
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】

【Nコード】

N8028J

【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、是非ごらんになって下さい。新参の参入を期待するのと、ゲーム紹介&感想となっております。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。基本がよく分かります。

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、ジオンにとっ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。

タツクル 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、使うにはリーダーを見るのが必要になる。

ザク? (MS・06F・MS・06J) (後書き)

調子のいいときにまた書きます。

その2 アッガイ

戦場の絆 MSを使ってみた

【ジオン公国編】

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、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、活躍の場は多い。

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、め、敵の機動力が高いと有効ではある。また、QDで多く使われるのはこちらでもある。

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ごとに違うため、慣れるのに時間がかかるが、扱いはやすく、QD・QDCに繋げる初歩中の初歩と言えるだろう。タツクル 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、使うにはレーザ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、クラッカーが、三連ミサイルポッドの二択となっている。

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 威力も二倍になり、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るよう。

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。

タツクル 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、使うにはリ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であったことは、言わざるも得ない。また、地上戦では、特化しているため、目くらま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、シュツルム・ファウストが装備されている。

ヒートサーベルは、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】

MM P - 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、MM P - 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う。

MM P - 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。

MM P - 80マシンガンC フルオート連射タイプ。ボタンを押しっぱなしにすると、連射し続ける。今までにないタイプの武器と言っている。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、当てにくいので硬直を狙う必要がある。
武器【サブ射撃】

シュツルム・ファウスト クラツカーの火力強化版。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、クラツ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、その分三連撃がしづらいと考えたほうがいいだろう。

タツクル 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、使うにはリ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、拠点護衛に付けるといい。

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、扱いは難しいと言ってしまったほうが良い。何故なら、あたった直後、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、有効な逃げの手段でもある。

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。

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。

絆プ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った。

武器【メイン射撃】

180mmキャノン砲 拠点を11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、山なりに飛ぶため、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う。

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、使うにはリ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。山なりに飛ぶ傾向は、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しています。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^{たんのう}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