

ここはREV.3のページです。  
REV.2.xの情報の閲覧・編集は [ガンダムGP02A \(MLRS仕様\) /REV2](#) を参照。  
ページをREV.3準拠に更新中のため、REV.2.xの情報が含まれている場合があります。

## ガンダムGP02A (MLRS仕様) RX-78GP02A

元々は核兵器運用を目的に開発された重MS。  
幻の中距離装備プランが実装されている。

### 基本データ

|   |                                    |
|---|------------------------------------|
| 兵種  | 前衛 / <a href="#">射撃型</a>           |
| 出撃可能地域  | 地上：<br>宇宙：                         |
| アーマー値   | 350                                |
| コスト   | 320・350                            |
| 被撃墜時の-pt  | 102・122pt                          |
| <a href="#">バランサー</a> /よろけ/ <a href="#">基礎バランサー</a> | 高/100/300                          |
| <a href="#">着地硬直</a>                                | 小                                  |
| オーバーヒート時の回復速度                                       | 極遅<br>ノーマル(約10cnt.)<br>装甲2(約9cnt.) |
| 支給ポイント  | 8000P                              |

原作において「ガンダムサイサリス」というコードネームを持つため、多くのプレイヤーからも「サイサリス」の名で呼ばれる。ガンダムの名に恥じない機動性と耐久力だが、公式サイトにも「超高コスト」と謳われていた通り、320という両軍最高のコストで登場。武装の選択によっては350にもなる。

通常移動に加えブースト・ジャンプ速度も速く、非常に高い機動性を持つ。ブーストゲージの消費が早く、回復も非常に遅い。しかもオーバーヒートからの回復には9~10カウントかかる。拠点での装甲値回復は全機体中最も遅い。

照準の出現する左右幅が極めて狭いという、[狙撃型機体](#)に似た機体特性を持つ。旋回速度の速さと相まって、ロックオン自体が難しい。

ロックオンサイトの中心に表示される円の幅分の縦ライン程しかない(図1)。

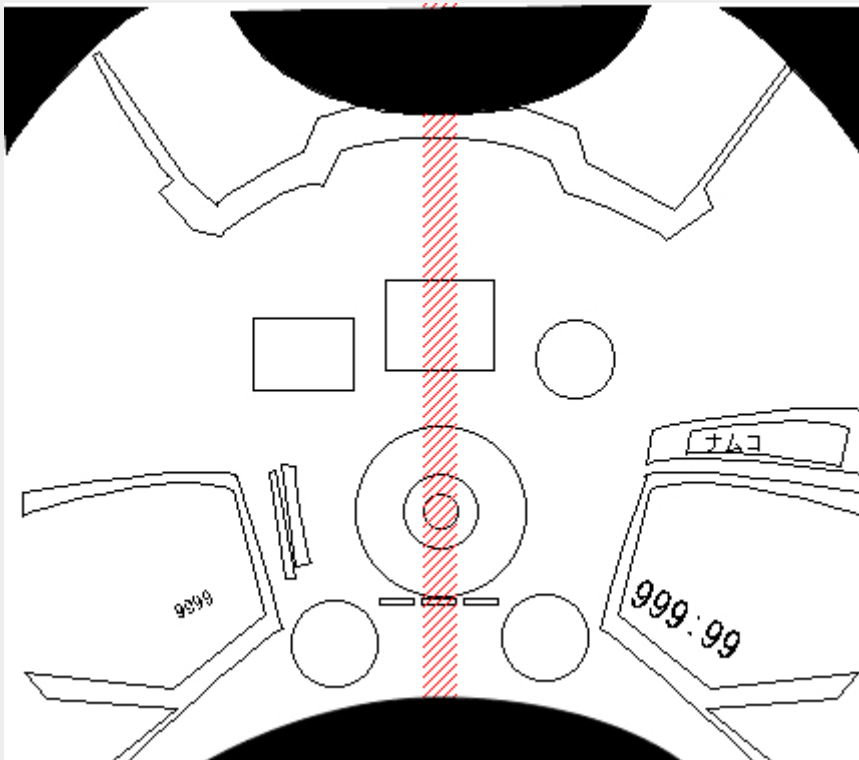


図1

上下幅も狭い。

ただしメイン射撃のMLRSを構えているときに限り、FCSの稼働範囲が大幅に拡大される。

ジオン側とはメイン装備・セッティング仕様が異なる。  
連邦機体はMLRS(多連装ロケットシステム、Multiple launch rocket system)をメイン武装とし、MS戦向きの仕様になっている。

## メイン

| 武器名     | 弾数       | ダメージ          | ダウン値<br>よろけ：<br>ダウン                        | リロード<br>速度 | 対拠点<br>能力 | 備考  |
|---------|----------|---------------|--|------------|-----------|---|
| MLRS(A) | 6/<br>単発 | 75            | 160<br>超低:1発ダウン<br>低1:2発<br>中1:2発<br>高1:2発 | 16.8cnt    |           | 4VS4時拠点撃破? 発<br>?m前後以下で威力低下<br>赤ロック252m<br>REV.3.02       |
| MLRS(B) | 6/<br>単発 | 最大65<br>最長45? | 1発<br>ダウン                                  | 約13cnt     |           | コスト+30<br>機動低下-中-<br>4VS4時拠点撃破20発<br>赤ロック402m<br>REV.2.05 |

### 《MLRS(A)》

連邦機体のメイン武装。  
キャノン砲のように射角変更が出来る、大型のロケットランチャー。  
角度を調整しながらブーストを含めた移動ができるように仕様変更され、また1発ダウンしなくなった。  
その上Rev.3からはFCSの稼働範囲が45°前後と、超高コスト射撃機としては異例の広さに拡大されており、格段に扱いやすくなった。ただし上下幅はそれほど広くない。  
単発の発射ながら弾速が高く、ミサイル系ならではの高い誘導性に加え、最大75ダメージというかなりの高威力を誇る。  
100Mの間合いで60ダメを確認 (REV3.02)  
200Mの間合いで70ダメ以上を確認 (REV3.02)  
ロック距離限界点で75ダメを確認 (REV3.02)  
射角の変更が可能のため、地形に応じた対応が可能。  
初期射角は水平(0°) 仰角は最大40°まで。  
デフォルトの射角で撃つと、一旦下の方に下がってから進む。  
水平に撃った場合でも誘導性の特徴は垂直発射式のミサイルのもので、ある程度ミサイルが航行してから、特に200mを越えた辺りから強い誘導性を発揮する、220m付近でのHitで約70のダメージ。  
しかし横方向への誘導性は弱く、敵機には歩きで避けられてしまう。  
リロード時間が長いので、一発一発を慎重に撃っていきたい。

Rev.3より白表示が75mからとなっており、至近距離でも当たるようになっている。

対拠点威力：2pt強/1発(4vs4時)

### 《MLRS(B)》

最大6機までのマルチロックが可能なMLRS。ミサイルとロケットを足して2で割ったような武器。  
マルチロックの最大保持時間は約15カウント。  
REV.2.0より、撃ち切りリロードに変更、装備するとコスト+30および機動低下-中-。  
REV.3よりFCS範囲が広がり、マルチロックしやすくなった。  
爆風にも判定があり、直撃しなくてもダメージを与える事が可能。爆風のダメージも直撃と変わらない。

敵機を青ロックした状態で長めにロックボタンを押すことによって、その機体にマルチロックオンを示す赤色の枠が付く。REV.2になってロックにかかる時間が短くなったが、2.03にて元に戻ってしまった。  
このマークは正面約150°で射程距離内であれば維持される。FCS範囲外でも消えないが、視界の左右ぎりぎりあたりで解除される。また、自機がダウンするか、マルチロックした敵がダウンした場合も解除される。味方が敵機をダウンさせても、マルチロックは解除される。  
残弾数に応じて、最大6機までマークができ、この状態で射撃トリガーを押すことでマークした数だけ同時にミサイルを発射する。発射と同時にマークは消える。  
リロード中はロックオンが不可能。

同一の敵機に複数のマルチロックはできないが、一機の敵に対してマルチロック 発射 マルチロックを連続で行うことが可能な

ので、回避された場合もすぐに2発目を撃つことは可能。  
とはいえ、武器の連射性能自体が悪いので、REV.1のアクア・ジムの肩部ミサイルのような連射はできない。

弾速は、ミサイルとしては普通だが、いったん上に向かうという性質上、着弾までかなりの時間がかかる。  
向かって右にいる敵に対しては、やや斜め右上に向かって発射する。左に対しても同様。適正距離で発射する場合は、ほぼ垂直発射と  
考えても問題はないが、この特性を把握して撃つことで、着弾までの時間をわずかに短くできる。

特筆すべきは誘導性。  
適正距離ではもちろんのこと、一旦赤ロックから発射してしまえば、自分に対して向かってくる敵機の背後から命中することすらあ  
る。

爆風にもバズと同程度の当たり判定がある。  
障害物の無いステージでは、低コスト機体・タンク等の鈍重な機体には外すのが珍しいほどよく命中する。  
しかし、ミサイルに対して斜め前にもぐりこむようにブーストを吹かすことで回避することができるため過信は禁物。  
やはり、こちらを意識していない敵機を狙って回避運動を強要することが正しい運用法といえるであろう。

至近距離で格闘やサブ射撃を使用する際は、通常の赤ロックでの敵機捕捉が可能。  
ただしこの状態からMLRSを使用したい時は、一度射撃トリガーを引いてロックをマルチロック状態に切り替える必要がある（弾  
は消費されない）。撃ち切ってリロードしている間はマルチロックができないが、この切り替えは可能。

慣れるまではマークを付けるのに苦労するかもしれないが、使いこなせれば複数機に効果的なダメージを与えられ非常に強力。  
初期発射角度がほぼ垂直であるため、物陰から敵を狙いやすいのもAにはない利点だろう。  
反面、同時に複数機を攻撃できるからと適当に撃っていると、他の味方が戦っている敵機を突然ダウンさせて無敵時間を与えてしま  
い、味方の不利を招くことになってしまう。

その時点において、どの敵機を狙うべきかをよく考えて立ち回らなければ、ポイントは稼げたとしても勝利には貢献できない。  
さらに前線を突破し近距離間合いに入ってきた敵機や、周囲の味方が全滅して残ったのが自機のみとなった時の対処法が乏しく、足  
を引っ張ることもある。

味方の前線維持が信頼できる時や、味方との意思疎通が図りやすいバースト出撃での運用が望ましいだろう。

ロック距離が前REVの中距離機並みであり、ほとんどの射撃機より長い、上手く使えば近距離機や射撃機の射程外から一方的に攻撃  
できる。ただ、射程距離ぎりぎりでも垂直に撃つとミサイルがとどかないケースもあるので、距離が離れている場合角度を低くして撃  
つと良い。

尚、この武装では角度調整中も歩行やブーストが可能。

REV.1では垂直上昇の特性で一発ごとにリロードする性質を利用し、ダブデの主砲塔や艦首の真下部分に連射すればバンナム戦では  
簡単に2回落とせたが、REV.2になってから打ち切りリロードになったこと、機動低下による攻撃開始の遅れにより、厳しくなった。  
それでも拠点攻撃に専心すれば不可能ではない（タックル併用でタクラマカンで2落とし確認、他のマップでの可否は不明）。

このミサイルは、着弾時に爆風が発生するため、地上でブーストを使っても避けることはできない。遮蔽物を使ってやりすぎずか、空  
中でブーストを使ってミサイルと爆風の両方を回避する必要がある。

余談だが、6発のミサイルは肩部から順番に右右左左右左と発射される(A・B共通)、  
ミサイルBに於いて障害物を迂回するように撃つ際には覚えておきたい。

#### 拠点攻撃力比較表

| 武器                          | 4人 | 5人       | 6人       | 7人       | 8人       |
|-----------------------------|----|----------|----------|----------|----------|
| MLRS(A) 25発/110cnt.         |    | ?発/?cnt. | ?発/?cnt. | ?発/?cnt. | ?発/?cnt. |
| MLRS(B) 20発/? cnt.(0距離ノーマル) |    | ?発/?cnt. | ?発/?cnt. | ?発/?cnt. | ?発/?cnt. |

## サブ

| 武器名     | 弾数          | ダメージ       | ダウン値<br>よろけ:<br>ダウン              | リロード<br>速度 | 対拠点<br>能力 | 備考       |
|---------|-------------|------------|----------------------------------|------------|-----------|----------|
| 頭部バルカン砲 | 20 /<br>2連射 | 密着8<br>最長2 | 60/1発<br>低1:3発<br>中2:4発<br>高2:5発 | 15cnt      | ×         | REV.2.05 |

### 《頭部バルカン砲》

1トリガーで2発発射。

押しっ放しで連射可能(ただし間隔が長い)。

従来のバルカンより若干威力が高いが、[ジム改](#)のバルカン程ではないもののダウン値が低めで、ダウンさせるには4発程度必要。  
瀕死の敵にとどめを刺す、MLRSをかいくぐって接近する敵機にカウンターで発射し足止めするなど意外に使いどころは多い。1ト

リガーだけなら敵機はダウンしないのでQSに使えるのも見逃せない。極端に狭いFCS稼働角を逆手に取り、置き撃ちすることも可能。

MLRS(B)装備時は、この武装を使用することによって赤ロックへの切り替えが可能。

対拠点威力：1pt/約8発(4vs4時)

## 格闘

| 武器名      | ダメージ        | ダウン値<br>連撃回数 | 対拠点<br>能力 | 備考                  |
|----------|-------------|--------------|-----------|---------------------|
| ビーム・サーベル | 10 20 30 60 | 50 ダウン<br>3回 | ×         | 合計威力60?<br>追尾距離 59m |
| タックル     | 30~50       | 1発ダウン        | ×         | 機動30,N40,装甲50       |

## 《ビーム・サーベル》

Rev2.50以降の射撃型機相応の威力で、一撃目の威力が頼りない。こちらを構えているときは本来の非常に狭いロック範囲に戻るのに敵機捕捉が難しい。近距離や射撃型機体に単機で迫られた程度ならブースト速度を活かし赤ロック状況下で戦えば対処も出来るが、格闘機はたとえタイマンでもリスクの方が高い。機体の性質上、積極的に格闘を挑むのは避けた方が良さそう。

バンナム戦で拠点を破壊するのであれば、タックルを併用することで時間短縮になる。

余談ではあるがこの3連撃、原作再現だったりする。0083第10話 " 激突戦域 " でのGP01との一騎討ちの際、GP01のBRを破壊する時に行ったモーションである。

## 《タックル》

シールドチャージ。

対拠点威力：1pt強/1発(4vs4時)

## セッティング

| セッティング名 | アーマー<br>値 | 旋回<br>速度 | ダッシュ<br>性能 | ダッシュ<br>距離 | ジャンプ<br>性能 | 備考         |
|---------|-----------|----------|------------|------------|------------|------------|
| 機動重視3   | 314       | 0        | +4         | 141m       | +2         |            |
| 機動重視2   | 350       | 0        | +2         | 136m       | 0          | ブースト消費量増加  |
| 機動重視1   | 314       | 0        | 0          | 159m       | 0          | ブースト消費量減少  |
| ノーマル    | 350       | 0        | 0          | 143m       | 0          |            |
| 装甲重視1   | 380       | 0        | -1         | 129m       | -1         |            |
| 装甲重視2   | 380       | 0        | 0          | 129m       | 0          | ブースト消費量低下  |
| 装甲重視3   | 400       | 0        | -1         | 122m       | -1         | ブースト消費量増加  |
| 装甲重視4   | 400       | --       | --         | 96m        | --         | チャージジャンプ仕様 |

機動重視2・機動重視3はノーマル・機動重視1と比べてダッシュ距離が短くなるが、ダッシュ速度は向上する。  
装甲重視4は一般的なパラメータ増減の数値が示されていない。

## 機動重視

機動重視1は装甲値は低下するがブースト消費が緩やかになる。  
体感的には陸戦型ガンダムのそれに近い、(ブースト回復速度では劣る)  
ブースト管理で苦勞している人でも、ブースト切れのリスクは軽減できるだろう。  
機動重視2は装甲耐久力を維持しつつ、ダッシュ速度を向上するためにブースト消費が増加している。  
ノーマル、機動重視2、機動重視3ではボンピングジャンプを的確に行う必要がある。

## 装甲重視

装甲重視1でもかなりの機動性能を有する。耐久力の大幅上昇の割に機動低下が少なく、更にタックルダメージの向上が見込める。  
装甲重視2は機動性能を維持しつつ、装甲耐久力を向上するためにブースト消費が増加している。REV2.02の修正でダッシュ距離が短くなり、装甲1と変わらなくなった。  
装甲重視3からは連邦機体中最高の装甲耐久力を誇る。  
機動性能は装甲重視1と変わらず、ブースト消費が増加している。  
装甲重視4はチャージ式ジャンプ。  
左ペダル踏みっぱなしでチャージ、離すとチャージ分ジャンプする。  
MAXまでチャージするとジャンプ終了後にオーバーヒートする(戦闘エリア外に出たときに連れ戻される感覚に近い)が、ブーストを使い切る前に硬直の発生する動作(メイン射撃やタックル等)を使うことで免れることは可能。  
ジャンプ中にダッシュすると、チャージゲージが残っている場合ダッシュジャンプ状態になる(ジャンプのスピードは変化しない)。この際ブーストゲージのチャージを終えた場所から消費する(例えば50%までチャージしてジャンプしたとすれば、チャージ分を使い切っていなくてもゲージの50%のところから消費を始める)。  
ボンピングジャンプも可能。くせがあるが飛翔距離は長い、MAXチャージでのジャンプによる水平移動距離はおおよそ200mあり、そのうち上昇中の移動距離は160mほど。ジャンプのスピード自体は機動3にもひけはとらず、距離はこちらの方が長い(機動3は約150m)。

## 武装支給(コンプリートまで12000)

| 順番 | 武器名                            | パイロットポイント |
|----|--------------------------------|-----------|
| 初期 | MLRS(A)<br>頭部バルカン砲<br>ビーム・サーベル | -         |
| 1  | セッティング1                        | 1500      |
| 2  | セッティング2                        | 1500      |
| 3  | セッティング3                        | 1500      |
| 4  | MLRS(B)                        | 1500      |
| 5  | セッティング4                        | 1500      |
| 6  | セッティング5                        | 1500      |
| 7  | セッティング6                        | 1500      |
| 8  | セッティング7                        | 1500      |

## その他

鬼誘導&複数ロック可能のMLRS(B)と、中距離機としては破格の機動力&厚い装甲で  
Rev1.x時代では「アンチの帝王」と呼ばれジオンに恐れられていた機体であった。  
Rev2.0で中距離機体から射撃機体へとカテゴリ変更が行われ、MLRS(B)の射程は中距離機体の頃のままだが、主力だったMLRS(B)の性能が下げられ、さらに回避方法が広まったことから、苦戦を強いられるようになる。  
Rev2.50で対拠点能力、格闘攻撃力が下げられ、一層不人気な機体になった。  
Rev3.01でMLRS(A)の使い勝手が大幅に向上した為、使用率が一気に上昇した。しかしRev3.02で、強すぎた為下方修正が入られた。

機体サイズが大きいので普通なら歩き避け出来る微誘導の射撃(シュツルムファウストなど)が歩きに当たる。ドムキャノンのキャノンAも距離によっては当たる。

本機体の原作は「機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー」ではあるが、機体の装備は原作には存在せず、「ハーモニーオブガンダム」の構想の元に作成されたものである。

## 実戦テスト

---

2007年2月14日～3月13日の間、実戦テストして[テストパイロット](#)に限定支給された。

テスト配備の為に携帯サイトには反映されなかったが

撃墜数・獲得ポイント等の戦闘結果の追加

上位機体取得・称号獲得に関する中距離カテゴリの搭乗回数のカウント

GP02A搭乗時取得ランクでの昇進・降格判定

は通常機体同様行われた。

また、ターミナルで見られる「お気に入り機体」にも表示された。

テストでは武装およびセッティングの支給は行われず、MLRS1種 / ノーマル設定一択。

### 【取得までの流れ】

2007年1月度大隊内ランキングで10位以内に入り、戦闘を行ってターミナルに通すと支給通知が出て次回から使用可能。

何もせずに通しても支給通知は出るが支給されない。

『MSが支給されました』の画面は出ないが、中距離のカテゴリに機体が出現する。

---