

こちらはゴッドガンダムの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、アレックス対策、VS.ゴッドガンダム対策、等はゴッドガンダム(対策)へ。

正式名称：GF13-017NJII GOD GUNDAM 通称：神、ゴッド
パイロット：ドモン Gクロスオーバー：超級霸王電影弾
コスト：3000 耐久力：750 盾：× 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ゴッドスラッシュ	-	80	剣を振って光球を飛ばす 一定距離を飛ばすと消える
CS	石破天驚拳	-	202 243 283	押し続けで3段階チャージできる
CS(明鏡止水時)	石破天驚ゴッドフィンガー	-	? ? ? ? ? 337	明鏡止水時限定 命中 掴み ヒートエンド 威力は耐久200の時
サブ射撃	[歩き,空中,BD]バルカン [静止,振向撃ち]マシンキャノン	50	46? 143?	射角が広いバルカン 静止時はマシンキャノン
特殊射撃	構え ゴッドスラッシュ連射 構え ゴッドスラッシュタイフーン	特射 射 特射 格	80 129~210	空中不可 特射またはブースト移動で構え解除
アシスト	ネーデルガンダム	5	76	竜巻を2個飛ばす。ヒット時打ち上げダウン
格闘	動作	入力	威力	備考
地上 通常格闘	殴り×2 殴り 蹴り 蹴り 蹴り	N N N N N	283	
	(任意段) 抜き胴	N(任意段)	前	? ~269 左右に体を振るデンプシーで接近
	(任意段) 鉄山靠	N(任意段)	横	? ~306
	(任意段) 斬り上げ	N(任意段)	後	? ~269
地上 ステ格闘	左アッパー 右アッパー 左アッ	ス N N	247	
	(任意段) 抜き胴	ス(任意段)	前	? ~217 左右に体を振るデンプシーで接近
	(任意段) 鉄山靠	ス(任意段)	横	? ~262
	(任意段) 斬り上げ	ス(任意段)	後	? ~217
空中 通常格闘	肘打ち 裏拳 正拳 百烈拳	N N N N	274	
	(任意段) 抜き胴	N(任意段)	前	? ~219
	(任意段) 飯綱落とし	N(任意段)	横	? ~224
	(任意段) 脳天斬り	N(任意段)	後	? ~219
空中 ステ格闘	蹴り上げ×2 殴り 百烈脚	ス N N	234	
	(任意段) 抜き胴	ス(任意段)	前	154~207
	(任意段) 飯綱落とし	ス(任意段)	横	162~212
	(任意段) 脳天斬り	ス(任意段)	後	140?~207
格闘CS	超級霸王電影弾	格CS	~268	構え後突撃
BD格闘	3段蹴り	BD N N	179	横に強誘導。敵バクステを食える
後格闘	ゴッドシャドー	後	-	身代わりを展開、ボタン押しっぱで4体まで
特殊格闘	爆熱ゴッドフィンガー	特	80	溜め(レバー左右入れて迂回接近)
	ぶん投げ	(特) 前	80	突進(射撃防御&格闘カウンタ判定有、前ステで再突進)
	ヒートエンド	(特) 後	153~233	
	格闘カウンターヒートエンド	(特) 相手格闘	80	掴み(格闘連打で威力増、前&後派生有)
				240~320 200

【更新履歴】

08/11/09 閲覧できないとの報告があったため文量削減、整文
08/11/04 ゴッドフィンガーの表のダメージデータ変更
08/10/22 明鏡止水(体力1)時のダメージ情報追加

使用上の注意

この機体は性能の特殊性等からトラブルの原因となる場合がある。詳細は「対人戦解説?」要注意機体参照。

解説&攻略

コスト3000の格闘機MF(モビルファイター)。
近距離特化機体であるゴッドは、先落ちを要求される3000の立ち回りと非常に相性が良い。

一応、いくつかの射撃武装も備える。

機動方面は特殊でクセがあるが、全体的に評価してトップクラス。歩き速度は速め。地上BDは疾走タイプで、速度&持続ともに最高クラス。空中BD中の高度低下が大きめで、空中BD中に接地することで連続的に地上BDに移行できる。タイミングにさえ慣れれば、空中BDモーションをほぼ見せずに地上BDすることも可能。

Bボタンを一回押すと他機体とは異なるタイプのジャンプをする。ジャンプは初動速度が優秀で、頂点付近に達するまでに任意のブースト移動などに移行可能。ただし、他機体のようにBボタンホールドで上昇を続けることはできない。レバー入力ジャンプは、レバー方向へ放物線を描くようにジャンプ。地上BD中に同方向へジャンプすると、初速が向上して飛距離と高さも伸びる。レバーを倒さない場合はその場で垂直にジャンプする。ジャンプは空中BD中を除けば地上でも空中でも使用可能。例えば、地上BD中に任意の方向へのジャンプで切り返すことや、ジャンプ中に任意の方向へ再びジャンプすることも可能。また、垂直ジャンプを連発してある程度の高飛びも可能。

空中ステップも速度が速めで特殊なモーションなので、非常にトリッキーな動きが出来る。地上ステップは、速度は優秀だが全動作用が長め。また、同一方向に地上ステップを連発するとモーションが変わって特殊なステップ(見た目は空中ステップに似ている)になる。この場合、全動作用が増加するので注意。

高機動であるが、当然ながらブーストの切れ目には注意。特に着地硬直が他機体よりも少しだけ長いことに注意。

格闘性能が非常に優秀で、派生を利用したカット耐性も高い。また、上の敵に対しての攻撃手段に乏しい機体が多い中、この機体はゴッドフィンガーやゴッドスラッシュタイフーン、アシスト、といった上方向に強い武装があることも頼もしい。

耐久力200以下になると、機体が金色になって明鏡止水が発動。ちなみにコストオーバーで耐久値が3分の1になる際、X同様の250ではなく、なぜか260で再出撃になる。

射撃武器

【メイン射撃】ゴッドスラッシュ

[属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:2][補正率:50%]

[発生:23F][硬直:63F(空中時56F)]

無誘導のビーム弾を飛ばす。ダメージ80。射程は短めで一定距離を飛ぶと消える。地上ではサーベルを横に振って射撃。移動が止まって長めの硬直もある。地上では封印安定。空中ではモーションが変わり、機体を縦に回転させながら射撃して少し跳ね上がる。動作時間はそれほど短くないが、着地スラッシュや回避行動にも使える。ただし、空中ではBゲージを消費。

【CS】石破天驚拳

[チャージ時間:06秒][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

[発生:73F][硬直:109F(Lv1),128(Lv2),149(Lv3)]

巨大な赤色の拳を放つ。強制ダウン。発生が遅く隙が大きいため、近距離や中距離・格闘のCSCには使いにくい。闇討ちがおススメ。3段階でチャージでき、チャージする毎に威力が上がり拳も大きくなる。当たり判定のある建物に当たると、多段HITしながら建物を壊して進んでいく。建物に当たっている間はその位置にあり続けるため、置いておく使い方もできる。ただし、当たり判定のない(壊れない)建物(例:Wステージの細長い建物等)に当たるとそこで消えてしまう。石破天驚拳が敵2体に当たれば、一瞬で戦局がひっくり返る。まさに必殺技。CPU(敵味方問わず)はよく使ってくる。CPU戦では常に溜めておいてもいいかもしれない。アシストや射撃は使えなくなるが、BD格等でダウンさせ、少し離れた(2ステップ程)位置から起き攻めに使うと面白いくらいによく当たる。ただしカウンターを貰う可能性は高いので注意する必要はある。

明鏡止水時

[発生:74F][硬直:186F(全Lv共通)][キャンセル]

石破天驚ゴッドフィンガーへと変化する。相手1機のみに対し、命中 掴み ヒートエンドの3hit攻撃で、命中してもヒートエンドがでるまで3秒ほど時間差がある。硬直が解けない内にhitしてしまうとヒートエンドするまで自機も硬直するが、命中までにBDやステップをするか自分がよろけると硬直を消せる。

命中(掴む前)で敵が落ちた場合、そのまま貫通する。威力は最大チャージ時に? 337~で打ち上げ強制ダウン。耐久1の時は112 356ダメ(防御補正は不明)。掴んでいる相手に別の攻撃が当たるとせつかく掴んだ相手を手放す。くれぐれも注意。破壊可能な建物に当たった場合はノーマル時と違い、1ヒットした後、建物をそのまま貫通する。建物の裏から闇討ち気味に撃つと結構当たる。

【サブ射撃】バルカン&マシンキャノン

[打ち切りリロード][リロード:5秒/50発][属性:実弾?]

入力	名称	累計威力 [累計補正率]	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
[歩き&空中&BD時]サブ射撃	頭部バルカン	~46[?%]	~よろけ	?×10	?×10	?×10
[地上静止&振り向き撃ち時]サブ射撃	マシンキャノン	~143[?%]	~よろけ?	?×30	?×30	?×30

バルカン

[発生:7F][硬直:26F]

歩き、ステップ、空中時、BD時など動いている時は頭部バルカンを撃つ。バルカンとしては射角が広い。最大10発連射で、10ヒットでヨロケ。距離次第でヨロケにメインや格闘で追撃可能。牽制として有用で、接近しながらバルカンを撒きヨロケへの追撃、回避直後の硬直取り、飛ばせて着地取り、といった攻めを狙いやすい。バクステ潰しの選択肢として最もローリスク。また、倒し損ねた敵へのトドメにも有用。

マシンキャノン

[発生:21F][硬直:45F]

静止時と振り向き撃ち時に撃つとマシンキャノンになる上に、歩きに移行できないので注意。マシンキャノン時には最大30連射、全弾当ててもダウンしない。バルカンよりも弾が大きい、誘導も多少ある。が、隙もバルカンより大きい。平坦なステージで開幕牽制や、赤ロックギリギリでの牽制等に使用が。耐久1の時170ダメ前後。

【特殊射撃】居合構え

入力	動作	累計威力 [累計補正率]	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
特殊射撃	居合構え					
射撃(連打)	ゴッドスラッシュ連射	80[65%]~140[?%]	よろけ~強制ダウン	80×5	30×5	2×5
格闘(連打)	ゴッドスラッシュタイフーン	129[?%]~210[?%]	ダウン	?×?	?×?	?×?

サーベルを居合に構える。空中不可。構え中の移動はステップのみ、ステップの硬直も大きくなる。もう一度特殊射撃を押すか、ブーストで構えが解除される。ブーストで解除した場合、すぐに次の入力を受け付ける。

射撃

[発生:21F][硬直:50F]

構え中に射撃でゴッドスラッシュ、しかも連射可能になる(最大5発、3発で威力140の強制ダウン、耐久1の時は203)。ちなみに、通常地上メイン射撃のゴッドスラッシュに比べて、発生と硬直が少し向上する。

格闘

[発生:22F][硬直:74~154F]

構え中の格闘でゴッドスラッシュタイフーンが発動する。自機はビームの竜巻に囲まれ上昇、さらにボタン連打でHIT数と威力と上昇距離が伸びる。威力は最小で129、最大で210(耐久1の時は最大291)。アレックスでもフルヒットさせれば、チョバム全剥離&強制ダウンまで本体にダメージが入る。竜巻発生前の斬り上げる動作にも攻撃判定があって、その発生がかなり早い。またフルヒットさせずに空中格闘につなぐ選択肢もある。空中はもちろんだ、地上にいる相手に当てたとしてもかなりの距離まで持ち上げて強制ダウンにさせる為、相手はしばらく動けない。エフェクトが派手なので格闘で反撃出来なさそうに見えるが、上や下からではなく真横からの格闘で容易に潰される。

【アシスト】ネーデルガンダム

[回数:5回][属性:][ダウン][補正值:10]

[発生:17F][硬直:31F]

入力	累計威力 [累計補正率]	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
アシスト1hit	40[90%]	ダウン	40	10	0.5
アシスト2hit	76[80%]	ダウン	40	10	0.5

ネーデルが出現、2発の竜巻を飛ばす。
 2発の竜巻にはわずかに時間差があって、それぞれに銃口補正。
 発生が早く、BR系と同程度。空中で出す方が硬直が短い。ヒット効果は打ち上げダウン。

距離と当たった角度によって、各種追撃可能。
 補正率も良好で、格闘追撃すれば十分なダメージを奪える。
 主な追撃はステップを挟んで空ステ格、ジャンプを挟んで空N格orメイン。
 至近距離でヒットさせた場合、垂直ジャンプから追撃するとよい。
 距離が遠いと敵機の受身を許してしまうが、ジャンプで追いかけて空N格で受身狩りor受身無しの落下中を拾うことも狙える。
 地上の敵機に上方からヒットさせると、地面に叩きつけてしまってダウン追撃になることもある。
 アシストが2ヒットした場合は空ステ格前派生できりもみダウンであることは覚えておこう。
 ステ格出し切りは強制ダウンこそ奪えないものの230ほどのダメージを稼げる。
 BD格闘やゴッドフィンガーで追撃することもできる。

バクステ狙い、硬直取り、引き気味の相手への牽制、といった用途が基本。
 また射角がかなり広く、上方向へも攻撃しやすい。

格闘

派生が多彩。おおまかにでも性能の違いを把握しておこう。

【地上通常格闘】

[発生:26F][初段硬直:45F][派生 1段2hit~4段目]

地上通常格闘	動作	累計威力	前派生(抜き胴)	横派生(鉄山靠)	後派生(斬り上げ)	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段1hit目	右フック	?	不可	不可	不可	よろけ?	?	?	1
1段2hit目	左フック	102? 141?	210?	?	?	よろけ?	?	?	0.5
2段目	右ボディ	152? ?	?	?	?	よろけ?	?	?	0.5
3段目	脚払い	196? ?	?	?	?	よろけ?	?	?	0.5
4段目	上段蹴り	231? 269	306	?	? ~ 269?	ダウン?	?	?	?
5段目	上段回し蹴り	283	不可	不可	不可	ダウン?	?	?	1

射撃避け効果のあるデンプシーを繰り出しながら突進。
 伸びは優秀だが、突進速度が遅めなので要注意。4段目と5段目はダウン属性。

3種類の派生有り、1段目が2HITな為、1HIT目からは派生できない。
 前格派生は前に大きく移動しながら切り抜ける。ヒット効果は真上方向への打ち上げダウン。
 移動距離&速度、動作後硬直が優秀でカット耐性が非常に高い。
 横格派生は素早く横側に回り込み鉄山靠(背中で相手を地面に打ちつける)。高威力で4段目から横格派生で306。
 後格派生は斬り上げ。ジャンプ入力で追いかけて空中通常格闘へ派生できる。
 マスターとの相違点は、斬り上げジャンプ後にすぐ格闘を入力しないと受身を取られてスカル(誘導も切られる)こと。
 ただ、早すぎても外れるので注意。

【地上ステップ格闘】

[発生:27F][初段硬直:65F][派生 1段目~2段2hit目]

地上ステ格闘	動作	累計威力	前派生(抜き胴)	横派生(鉄山靠)	後派生(斬り上げ)	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	左アッパー	105? 141?	198?	?	?	よろけ?	?	?	1
2段1hit目	右アッパー	?	不可	不可	不可	ダウン?	?	?	0.5
2段2hit目	右アッパー	189? 217	262	217	217	ダウン?	?	?	0.5
3段1hit目	左アッパー	?	不可	不可	不可	ダウン?	?	?	0.5
3段2hit目	左アッパー	?	不可	不可	不可	ダウン?	?	?	0.5
3段3hit目	左アッパー	247? 不可	不可	不可	不可	ダウン?	?	?	0.5

地上通常格闘と同じデンプシーから、出し切りで左アッパー 右アッパー(2HIT) 左アッパー(3HIT)。
 出し切りから即前ステで相手が受身無しでも空ステ格で追撃できる。受身されても受身狩りは容易。
 派生は地上通常格闘と同じ。ただ1段目からと2段2hit目からのみ。

【空中通常格闘】

[発生:28F][初段硬直:44F][派生 1段~3段目]

空中通常格闘	動作	累計威力	前派生(抜き胴)	横派生(飯綱落とし)	後派生(脳天斬り)	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	肘打ち	100 145?	163?	149?	149?	よろけ	100	?	0.5
2段目	裏拳	? ?	?	?	?	よろけ	?	?	0.5
3段目	正拳	180? 219	224	219	219	よろけ??	?	?	0.5

4段目 百烈拳 ~ 274 不可 不可 不可 ダウン ? x ? ? 1

発生は早くないが、誘導に加えて伸びと突進速度が非常に優秀。初段は判定が強いが、攻撃範囲はあまり広くない。初段止めは非常に硬直が短いため、格闘フェイントとしてもかなりの高性能。

その場からほとんど動かず、全動作がかなり長いのでカット耐性は低い。百烈拳も含めて動作後硬直は短い。百烈拳まで決めれば威力は260程度(最大274)と申し分ないが、当たり方により大きく変動する模様。敵後方に壁などがあるとHit数が増えて威力も伸びる。

ヒット時は初段~3段目から3種類の派生可能。後、前、横派生が存在する。
 後格派生はビームサーベルで相手を縦に一刀両断する脳天斬り(相手は強制ダウン)。移動速度は速いが、動作後の硬直が少し長い。
 前格派生は前に大きく移動しながら切り抜ける抜き胴。ヒット効果は真上方向への打ち上げダウン。移動距離と速度と動作後硬直が優秀で、カット耐性が非常に高い。
 横格派生は相手をつかみ地面に相手の頭をぶつける飯綱落とし。叩きつけ直後に地面を側転するが、硬直は短い。掴み技なので覚醒Zなども掴める。また、最速BD格闘で追撃可(ダメ+12、きりもみ)。

後格派生と横格派生は、低空で派生すると移動距離が短くなることに注意。逆に高度があれば大きく動く。とにかくカット耐性を重視するならば、軸が合わない限りカットされにくい前格派生をアラートに応じて利用すると有効。ダメージとカット耐性のバランスを考えると横格派生が無難で、投げモーションに入ってしまうれば移動が止まる硬直がほとんど無く、軸合わせもされにくい。

また、任意段での攻め継続も非常に優秀。3段目攻め継続で180程度のダメージで継続できる。が、ブースト残量には十分な注意を。

【空中ステップ格闘】

[発生:28F][初段硬直:54F][派生 1段2hit~2段目]

空中ステッ格闘	動作	累計威力	前派生(抜き胴)	横派生(飯綱落とし)	後派生(脳天斬り)	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段1hit目	蹴り上げ?	不可	不可	不可	不可	よろけ?	?	?	1?
1段2hit目	蹴り上げ	114	154	162	150?	よろけ?	?	?	1?
2段目	殴り	?	207	212	207	よろけ?	?	?	1
3段目	百烈脚	~234	不可	不可	不可	ダウン? x ? ?	?	?	0.5

発生は早くないが、誘導に加えて伸びと突進速度が非常に優秀。横ステップ中に出すと優秀な回り込み性能がある。初段が2HIT技なのでヒット確認が容易。

N出し切りは、2段蹴り上げ 殴り 百烈脚の3段技。空中通常格闘と同様に、N出し切りが最もダメージが高い。敵後方に壁などがあればHit数が増えて威力もかなり伸びる。ただ全動作は長く百烈脚は動きが止まるため、カット耐性が低い。しかし百烈脚も含め、動作後の硬直は短い。なお、締めめの百烈脚の足の部分は喰らい判定が無い為、敵の格闘とカチあった場合には一方的に勝つのは勿論のこと、実弾系の武器を撃たれても迎撃することができる。さすがにVガンのパーツアタックなど、大きな爆風を生じるものは食らってしまうが、外してしまっても保険になることは覚えておいて損は無い。(主に暴発時の足掻きや、敵がゴッドの際には空ステ格には迂闊な反撃をしない、等である)

ヒット時は初段2hit目~2段目から空中通常格闘と同様の派生が可能。ただし、初段は2HIT技なのでその後には派生ができない。

【格闘CS】 超級霸王電影弾

[チャージ時間:1.5秒][属性:][ダウン][ダウン値:2][補正率:%]

[発生:47F][硬直:188F]

突進技。その場で少し待機してから進むため発生は遅め。横からの射撃を無効化する。最後のほうに当たり判定は無い。全段当たれば強制ダウンだが、それにはゼロ距離で当てなければならない。全段HITでダメ268。至近距離の場合フリーダムの特射とステップしか回避できない。(Zやグフカスの特格では逃げ切れない) ちなみにランダムでゴッドの顔がドモンになる。明鏡止水中はそのドモンも金色に光る。

対人戦ではブースト無消費の移動手段以外に用途がほとんど無い。デビルガンダム戦では攻撃手段として有効。ヘッドを一撃で倒せるので、バリア解除に活躍してくれる。ゴッドフィンガーと共にデビル本体に近付くのに便利。

【BD格闘】 3段蹴り

[発生:16F][初段硬直:66F]

BD格闘	動作	累計威力	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	跳び蹴り?	?	ダウン?	?	?	1
2段目	蹴り	?	ダウン?	?	?	1
3段目	蹴り	179	ダウン?	?	?	1

発生と判定が非常に優秀。突進距離&速度も優秀。
ゴッドの格闘としては威力がそれほど高くないが、他の機体に比べると一瞬で180ダメ稼げる格闘は少ない。
横への誘導性は光るものがある。また、上方向への誘導も強め。ただ、下方向への誘導は弱いので空対地では微妙。
初段を回避されると2段目以降は発生しないが、初段の硬直が長め。動作後は必ず空中に浮く。

誘導と突進が独立しているため、至近距離であればバクステにも当てやすい。
至近距離からのBD格闘は、回避が非常に難しい強力な攻撃手段。
ステップ取りも含めた硬直取り、闇討ち、など様々な用途に有用。
発生と判定によって、敵機の格闘に対して後出しでも勝ちやすい。BDに対して格闘を狙ってくる相手を逆に狩れるほど。
後ろ方向BDで敵の格闘を回避して、BD格闘で反撃することも有効な用途。

派生は無いが出し切っても動作時間が短めで、動作後硬直も短いいためカット耐性は良好。
明鏡止水発動時の主力としてもよい。
また、前方BDや空中ステップから格闘やメインで受け身狩り可能だが、強制ダウンを狙う場合を除いて、補正がきついで追撃する必要はあまりない。
ただし空中ステップ性能のいい機体だと非確定。(V2, F91等)

余談だが、アシストや建物に当たると一瞬動きが止まってから再び突進する。もしかしたらこの格闘の対策になるかも。

【後格闘】ゴッドシャドー

[発生:-][硬直:107-136F]

ボタン押しっぱで4体まで出せる。
7秒間ある程度の射撃を防ぐ。影にもHPがあり、感覚的にはVガンダムのアシストの様な感じ。
ダウンか攻撃動作で解除される。

射撃チャージ中や、開幕後等によく使われる。
前方の視界が悪くなること、シャドーの隙間を射撃がすり抜けることがあること、大きな爆風判定は防ぎづらいこと、といったあたりに注意。バルカン等による牽制がしづらくなるのも問題か。

【特殊格闘】爆熱ゴッドフィンガー

[発生:49F][初段硬直:129F][派生 最終段以外]

特殊格闘	動作	累計威力	前派生(ぶん投げ)	後派生(ヒートエンド)	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ゴッドフィンガー	160~240	153~233	240~320	拘束~ダウン	80+ ? x ?	0	?
格闘カウンター	ヒートエンド	200	不可	不可	ダウン	200	?	?

ゴッドの代名詞的存在。以下、GFと表記。
溜めから指を突き出しながら突進し、掴んでダメージを与える。

溜めモーションがあるので発生は遅め。
特格ホールド入力(押しっぱなし)で、バリアを張らずに進むことができ、結果的に突進距離を伸ばせる。
また、ホールド突進中は左右にレバーを入れておくとその方向に回り込む。
1方向のみにレバーを傾け続けていると、相手が動かなくても1段目が外れるので、後述の2段目派生が必須になる。
1方向のみ受付けるのではなく、レバーを左右に揺らせばそのとおりに揺れる。
1段目が軸ずれで外れるのを防ぐために使う程度。ただし軸を戻そうとするとBRなどに引っかかりやすくなる。

本当に真上に居る敵に対しては、どんなに距離が近かろうと緑ロックになる。
もちろん赤ロックの時にGFを出し、その後真上に動かれても赤ロックのまま。
カメラ外に敵がいるなら、その時の表示の色を覚えておき、緑ならゴッドスラッシュタイフーン、赤ならGFと使い分けよう。

判定発生中は突進方向からの射撃攻撃を弾くバリアが発生。ただし、ゲロビは貫通してしまう。
突進距離&速度がかなり優秀。攻撃判定が強めで、攻撃範囲が広い。
誘導も強めで、赤ロックで使えば真上や真下に逃げられてもきちんと誘導する。
突進中に前ステップ派生(前格派生ではない)をする事で、再誘導が開始され再び相手へ突進していく。通称2段GF。
初段はもちろん、2段目の伸びも素晴らしくて、動作後硬直も短いため、回避されても格闘反撃を受けにくい。
ただ、2段目へ派生すると掴む手を変えるがその際はバリアがはがれ、射撃を普通に食らってしまう。
とはいえ本当にごく僅かなので気にはならないだろう。
1段目の射程いっぱいあたりで相手に届くように調節すると、
相手が直前で横ステ・バクステで回避しても2段目がステップの硬直に間に合うので2段目が回避不能になる。

ヒット中は格闘ボタン連打で威力が上昇。80~160
任意のタイミングで後格派生と前格派生が可能。何も派生しない場合はそのまま相手を放す。+80ダメ。

後格派生はヒートエンド。+160ダメ 総合240~320、(耐久1の時335~370)
完全に動きが止まるうえに動作時間がかかり長いのでカットに弱いが、ダメージはゴッドの中では最大。
相手が受身を取らなければBD格闘がつながり、受身を取ったら再度GFがゴッドスラッシュタイフーンを狙える。

前格派生は一定距離を進みながら敵をぶん投げる。+73ダメ 総合153~233。
一定距離進んで硬直も短いためカット耐性は強いが、ダメージは少ない。
また一時的にはあるが敵相方と強引に引き離しタイマンに持っていける。

最大追撃後に前派生するくらいなら、追撃なしで即ヒートエンドした方が早いしダメも上なので、レーダーをよく見て使おう。カットがないなら追撃ヒートエンド。

最初追撃ヒートエンドの予定だったがどうしてもカットされそうだと、いう場合は前派生しよう。勿体無い気もするが一応73ダメージは入るし、自機のダメージも抑えられる。CPU戦2on3なら追撃なしで前派生した方が被ダメを抑えられる。

また、突進中は相手の格闘を弾くこともできる。通称格闘カウンター。この場合は即ヒートエンドになる。威力200。Zのハイパービームサーベルも一応カウンター可。カウンター成立時はその場で腕を振り上げるらしく、相手の方向次第では空振りしてしまい大きな隙をさらしてしまう。ただ、正面からの格闘に対しては判定が弱い。Mk-2の格闘に判定負けする。それにより、逃げる相手には強いが、タイミングよく格闘で返されるとあっさり負ける事がある。だが、判定自体は出っぱなしなので、発生が遅い格闘には勝てる。

接触時のダメージで撃破した場合は、掴みモーション等が発生しないため硬直が短い。ごく稀にGF突進で敵撃破、掴んだところに格闘を入れようとした敵相方にカウンターヒートエンドと言うこともある。

判定負けしそうでカウンターできる格闘
MFのBD格闘 Zの変形格闘 V2の光の翼 フリーダムのBD格闘 その他検証待ち

GF同士でぶつかった場合、両者ともはじかれる。
また、1段目(右手)のGFと2段目(左手)のGFがぶつかった場合、2段目が勝つ(カウンターエフェクトが出てヒートエンド)。

高跳び・ステップは狩れて射撃は無効(一部除く)、格闘はカウンター、ヒット時高ダメージと異常な性能である。こうなると相手側の対策としてはGF発動前に潰すか、早めにステップして2段目を再ステップで回避できるようにする、切り返し時にがんばってBRを当てるくらいしかない。

明鏡止水モード

残り耐久力が200以下で明鏡止水モードへと移行する。
主な効果は以下の通り。

- 根性補正值大幅アップ(攻撃補正最大40%増)
- CSが石派天驚ゴッドフィンガーに変化
- ダッシュやステップ速度UP
- 格闘の攻撃速度UP
- 格闘後の硬直短縮
- 格闘での攻撃時間短縮
- 格闘の誘導速度UP

この状態になると、敵にはかなりのプレッシャーになる。
火力、機動力がUPし、根性補正も加わり戦闘能力が大幅に上がる。
どの格闘をいれても300前後もっていけるが、既に自機耐久力が200以下なので注意。

コンボ、立ち回り、アレックス対策、VS.ゴッドガンダム対策等はゴッドガンダム(対策)へ。