
戦場の絆 使ってみた【ジオン公国軍】

大蛇真琴

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

戦場の絆 使ってみた【ジオン公国軍】

【Zコード】

Z8028J

【作者名】

大蛇真琴

【あらすじ】

戦場の絆でMSを使ってみた感想をまとめたエッセイと言えます。また、多少の情報も載っていますので、是非ごらんになつて下さい。新参の参入を期待するのと、ゲーム紹介＆感想となつております。全機体を出すには物凄くかかるのですが、最初はPSP版がよろしいでしょう。基本がよく分かれています。

ザク？（MS-06F・MS-06J）（前書き）

この作品は転載可能。但し、条件付でリンクURL表示のサイトのみ許可。

また、許可の申請をレビューに書き込んでください。
そうしないと、見当が付かないですから。

ザク？（MS・06F・MS・06J）

その1 ザク？

所謂、MS・06F・Jと呼ばれるジオン正式採用2機目MS。起動戦士ガンダムのファーストと呼ばれる作品に主に出てくる機体だ。

ガンダムと初めて対峙したMSでもあり、ジオンにとつては長きに渡り主戦力となる。

また、コストが安いのと、改造・修理がしやすい機体として、有名。

武器【メイン射撃】

ザクマシンガンA 無駄撃ちはあまりない。

ザクマシンガンB 火力重視。しかし、バズーカに劣る。

ザクバズーカ 使いやすくはないが、初期配属MSとしては、脅威。ただし、ジムのビームスプレーガンAと威力が変わらないのは、悲しい。

武器【サブ射撃】

クラッカー 足止め用。また、範囲攻撃としても有効。それに加えて、メイン武器のリロードの時間稼ぎにもなる。これは、絆の全機体に言える事である。

三連ミサイルポッド 足止めではなく、火力に等しい。狙ってあてるのがコツがいるが、当て易いのには初期配属機体ならでは。

武器【格闘】

ヒートホーク ジオンの代名詞。ビームサーベルに劣るが、三連撃の入れやすさは脅威。

タックル 弾数がない場合の緊急回避。主に射撃機でよく使うため、マシンガンを持つ相手には、あまり通用しない。また、若干の硬直があり、使うにはレーダーを見るのが必要になる。

サク? (MS - 06F, MS - 06J) (後書き)

調子のことわりにまた書きます。

その2 アッガイ

戦場の絆 MSを使ってみた

その2 アッガイ

ジオン軍初の実践投入された水中用MS。装甲は薄いが、火力も薄い。ただし、水中での機動力は絶大で、コストの安さを考えても、使いこなせば、脅威となる。

また、格闘機ならではの三連撃からQD、QDCは出来るため、練習機としては十分である。ただし、射撃は火力が少ないのが格闘機の特徴でもあるため、そこまでの威力は期待できないが、活躍の場が多い。

水中のフィールドでは、大いに活躍できる機体だろう。

武器【メイン射撃】

6連装ミサイルランチャー 火力は少ないが、全弾命中すれば、十分な威力。また、追尾性能も若干ながらあり、戦場では有効とも取れる。

メガ粒子砲 威力が少しばかりのビーム兵器。ただ、弾速は早いため、敵の機動力が高いと有効ではある。また、QDで多く使われるのにはこちらもある。

武器【サブ射撃】

頭部バルカン砲 足止め用。また、クラッカーより弾数が多いため、より逃げやすく、立ち回りがしやすくなっている。

武器【格闘】

フレキシブルアーム アッガイの腕。但し、三連撃のタイミングがジオンは機体「」と違ったため、慣れるのに時間がかかるが、扱いはしやすく、QD・QDCに繋げる初歩中の初歩と言えるだろう。タックル 全機体共通。弾数がない場合の緊急回避。主に射撃機でよく使うため、マシンガンを持つ相手には、あまり通用しない。ま

た、若干の硬直があり、使つてはレーダーを見るのが必要になる。

その3 ザク・デザートタイプ

戦場の絆 MSを使ってみた

【ジオン公国編】

その3 ザク・デザートタイプ（ディザート・ザク）
ザクの砂漠改修MS。ザクマシンガンはそのまま残されており、
三連ミサイルポッドも完備。さらに、クラッカーも増大。ザクの火
力、地上での更なる運用を求めた機体である。ただ、ザクマシンガ
ンは改造されており、その点使いやすさが増したともいえる。

但し、戦場の絆では、クラッカーか、三連ミサイルポッドの一択
となっている。

武器【メイン射撃】

改造ザクマシンガンA ザクマシンガンAより、攻撃力は高い。そ
のため、扱いやすい上、弾切れもそこまで頻繁ではない。

改造ザクマシンガンB ザクマシンガンBの火力増大版。扱いも同
じのため、弾切れも多い。その点、周囲を把握してからのリロード
や、クラッカー・三連ミサイルポッドとの連携が必要になってくる。

武器【サブ射撃】

クラッカー×2 威力も一倍になり、範囲攻撃としては、有難い性
能UPである。また、リロードも以前と変わらず、その点でも扱い
やすい。戦況においては、1対2が容易になったと言えよう。

三連ミサイルポッドA 1発ずつ発射する。ザクのミサイルポッド
と同等の扱い方。こちらは、周囲を見回しながらの戦術が立てられ
る。改造ザクマシンガンAとの連携がとりやすいだろう。

三連ミサイルポッドB 全弾発射タイプ。その分、火力が増大して
いる。また、相手の装甲を貫きやすく、撃破も容易い。それらを含
めると、序盤にしては、かなり高性能な機体と言えるだろう。

武器【格闘】

ヒートホーク ザクと同じである。違うのは、三連撃のタイミング
ぐらいか。

タックル 全機体共通。弾数がない場合の緊急回避。主に射撃機で
よく使うため、マシンガンを持つ相手には、あまり通用しない。ま
た、若干の硬直があり、使ったのはレーダーを見るのが必要になる。

その4 ドム・ドローベン

戦場の絆 MSを使ってみた

【ジオン公国編】

その4 ドム・ドローベン（局地戦改修用ドム）
ドムの砂漠に特化するように改修された機体。マシンガンからバズーカまで使いこなす。

近距離機の中で、序盤にしてみれば、最強。とも言える機体だ。ドムの重装甲とホバー走行を兼ね備えたこれは、相手にしてみたら、狙いづらく。また、硬直も少ない。

連邦からしてみれば、ドム・グフ・ゲルググは化け物だろう。ザクは、ガンダムが出来るまでは化け物だったが、グフやドムはガンダムとも対等に戦えるMSであつたことは、言わざるも得ない。また、地上戦では、特化しているため、目標ら探しの拡散ビーム砲は外されていることが分かる。

火力を重視したためか、クラッカーの攻撃力増加版、ショツルム・ファウストが装備されている。

ヒートサーべルは、ドムと同じタイプのようだ。しかし、こちらは三連撃が出来るタイプだ。

武器【メイン射撃】

MMP-80マシンガンA ザクマシンガンとは違うマシンガンを使う。これは、より火力と扱いやすさを求めた、後期型マシンガンと言えるだろう。但し、MMP-80マシンガンBとは違い、硬直が起きる。序盤は扱いにくいと見たほうがいいだろつ。

MMP-80マシンガンB 6連射のタイプ。こちらは、硬直がない。移動しながらの攻撃に有利。但し、弾切れはしやすい。

MMP-80マシンガンC フルオート連射タイプ。ボタンを押しつぱなしにすると、連射し続ける。今までにないタイプの武器と言っていい。但し、弾切れは頻繁に起こる。サブ射撃との連携が必要

だ。ただ、複数相手にする場合にはとても有効なタイプと言える。

ラクーテン・バズーカ ザクバズーカの強化版。但し、誘導性能は皆無に等しい。それに加え、当てににくいので硬直を狙う必要がある。

武器【サブ射撃】

シユツルム・ファウスト クラッカーの火力強化版。リロード時間も長くなっている。ただし、範囲は大きい。違うのは、クラッカーが山なりに投げる物で、こちらは陸伝いに投げる物となっている。そのため、最初は扱いにくいと思うが、ジャンプしながらの投げが有効ではある。但し、この場合ロックオンしないと効果は薄い。

武器【格闘】

ヒートサーベル ヒートホークとは違い、攻撃力が高くなっている。また、その三分連撃がしづらいと考えたほうがいいだろう。

タックル 全機体共通。弾数がない場合の緊急回避。主に射撃機でよく使うため、マシンガンを持つ相手には、あまり通用しない。また、若干の硬直があり、使うにはレーダーを見るのが必要になる。

追記 ザク（MS - 06F - J）

その1 追記。ザク：通常コスト120 セッティングタイプ。
ザクの装甲はジムとほとんど変わらず、最大耐久値が280。最少
耐久値220。

コストは、変動可能（PSP版のみ）。

セッティング【オススメ】

装甲重視 装甲耐久力 + 3ブースト出力 - 3旋回速度 - 4ダッシュ
速度 - 2ジャンプ速度 - 4

計コスト110

機動重視 装甲耐久力 - 2ブースト出力 + 4旋回速度 + 2ダッシュ
速度 + 4ジャンプ速度 - 3

計コスト110

性能重視 装甲耐久力 + 4ブースト出力 - 3旋回速度 - 3ダッシュ
速度 - 2ジャンプ速度 - 3

コスト160。

装甲重視なら、タンク護衛に。機動重視なら、かく乱戦を主に。
性能重視は、拠点護衛に付かせるといい。

その5 ザクキャノン

戦場の絆 MSを使ってみた

【ジオン公国編】

その5 ザクキャノン（ザク後方支援改修型）
ザクを改修、180mmキャノン砲を付けた後方支援機。主に、
ガンキャノンに対抗した期待であり、後のゲルググキャノンのテス
トタイプともいえる。低コストながら、その火力はザク1・2位を
争うほど。但し、ビーム兵器はないことから、ジェネレーターの出
力がザク並みであったことには間違いない。ビックガンと呼ばれる
ピストル型の武装が施されているのも、珍しいと言えるだろう。

但し、機動力も低い上に装甲も薄く、射撃機の基本としては十分
だが、熟練したパイロットでないと、扱いが難しいと言えるだろう。

武器【メイン射撃】

180mmキャノン砲A 3連射型。主に、牽制の1発が多いだろ
う。また、3発あたれば十分な火力があるため、かなり使いやすい
とも言える。

180mmキャノン砲B 単発式。冷静に考えて撃つには便利。た
だし、扱いはAより難しい。

武器【サブ射撃】

ザクマシンガン ザクの物より最大射程が長い。そのため、かなり
有効的だが、扱いは難しいと言つてしまつたほうが良い。何故なら、
あたつた直後、サブ射撃なのでダウンする。

ビックガン ピストル型の武装。弾速が速く、扱いやすい。敵が複
数来た時に、有効な逃げの手段もある。

追加弾【対拠点】 拠点に有効な追加弾。しかし、これだけでは、
拠点は落ちにくい。タンクと共に、ダミータンクとしての役割が良
いだろう。

追加弾【爆散榴弾】 範囲攻撃。但し、直撃しないと意味がない。

それに加え、追尾性能はないため、上級者向きの武装と言える。

武器【格闘】

パンチ 射撃機は2連撃しか出来ない。しかし、相手が撃破寸前のところでは、有効だらう。

タックル 全機体共通。弾数がない場合の緊急回避。主に射撃機でよく使うため、マシンガンを持つ相手には、あまり通用しない。また、若干の硬直があり、使つにはレーダーを見るのが必要になる。

その6 ザクタンク

ザクタンク

通称MS - 06V

MS - 06Jの胴体部分とマゼラ・アタックを組み合わせ、改修。その後、作業用MSとして、扱われていたが、戦争激化と共に、180mmキャノンをつけ、後方支援機として、活躍する事になった。

縛ブレイヤーから白タンと呼ばれる。また、その愛称からネタで乗る人と、本気で乗る人と、差が激しいが良く使われる機体となつた。

武器【メイン射撃】

180mmキャノン砲 投擲を1-1発で落とせる後方支援武器の代名詞。

また、初期武器ながら火力も高く、山なりに飛びたま、MSを狙うのは難しいが、MSを落とす事も可能。

武器【サブ射撃】

3連装マシンガン ザクマシンガンを改良し、自機保護の為の武装。また、ダウンもしやすい。

逃げるための武装と考えていいだろ。

武器【格闘】

ボディチャージ 主に、対射撃武装。逃げる方向に向いて、これをするのも一つの手だろ。

タックル 全機体共通。弾数がない場合の緊急回避。主に射撃機でよく使うため、マシンガンを持つ相手には、あまり通用しない。また、若干の硬直があり、使うにはレーダーを見るのが必要になる。

追加弾【対MS弾】 火力が高いため、需要はある。山なりに飛び傾向は、追加弾もメインも一緒。

追加弾【拡散弾】 山なりに上がり、拡散する弾。範囲攻撃として

主に使われる。

追加弾【焼夷榴弾】

コストが上がるが、敵の機動力を落とす弾。

援

護射撃に有効。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になろうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連＝横書きという考えが定着しようとっています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n8028j/>

戦場の絆 使ってみた【ジオン公国軍】

2010年10月10日20時59分発行