

正式名称：XXXG-00W0 WING GUNDAM 0 通称：ゼロ、ウイングゼロ、W0  
 パイロット：ヒイロ Gクロスオーバー：ピースミリオン  
 コスト：3000 耐久力：700 盾：実体 変形： 換装：x

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	バスターライフル	8	125-150(143)	距離によって威力が変わる。射出までさほど早くないが、弾速は早い。誘導は無し。他のビームより太く、当たり判定が広い。
変形射撃	バスターライフル	8(4)	169	バスターライフルを2本発射。連射ができる。
CS	ローリングバスターライフル	-	212	左右にビームを撃ちながら一回転。
サブ射撃	マシンキャノン	40	68(8)-102(フル)	前作のSザクのサブの劣化版。隙も大きめ。
特殊射撃	ツインバスターライフル	1	250-350(273)	二丁のライフルを連結して太いビームを数秒間照射。威力大、隙大、地面に当たると爆風発生、ダメージの差が激しい。
モビルアシスト	ヴァイエイト	5	90-113	バスターライフルと同じようなビームを発射。緑ロックでも届く。かなり優秀な部類。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	切り上げ 袈裟斬り 回転斬り	NNN	230	
	切り上げ 袈裟斬り エレガントに突く	NN前	225	
地上ステップ格闘	シールド突き 足払い	スN	190	
空中通常格闘	面 切り上げ ドロップキック	NNN	216	
	面 スピニングバードキック	N前	203	
空中ステップ格闘	切り払い 振り上げ前移動	スN	180	
特殊格闘	斬り下ろしトンボ返り	特	140	
BD格闘	回転斬り上げ	BD	130	回転軸は地面に垂直
変形格闘	キリモミ回転斬り上げ	変格	130	キリモミ後変形解除 BD格闘

## 【更新履歴】

08/12/16 AC版からの変更点を記載。  
 08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝

## 解説&攻略

全体的に高レベルでまとまっている機体。特に射撃と機動の長所が多い。

メイン射撃、特殊射撃、CS、そしてアシストと4種類の照射系ビームを持ち、特にメイン射撃のバスターライフルは足を止めずに撃てる。一般的なゲロビと同じく高ダメージ&シールド貫通で、これをローリスクにばら撒けるのは心強い。ゲロビを苦手とする一部の機体(ヴィクトリー、アレックス等)には有利に試合を展開できる。

もう一つの特徴は、高機動の変形と判定の強い変形射撃を持っている点である。変形射撃で奇襲しつつ変形でそのまま逃げるヒット&アウェイ戦法が強い。リスクを抑えつつ質の高い牽制を行えるため、0落ちで勝利で狙うことも十分可能。

アシストのヴァイエイトも優秀。バスターライフル発射口が一つ増えたような感覚で使える。格闘もコストなりの性能は持っており、基本的に何でもこなせる万能機である。強いて欠点を言えば、小回りの利く射撃を持っていない点が挙げられる。加えて硬直をキャンセルする武装に恵まれていないため、近距離では若干安定感に欠ける。しかし上記の通り機動力が高いためヒット&アウェイ・一撃離脱を心がけていればそう問題にはならない。3000コスト以外ならば、変形を駆使すれば割と楽に逃げ切れる。

メイン射撃の誘導が低いなどクセのある部分があるが、3000機の中では使いやすい部類に入る。武装構成は割とシンプルなので3000機体入門としてもよし、愛機としても良しな良機体。

武装の特徴から、アルティメットコースにも向いていると言えよう。コストが3000なので勿論コストオーバーを気にする必要があるが、のバリア、アレックスのチョコバム、Zの覚醒等で苦労しないの。また、メインを当てれば大概ダウンを奪えるので結果的に僚機CPUを守る事にも繋がる。

# 射撃武器

## 【メイン射撃】バスターライフル

**[常時リロード(共有)][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

移動しながら撃てる照射系武装。高火力、ダウン属性。  
弾数は多めだが、リロード時間は長めなので弾切れ注意。  
BR系よりも発生が遅く、誘導は皆無だが、銃口補正、弾速、攻撃判定が優秀。  
また、上下射角が良好で、高飛びも狩れる。  
AC版から変更され、照射されるバスターが細くなっている。

照射系としては例外的に移動を止めずに射撃可能で、照射しながらジャンプやBD可能だが照射時間を含めた射撃硬直そのものはかなり長い。  
近距離で回避されると格闘反撃を決められやすい。  
特に、照射中に着地したり振り向き撃ちしたりするとかなりの硬直をさらすので要注意。

射程に限界があり、中距離よりちょい遠め程度までしか届かない(おそらく赤ロック距離と同じ)。  
また、距離が遠くなるほどHit数とダメージが低下する。  
ゼロ距離であれば、フルヒットして最大ダメージ&強制ダウン。  
スーパーアーマー状態の相手もダウンさせられるので、覚醒時の や核発射時の2号機にはプレッシャーとなる。

最大の強みはシールド類でのガードが不可能なことで、Vや重腕のバリア系アシストも貫通する。  
ガンダムのファンネルバリアも貫通してそのまま撃墜できる。  
こういった機体の粘りに苦心しなくて良いのはありがたい。  
ゴッドフィンガーとダークネスフィンガーの対射撃バリアも貫通。  
さらにアレックスのチョコラムアーマーも一発で消し去る。  
後一撃で落とせると言った時にシールドで防がれたりもせず、悔しい思いも少ない。  
リスクの低いメイン射撃にこの効果があるのは、W0にしか無い大きなアドバンテージだ。  
ちなみに、デビルガンダムのバリアすら貫通する。  
といってもデビル本体にダメージは与えられないが、バリアの向こう側にいるガンダムヘッドに攻撃できるので役に立つだろう。  
CS、特射、アシストのヴァイエイトも同じ特徴を持つ。  
また、建物等の障害物に当たっても照射中に障害物が途切れれば相手に当てる事も出来るので、障害物の向こうにいる相手にジャンプしながらメインを打てば、障害物に遮られて当たらないと安心して敵に攻撃する事が出来る。

普通のBRとは異なるクセがあるが、それを考慮に入れても優秀な武装といえる。  
着地をはじめとした硬直取りはもちろん、接射にも向く。  
ただし、近距離で回避された場合のリスクにだけは注意しよう。

小技として、ウイングがメイン射撃を出している時に後ろを向くと射撃は中断され、すぐに再びメイン射撃を撃つことができる。  
弾はキャンセルした分も減るが、非常に避けにくい攻撃をすることができる。  
方法としてはウイングが左or右向き状態で空中に上昇しながらメインを出し、そのまま左下or右下と、回るようにレバーを下にする。  
ただし、振り向き撃ち扱いになり、結構な隙をさらすので注意。

また、地上で撃っている時にレバーを左右に細かく振ると少しかビームを左右にずらせる。  
一瞬なので当ててもダメージは低いが、避けたと思って油断している相手には結構引っかかる。

そして、上下判定での緑ロック時のメイン射撃は特殊で、撃っている途中でも銃口補正がかかり、敵の動きに沿ってcsよろしく脅威の薙ぎ払いを生み出せる。  
敵の動きが速ければ速いほど、より素早くゲロビを振ることができる。  
しかし、そもそも上下に敵との距離があると、真下・真上への射撃はできず、当てることはできないのだ。  
でも、これを利用しての上下からの奇襲が掛けられる。しかし多用は厳禁。ステップされたら元も子もない。

抜刀キャンセル可能。メインを外した場合はそのまま撃ち切るよりは抜刀キャンセルした方がより早く次の攻撃が可能になる。  
サブ、特射、特格C可。

## 【変形メイン射撃】バスターライフル

**[常時リロード(共有)][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

飛びながら前方に2発同時にメインを撃つ。  
V2ABのメイン程では無いが結構太く、攻撃範囲が横に広い。さらに誘導が強く、曲げ撃ちも可能で非常に当てやすい。  
強制ダウンではないが地上で当てればほぼダウンが確定する。  
さらに通常メインと違って射程は無限と、使い勝手は非常にいいが、ネックは弾を2発消費すること。  
メインが弾切れするとかなり弱体化するので撃ちすぎは厳禁。逃げる相手への止めや格闘のカットなど、ここぞという時に使おう。  
特にBDの終わり際をこれで狙えるようになると強い。  
ちなみに連射可能だが、弾数を考えると封印安定。

また、通常メインと違って普通のビーム扱いなので、バリア系の技は貫通せず、スーパーアーマーの敵をダウンさせることもできない。

いので注意。  
残弾が1発しかない場合、左から1本だけ出る。

## 【CS】ローリングバスターライフル

**[チャージ時間:約3秒][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

ウイングのもっとも有名な技。ライフルを左右に真っ直ぐ開き、時計回りに180度回転する。  
チャージ時間がやや長く、ゲージの減りが速いのでゲージを調節しながら戦うのは難しい。  
一度赤ロックで撃ってしまえば縦方向に強力な銃口補正がかかり、自由落下や上昇では避けられない。  
ワイヤーで頭上に逃げたグフを撃ち落とす事もあれば下を潜り抜けた相手も宙返りして誘導する程。  
しかもステップさえされなければ回転中も続くので、フワフワやGCOに当たって落下中の相手に直撃させることもできる。

一方、横方向は撃つ前に自分が向いていた方向から回転を始めるため、左右の狙いは自分で合わせる必要がある。  
正面を向いて撃てば横から撃ち始め、横を向いて撃てば正面から撃ち始めるという具合だが、  
ビームが出た瞬間には判定がないので、敵を真横に捉えて撃つよりも、左後ろ、または右前を向いて撃つとちょうど良い。  
補正こそないものの高速で難ぎらうため、歩き・ステップ・BD等の横移動を狩れる、確実ではないが実弾系の射撃を消しながら攻撃することも可能。  
一心多段ヒットだがダメージの収束率が高く、一瞬でも当てればカットされてもちゃんとダメージを与えられる。  
メイン・特射同様ガード不可。  
また、ブースト消費は特射と同じぐらいで、やはり意外なほど少ない。

しかし照射中は全く動かない上、攻撃してるのがバレバレなほど目立つ射撃なのでほぼ確実にカットがくる。  
ダメージは普通の射撃よりは高いのでダメ勝ちも狙えるが、特射同様、相手が強力な射撃を持っていたり、近距離にいる場合は封印した方が良い。

使い所としては、僚機とステップ合戦をしていたり、BDで逃げる敵などに間討ち的に狙うのがベスト。  
特に地上BD機体、中でも射撃による反撃の恐れが少ないMF等が相手なら狙うチャンスはある。自分から見て相手が左に向かって移動している時が狙い目。  
相手の着地に合わせて撃てばブーストはもちろんステップや爆導索による着地ずらしも射程内なら狩ることができる。  
上下の銃口補正が非常に強いので、赤ロック範囲内ならステップされない限りBD、高飛びはおろか飛行中の可変機ですら撃ち落とせる。  
このため逃げる相手にとどめを刺すのにも使える。  
またGCO(特にコロニー落しなど縦に強いもの)に合わせてドサクサに紛れて撃つと、視界が悪い上、処理も重くなっているためかなり避けづらい。  
いずれにせよ、こちらを見ていない敵を狙うのが重要である。

なお、変形時に使用するときもみ回転しながら変形解除し発射する。また変形動作・変形解除モーション中は発射せずにチャージを開始・解除できる。

COM戦ではデビルガンダム戦において猛威をふるう。  
DGの残り耐久が7割を切るくらいになるとバリア張らずにガンダムヘッドが出てくるが、ヘッドを一掃しつつ本体にまで攻撃出来るという優秀な攻撃手段である。  
メインのリロードが遅いウイングゼロにとってはありがたい。  
ただし、その場から動かないのは変わらないため、本体の極太ゲロビに当たったりしないように。  
難しく考えなくてもDGがヘッドを出さない序盤、本体にくっ付いてからガンガン使っていくとメインの弾を後半戦に向けて温存できる。

EX1等の雑魚が大勢出てくるステージで撃つと原作さながらの皆殺しが可能、もちろんカットの危険性は高いが、

## 【サブ射撃】マシンキャノン

**[撃ち切りリロード][リロード:5秒/40発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:][補正率:%]**

最少8発・最多(ホールド入力)で20発連続発射。  
前作Sザクのハイドラに比べ、曲げられない・実弾属性・全体的に硬直が大きいと三拍子揃って劣化している。  
前作ランチャーストライクの肩バル程の銃口補正があるが、前作肩バルと違ってよろけるまでが遅いので近距離での迎撃には全く向かない。  
最少でも8発撃つので、メインや格闘の隙消しにも適していない。  
削り殺しを狙うにも避けられた時のリスクが高めなので、これしかないと言うタイミング以外では封印安定。  
バルカン感覚で撃つと痛い目に合うだろう。  
格闘の種類と状況によっては追い討ちとしてダメージを若干上乘せできる。

特射C可。  
また、抜刀状態で使用しても抜刀状態のまま。

## 【変形サブ射撃】ウイングバルカン

**[撃ち切りリロード][リロード:5秒/40発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:][補正率:%]**

MS時と比べて使い勝手が大幅に向上。前作レイダーの変形メインの様な感じに。  
最大10連射可能。  
曲げ撃ち可能。  
死にぞこないで逃げる敵の処理に使いやすい。

MS時のサブの性能・変形時のメインの弾消費の多さから考えて、相手に向かって変形移動時には常にバラ撒く位でも可。特に開幕時の牽制には特射では危険過ぎるし、またメインではそもそも届かないのではこれ一択。抜刀状態だった場合、抜刀状態のまま。

連射中はブーストが切れても変形解除されないため、変形移動の持続延長にも利用可能。ただし、ブースト残量ギリギリで変形した場合は、変形硬直で使用できないため注意。

## 【特殊射撃】ツインバスターライフル

**[撃ち切りリロード][リロード:20秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

両手でバスターライフルを2丁重ね持ち、一瞬溜めて極太のビームを2秒~3秒程照射。撃つ瞬間に若干の反動あり。最終話やEWのラストのあれだろう。

実は意外とブースト消費が少なく、半分ぐらいゲージが残っていれば撃ってもゼロにならない。変形して逃げることも可能。銃口補正、弾速、攻撃判定が非常に優秀でゲロビにしてはかなり当てやすく、しっかり狙えば緑ロックでも着地が取れる。特に上下(というか前後)の銃口補正がかなり強力で、GCOで吹っ飛んでいる敵にも当たる。頭上を通り越していく相手を追尾することすらある。

なお、照射系ビームなのでガード不可。

CSを溜めておくとか格闘でカットに来た敵機を迎撃できるかもしれないが、まずネタと考えていい。

また、地上及び障害物に着弾すればその部分を中心に爆発が広がり、これのみで100~150程のダメージが出る。そのため狙う時は相手の斜め上空から角度をつけて撃つか、障害物を背にした相手を狙って爆風に巻き込めるようにすると良い。爆発の範囲はかなり広いので、核のように起き攻めにも使える。また障害物が小さければ、それにヒットさせて背後の敵を爆風に巻き込むことも狙える。

距離・当たり方によりダメージは変化し、近距離で当てるほどダメージが高く、爆風のヒットが混ざるとダメージが減る。空中もしくは同高度の相手にクリーンヒットさせれば最大で300前後持っていきがかなり難しい。ちなみに根性補正などがない場合W0でキングオブハートを出すにはこれを当てるしかない。

高性能な武器だが所詮はゲロビなので外すと余裕で反撃を喰らうほどの隙があり、当てたとしても敵僚機のカットや相打ち狙いのビームは避けられないので注意。

特にX、2号機、近距離イージスが相手の場合リスクがでかすぎるので封印した方がいい。

むしろ相手の核やゲロビに対する抑止力、および、カウンターとして考えよう。

リロードは15秒程と長い、もともとそんなに使わないはずなので気にする事は無い。

格闘やサブ射をキャンセル可能だがこれもまず封印。

壁や障害物を背にして撃つと、稀に反動のせいで機体の軸がずれ、本来直撃するはずの大きな隙を外してしまうことがある。障害物の多いステージで使う時は注意した方がいいだろう。

余談だが、敵CPUはこれを割と好んで使ってくるのだが、この武器だけは弾切れ中でも空撃ちしてくることがある。プレイヤーからすると弾切れだろうが何だろうが回避行動を取っておかなければならない点は変わらないだろう。

## 【モビルアシスト】ヴァイエイト

**[リロード無][5発][属性:ビーム][よろけ+硬直][ダウン値:][補正率:%]**

ヴァイエイトによる照射系攻撃。

こちらAC版から変更され、照射ビームが細くなっている。

発生はあまり早くないが銃口補正がかなり強く、真上付近まで追うほど、そのため、2号機の特格上昇やフリーダムの特格空撃ちなどをされたときなどにだしておくとか叩き落せることも。

上をとられたときに出しておくといいかも。

さらに、メイン同様に弾速と攻撃判定が優秀。

射程はメインと比べてかなり長いので、緑ロックでも余裕で届く、というか画面端まで届く。

ちなみに、ヴァイエイトのビーム単体のダメージはW0のビームと同程度なので、メインの代用としても良い。

また、メインのバスターライフルと同様に、ガンダムなどの射撃バリアを貫通する。

バリア状態のガンダムにヴァイエイトヒット　ガンダムバリア展開のままダウンを確認。

照射時間は長い、W0本体の硬直は長くないので、ヴァイエイト　メインの流れで単独クロス可能。また、ヒットすれば照射による拘束中にメインや格闘による追撃可能。

特に起き攻めではステップを強制させやすく、非常に強力。

イージスのアシストに酷似しているが、発動時の硬直はW0のほうが若干長め。アシスト自体の銃口補正もバスターのほうがやや上。

だがバスターとは違い5回も使えるため、イザと言う局面ではとっとと使ってしまった方がいい。移動が止まるが硬直自体はメインよりも短いので、近距離での自衛としても利用価値はある。

弱点は、自機の前に呼び出すために相手の攻撃とタイミングが合ってしまったりするとかなり潰されやすいこと。

射撃ならまだいいが、格闘で潰されてそのまま自分まで斬られたりすると悲惨。

近距離で使うなら早目に出しておく、悪あがきとして出すのは控えた方がいいだろう。

# 格闘

## 【通常格闘】ビームサーベル

斬りつけ 切り上げ 薙ぎ払いの三段格闘  
2段目から派生可能

フェンシングのように、左手を腰にあて、サーベルをクルクルと回しながら突く。ことをすべてエレガントに運ぶ多段技。  
ダメージ低下・攻撃時間増加で、派生しない方が良い。  
高威力だが、硬直が非常に長く、あまり動かないのでカットに注意。サブ、特射C可。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特射C [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正率)	単発 ダウン値	属性
1段目	切り上げ	?(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	1	?(?%)	1	よろけ
2段目	袈裟斬り	?(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	2	?(?%)	1(?)	よろけ
3段目	回転斬り	230(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	3	?(?%)	1	ダウン
前派生	エレガント突き	225(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	3?	?(?%)	1	ダウン

## 【地上ステップ格闘】ウイングシールド

盾で突いて足払いの二段技。

突進速度・誘導は良いが、発生と攻撃動作がやや遅く、乱戦では使いづらい。

2段目が当たればほぼ確実にダウンが取れるので反撃の心配は少ない。サブ、特射C可。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特射C [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正率)	単発 ダウン値	属性
1段目	シールド突き	?(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	1	?(?%)	1	よろけ
2段目	足払い	190(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	2	?(?%)	1(?)	ダウン

## 【空中格闘】

2回斬ってからドロップキック。

2段目から派生可能、回転しながらの多段キック、割とよく動く。ヒット確認ができる？

ダメージ低下・攻撃時間増加で、派生しない方が良い。

追尾性、伸び共によいが、発生が遅いので注意。

また上方向の敵には攻撃ができないことが多い。サブ、特射C可。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特射C [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正率)	単発 ダウン値	属性
1段目	面	?(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	1	?(?%)	1	よろけ
2段目	切り上げ	?(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	2	?(?%)	1(?)	よろけ
3段目	ドロップキック	216(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	3	?(?%)	1	ダウン
前派生	スピニングバードキック	209(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	?	?(?%)	?	ダウン

## 【空中ステップ格闘】

横斬りから居合いのように斬り抜け。前作のフォースの前格のようにサーベルを振る。

発生・突進速度・誘導どれも優秀で、ステップも狩れる。

2段目で大きく動いたためカットもされにくく、終了後の隙も少なめで総じて使い勝手が良い主力格闘。

ただし2段目で相手を大きく打ち上げるため、ダウン回避されると相手が視界から外れてしまう。その後の反撃には注意。

サブ、特射C可。一応特射追撃は空中ヒットが確定するが、隙の割にダメージもそこまで増えないのでサブ共々キャンセルの必要はない。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特射C [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正率)	単発 ダウン値	属性
1段目	切り上げ	?(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	1	?(?%)	1	よろけ
2段目	切り抜け	180(?%)	?[?]	?[?]	?	?[?]	2	?(?%)	1(?)	ダウン

## 【特殊格闘】

突進しつつ両手持ちで思いっきりサーベルを振り下ろす単発技。

ヒットすると(ヒット問わず)跳び箱を跳んだように前方に回転ジャンプで飛び去るため、カットや反撃はされにくい。

伸び・誘導は良いので、ダメージは欲しいがカットが怖い時などには使える。アシストに重ねるのも

またメイン射撃をキャンセルすることができ、ダウンした相手を追いかけていって追い討ちになることもある。

格闘間合いの外なら抜刀動作になるため、振り向き撃ちの時などは少し硬直を減らせる。

格闘間合いならばメインをキャンセルして突っ込むので意表を突く事が出来るかもしれないが、外れたらフルコンボを覚悟した方がいい。

## 【BD格闘】

クルッと回りながら斬り上げる単発技。  
発生は早い、伸び・誘導がイマイチで、判定が上の方に偏るため下にいる相手に空振りすることがある。  
隙も大きく、使い勝手はよくない、封印安定。サブでキャンセルすると飛び上らず硬直が若干減る。  
ちなみに変形中に格闘ボタンを押すとこの格闘が出る。サブ、特射C可。

## 【変形格闘】

きりもみ回転しながら変形解除 BD格闘  
特格入力しようがこれが出る。サブ、特射C可。

## コンボ

	威力	備考
密着アシスト 特格	196	距離が近い場合は基本はメインよりこちらで
密着アシスト 即BR	155	使う場面が多いので主力
密着アシスト 空ステ	172	最速ならダウン追い討ちにならずに済む。
密着アシスト 空N二段	166	最速ならダウン追い討ちにならずに済む。
メイン 特格	142	ヒット数で変化。
NN 特射	?	あまり役に立たない、封印安定
空中N 前派生3段 サブ8Hit	212?	攻め継続
空中N 前派生3段 CS	???	CSのタイミングが悪いと反撃確定。まゝネタか
地N格出し切り サブ	250前後	KOHが取れる可能性あり(バルカン1HITにつき1ダメージ)
ピースミリオン CS	350	? GCOで浮いた敵が赤ロックになったらCSで拾う。割と実用

## 戦術

中距離からの着地取りを主体として立ち回る。  
相手の着地に合わせてヴァイエイト メインの流れが基本。  
ヴァイエイトがヒットしていればメインで追撃、回避されてもメインで再度着地取りを狙える。  
ただし着地取りのたびにヴァイエイトを出していると後半でアシストが使えなくて困る。生メインもしっかり当てていこう。

メイン接射とそこそこの格闘があるため、近距離もこなせるが、メインの硬直には注意。  
特に振り向き撃ちは致命的。近距離で振り向き撃ちをしてしまったときには特格キャンセルを頭に入れておくといい。  
格闘は空中格闘2種類の方が性能が良く、また上方向への攻撃がしにくい仕様なので、近距離では相手の斜め上に位置取ってフワフワしながら攻撃のチャンスを待つと良い。

起き攻めのバリエーションが豊富なのもこの機体の特徴。  
ヴァイエイトとメインのクロスが基本だが、相手によっては特射の爆風や、CSを溜めておくのも有効な手段となる。  
機動力の高い機体などは一度転ばせたら手を休めずに攻め続けたい。

変形のおかげで機動力は高め。状況に応じて位置取りしやすい。

## 僚機考察

基本的に万能機なのでどんな機体ともそれなりに組める。  
しかしW0の強みは中距離での着地狩り。  
これをやりやすくさせる機体。  
つまり、弾幕を張って相手を動かせる機体との相性が抜群によい。  
またW0は中距離での強さ、逃げ足、耐久値、盾持ちなどあらゆる面から見て、0落ちしやすい機体  
コストオーバーを気にしすぎて絶対先落ちする必要は他の3000機体よりないのだ。

## コスト3000

2落ちで終わる高性能ペア。  
たいていの場合W0が後衛か、W0に高い生存能力があるとは言え、野良ではお勧めできない。

W0が後衛になる場合は、相方が落ちるまでアシストは控えめにした方がいいだろう。

### 【ゴッドガンダム】

強力な格闘と優秀なBD、ステップを持つ格闘機。当然ゴッドが前、W0が後ろ。  
ゴッドが落ちるまで、できるだけダメージを抑えたい、とはいってもただ逃げているだけじゃ相手にほとんどダメージを与えられないままゴッドが落ちる。  
存在をアピールしつつも自機のダメージを押さえる方向で。  
ゴッドが落ちたらW0も前線に出よう。  
誤射に注意しつつ、ゴッドの格闘を決めるチャンスを増やしてやろう。  
相性は中々。

### 【V2ガンダム】

換装することにより、W0に劣らない火力を得ることができる万能機。  
ただあまり耐久値が高くないため、事故りやすい。どっちが落ちるか相談しておこう。  
V2が前線に出れば翼が猛威を振るうため、V2が前に出た方がいいだろう。ABリロードの事も考えると、V2が落ちる方がいいか？  
機動力が高く、相手の苦手とする距離で戦えるため、相性は良い方。

### 【ガンダムX】

サテライトと言う、全機体中屈指の威力を誇る大砲を持つ一発屋。  
耐久は高いがBDが短く、格闘の性能もあまり良くない。  
相性はイマイチ

### 【ウイングガンダムゼロ】

ゼロ×ゼロのペア、バスターライフルのクロスは凶悪。可変により生存率も高い。  
ゼロ+ゼロ+アシスト+アシストの四つのゲロビをすべてかわしきるのはかなり難しい。  
やはりどちらが落ちるかは要相談。落ちる側は前で、落ちない側は後ろでバスターライフルを撃とう。  
3000同士のペアの中では一番相性が良いかもしれない。

### 【 ガンダム】

射撃戦で絶対的な強さを誇るコンビ。  
地上にいるとファンネルの餌食になり、飛べば着地にバスターライフルが飛んでくる。  
このコンビの場合、どちらも前衛になる必要はない。  
中距離を維持して相手の隙を突いていくセオリー通りの戦い方でOK。どちらが落ちるかは耐久値や状況次第で臨機応変に。  
落ちない方は弾切れしやすいのが難点だが、3000コンビの中では安定感がある。  
CPU戦でも強い。

### コスト2000

コストオーバーがあるので注意  
しかし前にも触れたように0落ち戦術を踏まえた戦いなら格闘機体とも相性よく組める

### 【試作三号機】

弾幕が張れ、尚且つ着地ずらしによる逃げ足もあり、お互いダウンを取りやすい。  
2000において最良の相方だろう。  
基本は3号機、W0、共に中距離  
無理に前に出ないで、相手を動かかしに動かして、双方の高性能のメインで美味しく狩っていく。  
どうしても前衛がほしいときはW0が前衛を勤めよう。  
その際、三号機側は必ず、W0が格闘を食らったときにカットできるように。

### 【ヘビーアームズ】

Wチームのペア。  
相性は良好、但し、誤射(特にヘビーアームズがアシストを使用してる際)はないように。  
ヘビーアームズが弾幕を張り、動かしまくった相手をW0が狩っていくのが理想  
またヘビーアームズはメインの性能上、三号機よりタイマンが強いのも魅力。  
ヘビーアームズが弾切れした際のカバーをどれだけW0が補えるかが鍵。  
二人してメインが弾切れすると、かなりきつい事になる。

## 【ガンダムMk - 2】

弾幕が張れ、スパガン状態の逃げ足もあり、相性はよい。  
タイムン能力の問題上、前衛にやや、問題を残すが、基本は万能機なのでそこまで深刻ではない。  
Mk-2は単発ダウンはスパガン状態のメインのみなので、クロスもしっかり合わせていくように。

## 【ガンダム】

万能機同士の組み合わせ。  
どんな相手でも対策が取れるのが強み。  
ガンダムは格闘の性能も良好であり、前衛も任せられるのも味噌。  
また互いのGC0の相性もよい。  
高飛びに弱いピースミリオンとステップに弱いコロニー落としを互いがカバーしているためである。

## 【インパルス】

同じく万能機。  
こちらは逃げ足がガンダムより高いのがポイント。  
基本はインパルスが前衛になる。  
しかしあくまで基本、コストオーバーは常に頭に入れて置くように。  
ビーム以外の射撃(CS除く)がないインパルスにとって、防御系のアシストを一掃できるW0は射撃戦をやりやすくさせる、頼もしい相方。

## 【マスター】

格闘機体。  
W0が0落ちを入れた戦術も考える必要がある組み合わせ。  
当然基本はマスターが前、W0が後ろ  
またマスターなどの格闘機体が苦手とするアレックスもW0がいれば恐れるに足らず。  
マスターに接近される機体は大抵距離をとるので、着地をうまく取っていき、タイムン状況を作っていこう。  
互いの相性は悪くはない。  
しかし問題はコストオーバー、W0側は状況に応じて、臨機応変に戦術を考えていこう。

## 【サザビー】

ファンネルを喰らった相手をバスターライフルで撃ち抜けるのがおいしい。  
射撃戦にはかなり強い組み合わせだが、サザビーは機動力が低く、近距離の乱戦に弱い。  
W0のフォローが重要になってくる。  
共にダウンを取りやすい武装があるので、転ばせて距離を取り続ければペースを掴めるはず。

## 【試作二号機】

ダウンを取りやすいので核を撃ち込むチャンスは増えるが、その他の手数に問題がある。  
一応2号機の格闘戦のフォローはできるのだが誤射にも注意しなければいけない。  
コストオーバーの可能性も高い。  
核の回転率を上げるために2号機2落ちの方がいいか。

## 【ガンダムエクシア】

戦術は二通りある。一つはエクシアが前衛で暴れてもらい、W0は地味に敵の着地を狙ったり、カットをしたりする戦法。もう一つはエクシアの闇討ちの能力を活かして、W0が変形高起動でかく乱しつつメインを打って牽制してるところを後ろからエクシアが闇討ちを仕掛ける戦法。しかしこの戦法は格闘機のエクシアを敵が放置orロックを外しているときでないと効果がないので、やや実用的ではないので最初の方がオススメ。W0は耐久力の管理に気をつける。W0が1落ちエクシアが1落ちか、W0が0落ちでエクシアの2落ちと二通りあるので戦況によって変えよう。

## コスト1000

W0の逃げ足性能が真価を発揮する。  
事故りやすい1000がコストオーバーしようとも0落ちならば問題がなくなる。  
しかしそれは所詮事故による戦術変更  
基本はW0が先落ち。  
弾幕が張れる機体との相性は変わらず良好。  
またこの機体群は接近されると機動性の問題上、弱いのでダウンをとるのが簡単なW0との相性はよい。

## 【ガンタンク】

ガンタンクの狙撃で相手を動かしまくり、そこをW0が狩っていくのが強力。タンクに相手を張り付かせなければ、最良の相方。くれぐれもタンクに相手を近づけないように。

## 【陸戦型ガンダム】

基本戦術はタンクと同様。またミサイルによる中距離弾幕持ちなのも相性がよい。タンク同様、相手を近づけないように。

## 【キュベレイMk-2】

キュベがファンネルで相手を威嚇。嫌がって動かした相手をW0が狩っていきこう。同じく近づけないように。

## 【ビギナ・ギナ】

万能機。1000の万能機群(陸ガン除く)の中では最も相性がよい。弾幕とはいわないが、相手をスタンさせる装備を多く持つ。特にアシストは高誘導を誇るのをそれを嫌がって回避する相手の着地を狩っていきこう。

---

## 得意機体・苦手機体

基本的には万能機なので相性の良し悪しはそれほど激しくない。バスターライフルというかなり特徴の強い武器があるため、ほとんどはこれとの相性で決まる。

### 得意機体

#### 【ヴィクトリー】

シュラク隊バリア、ビームシールドの類はバスターライフルには無効。マシンガン程ではないが飛んできたパーツを消しながら当てるのもやりやすい。

#### 【ガンダム】

やはりファンネルバリアを無視してメインを当てられるのが大きい。とはいえ、それ以外の性能ではさほど圧倒しているわけではないので油断は禁物。互いに中距離を得意とする機体で、手数、火力のW0という感じで、格闘性能も同じぐらい。一度ダウンを取ってファンネルを抑えてしまえば有利に戦えるはず。ファンネルは飛びながら出すのが難しい武器なので相方に を飛ばしてもらおうと良い。

#### 【ゴッド・マスター】

さすがに近距離で有利に戦えるわけではないが、フィンガー系を封じられるだけでも他の機体よりは遥かに楽。他にバックステップを狩れる技はBD格闘ぐらいなので、よほど間合いを詰められない限りは致命的なダメージは負いにくい。あとも相手のアシストが切れている場合ローリングバスターライフルへの反撃手段が乏しいので狙いやすい。

#### 【アレックス】

チョバムが一撃で蒸発するバスターライフルはアレックスにとって脅威以外の何物でもない。耐久力的にもメイン2発で沈むので、ほとんど封殺が可能。

### 苦手機体

いかに銃口補正がいいとはいえ、誘導皆無のバスターライフルは高速で動き回る相手には慣れないと当てにくい。近距離では全般的に隙が大きいのでグフ、フリーダムなど攻防一体の高機動機体には苦戦するかもしれない。変形でうまく距離をとろう。

---

## VS.ウイングゼロ対策

高性能な変形・強力なメイン射撃のおかげで死角が無いように見える機体。  
だが、MS状態ではメイン射撃以外は硬直が大きく、  
それを誤魔化す方法も無いので地道に硬直を取っていけば十分に対抗できる。  
また、メインも接射は強いが、小回りがきかず牽制には向かない。近くを動き回ってれば  
振り向き撃ち、照射中の着地といった大きな隙が生まれやすいので逃がさないようにしたい。  
これを続けてメインの弾が切れればウイングの戦闘力はガタ落ちする。  
といっても、間違えて特射やCSを喰らうと戦況がひっくり返るので放置はしない方がいいだろう。  
また、格闘は自機より下の相手には強いが上の相手には出せないことも多いので、覚えておくとよい。

アシストのヴァイエイトも優秀なので注意。  
中距離での着地取りの他、起き攻め、近距離での迎撃などいたるところで使ってくる。  
ほとんどの場合はメインとセットで2連射してくるため、避けづらい。  
アシストの回数を数えておき、使い切ったら攻めるのも手。

なお、ウイングに対してはバリア系の技がほとんど役に立たないので、  
ヴィクトリー、ヘビーアームズなど依存度の高い機体は特に注意が必要。  
ゴッドフィンガーなどはいいカモである。

COM戦ではもともとの高火力に拍車がかかり、非常に危険な機体となる。  
特射やCSの頻度が高く、喰らうと300以上は持っていかれてしまう。  
ただしどちらも隙が大きいので、落ち着いてかわせば大ダメージの反撃を叩き込める。  
普通のバスターライフル、ヴァイエイトもダメージがでかいのでなるべく目を離さないようにしたい。