

## 過去のアップデート情報6

[過去のアップデート情報](#)  
[REV.2.52 \(2011/04/13\)](#)  
[REV.2.51 \(2011/02/02\)](#)  
[REV.2.50 \(2010/12/16\)](#)  
[REV.2.10~2.18はこちら](#)

### REV.2.52変更点一覧 (2011/04/13 (水) アップデート)

[バージョン情報](#) (公式HP)

#### システム関連

プライベートマッチで1vs1 / 2vs2 / 3vs3の対戦可。  
勢力戦で「階級：大佐 / パイロットレベル：A3」のパイロットがSクラスマッチとなった場合、勝敗ポイントがSクラス基準になるよう変更。

#### モビルスーツ性能・武器性能調整

[ジム・スナイパーカスタム](#)と[ザクI・スナイパータイプ](#)について、ダウン後の起き上がり無敵中にメイン武器の溜め動作を開始すると無敵状態が解除されるよう変更。

#### 公式未発表

レーダーサークル内に自機のFCS範囲が表示されるようになった。

### REV.2.51変更点一覧 (2011/02/02 (水) アップデート)

[バージョン情報](#) (公式HP)  
[REV.2.51にアップデート](#) (Impress Game Watch)

#### モビルスーツ性能・武器性能調整

##### 射撃型機体

陣営	MS名	変更箇所	詳細
ジオン 公国軍	<a href="#">ゲルググキャノン</a>	3連装ミサイル・ランチャー	FCS距離 <b>短</b> 、ロック距離 <b>短</b>

##### 狙撃型機体

陣営	MS名	変更箇所	詳細
地球 連邦軍	<a href="#">ジム・スナイパーカスタム</a>	R-4・ビーム・ライフル	持ち替え動作後、 トリガーを引き続けても チャージできるよう変更
ジオン 公国軍	<a href="#">ザクI・スナイパータイプ</a>	ビーム・ スナイパー・ライフル	
	<a href="#">ゲルググJ</a>	ビーム・マシンガン	ある操作でメイン射撃が 確実に命中する不具合を修正

REV.2.50変更点一覧（2010/12/16（木）アップデート）

[バージョン情報](#)（公式HP）

REV.2.50アップデートレポート [その1](#) [その2](#)(Impress GAME Watch)

システム関連

階級昇降格判定の変更(赤字が変更点)

分類	階級	新昇降格条件	旧昇降格条件
尉官	中尉	昇格条件 過去10戦において「B以上を5回 + C以上を5回」獲得する。又は、 <b>階級変動時</b> のパイロットポイントから + 10000以上獲得する。	昇格条件 過去10戦において「B以上を5回 + C以上を5回」獲得する。又は、昇格時のパイロットポイントから + 10000以上獲得する。
	尉官	昇格条件 過去10戦において「 <b>5勝</b> + A以上を2回 + B以上を5回 + C以上を3回」獲得する。	昇格条件 過去10戦において「A以上を2回 + B以上を5回 + C以上を3回」獲得する。
佐官	中佐	降格条件 過去10戦内に4連続敗北と、パイロットランク4連続C以下を取る（敗北とランク同時も含む）。 <b>又は、過去10戦内9敗北する。</b> 又は、パイロットランクEを取る。	降格条件 過去10戦内に4連続敗北と、パイロットランク4連続C以下を取る（敗北とランク同時も含む）。 又は、パイロットランクEを取る。
	佐官	昇格条件 過去10戦において「 <b>5勝</b> + A以上を4回 + B以上を4回 + C以上を2回」獲得する。	昇格条件 過去10戦において「A以上を4回 + B以上を4回 + C以上を2回」獲得する。
	大佐	降格条件 過去10戦内に4連続敗北とパイロットランク4連続C以下を取る（敗北とランク同時も含む）。 <b>又は、過去10戦内9敗北する。</b> 又は、パイロットランクEを取る。	降格条件 過去10戦内に4連続敗北とパイロットランク4連続C以下を取る（敗北とランク同時も含む）。 又は、パイロットランクEを取る。

分類	階級	新昇降格条件	旧昇降格条件
		昇格条件 Sクラス昇格試験合格	昇格条件 Sクラス昇格試験合格
	少将	降格条件 過去10戦内に4連続敗北とパイロットランク4連続C以下を取る(敗北とランク同時も含む)。又は、過去10戦内9敗北する。又は、パイロットランクEを取る。	降格条件 過去10戦内に4連続敗北とパイロットランク4連続C以下を取る(敗北とランク同時も含む)。又は、パイロットランクEを取る。
	中将	昇格条件 先週又は先々週のパイロットランキングで上位1,000位以内に入り、過去10戦において「5勝+A以上を2回+B以上を5回+C以上を3回」獲得する。	昇格条件 月間ポイントランク10位以内でAランク以上を2回取得。
将官	中将	降格条件 先週又は先々週のパイロットランキングで上位1,001位以下になる。又は、過去10戦内に4連続敗北とパイロットランク4連続C以下を取る(敗北とランク同時も含む)。又は、過去10戦内9敗北する。又は、パイロットランクEを取る。	Eランク1回取得で降格 月間ポイントランク11位以下で少将に降格。
	大将	昇格条件 先週又は先々週のパイロットランキングで上位200位以内に入り、過去10戦において「5勝+A以上を4回+B以上を4回+C以上を2回」獲得する。	昇格条件 月間ポイントランク3位以内でAランク以上を2回取得。
	大将	降格条件 先週又は先々週のパイロットランキングで上位201位以下になる。又は、過去10戦内に4連続敗北とパイロットランク4連続C以下を取る(敗北とランク同時も含む)。又は、過去10戦内9敗北する。又は、パイロットランクEを取る。	Eランク1回取得で降格。 月間ポイントランク4~10位で中将に降格、11位以下で少将に降格。

クラス昇格試験資格・合格条件変更(赤字が変更点)

階級	受験可能新条件	合格新条件
伍長 軍曹	階級が伍長になる または優秀パイロット認定 CPU戦,1vs1以上の対人戦も対象	昇格試験中の過去 8戦 において 2勝 以上+B以上2回+C以上3回+D以上3回 獲得する。 1vs1以上の対人戦も対象 不合格時確定時での再試験申請には1プレイ必要
大佐 少将	過去 8戦 中に 4勝以上+A以上5回+B以上3回獲得する。 4vs4以上の対人戦が対象 大佐降格直後は条件を満たさなくても受験申請可能	昇格試験中の過去 8戦 において 2勝以上+B以上5回+C以上3回 獲得する。 4vs4以上の対人戦が対象

## ステージ関連

[トリントン基地](#)を追加。

## モビルスーツ性能・武器性能調整

以下モビルスーツの 카테고리 を変更

MS名	旧カテゴリ	新カテゴリ	新コスト
<a href="#">ガンダム</a>	射撃型	格闘型	280
<a href="#">ガンダム (リアルタイプカラー)</a>			
<a href="#">ヘビーガンダム</a>	近距離戦型	射撃型	240

以下のモビルスーツの武器支給順を変更。  
これに伴って使用可能な武装も変更。

[ガンダム / ガンダム \(リアルタイプカラー\)](#)

[ジム・スナイパーII \(WD隊\)](#)

[ヘビーガンダム](#)

[陸戦型ガンダム \(ジム頭\)](#)

[ガンダム\(G-3\)](#)

[ガンダム6号機](#)

[グフ](#)

[ドム/リック・ドム](#)

[ゲルググ\(G\)](#)

[ゲルググ / ゲルググ \(リアルタイプカラー\)](#)

工事中・・・

### 格闘型機体

Sクラス武器の連撃タイミングを緩和

MS名	武器名 / セッティン グ名	主な変更内容
-----	----------------------	--------

格闘型カテゴリに変更

コスト280に変更

全セッティングにおいて体力値減

全セッティングにおいてバランサー性能向上

全セッティングにおいて旋回性能向上

移動速度増 [ ノーマル、機動 1、装甲 1、装甲 2、装甲 3、装甲 4、装甲 5 ]

移動速度減 [ 機動 2、機動 3 ]

全セッティングにおいてダッシュ速度増

全セッティングにおいてジャンプ速度増

素体性能

ブーストゲージ量増 [ ノーマル、機動 1、機動 3、装甲 1、装甲 2、装甲 3、装甲 5 ]

ブーストゲージ量減 [ 機動 2、装甲 4 ]

ショートダッシュに変更

全セッティングにおいてブーストゲージ回復時間減

全セッティングにおいてダッシュ後硬直減

全セッティングにおいて小ジャンプ後硬直減

全セッティングにおいて大ジャンプ後硬直増

レーダー性能低下 (格闘型のレーダー範囲になりました)

格闘空振り時の硬直増

「ビーム・ライフル」から「ビーム・ライフルA」に名称変更

追加コスト削除, 貫通後威力増, 威力減, 蓄積バランサー威力増, ノックバック効果削除, 偏差機能削除, 弾数減, リロード時間短, 発射遅延短, 攻撃間隔短, FCS距離短, 射程距離短, FCS稼動横幅増

## ガンダム/

### ガンダム (リアルタイプカラー)

ビーム・ライフルA

ビーム・ライフルB

新たに「ビーム・ライフルB」を追加

ハイパー・バズーカA

威力減, 対拠点威力減, 弾速減, 蓄積バランサー威力増, ノックバック効果削除, 弾数減, リロード時間短, 発射遅延長, 発射後硬直減, 攻撃間隔短, FCS距離短, 射程距離短, ロック時の命中率低下, FCS稼動横幅増

ハイパー・バズーカB

追加コスト削除, サブ武器に変更

落下速度増, 威力減, 対拠点威力減, 弾速減, ノックバック効果削除, 弾数減, リロード時間短, 発射遅延短, 発射後硬直減, 攻撃間隔短, FCS距離短, 射程距離短, 命中率低下, ロック時の命中率低下, FCS稼動横幅増

頭部バルカン砲

威力減, 弾速減, 弾数増, リロード時間長, 射程距離短, 連射間隔短, 攻撃間隔短, FCS稼動横幅増, フルオート化

スーパー・ナパーム

削除 (「ハイパー・バズーカB」に変更)

ビーム・サーベル

格闘 [ 1撃目威力増, 2撃目威力増, 3撃目威力増 ], FCS稼動横幅増

タックル

FCS稼動横幅増, ダメージ増 [ ノーマル、機動 1、機動 2、機動 3 ]

100mmマシンガンA

射程距離短, 威力減, 蓄積バランサー威力増, 集弾率上昇, 弾数減, リロード時間長, フルオート機能削除, 攻撃間隔長

## 陸戦型ジム

100mmマシンガンB

射程距離長, 威力増, 蓄積バランサー威力減, 集弾率低下, 弾数増, リロード時間短, フルオート化, 攻撃間隔短

100mmマシンガンA

射程距離短, 威力減, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力増, 集弾率上昇, 弾数減, リロード時間増, フルオート機能削除, 攻撃間隔長

## ジム・ライトアーマー

100mmマシンガンB

射程距離長, 威力増, 蓄積バランサー威力減, 対拠点威力減, 集弾率低下, 弾数増, リロード時間短, フルオート化, 攻撃間隔短

ビーム・ライフル

対拠点威力減

ガンダムEz8

100mmマシンガンA 射程距離短, 威力減, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力増, 集弾率上昇, 弾数減, リロード時間短, フルオート機能削除, 攻撃間隔長

100mmマシンガンB 射程距離長, 威力増, 蓄積バランサー威力減, 対拠点威力減, 集弾率低下, 弾数増, リロード時間長, フルオート化, 攻撃間隔短

ジム・ストライカー

100mmマシンガンA 射程距離短, 威力減, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力増, 集弾率上昇, 弾数減, リロード時間短, フルオート機能削除, 攻撃間隔長

100mmマシンガンB 射程距離長, 威力増, 蓄積バランサー威力減, 対拠点威力減, 集弾率低下, 弾数増, リロード時間長, フルオート化, 攻撃間隔短

B.D.2号機

素体性能 全セッティングにおいてEXAMが発動する体力値増  
全セッティングにおいてEXAMが終了する体力値増  
EXAM発動時にダッシュ後硬直、小ジャンプ後硬直、大ジャンプ後硬直の性能が変化する仕様に変更

ビーム・サーベル (EXAM発動後) EXAM発動時に格闘威力が増加する仕様に変更

プロトタイプガンダム

ガンダム・ハンマー 対拠点威力減

ハイパー・ハンマー 対拠点威力減

アレックス

ビーム・ライフル 威力減, 発射点威力増, 最終点威力減, 対拠点威力減, FCS距離短, 射程距離短

ストライカー・カスタム

バースト・ナックル 対拠点威力減

体力値増 [ 装甲 2, 装甲 3, 装甲 4 ]  
体力値減 [ ノーマル, 機動 1, 機動 2, 機動 3, 機動 4, 装甲 1 ]  
旋回性能向上 [ 機動 1 ]

素体性能 全セッティングにおいてダッシュ速度増  
全セッティングにおいてジャンプ速度増  
ブーストゲージ量増 [ 機動 2, 装甲 2, 装甲 3, 装甲 4 ]  
ブーストゲージ量減 [ 機動 4, 装甲 1 ]

全セッティングにおいてダッシュ性能向上  
全セッティングにおいてブーストゲージ回復時間減

グフ

ダッシュ後硬直増 [ 機動 1, 機動 2 ]  
ダッシュ後硬直減 [ 機動 3, 装甲 2, 装甲 3, 装甲 4 ]

全セッティングにおいて小ジャンプ後硬直減  
格闘空振り時の硬直増 [ ノーマル, 装甲 2, 装甲 3, 装甲 4 ]

ザク・マシンガン 初期装備に変更

ジャイアント・バズ 対拠点威力減

ヒート・ロッド 吸着機能を削除し、命中した敵機に機動低下を起こさせる武器に変更  
弾速増, 威力増, 蓄積バランサー威力増, リロード時間長

ザクII(S)

ザク・バズーカ 対拠点威力減

ズゴックE

魚雷A 対拠点威力減

魚雷B 対拠点威力減

高機動型ザク(R-1A)(3S)

ザク・バズーカ 対拠点威力減

<u>ゲルゲグ(S)</u>	素体性能	全セッティングにおいてダッシュ速度増 全セッティングにおいてブーストゲージ量増 全セッティングにおいてブーストゲージ回復時間減
	ビーム・ライフル	貫通後威力減, 射程距離短, 弾速減, 威力減, 発射点威力増, 最終点威力減, FCS距離短
	素体性能	全セッティングにおいてEXAMが発動する体力値増 全セッティングにおいてEXAMが終了する体力値増 EXAM発動時の旋回性能向上 [ 機動 1、機動 2、機動 3、機動 4、機動 5、装甲 1、装甲 2、装甲 3 ]
<u>イフリート改</u>		全セッティングにおいてEXAM発動時のダッシュ速度増 全セッティングにおいてEXAM発動時のジャンプ速度増 EXAM発動時にダッシュ後硬直、小ジャンプ後硬直、大ジャンプ後硬直の性能が変化する仕様に変更
	ヒート・サーベルA	(EXAM発動後) EXAM発動時に格闘威力が増加する仕様に変更
	ヒート・サーベルB	(EXAM発動後) EXAM発動時に格闘威力が増加する仕様に変更
<u>ケンプファー</u>	チェーン・マイン	対拠点威力減

### 近距離戦型機体

以下の武器の射程距離を調整

MS名	武器名
<u>ジム</u>	ビーム・スプレーガンA ビーム・スプレーガンB ハイパー・バズーカ 100mmマシンガン
<u>ジム (WD隊)</u>	ビーム・スプレーガン 試作ビーム・ライフル
<u>アクア・ジム</u>	ハーブーン・ガン
<u>ザクII(F2) (連邦軍仕様)</u>	MMP-78ザク・マシンガンA MMP-78ザク・マシンガンB ザク・バズーカ中期型 100mmマシンガンA 100mmマシンガンB
<u>陸戦型ガンダム</u>	ブルパップ・マシンガン ビーム・ライフル ブルパップ・マシンガンA ブルパップ・マシンガンB
<u>ジム・コマンド/ジム・コマンド (宇宙戦仕様)</u>	ビーム・スプレーガン ビーム・ガン 寒冷地仕様マシンガンA 寒冷地仕様マシンガンB
<u>ジム・寒冷地仕様</u>	ビーム・ガン グレネイド・ランチャー

[ジム改](#)

[ジム・カスタム](#)

[ジム・ガードカスタム](#)

[ジム（バズーカラック仕様）](#)

[B.D.1号機](#)

[ジム・コマンドライトアーマー](#)

[ジム・トレーナー](#)

[オッゴ](#)

[ザクII](#)

[アッガイ](#)

[ズゴック](#)

[ザクII\(F2\)](#)

[ザク・デザートタイプ](#)

[グフ・カスタム](#)

[ドム・トローパーン（サンドブラウン）](#)

[ザクII改](#)

ブルパップ・マシンガン  
寒冷地仕様マシンガンB  
ジム・ライフル  
寒冷地仕様マシンガンA  
100mmマシンガンA  
100mmマシンガンB  
ジム・ライフル  
ブルパップ・マシンガン  
寒冷地仕様マシンガン  
ハイパー・バズーカ後期型  
ビーム・スプレーガン  
シールド・バルカン  
ビーム・スプレーガン  
ハイパー・バズーカ  
100mmマシンガンA  
100mmマシンガンB  
100mmマシンガンC  
ビーム・ガンA  
ブルパップ・マシンガン  
ビーム・ガンB  
100mmマシンガン  
ハイパー・バズーカ  
ザク・マシンガン  
ザク・バズーカ  
ザク・マシンガンA  
ザク・マシンガンB  
ザク・バズーカ  
メガ粒子砲  
メガ粒子砲A  
メガ粒子砲B  
MMP-78ザク・マシンガンA  
MMP-78ザク・マシンガンB  
MMP-80マシンガン  
ザク・バズーカ中期型  
改造ザク・マシンガンA  
改造ザク・マシンガンB  
3連装ガトリング砲A  
3連装ガトリング砲B  
ガトリング・シールド  
MMP-80マシンガンA  
MMP-80マシンガンB  
MMP-80マシンガンC  
ラケーテン・バズ  
MMP-80マシンガンA  
MMP-80マシンガンB  
MMP-80マシンガンC

高機動型ザク(R-1A)

高機動型ゲルググ

ザクII寒冷地仕様

ザクII(指揮官機)

ザク・トレーナータイプ

ツダ

イフリート

ザク・マシンガンA  
 ザク・マシンガンB  
 ザク・バズーカ  
 ジャイアント・バズ  
 MMP-80マシンガンA  
 MMP-80マシンガンB  
 ロケット・ランチャー  
 ザク・マシンガンA  
 ザク・マシンガン  
 ザク・バズーカ  
 ザク・マシンガン  
 ザク・バズーカ  
 ザク・バズーカA  
 ザク・バズーカB  
 ザク・マシンガン  
 ショットガンC  
 ジャイアント・バズ

MS名	武器名 / セッティング名	主な変更内容
<u>ジム(WD隊)</u>	試作ビーム・ライフル	追加コスト削除 リロード方式を「常時リロード」から「撃ちきりリロード」に変更 威力減, 対拠点威力減, 弾速増, 蓄積バランサー威力減, ノックバック効果減, 弾数減, リロード時間短, 発射遅延短, 発射後硬直減, 攻撃間隔短, FCS距離短, FCS稼働横幅減
<u>陸戦型ガンダム</u>	ビーム・ライフル	追加コスト削除 リロード方式を「常時リロード」から「撃ちきりリロード」に変更 威力減, 対拠点威力減, 弾速減, 蓄積バランサー威力減, ノックバック効果増, 弾数増, リロード時間短, 発射遅延短, 発射後硬直減, 攻撃間隔短, FCS距離短, FCS稼働横幅減
<u>ジム・コマンド/ジム・コマンド(宇宙戦仕様)</u>	ビーム・ガン	FCS距離短

全セッティングにおいて体力値減  
 旋回性能向上 [ ノーマル、機動 1、装甲 1、装甲 2、装甲 3、装甲 4 ]  
 全セッティングにおいてダッシュ速度増  
 ジャンプ速度増 [ ノーマル、機動 1、機動 2、機動 3、機動 4、装甲 1 ]  
 ジャンプ速度減 [ 装甲 4 ]  
 ブーストゲージ量増 [ 装甲 3、装甲 4 ]  
 ダッシュ性能向上 [ 装甲 3、装甲 4 ]  
 全セッティングにおいてブーストゲージ回復時間減  
 ダッシュ後硬直減 [ 機動 1、機動 2、機動 3、機動 4 ]  
 ダッシュ後硬直増 [ 装甲 1、装甲 2、装甲 3、装甲 4 ]  
 全セッティングにおいて小ジャンプ後硬直減

## ジム・寒冷地仕様

寒冷地仕様マシンガンA 威力増, 弾数減, リロード時間短, 連射間隔短, FCS稼動横幅増  
 寒冷地仕様マシンガンB 威力増, リロード時間長, 発射遅延短, 攻撃間隔長  
 リロード方式を「常時リロード」から「撃ちきりリロード」に変更  
 ビーム・ガン 威力減, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力減, リロード時間長, 弾速増, 発射点威力増, ノックバック効果増, 発射遅延短, 発射後硬直減, 攻撃間隔長, FCS距離短, FCS稼動横幅減  
 グレネイド・ランチャー 寒冷地仕様マシンガン装備時の持ち替え動作削除  
 落下速度減, 命中率向上, 弾速減, 威力増, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力減, ノックバック効果削除, リロード時間短, 攻撃間隔短, 発射遅延長

ブルパップ・マシンガン 対拠点威力減

寒冷地仕様マシンガンB 対拠点威力減

ジム・ライフル FCS距離短, 対拠点威力減

寒冷地仕様マシンガンA 対拠点威力減

100mmマシンガンA 対拠点威力減

100mmマシンガンB 対拠点威力減

## ジム・カスタム

ジム・ライフル FCS距離短

## ジム・ガードカスタム

シールド・バルカン FCS距離短

## B.D.1号機

機体性能 全セッティングにおいてEXAMが発動する体力値増  
 全セッティングにおいてEXAMが終了する体力値増  
 EXAM発動後のダッシュ速度減 [ 機動 2、機動 4、装甲 2 ]  
 EXAM発動後のジャンプ速度減 [ 機動 3、機動 4、装甲 3 ]  
 EXAM発動時にダッシュ後硬直、小ジャンプ後硬直、大ジャンプ後硬直の性能が変化する仕様に変更  
 ビーム・サーベル EXAM発動後のダブルロック距離長

<u>ジム・コマンドライ トアーマー</u>	ビーム・ガンB	FCS距離短
<u>オッゴ</u>	6連装ロケット・ポッドA	対拠点威力減
	6連装ロケット・ポッドB	対拠点威力減
<u>ザクII</u>	3連装ミサイル・ポッド	対拠点威力減
<u>ザクII(F2)</u>	3連装ミサイル・ポッド	対拠点威力減
<u>ザク・デザートタイプ</u>	3連装ミサイル・ポッドA	対拠点威力減
<u>ブ</u>	3連装ミサイル・ポッドB	対拠点威力減
<u>グフ・カスタム</u>	ガトリング・シールド	追加コスト + 10に変更, FCS距離短
<u>ドム・トロウペン (サンドブラウン)</u>	ラケーテン・バズ	FCS距離短
<u>ハイゴッグ</u>	魚雷A	対拠点威力減
	魚雷B	対拠点威力減
<u>高機動型ザク(R-1A)</u>	ジャイアント・バズ	FCS距離短, 対拠点威力減
<u>ザクII寒冷地仕様</u>	3連装ミサイル・ポッド	対拠点威力減
<u>イフリート</u>	ショットガンC	FCS距離短
	ジャイアント・バズ	対拠点威力減, FCS距離短

### 射撃型機体

MS名	武器名 / セッティング名	主な変更内容
	ハイパー・バズーカ	射程距離短, 命中率低下, ロック時の命中率低下, 弾速増, 発射点威力増, 中間点威力増
	レール・キャノン	射程距離短, 対拠点威力減, FCS距離短
<u>デザート・ ジム</u>	ビーム・スプレーガン	射程距離短
	ハンド・グレネイド (×2)	「ハンド・グレネイド」から「ハンド・グレネイド (×2)」に名称変更 弾数減, 発射弾数増, リロード時間短
	ビーム・サーベル	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]

陸戦型ガンダム(ジム頭)

ロケット・ランチャーA	「ロケット・ランチャー」から「ロケット・ランチャーA」に名称変更 射程距離短, ロック時の命中率低下, 弾速増, 対拠点威力減, 発射点威力増, 中間点威力増, FCS距離短, FCS稼動横幅増, 弾数減, リロード時間短, 発射後硬直減
180mm大型砲	追加コスト+20に変更, 射程距離短, ロック時の命中率向上, 弾速増, 威力増, 対拠点威力減, 発射点威力増, 中間点威力増, ノックバック効果追加, FCS距離短, 弾数減, リロード時間短, 攻撃間隔短, 発射後硬直減
ロケット・ランチャーB	新たに「ロケット・ランチャーB」を追加
胸部バルカン砲	削除(胸部マルチ・ランチャーを初期装備に変更)
胸部マルチ・ランチャー	初期装備に変更
ミサイル・ランチャー	サブ武器に変更, マルチロック機能を追加 ロック時の命中率向上, 威力減, FCS距離短, 弾数減, リロード時間短, 攻撃間隔短, 発射遅延短
ビーム・サーベル	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
タックル	威力増 [ 装甲 1, 装甲 2, 装甲 3, 装甲 4 ]
240mmキャノンA	FCS距離短
240mmキャノンB	FCS距離短
スプレームサイルランチャー	射程距離短, ロック時の命中率向上, FCS距離短, リロード時簡短, 発射遅延短
頭部バルカン砲	削除(ファイア・ナッツを初期装備に変更)
ファイア・ナッツ	新たに「ファイア・ナッツ」を初期装備に追加
ビーム・ライフル	射程距離短, 弾速増, 発射点威力増, 中間点威力増, 弾数増, 攻撃間隔短, 発射後硬直減
追加弾(爆散榴弾)	FCS距離短
パンチ	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
追加弾(硬芯徹甲弾)	対拠点威力減, FCS距離短

ガンキャノン

ジム・スナイパーII  
(WD隊)

- 100mmマシンガン 初期装備に変更, 射程距離短, FCS距離短, FCS稼動横幅増, FCS稼動縦幅増
- 試作ビーム・ライフル 追加コスト削除, 射程距離短, 弾速減, 発射点威力増, FCS距離短, FCS稼動横幅増, FCS稼動縦幅増, 弾数減, リロード時間短
- ビーム・ライフル 追加コスト+20に変更, 射程距離短, 弾速増, 威力増, FCS距離短, FCS稼動横幅増, リロード時間短, 発射遅延短
- バルカン・ポッド 弾速増
- ハンド・グレネイド (×2) 「ハンド・グレネイド」から「ハンド・グレネイド (×2)」に名称変更, 初期装備に変更, 弾速増, 弾数増, 発射弾数増, 攻撃間隔短
- ビーム・サーベル 格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]

機体性能 射撃型カテゴリへ変更, コスト240に変更, 全セッティングにおいて体力値減, 全セッティングにおいてダッシュ速度増, 旋回性能向上 [ [機動1](#) ], ジャンプ速度増 [ [機動3](#) ], 全セッティングにおいてブーストゲージ回復時間増, 全セッティングにおいてダッシュ後硬直減, 全セッティングにおいて小ジャンプ後硬直増, 全セッティングにおいて大ジャンプ後硬直減

- ビーム・キャノンA FCS距離短, 射程距離短, 威力増, ノックバック効果削除, FCS稼動幅減, リロード時間長, 攻撃間隔長
- ビーム・キャノンB FCS距離短, 射程距離短, 威力増, 対拠点威力減, ノックバック効果削除, 集弾率上昇, FCS稼動幅減, 弾数減, リロード時間長, 連射間隔短, 発射後硬直増

ヘビーガンダム

- ビーム・キャノンC メイン武器に変更, 追加コスト+40に変更, 射程距離長, 命中率向上, 弾速増, 対拠点威力減, 最終点威力増, FCS稼動幅減, 溜め中の機動低下削除, リロード時間短

- 誘導ミサイル 「フレーム・ランチャーA」から「誘導ミサイル」に名称変更  
FCS稼動幅減, リロード時間短, 連射間隔短

- 「フレーム・ランチャーB」から「ガトリングガン」に名称変更
- ガトリングガン サブ武器に変更, FCS稼動幅減, 射程距離短, 弾速減, 蓄積バランサー威力増, ノックバック効果削除, 散弾率上昇, 弾数減, リロード時間長, フルオート機能削除, 攻撃間隔長

- ミサイル (焼夷弾) 「フレーム・ランチャーC」から「ミサイル (焼夷弾)」に名称変更, 集弾率上昇, 命中率向上

- ビーム・サーベル 格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ], FCS稼動幅減

- タックル FCS稼動幅減, ノックバック効果削除

- ビーム・ライフルA フルオート機能削除, 射程距離短, 弾速増, 発射点威力増, 中間点威力増, FCS距離短, 弾数増, リロード時間短

- ビーム・ライフルB 追加コスト削除, 射程距離短, 弾速増, 蓄積バランサー威力増, 中間点威力増, FCS距離短, リロード時間短, 発射遅延長

ガンダム (G-3)

- ハイパー・バズーカ 初期装備に変更, FCS距離短

- ビーム・サーベル 格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]

- タックル 威力増 [ [装甲1](#), [装甲2](#), [装甲3](#), [装甲4](#), [装甲5](#) ]

2連装ビーム・ライフルA	射程距離短, 発射点威力減, 中間点威力増, FCS距離短, リロード時間増, 発射後硬直減
2連装ビーム・ライフルB	射程距離短, 弾速減, 威力増, 中間点威力増, ノックバック効果追加, FCS距離短, 発射後硬直増
ミサイル・ベイA	射程距離短, 弾速増, 命中率向上, ロック時の命中率向上, 対拠点威力減, FCS距離短
ミサイル・ベイB	機動低下削除, 射程距離短, 命中率向上, FCS時の命中率向上, ロック時の命中率向上, 弾速減, 発射点威力増, 中間点威力増, カメラ破壊時間短, ノックバック効果追加, FCS距離短, 攻撃間隔短
可動式ロケット砲	FCS距離短
パンチ	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
MLRS (A)	対拠点威力減
MLRS (B)	対拠点威力減
ビーム・サーベル	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
ビーム・ライフルA	追加コスト削除, 射程距離短, 弾速増, 威力減, 中間点威力増, 弾数増, リロード時間短, 発射遅延短
ビーム・ライフルB	FCS距離短, 射程距離短, 弾速増, 威力増, 中間点威力増, 蓄積バランサー威力増, ノックバック効果削除, 弾数増, リロード時間長, 発射遅延長, 攻撃間隔短, 発射後硬直増 「グレネイド・ランチャー」から「グレネイド・ランチャーA」に名称変更
グレネイド・ランチャーA	追加コスト削除, 落下速度減, 射程距離長, 命中率低下, 威力減, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力減, ノックバック効果増, 発射弾数増, リロード時間短, 発射遅延短
グレネイド・ランチャーB	新たに「グレネイド・ランチャーB」を追加
300mm低反動キャノン砲	格闘武器に割り当てを変更
ビーム・サーベル	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
ザク・バズーカA	射程距離短, 命中率向上, 弾速減, ロック時の命中率向上, 威力減, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力減, 発射点威力増中間点威力増, ノックバック効果削除, FCS距離短, FCS稼働横幅減, 攻撃間隔短, 発射後硬直減, 発射遅延長
ザク・バズーカB	追加コスト + 20に変更, FCS距離短, FCS稼働横幅減, リロード時間長, 攻撃間隔短, 発射後硬直減, 発射遅延長, 命中率向上, ロック時の命中率向上, 弾速増, 威力減, 対拠点威力増, 発射点威力減, 最終点威力減
ヒート・ホーク	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減 ]
タックル	威力増 [ 装甲 1, 装甲 2, 装甲 3, 装甲 4 ]

フルアーマーガンダム

ガンダムGP02A (MLRS仕様)

ガンダム6号機

ザクII(FS)

MMP-80マ シンガン	初期装備に変更, 射程距離短, FCS距離短
ビーム・ラ イフルA	射程距離短, 弾速減, 発射点威力増, 中間点威力増, 追加コスト削除, FCS 距離短, FCS稼動横幅減, 弾数減, リロード時間短
<u>ゲルググ(G)</u>	
ビーム・ラ イフルB	射程距離短, 弾速減, 威力減, 対拠点威力減, 発射点威力増, 中間点威力 増, ノックバック効果追加, FCS距離短, リロード時間短, 攻撃間隔短, 発 射後硬直減, 発射遅延短
ビーム・ナ ギナタ	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
タックル	威力増 [ 装甲 1, 装甲 2, 装甲 3, 装甲 4 ]
ツイン・ミ ドル・キャ ノンA	FCS距離短
ツイン・ミ ドル・キャ ノンB	FCS距離短
<u>ドム・キャ ノン複砲任 様</u>	
追加弾 (拡 散弾)	FCS距離短
追加弾 (閃 光弾)	FCS距離短
追加弾 (硬 芯徹甲弾)	新たに「追加弾 (硬芯徹甲弾)」を追加
追加弾 (対 拠点弾)	削除 (「追加弾 (硬芯徹甲弾)」に変更)
パンチ	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
ジャイアン ト・バズA	機動低下小, 射程距離短, 命中率向上, 弾速減, ロック時の命中率低下, 威力増, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力増, FCS距離短, 弾速減, リ ロード時間短, 連射間隔短, 発射遅延長, 発射後硬直増
ジャイアン ト・バズC	メイン武器に変更, 射程距離短, 命中率向上, 弾速減, ロック時の命中率 向上, 威力増, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力増, 発射点威力増, 中 間点威力増, 最終距離威力増, FCS距離短, 装弾数増, リロード時間短, 攻 撃間隔長, 発射後硬直減
<u>ドム/リック ・ドム</u>	
ジャイアン ト・バズB	サブ武器に変更, 初期装備に変更, 機動低下削除, 射程距離短, 命中率低 下, 弾速増, ロック時の命中率向上, 威力減, 蓄積バランサー威力減, 対 拠点威力減, ノックバック効果削除, FCS距離短, 弾速減, リロード時間 長, 連射間隔短, 発射遅延短, 発射後硬直減
ヒート・ サーベル	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
ビーム・ラ イフルA	「ビーム・ライフル」から「ビーム・ライフルA」に名称変更 射程距離短, 威力減, 発射点威力増, 中間点威力増, 追加コスト削除, FCS 距離短, 偏差機能削除, 発射遅延短
ビーム・ラ イフルB	新たに「ビーム・ライフルB」を追加
ジャイアン ト・バズ	射程距離短, 弾速増, 威力増, 命中率低下, 蓄積バランサー威力増, 中間 点威力減, FCS距離短, FCS稼動横幅増, FCS稼動縦幅増, 弾数減, リロー ド時間短, 発射後硬直増, 発射遅延長
ラケーテン ・バズ	削除 (「ビーム・ライフルBに変更」)
ビーム・ナ ギナタ	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]

<u>ゲルグゲ キャノン</u>	ビーム・キャノンA	射程距離短, 弾速減, 命中率減, 発射点威力増, 中間点威力増, FCS距離短
	ビーム・キャノンB	射程距離短, 弾速減, 命中率減, 中間点威力増, 最終点威力増, FCS距離短
	ビーム・ライフル	射程距離短, 弾速増, 威力増, 中間点威力増, 最終点威力増, 追加コスト削除, FCS距離短, 攻撃間隔短, 発射後硬直減, 発射遅延長
<u>ガンダム GP02A (ビームバズ仕様)</u>	ビーム・ナギナタ	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
	ビーム・バズーカB	対拠点威力減
	ビーム・サーベルB	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減 ]
<u>ザクI(S)</u>	ビーム・サーベルA	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
	90mmアサルトライフル	射程距離短, 命中率増, 弾速減, 威力減, 蓄積バランサー威力増, 対拠点威力減, 集弾率低下, FCS距離短, 弾数増, リロード時間短, フルオート機能削除, 発射弾数増, 連射間隔長, 攻撃間隔長, 発射遅延短
	ザク・バズーカ	射程距離短, 弾速増, 命中率低下, 威力増, 蓄積バランサー威力増, 中間点威力増, FCS距離短, 発射後硬直増, 発射遅延増
<u>ゾック</u>	ラケーテン・バズ	FCS距離短
	ザク・バズーカ初期型	FCS距離短
	ヒート・ホーク	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]
	肩部メガ粒子砲B	集弾率向上
	アイアン・ネイル	格闘 [ 1撃目威力減, 2撃目威力減, 3撃目威力増 ]

#### 遠距離砲撃型機体

MS名	武器名 / セッティング名	主な変更内容
<u>ガンタンク</u>	ボディチャージ	ダブルロック距離長
	タックル	ダブルロック距離長
<u>ザクタンク(V-6)</u>	ストーンパー	ダブルロック距離長
	タックル	ダブルロック距離長

#### 狙撃型機体

MS名	武器名 / セッティング名	主な変更内容
-----	---------------	--------

## ジム・スナイパーカスタム

機体性能

体力値増 [ 機動 1 ]  
体力値減 [ 装甲 1 ]  
旋回性能向上 [ 装甲 1 ]  
旋回性能低下 [ 機動 1 ]  
ダッシュ速度増 [ 装甲 1 ]  
ダッシュ速度減 [ 機動 1 ]  
ジャンプ速度増 [ 装甲 1 ]  
ジャンプ速度減 [ 機動 1 ]  
ブーストゲージ量増 [ 機動 1、装甲 1 ]  
ブーストゲージ量減 [ 機動 2 ]  
ダッシュ性能向上 [ 装甲 1 ]  
ダッシュ性能低下 [ 機動 1 ]  
新たに溜め方式の武器へ変更

R-4・ビーム・ライフル

体力値増 [ 機動 1 ]  
体力値減 [ 装甲 1 ]  
旋回性能向上 [ 装甲 1 ]  
旋回性能低下 [ 機動 1 ]  
ダッシュ速度増 [ 装甲 1 ]  
ダッシュ速度減 [ 機動 1 ]  
ジャンプ速度増 [ 装甲 1 ]  
ジャンプ速度減 [ 機動 1 ]  
ブーストゲージ量増 [ 機動 1、装甲 1 ]  
ブーストゲージ量減 [ 機動 2 ]  
ダッシュ性能向上 [ 装甲 1 ]  
ダッシュ性能低下 [ 機動 1 ]

## ザクI・スナイパータイプ

機体性能

ダッシュ性能低下 [ 機動 1 ]

ビーム・スナイパー - ライフル 新たに溜め方式の武器へ変更

## システム関連

- ・ 携帯サイト利用者向けにプライベートマッチ機能を追加。
- ・ ターミナルの戦闘リプレイ表示を一部変更。
- ・ 戦闘中のコクピット表示に敵拠点の復活時間を表示するように変更。
- ・ トレーニングモードに新機能(模擬戦・戦闘条件等)を追加。
- ・ ブリーフィング中にシンボルチャット機能を追加。
- ・ シンボルチャットのセレクト機能を追加。
- ・ ボイスシンボルチャットのワードリストを変更。
- ・ 戦闘終了時に行われるパイロットランク判定の条件を調整。
- ・ 拠点撃破時の獲得バトルスコアを変更。
- ・ 条件により「階級：大佐、パイロットレベル：A3」のパイロットがSクラスマッチング可能なように変更。
- ・ Bクラスプレイヤーは最大4名までのプレイヤーにCPUを加えた計7人のチーム戦に変更。

## イベント関連

- ・ 制圧戦におけるバトルスコア、及びミリタリーポイントの計算を一部変更。
- ・ 戦闘終了後のバトルスコアの占領回数ボーナスを無くし、占領時にバトルスコアに加算する仕様に変更。
- ・ 勢力戦のミリタリーポイントに、戦闘終了時に占拠していた戦略ポイントの数を加算するように変更。

## 公式未発表

---

ランク判定要素に自軍の勝敗が取り入れられ、大幅に変更された。詳しくは[戦果・ポイント](#)を参照。  
全国対戦orトレーニングモードで残りBSが5%未満?になった場合、不足分が自動で補完されて武装・セッティング支給が行われる。

店内マッチング待ちをボタン1回でスキップ可能に。

POD内で時刻表示とプレイ方法に関する注意書きがコイン投入待ち状態で表示。

対戦プレイヤー表示画面で敵味方の階級・ランクが表示されるように。

戦闘中、一撃で50以上のダメージを受けた時のダメージアニメーション変更。(70%以上でさらに変わる)

停戦時間前にマッチングした場合、戦闘中に停戦時間になっても通常戦扱いに変更。

---