

こちらはウイングガンダムゼロの武装解説等のページ。  
コンボ、立ち回り、VS.ウイングガンダムゼロ対策、等は[ウイングガンダムゼロ\(対策\)](#)へ。

正式名称：XXXG-00W0 WING GUNDAM ZERO 通称：W0、ウイングゼロ、ゼロ  
パイロット：ヒイロ・ユイ  
コスト：3000 耐久力：700 ガード： 変形： 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	バスターライフル	10	46~143	距離によって威力が変わる。根元から当てると威力143&きりもみ。射出がやや遅いが弾速は速い。サブ・特射・特格C可
変形射撃	バスターライフル	10	135	バスターライフルを2発消費。連射可能。
CS	ローリングバスターライフル	-	100~194	左右にビームを撃ちながら時計回りに一回転。敵機体幅や距離によりダメージ変動。
サブ射撃	マシンキャノン	60	69~124	止まって肩からバルカン発射。ダメは8HIT時のもの。特射C可
変形サブ射撃	ウイングシールドバルカン	(60)	81	先端部のシールドからバルカン発射。ダメは10HIT時のもの。
特殊射撃	ツインバスターライフル	1	10~260	2丁のライフルを連結し太いビームを照射。隙&威力大で地面に当たると爆風発生。直撃に爆風が混ざるとダメージ低下。
モビルアシスト	ヴァイエイト	5	98~115	メインと同じようなビームを発射。緑ロックでも届く。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上	切り上げ 袈裟斬り 回転斬り	NNN	183	
通常格闘	派生 エレガント突き	NN前	194	威力が大きいけど動かない。
地上横格闘	シールド突き 足払い	横N	134	抜刀動作なし。
空中	面 切り上げ ドロップキック	NNN	183	
通常格闘	派生 スピニングバードキック	N前	170	
空中横格闘	切り払い 振り上げ前移動	横N	134	2段目で相手を大きく打ち上げる。
特殊格闘	斬り下ろしトンボ返り	特	80	一回転しながら切り下ろす。
BD格闘	回転斬り上げ	BD中前	50	横に一回転しながら切り上げる。
変形格闘	キリモミ回転斬り上げ	変形中N	50	キリモミ後変形解除 BD格闘。

## 【更新履歴】最新3件まで

09/10/28 外部リンク更新  
09/07/21 解説や射撃武装を編集  
09/04/22 備考を修正

## 解説&攻略

射撃、格闘、耐久力、機動力といった全てのバランスに優れた万能機。  
加えて武装構成や立ち回りも比較的シンプルで、3000機体としては扱いやすい部類。  
変形もできるが、こちらは速度が遅く、攻撃力が低下し、NDもできなくなるので使う場面が少ない。  
機動力は3000機体平均レベルで、V2ガンダムやフリーダムなどの最速クラスには若干劣る。

赤ロック距離が長めで、4種類の優秀な照射系武装を持ち、総合的な中距離での射撃能力は全機体中トップクラス。  
着地取り、瞬間火力、奪ダウン力が極めて高いことが大きな強みで、2on2における様々な場面で有効に機能する。  
「出がやや遅いかわりにリターンが大きい」といった射撃武装が多く、隙を消すためのリスク軽減の面で新システムNDとの相性も良い。

格闘は空横格初段の性能が優秀。  
コンボダメージは3000平均を少し下回る。  
要所では振っていける性能だが、射撃武装が凶悪なこの機体においてわざわざ強引に狙う必要はない。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】バスターライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:0.5][補正率:-20%]

ダメージの変動は以下の通り

46 83 110 129 138 139 140 141 142 143

移動射撃可能な照射系射撃武装。NDC可能。  
普通のBRと比べると発生が少し遅く、出た後の誘導は皆無。

なので撃つタイミングには慣れが必要。  
しかし銃口補正、弾速、攻撃判定の太さが非常に優秀。  
射程は有限で赤ロック距離程度が限界。

弾数&リロード面も良好で、ビームが出る前にNDCすれば弾を消費しない。  
またズンダの必要性が無いため、弾数面に加えてブースト面でも効率的。

その特性から、フワフワ、高飛び、自由落下などで回避されにくく、照射にも向く。  
中距離の着地取り性能も通常のBRとは段違いに高い。  
弾速が非常に速いため距離に左右されづらいことも独特の強み。

リターン面を通常のBRと比べると、単発でBRズンダ2発程度のダメージに加えて、すぐにダウンを取れることが強み。  
一発ダウンなのでNDCから追撃しても大抵ダウン追い討ちになる。

前作と違ってバリア系を貫通不可能。  
ただし、照射系で多段HITするため、距離などの状況次第で1本で破壊したり照射後半をヒットさせることが可能。

照射中も銃口補正が継続するため、敵機がステップしない限り腕を回して追いかけやすい。  
ただし、照射中に敵機が左右の射角外に出てしまった場合、その時点で強制的に照射終了。  
上記に加えて照射途中でNDCした場合もダメージ低下。  
また振り向き撃ちをすると照射時間の関係から通常のBR振り向き撃ちよりもかなり多くのブーストゲージを消費する。  
入力から照射までの間に左右の射角外へ外れた場合も振り向き撃ちになる。  
振り向き撃ちの発生がかなり遅い。  
これらによって、通常のBRとは使い勝手が異なるので多少の慣れが必要となっている。  
誤射をしやすいくとも注意。

発生が遅いことに注意が必要だが、銃口補正、攻撃判定、照射持続などを活かせば格闘迎撃にも使える。  
位置を調整して弾速や照射持続を活かせば、障害物後方への着地を狙うことも可能。  
(例えば、照射しながら移動して射線を確認すれば照射後半を当てることが可能)  
上下の射角外には振り向き撃ちにならないため、  
照射しながらジャンプ上昇or自由落下することで真上や真下付近の敵に攻撃することも可能。

小技として照射中にレバガチャでビームが揺れる。また撃ちながら変形コマンドを入力すると通常BDが出来る。

## 【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:3秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

使い方は前作と同じ。  
通常メイン同様少し細くなり前作よりビームがはっきり2本見える。

リロードの性能が上がったうえ弾数が増えた為連射しやすくなったが、それでもやりすぎは厳禁。  
ゲームスピードが上がったため前作より当て辛い。

今作ではあまり変形する機会がないため出番が少ないかも。

## 【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:照射ビーム][ダウン][ダウン値:0.5][補正率:-40%]**

ダメージの変動は以下の通り

100 160 180 182 184 186 188 190 192 194

その場でバスターライフルを照射しながら右回りに180度ローリングする。  
チャージ時間が非常に長く、ゲージの減りが早いのでセカインなどの調節はとても難しい。  
メインと同様、射程有限、赤ロック限界距離程度までしか届かない。  
また、バリア等の貫通も不可能。

誘導は皆無だが、銃口補正が非常に強力。回転速度も速い。  
よってジャンプ上昇、自由落下、NDなどによる回避がほぼ不可能と言えるほど難しい。グフのワイヤー上昇でも不可。  
回避するためには、ステップで銃口補正を切って即座に高度も変える必要がある。またはシールドガードを必要とする。  
しかし、シールドガードをした場合、NDからのメイン射撃で硬直をとられる。

射撃ボタンを離れた時点での機体の向きを左右から照射&回転が始まる。  
ただし、弾速の関係から回転直後が当たるのは近距離に限られる。  
機体の向きを右斜め前、もしくは左斜め後へ向けておくと、中距離程度の敵機に早いタイミングで到達させやすい。  
機体の向き制御にはNDが最も容易だが、敵機の移動方向にも注意が必要。  
さらに高度も敵と同程度にしておくステップ1回で回避されにくくなるため有効。(互いに着地した直後などが代表的)  
最速ローリングバスターライフルができるとCSのプレッシャーは大きく増すので、ぜひマスターしたい。

ただし、照射中は全く動かず隙だらけになるので、NDCするためのブーストゲージは残しておく方が無難。  
回転中もブースト消費することに注意。  
またチャージ中は強力なメイン射撃が撃てなくなるので、メインとCSの狙い所の兼ね合いに注意。  
距離や耐久力を保ちたい状況などではチャージしやすいが、  
前線でロックを集めている場合や素早く僚機の救出に向かうべき状況などでは少し使いづらいだろう。

チャージさえ完了していれば様々な用途に有効。  
特に敵機のブースト残量が少ない場合、射撃能力が低い場合、闇討ちの場合などが効果的。

実際には撃たなくても敵機はCSを警戒した動きになりやすいため、それを逆に利用することも狙える。

## 【サブ射撃】マシンキャノン

**[撃ち切りリロード][リロード:6秒/60発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:][補正率:%]**

その場に止まってマシンキャノン連射。  
前作より連射速度が上がり、こちらもNDC可能なので使い勝手がよくなった。  
弾数も増えている。

ケズリ、格闘迎撃、メイン振り向き撃ちの代用などが主な用途。  
しかし突進速度が速い格闘にはヨロケさせる前に押し切れやすいため要注意。

CPUは起き上がりに重ねてもよく当たってくれる。

## 【変形サブ射撃】ウイングシールドバルカン

**[撃ち切りリロード(共有)][リロード:6秒/60発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:][補正率:%]**

先端部のシールドからバルカン発射。最大10連射。曲げ撃ちが可能。前作と使い方は一緒。

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。  
今作はブースト残量ギリギリで変形しても、変形硬直がないので上記の移動の持続延長が可能。  
後退する場合NDブースト残り僅かの所で変形サブ射で移動延長と言った事が出来る。

メイン同様、変形する機会が減ったためあまり使わない。

## 【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:照射ビーム][ダウン][ダウン値0.25][補正率:-4%]**

バスターライフルを2丁繋げて太いビームを数秒間照射。  
無印と同じく照射時間が短めでブーストゲージ消費が少なめ。  
前作より銃口補正が強力になった。  
障害物や地表への着弾時に爆風が発生。爆風は前作よりも少し大きくなった。  
爆風による打ち上げダウン中にNDCからのメイン追撃も可能。  
爆風のみダメージ10~124 補正率-0.04 ダウン値0.25  
ビームのみダメージ21~260 補正率-0.04 ダウン値0.25

NDCのおかげで使い勝手が大幅に改善されている。  
どの用途に使うとしても、ブースト残量とアラートなどに応じてNDCすることを前提とする方が無難。

主な用途はブースト切れの着地狙い、闊討ち、格闘カットなど。  
ステップ無しでは回避が難しい場合もあるので、敵機の格闘硬直(格闘迎撃含む)も狙えるタイミングのひとつ。  
起き攻めに使う場合は、地表に着弾させて爆風を発生させてからNDCすると良いだろう。  
(着弾前にNDCすると爆風が発生しなので注意)  
障害物に隠れて、それに着弾させて罠をはるような使い方も可能。

## 【アシスト】ヴァイエイト

**[リロード無][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

ヴァイエイトが出てきてビームを照射する。相変わらず優秀。  
発生が遅いが発生までの銃口補正はメインと同等かそれ以上に強い。  
メインとは違って射程無限。

中距離では着地取りメインの布石としての使い方が基本。  
ND方向などを調整すれば一人クロスも可能。  
近距離では振り向き撃ちを避けたい場合の選択肢として非常に優秀。  
格闘カットにおいてアシストとメインを絡めれば確率を高めやすい。

自機が格闘を食らう直前に出せばカットしてくれやすい。  
ただしヴァイエイトを破壊しながら格闘を決められることもあるので注意。  
格闘回避直後に出すことも選択肢で、回避するためのNDCを強制させやすく強引な攻めは許しにくい。

起き攻めとしても有効で、敵機の起き上がりに合わせて出せば無敵時間切れ程度に照射が始まる。  
今作では起き上がりにNDによる高速離脱や任意シールドガード可能なので、対人戦における起き攻めでは当てにくくなったが、格闘暴れへの保険としては有効。  
真横に回り込んでメインや格闘でクロスを狙うなどの展開も可能。  
CPUにはよくヒットするので覚えておいて損はない。

威力は緑ロックで98、中距離赤ロックで105~106、至近距離の格闘ロックで113。

## 格闘

特格以外の格闘はサブ、特射キャンセル可能だが、威力が低い上に硬直が大きすぎるので、封印推奨までは行かなくとも、NDでのフォローは必須である。

## 【地上通常格闘】

斬りつけ 切り上げ 薙ぎ払いの3段階闘。

前派生のエレガント突きも健在。

攻撃動作が遅く、基本的に飛び回っている事がほとんどなので使う機会はあまりない。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC	特射C	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	183(??%)	??	??	-	3	??(??%)	1	ダウン
前派生	エレガント突き	194(3%)	??	??	-	4以上	?(??%)	2以上	ダウン

## 【空中通常格闘】

上下に2回切ってドロップキックの3段階技。2段目から前派生で、回転しながらの多段キック。

伸びはそれなりにあるが、誘導・攻撃範囲は後述の空中横格に劣る。

発生・判定も空中横格の方が優秀なので、基本的にはあまり頼らなくてもいい格闘。

ただしコンボを行えば空横格より高火力であるため、大きな隙を晒している相手に狙っていいと良い。

サブ、特射C可だが、どちらも封印安定。

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	50(16%)	?[?]	?[?]	? [?]	? [?]	1	50(16%)	1	よろけ
2段目	切り上げ	108(26%)	?[?]	?[?]	? [?]	? [?]	2	70(10%)	1(?)	よろけ
3段目	ドロップキック	182(36%)	?[?]	?[?]	? [?]	? [?]	3	100(10%)	1	ダウン
前派生	スピニングバードキック	170(??%)	?[?]	?[?]	? [?]	? [?]	?	?(??%)	?	ダウン

## 【地上横格闘】

盾で突いて足払い、抜刀動作なし。

地上N格と同じく攻撃動作が遅く、使う機会が少ないので封印しても問題ない。

当てられた場合はNDコンボに繋がった方が威力・カット耐性ともに良くなる。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC	特射C	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	??(80%)	??	??	??	1	??(??%)	1	よろけ
2段目	足払い	134(??%)	??	??	-	2	??(??%)	1	ダウン

## 【空中横格闘】

横斬りから居合いのように斬り抜け。

発生・突進速度・誘導どれも優秀で、今作でも主力。特に上下の誘導は格闘機と遜色ないレベル。

2段目で大きく動いたためカット耐性もあり、終了後の隙も少なめで総じて使い勝手が良い。

威力は低めだが、2段目のあともう一度横格、あるいは特格に繋げることで受身を取らせずダウンを取れる。

2段目の打ち上げの後には、受身を取られると相手が視界から外れてしまう。

こちらのブーストが切れている場合は反撃に注意したい。

ヴァイエイトからの横2段はダウン追い討ちになりにくい。

優秀な格闘ではあるが格闘機相手に真正面から振っていくにはやや不安が残る。

メインが振り向き撃ちになるような状況では頼ることになるが、

アシスト等と使い分け、あるいは併用してより確実な迎撃を心がけたい。

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	50(16%)	?[?]	?[?]	? [?]	? [?]		50(16%)		よろけ
2段目	切り抜け	134(56%)	?[?]	?[?]	? [?]	? [?]		100(40%)	(?)	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。

単発高威力で地面に叩きつけるため、咄嗟にダウンを取って離脱する時には有効。

もともとよく動いたためカットや反撃には強かったが、NDのおかげでその意味はあまりなくなった。

メインをキャンセルする機会もまずない。

## 【BD格闘】

変形格闘の切り上げの部分のみ。

発生は早いですが、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。

狙って使う必要はない、出た時は当たったらNDで空横、特格に繋げよう。外してもNDで。

## 【変形格闘】

前作同様のきりもみ回転しながら変形解除 BD格闘。  
使う機会は少なく、性能もよくないので封印推奨。

---

■ コンボ、立ち回り、VS.ウイングガンダムゼロ対策 等は[ウイングガンダムゼロ\(対策\)](#)へ。

## 外部リンク

---

- [非公式掲示板 - ウイングガンダムゼロ PART-7](#)
- [非公式掲示板 - ウイングガンダムゼロ PART-6](#)
- [非公式掲示板 - ウイングガンダムゼロ PART-5](#)
- [非公式掲示板 - ウイングガンダムゼロ PART-4](#)
- [非公式掲示板 - ウイングガンダムゼロ PART-3](#)
- [非公式掲示板 - ウイングゼロ2](#)
- [非公式掲示板 - ウイングガンダムゼロスレ](#)