

こちらはターンXの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.ターンX対策、等は[ターンX\(対策\)](#)へ。

正式名称：Concept-X 6-1-2 TURN X
パイロット：ギム・ギンガナム
コスト：3000 耐久力：650 ガード：（背部に実体盾） 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃1	ビームライフル	5	70	連射可能。撃ち切りで射撃2に自動切り替え
射撃2	バズーカ	5	108	連射可能。撃ち切りで射撃3に自動切り替え
射撃3	3連装ビーム投射システム	8	90	ビームは太いが発生が少し遅い
射撃CS	溶断破碎マニピュレーター	-	245	その場で機体3機分ほどの長さの照射ビームを撃つ。銃口補正が強力。
サブ射撃	脚部メガ粒子砲	1	120	足からビームを2本発射。横に判定が広い。1本HITは75でよろけ、2本HITで強制ダウン。
格闘CS	月光蝶	-	259	射撃3になるか背部盾が取れると使用可能。1出撃につき1回のみ銃口補正が無く機体の背中が向いてる方向に月光蝶を出す。
特殊射撃	オールレンジ攻撃	12	65 143 161	レバーNで自機周囲に展開して射撃。 レバー入れで相手を包囲。緑ロックでも誘導する。 レバー入れのパーツHIT時に格闘派生でパーツ攻撃
特殊格闘	ワイヤークロー	-	0 100 180 182~ 213	射程が短めのアンカー 格闘派生で斬り1段 特格派生でシャイニングフィンガー 特射派生でパーツ捕縛。レバガチャで威力上昇。
モビルアシスト	マヒロー	3	81	四機のマヒローが同時に1回射撃。発生が早く当てやすい。
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	2回斬り 捕縛 斬り抜け	NNN	185	斬り抜けで前方に大きく動く。
	派生 フィンガー飛ばし	NN射 CS	219	射撃CS派生はまったく動かない。
横格闘	突き刺し 2回転斬り	横N	135	多段HITの突きから2回斬り。サブC可
BD格闘	縦回転撫で斬り	BD中前	118	敵機上方に縦回転しつつ相手の頭を斬る。

【更新履歴】最新3件まで

09/08/05 記述を整理
09/07/27 外部リンク更新
09/06/15 ページ分割&外部リンク更新

解説&攻略

多彩な武装を持つ万能機。
の兄弟機だけあってデカイ。
機動力は比較的高い方だが、3000コストとしては普通。
再浮上が少し遅めで、ブースト持続は3000最低レベル。
赤ロック距離が少し短い。

一癖ある武装が多いが、射撃と格闘のバランスは良い。
ビームライフル、バズーカ、サイコミュ兵器、シャイニングフィンガー等々、ありとあらゆる兵器を装備した超高性能機であり、どの距離でも脅威になりうる性能を持つ。
総じて迎撃能力が非常に高く、格闘機体に対してはかなりの強さを誇る。

射撃戦では、メイン1の連射性能、メイン2の高性能連射可能BZ、メイン3とサブの攻撃判定が強み。

格闘は万能機レベルだが、突進距離&速度とダメージは良好。
さらに、優秀なN特射、レバー特射とアシストも近距離で有効。

背部のウェポンプラットフォーム「キャラパス」は盾としても機能し、背中に攻撃が命中すると自動で防いでくれる。
一応耐久値があり(耐久値50程度?)、威力の低い射撃なら何度か防いでくれる。
当たり方にもよるが、耐久値を超えなければ照射ビームも防御可能。
しかしBRだと1発でウェポンプラットフォームは壊れる。
壊れると収納していたバズーカが使用不能になり、ビームガン撃ち切り後即ハンドビームになる(手に持っている場合はそのまま)

勝利ポーズは通常の右手を前に突き出すもの以外に、X字に手足をのばしてポーズをとるものがある。この際胸の傷が光る。
特格特射派生(ブラディ・シージ捕獲)、特格特格派生(シャイニングフィンガー)で撃破時に確認。

射撃武器

【メイン射撃】ビームライフル バズーカ 3連装ビーム投射システム

3種類の武装が存在する。
最初の2つは撃ちきりで、使い終わると武器を捨てて次の武装に自動で切り替わる。
使い終わった最初の2つの武装は再出撃まで使用不可となる。

ビームライフル バズーカ 3連装ビーム投射システム
の順に切り替わる。

【メイン射撃1】ビームライフル

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

普通のビームライフル。撃ちきるまで連射可能。サブ、N特射、レバー入れ特射でキャンセル可。
撃ち切るとそのまま捨ててバズーカに切り替わる。

要は連射できるコスト1000のビームライフル。射角もコスト1000並。
メイン3の発生が遅く当てづらい為、出来るなら無駄に垂れ流すのは避けたいところだが、
下手にウェポンフラットホームを失って優秀なメイン2を使えなくなると勿体無い。
さっさと撃ち切ってメイン2に切り替えるのも一つの手。
その際は赤ロックになった辺りで撃ち切ると良いだろう。
3発当てると強制ダウン。

射角が狭い上に連射可能という性質上、振り向き撃ちしやすいことには注意。
特に接近戦だとそれが顕著に現れる。

連射中にステップで銃口補正を切られてしまった場合、敵が元に居た位置に延々と連射してしまう。
そのため、基本は1発撃ったらNDで繋ぐほうが安心。

【メイン射撃2】バズーカ

[リロード無][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2.5][補正率:60%]

ビームライフルが弾切れするとこちらに持ちかえる。
3000機体のBR並みに発生が早く、弾速もバズーカにしてはかなり速い。
誘導や銃口補正も良好。

一発で打ち上げダウン。爆風も同様。

メイン1同様連射可能だが、最大3連射まで。

メイン1と異なりサブ等ではキャンセル不可。

撃ち切るとそのまま捨てて3連装ビーム投射システムに切り替わる。

尚、この武装は背部の盾(ウェポンフラットホーム)に搭載されている状態で盾が破壊されると使用できなくなる。
メイン射撃1のときに盾が破壊されると、メイン1を撃ち切るとこの武装を飛ばしてメイン射撃3へと切り替わる。
(すでにメイン2を手を持っている場合は盾が破壊されてもそのまま)

メイン3種の中で最も優秀なので、無駄な垂れ流しは避けるべき。

2発目が当たると打ち上げ+上空に長時間吹き飛ばされるきりもみダウンとなるため、片追いを狙いやすい。

接近戦なら吹っ飛んだ相手に格闘での追撃が狙える上、BZ自体が当てやすくなるため強い。

かなり短い間隔で連射できるため、ボタン連打で連射しすぎると当たって吹っ飛ぶ。次当たらない、何て事になる。

1発目が当たった場合3発目は当たる。

BZ2hitで168ダメ

ライフルから連続で8連射可能(ライフルから連射し続けているいないにかかわらず、バズーカは最大3連射まで)。

【メイン射撃3】3連装ビーム投射システム

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

バズーカが弾切れするとこれに。

3000クラスのBRと比べると、発生が少し遅いが、攻撃判定はかなり太い。

ライフル、バズと違い連射不可能。サブ等でのキャンセルも不可。

発生が遅いため慣れを要する。

近距離では発生が遅さがネックとなりやすいが、中距離では判定の太さを活かしやすい。

近距離で当たった場合、振り向き射ちではNDズンダが確定しないため、格闘でダウンを取ってしまうのがベター。

発生が遅いと言うのも一概に悪いとは言えきれなくNDからの格闘やずらされた着地に対して被せる事が出来たりする。

メイン1,2との発生の違いが極端な為、相手の意表を突けたりする。

折角3種類あるのだからメインは3まで全種類使って戦おう。

【射撃CS】溶断破碎マニピュレーター

[チャージ時間:2秒][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:0.8×7][補正率:-10%×7]

その場で立ち止まりシャイニングフィンガー。

要は射程の極端に短い照射ビーム。

MF系統の機体の持つフィンガー系攻撃とは異なり、掴むのではなく手から射程の短いビームをビリビリとだす。

チャージ速度は速い。

射撃属性なので、MFのフィンガーや運命の特格を一方向的に潰すことができる。
意外と届き、多段ヒット。
その性質からボスキャラに有効(サイコガンダム等は近距離でヒットすると1セットでよろけさせられる)、
N格闘(スタン後)からの派生で変化する。
発生はメイン3より早く、根元から当たった場合のダメージ効率は全機体一。
一秒で250近いダメージをとれる。(1hitあたり威力50、補正率-10%で最大7hit)
そのダメージ効率の為にアレックスのチョバムもヴァーチェのバリアも関係なく一瞬で消滅させる。

頭の上を跨ぐ様に超えられても向き直るほど凄まじい銃口補正のため、地に足をつけて相手の着地などに合わせて使う。
ターンX自身のブーストの速さを生かして間打ち気味に着地に合わせられると強力。
実際高さはそんなに関係ないのだが空中で使う場合はカットや外した時のためにブーストゲージと相談して使おう。

距離が離れ過ぎていると50程度しか与ダメがない場合もあるので普通に射撃した方がいい場面も。
間合いや発射までの時間さえ覚えてしまえば特射、サブと共に優秀な迎撃手段となりえる。

【サブ射撃】脚部メガ粒子砲

[撃ち切りリロード][リロード:4秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2.5(単発)][補正率:60%(単発)]

体を少し浮かし両足からビームを発射。
弾が太く横に広い。銃口補正が良く誘導もなかなか。感覚的には自由のバラエーナ。
発生が遅めで、移動射撃不可、ブースト消費がある。
相手の着地を見越して置いてくるように使うと良い。
ミサイルや追従型アシストを持つ相手に撃つとそれらを無力化出来たりする。
起き攻めに置いておくと引っかかる場合もある。
メインが3に切り替わってからは着地取りなどはこちらの方がやりやすく依存度が上がってくる。
発生が少し遅めなのがネックだが、メイン3が当てづらいターンXにとっては重要な武装。

1発リロード式なのでNDで連射するのは無理。
2本同時に当てるときりもみダウンを取れるため、片追い中に追ってくる敵僚機を撃ち抜くと良い。
1ヒットしかしなかった場合は追撃でメイン3>メイン3を入れることが出来る。

NDで隙を消しつつ、メインと絡めて中距離での牽制などに使うのがベター。
振り向き撃ちがないのを利用して機体の向きを制御したい時にも。
振り向き撃ちのメイン射撃3よりも発生が速い。
相方のBRにクロスさせることで相方の弾の節約が出来る。

【格闘CS】月光蝶

[チャージ時間:1秒][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

前作のGクロスオーバーの様な武装。
発動すると自機の後方から斜め45度くらい2方向に広範囲ダメージ有りの月光蝶が出る。ブーストゲージを結構消費する。
最初のメイン武装2つを使い切った状態か、ウェポンプラットフォームが破壊されている時に格闘CSを使うと発動可能。
因みに、の核同様、1機に1回しか使用できない。復帰後は再度使用可能。
使用後背中ofウェポンプラットフォームが吹っ飛ばす。自動盾がなくなるのと同じなので貧乏性の人は注意。
どうやらこの武装には銃口補正や誘導等が存在せず、発動した時の機体の背中を向けている方向へ月光蝶を展開する。
さらに斜め45度の角度に羽が出る訳ではなく、最初は2枚の羽が重なって真っ直ぐ進み、徐々に斜め45度位まで広がっていく模様。
正直言って当てづらいし、発動時の隙が大きくカットされる危険が高いので扱いが難しいと思われる。
建物を貫通するので、奥行きが無い建物越しに使えば少しはヒットを狙える...かも。
また、当たっているのを確認するのが若干困難(カメラアングルの問題で時間がかかる)、
封印推奨。

【特殊射撃】オールレンジ攻撃

[常時リロード][リロード:4秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

通称ブラディ・シージ。
機体を分離してオールレンジ攻撃を行う。頭と背中of盾が残り、飛ばしてる間はこれを操作する。
ジャンプやブーストも可能で射撃を押すと連射も可能。
パーツを飛ばす途中でNDするとビームを撃たずにパーツが戻ってしまうので、
急いでパーツを回収したい時以外は撃った後はBDで動こう。
パーツが戻ってきて合体が完了するまではあらゆる攻撃行動が取れない(アシストも出せない)。
したがって本体と同時攻撃による連携といったことはできない。
また、全モード共通で本体が被弾すると攻撃が中断されてしまう点にも注意。

レバー入れ(近距離)、レバー入れ(遠距離or近距離でパーツがヒットしなかった時)、レバーNで攻撃形態が変化する。

・レバー入れ(近距離)

レバー入れて相手へパーツを飛ばす。
この時、自分と相手の距離が密着~機体4機分くらいまでの距離にいと、攻撃判定を持つパーツ(左手パーツ)が超高速で相手に飛んでいく。
このパーツが命中すると、相手を浮かせる。

その後何も入力しないとビームで攻撃する。
下記の格闘入力によるパーツ攻撃と異なり弾数を消費するが、こちらの方が攻撃時間が短い利点がある。威力150、
ただし、ビームは状況次第では外れることもあり、安定したダメージが取れないこともよくある。

ビームを発射する前に格闘入力でパーツ攻撃。格闘連打で追加ダメージ与える。最後まで入ると威力160前後。格闘入力の場合弾数消費を抑えられる上、相手を高く打ち上げる。

この近距離レバー入れ特射こそがターンXの接近戦の要。格闘迎撃はもちろん、真下や真上などメインの射角外の敵を狙うといった使い方も出来る。攻撃判定が360°に発生するのメリット。また多少高低差があっても命中する。

パーツは射撃判定。デスサイズのクロークに関してはよけている状態だとクロークが機能しない事がありヒットしたのと思われる。またヘビーアームズ改のアシストに対しても分離行動自体に対してPDを展開した可能性が高くパーツに関しては素通りだった可能性が高い。

ただし外すとNDしてもパーツが戻ってくるまでに時間がかかり無防備になる危険性あり。アシストや射撃で潰されやすいので、ステップ後に使おう。真上や真下など相手の射角外で使うと最初のパーツはヒットしたがその敵のBRと相打ちになり中断、何て事を防げる。また、ヒット後も本体がダメージを受けると攻撃を中断してしまう。やや操作が煩雑になるが格闘連打後にステップ・上昇・BD等で別の敵からの攻撃をかわしていきたい。

レバー入れ(遠距離or近距離でパーツがヒットしなかった時)

パーツ飛ばしがヒットしなかった場合は敵機を包囲してからビームを発射するオールレンジ攻撃を行う。射撃追加入力でビームを連射することもできるが、弾数の消費が激しい。誘導、銃口補正が良く敵の着地等を狙うと当たりやすい。感覚的にはキューレイのファンネルがさらに強力になった感じ。射撃としてはダウン値も低めで、強制ダウンまで当てられれば193のダメージが取れる。

ただし、パーツを飛ばしている時は無防備な上、被弾するとパーツが戻ってしまうため、敵機の射角外を取って使う、ガン逃げ状態の敵の着地を狙うなどの工夫が必要である。

レバーN

レバーNの場合その場で全パーツ分離して若干時間差を置いてビーム発射。5発おきに銃口補正がかかる。真下へ撃ちたい時にレバー入れ特射では拾えないと判断したら、こちらを撃つのがいいかも。フルヒットで強制ダウン。

パーツが分離した時から一定時間、攻撃を避ける事ができる。誘導を切り、更に当たり判定が小さくなるため、ほぼ全ての攻撃を回避できる。インパルスの特殊射撃を強化したような感じ。(逆にレバー入れ特射は胴体が残るため回避には使えない。)この回避能力はかなり高いので、とっさの格闘回避などにかかり頼れる。また、パーツが合体し始めるときも回避判定は残る。しかしブーストをそれなりに使用するので、着地際の悪あがき等を使ってブーストが空になってしまうと危険。NDできる分のブーストを残して使うのが望ましい。

ちなみに、ほぼ全ての攻撃を回避できるが、横方向に当たり判定が大きい格闘(デスサイズの右格や運命の残像横格)だと、タイミングによっては当たることがある。また、W0のローリングバスターライフルは分離していても、横方向に分離したパーツがビームに命中するため、回避は不可能。(分離時の誘導切り効果のため、高度差があり、ロリバスをした瞬間に分離すれば回避可能)

BDで競り合った後の相手の着地を狙う、と言う使い方をするなら、相手の苦し紛れのBRで潰されかねないレバー入れよりも確実。敵2機から狙われていて、レバー入れ特射がカットされる危険がある場合等も使いやすい。相手起き上がり後の無敵時間を使った格闘に対してもレバー入れよりも良い。

全モード共通で真下へも撃てる。また相手への射出は緑ロックでも相手まで飛ばず、ビーム一本当たりN特射は威力65程度で、レバー特射は45程度で補正率は84%。攻撃力はファンネル等と比べると破格の威力で、弾数が多くなりロードも早くないので、牽制での使用は程々にして残弾管理を行いたい。レバー特射のビームはダウン値も低いようで5発ではダウンは奪えない。味方に追撃を入れてもらえれば200オーバーのダメージが期待できる。

ちなみにこの技(N,レバー入れ関係なくカメラ外に本体がある場合)で勝負を決めると、勝利画面でポーズを取る前に関節が光る。

左腕紛失バグ

今現在、レバー特射を行った場合に「左腕パーツが紛失する」という状態がある。詳しい詳細は不明であるが、左腕にメイン武装を装備している状態だとおこるものかと思われる。(情報求む)

【発生状況】

自機がメイン1を装備している状態でN格がヒット 左手飛ばしが壁にヒット(建物の角に阻まれる)。そこに敵相方の射撃がターンXにヒットし、建物が崩落。この際に左腕が無くなるのを確認。

この状態になった場合は

メイン1, 2が使用不可(撃つモーションはあるが左腕をあげて弾が減るだけ、
(撃ち切ればメイン3に移行するので射撃はできる)

N格闘時の斬り2段の後の左腕飛ばしができないためスタンが起こらない、
(各種派生使用不可になる)

レバー特射をしても戻ってくるとは限らない、
という状態になる。他にも可能性としてあるのは

特格特格派生時に左腕が無いので相手を握れず攻撃できない、
レバー入れ特射のヒット数が減る、

などである。

おそらく建物に腕がひっかかって戻れなくなると思われるので、自機が引っ掛かった場所に近づけば戻る可能性がある、
しかし対人戦などでは探す余裕などないので運が良ければ戻ってくるくらいの気持ちでしよう、

運が悪いと墜ちるまで戻ってこない場合がある、

メイン1, 2はメイン3が有るため諦めがつくが、N格闘はターンXの火力になる格闘のため深刻、
バグ修正パッチが来ない限りこの状態は起こると思われる、

参考動画：<http://www.nicovideo.jp/watch/sm6981933>

なお、特格を出すことで左手が戻ってきたとの報告あり、格闘をシールド防御されたときの仰け反り時にも腕の復旧を確認、
射撃CSでも復旧を確認、

【アシスト】マヒロー

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.25(単発)][補正率:95%(単発)]

マヒロー部隊が4機出てきて、ビームを発射する、

マスターのアシストのビーム兵器バージョン、

発生が早く4本のビームが出るため、ヒットさせやすい、

MEPEやハイパージャマーにも普通に刺さる、

メイン3の発生と射角が微妙なターンXにとって、発生が早く隙も少ないこのアシストの重要性はかなり高い、

近中距離での硬直取りに、とっさのディフェンスに、コンボ始動用に用途は多岐に渡る、

使用回数は3回と少ないので重要な局面で使っていききたい、

出し惜しみしたら勿体無いだけだが、

格闘

地上、空中で格闘は分けられておらず、どちらでも同じ格闘がでる、

右手のシャイニングフィンガーをサーベル状にして相手を斬りつける、抜刀状態、抜刀モーションは無い、

他の機体の格闘は初段ダウン値が極端に高いが、ターンXの格闘はダウン値が低めに設定されている(多段ヒット含む)、

3000万能機としては、高水準の格闘性能を持っており、ダメージも伸びやすい、

【通常格闘】

右手のシャイニングフィンガーで2回斬る、初段1Hitのダウン値は1未満、

攻撃範囲が優秀、サーベルを横に薙ぎ払うため、追従形のアシストをまとめてぶった切る事もできる、

さらに左右の誘導が優秀で、半端なステップならあっさり食える、

伸びも良好だが、上下誘導(特に下方向)が少し弱い、

突進速度がかなり優秀で、NDの初速より僅かに速い、

なお、2回斬りの2発目部分はヒット時にサブでキャンセル可能、

初段の斬り2回がヒット後(1ヒットのみでも)、さらに格闘入力で左腕飛ばしでスタンさせる攻撃を出す、表記は「NN」、

この左腕飛ばしは射撃属性となっている為、ヴィクトリー、ヘビーアームズ、エピオンのアシストや、アカツキや のバリア等で防が
れることがあり、注意、

(バリアの中でヒットした場合、射撃を無効化する能力がないのでヒットする)

またMAなどにN格を当てた場合も2回斬り 左腕飛ばしで止まってしまう、

おそらくパンチで敵をスタンできなかった場合、後の派生が出来なくなるものと思われる、

(ザンネックもパンチでよろけはしたがスタンせず、派生が出来なかった)

スーパーアーマー中の敵に派生が出来るかは要検証、

派生に繋がれない場合は射撃CSに繋ぐのを推奨、

派生射撃CSは格闘派生の切り抜けの移動中にも出せるのでもう少し溜まりそうなときに使うといい、

これを利用すればN格ずらしチャージで派生射撃CSを無理なく使える、

左腕ヒット時のスタン中は格闘、射撃CSで専用の派生、特格、特射、サブ射も出せる、

格闘派生は相手を一閃する、威力が高くこの機体の主力となる、

最後の切り抜けで大きく動くが、それまで全く動かないので、最終段まで入るか怪しいような混戦では若干使いにくい、

また、高低差があるとスリヤしやすいので注意、

斬り抜けた後に敵に向かって前NDをすると、特格で相手を拾うことができる、

表記は「NNN>特格」である、

そこから特格または特射派生をした場合はターンXの最大ダメージを叩き出す、

最速で入力すればほぼ確定で当たるため、タイマン状態のときはガンガン狙っていこう、

射撃CS派生は右腕を飛ばして直接シャイニングフィンガー、本体は動かない、

シャイニングフィンガーは、よく見ると掴んでいる訳ではない、強制ダウン、ダメージ218、

左腕さえ当たればどんな状況でも入ると言っても良い位、高低差があったりする場所で活躍する、

強制ダウンが取れるのは地味に大きい。
小ネタとして、NN サーチ変え CS派生とすると、カメラの切り替えがなくなる。
NNN最後の切り抜け直後からも派生が可能。
切り抜けが相手に命中した瞬間にCS溜めを解放すると通常の射撃CSではなく派生CSに変化する。
威力も236とND無しの中では高めでサーチ替えも出来るため、利用価値はある。タイミングがシビアなので要練習。

特格派生からは、通常の特格と同様の派生を出すことが出来る。
格闘入力で引き寄せてから専用の斬り上げ。
特格入力でシャイニングフィンガーで、相手を真上に吹き飛ばす。強制ダウン。隙大。しかし、肝心なダメージはかなり低い。
特射入力でブラディ・シージ捕獲(格闘連打で威力アップ)。隙大。こちらもダメージはあまり伸びない。

特射はN特射と同じ攻撃、サブ射は通常時と同じ攻撃が出る。
威力はどちらも150程度と高くないが、NNNの切り抜けが高低差で当たらない場合でもヒットさせることができる。
切り抜けまでにカットされると判断したときに瞬時に攻撃終了させる目的で使用するのもあり。

【横格闘】

右手のシャイニングフィンガーで多段ヒットの突きから回転して2回転する。
リーチが長く伸びも良好だが、発生と判定はイマイチ。
ヒット時NDを使わずにサブ射撃でキャンセル可。長距離ふっとばしにどうぞ。
ちなみに初段の多段突き部分もヒット時はサブでキャンセル可能。

格闘の踏み込み距離が良い割に、使用するブーストゲージの量が少ない。
これを利用し、自分よりブースト量の多い相手を追うことも出来る。
N格闘と異なり最終段が高低差でスカることがほぼないのも長所。
メイン2で吹っ飛ばした相手を拾うのもこの格闘で安定。

【BD格闘】

前方上方に縦回転しながら多段斬り。
ターンXの持つ格闘の中では上下(特に下方向)に強く、移動距離とカット耐性の面でも優秀なので使いやすい。
多段ヒットのため、前半部分でヒット確認してNDでキャンセルし、N格や横格につなげてダメージアップを図ることもできる。
最終段までヒットしないと相手はダウンしないことに注意。
NDが速すぎるとダウンせず、反撃を貰う場合もある。

相手の高度が高いと、横格闘NDからの追撃は安定しないので注意しよう。
NNN>BD格闘はかなり安定して入る。

【特殊格闘】ワイヤークロー

[弾数無限][属性:アンカー][捕縛][ダウン値:1][補正率:0%]

射撃属性のワイヤーを飛ばして引き寄せる。
射程は短め、誘導はほとんどない、発生も遅め。
吹き飛びダウン状態の相手にヒットさせても引き起こすことができる。(いったん接地した相手に当たった場合は引き起こせない)
単発で当てるのは難しいので、N格闘、メイン2などからのコンボが主な使い道。
射角のみならずかなり広い(特に上方向)ので上を取られた時に使ってみるのもありかも。レバー入れ特射の方が確実だが。

捕獲した後、格闘、特格、特射で専用の派生攻撃を繰り出す。
メイン、サブ、特射C可能で、連続ヒットさせることが出来る。

格闘派生は専用の斬り。
下記の特格派生や特射派生より威力が低い。動作時間は遥かに短く隙は小さい。
ダウン値はおそらく1。

相手を引き寄せている最中に特格追加入力で、相手を持ち上げシャイニングフィンガー。
持ち上げてしばらくすると相手を爆発させ、真上に打ち上げる。受け身不可のダウン属性。片追いに便利。
カット耐性は皆無だが高火力である。単発での威力180、ダウン値はおそらく2?
連打するとNDに化ける。遅いと派生しない。
超誘導を誇り、派生に成功すれば緑ロックになるほどの真上だろうが誘導して掴む。

ワイヤーがヒットした瞬間(気持ち早めに)に特射追加入力でブラディ・シージで捕獲。
特格派生よりタイミングがシビア。遅いと上昇撃ちになる。
マスターのダークネスフィンガー等と同様、攻撃途中の部分の威力は低く、攻撃終了時の最後の一発の威力が高い。
なお、レバガチャするとエフェクトが派手になる(敵が見えなくなるくらいに)
レバガチャ無しで威力182、有りで最大213。
隙はシャイニングフィンガー以上だが、単発での威力はこちらの方が高い。非強制ダウン。
しかし、多段ヒットのためかコンボに用いると特格特格派生よりダメージが低くなることが多いようだ。
(例: NNN>特格特格派生は265ダメージ、NNN>特格特射派生は245~254ダメージ)

コンボ、立ち回り、VS.ターンX対策等は[ターンX\(対策\)](#)へ。

外部リンク

[非公式掲示板 - ターンX Part-5](#)

- [非公式掲示板 - ターンX Part-4](#)
- [非公式掲示板 - ターンX Part-3](#)
- [非公式掲示板 - ターンX Part-2](#)
- [非公式掲示板 - ターンエックススレpart1](#)