

;¥>ここはREV.3のページです。

REV.2.xの情報の閲覧・編集は [ゲルググ/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。

ゲルググJ MS-14JG

統合整備計画で全面改修された[ゲルググ](#)。
難しいマニュアル照準だが、ビーム・マシンガンは強力。

基本データ

兵種	後衛 / 狙撃型
出撃可能地域	地上： 宇宙：
アーマー値	220
コスト	240・260
被撃墜時の-pt	57・78 pt
バランサー /よろけ/ 基礎バランサー	中/80/240
着地硬直	中 ダッシュ 装甲2 1.2cnt 小ジャンプ 0.7cnt 大ジャンプ 1.2cnt
オーバーヒート時の回復速度	遅(7cnt)
支給ポイント	6000P

既存の狙撃機体([ジム・スナイパーカスタム](#)、[ザクI・スナイパータイプ](#))とはスナイプモードやメイン武装の仕様が大きく異なる。
[ザクI・スナイパータイプ](#)より耐久力は上がっているものの、コストも240と高く、運用にはより注意が必要だろう。
一部のセッティングでは数値上連邦側の[ジム・スナイパーII](#)の攻撃力を上回る高火力を発揮するが、機動力や射程では[ジム・スナイパーII](#)に劣る(特に装甲セッティング)。
お互い一長一短があるためどちらが優れているかという結論は出せないが、その扱いの特性から乗りこなすまでに[ザクI・スナイパータイプ](#)以上の修練を必要となる、上級者向けの機体と言える。

メイン武装のビーム・マシンガンで長距離狙撃を行う。
セッティングによって性能が変わるが、いずれもトリガーを引き続けるのフルオート射撃が可能。
セッティングによっては、[遠距離砲撃型機体](#)並の高い対拠点攻撃能力を持つ事が可能。
また、連邦側[ジム・スナイパーII](#)にはない、攻撃的なサブ射撃を装備できる。

REV.3の仕様変更の際に、REV.2.51からの射撃性能の不具合は改善されたが、機体性能の大幅低下とスポットガンBのさらなる性能低下で接近戦では非常に脆くなった。

エクストラタイプ

2010特別部隊カラーリング仕様
2010年オフィシャル全国大会エリア覇者には機体カラーが金とグレーで配色され覇の文字が入ったエクストラタイプが配備されている。
詳しくは[エクストラタイプ](#)参照。

メイン ビーム・マシンガン

セッティング	弾数	ダメージ	ダウン値 よるけ： ダウン	リロード 速度	対拠点 能力	備考
ノーマル	30 / 3連射	密着 11 最長 48 最大54(400m) /3発	20/1発 低3：9発 中4：12発 高5：15発	8.5cnt		青ロック869m 撃ち切り4.5cnt 最長879m
機動1	36 / 12連射	密着 ?? 最長162 最大177(500m) /12発	12/1発 低5：15発 中7：20発 高9：25発	9.1cnt		青ロック919m 撃ち切り4.8cnt
機動2	30 / 30連射	密着105 最長380 最大415(500m) /30発	10/1発 低6：18発 中8：24発 高10：30発	7.1cnt		青ロック919m 撃ち切り2.6cnt 最長929m
装甲1	16 / 単発	密着 ?? 最長 36 最大 40(400m) /1発	60/1発 低1：3発 中2：4発 高2：5発	6.8cnt		青ロック844m 撃ち切り4.5cnt
装甲2	8 / 単発	密着 10 最長 31 最大 35(550m) /1発	50/1発 低2：4発 中2：5発 高2：6発	7.7cnt		青ロック844m 撃ち切り2.3cnt

全セッティングでフルオートが可能、対タックルは50ダメ、
射程はRev.3.01で再検証済み(最新)。

狙撃ダメージ早見表

セッティング / 射程距離	赤2(1発)	赤1(1発)	N(3発)	青1(12発)	青2(30発)
最長射程	845m	845m	869m	919m	919m
最長時	31	36	48	162	380
800m	32	36	50	167	390
700m	33	38	51	169	398
600m	34	38	52	174	406
500m	34	39	52	177	415
400m	32	40	54	???	376
300m	25	34	50	???	313
200m	17	??	27	???	240
100m	14	??	22	???	160
11m	10	??	19	???	105

REV.3.02版

《ノーマル(対MS)》

1トリガー3連射、装弾数30発、フルオート可。
連射間隔は短めなので、動き回る敵への攻撃や連撃カットに向いている。
[ジム・スナイパーII](#)のNと異なり、敵が高バランサーであっても15発でダウンしてしまう。
敵機のアーマー値がフルの状態から撃破する事はほぼ不可能。
(例外は二つあり、[ジム・スナイパーII](#)の機動セッティングと[ジム・スナイパーカスタム](#)の機動2(アーマー値160)なら適正距離で撃

破可能)
しかし、ダウンをする前に射撃をやめ、1~2カウントほど間を空ける事により装甲セッティングのタンクなども1セット内で撃破可能。

後のセッティングと比較して、最も癖のないセッティング。
細かい撃ち分けと最大ダメージを両立しており、扱いやすく対応力が高い。弾持ちが良いのも魅力。
まずはノーマルでマニュアルロックに慣れよう。

最長距離でダウンするまでに与えられるダメージ

低バランサー：144ダメージ
中バランサー：192ダメージ
高バランサー：240ダメージ

射撃後の硬直もあるので敵タンク射程内での撃ち合いの時には注意が必要。
1セット30発で、[ザクタンク\(V-6\)](#)の対拠点弾1発とほぼ同等の拠点攻撃力がある。

《機動1(低威力機動重視, 対MS)》

1トリガー12連射、装弾数36発。フルオート可。
ロック表示最大距離はRev.3.01現在で約919m。
全セッティング中最長のリロード時間なので注意。
ダウン値が低めで、低バランサーに1セットを全て命中させてもダウンしない。
連射速度はNよりやや速い程度。フルオート射撃が可能。
低威力とあるが威力とダウン値を考えると、全弾命中すれば決して馬鹿にはできない威力ではある。
それでも移動する目標に12発全弾命中させるのは至難の技。

機動2は極端だと思うようなら、3回に分けて撃つ事もできるこちらを選ぶのも良いだろう。

最長距離でダウンするまでに与えられるダメージ

低バランサー：202.5ダメージ
中バランサー：270ダメージ
高バランサー：337.5ダメージ

1セット36発で、[ザクタンク\(V-6\)](#)の対拠点弾1発とほぼ同等の拠点攻撃力がある。

《機動2(中威力機動重視, 対MS)》

1トリガー30連射、装弾数30発。
1トリガーで残弾がゼロになるまで連射し続ける。
連射の間隔がとて短い。
適正距離&全弾命中で高バランサー機に400を超えるダメージを与えるので、高バランサーであれば耐え切れる連邦機体は無い。
REV.3での威力検証済。
しかし、射撃を中断できるのは被ダメージ時のみであるため、撃つタイミングには注意が必要。
射撃後の硬直も非常に長いため、敵に狙われない位置取りを心掛けよう。

最長距離でダウンするまでに与えられるダメージ

低バランサー：228ダメージ
中バランサー：304ダメージ
高バランサー：380ダメージ

1セット30発で、[ザクタンク\(V-6\)](#)の対拠点弾1/2発とほぼ同等の拠点攻撃力がある。

《装甲1(高衝撃で、よろけを誘発可能/対MS)》

1トリガー1発発射、装弾数16発。フルオート可。
ダウン値が高めのビームを発射する。
ロック距離・ビーム到達距離は装甲2と同じ。
フルオート時の連射間隔は、他のセッティングに比べると若干長い。
スコープの移動速度は全セッティング中で最も速く、慣れればジャンプ中の敵機にも追従できる。リロードも最も早い。

射程が若干短く、装甲セッティングのため機動性も低くなるので、接近してくる敵機に対しては、より迅速な対応が重要となる。
単発毎に撃つ事ができ、1発当たりの威力も高いため、柔軟な運用が可能。
フルオート時も、任意の時点で射撃を停止できるので、無駄撃ちを避けやすい。
中途半端に残った残弾は、様子を見ながら撃ち捨てておくと、いざという時に、より多くの弾を撃ち込めるが、ダウン直後の撃ち捨ては無敵を切らしてしまうのでなるべく安全な位置で撃ち捨てよう。

最長距離でダウンするまでに与えられるダメージ

低バランサー：108ダメージ

中バランサー：144ダメージ

高バランサー：180ダメージ

1セット16発で、[ザクタンク\(V-6\)](#)の対拠点弾1発とほぼ同等の拠点攻撃力がある。

《装甲2(特殊ビームカスタム/対拠点)》

1トリガー1発、装弾数8発、フルオート可、

対拠点用の特殊ビームを発射する。

全セッティングの中でカーソル速度・連射間隔が最も遅いがタンク並の対拠点攻撃力を持つセッティング。

REV.3.01で、対MSにも弾数とリロードで劣るものの赤1セッティング並の有効なダメージを与える事ができるようになった。

それにより、鉱山都市などでは前衛支援をしつつ拠点攻略もできる。

ロック表示最大距離は844m、(REV.3.01)

5セット40発で拠点を落とせる。

他武装/他機体/REV.1/2との比較

REV.3.01より対MS威力が大幅アップし、ダウン値の関係も有り、装甲1セッティングと遜色無い威力を持つ(ただしリロード、弾数などは大幅に劣る)

最長距離でダウンするまでに与えられるダメージ

低バランサー：124ダメージ

中バランサー：155ダメージ

高バランサー：186ダメージ

[ザクタンク](#)や[ザクキャノン](#)との違いとしては

着地硬直やブースト性能で勝り、足回りに優れる。

コストが高い、特にスポットガンB装備では260、

敵機を赤ロックできないので密着されるとタンク以上にもろい、

等々。

運用

連邦拠点ビッグトレーは前面に主砲身が突き出している。

どの位置からなら命中させられるかを把握していれば、有効射程まで近づく距離が最短で済む。

対拠点攻撃力は遠距離機に近いものの、本機体はコストが高いため撃墜されない事を前提に運用したい、撃墜される事を覚悟で拠点を叩く場合は、[遠距離砲撃型機体](#)を選びたい。

高い機動力を活かし、可能な限り被害を抑えつつ拠点を落とすのが、この機体・セッティングの役割と言える。

タンクのように護衛を付けて1カ所から狙うよりも、機動力を活かして動き回りながら拠点を狙うのが良い、状況によっては拠点落とす時は諦めて援護に徹することも必要。

マップの特徴や友軍の編成を考え、他のセッティングと上手に使い分けよう。

味方にタンクがいた場合にこのセッティングを選んだら拠点攻撃も視野に入れておこう。

拠点击破の可能性が高まり、所要時間も短くて済むので2拠点、あるいは3拠点落としも可能となる。

対MS戦に運用する場合は、他セッティングに比べて弾数で劣るが、追加弾非装備のタンクと比べて対MS戦も有効に立ち回れるのは大きな魅力。

拠点攻撃力比較表

セッティング	4vs4	5vs5	6vs6	7vs7	8vs8
N	252発/106cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt
機動1	300発/114cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt
機動2	452発/146cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt
装甲1	152発/104cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt
装甲2	40発/40cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt	?発/?cnt

ちなみに装甲2が出るまでは、Nで1セット10ダメージ、リロード中はタックル×4で4ダメージ。

装甲2が出るまでのバンナムセッティングだが、残り時間中の移動速度を取るか、1発を取るかで、Nか装甲1かを選択しよう。

拠点を落とす速度は装甲2 >>> 装甲1 N > 機動1 >> 機動2

サブ

武器名	弾数	ダメージ	ダウン値 よるけ： ダウン	リロード 速度	対拠点 能力	備考
ビーム・ スポット ガンA	24 / 8連射	密着 8 最長 3	160/1発 低1：2発 中1：2発 高1：2発	11.5cnt	×	白表示139m 射程??m
ビーム・ スポット ガンB	6 / 1連射	密着 15 最長 8?	100/1発 低1：2発 中1：3発 高1：3発	常時 リロード 2.6cnt /1発	×	コスト+20 白表示220m? 射程233m 威力低下 101m以上

《ビーム・スポットガンA》

1トリガー8連射、装弾数24発。
トリガーを引き続けると8発ずつ間隔を置いて連射可能。
弾のバラけが大きく、発射弾数も多いため、スポットガンBよりダウンを奪いやすいため自衛に向く。
REV.3.01でやや弾速と集弾率がUPしている。

《ビーム・スポットガンB》

1トリガー1発、装弾数6発。装備時、コスト+20、フルオート可。
弾はメガ粒子砲のように短いもの。
100m以遠で威力減衰が始まる。
150以下だと斜め歩きでも命中しない(対陸ガン・ジムWDで歩き合戦時に確認)。
トリガーを引いてから発射までの遅延は0.3カウント。
弾数6発は手数としては頼りなく、リロード速度も遅いので使い切ってしまうと低バランサーをダウンさせるのにも手間取る。

多少は誘導性があるものの、ロック範囲が非常に狭いため扱いづらい。
ロックを上手く合わせ硬直を取れる技術があれば、性能を引き出せる。
ただし完全な横歩きに当たる性能ではないので、むやみに撃たず丁寧に硬直を撃ち抜くように心掛けたい。

1発ダウンではないが、フルオートと比較的速い弾速のお陰で連続HITが容易なため、ダウンは取りやすい。
コストが+20となり、総コストは260となるので、被撃墜時のリスクは大きくなる。
常時リロードではあるが時間が長く、格闘を仕掛けて来る敵機を防ぎにくいために最低限80mは間合いが欲しい。

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	20	1回	×	追尾距離59m
タックル	20	1発 ダウン	×	

《ビーム・サーベル》

縦斬り・緊急用で、狙撃機体のため連撃は不可。
タックル共々、威力に期待すべきものはない。大人しく味方の方へ逃げるか、応援を呼ぼう。

《タックル》

20ダメージのショルダーチャージ。

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2	180	+1	+4	153m	+3	中威力機動重視
機動重視1	180	+1	+4	153m	+3	低威力機動重視
ノーマル	220	0	0	137m	0	
装甲重視1	260	-1	-4	128m	-3	高威力、単発仕様
装甲重視2	260	-1	-4	128m	-3	対拠点仕様

装甲重視セッティングでも**ジム・スナイパーカスタム**のフルチャージ2発で撃破される。
敵に**狙撃型機体**がいる時に残弾を撃ち捨てる際は、安全を確認してからにしよう。

Rev3.01での機動低下とビーム・スポットガンB弱体化の影響を受け、連邦側低コスト機（機動セッティング）の追撃すら振り切る事が困難になった。

支給(コンプリートまで19000)

順番	武器名	支給パイロットポイント
初期	ビーム・マシンガン ビーム・スポットガンA - ビーム・サーベル	
1	セッティング1	3000
2	セッティング2	3000
3	セッティング3	3000
4	セッティング4	5000
5	ビーム・スポットガンB	5000

その他

メイン射撃を使った自衛行動

スポットガンA/Bともに弾切れなどの状態で前衛タイプの敵機に接近された場合に、ビームマシンガンで青ロックで撃つことにより瀕死の敵であれば撃破できる可能性があるが、集弾率は最低なのでリスクが非常に高く、また射撃硬直が発生するため(特にN・青1・青2セッティングは既定数撃ち終るまで動けない)それ以上逃げられなくなる欠点がある。
接近された際の最後の手段ではあるが、味方に助けてもらうなど他の選択肢があるならそちらを選ぼう。

スナイプモードについて

ジム・スナイパーカスタムや**ザクI・スナイパータイプ**と違い、スナイプモードでも敵機を自動追尾せず、マニュアル操作で狙いを付ける必要がある。そのため、既存の狙撃機体とは操作や戦術に違いが出てくる。

ロック方法は今までの機体とは全く異なる完全マニュアル方式である。
スナイプモード時には、ロックがかからないという表現が当てはまる。
自分で目標を指定する必要がある。
逆に言えば、ロック送りが不要なので、密集地において真価が発揮される。

通常の状態では、既存の狙撃機体と同じく、敵MSに青いマーカが表示される。
青ロックからロックオンすると、ロックオン前の正面を向いたまま、自機と同じ高さでスナイプスコープが展開する。
その後は、マニュアル操作で狙いを付けなければならない。
高い戦果を上げるためには、ロック後、如何に素早く目標に狙いを合わせられるかが重要となる。
画面に青ロックが表示されなくても、任意にスナイプモードに入る事ができる。

スナイプモードの画面中に入り込んできた敵は、オレンジのマーカ付きで表示される。
マーカが表示されなくとも、露出している機体の一部を狙えば命中する。ただし下半身には当たり判定が存在しない。
しゃがんでいる敵スナイパーに対しても同様である。
敵機の腰より上を狙うように心掛けよう。
マーカ表示に気を取られていると、狙撃可能な敵機を見落とすので注意が必要。
ビーム自体は、マークが表示される距離より、少し遠くまで届く。

ロックオン時に自機と同じ高度にスコープが展開されるため、目標との高低差がある場合は、照準を上下に動かして狙いを付けるのに時間がかかる。
その間に移動されると攻撃が難しくなるため、[ジム・スナイパーカスタム](#)や[ザクI・スナイパータイプ](#)と違い、高所に陣取る事が必ずしも有利になるとは限らない。
なるべく敵との高低差がない状態で射撃体勢に入ると敵機を見付けやすい。

前述した照準操作の特性のため、ジャンプしながらの狙撃は難しい。
ただし宇宙ステージにおいては、落下速度が遅いので、移動せず大きい的である拠点に対しては、本機体においてもジャンプスナイプが可能ではある。

[ジム・スナイパーカスタム](#)との撃ち合いは、極めて不利になる。無理に撃ち合おうとせず、一旦退くのが賢明。

マニュアル照準の扱いには慣れが必要。
いきなり対人戦で使うと味方の足を引っ張る可能性が極めて高い。
慣れないうちは格闘やサブ射を使おうと思った時にうっかり赤ロックしようとしてスナイプモードに入ってしまうことがあるので、最低限の立ち回りはできるように、トレーニングモードで腕を磨き、対人戦でも活躍できるかを見極めた方が良い。
1つのセッティングを取得するのに3000以上ものポイントが必要となる。
対人戦で活躍できなければ、味方に迷惑をかけるだけではなく、思うようにセッティングが揃えられないため、自分にとっても損である。
したがってロック外の射撃マーカが発生しない状況でも命中する場合は発生する。
全セッティング共通で、スナイプモードに入らずに撃つとビームはあさっての方向へ散らばって飛ぶ。
拠点などの大きい目標に当てようと思っても、ほぼ密着した状態でなければビームを当てることはできない。
当てようと思って撃つなら、きちんとスナイプモードに入って撃つようにしよう。

拠点落としについて

REV.2.03より、装甲2での対拠点攻撃能力が下方修整されたので4vs4時での拠点3落とし(バンナム戦やトレモ)は基本的に不可能となった。
8vs8でも拠点2落としは基本的には無理。
射線が通る狭いステージでは辛うじて可能。(北極基地で検証済み)
44でも88でも、バンナム機にダウンさせられると落とし切れないので注意。

ニューヨークや鉱山都市等の夜ステージでスナイプモードに入ると暗視ゴーグルのようになり敵機を視認しやすくなる。

詳細な設定は[ゲルググ](#)(wikipedia)を参照。