

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

正式名称：RX-78 GUNDAM 通称：初代、1st
パイロット：アムロ・レイ(0079)
コスト：2000 耐久力：560 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビ - ムライフル	8	80	振り向き撃ちが特殊
CS	ビームライフル(狙撃)	-	180	高弾速のライフル狙撃
サブ射撃	ハイパーバズーカ	3	108	発生の早いバズーカ
特殊射撃	ビームジャベリン投擲	-	100-140-200	ボタン長押しで3段階までチャージ可
モビルアシスト	Gファイター	4	71	Gファイターが2体現れてビームを撃つ。 ダメージ値は2体のビームが当たった時のもの。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り 斬り 回転斬り	NNN	183	
	派生 ハンマー	NN前	210	派生でハンマー振り回し 投擲。
	派生 ラストシューティング	N射	242	耐久値100以下で1・2段目を射撃派生可
地上横格闘	斬り上げ 斬り上げ	横N	134	
	派生 ラストシューティング	横射	242	耐久値100以下で1段目を射撃派生
空中通常格闘	2段斬り ×字斬り	NNN	183	
	派生 ハンマー	NN前	210	派生でハンマー振り回し 投擲。
空中横格闘	回転斬り	横N	131	回転3連斬り。判定が広い
特殊格闘	ビームジャベリン脳天刺し	特	103	大きく飛び上がったの串刺し 引っこ抜き
BD格闘	ビームジャベリン回転薙ぎ	BD中前	134	出が遅い格闘

【更新履歴】

09/10/27 外部リンク更新
08/10/03 新規作成

解説&攻略

スタンダードでありながら、すべてにおいて高水準な性能を誇る万能機。
BR・BZ・使い勝手のいいアシスト・異様に性能が良いICS・万能機不相応な伸び・誘導・判定を備えた格闘と、隙のないスペック。

赤ロック距離は平均的。
機動力は2000機体として平均以下の性能だが、NDの初速は標準的で、BD慣性やフワフワの挙動は良好なため欠点にはなりにくいと言える。

近、中、遠距離いずれにおいても有効な攻め手を持っており、プレイヤーの腕さえあればどんな相手でも相応に戦える。
コスト含めて屈指の扱いやすさで、距離・状況や相方の機体も選ばない汎用性を誇る。

射撃武器

【メイン射撃】ビ - ムライフル

[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%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

標準的で優秀なビームライフル。

発生が最速クラス(要検証)で振り向き撃ちも早め。

地上で振り向き撃ちすると、背面撃ちになるため、通常の振り向き撃ちよりも発生は早いけど硬直が長くなる。

抜刀時は発生が少し遅くなる。

【CS】ビームライフル(狙撃)

[チャージ時間:3秒][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:80%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

ビームライフルによる狙撃で180という圧倒的な単発ダメージを誇る。

発生が若干遅め、銃口補正は良好だが誘導はほぼ皆無。

前作のように撃った瞬間に着弾するほどではないが、弾速が非常に速い。

チャージ時間がやや長い為、当たらないと判断したら撃つ前にNDCし、BRからのズンダや着地に合わせられるようにタイミングを計ろう。

前述したが、発生が遅めな為当たらないのでキャンセルしても、射撃ボタンを押しっぱなしにしている事でチャージゲージを維持出来る。

慣れてくると徐々に減っていくCSゲージを8割程維持したままでBR>CS等高威力射撃コンボも出来るので、是非ともマスターしたい。

攻撃判定が通常BRよりもかなり太い。
移動が止まって硬直が長いのでNDCとセットで。

諸性能を考えれば万能機が所持する射撃としては破格の高性能。
コスト3000のストフリの単発CSの威力が130であることを考えるとこれ以上のCSを持つ機体はそう多くはない。
BRズンダよりも高威力かつブースト消費量が少ないため、リスクを抑えやすい中距離で遠くで使いやすい。
緑ロックでも着地硬直などの大きな硬直は狙いやすい。
(緑ロックでも銃口補正はかかる。誘導しなくなるが、この武装はそもそも誘導で当てる武装ではない。
ただし発生が遅いためブースト残量があれば着地前にステップなどで回避される。)
近中距離では発生の遅さなどからリスクが増すが、銃口補正や弾速、攻撃判定は十分な脅威となる。
特に闇討ちであれば距離を問わず非常に効果的。

稀にだが、建物に当たった場合に判定が突き抜けて向こう側の相手に当たることがある模様。
弾速が早すぎて建物の打ち消し判定が間に合わないために起こる？

抜刀中はサーベルをしまう動作があるため若干遅くなる。
ND後すぐ撃つと視点変更にせず撃てる。

【サブ射撃】ハイパーバズーカ

[撃ち切りリロード][リロード:約6秒/3発][属性:実弾][ダウン 打ち上げダウン][ダウン値:2 2.5][補正率:70% 60%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

その場に止まってバズーカ発射。

BRよりも発生と弾速で劣るが、誘導が非常に強い。
NDでは誘導が切れないので、使用価値は高い。

移動射撃不可で硬直が長めなので、NDでフォローできる状況に限って撃つことが基本。
射撃コンボの締めや始点として使える上、威力と誘導そのどちらも万能機が持つ武器としては申し分ない。
弾速3発の撃ち切りリロードなので、適当なタイミングで撃ち切ってリロード開始させるとよい。

弾頭ダメージ80、ダウン値2、補正率70%(-30%)、
爆風ダメージ40、ダウン値0.5、補正率90%(-10%)

条件次第のコンボだが、BZの爆風による打ち上げダウン中にNDCからの各種射撃や空中横格闘で追撃可能で、ダメージも高め。
BZ>BRのつなぎは距離などによってタイミングを調節する必要がある。
BZ>BZは高高度打ち上げ強制ダウンが利点。

中距離からの弾幕張りや格闘カットに非常に有用。
連続ヒットする見込みもあるため、NDCして2~3発連射してもよい。
また前作同様にBRをBZC可能でキャンセル補正がかかってダメージが落ちるが、キャンセルが遅れない限り安定して連続ヒットしやすい。
NDでBRからつなぐ場合は、適正距離で(斜め)前方NDから素早くつなぐと安定させやすい。
振り向き撃ちがない(もともと足を止めて撃つ)ため、背面向きからの格闘迎撃や逃げ撃ちにも向く。

【特殊射撃】ビームジャベリン投擲

[弾数無限][属性:ビーム][スタン][ダウン値:][補正率:70%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

その場でジャベリン投げ。

弾数は無限。

BZよりも発生と硬直で劣るが、弾速は大差無い程度か。
放物線を描くように投げるため、素晴らしい誘導性を誇る。
ヒット効果はスタンだが、スタン時間が短め。

特射連打すると、NDに化けてしまうので注意。
BRやBZに比べてヒットさせにくいので、基本的にはBZリロード中に代用として使う程度が無難。
単発ダメージが高く補正率もBRと同等なので射撃コンボに組み込むことも選択肢。
ただし、これ以上に優秀なBR、BZ、CSがあるので無理に使う必要はない。

ホールド入力で構えたままチャージ。
1秒で1段階、1.6秒で2段階までジャベリンの先端が大きくなって、それに応じてダメージアップ。
チャージ中もブースト消費。
地上ヒット時のスタン属性も、膝付きよろけ 膝崩れダウン 転倒ダウンと変化。

前作と同様に、JVキャンセルBZ、BZキャンセルJV可能で、BZ JV BZ JV・・・を無限に繰り返せる。

【アシスト】Gファイター

[リロード無][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

Gファイターがガンダムの上に出現して、ビーム発射しながら敵機に特攻。

ビーム発射が早め。

ビームフルヒットで71。

Gファイター自身にも攻撃判定があるため、十分に近距離であればビームから特攻が連続ヒットする。

硬直取りや弾幕張りにも使えるが、BRやBZに比べて優れた点がほとんど無いので利用価値は低い。
しかし出現位置の関係から敵機の攻撃で破壊されにくい、バクステアシストによる格闘迎撃、格闘 ND 格闘への割り込みなど
に使いやすい。
とはいえ死神のジャマーやF91のMEPEに対する格闘迎撃としては機能し辛いので過信は禁物。

格闘

【地上通常格闘】

[発生：][硬直：][キャンセル]

連ジ時代からお馴染み斬り下ろし、斬り上げ、一回回転りの3段技。

2段目を前派生でハンマーに変化。

ちなみにハンマーは射撃属性なので各種バリアに弾かれる。

無印同様耐久値100以下で1段目、2段目を射撃派生で、打ち上げ ラストシューティングに変化。

左手と頭が壊れてる演出は必見。

【地上横格闘】

[発生：][硬直：][キャンセル]

連ジのステップ格闘、発生が早い為、近くにいる敵の着地硬直を狙えるか。

ただ、出し切りのダメージは低い為、NDでN格に繋ぐか特格に繋げていこう。

こちらも地上N格同様に耐久100以下で1段目を射撃派生でラストシューティングに変化。

【空中通常格闘】

[発生：][硬直：][キャンセル]

地上通常格闘のように2回転ったあと二刀流×字斬り。

伸びと誘導に優れた主力格闘。

3段目でカメラアングル変更。

2段目を前派生でハンマーに変化。きりもみダウンしなくなった。

NDコンボに組み込むことでダメージを稼ぎやすく、動作時間も十分早いとその間ほとんど動かないためカット耐性は低い。

空中N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	袈裟斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	逆袈裟斬り	109(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	よろけ
3段目	X字斬り	183(64%)	100(-10%)	3.0	1.0	ダウン
前派生(1Hit)	ハンマー振り回し	146(64%)	50(-10%)	3.5	1.5	ダウン
前派生(2Hit)	ハンマー投擲	210(54%)	100(-10%)	4.5	1.0	ダウン

【空中横格闘】

[発生：][硬直：][キャンセル]

連続回転斬り。

2段目は2HIT攻撃で、1HIT目がヨロケ、2HIT目はダウン。

空N格と並ぶ主力格闘。

発生や伸びは空N格と同等だが、初段の攻撃範囲が270°ほどあり、後ろにも当たる。攻撃判定のリーチも長い。

つまり判定が強く、引っ掛けやすい。引っ掛けるための誘導も突進速度もちゃんとある。

空N格よりも動作時間が短い。

ただし、2段目2Hit目のダメージが非常に低い。

混戦などで手っ取り早くダメージが欲しい時など、状況によってN格と使い分けるといいだろう。

NDコンボを横N1段まででつなげば空N始動と同ダメージも取れる。

BZからの追撃として全段ヒットする。

空中横格闘	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	回転斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目(1hit)	回転斬り	109(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	よろけ
2段目(2hit)	回転斬り	131(64%)	30(-10%)	3.0	1.0	ダウン

【特殊格闘】

[発生：][硬直：][キャンセル]

ジャンプからのジャベリン突き下ろし。当たれば少時間捕縛 引っこ抜きの弾き飛ばしで計2Hit。

地面に刺さると着地扱いになりNDCできないため注意が必要。

ジャンプ部分の動作が非常に速いため、近距離で特格NDCして敵機の頭上を取るような使い方も可能。

BRを特格C、特格をBZC可能。

【BD格闘】

[発生:] [硬直:] [キャンセル]

ジャベリンぶん回し。相変わらず伸びるが発生は致命的な遅さ。
コンボに組み込むメリットも無く、暴発には十二分に注意。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムスレ 2nd](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムスレ part.1](#)