

【更新履歴】最新3件まで

09/09/12 外部リンク更新

09/09/07 容量問題解決のため作成

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

コンボ

特に記載のないものは基本的に強制ダウン。>はNDでキャンセル。

ユニコーンモード

	威力	備考
メイン始動		
メイン>メイン	153	攻め継続
メイン>メイン>メイン	189	基本
メイン サブ(拡散前)	123	非強制ダウン
メイン サブ(拡散後)	143	威力はサブ全弾hit時のもの。一定数以上hitで強制ダウン
メイン>サブ(拡散前)	156	非強制ダウン
メイン>サブ(拡散後)	196	威力はサブ全弾hit時のもの。一定数以上hitで強制ダウン
メイン>メイン>サブ(拡散前)	191	拡散後は若干威力低下
メイン>CS	189	セカイン
メイン>アシスト>メイン	172	威力はアシスト4hit時のもの。アシスト2hit以上で強制ダウン
メイン>NNN	206	格闘の突進速度が遅いので距離があると当たらないことがある
メイン>NN>BD格	178	きりもみ吹飛ばし。BD格は少しディレイをかけるといい角度で吹き飛ばす
メイン>N>BD格	150	きりもみ吹飛ばし。より早く終わる
メイン>横N>メイン(ダウン追撃)	188	地上又は低空でのみダウン追撃可。ダウン追撃なしだと威力179
メイン>BD格	144	格闘の突進距離が短いので距離があると当たらない
メイン>後NN	198	
メイン>後N>BD格	168	きりもみ吹飛ばし。タイミングによって吹き飛ばし方向を調節できる
メイン>後射2発	195	きりもみ打ち上げ
CS始動		
CS(7hit)>NNN	257	通常時デスコン
CS(8~12hit)>メイン	213~253	(9hit:224,10hit:234,11hit:244)
N格始動		
NN>NNN	234	動作が遅くカット耐性は低い
NN前1HIT>NNN	233	よりダメージが下がる
NN>NN前1HIT>サブ	236	2だけ伸びる。微妙に不安定
NN>BD格	???	きりもみ吹飛ばし
NN>NN>BD格	204?	きりもみ吹飛ばし
NN>後NN	226	
NN>後N>BD格	193	きりもみ吹飛ばし
NN>後射2発	223	きりもみ打ち上げ
NN前2Hit>後格N(蹴る前にND)	177	攻め継続。
NN>サブ>メイン	218	
NN>CS2HIT>NNN	248	格闘始動デスコン
NN>特射(NT-D)>特射 後後 特射 横横横(1hit) CS	281	NT-Dから特射のタイミングはシビア
横格始動		
横>NN前N	208	基本
横>NN>メイン(サブ)	190?	メインは振り向き撃ち多し。サブはディレイで安定?
横>NN>BD格	167	きりもみ吹飛ばし
横>N>BD格	126	きりもみ吹飛ばし。より早く終わる
横>横N>メイン(ダウン追撃)	173	地上又は低空でのみダウン追撃可
横>後N>BD格	155	きりもみ吹飛ばし
後格始動		
後N>NNN	217	繋ぎは斜め前ND安定
後N>NN>BD格	184?	きりもみ吹飛ばし

後N>N>BD格	157?	きりもみ吹飛ばし。より早く終わる
後N>BD格	154	きりもみ吹飛ばし
後N>後射1発	188	きりもみ打ち上げ
後射3発(投げる前にND)>後or横	196	敵機を持ち上げている間にND
後N(蹴りが当たる前にND)>CS	184	あらかじめCSを仕込んでおく必要がある

デストロイモード

右格と左格は入替可能。

	威力	備考
特射始動		
後2段×1		
特射 後後	117	後2段コンボ, 基本パーツ, 非強制ダウン
特射 後後 特射 NNN CS	264	後2段コンボ
特射 後後 特射 横横横(1hit)NNN CS	302	後2段コンボ
特射 後後 特射 横横横(1hit)NNNN CS	334	後2段コンボ, N出し切りからのCSは壁際or受身狩り限定
特射 後後 特射 右右右(1hit)左左左(2hit) CS	308	後2段コンボ, 右2hit左1hitでも同威力
特射 後後 特射 右右右(1hit)左左左(1hit)後後	294	後2段コンボ, 非強制ダウン
特射 後後 特射 右右右(1hit)左左左(1hit)後 CS	323	後2段コンボ, 後1段からのCSは不安定
特射 後後 特射 横横横(2hit)後後 特射 後後	330	後2段コンボ, 非強制ダウン
特射 後後 特射 横>サブ	218	後2段コンボ, 攻め継続
特射 後後 特射 後>サブ	243	後2段コンボ, 短時間で強制ダウン+そこそこのダメージ
特射 後後 特射 特格 サブ(メインorアシスト)	291(???,339)	後2段コンボ, NT-D解除, (メイン,アシスト)
特射 後後 特射 横横横(1hit) >特格 サブ	320	後2段コンボ, NT-D解除
特射 後後 特射 横横横(1hit) 特格 サブ(2hit)	264	後2段コンボ, 攻め継続
後2段×2		
(特射 後後)×2	212	後2段コンボ, 基本パーツ, 非強制ダウン
特射 (後後 特射)×2 NNN CS	320	後2段コンボ
特射 (後後 特射)×2 NNN横 CS	326	後2段コンボ
特射 (後後 特射)×2 右右右(1hit)左左 CS	333	後2段コンボ
特射 (後後 特射)×2 横横横(2hit)後後	324	後2段コンボ, 非強制ダウン
特射 (後後 特射)×2 横NNNN CS	349	後2段コンボ, N出し切りからのCSは壁際or受身限定
特射 (後後 特射)×2 右右左左後 CS	342	後2段コンボ, 後1段からのCSは不安定
特射 (後後 特射)×2 特格 サブ(メインorアシスト)	341(368,350)	後2段コンボ, NT-D解除, (メインorアシスト)
特射 (後後 特射)×2 横 特格 サブ(2hit)	297	後2段コンボ, 攻め継続, サブ派生でサーベルを2本投げたら即ND
特射 (後後 特射)×2>アシスト	267	後2段コンボ, 攻め継続, 最速ND必須
特射 (後後 特射)×2 横>アシスト	270	後2段コンボ, 攻め継続, よりも安定して繋がる
特射 (後後 特射)×2 NNN	261	後2段コンボ, 攻め継続, ある程度ブーストが残っていないと状況不利
特射 後後>横後後	226	後2段コンボ, 非強制ダウン 機体1機分程高度が必要, 繋ぎは最速斜め前ND
特射 後後>横後後>NNN CS	350	後2段コンボ, 機体1機分程高度が必要, 繋ぎは最速斜め前ND
後2段×3,4		
(特射 後後)×3	284	後2段コンボ, パーツ, 非強制ダウン
特射 (後後 特射)×3 横横横(1hit) CS	351	後2段コンボ

特射 後後(>横後後) × 2	314	後2段コンボ, 非強制ダウン 機体1機分程高度が必要。繋ぎは最速斜め前ND
(特射 後後) × 4	333	後2段コンボ, パーツ, 非強制ダウン
特射 (後後 特射) × 4 横後	353	後2段コンボ
特射 (後後 特射) × 4 横 CS	355	後2段コンボ, CSは4回目の特射から溜める
後1段 × n		
特射 (後 特射) × 2 NNN横 CS	250	後1段コンボ, 後1段と特射の間にディレイをかける
特射 (後 特射) × 2 後後 特射 横横横(1hit) CS	290	後1段コンボ, 特射は長押し
特射 (後>特射) × 2 特格 サブ	276	後1段コンボ, NT-D解除 , NDを挟むとカット耐性が上がるがブースト消費も増える
特射 後 特射 特格 サブ(アシスト)	249(308)	後1段コンボ, NT-D解除 , (アシスト)
特射 (後 特射) × 2 横>特格 サブ	277	後1段コンボ, NT-D解除
N格		
特射 NNN CS	184	短時間コンボ, 手早く打ち上げ強制ダウン
特射 NNNN CS	241	N出し切りからのCSは壁際or受身限定
特射 NNN横NNN CS	252	
横格		
特射 横横NNN横横後後	247	
特射 横横NNN横横横(1hit) CS	265	
特射 右右右(2hit)左左左(2hit)後後	??	
特射 右右右(2hit)左左左(2hit)後 CS	294	後1段からのCSは不安定
特射 右右右(1hit)左左左(1hit)後後 特射 後後	302	後2段コンボ, 非強制ダウン
特射 横横横(2hit)後後 (特射 後後) × 2	336	後2段コンボ, 非強制ダウン
特射 横横横(1hit) >特格 サブ(1hit)> N後後	275	非強制ダウン
特射 横>サブ>横>CS	202	カット耐性重視, ブースト消費が激しい
後格		
特射 後>サブ	162	非強制ダウン, カット耐性重視
特射 後>サブ>横後 CS	258	後1段からのCSは不安定
特射 後>サブ>横後後 CS(ダウン追撃)	233	
特射 後>NNN CS	225	後>Nは斜め前ND
特射 後>横後 CS	213	後1段からのCSは不安定
特射 後>横後>サブ	208	非強制ダウン
特派生		
特射 特格 サブ(アシスト)	218(285)	NT-D解除 (アシスト)
特射 特格 サブ(2hit)	131	攻め継続
特射 特格 サブ(2hit)>NNN CS	285	サブ1hitだと威力283
特射 特格>NNN CS	282	特格>Nは斜め前ND, 機体1機分程度の高度が必要
特射 特格 サブ(2hit) >特格(4hit) CS	284	
特射 特格 サブ(2hit) >特格 サブ	308	NT-D解除
特射 特格 サブ(2hit)>サブ	223	
特射 特格 サブ(2hit)>アシスト	218	攻め継続
その他		
特射>特格 サブ(1hit) >特格 サブ	299	NT-D解除 , 特射>特格は最速で
特射>サブ>アシスト	162	高カット耐性, 最速NDC必須
格闘始動		
N格		
NNN CS	191	手早く強制ダウン
NN後>サブ	202	手早く強制ダウン
N後後 特射 後>サブ	262	

NNNN>サブ	252	繋ぎは前ND
NNN>NNN CS	255	
NNN横横NNN CS	287	
NNN横NNN後後	263	非強制ダウン
NNNN 特射 NNNN	275	非強制ダウン。入力が簡単だがカット耐性は低い
NNNN 特射 NNN CS	299	に同じく
NNN後後 特射 横横横(1hit)後後	323	後2段コンボ, 非強制ダウン
NNN後後 特射 横横横(2hit) CS	339	後2段コンボ
NNN (後後 特射) × 2 横横 CS	355	後2段コンボ
NNN後後 (特射 後後) × 2	350	後2段コンボ, 非強制ダウン
NNN後後 特射>特格 サブ	351	NT-D解除。特射>特格は最速で
NNN後後 特射 特格 サブ(2hit)	292	攻め継続
NNNN 特射 特格 サブ (アシスト)	320(350)	NT-D解除 (アシスト)
NNNN 特射>特格 サブ	315	NT-D解除。特射>特格は最速で
NNN 特格 サブ (メイン)	288(???)	NT-D解除 (メイン)
NNN>特格 サブ(1hit)>N後後	299	非強制ダウン
横格		
横横横(1hit)NNN横横横(1hit) CS	295	
横横横(1hit)NNN横横後後	277	非強制ダウン
横後後 特射 NNN CS	280	後2段コンボ
横後後 特射 NNN横横横(1hit) CS	324	後2段コンボ
横横後後 特射 横横NNN CS	333	後2段コンボ
横後後 特射 後1段>サブ	259	後2段コンボ, 非強制ダウン
横 (後後 特射) × 2 NNN CS	350	後2段コンボ
横>サブ>CS	218?	カット耐性重視。予めチャージを溜め始めておく必要がある
横後後 特射 特格 サブ(2HIT)>横後 CS	352	
(横後>) × 3>サブ	260	
横 (後後 特射) × 3	331	後2段コンボ, 攻め継続。ある程度ブーストが残っていないと状況不利
横 (後後 特射) × 2	271	後2段コンボ, 攻め継続。ある程度ブーストが残っていないと状況不利
横 (後後 特射) × 2 特格 サブ	360	後2段コンボ, NT-D解除
横後後>横後後	245	後2段コンボ, 非強制ダウン 機体1機分程高度が必要。繋ぎは最速斜め前ND
横後後(>横後後) × 2	338	後2段コンボ, 非強制ダウン 機体1機分程高度が必要。繋ぎは最速斜め前ND
横後後(>横後後) × 4	???	後2段コンボ, 機体1機分程高度が必要 理論上は可能で凄まじい威力が期待できるが...
横横 (後後 特射) × 2 特格 サブ(2hit)	335	攻め継続。サーベルを2本投げたら即ND
横横 (後後 特射) × 2 特格 サブ(メインorアシスト)	370(379,373)	後2段コンボ, NT-D解除, デスコン
横横 (後後 特射) × 3 後 特格 サブ アシスト	382	後2段コンボ, NT-D解除, 非確定デスコン。 後 特格は相手が受身を取らなければ特格最終段がhit, 受身を取られると威力350
横 特格 サブ(1hit)>サブ	245	短時間でそこそこのダメージ。
横 特格>サブ	243	よりも時間とブーストを節約できる。繋ぎは最速前ND
特格		
特格(4hit) CS	188	
特格(4hit)>特格(4hit) CS	245	
特格 サブ	224	NT-D解除
特格 サブ(1hit)>NN 特格	271	
特格 サブ(1hit)>NNN後後	290	非強制ダウン
特格 サブ(1hit)>NNN CS	291	
特格 サブ(1hit)>NNN横横 CS	320	
特格 サブ(1hit)>右右右(1hit)左左左(1hit) CS	327	
特格 サブ(1hit)>特格(4hit) CS	287	

特格 サブ(1hit)>特格 サブ(アシスト)	317(352)	NT-D解除 (アシスト)
特格 サブ(1hit)>特格 サブ(1hit)>横横 CS	350	
特格 サブ(1hit)>サブ	232	攻め継続。

射撃始動		
メイン(10hit)>サブ	143	メインhit数を減らせば攻め継続
サブ>メイン(10hit)	166	メインhit数を減らせば攻め継続
サブ>アシスト	181	
サブ>CS	199	セカイン
サブ>横横横(2hit) CS	245	
サブ>横後 CS	233	後1段からのCSは不安定
サブ>横>横>CS	213?	
サブ>横後後 特射 後後	258	非強制ダウン
サブ>特格(4hit) CS	234	
サブ>特格 サブ	255	NT-D解除
アシスト>サブ	166	
アシスト>NNN CS	211	

戦術

■ ユニコーンモード時

ブースト回りが平均的なため、フリーダムやV2のように前線に突っ込んで暴れまわるより、まずはメインの誘導と手動リロードを活かした中距離射撃戦を展開したい。機体が大きい分攻撃が引っかかりやすく、メインの発生も遅いので近付き過ぎには注意。格闘も強気に振っていける性能でなく、ノーマルモードでの接近戦は不得手。格闘を狙っていくなら誘導と回り込みに優れる横格、発生と突進速度に優れる後格闘を使い分けよう。格闘コンボは全体的にコンボ時間が長いのでカット耐性が低く、ダメージも伸ばし難い。状況によっては、無理にダメージを伸ばすより素早くBD格闘でメて方追いに移行する方が好ましい。そうすればデストロイモード時の高火力を活かす場面も自ずと増えるだろう。基本に忠実に中距離戦を展開し、デストロイモードを上手く活かせる時がくるのをじっくり待つという戦い方が基本となる。

■ デストロイモード時

発生、誘導、踏み込み速度に優れた格闘初段としては最高クラスの特射と、そこから容易に300を超える高火力格闘コンボが売り。また、ND速度も大きく上昇する。

その機動性と高性能な武装により、タイマンでは非常にアドバンテージを得やすい。しかしながら大ダメージを取るための格闘コンボはコンボ時間が長い上に動きも乏しくカット耐性は非常に低いため、1対2のような状況では本領を発揮し難い。自機がダブルロックを貰っている間に相方に聞かして相方が敵1機を拘束している間にもう1機に格闘コンボを入れるなど、ユニコーンモードのとき以上に相方との連携が重要となってくる。また、ユニコーンモードのBD格メコンボで敵を分断したときや、撃破した敵が復帰している最中に、デストロイモードを発動してもう1機の敵を追うのも有効である。ダブルロックを貰っている間は射撃武装とカット耐性のあるコンボで堅実に立ち回り、うまく敵機を分断できたら300オーバーの高火力コンボをお見舞いしてやろう。

コンボの初段や繋ぎに多用される特射と単発高威力きりもみ打ち上げでコンボのメに優秀なCSはブーストゲージを大量に消費するので、ブースト残量には常に注意しておこう。ブーストが空になってコンボ中のカットを回避できなかつたり、コンボ終了後の硬直を取られたいりするような事態は避けたい。また、エクシアのような被ダメ2倍はないものの、NT-D解除モーションは多大な隙を晒すのでNT-Dゲージが残り少なくなったら建物裏に隠れたり、ダウン中に解除モーションをやりすごしたり、隙を見て特格サブ派生で任意解除したりなど、硬直を取られないように工夫したい。残りのNT-Dゲージ、ブースト量をしっかり管理して最適なコンボを入れよう。

NT-Dは早めに使えば1機で2回発動も狙えるが、1回の発動でも十分なダメージは稼げるのでチャンスを待ってピンポイントで発動した方が堅実だろう。

僚機考察

万能機であるユニコーンは基本的にどのような相手とも組むことができる。射撃よりの機体と組んだときは手動リロードによる弾幕を活かした射撃戦を行い、格闘機と組んだときは積極的にBD格闘メからの片追いを狙っていこう。ユニコーンモード時は3000にしてはロックを引く能力が低いので、ある程度自衛力のある相方が望ましい。また、聞かち能力や拘束力、奪ダウン力の高い相方だと、デストロイモードを活かしやすい。

2000

■ ガンダム、百式、インパルス

どんな機体と組んでも安定する、コスト2000を代表する癖のない万能機群。
もちろん、ユニコーンにとってもその安定感は頼もしい。
豊富な射撃武装と強力なCSを持ち、安定した格闘で自衛力も抜群の初代。
優秀なアシストと格闘カウンターを持ち、メガバースーカランチャーで戦局逆転も狙える百式。
インパルスは武装や赤ロック距離の関係で劣るものの、優秀なブースト性能により足並みを揃えやすい。
どの機体と組んでも、あらゆる状況に対応しやすいのが強み。

■ ガンダムMk-II

任意リロード機体コンビ。弾幕が途切れる事を知らない。
しかし堅実にいくならスーパーガンダムを多用すべきだろう。
ミサイルの誘導とホバー中のゲロビでユニコーンの足りない部分を補っていこう。
火力面ではNT-Dを発動してる時にユニコーンがどれだけダメージを与えられるかで決まる。

■ アカツキ

ノーマルモード時にはBRとオオワシCSによる中距離射撃戦を展開し、着地を丁寧に狙っていこう。
得意な間合いが近いので息を合わせやすい。
NT-D時にはシラヌイのバリアで射撃によるカットを防ごう。

■ 試作3号機

メイン射撃による奪ダウンが強力に頼りになる。
ミサイルコンテナと絡めたバズの弾幕で敵機を動かし、着地を的確に狙っていききたい。
3号機が片追いされたり格闘機に粘着されたりすると辛いので、なるべく距離を空けずに連携したい。

■ エクシア

時間制限付の強化武装を持つ覚醒機体コンビ。
どちらかがNT-Dかトランザムを発動しロックを集めたら、もう一体も隙を突いて発動して闇討ちしよう。
また、どちらも覚醒により機動力が上昇するので、同時発動して強引に片追いに持ち込むのもおもしろい。

■ シャイニング

時間制限付の強化武装を持つ覚醒機体コンビその2。やり方はエクシアと同じでいいだろう。
NT-Dで相手の注意をひいている時にシャイニングフィンガーソードで斬り付けてやるもよし、逆でもよし。
エクシアと違い、耐久力が持てば何度でも発動できるコンビ。

■ マスター

ユニコーンは積極的にBMを撒いてマスターの分も弾幕を張りつつも、距離を詰めてBD格メコンボを狙っていこう。
そうしてロックを集めれば、自ずとマスターが闇討ちをし易くなる。
BD格メが入ったらすかさず片追いに移行、その際ユニコーンは積極的な牽制で敵機を動かすにとどめ、ダメージはなるべくマスターの格闘で取るようにしよう。
そうすれば敵相手のロックはマスターに向きやすくなるので、隙を突いてNT-Dを発動しよう。
マスターの格闘コンボは拘束時間が長いので、ユニコーンもコンボ時間の長い大ダメージコンボを狙いやすくなる。
被弾を恐れずに距離を詰め、2機の高火力格闘で如何にダメージ勝ちするかが勝負の分かれ目。場合によってはマスター先落ちもあり。

■ デスサイズ

基本は他の格闘機と同じ。通常時はBD格メコンボからの片追い、NT-D中はジャマーを活かした闇討ち。
デスサイズもきりもみ吹き飛ばしや拘束力の高いコンボを積極的に狙っていききたい。

■ 試作2号機

ユニコーンが前に出てロックを引きつつ敵を動かし、その際に2号機は核による分断を狙おう。
うまく敵を分断できたら透かさずNT-Dを発動し、2号機はデストロイのコンボがカットされないようにもう1機の敵を抑えにいこう。
NT-Dの発動タイミングを誤るとジリ貧になりやすい。デストロイを核の爆風に巻き込まないように注意しよう。

1000

■ ビギナ・ギナ

通常時は高誘導の射撃武装で敵を動かしつつ、奪ダウンを重視した中距離射撃戦を展開していこう。
ビギナは先落ちを防ぐためユニコーンの後に回り、無理をせずにかぎり被弾を避けたい。
NT-Dを発動したら、ユニコーンがロックを引いている間にアシストやサブなどの高誘導武装で敵1機を足止めし、ユニコーンはその隙に大ダメージコンボを狙う。
ビギナの1機目の生存力とNT-D時にどれだけダメージが取れるかが鍵。

VS.対策

■ ユニコーンモード

射撃、格闘、機動力いずれも並のレベルなため、万能機対策で十分通用する。
注意する点は優秀なアシストと、格闘を喰らってしまうと長時間ダウンを奪われてしまう可能性があることぐらいか。

■ デストロイモード

射撃がバルカンとサブだけなので、射撃でのカットを気にせず敵相方を攻められるがBD性能と格闘性能が著しく向上しているため、決して無視してはいけない。
NT-D発動時のユニコーンからロックを受けたら、必ず見合うこと。一瞬で格闘間合いに踏み込んでくる。距離を取ろうと後にBDしても簡単に距離を詰められ、ブーストを無駄に消費するだけなので相手の思う壺。急接近されても、アシストを置いたり、優秀な格闘迎撃(インパルスの特格など)やバクステBRで十分に対応できる。特射は一直線だが、その発生 velocity と突進速度で大半の格闘を潰されてしまう。間違っても格闘で迎撃しようなどとは思わない方が良い。
高火力攻め継続コンボを食らう可能性もあるが、格闘は動きのないものが殆どなのでカットは容易。すぐにカットできるように相方とは離れないようにしておこう。
基本的にカットする際は自分にまで被害が及ばないように射撃を使い、格闘は使わないように。

■ 武装解説 等は[ユニコーンガンダム](#)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](#)