ける必要がある。

その為に「テンションMAX時味方全員のテンションが上がる特殊能力」を持つ母艦に乗せたギレンのテンションを上げるため「交戦するまで近くの味方のテンションが上がる」セシリアと「テンションMAX時母艦のテンションが上がる」シンシアをギレンの近くに置いておく。

こうすればギレンのテンションはほぼ永久的に上がり続けるためガルマのテンションも上がりっぱなしになるということになる。

ギレン、セシリア、シンシアは戦闘をしていけないので3人は隅に置いておき、カスタム「ミノフスキー粒子散布装置」「強行偵察機」を付けておくといい。

戦闘要員はガルマの他に、

- マツナガ・・・隊長機と一緒に攻撃すると両方のテンションが上がる
 - ナカガワ・・・味方と一緒にロックオン中両方のテンションが上がる
 - ドズル・・・ガルマと相性が良い

- シャア・・・ドズル同様ガルマと相性が良い(シャア自身の相性は普通)
 - ・マ・クベ・・・テンションMAX時にロックスピードが上がる
 - アイナ・・・テンションMAX時に敵のテンションを下げる
- ：~のいずれかにするのが効果的。
 またギレンではコストが重いという場合は、「テンションMAX時にHP1/2以下の味方のテンションが上がる特殊能力」を持つユーリを代わりに艦長として使うのも手。
 各キャラの搭乗メカに関しては非戦闘要員であるセシリアとシンシアはコストが低い機体に乗せて他は地形や適正で変えるといい。
 非常に高度でかつ運用コストも必要であり、なおかつ一人でも撃墜された場合一気に総崩れを起こすので扱いづらいが、使いこなすと強力である上級者向けのデッキと言えよう。

「私とてザビ家の男だ！無駄死にはしない！」

ガースキー・ジノビエフ 新任隊長への激励 + 出力リミッター解除

隊長機にリミッター解除を装備、ガースキーを僚機として常に随伴させる部隊編成で、連邦軍のカレン・ジョシュワの戦法と全く同じ。
 戦闘を行う度に、隊長機のHP減少 ガースキーの特殊能力発動し、隊長機テンション上昇、を繰り返すことが出来る。
 テンションMAXの恩恵が大きいキャラ(新ドズル、旧ガルマ、マ・クベ、ジョニー、アイナなど)の能力を有効利用するのに非常に有効。

UCシーマ・ガラハウ 傑出した統率力

他の味方全員に、連邦軍テネスの能力「エースの証明」と同じ能力を発動させるものであり、テンションを上げやすいキャラであれば統率力を増やすことが出来る
 しかしジオンには、シーマと相性のいいキャラやテンションの上昇が容易なキャラが少ない為編成しづらい点もある。
 味方が落とされた瞬間テンションMAXになるハーディ・シュタイナーやキャスバル・レム・ダイクン(但しザビ家キャラ必須)、隊長機と交戦した瞬間テンションMAXになるヴィッシュ・ドナヒュー等と組み合わせるのが効果的といえる
 艦長は自力でテンションを上げれるドレン、他の味方のテンションを上げれるギレン(新旧どちらも)等が有効である
 また撃墜された瞬間味方全員がテンションMAXになるランバ・ラル、エギーユ・デラーズを使うのもありでその際は哀戦士を併用するとよい
 「あははは！よりどりみどりだねえ～。」

メカニック

ズゴック系MS、ゾック、グラブロ、ゴッグ、アッガイ ジオン水泳部

ジオンは水中戦用メカだけでなく、マッドアングラー隊の様な水中戦に特化したパイロットも多数揃っている。
 これらのカードを使い、水中戦を有利に運ぶ事が狙い。
 基本的な戦法は水中での高機動を活かして一気に敵との間合を詰めて数で押し切る、または前衛と後衛を随時入れ替え、相手に反撃の隙を与えないという方法も考えられる。水中戦用機は基本的に低～中コストな上、ウェポンを装備する必要が無いので更にコストを抑えられる。700～800もあれば4機編成は十分に可能。マッドアングラー隊を使うのであれば、隊長ブーン、艦長マリガンがお奨め。
 マリガンは自機が戦闘を行うまで隊長のテンションを上げ、ブーンはテンションMAXになると水中にいる味方全員のテンションを上げる。
 さらにキャラクター同士の相性も加わり、常時強気以上で戦えるほど。

勿論シャアとの相性も良い。
コストは余りやすいので問題なく投入できる。
ただし、母艦を攻撃されるとマリガンの効果が無くなるので、戦線のある程度前に保つ必要がある。
また、水中戦に特化したパイロットとしては、水中にいる間テンションが上がり続けるボラスキニフもいる。
カスタムとしては、
グラブロには、強化炸裂弾をつけるとブーメランミサイル一発で敵機を沈められるほど強化される。
ゾックには、ワイドレンジスコープを付けると格闘がほぼ360°になり、至近距離での死角が無くなる。
ズゴック等を3機以上出撃させるならリンクシステムもお奨め。
また、パイロットのコストがマリガンやキャリオカなど極端に低い場合、伏兵も狙える。
「さすがゴッグだ、なんともないぜ！」

サイコミュ・システム試験用ザク、サイコミュ・システム高機動試験機、ジオング、パーフェクト・ジオング
サイコミュMS + 工作部隊

0083より追加されたカード工作部隊がジオンのサイコミュ搭載MSにも装備可能で、サイコミュ自体は遮蔽物越えであるということを利用する。
サイコミュ兵器はオートで追いかけるので、敵陣の近くでもロックオンの際優位に立つことが出来る。
他の機体と組み合わせてリンクロックを簡単に狙うことが出来、相手に大きなプレッシャーを与えられる。
ビームバリア系がいるとサイコミュ兵器は戦力外になるので注意。
他に気をつけるべきは遮蔽物越しに攻撃ができる機体や格闘戦機。
これらからは僚機で守ってあげよう。
「サイコミュな、私に使えるか？」

ヴァル・ヴァロ
灼熱のプラズマ・リーダー

MAヴァル・ヴァロに搭載されている特殊兵器プラズマリーダーを使った戦法。
ヴァル・ヴァロを2機以上出撃させ、1体に対して交互にプラズマリーダーを当てることで、ほぼ行動不能状態を作り出す。
プラズマリーダーは、アッザム・リーダーと同様に特殊兵器である為、これといった対策が出来ないのも大きい。
いわゆる「ずっと俺のターン」
エリアを展開する際は敵機に密着し、可能であればメガ粒子砲でのロックも狙う。
接近している為相手は機動重視でいることが多く、また防御重視であっても機動力低下が発生する。
しかし、防御バルカンや僚機によるカットによるヴァル・ヴァロの連続攻撃の中断、ヴァル・ヴァロのコストが高い、など部隊全体として脆くなることが多い。
「ヴァル・ヴァロだぞー！！」

ブルーディスティニー2号機
BD2 + マレット

EXAM(リミッター解除仕様)標準装備のBD2に、HPが少ないほど攻撃力が上がるマレットを乗せる。
特にHPが1/3以下になったときの攻撃力は圧巻。
もはや、BD2本来パイロットはニムバスで、マレットの乗機はアクトザクであることが忘れ去られようとしている程。

他に、トップやバーニなどはコストが低いので、うまくコスト調整すればBD2に乗せてもコスト400未満に収めることが出来る。

(再出撃ゲージを一回で消費しない。)

また、攻撃力は上昇しないが命中率が大幅上昇するシャルロッテを使うのもあり。

トップやバーニィ同様コストが低いのでコスト400未満に収まる

編成例

	ショットガンSTor陸ガン BR	グフ盾	30カスタム		390
	MMP-80	ガトフル盾	耐Bコーティン グ	トップ	
BD2	陸ガンBR	ゲル盾orST 盾	30カスタム	バーニィ	395
	ビーマシ(ゲルJ仕様)	グフ盾	対抗心	シャルロッ テ	

ウェポン

シールド(ギャン仕様)

ギャンシールドをドム系など機動性の高い機体に持たせ、機雷散布機能を積極的に活用する戦術。

一般兵器と比較してかなり軽視されがちな機雷であるが、その攻撃力は意外と高く(機雷1つにつき50ほど)、加えてロックオン不要・防御不可と、決して侮れない性能を秘めている。

機雷の散布数は一度につき3発。移動しながら適宜にばら撒くだけでも十分に有効だが、敵機に密着して発射すればほぼ確実に全弾命中するので、機会があれば狙っていききたいところ。

また、敵母艦周辺にばら撒くことで補給の妨害も行える。

もう一つの内蔵武器(これが本来は本命の武器であるはずなのだが)であるニードル・ミサイルは命中率が高いため、敵の誘き出しや足止めに使うのが有効。

注意点としては、機雷散布の瞬間は必ず防御重視の状態となるため、その状態で攻撃を受けるとシールドを破壊されてしまう可能性が生じること。

もう一枚シールドを装備するのも良いだろう。

カスタムカードにはEXAMシステムがおすすめ。

機動性が更に高まるが、不慣れなうちは制御しきれない可能性もあるので注意が必要。

それほど速くなる。なお、宇宙とコロニー限定だが、元々機雷散布機能を持っているザク・マインレイヤーにギャンシールドを装備させると、一度に6発の機雷を散布できる。

敵機に密着して散布すれば300前後と、クリティカル並のダメージを与えられる。

問題は機動力の低さなので、駆動系チューニング やオプションブースターを付けて補おう(機雷のダメージに影響は無い)。

パイロットの能力値は殆ど問われない代わりに、プレイヤー自身の操作テクニックが問われる戦術である。

0083では、ダメージ量が減少した。

カスタム

EXAM各種

EXAM各種 + トップ、バーナード・ワイズマン、マレットサンギーヌ

HPが残り少なくなると攻撃力の上がるキャラにEXAMを使わせる戦法。

とくにマレットの能力「ジオンの亡霊」&EXAMリミッター解除の同時発動はとんでもない破壊力を生み出す。

「殲滅せよ!!!」