

連邦軍ウェポン詳細

[トップページへ戻る](#)

WE-S001 ~ WE-D032

[WE-D033 ~](#)

[0079時のページはこちら](#)

WE-S001 ビーム・スプレーガン（陸戦用ジム仕様）

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	C
出典	大河原邦男コレクション M-MSV			コスト	30
プロフィール	陸戦ジム用に開発されたビーム・スプレーガン。基本的な構造は標準型のビーム・スプレーガンと変わらないが、少しでも大気中でのビームの拡散を軽減するため銃身が延長されている。また、連射によるオーバーヒートを防ぐため冷却剤のタンクが下部に増設されている。				
弾数	攻撃重視 ビーム・スプレーガン 機動重視 - 防御重視 ビーム・スプレーガン			弾数 (出力21メカ装備時)	3/? -/ 2/?
適正メカ	陸戦用ジム				
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

陸戦用ジムに の適性を持つスプレーガン。

他のジムにはジム用のスプレーガンを持たせよう。

[上へ戻る](#)

WE-S002 100mmマシンガン

所属	地球連邦軍	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	15
プロフィール	地球連邦軍MSの標準的な火器。威力の割に小型で取り回しが良く、連射が効くため近距離戦闘での面制圧などに効果を発揮する。マシンガンのような炸薬兵器は安価で信頼性が高いため、地上部隊を中心に広く使用されている。				
弾数	攻撃重視 100mmマシンガン 機動重視 - 防御重視 100mmマシンガン			弾数	5/25 -/ 5/25
適正メカ	陸戦型ガンダム（系MS） 陸戦型ジム（系MS）				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考	なし				

コメント

前回から引続きスターターに入っているウェポンの一つ。

弾数が多く、命中率も高いと扱いやすいものの威力は低い。それでも機動低下を狙えるのは便利なので、近距離戦用の防衛兵器としてずっと使っていける優良ウェポンである。

[上へ戻る](#)

WE-S003 ロケット・ランチャー (陸戦型ガンダム仕様)

所属	地球連邦軍	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	陸戦型ガンダムや陸戦型ジムのために開発されたロケット・ランチャー。基本的な作りはバズーカと同じであるが、砲身を短くするなど密林地帯での戦闘も考慮した作りとなっている。弾装がカートリッジ式のため弾装、交換が容易に行なえる。				
弾数	攻撃重視	ロケット・ランチャー	弾数		2/8
	機動重視	-			-/-
	防御重視	ロケット・ランチャー			1/8
適正機	陸戦型ガンダム (系MS)				
カ	陸戦型ジム (系MS)				
装備	片手持ち	両手持ち			
備考					

コメント

今回からスターター封入のみとなったウェポン。

陸ガンや陸ジム、WD隊仕様の機体を使うのであれば適正を考えて、ハイパーバズーカよりもこちらの方が効果的。

[上へ戻る](#)

WE-S004 シールド (ジム・スナイパーII仕様)

所属	地球連邦軍	分類	防御兵器	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	ジム・スナイパーIIなどに装備されているシールド。陸戦型ガンダムなどが使用する小型シールドを強化したような形状をしており、防御効果が高い。後方支援機から前衛機まで、さまざまな場面で効果を発揮するシールドである。				
弾数	攻撃重視	-	弾数		-/-
	機動重視	-			-/-
	防御重視	-			-/-
適正機	ジム・スナイパーII (系MS)				
カ					
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

腕スロットに装備可能なシールド。

防御力は小盾よりも硬く、両手装備可能の武器も扱える。
また、0079Ver.2.01のジム・コマンド用シールド(WE-0033)と同じで、装備をすると色が変わる機体が多数。

[上へ戻る](#)

WE-D001 ビーム・ライフル (ガンダム仕様)

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	R
----	-------	----	-------	-------	---

装備	片手持ち	両手持ち
備考		

コメント

命中が悪いが当たればでかい格闘兵器。

命中率上昇のカスタムを併用すると格闘値の高いパイロットなら鬼命中なる
0083Ver1.01において命中率、威力が低下している

[上へ戻る](#)

WE-D004 ガンダム・シールド

所属	地球連邦軍	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 イ ール	ガンダム用に開発された追加装甲システム。ガンダムに使用されている装甲材を追加装甲として盾にしたもので、フレキシビリティの高い防御行動を行うことができる。シールドの運用効果は高く、後に開発された主力MSのジムにも同じシールドが装備された。				
弾数	攻撃重視	-	弾数		-/-
	機動重視	-			-/-
	防御重視	-			-/-
適正 カ	ガンダム（系MS） ジム（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

かなり硬い盾。持たせると生存率が大きく跳ね上がる。

どのくらい硬いかというと盾の耐久力がジムの装甲とほぼ同じくらい。

[上へ戻る](#)

WE-D005 ビーム・ライフル（ガンキャノン仕様）

所属	地球連邦軍	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 イ ール	ガンキャノン用に開発されたビーム・ライフル。中距離支援MSであるガンキャノン用に開発されたため、銃身を長くしてビームの収束率を上げることで射程の延長と命中の精度が高められ、より狙撃に特化したビーム・ライフルとして完成されている。				
弾数	攻撃重視	ビーム・ライフル	弾数 (出力21メカ装備時)		3/15
	機動重視	-			-/-
	防御重視	ビーム・ライフル			1/15
適正 カ	ガンキャノン（系MS）				
装備	片手持ち	両手持ち			
備考	なし				

コメント

VerUPのたびに強化されるガンキャノン用のビームライフル

ガンキャノン系にしか適正は無いが威力は高め
射程も縦長で中距離戦もある程度はこなせる

0083になって出力がガンダムBRと同じになったので使い勝手がより良くなった。
ガンキャノン量産型、ガンキャノン量産型（リド・ウォルフ専用機）には 適性がないので注意。

[上へ戻る](#)

WE-D006 ビーム・スプレーガン（ジム仕様）

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	レアリティー	C
出典	機動戦士ガンダム			コスト	30
プロフィール	ジム用に開発された射撃用ビーム兵器で、生産性が高い。ビーム・ライフルに比べると威力は低く射程も短い。近距離戦闘では十分な効果を発揮する。				
弾数	攻撃重視	ビーム・スプレーガン		弾数	3/18
	機動重視	-		(出力21メカ装備時)	-/-
	防御重視	ビーム・スプレーガン			2/18
適正効果	ジム（系MS）				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考	なし				

コメント

ジムの適正装備

要求出力が低い弾数が出力17の機体で15発、出力21以上の機体で18発撃てる連邦は出力が基本17なので弾数に困らなくなる。
また防御撃ちが2発なため武器破壊を狙いやすく狙撃効果のダメージも大きい
ビームライフルと比べ射程が少し短いので注意

[上へ戻る](#)

WE-D007 ファイア・ナッツ

所属	地球連邦軍	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	20
プロフィール	ガンキャノン重装型やガンキャノン に装備されているハンド・グレネードの一種。投げつけることで一定範囲への爆発の破片と高温の火炎によるダメージを与える。ファイア・ナッツはマガジン装填形となっているため複数個をコンパクトに携行することができる。				
弾数	攻撃重視	ファイア・ナッツ		弾数	1/?
	機動重視	-			-/-
	防御重視	ファイア・ナッツ			1/?
適正効果	ガンキャノン重装型 ガンキャノン				
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

連邦版クラッカー。

なぜコレがコスト20なのかを説明できる者は誰もいない。

[上へ戻る](#)

WE-D008 水中用偏向ビーム・ライフル

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	レアリティー	C
----	-------	----	-------	--------	---

出典	大河原邦男コレクション M-MSV	コスト	45
プロフィール	水中型ガンダム用に開発されたビーム兵器。ビームをより高密度で収束させることで、水中でのビーム減衰率を抑える工夫がなされている。水の抵抗を減らすために、流線型をしたライフル・カバーが装着されている。		
弾数	攻撃重視 水中用偏向ビーム・ライフル 機動重視 - 防御重視 水中用偏向ビーム・ライフル	弾数 (出力21メカ装備時)	3/? -/ 1/?
適正メカ	水中型ガンダム		
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 シールドをダメージ貫通		

コメント

同コストの陸ガン用、ジムクゥエル用ビームライフルより若干攻撃力は劣るが、水場がある場合はこちらに変えたほうが良い。

大西洋やベルファスト、ドアン島では必須の武装。

[上へ戻る](#)

WE-D009 レール・キャノン

所属	地球連邦軍	分類	実弾兵器	レアリティ	C
出典	大河原邦男コレクション M-MSV		コスト	35	
プロフィール	陸戦用ジム用に開発されたレール・キャノン。地上では大気や埃によってビーム兵器は粒子が拡散してしまうため、陸戦用の主力武装として磁力によって弾丸を撃ち出すレール・キャノンが採用された。磁力で発射するため薬莢が不要な分、弾丸を多く携行できるメリットもある。				
弾数	攻撃重視 レール・キャノン 機動重視 - 防御重視 レール・キャノン	弾数		2/8 -/ 1/8	
適正メカ	陸戦用ジム				
装備	片手持ち	両手持ち			
備考	攻撃重視時に遮蔽物越しに攻撃可能				

コメント

攻撃重視でキャノン、防御重視で細いバズーカのような範囲になる。

片手でも持てるので使い勝手は良い方だがプロフィールの割には弾数が6発と少ないと思っていたらver1.01で弾数が6→8に、これは嬉しい変更点だろう

[上へ戻る](#)

WE-D010 ビーム・ライフル (陸戦型ガンダム仕様)

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム第08MS小隊		コスト	45	
プロフィール	地球連邦軍MS用のビーム・ライフル。ビーム兵器は、マシンガンやバズーカなどの実弾兵器を凌ぐ破壊力を持っているが、実用化されて間もないため生産が追いつかず、貴重な装備となっている。そのため前線でも配備されている部隊はごくわずかであった。				

弾数	攻撃重視	ビーム・ライフル	弾数 (出力21メカ装備時)	3/12
	機動重視	-		-/-
	防御重視	ビーム・ライフル		1/12
適正 メカ	ガンダムEz8(系MS) 陸戦型ガンダム(系MS)			
装備	片手持ち		両手持ち	
備考				

コメント

Ez-8、BD2号機&3号機、マドロック用ビームライフル

陸ガン系、陸ジム系には適正があるとはいえ出力の都合9発しか撃てないので持たせないほうが無難。

同コストのクウエル用BRの登場で加々々な武器に。

一応クウエル用よりも射程は長いのだが.....

装填は、出力21で12発、出力17で9発

[上へ戻る](#)

WE-D011 180mmキャノン

所属	地球連邦軍	分類	実弾兵器	レアリティ	UC
出典	機動戦士ガンダム 第08MS小隊			コスト	50
プロ パ ー ル	対MS用の大口径砲。180mm砲弾を撃ち出す大砲で、長距離からの先制攻撃や支援砲撃に使用される。射撃兵器のためバズーカなどに比べて弾速が早く、命中精度も高い。分解することでウェポンラックに収納して携行することができる。				
弾数	攻撃重視	180mmキャノン	弾数	2/8	
	機動重視	-		-/-	
	防御重視	180mmキャノン		1/8	
適正 メカ	陸戦型ガンダム				
装備	片手持ち	×	両手持ち		
備考	両手持ち専用兵器 遮蔽物越しに攻撃可能				

コメント

陸ガン用長距離武器

遮断物越えが出来て威力も高く、範囲も広い

強制的に両手持ちなのでバズーカよりも命中率が良く感じる。ただ手元が開いてるためバルカン付きの機体に持たせるのが無難

[上へ戻る](#)

WE-D012 ミサイル・ランチャー

所属	地球連邦軍	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 パ ー ル	陸戦型ガンダムや陸戦型ジムのために開発されたミサイル・ランチャー。通常の追尾・誘導ミサイルとして使用するが、ミノフスキー粒子の濃い地域では、直進するだけのロケット弾としても用いられる。				

弾数	攻撃重視 ミサイル・ランチャー 機動重視 - 防御重視 ミサイル・ランチャー	弾数	3/12 -/ 3/12
適正メカ	陸戦型ガンダム (系MS) 陸戦型ジム (系MS)		
装備	片手持ち	両手持ち	
備考			

コメント

マシンガン系と相性のいい武器(いい感じに攻撃エリアが埋まる)。

また、青撃ちで発射数が減らないのも大きい

[上へ戻る](#)

WE-D013 小型シールド

所属	地球連邦軍	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 第08MS小隊			コスト	20
プロフィール	陸戦型ガンダムや陸戦型ジムのために開発された小型シールド。障害物の多い地上戦での取り回しを考えて、小型軽量に作られている。先端部に突起が付いており、可動ジョイントのポジションを変えることで、格闘戦用の打撃武器としても使用できる。				
弾数	攻撃重視 - 機動重視 格闘 防御重視 -			弾数	-/ 耐久力分 -/-
適正メカ	陸戦型ガンダム (系MS) 陸戦型ジム (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 [機動重視]格闘 (使用毎に耐久力が減少する)				

コメント

格闘が出来るものの80~90前後のダメージしかない。

おまけに二重格闘扱いでメインのサーベルがスカることも多々。
盾として使うとあっという間に割れる。耐久力が欲しければ他のシールドを。

[上へ戻る](#)

WE-D014 ロングレンジ・ビーム・ライフル (ホワイトディンゴ隊仕様)

所属	地球連邦軍	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 コロニーの落ちた地で...			コスト	65
プロフィール	ロングレンジ・ビーム・ライフルのMS携行型。従来のものは大量のエネルギーを消費するため、外部にジェネレーターや冷却装置などを必要としていた。これは出力などを調整して携行を容易にしたもので、塗装も白を基調にしたものに変更されている				
弾数	攻撃重視 ロングレンジ・ビーム・ライフル 機動重視 - 防御重視 ロングレンジ・ビーム・ライフル			弾数 (出力21メカ装備時)	2/8 -/ 1/8
適正メカ	ジム・スナイパーII (系MS)				
装備	片手持ち	×	両手持ち		

備考 両手持ち専用兵器
シールドをダメージ貫通

コメント

一応WD仕様スナイパー専用武器であるが、狙撃ライフルが存在する以上全く使う必要のない武器である(・ ·)

[上へ戻る](#)

WE-D015 ハイパー・ビーム・ライフル

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	レアリティー	R
出典	機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに……			コスト	70
プロフィール	ガンダム4号機、5号機用に開発された強化型のビーム・ライフル。銃自体は細身な作りとなっているが、ジェネレータ出力が高い4、5号機に合わせて破壊力が強化されており、まさに一撃必殺の威力を持つ。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	ハイパー・ビーム・ライフル - ハイパー・ビーム・ライフル	弾数 (出力23メカ装備時)	3/12 -/ 1/12	
適正メカ	ガンダム4号機 ガンダム5号機				
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

現在連邦のビーム兵器で威力が一番高い武器

威力20と申し分ないが消費出力が高い為出力23以上の機体(4号機、5号機、マドロック、アレックス2種、GPシリーズ)で最大12発、出力23未満だと9発な為、使える機体が限定される

[上へ戻る](#)

WE-D016 シールド (ガンダム4 / 5号機仕様)

所属	地球連邦軍	分類	防御兵器	レアリティー	UC
出典	機動戦士ガンダム外伝 宇宙、閃光の果てに……			コスト	30
プロフィール	ガンダム4号機、5号機用に開発されたシールド、伸縮機能を持っており、戦闘状態や武装の状況に合わせて大きさを変化させることができる。接近戦闘時には、シールド下部の突起を使用した格闘攻撃を行うこともできる多機能なシールドになっている。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	- 格闘 -	弾数	-/ 耐久力分 -/ -	
適正メカ	ガンダム4号機 ガンダム5号機				
装備	片手持ち	両手持ち	x		
備考	防御重視時に敵の攻撃をガード				

コメント

殴れる盾。

耐久値もそれなりで威力もそこそこ
耐久値を求めるなら他の盾にしよう

[上へ戻る](#)

WE-D017 ビーム・ライフル (アレックス仕様)

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	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	55
プロフィール	アレックス用に開発されたビーム兵器。従来のビーム・ライフルとは形状が大きく異なる。大戦末期の試作機だけあって先進的技術が導入されており、この武器にも今後のビーム兵器開発を見据えた先進的技術が使用されていた。				
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)	3/12 -/ 1/12	
適正メカ	アレックス				
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

アレックス用のビーム・ライフル

ガンダム用と威力は同じだがコストが5低い分弾数が最大12発である
アレックス以外には持たす必要はまったくない

[上へ戻る](#)

WE-D018 シールド (アレックス仕様)

所属	地球連邦軍	分類	防御兵器	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	40
プロフィール	アレックス用に開発されたシールド。ジオン公国軍でもゲルググを始めとしたビーム兵器装備のMSが配備されたことを受け、表面にビーム・コーティングが施されている。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	- - -	弾数	-/ -/ -/	
適正メカ	アレックス				
装備	片手持ち	両手持ち		×	
備考	耐ビーム・コーティング 防御重視時に敵の攻撃をガード				

コメント

アレックス用のシールド

連邦で一番耐久値の高い盾はコレであったが
試作2号機用盾(バレル未装備)にその座を譲った。
ガンダムシールドと違ってこちらはビームコーティング付き。
ビームマシンガン対策にはこの盾、実弾には2号機盾と住み分けができそう。

[上へ戻る](#)

WE-D019 ブルバップ・マシンガン

所属	地球連邦軍	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	25
プロフィール	連邦軍MSの標準的な火器。口径90mmの弾丸を打ち出す炸薬式兵器で、信頼性の高さから宇宙・地上を問わず幅広く使用されている。ジェネレーター出力が低いジムは、エネルギーを喰うビーム・スプレーガンよりも、このような炸薬式兵器を使用することも多かった。		
弾数	攻撃重視 ブルパップ・マシンガン 機動重視 - 防御重視 ブルパップ・マシンガン	弾数	5/20 -/ 5/20
適正	ジム・コマンド（系MS）		
効	ガンキャノン量産型（系MS）		
装備	片手持ち	両手持ち	
備考			

コメント

バックのイラストがジム・コマンド（コロニー戦仕様）に変更されている。

ver2から攻撃力は変わらず、弾数が15から20に変更
ジオンのMMP80後期が攻撃力-1されている事を考えると相当な強化
何気に適正機も多くて使いやすい

[上へ戻る](#)

WE-D020 狙撃用ライフル

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	レアリティ	R
出典	機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争		コスト	70	
プロフィール	大戦末期に狙撃用として開発された長射程ビーム・ライフルの1つ。火器の長射程を活かすため、スナイパー仕様のジムでの運用が想定されていた。				
弾数	攻撃重視 狙撃用ライフル 機動重視 - 防御重視 狙撃用ライフル	弾数	1/6	(出力21以上メカ装備時) -/ 1/6	
適正	ジム・スナイパーII（系MS）				
装備	片手持ち	×	両手持ち		
備考	両手持ち専用兵器 シールドをダメージ貫通				

コメント

出力21のジム・スナイパーII（R/W）装備時の弾数が6。

出力17の陸戦型ジム装備時の弾数が5。
出力13の初期型ジム装備時の弾数が4。
狙撃用の名にとおり攻撃重視でも防御重視でも必ず単発。
また長射程を誇るので使いこなせるならば強力な性能を発揮できるだろう。
適正を合わせて集中砲火をつければ、母艦が2,3回の攻撃で落ちる。
例) ラリー・集中砲火・これ・ジムスナイパーII

[上へ戻る](#)

WE-D021 ビーム・ガン（ジム・コマンド仕様）

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	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	35	

適正メカ	ジム寒冷地仕様		
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

コストが低くなっているが小型シールドよりは粘れる。

またBD2、BD3、WD機、ジム改、パワードジム等に持たせると色が変わる

[上へ戻る](#)

WE-D024 ビーム・ライフル (ガンダム試作1号機仕様)

所属	地球連邦軍	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	80	
プロフィール	ガンダム試作1号機に採用されたブラッシュ社製のビーム・ライフル。試作機の装備であったことから、Eパック方式が採用されるなど先進的な試みが見られる。敵の近接攻撃を防御可能な、ジュッテと呼ばれる小型ビーム・サーベルが銃身部に装備されている。				
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パック有で+3発)	1/15	
適正メカ	ガンダム試作1号機(系MS) ガンダム試作3号機ステイメン				
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 ビーム・ジュッテ(つば迫り合い可能、一回のみ)				

コメント

ガンダム試作1号機専用ビームライフル

ビーム兵器としてはガンダム用のビームライフルと同性能だが、この武器の特徴はビームジュッテにある。

ジュッテは1回のみつば迫り合いが出来るものであるが、補給は不可能。

咄嗟の時に役立つ。

ビームパック対応なのでGP01用盾と併用、もしくは排出版ステイメンに持たせると弾数が15発18発増える

[上へ戻る](#)

WE-D025 ロング・ライフル (ガンダム試作1号機フルバーニアン仕様)

所属	地球連邦軍	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 CDシネマ「ルンガ沖砲撃戦」		コスト	60	
プロフィール	デラズ紛争時のルンガ沖砲撃戦にて使用を試みられた高出力ビーム・ライフル。MSのジェネレーター出力向上に伴い、エネルギーCAPシステムを用いず、機体の内蔵コンデンサーからチャージを行う。ガンダム試作1号機フルバーニアンでテスト使用された。				
弾数	攻撃重視	ロングライフル	弾数	1/1	
	機動重視	?		-/	
	防御重視	ロングライフル		1/1	
適正メカ	ガンダム試作1号機フルバーニアン				

装備	片手持ち	×	両手持ち
備考	両手持ち専用兵器、シールドをダメージ貫通 チャージ時間に比例して攻撃力上昇		

コメント

ガンダム4号機BSTのメガ・ビームランチャーを両手持ち武器にしたようなもの

射程は長く、どのMSに持たせても出力関係無しに1発限り。チャージの比率に応じて威力が上昇する。

外部ジェネレーターを付けると2発になる。

外部ジェネレーターを使用すると1発打ってもまだ1発残っているのでチャージしながら補給が受けられるので効率が良い。

75%位チャージすれば状況によるがビームバリアを突き破れる。

[上へ戻る](#)

WE-D026 シールド (ガンダム試作1号機仕様)

所属	地球連邦軍	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 イ ル	ガンダム試作1号機用に開発されたシールド。運用の利便性が考慮されており、伸縮することで戦闘時以外の携行性を高めることができる。シールド裏面にはビーム・ライフル用のEパックを2つ携帯可能になっているが、シールドの伸縮に支障はない。				
弾数	攻撃重視	-	弾数	-/-	
	機動重視	-		-/-	
	防御重視	-		-/-	
適正 力	ガンダム試作1号機(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 耐ビーム・コーティング エネルギーパック付属 (エネルギーパック対応兵器の装弾数が増加する)				

コメント

ガンダム試作1号機用のシールド

コストが50とアレックス用より高いのに耐久値が低く、1スロを使うカワイソス盾。

利点は限定的な外ジェネで、エネルギーパック対応のビーム兵器の弾数が増えるだけ...

0083Ver1.01にて耐久力の強化がされたがまだガン盾にも及ばない。適正機体に持たせて耐久を底上げするかエネルギーパック持ちライフルの弾数増加に使うしか用途は見出せない...

正直、アレックスBRのようにこれはGP01専用と見切るべきか。一応耐ビーム・コーティング装備。

余談だが、出力9のザク系MSにこの盾とEパック対応ビーム兵器を装備する事で (外ジェネ無しで) 赤撃ち1回分だけ装填され使用可能になる。

ver2.0で耐久力が15 → 21と大幅増加、これによりガンダムシールド並の耐久力に耐ビームコーティング、エネルギーパックとコストに見合った盾となった

[上へ戻る](#)

WE-D027 フォールディング・バズーカ

所属	地球連邦軍	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	40	

プロファイル	ガンダム試作3号機用に開発されたバズーカ。アームドベース・オーキスの兵装コンテナに格納できるように、ふたつに折りたたむことができる。弾倉はボックスマガジンになっており、収納効率の問題から砲身と並行に装着する方式をとっている。		
弾数	攻撃重視	フォールディング・バズーカ	2/8
	機動重視	-	-/-
	防御重視	フォールディング・バズーカ	1/8
適正メカ	ガンダム試作3号機 ステイメン		
装備	片手持ち	両手持ち	
備考	なし		

コメント

ハイパーバズーカよりも攻撃力が1落ちコストが5上がった分、ワイドレンジスコープの範囲を得た。

[上へ戻る](#)

WE-D028 ハイパー・バズーカ (パワード・ジム仕様)

所属	地球連邦軍	分類	実弾兵器	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	
プロファイル	ジム改やパワード・ジムが装備していたMS用バズーカ。一年戦争後、地球連邦軍の量産型MS用に開発された。弾倉はボックスマガジン式に変更され、弾薬の補充が容易になっている。砲身は発射される弾頭の軌道を安定させるため、従来よりも長くなっている。				
弾数	攻撃重視	ハイパー・バズーカ	弾数		2/8
	機動重視	-			-/-
	防御重視	ハイパー・バズーカ			1/8
適正メカ	パワード・ジム ジム改(系MS)				
装備	片手持ち	両手持ち			
備考					

コメント

ガンダムのハイバズよりコストは15高いが、攻撃力と攻撃範囲、射程は向上しているので遠距離攻撃にも使える。

コストに余裕があれば、こちらを使おう。

[上へ戻る](#)

WE-D029 ロング・ライフル (ジム改仕様)

所属	地球連邦軍	分類	実弾兵器	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	
プロファイル	ジム改などが使用したロングバレルのマシンガン。ジム・ライフルと同一の機関部を持つ。銃身部のみ交換することで仕様変更が可能なシステム・ウェポンであり、ジム・ライフルはこういったパーツの組替えによる柔軟な運用が可能な兵装として設計されていた。				
弾数	攻撃重視	ロング・ライフル	弾数		5/20
	機動重視	-			-/-
	防御重視	ロング・ライフル			5/20
適正メカ	ジム改(系MS)				
装備	片手持ち	x	両手持ち		

備考

コメント

攻撃範囲はジオンのビームマシンガン（ゲルググJ用）と同じ。

防御撃ちの射程距離が長く弾数も攻撃重視と同じなので、狙撃効果を狙いやすい。実弾なのでビームマシンガンと違い高出力が要求されず、低コスト機で運用できるのは大きなメリット。

[上へ戻る](#)

WE-D030 ジム・ライフル

所属	地球連邦軍	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	35
プロフィール	ジム・カスタムなどRGM-79ジム系の機体の武装として開発された実弾ライフル。ビーム兵器の配備が進んでいるが、いまだに信頼性が高い実弾兵器を好むベテランパイロットは多い。30連発のマシンガンには、空薬莖が排出されないケースレス弾が装弾されている。				
弾数	攻撃重視	ジム・ライフル		弾数	5/20
	機動重視	-			-/-
	防御重視	ジム・ライフル			5/20
適正機	ジム・カスタム ジム・キャノンII				
装備	片手持ち		両手持ち		
備考					

コメント

ビームライフルと同じ射程のマシンガン

0083Ver1.01にて威力が少し低下し、弾数が20に増えた
他のマシンガンと比べ射角が狭いことと密着されるとロックできないことに注意

WE-D031 ビーム・ライフル（ジム・クゥエル仕様）

所属	地球連邦軍	分類	ビーム兵器	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	45
プロフィール	ビーム・スプレーガンに代わり、RGM-79ジム系の機体用に開発された射撃用ビーム兵器。ビーム・スプレーガンに比べて出力が向上しており、十分な破壊力を持っている。Eパック方式でなく従来のエネルギーCAP方式の機構が組み込まれている。				
弾数	攻撃重視	ビーム・ライフル		弾数	3/15
	機動重視	-		(出力21メカ装備時)	-/-
	防御重視	ビーム・ライフル			2/15
適正機	ジム・クゥエル				
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

強化版ビームスプレーガンにして連邦版アクトザクビームライフル。

陸ガン用BRと同コストで同等の威力を持ちながら、発射可能数が増えた。
低出力機にBRを装備させるならコレが定番だろう。

ただし射程はビームスプレーガンと同じなのでBRよりも短い。

WE-D0032 ミラー (ソーラ・システムII仕様)

所属	地球連邦軍	分類	レーザー兵器	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	50
プロフィール	地球連邦軍の対要塞兵器「ソーラ・システムII」で使用されているアルミニウムを蒸着した薄膜のミラー。1枚のミラーは450平方メートルの大きさがあり、これを大量に用意することによって巨大な凹面鏡を構成し、集光した太陽光線をターゲットに向かって照射する。				
弾数	攻撃重視 機動重視 防御重視	エネルギー照射 - -		弾数	1/1 -/ -/
適正効	ソーラ・システムII				
装備	片手持ち	-	両手持ち	-	
備考	「ソーラ・システムII」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・システムIIといえど、これが無いと生焼けになる必要装備。

1枚につき攻撃力1.5倍。3枚付ければ60%でも母艦が一撃で落ちる上、核系ダメージ90%減の耐熱耐衝撃装甲も関係なく一撃で溶けます。

GP02本体は溶けなくてもシールドは溶けるので核を防げる。注意すべくはソーラ・システムのミラーであってソーラ・システムには装着不能。

[0079時のページはこちら](#)

[上へ戻る](#)
