

ハンマ・ハンマ(対策)

正式名称：AMX-103 HAMMA-HAMMA
パイロット：マシュマー・ゼロ
コスト：2000 耐久力：560 ガード： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム砲	10	80	自機から少し離れた位置からBR
サブ射撃	有線式アーム	(10)	60 108 144	敵機付近までアームを飛ばしてBR
特殊射撃	メガ粒子砲付きシールド	4	100 144	束状のBRを2連射
モビルアシスト	ガザD	4	119	ミサイル5発、1HITでよろけ、フルHITでもダウンしない
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	有線式アーム斬りつけ	N	134	アームを伸ばしてサーベルで斬る。射撃判定
横格闘	有線式アーム突き刺し	横	134	アームを伸ばしてサーベルで突く。射撃判定
後格闘	縦斬り シールド殴り	後N	134	サーベル振り下ろし。格闘判定
BD格闘	シールドアタック	BD中前	78	シールドを伸ばして攻撃。射撃判定。射撃入力で派生113
特殊格闘	有線式アーム【捕獲】	特	0	両手を伸ばして捕縛。各種派生有り。射撃判定。
有線式アーム 展開中格闘	踵落とし	アーム展開中N	80	

【更新履歴】最新3件

09/07/10 N格の特格派生に関する記述を削除・加筆
09/05/12 機体解説他、細かい修正
09/04/14 格闘の一部追記

機体解説

強力な誘導武器と、中距離で当て易いビーム兵器を持つ射撃特化の機体。
援護とダウン取りの能力が高い。
中間距離での着地取りや射撃の引っ掛け、相方のカットといった高い支援能力が売り。
しかしクセの強い武装が多く、巨体でブースト性能や動きのキレは低め。
格闘性能がかなり特殊。
迎撃や逃走に向く武装が少ない為、方追いされた時や被コストオーバー時、自衛にはプレイヤーの高い技量が求められる。

射撃、格闘ともに自分の腕を伸ばしてから行うので、万能機と比べて癖がある機体になっている。
性能をきちんと把握し丁寧な操作を心がけないとマトモに操ることすら難しく、CPU戦すら覚束ないことも。
しかしハッキリとした独自の強みを持っている為、その独特の間合いを意識出来るようになると一気に世界が広がる。
デスコンの威力はコスト帯上位。ただし出し切れる機会は少ない。

ちなみに棒立ちしていると、盾から3メートルはあろう巨大な薔薇を取り出す。
各種動作の際にも取り出している。

射撃武器

【メイン射撃】ビーム砲

[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][ダウン値:2][補正率:70%]

身体から腕を伸ばしビームを撃つ。
レバー入力で左右に撃ち分ける事が出来る。

腕を切り離すという特性上、射角は非常に広いが、本体から離れた位置から発射されるので至近距離の敵には当て難い。
特にNDからBR3連を当てる際には、ある程度敵との距離を開ける様に調節しないと、無茶苦茶な方向にビームが出てしまうので注意。

どの向きで撃っても振り向き撃ちが無い為、逃げながら撃ったり機体の向きに関係無く連射出来る。
しかし射撃時の硬直とブーストゲージの消費はあるので留意すること。
サブへのキャンセルが可能なので不本意な硬直が発生した際は、サブへキャンセルして硬直を無効化する小技も可能。その場合自然落下する形で落下するため、NDするなりそのままサブの発射へつなげるなり状況次第で判断しよう。
アームを展開するモーションとは裏腹に発生はかなり早く、かなり素早い連射が可能だが、腕を伸ばす関係上、正面の相手にも射角が少しズレているので、真っ直ぐ向かってくる相手にそのまま避けられることがある。
腕を飛ばして撃つので、物陰に隠れながらも普通に撃てる。

サブ射でもメインの弾を消費するので弾数管理はしっかりと。

【サブ射撃】有線式アーム

[常時リロード(共通)][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:2][補正率:80%]

メインと弾数を共有。有線式アームを射出。レバー入力で設置位置が変わる(後述)
敵機の近くにアームが到達すると両腕からビームを発射。
射撃追加入力でビームを撃つ回数が増加し、最大で合計5発まで撃てる。3発ヒットでダウン。

動き回りながら包囲出来、その上連射が効くので相手からすると中々うざったい攻撃。
中距離での着地取りに効果を発揮するが、アーム射出 ビーム発射と言う手順を踏むため、相手のブースト残量を読んで心持ち早目にアームを射出するようにしたい。
5連射可能なので、うまくやればかなりの命中率を誇るが、無闇に連射してるとあっという間に弾切れする。

なお、アーム射出中にNDでキャンセルすると飛ばした腕も戻ってきてしまう。
飛ばした腕を戻したくない場合はBDで移動するように注意しよう。
[今作ではBDの方法がブースト+レバー2回入れなので注意]
また、ブースト残量を読み間違え着地取りが成功しないと判断したら、NDで腕を引っ込めることで弾数節約するといいい。

メインから後サブのみ安定して繋がる。

アラートはハンマ・ハンマがいる方向に出るが腕の位置はそうとは限らず、腕のある方向にはアラートがでない。
腕を飛ばすのだけ見せて警戒させ、発射前に回収すれば弾消費なく牽制が出来る。
後述の特射も多様する機体なので撃った瞬間キャンセルの方が良いかもしれない。
明らかに当たらなければとっとキャンセルしてもう一回飛ばす等状況を見て立ち回ろう。

腕を伸ばしている時は格闘が蹴りに変わるので注意が必要。
飛ばした腕の銃口補正は左右に強く上下に弱い。

有線式ではあるが、意外と緑ロック程度の敵の近くまで飛んで行ってくれる。
しかしその分腕が戻ってくるのも遅い。
腕の無いハンマはただの緑メタボなので考えて飛ばそう。

■ アーム設置位置について。

レバーの入力によって、連ザIIカオスのポッドのように配置できる。

N：相手の左右、前：相手の左右奥、後：相手の左右手前、右：相手の右と左手前、左：相手の左と右手前

つまり自機を表の下側に取って、

N：

敵

前：

敵

後：

敵

右：

敵

左：

敵

(：有線式アーム)

のように有線式アームを配置できる。
実際は相手の位置によってズレたりするが、建物に引っ掛けないように撃ったりと使いどころはあるので覚えておいた方がいい。
サブ射は自機にまっすぐ向かってくる敵に対しては、どの方向のサブでも当てづらい。
逃げてる相手や着地硬直に合わせて使うようにしよう。

【特殊射撃】メガ粒子砲付きシールド

[撃ち切りリロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:3][補正率:52%]

シールドを構え、メガ粒子砲を3本づつ2連射、合計6本撃つ。弾数は4発だが、ND無し1回使用で2発消費。
ビームは1本ずつ独立しており、1本あたりのダメージは40、ダウン値1、補正率84%。これが3本同時Hitする。
すべり撃ちが可能だが、足は止まる。
変に収束したりせず誘導するので判定が大きくひっかけやすい。おまけに2連射なので更にひっかかる。
カス当たりしようものなら即追撃を入れよう。

全弾ヒットで強制ダウン。リロードも早めなのでガンガン使っていこう。
ちゃんと瞬時に正面に向けて撃ってくれるという事から、この機体の主力射撃となる。
メインやサブ射撃のような癖はほとんどないので、弾数にさえ注意を払うことができれば、かなり使いやすい武装。
なにげにダメージが高く、2発あたればダウン確定なので、片追いにもっていきやすい。
メインorサブで動かして、特射を当てにいく用にするといい、撃ったら即NDで次の行動に移る。
ちなみに発射時、口に巨大な薔薇を啜えている。

【アシスト】ガザD

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

ハンマの左前方にガザDが出現し、3号機のサブを狭くした様なミサイル弾幕を張る。
銃口補正が弱い&発生と弾速もやや遅めだが、一度に発射される弾数が多くミサイルの誘導も強い。
主に早めの自衛や、中距離からサブ、特射との波状攻撃を仕掛ける攻勢の初手として使う。
1発でも当たるとヨロケを奪え、安定して追撃が可能なので、至近距離での迎撃としてもそれなりに使える性能だが、前述の通り発生や銃口補正は余り強く無いので、後NDや各ステップでアシストの正面をしっかりと相手に向ける様に出そう。
自衛と中距離射撃の中間的なアシストなので、用途は広い。

格闘

通常格闘は慣れない内は封印推奨、通常格闘の代わりになるのは後格闘。
全体的に動かないので闇討ち気味に振るしかない。
MF等には置く様にして腕を飛ばすと良い牽制になるが...ND分のゲージはしっかり確保。
アーム格闘はほぼ真上、真下まで延びる模様だが、通常格闘の場合は左右どちらか、横格闘の場合入力したレバーの反対方向に回避行動をとられると誘導してくれない。
射角・死角外からの不意打ちにどうぞ。

特格は一転良性能。そちらをメインに使おう。

【通常格闘】

自機は動かない。
アームを相手の間近まで伸ばす サーベルでベシベシピンタ。
腕を伸ばしてからサーベルを振るので発生は遅い。
敵が近ければ近いほど発生が速くなる。勿論遠ければ遠いほど発生は遅い。

前作ヴァサゴをイメージするといいが、出が遅く懐に入られると当たらない点に注意。慣れるまで気持ち悪いかも。
カットには非常に弱いので、確実に敵もう1体に相手が張り付いている状況で狙う。
使い所が難しいが、格闘ではなく短射程・発生遅・強誘導の射撃と捉えれば、見え方が変わってくる。

建物の陰からは格闘できない。(検証済み)
ただし、背の低い建物の上(若しくは下)等ならば切れる。

この通常格闘と横格闘には、使用中隙が膨大な分 **ブースト消費無しで長めに滞空できる** という特徴がある。
敵の頭上を取ったら、取り敢えず振って延命しておく等、思いがけぬ所に価値を見出せる。

【横格闘】

有線アームを敵を軸に伸ばし、伸ばした先からさらに敵に向かってサーベルを突き刺す。
このときレバーの向きによって左右どちらかの腕が伸びる。
自機を中心に敵がいる方向にレバーを倒しながら入力すると割とあたってくれる。
ただし、敵が画面中心にいる場合や入力した際に腕をのばした方向と逆のほうに旋回されたりすると、まずあたらない。
出るまで遅く闇討ちくらいにしか使えそうに無い、というか、攻撃自体が闇討ちのような感じ。
攻撃中、自機は全く動かないので注意。
中距離程度で、相手がNDを使って横格闘を回避し[たつもりになり]そのまま格闘に移った場合、相手の格闘が届く前にこちらのアームが当たる。わからん殺し。
建物や壁を挟んだ状態で腕を回こませて攻撃する事も出来る。

【後格闘】

サーベル1段 一回転して盾で殴りつけの2段格闘。
前派生で打ち上げアッパー。特格、特射で追撃可能。
唯一普通にサーベルを振ってくれる格闘で、通常格闘の代わりに使う。
多少伸びが少ないものの癖が無く扱い易い為接近された場合非常に頼れる格闘である。
相手の格闘迎撃には後格闘(逃げ撃ち)ビームで対応すると良い。ただし判定、範囲などは弱めなので注意。
追われている時の最後の手段。

【BD格闘】

シールドをドリルのように回転させ、相手に向かって飛ばす。
全段ヒットでダウン。全段ヒットしない場合は攻め継続。

シールドヒット中に射撃ボタンで追加ダメージあり、派生した場合少しか威力up
発生が早く、腕を前に伸ばすため判定負けもしないので、格闘の迎撃に使える。
大抵の他機体のBD格闘と同じく、上下に強い。
振り向きからだとして少し発生が遅れるので注意。

【有線式アーム展開中格闘】

ダウン属性のかかと落とし1段。発生も遅く使いにくい。
有線式アーム展開中(サブ射撃、特殊格闘)、腕が伸びている時の格闘。
メインの腕が戻りきっていない時に格闘をしてもコレになる。

単発で下に蹴り落とすのでダウンを奪い易く、判定も極端に弱い訳では無いので、単体で見ればそこまで悪い性能では無いのだが、いかんせん使える状況が限定されている為、どちらかというアームが戻り切る前に暴発して困る事が多い。封印推奨。
この格闘を使うような事態にならないよう気をつけるべき。
通常格闘、横格闘一段NDで繋がれば、下方向に飛ばす性質上ダウンは取りやすい。

【特殊格闘】

ハンマの近距離戦における生命線。
両手を振りかぶり、敵に向かって有線式アームを伸ばして攻撃。当たると相手を3秒ほど捕縛する。
捕縛の威力は0である。アームを飛ばすので射程は結構長く、限界射程手前で気持ち「クッ」と曲がるのでよく掴める。
また、アンカー系武装としては発生も悪くないのでドンドン狙っていこう。
アンカー自体にはこちらのダメージ判定はなく、格闘機体のカウンターとしても有効。
動きが止まるため、相手が射撃を合わせてくる事には注意。
覚醒Zなどは掴めずにはじかれてしまうので、捕縛兵装を前作のような感覚で使う人は覚えておくといい。

各種派生あり。

- 「射撃」 捕獲したら両手からビームを放って吹っ飛ばす(攻撃時間が短く強制ダウン、弾消費も無いので射撃コンボの締めには活用すれば威力UPと弾節約に) 威力154
- 「格闘派生」 捕縛した相手を自機の正面に引き寄せ、ボディアタックで空高くカチ上げる。更に以下の格闘派生に移行。
- 「前格闘」 連続パンチ>蹴り。格闘連打でパンチ数増加。ハンマが範馬になる瞬間。威力194(特格最大のダメージソース)
- 「N格闘」 コマのように高速回転して攻撃。通称マシュマースピン。最後にバラを出しての硬直が若干あるのでND推奨。威力168
- 「後格闘」 両足で蹴り上げ>叩き付け攻撃。ダウン値少な目。威力183

アンカーでミサイルを破壊することもできる。
腕は射撃判定であり、エピオンやヘビーアームズのアシストバリアに弾かれる。要注意。
威力が0の為、敵アシストに当たった場合、貫通も破壊もせずそのまま腕が帰って来ってしまう。

拘束時間の長い格闘の最中はサーチを切り替えて、相方ともう一人の敵の様子を伺うのがこのシリーズのお約束である。
それをハンマの特格中にする。

「 特格で掴む サーチ切り替え 各種派生」

ということになるが、なんとロックを切り替えたほうにカカト落としになってしまう。
つまり、有線式アーム展開中格闘が発生する。

因みに、各種派生中は特格固有のカメラアングルになってしまうので敵僚機にサーチを切り替えられない。

射撃派生は早くダウンが取れるが、特射が狙える状況なら特射で。
射撃派生でサーチ切り替え後、敵Bに撃った場合は特射と同じダメ・ダウン値？(要検証)

外部リンク

- [非公式掲示板 - ハンマ・ハンマスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ハンマ・ハンマスレ part.1](#)

以下作成中,,,,,,