

正式名称：RX-78GP01(-Fb) GUNDAM ZEPHYRANTHES(FULL-BURNERN)
通称：GP01、ゼフィランサス、フルバーニアン(Fb)
パイロット：コウ・ウラキ GCO：デンドロビウム
コスト：2000 耐久力：600 盾：実体 変形：× 換装：（再出撃時）

外部リンク

- ・ 非公式掲示板 - GvsG戦術板 - ガンダム試作1号機スレPart1

武装一覧

ガンダム試作1号機

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	マシンガン	40	134(10hit)	10発まで連射可能、撃ち切り手動リロード
サブ射撃	バルカン	30	39	
特殊射撃	一斉射撃	6	150	表示されている弾数はBRの弾数です
モビルアシスト	ジム・キャノンII	5	84	主砲を二回撃つ。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	ビーム・サーベル	N N	180	袈裟切り 切り払い
地上ステップ格闘		ス(N連打)	131	飛びつき タックル
		ス 射	?	タックル マシンガン連射
空中通常格闘		N N	168	切り上げ 突き刺し
空中ステップ格闘		ス	100	切り上げ
特殊格闘	ジャンプ	特	-	呐喊

ガンダム試作1号機フルバーニアン

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	10	110	
CS	ビーム・ライフル三連射	-	148	F91のステップBLのようなモーション
サブ射撃	バルカン	30	39	
特殊射撃	ホバー飛行	-	-	飛行中はBR連射可能
モビルアシスト	ジム・キャノンII	5	84	換装前と変わらず。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	ビーム・サーベル	N N N	220	袈裟切り 切り払い 飛二刀
地上ステップ格闘		N N	188	
空中通常格闘		N N	180	
空中ステップ格闘		N 前	200	
		ス N	192	
後格闘	ジュッテカウンター	後	10	ヒット後各種格闘で追撃可能
特殊格闘	Aパーツ分離攻撃	特	146	他の格闘からキャンセル可能
BD格闘		BD	120	

【更新履歴】

08/12/17 ダメージデータ修正
08/11/27 一部情報修正
08/11/26 一部情報追加
08/11/19 少し更新

解説&攻略

VS.シリーズの常識を覆し、撃墜されるとなんと機体に変化する。
選択画面での表記は『ガンダム試作1号機/フルバーニアン』となっているが、ゲーム中は常に『試作1号機』と表記される。
PSP版では常にコスト2000なのだが、なんとNEXTではゼフィランサスがコスト1000、フルバーニアンが2000とコストまで変化する。
ゼフィランサスは主武装がマシンガンで、BD中にブーストゲージがきれると特殊なモーションが発生するのが特徴。(宙間への強制

出撃を意識している?)

この硬直を相手に見られてしまうとそのまま簡単に着地を取られてしまう。
BD持続はそんなによくはないが上昇性能や慣性性能はガンダムと同じくらい優秀である。

フルバーニアンは特殊な高速万能機である。BD持続も上がり、速度も非常に早くなるがBD終了時に特殊なモーションが入りBDの慣性が掛からなくなる。

またかなりの低空からBD 自然落下で高速に着地する。

地上でBDするとZのようにホバー走行できるが、空中BDと比べて速度が落ちる。

ブースト終了からステップまでの隙が意外と大きいので使いどころが難しい。

キャンセル射撃がCSくらいしかないため瞬間火力が全体的にかなり低くジャンプやホバー、トリッキーな技が多いため癖が強く扱いづらい。

フルバーニアン状態でのブースト関連の性能はコスト2000どころかゲーム中トップ。

空中BD速度は変形Zとほぼ同じで、フリーダムやV2、デスティニーを遥かに上回る驚愕のスピード。(検証済み)

「間合いの調整」という重要なファクターにおいて、どんな相手に対しても絶大なアドバンテージを得ることが出来る。

脅威の機動力で敵を圧倒しよう。

特殊なモーションについて

ゼフィランサス(初出撃時)は、空中でブーストをゼロにした時に短い硬直モーションが発生する。

硬直中は何もできないが、メイン射撃を撃ちながらブーストを使い切った場合は硬直モーションをしながら撃ち続けられる。

特殊射撃や特殊格闘でブーストをゼロにした場合は硬直モーションが発生しない。

フルバーニアン(再出撃時)は、空中BDの終了時にブレーキをかける特殊なモーションが発生する。

こちらはジャンプ入力でモーションをキャンセルできる。しかし慣性を殺さずにキャンセルするのは難しい。

ゼフィランサス状態でも専用の敗北ポーズや勝利ポーズが存在する。

射撃(試作1号機)

【メイン射撃】マシンガン

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:][よろけ][ダウン値:0.3][補正率:%]

3発でよろけ、10発まで連射可能。フルヒットでも強制ダウンにならない。

メイン全弾消費後にメインを押すとリロードモーションをとって全弾回復。

ディレイマシンガンが接射で攻めよう。

特殊射撃にキャンセル可能。

本編で1度ブルパップマシンガンを使った為その再現なのだろう。

【サブ射撃】バルカン

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:][][ダウン値:][補正率:%]

頭部バルカン。

ボタン押しっぱなしで10連射可能、フルヒットしてもよろけない。

特殊射撃にキャンセルできるがあまり意味はない。

【特殊射撃】一斉射撃

[??リロード][リロード:5秒/1発][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:0.2×20+1×2][補正率:%]

ビームライフルとマシンガン双方の弾を消費して攻撃。マシンガンの残弾はメインと共有。

メインからキャンセル可能、空中ではブーストを6割ほど消費する。

マシンガンの銃口補正は一発毎にあるので、メインのよろけ確認後キャンセルすれば簡単にダウンを奪える(ダメージは伸びない)

マシンガンは20発、BRは2発分消費。アーケードモードではメインのリロード狙いで撃つのもあり。

マシンガンは20発以下だと足りない分は空撃ちになるので注意。

BRは時間で回復、マシンガンは弾切れ時にメイン射撃でリロード。

ステップの慣性すべりうち可能。発射後の硬直が意外に少ない。

持続はフリーダムのキャン覚と同じくらいで、フリーダムのキャン覚とほぼ同時に出して連続で覚醒されない限り当てれる(よろけさせれる)。ロングステップもほぼ狩れる。

【アシスト】ジム・キャノンII

[リロード無][属性:][よろけ][ダウン値:0.5×4][補正率:%]

キースがビームキャノン2発を2回発射、発生はなかなか早い。

ゼフィランサス時は攻撃の要、BR代わりにどんどん使っていく。

自機の左横に出現するので格闘迎撃にはやや使いづらいが、敵の攻撃で消えにくく、擬似クロスも可能。

当たったら忘れずに追撃しよう。格闘はタイミングが早いとアシストのノックバックで空振りになる事があるので注意。

格闘(試作1号機)

フルバーニアンと違い抜刀状態が存在しない。
殆どの格闘から特殊射撃にキャンセル可能。最速で強制ダウン、ディレイをかければ受身狩りが可能。

【地上通常格闘】

斬りあげ 薙ぎ払いの2段
2段目はダウン属性

【地上ステップ格闘】

タックル。N格連打でダメージ増加。ヒット後にN格1段目がダウン追い討ちで入る。
射撃派生でメイン弾数を消費してマシンガンによる追撃を行う。
外しても結構な距離を移動し、硬直も少ない。

【空中通常格闘】

斬り上げ 突き刺し

【空中ステップ格闘】

斬り上げのみ

【特殊格闘】ジャンプ

ブーストゲージ2割程を消費してレバー入力した方向ジャンプする。
ブースとゲージがゼロのときは使えない(空中格闘に化ける)

着地硬直中でも使用することが出来る。
モーションの終了後に一回転するので、そこで被弾しやすい
うまく使えば相当のサバイバル能力を発揮できる
ジャンプ後の着地硬直をジャンプでキャンセルすればシーマ様も驚きのバツたぶり
ただし、モーション中は被ダメージが2倍となるため、使いどころには注意が必要となる。

射撃(フルバーニアン)

【メイン射撃】ビーム・ライフル

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:[よろけ/ダウン][ダウン値:2][補正率:%]
2000にしては10発と多め。

【CS】ビーム・ライフル3連射

[チャージ時間:1秒][属性:[よろけ/ダウン][ダウン値:1×3][補正率:%]
ちょっと浮いて回転しながらBRを3連射
このときある程度の射撃武器を回避できるが、CSなので咄嗟には出ないのが残念。
CSの溜め時間は1.5秒程とかなり速いので、着地際に仕込むことも考慮すること。
ダッシュ慣性を利用して滑り撃ち可能。地上で出しても空中に浮いた後そのままBD可能。

【サブ射撃】バルカン

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:[よろけ/ダウン][ダウン値:0?][補正率:%]

ゼフィランサス時と変わらない頭部バルカン。
最大10連射、フルヒットでもよろけない。

【特殊射撃】ホバー飛行

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

試作2号機の特格闘の様子にその場から垂直にジャンプし、長押しに比例した高さで空中停滞。
停滞の前に長めの硬直があるが、停滞中は左右移動が可能でBRが連射可能になる。
ブーストゲージを4割程消費した時点で上昇が止まる。残念ながら試作2号機のような高飛びは出来ない。
硬直が長く射撃で簡単に取れる為、使う際は注意が必要。

【アシスト】ジム・キャノンII

[リロード無][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

換装前と変わらず。
キースがビームキャノン2発を2回発射。
近距離ならば格闘で追撃したい。

格闘(フルバーニアン)

抜刀したまま移動出来るように。

【地上通常格闘】

斬り 斬り上げ 2刀流回転打ち上げの4段ヒット

【地上ステップ格闘】

斬り 薙ぎ払い
2段目はダウン属性
試作1号機の地上通常格闘がこっちにきた感じ

【空中通常格闘】

斬り 突き刺し 引っこ抜き
前派生で斬り パーニアふかし 突き刺し 引っこ抜き
特格闘を当てる場合は引き抜く前に。
伸びは割と良いのだが、恐ろしく移動しない格闘なので、特格キャンセルを織り交ぜてカットのリスクを抑えること。

【空中ステップ格闘】

突き刺し 体ごと縦回転斬り

【後格闘】

ジュッテによる格闘カウンター。
他の格闘からキャンセル可能、攻撃前や外した時にも出せる。(特殊格闘を除く)
発動するとスタン属性の回転斬りを行う。
ヒット後にはあらゆる行動で追撃を行うことができる。
抜刀していた場合は納刀する。(ライフルに持ち替える)

【特殊格闘】分離攻撃

下半身を分離させて上半身を飛ばし、サーベル突き刺し
誘導と伸びがかなりあり、突進速度も速い。Hitする、しないにかかわらず移動先で合体する。合体時の硬直が長い。
他の格闘をキャンセルして出して追撃する使い方が一番安定かも。地走や変形には使いやすい。
アシキャンで結構な高さに浮かぶ、エクシアと同等ぐらい。

なんと特殊格闘中は被ダメージ二倍という事が判明、リスクに見合った性能とは言いがたいのだが果たして。

【BD格闘】

空中ステップ格闘2段目と同じ体ごと縦回転斬り
特格でキャンセルできるが通常どうやっても入らない。

コンボ

	威力	備考
地上N2段 特格 CS	236	地Nでは1番威力が高いが安定するかどうか怪しいため下を推奨
地上N3段(1hit) 特格 CS	234	
地上ステップ2段 特格	???	
空N 特格 CS	229	ずらし押しでCSは安定するが特格自体がつながりにくい
空NN(1hit) 特格 CS	229	ずらし押しでCSが安定する、きりもみ + 吹き飛ばし
空NN出し切り CS	???	ずらし押しで最速で入るがかなり不安定
空N前派生 特格 CS	???	前派生の突き刺してから爆発エフェクト1発目までできる。 ずらし押しでCSが安定する、きりもみ + 吹き飛ばし。 更に画面の角(4隅)に上手く入れれば爆発後に特格が刺さる。
空ステ 特格 CS	249	1段目で拘束するため特格が安定する。ずらし押しでCS安定、きりもみ + 吹き飛ばし + 高威力
BD格 CS	169	BD格闘自体封印安定
特格 CS	195	

戦術

ゼフィランサス時は自分から前に出られる性能で無いので相方の援護が主な仕事
隙あれば特殊射撃を使い、ダウンを奪っていく
中距離からの与ダウン能力ならフルバーニアンよりこちらの方が上
格闘もそれ程悪い性能では無いので、要所要所で振って火力を補う

フルバーニアン時は優秀な機動性を活かして前に出て戦う
相方と協力して一気に畳み掛けると良い
格闘の伸びと発生は万能機にしてはそこそこ優秀
段数が増え派生が加わりダメージは増加しているが、判定自体はゼフィランサス時のそれと大差無いので注意が必要

僚機考察

ゼフィランサスの性能からある程度の自衛力が求められる
万能機体なので基本的に僚機に合わせた戦闘が出来るが、
フルバーニアンの優秀なBD性能を生かす為に、3000と組んで高速戦闘を展開したい。

反対に僚機が鈍足機体の場合はお互いが孤立しないように特に気をつけること。

コスト3000

コスト2000

コスト1000

VS.試作1号機対策

ゼフィランサス時は着地硬直をキャンセル出来るジャンプと、誘導の強い一斉射撃が厄介。
だが基本性能はよろしくないなので、自分の機体の得意な流れに持ち込む事はそう難しくないだろう。
メイン射撃がMGなのでそこも付け入る隙になる。

フルバーニアンになっても速ささえ殺せば他に脅威はない。
速さ勝負などには持ち込まず、ダメージ勝ち出来るように立ち回っていこう。

以下作成中,,,,,,