

## ガンダム試作3号機(対策)

正式名称：RX-78GPO3S GUNDAM STAMEN 通称：3号機、ステイメン GPO3  
パイロット：コウ・ウラキ  
コスト：2000 耐久力：560 ガード： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	フォールディング・バズーカ	10	94(133)	高誘導の2連バズーカ。括弧内は2発命中時の威力。
サブ射撃	左・コンテナミサイル	2	80	
特殊射撃	右・コンテナミサイル	(2)	70	
モビルアームスト	ジム・カスタム	4	107	迎撃用に。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	多段斬り サマーソルト バズーカ	NNN	183	強制ダウン。
	派生 ビームライフル3連射	N前	169	
地上横格闘	斬り払い2段 突き	横N	137	
空中通常格闘	前蹴り サマーソルト バズーカ	NNN	183	強制ダウン。
	派生 ビームライフル3連射	N前	169	
空中横格闘	斬り払い 二刀斬り	横N	134	踏み込みが早い。
特殊格闘	爆導索	特	96	
BD格闘	斬り払い 斬り抜け	BD前N	134	

## 【更新履歴】最新3件まで

10/01/15 外部リンク更新  
09/08/02 射撃武器の文を修正  
09/05/31 戦術や僚機考察を追記

## 機体解説

前作から続投のメインがバズーカの支援寄り万能機体。  
初心者でもある程度のレベルまでなら即戦力になった前作とは違い、弾数管理や相方との連携が重要になり、中級者～上級者向けの機体になった。  
機動力はガンダムとほぼ同じで2000としてはやや控えめだが、NDにより欠点であったメインの硬直を消せるため大分きびきびと動けるようになった。  
基本戦法としては前作同様2種類のコンテナミサイルで牽制しつつメインを狙う。  
出は遅いが個々の武装の誘導性が高く、ND主体の今作では相対的に強化されたと言ってよいだろう。  
すべての射撃武装が実弾系の歩く兵器庫。  
高誘導でダウンの取れる2連射BZ。オーキスコンテナからのミサイル垂れ流しによる弾幕は他を圧倒できる。  
コンテナミサイルのリロード時間が短いのも大きな利点の一つ。実弾の雨霰を絶え間なく降らせてやろう。  
今作から導入されたNDシステムのお陰で前作以上の密度の高い弾幕を作り出すことができるようになり、空間制圧力はコスト2000帯どころか全機体中でもトップクラス。  
しかし、射撃武器が実弾兵器しか無いので相手によっては苦しい場面が多々ある。  
ビームやマシンガンに潰されたり、射角の狭さ、発生が遅さから格闘の迎撃に失敗することも多い。  
極力相手の格闘間合いに入らないように立ち回りたい。  
さらに今作ではメイン弾数が10発に減少したため、ある程度以上の活躍を狙おうと垂れ流しているとすぐに弾切れとなるため途端に厳しくなる。  
武装の半分は中距離以遠向けなため、至近距離でいかに相手の攻撃を捌けるかがこの機体を使う上での鍵となっている。

格闘の性能は優秀とは言えず確定状況以外での先出しは控えたほうが懸命。  
一応通常格闘(地上、空中)3段目でメインは回復させるとことは可能なので狙ってみる価値は在る。  
前作では起き攻め、着地ずらしとして非常に優秀だった爆導索は発生が遅くなり、ブースト消費量が増加しかなり弱体化した。

ちなみにバズーカ所持している時は見えないが、シールドを持っている。抜刀したらどこからともなく出てくる。

弾数管理、相方との位置調整と体力調整、メインの癖の把握、サブ射と特射の使い分け、近距離での適切な判断等が出来るようになると1ランク上へいける良機体。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】フォールディング・バズーカ

**[撃ち切りリロード][リロード:6秒/10発][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2.5][補正率:50%]**

おなじみ2連バズーカ。両手に持ったバズーカから2発ほとんど同時に撃ち出す。  
2発とも完全に直撃で強制ダウン。2発目が爆風のみで当たり判定の場合真上に大きく吹っ飛ばす。非強制ダウン。  
撃ち切りリロード。リロード時間は6秒。  
サブ射、特射、特格へキャンセル可能。  
実弾系ではそこそこの誘導と弾速。前作よりも弾数が減ってしまったため弾数管理に注意。  
左右の発射に時間差があり、また左右それぞれに銃口補正があるので、着地取りのときなどに少し弾がばらけて飛んでいくので相手にひっかかりやすい。

振り向き撃ちになりやすいので注意。ブーストの消費量が半端じゃないので当たりそうにないならすぐにNDすること。動作は重いが、中距離以近の着地取りなら十分な性能。NDシステムにより、ステップ頻度が下がったことから相対的に当てやすくなったと言える。高誘導の2連バズーカがNDで連射される様子は、相手にとってはかなりの脅威。さらに、NDおかげで1発ずつ意図的に撃てるようになり、弾数の節約が可能となった。今作では弾数が減ってしまったため、この機体を使う上では必須テクニックである。タイミングは少々シビア。早すぎると撃たず、少しでも遅すぎれば次弾を発射してしまう。要練習。タイミングを体に叩き込もう。ちなみに左 右の順に出る。

## 【サブ射撃】左・コンテナミサイル

**[撃ち切りリロード][リロード:5秒/2発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

特射と弾数共有。

自機の左側に武器コンテナが出現し、弾速は早いが高誘導の弱いミサイルを発射する。グレネード系で跳ね上がりのないダウンが奪える。

5発発射され、それぞれが高誘導するが高誘導が弱い赤ロックぎりぎりでも誘導しきれないこともある。直線的に敵を狙って飛ぶミサイルは最後に発射される。

遠距離でばら撒くもよし、中距離で牽制するも良しの高性能な武装。

特格へキャンセル可能。

撃ち切りリロードでリロード時間は5秒。

リロード開始はサブ射、特射を出した瞬間なので効果時間と使用効率を考えたとしても優秀。

この武器の空間制圧力は非常に高く、ロックしていない敵に引っかかることは多々ある。

2連続でも出すことが出来、特射と混ぜると効果的。

至近距離では役に立たない、中距離(より若干近め)武装。

ミサイルの展開速度が速い為、逃げ撃ちなどで効果を発揮し、自衛として使えるかもしれない。

弾丸は敵を追尾するが、コンテナの銃口(発射口)は撃った時点での相手の方向を向く。一方向に移動する相手には無力なときも。

豆知識程度だが、コンテナには当たり判定があり、BR等を止める事ができる。

コンテナ出現位置は自分より後ろなので、シールド目的には使えないが後ろからの射撃を止めることも。

近距離で相手のダウンを奪った際には起き攻めとして使えないこともない。ヒットは難しいが相手を動かすくらいはできる。

どうせすぐリロードされるのでメインの節約も兼ねて気楽にバラ撒いていこう。

ちなみに地上で弾幕を張るよりも、空中の方が弾幕の隙間が少なくなる。

空中だとブースト消費。意外と減るので注意。

## 【特殊射撃】右・コンテナミサイル

**[撃ち切りリロード(共有)][リロード:5秒/2発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

サブ射と弾数共有。

自機の右側にコンテナが出現。

武器コンテナからマイクロミサイルコンテナを発射し、そこから9発のミサイルが射出される。バズーカ系で跳ね上がりのダウンが奪える。

広範囲にばら撒かれ追尾はゆるやか、弾速はサブ射よりも遅い...という感じで遠距離向き。

とはいえ、ミサイル発射まで少し時間がかかる上、やや進んでから展開されるので遠距離で使うしかない。

しかし、上記の時間の関係上NDで動きまくる今作ではあまり当てにはできない。なによりサブよりも即効性にかける。

そのためカットなどに弾幕をはる場合サブ射の方を使おう。

中～遠距離向きの武装。

サブ射撃同様コンテナの銃口(発射口)は撃った時点での相手の方向を向く。

ただ、こちらは発射口が上を向くため、背が低い障害物に隠れながら使うこともできる。

こちらも空中の方が弾幕の隙間が少なくなる。

武器コンテナ召喚時、マイクロミサイルコンテナ射出時にそれぞれ銃口補正があるために

命中率は悪くない。近距離で出しても引っかかることがある。

サブ射同様、マイクロミサイルコンテナに当たり判定がある。

狙って出来るものではないが、頭の片隅に置いておこう。

こちらも特格へキャンセル可能。

サブ射よりも、さらに至近距離では全く役に立たない。

こちらも空中だとブースト消費する。

## 【アシスト】ジム・カスタム

**[リロード無][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

自機両脇にジムカスタムを2機召喚し、その場でマシンガンを発砲し相手を追尾しながらしばらく間隔を置いて撃つ。

フィールド滞在時間は5秒ほど。

射撃 移動 射撃 移動 射撃と行動する。

相手の速度が速いと、追尾を振り切られてしまう。

召喚直後にマシンガンを撃つので使い勝手が大幅に向上した上に、使用回数が4回に増えた。

メイン弾切れ時の着地取りやカット、格闘機の迎撃などに使える。

## 格闘

前作と同じで発生が総じて遅く、安易に振っていけるほどの性能ではない。

## 【通常格闘】

発生、判定は並だが誘導と伸びが優秀なため、横NDでは回避困難。  
前回と同じく最後まで出すとBZ補給(2発撃つので最大数-2)。  
弾切れしやすくなったので前作よりも狙っていく回数は多くなる。  
また、横ND通常格闘とすることによって、横格からダメージアップ+弾数回復が狙える。  
3段目をNDでキャンセルすると弾数を完全回復可能(3段目の射撃をキャンセルするため)。  
ただしタイミングは非常にシビアで、ダメージも下がるため使いどころがあるかは微妙。  
前派生のビームライフル連射も健在。  
威力は出し切りより低く、ダウン値も高くコンボにも組み込めないのが基本的に封印安定。

前作同様若干だが空Nの方が短時間で終わる。

## 【地上横格闘】

前作同様の3連撃。まず振る事はない。

## 【空中横格闘】

前作と同様の斬り 二刀で弾く。  
前作同様、伸びは浅く発生こそ並~それ以下だが、踏み込みが早くそれなりに使いやすい。  
格闘の発生がやや遅めな3号機では積極的に狙うのは厳しいが、それでもコンボの起点としてお世話になる。

## 【特殊格闘】爆導索

前作同様の爆導索。  
特格発生後、格闘ボタンを押し続ける事で爆破をある程度延長出来る。  
格闘ボタンを離すと特格発生位置から自機に向かって導火線上に連続で爆発が発生する。  
爆発を当てると打ち上げダウンを取る事が出来る。(非強制ダウン)

今作ではシステムの変更により着地硬直を爆導索でキャンセル出来なくなったので前作のような使い方はできなくなった。  
さらにそれに加えてND入力すると導火線が消えてしまうため歩き・ステップ・変形移動でしか導火線を維持できない。  
だが、後方向BDのブースト消費量が劇的に増えた今作で、後方向へ急速に移動できる点は素晴らしい。  
MF、エクシア等の格闘機に狙われた場合、後方向BDよりも後方向爆導索を使おう。  
素早く距離を取れる上、うまくすれば爆発に巻き込んで打ち上げダウンを奪える。

また、爆導索からの打ち上げダウンから格闘コンボに移行できるのを確認。

爆導索の爆風は多段ヒットで当たり方によってダメージが変わり、追撃も出し切りまで入らないことある。  
(爆導索 通常格闘が綺麗に入る場合もある。)

基本的な使い道はメインからのキャンセル・格闘迎撃専用でよいだろう。  
残りND回数が少ないときに建物の裏に隠れるなどの緊急避難手段として使うこともできるが、ブーストが0のゲージ点滅状態になると前作同様爆導索が出ないので注意。  
ブーストを押しっぱなしにするとその後上昇するが、前作よりも上昇までの時間が若干短くなっている(?)

## 【BD格闘】

前作と同じ。  
伸び、誘導は優秀。またN格に比べビームサーベルのため当たり判定は広いと思われる。

## コンボ

(>はNDC)

	威力	備考
メイン(1発)>メイン(1発)	133	1発づつ撒いて当たったときに、メインの2発目がスカった時の追撃に。
メイン(1発)>NNN	164	空対地メインから繋げるコンボ、N2段目が当たらないことがある。高高度打ち上げ強制ダウン+弾数回復。
横>NNN	196	空地を問わない、超お手軽コンボ、横格出し切りでは威力が低いので、基本はこちらで、ダメージアップ+弾数回復。
NN>NNN	225	現状デスコン。繋ぎは最速前NDで、斜め前NDでも入る? 実は普通に横NDが一番安定。カプルやガンタンク等背の低い相手にはND後の空NN(2段目)が外れやすい
特格(爆風)>NNN	???	爆風でうちあげたらこれで、追撃するかはBゲージや相手との距離と相談。
アシスト>NNN	177程	HIT確認からはやや厳しいのである程度先の読みが必要。アシストの当たり方で変動。
アシスト>メイン	???	中距離でよるけ確認後、メイン確定

## 戦術

基本的には僚機のやや後方に位置し、サブ射or特射のばらまき。敵機の着地取りにメインNDループでラッシュをしかける。  
援護機と言う性質上、常に冷静に相方の動き、敵機の位置を把握し、立ち回ることが義務付けられる。

BZやミサイルといったダウン属性の武器ばかりのため、強力なコンボが少なく、爆発力は低い。よってタイマンはやや不得手。僚機の遥か彼方でタイマンするのは機体の持ち味を殺してしまう。いつでも僚機のカットが狙える位置をキープしよう。

誤射して相方をダウンさせてしまうと片追い地獄が待っている。相方が格闘を狙っている時は他の敵の足止め、射撃戦を展開している時はダブルロックで1体を確実にダウンさせるなど、基本に忠実な立ち回りを心がけよう。

また、格闘性能はあまりよくないが、N格闘を当てればメインの弾数回復+大ダメージと見返りも大きい。無理やり仕掛けることはできないが、常に格闘を狙える状況かどうかは意識しておこう。

敵機に接近された場合、後ND、アシストや後方向爆導索を使って何とか距離を取ること。

アシストは回数増加+呼び出した瞬間にマシンガン発射と強化され、こちらが格闘を食らっている時にカットしてくれることもあるので、前作よりも強化されたと言える。頼り切ることはできないが、それでも有用性はあるので、必ず使い切ろう。

## 僚機考察

---

援護機らしく、自分を中心に戦うよりも相方を暴れやすくする戦い方が得意。高機動機や格闘機との相性がいいか。

### コスト3000

3000が敵の目を引いて最前線で暴れつつ、3号機が後ろから援護するのが理想的だが、コストオーバー狙いで3号機が狙われることを覚悟する必要がある。できるだけ3000機体から離れないようにしよう。

### コスト2000

ガンダム、百式、MF、エクシア、インパあたりの万能機～格闘機には前を任せよう。問題は3号機よりも機体が重たい各種メタボと組んでしまったときで、ある程度3号機が前にでる必要がある。相手の攻撃をかわしつつBZや格闘を狙い、メタボが格闘食らったらカットと、忙しくなる。

### コスト1000

射撃寄りの機体が多いので、お互い足並みを合わせて援護し合おう。各個撃破だけは絶対に避ける必要がある。

## VS.試作3号機対策

---

コンテナの威力は大したことないため、当たったとしても慌てない。BZのラッシュによる着地狙いとカットには気をつける。ダウンしている間に相方が一気に追い込まれる可能性があるからだ。

近距離は追い込むチャンスでもあるが、相手のN格出し切りを許してしまうと一気に弾が回復してしまうため、被弾回避を第一に。

BZのリロード時間はかなり長いので、弾切れしている間にBRズンダや格闘で一気に畳み掛けてペースを崩そう。10発撃ち切りリロードなので余裕があるなら弾数を数えておき、相方と合図を取って緩急を付けた攻め方ができれば3号機側にはかなり辛い展開を強いることができる。

## 外部リンク

- 
- [非公式掲示板 - ガンダム試作3号機スレ part.2](#)
  - [非公式掲示板 - ガンダム試作3号機スレ part.1](#)