

# カスタム詳細1

[トップページへ戻る](#)

CU-S001 ~ CU-D020 [CU-D021 ~ CU-D040](#) [CU-D041 ~ CU-D047](#) [CU-D048 ~](#)

[0079時のカード詳細はこちら](#)

---

## CU-S001 ワイドレンジスコープ

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム MSV
プロフィール	ミノフスキー粒子散布技術の発達により、レーダーや遠隔誘導機器などによる電子戦が不可能となったため、索敵や狙撃などにおいても光学的なアプローチが必須になった。この装備はいわゆる「広角」用オプションであり、より広い範囲の標的を狙うことができる。
使用効果	装着中、常に 攻撃エリア拡大

### コメント

長距離兵器との相性バツグン、格闘との相性も高い。

ヒートホークなど格闘範囲が180度になるため、すれ違いざまにも攻撃可能な便利カスタム。ナギナタにつけると190°近くになる。それ以外でもマシンガンやバズーカの範囲も広がり非常に便利。

連邦軍メカニック「ガンダム試作3号機」(系メカ)標準装備。

[上へ戻る](#)

---

## CU-S002 オプションスラスター

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
プロフィール	MSの機動性を向上させるために増設された、推進用のバーニアのこと。特定の部位に設けることで、機体の特性にあわせた推力配分が可能となる。特にRGM-79SPジム・スナイパーIIに採用されたものは、姿勢制御の高度化に非常に有効だった。
使用効果	移動時に 回頭速度増加

### コメント

回頭速度が大幅に上昇する。回り込みやタゲ取りに重宝。デメリット無しで回頭速度が上がるので機体を選ばずに使える。

MA類や戦闘機には特に有効。

[上へ戻る](#)

---

## CU-S003 予備弾倉

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
プロフィール	ジオン公国軍のザクの武装といえば、ドラムマガジン式で口径120mmの「ザク・マシンガン」が著名だが、1年戦争末期には、むしろMMP-80など90mm口径のシンプルなマガジンのものが好まれ、06F2、06FZなどが多用していた。
使用効果	装着中常に 実弾兵器の装弾数増加

### コメント

攻撃回数2回分の弾数増加（一部の武器は1回分）。攻撃重視で、補給無しで長い間戦える。

攻撃重視と防御重視で弾が別になっている装備は両方とも2回分増加するので非常に便利。

陸ガン・EZ-8/WR仕様、トップ専用ザクI、ケンプファー(フル装備仕様)、ノイエン・ビッター専用ザクII後期型、ザクII後期型(キンバライド基地仕様)(全て)、

ドム・トローパー(キンバライド基地仕様)、ドム・トローパー(ゲイリー専用機)に標準装備。

核バズーカは実弾兵器ではなく、核兵器のため効果なし。

また、上記の標準装備している機体は、固定武装の弾数は増えない。(陸ガンWRの胸バルカンなど)

[上へ戻る](#)

---

## CU-S004 外部ジェネレーター

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに...
プロフィール	第16独立戦隊旗艦、WB級準同型強襲揚陸艦サラブレッドに配属されたRX-78-4 G04が装備するメガ・ビーム・ランチャー用のエネルギーユニットパック。MS本体のみではメガ・ビーム・ランチャーに十分なエネルギーを供給できないため、補助装備として開発された。
使用効果	装着中、常に ビーム兵器の装弾数増加 ビーム兵器装着可能

### コメント

効果は予備弾倉と同じで攻撃2回分。しかし出力によって弾数の上限が決まっているビーム兵器もある(弾数最大15のガンダム用BRは18しか増えない)

これを使えば出力の低すぎるザク、グフもビームを撃てるようになる。

しかし出力が上がるわけではないため、弾数は少ない。

Rロングライフルを持たせたガンダム4号機BSTに付ければ、ビームランチャーとロングライフルを2回ずつ撃てる。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D001 ビーム・バリア

所属	全軍共通
----	------

分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム
プロフィール	ジオン公国軍が開発したMA（モビルアーマー）ビグ・ザムが搭載していた防御用装備。「Iフィールド」を発生させることで、ビーム・ライフルなどをはじめとするメガ粒子兵器のビームを、弾いたり拡散させることで無効化する。
使用効果	戦闘時に ビーム系のダメージを激減

#### コメント

オサリバン効果利用の為、全国対戦でよく使われるカード

ビームを16発喰らった時点で機能停止。機能停止以前でも、許容値を超えた分のダメージを喰らう。

高コスト（140：カスタムカードではダントツ最高）に見合うかどうかは微妙。GP02に付けてオサリバン効果を狙うのが王道か。

連邦軍メカニック「GP03デンドロビウム」（脱出前）、ジオン軍メカニック「ビグ・ザム」「ノイエ・ジール」標準装備。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D002 オプションアーマー

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
プロフィール	一年戦争末期、RX-78NT-1 アレックス用に開発された追加装甲。破壊されることで衝撃を吸収し、本体へのダメージを軽減する装備。かつて、戦闘車両などに採用された「チョバム・アーマー」などと同様のコンセプトに基づいて開発された。
使用効果	戦闘時に 実弾系ダメージ減少

#### コメント

実弾系ダメージがそこそこ減る一枚。

しかし、ビーム兵器にまったく効果がないのとカスタムにしては70と重いところは注意。

連邦のUCロングライフルやジムライフル、180mmキャノン、ジオンのマゼラトップ砲の対抗策として、

盾にも効果が適応されるので実弾系兵器で盾が割れにくくなる。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D003 ビーム・コート

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー
プロフィール	ビーム・コートとは、耐ビーム・コーティングの略で、次々と実戦配備されるビーム兵器に対抗するべく、一年戦争末期に開発された防衛技術のひとつである。特殊なコーティングを施すことにより、被弾したビームの威力を大きく削減することができる。

使用  
効果

【自軍ユニット】 ダメージを受けた時 ビーム兵器からのダメージが減少する。  
( 実弾兵器と格闘攻撃には無効)

戦闘時に  
ビーム系ダメージ減少

コメント

オプションアーマーのようにビームの威力が減少する。

盾が受けるダメージも減少する。  
他の2種に比べて発動が限定的で同コストなので少々見劣りがする。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D004 インパクトレジステッドジャケット

所属 全軍共通

分類 カスタム

出展 機動戦士ガンダム MSV

プロフィール MSのピンポイント的な防御のために作られた追加装甲。機体の最終外装を二枚重ねにしたような構造を持ち、本体へのダメージを軽減する装備。ゲルググ系の機体に採用され、ある程度の効果はあったものの、実際には3連装ミサイル・ランチャーのカウンターウェイトとして機能していた。

使用効果 (ダメージを受けた時 格闘攻撃からのダメージが減少する。  
( 実弾兵器とビーム兵器には無効)

戦闘時に  
格闘系ダメージ減少

コメント

機動の低い機体や、格闘戦に弱い機体に付けるのがいい。

あえて格闘機に付けるのもいいが、射撃で潰されるのが関の山。  
効果は通常 of 四割程度を軽減、というところ。  
イフやピクシーに攻撃されてもジムやザクの格闘程度の威力で済んでしまう。  
盾にも有効で小盾や刺盾やパンチ等の低威力の攻撃だと駒盾以上は一撃で盾が割れない事も。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D005 ルナ・チタニウム合金

所属 全軍共通

分類 カスタム

出展 機動戦士ガンダム

プロフィール 「RX計画」および「V作戦」などによる、地球連邦軍のMS研究において開発された合金。月面で採取されるチタニウムを主原料とし、主に装甲材として使用される。軽量で高い剛性、耐弾性を特徴とするが、加工が難しくコストもかかる。ガンダムをはじめとするRX系のMSに採用された。

使用効果 戦闘時に  
ダメージ減少

コメント

ノーリスクで機体&盾の防御力を上げられる便利なカスタム。

0079の時代ほど硬くはないが、とりあえずカスタムに入れておけば困ることはないカード。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D006 ロングレンジスコープ

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争
ポイント	ミノフスキー粒子散布技術の発達により、レーダーや遠隔誘導機器などによる電子戦が不可能となったため、索敵や狙撃などにおいても光学的なアプローチが必須となった。この装備はいわゆる「望遠」用オプションであり、より遠い距離の標的を狙う事ができる。
使用効果	装着中、常に <b>攻撃エリア奥行き拡大</b>

### コメント

このゲームでは、先に攻撃エリアに敵を捕らえた方が有利なのは明白なので、両軍問わずオススメのカスタム。

通常武器の場合、射程が縦に延びる。  
サイコミュ機体に付けた場合、サーチ開始距離が伸びる。

連邦軍メカニック「ジム・スナイパーカスタム」、「陸戦型ジム・スナイパー」、「ガンダム試作4号機」(系MS)、ジオン軍メカニック「ゲルググJ」(系MS)標準装備。  
上の機体はワイドレンジとの併用は可能。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D007 オプションブースター

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム MSV
ポイント	MSの機動性を向上させるため、推進用のバーニアを増設したり、あるいは強化したものにへと換装するための装備。プロペラントも独自に備えているものが多く、より大きな推力と稼働時間を機体にもたらす。特にゲルググ高機動型に採用されたバックパックは完成度が高かった。
使用効果	移動時に <b>移動速度増加</b>

### コメント

コスト30で移動速度を上げるだけだが、それだけで価値が大きいいため両軍問わず活躍するカスタム。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D008 ミノフスキー粒子散布装置

所属	全軍共通
分類	カスタム

出展	機動戦士ガンダム
プロフィール	熱核反応炉を利用したミノフスキー粒子の散布装置。ミノフスキー粒子には電磁波の伝播を遮断する効果があるため、散布することで周辺一帯のレーダーを無力化することができたようだ。そのため、一年戦争では戦闘時にミノフスキー粒子の散布がセオリーとなっていた。
使用効果	対戦相手が使用する簡易マップ上の <a href="#">自軍ユニット座標の表示頻度を低下</a> ( 敵側がカスタムカード「強行偵察機」を登録、もしくはそれと同等の効果を保有するユニットを出撃させている場合は無効) 敵母艦からの攻撃や、援護射撃に対する <a href="#">回避率増加</a>

#### コメント

味方機に1枚でも付いていれば、自軍全機がレーダーから非表示になる。

が、カスタム『強行偵察機』やパイロット能力などで全てオシャカなので注意すること。母艦の攻撃や援護射撃からの回避率が上がるため連邦の新ブライト、ジオンのRキシリア対策にも有効。

[上へ戻る](#)

## CU-D009 デコイ・ビーコン

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム MS IGLOO -1年戦争秘録-
プロフィール	デコイとは、" 囷 " という意味である。戦闘時、敵からの発見を少しでも遅らせることができれば、それだけ有利に戦いを進める事が可能となる。ダミーの発信機(デコイビーコン)を使用することで、敵を攪乱して味方の被害を抑えることもできるのだ。
使用効果	【敵軍レーダー】 戦闘エリア移動時 <a href="#">防御重視時に再度、防御重視ボタンを押す</a> と、自軍・敵軍の簡易マップ上にダミー光点が表示される。 対戦相手が使用する簡易マップ上に <a href="#">ダミー光点表示</a>

#### コメント

相手だけでなく自分の簡易マップにも表示されるのは邪魔。もともと肉眼で探す人もいるしCPU戦ではただの死にカスタムとなる。

コスト10なので余ったから入れておこう程度のカード。ただこれを出撃全機に装備するとレーダーがとんでもないことに・・・

[上へ戻る](#)

## CU-D010 ゲリラ作戦

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム 第08MS小隊
プロフィール	ミノフスキー粒子の登場で、一年戦争の戦闘は有視界戦闘まで退化した。地上のジャングル戦などでは、敵に発見されづらいようにカモフラージュシートで機体の隠匿性を高め、アンブッシュを行なう古来からのゲリラ作戦が有効な戦法であった。

使用  
効果

出撃時に  
自機を非表示  
自軍エリアの任意の場所から出撃可能  
( 機雷等の障害物や敵の攻撃エリアに接触、または敵を攻撃エリアに捉えると効果消滅)  
( 敵側がカスタムカード「強行偵察機」や、それと同等の効果を有するユニットを出撃させている場合、自機の非表示効果無効)

移動時に  
移動速度減少  
回頭速度減少

コメント

コストは重いが、降下パックのように任意の位置から出撃可能なため、奇襲には持って来いのカスタム。

ただし、相手に見えない状態では移動力が下がります。そして消えてる状態でもミニマップには点が表示されます。

どうやってソーラ・システムやソーラ・レイ等の要塞兵器を隠しているかは気にしてはいけません。

陸戦型ジム・スナイパー(外部ジェネレーター接続仕様) 標準装備。

ゲラート・シュマイザーは専用ザクIIに搭乗することでゲリラ作戦と同様の効果を得られる。機雷や大気圏のスリップダメージでも効果が消滅してしまうので注意。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D011 補給部隊

所属 全軍共通

分類 カスタム

出展 機動戦士ガンダム

プロ  
ール  
戦線を維持するためには補給路の確保が最優先事項となる。地球連邦軍は、ジオン公国軍による陸路や海路の寸断、通商妨害に対抗するため、ミデア輸送機を大量に投入した。中でも「マチルダ隊」は、ホワイトベース部隊の活躍を陰から支えた補給部隊として知られている。

使用  
効果 移動停止時に  
HP徐々に回復

コメント

母艦の補給でのHP回復とも重複するので、母艦での補給時に素早くHPを回復できる。

だが一回二回の交戦で簡単に撃墜される火力インフレのこのゲームでは死にカスタム。

せめて母艦が落とされても戦いが続けられるよう弾薬補給の効果もあれば・・・。

回復量は常に一定で、艦長やパイロットに左右されない。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D012 輸送部隊

所属 全軍共通

分類 カスタム

出展 機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー

プロフィール	最前線で戦う兵士たちを支えているのものは闘志だけではない。どんなに優秀な艦でも燃料が無ければ動かず、いかに強力な武器でも弾薬が尽きれば役に立たない。補給線の確保と補給部隊の運用は、最前線の確保と維持には決して欠かせない。
使用効果	隣接するユニットに 弾薬補給・武器修理 移動時に 移動速度低下

#### コメント

自軍のユニット一つを補給メカ（浮きドック）にすることが可能。

移動力低下は馬鹿にならないので、戦闘機あたりにつけるのが無難か。  
また、説明を良く見れば分かるとおり、回復するのは弾薬だけでHPは回復しない。  
武器の補給速度は一定で、艦長やパイロットには左右されない。  
母艦と違って敵が近づいても補給の強制停止は行われぬ為注意。また、母艦との同時補給は出来ない為重ねて配置しても倍の速さで弾薬回復...とはいかない。  
ガンタンク等の開幕用砲台につけて後方支援をより強固に手伝うもよし、戦闘機につけて使い捨ての浮きドックとして使うのもあり。

[上へ戻る](#)

## CU-D013 工作部隊

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム MSV
プロフィール	戦場で行動する部隊は、それぞれが様々な役割を担っている。敵部隊の攪乱と味方部隊の支援を目的とする特殊な部隊が編成される局面も多々発生する。敵からの射撃を妨害する遮蔽物を設置する工作部隊は、その最たる例であると言える。
使用効果	【自軍ユニット】 戦闘エリア移動時 防御重視時に再度、防御重視ボタンを押すと、前面にバリケードを作成する。 ( ウェポンカードを装備していないモビルスーツのみ使用可能 ウェポンカードを装備していないモビルスーツが <b>バリケードを作成</b> ( バリケードは攻撃エリアを遮断する効果を持つ。また、バリケードに接触した敵軍ユニットは、機動力低下状態になる。 )

#### コメント

カード裏の分類に「モビルスーツ」と表記されたカードに装備できるカスタム。(支援機やモビルアーマーは×)

ガンタンクやザメルなどの壁越し攻撃可能な固定武装持ちに持たせて使うのが有効的。  
ジオングやサイコミュ試験型ザクにも装備可能。キャノン系がない限り相手陣の近くでサイコミュを有利に使うことが出来る。

[上へ戻る](#)

## CU-D014 破壊へのカウントダウン

所属	全軍共通
分類	カスタム

出展	機動戦士ガンダム
プロフィール	MSの安全性は、実戦投入までの期間に飛躍的に向上したが、戦闘による機体へのダメージコントロールは依然として重要な課題であった。特に、MS同士の戦闘の頻度が高くなるにつれて、予想外の要因による時差誤爆の問題が頻発するようになった。
使用効果	攻撃がヒット後に 敵HP徐々に減少 (一定時間後に効果消滅)

#### コメント

0083より武器破壊・格闘による盾割りでも微量の貫通ダメージが生ずるためカウントダウンが発動しやすくなった。

30秒と言えどHPの減り具合はなかなか侮れない。MAや戦艦に有効。欠点はコストが60とやや重いこと。

[上へ戻る](#)

## CU-D015 生存本能

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー
プロフィール	"戦争行為は人類独特の自殺衝動である"と唱えるものが居る。しかし、戦場で決して侮れない要素のひとつとして、人の強い生存本能も挙げられるのだ。不利になればなるほどに、窮地に陥ればおちいる程に人は底力を発揮し、その潜在力を引き出す事もあるのだ。
使用効果	勢力ゲージが敵軍より少ないほど ロックオン速度増加

#### コメント

ロック速度は相手と半分以上差がついているとハ口&マ並に早くなるという

[上へ戻る](#)

## CU-D016 策謀の宙域

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー
プロフィール	人は戦いにおいて様々な意義を見い出そうと模索しているのかもしれない。信じる大儀のため、貫く信念のため、自らの野心のため。悲しむべき味方の犠牲でさえ、己を奮い立たせる闘志に変えねばならぬ時もある。策謀の宙域。そこは戦士たちの想い渦巻く最前線。
使用効果	自軍ユニットに攻撃を行うと ロックオン速度増加 (予備戦力ゲージが無くなると、この効果は消滅する) 効果発動後は 予備戦力ゲージが徐々に減少

#### コメント

アブやクラッカーなどで味方機を巻き込みながら攻撃すると発動。攻撃は敵味方共に命中しなくても良い。

発動後はVer1の頃のハロ、マ・クベ並のロック速度に。当然だが効果は発動した機体のみ。予備戦力ゲージは時間の経過と共に減少。MAXで発動して空になるまで1分半ぐらい。発動中は戦闘画面の左上に「予備戦力減少」の文字。空になると撃破で空になった時と同様に「予備戦力消失」のロゴが画面にでて効果終了。味方機が一度も落ちてなければ、予備戦力ゲージが空でも「完勝」。一機で条件を複数回満たしてもさらに速度が速くなることはない。二機同時に発動した時の予備戦力ゲージの減少速度はまだ未検証。何もなくても戦力ゲージが減っていってしまうし、効果終了後は何も残らないので、能力を生かして常に戦力的には有利でないという意味が薄い。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D017 簡易メンテナンス

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー
プロフィール	戦場において、十分なメンテナンスを受けられるケースは、むしろ少ないと言える。緊急事態に際して、整備や修理の間に合わない機体が緊急出動を余儀なくされることは、日常茶飯事といえる。時にそれが大きなリスクを背負わざるを得ないことだとしても.....。
使用効果	再出撃するまでの 待ち時間短縮

### コメント

コスト関係なくどの機体でも5秒で復活できる。

哀・戦士デッキに向いているカスタム。  
VER1.01よりGアーマー脱出後のガンダム(背部S仕様)で核を一度撃った後で撃破されると復帰時にパーシ後カウント無しで撃てるバグが発生中(このバグを使用できるのはUCガトーのみ)。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D018 くすぶる闘志

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー
プロフィール	学び成長していくのは、前線で戦い続ける兵士だけではない。たとえ活躍の機会を与えられない者であったとしても、埋伏に耐え、力を蓄え、時の機運を待ち続けている兵もいるのだ。機会を得た時、押さえつけられた狼は、その研ぎ澄ました牙を戦場に解き放つ。
使用効果	【自軍ユニット】 戦闘エリア移動時 戦術を変更せずに停止し続けるほど、攻撃力がアップする。但し戦術を変更するか攻撃を行うと、この効果は消滅する。(再発動可能) 戦術を変更せず停止状態していると 攻撃力増加 ( 敵を攻撃、もしくは戦術変更を行うと効果が消滅する。) ( 再発動可能)

### コメント

ケリィ・レズナー (Ver.1 / 私服) 標準装備。

戦術変更せずに静止している間、カウントが行われる。最大×9まで

機動重視でしばらく停止 敵を追いかけて攻撃、でも発動可能。

[上へ戻る](#)

---

## CU-D019 フルスロットル

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー
プロフィール	出力を溜め込み、一気に開放することで、常時的にパワーを出し続けるよりも大きな推力を得ることができる。フルスロットルとは、そういう意味合いを持つ。目まぐるしく戦況が変化する戦場において、一瞬の瞬発力が勝敗を分けることは珍しくない…。
使用効果	機動重視の状態ですべて静止し続けた後、再び、機動重視のボタンを押すと <b>高速移動</b> ( 機動重視状態で停止していた時間に比例して、高速移動の持続時間が増加する )

### コメント

停止時間に比例して何度でも高速移動を発動できる。

高速移動できる時間は停止した時間と同じ。

( 5秒停止で5秒高速移動、30秒停止で30秒の高速移動を確認。 )

高速移動中はロックオンの横の狭い装備ではまずロックオンされない。

核の範囲すら一瞬で抜け出せる。

マシンガンで迎撃準備されても一瞬で後ろに回り込まれるほど。

これを使いこなされるとかなり恐ろしい。

MAや高機動MS ( 特に速度が落ちないFb、ステイメン、ガーベラ ) に使うと恐ろしい速度で戦場を駆け巡る。

シャアに使って「通常の三倍」を再現するのも面白い。

( 停止中は赤い彗星は発動しないが・・・ )

[上へ戻る](#)

---

## CU-D020 高度格闘プログラム

所属	全軍共通
分類	カスタム
出展	機動戦士ガンダム
プロフィール	MSは指先までパイロットによってコントロールされているわけではなく、戦闘状況や武装に応じてプログラムが機体を制御している。ガンダムは、初の対MS用の機体として高度な戦闘プログラムを持ち、さらに「戦闘経験」を重ねることで格闘技能をも学習するコンピューターが搭載されていたとされる。
使用効果	戦闘時に <b>格闘系攻撃力増加</b>

### コメント

格闘の威力の高い機体やハンマー、グフ盾持ち機体につけると非常に有効。

ハイゴッグに付ければ水中ではクリティカルでなくてもほぼ一撃必殺。

ちなみに、ガンダムBJ仕様のジャベリン投擲やドアンザクの投石も威力が上がる。

カーゴ爆弾の自爆は不明。

[上へ戻る](#)

