

- [特徴](#)
- [基本情報](#)
- [所持スキル](#)
- [スキル対応表](#)
- [アクション](#)
- [スキル](#)
- [アタッチメント](#)

特徴

- タイマンも雑魚掃討もこなせる高性能機。
- 機動性・バーニア共に良好、装甲は薄く耐久力は低め。
- N攻撃は、出は早いですが小型機であるためかリーチが短い。
- C3・C6・DCは精密射撃なしでも貫通する。
- タイマンではC5がメイン。ガード不可なので、ほぼ確実に空中ブーストに繋がる。ただし、周囲に雑魚がいると誤爆しやすいため注意。
- 地上SPまたはCSP使用後、約15秒間残像による追加攻撃が可能となる(残像が有効な攻撃はN1～N6・D1～D3・C4・C5・BD)。
- 残像発動中のダッシュ移動では敵のビーム攻撃が無効になる。
- C5 BD JSPと素早く繋げると高難易度でも受身を取られなくなるため、JSPを確実に全段ヒットさせることが可能。
- 残像が発動していれば、C5 BD D1 D2 DC BD D1 D2 (ryのコンボが最高難易度のエース相手でも滅多に途切れない。
(ただし、高難易度の武者2機等には途中で抜けられる)
残像効果とバーニアが続く限りずっとこちらのターンなので、ミノフスキードライブやエアマスター等を付けると効果的。更にバイオコンピューターも装備すれば、空中コンボ中にSPゲージがMAXになり、最大出力のヴェスパーを放つことが出来る。
また、追加攻撃のお陰でヒット数がかかり多く、残像が切れる頃にJSP3を使うと合計で100ヒットを軽く超えるためヒートアップと相性が良い。
- 残像発動中の空中コンボが効かない敵には、インパルス・スナイプ装備のC2やハードストライク・スマッシュヒット装備のC4などが有効。

基本情報

ライセンス入手条件	ライセンスミッション「フォーミュラ計画」をクリアする。
登場作品	機動戦士ガンダムF91
メインパイロット	シーブック・アノー

所持スキル

スキル名	習得確率
精密射撃	高
パイロットセンス	中
ジャミング	低
一機当千	極低

スキル対応表

攻撃アクション	属性	マグネティック・ハイ	インパルス
C2	射撃	(ビームシールド)	(ビームライフル)
C3	射撃	×	
C4	格闘		×

攻撃アクション	属性	マグネティック・ハイ	インパルス
C5	格闘		×
C6	射撃	×	
DC	射撃	×	

アクション

攻撃アクション	行動	属性	範囲	備考
通常攻撃	N1	ビームサーベル	格闘 前方	左から右へ斬る
	N2	ビームサーベル		右から左へ斬る
	N3	ビームサーベル		左から右へ斬る
	N4	ビームサーベル		右から左へ斬る
	N5	ビームサーベル		左から右へ斬る
	N6	ビームサーベル		くると一回転して左から右へ斬る
スマッシュ攻撃	S	ビームサーベル	格闘 前方	前進しながら2本のサーベルで右>左の順に斬る。移動距離が長めの上、2発目を当てないとダウンが取れないのでMA戦では間合いに注意

攻撃アクション		行動	属性	範囲	備考
チャージ 攻撃	C1	ビームライフル	射撃	前方直線	3連射可能 セミオートロック
	C2	ビームシールド投げ	射撃	前方	ビームシールドを投げ、ライフルで破壊して爆風で攻撃。 ガード崩し効果があり、見た目よりも威力が高くタイマンで役に立つ
	C3	ヴェスパー	射撃	前方長射程	左のヴェスパーで攻撃。 C6と異なりすぐに発射でき、集団は中距離からこれ一つで攻めても良い
	C4	サーベル回転	格闘	前方・横	原作でバグを切り払った攻撃。追加入力(連打)でヒット数UP。 ハードストライク等を装備して残像発動中に出すと追加攻撃のお陰で強力で、スマッシュヒットも合わせるとタイマンでも活躍する
	C5	ビームシールド切り上げ	格闘	前方	ビームシールドを帯状にして上昇しながら切り上げ > 突き戻し。ガード不可。 突き戻し後、BDで空中コンボだが、タイミングによって安定しない。
	C6	ヴェスパー連射	射撃	前方長射程	横スライドしつつ3連射。 特定の敵を狙って撃つのは難しいが、射程が長く貫通し、雑魚集団に遠くからN攻撃を空振りして撃てば、素早く安全にフィールド制圧が可能になる。 撃つまでの間方向転換がかなり効き、N5の時点で向いていた逆の方向に撃つことも可能
SP攻撃	SP	M.E.P.E	格闘 &射撃	前方	前進しながら斬撃コンボ、最後にビームランチャー発射。 Lv上昇で発動時間延長。 終了後、約15秒間残像による追加攻撃が可能となる。
	JSP	ヴェスパー	射撃	前方一直線	発動中、方向転換可能。Lv上昇で照射時間延長。
	CSP	ライフル&ランチャー連射	射撃	前方	前進しながらライフルとランチャーを連射し、締めめにヴェスパーを放つ。 Lv上昇で発動時間延長。 終了後、約15秒間残像による追加攻撃が可能となる。
	HSP	SP・JSP・CSP			カットインが入り威力上昇

攻撃アクション		行動	属性	範囲	備考
ダッシュ 攻撃	D1	ビームサーベル	格闘	前方	左から右へ斬る
	D2	ビームサーベル	格闘	前方	右から左へ斬る ここでDCで空中コンボ安定
	D3	ビームサーベル	格闘	前方	左から右へ斬る
	DC	ビームランチャー	射撃	前方 長射程	C3と同じ位の射程。貫通性能があり、制圧力は高い

スキル

スキル	相性	コメント
精密射撃	×	C1で貫通させたいなら付ける。基本的には不要
ショックウェーブ		
リーダーシップ		
パイロットセンス		
ヒートアップ		残像発動中の空中コンボ強化
ロングレンジ		リーチが少し伸びるが微妙な性能
ガッツ		
パリング		
スカイアイ		
カスタマイズ		
小さな巨人		
エースキラー		
負けず嫌い		
ノックダウン		
マグネティック・ハイ	×	射撃がメインなのでいらぬ
インパルス		制圧力・タイムン強化
バレンジショット		
ダメージキャンセラー		
闘争本能		リーチの短さを補えるが防御力が低下する上、乱戦で出したいチャージがC4しかない
ジャミング		
インスタントヒーロー	×	ワンオフ機なので効果はゼロに等しい

自己暗示		
ハイテンション		
一機当千		
テンプテーション		
流派・東方不敗		
若さゆえの過ち		
ムーンレイス		C3、C6を撃ってると発動しやすいが、内容が安定しない
エースパイロット		C3、C6による雑魚掃討が優秀なため
幸運		
オーバードライブ		CSPの性能が微妙。SP攻撃は空中コンボからのJSPを狙いたい
ヘッドショット	×	スナイプがあればいい
明鏡止水		残像発動率を少しでも高めたい場合に
DG細胞		元から打たれ弱いのが問題。回復スピードは速いのだが...

アタッチメント

特殊装備	相性	コメント
1フィールド機能		打たれ弱さを補えるが、これよりはアーマーゲインを優先したい
ブーストドライブ		残像空中コンボの威力の底上げに
ショックアブソーバー		これを付けるならバイオコンピューターを
パワーラジエーター		これを付けるならミノフスキードライブを
スピードスター		元から高い機動性だが更に爽快感が欲しいなら可
クロスドライブ		タイマンで役に立つが無理に付けなくても良い
デルタドライブ		インパルスとスナイプで十分かも
スクエアドライブ		C4メインなら可
零距离射撃		空中SPを含め、総合的な火力強化に
アドバンスドガード	×	特に付ける必要は無いかも
バイオコンピューター		残像空中コンボ中にSPゲージをMAXにできる
カウンター		タイマンに不安があるなら可
スマッシュヒット		残像空中コンボの効かない武者2機等への対策にC4強化もあり
オーラバースト	×	制圧力はもともと高いのでいい
ペンタドライブ	×	空中コンボのダメージアップなら他を付けたい
ヘキサドライブ		デルタドライブと同じ理由で
チェイスドライブ		空中コンボの威力の底上げに
スナイプ		制圧力大幅UP
エアマスター		残像空中コンボの威力の底上げに

ハードストライク		スマッシュヒットと同じ理由で
アーマーゲイン		C3・C6と相性が良く、同時に打たれ弱さも補える
プレッシャー		残像空中コンボをするためのC5がガード付加なので
ミノフスキードライブ		残像空中コンボの延長に