

正式名称：LM312V04 VICTORY GUNDAM 通称：Vガン
 パイロット：ウツソ(前期) Gクロスオーバー：巨大ローラー作戦
 コスト：1000 耐久力：350 盾：ビーム 変形：(通常変形、パーツ分離時等多数)

ヴィクトリー形態

盾：ビーム 変形：

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	6	100	射撃時にビームシールドを展開する
サブ射撃	腕パーツ射出	-	135	ボトムファイターに移行、爆風は20
特殊格闘	脚パーツ射出	-	145	トップファイターに移行、爆風は20
特殊射撃	両パーツ射出	-	173	コア・ファイターVに移行
モビルアシスト	シュラク隊の防壁	3		
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	ジムドリル		132~161	最大7HIT
地上ステップ格闘	V字斬		185	相手によっては193
空中通常格闘	袈裟斬り		110	
空中ステップ格闘	回転斬り		110	
後格闘	シールドガード			
BD格闘	シールドアタック		138	シールド判定有、5HIT

トップファイター(胴体・腕)

盾：ビーム 変形：

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	6	100	シールドを展開
サブ射撃	腕パーツ射出	-	135	コア・ファイターVに移行
特殊格闘	合体	-	-	ヴィクトリーガンダムに移行
特殊射撃	腕パーツ射出	-		サブ射撃と同じ
モビルアシスト	シュラク隊の防壁	3	-	
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	袈裟斬り 逆袈裟		156	
地上ステップ格闘	突き刺し		95	
空中通常格闘	袈裟斬り		110	
空中ステップ格闘	回転斬り		110	
後格闘				この形態には存在しない
BD格闘	シールドアタック		138	シールド判定有、5HIT

ボトムファイター(胴体・脚)

盾：× 変形：

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	6	80-132-140	射撃方向が正面に固定、3連射可
サブ射撃	合体	-	-	ヴィクトリーガンダムに移行
特殊格闘	脚パーツ射出	-	145	コア・ファイターVに移行
特殊射撃	脚パーツ射出	-		特殊格闘と同じ
モビルアシスト	シュラク隊の防壁	3		
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	スライディング 蹴り上げ		194	
地上ステップ格闘	4段回し蹴り		212	
空中通常格闘	4段蹴り		200	
空中ステップ格闘	サマソコンボ		200	
BD格闘	とび蹴り		120	

コア・ファイターV

盾：× 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	バルカン	50		
特殊射撃	両パーツ合体	-	-	ヴィクトリーガンダムに移行

【更新履歴】

略称について

これ以降の記述では、形態ごとの呼称について、ヴィクトリーガンダム(Victory Gundam)をVG、トップファイター(Top Fighter)をTF、ボトムファイター(Bottom Fighter)をBF、コアファイターV(Core Fighter V)をCF、とした略称でそれぞれ表記する。

解説&攻略

自らのパーツを射出して攻撃する機体、
射出したパーツによって、TF、BF、CFの3形態に変化する。
変形・パーツ射出後形態を含めると7つの形態をとることができる。
「VG、VG変形、TF、TF変形、BF、BF変形、CF」の7つ。

射撃のVG、格闘のBF、BDのTFとそれぞれに長所短所があり、
パーツ射出は攻撃を兼ねた換装と言える。類似機体としては、ストライクが挙げられる。
また、同コストのイージスと若干似た点(BR、変形)があるが、こちらはやや上級者向け。
ストライク同様、各形態ごとに大きく性能が変化する点が大きな要因。

また、この機体は特定の動作中(例えば射撃など)に自動でシールドが発動する。
アシスト、変形などの防御面も充実しているため、戦場に長く留まる事は不可能では無い。
このため、イージスは万能機だが、ヴィクトリーは防御型の万能機といえる。
攻撃面は、射撃武器の少なさやパーツ射出のリスクの大きさが響き、やや劣る印象。

パーツ射出は合体時に動きが一瞬止まる上、全パーツ射出後のCFは秒殺必至。
故に、二つ同時射出は絶対当たる局面や反撃の恐れが100%無い時に限りたい。
射出自体に弾数は無く、CFになってもすぐに合体することができるが、
合体中は隙だらけなので注意。また、射出、合体をしてもBRは全回復しない。
BRと射出以外に飛び道具は無い(CF時のバルカン程度)ので、無駄弾は避けたい。

パーツ射出は、
サブで腕射出 BF(胴体と脚)、
特格で下半身射出 TF(胴体と腕)、
特射で腕+下半身射出 CF。
BF、TF時でもパーツ射出可能(射出後CF)。
合体は、パーツを飛ばした後に、そのコマンドを再入力でパーツが補充される。
つまり、BF時 サブ、TF時 特格、CF時 特射でVGに戻る。

例)サブでトップリムを飛ばした後、再びサブをすれば合体し、元通りのVGになる。

CFを除くすべての状態で変形が可能。
MS状態の合体は一瞬硬直があるが、変形中の合体は隙がほとんど無い。
合体は変形中にやるのが無難、BDゲージが切れる寸前に合体すれば、滞空時間を延ばせる。

・ VG

上半身・下半身ともに存在する状態。
単体で優秀なサブ射、BRからつなげられる特格と豊富なパーツアタックが最大のウリ。
比較的気軽にパーツが飛ばせ、BRや後格のシールドが射撃戦では非常に強力なこともあり射撃用と言える。
変形することでBD持続が伸びる。メインを撃つことでシールドを張ることもできる。
パーツ射出は相手のほうに向き直るため、変形射撃としては当てやすく使いやすい。
変形・解除が若干他の可変機体よりも遅い。

・ TF

ブーツ(ボトムリム=脚部)と分離した状態。特格入力で通常形態に戻る。
ドムやZのような地上BD機体になり、BD・変形時の持続と速度が格段に上昇する。
BDが切れても少し滑るため、硬直も短い。ステップ性能は低い。
逃げや片追いする時など、距離調整に役立つ。ただし、旋廻が劣悪なので、相手を背にして逃げないように。
変形の開始と解除の硬直が若干短くなる。
BR、ビームサーベル、メイン発射時のシールドはそのまま使用可能。ただし、後格闘による任意シールドは不可能。

・ BF

ハンガー(トップリム=腕部)と分離した状態。サブ射入力で通常形態に戻る。
この状態になると腕を使った動作が一切出来なくなる代わりに、すばやいステップと強力な格闘が出来るようになる。
移動も若干早くなる。BD性能は通常と同じ。
この形態での変形飛行は、旋廻が劣悪。更に、トップを呼ぶと、しばらく左右に曲がらないため、更に危険。
メインのBRは右足にマウントされ、3連射まで可能な代わりに動きが止まり、正面に向き直すようになる。
格闘は、誘導性、威力が格段に上昇する。エールがソードに換装した様な印象を受ける。格闘を狙うならこの状態がオススメ。
アシストと相性が良い。

・ CF

ハンガー(トップリム=腕部)・ブーツ(ボトムリム=脚部)と分離した状態。航空機。
合体硬直がいいのだが合体直後にステップ可能。特射からでなければ分離して即ステップも可能
ステップはローリングしながらの高速移動になる。緊急でステップが必要となるときになるといいだろう

なるべくならその場でVGにならず、ある程度逃げてから合体したい。

作中では主にハンガーとブーツと呼ばれていたためかトップリムとボトムリムの正式名称に戸惑いを覚える人もいる様子。ちゃんと正式名称で呼ばれているシーンもあるので興味がある人は原作を見てみよう。

射撃武器(VG)

【メイン射撃】 ビームライフル

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正值:30]

BR、この機体の主力武器。しかし、リロードが遅くこればかり使っているとすぐに弾切れや、耐久力負けしたりする。確定どころで確実に当てて行きたいところ。牽制に使うのはほどほどに。サブ射撃以外の全ての射撃でキャンセル可能。また射撃時に左手のビームシールドを展開する(射撃攻撃を防いでくれる)。そのため、撃ち合いなら一方的に勝てる場面も、着地を取られそうだと思ったら、ビームを撃ってみるのも手。なお振り向き撃ちすると、硬直が増加する分シールドが出ている時間も長くなる。

変形時は連射速度が上昇し、シールドの持続時間も若干長い。曲げ撃ちが可能だが、ビームが細く弾速も遅いので容易ではない。シールドが展開されている間は変形解除できないようなので注意、シールドガードに成功すると強制的に変形解除される。

【サブ射撃】 トップリム射出 [ハンガー(トップ)アタック]

[特殊リロード][リロード:サブ入力][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2.5(爆風のみは1未満)][補正值:50(爆風のみ20)]

トップリムを射出し、BFになる。トップリムは追尾性の高い大きなバズーカの弾といった感じで当たると大きな爆風が起きる。メインからのキャンセルはできないが、その分単発での射出がボトムリム射出より早い。動きながら撃てる上にBRと発生・硬直が同じというすばらしい性能。かなりの接近戦時でも反撃され難い。射角は下にはやや狭いが、左右と上には広い。振り向き撃ちをすると射出直後に下に落下する。また、爆風が敵を上を打ち上げ硬直も少ないので、ゴッドのアシストのように格闘追撃することも可能。ただし補正はキツめ。非常に優秀な武装ではあるが、合体時のリスク等を考えると、近距離で適当に撃つのは×。

変形時だと、どの方角でも相手に向き直って射出する。変形メインよりも下方向への射角が広い。

【特殊格闘】 ボトムリム射出 [ブーツ(ボトム)アタック]

[特殊リロード][リロード:特格入力][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2.5(爆風のみは1未満)][補正值:50(爆風のみ20)]

ボトムリムを射出し、TFになる。攻撃の特徴はサブと同じだが、射出中はその場に停止する為、攻撃されないよう注意。振り向き概念が無い為、背後を取られたり上空から攻撃されたときなどはトップリムよりも素早く射出可能な場合がある。またトップリムよりダメージがわずかに高く、トップ射出 格闘よりボトム射出 格闘のほうがダメージは高い。すべての格闘とメイン・サブ射撃からキャンセル可。

変形時の特徴もサブと同じ。

【特殊射撃】 両パーツ射出

[特殊リロード][リロード:特射入力or時間経過?][属性:実弾][ダウン][ダウン値:5][補正值:100]

トップ&ボトムリムを射出し、CFになる。同時射出はヴィクトリーの射撃攻撃の中では最大ダメージ。しかし撃つとCFになるうえに射出中は停止する為、避けられると反撃必至である。いわば諸刃の剣である。しかし、隙あらば確実にやっつけよう。これは上記2つの片パーツ飛ばしとは別で、復帰には時間がかかる。

やはり変形時にも相手に向き直って射出する。

格闘(VG)

どの格闘も特格、特射でキャンセル可。だが、地上ステ格以外はほぼダウン追い撃ちになってしまう。

【地上通常格闘】

段数	累計ダメ	単発ダメ	特格キャンセル	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
一段	100	100		1?	?	?	よろけ
二段	132				?	?	ダウン
七段	161				?	?	ダウン

一段斬りつけた後に伝統のジムドリル格闘。
格闘ボタン連打でダメージアップ。

【地上ステップ格闘】

段数	累計ダメ	単発ダメ	特格キャンセル	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
一段	95	95					よろけ
二段	??						よろけ
三段	185	27?	205		50		ダウン
四段	193	27?	212		51?		ダウン

下段なぎ払いからあのコミックボンボン版の必殺技、V字斬を放つ。縦によく動く。
この格闘はパーツキャンセルが安定して空中ヒットする。相手と地形によってHIT数が変わる模様。坂道では3段目以降が外れる危険もある

【空中通常格闘】 一段の袈裟斬り

袈裟斬りの後回転モーション。横に判定が狭い。
伸びはそこそこあるが、回転モーションのせいで一段技にしては隙が大きい。

【空中ステップ格闘】 回転斬り一段

誘導に優れ、また範囲も広め、空中ではこれがお勧め。

【後格闘】 シールド防御

ビームシールドを展開し、敵機の攻撃を防御。BDゲージが有っても無くても効果時間は同じ。
BDゲージが無く、地上に足がついていても発動が可能。
若干メインのみよりも効果が長く、防御範囲が広い気がする。(要検証)
BR時のシールドとの違いとして発生速度が優秀な点とBRを消費しない点だが、機体そのものが発動中動けないことや、射撃戦による一方的攻撃というアドバンテージが存在しないので、状況によって使い分けよう。

【BD格闘】 シールドアタック

シールドを展開しながら突撃。単発30ダメージで最大5段ヒット。
補正值は4×5回ヒットで合計20と低いので、可能ならBR等で追撃しよう。
エールストライクの特格と似ており、発生はやや遅いが判定は強い。
ちなみに、エールのキックとは相打ちになる。
格闘機体に追い込まれたらこれで、ガード可能な射撃に当たると防いでくれるが攻撃は止まる。

射撃武器(TF)

【メイン射撃】 ビームライフル

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正值:30]

BR、BF時とは違い、MS形態のままといっても良い。
この形態では依存度が高めなので、弾数管理はしっかりと。

【サブ射撃及び特殊射撃】 トップリム射出 [ハンガーアタック]

[特殊リロード][リロード:特射入力][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2.5(爆風のみは1未満)][補正值:50(爆風のみ20)]

トップリムを射出し、CFになる。
攻撃の特徴はVG時と同じだが、動きながらは撃てない。
射出時に若干浮くので相手の射撃をかわしながら撃てるが、はずすと完全に無防備なので注意。
この形態ではメインからのキャンセルが可能。

【特殊格闘】ボトムリム合体

ボトムリムと合体し、VGになる。合体中はその場に停止する。
ふわりジャンプしてから合体する、太いビームでなければ避けて合体も可能。
射出直後に合体を行うと射出と合体の間その場に停止することになり、膨大な隙となる。
変形状態ならば合体中も足は止まらない。
メイン射撃キャンセルや各種格闘派生として入力可能。

格闘(TF)

どの格闘もサブ射、特格(合体)でキャンセル可能。
だがサブ射Cはダウン追い撃ちにしかならない上にCFになってしまうので基本封印。
逆に特格Cは一部格闘の隙を減らす効果もある。

【地上通常格闘】袈裟斬り 逆袈裟

段数	累計ダメ	単発ダメ	サブC	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
一段	100			1?			よろけ
二段	156			2?			ダウン

トップ形態で最大威力の格闘、発生も最速クラス。しかし地上格闘なので無理して狙うほどではない。

【地上ステップ格闘】突き刺し一段

判定が強い上に発生もヴィクトリーの全格闘中最速クラス。
しかし威力がBR以下で伸びもイマイチ。ステップ狩りかダウン取り用と割り切って使う感じか。

【空中通常格闘】袈裟斬り

VGより多少発生が早い。下に叩きつけるのでダウン取りに有効

【空中ステップ格闘】横回転斬り

VGより多少誘導が優れているが多少出が遅い(といっても1F)。BD速度が良いので一気に距離を詰めて闇討ちする際に便利。

【BD格闘】シールドアタック

VGと同じ。
この形態ではお世話になることが多い。
BD持続と速度が優秀なTFでは、近距離でBDして相手の格闘を振らせ、それを判定で潰すといった方法が取れる。

射撃武器(BF)

【メイン射撃】ビームライフル

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正值:30]

他の形態より威力の低いBR。弾数等はMSの時のまま受け継ぐ。
射角がなく、相手が真正面にいようと振り向き撃ち並の隙ができる。
とはいえ、腐ってもBR。相方とのクロスや、バクステで逃げる相手に当てるぐらいなら出来る。
連射できるが、銃口補正は最初の1発だけ。
時々初段が当たっていても後続が当たる場合はあるが、基本的には弾の無駄遣い。
変形射撃だと真後ろにも撃てる。逃げるとき用に頭の片隅に入れておこう。
なお、変形射撃時は威力が100になる。

【サブ射撃】トップリム合体

トップリムと合体し、VGになる。合体中はその場に停止する。
BRキャンセルや各種格闘から派生可能。
やはり変形中なら、足を止めずに合体することができる。

【特殊格闘及び特殊射撃】 ボトムリム射出 [ブーツアタック]

[特殊リロード][リロード:特射入力][属性:実弾][ダウン][ダウン値2.5(爆風のみは1未満)][補正值:50(爆風のみ20)]

ボトムリムを射出し、CFになる。

攻撃の特徴はVG時と同じ。

撃つとCFになるうえに射出中は停止する為、避けられると危険。

しかしボトム形態は射撃性能が低い為、リスクを払ってでも狙う価値が出てくるケースもある。必中を心がけよう

格闘(BF)

BF時の格闘はかなり使い勝手が良い、特に地N、空ステ格がかなり高性能。
どの格闘も、HIT時のみ任意のタイミングで特格、サブ射(合体)キャンセル可能。
さすがに2000以上の格闘機には、地NやBD以外判定負けしてしまうので注意。

【地上通常格闘】

段数	累計ダメ	単発ダメ	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
----	------	------	------	-------	-------	----

一段	130	130	1			ダウン
----	-----	-----	---	--	--	-----

二段	194		2			ダウン
----	-----	--	---	--	--	-----

すさまじい速度でスライディングして後、蹴り上げの2段技。

とにかく速く、そしてかなりの距離すべり、食らい判定が縦に非常に狭くなるので回避してすぐの相手の格闘や、迎撃BRもすりぬけてしまうほど(そのあとはこちらの格闘が確定)。

攻撃判定も広く優秀。かなりの距離をすべる・上下に良く動く・外しても隙は少ないといった要因から、カットされにくく、近距離で出せば外してもまず反撃を受けない。

ただ、地上格闘だけに出し所が限られる。

【地上ステップ格闘】 回し4段蹴り

段数	累計ダメ	単発ダメ	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
----	------	------	------	-------	-------	----

一段	100	100	1			よろけ
----	-----	-----	---	--	--	-----

二段	164		2			よろけ
----	-----	--	---	--	--	-----

三段	204		3			ダウン
----	-----	--	---	--	--	-----

四段	212		4			ダウン
----	-----	--	---	--	--	-----

ボタン1押しでも2段まで蹴りを出すため、確定で出そう。BFの格闘では最も威力が高い

【空中通常格闘】 4段蹴り

段数	累計ダメ	単発ダメ	特格キャンセル	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
----	------	------	---------	------	-------	-------	----

一段	60			1			よろけ
----	----	--	--	---	--	--	-----

二段	119			2			よろけ
----	-----	--	--	---	--	--	-----

三段	162			3			ダウン
----	-----	--	--	---	--	--	-----

四段	200			4	55?		ダウン
----	-----	--	--	---	-----	--	-----

4段蹴り。伸び・誘導がいまいち。できるだけ接近して使いたい。

変形中に格闘入力するとこの格闘が出る。

空ステ格闘より優れている点は追い打ちがしやすいという点とややカット耐性が高い点。

【空中ステップ格闘】

段数	累計ダメ	単発ダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
----	------	------	------	-------	-------	----

一段目	60	60	1			ダウン
-----	----	----	---	--	--	-----

二段目	121		2			ダウン
-----	-----	--	---	--	--	-----

三段目	168		3			ダウン
-----	-----	--	---	--	--	-----

四段目	200		4			ダウン
-----	-----	--	---	--	--	-----

全機体を通して、かなり優秀な部類に入る格闘。

大きく回り込みサマーソルトキックから回し蹴り2段のとび蹴り1段の4段技。

伸び、上下左右への誘導、ダメージが優秀で、判定もそこそこで、1段止めなら隙が極めて小さいと良いこと尽くめ。

無印の生ストの横格並みに、引っ掛けに使えるほど。

移動距離もあるため、前ステップで追うより、細ビームぐらいなら避けるし、距離を詰めるにも早かったりもする。

BFではこの格闘を中心に立ち回ろう。

【BD格闘】

とび蹴り1段技。ダメージは120と低めだが、1段格闘であることと素早く伸びることから近距離カットや乱戦時に使える。VGでサブ射を当てた後の追い討ちにでも。ヒットしても減速したりしないのでカットされづらく、合体派生にも便利。難点はBFのBD性能があまり高くない点。

射撃武器(CF)

【メイン射撃】 バルカン

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/50発][属性:実弾][??発よろけ][ダウン値:][補正率:%]

無いよりはマシ程度か。これで戦うのは無理だろう。瀕死の敵を追う時も、わざわざCFになるよりはVG形態の方が良い。なおバルカンの弾はCFの状態でない限りリロードされない。F91のBR、VSBモードと同じ。

【特殊射撃】 両パーツ合体

トップ&ボトムリムと合体し、VGになる。合体中はその場に停止する。その際の大きさは、片方のパーツ合体の比ではない。射出直後に合体を行うと射出と合体の間その場に停止することになり、膨大な隙となる。一応アシストの恩恵は受けるので展開してから分離、合体するのも手。

【アシスト】 シュラク隊

シュラク隊のガンイージが前方(機体の向きに関係なく画面前方)に3機現われシールドガード。射撃を防いでくれる。ただし格闘は防げない。W0のメインや髭のハンマー、各種ゲロビは防げずに貫通してしまう。爆発物が相手の場合爆風のみを受ける場合がある。HPは48前後(F91の最短バルカン4回)で0になると爆発して消える。上記の属性でなければどんな威力の武器も貫通しない。CF時は呼ぼうとしても合体のコマンドが優先される。攻めで使う場合は、BFで格闘に行く前に展開しておけば、バクステBRで逃げる相手を狩れる。また、シュラク隊は画面前方に展開する性質を利用すると、格闘中にサーチを切り替えることでカットを防ぐこともできる。

BR、パーツ射出、格闘時には中央のシュラク隊が攻撃終了まで上にずれる。タイミングや角度次第ではシュラク隊に当たらず、自機に射撃が当たる場合もある。上記の行動中にシールドガードや合体入力を行うとシュラク隊が本来より早く元に戻る。サーチ切り替えと併用して対カットに非常に有効である。自機に当たらない攻撃でもシュラク隊に当たったら消滅する。非常に使えるアシストだが、回数は少なめで3回のみ、時間もそんなに長くはなく、ゲーム時間で8秒程度。とはいえ1000コストなので、敵に近づいたら積極的に使っていこう。変形時は自機の上側に展開される(自機の中心が下にずれる)ため、正面や斜め下からの攻撃を防げないが逆に斜め上からの攻撃を防いでくれる。

ヘビーアームズのアシストとの相違は、自機に合わせて移動してくれる事と、3回までなら場所やタイミングが関係無い事。

外部リンク

コンボ 戦術 得意・苦手機体 僚機考察 VS. ヴィクトリー対策につきましてはお手数ですがAC版wikiページ(下記リンク)をご利用下さい。

ヴィクトリーガンダム(対策)