

ここはREV.3のページです。  
REV.2.xの情報の閲覧・編集は [ジム・ストライカー/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。

## ジム・ストライカー / ジム・ストライカー改 RGM-79FP

格闘戦の熟練パイロット向けに開発された機体でウェラブル・アーマーにより耐弾性が優れる。

### 基本データ

兵種	前衛 / <u>格闘型</u>
出撃可能地域	地上： 宇宙：
アーマー値	297
コスト	200
被撃墜時の-pt	40
<u>バランサー</u> / <u>よろけ</u> / <u>基礎バランサー</u>	高(ダウン中) / 100 / 240
<u>着地硬直</u>	小(20F)
オーバーヒート時の回復速度	普通? (105F)
支給ポイント	5000P

重装甲型格闘用MS、  
格闘型機体としては高いアーマー値を持ち、チャージ式格闘武装のツイン・ビーム・スピア(TBS)を装備できる他、タックルからの追撃が可能なのが大きな特徴。

基本性能は耐久力を除いては平均的な数値に留まっているが、ジャンプ力が低い。  
機動セッティングでも耐久値が高いため、ジム・ライトアーマーとは異なる持久戦的な戦い方ができる。

REV.3.01よりバランサーが中から「よろけ・高、ダウン・中」に変更された。  
REV.3.06より、宇宙でも出撃可能となった。宇宙ステージとコロニー内では「ジム・ストライカー改」となり、ストライカー・カスラムと同型の宇宙用バックパックに換装したビジュアルに変更される。

### メイン

武器名	弾数	ダメージ	ダウン値 よろけ： ダウン	リロード 速度	QD処理値	備考
100mm マシンガンA	21 / 3連射	密着4 最長1	27/1発 低 3 : 7発 中 3 : 9発 高 4 : 12発	7cnt	40 2発ダウン	赤ロック 122 射程 130m前後
100mm マシンガンB	27 / 3連射	密着 5 最長 ?	20?/1発 低 3 : 9発 中 4 : 12発 高 5 : 15発	9.1cnt	40? 2発ダウン?	フルオート可 赤ロック 122m 射程 1xxm
100mm マシンガンC	14 / 単発	密着 11 最長 11	40? 低 2 : 5発 中 2 : 6発 高 3 : 8発	7cnt	40? 1発ダウン?	赤ロック 122m 射程 1xxm

A・B・C各々の性質は陸戦型ジムと同様。

## 《100mmマシンガンA》

1トリガー3連射、装弾数21発。  
高集弾性のもの。

## 《100mmマシンガンB》

1トリガー3連射、装弾数27発。フルオート可。  
バラケが大きく、よろけさせにくく、弾幕張り向き。

## 《100mmマシンガンC》

1トリガー1発、装弾数14発。  
弾持ちは良いがQDの威力が低め。  
連続ヒットでそれなりのダメージになるので、トドメや削りに有効。

低バランサー機に対しては、2発以上撃ち込むと連撃が1回でストップしてしまうので、QSのリスクが高い。  
中高バランサー機に対しては、よろけさせてから3連撃がきっちり入るので効果的である。

## サブ

武器名	装弾数	ダメージ	ダウン値 よろけ： ダウン	リロード 速度	QD処理値	備考
頭部 バルカン砲	24 / 4連射	密着 3 最長 3	100/1発 低 1:2発 中 1:3発 高 1:3発	13.5cnt	260 3発ダウン	白表示 1xxm 射程 135m

## 《頭部バルカン砲》

1トリガー4連射、装弾数24発。  
[ジム](#)等と同様の兵装。  
持ち替え動作がないため、抜刀時に敵のタックルを潰すには重宝する。  
また、動作が止まらないのもこの武装の有利な所。  
機動セッティングの場合はバルカンカス当てQD外しが可能。  
低バランサーに本武装1発から3連QD外しタックル可能（検証済み）。

## 格闘

武器名	ダメージ	ダウン値： 連撃回数	対拠点能力	備考
ビーム・ サーベル	26 30 34	60 0 0 4回	×	追尾距離59m 合計威力90
ツイン・ ビーム・ スピア	6 4 7 5 7 合計29[最小] 30 20 30 25 30 合計135[最大]	60 0 0 0 ダウン 5回		チャージ式 最大チャージまで ?カウント 追尾距離 59m

武器名	ダメージ	ダウン値： 連撃回数	対拠点能力	備考
タックル	40～50	110? 連撃2回分？	×	タックル追撃可 機動：40 N・装甲：50

## 《ビーム・サーベル》

格闘モーションはジムのものと似ているが、2撃目が横払いではなく、斬り上げになっている。  
攻撃側のグラフィックはあまり変わらないので、同じ感覚で連撃が出せるだろう。

QDのタイミングが非常に測りやすい。

3連撃の合計ダメージが同コストのガンダムEz8とジム・ストライカー（ネメシス隊）より11も高いが、こちらは4撃目でダウンするため、QD外しを含めた場合の合計ダメージは6連撃が可能なEz8やネメストが勝る。

## 《ツイン・ビーム・スピア(TBS)》

チャージ格闘武装。4連続突き 薙ぎ払いの5連撃を繰り返す。

敵機の捕捉は1～2撃目と3～4撃目と5撃目で分かれている。

最小チャージではジム・ストライカー（ネメシス隊）の方が約10高い威力だが、半分チャージでは102ダメージと、こちらの方が約10高い。

## 《タックル》

モーションは盾を前に構え突進する一般的なもの。

タックル追撃が可能で、連邦で使用可能なのは本機とストライカー・カスタムの2機のみ。

タックルは即座に敵がダウンしてしまうため、連撃による高ダメージを狙う格闘型はあまり多用したくない行動だが、本機はそのデメリットを解消している。

タックル追撃後は最大2連撃可能で、QDも可能（TBSの場合QDのみ可能）。  
QD・QDCによりタックル後の硬直を極めて少なくする事も可能と利点が多い。

またタックル追撃の副次的な効果として、敵が本機のタックルを警戒して射撃を意識し過ぎる傾向がある。

この事から状況によっては連撃で強引に斬り込む事も可能。

状況に応じて色々折り込むと良いだろう。

格闘間合いでの選択肢が多い事が本機の最大の利点のため上手く生かしたい。

抜刀状態からのタックル QDC1発当て外し タックルは非常に良く動くためカットされにくく、TBS装備時でも出すことができる。

ダメージは連撃した場合より低くなるが状況に応じて使い分けると良いだろう。

QDCを用いて外した場合でもタックルは2回まで。

タックルによるランサー蓄積ダメージは2連相当と思われる。

## セッティング

セッティング名	アーマー 値	旋回 速度	ダッシュ 性能	ダッシュ 距離	ジャンプ 性能	備考
機動重視4	267	+2	+4	78m	+4	
機動重視3	277	+1	+3	74m	+2	
機動重視2	284	+1	+2	72m	+3	
機動重視1	291	+1	+1	69m	+1	
ノーマル	297	0(1.02)	0	65m(1.08)	0(61)	
装甲重視1	307	-1	-1	63m	-1	
装甲重視2	312	-1	-2	60m	-2	
装甲重視3	319	-1	-3	57m	-3	

セッティング名	アーマー値	旋回速度	ダッシュ性能	ダッシュ距離	ジャンプ性能	備考
装甲重視4	327	-2	-4	55m	-4	ブースト消費11-17%

### 《機動重視》

機動2を超えると空中機動性能が格段に向上する。  
 機動寄りのセッティングでも、他の高機動格闘機の機動重視と比べると若干見劣りする。  
 しかし元来高いアーマー値と硬い装甲のおかげで、機動重視でも被弾覚悟の突撃戦法が取れる。  
 機動4なら機動性もそこそこになるので、バランスはかなり良い。  
 回避にちょっと自信が無い人や長時間粘りたい人にもお薦め。

### 《装甲重視》

コスト200以下の連邦の格闘機体では最大の耐久力が得られるセッティングが可能。  
 拠点攻撃編成やアンチタンク編成時の遊撃には、連邦軍屈指の耐久力で活躍が期待できるだろう。

装甲2以上にした場合、地上でのダッシュは体感的にはあまり感じられないものの、ただでさえ低めのジャンプ力や旋回性能は大きく低下する。

そのため、装甲セッティングでは1vs1での立ち回りは非常に厳しい。  
 あくまで乱戦向きのセッティングなので、僚機から孤立してしまわないようにしたい。  
 ジャンプ能力の低下に伴い、高所に向かうルートもかなり制限されるので、落ち着いて迂回路を選択するようにしよう。

## 支給(コンプリートまで8900)

順番	武器名	支給バトルスコア
初期	100mmマシンガンA 頭部バルカン砲 ビーム・サーベル	-
1	セッティング1	400
2	セッティング2	500
3	100mmマシンガンB	500
4	セッティング3	500
5	セッティング4	700
6	100mmマシンガンC	700
7	セッティング5	1000
8	セッティング6	1000
9	ツイン・ビーム・スピア	1200
10	セッティング7	1200
11	セッティング8	1200

TBSは最後から3番目と支給が遅いので、その間に中コスト機としての立ち回りに慣れておこう。

## その他

ビームライフルやQD外しループといった瞬間火力の高い特性は持っていないものの、それなりの格闘威力、射撃武装、装甲値、機動力と、総合的にバランスが取れている機体である。

[タックル追撃](#)により敵機との読み合いで多少有利であり、TBS装備時でも疑似IQDのような動きが可能な点も評価できる。  
 機動性を売りとする格闘機としては少々趣が異なるが、機動力で翻弄する戦い方よりも、打たれ強さを活かした戦い方がメインになるため、タンクの護衛等に適している。

元々装甲とバーニアのバランスが良い機体なので、高い耐久値を更に上げて護衛に徹するもよし、機動性に特化して上空や背後からの奇襲に重点を置くもよしと、機体編成や自分に合った立ち回りを心がけよう。

タックルのかち合い時にスパイクシールドが吹っ飛ぶ演出があった(?)模様。

連邦のコスト200帯格闘機でよろけ高ダウン中バルンサーは本機のみなので、機体を使い分ける上で重要な要素となるだろう。

---