

こちらは百式の武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.百式対策、等は[百式\(対策\)](#)へ。

正式名称：MSN-00100(MSN-100) HYAKUSHIKI
パイロット：クワトロ・バジーナ
コスト：2000 耐久力：500 盾：× 変形： 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	8	80	普通のビームライフル
サブ射撃	クレイバズーカ	3	15~170	BRに続く主力武装 一定距離で拡散し、散弾の当たり方でダメージが上下する
特殊射撃	メガバズーカランチャー	1	310	発生は遅いが非常に高く威力の高い照射系ビーム
変形射撃	頭部バルカン	50	5~48	アラート鳴らしに使える程度
モビルアシスト	リックディアス(赤)	2	40	2機が自機に追従し、射撃にあわせてビームを撃つ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	袈裟斬り 回し蹴り 前蹴り	NNN	182	滅多に御目にかかれぬ 3段目で画面が揺れるエフェクト有
地上横格闘	胴斬り2段	横N	134	滅多に御目にかかれぬ
空中通常格闘	胴斬り2段 切り抜け	NNN	182	発生が良好でダウンを奪いやすい 3段目をBR・BZでキャンセル可能
空中横格闘	なぎ払い サマーソルト	横N	134	動作時間が短い
特殊格闘	サーベル回転	特	182	格闘カウンター 相手の格闘を弾き3段蹴りをお見舞いする
BD格闘	キック	BD中前	50	判定の強いキック

【更新履歴】最新3件まで

09/09/07 格闘を中心に追記
09/06/29 格闘の表を作成
09/05/21 サブ、復活に追記

機体解説

コスト2000帯の、色々できる万能機。
エウゴVSティターンズの頃は癖の強い玄人好みの機体だったが、今作では[ガンダム](#)や[インパルスガンダム](#)と並んで使いやすいので、初心者にもオススメできる。

発生が早いビームライフル、用途の広いバズーカ、扱いやすくカット耐性に優れる格闘、高い敏捷性と、基本かつ重要な要素をしっかりと持っている。

さらに追従型のアシスト、一発逆転を狙えるメガバズーカランチャー、復活、格闘カウンターなど、独自の特徴も有する。
公式HPでは「一味違う、スタイリッシュな万能機」とされていて、おそらくこれらの独自の武装や背面打ちが「スタイリッシュ」なのだろう。

耐久値はコスト2000機最低の500で、シールド防御も無いため、復活があるとはいえ耐久面に若干不安が残る。

メガバズーカランチャーに掴まって変形移動が出来るが、速度が遅く旋回性能が劣悪、ND不可、BRとBZが撃てなくなる...など、利点がほぼ無い。
ブースト残量が少ない時の着地ずらしに使いにくくもないが、完全に封印しても差し支えない。

射撃武器

発生が速く扱いやすいビームライフルとクレイバズーカ、博打兵器のメガバズーカランチャー、使い道のない変形射撃の頭部バルカンといった4種類の武器を扱える。

【メイン射撃】ビームライフル

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

標準的なBR。

トップクラスの発生の速さを誇り、他機体に比べ抜刀時や振り向き撃ち時も遅れにくい。
ステップ中とND及びBD中以外は振り向き撃ちにならず、エウティタと異なるモーションで背面撃ちを行う。
振り向き撃ちよりも発生は早いですが、硬直はしっかりあるので注意。

【サブ射撃】クレイバズーカ

[撃ちきりリロード:約4秒/3発][属性:実弾・ダウン][ダウン値:][補正率:%]

一定距離で拡散する弾を打ち出すバズーカ。
エウティタのように最初から拡散するわけではない。
拡散後はそれなりに攻撃範囲が広がる。

バズーカ系にしては誘導があまり良くないが、発生と弾速が速い。
撃つと足が止まる(硬直が起きる)ので、NDによるフォローを忘れずに。
また、撃ち切りリロード式なので場合によっては適当に撃ち切る事も大事。

BRや格闘のキャンセル、近～中距離でのクロスや牽制、格闘迎撃や逃げ撃ちなど非常に用途が広く攻守どちらにも使っていける。

距離やヒット具合でダメージ、ダウン値が変化。
近距離(拡散前)直撃でダメージ95(ダウンするが強制ダウンではない)。
拡散後はフルヒットで170前後。
BRなど他の射撃武器より根性補正が高く、残り体力100を切ると234ダメージも確認。

【特殊射撃】メガバズーカランチャー

[撃ちきりリロード:20秒/1発][属性:照射ビーム・ダウン][ダウン値:-][補正率:-%]

撃つまでの時間が非常に遅いが、Xのサテライトキャノンより太めの範囲を持つ超兵器。
GXのサテライトキャノンや試作2号機の核と並び、射撃系最大級のダメージを誇りその威力は300を超える。
しかし発生が非常に遅く、硬直も相当に長いのでNDCは必須。
ブースト消費量も多いのでNDCする場合はブースト残量に注意。
弾速は他の照射ビームに比べて非常に遅く、長距離だと発射したのを見てから避けられる事もある。
また黄色ロック時は銃口補正がないので注意。

銃口補正が非常に良いため、開幕や敵機からロックオンされていない場合に狙うケースが多い。
ブーストを読んで着地を狙うと成功確率が上がる。
相方が3000で自分が損傷拡大になった場合、あえて戦場を離脱　メガバズを狙うというパターンもある。
またリロード時間が非常に長いので、相手の注意を引き続けるために、あえて撃たないで保持し続けるというのも戦術の一つである。
その場合、アラートを鳴らすだけで相手はこっちにロックを向けてくれることが多い。

しかし、対人戦では「運が良ければ当たる事もある」程度の武装なので、狙いすぎるのは完全に地雷である。
原作同様、百式はメガバズをメインに戦う機体ではないことを忘れずに。

【変形メイン射撃】頭部バルカン

[撃ちきりリロード:??秒/50発][属性:実弾・よろけ][ダウン値:?][補正率:??%]

メガバズーカランチャー運搬中(変形移動中)のみ使用可能。非常に当てにくい。
牽制やアラート鳴らしに使えなくも無いが、変形と共に封印しても特に問題はない。

【アシスト】リック・ディアス(赤)

[リロード無][属性:ビーム・よろけ][ダウン値:][補正率:%]

自機左右に1機ずつ、クワトロカラーの赤いリック・ディアスを召喚。
ガンダムMK-II(エマ機)のアシストのビームピストルVer。
百式最大の特徴と言っても過言ではない。

召喚時に各機1発ずつ、合計2発のBR攻撃を行う。
BRの発生が非常に早く、本体の百式のBRより早く撃つ。
リックディアスは破壊されない限り16秒間追従を続ける。

追従中は百式本体の射撃攻撃時とアシスト入力時にBRを撃つ。
アシスト入力で攻撃させる場合、百式本体も硬直するが振り向き動作などは無く、NDも可能で逃げ撃ちに向く。
BR2発でダウンを奪えるようになるので弾が少なくなった時に出すのもよい。

追従速度はやや緩やかで、百式本体のNDやステップに初動で遅れやすい。
また、リックディアスはBR攻撃時に移動が止まる。

追従中は百式の射撃力と自衛力が大幅に向上する。
ただし使用回数が2回しかないため、ムダ使いには注意。
召喚してすぐに破壊されたり、百式本体が強制ダウンさせられるとかなりの損失となる。
「まだ終わらんよ」発動後に使うと、生存力と攻撃力への貢献が大きい。

格闘

諸性能が万能機相応なので扱いやすいだけでなく、「簡単な割りに威力が高いコンボがある」、「技動作が非常に速い(技動作時間が非常に短い)」という2つの特徴を持っている。
特に、後者の特徴には「カット耐性が高く、ダメージ効率も良い」という強みも含まれている。
よって、BD格闘と空中通常格闘3段目以外はその場から動かない技ばかりだが、横格始動の手短なコンボで済ませればそうそうカットを受けない。
敵相方が百式の格闘をカットしに向かってきても、敵をダウンさせた後にすぐ反転して敵相方を2対1に囲い込む芸当も難しくない。

ただし、技動作の速さ以外は万能機の域を出ない性能なので、考えなしに使っていけない。

余談だがMFでもないのにやたらと敵を蹴る。
特殊格闘のカウンターを含めた全6種類の格闘は合計すると14段あるが、実にそのうちの半分が蹴りである。
またモーションのほとんどがエウティタからの流用であり、目新しいモーションが見受けられない。
そのせいか、格闘派生が一つもない。

【地上通常格闘】

[発生:] [硬直:] [キャンセル:]

袈裟斬り 回し蹴り 前蹴りの3段技。エウティタの通常格闘のモーション。
最後の前蹴りで画面揺れエフェクトが起こる。
3段目はサブ射撃キャンセルが可能。きりもみダウンになる。

2段目をNDCすることで空N格始動と同等のコンボが行えるが、空N格闘と違いよろけ属性な点に注意。
早めに入力しないと相手に抜かれることがある。

地上通常格闘	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	袈裟斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	回し蹴り	108(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	よろけ
3段目	前蹴り	182(64%)	100(-10%)	3.0	1.0	ダウン

【地上横格闘】

[発生:] [硬直:] [キャンセル:]

胴斬り2段技。エウティタの着地格闘のモーション。
その場からほぼ動かないが、動作時間が短いのでカット耐性は悪くない。
2段目後にサブ射撃キャンセルが可能だが、ほぼダウン追い打ちになる。

地上横格闘	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	斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	斬り	134(74%)	100(-10%)	2.0	0.3	ダウン

【空中通常格闘】

[発生:] [硬直:] [キャンセル:] BR・BZ

胴斬り2段 大きく動く切り抜けの3段技。百式の主力格闘その1。
胴斬りはエウティタの宙域空中格闘、切り抜けはステップ格闘のモーション。
2段目まではその場からほぼ動かないが、3段目まで出し切れればそれなりにカット耐性がある。
判定は並だが、発生と動作が速く当てやすい。
出し切り後の硬直は背面撃ちBRがサブ射撃でキャンセル可能。どちらもきりもみダウン。

NDを挟んだコンボ、出し切り後射撃キャンセルのどちらも安定して繋がるので扱いやすい。
空横格とは状況次第で使い分けよう。
カットの危険性が低い時は、この格闘から威力の高いコンボを狙っていくと良い。

3段目の切り抜けは技後動作が入る(硬直がやや大きい)のでNDキャンセル推奨。
ブーストを消費しないので緑ロック時や苦し紛れの移動に使えなくもない。

空中通常格闘	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	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	斬り	108(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	ダウン
3段目	切り抜け	182(54%)	100(-20%)	4.0	2.0	ダウン
BRC	BRキャンセル	204	40	5.0	2.0	強制
BZC	BZキャンセル	208	47.5	-	-	強制

BRとBZをNDなしでキャンセル撃ちすると、威力は通常の半分で計算される。

【空中横格闘】

なぎ払い サマーソルトの2段技。百式の主力格闘その2。
なぎ払いはエウティタの空中格闘、サマーソルトはステップ特殊格闘のモーション。
発生が早めで判定もそこそこ。
動作時間が非常に短く、それに伴いカット耐性も非常に高い。

2段横格の例に漏れず、単発での出し切りダメージは134と控え目。
しかしながら、2段目のサマーソルトは相手を浮かせるのでコンボが安定しやすい。
また、補正率が良く、以降のコンボダメージが伸びやすいのも強み。
前述の「簡単な割りに威力が高いコンボ」とは、この格闘を組み込んだコンボの事である。
2段出し切りNDCからのBRによるコンボでは瞬時に190以上のダメージを与え、N格から同様に繋げば240以上のダメージを叩き出すことができる。
コスト2000帯の万能機にしては驚異のポテンシャルを秘めた格闘といえよう。

N格、空N格からのコンボに組み込む際はNDを多用するので注意。
 また、相手の背後が上り斜面になっていると2段目やコンボがダウン追い打ちになりやすい。
 空N格とは状況次第で使い分けよう。
 手早くダメージを与えたいとき、相手のHPが少なくあと少しで撃墜できるときは、こちらを使うと良い。

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	なぎ払い	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	サマーソルト	134(74%)	100(-10%)	2.0	0.3	ダウン

【BD格闘】

[発生：][硬直：][キャンセル]

とび蹴り1段技。エウティタの空中ダッシュ格闘のモーション。
 当たると宙返りする。今作ではヒット後の兜割りはない。
 下方向への誘導がそれなりに良く、BRの射角外でも当てることができる。
 判定の強さは百式の格闘ではトップで、ある程度格闘の迎撃にも使える。

BD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	蹴り	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ

【特殊格闘】

[発生：][硬直：][キャンセル]

左手でサーベルを8の字に2セット振り回す、格闘カウンター。
 当て身に成功すると、エウティタの宙域空中ダッシュ格闘に似た回し蹴り3段をお見舞いする。
 当て身モーションと蹴りはどちらもNDC可能なので、蹴りからN格始動と同様のコンボが行える。
 復活後は使用不可能になる点と、旧作のように射撃を弾くことができない点を忘れずに。

最大の特色は、特射と変形以外の全てのモーションからHITの有無を問わずキャンセルして発動できる点である。
 よって、「各種格闘で釣って特格」、「闇討ちにきた敵相方にサーチ変え特格」、「ブースト0 着地寸前に暴れBR 相手がかわして格闘を振ってきたところに特格」などの芸当も可能。

当て身判定の発生がやや遅く持続時間も短いので要注意。
 当て身判定の範囲も広いとは言えず、発動後相手に少し横NDやステップでずらさせるだけで、カウンターできずにそのまま貰ってしまうことが多い。
 相手の格闘を見てから成功させるのは難しく、癖やタイミングを先読みして置いておくように発動しなければならない。

ちなみにカウンターできる格闘は色々あり、MFの各種フィンガー、エクシアのトランザム、シャイニングのシャイニングフィンガースード、
 デスティニーのバルマフィオキーナ、Zの変形突撃(覚醒突撃も含む)、エピオンのヒートロッドなど特殊な格闘もタイミングさえ合えば返せる。

特殊格闘 (カウンター)	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	回し蹴り	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	回し蹴り	108(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	よろけ
3段目	回し蹴り	182(64%)	100(-10%)	3.0	1.0	ダウン

特殊武装

【復活】まだ終わらんよ！

残コストが2000以下の時に、残り耐久が0になると1回限り発動。
 耐久力が100まで回復、カットインとあの有名な台詞が聞ける。
 また左腕が無くなり、カウンターが使用不可能になる。ちなみに原作では無くなったのは右腕だった。
 根性補正率は復活前も復活後も変わらない。

復活のおかげで、3000と組む場合、標準的な耐久力の2000機体(耐久560)よりも最終的な耐久力が10高くなる。
 (HP560コストオーバー HP280で合計840、HP500コストオーバー HP250 「まだ終わらんよ」がHP100で合計850、
 ただし、発動時に食らったダメージのうち残り耐久力をオーバーした分はカットされるため、実際は耐久力10以上の差が出る。)

復活があるおかげでコストオーバーをした後半戦でも、ある程度は強気で攻められるが、エウティタの復活と違って防御力が上がったらしめない。

復活 特攻 かわされて反撃 撃墜...という安易な負けパターンは避けたい。
 また、空中でブースト切れた状態で発動してしまうと、着地に攻撃されて撃破されるリスクが非常に高いため注意。
 敵も「まだ終わらんよ」の存在を踏まえて立ち回ってくるので、後半戦の立ち回りが鍵となる。
 イージスの自爆や核、爆風を伴う攻撃で止めをさされると、復活後爆風で結局死亡ということがあり得るので注意。(要検証)
 また、復活にナドレのトライアルシステムを上手に重ねられるとおそらく確定でスタンする。

ちなみに、百式コンビのときはお互い1回ずつ復活可能。

また復活後に負けた場合は画像がアニメエンディングに出てきた大破状態になる。

尚、com百式に対して発動させた後(多分)最速のタイミングで格闘を入れたら、ダウン値上限を超えても赤ロックのまま、ダメージも25%程度まで落ちていた。どういう事だったのかは不明だが、一応このような事もあった。…が他に同じ例を聞いた事は無いので気にする程では無いだろう。

■ コンボ、立ち回り、VS.百式対策 等は[百式\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - 百式専用スレ](#)
- [非公式掲示板 - 百式スレpart.1](#)