

ジオン軍ウェポン詳細

[トップページへ戻る](#)

WZ-S001 ~ WZ-D032

[WZ-D033 ~](#)

[0079時のページはこちら](#)

WZ-S001 ザク・マシンガン

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	15
プロフィール	ジオン公国軍MSの標準的な装備。ザク系MSの標準装備であるため、ザク・マシンガンと呼ばれる。口径120mmの弾丸をフルオートで発射でき、ストックとフォアグリップを使い両手持ちで構えることで、安定した射撃が行えるようになっている。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	ザク・マシンガン - ザク・マシンガン		弾数	5/25 - 5/25
適正メカ	ザクII (系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考	なし				

コメント

命中率が高いのであまり射撃の上手くないキャラでも当てることができる。

ダメージソースというよりは機動低下狙い。

コストも安く、武器破壊もしやすい。

MMPと違って5回分撃てるので無補給での戦闘もこなせる。

[上へ戻る](#)

WZ-S002 ザク・バズーカ

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	30
プロフィール	ザク用に開発された大型火器。口径280mmの砲弾を発射でき、弾頭は徹甲弾や成形炸薬弾などさまざまな種類が用意されている。開戦時は核弾頭が装填され、戦艦や要塞など大型目標に対する攻撃に使用された。後には、対MS用や拠点攻略用として威力を発揮している。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	ザク・バズーカ - ザク・バズーカ		弾数	2/8 - 1/8
適正メカ	ザクII (系MS) ザクI (系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考	なし				

コメント

ポピュラーな武器。

ただ、パイロットによっては全弾外れる事もあるため、両手持ち推奨。

二重武装はやめたほうがいい。

[上へ戻る](#)

WZ-S003 シールド（ヒート剣未装備仕様）

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム MSV			コスト	30
プロフィール	プロトタイプ・グフ用に開発されたシールド。ザクIIの固定式シールドから、着脱可能なオプション装備に変更され、接近戦においても邪魔にならない設計となっている。制式採用型のグフ用シールドと違い、裏側にヒート剣は装着されていない。				
弾数	攻撃重視 - 機動重視 - 防御重視 -			弾数	-
適正メカ	プロトタイプ・グフ				
装備	片手持ち		両手持ち		×
備考	防御重視時に敵の攻撃をガード				

コメント

グフ盾と比べてコスト - 10、格闘不可、耐久値 + 5とまずまずな性能。

二重格闘による命中率低下とグフ盾のヒート剣の威力が落ちているため、適正を合わさない限りこちらを使った方がお得かも？

[上へ戻る](#)

WZ-S004 試作ビーム・ライフル

所属	ジオン公国軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム MSV			コスト	40
プロフィール	量産に先立ち試作されたビーム・ライフル。R2タイプの高機動型ザク で運用試験が行われ、量産化のためのデータ収集が行われた。R2タイプの中身はゲルゲグに匹敵するスペックを持っていたため、ジェネレーターの載せ換えによってビーム兵器の起動実験が可能だった。				
弾数	攻撃重視 試作ビーム・ライフル 機動重視 - 防御重視 試作ビーム・ライフル			弾数 (出力21メカ装備時)	3/15 - 1/15
適正メカ	高機動型ザク（ビーム兵器搭載型）				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考	シールドをダメージ貫通				

コメント

スターターに封入されているビーム兵器。

0083ver1.01で弾数が3発増量され、コストパフォーマンスが向上。
コモン戦では高威力、両手持ちの強化型、片手持ち、コスパの試作と住み分けられるかも。
0083ver2.00（両雄激突）にて強化型が片手で持てるようになったので、攻撃レンジの違いで選ぶ。

[上へ戻る](#)

WZ-D001 マゼラ・トップ砲

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティー	UC
出典	機動戦士ガンダム			コスト	40
プロフィール	ジオン軍の主力戦車であるマゼラ・アタックの175mm砲を取り外し、MS用の手持ち武器として改造した火砲。本来は現地改修の非公式兵器であったが、マシンガンとバズーカの中間的用途の遠距離射撃用兵器として、意外に多くの地上部隊で使用されていた。				
弾数	攻撃重視	マゼラ・トップ砲		弾数	2/8
	機動重視	-			-
	防御重視	マゼラ・トップ砲			1/8
適正メカ	陸戦型ザクII(系MS)				
装備	片手持ち	×	両手持ち		
備考	遮蔽物越しに攻撃可能				

コメント

ジオン長距離遮断物越え唯一の武器

懐が大きく開いてしまうので、3ガトと組み合わせるのが定石。

[上へ戻る](#)

WZ-D002 脚部3連装ミサイル・ポッド

所属	ジオン公国軍	分類	兵器	レアリティー	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	20
プロフィール	陸戦型のザク用に開発されたミサイル・ポッド。3発のミサイルを内蔵した3連装式になっている。脚部のウェポンラッチに装着されるため、手持ち武器を持ったままでも装備でき、陸戦型ザクIIの副武装として各地上部隊で広く使用された。				
弾数	攻撃重視	脚部3連装ミサイル・ポッド		弾数	3/9
	機動重視	-			-
	防御重視	脚部3連装ミサイル・ポッド			3/9
適正メカ	陸戦型ザクII(系MS)				
装備	片手持ち	-	両手持ち	-	
備考					

コメント

手を使わない武器なので、手持ち武器の命中率が不安なときに。

威力、命中率も中々良い

[上へ戻る](#)

WZ-D003 ザク・バズーカ（核弾頭仕様）

所属	ジオン公国軍	分類	核兵器	レアリティー	R
出典	機動戦士ガンダム MSV			コスト	240
プロフィール	核弾頭が装填されたザク・バズーカ。一年戦争開戦当初にコロニー破壊や艦隊殲滅用の戦術兵器として使用された。その破壊力は凄まじく、MSの携行武装としては最大級の威力を誇っていた。南極条約で核兵器の使用が禁止されたことで、現在は使用が控えられている。				

弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	ザク・バズーカ核弾頭 - -	弾数	1/1 - -
適正 メカ				
装備	片手持ち	両手持ち		
備考	一定時間後に発射可能 遮蔽物越しに攻撃可能、シールドをダメージ貫通			

コメント

南極条約無視の超危険兵器

0079時と同様に発射まで90秒、アサクラ入れると20秒短縮・キリングを入れるとコスト-60となる。

[上へ戻る](#)

WZ-D004 シールド (グフ仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器、格闘兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	40
プロ フィール	グフ用のシールド。ザクIIの固定式シールドに比べ、腕部に装着するスタイルのため防御姿勢の自由度が高く、近接戦闘や格闘戦など、対MS戦における防御を強く意識した作りとなっている。裏側には格闘用のヒート剣がマウントされている。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	- ヒート剣 シールド	弾数	- -	
適正 メカ	グフ(系MS)				
装備	片手持ち	両手持ち			×
備考	防御重視時に敵の攻撃をガード				

コメント

0079時代において定番だった盾

格闘回数が増えて装備欄2なので両手持ち武器も持てる優秀な盾であったが0083でヒート剣の威力低下

格闘の低いパイロットでは命中もしにくくなり適正のあるグフ系以外に持たすには微妙となった

おまけに0083ver.2.00(両雄激突)へのバージョンアップで、攻撃-2、命中-1とヒート剣が弱体化。耐久+2と固くはなったもののさらに微妙な存在に...

[上へ戻る](#)

WZ-D005 ジャイアント・バズ (ドム仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム			コスト	40
プロ フィール	ドム用に開発されたバズーカ。360mm弾頭を使用するジャイアント・バズは、ジオン軍MSの実弾兵器の中で最大級の破壊力を持っている。その威力はジムを一撃で破壊できるだけのポテンシャルを秘めており、前線の地球連邦軍パイロットを震え上がらせた。				

弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	ジャイアント・バズ - ジャイアント・バズ	弾数	2/8 - 1/8
適正メカ				
装備	片手持ち	両手持ち		
備考	ドム(系MS)			

コメント
高威力のバズーカ

バズの例に漏れず命中率は宜しくないなので極力両手持ちにしよう

[上へ戻る](#)

WZ-D006 ビーム・ライフル (ゲルググ仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム			コスト	50
プロフィール	ジオン公国軍で初めて量産化に成功したゲルググ用のビーム・ライフル。地球連邦軍に遅れること数ヶ月、次期主力機の標準装備として実用化され、猛威を振るった。				
弾数 (出力21メカ装備時)	攻撃重視 機動重視 防御重視	ビーム・ライフル - ビーム・ライフル	弾数	3/12 - 1/12	
適正メカ	ゲルググ(系MS)				
装備	片手持ち	両手持ち			
備考	シールドをダメージ貫通				

コメント
ゲルググ用ビームライフル。威力はまずまず。

ジオンのビーム兵器の中では標準的な性能だが、高威力のビーム・マシンガンや低消費出力のアクトBRがあるため使用率は低め。
0083ver2.00 (両雄激突) にて、強化型BRやアクトBRが攻撃-1されるなか、地味に攻撃+1され18に。

[上へ戻る](#)

WZ-D007 シールド (ゲルググ仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	30
プロフィール	ゲルググ用のシールド。大型で防御面積が大きい。曲面的なラインで形成され、実体弾への被弾傾斜が考慮されている。シールド表面には耐ビーム・コーティングが施されており、ある程度、ビーム兵器に対する防御効果を持っている。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	- - -	弾数	- - -	
適正メカ	ゲルググ(系MS)				
装備	片手持ち	両手持ち	x		

備考 耐ビーム・コーティング

コメント

ゲル用盾にしてジオンで使用率の非常に高い盾。ビーム兵器の貫通ダメージ軽減は地味に大きい。

0083ver2.00（両雄激突）で耐久が-2されたが、相変わらずジオンの主力盾。

[上へ戻る](#)

WZ-D008 シールド（ギャン仕様）

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム			コスト	65
プロフィール	ギャン用に開発された円形シールド。ニードル・ミサイルや宇宙機雷のハイドポンプなどを内蔵した攻防一体型のシールドで、格闘専用武器のビーム・サーベルが主武装であるギャンにとっては飛び道具を内蔵した唯一の武装であった。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	ニードル・ミサイル - -		弾数	5/15 - -
適正メカ	ギャン				
装備	片手持ち		両手持ち		x
備考	[攻撃重視]ニードル・ミサイル 機雷散布機能				

コメント

ギャン用盾。

耐久値はあまり高くないが攻撃重視でニードルミサイル、防御重視で機雷散布が出来る。（1回につき3個、戦場に計6個まで）

ニードルミサイルのダメージは雀の涙程度だが、機雷のダメージはそこそこ高く数発当たれば一気に半分近く減ってることも。

ガーベラ等に持たせても良い。なお、味方機体や母艦が機雷に触れてもダメージは無い。

[上へ戻る](#)

WZ-D009 太陽発電衛星

所属	ジオン公国軍	分類	レーザー兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム			コスト	50
プロフィール	太陽光による発電を行い、その電力をマイクロ・ウェーブ化して送電する機能を持った人工衛星。スペースコロニーの電力供給などに利用されている。ジオン公国軍の巨大レーザー兵器「ソーラ・レイ」発射のための、膨大な電力供給にも太陽発電衛星が利用された。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	コロニー・レーザー - -		弾数	-
適正メカ	ソーラ・レイ				
装備	片手持ち	-	両手持ち		-
備考	「ソーラ・レイ」に増設可能（3つまで） 遮蔽物越しに攻撃可能、シールドをダメージ貫通				

コメント

如何に強力なソーラ・レイといえど、これが無いと生焼けになる必要装備。

[上へ戻る](#)

WZ-D010 チェーン・マイン

所属	ジオン公国軍	分類	格闘兵器	レアリティー	R
出典	機動戦士ガンダム			コスト	25
プロフィール	鎖のように連結された吸着地雷を、敵に巻きつけて爆発させる格闘戦用兵器。原始的構造の兵器のため扱いは非常に難しいが、命中すれば絶大な威力を発揮する。ケンプファーが使用して、アレックスのチョバム・アーマーを破壊した。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	- チェーン・マイン -		弾数	- 1/1 -
適正メカ	ケンプファー				
装備	片手持ち		両手持ち	×	
備考	対艦戦装備（母艦を攻撃した時のみ発動）				

コメント

1発限りのハンマー。一発使いきりのためか本家ハンマーより命中率は高い。

対艦戦装備が付いてるので対MS用としてよりは対母艦用に使う方がいい

一発限りでこのコストを安く見るか高く見るかは戦術次第。

補給は出来るが、1発限りの装備のため結構補給に時間がかかる。（盾持ちなら更にかかる）

[上へ戻る](#)

WZ-D011 ラッツリバー3連装ミサイル・ポッド

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティー	C
出典	機動戦士ガンダム MSV			コスト	25
プロフィール	ザク・デザートタイプ用のミサイル・ポッド。腕部アーマーへの取り付け式でマニピュレーターをふさぐことなく使用できる。なお、ラッツリバーとはミサイル製造のメーカー名で、ジオン公国軍にミサイルを納入していた				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	3連装ミサイル・ポッド - 3連装ミサイル・ポッド		弾数	3/9 - 3/9
適正メカ	ザク・デザートタイプ（系MS）				
装備	片手持ち		両手持ち	×	
備考	砂漠の敵に対して攻撃力上昇				

コメント

手を使わないので、もう1つの武器を両手持ちに出来る。砂漠ステージで使うのが基本だが足装備の出来ない高機動型ザク系やドム系に付けるのもあり。

[上へ戻る](#)

WZ-D012 腕部3連装ミサイル・ランチャー

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	20
プロフィール	ゲルググ用のミサイル・ランチャー。ゲルググの腕部補助推進ユニットの代わりに装着される武装として開発された。有効射程が短かったため、近接防御用の武装としてゲルググ・キャノンに装着されることが多かった。				
弾数	攻撃重視	ミサイル・ランチャー		弾数	3/9
	機動重視	-			-
	防御重視	ミサイル・ランチャー			3/9
適正メカ	ゲルググ・キャノン(系MS)				
装備備考	片手持ち		両手持ち		×

コメント
ゲルググ3スロ用武器

背シルゲルに両手持ちの武装をする時の腕に付けよう

[上へ戻る](#)

WZ-D013 ザク・バズーカ（増加マガジン仕様）

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム 第08MS小隊			コスト	35
プロフィール	ザク・バズーカの改良型。威力・命中率など性能的な改善はほとんどないが、給弾がマガジン式になったため戦場でも容易に弾薬の補給作業が行えるようになった。地上ではMSが小隊単位で行動することも多く、このような兵站面での改良は必要不可欠であった。				
弾数	攻撃重視	ザク・バズーカ		弾数	2/10
	機動重視	-			-
	防御重視	ザク・バズーカ			1/10
適正メカ	陸戦ザクII(系MS)				
装備備考	片手持ち		両手持ち		

コメント
ザクバズーカの改良型。

性能は同じだが装填数が多い。
但し、J型以外の適正は なのでお得というほどでもない。

[上へ戻る](#)

WZ-D014 3連装ガトリング砲

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム 第08MS小隊			コスト	30
プロフィール	グフ系MS用に開発された火器。それまでグフの左手に内蔵されていたフィンガー・バルカンに代わる、外部オプションとして開発された3連装の35mmガトリング砲。これにより手を通常のマニピュレーターにすることで、グフの汎用性を高めることができた。				
弾数	攻撃重視	3連装ガトリング砲		弾数	5/15
	機動重視	-			-
	防御重視	3連装ガトリング砲			5/15

適正	グフ・カスタム		
カ	グフ・フライトタイプ		
装備	片手持ち	両手持ち	×
備考	なし		

コメント

両手持ち武器の相方として定番の武器。色々な局面で使える。

マゼラと組み合わせるのが常道。

連邦の180ミリ+固定バルカンよりも内の攻撃に強くなれる。

他の組み合わせとしてはMMP系マシンガンと併用したりするのが定石。

MMPを両手持ちできるのが大きい。

また連邦で鹵獲して運用する場合でも陸ガン&180mmキャノンやWDスナ +狙撃ライフルと併用すると防御撃ちで手元が空かずに済む

[上へ戻る](#)

WZ-D015 ガトリング・シールド (フル装備)

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器、実弾兵器、格闘兵器	レアリティ	R
出典	機動戦士ガンダム 第08MS小隊		コスト	85	
プロフィール	グフ系MS用の攻防一体型の装備。ガトリング・シールドと3連装ガトリング砲が一体化した兵器で、遠・近の射撃戦、シールドによる防御、シールド裏に装着されたヒート剣による格闘戦とグフにオールラウンドな戦闘特性を与える複合装備である。				
弾数	攻撃重視	ガトリング砲	弾数	5/15	
	機動重視	ヒート剣			
	防御重視	-			
適正	グフ・カスタム				
カ	グフ・フライトタイプ				
装備	片手持ち	両手持ち	×		
備考	[機動重視]ヒート剣 [攻撃重視]ガトリング砲				

コメント

攻撃重視でガトリング、機動重視でヒート剣の格闘、シールド防御可能な万能武器

シールド破損時や武器破壊時は3連装ガトリング砲に変化。

実は通常のカトリング砲が弾切れを起こせばシールドが破損しなくても3連装ガトリング砲は撃てる。

修理・補給すれば元に戻る。

また、1,2スロットを使用するためイフリードやGP02A、ガーベラ、ゲルググ系MSなどには装備できない。

ヒート剣の攻撃力は以前に比べるとかなり落ちてるのでダメージ源としてあまり期待しないように。

余談だが、武器破壊は「ガトリング砲」(盾、剣ごと) 「3連装ガトリング砲」の2段階で破壊される。

従って、両手にガトフルを装備していると、最大4回まで狙撃効果を免れる事が出来る。

初期から排出されているが、威力と命中がころころ変わっているよう。

最新の0083ver.2.00(両雄激突)排出版では威力9命中17の表記になり、83初期排出版の表記から威力が-6命中は-1された。

[上へ戻る](#)

WZ-D016 ハンド・グレネイド

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティー	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	20
プロフィール	MS用の投擲兵器。投げやすいようにグリップが付いている。グリップは伸縮式になっており、携行時には縮めて携帯性を高めることができる。使い勝手のよい兵器とは言い難いが、何より製造コストが安いいため、ザクII改には標準的な武装として装備されていた。				
弾数	攻撃重視	ハンド・グレネイド		弾数	1/3
	機動重視	-			-
	防御重視	ハンド・グレネイド			1/3
適正メカ	ザクII改				
装備	片手持ち		両手持ち		×
備考					

コメント

何気に障害物の影響を受けない武器。

ただ、射程が短すぎる上に片手を使ってしまう。コストあわせ程度に。

[上へ戻る](#)

WZ-D017 シュツルム・ファウスト

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティー	C
出典	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争			コスト	25
プロフィール	単発式のロケット・ランチャー。一発使い切りの簡易ロケット・ランチャーで、バズーカと同程度の威力を持ちながら製造コストが安く、運用する機体を選ばないため、大戦後期には大量に生産された。バズーカよりも弾速が遅く、命中に多少の難がある。				
弾数	攻撃重視	シュツルム・ファウスト		弾数	1/3
	機動重視	-			-
	防御重視	シュツルム・ファウスト			1/3
適正メカ	ケンプファー、ザクII改				
装備	片手持ち		両手持ち		×
備考					

コメント

単発のバズーカみたいなもの。ただし攻撃範囲は横が無く縦長。

コストこそ低いが片手持ち限定のためか命中率はいまいち。かつてはコスト無視の威力で震え上がらせていたが、V1.01で威力低下がささやかれ、0083ver2.00（両雄激突）で（全盛時から）-7と大幅に弱体化したことが判明した

[上へ戻る](#)

WZ-D018 ジャイアント・バズ（リックドムII仕様）

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティー	UC
出典	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争			コスト	45

プロフィール	ジャイアント・バズの種類。主に宇宙での使用に適した改良が施されており、リック・ドムIIなどが主武装として使用している。照準器が変更された他、砲口部にロケット弾の発射ガスを防ぐための防炎板が設けられた。フォアグリップはオミットされている。		
弾数	攻撃重視	ジャイアント・バズ	弾数 2/8 - 1/8
	機動重視	-	
	防御重視	ジャイアント・バズ	
適正メカ	リック・ドムII		
装備	片手持ち		両手持ち
備考	なし		

コメント

リックドムII、ケンプファー用バズーカ

バズーカ系武器の中では命中値が高い。が、外れやすいことには変わりがないので、射撃の高いパイロットや両手持ちで活かそう。

[上へ戻る](#)

WZ-D019 ビーム・マシンガン（ゲルググ仕様）

所属	ジオン公国軍	分類	ビーム兵器	レアリティー	R
出典	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争			コスト	60
プロフィール	ビーム・ライフルに連射機能を持たせたビーム兵器。ただでさえ加熱しやすいビーム兵器を連射するため強制冷却が必要となり、その装置などを搭載した結果、銃が大型化している。ゲルググなどによって運用され、ある程度の成果を上げた。				
弾数 (出力21メカ装備時)	攻撃重視	ビーム・マシンガン	弾数 5/20 - 5/20		
	機動重視	-			
	防御重視	ビーム・マシンガン			
適正メカ	ゲルググ				
装備	片手持ち	×	両手持ち		
備考	なし				

コメント

ゲルググ用ビームマシンガン。マシンガンの性能にビームの威力を加えた武器

赤撃ちではマシンガンの範囲で青撃ちは手元から出るバズーカの範囲となり青撃ちでも発射数が変わらないので狙撃効果や武器破壊を積極的に狙っていこう。欠点としては出力21以上ないと弾数が少ないのと、両手持ち専用武器であること。ガーベラ仕様と比べると青撃ち時の射程が長い。

[上へ戻る](#)

WZ-D020 ショットガン（ストック仕様）

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティー	UC
出典	機動戦士ガンダム			コスト	45
プロフィール	MS用ショットガンのストックを装着した仕様。ストックを装備したことで、より安定した射撃が可能になっている。MS用ショットガンは、少数の試作が製造されたのみで、その使用記録はケンプファーなど一部のMSでしか確認されていない。				

弾数	攻撃重視	ショットガン	弾数	2/8
	機動重視	-		-
	防御重視	ショットガン		1/8
適正メカ	ケンプファー			
装備	片手持ち	×	両手持ち	
備考				

コメント

0079Ver2時代猛威を振るった実弾兵器

命中率、射程はマシンガン、威力はバズーカで弾数は8と一見優れているようだが青撃ちは1発、しかも両手持ち専用。予備弾倉を付けても、赤撃ち1回分(+2発)しか増えない

威力Upには命中率を上げる工夫が別に必要

またMMPやアクトBRなど低コスト高威力で片手持ちの武器があるため、使用率は低い。

唯一の適正機体のイフリード、ケンプファーは2スロが使えないのでショットガンを使うと盾が持てなくなるのでかなり厳しい。ドムの扱いに慣れた人ならもしかして？(要確認)

[上へ戻る](#)

WZ-D021 ハンド・ミサイル・ユニット

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争			コスト	30
プロフィール	ハイゴックおよび、ズゴックE用に開発されたミサイル・ユニット。上陸作戦において、上陸後の初撃に使用される。ミサイル自体は腕部先端に取り付けられ、腕部全体を覆うカバーを装着することにより水中でも装着したまま移動することができる。				
弾数	攻撃重視	ハンド・ミサイル・ユニット		弾数	1/1
	機動重視	-			-
	防御重視	ハンド・ミサイル・ユニット			1/1
適正メカ	ハイゴック				
装備	片手持ち		両手持ち	×	
備考	水中の敵に対して攻撃力上昇				

コメント

ハイゴック&ズゴックE専用武器

威力は単発で高いが弾数が1発しかない為撃ち切ったら終わり。予備弾装を付けると3発に増える。

ハイゴックに搭乗していたサイクロプス隊のパイロット達に装備させるとカバーにそれぞれの機体番号が描かれる。

[上へ戻る](#)

WZ-D022 MMP-80マシンガン (グレネイド・ランチャー仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争			コスト	35
プロフィール	MMP-80マシンガンにグレネイド・ランチャーを装着した仕様。装弾数の多いドラム・マガジンとは違い、装弾数の少ないボックス・マガジンを使用しているMMP-80の総合的な攻撃力を向上させるため、補助的武装としてグレネイド・ランチャーが装着されている。				

弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	MMP-80マシンガン - グレネイド・ランチャー	弾数	5/15 - 1/2
適正 効	ザクII改			
装備	片手持ち		両手持ち	
備考	[防御重視]グレネイド(遮蔽物越しに攻撃可能)			

コメント

グレネイドは味方も巻き込むので注意。

グレネイドの威力はガンダムシールドの耐久力を半分減らす程度。ザク 改に適正アリ。

[上へ戻る](#)

WZ-D023 MMP-78マシンガン

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー			コスト	30
プロフィール	ザク・マシンガン的一种。大戦後期に生産されたタイプのマシンガンで、銃身下部にグレネイド・ランチャーの装着も可能であった。レシーバー上部のドラム・マガジンなど基本構造はザク・マシンガンと変わらないが、細部にさまざまな仕様変更が施されている。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	MMP-78マシンガン - グレネイド	弾数	5/20 - 1/2	
適正 効	ザクII後期型(系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考					

コメント

赤撃ちでマシンガン、青撃ちでグレネードと近距離と遠距離を両方こなせる良武器

ただ青撃ちのグレネードは命中率が低く2発しか撃てないのが問題

防御時に懐も開いてしまうのでその辺りが気になるのであれば3連ガトを併用するかMMP80にしましょう。

[上へ戻る](#)

WZ-D024 MMP-80マシンガン (後期型)

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー			コスト	30
プロフィール	ジオン公国軍が開発した小型の90mmマシンガン。地球連邦軍による本格的なMS投入後に製造され、従来の120mmマシンガンよりも弾頭の初速が向上し、装甲貫通力が増している。また、弾丸がコンパクトになったことにより、予備弾薬の携行も容易になった。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	MMP-80マシンガン - MMP-80マシンガン	弾数	5/20 - 5/20	
適正 効	ザクII後期型(系MS)、ゲルググM(系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考					

コメント

排停となった前期型と比べると、コスト+5で攻撃力+1と弾数+5（1回分）。

適正機体も数多く存在する、優秀な武器と言える。

[上へ戻る](#)

WZ-D025 ラケーテン・バズ

所属	ジオン公国軍	分類	実弾兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム			コスト	
プロフィール	ドム系の機体の主兵装であるジャイアント・バズの改良型の880mmバズーカ。弾倉がボックスマガジンに変更されたことで、弾薬の補充が容易になっている。特徴的な砲身部のシールドは、弾頭発射時の高熱から機体を守るために設置されている。				
弾数	攻撃重視	ラケーテン・バズ		弾数	2/8
	機動重視	-			-
	防御重視	ラケーテン・バズ			1/8
適正メカ	ドム・トローペン(系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考					

コメント

ドムトロ専用ジャイバズ

威力も高いのでドムトロにはこれを持たせよう

[上へ戻る](#)

WZ-D026 強化型ビーム・ライフル

所属	ジオン公国軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	65
プロフィール	ジオン公国軍でビーム兵器実用化後に少数が試作された強化型のビーム・ライフル。カスタムタイプのゲルググなど、一部のエースパイロット用の機体に配備された。ビームの出力が高く、威力は申し分ないが、大型で取り回し辛いという欠点がある。				
弾数	攻撃重視	強化型ビーム・ライフル		弾数	3/12
	機動重視	-		(出力21メカ装備時)	-
	防御重視	強化型ビーム・ライフル			1/12
適正メカ	ゲルググ(系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考					

コメント

連邦のハイパー・ビームライフルと同威力のビーム兵器

両手持ち専用な点を除くとCで威力が高く射程も比較的長いと中々優れている
なおカード裏の適正メカにはゲルググ系と書いてある。

0083ver2.00（両雄）で片手持ちも可+陸戦型ゲルググに適正。

グフ盾の装備できないゲルググにとって『片手持ち可能』の仕様変更は大きい。
しかし残念ながら威力は-1され19となった。

[上へ戻る](#)

WZ-D027 スパイク・シールド (ゲルググM仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器、格闘兵器	レアリティ	C
出典	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー			コスト	25
プロフィール	ゲルググMなどが装備しているスパイク付き小型シールド。シールド裏面のラッチによって腕部に固定され、さらにグリップを握ることでシールド自体が二点で保持され安定性が増す。安定性が高い分、格闘に使用した際も敵MSへ確実にダメージを与えられる。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	- 格闘 -		弾数	-/ 破壊されるまで -/-
適正メカ	ゲルググM (系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち		×
備考	[機動重視]格闘 (使用毎に耐久力が減少する) ハード・タックル(攻撃が命中した敵を強制回頭)				

コメント

武器スロットの1と3を使用するゲルググ系専用スパシー。

当てると敵メカの向きを変えるため、次の攻撃へのチャンスを潰しやすい。
元から回頭が悪い機体を狙うとやりやすいか (ドム系・陸戦ガンダム系etc) OPスラをカスタムしていた場合は注意
0083ver2.00 (両雄激突) へのバージョンアップにより攻+2、命・耐+3され気持程度使い易くなった

[上へ戻る](#)

WZ-D028 ビーム・ライフル (ゲルググM仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	R
出典	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー			コスト	70
プロフィール	試験的に製作された試作型のビーム・ライフル。長銃身でドラム状の大型Eパックを装備している。出力が大きい分、過熱も激しく強制冷却用に銃床内部に冷却剤タンクが装填されている。デラース紛争時、シーマ・ガラハウ専用のゲルググMが使用していた。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	ビーム・ライフル - ビーム・ライフル		弾数 (出力21以上メカ装備時) (Eパックで2発増)	2/10 - 1/10
適正メカ	ゲルググM (系MS)				
装備	片手持ち	×	両手持ち		
備考	エネルギーパック対応 シールドをダメージ貫通				

コメント

ジオン版ロングレンジ・ビーム・ライフル。もしくはガンキャノン仕様BR。

エネルギーパック対応も、今のところ「(R)GP03ステイメン + 鹵獲兵器 or (UC)ガトー」で対応するのみ
RシーマVer.2の特殊能力が機体にEパック効果なので、「RシーマVer.2+専用ゲルググM」といった

組み合わせも
集中砲火と相性が良い。

[上へ戻る](#)

WZ-D029 シールド (ゲルググM仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー			コスト	45
プロフィール	ゲルググM指揮官専用機用の大型シールド。ゲルググA型のシールドを一回り大きくした形状をしている。表面には耐ビーム・コーティングが施されており、ビーム兵器に対する防御力が高い。デラズ紛争時、シーマ専用のゲルググMが装備していた。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	- 格闘 -	弾数		
適正メカ	ゲルググM (系MS)				
装備	片手持ち		両手持ち	×	
備考	耐ビーム・コーティング				

コメント

ジオン2枚目の武器スロット3の盾。

コスト10のバックラー盾に比べると耐久が上がっていて、耐ビームコートも付いている。両手持ち武器を持ちつつ高い耐久力の盾が持てるのは大きい.....が、その利点を差し引いてもコストは高い。そこそこ耐える盾だが高火力が多いこの時代、一回で壊れると割り切ってバックラーにするという手もある。

[上へ戻る](#)

WZ-D030 シールド (ガンダム試作2号機仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	防御兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー			コスト	50
プロフィール	ガンダム試作2号機の専用シールド。自らが放った戦術核の爆発に耐えるための装備であり、機体を保護する耐衝撃・冷却用の装置が設けられている。シールド裏面には、アトミック・バズーカのバレルが収められており、核発射時の必須装備である。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	アトミック・バズーカ (GP02Aに 装備時のみ) - -	弾数		
適正メカ	ガンダム試作2号機				
装備	片手持ち		両手持ち	×	
備考	防御重視時に敵の攻撃をガード [攻撃重視]アトミック・バズーカ (GP02Aに装備時のみ) 耐熱耐衝撃装甲				

コメント

現時点で両軍含め最硬の盾(耐久27)

重い上に無駄な耐核装甲とバレルしかないAバズーカが残念。
試作2号機、それもクロニクル版シールド未装備仕様機以外に装備することはないだろう。

小型シールドやパンチの場合、耐久力が減ってないと一撃で破壊できない。
 また、カーゴ爆弾の自爆による貫通ダメージはほぼなくなる。
 両雄へのバージョンアップで耐久力は-2され25に。

[上へ戻る](#)

WZ-D031 ビーム・マシンガン (ガーベラ・テトラ仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	R
出典	機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー			コスト	65
プロ パ ー ル	ガーベラ・テトラ用の試作型ビーム・マシンガン。扱いやすく片手で使用することもできる。ビーム兵器の速射を可能としたが、その際生じる熱量は膨大であり、過負荷がかかった場合はリミッターが作動して強制冷却が行なわれ、一定時間射撃不可能となる。				
弾数	攻撃重視	ビーム・マシンガン		弾数	5/20
	機動重視	-		(出力21以上メカ装 備時)	-
	防御重視	ビーム・マシンガン		(Eパックで5発増)	5/20
適正メ カ	ガーベラ・テトラ				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考	エネルギーパック対応、シールドをダメージ貫通				

コメント

ゲルググJ用とは違い片手持ちができる為、片手しか武器を持ってないIGP02に持たせられる

もちろん青撃ちでも発射数が変わらないので現在ジオンの強力なビーム兵器である
 ただし必要な出力も大きいので、出力21以上(なるべく23以上)の機体に持たせるのが無難。
 ジオンで出力23以上は、ガーベラ・テトラとGP02の2機のみ

[上へ戻る](#)

WZ-D032 ビーム・ライフル (アクトザク仕様)

所属	ジオン公国軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに...			コスト	45
プロ パ ー ル	初期に開発されたビーム・ライフルの一種。エネルギーCAPのメガ粒子蓄積ユニットが、銃下部に突き出した構造を持つ。その分、銃の全長を短くすることに成功しており、エポックメイキングな構造を持った武器だったといえる。				
弾数	攻撃重視	ビーム・ライフル		弾数	3/15
	機動重視	-		(出力21以上メカ装 備時)	-
	防御重視	ビーム・ライフル		(Eパックで3発増)	2/15
適正メ カ	アクトザク				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考	シールドをダメージ貫通 エネルギーパック対応				

コメント

消費出力が低くザクII改やドム系に持たせても安心、青撃ちでも2発撃つため武器破壊も狙いやすい

しかもコストはゲルググ用ビームライフルより低い45、何かと融通の利く優良UC
0083ver2.00（両雄激突）へのバージョンアップで威力が-1された。
エネルギーパックが追加されているのでステイメンに持たせると弾にかなり余裕が出る。

[上へ戻る](#)
