

(や)

ヤクト・ドーガ

原作 機動戦士GUNDAM 逆襲のシャア
参戦作品 第2次(G) 第3次 EX 第4次(S)

新 64 コンパクト コンパクト2
A インパクト R 第2次
D

分類 ニュータイプ専用MS
頭頂高 21.0m
本体重量 28.0t
全備重量 64.6t
ジェネレータ出力 3340kW
スラスタ推力 17000kg×2 13000kg×2
アポジモーター数 17
センサー有効半径 16400m
装甲材質 ガンダリウム合金
エネルギー 熱核融合炉
所属 ネオ・ジオン軍
主なパイロット ギュネイ・ガス
【武装・兵装・技】
・ミサイル
・ビームサーベル
・ビームアサルトライフル
・4連装メガ粒子砲(メガ粒子砲)
・ファンネル
【原作】物資に乏しいネオ・ジオンが、ギラ・ドーガを流用する形で開発したNT専用MS。一般兵用の量産機であるギラ・ドーガのフレームにはサイコ

ミュを設置するスペースがないため、小型化したサイコミュを補助する形で実験的にサイコフレームが用いられている。これが功を奏し、元が量産型とは思えないほどの性能を獲得したが、期待されたレベルには到達できず、二機が試作されただけに終わった。両肩にサザビーと同型のファンネルを各三基ずつ搭載している。

ギュネイ・ガスに与えられたこの機体は頭部にツノを持ち、ビームアサルトライフルを装備している。ビコックグリーンのボディに黄色いマスク、モノアイ上部の目玉ペイントが特徴で、熱帯の鳥のようなモチーフを持つ。普通ヤクト・ドーガといったところのバージョンを指すことが多い。

【第2次】今作に登場するのはギュネイカラーのヤクト・ドーガのみで、最初はやはりギュネイが乗ってくる。シナリオ「脱出」に登場した時は戦闘をしていない場合も多いが、地上に降りるとDC兵士搭乗の機体が多数出現する。……それはいいのだが、今作にはニュータイプといった概念がないので、「ラストバトルオン再び」ではなんとラルやガイアが搭乗して現れ、ファンネルをがんがんに飛ばしまくってくる。さすがにまずかったのか、CB版では乗機がドーベンウルフに修正されている。

【第2次G】画面に色がないのでひよつとしたら量産型かもしれないが……原作通りギュネイが乗る。シナリオ「脱出」に登場する最強部隊の一員として現れるが、かなり厄介。他のマップでも強化兵やエリート兵が乗って登場する。

【第3次】今作には三種類のヤクト・ドーガが登場するが、その中では最もHPが高い。ただ、量産型が存在するからか、かなりレアなユニットである。シナリオ「オデッサ・デイ」と、シャアがいて月へ行く場合の「アクシズは燃えて」の二マップにしか登場しない。ギュネイの乗機が現れるのは、後者の方である。

【EX】数多く登場する。ファンネルの射程が長く、

厄介な敵である。なお、メガ粒子砲がファンネルより強力な武器となっており、ファンネルとの使い分けがなされる。武器の攻撃力のバランスは、今作が一番原作に忠実であろう。

【第4次(S)】ギュネイが出てこないのも、実質的にもう量産型。ファンネルを持ったザコMSとしてたくさん出てくる。とはいえパイロットが弱気であることが多いので、ファンネルの脅威は今までより感じなくなっている。

【新】ギュネイおよび強化兵が搭乗。今回はパイロットの性格が強気または超強気なのでファンネルをどんどん連発してくる。パイロットの能力も高く、ファンネルの高い命中率もあってなかなかの強敵。なお、ファンネルの必要技能は「強化人間」となっている。

ヤクト・ドーガ(クェス専用)

原作 機動戦士GUNDAM 逆襲のシャア
参戦作品 第3次 第4次(S) 新 F 完結編
64 A インパクト R 第2次
D

分類 ニュータイプ専用MS
頭頂高 21.0m
本体重量 28.0t
全備重量 64.6t
ジェネレータ出力 3340kW
スラスタ推力 17000kg×2 13000kg×2
アポジモーター数 17
センサー有効半径 16400m
装甲材質 ガンダリウム合金
エネルギー 熱核融合炉
所属 ネオ・ジオン軍
主なパイロット クェス・パラヤ
【武装・兵装・技】
・ミサイル

- ・ビームサーベル
- ・ビームアサルトライフル
- ・メガガトリングガン
- ・4連装メガ粒子砲(メガ粒子砲)
- ・フアンネル

【原作】機体の解説は前項を参照。試作された二機のうち、クエスはアジュールに与えられた機体。赤いボディに白いマスク、ギユネイ機にあった頭部のツノがないのが特徴で、おそらくこちらが標準仕様だと思われる。また、ギユネイ機のビームアサルトライフルの代わりにメガガトリングガンを装備している(クエスが父アテナウアーを撃ち殺したのがこれ。素人のクエスになぜこんな物騒な火器を与えたのかは不明だが)。ルナツー占拠時の戦闘で中破、以後クエスはアジュールに乗ることになるため、あまり目立たなかった。シヤアがクエスを拾ってこなかったら誰が乗るはずだったのかは不明。

【第3次】ビームアサルトライフルは持っているし、ツノはついていて単に色が赤いだけという、原作に忠実でない手抜きな設定である。味方機として一機のみ存在し、なぜかブルツィが持つてくる。味方ユニットであるせいかHPや装甲が低く設定されている。

【第4次(S)】今回も自軍ユニットになる。ただし、リアル系でない手に入らない。シナリオ「マーズ・コネクション」でクエスとセットでロンド・ベルに加わるが、ジェガンと選択になる。グラフィックもツノなしになり、武装もメガガトリングガンになった。ヒガンダムやサザビーには全体的に劣るが、フアンネルの射程が9なので、キュベレイMkIIよりは使いやすい。

【新】クエスが敵なので、こいつも敵ユニットである。普通のヤクト・ドーガよりHP、運動性が低い。こちらのフアンネルの必要技能は「ニュータイプ」となっている。登場は宇宙編第24話「真意」と同32話「天使達の昇天」のニシナリオのみ。ネオ・ジオン

との決戦シナリオである同34話「逆襲のシヤア」ではクエスはアジュールに乗るので出てこない。

【F完結編】ポセイダルルートを通ると、シナリオ「刻が動き出す時」でクエスがこの機体に乗って登場する。彼女が同時に持つてきてくれるサザビーにはやや劣るのだが、サブウェポンのメガ粒子砲が相対に便利。仲間になってから最終話まで残り五話しかないが、十分に改造価値のある機体である。今回クエスの能力はそれほど高くないので、この機体を活かすならカミーユなど別のパイロットを乗せた方が無難である。

ちなみに、オーブニングデモ等で出てくる量産型を除けば、この機体がゲーム内で唯一戦闘できるヤクト・ドーガであったりする。

ヤクト・ドーガ(量産型)

- 原作 機動戦士GUNDAM 逆襲のシヤア
- 参戦作品 第3次 F(完結編)
- 分類 ニュータイプ専用MS
- 頭頂高 21.0m
- 本体重量 38.0t
- 全備重量 64.6t
- ジェネレータ出力 3340kW
- スラスタ 推力 17000kg×2 13000kg×2
- アポジモーター数 17
- センサ有効半径 16400mm
- 装甲材質 ガンダリウム合金
- エネルギー 熱核融合炉
- 所属 ネオ・ジオン軍
- 主なパイロット ネオ・ジオン兵
- 【武装・兵装・技】
- ・ミサイル
- ・ビームサーベル
- ・ビームライフル
- ・メガ粒子砲

・フアンネル

【設定】本来二機しか制作されていないヤクト・ドーガの量産型。原作には存在しないゲームオリジナルの設定。カラーリングはジオン系伝統の深緑に、クエス機と同じ白い頭部で、全機にギユネイ機と同じツノがあったが、Fではなくなっている(後述)。武装はギユネイ機と同じ。マップとまったく同じ3次のみで、EX以降はギユネイ機とまったく同じものが量産されているため出番はない。『電視大百科』によればパウと同様、量産型の仕様が変更されづらい。

余談ではあるが、SFCソフト『バトルロボット列伝』に登場するヤクト・ドーガもすべてこの深緑カラーリングの量産型である。

【第3次】ギユネイ専用と同じ装備だが、HPはギユネイ専用とクエス専用の間くらい。かなり数多く登場する、DCと異星人の主力兵器である。ちなみに今作ではヤクト・ドーガのグラフィックが一種しかなく、クエス機もこの量産型も色替えて済まされていた。量産型にツノがあるのもそのため、Fでは取られている(ただし『電視大百科』の記述に従えば、第4次以降ぞろぞろ出てくるギユネイ仕様機はこの量産型を塗り替えただけのものらしい。したがって、本当はツノがある方がSRW世界では正規の仕様なのかもしれない)。

【F(完結編)】今作では全作品中、史上最底の扱いを受ける。といいうのも、オーブニングデモとFのカロケモード(しかもなぜか「パーニング・ラブ」)にしか登場しないからだ。一時は非常に厄介な敵であったというのに……。

(ゆ)

誘導ミサイル

原作 オリジナル
参戦作品 第2次
分類 大型誘導ミサイル
所属 DC

【武装・兵装・技】

・体当たり

【第2次】読んで字のごとく、誘導装置のついた大型のミサイル。ファミコンの画面では確認しづらいが、コンプリートボックス版では先端に大きなレンズがついているのが見てとれる。元々ミサイルとは誘導装置を備えたロケット弾のこと（広義には無誘導弾も含まれる）だが、わざわざこう呼ぶのはおそらくICBMなどの超長距離ミサイルのことを指しているのだろう。第23話「逆襲のシロッコ」に登場し、「体当たり」一つを武器にホワイトベース隊を狙うが、HPが低いので近づいてきたものから落とせば問題ない。恐ろしいことにこの「体当たり」は武装扱いなので、撃墜されない限り何度でもぶつかってくる。

輸送機

原作 機動戦士Vガンダム
参戦作品 新
分類 輸送機
所属 地球連邦軍
主なパイロット ロベルト・ゴメス
【武装・兵装・技】

・機銃

【原作】宇宙引越し公社の偽装を施した地球連邦軍の輸送機。第11話で、カミオン隊をアーティ・ジブラタルへと運んだ。この離陸の際、シユラク隊のヘレン・ジャクソンがガッダール隊のトムリアットを道連れにして戦死している。アーティ・ジブラタルに着いた後は放棄されたく、パイロットのゴメス大尉はこれ以降もリガ・ミリティアと行動を共にすることになる。

【新】宇宙編第13話「旅立ち」において、原作通りアーティ・ジブラタルへとリガ・ミリティアを運ぶ輸送機として登場。すべての機体を搭載させるとマップクリアとなる。もちろん、撃墜されるとその場でゲームオーバーになってしまうので注意。原作ではVガンダムとシユラク隊でほぼ満員であったが、今回はそれに加えてマジンガーZとボルトマシンも詰め込んでいる。よく入ったものだ。

(よ)

妖機械獣グシオスβIII

原作 マジンガーZ
参戦作品 第2次
分類 妖機械獣第一号
全長 20m
重量 210t
装甲素材 スーパー鋼鉄
動力源 原子力
主な開発者 ゴーゴン大公

所属 地下帝国（D r. ヘルおよびゴーゴン大公）

【武装・兵装・技】

・溶解液

【原作】第68、69話に登場したゴーゴン大公の妖機械獣第一号。デザイン原案は石川賢。爬虫類のような外見で、敏捷性にすぐれ、凶暴な性格。ムチのように尻尾を振り回し、口から腐食液を吐き、目から腐食光線を放ち超合金Zすら溶かす。さらに光子力ビームを跳ね返す耐久性の高いボディを持つ。光子力研究所を壊滅寸前まで破壊し、腐食液でホバールダーを半壊状態にした。

【第2次】中盤のシナリオに少しだけ登場。機械獣よりは強いが、戦闘獣よりは弱い。メカザウルス・バドに毛が生えたようなものと思っておけばいい。

翼竜スカイラー

原作 大空魔竜ガイキング
参戦作品 新 第2次
分類 翼竜型大空魔竜メカ
全長 25m
装甲素材 超合金ゾルマニウム
所属 大空魔竜隊
主なパイロット ファン・リー
【武装・兵装・技】
・機銃
・ミサイル
・スカイラービーム
・炎炎砲
【原作】大空魔竜に搭載されている翼竜型の航空機。メインパイロットはファン・リーで、「空」での戦闘・各種活動を担当する。
特徴的な機構としては、左右の主翼が前後に分割されており、後ろ半分が根本から下倒、その先端部にはそれぞれ車輪を四基備えており着陸脚となる（主翼の前部分は固定翼である）。スカイラーはこ

の後脚と、首の付け根の部分に備えられた前脚の三脚で接地し、大空魔竜からの発進時でもこのスタイルを取る。武装は両翼前部に左右三門ずつ備えられた機銃と、胴体前部に二門備えられたスカイライミサイル。他に口部より放つ火炎砲と目からのスカイライビームを備えるが使用回数はいくつもない。主推進機関は翼端に備えられた円筒状の部分。

「空」担当という利便性の高い役割柄、三機のサポート機の中では戦闘時、非戦闘時を問わず最も出番が多く、逆にいえば便利に使われる機体。その役割は、偵察、戦闘補助から乗組員が大空魔竜を離れる際の空飛ぶタクシードと幅広い。もちろん、その活動範囲は気圏内に止まらず宇宙空間においてもいかになくその性能を発揮する。

特に暗黒怪獣との戦闘においては、ガイキングに先駆けて偵察から交戦に入ること多い。交戦機会が多い分、危機に陥ることも多いが、やはり活躍する機会もネットサー、バズラーに比べれば恵まれている。大空魔竜隊においては、大空魔竜、ガイキングに次ぐ第三の戦力と見て問題はない。

暗黒怪獣ファイヤーバードとの戦闘においては、その弱点である翼を破壊してガイキングをサポート（4話）。香港での暗黒怪獣ドーン・ライフーンとの戦いにおいては、逆にガイキングのサポートを得てこれを撃退（10話）。また、暗黒怪獣ヨドカリーンから脱出したデスクロス騎士テスラーの脱出機をドッグファイアの末、撃墜（27話）といったところが代表的な活躍である。暗黒怪獣との戦闘記録を見ればアフロダイAあたりよりも戦力として活躍している。ところで、以上のエピソードではスカイライの決め武器となったのは、いずれもスカイライミサイルである。富士の裾野での暗黒ホラー軍団との最後の戦いにおいても、使用した武器はミサイルのみ。出番が多い割には、他のネットサー、バズラーに比べても武器を使い分けていないのは意外である。

発進時のかけ声は「スカイライフライト！」

【新】戦力としては二線級以下であるが、ユニットスペックとしては初期のVガンダム以上のものを持っており、改造やアイテムでの強化を十分に行えば使って使えないことはない。飛行ユニットの少ない地上編では、主にアイテム回収役として重宝する。こうした便利な活躍は、ある意味原作再現度が高いともいえる。

鎧獣士サイモン

原作 超電磁マシーン ボルテスマ
参戦作品 新 〇 外伝 A R
分類 鎧獣士

身長 70m
重量 600t

装甲素材 超強化合金マキシシナル
所属 ボアザン帝国地球征服軍
主開発者 ド・ベルガン

【武装・兵装・技】

・クロウ
・破壊光線

【原作】第26話「謎の飛行メカとの合体」に登場。

地球の生物を素体とした鎧獣士の四体目に当たる。ド・ベルガン自慢の鎧獣士であるが、地球以外の地で使用されているのかは不明。少なくとも、ボルテスマがボアザン本星に進撃した時に鎧獣士はいなかった。場合によっては、ボアザン星全軍を通じても四体目の鎧獣士かもしれない。

鎧獣士ダイモンと完全同型の鎧獣士で、赤いダイモンに対し青い体色である。同型の獣士が登場したのは、『ボルテスマ』全編を通じて、このサイモンとダイモンだけである。

鷹メカによってもたらされた改造計画図に基づいて改造されたボルテスマが、一発の超電磁ボールで

全エネルギーを消耗し活動不能に陥ることに気が付いたハイネルの指示により、急遽用意された鎧獣士

ダイモンとの共同作戦によって、ビッグファルコンおよびこれを防衛する地球防衛軍艦隊を襲撃する。

しかし、戦闘の最中に鷹メカによってエネルギー制御回路を取り付けられたボルテスマは、二発以上の超電磁ボールを放つことが可能となり、超電磁ボールを完成させたボルテスマの前に、ダイモンとともども天空剣の露と果てた。機能などはダイモンと同一。

【新】地上編第19話「ボアザンの誇り」にて今作に登場する他の鎧獣士、ダイモン、デスラーと共に初登場。今作ではアイテムとして「マキシシナル合金」が登場するが、シナリオの方ではその名前は一切登場せず、原作ではボルテスマの必殺技すら効かなかった鎧獣士も、単に少々堅い敵という扱いである（装甲値がオリジナル敵ユニットやボス級に劣るのはやむを得ないとしても、SPT以下というのはいかかなものか……）。

初登場となる「ボアザンの誇り」以降シナリオで、今作よりボアザン勢力そのものが退場するため、登場シナリオはルートごとに最大でも三シナリオである。ハイネルの説得に成功した場合に通るシナリオ「黒い科学」では、精神コマンドを使用する特殊バージョンのAIを装備して登場する。

なお、原作での戦闘描写が少ないためか、オリジナルの武装として「破壊光線」を装備している。

鎧獣士ダイモン

原作 超電磁マシーン ボルテスマ
参戦作品 新 〇 外伝 A R
分類 鎧獣士

身長 70m
重量 600t

装甲素材 超強化合金マキシシナル
所属 ボアザン帝国地球征服軍

主開発者 ド・ベルガン

【武装・兵装・技】

- ・クロー
- ・破壊光線
- ・角

【原作】第26話「謎の飛行メカとの合体」に登場。

ド・ベルガン將軍の手になる地球産鎧獣士第三号、カプトムシを素体としたデスラーに続き、甲虫のクワガタを素体としたいかにも「鎧」な鎧獣士。ただでさえ強固なマキシナル合金に身を包んでいる上に、盾まで装備するという偏執的な防御力を誇る。

先の鎧獣士デスラーとの戦いにて、超電磁ボールの失敗により自爆に至ったボルテスを再起不能と判断した地底城より、ボルテスのとどめを刺す鎧獣士との確信を持って送り出される。武器としては、頭部に備えられた角（クワガタ）。鷹メカによってもたらされた改造設計書に基づいて強化改造されたボルテスと相対するが、超電磁ボールを使おうとすれば自爆するとタカをくくっていたジャンギヤル將軍の油断により、ボルテスが放った超電磁ボールの直撃を受けた最初の鎧獣士となる。しかし、超電磁ボールに対する二度目の改造を終えたボルテスであったが、超電磁ボールはまだ未完成で、超電磁ボールによってダイモンの装甲を劣化させると共に動きを封じたものの、ボルテスは全エネルギーを消耗し活動不能に陥る。超電磁ボールの直撃を受けたものの呪縛から解放されたダイモンにはエネルギーを消耗し活動不能になったボルテスを葬る千載一遇のチャンスが訪れる。しかし、超電磁ボールを受けたマキシナル合金は、防衛軍の攻撃でも亀裂を生じるほど脆くなっており、ボルテスのとどめを刺すことなく撤退を余儀なくされた。

超電磁ボールによって劣化した装甲を換装したダイモンは、ボルテスの超電磁ボールが一発しか撃てないと判断したハイネルの作戦で、兄弟機ともいべきサイモンと共に再びファルコンを襲撃する。

しかし、飛来した鷹メカによってエネルギー制御回路を組み込まれ、完全な超電磁ボールを得たボルテスによって改めて超電磁ボールを受け、天空剣にて袈裟懸け（Vの字切りではなく）に切られ爆散する。

新たな敵メカ・鎧獣士の登場と、これに対するボルテスのパワーアップが描かれるこの前後のエピソードは、物語的にも剛博士の秘密の一端が明かされる展開に連なり、中盤の重要な盛り上がりポイントとなっている。ダイモンら初期の鎧獣士は、この重要な展開を盛り上げる役を担って登場したわけであるが、ストーリー的なウエイトも大きいため、鎧獣士に対してボルテスはすかさず超電磁ボールを試す、鎧獣士は余裕を持ってこれを迎え撃つ、という展開となっており、ボルテスと鎧獣士の戦闘そのものにはあまり見るところはない。結果として、これら初期の鎧獣士はストーリー的な盛り上がりとは裏腹に、マキシナル合金で武装している以上の個性は特に描かれなかった。

【新登場】に関しては、鎧獣士サイモンと同一。ただし、シナリオ「黒い科学」に登場する機体は、サイモンとは異なり特殊バージョンのAIではなく、通常のAIを搭載して登場。

原作同様、ユニット性能はサイモンと同一。なお、本来サイモン&ダイモンの右腕は盾と一体となっているのであるが、今作ではシールド装備タイプのユニットではシールド防御に成功した際のみシールドが表示される……予定が、実際に表示されなかったため、ユニットグラフィックはシールドの代わりに普通の五本指の手が備わっており、本来の片腕が盾になったデザインは今作では見ることができない。

鎧獣士デスラー

原作 超電磁マシーン ボルテスⅣ
参戦作品 新 第2次

分類 鎧獣士
全長 100m
重量 8000t

装甲素材 超強化合金マキシナル

所属 ボアザン帝国地球征服軍

主開発者 ド・ベルガン

【武装・兵装・技】

- ・破壊光線
- ・弓
- ・サーベル

【原作】第25話「自爆!! 超電磁ボール」に登場。ボアザン星の新幹部ド・ベルガンが地球にて開発した鎧獣士第二号。カプトムシを素体としたいかにも「鎧」獣士と呼ぶに相応しい鎧武者の姿をした鎧獣士。鎧獣士第一号・オコゼニアが、そのドラマ上の強大さとは裏腹にお世辞にもカッコイイとはいえなかったのに対し、このデスラーはまさに鎧獣士という新しい敵メカのアピールには十分のデザインといえる。『ボルテスⅣ』では、獣士にしても第一号のドクガガよりも、第二号のバイザンガの方が力強さを感じさせる敵メカとしては好デザインであり、鎧獣士にしても、その代表格としては第一号のオコゼニアよりも、このデスラーの方が相応しい。何か、意図があったのであろうか？

カプトムシそのままに近い形状の巡航形態から人型の戦闘形態へと変身（変形ではなく）する。鎧獣士に対抗するための新装備、超電磁ボールの搭載強化改造のためボルテスが出撃できないビッグファルコンを目指し、臨戦態勢でファルコンを防御する岡防衛長官率いる地球防衛軍艦隊を襲撃する。

防衛艦隊を蹴散らしたデスラーはファルコンに迫り、改造未完成状態にて急遽出動したボルテスⅣと相まみえる。ここで、こともあろうに主役ロボットの最新装備である超電磁ボールの、記念すべき本編第一弾をいきなりかわすという偉業を成しとげる。

武器としては、手にした巨大な弓と、腰に帯びた

剣。しかし、最大の武器はあらゆる武器を受けつけない超強化合金マキシナル製のため、回路がショートしたボルテスを弓で攻め立て、剣でとどめを刺そうとしたところを、オコゼニア戦に続いて再び現れた鷹メカの超電磁過重砲を受け装甲が劣化。ボルテスバズーカとVの字斬り（すでに回路のショートしていたボルテスの動きはふらふらであったが、超電磁過重砲を受けたデスラーもまた動きはよたよたとどめを刺される。

なお、艦獣士第一号のオコゼニアとは異なり、表面上ベルガンがハイネルに恭順の意を示したため、このデスラーの指揮はジャンギヤル将軍が執っている。

【新】サイモン&ダイモンと同じマップで登場。サイモン&ダイモン同様、原作で使用された武器の少なさを補うためか、射程6の破壊光線がオリジナルで装備されている。ユニット性能はサイモン&ダイモンを少し弱くした値となっている。

(5)

ラー・カイラム

原作 機動戦士GUNDAM 逆襲のシャア

参戦作品 第2次(G) 第3次 第4次(S) 新

- F 完結編 64 コンパクト
- コンパクト2 R 外伝 A
- コンパクト R 第2次 R
- コンパクト3 D

分類 ラー・カイラム級強襲揚陸空母
全長 250m

所属 地球連邦軍(ロンド・ベル)
艦長 プライト・ノア

- 【武装・兵装・技】
 - ・対空レーザー砲
 - ・180ミリ機関砲
 - ・20連装ミサイルランチャー
 - ・サブメガ粒子砲
 - ・メインメガ粒子砲
 - ・ハイパーメガ粒子砲

【原作】ロンド・ベルの旗艦。またこのタイプの艦はラー・カイラム級と呼ばれることから、その一番艦であろう。一年戦争以来、対MS戦での戦艦の被弾率が高く、その対策として戦闘ブリッジを有している。また大気圏内突入および離脱能力もあるようだ。設計が優秀だったためか、シャアの反乱以降大きな戦乱が起これなくなったためか、このタイプの艦はザンスカール戦争期にも現役しかも艦隊旗艦として運用され、『Vガンダム』ではムバラク・スターン将軍率いる艦隊の旗艦「ジャンヌ・ダルク」が登場している。主武装は二連装大型砲五門、ミサイル発射管六門など。MSカタパルトは二基。ちなみにハイパーメガ粒子砲は装備していないので、これに関してはオリジナル設定である。またジャンヌ・ダルクはビームシールドを装備しており、リオンホースJr. 同様ビームラムとしても使える。

【第2次G】リオンホースJr. があるため、第2次におけるネル・アーガマと同じ役回りになっている。

【第3次】シナリオ「ブルとブルツ」とから最後までロンド・ベルの最後の戦艦として運用される。当然自軍最強の戦艦なのだが、装甲が薄く改造もできないため前線に出るのは危険。ただ終盤であるためプライトも二回行動できるようになれば、ハイパ

ーメガ粒子砲も撃ちやすくなるため、比較的前に出ることとなる。

【第4次(S)】シナリオ「栄光の落日」の終了後、ラサ内でジャミトフの宇宙脱出用に用意されていたものを発見、ネル・アーガマから乗り換えで宇宙に上がり、最後まで使用する。耐久力はオーラシップに比べるとかなり落ちるが、プライトが「必中」を覚えるため、マップ兵器を運用しやすい。ちなみに修理費は5000もするため、撃墜されると洒落にならない。

【新】シナリオ「蒼き流星となつて」から参戦、「決戦! ヘルモーズ」まで母艦となる。途中まで一緒にいるリオンホースJr. の方が性能がいいのに……。【F完結編】終盤にさしかかったシナリオ「悲しみのカトル」クリア後によくやく入手。武装ならゴラオン、耐久力ならエクセリオンがいる上今作ではプライトの精神コマンドも今一つで、取り柄といったら戦艦の中で一番足が速いことくらいしかない。一緒にやってくる量産型メガガンダムとアストナージの方が数倍有難いのだった。

ライグ・ゲイオス

原作 オリジナル

参戦作品 第4次(S) F 完結編

分類 ゲストロボット

全高 22.9m

重量 11.5t

所属 ゲスト軍

主なパイロット ドン・ザウサー

【武装・兵装・技】

- ・ランチャーミサイル
- ・ロングレーザーソード
- ・メガビームランチャー
- ・大口徑ビーム砲
- ・ドライブバーキヤノン

・ギガブラスタ

【設定】ゲイオス・グルードの発展強化型にあたるゲストの士官用ロボット。巨大な剣とランチャーを筆頭に多数の武器をこれでもかとはかりに装備しており、そのいかにも頑丈そうな外見とでボスクラスの敵としての貫禄を十二分に出してはいる。

【第4次(S)】高いHP、グレートマシンガンを超える装甲にビルバイン以上の運動性、と嫌になるくらい強い。救いは敵の常で攻撃力がやや低めなことだが、それを補って余りあることにこれは量産されているのである。まず今作において最も嫌な敵の部類に入るであろう。またさすがに軍事機密扱いともなっていたのか、火星で運命を共にしたDC総帥のドン・ザウサーと総帥代行であるコロス以外には機体が供与されることはなかった。

【F】専用メカがまだ完成していない時分に、ゲスト三人衆が乗って顔見せに登場。専用メカよりは一回り大人しいが、それでもやりこみを狙うのでもないかぎり、基本的にまともに関手をするユニットではない。

【F完結編】三人衆はもっぱら専用メカを使うため、出番はぐっと減り、終盤に親衛隊兵の機体がちらほら出る程度。下手なボスユニットより高いHPは相変わらず厄介だが、Fより装甲がちよっとだけ下がって相手をしやすくなった。シナリオ「激震の赤い大地」ではシャピロが乗っている。

ライジングガンダム

原作 機動武闘伝Gガンダム

参戦作品 新 F完結編 64 A

分類 ネオジャパン軍用モビルファイター

型式番号 JM1336R

頭頂高 16.2m

本体重量 6.7t

装甲材質 ガンダリウム合金スーパーセラミック複

合材、レアメタル・ハイブリッド多層材
所属 ネオジャパン
主なパイロット レイン・ミカムラ

【武装・兵装・技】

- ・バルカン
- ・マシンガン
- ・ライジングストライク (格闘)
- ・ヒートナギナタ
- ・ビームマシンガン
- ・ビームボウ
- ・ライジングアロー

【原作】ネオジャパンのモビルファイター。対デビルガンダム軍団用に開発され、ウルベ少佐専用機としてネオホンコンに持ち込まれたが、実戦ではレインが搭乗している。武装は頭部バルカン砲、マシンガン、ビームマシンガン、ヒートナギナタ、ビームボウ(実際に劇中で使用されたのは後者二つのみ)。ビームボウは通常時は左腕に折り畳まれており、展開することでビーム矢を放つ必殺技ライジングアローが使用可能となる。

劇中でレインが「シャイニングガンダムの兄弟機」と言っていた通り、シャイニングガンダムの予備フレームと外装が流用されており、非常によく似た外見をしている(これについては後述)。ただしシャイニングガンダムのバトル・スーパーモードのような特殊戦闘形態への変形機構は排されている。その代わりにシールドアーマーを分離、ビームボウに合体させることでシールドを形成し、これにより攻撃力・防御力を向上させたモビリティモードという形態をとることができる。

基本的に一対一の格闘戦を前提として開発されているガンダムファイト用のMFとは異なり、ライジングガンダムは純粋な戦闘用として開発されたMFである。型式番号が他のガンダムとまったく異なっていることや、ガンダムファイト用の目安であるバトルポイントの設定がないこと、ヒートナギナタ以

外の武装がすべて射撃兵装であることなどから、このあたりの背景が読み取れるだろう。もしかすると、軍人であり、心の底でガンダムファイトを憎み、否定していたウルベ少佐の心の現れなのかもしれない。実戦は一度、ランタオ島決戦時にデビルガンダム事件の真相を知ったレインが、ドモンを援護するために強奪同様に撃撃した(42話)時のみだが、シユバルツらと協力してランタオ島を覆うアリアを破壊したり(43話)、バーサーカー化したバレンビーの乗るウォルターガンダムと激闘を繰り広げたり(44、45話)と目覚ましい戦果を上げている。特に、戦闘に不慣れたレインの操縦にもかかわらず、ドモン以外の新生シャッフル同盟が二対一で引き分けるのがやっとなったデビルガンダム四天王の一角ウォルターガンダムに一対一でほぼ完勝したことは、この機体のポテンシャルの高さを示しているといえよう(もっとも、レイン最強説(キヤラクター名鑑レイン・ミカムラ参照)というのもあるのだが……)。

劇中での初登場は意外と早く、第23話「宿命の戦い! ドモン対デビルガンダム」において、ネオジャパンの宇宙艦の格納庫の中で、ゴッドガンダムを格納したブッドキヤリアーを発射する寸前に、チラリと姿を見せている。

さて、よく知られた話だが、そもそもライジングガンダムが登場することとなったのは、本放映中の94年初夏にスポンサーのバンダイが「シャイニングガンダムにオブションパーツを追加することにより、別の新しいMFを作れないか」と提案したことによる。要するにシャイニングガンダムの金型を流用して新製品を作りたい(金型のコストが数千万円かかるため)という、何ともアレな話(まあ、現実の製品開発でも、既存のものを流用して新しい製品を開発することは、よくある話ではある)から生まれたのが、このMFなのであった。シャイニングガンダムと同型機なものも当たり前である。ちなみにライジ

ングガンダムとは、シャイニングガンダムの企画段階の名称であり、初期の宣材ではこの名前でシャイニングガンダムのデザインが出されていたこともあった。

余談ながらライジングガンダムの基本設定は二種類あり、前述したようにシャイニングガンダムの流用パーツから再設計された派生機、2号機という設定の他、シャイニングガンダムの開発過程において生み出されたプロタイプMFという設定も存在する。関連本によって記述がバラバラなので、どちらが正解かは一概にいないが、初登場の第23話で未完成状態であったことや、第43話でシュバルツがシャイニングガンダムと見間違えた(つまりシャイニングガンダム開発過程ではまだ本機は存在していない)ことなどから、前者の設定が妥当と思われる。

いずれにせよスポンサーサイドの要請で急遽登場させることになったことが、このように設定が固まらないうちに各種媒体に発表されてしまった原因ともいえるだろう(本作においてはこのような不徹底で半ば強引に投入されたロボットというのは作品中で中途半端な扱いになりがちである。ライジングガンダムもそうでなかったとは言いが、それでも本格登場前に顔見せするという演出で唐突感を軽減させようとしたり、プラモデルのセルスポイントであるモビリティモードをしっかりと描くだけでなく、対ウォルターガンダム戦の作画に比重を置いてみたりと、限られた登場話数で魅力的に描こうとする制作スタッフの努力は大いに感じられる。なお今川監督によるとこのあたりの配慮は、プラモデルHGマスターガンダムのマント展開ギミック再現に対するお礼の意味が込められているとのことである。

【新】地上編第28話「デンジャラス・アレンビー」の二択で「レインを追いかける」を選択した際に、第33話「ランタオ島の秘密」でレインが乗って登場。

装甲、HPこそMSに毛が生えた程度だが、武装はかなり充実しており、特にライジングアローは地上編ではほぼ最高の射程8を誇り、必要気力の割に威力も非常に高く(レインのカットインも入るし)、即戦力として活躍できる。レインの精神コマンドの優秀さと相まって、純粋に戦力として見るのならば、アレンビーのノーベルガンダムよりこちらを取る方が断然お得と言える。

【F完結編】使用可能なのはシナリオ「ドモンの危機!! スーパーモード発動!」から「清算されし過去、そして…」まで。MF系で唯一のシールド装備&強化パーツ装備数3のユニットである。射程7のライジングアローは必要気力110で使い勝手は良いが、装弾数が3しかない上に、レインの能力値が決して高いとは言えず、前線で戦わせるのは厳しい。いずれにせよ途中で戦線離脱するため無改造で放置される場合がほとんどだが、シナリオ「悪魔と呼ばれたガンダム」において、アレンビー説得のためにウォルターガンダムとの戦闘が必須となるため、効果的な運用が求められる。

ライディーン

原作 勇者ライディーン

参戦作品 第3次 第4次(S) 新 コンパクト

コンパクト2 外伝 インパクト

分類 ムー文明製スーパーロボット

全高 30m

重量 30t

最大出力 80万馬力

硬度 9

最高飛行速度 マッハ3.2

走行速度 110km/h

水中速度 80ノット

エネルギー ムートロンエネルギー

装甲材質 ムートロン金属

所属 なし
主なパイロット ひびき洗

【武装・兵装・技】

- ・ゴッドミサイル
- ・ゴッドブレイカー
- ・ゴッドブローメラン
- ・ゴッドアロー
- ・ゴッドサンダー
- ・ゴッドブレッツシャー
- ・ゴッドゴージャン
- ・ゴッドゴージャン東ね撃ち
- ・ゴッドアルファ
- ・ゴッドバード
- ・ゴージャンソード
- ・エネルギーカッター
- ・ゴッドボイス

【原作】妖魔帝国の侵略に対抗するため、一万二千年前に太平洋に没した古代ムー帝国において創造された戦闘ロボット。偉大なるムーの皇帝ラ・ムーの血を引く者にもみ操縦が可能で(それ以外の者は内部に入ることすらできない)、ラ・ムーの娘レムリアが、冷凍睡眠機によって一万二千年を経て後、ひびき一郎との間に設けた一子、ひびき洗にしか操縦できない。

普段ライディーンは、金色の「素体」と呼ばれる状態で、ムトロポリス付近にあるライディーンの顔を模した神面岩に格納されている(第1話のみ、ライディーンは神面岩の沖合深くに沈んでいたムーのピラミッドに安置されていたが、第2話以降、神面岩がライディーンに格納されることが判明し、以後、そこに格納されるようになった)。この神面岩は、ライディーンに格納のみならず、修理・エネルギー補給を行う場所でもあり、その地下にはライディーンに修理施設を備えている。また、近隣の地下深くには、ムーの古代遺跡が眠っており、そこにはライディーンにエネルギーを供給するために備え

られたと思われるムートロンエネルギーが蓄えられている。

ライディーンの起動は、フェードインと呼ばれる独特の搭乗方法で行われ、その後、各部を展開することにより覚醒する。この一連のシーンは、後の魔法を扱ったロボット作品に多大な影響を与えたほど、当時としては斬新なものであり、第1話のみであったがフェードイン後に素体の黄金色がライディーンのカラードイン後に変わるシーンなど、それまでスタンダードであったダイナミックプロ系スーパーロボット達と一味違う神秘のロボットという印象を与えた。

ライディーンの全身を覆うムートロン金属は、非常に堅牢な装甲材だが、なによりもムートロンエネルギーによって自己修復でき、ある種、バイオテクノロジーかナノテクノロジーでも使用されているのでは？ と思わせる非常に不思議な金属である（ただし、物語が中盤に入った頃からはあまりそういった描写はされなくなっている）。また、ライディーンの防御に関して特筆すべきは、その対呪術防御能力である。第1話において、大型客船を瞬時に石化したガンテの黒い稲妻を浴びても、ライディーンはまったく影響を受けていない。本来、妖魔帝国の最も恐るべき攻撃手段は化石獣などの直接攻撃よりも、その強力な呪術的攻撃である。対妖魔帝国用に創造されたライディーンが、こうした攻撃に対して強固な防御能力を持つているのは当然であるが、呪術が通用しないために妖魔帝国はライディーン打倒を化石獣や巨烈獣による直接戦闘に頼らざるを得ないのである。また、そのエネルギー源であるムートロンエネルギーは、従来の地球上に存在するいかなるエネルギーとも違い、精神エネルギーに左右されるものと思われる（しかし、その説明は本編でもなされていない）。

脚部にロケットブースターを備えており、空中においてもなんら地上と変わることなく戦闘を行うこ

とができる。余談ながら、主役巨大ロボットで、足の裏に推進装置を備えたのはライディーンが初めてであり、そのデザインは今見ても秀逸かつ美しい。

戦闘能力だが、強大な力を持つムートロンエネルギーから導き出される圧倒的なパワーはもちろんのこと、非常に多彩な武装が施されており、ゴッドブレイカー、ゴッドゴザン、ゴッドブロック、ゴッドアルファ等々、長距離、近距離戦のどちらにも対応できるようなバランスよく装備されている。その数の多さは、歩く武器庫といえるコン・パトラVやボルテスVもかくやといわんばかりである。その中で、もっとも強力なものが、ライディーン自身が鳥型に変形し、高速の体当たりで相手を引き裂くゴッドバードアタック（物語後半では頭部と本体の二段突撃技であるヘッドカッターが多用されていたと、胸部に内蔵された音波砲により、敵を崩壊せしめるゴッドボイスである）。

また、これは付帯条件が多いものの、洗の母レムリアの念動力によってのみ起動するムートロンエネルギー解放装置「ラ・ムーの星」によってムートロンエネルギーを解放されたライディーンは、常識では計り知れない力によって巨大化することが可能である。ただし、この巨大化は一時的なものであり、またレムリアの命を奪うものでもあるため、一度しか使うことのできない特殊能力といえる。事実、巨大にして強力な妖魔帝王バラオとの最終決戦においてのみ使用された（解放状態にあった後も、ムートロンエネルギーは「巨大化が解除されたようである」）。推測ではあるが、この姿の時こそ、ライディーンはその本来の力を発揮しているのかもしれない（この時代のロボットアニメの通例として、ライディーンにも雑誌記事をはじめとして種々の整合性のない情報が混在している。ある資料では、ライディーンはムー大陸が滅び行くまさにその時に完成し、そのまま海底ピラミッドに納められているとあるが、別の資料ではライディーンは一万二千年前の妖魔帝国と

の決戦に使用されており、ムー大陸が沈んだのはライディーンによって妖魔帝国を封じた際の余波による。またゴッドボイスこそがムー大陸を崩壊させた力であるとの記述も存在する）。

ついにバラオを倒したライディーンは、ムートロンエネルギーを平和利用に活用するため、中継基地として神面岩で眠りにつくが、再度、悪魔が人類を脅かすとき、再び目覚めるに違いない。

さて、戦闘ロボットとして創造されたライディーンではあるが、そのイメージは先にも挙げたように、それまでのロボット達とはどこか違う。それは、どこかマジンガーなどが持つ鋼鉄の息吹というものが感じられない点と、操縦者と一体感のある点である。

ライディーンは、その演出にもよるが、非常に線の細いロボットである。それまでの骨太でたくましいロボットに比べ、非常に華奢といえる。描き手の違いによってしまえばそこまでだが、いわば後年におけるサンライズ美形ロボットの元祖ともいえるロボットであり、また、初めて女性ファンをも引きつけた巨大ロボットでもある（これは、クリンナップ・デザインを行った安彦良和氏の功績もさることながら、マジンガーとは違うモノを生み出そうとした当時の制作スタッフの方々の努力と挑戦のたまものと言ってよいかもしれない）。また、それまでのロボットの修理・改造がメカニクに描写されていたのとは違い、ムートロンの未知なる力でもいつの間にか修理されていたり、改造しようとしても受け付けなかったりと、マジンガー以前からの「人の手に頼らざるを得ない機械、あるいは道具」として描かれる「ロボット」全般と比較しても、どこか人の手を拒否する、人の思い通りにならない部分があり、それまでとはまったく趣を異にする人知を超越した存在と見えてくる。ただ、制作上の様々な障害などから（主に、当時の視聴者にオカルト的な要素が受け入れられなかったため）、メカニック色が後半にいくにつれ色濃くなっていたのは残念でもある。しかし、

最後の一線として、フェードインという搭乗法が、ライディーンがライディーンたる部分を残していたことが、せめてもの救いといえれば救いであった(フエードイン・タイプのロボット搭乗方法が、その後一つのパターンとなつている点からも、このアイデアの秀逸さが伺える)。

ライディーンは、ロボットと操縦者との一体感という点でも以後の作品に対する多大な影響を残している。ライディーンの操縦席には、それまで見られたものと違い、操縦者の上半身の動きをトレースするような装置が備えられており、それによって洗の手(上半身)の動きはライディーンの動きへフィードバックされる(ただし、すべてではない上に任意に切断をすることもできるらしい)。でない、武器類の操作ができない)。ライディーンが腕を拘束されれば、洗の腕も動かなくなるのである。ここに、ライディーンと洗が一つであるということ、視聴者は苦もなくすんなりと受け入れてしまえるのである。

ライディーンと洗が一体であることは、初の巨烈獣出現時、ライディーンと共に壮絶な死を迎えた洗が、ムートロンの力によってライディーンが修復されると共に五体満足で蘇ったりしたシーンなどでも伺い知ることが出来る。近年こそ「魔法科学」「超自然科学」の設定が流行し、こういった「魔法科学」によって創造されたロボットが「魔装機神」など数多く存在するが、ライディーンはまさにこれらの先駆けであったといえよう。

余談ながらライディーンは、江戸時代に絶大な人気を誇った相撲力士「雷電」を英語風にして生まれたネーミングだが、その後、アメリカにおいて「シヨグン・ウオリアーズ」(アメコミで展開された初の巨大ロボット物。ライディーンの他にコンパトラ、ダンガードAなども出ている。ストーリーはアメコミオリジナルであり、操縦するパイロットもオリジナルになつている。以降、高い人気を誇った

ため、何体かの巨大ロボットを仲間として増やしなから、近年まで刊行されていた)や海外で本作品が放映されることに、その名前は一人立ちをしていき、またそのネーミングセンスのよさからか、海外の有名アーティストにも親しまれ、かのテクノサウンドの開祖YMOにも「ライディーン」という曲があるほど、その名は全世界に親しまれている(あくまで名前だけではあるが)。しかし、巨大ロボットとしてのライディーンの名も非常に人気が高く、海外アーティストがライディーンTシャツを着ていたりとか知れ渡つているようである)。

【第3次】シナリオ「勇者ライディーン」から登場。実は前大戦当時から妖魔帝国と戦つていたらしく、いきなりシャッキンとの決戦から始まる。コン・パトラに次ぐ十二種類の武装を備え、遠近両用に対応可能。ゴッドボイスは味方ユニットでは最強の威力を誇る。洗の二回行動レベルも早く、使いやすいユニットであるが、「熱血」がないので決定力に欠け、全体に小ぶりの印象である。なお今回の戦いの後眠りにつき、ためにEXには登場しないこととなつている。

【第4次】前大戦以来眠っていたが、異星人の襲来とシャッキンの復活で再び起こされて参戦。寝起きが悪いのかゴッドボイスが再び使用不能になつている。スパー系の主役級ユニットの中では(途中で代替わりするゲッター系を除き)最も装甲が薄く、HPも低めなのであまり前線には出せず、ゴッドゴーガンで遠距離から削るのが主な仕事になる。味方ユニット中ではストナー・サンシャインと並び、計都羅眼剣・暗剣殺に次ぐ威力のゴッドボイスは十回使うと最終面で洗が昏倒し、出撃不能になつてしまう。Fには不参戦だったが、ずっと寝たままだつたのだろうか。

【第4次】ゴッドボイスの威力が上がり、ストナー・サンシャインを大きく引き離して7200に。決戦用ユニットとしての価値を増すが、それでも核弾

頭には及ばないのだった。

【新】第5話「リュウセイ・ダテ」から登場。地上編第25話「死鬼隊の復讐」で古代遺跡を訪れ、特定の座標に到達するとゴッドボイス、ゴッドゴーガン(強化版)が追加される。ゴッドボイスの威力が下がった代わりに使用回数の制限がなくなり、使いやすく高威力の優秀なユニットになった。主役級ユニットの中では真ゲッター3と並んで唯一海適応がAである。今作では古代ムー文明がオリジナルストーリーに絡んできており、ライディーンは対妖魔帝国だけでなく対バルマー帝国の切り札でもあつたらしいのだが、上述の武装追加イベント以外は特に何事も無い。

ライネツク

原作 聖戦士ダンバイン
参戦作品 EX 第4次(S) F 完結編 64
コンパクト コンパクト2
インパクト コンパクト3
分類 オーラバトラ
全高 8.5メートル
乾重量 5.23トトン(t)
オーラ係数 1.3
必要オーラ力 9オーラ
限界オーラ力 18オーラ
巡航速度 270リル
最高速度 370リル
装甲素材 強獣の甲羅
エネルギー オーラ力
所属 アの国 クの国
主なパイロット トッド・ギネス
【武装・兵装・技】
・オーラバルカン
・ワイヤークロー
・ミサイルポッド

- ・オーラソード
- ・オーラ斬り
- ・ハイパーオーラ斬り

・(短剣)

【**原作**】アの国とクの国が共同開発した新鋭オーラバトラー。濃緑とグレーのカラーリングに、カミキリムシを思わせる小さくシャープな頭部が特徴。他のA/Bに比べると小さいため巨体に見えるが、実際はレブラカーンやビアレスよりも小さい。ちなみに設定の段階ではレブラカーンのように眼が前後二つに分かれていたのだが、色を塗る際に後ろ半分が装甲と同じ色にされてしまい現在のようになったのだという。ライネック *Reinack* とはイングラントのランカシャーに伝わる邪悪な妖精の名。また、英語ではアリスイというキツツキの一種をさす。

系統的にはレブラカーンとビアレスの後裔にあたる機体で、ビアレスの機体性能を活かしつつ、レブラカーンの火力を盛り込むというコンセプトで開発されたらしい。レブラカーンよりも機動性が高く、限界オーラ力も上回っている一方で、両肩と腰にミサイルポッドを装備し、火力も引けをとらない。またオーラソードと別に両脚に短剣を装備しており、設定画には投擲用とあるが、これは劇中で一度も使われなかった(SRWでも再現されたことはない)。ちなみにミサイルを内蔵したA/Bはライネックだけであり、上記のような開発コンセプトを鑑みると、おそらく機体性能に(もしくは搭乗者のオーラ力に)負担をかけない火器として選択されたのではないかと思われる。

劇中では第28話「ゴラオンの発進」で初登場。ビショットがウイル・ウイプスによこした援軍に混じり、前話でビアレスを落とされたトッドが乗っていた。しかしこの時は試験運用中だったのかそれとも単に気に入らなかつたのか、大破したわけでもないのに次の話ではビアレスに戻っている。すぐにアの国にも配備されたらしく、第30話ですずにミュー

ジイが使っていた。地上に出てからは第40話で黒騎士、第41話ではショットの旧友ジャバなどが乗り、第45話ではトッドがこの機体でハイパー化した(ロボット大鑑ハイパーライネック参照)。

扱いやすく高性能なA/Bであり、ア・ク連合軍の次期主力となる予定だったが、開発が遅かったため量産が間に合わず、あまり活躍はしなかった。絶対数が少なかったため、聖戦士などのエリートが乗ることが多かったが、そのわりにはこの機体をメインに乗ったレギュラー級の聖戦士がおらず(強いって挙げればトッドだが、ビアレスに乗っている期間の方が長い)、印象に残るシーンといったらトッドのハイパー化くらいしかない。デザインが秀逸なわりには、今一つ華のないA/Bである。

【**EX**】三つの章すべてに敵として登場する。レブラカーンを上回り、ビルバインに迫る性能を持っているのだが、エースパイロットには一度も乗ってもらえないあたり原作の地味さをよく表している。マサキの章では「コーラルキャニオン再び」と「野望うずまく」でそれぞれ一機ずつ入手可能(後者にはリムルもついてくる)。ダンバインより強力なのでマーベルを乗せ換えてもいいが、ニーやキーンを乗せてもそこそこの戦力になる。

【**第4次(S)**】赤い三騎士やトッドなど、クの国の軍勢がよく使う。またシナリオ「トータルバランス」ではEX同様、リムルが乗ってくるのを入手可能。性能は相変わらず優秀で、サーバイン(ズワウス)を入手していない場合はマーベルを乗せるのがよいが、入手している一線級のユニットがむざむざ一機余ってしまうので残念。ガラリアが仲間にいる時に手に入ればよかつたのだが……。シナリオ「ビヨン・ザ・トッド」では、トッドによるハイパー化イベントもある。

【**F(完結編)**】シナリオ「浮上」でトッドが地上に上がってくる際、すでにこの機体に乗っている。性能や扱いはおおむね**第4次**と同じ。今回はリムルが

いないが、トッドが説得可能なのでシナリオ「ボストンに日は暮れて」で味方ユニットにすることができ。このシナリオでトッドは敵専用の例によって理不尽に強いライネックで戦ってくれるのだが、クリア後のインターミッションで普通のライネックになってしまっていてがっかりしたプレイヤーも多いだろう。性能は悪くないが、なぜか今作のライネックは移動力がドラムロ並の5しかない。トッドも「加速」を持っていないので、使うつもりならメガブースターは必須。

ラインX 1

原作 マジンガーZ

参戦作品 第1次 第2次 第3次 EX

第4次(S) 新 F 完結編

コンパクト コンパクト2

コンパクト3

分類 ドイツ製スーパーロボット

全高 19m

重量 210t

主開発者 シュトロハイム・ハインリッヒ

主なパイロット ローレライ

【**武装・兵装・技**】

・ミサイル

・ムチ

【**原作**】第61話「宿命のロボットラインXの歌」に登場したロボット。

兜シローは鉄仮面に襲われている少女ローレライを助ける。彼女の父親はロボット工学の天才科学者であり兜十蔵博士のライバルであった、シュトロハイム・ハインリッヒ博士だった。博士はシローが兜ロボットの造れると豪語する。彼は一度交通事故で死亡しており、Dr.ヘルルのサイボーグ手術により蘇生し、その恩義に報いるために最強のロボット・

ラインX1を完成させていたのだが、なぜかラインX1を連れてDr.ヘルの元から脱走していたのである。だがDr.ヘルの手から逃げ切れるはずもなく、機械獣リバーF9に屋敷を攻撃されるシュトロハイム博士は瀕死の重傷を負う。博士はラインX1を呼び出しリバーF9を破壊するがその死に際しローレイに彼女の秘密を話す。彼女が人間ではなくラインX1の頭脳となるべきアンドロイド(作中ではなぜかサイボーグと呼ばれているが、脳は電子頭脳らしいのでアンドロイドのことであろう)であること、彼女がラインX1と合体すればマジンガー以上のロボットになること、そして博士はローレイを本当の娘のように愛したためにDr.ヘルの元を脱走したこと。ローレイは自分を愛してくれた父の悲願である打倒マジンガーZを果たすためラインX1と合体することを決意する。シロリーの制止を振り切り頭のリボンを引き抜くとローレイの体は白く輝きラインX1の胸に合体した。そしてマジンガーZとの死闘が始まる。ラインX1は終始マジンガーZを圧倒するが、甲児は胸のローレイが弱点であることに気付き胸めがけてドリルミサイルを命中させる。そして敗北を認めたラインX1は自爆をするのだった。

このエピソードは永井豪のジャンプ連載コミック版のいわゆる「ローレイ編」の映像化である。元々ロボットの名前は「ドナウ。1」だったが、ローレイの伝説があるのはドナウ川ではなくライン川なので、映像化に際し名前が変えられたのだという。

【第1次】敵として登場するが、忠義が高いので说得しにくい。

【第2次】第7話「決闘! ラインX1」に登場。ラインX1に接近するとイベントが発生する。また武器の命中率を下げる特殊能力がある。Gには登場していない。

【第3次】なぜか機械獣ということになって、中盤から登場する。機械獣の中では最強クラスの敵。

【EX】普通の機械獣として登場する。そこそここの強さ。

【第4次(S)】機械獣としては最高のHPを誇る。

【新】やはり最強の機械獣。内股ぎみにした太ももが色っぽい。

ラ・ウエンター

原作 魔装機神系オリジナル
参戦作品 魔装機神

分類 Bクラス魔装機

守護精霊 大地系低位ラ・ウエニール(砂)

エネルギー プラーナ 精霊力 魔力

動力 フルカネルリ式永久機関

所属 神聖ラングラン王国軍

主開発者 ウエンディ・ラスム・イクナート

主なパイロット レベッカ・ターナー

【武装・兵装・技】

・プラズマソード

・エレクトリックハンマー

・バスターキャノン

・ラヴァージェット

・トーテムコール

【設定】ラングランの正魔装機十六体の一体で、守護精霊は大地系低位、砂のラ・ウエニール。その見

た目の無骨さと長距離兵器バスターキャノンを装備していることから一見は後方支援型魔装機のように思えるが、設計上の得意距離は中距離および近距離である。操者はレベッカ・ターナー。ゲーム上では活かされていないが、同系統の魔装機であるフェンターとのコンビネーションを得意としているという。

【魔装機神】バスターキャノンの性能がいたため、自動的に遠距離戦をやるが多くなる。改造はバスターキャノンをメインに行っていればまず問題はないだろう。操者であるベッキーの格闘力の低さから

ら接近戦に頼ることはあまりないため、基本的に近接兵器の改造は不要だが、非常時のためにエレクトリックハンマーをある程度改造しておく心強い。また、ベッキーは回避力にもかなり難があり回避があまり期待できないため、本格的に使うのならHPや装甲にも資金を回したいところ。

第2章では最高に使い勝手のいい新必殺技ラヴァージェットを修得するが、気力が必要なために「気合」のないベッキーではないまいち使う機会がなく、宝の持ち腐れになってしまっている。それゆえ、それ以上の気力が必要となるトーテムコールへとランクアップさせるのは少々リスクが大きい。この魔装機的能力を最大限に引き出すには、いかにして気力を上げるかがポイントになるだろう。

ラストール

原作 魔装機神系オリジナル
参戦作品 魔装機神

分類 Bクラス魔装機

守護精霊 水系低位ラシーム(霧)

エネルギー プラーナ 精霊力 魔力

動力 フルカネルリ式永久機関

所属 神聖ラングラン王国軍

主開発者 ウエンディ・ラスム・イクナート

主なパイロット ファング・ザン・ピシアス

ジノ・パレンシア

【武装・兵装・技】

・プラズマソード

・戒めの霧

・虚空斬

・裁きの雷

【設定】ラングランの正魔装機十六体の一体で、守護精霊は水系低位、霧のラシーム。水の魔装機では唯一修理装置の付いていない戦闘型の魔装機であり、長射程の武装が取り付けられていないため完全な接

近戦用となっている。初代操者はファング・ザン・ビシアス、二代目操者はジノ・バレンシア。いずれもラ・ギアス人である。

【**魔装機神**】最大射程が4と少々心もとないが、移動後に攻撃可能なソニックプラストが装備されており、加えて必殺技並の威力を持った戒めの霧が初期の段階からあるために、攻撃面ではそれほど不自由しない。第1章で使用できるのはファングが搭乗するシナリオ「魔装機神の名にかけて」のみだが、そこだけでも十分に活躍してくれることだろう。

第2章では操者がジノに変わるが、使い勝手はほぼ一緒。しかし、不易久遠流奥義である裁きの雷が加わり、攻撃力が格段に上がっているのは見逃せないところである。また、ルートによっては虚空斬を覚えるが、性能は裁きの雷とほぼ一緒なため改造はどちらか好きな方をやれば十分。間違っても両方鍛えるという資金の無駄遣いはしない方がいい。

機体改造に関しては、前線に出ることが多くなるためHPと装甲は若干多めに上げておきたい。プラズマソード以外はすべてMG消費型の武器なので、資金に余裕があればMGも上げておくと戦いが楽になるだろう。なお、機体を全改造すると30%のHP回復能力が手に入り、非常に強力になる。

ラフレシア

原作 機動戦士ガンダムF91

参戦作品 第2次 第2次G 第3次 第4次(S)

コンバクト コンバクト2

インバクト 第2次

分類 試作型モビルアーマー

形式番号 XM-01

頭頂高 37.5m

本体重量 184.6t

全備重量 263.7t

ジェネレーター出力 31650kW

スラスト推力 52020kg×5 43350kg×5

28900kg×20

アポジモーター数 40 (本体)

装甲材質 チタン合金ハイセラミック複合材

エネルギー 熱核融合炉

所属 クロスボーン・パンガード

主なバリエーション 鉄仮面(カロソフ・ロナ)

【**武装・兵装・技**】

・メガ拡散ビーム砲

・テナクラーロッド

・メガビームキャノン

・メガ粒子砲

・バグ

【**原作**】鉄仮面が搭乗する大型モビルアーマー。ラフレシアとは南米産の世界一巨大な花であり、他の植物から養分を吸い取り、強い腐臭を発する。この花と同じようにこの機体も巨大な花のような外見を「宇宙を乱す物の怪に見える」と言ったように非常にまがまがしい印象を受ける外見をしている。

このモビルアーマーの最も大きな特徴はその操縦方法にある。鉄仮面が被っている仮面に無数のケーブルが接続され、直接脳波でコントロールするのである。サイコガンダムやキュベレイMkIIなど遠隔操作を可能にしたMSはいくつかあるが、実際の戦闘においても完全に脳波コントロールを可能にした機体というのはいくつかあるが、最も操作性に優れた機体であるかもしれない。しかしキャノピーから見える無数のコードがつかっているパイロットの姿は(この機体はカメラを使わず風防ごしに有視界戦闘をするのだ)かなり無気味である。

その巨大さに似合わず、四十基ものアポジモーターを装備しており、機動性はきわめて高い。またラー・カイラム級をも一撃で撃沈するメガ粒子砲を多数装備しており、この機体の圧倒的な火力によって、連邦の月からの増援は壊滅させられた。だがこの機

体の真の恐ろしさはF91とビギナとの闘いで見せた「花びら」を広げた接近戦形態にある。花びらの裏には百二十五本のテナクラーロッドが装備されており、内蔵されたビーム砲とチェーンソーを使い、執拗に襲い掛かるのである。ファンネル以上の数と、ファンネルにない接近戦機構により接近戦では並のパイロットならすぐに落とされてしまうだろう。鉄仮面がじわじわといたぶられていたこともあり、この攻撃はかなり恐ろしい印象があった。

しかしこの機体も、二人のニュータイプ力の前に敗れ去る。半壊したビギナ・ギナのエンジンの誘爆によりダメージを受けた後、F91により中心部のコクピットを打ち抜かれ、さらにその残像を狙ったテナクラーロッドが自らを打ち抜き、中心部から爆発していったのだ。

【**第2次G**】「脱出」に登場する一機のみだが、カロソフがパイロットで、なおかつ最強部隊(ドズルのビッグ・ザム、ギュネイのヤクト・ドーガ、レズンのギラ・ドーガなど)を率いているので手強い(もともと、倒さなくてもマップ自体はクリアできる)。SRWに登場するラフレシアはなぜかバグを標準装備しているが、本作では射程が10と全ユニット中最長である。

【**第3次**】中盤のシナリオ「リユースを以てヴァルシオーネ」に登場。バグの射程は短くなり、専ら遠くからビーム砲を撃つだけの芸のないやつになり果てている。ゲーム終盤になるとあたりまえのように何機も登場する。

【**第4次(S)**】終盤のシナリオ「ボセイダルの野心」に登場するだけ。手こずることは手こずるが、それほど強くはない。自慢のフィールドも破られるようになり、いまひとつ記憶に残りにくい。テナクラーロッドを使う機会は増えたが、グラフィックはどうということもない。Sではボスキヤラとして追加マップ「救出」に登場している。

ランドクーガーN

原作 超獣機神ダンクーガ

参戦作品 第4次(S) F F完結編 R R外
分類 獣戦機

形式番号 AGT-2

全長 10.2m

重量 21.3t

最高速度 172km/h

変形形態 ランドクーガーA、ランドクーガーH

合体形態 ダンクーガ

所属 獣戦機隊

主開発者 葉月 孝太郎

主なパイロット 結城 沙羅

【武装・兵装・技】

・5連自己誘導型ミサイルランチャー

・88mm速射砲(高収束ビーム速射砲)

【原作】獣戦機メカ第二号、ランドクーガーの通常形態。パイロットは獣戦機隊の紅一点である結城沙羅。若干装甲を犠牲にし、代わりに運動性を上げている。通常はこの形態で戦闘や偵察などを行うが、ピンチに陥る等で沙羅の感情が昂ぶるとランドライガーに変形する。なお、劇中では当初この戦車形態の時にはクーガータンクと呼称されていたが、いつの間にかランドクーガーで統一された。

ダンクーガに合体する際には左足首から下になる。頭や胴体ならまだしも、移動の際にやたらと動きまくる足首に貼り付けられたまま格闘戦などを行うのだから、中の人も相当に大変だろうことは想像に難くない。ちなみに、本編において沙羅が昏倒したときにクーガーなしでの(数字上は)3/4ダンクーガとも言えるフォームが登場したことがある。その姿は本来のダンクーガとあまり違和感がなかった。設定上は本来の力を出し切れないそうだが……。この時のダンクーガは敵の部隊をガンドル砲発射地点まで誘き寄せただけだったため、その真偽の程は不明である。

明である。

【第4次(S)】獣戦機隊の基本はこのタンク形態。……しかし、原作と違ってヒューマノイドモードになるまで待たされたりしないのですぐに変形されてしまう。

【F(完結編)】出撃するときはまずはこの形態。だが、元々能力的にはそれほど高くないのであまり勇んで前線に出ると泣くことになる。どうしても使うのであれば、ダンクーガに合体しているのであれば、一度分離して忍以外が攻撃、再度合体して忍でトドメ……といった使い方もアリ。

ランドクーガーA

原作 超獣機神ダンクーガ

参戦作品 第4次(S) F F完結編 R R外伝
分類 獣戦機(アグレッシブモード)

形式番号 AGB-2

全長 ----m

重量 21.3t

変形形態 ランドクーガーN、ランドクーガーH

合体形態 ダンクーガ

所属 獣戦機隊

主開発者 葉月 孝太郎

主なパイロット 結城 沙羅

【武装・兵装・技】

・5連自己誘導型ミサイルランチャー

・88mm速射砲(高収束ビーム速射砲)

・牙

・爪

【原作】ランドクーガー・アグレッシブ・ビーストモード。その姿は黒豹をモチーフとしており、獣戦機の中では最高の機動性を誇る。

沙羅の感情の昂ぶりと共に変形し、女豹の如く敵に飛び掛かって敵を噛み千切ったり爪で引き裂いたり……といった超接近戦を得意とする。ダンクーガ

に合体するまではこの形態での活動が一番多く、シヤピロと決着をつけたのもこの形態である。

【第4次(S)】ノーマルモードに比べて運動性・移動力とも上がるので気力が溜まればすぐに変形しよう。ダンクーガに合体するまでに成長させておく」と割と後が楽。

【F(完結編)】今作ではシヤピロ絡みでイベントがある。特にシナリオ「激震の赤い大地」では、沙羅「のみ」でシヤピロと戦闘した場合にメッセージがあるので、原作同様この形態で戦っておこう。ただし、シヤピロは洒落にならない強さを誇るので相応の準備を怠らないように。

ランドクーガーH

原作 超獣機神ダンクーガ

参戦作品 第4次(S) F F完結編 R R外伝
分類 獣戦機(ヒューマノイドモード)

形式番号 AGH-2

全長 ----m

重量 21.3t

変形形態 ランドクーガーN、ランドクーガーA

合体形態 ダンクーガ

所属 獣戦機隊

主開発者 葉月 孝太郎

主なパイロット 結城 沙羅

【武装・兵装・技】

・5連自己誘導型ミサイルランチャー

・88mm速射砲(高収束ビーム速射砲)

・格闘

・ブラスタガン

【原作】ランドクーガー・ヒューマノイドモード。ブラスタガンを主武装とし、もともと正確な射撃性能を持つ。また、人型であるので隠密行動や細かい作業などもこの形態で行う。

……しかし、個々の獣戦機の見せ場はアグレッシ

ブモードであり、戦闘のトリはダンクローガが務めるため、どうしても繋ぎの印象が強い。

【第4次(S)】運動性がノーマルモードよりも若干上がるので、こちらの形態の方が使い勝手がいい。しかし、ライガーに比べて最大射程が劣っているのは原作からすると少々違和感を覚える。

【F(完結編)】ノーマルモードよりも移動力が下がるが、運動性は上がる。なので、戦場までノーマルモードで移動してから変形するか、あらかじめ精神コマンド「気合」で気力を上げてさっさとアグレッシブモードになるかであろう。

ランドライガーN

原作 超獣機神ダンクローガ

参戦作品 第4次(S) F 完結編 ◯ ◯ 外伝

分類 獣戦機

形式番号 AGI-3

全長 10.3m

重量 24.2t

最高速度 160km/h

変形形態 ランドライガーA、ランドライガーH

合体形態 ダンクローガ

所属 獣戦機隊

主開発者 葉月 孝太郎

主なパイロット 式部 雅人

【武装・兵装・技】

・4連ミサイル

・2連装105mm滑胞砲(105ミリライフル砲)

・3連スモークデイスチャージャー

・30mm榴弾砲

【原作】獣戦機隊の中型戦車。パイロットは式部雅人。獣戦機中で火力・装甲・機動力のバランスに最も優れた機体である。しかし、このタンク形態は見せ場がほとんどなく、雅人の性格も相まってか割とすぐに他の形態やダンクローガへの合体が行われてし

まう。

ダンクローガ合体時には右足首より下を担当。ダンクローガを亮がコントロールした際、強力な右回し蹴りを放ったりしている。中の人も大変である。

OVA『白熱の終章』では雅人が乗らず、彼のエネルギーだけを注入されて運用されたり、あまつさえ水漬けの雅人に代わってシャピロに乗り込まれた挙句、そのまま宇宙の深遠の彼方に破壊されてみたり……。獣戦機中もっとも受難の激しい機体でもある。

【第4次(S)】ランドライガーの基本形態。獣戦機隊が単体で出撃する場合、この形態で出撃することになる。……とは言え、移動力・武装・地形適応とも他の形態より劣っている感は否めない。早い内にヒューマノイドモード、気力が溜まればアグレッシブモードになっておこう。

【F(完結編)】今作は第4次と比べて全体的に味方の能力が抑え気味に設定されている。それでも他の形態の方がまだ使い勝手がいいのでさっさと変形すると思われる。

ランドライガーA

原作 超獣機神ダンクローガ

参戦作品 第4次(S) F 完結編 ◯ ◯ 外伝

分類 獣戦機(アグレッシブモード)

形式番号 AGI-3

全長 11.1m

重量 24.2t

変形形態 ランドライガーN、ランドライガーH

合体形態 ダンクローガ

所属 獣戦機隊

主開発者 葉月 孝太郎

主なパイロット 式部 雅人

【武装・兵装・技】

・4連ミサイル

・2連装105mm滑胞砲(105ミリライフル砲)

・3連スモークデイスチャージャー

・30mm榴弾砲

・牙

・爪

【原作】ランドライガー・アグレッシブ・ピーストモード。味方のピンチや大切な人の死によって雅人がブチ切れた時にこの形態に変形する。百獣の王であるライオンをモチーフにデザインされており、ランドクローガーと共に牙や爪で敵を引き裂くように戦っている姿が印象的な機体である。

しかし、コクピットが頭部にあるにも関わらず、その頭で噛み付きに行くのは実は結構怖いことなのではなからうか？

【第4次(S)】ランドライガー単体を使っていく場合、原作のイメージではこの形態を最も使いたいところではある。しかし、移動力が9もあるが気力が溜まる頃にはアイテム回収があらかた終わっているか戦場の中心にいる可能性が高いため、その移動力を存分に活かすこともできない場合が多い。どうしても、と言うなら精神コマンド「気合」を使ってフオローすべし。

【F(完結編)】ノーマルモードに比べて運動性が上がるので、気力が溜まったら迷わずに変形しておこう。主人公の忍、シャピロとイベントのある沙羅、一人が出撃する亮に比べて、雅人はこれといったイベントがないので、愛のあるプレイヤーは各自の裁量でもって「本番に強い雅人」を演出して下さい。

ランドライガーH

原作 超獣機神ダンクローガ

参戦作品 第4次(S) F 完結編 ◯ ◯ 外伝

分類 獣戦機(ヒューマノイドモード)

形式番号 AGI-3

全長 11.1m

重量 24.2t

変形形態 ランドライガーN、ランドライガーA
合体形態 ダンクーガ

所属 獣戦機隊

主開発者 葉月 孝太郎

主なパイロット 式部 雅人

【武装・兵装・技】

- ・4連ミサイル
- ・2連装105mm滑胞砲（105mmミラライフル砲）
- ・3連スモークディスチャージャー
- ・30mm榴弾砲
- ・格闘
- ・ブラスタライフル

【原作】

ランドライガー・ヒューマノイド・モード。
ブラスタライフルを装備し、人型の汎用性の高さもあってより柔軟な戦術運用が可能になった形態。
OVA『GOD BLESS DANCOUGAR』
において、父を助けるためにグザードに戦いを挑んだが、あっさり返り討ちにあっていた。

【第4次(S)】

N形態よりも移動力が上がるので、早々にこの形態に変形する場合が多い。ついでに言うと、宇宙での地形適応もCからBに変わる。とはいえ、宇宙に出る頃にはダンクーガへの合体も可能になっているので、獣戦機単体で宇宙に出るのは大抵はダンクーガに思入れのあるプレイヤーのみであるが。

【F(完結編)】

獣戦機は第4次と比べて移動力が軒並み下がっている。さらにはライガー、クーガーともにもヒューマノイドモードになると第4次と違って移動力が下がるので、かつての感覚で使おうとすると面食らうことも多い。ただ、運動性はノーマルモードよりも上がるので、移動力か運動性の好きなほうを選んで変形しよう。

(り)

リーオー

原作 新機動戦記ガンダムW

参戦作品 新 〇 〇 外伝

分類 汎用量産型MS

型式番号 02-06MS

頭頂高 16.2m

本体重量 7.0t

Fighting Ability 100

Weapon Ability 100

Speed Ability 100

Power Ability 100

Armored Ability 100

装甲素材 チタニウム合金

所属 地球圏統一連合

主なパイロット ゼクス・マーキス他

【武装・兵装・技】

- ・ビームサーベル
- ・105mmライフル（実体弾式チェーンライフル）
- ・ビームライフル

【原作】

地球圏統一連合の量産型MS。四角いカメラアイとそれを覆う小さな頭部、ごつい太股と細身のすねなど、W世界のMSデザインの基調となる要素を備えた、W世界のザクに相当する機体。最初のMSツールギスをマイナーダウンして生まれたもので、腕や腰などにツールギスと共通する部分が多くある。

量産性と性能バランスに優れ、Wの世界で最も普及しているMS。MSの性能を示すのに使われるアビリティレベルはこのリーオーを基準としている。

新型機トラスやビルゴの登場で姿を消すかと思いきや、モビルドール嫌いのトリーズのおかげで復権し、結局第1話から最終話まで第一線で使われ続けた。宇宙用、アーリータイプ、モビルドール搭載型など多くのバリエーションが登場し、ゼクス、トリーズ、ヒロやデュオなど主人公級のキャラも様々な場面でたびたびこれに乗っている。劇中で使われた度合いでいえばザクにも匹敵する、平成ガンダム屈指の名量産機である。

名前の由来は獅子座♌を英語読みにしたもの。ちなみに設定画などではかなり後まで「リーオウ」と書かれている。

デザイナーのカトキハジメ氏はWのメカデザインを手がけるにあたり、「これまでとは一風変わったライン」「派手さはないが、見慣れれば味のある形」を目指したという。太股が太くすねが細く、頭の小さなリーオーのシルエットは一見して従来のMSと異なり、また視聴者の目を引くような格好いいラインやポイントとはほとんど意図的に排されているが、それだけに宇宙世紀のMSと一線を画するデザインラインを獲得している。『Gガンダム』以降の所謂アナザーガンダムにおけるメカデザインでは、ガンダム以外のメカでいかに宇宙世紀との差別化を図るかが一つの課題であるが、『ガンダムW』に関してはこのリーオーによって、かなりの所までそれが成功しているといえる。

【新】

宇宙編23話「アムロとシヤア」にのみ登場。地上用の緑色のタイプで、ネオ・ジオン兵が乗っている。サイド6にだけ配備されているのだろうか？ゾロより上、ギラ・ドーガより下程度の能力で、大したことはない。ビームライフルに実体弾式チェーンライフルと同じグラフイックが使い回されている。

リーンホースJr.

原作 機動戦士Vガンダム

参戦作品 第2次G 新 2 外伝

分類 強襲揚陸空母

全長 503m

全幅 148m

所属 リガ・ミリティア

艦長 ロバート・ゴメス

【武装・兵装・技】

- ・対空機銃
- ・ミサイル
- ・メガ粒子砲
- ・ハイパーメガ粒子砲
- ・ビームラム

【原作】カイラス・ギリイでの戦いの後大破した、リガ・ミリティア宇宙艦隊の旗艦リンホースに、ザンスカール軍が残っていた大型戦艦スクイードを合体させて急造した新戦艦。どこかペガサス級やネエル・アーガマを思わせるデザインになっている。つぎはぎの艦であるが、元になったリンホースは二十年以上前の老朽艦であり、さらにザンスカールの艦艇の方が連邦のものより性能が良かったため、リガ・ミリティアの旗艦としては十分な性能を持っていた。艦首に備えた大型格闘兵装ビームラムが最大の特徴。エンジェル・ハイロウの攻防で、アドラステアに特攻をかけ、ゴメス大尉とともに戦場に散った。

【第2次G】シナリオ「決戦！ グラナダ要塞」より最後までホワイトベース隊の母艦となる。ビームシールドもあるし、ビームラムでの格闘戦も可能と、かなりオールラウンドな戦艦になる。しかし、プライトが使いこなすにはいろいろと、条件が厳しいように思える。

【新】設定上「老朽艦」扱いされているが、全体的な性能はラー・カイラムより上であり、途中でいなくなるのは残念。ビームラムがあるため格闘戦も可能だが、必要気力が高いためゲーム中では見るのが難しい。シールドがあるが、やはり乗る人間が使え

ない状態である。

リカール

原作 機動戦士Vガンダム

参戦作品 第2次G 新 2 外伝 D

分類 重戦闘機型モビルアーマー

形式番号 ZM-A05G

全長 50.6m

本体重量 29.2t

全備重量 41.5t

ジェネレータ出力 4990KW×2

スラスタ推力 87200g×2

アポジモーター数 26

装甲素材 ハイチタン合金ネオセラミック複合材

エネルギー 熱核反応炉

所属 ザンスカール帝国

主なパイロット メツチェ・ルーペンス

【武装・兵装・技】

- ・ビームキャノン
- ・メガ粒子砲

【原作】長距離飛行を得意とするザンスカールの地上用MA。円形の機体に長いメガ粒子砲が一本伸びたフォルムで、リガ・ミリティアからはフライパンの名で呼ばれていた。

MS用のジェネレータを二基装備し、高速飛行を可能にしている。このため、戦闘指揮やデータ収集、人員護送などの任務に使用されることが多い。実際の戦闘では、距離をおけばメガ粒子砲の射程の分有利であったが、一度MSに接近されると機動性の面から一転して不利になることが多いため、後方支援に適した機体であるといえる。コクピットは機体の先端に位置し、キャノンビーに覆われている。コクピットの後方にはキャビンがあり、最大十二名の人員が搭乗可能である。主武装は長く突き出たメガ粒子砲で、ミドルレンジから強力な攻撃を行うことがで

きる。また、接近戦用に小型のビームキャノンも二基装備されている。

このMAはイエロージャケットのラゲーン基地に一機配備されていた。基地司令のフアラの乗機として使用され、パイロットはフアラの忠実な部下であるメツチェが担当していたが、アーティ・ジブラルタルでのリガ・ミリティアとの戦闘において、ウツソの乗るVガンダムに撃墜された。

【第2次G】シナリオ「ウーイックの悲劇」に登場。射程の長いメガ粒子砲がやっかいだが、敵が三機以下になると撤退するので、無理はしないほうがいいだろう。

【新】シナリオ「戦士のかげやき」に登場。HPが多く、倒すのにひと苦労する。リカール以外の敵を全滅させるとやはり撤退するので、楽をするならこちらを選ぶべきである。

リ・ガズイ (MS)

原作 機動戦士GUNDAM 逆襲のシャア

参戦作品 第3次 第4次(S) 新 F F完結編

64 コンパクト コンパクト2 2

2 外伝 A インパクト R 第2次 2

コンパクト3 D

分類 先行量産試作型MS

型式番号 RGZ-91

頭頂高 20.5m

本体重量 24.7t

全備重量 55.2t

ジェネレータ出力 2550KW

スラスタ推力 14200g×2 11000g×2

アポジモーター数 16

センサー有効半径 14200m

装甲材質 ガンダリウム合金
主なパイロット アムロ・レイ ケーラ・スウ

【武装・兵装・技】

- ・バルカン
- ・ビームサーベル
- ・グレネードランチャー
- ・ハンドライフル
- ・ビームグレイブ
- ・ビームドリフト

【原作】Zガンダムを再設計し、量産化を目指した機体。名前は「Refine・GUNDAM・Z」の頭文字を取ったものである。高性能ではあるが、かなりの高コストであるZガンダムを量産に耐えるものにするため、高コストの主な原因である変形機構を排除し、Gディフェンサーに似たバック・ウエポン・システム（BWS）を装備することにより宇宙戦闘機に変形するようになっていた。BWSシステムは使い捨てであり、一度取り外した場合、再度の変形は不可能となっている。このドッキング機構を活かし、一撃離脱戦法をとるのがこの機体の特徴であったが、同コンセプトで設計された機体であるZプラスが少数とはいえ量産されたのに対し、この機体は要求されたスペックを満たしていたが、すでに戦争が起こっており、エグムなどのレジスタンス活動しか危険な兆候がなかったこと、ガンダムタイプを連邦が嫌ったことなどから試作の一機が作られたのみである。そのまま戦乱が起きなければ数多い試作MSの一機にしかならなかったであろうが、幸か不幸かシヤアの反乱が勃発、Zガンダムの配備を希望したアムロの機体として実戦配備されることになる。アムロの腕のおかげで、性能的に負けているヤクト・ドーガとも互角に渡り合えたのだが、シヤアのサザビーには太刀打ちできず、アムロはZガンダムに乗り換えることになる。その後は、ケーラが乗り込みアクシズに肉薄するが、ギユネイのヤクト・ドーガに、Zガンダムを捕獲する餌にするため、なぶり殺しも同然の状態にされる。その後アムロに

よって回収されたと思われる同機は応急補修をされた状態でチェーンが乗り、クエスの乗るZアジュールを撃破するが、それに激怒したハサウェイにより撃墜される。

主役が乗っていた時間わずか数分という、おそらく最も活躍してない一号ロク。そのため本来はそれなりに高性能なのに（スペックはギラ・ドーガよりだいぶ上である）なんか弱いという印象が拭えない。ギユネイに「ガンダムもどきが！」と言われたのもそれに拍車をかけている。可哀相なMSである。

【第3次】ルートによっては二機手に入るが、入手時期が性能の割には遅いため、あまり役には立たない。ましてMS形態では武器がジェガンとさほど変わらないため、まず使えない。この形態になる時は一度落とされた時だろう。こちらもジェガン同様、Zがぶさがついているルーターが乗っているのをよくみたりする。ディジェSERと同時期に届けば、アムロが乗ってくれたかもしれないにねえ……。

【第4次(S)】今回は割と早めに入手できるので、アムロの二番目の機体として、Zガンダムが回されるまで結構活躍できる。それでもMS形態の出番は少ないが、ハンドグレネードがそこそこ強力なP兵器なので、止めを刺す時など意外と役立つ。しかし、それでもこの形態になるのはやられた時か、ハイパービームキャノンを撃ち尽くした時が多いだろう。

【新】今回はロンド・ベル登場時にアムロ機とケラ機が一度に登場。Zガンダムまでの中継ぎという立場は第4次とさほど変わらない。原作に従えば味方では最も旧式のMSということになるが、なぜかガンブラスタやガンインジより高性能なので、好みのシユラク隊員が乗っていることがよくある。舞台が宇宙のみなので「地形効果を活かす」ため地上に降りることがほとんどなく、MS形態の価値は相対的に下がっている。

リ・ガズイ (BWS)

原作 機動戦士GUNDAM 逆襲のシヤア
参戦作品 第3次 第4次(S) 新 F F完結編

- 64 コンパクト コンパクト2^a
- 9 外伝 A インパクト R 第2次^e
- コンパクト3 D

分類 先行量産試作型MS
主なパイロット アムロ・レイ ケーラ・スウ

【武装・兵装・技】

- ・ミサイルランチャー
- ・ビームキャノン
- ・メガビームキャノン

【原作】リ・ガズイの戦闘機形態。手っ取り早ければBWSを背負い、うつ伏せになったりリ・ガズイである。機種に大口径ビームキャノン、翼下にビームキャノン二門とプロペラントタンクを装備し、攻撃力、加動力、推進力は量産機とは思えない性能を誇る（量産されなかったが……）。

【第3次】SRWにおいては、出撃時にこの形態であること、一度変形すると戻れないこと、そして何よりこつちの方が役立つので、リ・ガズイといえはこつちという風に認識している人も多いと思われる。しかし今作においては、ハイパービームキャノンの火力が今一つでバリアも打ち抜けないことから随分使いにくい。移動力だけはある。

【第4次(S)】ビーム兵器の立場が上がったことから、主火器を改造すれば、移動力を活かして十分主力として活躍できるようになった。アムロを乗せていけば離れた所にあるパーツを単独で取りに行かすこともできる。さすがに終盤まで使うのは厳しいが、その時は「加速」持ちのパイロットと共に、移動力を活かしてパーツ回収に多いに役立つ。

【新】今回も性能は変わらないが、V2を特攻させることが多い今作においてはアイテム獲得役の顔が強い。ちなみに今回の移動力11は宇宙編ではR1

3バワードと並び、真ゲッター2、Wガンダム（バード形態）に次いで三位。なんとV2より速い。

リグ・コンテイオ

原作 機動戦士Vガンダム

参戦作品 第2次G 新 a 外伝 D

分類 汎用試作型MS

形式番号 ZMT-S34S

頭頂高 16.3m

本体重量 10.7t

全備重量 21.4t

ジェネレータ出力 6500kW

スラスタ推力 32330kg×3

アポジモーター数 24

装甲素材 ハイチタン合金ジオセラミック複合材

エネルギー 熱核反応炉

所属 ザンスカール帝国

主なパイロット クロノクル・アシャー

【武装・兵装・技】

・ビームサーベル

・ビームライフル

・胸部ビーム砲

・ビーム内蔵式ショットクロウ

・ヴァリアブルメガビームランチャー

【原作】ザンスカールの宇宙用MSコンテイオを強化し、攻撃力および推力の大幅なアップを図った試作型MS。

コンテイオはザンスカールMSの中でも特に攻撃力に秀でた機体であったが、このリグ・コンテイオはさらに別物といっているくらい攻撃力がアップされている。コンテイオと同じく強力な固定武装を持ち、中々長距離攻撃を得意とする。主武装となるのは肩に装備されたヴァリアブルメガビームランチャーで、長距離攻撃において威力を発揮する強力な武装である。もう一方の肩にはコンテイオと同様シヨ

ットクロウが装備されているが、コンテイオと違い無線式となっていない。このショットクロウはサイコミュによる操作が行われているとも考えられるが、リグ・コンテイオ自体にサイコミュが導入されているかどうかは明らかでない（ただ傍証として、クロノクルがこの機体に乗った時に着用していたのが、サイコミュ搭載ゾロアットを使用していたトリ・アーエス隊と同じグレーのスーツであった）。

リガ・ミリティアとの最終決戦となったエンジェル・ハイロウ戦においてクロノクルに使用された一機のみが確認されているが、量産計画があったかどうかは不明である。ただ、元となるコンテイオがその操縦の難しさゆえパイロットを選ぶ機体であったことから、このリグ・コンテイオは当初からエースパイロット用のカスタム機として少数のみ生産される計画であったとも考えられる。

エンジェル・ハイロウ戦においてクロノクルが乗り込み、ウツソのV2と死闘を繰り広げるが、最後には撃墜されてしまい、パイロットであるクロノクルも機体と運命を共にした。

【第2次G】シナリオ「デビルガンダム再び」に増援として登場する。射程7のVBランチャーがやっかいである。ある意味ジ・Oよりも強敵といえるので、出てきたら真っ先に叩いてしまおうのが無難だろう。

【新】シナリオ「戦場に響く鈴の音」に増援として初登場。このマップでは一番の強敵なので、戦う時は全力で叩いたほうがいいだろう。フィンファンネルで削って一気に集中攻撃をかけるのが無難なところである。「狂気の力・2」ではなぜかタシロが乗って登場してくる。

リグ・シャッコ

原作 機動戦士Vガンダム

参戦作品 新 a 外伝 D

分類 汎用量産型MS

形式番号 ZMT-S23C

頭頂高 15.9m

本体重量 8.2t

全備重量 18.5t

ジェネレータ出力 5960kW

スラスタ推力 15540kg×3、7770kg×4

アポジモーター数 22

装甲素材 ハイチタン合金ネオセラミック複合材

エネルギー 熱核反応炉

所属 ザンスカール帝国

主なパイロット カテジナ・ルース他

【武装・兵装・技】

・ビームストリングス

・ビームファン

・ビームサーベル

・ハンドビームガン

・ビームライフル

【原作】ザンスカールのテストMSシャッコを改良し、量産型として開発されたMS。

シャッコは同時期に開発されていた地上用の可変MSなどと違い、あくまでMSとしての本分である格闘や白兵戦を主眼に開発が進められていた。また、宇宙でも地上でも使用できる汎用性の高さや、優れた操縦性なども特徴で、リグ・シャッコはそれを元に各部の改良を行って開発された。

シャッコから大きく変わったところはないが、ジェネレータのチューンアップおよびメインスラスタの新設計が行われ、基本性能がアップしている。また、装甲も新たに開発された材質が使用されている。武装にもいくつかの変更が行われており、シャッコの固定武装であった肩の二連ビームガンは外され、ゾロアットにも装備されていたビームストリングスが頭部およびつま先に装備された。また従来

のビームライフルとビームサーベルに加え、新たに接近戦用のビームガンと、攻防一体の武器であるビームファンが用意されている。デフォルトではビームローターの代わりにビームシールドが装備されているが、地上用には全機体にビームローターが装備された。そのうちイエロージャケット専用として配備された機体にはグリーンを基調としたカラーリングが施され、グラスホッパー隊の名で呼ばれていた。バリエーションとして、近衛師団用に特別の装備が施された機体がある。肩に固定武装としてビームウィップが装備され、またビームシールドに代わって実体型のシールドが装備されている。このシールドはアポジモーターとビームガン、ビームシールド発生装置が装備されており、一種のサポートシステムとして機能する。この近衛師団用リグ・シャッコーはザンスカール本国やエンジェル・ハイロウの護衛のほか、サイキッカー移送用の球形コロニー、ブルーム3での護送部隊などに配備された。

なお、登場当時の表記は「リグ・シャッコー」であったが、のちに「リグ・シャッコー」とも表記されるようになった。これは同系列の名前を付けられた「リグ・コンテイオ」の表記に合わせたためと思われる、このためこの機体には資料により二種類の表記が混在している。

【新】宇宙ステージになると出てくる。性能的にはゾロアットに毛が生えた程度で、アインラッド系MSに比べればずっと相手にしやすい。

リコニトール

原作 オリジナル
 参戦作品 新
 分類 バルマーロポット
 所属 バルマー帝国
 主なパイロット バルマー突撃兵
【武装・兵装・技】

- ・大型バルカン
- ・クリップピッカー
- ・ハイパービームサーベル
- ・4連メガビームライフル
- ・ビッド

【新】バルマー帝国の有人戦闘ロポット。腕が肘の部分で軸にしてT字型になっており、一方がビームサーベル、一方がビームライフルになっているのが特徴的。動力源を内部にもたず、本体から供給されているため行動範囲が狭く、それを補うためにビッドという遠隔操作兵器を搭載している。ただし、今回の地球侵攻に当たっては長距離移動の必要性が出てきたため、その点が改善されている。という、なんだかよくわからない入り組んだ設定が付けられている。名前はイタリア語の *reometere* (再び結びつける) をもじったものだろうか？

バルマーロポットの中では比較的上位機種にあたるらしく、地上編・宇宙編ともに後半になってから登場する。ビームコートが厄介だが、苦戦するほどの相手でもない。

リコニトール改

原作 オリジナル
 参戦作品 新
 分類 バルマーロポット
 所属 バルマー帝国
 主なパイロット バルマー親衛隊兵
【武装・兵装・技】

- ・大型バルカン
- ・クリップピッカー
- ・ハイパービームサーベル
- ・4連メガビームライフル
- ・ビッド

【新】リコニトールの上位機種。「改」の付くバルマーロポットはほとんどが単なる色替えて、中には

色すら変わっていないものもあるが、リコニトール改は色のみならず肩と頭部のデザインが微妙に異なっている。上位機種の面目躍如である。出番は一度、宇宙編最終話「逆襲のシヤア」で親衛隊兵が乗ってくるのみ。耐久力が若干増しているが、このマップの他の敵はHP五桁級のユニットばかりなので、前菜として軽く戦意の足しにしよ。

リック・ディアス

原作 機動戦士Zガンダム
 参戦作品 第3次、外伝 インパクト
 分類 汎用試作型MS
 型式番号 RMs-099
 頭頂高 18.7m
 本体重量 32.2t
 全備重量 54.7t
 ジェネレータ出力 1833kW
 スラスタ総推力 74800kg
 センサー有効半径 11500m
 装甲材質 ガンダリウム合金
 エネルギ 熱核融合炉
 所属 エウゴ
 主なパイロット クワトロ・バジーナ

【武装・兵装・技】

- ・バルカン・フアラックス
- ・ビームサーベル
- ・ビームピストル
- ・クレイバズーカ

【原作】アナハイムとエウゴが極秘裏に開発したモビルスーツ。クワトロことシヤアがアクシズからこっそり調達した新装甲材・ガンダリウムが使用された初めての機体である。このガンダリウムは既存の装甲材と同程度の強度が数分の一の装甲厚で得られるという画期的なもので、その採用によってプロペラントの積載量が格段に増量できるようにな

ったのである。したがって、このリック・ディアスは開発当時は他のMSの追従を許さないほどの高機動力を誇っていた。まさにエウロゲ期待の新戦力だったのである。ブレックス准将などは、その願いをこめて「メガンダム」という開発コードを好んで使用していたようである。リック・ディアスという名はクワトロの命名で、喜望峰の発見者パーソルミュー・ディアスにちなみ、ジオン系MSで「宇宙用」を意味した「リック」を冠したものだという。

武装としては頭部に収納されているバルカン・フアランクスその他、クレイバズーカ、背中に背負ったビームピストルなど独特な武器が用意されている。

本編ではクワトロことシヤアが二度目の復活とばかりに赤い機体で第1話に登場し、フアンに強烈なインパクトを与えた(ついでに指の付け根から発射するトリモチも印象的であった)。この頃は赤い機体はクワトロの専用機だけで、他は黒のカラーリングだったが、フランクリンに機体を壊されてからは他の機体も数多く赤にカラーリングされた。「大尉の色は人気がある」(アポリー談)からか? クワトロが百式に乗り換えてからもアীগアマの主力、リック・ディアス隊(隊長はアポリー)として活躍した。ジャブローに降下したアポリー機はその後アムロの手に渡り、カラバで運用された。その後、これをベースにディジェが開発される。

アムロとシヤアの二人が共通して乗ったり、「味方ロボット」っぽくない妙に無骨なデザインといい、フアンとしてはどこか放っておけない名機なのだが、SRWでの出番は残念ながら少ない。

【第3次】クワトロが味方になれば、お供のアポリー、ロベルトと共に味方ユニットに加わる。是非、原作に沿ってアムロとシヤアを乗せて同時出撃を楽しみたい。なおクワトロがいなくても手に入るが、一機だけになってしまう。そのままアポリーとロベルトを乗せておいてもいいが、番組本編でもいろんなパイロットが乗っているの、誰を乗せても違和

感がない。ビームピストルは気休め程度だが命中率が補正されるので積極的に使って損はない。ただ、攻撃力の低さは如何ともしたいので、終盤になると使われなくなってしまうのが残念。

リブナニツカ

原作 魔装機神系オリジナル

参戦作品 魔装機神

分類 Aクラス魔装機

エネルギー プラーナ 精霊力 魔力

動力 フルカネルリ式永久機関

主開発者 ゼツ・ラアス・ブラキオ

主なパイロット ゼツ・ラアス・ブラキオ

【武装・兵装・技】

・フレ임スラッシュャー

・多弾頭ミサイル

・パルスレーザー

【魔装機神】バゴニア製魔装機。魔装機の中でも指折りの人間型離れた機体であり、その外見はほとんどサソリか蜘蛛である。製作したのはバゴニアに取り付いたマッドアルケミストのゼツであり、彼の趣味がモロに出たような外見である。もともとその分しわ寄せがいったのか、機体性能も武装も魔装機としてはかなり弱い部類に入る、まさしく趣味の魔装機である。よって数がない限り注意する必要もさしてない。

リブナニツカ十

原作 魔装機神系オリジナル

参戦作品 魔装機神

分類 Aクラス魔装機

エネルギー プラーナ 精霊力 魔力

動力 フルカネルリ式永久機関

主開発者 ゼツ・ラアス・ブラキオ

主なパイロット ゼツ・ラアス・ブラキオ

【武装・兵装・技】

・多弾頭ミサイル

・拡散ビーム

・パルスレーザー

・フレ임キヤノン

【魔装機神】リブナニツカの機体性能を大幅に引き上げ、新武装のフレ임キヤノンを搭載したカスタムタイプの中では最弱なのは、やはり元々の機体性能の問題か。こんな無茶な機体を開発させられるあたり、ゼツの権力は相当なものだったのである。ゼツはこの機体がお気に入り入りのよう、彼が搭乗する機体はこれが一番多い。

量産型Vガンダム(インコム)

原作 大河原邦夫MSコレクション(MI MSV)

参戦作品 F 完結編 64 R 第2次 D

分類 汎用試作型MS

型式番号 R-94

頭頂高 21.2m

本体重量 25.6t

全備重量 32.7(推定値)

ジェネレータ出力 2300kW

スラスター推力 91000kg

センサー有効半径 19400m

装甲材質 ガンダリウム合金

エネルギー 熱核融合炉

所属 地球連邦軍

【武装・兵装・技】

・ミサイル

・ビームスプレッガン

・ビームキヤノン

・ビームライフル

・ビームサーベル

・ハイパーバズーカ

・インコム

【設定】UC0090年代最強のMSの一つ、メガダムの量産型モデル。第二次ネオ・ジオン抗争の長期化を危惧したロンド・ベルが、ジェガン以上の主力MSを求めて打ち出したプランであるとされる。バックパックの換装によってインコムとフィンファンネルの両方を搭載することができ、ニュータイプと一般兵の双方に対応している。量産型という性質上こちらの方がスタンダードな装備であるらしく、カラー設定画はこちらの状態で描かれている。

実際には第二次ネオ・ジオン抗争は早期に終結し、またサイコフレームなどの新素材のコストが予想以上に高かったことから量産はされなかった。『MS大図鑑art4』には月近傍でインコム装備型の一機がテストを行っているイラストがあるので、製作はされたようである。

『逆襲のシヤア』から『F91』までの間、ガンダムシリーズの映像作品が途切れていた時期（『0080』はあったが）に、雑誌『SDクラブ』で展開されたMSV企画で登場した機体の一つ。この企画は雑誌自体の対象年齢もあり、既存のガンダムの量産型やフルアーマーなどを主としたラインナップや装飾過多気味のデザインなど概して子供っぽく、ファーストガンダムにおけるMSVのような魅力はなかった。この機体も初出の『SDクラブ』および『MS大図鑑art4』以外、サンライズ公式・非公認を問わずほとんどどこにも登場していない。依って立つテキストが一つしかないため、**F完結編**、**第2次R**のロボット図鑑、および本稿でほとんど同じ説明が書いている。

ちなみにこのシリーズからは他にフルアーマー百式改がSRWに参戦しており、またガンダム四号機・五号機が最近リファインされてMGやゲームに登場している。

【F完結編】シナリオ「悲しみのカトル」クリア後、エウゴからの支援物資として入手。量産型といい

ながら試作一機のみで、インコムとファンネルのどちらを搭載するかコウに選ばせるイベントがある。インコムを選ぶとこちらの機体になる。基本性能は高いのでオルドタイプを活躍させたい場合にはフルアーマー百式改共々重宝する。

上述の通り別段人気もなければマニア受けするメカでもないのだが、人気の高いメガダムのバリエーションであり、量産型なので数を出すことができ、インコムとファンネルを換装可能という便利な特性を備えているため、以後いくつかのシリーズに顔を出してSRW常連になっていく。

量産型Vガンダム（フィンファンネル）

原作 大河原邦夫MSコレクション（MMSV）

参戦作品 F完結編 64 R 第2次 R D

分類 NT専用試作型MS

型式番号 RX-94

頭頂高 21.2m

本体重量 25.6t

全備重量 64.5t（推定値）

ジェネレータ出力 2500kW

スラスター推力 91000kg

センサー有効半径 1940m

装甲材質 ガンダリウム合金

エネルギー 熱核融合炉

所属 地球連邦軍

【武装・兵装・技】

・ミサイル

・ビームスプレーガン

・ビームキャノン

・ビームライフル

・ビームサーベル

・ハイパーバズーカ

・フィンファンネル

【設定】量産型メガダムの、フィンファンネルを

搭載した状態。前項を参照。元々がアムロ専用機の装備であったフィンファンネルを、使いこなせるパイロットが当時の連邦軍にどれだけいたか疑わしい。実際に量産されたとしても実際に耐えなかったかも知れない。

なお、この状態のカラー設定画は存在しないため、量産型用フィンファンネルの色はゲームオリジナルである。

【F完結編】コウがファンネルを選ぶとこちらの機体になる。この頃にはニュータイプ用の強力なMSはいくらあっても足りない状態なので、大概のプレイヤーはこちらのバージョンにするだろう。メガダムをひとまわりマイナーダウンした程度の性能を持ち、最後まで一軍で活躍できる。この機体入手と同時に十段階改造が可能になるので、Zでは役不足になってきたカミーユあたりが早速乗り換えることが多い。

(る)

ルジャノール改

原作 魔装機神系オリジナル

参戦作品 EX 魔装機神

分類 Dクラス魔装機

全長 21m

本体重量 38.4t

エネルギー プラナーナ 精霊力 魔力

動力 フルカネリ式永久機関

所属 ラングラン王国軍

主なパイロット シュメル・ヒュール

【武装・兵装・技】

- ・バルカン
- ・ロケットハンマー
- ・無反動バズーカ

【設定】ラングラン王国のDクラス魔装機。本来は土木作業用の機体であったのだが、情勢不穏になってきた際に本来の魔装機の数の不足によって改造を受け、各地に配備されることとなる。故に間に合わせのような武装しかしておらず、非常に弱い。まさに数合わせのためにあるようなものなのだが、ラングラン王国では一般兵達の正式機となっているようである。

そのデザインは非常に無骨で実用一辺倒なのがよくわかる。SDでもリアルでも見た目にはそう変化がない。

ただ、こんな機体でも、あの「剣聖」シュメル・ヒュールが使えば、一瞬のうちに魔装機を撃破することができる。いかに弱い機体でもその操者によって能力が格段に変化することを証明したのもこの機体である。

【EX】グラフ・ドローンやザクと最弱の座を争うユニット。主に序盤に登場するがよほど数が出てこない限り恐れることは何もなく、気力稼ぎにちょうどいい。マサキの章ではゴールドが乗ってくる他、ルザク州兵士が二体ほど乗ってくるが、どうにもこうにも使いようがなく、売り払って資金にしてしまった方がよほど役に立つ。

【魔装機神】今回もまた最弱を争うほど弱い、今作ではやたらと改造されていることが結構あり、操者の能力によってほとんどでもない強さを発揮する場面もあったりする。名のある操者が乗っていた時は注意がいるだろう。特にシナリオ「魔装機神の名にかけて」では、フルチューンされたルジャーノール改三機を同時に破壊せねばならず、かなり難易度が高くなっている。また、その他でもイベント時に姿が

見られることが多々ある等、扱いは結構いい。

(れ)

レイズナー

原作 蒼き流星 SPTレイズナー

参戦作品 新 64

分類 SPT

型式番号 SPT-LZ-00X

全高 9520mm

全備重量 13750kg

エンジン出力 217Pu

姿勢制御バーニア 14基

センサー感度 -56.2db

ロケット推力 12800kg×2

主なパイロット アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ

【武装・兵装・技】

- ・火炎放射器
- ・ナックルショット
- ・グレネードランチャー
- ・速射型レーザードライフル
- ・カーフミサイル

【原作】第二世代SPTとして開発された試作機。レイバー、デイマージュなどの第一世代機種に比べ、遙かに優秀な高速演算コンピュータを搭載している。これは、それまでが音声入力に補助的扱いだったのに対し、音声入力のみならず自己判断までも可能としたものである。これにより、レイズナーはパイロットなしでも単独で行動できるだけの能力を

持つに至った。しかし、有人機故の有利性や人間の反射神経などに比べると今一步であるため、無人機としなかったようである。頭部は他のSPTと同様にコクピットおよびコンピュータブロックが占めているが、その造形はかなり人の顔に似せており、透明フードを被ったガンダムといった趣がある。なお、このキャノピーは機関砲程度の攻撃では破壊できぬほどの硬度を持つ。コクピットは開放型のためその視野は広く、また操縦は簡単なレクチャーさえ受ければあとはほとんどコンピュータがサポートしてくれるため、パイロットの負担は非常に少なくなっているのも他機種に比べ優れている。また、レイズナーのみ、パイロットが機を離れ、なおかつヘルメットを取っている状態でも、敵の接近を知らせる機能を持つ。ヘルメットのおでこ部分のフードに警戒信号と思われる明滅と警戒音のシグナルを示すのである。

胸部には電磁フィールド発生装置と主ジェネレーターが搭載されている。また、胸部冷却ファン部分には、乗降の際に使われるスリングが備えられている。腰部は、胸部ブロック下部にあるジョイントにより接合されている。これは、他のSPTも同様であり、場合によっては、デイマージュの脚部に胴体はレイズナーといった変則活用を可能としている(ただし本編では未使用)。

腕部は他のSPTの構造とそう変わらないが、標準装備であるナックルショットの威力などが増している。また、可動部なども他機種に比べると強固になっていると思われる。

脚部は補助推進器とショックアブソーバーで占められているといっても過言ではない。また、高機動運動の際の着地や蹴りによる方向転換などを行うため、非常に頑丈にできており、全体的にも骨太なスタイルである。ふくらはぎにはカーフミサイルがそれぞれ一発ずつ装備されている。また、他のSPTから臨時にエネルギー補給を行う場合のために、吸

入口が内蔵されている。

レイズナーが使用するバックパックは、グライムカイザルの改良型であり、汎用性を高めたものである。それゆえ、大気圏内外において問題なく使用できる。また、SPT共通のアタッチメントが装備されているため、オプション兵装の搭載も可能である。バックパック中央ノズル付近には、レイザー攪乱用のLCMパウダー射出器が内蔵されている。また、ベイブル、バルデイの物はもちろん他のバックパックを交換して取り付けることも可能である（グラドス側は何度かこのような用法を見せていたが、エイジ側では見られない。ただ、つっこんだ見方をすればそれだけレイズナーのバックパックは汎用性に富むという見方もできる）。

装甲には未知の金属が使用されていると思われ、地球の兵器ではなかなか致命傷を与えられぬ非常に高い強度を誇る。レイザーなどの光学兵器対策として、表面にはレイザー拡散塗料が塗られている。

武装はいたってシンプルであるが、汎用性を重んじてか、カーフミサイルを内蔵する点が他では見られない特色といえる。レイザードガンはもとよりバックパックオプション兵装も装備可能。基本装備のナックルショットももちろん装備されている。また、第二世代機だけが装備するVMAX機能を最初に搭載した機体である。

他のSPTに比べても汎用性が群を抜いており、準同型機と思わせるバルデイ、ベイブルが同時に開発されたことから、グラドスが次期主力機種を模索するために開発したのではないかと思わせる。

グラドスの地球侵攻の際、密航していたアルバトロ・ナル・エイジ・アスカの手により強奪され、以降、地球側にとって唯一SPTに対抗できる兵器として大活躍したが、ザカールとの戦闘において大破。コンピュータユニットを除き再生不能のため、ほとんどどの部分を廃棄、その後、地球人によって造られた強化型レイズナーへ受け継がれる。

そのカラーリングや頭部から、ファンの間では、「ドラえもんガンダム」「ハカイダーガンダム」とあだ名されたのは有名な話で、重そうなデザインから放送前はあまり人気がなかったものの、始まるやいなや、スピーディーな高機動戦闘や、作画アレンジによる細身なイメージによって徐々に人気を得た。大河原メカは動いてみないとわからないのが、ボトムズに登場したスコープドックなどのATだった。

【新】地上編第18話「彼の名はエイジ」から登場。宇宙編16〜18話にもスポット参戦している。能力は高いのだが、後継機に改造が引き継がれないため今一つ改造しづらく、結果主力にしてみらえないことが多い。第30話「紅のVMAX」で原作同様ザカールのVMAXレッドパワーの前に破壊され、第33話で強化型レイズナーかレイズナーMkIIのどちらかに生まれ変わることになる。原作では設定のみで使われたことのないオプション兵装、火炎放射器とグレネードランチャーをちゃんと搭載している。

レイズナー (VMAX)

原作 蒼き流星 SPTレイズナー

参戦作品 新

分類 SPT (VMAX使用)

主なパイロット アルバトロ・ナル・エイジ・アスカ

【武装・兵装・技】

- ・火炎放射器
- ・ナックルショット
- ・グレネードランチャー
- ・速射型レイザードライフル
- ・カーフミサイル
- ・体当たり

【原作】VMAX機能を発揮した状態のレイズナー。胸部マグネチック・フィールド・ジェネレーターから電磁フィールドを放射し、かつその内部にLCM

パウダーを散布することで一種のバリアを形成する。またこの状態で空中の対象のまわりを数度擦過すると、バリアをその対象に分け与えることができるらしく、落下するジュリアを守ったりしていた。

機体が撤退不能な上に破壊される可能性が究めて高い場合、搭載コンピュータ「フォロン」が操縦のインシアチブを握り、VMAXを発動、その高機動能力をフルに発揮して驚異を排除する。後に、エイジをグラドス創世の秘密の伝承者とフォロンが認めたことから、VMAX機能発動権をレイへ移行し、エイジが望むがままに使用できるようになった。この状態では電磁フィールドがフルパワーで使用されることから攻防どちらにも使用でき、また高機動能力も最高に発揮されるため、単体での戦闘能力は著しく増加する。唯一の問題点は冷却時間であるが、危機的状況が排除されない限りはVMAXを停止しない（本編より推測）ため、本編上ではそれほど問題とされない（ただし、ゲイルとの戦いのように、戦闘後の負傷者救助などの際には問題があるといえる）。

当初、フォロンが使用していた頃は、VMAXが発動した際にレイズナーのカメラアイの色が赤く変わることから、まるで鬼神のような変貌を見せ、月面基地においての発動の際は、冷徹な攻撃でスカルガンナー部隊を殲滅する様は見ていたアンナたちを恐怖させたほどだった。どちらかといえば攻撃を控え気味のエイジに比べ、自らの任務遂行にはすべてをいとわず、冷徹に敵を撃破するフォロンが使用していた頃の方が、戦闘力が高かったようである。このあたりは、無人機である故の不気味さを持つスカルガンナーと共通する部分といえ、いわゆる人間的感情を持たない物がいかに恐ろしいものかを感じさせてくれたようにも取れる（これが演出意図であったとすれば、これによってエイジの優しい性格をより浮き彫りにしたともいえる）。

常にVMAXによって無敵を誇ったレイズナー

であったが、同じ第二世代機にして新型であるザカールのVIMAXレッドパワーに敗れ去り遂に大破させられる。

【新】レイズナーがVIMAXを発動するとこの状態に変化。仲間になった当初は使えず、地上編第25話「死鬼隊の復讐」で大空魔竜が攻撃を受けると、初めてこのモードが使用可能になる。運動性が若干上がり、ビームコートが備わる他、レイズナー最強の武器である「体当たり」が追加される。ただし三ターンしか持続せず、その後一ターンは行動不能になってしまう。他のスパーモードと異なり戦意に関係なく使用可能だが、最大の売りである「体当たり」に必要戦意があるので、結局戦意115以下で発動してもあまり意味がない。あと三ターンあればクリアできるという状況で使うのが普通だが、「激励」があればいきなり発動して敵の鼻を押さえるといった戦法も可能である。

レイズナーMkII

原作 蒼き流星 SPTレイズナー

参戦作品 新

型式番号 SP-12-00X-2

分類 SPT

【武装・兵装・技】

- ・ 火炎放射器
- ・ ナックルショット
- ・ グレネードランチャー
- ・ レーザー砲
- ・ 速射型レーザードライブ

【原作】『蒼き流星SPTレイズナー』第二部に登場する予定だった、レイズナーの後継機。設定画自体は第二部開始当時から公開されており、登場が待たれていたが、周知の通り番組は第三クールまでで打ち切られてしまったため、ついに画面に登場することはなかった。設定によれば地球で開発されたS

PTで、飛行形態に変形でき、VIMAXレッドパワーを上回る「VIMAXIMUM」と呼ばれる機能を搭載しているという。最終回、およびカットされた第四クールの補うOVA『刻印2000』に登場したのはこの機体ではなく、レイズナーの強化版（詳しくはロボット大鑑強化型レイズナー参照）であった。

【新】地上編25話「死鬼隊の復讐」で、大空魔竜が一度も攻撃を受けずにクリアすると、33話「ランタオ島の秘密」で強化型レイズナーの代わりに入手できる。強化型レイズナーを大きく上回る性能を持ち、特に移動力が高いので重宝するが、旧レイズナーから改造が引き継がれない点は強化型レイズナーと同じ。25話で大空魔竜が攻撃されないということはVIMAX発動イベントを起こさないということであり、26〜30話の間レイズナーの使い勝手が若干落ちることになる。

公開された設定画には武器は描かれていなかったため、ゲームの武装はレイズナーのものを流用している。ただし、デザイン上明らかに存在しないカーフミサイルは除かれ、その代わりなのか、どこから出るのかよくわからない「レーザー砲」なる武器が追加されている。

なお、ゲーム内のロボット大図鑑には「26話以降に登場予定だった」と書かれているが、実際には第37話まで通常のレイズナーが登場している。バンダイのEBシリーズ『レイズナー大図鑑』に「26話以降に登場予定だった」という記述があり（これが誤植なのか、本当にその予定だったのかは定かでないが）、その引き写しだと思われる。

レイズナーMkII (VIMAX)

原作 蒼き流星 SPTレイズナー

参戦作品 新

分類 SPT (VIMAXIMUM使用)

【武装・兵装・技】

- ・ 火炎放射器
- ・ ナックルショット
- ・ グレネードランチャー
- ・ レーザー砲
- ・ 速射型レーザードライブ
- ・ 体当たり

【原作】レイズナーMkIIがVIMAX機能を発動した状態。正しくはVIMAXではなく「VIMAXIMUM」と呼ばれる機能で、ユニット能力欄にもそう書いてあるし、戦闘メッセージでエイジも言っているのだが、ゲーム内でのユニット名はレイズナーMkII (VIMAX) となっている。ちなみにこのVIMAXIMUMとは、『レイズナー』LDボックスの購入特典だった小説『THE CONCLUSIVE STORY 蒼き流星の行方』（竹田裕一郎著、高橋良輔監修）で登場した名前で、放映当時には存在していなかった。無論本編にも登場していないため、実際の所VIMAXとどう違うのかはよくわからない。

【新】他の二種類のレイズナー同様、運動性が上昇し、ビームコートと「体当たり」が追加される。ビームコートのレベル以外はレイズナーのVIMAXとまったく同じで、VIMAXIMUMといってもそんなに変わるものではないらしい。生身のガンダムファイターを除けば全ユニット中最高の運動性を持つ強力なユニットである。

レイズナーMkII (飛行形態)

原作 蒼き流星 SPTレイズナー

参戦作品 新

分類 SPT (高機動形態)

【武装・兵装・技】

- ・ レーザー砲
- ・ 速射型レーザードライブ

【**原作**】レイズナーMkIIが飛行形態に変形した状態。元々SPTは、宇宙空間でも大気圏内でも戦闘可能な高い汎用性が特長の一つであり、実際に劇中でも、地球に降りたレイズナーは宇宙とまったく変わらない運動性能を発揮していた。また、空を自由自在に飛び回れるという点がSPTというメカを他作品のロボット（例えばモビルスーツ）と差別化する演出上のポイントであったことを考えると、レイズナーが飛行形態に変形する必然性は低い。おそらくはスポンサーサイドの要請で付加されたギミックと思われ、例えばその傍証としてOVA『刻印2000』にはこの機体ではなく、レイズナーとほぼ同じデザインの新レイズナー（ロボット大鑑強化型レイズナー参照）が登場している。ちなみにパンダイのEBシリーズ『レイズナー大図鑑』では「大気圏内の運動性向上のため」という説明が付けられている。また放映当時には「スラスターを一方に集中し、大推力を得られるこの形態でV-MAXXを用いて、V-MAXXレッドパワーを上回るスピードを得るため」という説が流通しており、こちらの方が信憑性が高い（アニメディアのムックにもこれに準ずる説明がある）。いずれにせよ、真実は闇の中にある。

【**新**】全ユニット中最高の移動力を持つ。レイズナーMkIIは元々飛行可能な上移動力もあるのですがこの形態のあたりがあまりに、戦闘の主力として使われない場合はアイテム回収に最適。

レウルーラ

原作 機動戦士GUNDAM 逆襲のシヤア
 参戦作品 第4次(S) 新 64 2 コンバクト2
 インバクト 第2次 2
 分類 レウルーラ型大型宇宙戦艦
 全長 25.1m
 エネルギー 熱核融合炉

所属 ネオ・ジオン
 主な艦長 ライル

【**武装・兵装・技**】

- ・対空レーザー砲
- ・180ミリ機関砲
- ・サブメガ粒子砲
- ・20連装ミサイルランチャー
- ・メインメガ粒子砲
- ・ハイパーメガ粒子砲

【**原作**】新生ネオ・ジオン艦隊の総旗艦。艦長はライル。グワダン級の発展型であり、取り付けられている十二基の球形タンクがそれを忍ばせる。この時代の戦艦の例にもれず戦闘ブリッジを持ち、また空母として甲板両面にモビルスーツ・カタパルトを備え、上部中央のハッチもMSデッキにつながっている。

おそらく強力な戦艦なのだろうが、画面上では出番が少ないので実際の戦闘力はいまいち解らない。それよりも戦艦のくせに内部に豪華なシヤア用の部屋がある戦艦、という印象が強い（シヤアの趣味なのだろうか?）。なお『逆襲のシヤア』そのものがアクシズが地球を離れた時点で終わっているため、最終的にどうなったかは不明。おそらくは連邦に降伏、もしくは撃沈されたと思われる。

ちなみにこれを含めて逆シヤアのネオ・ジオン側のメカを中心になってデザインしたのはあの庵野秀明氏である。

【**第4次(S)**】シナリオ「ゲストとインスペクター」にジヤマイカンが乗って登場。射程は長いですが、ゲストメカに比べればHPが低く、大したパイロットが乗っているわけでもない。「幸運」の餌食だろう。

【**新**】シナリオ「逆襲のシヤア」にだけ登場。HPがやたらと高く、火力もそこそこあるが、所詮は雑魚が乗っているだけ。うっとうしいだけなのでさっさと「幸運」をかけて倒したい。

レストグランシユ

原作 オリジナル
 参戦作品 第4次(S) F 完結編
 分類 量産型ガストロボット
 全高 17.1m
 重量 25.8t

所属 ガスト軍

【**武装・兵装・技**】

- ・レーザーバルカン
- ・ランチャーミサイル
- ・レーザーキャノン
- ・ツインレーザーソード
- ・ドライバークャノン

【**設定**】レストレイルの後を受けて生産されたガストの汎用量産型機で、性能の向上と共に外見も向上しており、どことなく女性を思わせるような優美なフォルムを持っている。

【**第4次(S)**】量産型の機体としては最強ランクに属し、ほぼすべての面において隙がない嫌な敵である。しかしその分得られる資金も非常に高くなっているため、まとめて「幸運」をかけたマップ兵器で倒すと大変にお得である。

【**F(完結編)**】Fの中盤から登場。相変わらず敵量産機の中では最高クラスの性能。完結編ではさらにパワーアップするが、今回は同じくらい怪物的なスベックの敵ユニットが大勢いるので、それほど印象は強くない。

レストレイル

原作 オリジナル
 参戦作品 第4次(S) F 完結編
 分類 量産型ガストロボット
 全高 31.2m
 重量 27.1t

所属 ゲスト軍

【武装・兵装・技】

- ・レーザーバルカン
- ・デュアルレーザースード
- ・レーザークリムゾン
- ・ダブルキャノン

【設定】ゲストの汎用量産型機体で、尻尾のようなスタビライザーが特徴的なフォルムを作り出している。なおレストグランシエはこれの発展型の機体である。

【第4次(S)】とりたてて特徴がないのだが、ゲストの機体だけあって性能・武装能力はかなり高い。ちなみに設定では機動性を重視したために装甲が犠牲になったようなことが書かれていたが、実際の所そんなに機動性は高くないし、逆に装甲はかなり厚かったりする。

【F(完結編)】相変わらずあまり特徴はない。レストグランシエよりも数が出てくるので、スペック差のそれほど大きくない完結編では鬱陶しい敵である。

レッドバロム

原作 大空魔竜ガイキング

参戦作品 新 第2次²

分類 量産型多目的航宙艇

所属 暗黒ホラー軍団

【武装・兵装・技】

- ・ミサイル
- ・ビーム砲

【原作】暗黒ホラー軍団が保有する量産型多目的航宙艇。四機のグロテクターにそれぞれ多数搭載されている。球体のボディにT字型のアンテナのような構造物を生やしたデザインで、戦闘の他、前線基地建設の際の資材運搬などにも利用される。用途上は大空魔竜隊のスカイラー、ネットサー、バゾラーに通じるものがある。

作中での位置付けとしては『グレンダイザー』のミニフオーや『ボルテスV』のボアザン円盤に通じるものがあるが、戦闘よりは輸送作業のウエイトが高く、雑魚として大空魔竜隊と戦うといったような場面は少ない。ザコ敵としてのこの機体の登場が多ければ、スカイラー等の戦闘場面での活躍ももっと増えたことであつたらう。

なお、レッドバロムという名称は本編中では一切登場しておらず、一部の資料にのみ掲載された名前前で、当時の視聴者でもこの名前を知る人は稀であつた。

【新】原作とは違って変わって暗黒ホラー軍団系の戦力の頭数として、妖魔帝国のドローメヤ、同様の位置付けのボアザン円盤と共にザコ敵として登場。特に序盤では合体できないポルトマシンのちよいどいい相手となる。

レプラカーン

原作 聖戦士ダンバイン

参戦作品 EX 第4次(S) F F完結編 64

コンバクト コンバクト2²

インバクト コンバクト3²

分類 オーラバトラー

全高 8.8メートル(目)

乾重量 9.0トトン(目)

オーラ係数 1.3

必要オーラ力 9オーラ

限界オーラ力 16オーラ

巡航速度 200リル

限界速度 200リル

主開発者 ショット・ウエボン

所属 ドレイク軍

主なパイロット バーン・パニングス

ジェリル・クチビ

【武装・兵装・技】

- ・オーラバルカン
- ・ワイヤークロー
- ・フレイボム
- ・オーラショット
- ・オーラキャノン
- ・ハンドグレネード
- ・オーラソード
- ・オーラ斬り
- ・ハイパーオーラ斬り

【原作】ショット・ウエボンが中期に開発したオーラバトラー。オレンジのカラーリングと猫目のようなアイカメラが特徴。レプラカーン(Lepra-Kan)はアイルランドの妖精の名前で、靴屋の妖精として知られる。アイルランド風の置物やバブの看板などで、赤い三角帽子をかぶり、パイプをくわえた偏屈そうな小人をよく見るが、あれがレプラカーン。

ビランビーの武装強化型というコンセプトで開発された機体で、オーラソード、オーラバルカン、ワイヤークローといった標準的な武装に加え、股間に装備されたオーラキャノン(出淵裕氏によれば冒險的なデザインだったらしい。股間に物がついたデザインというのは当時文句を言われやすかったそうである)、脚部に収納されたグレネード、左手のシールドにオーラショット、右手にフレイボム、さらに頭部の牙も接近戦用の隠し武器と、全身武器の塊である。そのかわり装甲が薄く、飛行速度も遅く、必要オーラ力も高い。初めてシールドを装備した機体でもあるが、これは装甲の薄さを補うためだろう。抜にくい機体だったらしく、量産はされたものの主力となるには到らなかった。

劇中では第20話で初登場。ショットがドレイクに隠して開発していた試作品で、負け続きのバーンがショットの私兵に成り下がった時に与えられた。この機体を初めて見たバーンはいたく感動し、「これだけの火力があればダンバインなど物の数ではな

い」とまで言っている。ダンバインと何度か対決したが、最後はパワー合戦の未破れ去った(名台詞「私は騎士の出のはずだアッ!」はこの時のもの)。これがバーンとしての最後の乗機であり、以後彼は黒騎士に身を変えることになる)。その後少数ながら量産され、聖戦士ではフェイとジェリルが好んで使用した(アレンだけは使用しなかった。好みに合わないか?。数が少ない割には見せ場の多いABで、バーンの敗北のほかにもフェイもこの機体で戦死しており、また何よりジェリルがハイパー化したのがこの機体である(ロボット大鑑ハイパーレプラカーン参照))。

【EX】ジェリル、フェイの他アレンもこれに乗ってくる。武器の多さは忠実に再現されているが、装甲も厚ければ移動力も高いイヤな敵。逆にいえば味方にあると大変重宝で、マサキの章で中盤に入手できさる。

【第4次(S)】ルートによって若干違いはあるが、中盤頃から登場。シールドを装備していないことになっているのは不思議である。有名パイロットではやはりジェリル、フェイ、アレンの三人。特にシナリオ「ハイパージェリル」のジェリル機は、倒すとハイパー化する。

【F(完結編)】扱いはほぼ第4次(S)と同じ。オーラキヤノンの威力が上がっているため遠距離戦も得意で、ABの中では一番相手のしづらいユニット。結局全作品通してバーンは乗らない。一度これに乗せて撃墜し、例の台詞を吐かせたいものである。

レンファ

原作 魔装機神系オリジナル
参戦作品 EX
分類 Bクラス魔装機
エネルギー ブラーナ 精霊力 魔力
動力 フルカネルリ式永久機関

所属 シュテドニアス軍
主なパイロット シュテドニアス兵

【武装・兵装・技】

- ・ジャベリン
- ・ガトリングキヤノン
- ・バスターキヤノン

【EX】細い脚にでかい肩が特徴のシュテドニアス製魔装機。一般兵用の魔装機なのでHPも低く恐るるに足りないのだが、バスターキヤノンの射程がそこそこ長いので、予想外の距離から攻撃されないよう一応注意を払っておきたい。なお空陸ユニットなのだが一度も地上に降りることがない。そのイメージが強すぎたのか、空中の概念がない魔装機には残念ながら出演できなかった。さらにこの機体には何故か「変形」機能が付いている。陸に下りないのと同様に、この「変形」も一度も見ることがない。格好から想像するに、戦闘機タイプだと思うが……。その姿・形から、設計思想は発展型としてダイオンに受け継がれたのではないかと思われる(強さは全然違うけど)。

(ろ)

ロッグ・マック

原作 伝説巨神イデオン
参戦作品 F完結編
分類 大気圏内戦闘用重機動メカ
全長 83m
重量 7180t

エンジン出力 103000t/hp
乗員 1〜2名

所属 バックラン軍

主なパイロット ドツパ・ブフ キヤヤ・ブフ

【武装・兵装・技】

- ・ミサイルランチャー
- ・加粒子砲

【原作】ギヤムス・ラグ隊が保有していた二脚型重機動メカ。攻防一体の外郭シェルを有する特徴を持つ。本体はこの外郭の内部にあり、被弾しても外郭シェルを分離して戦闘続行可能で、さらに本体がやられたとしても、頭部脱出ポッドで離脱可能という非常にサバイバビリティの高い重機動メカである。

武装は外郭シェルに多数のミサイルランチャー、本体には加粒子砲とクローアームを装備する。なお、脱出ポッドには低出力ながら加粒子砲がちゃんと装備されている(しかし、これと戦うのは自殺行為ではないか?)。ソロシップのイデバリヤーを強引に突破する働きを見せており、非常に高推力であることを見せる。二話だけの登場であったが、ブフ兄妹の存在やその特異な外見からフアンの印象は深いと思う。

【F完結編】ブフ兄妹の乗機として登場。堅い装甲が売りのはずだが、重機動メカの中ではHPも装甲もアデイゴに次いで低い。加粒子砲の攻撃力が高いが、落とすのに苦労はしないだろう。原作において海で戦っていたことを鑑みてか、重機動メカの中で唯一海適応がAである。

(る)

エクセリオン

原作 トップをねらえ！

参戦作品 F完結編

分類 第4世代型巨大宇宙艦

全長 7205m

最大幅 2295m

最大高 1680m

所属 帝国宇宙軍

艦長 タシロ提督

【武装・兵装・技】

・小口径レーザー砲

・光子魚雷

・中口径レーザー砲

・大口径レーザー砲（紅玉式光線主砲）

【原作】帝国宇宙軍一等軍艦。対宇宙怪獣撃滅用として建造された第4世代型巨大宇宙艦。本編設定上でも3200m級から7200mへの設計変更をしたとされている。搭載機はマシン兵器×1220機・コスモアタッカーV×880機。主兵装は、光子魚雷、大口径レーザー砲、中口径レーザー砲、その他小口径レーザー等対空兵器。紡錘型の独特なデザインは、エーテル流体力学を応用したリフティング効果を検討したものである。主機関はワープ航法用超大型パニシングモーターと、通常航行用大型縮退エンジン。第1艦橋（主艦橋区）だけで200mの長さがあり、その天窓が主電探室（艦首の白い部分）の後ろに見える。特徴的なマシン兵器用大型カタパルトは上甲板に4基。艦底部にはコスモアタッカーV他の宇宙艦用が2基配備され、それぞれが第1〜第6格納庫と繋がっている。一般兵士には機密扱いとなっている第7格納庫でガンバスターが建造されていた。リーフ64会戦、火星沖会戦に旗艦として参加。廃艦となったのち太陽系絶対防衛戦で試作ブラックホ

ール爆弾として使われる。

第1艦橋のデザインは証券取引所のイメージらしく、電光掲示板で最新情報が流れる所や鈴なりになっているモニター、舞い散る書類等がポイント。また、ランプがチカチカ光っているクラシックなコンピュータは『謎の円盤UFO』のSHADO月面基地「ムーンベース」のコンピュータがモチーフである。さらにパニシングモーターのT字型スイッチは『キングコング対ゴジラ』や『モスラ対ゴジラ』でゴジラを電流で倒そうとしたシーンで登場した送電所のスイッチが元ネタ。このカットは『ふしぎの海のナディア』にも流用されている。

船体を上下逆に見ると、NASAのリフティングボディ実験機X-24Rソックリになる。また船体に走る赤いパーティンングラインはワープ時に閉じてしまうという設定案もあった。

これだけの大きさがあると艦内を移動するのに歩行以外の手段が必要であり、艦内には列車が走っている。「エクセリオン」鉄道路線図によると艦内には右舷線、中央線、左舷線、上甲板線と四つの路線が走っており、さらに工事中の路線も一つあることがわかる。また、中央公園という大公園と、和食の大食堂、洋食の大食堂、さらに裁判所等の施設まであるようだ。さらに各種自動販売機があらこちに設置されており、アンドロメダ焼き屋等の飲食店もある。

劇中では第2話で初登場。ノリコが宇宙ステーションに到着した際にはまだまだ建造途中だったが、ノリコが亜光速戦闘をしている間（ウラシマ効果発動中）に建造が進み、ノリコが戻ってきたのがちょうど進宙式の当日であった。第3話と第4話では、帝国宇宙軍の旗艦として大活躍。獅子奮迅の活躍を見せたが、第4話で宇宙怪獣の一斉攻撃にさらされ半壊、艦としての役割を終えることになった。だが、エクセリオンにはまだ役目が残っていた。第5話での宇宙怪獣大襲来に対して、宇宙軍がとった作戦の

要となったのである。それはエクセリオンを人工的にブラックホールにして数億体の宇宙怪獣もろとも消滅させるという作戦であった。ノリコとカズミは見事作戦を成功させ、エクセリオンは地球を守るために殉じたのだった。ちなみにブラックホールの中に沈んでいくエクセリオンの姿は『宇宙戦艦ヤマト』第7話で冥王星の海に沈むヤマトを意識したものである。

【F完結編】シナリオ「出撃、ガンバスター」でガンバスターと共に登場するがここは顔見せだけ。本格的な参戦はシナリオ「虚構の偶像」から。他の戦艦と比べて飛びぬけたHPが魅力である。マップ兵器がないのが痛い、主力兵器の大口径レーザー砲はそれなりに威力があるので使える。とにかく頑丈なので頼りになるが、F完結編終盤のトンデモなバランスではそれでも普通に撃墜される可能性がある。