

こちらはユニコーンガンダムの武装解説等のページ。  
コンボ、立ち回り、VS.ユニコーンガンダム対策等は[ユニコーンガンダム\(対策\)](#)へ。

正式名称：RX-0 パイロット：なし(PSP:バナージ・リンクス)  
コスト：3000 耐久力：650 盾： 変形：× 換装：

## ユニコーンモード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームマグナム	5	90	ダウン値は通常のBRと同じ
CS	ビームガトリング	-	217	横に曲げられる
サブ射撃	ハイパーバズーカ	3	95(170)	拡散バズーカ。拡散前(拡散後全弾)
特殊射撃	NT-D	100	-	デストロイモードへ移行
特殊格闘	リロード	-	-	メイン射撃をリロード
モビルアシスト	ジェスタ	3	84	2機から2発ずつBRを発射
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	シールドタックル パンチ 後ろ回し蹴り	NNN	183	2段目から前派生可能
	派生 2連蹴り 踵落とし	NN前N	204	
横格闘	パンチ キック	横N	134	左右でモーションが逆
後格闘	アッパー掴み 投げ	後	50	
	アッパー掴み (投げ 2連蹴り) 踵落とし	後NN	177	
	派生 0距離ビームマグナム×3 投げ	後射	195	メイン弾数を消費
BD格闘	キック	BD中前	103	多段HIT

## デストロイモード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームバルカン	60	79(103)	よろけを取りやすい頭部バルカン(静止状態)
CS	ビームトンファー(突進)	-	120	単発で打ち上げ強制ダウン。発生時に射撃防御あり。
サブ射撃	ビームサーベル(投擲)	1	123	回転するサーベルを2本ほぼ同時に投擲
モビルアシスト	ジェスタ	3	102	通常時より20%威力UP
格闘	動作	入力	威力	備考
特殊射撃	掴み	特射	6	各種格闘から派生可能
通常格闘	斬り 斬り トンファー背面刺し 2連斬り上げ	NNNN	158	各種格闘から派生可能
横格闘	横薙ぎ 突き 3連突き	横横横	147	各種格闘から派生可能
BD格闘	2連トンファー 2連パンチ	BD中前前	126	各種格闘から派生可能
後派生	派生 斬り上げ シールド叩き落とし	~後後	(111)	各種格闘から派生可能。後格闘は派生でのみ出せる(特射から派生)
特殊格闘	5連横薙ぎ 派生(サーベル投擲 斬り抜け×3)	特 特サブ	132 226	サブ派生あり NT-D強制解除
特格派生	減多斬り	~特	(122)	各種格闘から派生可能。サブ派生あり(特射から派生)
	派生(サーベル投擲×2 斬り抜け×2 /(^0^)\ \ (^0^)/)	~特サブ	(212)	NT-D強制解除(特射から派生)

### 【更新履歴】

09/09/12 外部リンク更新  
09/08/31 CS、特射、BD格闘、デストロイモード、各種派生、コンボ追記  
09/08/21 エキスポにて公開。

## 解説

Hコース9面のターゲット機として初登場。  
8/31の最終解禁で使用可能になり、これに伴いHコースのランダム機体として敵味方で登場する。(第1ステージのターゲット機体がユニコーンになる事も有る)  
原作での搭乗者はバナージ・リンクスであるが、今作では搭乗者無し。  
原作でのフルサイコフレームからか、ザンネックの鈴の音などは聴こえる。  
出撃デモもなし。  
"よろしく"通信時は「...」で、セリフは一切無し。

(耐久値についての通信はしっかり「もう持ちません！」等と記載されるのでご安心を、)  
撃破されたり、タイムアップが迫ると、パイロットの顔が出るべき場所に「ALERT」の表示が出る。  
家庭版ではバナーのカットと台詞が追加された。

ノーマルモード時は平凡な万能機、赤ロック距離は長め。  
機動性は良くも悪くも3000平均クラス。射撃、格闘性能は3000平均以下のレベル。  
ただし、特格による滞空、手動リロードで垂れ流せるメイン、長距離吹き飛ばしの格闘コンボなど独自の強みも持っている。  
NT-D時は全機体中最高クラスの火力を持つ格闘機となる。BD&ND速度も大幅に向上する。  
速度が大幅に上昇することから、NDを連発などしない限り上手く慣性につき非常に長い時間高速移動してられるがブースト持続時間自体は変わらないので注意。

## ユニコーンモード

### 射撃武器

#### 【メイン射撃】ビームマグナム(以下、BM)

**[手動リロード][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:-30%]**  
ヴェスパー程の太さのピンクグレープフルーツ色のBMを撃つ。  
一般的なBRより弾が太いが、発生と近距離の誘導で劣る。

特殊格闘で任意にリロードすることができる。  
弾が5発しかないので、特格でのこまめな任意リロードを推奨。  
残弾が0の場合のみ、射撃ボタンが特格と同じリロードになる。

発生は**ターンX**のメイン3を少し早くした程度で、要するに遅い。  
射角は平均的だが発生が遅いため振り向き撃ちになりやすい。  
特に近距離のズンダでは顕著なので注意したい。  
近中距離では誘導が悪く感じるが、遠距離では強力な誘導が(特に上下方向に)掛かり最終的には普通のBRと同じくらい曲がる。  
赤ロック限界付近ではかなり曲がるので、油断している相手にはよく当たる。

余談だが、一発撃つごとにちゃんとライフルのマガジンが減る演出がある。

#### 【CS】ビームガトリングガン(以下、BG)

**[チャージ時間:1.5秒][属性:ビーム][よろけ][ダウン値0.4/1発][補正率:-4%/1発]**

足を止めガトリングガンを斉射。1発あたりの威力は22。  
構え始めてから斉射開始まで視点強制変更。  
弾自体の誘導は皆無だが銃口補正は良好。斉射中も銃口補正が掛かり続ける。  
レバー入力で横方向に任意で曲げることが可能(ただし、一度曲げると横方向の銃口補正は掛からなくなる)。  
基本的に上下移動している相手には当たらない。確定場面では振らない方がよい。

適当にBDしている相手に「置く」ように撃つと引っかかってくれることもある。地走相手にはそれなりに使える。  
照射系ビームと違いカス当たりではダウンが取れないが、1発でも当たればよろけが取れるのでNDCからメイン等で追撃してダメージを伸ばせる。

MAには全弾当たるまでに強制ダウンする上に威力が高い。(サイコやマンサ等には耐久力MAXでも280程度のダメージ)

#### 【サブ射撃】ハイパーバズーカ(以下、BZ)

**[撃ち切りリロード][リロード:6秒/全弾][属性:実弾][ダウン(拡散前)/よろけ(拡散後)][ダウン値:??(拡散前)/??(拡散後)][補正率:-?%(拡散前)/-??%(拡散後)]**

足の止まる拡散バズーカ。メインからキャンセルが可能。  
ロックに格闘マーカーが付くぎりぎりの辺りで拡散し、拡散後は赤ロックぎりぎりまで届く。  
拡散弾が一定数以上Hitするとよろけor強制ダウンが取れる。  
発生が他機体のBZに比べて著しく遅く、誘導もほとんどしない。銃口補正も劣悪。  
メインから即キャンセルBZは角度によっては外れることがある。  
発射位置が高いため、至近距離で撃つと敵を素通りする事がある。  
それでもメインが振り向き撃ちになりそうな時などの姿勢制御には役立つ。

#### 【特殊射撃】NT-D(ニュータイプ・デストロイヤー)

**[時間リロード][リロード:30秒][効果時間:約19~20秒]**

デストロイモードへ移行。発動時に視点変更あり。  
発動時の硬直が長いのでNDC必須。ただし最速でNDしてしまうとNT-Dモードになる前にキャンセルしてしまうので注意が必要。

出撃から30カウントで初回のリロード完了。  
使用後は20カウント経ってからリロードが開始される(つまり50カウント後に再使用可)。  
リロードが完了し発動可能になると装甲の繋ぎ目が赤く光る。

NT-D解除時 **強制的にBD残量が0になり**、機体がある場で片膝をつき隙を晒す。  
自機がダウン中に0になった場合硬直は起きない。

NT-D終了後はノーマルモードの弾がフルリロードされている状態になる。

## 【特殊格闘】ビームマグナムリロード

メイン射撃をリロードする。  
足は止まらず隙がほとんどないので、とにかく手が空いたらリロードするくらいがいい。  
常にリロードする癖をつけておかないと、大事な所で弾が足りない事になる。  
着地前にはリロードする事を心がけよう。

空中でBD、ステップ以外の状態のときに特殊格闘を入力すると  
小ジャンプをしながらリロードする(地上でも歩き中は同様に小ジャンプする)。  
通常の小ジャンプとブースト消費量は同じでありながら、より高く上昇するので  
フワフワに混ぜることで滞空時間を延ばすことができる。  
特殊格闘とジャンプをNDにならないように交互に入力することで  
容易にステージの天井まで到達することもできる。

## 【アシスト】ジェスタ

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5×4][補正率:-10%×4]

ジェスタが2機出てきてビームを2発ずつ撃つ。キュベレイ、Xのアシストとほぼ同様の性能。威力は1発当たり25。  
メイン、サブ共に発生に優れないので近距離戦での生命線となる。デストロイモードでも使いどころの多い武装なので大事に使う。  
3回しか使えないため、どのタイミングで何のために使うか臨機応変に判断したい。

## 格闘

### 【通常格闘】

シールドタックルから右パンチ、回し蹴りの3段階格闘。3段目で視点強制変更。  
発生、誘導、突進速度いずれも並の格闘以下。  
1段1段の繋ぎに間があり、出し切りまでに時間がかかる。  
出し切り後にメインキャンセルが可能。BMでダウン追撃になる。  
2段目から前派生が可能。蹴り上げ2段からの踵落とし。視点強制変更あり。  
相手の機体や位置関係によっては蹴り上げや踵落としがはずれることがある。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	タックル	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	ダウン
2段目	パンチ	109(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	ダウン
3段目	後ろ回し蹴り	183(64%?)	100(-10%?)	3.0	1.0	ダウン
メインキャンセル	BM(ダウン追撃)	190(-%)	45(-30%?)	5.0?	2.0?	よろけ
前派生	蹴り上げ×2	150(54%)	30×2(-10%×2)	3.0	0.5×2	ダウン
前派生2段目	踵落とし	204(44%?)	100(-10%?)	4.0?	1.0?	ダウン

### 【横格闘】

パンチからキックの2段階格闘(よろけ ダウン)。  
左右でモーションが逆になる。右ならば右パンチ 左キック。左ならば左パンチ 右キック。  
発生は遅いが誘導が上下共に優秀でよく伸びる。  
また回り込み性能が秀逸で、相手の迎撃BRなどを避けつつ殴ることも可能。  
ノーマルモード時の主力格闘となるが、格闘同士のぶつかり合いには非常に弱いので注意。

横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	パンチ	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	キック	134(74%)	100(-10%)	2.0	0.3	ダウン

### 【後格闘】

アッパー。掴み属性。ヒットすると視点が強制的に変更される。  
誘導と突進速度が優秀で判定と発生もそこそこ。  
掴んだ後は追加入力なし、格闘追加、射撃追加の3パターンがある。  
どのパターンでも視点変更は継続され、さらにほとんどその場から動かないのでカット耐性は非常に低い。

追加入力しないと投げ飛ばし(ダメージ0、ダウン)になり、視点変更解除。  
基本的に使う価値は無い。格闘or射撃を追加するか投げる前にNDした方が良い。

格闘追加入力は投げ(ダメージ0、よろけ)のあとに2段蹴り 踵落とし。2段蹴り後に視点変更が解除される。  
赤ロックダウン状態の相手を掴んだ後、投げてから蹴りが当たるまでの間にNDすることで攻め継続にできる。

射撃追加入力は相手を掴んだまま最大3回までBMを接射する。  
撃った分だけメインの弾数を消費。メインの残弾が0のときは撃てない。  
撃ち方をやめると追加入力なしと同じ投げ飛ばし(ダメージ0、ダウン)に移行し、視点変更が解除される。  
連射中に敵機のダウン値が溜まり強制ダウンになると上空に撃ち上げられ、以降のBMと投げ飛ばしは出ない。

後格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	アッパー	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	掴み
2段目	蹴り上げ×2	113(64%)	40×2(-10%×2)	2.7	0.5×2	ダウン
3段目	踵落とし	177(54%?)	100(-10%?)	3.7	1.0	ダウン
射撃派生	0距離BM×3	196(0%)	90×3(-30%×3)	4.7	1.0×3	掴み

## 【BD格闘】

多段ヒットのキック。全ての段がダウン属性で吹き飛ばす。突進距離が非常に短く発生と突進速度ももっさり。判定は良好だが、ぶっ放しや奇襲に耐えうる性能ではないのでコンボのメ用と割り切った方がいい。敵機の下から当てることで遠くに吹き飛ばすことができる。相手を片追いしたいときは、N格1段or2段や後格2段をNDCしてこれでメるといい。ヒット時は、ヒット中だけでなくヒット後の硬直中もブーストゲージを消費し続けるので、強制ダウンさせたらすぐにNDで離脱しよう。

## デストロイモード

NT-D中は機動力大幅アップ。歩きはホバー移動になり、機体サイズも大きくなる。特格以外の格闘及び特殊射撃はエビオンやF91のMEPEのようにラッシュ出来る。ただし格闘を最終段まで出し切ると特射以外には派生が不可能になる。エビオンやF91のように(格闘出し切り 格闘)はできない。横派生、前派生、後派生を出し切る場合、レバーを最後まで同じ方向に入力し続けなければならない。途中でレバーをニュートラルに戻すとN派生になってしまう。格闘中にゲージがなくなっても各種派生、CSCを続ければ出しきるまで解除されない。格闘硬直終了後にNT-D解除モーションが入る。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】ビーム・バルカン

**[撃ち切りリロード][リロード:?秒/全弾][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.2][補正率:-4%×10,15]**  
 頭部バルカン。1発あたりの威力は10(9.6?)。5発ヒットでよろけを発生させる。ピンク色でビーム判定。地上で静止時に撃ったときのみ足を止めて相手の方に向き直る。通常の頭部バルカン同様最大10連射。静止時にのみ15連射できる。

他機体の頭部バルカンより高ダメージでよろけが取りやすいため使い勝手が良い。デストロイモードでは唯一足を止めずに撃てる射撃武装なので、咄嗟に撃ったときに敵が射角外ということがないよう機体の向きには常に注意したい。牽制、削りだけでなく咄嗟の硬直取り、NDで格闘へ繋ぐなど使いどころは多い。

### 【CS】ビームトンファー(突進)

**[チャージ時間:?秒][属性:格闘][ダウン][ダウン値:5][補正率:-?%]**  
 ビーム・トンファーを突き出しながら高速で突進。正式名称「デストロイスティンガー」。

単発で相手を打ち上げ強制ダウンにする。判定が非常に強く、デスティニーの特格にも勝てる。非常に伸びる上に突進速度も極端に速いが、誘導は皆無で相手に向かって直線的に動く。伸びと突進速度を利用して中距離付近から着地取りや、瞬間的に距離を詰めて格闘に繋げるなどの使い道がある。ただし構えてから突撃するので発生は遅い。ブーストゲージを1/4程消費する。単発高火力できりもみ打ち上げダウンを取れるのでコンボのメとして非常に優秀だが、コンボ終了後にブーストが空になりやすい点には注意。格闘属性のためコンボに組み込んでもキャンセル補正はかからない。サーチ替えしているとCSCはロックが違う方へ向かうので注意。

突進する前の動作で射撃を無効化する。デスサイズのメインも防げるが最終的にヒットしてしまう。照射系ビームや爆風は無効化できない模様。

### 【サブ射撃】ビーム・サーベル投擲

**[撃ち切りリロード][リロード:2秒/1発][属性:][よろけ][ダウン値:0.5×6][補正率:-6%×6]**  
 デスティニーのサブ射撃のようなモーションで2本のサーベルを投げる。投げたサーベルは戻ってこないで画面端まで飛んでいく。この手の武装には珍しく相手に食い込んで多段ヒットする。(2本で合計6hit、1hit当たりの威力24)発生と銃口補正は良好。BR程度の誘導はあるが弾速は普通のBRより遅い。2本のサーベルは個別に誘導するので、遠距離では1本だけヒットすることもある。タイミングはシビアだが投擲開始後即NDCすることにより、サーベルを1本だけ投げることも可能。

近距離での硬直取りや格闘迎撃、格闘を当てるための布石、高いダウン値を活かしてコンボに組み込み手早く強制ダウンを取るなど使い所は多い。リロードは速いが、弾数が1しかないので無駄撃ちには注意。

## 【アシスト】ジェスタ

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5×4][補正率:-10%×4]

ユニコンモードと同様に、ジェスタが2機出てきてビームを2発ずつ撃つ。デストロイモード中は威力が1発30に上昇する。格闘の届かない距離での咄嗟の硬直取り以外にも、攻め継続や特格サブ派生からの追撃などコンボパーツとしても重宝する。ユニコンモードで自衛のために使うか、デストロイモードで攻めのバリエーションを増やすために使うかは悩みどころ。

## 格闘

### 【特殊射撃】掴み

[属性:格闘(掴み)][よろけ][ダウン値:0.5][補正率:-6%]

直線的に素早い動きで突進し相手を掴み、停止後に離す。ダメージは6。ダウン値はしっかりあるので注意。発生・誘導・突進速度・判定、いずれも非常に優秀で、NT-D時のコンボ始動としてだけでなく、格闘迎撃としても機能する。離れた後に格闘を入力する事で派生扱いの格闘を出す事が出来る。格闘を追加しなければ攻め継続にすることも可能。各種格闘(特格および特格派生を除く)のどの段からでも派生して出すことができる。約1/6程ブーストを消費。BG残量が0の場合は発生できない。コンボに多用しすぎるとブーストが空になりやすいので注意。

**特射派生した際に何らかの理由で掴みがはずれると、そのまま延々と突き進む** バグが存在する。

NDCするか、BDゲージがない場合はCSを放つことで回避できるが、稀にCSのゲージが溜めれない事がある。

攻撃が当たり、よろけorダウンを貰うことでも解除できる。

放置されて味方が片追いされると負けるので、味方に自分の周りで戦ってもらって流れ弾に期待するしかないようだ。

### 【通常格闘】【N派生】

斬り 斬り ビーム・トンファー背面刺し 斬り上げ(2hit)の4段格闘。{よろけ よろけ よろけ (ダウン ダウン)}

出し切りから特射派生で敵を拾える。

ほとんど動かないのでカットには注意が必要。

視点変更がないのでサーチ替えがしやすい。

最終段以外の任意段から横派生、前派生、後派生、特派生可能。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り	12(97%)	12(-3%)	0.5	0.5	よろけ
2段目	斬り	47(95%)	36(-2%)	1.5	1.0	よろけ
3段目	背面刺し	81(93%)	36(-2%)	2.0	0.5	よろけ
4段目(1hit)	斬り上げ(左)	103(91%)	24(-2%)	2.0?	0?	ダウン
4段目(2hit)	斬り上げ(右)	158(?)	60(-?)	2.0?	0?	ダウン

### 【横格闘】【横派生】

多段hitの横薙ぎ 突き 3連突き、の3段格闘。{よろけ よろけ (よろけ×2 ダウン)}

3段目から強制視点変更。

ノーマルモード時の横格闘と同様、上下誘導と回り込み性能が優秀。

エピオンのように左右で独立しており、左・右格闘を交互に派生することで横格ループ可能。

ほとんど動かないのでカットには注意が必要。

初段のダウン値がN格よりも低いのでコンボダメージを伸ばしやすい。

3段目3Hit目以外の任意段からN派生、横派生、前派生、後派生、特派生可能。

横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	横薙ぎ	16(?)	? × ?(-?% × ?)	0.42?	0.42?	よろけ
2段目	突き	46(?)	30(-?)	0.92?	0.5	よろけ
3段目(1hit)	突き	69(?)	24(-?)	1.42?	0.5	よろけ
3段目(2hit)	突き	91(?)	24(-?)	1.92?	0.5	よろけ
3段目(3hit)	突き	147(?)	60(-?)	1.9?	0?	ダウン

### 【BD格闘】【前派生】

トンファー振り回し(2Hit) パンチ×2の2段4Hit格闘。{(よろけ×2) (よろけ ダウン)}

2段目から強制視点変更。

敵機との距離が遠いと1段目が1Hitしかしないことがある。

出し切りから特射派生で敵を拾うことができる。

ほとんど動かないのでカットには注意が必要。

未だに使い道が見出されていない。

2段目2Hit目以外の任意段からN派生、横派生、後派生、特派生可能。

前格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目(1hit)	トンファー	24(?)%	24(-?%)	0.5	0.5	よろけ
1段目(2hit)	トンファー	46(?)%	24(-?%)	1.0	0.5	よろけ
2段目(1hit)	アッパー	75(?)%	36(-?%)	2.0	1.0	よろけ
2段目(2hit)	アッパー	126(?)%	60(-?%)	2.0?	0?	ダウン

## 【後派生】

N格、横格、BD格、特射から派生可。

斬り上げ 叩き落としの2段階格闘。{ダウン ダウン}

1段目にハードヒット演出あり。2段目で強制視点変更。

出し切りから特射で敵を拾うことができる。

ダメージは高いがダウン値は低いというコンボパーツに最適な派生。

(後派生2段 特射)のループは高ダメージコンボの基本。

後1段からディレイ(または横NDor斜め前ND)を挟んで特射を入力することで、敵機を上空に運ぶことができる。

1段目からN派生、横派生、前派生、特派生可能だが壁際などの限定状況でない限り斬り上げた敵機の下を空振りする。

後格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り上げ	-(-%)	48(-3%?)	0.5	0.5	よろけ
2段目	叩き落とし	-(-%)	72(-8%?)	0.5?	0?	ダウン

## 【特殊格闘】【特格派生】

生で特格を出すか、何かの格闘(特射含む)から派生で特格を出すかでモーションとサブ派生の性質が変わる。

生特格は前進しながらサーベルで横薙ぎ×5、1段5Hit格闘。

デストロイの格闘の中では動く方だが、それでもカット耐性が高いと言えるレベルではない。

視点変更が起こらないためサーチ替えに向いている。

初段が当たれば追加入力なしで最後まで出し切る。

逆に、初段が当たらなければボタンを連打していても、以降のモーションは出ない。

特格派生はほとんどその場から動ずにサーベルとトンファーで滅多斬り。1段4Hit格闘。

最初から最後まで視点強制変更有り。モーション自体は生特格よりも短め。

こちらは初段の命中如何に関わらず1回の入力で4Hit分の全モーションを出し切る。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1hit	横薙ぎ	18(?)%	18(-?%)	1.7?	1.7?	よろけ
2hit	横薙ぎ	41(?)%	24(-?%)	?	?	よろけ
3hit	横薙ぎ	64(?)%	24(-?%)	?	?	よろけ
4hit	横薙ぎ	85(?)%	24(-?%)	?	?	よろけ
5hit	回転薙ぎ払い	132(?)%	54?(-?%)	?(2.0未満)	?	ダウン

特格派生	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1hit	斬り	-(-%)	36(-?%)	1.7?	1.7?	よろけ
2hit	斬り	-(-%)	18(-?%)	?	?	よろけ
3hit	斬り	-(-%)	18(-?%)	?	?	よろけ
4hit	斬り	-(-%)	60(-?%)	?(2.0未満)	?	ダウン

### ■ 生特格からのサブ派生

サブ派生で相手にサーベルを1本投げる(射撃属性:スタン)。

サーベルがヒットすると格闘に移行し、エクシアのトランザム格闘のように斬り抜けるを2回払い、最後にすれ違いながら刺さったサーベルを掴み、斬り抜ける(受身不可の特殊ダウン)。

サーベル投げ時に足が止まるが、格闘に移行後はよく動くのでカット耐性が高い。

壁際だと極稀に斬り抜け×2がはざれることがあるが、その場合最後の切り抜けは出ない。

サブ派生するとCSゲージが0になり、派生中はCSゲージを溜めることができない。

**格闘に移行した時点でブーストゲージが0になり、最後の斬り抜けに移行した時点でNT-Dゲージが0になる。**

終了後のNT-D解除モーションをアシストキャンセルすることで追撃可能。

サーベルを投げた後、格闘に移行する前にNDする事で、ブーストゲージとNT-Dゲージを使い切らずに他のコンボに繋ぐことも可能。

ただし、サブ派生時にブーストを消費するのでND分のブーストがなくならないように注意が必要。

## 特格派生からのサブ派生

■  
例：通常格闘3段 特格派生 サブ派生  
特射 特格派生 サブ派生。

サブ派生で相手にサーベルを2本投げる(1本目-射撃属性:スタン、2本目-射撃属性:よろけ)。  
サーベルがヒットすると格闘に移行し、エクシアのトランザム格闘のように斬り抜けを2回行い、最後に刺さったサーベル2本を掴んで敵機を担ぎ、両側に広げて斬り上げる(受身不可の特殊ダウン)。  
生特格からのサブ派生よりもダメージは高いが、最後の斬り上げ部分で長時間足が止まるためカット耐性は劣る。  
斬り抜け×2がはずれた場合最後の切り上げは出ない。  
サブ派生するとCSゲージが0になり、派生中はCSゲージを溜めることができない。  
格闘に移行した時点でブーストゲージが0になり、最後の斬り上げに移行した時点でNT-Dゲージが0になる。  
終了後のNT-D解除モーションをアシスト入力でキャンセル可能。上空に切り上げた敵機に追撃できる(ダウン値が溜まっていなければ4発全弾hitも可能)。  
また、解除モーション後に真上から敵機が落ちてくるので、メインやサブでも追撃することができる(タイミングはシビア、小柄な機体に当てるのは至難)。  
生特格からのサブ派生と同様、サーベルを投げた後にNDすればゲージは0にならない。  
サーベルを2本投げた後からNDCすることで攻め継続となる。  
ただし、サブ派生時にブーストを消費するのでND分のブーストがなくならないように注意が必要。

---

■ コンボ、立ち回り、VS.ユニコーンガンダム対策 等は[ユニコーンガンダム\(対策\)](#)へ。

## 外部リンク

---

- [非公式掲示板 - ガンダムUCスレ.part1](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムUCスレ.part2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムUCスレ.part3](#)
- [非公式掲示板 - ユニコーンガンダムスレ Part4](#)