

超電磁ロボ コン・バトラーV

001 コン・バトラーV (初期状態)

	HP	EN	間接値	運動性	装甲値
0段階	3500	220	145	90	1850
5段階	6250	270	175	110	2150
10段階	11000	320	205	130	2450
15段階	12750	370	235	150	2750
20段階	14500	420	265	170	3050

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
S	L	○	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
地形適応	○	○	○	○
	A	A	B	A

カスタムボーナス 除くの特典に特殊効果「バリア貫通」を得る。

特殊能力	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
	○	○	○	○

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	OR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応	空	陸	海	宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	アトミックバーナー	射撃	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	可	1	5	5	0	-	10	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
2	超電磁ヨーヨー	格闘	3400	3900	4600	5400	6400	-	-	可	1	3	15	5	8	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
3	ビュッグラスト	射撃	4000	4500	5200	6000	7000	-	-	可	2	6	15	0	2	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	-
4	ツインランサー	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	-	-	可	1	2	15	0	-	20	105	A	A	B	A	-	-	-	-	-
5	Vレザラー	格闘	4600	5100	5800	6600	7600	-	-	可	1	5	5	0	-	50	110	A	A	C	A	-	-	-	-	-
6	超電磁スピン	格闘	6600	7100	7800	8600	9600	-	-	可	1	3	30	10	-	100	130	A	A	A	A	-	-	バリア貫通	サイズ無視	固定パイロット

002 コン・バトラーV (最終強化状態)

「失格の豹馬」「超電磁の絆」クリア後

	HP	EN	間接値	運動性	装甲値
0段階	7500	220	145	90	1850
5段階	6250	270	175	110	2150
10段階	11000	320	205	130	2450
15段階	12750	370	235	150	2750
20段階	14500	420	265	170	3050

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
S	L	○	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
地形適応	○	○	○	○
	A	A	B	A

カスタムボーナス 除くの特典に特殊効果「バリア貫通」を得る。

特殊能力	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
	○	○	○	○

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	OR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応	空	陸	海	宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	アトミックバーナー	射撃	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	可	1	5	5	0	-	10	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-	
2	超電磁ヨーヨー	格闘	3400	3900	4600	5400	6400	-	-	可	1	3	15	5	8	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-	
3	ビュッグラスト	射撃	4000	4500	5200	6000	7000	-	-	可	2	6	15	0	2	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	-	
4	ツインランサー	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	-	マフ	可	1	2	15	0	-	20	105	A	A	B	A	-	-	-	-	-	
5	Vレザラー	格闘	4600	5100	5800	6600	7600	-	-	可	1	5	5	0	-	50	110	A	A	C	A	-	-	-	-	-	
6	超電磁スピン	格闘	5700	6200	6900	7700	8700	-	-	可	2	4	20	5	-	50	120	A	A	A	A	-	-	-	-	-	
7	超電磁スピン	格闘	7000	7500	8200	9000	10000	-	-	可	1	3	30	10	-	100	130	A	A	A	A	-	-	バリア貫通	サイズ無視	固定パイロット	
8	超電磁スピン	格闘	6000	6500	7200	8000	9000	-	-	可	1	3	20	25	-	100	140	A	A	A	A	-	-	装甲値	バリア貫通	サイズ無視	固定パイロット

	MP	EN	間接値	深動性	装甲値
0段階	450	150	143	110	1620
5段階	5650	210	175	135	1850
10段階	6800	260	205	160	2050
15段階	8150	310	235	185	2250
20段階	9400	360	265	210	2400

移動力	サイズ	のせかえ	ハーツ動
1	1	1	1

移動タイプ	可	不可	両	半可
地形適応	B	A	B	A

カスタムボーナス 深動性+2.0、「ビーム・ライフル」と「ビーム・サーベル」にカウンター属性追加

特殊能力	可	不可	両	半可
シールド装備	-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	熟知射撃	最長射撃	命中補正	OR補正	射撃数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇宙	特殊効果	バリア効果	サイズ無効	カウンター	必要スキル/雷定パイロット	
1	バルカン	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	-	-	可	1	4	20	0	12	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	
2	ビーム・ライフル	射撃	2600	3100	3800	4600	5600	-	ビーム	可	1	5	10	5	8	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
3	ビーム・サーベル	射撃	2800	3300	4000	4800	5800	-	ビーム	可	1	2	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
4	連続攻撃	射撃	4300	4800	5500	6300	7300	-	-	可	2	4	5	10	5	-	110	A	A	B	A	-	-	-	-	

※「ビーム・ライフル」「連続攻撃」は、アムロ機乗時にカットインあり。

機動戦士Zガンダム

004 ガンダムMk-II

	HP	EN	開帳値	運動性	装甲値
0段階	6100	110	145	115	1520
5段階	5850	220	175	140	1850
10段階	7100	210	205	165	2200
15段階	8300	300	235	190	2550
20段階	9600	370	265	215	2900

機動力	5	II	可能	3
-----	---	----	----	---

機動タイプ	空	陸	海	宇宙
-------	---	---	---	----

地形適応	B	A	B	A
------	---	---	---	---

カスタムボーナス 機動性+1.0、「ロング・ライフル」の攻撃力+5.0.0.

特殊能力	--	--	シールド装置	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
------	----	----	--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 ハルカン・ポッド	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	--	--	--	可	1	4	20	0	16	--	--	A	A	A	A	運動性▼	--	--	--
2 ビーム・ライフル	射撃	2600	3100	3800	4600	5600	--	--	--	可	1	5	10	0	10	--	--	A	A	C	A	--	--	--	--
3 ビーム・サーベル	射撃	2800	3300	4000	4800	5800	--	--	--	可	1	2	15	0	--	10	--	A	A	B	A	--	--	--	--
4 ロング・ライフル	射撃	4200	4700	5400	6200	7200	--	--	--	--	2	6	5	5	--	30	105	A	A	C	A	--	--	--	--

005フルアーマーガンダムMk-II (ガンダムMk-IIの換装形態)

※無し仕様

	HP	EN	開帳値	運動性	装甲値
0段階	5200	170	145	110	1800
5段階	6450	220	175	135	1950
10段階	7700	270	205	160	2300
15段階	8950	320	235	185	2650
20段階	10200	370	265	210	3000

機動力	5	II	可能	3
-----	---	----	----	---

機動タイプ	空	陸	海	宇宙
-------	---	---	---	----

地形適応	B	A	B	A
------	---	---	---	---

カスタムボーナス 装甲値+3.0.0.「2連装ビーム・ガン」の攻撃力+5.0.0.

特殊能力	--	--	シールド装置	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
------	----	----	--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 ハルカン・ポッド	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	--	--	--	可	1	4	20	0	16	--	--	A	A	A	A	運動性▼	--	--	--
2 フレキシブルランチャー	射撃	3500	3700	4400	5200	6200	--	--	--	--	2	5	10	0	8	--	--	A	A	B	A	--	--	--	--
3 2連装ビーム・ガン	射撃	4400	4900	5600	6400	7400	--	--	--	--	1	3	10	5	--	30	--	A	A	C	A	--	--	--	--

006メタス

	HP	EN	開帳値	運動性	装甲値
0段階	4200	160	140	115	1350
5段階	5450	210	170	140	1700
10段階	6700	260	200	165	2050
15段階	7950	310	230	190	2400
20段階	9200	360	260	215	2750

機動力	5	II	可能	3
-----	---	----	----	---

機動タイプ	空	陸	海	宇宙
-------	---	---	---	----

地形適応	B	A	B	A
------	---	---	---	---

カスタムボーナス 装甲値+2.0.0. 特殊能力「雑給装置」を得る。

特殊能力	--	--	--	--	修理装置	--	変形	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
------	----	----	----	----	------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 ビーム・サーベル	格闘	2400	2900	3600	4400	5400	--	--	--	可	1	2	20	0	--	5	--	A	A	B	A	--	--	--	--
2 アーム・ビーム・ガン	射撃	2500	3000	3700	4500	5500	--	--	--	--	1	5	15	5	12	--	--	A	A	C	A	--	--	--	--

007メタス (MA)

	HP	EN	開帳値	運動性	装甲値
0段階	4200	160	140	120	1400
5段階	5450	210	170	145	1750
10段階	6700	260	200	170	2100
15段階	7950	310	230	195	2450
20段階	9200	360	260	220	2800

機動力	7	II	可能	3
-----	---	----	----	---

機動タイプ	空	陸	海	宇宙
-------	---	---	---	----

地形適応	A	B	B	A
------	---	---	---	---

カスタムボーナス 装甲値+2.0.0. 特殊能力「雑給装置」を得る。

特殊能力	--	--	--	--	修理装置	--	変形	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
------	----	----	----	----	------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 アーム・ビーム・ガン	射撃	2400	2900	3600	4400	5400	--	--	--	可	1	4	15	5	12	--	--	A	A	C	A	--	--	--	--

008Zガンダム

	HP	EN	開帳値	運動性	装甲値
0段階	5100	190	145	125	1520
5段階	6350	240	175	145	1850
10段階	7600	290	205	170	2200
15段階	8850	340	235	195	2550
20段階	10100	390	265	220	2900

機動力	6	II	可能	2
-----	---	----	----	---

機動タイプ	空	陸	海	宇宙
-------	---	---	---	----

地形適応	B	A	B	S
------	---	---	---	---

カスタムボーナス 特殊能力「バイオセンサー」発動時、パイロットの格闘・射撃・技量・防御・回避・命中+1.0.

特殊能力	--	--	シールド装置	--	--	--	--	変形	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
------	----	----	--------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 ハルカン砲	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	--	--	--	可	1	4	20	0	12	--	--	A	A	A	A	運動性▼	--	--	--
2 ビーム・ライフル	射撃	2800	3300	4000	4800	5800	--	--	--	--	2	5	10	0	10	--	--	A	A	C	A	--	--	--	--
3 ビーム・サーベル	格闘	3000	3500	4200	5000	6000	--	--	--	--	1	2	15	0	--	10	--	A	A	B	A	--	--	--	--
4 ハイパー・メガ・ランチャー	射撃	4400	4900	5600	6400	7400	--	--	--	--	2	6	5	5	--	30	--	A	A	C	S	--	--	--	--

009ウェイブ・ライダー

	HP	EN	開帳値	運動性	装甲値
0段階	5100	190	145	125	1400
5段階	6350	240	175	150	1750
10段階	7600	290	205	175	2100
15段階	8850	340	235	200	2450
20段階	10100	390	265	225	2800

機動力	7	II	可能	2
-----	---	----	----	---

機動タイプ	空	陸	海	宇宙
-------	---	---	---	----

地形適応	A	B	B	S
------	---	---	---	---

カスタムボーナス 特殊能力「バイオセンサー」発動時、パイロットの格闘・射撃・技量・防御・回避・命中+1.0.

特殊能力	--	--	--	--	--	--	--	変形	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
------	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 ビーム・ガン	射撃	2500	3000	3700	4500	5500	--	--	--	可	1	3	15	0	--	5	--	A	A	C	A	--	--	--	--
2 ビーム・ライフル	射撃	2800	3300	4000	4800	5800	--	--	--	--	2	5	10	0	10	--	--	A	A	C	A	--	--	--	--

Zガンダム (バイオセンサー発動時)

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	5100	190	155	140	1500
5段階	6350	240	185	165	1850
10段階	7600	290	215	190	2200
15段階	8850	340	245	215	2550
20段階	10100	390	275	240	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	II	可能	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	-	○	-	-
地形適応	B	A	B	S

カスタムボーナス 特殊能力「バイオセンサー」発動時、パイロットの格闘・射撃・技量・防衛・回避・命中+10。

特殊能力	ドクターストップ	シールド破壊	回避	射撃	技量	防衛	回避	命中	変形
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	バルカン砲	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	-	-	可	1	4	20	0	12	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	-
2	ビーム・ライフル	射撃	2800	3300	4000	4800	5800	-	ビーム	-	2	5	10	0	10	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
3	ビーム・サーベル	格闘	3000	3500	4200	5000	6000	-	ビーム	可	1	2	15	0	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
4	ハイパー・メガ・ランチャー	射撃	4400	4900	5600	6400	7400	-	ビーム	-	2	6	5	5	-	30	-	A	A	C	S	-	-	-	-	-
5	ビーム・サーベル (ハイパー)	格闘	5400	5900	6600	7400	8400	-	ビーム	可	1	2	20	5	-	40	130	A	A	B	A	-	ON	ON	-	ニュータイプL3
6	ウェイブ・ライダー突撃	格闘	6600	7100	7800	8600	9600	-	-	可	1	1	25	15	-	100	140	A	A	B	S	-	ON	ON	ON	ニュータイプL5

※「ビーム・サーベル (ハイパー)」、「ウェイブ・ライダー突撃」は、ニュータイプレベルに応じて射程が延長される。

ウェイブ・ライダー (バイオセンサー発動時)

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	5100	190	155	145	1400
5段階	6350	240	185	170	1750
10段階	7600	290	215	195	2100
15段階	8850	340	245	220	2450
20段階	10100	390	275	245	2800

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
9	II	可能	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	○	-	-
地形適応	A	B	B	S

カスタムボーナス 特殊能力「バイオセンサー」発動時、パイロットの格闘・射撃・技量・防衛・回避・命中+10。

特殊能力	ドクターストップ	シールド破壊	回避	射撃	技量	防衛	回避	命中	変形
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	ビーム・ガン	射撃	2500	3000	3700	4500	5500	-	ビーム	可	1	3	15	0	-	5	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
2	ビーム・ライフル	射撃	2800	3300	4000	4800	5800	-	ビーム	-	2	5	10	0	10	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-

機動戦士ガンダム 運搬のシャア

012

ガンダム

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	5300	200	145	125	1500
5段階	6550	250	175	150	1850
10段階	7800	300	205	175	2200
15段階	9050	350	235	200	2550
20段階	10300	400	265	225	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	可能	2

	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	O	-	-
地形対応	B	A	B	S

カスタムボーナス ニュータイプ専用の各武器の攻撃力が特殊スキル「ニュータイプ」のレベルに応じて50ずつ上昇する。

特殊能力	リフレッド	シールド継続	サイコフレーム
-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	弾数	消費EN	必要気力	地形通過: 空	地形通過: 陸	地形通過: 海	地形通過: 宇	特殊効果	特殊効果	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1 パルカン砲	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	-	-	可	1	4	20	0	12	-	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	
2 ビーム・ライフル	射撃	3000	3500	4200	5000	6000	-	ビーム	-	1	5	10	0	10	-	-	A	A	A	C	A	-	-	-	
3 ビーム・サーベル	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	ビーム	可	1	2	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
4 ニュー・ハイパー・バズーカ	射撃	3500	4000	4700	5500	6500	-	-	-	2	6	5	0	6	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
5 フィン・ファンネル	射撃	4400	4900	5600	6400	7400	-	ビーム	-	2	7	20	10	6	-	105	B	A	C	S	-	バリア貫通	タイム遅延効果	カウンター	ニュータイプL2

※「フィン・ファンネル」は、ニュータイプレベルに応じて射程が延長される。

※「フィン・ファンネル」は、アムロ搭乗時にカットインあり。

013

ガンダム (サイコフレーム発動時)

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	5300	200	155	145	1500
5段階	6550	250	185	170	1850
10段階	7800	300	215	195	2200
15段階	9050	350	245	220	2550
20段階	10300	400	275	245	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	M	可能	2

	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	O	-	-
地形対応	B	A	B	S

カスタムボーナス ニュータイプ専用の各武器の攻撃力が特殊スキル「ニュータイプ」のレベルに応じて50ずつ上昇する。

特殊能力	リフレッド	シールド継続	サイコフレーム
-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	弾数	消費EN	必要気力	地形通過: 空	地形通過: 陸	地形通過: 海	地形通過: 宇	特殊効果	特殊効果	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1 パルカン砲	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	-	-	可	1	4	20	0	12	-	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	
2 ビーム・ライフル	射撃	3000	3500	4200	5000	6000	-	ビーム	-	1	5	10	0	10	-	-	A	A	A	C	A	-	-	-	
3 ビーム・サーベル	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	ビーム	可	1	2	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
4 ニュー・ハイパー・バズーカ	射撃	3500	4000	4700	5500	6500	-	-	-	2	6	5	0	6	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
5 フィン・ファンネル	射撃	4400	4900	5600	6400	7400	-	ビーム	-	2	7	20	10	6	-	105	B	A	C	S	-	バリア貫通	タイム遅延効果	カウンター	ニュータイプL2
6 オールレンジ・アタック	射撃	5900	6400	7100	7900	8900	-	-	可	1	3	15	10	3	-	130	B	A	C	S	-	バリア貫通	タイム遅延効果	カウンター	ニュータイプL2

※「フィン・ファンネル」「オールレンジ・アタック」は、ニュータイプレベルに応じて射程が延長される。

※「フィン・ファンネル」「オールレンジ・アタック」は、アムロ搭乗時にカットインあり。

014

ラー・カイラム

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	12500	220	145	75	1400
5段階	15000	295	175	100	1750
10段階	17500	370	205	125	2100
15段階	20000	445	235	150	2450
20段階	22500	520	265	175	2800

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
5	L	-	2

	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	O	-	-	-
地形対応	A	B	C	A

カスタムボーナス 「メガ粒子砲一斉射」の攻撃力+300、最大EN+60。

特殊能力	リフレッド	シールド継続	サイコフレーム
-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	弾数	消費EN	必要気力	地形通過: 空	地形通過: 陸	地形通過: 海	地形通過: 宇	特殊効果	特殊効果	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 対空機銃	射撃	3300	3800	4500	5300	6300	-	-	-	1	3	25	0	38	-	-	A	A	B	A	照準値▼	-	-	-
2 ミサイル・ランチャー	射撃	3600	4100	4800	5600	6600	-	-	-	2	6	15	0	16	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-
3 メガ粒子砲一斉射	射撃	3700	4200	4700	5200	5700	マッパ	ビーム	-	1	6	10	0	-	80	110	A	A	C	A	-	-	-	-
4 メガ粒子砲	射撃	4400	4900	5600	6400	7400	-	ビーム	-	2	8	10	5	-	30	-	A	A	C	A	-	-	-	-

フルアーマー百武改 (初期状態)

	HP	EN	間準備	運動性	装甲値
0段階	5500	190	145	115	1800
0段階	6750	240	175	140	1950
1段階	8000	290	205	165	2300
1段階	9250	340	235	190	2650
2段階	10500	390	265	215	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
8	M	明能	Z

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	O	-	-
地形適応	B	A	B	S

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+4.0 O、移動力+1。

特殊能力	対人/ロボット	対機	対艦	対空	対地	対宇宙	対特殊
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: O	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	防弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ミサイル	射撃	2600	3100	3800	4600	5600	-	-	-	2	5	10	0	8	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 炸裂ボルト	射撃	3100	3600	4300	5100	6100	-	-	可	1	2	15	5	-	15	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	-
3 ビーム・キャノン	射撃	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	-	1	5	10	0	-	20	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
4 ロング・メガ・バスター	射撃	4500	5000	5700	6500	7500	-	-	-	2	7	5	5	-	40	110	A	A	C	A	-	-	-	-	-

フルアーマー百武改 (最終強化型) 「赤い彗星の使命」クリア後

	HP	EN	間準備	運動性	装甲値
0段階	5900	210	145	125	1700
0段階	7150	260	175	150	1850
1段階	8400	310	205	175	2400
1段階	9650	360	235	200	2750
2段階	10900	410	265	225	3100

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
8	M	明能	Z

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	O	-	-
地形適応	B	A	B	S

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+4.0 O、移動力+1。

特殊能力	対人/ロボット	対機	対艦	対空	対地	対宇宙	対特殊
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: O	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	防弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ミサイル	射撃	2700	3200	3900	4700	5700	-	-	-	2	5	15	0	8	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 炸裂ボルト	射撃	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	可	1	2	20	5	-	15	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	-
3 ビーム・キャノン	射撃	3300	3800	4500	5300	6300	-	-	-	1	5	15	0	-	20	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
4 ロング・メガ・バスター	射撃	4400	4900	5600	6400	7400	-	-	-	1	7	15	0	-	60	110	A	A	C	A	-	-	-	-	-
5 ロング・メガ・バスター	射撃	5100	5600	6300	7100	8100	-	-	-	2	7	10	5	-	40	110	A	A	C	A	-	-	-	-	-

機銃騎士Vガンダム

019

Vダッシュガンダム

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Row for 6.

Table with 4 columns: 移動タイプ, のせかえ, 地形適応. Rows for O, A, B, S.

カスタムボーナス「オーバー・ハング・キャンソンの攻撃力+300、運動性+15。」

Table with 10 columns: 特殊能力, シールド破壊, 回避, 炎, 氷, 雷, 毒, 風, 水, 土.

Main table for Vダッシュガンダム with columns for weapon name, type, attack, and various stats.

020

Vダッシュガンダムヘキサ

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Row for 6.

Table with 4 columns: 移動タイプ, のせかえ, 地形適応. Rows for O, A, B, S.

カスタムボーナス「オーバー・ハング・キャンソンの攻撃力+300、運動性+15。」

Table with 10 columns: 特殊能力, シールド破壊, 回避, 炎, 氷, 雷, 毒, 風, 水, 土.

Main table for Vダッシュガンダムヘキサ with columns for weapon name, type, attack, and various stats.

021

V2ガンダム

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Row for 7.

Table with 4 columns: 移動タイプ, のせかえ, 地形適応. Rows for O, A, B, S.

カスタムボーナス「光の翼の攻撃力+200、消費EN-15、移動力+1。」

Table with 10 columns: 特殊能力, シールド破壊, 回避, 炎, 氷, 雷, 毒, 風, 水, 土.

Main table for V2ガンダム with columns for weapon name, type, attack, and various stats.

※「ビーム・ライフル」「光の翼」は、ワッツ搭乗時にカットインあり。

022

V2アサルトバスターガンダム

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Row for 7.

Table with 4 columns: 移動タイプ, のせかえ, 地形適応. Rows for O, A, B, S.

カスタムボーナス「光の翼の攻撃力+200、消費EN-15、移動力+1。」

Table with 10 columns: 特殊能力, シールド破壊, 回避, 炎, 氷, 雷, 毒, 風, 水, 土.

Main table for V2アサルトバスターガンダム with columns for weapon name, type, attack, and various stats.

※「メガ・ビーム・キャンソンの光の翼」は、ワッツ搭乗時にカットインあり。

023

V2ガンダム(換装対象外)

※機体仕様

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Row for 8.

Table with 4 columns: 移動タイプ, のせかえ, 地形適応. Rows for O, A, B, S.

カスタムボーナス「光の翼の攻撃力+200、消費EN-15、移動力+1。」

Table with 10 columns: 特殊能力, シールド破壊, 回避, 炎, 氷, 雷, 毒, 風, 水, 土.

Main table for V2ガンダム(換装対象外) with columns for weapon name, type, attack, and various stats.

※「ビーム・ライフル」「光の翼」は、ワッツ搭乗時にカットインあり。

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table for ガンブラスター

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for ガンブラスター

移動タイプ, 地形適応 table for ガンブラスター

カスタムボーナス, 特殊能力 table for ガンブラスター

武器性能表 for ガンブラスター

※「シュラク隊一斉攻撃」は、マーベット・ジュンコ共乗時にカウインあり。

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table for ホワイトアーク

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for ホワイトアーク

移動タイプ, 地形適応 table for ホワイトアーク

カスタムボーナス, 特殊能力 table for ホワイトアーク

武器性能表 for ホワイトアーク

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table for リーンホースJr.

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for リーンホースJr.

移動タイプ, 地形適応 table for リーンホースJr.

カスタムボーナス, 特殊能力 table for リーンホースJr.

武器性能表 for リーンホースJr.

※隠し機体

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table for コンテイオ

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for コンテイオ

移動タイプ, 地形適応 table for コンテイオ

カスタムボーナス, 特殊能力 table for コンテイオ

武器性能表 for コンテイオ

※隠し機体

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table for ゴトラタン

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for ゴトラタン

移動タイプ, 地形適応 table for ゴトラタン

カスタムボーナス, 特殊能力 table for ゴトラタン

武器性能表 for ゴトラタン

機動騎士ガンダムNT

029 ナラティブガンダム A装備

Table with columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 10, 15, 20 levels. Includes sub-tables for 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 and 特殊能力.

Main equipment table for Narrative Gundam A with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

※「ハイメガ・キャノン」は、ヨナ搭乗時にカットインあり。

030 ナラティブガンダム B装備

Table with columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 10, 15, 20 levels. Includes sub-tables for 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 and 特殊能力.

Main equipment table for Narrative Gundam B with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

※「インコム」は、ヨナ搭乗時にカットインあり。

031 ナラティブガンダム C装備

Table with columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 10, 15, 20 levels. Includes sub-tables for 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 and 特殊能力.

Main equipment table for Narrative Gundam C with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

※「サイコ・アタック」は、ニュータイプレベルに応じて射程が延長される。

032 フェイクス (ユニコンモード)

Table with columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 10, 15, 20 levels. Includes sub-tables for 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 and 特殊能力.

Main equipment table for Fake (Uni-con mode) with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

033 フェイクス (デストロイモード)

Table with columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 10, 15, 20 levels. Includes sub-tables for 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 and 特殊能力.

Main equipment table for Fake (Destroy mode) with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

※「サイコ・アタック」は、ニュータイプレベルに応じて射程が延長される。

	HP	EN	間接性	運動性	装甲値
0段階	5400	190	145	120	1500
5段階	6650	240	175	145	1850
10段階	7900	290	205	170	2200
15段階	9150	340	235	195	2550
20段階	10400	390	265	220	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	1	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	○	-	-
地形適応	B	A	B	A

カスタムボーナス 全ての武器の射撃+1。「ビーム・マグナム」の弾数+2。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	バルカン砲	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	-	可	1	4	20	0	12	-	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	-
2	ビーム・サーベル	格闘	3300	3800	4500	5300	6300	-	可	1	2	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-

	HP	EN	間接性	運動性	装甲値
0段階	5400	190	145	120	1500
5段階	6650	240	175	145	1850
10段階	7900	290	205	170	2200
15段階	9150	340	235	195	2550
20段階	10400	390	265	220	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	1	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	○	-	-
地形適応	B	A	B	A

カスタムボーナス 全ての武器の射撃+1。「ビーム・マグナム」の弾数+2。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	バルカン砲	射撃	2200	2700	3400	4200	5200	-	可	1	4	20	0	12	-	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	-
2	ビーム・サーベル	格闘	3300	3800	4500	5300	6300	-	可	1	2	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
3	ビーム・マグナム	射撃	4800	5300	6000	6800	7800	-	可	1	7	10	5	6	-	105	A	A	C	A	-	-	-	-	-

最新機エルガイム

036 エルガイム (初期状態)

HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 table for 036

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for 036

移動タイプ, 地形適応 table for 036

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+2.0, 運動性+2.0

特殊能力 table for 036

武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 反弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット table for 036

※「パワーランチャー」は、ダバ・アム爆発時にカットインあり。

037 エルガイム (強化型)

「クロス・ポイント」クリア後で早期入手、または「種く世界」クリア後

HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 table for 037

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for 037

移動タイプ, 地形適応 table for 037

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+2.0, 運動性+2.0

特殊能力 table for 037

武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 反弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット table for 037

※「パワーランチャー」は、ダバ・アム爆発時にカットインあり。

038 エルガイムMk-II

HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 table for 038

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for 038

移動タイプ, 地形適応 table for 038

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+2.0, パイロットの気力1.3以上で照準値・運動性+2.5

特殊能力 table for 038

武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 反弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット table for 038

※「セイバー」「バスターランチャー-最大出力」は、ダバ爆発時にカットインあり。

039 ニューベル・ディザード

HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 table for 039

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for 039

移動タイプ, 地形適応 table for 039

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+2.0, 移動力+1, 運動性+2.0

特殊能力 table for 039

武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 反弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット table for 039

※「連続攻撃」は、レッシュ爆発時にカットインあり。

040 アシュラ・テンブル

HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 table for 040

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for 040

移動タイプ, 地形適応 table for 040

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+2.0, EN+5.0, 運動性+1.5

特殊能力 table for 040

武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 反弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット table for 040

※「バスターランチャー」は、キャブレ爆発時にカットインあり。

041

カルバリー・テンブル
※隠し機体

	HP	EN	標準値	運動性	装甲値
0段階	5300	210	150	135	1400
5段階	6550	250	180	160	1750
10段階	7900	310	210	185	2100
15段階	9050	360	240	210	2450
20段階	10300	410	270	235	2800

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	C	A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+300、EN+50、装甲値+200。

特殊能力	回避	炎	氷	雷	毒	重力	その他
	-	-	-	-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	パワーランチャー	射撃	3400	3900	4600	5400	6400	-	ビーム	可	2	6	20	0	-	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-
2	セイバー	格闘	4100	4600	5300	6100	7100	-	ビーム	可	1	3	20	10	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-

※「セイバー」は、ネリビー操縦時にカットインあり。

042

オージェ

※隠し機体

	HP	EN	標準値	運動性	装甲値
0段階	5300	210	150	135	1600
5段階	6550	250	180	160	1950
10段階	7700	310	210	185	2300
15段階	8950	360	240	210	2650
20段階	10200	410	270	235	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	C	A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+200、装甲値+400、運動性+20、標準値+20。

特殊能力	回避	炎	氷	雷	毒	重力	その他
	-	-	シールド破壊	-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	スロウランサー	格闘	3600	4100	4800	5600	6600	-	ビーム	可	2	4	15	5	6	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-
2	パワーランチャー	射撃	4200	4700	5400	6200	7200	-	ビーム	可	2	7	10	0	-	10	-	A	A	C	A	-	-	-	-
3	セイバー	格闘	4500	5000	5700	6500	7500	-	ビーム	可	1	2	20	10	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-

※「セイバー」は、ネリ操縦時にカットインあり。

真骨響響ジェイデッカー

043 ジェイデッカー (初期状態)

Table with columns: 階層 (0, 5, 10, 15, 20), H.P, E.N, 間価値, 運動性, 装甲値, 移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数, 移動タイプ, 地形適応.

Main table for 043 with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E.N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット.

044 ジェイデッカー (マックスキャンオン追加)

「7人の刑事」クリア後で早期入手。または「勇者の魂」マップ開始時

Table with columns: 階層 (0, 5, 10, 15, 20), H.P, E.N, 間価値, 運動性, 装甲値, 移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数, 移動タイプ, 地形適応.

Main table for 044 with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E.N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット.

045 デュークファイヤー

Table with columns: 階層 (0, 5, 10, 15, 20), H.P, E.N, 間価値, 運動性, 装甲値, 移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数, 移動タイプ, 地形適応.

Main table for 045 with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E.N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット.

046 ファイヤージェイデッカー (初期状態)

Table with columns: 階層 (0, 5, 10, 15, 20), H.P, E.N, 間価値, 運動性, 装甲値, 移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数, 移動タイプ, 地形適応.

Main table for 046 with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E.N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット.

047 ファイヤージェイデッカー (プレイブキャンオン追加)

「闘争者」クリア後

Table with columns: 階層 (0, 5, 10, 15, 20), H.P, E.N, 間価値, 運動性, 装甲値, 移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数, 移動タイプ, 地形適応.

Main table for 047 with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E.N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット.

ビルドタイガー

HP EN 間価値 運動性 装甲値
0段階 6700 200 145 110 1750
5段階 8450 250 175 130 2050
10段階 10200 300 205 150 2350
15段階 11950 350 235 170 2650
20段階 13700 400 265 190 2950

移動力 サイズ のせかえ パーツ数
5 M -- 2

移動タイプ 空 陸 海 宇宙
地形適応 B A B A

カスタムボーナス 移動力+1、装甲値+2.0.0、ビルドタイガーの最大SP+3.0.
特殊能力 -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --

武器表: 武器名 タイプ 攻撃力: 0 5段階 10段階 15段階 20段階 武器種別 属性 移動後使用 最長射程 命中補正 OR補正 総弾数 消費EN 必要気力 地形適応: 空 地形適応: 陸 地形適応: 海 地形適応: 宇 特殊効果 バリア貫通 サイズ無視 カウンター 必要スキル/固定パイロット

スーパービルドタイガー

HP EN 間価値 運動性 装甲値
0段階 6900 210 145 110 1850
5段階 8550 250 175 130 2150
10段階 10400 310 205 150 2450
15段階 12150 360 235 170 2750
20段階 13900 410 265 190 3050

移動力 サイズ のせかえ パーツ数
6 M -- 2

移動タイプ 空 陸 海 宇宙
地形適応 A A B A

カスタムボーナス 移動力+1、装甲値+2.0.0、スーパービルドタイガーの最大SP+3.0.
特殊能力 -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --

武器表: 武器名 タイプ 攻撃力: 0 5段階 10段階 15段階 20段階 武器種別 属性 移動後使用 最長射程 命中補正 OR補正 総弾数 消費EN 必要気力 地形適応: 空 地形適応: 陸 地形適応: 海 地形適応: 宇 特殊効果 バリア貫通 サイズ無視 カウンター 必要スキル/固定パイロット

※4「タイガーファンング」は、ジェイドッカーとの合体攻撃時、5「タイガーファンング」は、ファイヤージェイドッカーとの合体攻撃時。

シャドウ丸

HP EN 間価値 運動性 装甲値
0段階 4200 100 150 120 1000
5段階 5950 230 180 150 1900
10段階 7700 280 210 170 2200
15段階 9450 330 240 190 2500
20段階 11200 380 270 210 2800

移動力 サイズ のせかえ パーツ数
7 S -- 2

移動タイプ 空 陸 海 宇宙
地形適応 B A B A

カスタムボーナス 運動性+2.0.、全ての武器に特殊効果「バリア貫通」を得る。シャドウ丸の最大SP+3.0.
特殊能力 -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --

武器表: 武器名 タイプ 攻撃力: 0 5段階 10段階 15段階 20段階 武器種別 属性 移動後使用 最長射程 命中補正 OR補正 総弾数 消費EN 必要気力 地形適応: 空 地形適応: 陸 地形適応: 海 地形適応: 宇 特殊効果 バリア貫通 サイズ無視 カウンター 必要スキル/固定パイロット

※4「フレイブニシジャアタック」はカグロウとの合体攻撃。

カグロウ

※隠し機体

HP EN 間価値 運動性 装甲値
0段階 4100 150 150 130 1550
5段階 5850 230 180 150 1850
10段階 7600 280 210 170 2150
15段階 9350 330 240 190 2450
20段階 11100 380 270 210 2750

移動力 サイズ のせかえ パーツ数
7 S -- 3

移動タイプ 空 陸 海 宇宙
地形適応 B A A B A

カスタムボーナス 運動性+2.0.、全ての武器に特殊効果「バリア貫通」を得る。カグロウの最大SP+3.0.
特殊能力 -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --

武器表: 武器名 タイプ 攻撃力: 0 5段階 10段階 15段階 20段階 武器種別 属性 移動後使用 最長射程 命中補正 OR補正 総弾数 消費EN 必要気力 地形適応: 空 地形適応: 陸 地形適応: 海 地形適応: 宇 特殊効果 バリア貫通 サイズ無視 カウンター 必要スキル/固定パイロット

巨大ビクティム

※隠し機体

HP EN 間価値 運動性 装甲値
0段階 7300 230 150 125 2200
5段階 9050 280 180 145 2500
10段階 10800 330 210 165 2800
15段階 12550 380 240 185 3100
20段階 14300 430 270 205 3400

移動力 サイズ のせかえ パーツ数
6 M -- 3

移動タイプ 空 陸 海 宇宙
地形適応 A A B A

カスタムボーナス 移動力+1、「衝撃波」の攻撃力+4.0.0、消費EN-2.0.
特殊能力 -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- -- --

武器表: 武器名 タイプ 攻撃力: 0 5段階 10段階 15段階 20段階 武器種別 属性 移動後使用 最長射程 命中補正 OR補正 総弾数 消費EN 必要気力 地形適応: 空 地形適応: 陸 地形適応: 海 地形適応: 宇 特殊効果 バリア貫通 サイズ無視 カウンター 必要スキル/固定パイロット

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	7900	250	150	115	2100
5段階	6950	300	180	135	2400
10段階	11400	350	210	155	2700
15段階	13150	400	240	175	3000
20段階	14900	450	270	195	3300

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	L	可能(特殊)	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	○	-	-
地形適応	A	A	A	A

カスタムボーナス 特殊能力「GSライド」の能力が強化され、最大効果値、ダメージ1:2倍、間撃値:運動性+35、装甲値+350になる。

特殊能力	対VERSUS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1 ボルテノンドライブライバー	格闘	3500	4000	4500	5000	5500	マップ	-	-	可	1	3	30	5	-	70	120	A	A	A	A	A	-	バリア貫通	-	-
2 ウィルナイフ	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	-	-	可	1	3	15	5	-	10	-	A	A	B	A	A	-	バリア貫通	-	-	-
3 フロムカンマゲナム	格闘	4300	4800	5500	6300	7300	-	-	可	1	6	10	0	-	15	-	A	A	A	B	A	-	-	-	-	-
4 ボルテノンドライブライバー	格闘	5400	5900	6500	7400	8400	-	-	可	1	3	20	10	-	30	105	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-
5 ヘルランドロマン・アンリミテッド	格闘	6900	7400	8100	8800	9900	-	-	可	1	3	20	15	-	90	130	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-
6 ゴルディオンフィンガー	格闘	7900	8400	9100	9900	10900	-	-	可	1	1	5	20	-	150	150	A	A	A	A	A	-	-	-	-	-

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	9300	250	145	100	2000
5段階	10950	300	175	120	2300
10段階	12700	350	205	140	2600
15段階	14450	400	235	160	2900
20段階	16200	450	265	180	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
5	L	可	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス 機体と武器の地形適応が「空S」「宇S」になる。

特殊能力	対VERSUS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1 E.Sミサイル	射撃	3000	3500	4000	4500	5000	マップ	-	-	可	1	5	20	5	2	-	110	A	A	A	A	A	-	バリア貫通	-	-
2 E.Sミサイル	射撃	4000	4500	5200	6000	7000	-	-	可	2	7	25	10	8	-	-	-	A	A	A	A	A	-	バリア貫通	-	-
3 空中戦子機	射撃	5000	5500	6200	7000	8000	-	-	可	1	4	10	0	-	30	-	A	A	A	B	A	-	-	-	-	-
4 ジェイクオース	射撃	6000	6500	7200	8000	9000	-	-	可	1	6	20	10	-	90	120	A	A	A	B	A	-	-	-	-	-

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	3200	180	140	100	1600
5段階	6950	230	170	125	2100
10段階	8700	280	200	145	2400
15段階	10450	330	230	165	2700
20段階	12200	380	260	185	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
5	L	可能	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	-	-	-
地形適応	B	A	A	A

カスタムボーナス 「ダブルシブス砲撃」の攻撃力+300、射程+2、移動力+1。

特殊能力	対VERSUS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 格闘	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	可	1	3	15	0	-	20	-	A	A	B	A	A	-	-	-	-
2 シブス砲撃	射撃	4200	4700	5400	6200	7200	-	-	可	1	6	10	15	-	30	-	A	A	A	A	A	-	-	-	-
3 ダブルシブス砲撃	射撃	4800	5300	6000	6800	7800	-	-	可	2	4	15	20	-	60	110	A	A	A	A	A	-	-	-	-

※隠し機体

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	20000	300	160	120	2800
5段階	21750	350	190	140	3300
10段階	23500	400	220	160	3800
15段階	25250	450	250	180	4300
20段階	27000	500	280	200	4800

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	L	可能	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	-	-	-
地形適応	A	A	A	A

カスタムボーナス 対マップに1度だけ、気力150以上で精神コマンド「覚醒」がかかる。

特殊能力	対VERSUS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS	対VS
特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 サイコグロウリー	格闘	5300	5800	6500	7300	8300	-	-	可	1	3	20	0	-	15	-	A	A	A	A	A	-	-	-	-
2 サイコカム	格闘	5300	5800	6500	7300	8300	-	-	可	2	6	15	5	-	15	-	A	A	A	A	A	-	-	-	-
3 サイコラビビティ	格闘	6000	6500	7200	8000	9000	-	-	可	3	8	15	5	-	40	120	A	A	A	A	A	-	-	-	-
4 サイコフィアレ	格闘	7000	7500	8200	9000	10000	-	-	可	1	3	20	10	-	100	140	A	A	A	A	A	-	-	-	-

コードギアス 機種のルーシュ

063

月虹影射

	HP	EN	間連値	運動性	装甲値
0段階	4500	210	150	130	1800
5段階	5350	250	180	155	1850
10段階	7000	310	210	180	2200
15段階	8250	360	240	205	2550
20段階	9500	410	270	230	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	—	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
地形対応	○	○	—	—
地形対応	A	A	B	A

カスタムボーナス 「真ゼロビーム」の射撃+1、攻撃力+300。(マップ兵器種を除く)

特殊能力	耐久力増強	—	—	—	—	シールド増強	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	兵器種別	属性	移動後使用	最長射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形対応:空	地形対応:陸	地形対応:海	地形対応:宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	ハドロンショット	射撃	3300	3950	4800	5550	6300	—	ビーム	—	1	5	10	0	12	—	—	A	A	C	A	—	—	—	—	—
2	OSソード	格闘	3400	4050	4900	5650	6400	—	—	可	1	3	15	5	—	15	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3	真ゼロビーム	射撃	4200	4700	5400	6200	7000	マップ	ビーム	—	1	7	25	0	—	60	120	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4	真ゼロビーム	射撃	4900	5550	6400	7150	7900	—	ビーム	—	2	7	25	5	—	40	110	A	A	B	A	—	—	—	—	—

064

ランズロットs1N

	HP	EN	間連値	運動性	装甲値
0段階	4200	200	145	140	1400
5段階	5450	250	175	165	1750
10段階	6700	300	205	190	2100
15段階	7950	350	235	215	2450
20段階	9200	400	265	240	2800

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	S	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
地形対応	○	○	—	—
地形対応	A	A	B	A

カスタムボーナス 「コンベンション攻撃」の攻撃力+300。「ヴァリス(マップ)」が追加される。

特殊能力	バリア増強	—	シールド増強	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	兵器種別	属性	移動後使用	最長射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形対応:空	地形対応:陸	地形対応:海	地形対応:宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	エナジー・ライオン	格闘	3000	3650	4500	5250	6000	—	ビーム	可	2	4	15	0	6	—	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
2	ヴァリス	射撃	3500	4000	4700	5500	6500	マップ	—	—	1	6	10	0	—	50	100	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3	MVS	格闘	3700	4350	5200	5950	6700	—	—	可	1	3	15	5	—	15	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4	ヴァリス	射撃	4200	4850	5700	6450	7200	—	—	—	1	7	10	0	—	25	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
5	コンベンション攻撃	格闘	5000	5650	6500	7250	8000	—	—	可	1	3	20	10	—	40	120	A	A	B	A	—	—	—	—	—

065

ランズロット・アルビオンゼロ

※隠し機体

	HP	EN	間連値	運動性	装甲値
0段階	4100	200	145	135	1400
5段階	5350	250	175	160	1750
10段階	6600	300	205	185	2100
15段階	7850	350	235	210	2450
20段階	9100	400	265	235	2800

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	S	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
地形対応	○	○	—	—
地形対応	A	A	B	A

カスタムボーナス 「MVS二刀流」の攻撃力+200。

特殊能力	バリア増強	—	シールド増強	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	兵器種別	属性	移動後使用	最長射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形対応:空	地形対応:陸	地形対応:海	地形対応:宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	エナジー・ライオン	格闘	2800	3450	4300	5050	5800	—	ビーム	可	2	4	15	0	6	—	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
2	ヴァリス・フルバーストモード	射撃	3300	3900	4500	5200	6000	—	—	—	1	6	5	0	—	30	120	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3	MVS	格闘	3700	4350	5200	5950	6700	マップ	—	—	1	3	15	5	—	15	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4	スーパヴァリス	射撃	4000	4650	5500	6250	7000	—	—	—	1	7	10	0	—	30	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
5	MVS二刀流	格闘	4800	5450	6300	7050	7800	—	—	—	1	2	20	10	—	45	120	A	A	B	A	—	—	—	—	—

066

紅蓮特式

	HP	EN	間連値	運動性	装甲値
0段階	4300	200	145	140	1400
5段階	5550	250	175	165	1750
10段階	6800	300	205	190	2100
15段階	8050	350	235	215	2450
20段階	9300	400	265	240	2800

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	S	—	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
地形対応	○	○	—	—
地形対応	A	A	B	A

カスタムボーナス 「輻射発動」の攻撃力+300。マップ兵器種「輻射発動(連射)」が追加される。

特殊能力	輻射発動	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	兵器種別	属性	移動後使用	最長射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形対応:空	地形対応:陸	地形対応:海	地形対応:宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	複合機動機動爪牙	格闘	2900	3550	4400	5150	5900	—	—	—	1	4	15	5	6	—	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
2	輻射発動(連射)	格闘	3500	4000	4700	5500	6500	マップ	—	可	1	3	10	0	—	50	120	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3	試験機動機動力	格闘	3700	4350	5200	5950	6700	—	—	可	1	3	15	5	—	15	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4	輻射発動(連射)	格闘	4300	4950	5800	6550	7300	—	—	—	2	6	10	0	—	30	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
5	輻射発動	格闘	5100	5750	6600	7350	8100	—	—	可	1	2	25	15	—	50	110	A	A	B	A	—	バリア貫通	—	—	—

真(チェンジ1) ゴッターロボ 最終最後の日

067 真ゴッタードラゴン (初期状態)

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	8700	190	145	120	2000
5段階	10450	240	175	140	2300
10段階	12200	290	205	160	2600
15段階	13950	340	235	180	2900
20段階	15700	390	265	200	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
8	L	—	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	○	—
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス 最大EN+5.0、装甲値+1.0。特殊能力「EN回復(小)」が「EN回復(中)」になる。

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	トマホークブーメラン	格闘	3600	4100	4600	5600	6600	—	—	—	2	5	5	0	8	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—	
2	ゴッタートマホーク	格闘	3600	4300	5000	5800	6800	—	—	可	1	2	15	0	—	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—	
3	ゴッタービーム	格闘	5700	6200	6900	7700	8700	—	—	可	1	3	10	5	—	50	110	A	A	A	A	—	—	—	—	—

068 真ゴッタードラゴン (最終強化状態)

「光と闇の星」クリア後

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	8700	230	145	120	2000
5段階	10450	280	175	140	2300
10段階	12200	330	205	160	2600
15段階	13950	380	235	180	2900
20段階	15700	430	265	200	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
8	L	—	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	○	—
地形適応	A	A	A	A

カスタムボーナス 最大EN+5.0、装甲値+1.0。特殊能力「EN回復(小)」が「EN回復(中)」になる。

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	トマホークブーメラン	格闘	3800	4300	5000	5800	6800	—	—	—	2	5	5	0	8	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—	
2	ゴッタートマホーク	格闘	4000	4500	5200	6000	7000	—	—	可	1	2	15	0	—	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—	
3	真ライオンアタック	格闘	4600	5100	5800	6600	7600	—	—	可	2	4	20	5	—	30	110	A	S	A	A	—	—	—	—	—
4	真ボセイドンアタック	格闘	4600	5100	5800	6600	7600	—	—	—	1	6	10	5	—	30	110	A	A	S	A	—	—	—	—	—
5	ゴッタービーム	格闘	5900	6400	7100	7900	8900	—	—	—	1	5	10	5	—	50	110	A	A	A	A	—	—	—	—	—
6	真シャインスパーク	格闘	7100	7600	8300	9100	10100	—	—	可	1	3	20	10	—	120	140	A	A	A	S	—	—	—	—	—

069 真ドラゴン

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	9900	240	145	120	2000
5段階	11550	290	175	120	2300
10段階	13300	340	205	140	2600
15段階	15050	390	235	160	2900
20段階	16800	440	265	180	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
8	S	—	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	○	—
地形適応	A	A	A	A

カスタムボーナス 自軍フェイズの開始時、範囲4マス以内にいる味方の機体のENを+5.0する。

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	ゴッタービーム	格闘	4000	4500	5000	5900	6900	マップ	—	—	1	6	10	0	—	80	130	A	A	A	A	—	—	—	—	—
2	ダブルトマホークブーメラン	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	—	—	可	1	3	15	0	—	15	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—
3	チェンジ・真ライオン	格闘	4800	5300	6000	6800	7800	—	—	—	2	6	10	5	—	30	110	A	S	A	A	—	—	—	—	—
4	チェンジ・真ボセイドン	格闘	4800	5300	6000	6800	7800	—	—	可	1	2	5	5	—	30	110	A	A	S	A	—	—	—	—	—
5	ゴッタービーム	格闘	6700	7200	7900	8700	9700	—	—	可	1	3	10	10	—	80	120	A	A	A	S	—	—	—	—	—

機体名 マジンガーZ / INFINITY

070 マジンガーZ (初期状態)

HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値 table for MZ initial state.

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for MZ initial state.

移動タイプ, 地形適応 table for MZ initial state.

カスタムボーナス EN+5.0、装甲値+2.0.0.、特殊能力「EN回復 (小)」を得る。

特殊能力 table for MZ initial state.

Main table for MZ initial state with columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 兵器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, CR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

071 マジンガーZ (最終強化状態) 『光と闇の果て』クリア後

HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値 table for MZ final state.

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for MZ final state.

移動タイプ, 地形適応 table for MZ final state.

カスタムボーナス EN+5.0、装甲値+2.0.0.、特殊能力「EN回復 (小)」を得る。

特殊能力 table for MZ final state.

Main table for MZ final state with columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 兵器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, CR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

072 グレートマジンガー (初期状態)

HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値 table for GMZ initial state.

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for GMZ initial state.

移動タイプ, 地形適応 table for GMZ initial state.

カスタムボーナス EN+5.0、装甲値+2.0.0.、特殊能力「EN回復 (小)」を得る。

特殊能力 table for GMZ initial state.

Main table for GMZ initial state with columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 兵器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, CR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

073 グレートマジンガー (最終強化状態) 『光と闇の果て』クリア後

HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値 table for GMZ final state.

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for GMZ final state.

移動タイプ, 地形適応 table for GMZ final state.

カスタムボーナス EN+5.0、装甲値+2.0.0.、特殊能力「EN回復 (小)」を得る。

特殊能力 table for GMZ final state.

Main table for GMZ final state with columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 兵器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, CR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

074 イチナナ式 (甲壳機・初期状態)

HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値 table for I74 initial state.

移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数 table for I74 initial state.

移動タイプ, 地形適応 table for I74 initial state.

カスタムボーナス 設定の武器の攻撃力+2.0.0.、装甲値+2.0.0.。

特殊能力 table for I74 initial state.

Main table for I74 initial state with columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 兵器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, CR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

イチナナ式 (甲冑機・強化型)

「シローの夢」クリア後

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	6800	200	145	115	2000
5段階	8550	250	175	135	2300
10段階	10300	300	205	155	2600
15段階	12050	350	235	175	2900
20段階	13800	400	265	195	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	■	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	○	○	-
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+200、装甲値+200。					
特殊能力	-	-	-	-	修理装置

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 マシンガン	射撃	3400	3900	4600	5400	6400	-	-	-	-	2	5	10	0	10	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-
2 機関銃	射撃	3600	4100	4800	5600	6600	-	-	可	1	2	15	0	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3 マジンガーブレード	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	-	-	可	1	4	15	5	-	25	-	A	A	A	A	-	-	-	-	
4 プレストファイヤー	格闘	5200	5500	6200	7000	8000	-	-	可	1	2	10	5	-	50	-	A	A	B	A	-	-	-	-	

076 イチナナ式 (シロー機・初期状態)

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	6300	190	145	105	1800
5段階	8050	240	175	125	2100
10段階	9800	290	205	145	2400
15段階	11550	340	235	165	2700
20段階	13300	390	265	185	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
5	■	可能	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+200、装甲値+200。					
特殊能力	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 マシンガン	射撃	3100	3600	4300	5100	6100	-	-	-	-	2	5	10	0	10	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-
2 機関銃	射撃	3300	3800	4500	5300	6300	-	-	可	1	2	15	0	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3 マジンガーブレード	格闘	3900	4400	5100	5900	6900	-	-	可	1	3	15	5	-	25	-	A	A	A	A	-	-	-	-	
4 プレストファイヤー	格闘	4300	4800	5500	6300	7300	-	-	可	1	2	10	5	-	50	-	A	A	B	A	-	-	-	-	

077 イチナナ式 (シロー機・強化型)

「シローの夢」クリア後

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	6300	200	145	115	2000
5段階	8050	250	175	135	2300
10段階	9800	300	205	155	2600
15段階	11550	350	235	175	2900
20段階	13300	400	265	195	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	■	可能	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	○	○	○	-
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+200、装甲値+200。					
特殊能力	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 マシンガン	射撃	3400	3900	4600	5400	6400	-	-	-	-	2	5	10	0	10	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-
2 機関銃	射撃	3100	4200	4900	5700	6700	-	-	可	1	2	15	0	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3 マジンガーブレード	格闘	4300	4800	5500	6300	7300	-	-	可	1	3	15	10	-	25	-	A	A	A	A	-	-	-	-	
4 プレストファイヤー	格闘	5100	5600	6300	7100	8100	-	-	可	1	2	10	10	-	50	-	A	A	B	A	-	-	-	-	

マジンカイザー-DEFINITION

078 マジンカイザー

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	7700	220	145	120	2300
5段階	9550	220	175	140	2600
10段階	11200	330	205	160	2900
15段階	12950	380	235	180	3200
20段階	14700	430	265	200	3500

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	可能	2

	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形変化	A	A	A	A

カスタムボーナス EN+50、装甲値+200、特殊能力「EN回復(中)」を得る。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

兵器	兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	防弾数	消費EN	必要気力	地形通過: 空	地形通過: 陸	地形通過: 海	地形通過: 宇	特殊効果				必要スキル/固定パイロット	
																						特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター		
1	ルストルノード	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	-	-	-	1	5	15	0	-	15	-	A	A	B	A	装甲値▼	-	-	-	-	-
2	ターボスマッシャーパンチ	格闘	4400	4900	5600	6400	7400	-	-	可	1	3	5	5	10	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	-	-
3	電子カビーム	格闘	4500	5300	6200	8200	7800	-	-	-	1	6	20	0	-	20	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-	-
4	ファイヤーブラスター	格闘	6200	6700	7400	8200	9200	-	-	可	1	3	10	10	-	60	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-	-
5	ファイナルカイザーブレード	格闘	7000	7500	8200	9000	10000	-	-	可	1	2	10	15	-	90	130	A	A	A	A	-	バリア貫通	対空機体特効	-	-	-

094 ダリア・オブ・ウェンズデイ

※隠し機体

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	6200	220	145	120	1800
5段階	7100	210	175	145	2150
10段階	8200	320	205	170	2500
15段階	10700	370	235	195	2850
20段階	12200	420	265	220	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	-	O	-	-
地形適応	B	A	B	A

カスタムボーナス 装甲値+400、運動性+20、照準値+20。

特殊能力	電磁シールド	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	G-E R連体	格闘	4500	5000	5700	6500	7500	-	-	-	1	6	20	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
2	三節棍	格闘	5600	6100	6800	7600	8600	-	-	可	1	3	25	10	-	30	-	A	A	B	A	-	-	タイプ無視	-	

095 サウダーデ・オブ・サンディ

※隠し機体

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	6500	220	145	120	1800
5段階	8000	210	175	145	2150
10段階	9500	320	205	170	2500
15段階	11000	370	235	195	2850
20段階	12500	420	265	220	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
	O	O	-	-
地形適応	A	B	B	A

カスタムボーナス 装甲値+400、運動性+20、照準値+20。

特殊能力	電磁シールド	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武装

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	重粒子弾ライフル	射撃	4600	5100	5800	6600	7600	-	-	-	2	6	40	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
2	銃剣	格闘	5800	6300	7000	7800	8800	-	-	可	1	4	45	10	-	30	-	A	A	B	A	-	-	タイプ無視	-	

101 ローズスリー (最終強化状態)

「オペレーション・ヘヴンズゲート」クリア後

	HP	EN	間座値	運動性	装甲値
0段階	6200	210	145	140	1450
5段階	7450	250	175	165	1800
10段階	8700	310	205	190	2150
15段階	9950	360	235	215	2500
20段階	11200	410	265	240	2850

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	L	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	S

カスタムボーナス 移動力+2、装甲値+200、運動性+20。

特殊能力	防衛シールド	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応	空	陸	海	宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ミサイル	射撃	3300	3800	4500	5300	6300	-	ビーム	-	-	2	5	0	12	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-	
2 突撃戦法	射撃	3900	4400	5100	5900	6900	-	ビーム	可	1	4	15	10	-	25	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-	
3 ラビッツ・フォーメーション	射撃	7000	7500	8200	9000	10000	-	合体	-	可	2	3	15	15	-	50	130	A	A	B	A	-	-	-	バリア貫通	

102 ゴールドフォー (初期状態)

	HP	EN	間座値	運動性	装甲値
0段階	5300	200	150	120	1450
5段階	6550	250	180	145	1800
10段階	7800	300	210	170	2150
15段階	9050	350	240	195	2500
20段階	10300	400	270	220	2850

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
5	M	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	S

カスタムボーナス パイロットの気力が130以上になると全ての武器の射程が+1され、照準値が+10される。

特殊能力	防衛シールド	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応	空	陸	海	宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 光子共振式連射砲	射撃	3300	3800	4500	5300	6300	-	ビーム	-	-	1	6	20	0	12	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2 高性能電磁粒子砲	射撃	4200	4700	5400	6200	7200	-	ビーム	-	-	2	8	20	10	-	25	110	A	A	C	A	-	-	-	-	

103 ゴールドフォー (最終強化状態)

「オペレーション・ヘヴンズゲート」クリア後

	HP	EN	間座値	運動性	装甲値
0段階	5300	200	150	120	1450
5段階	6550	250	180	150	1800
10段階	7800	300	210	185	2150
15段階	9050	350	240	210	2500
20段階	10300	400	270	235	2850

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
5	M	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	S

カスタムボーナス パイロットの気力が130以上になると全ての武器の射程が+1され、照準値が+10される。

特殊能力	防衛シールド	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応	空	陸	海	宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 光子共振式連射砲	射撃	3300	3800	4500	5300	6300	-	ビーム	-	-	1	6	20	0	12	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2 高性能電磁粒子砲	射撃	4200	4700	5400	6200	7200	-	ビーム	-	-	2	8	20	10	-	25	110	A	A	C	A	-	-	-	-	
3 フライジュツツ	射撃	5000	5500	6200	7000	8000	-	ビーム	-	-	3	9	0	10	2	-	120	A	A	B	A	-	-	-	-	
4 ラビッツ・フォーメーション	射撃	7000	7500	8200	9000	10000	-	合体	-	-	2	8	20	15	-	50	130	A	A	B	A	-	-	-	バリア貫通	

104 レッドファイブ (初期状態)

	HP	EN	間座値	運動性	装甲値
0段階	5400	200	145	130	1500
5段階	6650	250	175	155	1850
10段階	7900	300	205	180	2200
15段階	9150	350	235	205	2550
20段階	10400	400	265	230	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	S

カスタムボーナス 特殊能力「ジュリアンシステム」が最大発動時、各ダメージ1、2倍、クリティカル率+3.5%、防衛シールドダメージ+0.0に強化される。

特殊能力	防衛シールド	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応	空	陸	海	宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ビームキャノン	射撃	3000	3500	4200	5000	6000	-	ビーム	-	-	1	5	10	0	12	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2 リードカウンター	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	-	可	1	2	15	0	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3 H E P キャノン	格闘	4500	5000	5700	6500	7500	-	-	-	可	1	4	15	5	-	40	110	A	A	B	A	-	-	-	-	

105 レッドファイブ (最終強化状態)

「オペレーション・ヘヴンズゲート」クリア後

	HP	EN	間座値	運動性	装甲値
0段階	5400	200	145	145	1500
5段階	6650	250	175	170	1850
10段階	7900	300	205	195	2200
15段階	9150	350	235	220	2550
20段階	10400	400	265	245	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	S

カスタムボーナス 特殊能力「ジュリアンシステム」が最大発動時、各ダメージ1、2倍、クリティカル率+3.5%、防衛シールドダメージ+0.0に強化される。

特殊能力	防衛シールド	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0段階	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応	空	陸	海	宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ビームキャノン	射撃	3000	3500	4200	5000	6000	-	ビーム	-	-	1	5	10	0	12	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2 リードカウンター	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	-	可	1	2	15	0	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3 ロングボウ	射撃	3600	4100	4800	5600	6600	-	ビーム	-	-	2	6	5	0	6	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
4 H E P キャノン	格闘	4500	5000	5700	6500	7500	-	-	-	可	1	4	15	5	-	40	110	A	A	B	A	-	-	-	-	
5 フルバーストモード	格闘	5100	6200	6900	7700	8700	-	-	-	可	1	3	20	15	-	60	130	A	A	A	A	-	-	-	サイズ無視無効	
6 超フルバーストモード	格闘	6500	7600	8300	9100	10100	-	-	-	可	1	4	25	20	-	80	150	A	A	A	A	-	-	-	バリア貫通	
7 ラビッツ・フォーメーション	射撃	7000	7500	8200	9000	10000	-	合体	-	-	2	4	15	15	-	50	130	A	A	B	A	-	-	-	バリア貫通	

ナイフ&マジック

111 イカルガ (初期状態)

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	4700	220	155	125	1800
5段階	6200	270	185	150	1950
10段階	7700	320	215	175	2300
15段階	9200	370	245	200	2650
20段階	10700	420	275	225	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	S	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス EN+70、移動力+2、運動性+20。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 ソーデッドカノン (射撃)	射撃	3400	3900	4600	5400	6400	-	-	-	2	6	10	0	-	30	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
2 ソーデッドカノン	格闘	3500	4000	4700	5500	6500	-	-	可	1	3	15	5	-	30	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
3 ソーデッドカノン最大出力	射撃	3500	4100	4600	5100	5600	マップ	-	-	1	6	10	0	-	100	120	A	A	A	S	A	-	-	-	ナイフ使用時特効
4 ソーデッドカノン最大出力	射撃	4900	5400	6100	6900	7900	-	-	-	1	7	5	5	-	80	110	A	A	B	A	-	-	-	-	ナイフ使用時特効

112 イカルガ (強化型)

「Speed & Strong」クリア後で早期入手、または「Heaven & World」クリア後

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	5000	240	155	135	1600
5段階	6500	290	185	160	1950
10段階	8000	340	215	185	2300
15段階	9500	390	245	210	2650
20段階	11000	440	275	235	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	S	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	-	-
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス EN+70、移動力+2、運動性+20。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 ソーデッドカノン (射撃)	射撃	3800	4300	5000	5800	6800	-	-	-	2	6	10	0	-	30	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
2 ソーデッドカノン最大出力	射撃	3800	4300	4800	5300	5800	マップ	-	-	1	6	10	0	-	80	120	A	A	B	A	-	-	-	-	ナイフ使用時特効
3 ソーデッドカノン	格闘	3900	4400	5100	5900	6900	-	-	可	1	3	15	5	-	30	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
4 ソーデッドカノン最大出力	射撃	5300	5800	6500	7300	8300	-	-	-	1	7	5	5	-	80	110	A	A	B	A	-	-	-	-	ナイフ使用時特効
5 高機動攻撃	格闘	6300	6800	7500	8300	9300	-	-	可	2	4	20	15	-	120	130	S	A	B	A	-	-	-	-	ナイフ使用時特効

113 ツェンデルグ (初期状態)

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	4900	180	145	115	1700
5段階	6400	230	175	140	2050
10段階	7900	280	205	165	2400
15段階	9400	330	235	190	2750
20段階	10900	380	265	215	3100

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	-	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	○	-	-
地形適応	C	S	B	B

カスタムボーナス 「突撃戦法」の攻撃力+300、射撃+1、移動力+1。

特殊能力	-	-	シールド装備	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 機体飛翔	射撃	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	-	1	5	10	0	6	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 機	格闘	3300	3800	4500	5300	6300	-	-	可	1	3	15	5	-	15	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
3 突撃戦法	格闘	4500	5000	5700	6500	7500	-	-	可	2	3	15	10	-	40	110	B	S	C	A	-	-	-	-	バリア貫通

114 ツェンデルグ (強化型)

「Speed & Strong」クリア後で早期入手、または「Heaven & World」クリア後

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	5200	200	145	120	1700
5段階	6700	250	175	145	2050
10段階	8200	300	205	170	2400
15段階	9700	350	235	195	2750
20段階	11200	400	265	220	3100

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	-	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	○	-	-
地形適応	C	S	B	B

カスタムボーナス 「突撃戦法」の攻撃力+300、射撃+1、移動力+1。

特殊能力	-	-	シールド装備	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 機体飛翔	射撃	3500	4000	4700	5500	6500	-	-	-	1	5	10	0	6	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 機	格闘	3600	4100	4800	5600	6600	-	-	可	1	3	15	5	-	15	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
3 突撃戦法	格闘	4800	5300	6000	6800	7800	-	-	可	2	3	15	10	-	40	110	B	S	C	A	-	-	-	-	バリア貫通

115 ゴルドリーオ (初期状態)

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	5300	200	150	110	1800
5段階	6800	250	180	135	2150
10段階	8300	300	210	160	2500
15段階	9800	350	240	185	2850
20段階	11300	400	270	210	3200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	○	-	-
地形適応	C	A	B	B

カスタムボーナス HP+3000、「ブラストハウリング」(マップ)の消費EN-20、攻撃力+500。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	-	-	-	-	-	-	-	-	-

兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	特殊効果	特殊効果	特殊効果	必要スキル/固定パイロット
1 機	格闘	3500	4100	4800	5600	6600	-	-	-	1	3	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 ブラストハウリング	格闘	3700	4200	4700	5200	5700	マップ	-	-	1	4	10	0	-	80	120	A	A	B	A	-	-	-	-	ナイフ使用時特効
3 ブラストハウリング	格闘	4700	5200	5900	6700	7700	-	-	-	2	7	10	10	-	50	110	A	A	B	A	-	-	-	-	ナイフ使用時特効
4 必殺剣	格闘	4700	5200	5900	6700	7700	-	-	可	1	2	20	10	-	60	120	A	A	A	A	-	-	-	-	バリア貫通

「Speed & Strong」クリア後で早期入手、または「Heaven & World」クリア後

	HP	EN	回避値	運動性	装甲値
0段階	5800	220	150	115	2000
5段階	7200	270	180	140	2350
10段階	8600	320	210	165	2700
15段階	10000	370	240	190	3050
20段階	11800	420	270	215	3400

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	—	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
地形適応	—	○	—	—
	C	A	B	B

カスタムボーナス [HP+3000、「プラストハウリング」(マップ)の消費EN-20、攻撃力+500]

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

武器	武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無効	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	剣	格闘	3900	4400	5100	5900	6900	—	—	可	1	3	15	5	—	10	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
2	プラストハウリング	格闘	4000	4500	5000	5500	6000	マップ	—	—	1	4	10	0	—	80	120	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3	プラストハウリング	格闘	5000	5500	6000	7000	8000	—	—	—	2	7	10	10	—	50	110	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4	必殺剣	格闘	5000	5500	6200	7000	8000	—	—	可	1	2	20	10	—	80	120	A	A	A	A	—	—	バリア貫通	—	—

117 グリッドマン(インシャルファイター)

Table with 5 columns: HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 stages.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, L, -, 2.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: O, O, -, -.

カスタムボーナス グリッドマンの出撃時の気力+10、EN+50、移動力+1、装甲値+100。

Table with 4 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -.

Main table for Gridman (Initial State) with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

118 グリッドマン (初期状態)

Table with 5 columns: HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 stages.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, L, -, 2.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: O, O, -, -.

カスタムボーナス グリッドマンの出撃時の気力+10、EN+50、移動力+1、装甲値+100。

Table with 4 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -.

Main table for Gridman (Initial State) with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

119 グリッドマン (最終強化状態)

「創造」または「覚醒」クリア後

Table with 5 columns: HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 stages.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, L, -, 2.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: O, O, -, -.

カスタムボーナス グリッドマンの出撃時の気力+10、EN+50、移動力+1、装甲値+100。

Table with 4 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, 超合体.

Main table for Gridman (Final State) with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

120 フルパワーグリッドマン (初期状態)

Table with 5 columns: HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 stages.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, L, -, 2.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: O, O, -, -.

カスタムボーナス グリッドマンの出撃時の気力+10、EN+50、移動力+1、装甲値+100。

Table with 4 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -.

Main table for Full Power Gridman (Initial State) with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

121 フルパワーグリッドマン (最終強化状態)

「創造」または「覚醒」クリア後

Table with 5 columns: HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 stages.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, L, -, 2.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: O, O, -, -.

カスタムボーナス グリッドマンの出撃時の気力+10、EN+50、移動力+1、装甲値+100。

Table with 4 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -.

Main table for Full Power Gridman (Final State) with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

スーパーロボット大戦OGシリーズ

123

サイバスター
※OLC機体

Stat table for 123: サイバスター. Columns: HP, EN, 間接値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階. Includes Custom Points: 「アカシックバスター」の攻撃力+3.0、消費EN-2.0.

兵器

Weapon table for 123. Columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

124

S R X
※OLC機体

Stat table for 124: S R X. Columns: HP, EN, 間接値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階. Includes Custom Points: 強化バースロケット1.

兵器

Weapon table for 124. Columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

125

龍虎王(初期状態)
※OLC機体

Stat table for 125: 龍虎王(初期状態). Columns: HP, EN, 間接値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階. Includes Custom Points: EN回復(小)がEN回復(中)になる.

兵器

Weapon table for 125. Columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

126

虎龍王(初期状態)
※OLC機体

Stat table for 126: 虎龍王(初期状態). Columns: HP, EN, 間接値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階. Includes Custom Points: EN回復(小)がEN回復(中)になる.

兵器

Weapon table for 126. Columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

127

龍虎王(強化版)
※OLC機体

「我々ニ敵ナシ」クリア後

Stat table for 127: 龍虎王(強化版). Columns: HP, EN, 間接値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階. Includes Custom Points: EN回復(小)がEN回復(中)になる.

兵器

Weapon table for 127. Columns: 兵器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 回避率, 消費EN, 必要気力, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

128 虎将王 (強化版)

「我等ニ敵ナシ」クリア後

※D.L.C.2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 7, L, -, 2.

Table with 4 columns: 移動タイプ, 地形適応. Values: -, O, -, 宇宙; B, A, B, A.

カスタムボーナス EN回復(小)がEN回復(中)になる。

Table with 10 columns: 特殊能力, EN+1回復(小), EN+2回復(中), 分巻, 変形.

武装

Table with 16 columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 10, 15, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

129 アルトアイゼン・リーゼ

※D.L.C.2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, M, -, 2.

Table with 4 columns: 移動タイプ, 地形適応. Values: -, O, O, 宇宙; B, A, B, A.

カスタムボーナス 除く武器の地形適応がSになる。

Table with 10 columns: 特殊能力, EN+1回復(小), EN+2回復(中), 分巻, 変形.

武装

Table with 16 columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 10, 15, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

130 ライン・ヴァイスリッター

※D.L.C.2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, M, -, 2.

Table with 4 columns: 移動タイプ, 地形適応. Values: O, O, 宇宙; A, A, C, A.

カスタムボーナス EN+100, 全ての武器の弾数+2。

Table with 10 columns: 特殊能力, EN+1回復(小), EN+2回復(中), 分巻, 変形.

武装

Table with 16 columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 10, 15, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

131 グッシュェンスト

※D.L.C.2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 7, M, -, 3.

Table with 4 columns: 移動タイプ, 地形適応. Values: -, O, 宇宙; A, A, B, A.

カスタムボーナス 「スラッシュリッパー」の攻撃力+300, 弾数+2。

Table with 10 columns: 特殊能力, EN+1回復(小), EN+2回復(中), 分巻, 変形.

武装

Table with 16 columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 10, 15, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

132 ディーダリオン

※D.L.C.2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値. Rows for 0, 5, 10, 15, 20 levels.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, M, -, 2.

Table with 4 columns: 移動タイプ, 地形適応. Values: -, O, 宇宙; A, A, A, A.

カスタムボーナス 除く武器の攻撃力+200, EN+50。

Table with 10 columns: 特殊能力, EN+1回復(小), EN+2回復(中), 分巻, 変形.

武装

Table with 16 columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 10, 15, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

オリジナルキャラクター

133 ドライストレーガー (初期状態)

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20段階 data

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table

移動タイプ, 地形適応 table

カスタムボーナス, 強化バースロット+1, 特殊能力 table

武器表: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0-20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット

134 ドライストレーガー (強化型)

「戦いの大地へ」または「戦いの宇宙へ」クリア後

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20段階 data

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table

移動タイプ, 地形適応 table

カスタムボーナス, 強化バースロット+1, 特殊能力 table

武器表: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0-20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット

135 ヒュッケバイン30R (初期状態)

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20段階 data

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table

移動タイプ, 地形適応 table

カスタムボーナス, 強化バースロット+1, 特殊能力 table

武器表: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0-20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット

136 ヒュッケバイン30R (強化型)

「戦いの大地へ」または「戦いの宇宙へ」クリア後

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20段階 data

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table

移動タイプ, 地形適応 table

カスタムボーナス, 強化バースロット+1, 特殊能力 table

武器表: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0-20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット

137 ヒュッケバイン30th

HP, EN, 間道値, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20段階 data

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table

移動タイプ, 地形適応 table

カスタムボーナス, 強化バースロット+1, 特殊能力 table

武器表: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0-20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, 必要スキル/固定パイロット

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	5000	200	145	130	1800
1段階	6350	250	175	160	1950
1.5段階	7500	300	205	190	2300
2段階	8750	350	235	220	2650
2.5段階	10000	400	265	250	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	M	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	O	-	-
地形適応	B	A	B	A

カスタムボーナス 強化パーツロット+1。					
特殊能力	-	-	-	-	修理装置

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ビーム・ソード	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	ビーム	可	1	3	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 フォトン・ライフル	射撃	3300	3800	4500	5300	6300	-	ビーム	-	1	6	10	0	10	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
3 リーブ・スラッシャー	格闘	4300	4800	5500	6300	7300	-	-	可	2	4	15	10	5	-	110	A	A	B	A	-	-	-	-	-
4 ダブル・グラビトン・ライフル	射撃	5100	5600	6300	7100	8100	-	-	-	1	7	5	5	-	60	120	A	A	B	A	-	バリア貫通	サイズ無視無効	-	

※隠し機体

	HP	EN	間撃値	運動性	装甲値
0段階	9900	340	160	130	2800
1段階	11400	390	190	155	3150
1.5段階	12900	440	220	180	3500
2段階	14400	490	250	205	3850
2.5段階	15900	540	280	230	4200

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	L	-	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	O	O	-	-
地形適応	A	A	A	A

カスタムボーナス EN+100、移動力+1。					
特殊能力	-	-	-	-	-
	-	-	EN回復 (P)	-	-

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 リンク・インストラクター	射撃	4100	4600	5300	6100	7100	-	-	可	1	4	20	0	12	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	-
2 グリアント・クラジエター	射撃	4100	4600	5300	6100	7100	-	-	-	1	8	15	0	-	60	120	A	A	A	A	-	-	-	-	-
3 グリアント・クラジエター	射撃	4500	5300	6000	6800	7900	-	-	-	1	6	20	5	8	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	-
4 グラヴィスフィア・カン	射撃	6500	7000	7700	8500	9500	-	-	-	2	10	25	10	-	60	120	A	A	A	A	-	バリア貫通	サイズ無視無効	-	

機動士ガンダム 運搬のシヤア ベルトーチカ・ナルドレン

140 H-1ガンダム
※D.L.1機体

	HP	E.N	間価値	運動性	装甲値
0段階	5500	220	145	125	1500
5段階	6750	280	175	150	1850
10段階	8000	330	205	175	2200
15段階	9250	380	235	200	2550
20段階	10500	430	265	225	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	II	可能	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	O	-	-
地形適応	B	A	B	S

カスタムボーナス ニュータイプ専用の各武器の攻撃力が特殊スキル「ニュータイプ」のレベルに応じてS0ずつ上昇する。

特殊能力	コアシステム	シールド機構	サイコフレーム
	-	-	-	-	-	-	-

兵器	兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR補正	総弾数	消費E.N	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	バルカン	射撃	2300	2800	3500	4300	5300	-	-	可	1	2	20	0	12	-	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	-
2	ビームライフル	射撃	3200	3700	4400	5200	6200	-	ビーム	-	1	5	10	0	10	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
3	ビーム・サーベル	格闘	3400	3900	4600	5400	6400	-	ビーム	可	1	2	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
4	ニュー・ハイパー・バズーカ	射撃	3700	4200	4900	5700	6700	-	-	-	3	5	5	0	6	-	-	B	A	B	A	-	-	-	-	-
5	ハイパーメガ・バズーカ・ランチャー	射撃	4200	4700	5200	5700	6200	マップ	ビーム	-	1	8	10	0	-	90	130	A	A	C	A	-	-	-	-	サイコフレーム特効
6	フィン・ファンネル	射撃	4600	5100	5800	6600	7600	-	ビーム	可	1	3	20	10	-	25	110	B	A	C	S	-	バリア貫通	サイコフレーム特効	カウンター	ニュータイプL2
7	ハイパーメガ・バズーカ・ランチャー	射撃	6500	7000	7700	8500	9500	-	ビーム	-	2	8	5	0	-	70	120	A	A	C	A	-	-	-	-	-

141 H-1ガンダム (サイコフレーム発動状態)
※D.L.1機体

	HP	E.N	間価値	運動性	装甲値
0段階	5500	220	155	145	1500
5段階	6750	280	185	170	1850
10段階	8000	330	215	195	2200
15段階	9250	380	245	220	2550
20段階	10500	430	275	245	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	II	可能	2

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	-	O	-	-
地形適応	B	A	B	S

カスタムボーナス ニュータイプ専用の各武器の攻撃力が特殊スキル「ニュータイプ」のレベルに応じてS0ずつ上昇する。

特殊能力	コアシステム	シールド機構	サイコフレーム
	-	-	-	-	-	-	-

兵器	兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR補正	総弾数	消費E.N	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	バルカン	射撃	2300	2800	3500	4300	5300	-	-	可	1	2	20	0	12	-	-	A	A	A	A	運動性▼	-	-	-	-
2	ビームライフル	射撃	3200	3700	4400	5200	6200	-	ビーム	-	1	5	10	0	10	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
3	ビーム・サーベル	格闘	3400	3900	4600	5400	6400	-	ビーム	可	1	2	15	5	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
4	ニュー・ハイパー・バズーカ	射撃	3700	4200	4900	5700	6700	-	-	-	3	5	5	0	6	-	-	B	A	B	A	-	-	-	-	-
5	ハイパーメガ・バズーカ・ランチャー	射撃	4200	4700	5200	5700	6200	マップ	ビーム	-	1	8	10	0	-	90	130	A	A	C	A	-	-	-	-	サイコフレーム特効
6	フィン・ファンネル	射撃	5100	5600	6300	7100	8100	-	ビーム	可	1	3	20	10	-	25	110	B	A	C	S	-	バリア貫通	サイコフレーム特効	カウンター	ニュータイプL2
7	ハイパーメガ・バズーカ・ランチャー	射撃	6500	7000	7700	8500	9500	-	ビーム	-	2	8	5	0	-	70	120	A	A	C	A	-	-	-	-	-

轟電機マシーン ボルテスV

142 ボルテスV (初期状態)
※D.L.C.1継体

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	7650	240	145	90	1850
5段階	9350	290	175	110	2150
10段階	11100	340	205	130	2450
15段階	12850	390	235	150	2750
20段階	14600	440	265	170	3050

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
S	L	—	Z

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	—	—
地形変化	A	A	B	A

カスタムボーナス 全ての武器に特殊効果「バリア貫通」を得る。

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器	兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形通過: 空	地形通過: 陸	地形通過: 海	地形通過: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	ガトリングミサイル	射撃	3000	3500	4200	5000	6000	—	—	—	1	5	5	0	12	—	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—
2	ボルテスバスターカ	射撃	3700	4200	4900	5700	6700	—	—	—	2	6	20	0	8	—	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3	超電磁ゼン	格闘	4500	4500	5200	6000	7000	—	—	可	2	4	10	5	6	—	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—
4	天竺剣	格闘	5200	5700	6400	7200	8200	—	—	可	1	2	15	5	—	25	110	A	A	A	A	—	—	—	—	—
5	グラッドファイヤー	射撃	5400	5900	6600	7400	8400	—	—	—	1	4	5	0	—	35	110	A	A	D	A	—	—	—	—	—
6	超電磁ボールVの手斬り	格闘	6600	7100	7800	8600	9600	—	—	可	1	2	25	15	—	100	130	A	A	A	A	装甲値▼	バリア貫通	サイズ無視無効	—	—

143 ボルテスV (最終強化状態)

「失格の豹馬」「超電磁の絆」クリア後

※D.L.C.1継体

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	7650	240	145	90	1850
5段階	9350	290	175	110	2150
10段階	11100	340	205	130	2450
15段階	12850	390	235	150	2750
20段階	14600	440	265	170	3050

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
S	L	—	Z

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	—	—
地形変化	A	A	B	A

カスタムボーナス 全ての武器に特殊効果「バリア貫通」を得る。

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—

兵器	兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形通過: 空	地形通過: 陸	地形通過: 海	地形通過: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	ガトリングミサイル	射撃	3000	3500	4200	5000	6000	—	—	—	1	5	5	0	12	—	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—
2	ボルテスバスターカ	射撃	3700	4200	4900	5700	6700	—	—	—	2	6	20	0	8	—	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3	超電磁ゼン	格闘	4500	4500	5200	6000	7000	—	—	可	2	4	10	5	6	—	—	A	A	A	A	—	—	—	—	—
4	天竺剣	格闘	5200	5700	6400	7200	8200	—	—	可	1	2	15	5	—	25	110	A	A	A	A	—	—	—	—	—
5	グラッドファイヤー	射撃	5400	5900	6600	7400	8400	—	—	—	1	4	5	0	—	35	110	A	A	D	A	—	—	—	—	—
6	超電磁ボールVの手斬り	格闘	7000	7500	8200	9000	10000	—	—	可	1	2	25	15	—	100	130	A	A	A	A	装甲値▼	バリア貫通	サイズ無視無効	—	—
7	超電磁スピンの手斬り	格闘	8000	8500	9200	10000	11000	合体	—	可	1	3	30	15	—	100	140	A	A	A	A	装甲値▼	バリア貫通	サイズ無視無効	—	—

【サクラ大戦】シリーズ

144 光武二式 (大神機) (初期状態)

※DLC1機体

Table with columns: H/P, E/N, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数. Values: 6, S, -, 3.

移動タイプ, 地形適応. Values: 空, 陸, 海, 宇宙. 地形適応: B, A, C, B.

カスタムボーナス:パイロットの気力が1.30以上になると全ての武器の攻撃力+3.00、全ての武器の射撃+1.

特殊能力 table with columns: H/P回復 (%) and various status icons.

Main equipment table with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E/N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

145 光武二式 (大神機) (さくらとの合体攻撃強化版) ※エリカとも合体攻撃は可能

※DLC1機体

「巴里に咲くサクラ」クリア後

Table with columns: H/P, E/N, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数. Values: 6, S, -, 3.

移動タイプ, 地形適応. Values: 空, 陸, 海, 宇宙. 地形適応: B, A, C, B.

カスタムボーナス:パイロットの気力が1.30以上になると全ての武器の攻撃力+3.00、全ての武器の射撃+1.

特殊能力 table with columns: H/P回復 (%) and various status icons.

Main equipment table with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E/N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

146 光武二式 (大神機) (エリカとの合体攻撃強化版) ※さくらとも合体攻撃は可能

※DLC1機体

「巴里に咲くサクラ」クリア後

Table with columns: H/P, E/N, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数. Values: 6, S, -, 3.

移動タイプ, 地形適応. Values: 空, 陸, 海, 宇宙. 地形適応: B, A, C, B.

カスタムボーナス:パイロットの気力が1.30以上になると全ての武器の攻撃力+3.00、全ての武器の射撃+1.

特殊能力 table with columns: H/P回復 (%) and various status icons.

Main equipment table with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E/N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

147 光武二式 (さくら機)

※DLC1機体

Table with columns: H/P, E/N, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数. Values: 6, S, -, 3.

移動タイプ, 地形適応. Values: 空, 陸, 海, 宇宙. 地形適応: B, A, C, B.

カスタムボーナス:マップ兵器「破形剣柱・桜花放弾」が追加される。

特殊能力 table with columns: H/P回復 (%) and various status icons.

Main equipment table with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E/N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

148 光武二式 (さくら機) (合体攻撃強化版)

※DLC1機体

「巴里に咲くサクラ」クリア後

Table with columns: H/P, E/N, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows: 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数. Values: 6, S, -, 3.

移動タイプ, 地形適応. Values: 空, 陸, 海, 宇宙. 地形適応: B, A, C, B.

カスタムボーナス:マップ兵器「破形剣柱・桜花放弾」が追加される。

特殊能力 table with columns: H/P回復 (%) and various status icons.

Main equipment table with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費E/N, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

149 光武二式(さくら機) (エリカと大神の合体攻撃強化時)

※D.L.C.1機体

「巴里に咲くサクラ」クリア後

Stat table for 光武二式(さくら機) showing HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 1, 1.5, 2 stages.

Moveability table for 光武二式(さくら機) showing 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数, 特殊タイプ, 地形適応.

カスタムボーナス: マップ長縮「緑葉刺殺・桜花散弾」が追加される。

Weapons table for 光武二式(さくら機) listing 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 1, 1.5, 2 stages, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

150 光武F2(エリカ機) (初期状態)

※D.L.C.1機体

Stat table for 光武F2(エリカ機) showing HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 1, 1.5, 2 stages.

Moveability table for 光武F2(エリカ機) showing 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数, 特殊タイプ, 地形適応.

カスタムボーナス: 特殊能力「グラス・オ・スイエル」にEN回復+3の効果を持つ。

Weapons table for 光武F2(エリカ機) listing 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 1, 1.5, 2 stages, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

151 光武F2(エリカ機) (さくらと大神の合体攻撃強化時)

※D.L.C.1機体

「巴里に咲くサクラ」クリア後

Stat table for 光武F2(エリカ機) showing HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 1, 1.5, 2 stages.

Moveability table for 光武F2(エリカ機) showing 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数, 特殊タイプ, 地形適応.

カスタムボーナス: 特殊能力「グラス・オ・スイエル」にEN回復+3の効果を持つ。

Weapons table for 光武F2(エリカ機) listing 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 1, 1.5, 2 stages, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

152 光武F2(エリカ機) (合体攻撃強化後)

※D.L.C.1機体

「巴里に咲くサクラ」クリア後

Stat table for 光武F2(エリカ機) showing HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 1, 1.5, 2 stages.

Moveability table for 光武F2(エリカ機) showing 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数, 特殊タイプ, 地形適応.

カスタムボーナス: 特殊能力「グラス・オ・スイエル」にEN回復+3の効果を持つ。

Weapons table for 光武F2(エリカ機) listing 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 1, 1.5, 2 stages, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

153 STARV(フジキマスター) (初期状態)

※D.L.C.1機体

Stat table for STARV(フジキマスター) showing HP, EN, 照準値, 運動性, 装甲値 for 0, 5, 1, 1.5, 2 stages.

Moveability table for STARV(フジキマスター) showing 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数, 特殊タイプ, 地形適応.

カスタムボーナス: パイロットの気力が130以上になると全ての武器の攻撃力+300、全ての武器の射程+1。

Weapons table for STARV(フジキマスター) listing 武器名, タイプ, 攻撃力, 0, 5, 1, 1.5, 2 stages, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

154 STAR V (マジマスター) (強化版) 「摩天楼のサムライふたり」クリア後

※DLC①機体

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	4400	190	150	155	1500
5段階	5550	240	180	180	1850
10段階	6900	290	210	205	2200
15段階	8150	340	240	230	2550
20段階	9400	390	270	255	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	—	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	—	○	—	—
地形適応	A	A	C	B

カスタムボーナス 「パイロットの気力が130以上になると全ての武器の攻撃力+300、全ての武器の射程+1。」

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 二刀流	格闘	3400	3900	4600	5400	6400	—	—	可	1	3	10	5	—	5	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
2 接近減速・音速疾風	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	—	—	可	2	6	5	5	—	20	110	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3 接近減速・音速水子	格闘	5300	5800	6500	7300	8300	—	—	可	1	2	10	10	—	30	115	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4 二人の明日はホームラン	格闘	6300	7200	7900	8700	9700	合体	—	可	2	4	15	20	—	50	130	A	A	A	A	—	バリア貫通	—	—	—

155 STAR V (ロデオスター) (初期状態)

※DLC①機体

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	4300	190	150	155	1500
5段階	5550	240	180	180	1850
10段階	6800	290	210	205	2200
15段階	8050	340	240	230	2550
20段階	9300	390	270	255	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	—	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	—	○	—	—
地形適応	A	A	C	B

カスタムボーナス 移動力+2。「ランプリング・ホイール」に特殊効果「気力▼」を付加。

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ガンバレルソード	格闘	3300	3800	4500	5300	6300	—	—	可	1	2	10	5	—	5	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
2 ターニング・スワロー	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	—	—	可	2	6	5	5	—	20	110	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3 ランプリング・ホイール	格闘	5200	5700	6400	7200	8200	—	—	可	1	3	10	10	—	30	115	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4 二人の明日はホームラン	格闘	6200	6700	7400	8200	9200	合体	—	可	2	3	15	10	—	50	130	A	A	A	A	—	バリア貫通	—	—	—

156 STAR V (ロデオスター) (強化版) 「摩天楼のサムライふたり」クリア後

※DLC①機体

	HP	EN	間価値	運動性	装甲値
0段階	4300	190	150	155	1500
5段階	5550	240	180	180	1850
10段階	6800	290	210	205	2200
15段階	8050	340	240	230	2550
20段階	9300	390	270	255	2900

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
6	S	—	3

移動タイプ	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	—	○	—	—
地形適応	A	A	C	B

カスタムボーナス 移動力+2。「ランプリング・ホイール」に特殊効果「気力▼」を付加。

特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
特殊能力	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	—	—	—	—	—	—	—	—	—

武器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	OR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ガンバレルソード	格闘	3300	3800	4500	5300	6300	—	—	可	1	2	10	5	—	5	—	A	A	B	A	—	—	—	—	—
2 ターニング・スワロー	格闘	4200	4700	5400	6200	7200	—	—	可	2	6	5	5	—	20	110	A	A	B	A	—	—	—	—	—
3 ランプリング・ホイール	格闘	5200	5700	6400	7200	8200	—	—	可	1	3	10	10	—	30	115	A	A	B	A	—	—	—	—	—
4 二人の明日はホームラン	格闘	6700	7200	7900	8700	9700	合体	—	可	2	4	15	20	—	50	130	A	A	A	A	—	バリア貫通	—	—	—

機動騎士ガンダム 機軸のオムフェイズ

157 ガンダム・バルバトスプラスレックス (初期状態)

※DLC2機体

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	6200	240	145	120	1450
5段階	7450	290	175	145	1800
10段階	8700	340	205	170	2150
15段階	9950	390	235	195	2500
20段階	11200	440	265	220	2850

移動力	サイズ	のせみ	パーツ数
6	M	-	2
空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	-	-
地形適応	B	A	B A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+200、移動力+1

特殊能力	属性	属性	属性	属性	属性	属性	属性
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応:空	地形適応:陸	地形適応:海	地形適応:宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	200mm砲	射撃	2900	3300	4000	4800	5900	-	-	可	1	5	5	0	8	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2	格闘	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	可	1	2	10	10	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3	デュアルブレード	格闘	4000	4500	5200	6000	7000	-	-	可	2	4	20	15	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
4	超大型メイス	格闘	5300	5800	6500	7300	8300	-	-	可	1	2	5	10	-	30	110	A	A	B	A	-	-	-	-	

158 ガンダム・バルバトスプラスレックス (特殊能力「リミッター解除」追加)

「天候、再臨」クリア後

※DLC2機体

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	6200	240	145	120	1450
5段階	7450	290	175	145	1800
10段階	8700	340	205	170	2150
15段階	9950	390	235	195	2500
20段階	11200	440	265	220	2850

移動力	サイズ	のせみ	パーツ数
6	M	-	2
空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	-	-
地形適応	B	A	B A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+200、移動力+1

特殊能力	属性	属性	属性	属性	属性	属性	属性
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	リミッター解除

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応:空	地形適応:陸	地形適応:海	地形適応:宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	200mm砲	射撃	2900	3300	4000	4800	5900	-	-	可	1	5	5	0	8	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2	格闘	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	可	1	2	10	10	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3	デュアルブレード	格闘	4000	4500	5200	6000	7000	-	-	可	2	4	20	15	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
4	超大型メイス	格闘	5300	5800	6500	7300	8300	-	-	可	1	2	5	10	-	30	110	A	A	B	A	-	-	-	-	

159 ガンダム・バルバトスプラスレックス (リミッター解除機軸)

※DLC2機体

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	6200	240	145	120	1450
5段階	7450	290	175	145	1800
10段階	8700	340	205	170	2150
15段階	9950	390	235	195	2500
20段階	11200	440	265	220	2850

移動力	サイズ	のせみ	パーツ数
6	M	-	2
空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	-	-
地形適応	B	A	B A

カスタムボーナス 全ての武器の攻撃力+200、移動力+1

特殊能力	属性	属性	属性	属性	属性	属性	属性
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	リミッター解除

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応:空	地形適応:陸	地形適応:海	地形適応:宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	200mm砲	射撃	2900	3300	4000	4800	5900	-	-	可	1	5	5	0	8	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2	格闘	格闘	3200	3700	4400	5200	6200	-	-	可	1	2	10	10	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3	デュアルブレード	格闘	4000	4500	5200	6000	7000	-	-	可	2	4	20	15	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
4	超大型メイス	格闘	5300	5800	6500	7300	8300	-	-	可	1	2	5	10	-	30	110	A	A	B	A	-	-	-	-	
5	変革	格闘	6000	6700	7400	8200	9200	-	-	可	1	3	15	20	-	80	150	A	A	A	A	-	-	-	リミッター解除機軸	

160 ガンダム・グシオンリベイクアルシティ

※DLC2機体

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	6500	240	145	110	1600
5段階	7750	290	175	135	1950
10段階	9000	340	205	160	2300
15段階	10250	390	235	185	2650
20段階	11500	440	265	210	3000

移動力	サイズ	のせみ	パーツ数
6	M	-	2
空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	-	-
地形適応	B	A	B A

カスタムボーナス 「シザース」の攻撃力+300、消費EN-10

特殊能力	属性	属性	属性	属性	属性	属性	属性
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応:空	地形適応:陸	地形適応:海	地形適応:宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	110mmライフル	射撃	2700	3200	3900	4700	5700	-	-	可	2	5	5	0	10	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
2	ハルバード	格闘	3300	3800	4500	5300	6300	-	-	可	1	3	10	5	-	20	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3	ライフル一斉射撃	射撃	4300	4800	5500	6300	7300	-	-	可	2	6	10	5	-	6	-	A	A	C	A	-	-	-	-	
4	シザース	格闘	5300	5800	6500	7300	8300	-	-	可	1	2	5	10	-	50	120	A	A	B	A	-	-	-	バリア貫通	

161 ガンダム・フラウロス

※DLC2機体

	HP	EN	照準値	運動性	装甲値
0段階	6200	230	145	110	1500
5段階	7550	280	175	135	1850
10段階	8900	330	205	160	2200
15段階	10050	380	235	185	2550
20段階	11300	430	265	210	2900

移動力	サイズ	のせみ	パーツ数
6	M	-	2
空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	-	-
地形適応	B	A	B A

カスタムボーナス 「ギャラクシーキャノン」の攻撃力+300、射撃+2

特殊能力	属性	属性	属性	属性	属性	属性	属性
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-
回避補助システム	-	-	-	-	-	-	-

武器名	タイプ	攻撃力	0	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR1補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応:空	地形適応:陸	地形適応:海	地形適応:宇宙	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1	フラウロス専用マシンガン	射撃	3000	3500	4200	5000	6000	-	-	可	1	4	5	0	12	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
2	ロングバレルキャノン	射撃	4000	4500	5200	6000	7000	-	-	可	1	6	5	5	10	-	-	A	A	B	A	-	-	-	-	
3	ギャラクシーキャノン	射撃	5200	5700	6400	7200	8200	-	-	可	2	7	9	10	4	-	120	A	A	A	A	-	-	-	-	

ULTRAMAN

163 ULTRAMAN (初期状態)

※DLC2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows for 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 5, S, -, 3.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: -, O, -, -.

カスタムボーナス EN+100, 全ての武器の攻撃力+200.

Table with 10 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -, -, -, -, -, -, -.

Main equipment table for Ultraman with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

164 ULTRAMAN (「リミッター解除」追加)

「光の巨人の使命」クリア後

※DLC2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows for 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 5, S, -, 3.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: O, O, -, -.

カスタムボーナス EN+100, 全ての武器の攻撃力+200.

Table with 10 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -, -, -, -, -, -, -.

Main equipment table for Ultraman with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

165 SEVEN SUIT

※DLC2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows for 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 5, S, -, 3.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: -, O, -, -.

カスタムボーナス 全ての武器の射程+1, 攻撃力+200

Table with 10 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -, -, -, -, -, -, -.

Main equipment table for Seven Suit with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

166 ACE SUIT

※DLC2機体

Table with 5 columns: HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows for 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 6, S, -, 3.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: -, O, -, -.

カスタムボーナス 「ビームキャノン」の攻撃力+400.

Table with 10 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -, -, -, -, -, -, -.

Main equipment table for Ace Suit with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

戦車騎兵ポトムズ

167 スコップドッグTC・LRS

※エキストラミッションハンク機体

Table with 5 columns: HP, EN, 間座値, 運動性, 装甲値. Rows for 0段階, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階.

Table with 4 columns: 移動力, サイズ, のせかえ, パーツ数. Values: 7, S, -, 3.

Table with 4 columns: 空, 陸, 海, 宇宙. Values: -, O, -, -.

カスタムボーナス 移動力+1, 全ての武器のCRT+30.

Table with 10 columns: 特殊能力. Values: -, -, -, -, -, -, -, -, -, -.

Main equipment table for Scopy Dog with columns: 武器名, タイプ, 攻撃力, 5段階, 10段階, 15段階, 20段階, 武器種別, 属性, 移動後使用, 最短射程, 最長射程, 命中補正, OR1補正, 総弾数, 消費EN, 必要気力, 地形適応, 特殊効果, パリア貫通, サイズ無視, カウンター, 必要スキル/固定パイロット.

174 ギッター-3 (初期状態) ※エキスパンションパック機体

	HP	EN	間道値	運動性	装甲値
0段階	8500	250	145	90	2000
5段階	10250	300	175	110	2300
10段階	12000	350	205	130	2600
15段階	13750	400	235	150	2900
20段階	15500	450	265	170	3200

移動力 サイズ のせかえ パーツ数

S	L	-	-	2
---	---	---	---	---

移動タイプ 属性

空	陸	海	宇宙
-	O	O	-

地勢適応

C	A	S	A
---	---	---	---

カスタムボーナス 継次EN+5O。行動終了後も「変形」が可能となる。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	変形	-
------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

武装

武器名	タイプ	攻撃力: O	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ギッターパンチ	格闘	3500	4100	4800	5600	6600	-	-	可	1	3	10	5	-	10	-	B	A	A	A	-	-	-	-	-
2 ギッターアーム	格闘	4600	5100	5800	6600	7600	-	-	可	2	4	15	10	-	25	-	B	A	A	A	-	-	-	-	-
3 ミサイル全弾発射	射撃	5800	6300	7000	7800	8800	-	-	-	2	5	15	5	4	-	120	A	A	A	A	-	-	-	-	サイズ無視無効

175 ギッター-1 (強化型) 「二つのギッター」クリア後

※エキスパンションパック機体

	HP	EN	間道値	運動性	装甲値
0段階	8500	250	145	120	1800
5段階	10250	300	175	140	2100
10段階	12000	350	205	160	2400
15段階	13750	400	235	180	2700
20段階	15500	450	265	200	3000

移動力 サイズ のせかえ パーツ数

S	L	-	-	2
---	---	---	---	---

移動タイプ 属性

空	陸	海	宇宙
O	O	-	-

地勢適応

S	A	B	A
---	---	---	---

カスタムボーナス 継次EN+5O。行動終了後も「変形」が可能となる。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	変形	-
------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

武装

武器名	タイプ	攻撃力: O	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ギッターパンチ	格闘	3400	3900	4600	5400	6400	-	-	可	1	2	15	0	-	5	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 ギッターマシンガン	格闘	3800	4300	5000	5800	6800	-	-	可	1	3	15	0	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
3 ギッターロケット	格闘	4500	5100	5800	6600	7600	-	-	可	1	2	10	5	-	25	110	A	A	C	A	-	-	-	-	-
4 ギッタービーム	格闘	6000	6500	7200	8000	9000	-	-	-	2	6	10	5	-	50	120	A	A	C	A	-	-	-	-	バリア貫通
5 ストナーシィン	格闘	6900	7400	8100	8900	9900	-	-	可	1	3	10	10	-	100	140	A	A	A	A	-	-	-	-	バリア貫通

176 ギッター-2 (強化型) 「二つのギッター」クリア後

※エキスパンションパック機体

	HP	EN	間道値	運動性	装甲値
0段階	8500	250	145	140	1500
5段階	10250	300	175	160	1800
10段階	12000	350	205	180	2100
15段階	13750	400	235	200	2400
20段階	15500	450	265	220	2700

移動力 サイズ のせかえ パーツ数

S	L	-	-	2
---	---	---	---	---

移動タイプ 属性

空	陸	海	宇宙
-	O	O	O

地勢適応

B	S	B	A
---	---	---	---

カスタムボーナス 継次EN+5O。行動終了後も「変形」が可能となる。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	変形	-
------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

武装

武器名	タイプ	攻撃力: O	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ギッタードリル	格闘	3700	4200	4900	5700	6700	-	-	可	1	3	15	0	-	15	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
2 ドリルパンチ	格闘	4500	4900	5600	6400	7400	-	-	可	1	5	5	5	4	-	-	A	A	A	A	-	-	-	-	カウンター
3 ドリルアタック	格闘	5600	6100	6800	7600	8600	-	-	可	2	3	15	15	-	40	120	A	A	B	A	-	-	-	-	バリア貫通

177 ギッター-3 (強化型) 「二つのギッター」クリア後

※エキスパンションパック機体

	HP	EN	間道値	運動性	装甲値
0段階	8500	250	145	90	2000
5段階	10250	300	175	110	2300
10段階	12000	350	205	130	2600
15段階	13750	400	235	150	2900
20段階	15500	450	265	170	3200

移動力 サイズ のせかえ パーツ数

S	L	-	-	2
---	---	---	---	---

移動タイプ 属性

空	陸	海	宇宙
-	O	O	-

地勢適応

C	A	S	A
---	---	---	---

カスタムボーナス 継次EN+5O。行動終了後も「変形」が可能となる。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	変形	-
------	---	---	---	---	---	---	---	---	----	---

武装

武器名	タイプ	攻撃力: O	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ギッターパンチ	格闘	3600	4100	4800	5600	6600	-	-	可	1	3	10	5	-	10	-	B	A	A	A	-	-	-	-	-
2 ギッターアーム	格闘	4600	5100	5800	6600	7600	-	-	可	2	4	15	10	-	25	-	B	A	A	A	-	-	-	-	-
3 ミサイル全弾発射	射撃	5800	6300	7000	7800	8800	-	-	-	2	5	15	5	4	-	120	A	A	A	A	-	-	-	-	サイズ無視無効

敵機特ダンク-ガ

178 アルティメットダンク-ガ (初期状態)

※エキスパンションパック機体

	HP	EN	間道値	運動性	装甲値
0段階	700	240	145	100	2000
5段階	9050	290	175	120	2300
10段階	10800	340	205	140	2600
15段階	12550	390	235	160	2900
20段階	14300	440	265	180	3200

移動力 サイズ のせかえ パーツ数

S	L	-	-	2
---	---	---	---	---

移動タイプ 属性

空	陸	海	宇宙
O	O	O	-

地勢適応

A	A	B	A
---	---	---	---

カスタムボーナス 継次EN+10O、移動力+1。

特殊能力	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

武装

武器名	タイプ	攻撃力: O	5段階	10段階	15段階	20段階	武器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット
1 ミサイル-ランチャー	射撃	2900	3400	4100	4900	5900	-	-	可	1	5	5	0	10	-	-	A	A	C	A	-	-	-	-	-
2 ブースト-ウェーブ-カタール	射撃	4300	4800	5500	6300	7300	-	-	可	2	4	10	10	-	10	-	A	A	B	A	-	-	-	-	-
3 斬撃	格闘	5400	5900	6600	7400	8400	-	-	可	1	3	15	10	-	25	110	A	A	B	A	-	-	-	-	バリア貫通
4 斬撃	格闘	6600	7100	7800	8600	9600	-	-	可	2	7	5	5	-	70	120	A	A	B	A	-	-	-	-	サイズ無視無効

179 アルティメットダンクーガ (強化型)

「野性の目覚め」クリア後

※エキスパシオンパック機体

HP, EN, 間単語, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20 levels.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table with 6, L, -, Z.

移動タイプ, 地形適応 table with A, A, B, A.

カスタムボーナス 最大EN+100, 移動力+1.

特殊能力 table with --, --, --, --, --, --, --, --.

Main table for weapon 179 with columns for weapon name, type, damage, and various stats.

スーパーロボット大戦OGシリーズ

180 デイゼンガー (初期状態)

※エキスパシオンパック機体

HP, EN, 間単語, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20 levels.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table with 7, L, -, Z.

移動タイプ, 地形適応 table with A, A, B, A.

カスタムボーナス 格闘武器の攻撃力+200.

特殊能力 table with --, --, --, --, --, --, --, --.

Main table for weapon 180 with columns for weapon name, type, damage, and various stats.

181 デイゼンガー (強化型)

「電撃と武神」クリア後

※エキスパシオンパック機体

HP, EN, 間単語, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20 levels.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table with 7, L, -, Z.

移動タイプ, 地形適応 table with A, A, B, A.

カスタムボーナス 格闘武器の攻撃力+200.

特殊能力 table with --, --, --, --, --, --, --, --.

Main table for weapon 181 with columns for weapon name, type, damage, and various stats.

182 S R X (強化型)

「機連の戦い」クリア後

※エキスパシオンパック機体

HP, EN, 間単語, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20 levels.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table with 6, L, -, Z.

移動タイプ, 地形適応 table with A, A, A, A.

カスタムボーナス 強化パーツロット+1.

特殊能力 table with --, --, --, --, --, --, --, --.

Main table for weapon 182 with columns for weapon name, type, damage, and various stats.

183 ヴァンアイン

※Lシロ機体

HP, EN, 間単語, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20 levels.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table with 6, M, -, Z.

移動タイプ, 地形適応 table with A, A, A, A.

カスタムボーナス 除での武器の攻撃力+200, EN+50.

特殊能力 table with --, --, --, --, --, --, --, --.

Main table for weapon 183 with columns for weapon name, type, damage, and various stats.

184 グルンガスト

※Lシロ機体

HP, EN, 間単語, 運動性, 装甲値 table with 0, 5, 10, 15, 20 levels.

移動力, サイズ, のせかえ, ハーツ数 table with 6, L, -, Z.

移動タイプ, 地形適応 table with A, A, A, A.

カスタムボーナス 装甲+300, 最大EN+100.

特殊能力 table with --, --, --, --, --, --, --, --.

Main table for weapon 184 with columns for weapon name, type, damage, and various stats.

オリジナルキャラクター

185 ヒュッケバイン30tth (強化型) 『解放される力』クリア後
 ※エキスパンションパック強化機体

	HP	EN	間接値	運動性	装甲値
0段階	5500	220	150	150	1800
1段階	6750	270	180	180	1950
1.5段階	8000	320	210	210	2300
2段階	9250	370	240	240	2650
2.5段階	10500	420	270	270	3000

移動力	サイズ	のせかえ	パーツ数
7	III	—	2

	空	陸	海	宇宙
移動タイプ	○	○	—	—
地形適応	A	A	B	A

カスタムボーナス	強化パーツロット×1
特殊能力	—

兵器	兵器名	タイプ	攻撃力: 0	5段階	10段階	15段階	20段階	兵器種別	属性	移動後使用	最短射程	最長射程	命中補正	CR補正	総弾数	消費EN	必要気力	地形適応: 空	地形適応: 陸	地形適応: 海	地形適応: 宇	特殊効果				
																						バリア貫通	サイズ無視	カウンター	必要スキル/固定パイロット	
1	ビーム・ソード	格闘	3400	3900	4600	5400	6400	—	ビーム	可	1	3	15	5	—	10	—	A	A	B	A	—	—	—	—	
2	フォトン・ライフル	射撃	3500	4000	4700	5500	6500	—	ビーム	—	1	6	10	0	10	—	—	A	A	B	A	—	—	—	—	
3	リアプルスライダキラー	格闘	4500	5000	5700	6500	7500	—	—	可	2	4	15	10	5	—	110	A	A	B	A	—	—	—	—	
4	ダブル・グラビトン・ライフル	射撃	5400	5900	6600	7400	8400	—	—	—	1	7	5	5	—	40	120	A	A	B	A	—	—	—	—	
5	フォインバト:ブロッカールーム:キヤノン	射撃	7200	7700	8400	9200	10200	—	—	—	2	8	10	10	—	100	130	A	A	A	A	—	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	—
6	ロシュキイバー:オーバーブレイク	格闘	7200	7700	8400	9200	10200	—	—	可	1	2	25	10	—	100	130	A	A	A	A	—	バリア貫通	サイズ無視	カウンター	—