

V2ガンダム(対策)

正式名称：LM314V21(LM314V23/24) VICTORY TWO(-ASSAULT BUSTER)GUNDAM
パイロット：ウツソ・エヴィン&八口
コスト：3000 耐久力：650 盾： 変形：× 換装：(アサルトバスター)

V2ガンダム

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	8	80	発生が早く優秀だが威力はやや低め。
サブ射撃	マルチプルランチャー	5	110	撃つのにやや溜めがある。
特殊射撃	アサルトバスター換装	100	-	リロード開始まで10秒、0~100まで50秒。
モビルアシスト	ガンバスター	5	30	2機が3回、合計6発撃つ。2本で57ダメ、4本で102ダメ、6本で135ダメ。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	払い斬り2段	N	134	
地上横格闘	払い斬り 斬り上げ	横N	134	射撃派生あり(162)
空中通常格闘	払い斬り 連続蹴り	NN	183	主力の3段格闘。早く終わる割りに高威力。上下誘導は悪い
空中横格闘	多段突き刺し 回し斬り	横N	181	ほぼ全て多段。発生・判定・威力は良いが、伸び・カット耐性は悪い。
特殊格闘	光の翼	特	72	か で切り抜け方向選択可。往復126ダメ。
BD格闘	シールド展開突撃	BD中前	92	盾を構えて突進する多段hit技。

V2アサルトバスター

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	メガビームライフル	6	120	一撃で強制ダウン。リロードは3秒で1発。
射撃CS	メガビームキャノン	-	261	銃口補正が強く、貯まるのも早い。照射ビームのなかでは発生が早い。
サブ射撃	スプレービームポッド	1	130 ~	攻撃範囲が広く高ダメージ。ダメージは当たり方や補正によっては、200を超えることも。 リロードは3秒で1発
特殊射撃	ノーマルモード換装	-	-	ノーマルモードに換装する。
モビルアシスト	ガンバスター	5	30	ノーマルのものと同じ。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	払い斬り2段	N	134	
地上横格闘	払い斬り 斬り上げ	横N	134	射撃派生でヴェスパー(185)
空中通常格闘	払い斬り 連続蹴り	NN	183	
空中横格闘	多段突き刺し 回し斬り	横N	181	横格闘中、射撃派生でヴェスパー(211)
後格闘	メガビームシールド展開 Vビーム発射 前方へ設置 設置	後 後射 後N 後B	50	メガビームシールドを展開後、射撃追加でVビームを発射(50)。格闘追加で前方へ飛ばして設置(10)。ブーストボタンでその場に設置。設置した盾が消えるまで使うことができなくなる。
特殊格闘	光の翼	特	72	往復回数増加。3回HITで180ダメ。
BD格闘	シールド展開突撃	BD中前	92	盾範囲強化。盾設置時はノーマル時のものに

【更新履歴】新着3件

09/11/12 コンボ欄の編集・追加
09/06/08 外部リンク更新
09/05/10 ダメージやコンボの追加

機体解説

通常モードと換装によるABモードの2形態を兼ね備える高機動万能機。
全機体中、トップクラスのスピードとブースト持続を持ち、特にBD&NDのスピードは2000以下の追従を許さない。

標準的で扱いやすい機体性能によって、初心者から上級者まで幅広く使われている。
赤ロック距離がやや長め。

通常時は高速の万能機体。
この形態での武装はほぼBR&バズーカのみと極めてオーソドックスで、扱いやすいが特筆的な大ダメージ要素はない。

真骨頂たるAB時は今作最強クラスのメイン射撃を持つ強襲機に化ける。
通常時よりもやや機動性に劣るが、使いやすく当てやすい武装を備えるため高い戦果が見込める。

全体として3000としては格闘が不得手なので、格闘機体との近距離戦には付き合わない方がいいだろう。
格闘コンボで奪えるダメージ自体は万能機相応で標準的にまとまっている。
隣接距離では光の翼という奥の手もあり、潜られたらすぐダウンさせてまた中距離に逃げるといった戦法が主となる。

万人に扱いやすい機体だが、主力武装にトリッキーなものを持たないため、相方とのズンダ連携が基本かつ必勝法となる。

射撃武器

V2ガンダム

【メイン射撃】ビーム・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% 40%]

発生の早いBR、他のコスト3000機体より威力が10低い。

射角は下へはやや広く、左右は普通。

V2のスピードが速いため、距離が近いとズンダが振り向き撃ちになりやすいので注意。

振り向き撃ちのスピード自体は早めだが、振り向き撃ちする角度だと判断できるなら
できるだけ後述のサブ射撃を使う方が良い。(銃口補正が高く、ブースト消費を格段に抑えられるため)

前作同様、AB換装&解除による弾数リロードは健在。
これにより、V2はほとんど弾切れの心配がいない機体となっている。

【サブ射撃】マルチプルランチャー

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/5発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

いわゆるバズーカ。原作的にはグレネードともいう。

足が止まり、発生がBRよりも遅いが、BZ系としては弾速が速め。

当然BRよりは誘導するため、緑ロックと赤ロックが切り替わるような距離での牽制にも有効。
格闘コンボの締めやNDによる連射、銃口補正を活かした格闘に対する反撃と用いる用途は多い。

BRの威力がコスト2000と同列のV2だが、このサブ射撃を混ぜることでダメージは補うことができる。
このランチャーの使い方次第でV2の戦果が左右されると言っても過言ではないほど重要な武装。
適度に撃ち切って弾数を常に確保しておこう。

【特殊射撃】アサルトバスター換装

[常時リロード][リロード:??秒/100発][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

ABモードへの換装。

ゲージ100の場合のみ使用可能だが、試合開始時から使用可能。

換装時に発生する硬直はND可能。

AB発動最大時間は約16秒。発動時、ABモードメイン弾数が全回復。

アシストキャンセル(ABモードになると同時に格闘を押すことでアシストを出すこと)が可能である。
これを活かしてアシストのビーム ABメインを当てることもできる。

小技として、AB換装が行えない状態で特射連打をする事で(換装の空撃ちモーションが無い故に)最速BR連射を行える。
普通にやろうとすると指が吊りそうなその連射速度は、一度のND開始でBR8発分を撃ちきってしまうほど。
終盤こぞというところでの強引な着地取りに、意外と使えるテク。

V2アサルトバスター

【メイン射撃】メガビームライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][強制ダウン][ダウン値:5]

今作最強のビームライフル。

発生、銃口補正、弾速、攻撃判定の太さ、威力など全てが高水準。

リロード速度も通常のBRと変わらないため、無駄撃ちしなければ弾切れとは無縁。

ただし当たったら即ダウンなのでズンダでダメージを伸ばすことはできない。
そのため、これを当てたらロックを切り替え疑似片追いにもっていき、もう一度当ててまたロックを替えて...という戦法が有効。

NDによる連射は、通常のBR連射とは比べものにならないヒット率が見込める。
だが1発当たれば強制ダウンとなる為、過剰な連射は無意味となるので注意したい。

サブC可。

【CS】メガビームキャノン

[チャージ時間:1秒][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:-][補正率:-%]

照射ビーム、別名ロングレンジキャノン。V2の誇る武装で最大火力の攻撃。

威力に対してチャージ速度が非常に早い。その銃口補正と着弾速度も優秀で遠距離の着地も十分取れる性能。AB換装が残りわずか、迎撃の危険のない距離を保っているなら狙ってみるのも悪くない。

【サブ射撃】スプレービームポッド

[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:]補正率:%]

拡散ビーム。ウツソはスプレーガンと呼称する。

離れれば離れる程ひっかけやすいが、中距離までしか届かない。

フルヒットすれば強制ダウン。カス当たりや避けられた場合はメインで追撃するとよい。

サザビーCSと同じく、MAを一撃でダウンさせられる。

根性補正の影響を受けやすく、200を超える高ダメージを出すことが可能だが、フルヒットさせるのは難しい。

相手と距離が近くなった瞬間に撃てば高確率でひっかかる。

【特殊射撃】アサルトバスター解除

[リロード無][属性:]

AB換装解除。

解除硬直が発生するが、ND可能。

解除後、約10秒経過するとリロード開始。

解除時、通常モードのBR弾数が全回復。

ゲージ切れによる自動解除時は硬直が発生しない。

ゲージ0~100までの回復に要するリロード時間は約50秒。

リロード待ちの10秒と合わせると、使い切った場合のフルリロードには1分間もの時間が必要。

多少のロスが発生するが、メイン弾数リロード目的で「AB換装&即解除」という使い方も十分あり。

発動 即解除 動作時のゲージについて

特射連打して最速で98を確認。平均は95くらい。

意味の薄いところで暴発しないように注意。

【アシスト】ガンブラスター

[リロード無][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:]補正率:1本90%

前作から強化され、攻めの起点に出来るようになった。

出現と同時に左右のガンブラスターが1発ずつ撃ち、その後前作通り移動しながら撃っていく。

1発目に関しては、多少銃口補正の弱いアレックスのアシストのようなものとイメージしてもらえればいいだろう。

GXや白キュベレイ等のアシストと違い、2射目、3射目は連続ヒットしない。

至近距離真正面の相手を迎撃するのには不向きである。

(V2のやや前方に各々間隔を空けて出現するタイプで、ビームがクロスして外れてしまう)

上下への射角も狭いため、傾斜角度は緩ければ緩いほど当てやすい。

どちらかといえば攻めに用いてダメージを取るためのアシスト。

ダウン値は低く、補正率が良好なのでコンボの前や合間に入ればダメージアップにつながる。

かなり余るアシストなので、攻めの起点や牽制などにどんどん呼んでいっていい。

格闘

地上と空中で格闘が別れており、例外なく空中格闘の方が使いやすく、また地上格闘の性能が悪いため地上格闘を振ることはNGである。

格闘の判定自体は万能機としては優れたものを持っているが、どの格闘も突進速度が2000万能機相応でV2の速度からすると遅めである。

基本的に確定場面以外での先出しには向かないが、格闘を振るのならばできるだけ接近した状態で相手よりも素早く振ってしまうのが望ましい。

特格以外特格C可能。

【地上通常格闘】

2段目まで強制出し切りで振りも遅く使えない。

【空中通常格闘】

V2の主力格闘の2段技。

2段目は2ヒットする。

前作に比べ、下方向への誘導が増しているが、相変わらず上下誘導は弱い。

攻撃発生と伸びはそれなりに使いやすい。

空N格闘2段目1hit>空N格闘出し切りがV2の持つダメージ重視の基本コンボ、出し切りまで素早く終わってくれるのでカット耐性もそれなりにある。

因みに、初段以降のニープレス攻撃がかなりの強判定を持っている。初段を外した際に相手が叩き込もうとする格闘を無視して蹴りが入ることもあるため、ブースト切れなどで逃げ切れない場合、開き直って振り切ってしまうのも一つの選択肢として覚えておきたい。

空中通常格闘	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	50(84%)	50(-16%)	1.7(1.7)	よろけ
2段目1ヒット目	109(74%)	70(-10%)	2.0(0.3)	よろけ
2段目2ヒット目	183(34%?)	100(-40%?)	3.0(1.0)	ダウン

【地上横格闘】

サーベル2段の切り上げ技。やはり振りが遅く使えない、BRC派生可能。前作とほぼ変わりはない、BRC派生 サブCも一応可能。

AB時に横格闘中射撃派生で腰部ヴェスパー発射。相手を遠くへ吹き飛ばせるが、射撃性能が極まるAB時にわざわざ格闘を振る必要が無いため、あくまで魅せ技。更に2段目からの射撃派生は受身が間に合う。

【空中横格闘】

2段技。初段も2段目も多段ヒット技。この多段が非常にネック。V2の格闘中では攻撃発生に優れるが、伸びがほとんどない至近距離用。攻撃時間の長さのため相手のカットを受けやすい。出し切りまで振り切れないと思ったら、ダメージ重視なら空横格闘1段>空N格闘出し切り、離脱したいなら光の翼に繋いでしまいたい。(翼の場合はND不要)非常にカット耐性が低いので自衛手段以外だと使い所に困る格闘である。

AB時に横格闘中いつでも射撃派生で腰部ヴェスパー発射。相手を遠くへ吹き飛ばせるが、射撃性能が極まるAB時にわざわざ格闘を振る必要が無いため、あくまで魅せ技。

【後格闘】メガビームシールド展開

V2AB時のみ使用可能。シールドを展開し射撃を防ぐ。通常シールドと違い、格闘ガードが不可、シールド成功時に相手に向きなならないため注意。シールドには当たり判定あり。壁と簡易罠を兼ねる武装。格闘ボタン長押しで延長可。ジャンプボタンでその場に設置。シールド中にブーストが切れてもジャンプボタンで小ジャンプ・切り離しできる。格闘ボタン再度入力で前方に飛ばして設置。射撃ボタンでVビーム発射。Vビームの射程はかなり短い。当たればスタン効果がある。展開延長中は出せないで注意。今作ではちゃんと照射系ビームも防ぐことができる。前作のように着地に張ることは不可能だが、着地直前に張ることでAB中の被弾率は下げることが可能。通常シールドと違い、展開中にNDが可能のため中々使いやすい。またブースト消費もないため上手く使えばブーストが不利な状態も打開できる。

ちなみに設置後もV2自体のシールドがあるためシールド入力でシールド可能。

【特殊格闘】光の翼

前作に比べブースト消費量が大幅に増えた。この技によるBD使用量が大きくNDとの相性は良くない。さらに補正値が高く、多段ヒットのため、他の格闘から派生してもダメージ増加につながりにくい。発動時にその場でバク宙を行う前動作があるため、基本的に見合っている相手に使用すべきではない。派手な見た目の割りには判定は根元の方にしかない。2段目以降もブースト消費する。密着状態で出すとスカルの上、NDに振り切られることもよくあるため、積極的に使いつらい。

ただしV2の格闘の中では最高の伸びと突進速度、攻撃範囲を誇り、迂闊に飛び回る敵を間討ちする分には申し分ない。判定も強く、格闘とのぶつかり合いならまず判定勝ちできる。この点を活かせば格闘機に対しては使い出も多い。その場合光の翼発動までのタイムラグを見越した先出しが肝心である。(遅れるとバク宙動作中に反撃を入れられてしまうため特にエビオン)技の特徴としてはゴッドガンダムの特格と似たところがある。

注意すべきなのが、光の翼を2,3発目まで当てるために特格を連打しないようにすること。特格 特格だとブーストを2回押してるため、即座にND 光の翼(出掛かり) ND 光の翼(出掛かり)とループしバク宙動作を繰り返すことになる。今作も格闘攻撃の仕様上、緑ロックの敵機をロックしている状態で使用すると、機体が向いている方向に飛ぶためブーストの切れたときの悪あがきで逃げに使える。

【BD格闘】

盾を出して突撃する。
 盾判定あり。ヴァーチェのCSなど照射系ビームもガード可能。判定もそこそこ強い。
 シールド成功時に通常の盾判定となり、それ以降は格闘もガード可能。
 しかし、発生が遅く、攻撃範囲も小さい上、突進速度も微妙、突進中の誘導はなしなど使いづらい。
 その上、上空の敵以外はヒットしても追撃が望めないため非常に微妙。
 ブースト切れで射撃を防ぎたい時に使用することになるが空中でシールドとなって着地を取られることに繋がるなどやはり微妙。

ちなみに相手の真上・真下をとっていても、ほぼ真下・真上に攻撃可能。
 BR後のNDで相手に突っ込み過ぎてしまった場合、この格闘なら追撃しやすい。
 AB時は判定が大きくなる。盾設置時はノーマルモードと同じとなる。

コンボ

入力	威力	備考
BR始動		
BR>BR	136	攻め継続
BR>BR>BR	168	強制ダウン。
BR>BR サブ	158	強制ダウン。
BR>BR>サブ	180	強制ダウン。サブは遅いと抜けられる。
BR>特格N	159	BRの節約に。
BR>空NN	196	強制ダウン。主力コンボ。
アシスト始動		
アシスト2hit>BR>BR	161	強制ダウン。着地取りアシストが当たったときにも。
アシスト2hit>BR サブ	149	強制ダウン。 のブースト節約版。
アシスト2hit>サブ	145	非強制ダウン。これと上二つのどれを使うかは状況に応じて決めるとよい。
アシスト2hit>空NN(サブ)	196(198?)	非強制ダウン。確実にダウンさせたい時はサブキャン(大抵はダウン追撃になる)。格闘間合いでアシストが当たったときはコレ。
N格闘始動		
空N>空NN	197	一段目にNDしてしまった時に。
空NN(1hit)>空NN	234	主力コンボ。早く終わりなかなかの威力。
空NN(1hit)>空NN(1hit)>サブ	240	締めめのサブで強制ダウン。高威力。
空NN(1hit) 特殊射撃>空NN(1hit)>メイン	244	アサルトバスターへの換装コンボ。空Nへの繋ぎが最速NDで確定かは要検証。
横格闘始動		
空横N>空横N	206	2回目の出し切りはフルヒットしない
空横(カスリ)>空NN(1hit)>空NN	220前後	横のHIT数が多いと最後の空Nが1hitでダウンしてしまう
空横N(1hit)>空NN	???	空N格闘は最速だと命中しない
空横(突き数hit) 特格>空NN(サブ)	200前後(205?)	近接用魅せコン。最速サブCで長時間きりもみを奪えるのが利点。
特殊格闘始動		
特格N>サブ	168	最速NDで繋ぐ。強制ダウン
特格N>特格N	166	ネタコンで受身可能なので対人では無理。
特格N>空横N	151	ネタコン。ガリガリしたい人向け。最速でNDしないと落ちる。
特格>空横N	180~197	安定して繋がる。可能なら を推奨。
特格>空NN(サブ)	200前後	基本コンボ 。二段目を落としやすい。(サブで208ダメ。強制ダウン)
その他の始動		
アシスト2hit>ABメイン	153	アシキャンから可能。
アシスト2hit>近接ABサブ	186	アシキャンから可能。
空NN(1hit)>空NN(1hit)>ABメイン	244	AB時限定。
空NN(1hit)>ABサブ	201~229	AB時限定。サブの当たり方でダメージ変動。
空NN(1hit)>空NN(1hit)>ABサブ	~249	CSを除いた V2デスコン? AB時限定。サブ接射で249だが不安定(サブ前に前NDで比較的当たりやすくなる。)相手が斜め上だとフルヒットしない。

戦術

この機体の扱いでキモとなるのは、通常モードでの戦い方、ABモードの活かし方。

通常モード時は、接近戦よりも中距離射撃戦を主体として戦う方が無難。
 その機動力とBZ弾数は大きな強みで、BRで着地を取れる距離を保って、NDを絡めたBRとBZでダメージとダウンを取りに行くこと

が基本となる。
その距離であればロックも取りやすいので、相方の負担を軽減して援護射撃も期待できる。
格闘性能が先出しに向かないので接近戦は控え目でもよい。
BR ND 格闘、発生が早い空中横格闘、伸びと突進速度が優秀な光の翼といったあたりを要所で使えば心強い。

ABモード時はNDで連射可能となったメインが前作以上に強さを発揮しやすい。
最強クラスの接射はもちろん健在で、NDを絡めて連射すれば回避が非常に困難、振り向き撃ちに化けてもNDCでリスク軽減可能。
中距離程度から撃ってもフワフワによる回避はほぼ許さないため、ブースト消費を強要させて着地取り狙いに展開しやすい。
確定状況を除けば、メイン ND メインの最速2連射を1セットにしてどちらか1本をヒットさせるようにする撃ち方が基本のひとつ。

攻撃範囲の広いサブとチャージ時間の短いICSもNDを前提とすれば活用できる選択肢。
ポイントは発動タイミングで、戦況などを考慮して最適なタイミングで発動したい。
序盤にアドバンテージを取るため、コストオーバーを狙うため、最後の1機を落とすため、といったあたりは前作同様に無難な発動タイミング。

AB途中解除の活かし方も戦略的に非常に重要。
(通常モードで僚機と連携して方追い 強制ダウン取り AB発動) (ABモードで僚機と連携して片追い 強制ダウン取り AB解除)を繰り返してペースを握り続けて、最後にコストオーバーなどで耐久力が低くなっている敵機をABモードで速攻撃破する試合展開ができれば理想的。

注意点としては相方との歩調合わせ。
ABを除けばV2単機での戦闘力はそれほど高くない、V2の機動力が高いため相方が追従できない場合がある、3000機体なので相方を先落ちさせないことも重要、などの理由から相方との連携を考慮した立ち回りを心がけたい。
ただし、V2は後落ちしてもABがあるので、戦況によっては落ちる順番以外の要素を重視しても良いだろう。

僚機考察

機動力のある射撃寄り万能機で、これといって僚機を選ばない。
ただし安定しようと思えば標準クラスのBRを持つ機体を推奨する。
V2の攻撃手段はアシストを除き全て正面からのみ、効果的に攻めようと思えば、僚機との射撃連携は必須事項なのである。
この機体の持つ高い機動力は相手への接近よりも僚機との距離を縮めるためにあると思えば良い。

コスト3000

コスト2000

■ サザビー

V2側が足並みを揃える必要があるがなかなか好相性な機体である。
可能な限りの接近で3000機を援護できるファンネルはV2に足りない多角的な攻撃という面を補ってくれる。
サザビーのファンネルで相手を動かし、動いた相手にV2が射撃または格闘を入れていく。
核迎撃で視界を塞いだところに、V2ABが連続射撃を行えば相手からすると相当やっかいだろう。
特射をV2に当ててしまわないように注意。

■ インパルス

V2に追い付いていける2000で唯一の機体。
機動力だけなら通常時のV2とほぼ同等のブースト性能なので足並みを揃えやすい。
二人で中距離を維持して射撃戦に展開を持っていきたいところだが、V2と比べて赤ロック距離が短い為、V2にとっての中距離がインパルスだと遠距離になってしまう。

■ ガンダム

宇宙世紀最古・最新ガンダムコンビ。
ノーマルV2とは武装が似通っているため、射撃連携する場合の合わせやすさは随一。
射撃・格闘どちらの攻撃力も申し分なく、CSによるプレッシャーもバツグン。
ただし機動力では遅れをとるのでV2側がしっかり合わせる必要あり。

■ 試作3号機

基本的にはV2が前で敵を動かして、3号機がBZで着地を取って行く。
V2を見れば3号機のBZが飛んで来て、3号機を見ればV2のサブが飛んで来る、敵側としては弾幕が非常に鬱陶しいコンビ。
近距離での自衛力が心もとないので、追われた時はV2にしっかり守ってもらおう。

コスト1000

得意・苦手機体考察

万能機であり、全機体最高レベルの機動力を持っているおかげで、大きく苦手とする機体はいない。
基本性能が高く、ABという切り札もあるため、万能機同士の対戦などはむしろ得意な方。
近距離戦は得意ではないが、苦手でもない。

■ ターンエー

一度張り付かれると相手のペースに持っていかれやすい、格闘機だからと言って光の翼を連発するとハンマーや特格で迎撃されるので、安易に使わないように、なるべく近寄せたくないが、こちらも3000なので役割上ずっと逃げ回るわけにもいかない、基本は中距離での射撃戦、ABを残しておき、切り札として使おう、いくらでもABのメイン・サブに格闘で対抗するのは簡単ではない、ダウンさせて自分から離れるか、相手から離れていくかしたら解除して仕切り直せばいい、ただし、適当に連射してもフワフワとステサブで回避されてしまうので、焦らず、落ち着いて狙おう、また、延々と中距離戦をし続けていると、のサブに当たったり、サブを回避した後の着地をアシストで取られてコンボを食らいダメージ負け、なんてことになりかねないので、の相方を狙いに行ったり、思い切って近距離戦を仕掛ける勇氣も必要、月光蝶も含めて火力でも不利なので、僚機を先に落とされないように注意、の横格は異様に伸びるが、判定自体は強くないので、読みきったなら格闘で迎撃するのモアリ、

■ デスティニー、ゴッド、エピオン

デスティニー以外は近づかれなければ怖くもなんともない、ブースト量でも勝っているの距離もとりにやすいが、万が一近づかれてしまった時はまずダウンを取ろう、ABがない時でもBR サブなどをうまく使えばなんとかなる、格闘は光の翼が使えるが、近距離だと発生前に潰されてしまうことも多いため確実性はない、デスティニーの場合アシストやCS、残像など近づくための武装も豊富に備えているので、中距離でも丁寧な戦うこと、残像には光の翼での迎撃が有効、エピオンのアシストは一度につきバリアを3回展開すると無くなるので、距離が開いているうちにサブを打ち込んでさっさと消してしまおう、ゴッドフィンガーには翼をかち合わせるとカウンターヒートエンド、サブの場合はそのままかき消されてしまうことがあるので注意、近距離のエピオンとゴッドにはバクステBRが有効、

■ デスサイズヘル

V2はシンプルな武装しか持たないのでハイパージャマーに当てづらく、近寄られたら恐ろしい範囲の格闘が待っている、バクステ・光の翼などで確実に迎撃して行こう、右格は上方向の誘導が悪いので高飛びで回避するのも手段の一つ、また、右格コンボの繋ぎは少しでも遅れるとステップやシールドが間に合う、

VS.V2対策

中距離でのタイマンBRズンダ戦では、BD持続と射撃性能の高いV2に優位に立てる機体が少ない、近距離が苦手ではあるものの、距離を保たれてはV2のペースのままやられてしまう、更に来るわけがないと思ってると横格闘や光の翼で刺されてしまったり、格闘をサブで迎撃されることもしばしば、N格闘は上下の誘導こそ皆無だが、発生は悪くないため、かち合うとV2に判定勝ちされる...なんてことも、近距離戦に持ち込んでも油断は禁物、が、武装はシンプル、ほぼ正面からしか来れない、近づこうと追うのではなく、近くに誘うように動こう、V2自身の爆速で振り向き撃ちを誘発させやすいので狙うのもいい、おのずと着地をとれるようになる、

AB形態の時は攻めても返り討ちにあうことが多いので建物など使って逃げまくろう、きちんとフワフワすればそう簡単には当たらない、食らったらV2がいらんでいる間は寝てればいい、高飛びもそれなりに時間を稼げる、AB時はプレイヤーがガン攻めモードになることが多いので、振り向き撃ちを誘ってブースト消費させるのも有効、

V2の生存力の高さを逆手に取って相方をとっとと先落ちさせてしまうのも一つの手、ただし、早々にV2の0落ちへ切り替えられるとサブ等の援護弾幕がウザいので、先落ちを狙う場合はV2もある程度削っておく必要がある、

一言でまとめると、「振り向き撃ちを誘うように動いて冷静に着地を取る」ことを意識すること、

外部リンク

- [非公式掲示板 - V2ガンダムスレ Part.3](#)
- [非公式掲示板 - V2ガンダムスレ Part.2](#)
- [非公式掲示板 - V2ガンダムスレ Part.1](#)