

正式名称：RX-78GP-03S GUNDAM GP-03 STAMEN 通称：3号機、ステイメン
 パイロット：コウ Gクロスオーバー：デンドロビウム
 コスト：2000 耐久力：600 盾：実体(抜刀時のみ) 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	フォールディング・バズーカ	16	151	バズーカを2発同時に撃ち出す 1発ヒット120
サブ射撃	コンテナミサイル	2	80(単発)	コンテナを呼び出して大量のミサイルを発射
特殊射撃	コンテナミサイル	(2)	70(単発)120(きりもみ)	コンテナを呼び出してマイクロミサイルコンテナ射出 射出したコンテナから大量のミサイルを発射
モビルアシスト	ジム・カスタム	2	100(全弾命中時)	左右に二機現われマシンガンを乱射する
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り サマー バズーカ ビームライフル3連射	NNN N前	209 190	強制ダウン
空中通常格闘	前蹴り サマー バズーカ ビームライフル3連射	NNN N前	209 190	強制ダウン 地上版と性能は特に変わらない?
地上ステップ格闘	斬り2連 突き	スN	175	
空中ステップ格闘	斬り払い 二刀斬り	スN	175	出の速さ・1段目のみの場合、隙が殆ど無くかなり使いやすい
特殊格闘	爆導索	特	120	射撃や格闘をキャンセル可能。 格闘押しっぱで索延長 放すと起爆。
BD格闘	斬り払い 斬り抜け	BDN	180	
Gクロスオーバー	デンドロビウム		202(サーベル部分)	デンドロビウムがステージを横切る

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
 08/09/12 全体的に更新
 08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正
 08/07/01 N格前派生のダメージ追記

解説&攻略

2種類のコンテナミサイルで牽制しつつメインを狙うのが基本。
 高誘導でダウンの取れる二連射BZ・弾幕を張れるミサイルを連続して出されると相手は回避に専念するしかなくなる。
 コンテナミサイルのリロード時間が少ないのも大きな利点だ。
 高速で山形に横移動する爆導索のあるおかげでなかなか着地がとられない。
 ただ、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も。
 武装の半分は中距離以遠向けなため、至近距離でいかにダウンを取れるかによる。
 とはいえ、機動力も良く、援護・自衛力ともに高いレベルを保っている。
 格闘も先だししても問題無い性能で、高威力かつスキも少ない。

コスト3000機体に迫られた時などは厳しいものの、基本的に安定して戦える機体となっている。

機動性と非常に優秀な射撃、それなりの格闘によって2000というコスト上、ガンタンクのようなガッチガチの支援機体以外とは大体相性が良い。
 その為、誰とでも組めるのでシャッフルバトルで使いやすい機体である。

射撃武器

【メイン射撃】フォールディング・バズーカ

[威力:151][リロード時間:6秒/全弾][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:2+1(爆風)×2][補正率:??%]

両手に持ったバズーカから二発ほとんど同時に撃ち出す。弾数16、8セット。
 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けやすい。

BZジンのバーストの硬直無し版といったところでそこそこ火力はあると思われる。自機が対地もしくは対空時に撃つと二発当たりやすくなる。

2発とも完全に直撃で強制ダウン、2発目が爆風のみ(ダメージ129)の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。バズ単発からのキャンセルも可能だがその場合はいざという時に残弾1という状況にもなりかねないので気をつけよう。

さりげなくBDCが可能。もっとも特格キャンセルがあるので出番はほとんど無いが...

【サブ射撃】コンテナミサイル

[威力:80][リロード時間:5秒][全弾][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:?][補正率:??%]

ボタンを押した時点での自機の位置に武器コンテナ出現。大量のミサイルを発射。

ウィンダムドラッグの広範囲、隙大幅減少版。射撃後、特格へキャンセル可能。

カオスの待機ポッドミサイルのように隙が無いのでうまく使いたいところ。

撃ち切りリロード。リロードは5秒。リロードはサブを出した瞬間に始まるので、効果時間と使用効率を考えたとしても早いほう。

ちなみに、2連続でも出せる。武器コンテナを複数同時召喚可能。

至近距離では役に立たない、中距離(より若干近め)武装。

遠距離でばら撒くもよし、中距離で牽制するもよしの高性能。

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、フラフラしてる相手に打ち込もう。

コンテナには当たり判定があり、BRなど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てくれるかもしれない。

相手の格闘を回避しても、コンテナにHIT。派生で再追尾という場合もあるので近距離では出さないように。

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。

【特殊射撃】コンテナミサイル(マイクロミサイルコンテナ)

[威力:70][リロード時間:5秒][全弾][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:?][補正率:??%]

見た目はサブ射と酷似しているが、武器コンテナから直接ミサイルをばら撒くのでなく、

武器コンテナからマイクロミサイルコンテナを発射。そこから大量のミサイルに分裂、という形になる。

拡散範囲は広いので、遠くで拡散する。効果範囲が若干狭くなったサブといった感じ。

こちらも射撃後、特格へキャンセル可能。

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早い...という感じで遠距離向き。

弾はサブと共有。こちらも至近距離ではまったく役に立たない。

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。

こちらも空中の方が弾幕の隙間が少なくなる。

サブと比べ、ミサイル発射までの行程が一つ多いので、ミサイル自体が出るスピードはサブの方が早い。

格闘

踏み込みの浅いものが多い。ダメージは低めだが早く終わるのが特徴。

発生は速いように見えるが、どの格闘も攻撃判定が出るまで30~35フレーム程度かかり、全体的に見ると遅いほう。

バズーカを撃ち込む以外は特格に派生可だが、逆に無駄な隙を晒す場合も多い。

【地上通常格闘】蹴りからのコンテナミサイル

初段が横切り、回転切り上げで打ち上げてデンドロコンテナを召還し、打ち上げた相手にバズーカを撃ち込む。

ダメージは209で強制ダウン、斜め下から打ち込むため結構吹っ飛ばす。

カット耐性はあまり動かないので低めだが、踏み込み(誘導距離)が長くサマーソルト時に少し後退するため横からのビームを避けたりすることも。

3段目まで出しきるとメイン射撃の弾数が16まで回復。直後に撃ち込むので14になる。撃つ直前にカットされた場合は減らない。外した場合は2段目で終了するため空撃ちして弾数回復といったことはできないが、隙は少なめ。

もし攻撃が外れても、1段止めより、2段目まで出したほうが硬直が少ない。

運が良いと切り上げモーション時に相手の反撃がスカル場合も。

1段目前派生でビームライフルを3連射する。

その場から一切動かないためカット耐性ゼロ、3発全弾命中で強制ダウン、ダメージは190。

この派生を使う意味があるかは甚だ疑問。メイン射撃の弾数を減らしたくないときくらいに使用か。

相手の姿勢次第ではBRが安定して当たらず、手痛い反撃を受ける事がある。

派生	累計ダメ	単発ダメ	特格派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目				1			よろけ
二段目	154			1			ダウン
三段目	209		不可	3? × 2			ダウン
前派生(1hit)			?	1.4?			よろけ
前派生(2hit)	169		?	1.4?			よろけ
前派生(3hit)	190		?	1.4?			よろけ

【地上ステップ格闘】

3段、右サーベル、左サーベルと回転しながら斬り、最後が突き。
一瞬にして3段斬りつけるため、カットはされにくい。
威力は空中ステップ格闘と一緒。

派生	累計ダメ	単発ダメ	特格派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目							よろけ
二段目							よろけ
三段目	175						ダウン

【空中通常格闘】

初段が蹴り後は地上通常格闘と共通。
2段目の発生が地上Nより若干速い。

派生	累計ダメ	単発ダメ	特格派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目				1			よろけ
二段目	154			1			ダウン
三段目	209		不可	3? × 2			ダウン
前派生(1hit)			?	1.4?			よろけ
前派生(2hit)	169		?	1.4?			よろけ
前派生(3hit)	190		?	1.4?			よろけ

【空中ステップ格闘】

右から横斬りの後両手にサーベルで斬りの2段階格闘。
大して吹っ飛ばないので、相手が空中受身をした際には注意。

派生	累計ダメ	単発ダメ	特格	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目							よろけ
二段目	175						ダウン

【BD格闘】

右から左に切り、左から右に回転しながら切り払う。
イメージとしては前作フォースインパルスの前格闘。
カット耐性は高いが、狙えるなら通常格闘を狙っていきたいところ。

派生	累計ダメ	単発ダメ	特格	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目							よろけ
二段目	180						ダウン

【特殊格闘】爆導索

爆導索を出しながら放物線を描くように移動する。
予備モーションが短めで、動作中の移動速度が速くて、移動距離も長い。
レバーで8方向に移動方向を決められる。
使用するとブーストゲージを7~8割近く消費。
ただし、少しでもブーストゲージがあれば使用可能。
着地硬直中でも、ブーストゲージが少し回復すれば使用可能。
ブースト切れで使用すると、初動モーションだけ発動して隙を晒す。タイミングよくやれば普通のBR程度なら避けれるが、ブースト切れがバレるのでお勧めしない。
ブーストゲージが残っていれば、着地するまでの動作後半にBDや空中ステップ可能。
ブーストゲージ満タンの状況からであれば、地上ステップ 爆導索 空中ステップ 爆導索(ブースト切れで着地)、といった流れを連続的に可能。

各種攻撃からキャンセル発動可能。
格闘ボタンを離すことで爆導索が爆発する。格闘ボタン押しっぱなしで数秒の間、爆導索を保持することが可能。

主な使用用途は着地ずらしや緊急回避。
この機体の生命線といってもいい。
発動時にブーストゲージを半分以上使うようになったため、ロケテ当時の鬼のようなサバイバル能力は失われてしまったものの、現在でも立ち回りに重宝する。

なお、爆発するライン上に敵機がいればもちろんダメージを与えることもできる。
爆発のヒット効果は打ち上げダウン。
敵機の格闘を爆導索で回避した場合などにヒットさせやすい。
また、自機を巻き込む程度の位置にも攻撃判定が出現するため、敵機の格闘タイミングなどによっては爆導索後の着地を狙った格闘などをカットすることもある。
爆導索を保持しながらメインや特射を撃つ事が出来るため、これを使って自機の格闘の間合い外に逃れるのなら保持し続けた方がいいかもしれない。一応敵の行動を制限できるから。

特殊格闘への派生関係
メイン射撃 特殊格闘 サブ射撃 特殊格闘 特殊射撃 特殊格闘 各種格闘 特殊格闘
メイン射撃 サブ射撃 特殊格闘 メイン射撃 特殊射撃 特殊格闘

派生	累計ダメ	単発ダメ	特格	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	50 ~ 120	50?	不可				ダウン

【アシスト】ジム・カスタム

[リロード無][2発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:][補正率:%]

ジムカスタムを2機召喚、2機が前方に突っ込みながらマシンガンで3回乱射。
フィールド滞在時間は5秒。移動 射撃 移動 射撃 移動 射撃と行動する。

性能ははっきりいって微妙、マシンガン発射までが若干遅く、それもさほど正確ではないため、ただ、相手の近距離で出した場合、相手を困む様に動いてくれるので相手の着地際や起き攻め、または格闘機に接近された場合の保険として使えないこともない、サブコンテナ直後に出すと、たまに復帰狩りをしてくれることも。

使用感はともかく、回数が2回しかないため、ここぞと言う時に使おう。
出し惜しんで死ぬくらいならば適当な場面で使った方がよい。

ちなみに、特格 アシストキャンセルをしても、特格の初動が遅いせいほとんど浮かないので注意。

コンボ

コマンド	威力	備考
爆導索 メイン	???	近距離で相手に爆導索を当てた時はこれで、きりもみダウン
メインor爆導索 格闘	???	自機空中でメインか索を当てた際、相手が真上に吹っ飛んだ場合限定。格闘の吸い込みが良いので追撃できる
NN 爆導索	154 + ?	N格3段目の隙を晒したくないときに、爆導索で前方に跳べば追撃できたり
NN NNN	217	高高度限定。相手が受身を取らなければ入るコンボ、出し切りと比べダメージは8しか変わらない

戦術

サブやアシストは惜しまず使おう。
射撃武装はどれも実弾なので相手がマシンガン系だと少々戦いにくい。
基本は爆導索を上手くつかい敵の攻撃を躲しつつこちらの射撃を当ててダウンを取る戦いになる。
支援機という立場上、全体を把握する事が何よりもこの機体に求められる事、あくまで冷静に。
味方の格闘へのカットはないか？相手から接近されてないか？
メインは撃ちきった方がいいか？クロスオーバーは今必要か？
いざというときは格闘も視野にいれて戦えるようになれば、立派な3号機乗りだ。

タイマンになると爆導索が猛威を振るうが、見切られてしまうと一気に不利になってしまいがち。
タイマンにならない事が一番なのだが、いざタイマンになった場合は建物の近くで戦うようにしよう。

モンキー撃ち
接地(空中は不明)状態からジャンプ射撃を行う際に、任意の方向の射角ぎりぎりに向けて射撃をして二発目BZ発射のタイミングで

射角から外れると一発はまっすぐ、二発目は任意の方向に曲げて撃つことができる。
たとえば、左に曲げたい時は敵に対して左を向いた状態でジャンプ射撃をして発射中に左>左斜め下>下と入力する。
タイミングがシビアだが前作モンキーよりはるかに簡単。弾道はフォビドゥンのフレスのように弧を描いてまっすぐ飛んだ一発目と合流する。
緑ロックでも同じ弾道を描くことから察するに誘導とは別に曲がっている模様。なので、曲げた場合曲がる+誘導でかなりの曲がり方を見せる。
フリーダムやゴッド対策になるやもしれないが、発射前に射角ぎりぎり体に向いていることが条件なので実践するには練習が必要。

参考：youtube動画 三号機モンキー撃ち
<http://jp.youtube.com/watch?v=0nWnb22GeM8>

僚機考察

基本的に前衛向きの機体と相性がいい。
なるべく目立ってもらいたい・離れた時も合流しやすいなどの理由から、3000機体と組むのが良いと思われる。

コスト3000

コストオーバーのリスクはあるが、それを差し引いてもやりやすいコスト帯。
基本的には相方が前線で頑張り、3号機は後方から慎重に援護していこう。
ただし逃げすぎないように。流石に3号機がほぼ満タンで3000側が落ちてしまうのは理想的とは言えない。

・ウイングゼロ

高威力なメイン射撃、変形による高い機動力を持つ万能機。
両機ともダウンを取りやすく、片追いにより戦いを有利に進めやすい。

・V2ガンダム

普通の武装の万能機。光の翼に派生することで、格闘をカットされにくいのが長所。
アサルトバスター換装時に、どれだけ暴れられるか・暴れさせられるかが鍵となる。
AB形態時の誤射だけは厳禁。

・ゴッドガンダム

格闘機。ダウンをとりゴッドの暴れやすい土俵＝タイマン・片追い状況を作っていくことが仕事。
ハマれば非常に強いが、相方の位置を考えないと分断されやすいことや誤射には注意が必要。
ただ、逆に場合によっては誤射覚悟のカットが必要な場合もある。
ゴッドは何も考えずに戦う為、3号機が冷静になろう。

コスト2000

コスト的には一番安定しているが、前線を一任できるほどの機体性能は無い。
3号機も前に出る機会が多くなるため、他と比べて腕が問われる組み合わせ。
体力調整は3号機の仕事。いざとなれば相方2落ちも視野に入れなければならない。
3号機はアシストがあまり良く無いので、逆にこの戦法が取りやすいかもしれない。

・マスターガンダム

基本的にはゴッドと組む場合と同じ、カットに対するカットや妨害を的確に決めていこう。
3号機が体力を維持できるようなら、マスター2落ちも視野に入れよう。

・試作2号機

0083コンビ。マスターと違って2号機は機動性が良いと言い切れないのがポイント。
早々に2号機が落ちてしまうと、足の遅い2号機は方追いなどに耐えるのが難しい。
場合によっては初めから2号機2落ちと考えて行動しても良い。

・ガンダム

万能タイプの中では火力が高く組みやすい。ガンダム・3号機ともに機動力は高くないため、分断されるのには気をつけよう。

・ガンダムヴァサールゴ

多様な武装を持つ万能機。特格の弟飛ばしで相手を捕縛できるため、そこに3号機の通格を当てて弾数回復を狙いやすいのが利点。
固定相方と戦い方を相談して使うことで、より効果を発揮できる組み合わせ。
捕縛後放置したりして片追いがかなり楽だが、接近戦は苦手なのでなるべく距離をとった戦い方を心がけよう。

・ヘビーアームズ改

射撃コンビ。ヘビーアームズが接近戦がいけるので、どの距離でも戦える。
ただしタイマンはオススメしないので近くで戦うようにしよう。
火力もありダウンも取りやすいが、どちらか片方が先に早く落ちてしまうとマズい。
同時落ちを心がけるようにしよう。

- ・ガンダムMk-

これもまたヘビーアームズのように射撃方コンビ。Mk- もBZでアシストを使えばゲーム1の弾幕量で厄介この上ない。
ただし、格闘性能からして時には3号機が前に出なければいけないことにもなりかねないので、いかにして射撃で押せるかが鍵。

- ・サザビー

支援機コンビ。意外と相性は良い方。
両方のサブを集中してバラ撒くと、相手が回避に専念せざるを得ない程の弾幕になる。
3号機が苦手なMk-IIのアシストをサザビーのアシストが破壊できるのもポイント。

コスト1000

少々組みにくい機体が多いコスト帯。1000側がどれだけ機体を使いこなせるかがポイント。

- ・グフカスタム

1000コストでは例外的に組みやすい機体。グフが前線で暴れまわり、3号機は援護に徹するのが基本だが臨機応変に。
どちらかが片追いされてもワイヤーアクションで逃げたり追いかけてたりでき、格闘の威力も高いのが魅力。

- ・アレックス

3号機がダウンさせた相手にアレックスが貼り付けるようにすれば
3号機が苦手なゴットやマスターへのフォローとしては最高。
なるべく近くにいた方がいいが、場合によってはタイマンも視野にいれるべし。

- ・ドム

超BZ弾幕コンビ。
何気にどっちも回避性は悪くない。
どっちも格闘機が苦手だが、カットだけは得意なので声をかけあえばさほど問題はない。
ただし、ドムは高い建物が苦手なので3号機が追われるようなら3号機はドムが空気にならないように動こう。
一番の強敵は実はX。サテライトをカットできないので、常に注意しないと危険。

- ・陸戦型ガンダム

意外と野良で組む事が多そうなコンビ。
基本が中距離同士なので、一番やってはいけないのはタイマン。
常にどちらかが囷になりながら、もう片方が確実に削るのが理想。
この組み合わせは中距離でも互いにカットできるので、多少相手とも距離を取った方が何かと便利かもしれない。
ただし分断には注意。

- ・ビギナ・ギナ

実は1000の中でも相性が良い。
当然3号機より前にでるべきだが、無理して格闘を狙いに行く程の性能は持っていない。
お互いに誘導の高い武装を持っているので、それを活かした中距離戦をするのがベスト。

VS.試作3号機対策

BZは誘導が強いが、実弾兵器であっさり潰せたりする。バルカン持ちの機体だと非常に戦いやすい。
一応、BD持続は他のバランス機体と比べると少なめ。さらに爆導索などもあるためBDは切れやすい。
その辺りを考慮すると戦いやすくなる相手ではある。
格闘もそこまで性能がいいわけでもないなのでそこそこの格闘性能が有る格闘機体で張付いてやればどうってことは無かったりする。
近距離に強い万能機に張り付かれることにも弱い。
理由は、バズーカがある一定の距離よりつめられてしまうと、肩から射出している関係上、敵の頭上を通りこしてしまうからである。

故に、ステイメンの得意と言える中距離よりも内側の近距離間合いで戦うことを心がけよう。

そしておそらくこの機体と戦う上で最も苦戦させられるであろう爆導索だが、実は慣れてしまえば案外なんとかなる。
上でも上げられている通り、中距離での撃ち合いから着地取りになると猛威を振るうが近づいてしまえばとても簡単。
ただ相手が爆導索を使うのを待って爆導索後の着地を取るだけである。
爆導索=着地ずらしとして認識されている現状、多くの人間が着地を狙われている場合確実に爆導索を使うから楽に狩れる。
ちなみに爆導索で着地をずらされても、ある程度近ければ次のBRを爆導索後の着地に当てられる。
やはり一番の対策は懐に入ることだろう。

苦手機体

- ・ヘビーアームズ改

戦い方が似ている機体。こっちのバズーカをむこうのマシンガンに打ち消されるのは辛いところ。ヘビーアームズを相手にしている時はヘビーアームズと向かい合うのは避けて援護に徹するべきだろう。

- ・ウイングゼロ

ぶっといビームでバズーカを打ち消されながら攻撃されると辛い。最終的に慣れの問題になるが、基本はウイングゼロの方が有利なのを忘れないように。

- ・ストライクガンダム

本作では珍しい頭部バルカンがなかなか厄介。ばら撒かれるとBZがよく消される。特にバルカンの弾数無限のLストにバクステ+バルカンをされると攻撃が非常に通りにくい。