ジオン軍メカニック詳細1

トップページへ戻る

ME-S001～ME-D020　ME-D021～ME-D040　ME-D041～ME-D061

ME-D062～ME-D090

0079時のカード詳細はこちらへ

MZ-S001 MS-06FS ザクIIFS型

レアリティー	C	コスト	90
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム MSV		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ザクIIF型の性能向上機。ザクIIF型をベースに機体各部のカスタマイズが行われており、全体的に性能が向上している。部隊指揮官など上級士官に優先して配備された。ザクIIではめずらしく頭部に固定武装としてバルカン砲を4門装備している。		
固定装備	[攻撃重視] 頭部バルカン砲 [機動重視] ヒート・ホーク [防御重視] 頭部バルカン砲	弾数	5/10 ∞ 5/10
特殊能力	『ビーム兵器』装着不可		
特殊機能	■固定シールド搭載		
主兵装	■ザク・マシンガン ■ザク・バズーカ ■マゼラ・トップ砲 …他		
Lv UP	射撃↑		

コメント
0083よりスターターのカードながらしばらく使っていけるカード。

バルカンのお陰でバズーカ＆マゼラ砲を使っても懐が安心。
固定盾もあり、0079時のスターターカードのザクIとはえらい違いである。

上へ戻る

MZ-S002 MS-06FZ ザクII改

レアリティー	UC	コスト	100
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	大戦末期に実施された「統合整備計画」によって開発されたザク。「統合整備計画」とは機種ごとにバラバラだった部品規格やOSを統一化する計画である。これにより、ジオン公国軍全体での生産性の向上や整備の簡便化が行われた。		
固定装備	[攻撃重視] ハンド・グレネイド [機動重視] ヒート・ホーク [防御重視] ハンド・グレネイド	弾数	1/3 ∞ 1/3
特殊能力	なし		

特殊機能	■固定シールド搭載
主兵装	■MMP-80マシンガン ■ハンド・グレネイド ■シュツルム・ファウスト …他
Lv UP	射撃↑

コメント
このカードもスターターながら、使っていけるカード。

ザクだけどビーム兵器が装備可能で、アクトザクBRを持たせても十分戦力になる。
固定装備のハンドグレネイドは命中が心許ないものの、当たれば結構なダメージを与える事が出来る。
地味に遮蔽物越えするのも魅力的だが味方もロックするので初心者は注意が必要。

上へ戻る

MZ-D001 MS-06F ザクII

レアリティー	C	コスト	70
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の主力MS。期待の設計はザクIを改良発展させたものであるが、汎用性、拡張性、生産性と全ての面において非常に完成度の高いMSであり、さまざまなバリエーション機も開発された。ザクIIはジオン公国軍の象徴的MSで、一年戦争中に最も生産されたMSでもある。		
固定装備	[攻撃重視] - [機動重視] ヒート・ホーク [防御重視] -	弾数	-/- ∞ -/-
特殊能力	『ビーム兵器』装着不可		
特殊機能	■固定シールド搭載		
主兵装	■ザク・マシンガン ■ザク・バズーカ …他		
Lv UP	射撃↑		

コメント
ジオンの代表的なMS。■【●】■

固定シールドがあるので、しっかり防御できれば生存率は意外に高い。
適正パイロットを乗せればかなり戦える。
藁相手に雑魚となめてかかると数に押されるだろう。

上へ戻る

MZ-D002 MS-06J 陸戦型ザクII（ククルス・ドアン専用機）

レアリティー	C	コスト	90
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		

ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	元ジオン公国軍パイロットであるククルス・ドアンが脱走時に奪った機体。弾薬の補給を受けることができないドアンは、このザクIIを巧みに操り、格闘戦で敵を撃破していった。上空を偵察する戦闘機を投石によって撃墜したという逸話も残っている。			
固定装備	[攻撃重視]	-	弾数	-/-
	[機動重視]	投石 格闘		1/2 ∞
	[防御重視]	-		-/-
特殊能力	『ビーム兵器』装着不可			
特殊機能	■[機動重視]遮蔽物越しに攻撃可能（※弾切れ後、格闘に変化） ■固定シールド搭載			
主兵装	なし			
Lv UP	格闘↑			

コメント
原作でドアンが乗っていたあの機体。

ＭＳの格闘戦を体現できるようになった。
投石は二発まででハンドグレネイドのような範囲だが、格闘なのでロックが遅い・・・。
普段は手のひらサイズの石を投げるがクリティカルが出ると両手で持ち上げる大岩に変化、かなりのダメージになる。
オデッサでの単機限定戦で持ち主と伏兵でかなりいける！
意外にもガンダムハンマーとハイパーハンマーに適正〇がある。

上へ戻る

MZ-D003 MS-06S シャア専用ザクII

レアリティー	R	コスト	90
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	指揮官用のザクIIS型。バーニア類が強化され空間戦闘能力が向上している。”赤い彗星”シャア・アズナブル少佐の機体が有名で、F型の３倍のスピードが出るとも噂され、赤く塗られたその機体は地球連邦軍兵士から恐れられた。		
固定装備	[攻撃重視] -	弾数	-/-
	[機動重視] ヒート・ホーク		∞
	[防御重視] -		-/-
特殊能力	『ビーム兵器』装着不可		
特殊機能	■固定シールド装備		
主兵装	■ザク・マシンガン ■ザク・バズーカ		
Lv UP	覚醒↑		

コメント
さすがシャアのザクと言わんばかりの性能。

しかもどこでも使えて回頭が速く非常に優れたMS。
シャアザクのように高性能でコストが安いメカは、大量に出してリンクシステムで運用すると強い。

上へ戻る

MZ-D004 MS-06S ザクIIS型

レアリティー	UC	コスト	100
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	F型ザクを改良・強化した機体。ザクIIシリーズのカスタム機の1つであり、主に指揮官やエースパイロット用として生産されていた。スラスターを中心に改良が加えられており、機体性能はF型よりも全体的の1ランク上昇している。指揮官機はブレードアンテナを備えている。		
固定装備	[攻撃重視] 指揮(※隊長機の場合のみ) [機動重視] ヒート・ホーク [防御重視] なし	弾数	1/1 ∞ -/-
特殊能力	『ビーム兵器』装着不可		
特殊機能	■固定シールド搭載		
主兵装	■ザク・マシンガン		
Lv UP	回避↑		

コメント
いわゆる指揮が出来るザクII

指揮はテンションMAXになればその後も使えて階級が高いほど範囲が広い
それ以外は単なるザクII

上へ戻る

MZ-D005 MS-07B グフ

レアリティー	C	コスト	80
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の陸戦用MS。ザクIIJ型に変わる陸戦用MSとして開発された。局地戦にも対応しており熱帯・砂漠地帯でも運用が可能。対MS戦闘を想定し格闘戦能力を重視した設計になっており、高電圧で敵機の計器やパイロットにダメージを与えるヒート・ロッドを装備している。		
固定装備	[攻撃重視] フィンガー・バルカン [機動重視] ヒート・ロッド [防御重視] フィンガー・バルカン	弾数	5/10 ∞ 5/10
特殊能力	『ビーム兵器・両手持ち専用兵器』装着不可		
特殊機能	■[機動重視]機動力低下		
主兵装	■シールド		
Lv UP	格闘↑		

コメント
地上用の接近戦機体。

適正も地上◎森林○砂漠○と地上では場所を選ばず活躍できる。
弾数は少ないが、固定武装のフィンガーバルカンも接近戦には重宝する。
ただヒートロッドは範囲が細長いタイプであるため狙うには慣れが必要。
0083よりヒートロッドの命中が若干上昇したようで当たりやすくなっており、運がよければグフ2機で「ずっと俺のターン！」も出来なくはない。
格闘向けで使うのならばグフ盾かガトフルを装備したいところ。また３連ガトで射撃強化も○。
「ザクとは違うのだよ！ザクとは！」
『両雄激突』編でＨＰ＋１。まだまだ元気なようだ

上へ戻る

MZ-D006 MS-09 ドム

レアリティー	C	コスト	110
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の陸戦用MS。重MSでありながら脚部の熱核ジェットエンジンにより、高速でホバー走行を行なうことができる。これにより従来の機体とは一線を画す戦闘速度を獲得し、主武装であるジャイアント・バズの破壊力と相まって、瞬く間に陸戦の主役となった。		
固定装備	[攻撃重視] 拡散ビーム砲 [機動重視] ヒート・サーベル [防御重視] 拡散ビーム砲	弾数	1/2 ∞ 1/2
特殊能力	なし		
特殊機能	■[攻撃重視/防御重視]シールドをダメージ貫通、テンション減少		
主兵装	■ジャイアント・バズ		
Lv UP	射撃↑		

コメント
コストの割りに性能が高く機動がずば抜けて高く、全体としてはコンスタントに使っていける機体。

ただ旋回が遅めなのがネック。
拡散ビーム砲は一応ビームなのでビームバリアなどで無効化されてしまうが、当たればテンションは減る。
武器スロット2に装備できるのでグフ盾を持たせて格闘させてもいいが、回頭速度が遅い点に注意。
オプションスラスターや駆動系カスタムなどを使おう。

上へ戻る

MZ-D007 MS-09R リック・ドム

レアリティー	C	コスト	110

所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の宇宙戦用MS。陸戦用MSとして良好な戦果を上げたドムを空間戦用に改良した機体で、開発が遅れていた次期主力MSのゲルググが制式配備されるまでの間、主力機として運用された。ドムの生産施設を流用できるため生産性も高く、大戦後期に広く戦場に配備されている。		
固定装備	[攻撃重視] 拡散ビーム砲 [機動重視] ヒート・サーベル [防御重視] 拡散ビーム砲	弾数	1/2 ∞ 1/2
特殊能力	なし		
特殊機能	■[攻撃重視/防御重視]シールドをダメージ貫通、テンション減少		
主兵装	■ジャイアント・バズ ■ビーム・バズーカ		
Lv UP	射撃↑		

コメント
宇宙用ドム、特に地上との違いは無し。

地上用と同じようにずっと使っていける。
だが、コストが少し高いとは言え（0083排出版の）リックドムⅡには高速移動が付いている上に、出力も17にUPしているので、だんぜんⅡの方がお得。
「ぜ、全滅？１２機のリック・ドムが全滅？３分もたたずにか？」はあまりにも有名。

上へ戻る

MZ-D008 MS-14S シャア専用ゲルググ（背部シールド仕様）

レアリティー	R	コスト	240
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	シャア・アズナブル専用のゲルググ。背中にシールドをマウントできるようになっているため、手持ちが不要になった際は機体背部に装着することができた。特にシャアは敵の攻撃を防ぐのではなく、回避することを信条としていたため、シールドの使用頻度は低かったようである。		
固定装備	[攻撃重視] - [機動重視] ビーム・ナギナタ [防御重視] -	弾数	-/- ∞ -/-
特殊能力	なし		
特殊機能	■固定シールド搭載（※耐ビーム・コーティング）（シールド（ゲルググ仕様））		
主兵装	■ビームライフル		
Lv UP	覚醒↑		

コメント
(排出停止の)シャア専用ゲルググと比べると盾がある代わりに機動が低い(170ガンダム→背シルガンダムと同じ下げ幅)。

コストも重く固定兵装がナギナタしかないのが辛い。
それでも頑丈な盾を所持しつつビームライフル2丁といった贅沢な装備が可能なのでコスト相応の能力は発揮できるはず。
Ver.2.02より回頭速度が改善され前よりは使いやすくなっているが、0083では2重武装による命中率の低下率が結構バカにならないので二重武装をするなら腕ミサイルを付けたいところ。
またガトー専用ゲルググも登場したためRの地位が揺らいでいる。
だがこちらのクリティカル・ナギナタ3連撃はなかなか強力。

上へ戻る

MZ-D009 YMS-15 ギャン

レアリティー	UC	コスト	140
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の試作MS。MS-14ゲルググと次期主力MSの座をめぐり争った機体で、対MS戦闘を想定し格闘戦性能を重視した設計となっている。後に改装された機体の1つがマ・クベ大佐の元へ送られ、テキサスコロニーにおいてガンダムと戦い破壊されている。		
固定装備	[攻撃重視] - / [機動重視] ビーム・サーベル / [防御重視] -	弾数	-/- / ∞ / -/-
特殊能力	なし		
特殊機能	なし		
主兵装	■シールド		
Lv UP	格闘↑		

コメント
レンジが細長く、威力の高い格闘が特徴的な機体。

固定武装が何もないので手元や防御面で不安が残る。
だがこの機体は武器スロット2番が開いているのと出力が17あるので装備の選択幅は広い。
そのためギャン用シールドを持たせないで、アクトザク用ビームライフルを両手持ちで使ったりショットガンを持たすのもあり。
実はバージョンを重ねるごとに格闘の威力が上がっている。
0079で水中のガンタンクに対しクリティカル＋ガード崩しで満タンからわずかに残ってたのが0083では即死するまでに威力が上がった。

上へ戻る

MZ-D010 MSM-04 アッガイ

レアリティー	C	コスト	80
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		

ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の水陸両用MS。陸上での機動性にも優れ、機体外への熱排出量が少なかったことから、ステルス性を向上させた偵察用のMSとして生産された。コクピットが複座だったため水陸両用MSの訓練用にも使用されたと言われている。			
固定装備	[攻撃重視]	メガ粒子砲	弾数	?/?
	[機動重視]	アイアン・ネイル		∞
	[防御重視]	6連装ミサイル・ランチャー		?/?
特殊能力	偵察機能　水陸両用MS			
特殊機能	■[固定装備]水中の敵に対して攻撃力上昇 ■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通			
主兵装	なし			
Lv UP	回避↑			

コメント
ジオン軍のマスコット的存在。実は意外と使える(水中限定だが)。

機動が高くコストが低いので、藁デッキ＋リンクシステムや他には伏兵要員としても使える。
ただし非常に脆い。よく当たるであろう水ガンやハイゴッグ(ズゴックE)相手には一撃で落とされかねないので注意。
なぜかアイアン・ネイルの射程が他の格闘に比べ長め。

上へ戻る

MZ-D011　MSM-07S　ズゴックS型

レアリティー	C	コスト	110
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の水陸両用MSズゴックの指揮官機として使用された機体。水陸両用MSの傑作機であるズゴックを改良しており、外装の変更点はないが、平均的に機体性能が向上している。後に殆どのズゴックがS型に改修され、初期型との外見的な差異はほとんどないため戦闘中に識別するのは非常に難しい。		
固定装備	[攻撃重視]	腕部メガ粒子砲×2	弾数	4/16
	[機動重視]	アイアン･ネイル		∞
	[防御重視]	頭部6連装ミサイル砲		6/24
特殊能力	水陸両用MS			
特殊機能	■[固定装備]水中の敵に対して攻撃力上昇 ■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通			
主兵装	なし			
Lv UP	射撃↑			

コメント
原作での扱いやシャアズゴの存在、そしてハイゴッグやズゴックEの登場でさらに影の薄くなったジオン水泳部の一員。

アッガイの上位互換で水中ではそこそこ使えるが地上に出ると…。
尉官でも低コパイを乗せれば5機出せなくはないので藁で使うのも可。
リンクシステムや伏兵を使えば攻撃面では困らない。
0079時代にくらべ機動が1上昇。（13→14）

上へ戻る

MZ-D012 MSM-10 ゾック

レアリティー	UC	コスト	150
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の水陸両用ＭＳ。ＭＳと呼ぶには異彩を放つ機体で、極端に短い脚部は歩くことはできず、陸上はホバー走行によって移動する。機体には計９門ものメガ粒子砲を装備しており、さながら移動砲台としてその強力な火力で味方部隊の支援射撃を行った。		
固定装備	[攻撃重視] 胸部メガ粒子砲 [機動重視] ネイル [防御重視] 頭部メガ粒子砲	弾数	?/? ∞ ?/?
特殊能力	水陸両用ＭＳ		
特殊機能	■［固定装備］ 水中の敵に対して攻撃力上昇 ■［攻撃重視/防御重視］ シールドをダメージ貫通		
主兵装	なし		
Lv UP	射撃↑		

コメント
0079の時よりＨＰが２ほど上がっている。

水中でのビームの威力は高く、防御撃ちの頭部メガ粒子砲は狙撃効果なら相手がビーバリをつけてても大きな貫通ダメージを与えられる。
0083Ver1.01において移動速度、回頭性能が上昇。

上へ戻る

MZ-D013 MAX-03 アッザム

レアリティー	UC	コスト	250
所属	ジオン公国軍	分類	モビルアーマー
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の試作MA。月面で使用されていたルナタンクを地上用に改造した機体で、ミノフスキー・クラフトにより浮遊移動を行うことができた。移動砲台に近い機体で、胴体内には特殊兵器アッザム・リーダーを装備している。		
固定装備	[攻撃重視] リーダー [機動重視] - [防御重視] 連装メガ粒子砲×2	弾数	1/4 -/- 4/20
特殊能力	飛行メカ		
特殊機能	■シールドをダメージ貫通 ■遮蔽物越しに攻撃可能 [攻撃重視]敵を自動追尾、機動力低下、飛行系以外の小～中型MS・小型車両・ボール系メカのみ対象		

主兵装	なし
Lv UP	射撃↑

コメント
アッザムリーダーはNTでないパイロットでも使えるサイコミュのようなものでサークルは一つ。

威力・命中率共にまずまず。盾防御されても当たれば必ず機動力低下発生で、
リーダーの兵器属性が特殊なため専用のダメージ軽減カスタムが存在しないのも強み。
役目としては後方支援と遠距離攻撃だが、コストがやや高め。HPも高い割に防御1なので脆い。
一応飛行ユニットなので、飛んでいる分戦いやすくはある。

上へ戻る

MZ-D014 MA-05 ビグロ

レアリティー	UC	コスト	200
所属	ジオン公国軍	分類	モビルアーマー
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍のMA。大推力のスラスターと強力なメガ粒子砲を装備し、機動性を活かした一撃離脱戦法を得意とする。AMBAC装置を兼ねた腕には格闘戦用のクローも装備されており、接近戦にも対応していた。MAとしてビグロはもっとも成功した機体で、少数が生産されている。		
固定装備	[攻撃重視] メガ粒子砲 [機動重視] クロー [防御重視] ミサイル	弾数	1/5 ∞ 8/32
特殊能力	なし		
特殊機能	■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通		
主兵装	なし		
Lv UP	格闘↑		

コメント
コストは50多いがそれ以上に強力なヴァルヴァロが居るため、あまり使われない機体。

ザクレロよりは格闘の威力が低いが格闘レンジは横に広いため、横から手を引っかけるような感じで格闘することが可能。

上へ戻る

MZ-D015 MA-04X ザクレロ

レアリティー	UC	コスト	200
所属	ジオン公国軍	分類	モビルアーマー
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の試作型MA。MA-05ビグロ以前に開発された機体で、主武装の拡散ビーム砲の性能は申し分なかったものの、様々な問題からテスト段階で正式採用されることはなかったようだ。キャリフォルニア・ベースでザンジバル級に積まれた機体はホワイトベース隊と戦ったとも放棄されたとも言われている。		

固定装備	[攻撃重視] [機動重視] [防御重視]	拡散メガ粒子砲 ヒート・ナタ ミサイル	弾数	1/3 ∞ 8/32
特殊能力	なし			
特殊機能	■[攻撃重視]シールドをダメージ貫通			
主兵装	なし			
Lv UP	格闘↑			

コメント
ジオンのびっくりドッキリメカ代表。

武器の性能は悪くないのだがＭＡなので回頭が悪い上、戦術をうまく変えないと狙撃効果や防御崩しを食らい易い。
ビグロと比べると格闘の威力が高く、機動重視では前方へのレンジがビグロより長い。
また、攻撃重視時の攻撃レンジが扇形で相手の機動停止を狙いやすく、総合的に接近戦に特化したＭＡとなっている。
ビグロより弱いというよりは運用方法が違うだけなので単純な比較はできない。
格闘重視で接近戦を求めるなら(回頭を補って)ザクレロ、射撃を重視するならビグロという使い分けが基本。

上へ戻る

MZ-D016 MAN-03 ブラウ・ブロ

レアリティー	UC		コスト	260
所属	ジオン公国軍		分類	モビルアーマー
出典	機動戦士ガンダム			
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍のニュータイプ専用MA。ニュータイプの精神感応能力を軍事利用したサイコミュ・システムを搭載し、有線制御式メガ粒子砲を自在に操って行うオールレンジ攻撃は既存の戦術を根本から覆す攻撃法である。木星帰りのニュータイプ、シャリア・ブル大尉がメイン・パイロットを務めた。			
固定装備	[攻撃重視] [機動重視] [防御重視]	有線式メガ粒子砲×4 - メガ粒子砲	弾数	4(x1~3)/24 -/- 6/24
特殊能力	脱出機能（脱出後：センター・モジュール） サイコミュ・システム搭載 （NT以外使用不可）			
特殊機能	■シールドをダメージ貫通 ■[攻撃重視]敵ユニットを自動追尾			
主兵装	なし			
Lv UP	覚醒↑			

コメント
脱出機能つきの劣化エルメス。MAの常として狙撃効果には注意。

脱出機能がついてるのにコストがエルメスより低いだけあって、赤撃ちの威力は豆鉄砲程度。
ただ、弾数はエルメスの倍なのでビーバリ相手にもささやかながら抵抗が出来る。
防御重視の威力はエルメスとほぼ同等、発射数は6発となっている。
強力な火力砲台のエルメス、手数重視の汎用ユニットであるブラウ・ブロという住み分けもできなくはないか。

(メイン武装の威力の差のせいか、使用率は大分差をあけられているが)
脱出後はセンターモジュールになり、装填数がフルになります。
威力は気休め程度、装甲も紙なので３すくみ効果を喰らうとほぼ一発で沈みます。
覚醒値が25あれば攻撃エリアが３つになります。

上へ戻る

MZ-D017 MA-08 ビグ・ザム

レアリティー	R	コスト	300
所属	ジオン公国軍	分類	モビルアーマー
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の拠点攻略用ＭＡ。戦艦をも一撃で沈める大型メガ粒子砲を持ち、機体の全周囲には対空用のメガ粒子砲を多数装備している。機動兵器としては初めてビーム・バリアを装備し、ビーム兵器による攻撃をほぼ無効化することができる。		
固定装備	[攻撃重視] 大型メガ粒子砲 [機動重視] 格闘 [防御重視] メガ粒子砲（360度ワイド攻撃）	弾数	1/3 ∞ 1/5
特殊能力	ビーム・バリア		
特殊機能	■[攻撃重視/防御重視]シールドをダメージ貫通		
主兵装	なし		
Lv UP	射撃↑		

コメント
0083において強力な宇宙戦向けMA

一撃必殺の大型メガ粒子砲、威力の高い格闘、射程がほぼ円形の青撃ちのメガ粒子砲と武装が強力
機動は低いもののタフでビームバリア標準装備なため防御面も強い

上へ戻る

MZ-D018 MAN-08 エルメス

レアリティー	R	コスト	270
所属	ジオン公国軍	分類	モビルアーマー
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍のニュータイプ専用MA。ビットと呼ばれるサイコミュ誘導式の独立型攻撃ユニットを多数有しており、敵の射程外からビットを遠隔操作して攻撃を加えることができる。パイロットにはその才能を見出されたニュータイプの少女・ララァ・スン少尉が務めた。		
固定装備	[攻撃重視] ビット [機動重視] - [防御重視] メガ粒子砲	弾数	4(×1～3)/24 -/- 2/8
特殊能力	サイコミュ・システム搭載 （NT以外使用不可）		
特殊機能	■シールドをダメージ貫通 [攻撃重視]敵ユニットを自動追尾		

主兵装	なし
Lv UP	覚醒↑

コメント
サイコミュ機の中でもっとも使用率の高い機体

赤撃ちのビットは4発×レンジ3つの最大12発、防御撃ちのメガ粒子砲は威力がそこそこ高く範囲も広い
ただ、なぜかバージョンアップのたびに威力が下げられ、今では赤撃ち覚醒25クリティカルのフルヒットで黄受けのリックドムが沈まないほど。
デンドロビウムが来たら両替安定なのはご愛嬌。
サイコミュはそのロック方式の都合上、長物同士の撃ち合いでは弱い。
そのため、カスタムは誘導距離を延ばすロングレンジスコープ一択。(それでもバズーカレンジと同じ位の位置までしか誘導しないが)
MAの宿命か防御面は脆く脱出機能は無いが、機動力は高くララァやクスコといった適正パイロットがいるのが強み
覚醒値が25あれば攻撃エリアが３つになります。

上へ戻る

MZ-D019 MSN-02 ジオング

レアリティー	R	コスト	280
所属	ジオン公国軍	分類	モビルスーツ
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍のニュータイプ専用MS。究極のMSとして開発された機体で、両腕は有線制御式メガ粒子砲になっている。ア・バオア・クー攻防戦においてシャア・アズナブル大佐が脚のない未完成状態のまま出撃。ガンダムとの壮絶な死闘を演じた。		
固定装備	[攻撃重視] (脱出後) 有線制御式メガ粒子砲 [機動重視] - (脱出後) - [防御重視] 頭部メガ粒子砲＆腹部メガ粒子砲×２ (脱出後)	弾数	2(×1～3)/24 -/- -/- 3/12
特殊能力	脱出機能（脱出後：ジオング・ヘッド） サイコミュ･システム搭載 （NT以外使用不可）		
特殊機能	■シールドをダメージ貫通 ■[攻撃重視]敵ユニットを自動追尾		
主兵装	なし		
Lv UP	覚醒↑		

コメント
見た目にはモビルアーマーのようだがモビルスーツ

ぶっちゃけシャア専用のサイコミュ機

ちなみに脱出後の攻撃は頭部メガ粒子砲だけで攻撃重視・3/15｜防御重視・1/15

上へ戻る

MZ-D020 ド・ダイYS

レアリティー	C	コスト	60
所属	ジオン公国軍	分類	支援機
出典	機動戦士ガンダム		
ﾌﾟﾛﾌｨｰﾙ	ジオン公国軍の重爆撃機。機首部に8門のミサイル・ランチャーを装備し、対地ミサイルによって要塞などの地上ターゲットを攻撃する。大推力の熱核ジェット・エンジンを装備し、積載重量に余裕があるため機体上部にMSを乗せて飛行することも可能である。		
固定装備	[攻撃重視] ミサイル [機動重視] - [防御重視] ミサイル	弾数	8/24 -/- 4/24
特殊能力	飛行メカ MS搭載可能		
特殊機能	■遮蔽物越しに攻撃可能		
主兵装	なし		
Lv UP	射撃↑		

コメント

連邦軍のメイン下駄Gスカイイージーより機動はやや劣るものの、ジムクラスのサーベルなら一撃は耐えうる耐久を持つ。

ジムメイン編成の連邦相手には落とすのがかなり骨が折れるようになる。

ME-S001～ME-D020 ME-D021～ME-D040 ME-D041～ME-D061

0079時のカード詳細はこちらへ

上へ戻る