

正式名称：RX-78 GUNDAM 通称：ガンダム、初代、1st  
 パイロット：アムロ(0079) Gクロスオーバー：コロニー落とし  
 コスト：2000 耐久力：600 盾：実体 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	8	110	射角が広いが背面撃ちが特殊
CS	ビーム・ライフル(狙撃)	-	180	高速強銃口補正のライフル狙撃
サブ射撃	ハイパー・バズーカ	5	136	左手のシールドを持ち替えて撃つ
特殊射撃	ビーム・ジャベリン投擲		120-140-200	押し続けることで3段階までチャージ可
モビルアシスト	Gファイター	4	47~100	サーチ相手に向かいながらビームを数発撃つ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	通常格闘	N N		
	派生ハンマー	N N	240	各段からサブ・特射・特格へ
	派生ラストシューティング	N 前	245	派生でハンマー振り回し 投擲、全段HITできりもみダウン
		N 射	225	耐久値100以下で1・2段目を射撃派生するとラストシューティングになる。
		N N	262	
地上ステップ格闘	旧ステップ格闘	N N	180	各段からサブ・特射・特格へ
	派生ラストシューティング	ス N 射	218	耐久値100以下で1段目を射撃派生するとラストシューティングになる
空中通常格闘	ビームサーベル	N N	211	各段からサブ・特射・特格へ
	派生ハンマー	N N	218	
		前		
空中ステップ格闘	回転斬り	ス N	183	各段からサブ・特射・特格へ
特殊格闘	ビームジャベリン脳天刺し	特	143	飛び上がったの串刺し 引っこ抜き。サブ・特射へ
BD格闘	ビームジャベリン回転雑ぎ	BD	180	2hit、判定は広いが出が遅い

## 【更新履歴】

08/11/22 新規作成

## 解説&攻略

元祖主役機体。換装や変形といった複雑な機構が無く、非常に扱いやすい機体となっている。

射撃武装はビームライフル(以下BR)、バズーカ(以下BZ)、ビームジャベリン(以下JV)を装備。BRは非常に扱いやすくBR BZの射撃コンボの王道も強力で、距離によってはBR JV BZなんて事もできる。ちなみにBRと違い、BZとJVはどちらも各種格闘をキャンセルして撃つことができる。更にはお互いをキャンセルすることが可能なので、BZ JVの交互連射で空中に停滞することも可能。

格闘は踏み込み速度と動作時間に優れ、全体的に扱いやすい。高ダメージの格闘コンボや、着地ずらしに使える格闘(特格)も持っている。ただし、格闘中の移動は少ないため別の敵機からカットされやすいという難点もあり。

BD性能は平凡で、コスト2000としては少し機動力に物足りなさを感じることもあるが、使いやすい射撃コンボがあり単体でもある程度のプレッシャーを与えられるのが心強い。基本的には何でもこなせる万能機なので初心者にもおススメできる。BR BZと動作時間の短い格闘でCPU一人旅もサクサク進めるはず。

## 射撃武器

## 【メイン射撃】ビーム・ライフル

[威力:110][常時リロード][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:約65%]

[発生:21フレーム][硬直:46フレーム][キャンセル サブ射撃,特殊射撃,特殊格闘]

威力の高めなBR,誘導・弾数は良好。

射角はかなり広く、正面180度内なら真横でも立ち止まらずに撃てる。

地上で背を向けての射撃は振り向き撃ちにならず、連ジ時代からあったNT撃ちになる。(ステップ中は不可)

サブ射撃,特殊射撃,特殊格闘へキャンセルが可能。

メイン射撃HITからの射撃コンボや、ステップ以外でBRを回避された際の追撃としても使えるので、

状況を見てどの攻撃でキャンセルするかを選択したい。

## 【CS】ビーム・ライフル(狙撃)

[威力:180][チャージ時間:??秒][属性:ダウン][ダウン値:5?][補正率:%]

[発生:58フレーム][硬直:94フレーム][キャンセル なし]

高威力にして単発ダウン属性の太いビームを撃つ。

弾速が異常に速く、遠距離であっても一瞬で着弾する。

また、誘導は皆無だが銃口補正(入力から発射までの軸あわせ)も悪くない。

その為、本ゲーム中では希少な緑ロック射程でも狙っていける数少ない射撃武器である。

しかし構えてから発射までも非常に時間がかかる。

いくら弾速に優れるとは言っても、動いている相手にはなかなか当たるものではない。

普通に当てたいなら着地などの硬直を『予測』し、1秒ほど後の状況を先読みして撃つ必要がある。

チャージ時間も長い為、意識して狙わないとなかなか使うべき機会もないのが現実。

それでも作戦開始時の緑ロックで使えるということを活かし、

超遠距離から敵の硬直を先読みして適当に撃つだけで

比較的ローリスクに大ダメージを稼ぐことができる。

開幕直後に迂闊にBDで接近する敵や2号機のアトミックバズーカへのカウンター等で狙ってみる価値あり。

ただダウンは取れない。

## 【サブ射撃】ハイパー・バズーカ

[威力:136][打ち切りリロード][リロード:6秒][属性:実弾][打ち上げダウン][ダウン値:2~2.5][補正率:%]

[発生:27フレーム][硬直:65フレーム][キャンセル 特殊射撃]

実弾ダウン属性の普通のバズーカ。

この手の実弾属性に共通して言えることだが、誘導に優れるためBDやジャンプに当たりやすい。

反面、ダウン補正を付加してしまうためダメージ効率が悪く、

ビームや強実弾属性とカチ合うと迎撃どころか貫通されてしまうのがネック。

また、今作で採用されたモビルアシストシステムで呼んだアシスト機体を盾にされた場合、

ロックした敵本体に届かずアシスト機体に相殺されてしまう。

BRと違い撃つと立ち止まってしまうのも痛い。

上記の不安要素から、射程こそBRと同じ近~遠距離であるものの、

メイン射撃のように気軽に撃っていったらマズいものと覚えておこう。

だが誘導は光るものがあるので、打つべき時をわかまえば強力。

3号機のメイン並に曲がるので、逃げる相手には当てやすい。

メイン射撃や特殊射撃からキャンセル可能だが、

メインからのキャンセルBZは距離とキャンセルタイミングによっては連続ヒットしないので注意。

格闘HITからもキャンセルで出せるため、ダウン追い撃ちによるダメージ追加や

受身狩り きりもみダウンなどに役立つことも、

ただその際に硬直が増加するため、カットがこないかなど状況を見極めながらキャンセルするか使い分けていきたいところ。

## 【特殊射撃】ビーム・ジャベリン投擲

[威力:120-140-200][弾数無制限][属性:][スタン/ダウン/ダウン][ダウン値:1][補正率:%]

[発生:39-73-132フレーム][硬直:76-104-162フレーム][キャンセル サブ射撃]

実弾スタン属性のジャベリンを放物線軌道で投げつける。

メイン射撃とサブ射撃からキャンセル可能。格闘からもHIT時のみキャンセルできる。

弾数は無限だがいかんせん硬直が長く、これ単体では使い辛い。だが誘導は至極優秀。

着地をブーストでズラされても追いかけて当たる程。

また、1段階よりも2段階の方が誘導が強い?(要検証)

サブ射撃でキャンセルができる事を利用し、BZ JV BZ...という連射は可能。

入力後ボタン押し続けで3段階までチャージが可能(ボタンを離さない限り射出はされない)。

威力は溜めた時間に比例し上昇するが、MAXまで溜めると飛距離が落ちる。

ただ、MAXまでチャージした際は空中での投擲モーションが変化。前宙による攻撃の回避が可能になる。

また、MAXチャージのJVが敵機HIT~起き上がり後もしばらくジャベリンが突き刺さったまま。若干速度低下?(要検証)



## 地上格闘特殊派生...ラストシューティング

瀕死の場合(ライフ100以下?の時)のみ、  
地上通常格闘の1,2段目および、地上ステップ格闘の1段目から、射撃派生でラストシューティングに、  
格闘(射撃派生入力) 相手を大きく打ち上げる斬り 打ち上げた相手に向けて原作のラストシューティングのような射撃、  
というコンボを繰り出す。  
根性補正も相まってか、かなりの高威力。  
ただ、射撃で派生させないといけないため、  
空中格闘に化けてしまっていると射撃派生は無いために一段で止まってしまうリスクも、  
ラストシューティング中のみ、頭と左腕がなくなる凝り具合は必見、  
地上ステップ格闘は最速入力だと確定ではずれる。1テンポ置いてから。

### 【空中通常格闘】

[発生：25フレーム][初段硬直：41フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

3段技、地上通常格闘のように2回斬ったあと二刀流×字斬り。

1(よろけ) 2(よろけ) 3(ダウン)

初段硬直が41フレと非常に短く、もし外しても一段で止められれば即ステップで反撃回避が割と間に合う。

発生も早いので、空対空では強気に振っていける。

1段目からサブ射・特格・特射・CSに繋がる(特射は追い討ち不可)

2段目から前派生で地上通常格闘と同じ派生が出る。

2段 特格1段 ダメージ223確認(修正所動画より)

派生	累計ダメ	単発ダメ	サブC	特射C	CSC	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	211								ダウン
特派生									ダウン?
特派生二段目									ダウン
前派生									よろけ
前派生二段目	218								ダウン
特派生			236						ダウン?
特派生二段目									ダウン
特派生									ダウン
特派生二段目									よろけ?
前派生									よろけ
前派生二段目									ダウン
特派生									ダウン?
特派生二段目									ダウン

### 【空中ステップ格闘】

[発生：26フレーム][初段硬直：57フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

回転斬り。2回入力の3段技。(ダウン)

全体的に評価して非常に高性能。

特に横方向の攻撃範囲、3段目までの振りの速さに優れるため、横ステップに引っ掛けたり、初段を回避した敵機の格闘反撃を2段目以降で巻き込むこともある。

全てに特格派生有り、ただし3段目から派生すると相手が吹っ飛んだ後に派生して空振りする上に隙も大きい。

派生	累計ダメ	単発ダメ	サブC	特射C	CSC	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	188								ダウン
特派生									ダウン?
特派生二段目	215								ダウン
特派生									ダウン?
特派生二段目									ダウン

### 【特殊格闘】ビーム・ジャベリン唐竹割り

[発生：36フレーム][初段硬直：139フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃]

飛び上がったのジャベリン串刺し 引っこ抜きの2段技。1(よろけ) 2(ダウン)

飛び上がりでは相手の攻撃を大抵かわせるが、刺してからは長時間動かないので隙が大きい。

射撃や格闘はこれでキャンセル可能。

1HIT目、2HIT目問わずサブor特射でキャンセル可能。特に初段キャンセルサブは、若干の硬直減少を見込める為格闘コンボで活用しやすい。

派生	累計ダメ	単発ダメ	サブC	特射C	CSC	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
----	------	------	-----	-----	-----	------	-------	-------	----

一段目  
二段目

ダウン?  
ダウン

### 【BD格闘】

[発生：40フレーム][初段硬直：109フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

回転しながらビームジャベリンを横薙ぎに斬り付ける二段技。

1(ダウン) 2(ダウン)

伸びとリーチに優れるものの、発生が致命的と言っていいぐらいに遅い。

また、2段目が当たる前に受身を取られる場面を目撃した(要検証)。

派生	累計ダメ	単発ダメ	サブC	特射C	CSC	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									ダウン

## コンボ

	威力	備考
BR サブ射	153	基本の射撃コンボ、受け身狩りの特射Cはまず当たらないので、着地を狙っての攻め継続へ
BR サブ射 CS	???	距離次第でCSのタイミングが変わるor当たらない高難易度、超長距離きりもみ吹き飛ばし
BR 特射 サブ射	164	基本射撃コンボその2、きりもみダウンが奪える
BR 特射 BR	184	の締めをメイン射撃にしても強制ダウンは変わらず
BR 特格	???	近距離限定、HIT確認に加え、HIT状況も判断できないと反撃確定の隙を晒す事になる
地N1段 特格2段	223	特派生コンボその1、技時間がやや短いのがウリ、特格1段目をサブCで243
地N2段 特格2段	258	特格コンボその2、いわゆるデスコン、特格1段目をサブCでは254と減少、KOHが取れる
地N2段 特格1段 CS	257?	特格コンボその3、予めCSの仕込みが必須だがKOHが取れる
地N1段 射撃派生or地上ス 格 射撃派生	225-239	ラストシューティング、強制ダウンなので追い撃ちは不可、BRが外れる事が少なくない
地N2段 特射C 地ス格 射撃派生	???	ラストシューティング締めだが、自機は低空からでも始動可能
ステ格or地N1段 特射C 地N2段 特格C	???	地上限定デスコン、技時間は長いが高威力
空N2段 前派生1段 特格1 段 サブ射C	236	カット回避用、最後のサブはキャンセルしなくてもOK
空N1段 特格1段 サブ射 C	238	特格ヒット後に空中でサブ射C、サブ射がダウン追い討ちになると威力減、カット回避かつ高威力、だが強制ダウンにならず受身可なので注意。
空ステ2段 特格2段	215	やはりカット回避だが、当てずっぽうで派生させるとかえって隙が大きくなるだけなので注意
空ステ1段 特格1段 サブ 射C	239	特格ヒット後に空中でサブ射C、サブ射がダウン追い討ちになると威力減、カット回避かつ高威力、だが強制ダウンにならず受身可なので注意。

## 戦術

## VS.ガンダム対策