

こちらはガンダム試作1号機&フルバーニアンの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.ガンダム試作1号機対策、等は[ガンダム試作1号機\(対策\)](#)へ。

ガンダム試作1号機&フルバーニアン

正式名称：RX-78GP01(-Fb) GUNDAM ZEPHYRANTHES(FULL-BURNERN)
通称：GP01,Fb,ゼフィランサス、ゼフィ、フルバ パイロット：コウ・ウラキ
コスト：1000 (Fb)2000 耐久力：320 560(Fb)
ガード： 変形：x 換装：(再出撃時) 地走型BD(Fb時)

ガンダム試作1号機

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	マシンガン	40	16~131	10発まで連射可能 3hitでよろけ(47) 17発で強制ダウン 撃ち切り手動リロード
サブ射撃	バルカン	30	5	マシンガンがあるため出番なし
特殊射撃	一斉射撃	6	約135	振り向き撃ちのない超連射 表示されている弾数はBRの弾数です
モビルアシスト	ジム・キャノンII	4	85	キース機が出現してビームキャノンを2連射 1号機の命綱
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り払い2段	NN	134	
地上横格闘	ヘッドスライディング	横	118~146	格闘連打でダメUP 射撃派生あり 10hitで146
空中通常格闘	斬り上げ 突き刺し	NN	134	2段目が多段Hit判定
空中横格闘	斬り上げ	横	80	誘導、発生ともに微妙
特殊格闘	特殊ジャンプ	特	-	各種行動をキャンセル可能

ガンダム試作1号機フルバーニアン

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	10	80	弾が多い。
CS	ビームライフル3連射	-	60 108 144	144ダメージのダウン属性、ビームからNDで約170、CSCで約158、補正が緩め、一発の威力は60
サブ射撃	バルカン	30	5	豆鉄砲が出ます
特殊射撃	ホバー飛行	10	60	長押しで上昇距離調節可能 数値はホバー中のBRの威力
モビルアシスト	ジム・キャノンII	4	85	ゼフィと同じ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り払い2段 上昇回転切り	NNN	184	出し切りで相手を追撃しやすい位置に浮かせる
地上横格闘	袈裟切り 回転切り	横N	134	地面に叩きつけるため追撃不能
空中通常格闘	斬り上げ 突き刺し 爆発	NN	151	無難な性能の格闘
空中横格闘	派生 バーニア吹き付け 爆発	N前	202	吹き付けが長い
空中横格闘	突き刺し 切り上げ	横N	134	変な誘導の仕方をする為安定しなかったりする
後格闘	ビームジュッテ	後	10	格闘カウンター BRからND無しでキャンセル出しできる
特殊格闘	Aパーツ分離攻撃	特	139	各格闘からキャンセル可能 封印安定
BD格闘	回転切り上げ	BD中前	80	ダウン値1 補正值20という破格の性能 追撃はCSのみ可

【更新履歴】

10/01/13 機体解説を整理
09/06/28 コンボ追加
09/06/14 全体加筆修正

機体解説

VS.シリーズの常識を覆し、撃墜されるとなるとコストと性能が変化する機体。
再出撃、もしくは再々出撃時はフルバーニアン装備になり、機体名も「試作1号機Fb」となる。
ちなみにCPU戦では初めからフルバーニアン状態で登場することもある。

ガンダム試作1号機ゼフィランサス

コスト1000のマシンガン装備機体。特射の一斉射撃と特殊格闘のジャンプが特徴的。発生、誘導、ダメージに優れダウンも奪える特射が最大の武器。これを利用したカット・着地取りが比較的優秀。また、特殊格闘を利用した立ち回りも中々に個性的。その他の射撃や格闘、BDなどは平均的な性能となっている。

ガンダム試作1号機フルバーニアン(Fb)

コスト2000のBR装備機体で、地走BD、空中BD、特射のホバー飛行と豊富な移動手段を持ち、機動力はコスト3000機に匹敵する。射撃では一撃必殺の武装こそ無いものの、弾数の多いBRと気軽に撃てるCSによる絶え間ない弾幕を張ることができる。一定距離を保ちつつ牽制を行えるので、立ち回りの安定感は非常に高い。

コストが変化する特性からクセが強いと思われがちな機体だが、相性の悪いコストの組み合わせは特になく、また十分な機体性能と汎用性を持ち様々な戦略をこなせるので、機体を選ばない万能機として扱っていい。ただしBDに少々クセがあり操作に若干慣れがいる点、そして僚機によっては特殊な戦略が必要となる点には注意。

BDに関する注意

どちらの形態も『ND・BD後ブーストが切れた時点でレバーが入っている』と、空中動作の終わりで慣性が働かず空中で停止し、垂直に落下する。相手から見てブースト切れが丸わかりな上、普通に降りるよりかなり大きな硬直を晒すので注意。BD終了時はレバーをニュートラルにしておくことで、この現象を防いでいきたい。

FBは空中ND・BD後に特殊なモーション(スラスターを逆噴射させる動き)が入る。このモーション中は下降速度が上がり、常時連射のイージスの変形解除後のような下降速度を誇る。そのためガンダムやF91のようなふわっとした慣性移動ができず、慣れないと少し違和感があるかも。

試作1号機ゼフィランサス

射撃性能(ゼフィランサス)

【メイン射撃】マシンガン([撃ち切り手動リロード][属性:実弾][よろけ][ダウン値:1発あたり0.3][補正率:60%(-4%×10)]

10発まで連射可能で、それなりに性能の良いマシンガン。少なくともシャア専用ザクよりは良い。一斉射撃、地上横格の射撃派生と弾数共有。メイン弾切れ後にメインを押すとリロードモーションをとって全弾回復。足が止まるなどの弊害はなし。ダウンを取ったあと弾数が少なければ、さっさと撃ち切ってリロードすることをお勧めする。

ザク改同様、補正が非常に緩く相手の体力をガリガリ削れる。特射の方が当てやすいが、メインの方が単発のダメージと補正のバランスが良く、火力を伸ばしやすい。

【サブ射撃】バルカン

[撃ち切り自動リロード][リロード:5秒/30発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:1発あたり0.1][補正率:90%(-1%×10)]

普通の頭部バルカン。ボタン押しっぱなしで10連射可能。連射DXの時のガンダムのサブ射に貧弱。MGがある中でバルカンってのも微妙。さらに全弾当たってもよろけないので出す意味は実質ゼロ。メインが打ち切りリロードな上、特射を使っているとBRも弾切れの時がある。そんな時に最後の手段として使う程度。

【特殊射撃】一斉射撃

[常時リロード(BR)][リロード:5秒/1発(BR)][属性:ビーム+実弾][よろけ][ダウン値:BR 1発あたり1, MG 1発あたり0.2][補正率:BR1発あたり-2%, MG1発あたり-1%]

BRとMG双方の弾を消費して連射攻撃。MGの残弾はメインと共有。振り向き撃ちのない攻撃で、空中でのブースト消費は多めだが慣性が少しだけかかるので使いやすい。地上で使うとブースト消費無し。

ダメージはBRが40、MGが5。BRが当たらないとまともなダメージにならない。一回入力でBRは2発、MGは20発分、消費。メインのリロード狙いで撃つもあり。MGは20発以下だと足りない分は空撃ちになるので注意。MG15Hit+BR2HitもしくはMG20Hit+BR1Hitで強制ダウン。

ゼフィランサス時の主力。発生が早く、誘導が高く、弾速もメインより良く、射角外の敵への攻撃もでき、MG機体の弱点を見事なまでにカバーする武装。格闘迎撃や着地取り、カットと出番はいくらでもある。どちらかと言うと、ブースト消費や火力の関係上、特射に頼りすぎずMGを使う機会を増やす、というくらいの意識でいい。

データを見るとわかるが、調整ミスかというくらい補正が良好。強制ダウン直前で、ダメージ130近くで補正率82%という壊れ具合。よろけ誘発からNDしてメイン追撃するだけで火力は伸び、ダウン値を調整しつつNDからの追撃を空中N格か空中横格のどちらか選択できると火力不足を解消できるかもしれない。

【アシスト】ジム・キャノンII

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:4(1発あたり0.5+0.5)][補正率:60%(-10%×2本×2射)]

太めのビーム(2発×2回)を撃ってくれる。中々優秀。単発ダメージ25のビーム2本で2連射、フルヒットのダメージは85。射撃追撃の場合は、特射だとダメージが伸びないので、できるだけメイン、射角が悪いなどどうしてもダウンを取りたい場合は特射と使い分けよう。
格闘で追撃する場合、空N格がきちんとフルヒットしてくれるため基本は空N格で安定。
MGとの相性が良く、抱え落ちするのは勿体無い。しっかり使い切って落ちるように。
出現位置が若干遠めでセルフカットより攻め向け。

格闘性能(ゼフィランサス)

【地上通常格闘】

斬りつけ 斬り払いの2段切り、ドムとガンダムMK-IIの通常格闘を足して2で割った様なモーション。
突進速度や判定の広さが中々で全体的には良性能だが、地上格闘の時点で滅多にお目にかかれない。
一応アシストからの追撃の場合、空中通常格闘より地上通常格闘や地上横格闘の方がダメージは伸びる。

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)	特射C [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬りつけ	50(84%)	50(-16%)	?	1.7	1.7	よろけ
2段目	斬り払い	134(74%)	100(-10%)	?	2.0	0.3	ダウン

【地上横格闘】

総合格闘技のタックル。ズサー
ビーチフラッグの様に両手を前にしてダイブし、前転して体制を立て直す。
組み付き中に格闘入力で最大4回の追加攻撃、射撃派生でメインの弾数を消費してマシンガン追撃、一回入力で5発、最大10発追撃可能。
前転しながら手を離す動作のみダウン属性で、派生の受付は手を離すまではいつでも有効で、それまでならNDしても追撃可能。
射撃派生した場合は射撃派生した段階で手が離れているので、前転モーションは入らない。
ちなみに、格闘で3回追撃 射撃派生ということもできる。この場合は強制ダウンでダメージは158。
発生はそこそこだが、伸ばした両手には当たり判定がある上にサーベルのリーチには負ける。一見特殊移動にしか見えない、多少複雑な仕様だが、やっぱりお目にかかる方が少ない。
アシストから追撃した場合、格闘追撃3回+射撃派生3発で強制ダウンが取れる。

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)	特射C [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	タックル	80(84%)	80(-16%)	?	1.7	1.7	よろけ
格闘追撃	組み付き	112(68%)	10(-4%)*4	?	2.5	0.2*4	よろけ
時間経過	前転	112(68%)	0(-0%)	?	2.5	0	ダウン
射撃派生	MG追撃	146(44%)	10(-4%)*5~10	?	3.2~4.7	0.3*5~10	ダウン

【空中通常格闘】

胴薙ぎ 手首を返して下向きに突き刺しの2段。
コスト1000としては良性能でゼフィランサスの主力格闘。ただし、判定は左右に広めだが踏み込みが若干浅いので注意。
2段目は多段ヒットなので出し切らないとダメージが若干落ちる。
また、2段目で相手を地面に叩き付けてしまう為、追い討ちはダウン追撃になる。

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)	特射C [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	胴薙ぎ	50(84%)	50(-16%)	?	1.7	1.7	ダウン
2段目	突き刺し	134(64%)	22(-4%)*5	?	2.7	0.2*5	ダウン

【空中横格闘】

単発切り上げ。80ダメ。
当てても追撃し辛い軌道になる。誘導、発生ともに微妙で、ビックリするくらい伸びない。
空中通常格闘や特射がカットされそうな場合やコンボ用としてはこれもあり。
敵を前方へ吹き飛ばすような形でダウンさせるため、これでダウン追撃によるきりもみを取ると、敵機は前方へきりもみダウンする。
特射数発ヒット 空N出し切りの後きりもみダウンしなかったら、これを使ってダウン追撃しておくのがベター。

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)	特射C [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	切り上げ	80(84%)	80(-16%)	112~125?	1.7	1.7	ダウン

【特殊格闘】特殊ジャンプ

レバー入力した方向に前方宙返りする。囲まれたときに役に立つ。
ブースト消費は均一(1/3くらい?)で、ジャンプした方向に依存しない。
また、ジャンプ初動にステップと同様誘導を切る効果がある。
後ろ方向にND・BDするとブースト消費量が多くなる本作でこれは大きな魅力の一つ。後ろ方向にジャンプ 横NDで逃げ回る事もゼフィランサス時の戦略の一つ。
逆に、宙返りをNDしないままだと結構な硬直になってしまうので注意。

ちなみに攻撃中の隙をこれでキャンセルすることもできる、格闘の踏み込み動作も特射も可能。
NDがあるのでそちらを使った方がいい場合も多いが、立ち回りやキャンセルに織り交ぜることで次元な回避ができる。

小ネタだが、ジャンプ ND ブースト空盾とすることで、よりトリッキーな動きが可能。
高度を調節してそのままメインを撃ちながら着地、なんてこともできる。低空での高速着地と合わせて覚えて置いて損はない。

試作1号機フルバーニアン

射撃性能(フルバーニアン)

【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][よろけ][ダウン値:2][補正率:70% 40%]

2000コスト帯の標準的なBR。
初代とかと同じで射出が早い。
10発と弾数は多いが、依存率が高い、特射の連射を使うと弾数が足りなくなることもあるので注意。
NDとCSを駆使して弾幕をはろう。

地上で振り向き撃ちすると、片膝をついてしゃがみながら射撃する。
発生が振り向き撃ちにしては非常に早く、BD消費が無いため上手く使いたい、ちなみにズサキャンもできる。

【CS】ビーム・ライフル(3連射)

[チャージ時間:約2秒][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:3(1発あたり1)][補正率:40%(1発あたり-20%)]

少し飛び上がり、反時計周りに側転しながら単発ダウンのBRを3発ほぼ同時に撃つ。ダメージは一発60 60 108 144、
銃口補正が恐ろしく強く、発生、チャージ速度、弾速が早く、ダメージもそれなりなので積極的に撃って行こう。
硬直取り、迎撃、時間稼ぎ、格闘からの追撃と何にでも使える超性能を誇る文句なしのFbの主力。

発射する際に若干飛び上がることを利用して、地走したくない場合の初動などにも使える。
硬直自体はそれなりにあり、そのままだと着地してしまうのでブースト切れには注意しよう。
詳しくは後述。

【サブ射撃】バルカン

[撃ち切り自動リロード][リロード:5秒/30発][属性:実弾][ダウン値:1発あたり0.1][補正率:1発あたり-1%]

ゼフィランサス時と同じくフルヒットでもよろけないので最後っ屁程度の扱いで十分。
メインの性能が変化したので、ゼフィランサス時よりは死に損ないの処理などにまだ使い道がある。

【特殊射撃】急上昇~空中浮遊

試作2号機のように上昇 くるりとバク転した後BGが切れるまでホバー飛行ができる。
ホバー中は常にロックした相手のほうを向きバルカンを撒きやすくなったりする。
レバーを横にいれると一瞬加速する。ステップと違い、同方向に連続可、細かくレバー入力することでAルートFINALのエマ中尉を髭髷させる奇妙な動きができる。
また、BRが連射可能になるが、性能が落ちるようだ。(60 102 126)
上昇速度は速いもののバク転の際が非常に大きく、見られていれればすぐに攻撃が飛んでくる、射角外に逃げつつ使用するのが常道か。地走で空中の機動が特殊なFbの生命線である。

ホバー中のBD消費は前作試作2号機と同じく、動き始めが一番多く(5ミリぐらい一気に減る)、移動中、停止の順に少なくなる。
横にレバーを連発で入れたら、頻繁に移動方向を変えるとすぐブーストが無くなるため注意が必要。
ただし、ホバー中にブーストを切らした場合、慣性を残しつつストンと落ちるので着地は取られづらい。

空中から落下時に、1割ないしブーストを残して特射すると、慣性が残ってふわっと着地できる。
同様のテクニックとして、1割ないしブーストを残して空中ステップを特射でキャンセルすると、誘導を切りつつ高速で着地できる。

残りのブースト量によってキャンセル後の動きが微妙に変わる。

これを上手く使えるか使えないかによって大きく戦果が変わってくる、主に滞空時間の短さを補うために上手く使っていきたい。
相手の起き攻めに対しても結構有効な手でもある。(照射系はついて来るのである程度上がったらND推奨)
地走からの離陸にも使える。詳しくは後述。

【アシスト】ジム・キャノンII

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:4(1発あたり0.5+0.5)][補正率:60%(1発あたり-10%+-10%)]

ゼフィランサス時と変わらず、格闘の迎撃や着地取りのお供にどうぞ。

アシストからはBR2Hitでダウン。また地Nもきっちり出し切れる。
Fbの武装の中で硬直の少なさから最もズサキャンに使いやすいが、ズサキャンのためにほいほい使うのは勿体無いというジレンマ。

格闘性能(フルバーニアン)

多くがゼフィランサス時の格闘の発展版になっている。

【地上通常格闘】

斬りつけ 斬り払いの2段切りから2Hit回転上昇斬りの3段4Hit格闘。
ゼフィランサス時の地上通常格闘の後、ガンダムの空中ステップ格闘の様に両手にビームサーベルを持って回転しながら上昇する。

誘導や踏み込み速度など、1000時のそれより純粋に性能は勝っているが、3段目以降を出すと中に浮いてしまうのが特徴的。
出し切ってもきりもみにならず、各段のダメージが低いので、NDしてコンボをきちんと繋げるように心掛けよう。

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)	CSC [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬りつけ	50(84%)	50(-16%)	?	1.7	1.7	よろけ
2段目	斬り払い	108(74%)	70(-10%)	?	2.0	0.3	よろけ
3段目(1hit)	回転斬り	149(60%)	55(-14%)	?	2.5	0.5	ダウン
3段目(2hit)	回転斬り	185(36%)	60(-24%)	?	3.0	0.5	ダウン

【地上横格闘】

斬り上げ 薙ぎ払いの2段格闘。
ゼフィランサス時の地上横格闘の後、腰を落として薙ぎ払い、相手が地面を滑るように弾き飛ばす。
そのため、必ず追撃はダウン追い討ちになってしまう
地上格闘の出番があまり無い上に、地上通常格闘のほうが性能が良いので地上通常格闘の方を推奨。

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)	CSC [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り上げ	50(84%)	50(-16%)	?	1.7	1.7	よろけ
2段目	薙ぎ払い	134(74%)	100(-10%)	?	2.0	0.3	ダウン

【空中通常格闘】

2段3Hitの格闘。胴薙ぎ 組み付き 突き刺し 突き飛ばし+爆発
1段目前派生で胸バーニアを噴かしての多段ヒット攻撃が追加される。原作でガトーの試作2号機と相打ちした技である。
前派生のモーションは薙ぎ 組み付き バーニア噴き付け 突き刺し 突き飛ばし+爆発。
発生・誘導・判定など総じて普通の格闘なのだが、カット耐性が非常に悪い。
はっきり言って、出し切りを組み付き以降をきちんと出し切れる場合は極稀である。きちんとコンボを頭に叩き込んでおこう。

ちなみに、ダメージのある部分は胴薙ぎ、組み付き、爆発であり、他の部分はダメージがありそうだがモーションだけである。
最後の爆発はダメージ判定の発生が妙に遅く、NDが早いとダメージが入らない。きちんと機体が後方に飛び上がるまで待とう。
爆発エフェクトが出ているのにダメージは入っていない、なんていうことが多々あるので、要注意。

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)	CSC [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	胴薙ぎ	50(84%)	50(-16%)	?	1.7	1.7	ダウン
2段目(1Hit)	組み付き	66(84%)	20(-0%)	?	1.9	0.2	ダウン
2段目(2Hit)	爆発	150(74%)	100(-16%)	?	2.9	1.0	ダウン
前派生(1Hit)	組み付き	66(84%)	20(-0%)	?	1.9	0.2	ダウン
前派生(2Hit)	噴き付け	117(84%)	4(-0%)*20	?	2.9	0.05*20	ダウン
前派生(3Hit)	爆発	201(68%)	100(-16%)	?	3.9	0.1	ダウン

【空中横格闘】

突き刺し 回転斬り上げの2段技。
突進速度、伸び、発生が優秀で、その代わりに判定が小さめで、誘導が壊滅的な極端な性能の格闘。
下方向に特に劣悪で、先出しには向いていないが、発生と突進速度を生かして至近距離の迂闊な動きに当てることくらいなら可能。
基本的には確定所とコンボパーツに使っていい。コンボパーツとしてはダメージ面でもBRから繋ぐ場合の有効距離も長く、非常に優秀。
斬り上げで若干飛び上がるので射撃を避けれたりもする。
1段目の突き刺しの2段目への受付時間が長いので、ギリギリまで入力を遅らせて、CSのチャージ時間を確保するなんて芸当も可能。

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)	CSC [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	突き刺し	50(84%)	50(-16%)	?	1.7	1.7	ダウン

2段目 回転斬り 134(74%) 100(-10%) ? 2.0 0.3 ダウン

【後格闘】ビーム・ジュッテ

BRから小型のビームサーベルを出してガードモーションをとる。
格闘カウンターで、成功するとスタン時間が長い横回転斬りを行う。
BRや特殊格闘以外からの格闘はどのタイミングでもキャンセル可能。わざと振り向き撃ちして撃つ前にカウンター入力で撃退なんてことも可能。

格闘カウンターなのだが回転切りのリーチが短く、相手が大きく動く格闘やリーチが長い場合カウンターを外してしまったりする。

その場合、相手は弾かれたモーションこそとるが当然スタンはしないしダメージも無い。
スカってしまった場合や、相手がカウンター気付いて攻撃を止めた場合などに備えて、後格闘を入力したらCSを溜めると安心。

空中判定の格闘で、地上から出しても空中に浮いてしまう。これを利用して空中に浮きたい場合に使うこともできる。
詳しくは後述。

後格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	CSC [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	回転斬り	10(0%)	10(-0%)	82	1.0	1.0	スタン

【特殊格闘】分離攻撃

上半身を分離突撃させてサーベルを突き刺す、多段ヒットの1段格闘。
原作でヴァルヴァロに捕まれた時に使用した、Fbを象徴する技の1つ。
発生が劣悪で、見てから回避可能。その代わり誘導と伸びが凄まじい、劣化版Zの通常突撃といった性能。
全ての格闘からキャンセルして出すことが可能である。

攻撃が終わった場所がCSCやNDで上半身の位置で即下半身合体、Vのような目立った硬直は無い。
レバーN、左、右を入れながら入力することで、突撃を開始する位置が変わる。多少浮き上がるため正面からの射撃などを避けることが可能。
ただし、インパルスやターンXの分離とは違い、誘導は切れないので、判定の大きくない射撃を何とか避けられるくらいと考えておこう。

外してしまった場合は硬直が大きい為ND推奨。
一応、結構飛んで行くので別の格闘からコンボ終了後に出すことで、ブーストが空っぽの場合の悪あがきくらいにはなる、

突進中はブーストを消費するものの、突進開始はブーストを使用せず、強力な慣性がかかるためNDと絡めて高速移動手段として使うことができる。
生出しする格闘としては高飛びする相手や格闘距離から逃げて行く相手を追いかけるぐらいしか使い道がない。
近～中距離戦で突然左右にレバーを入れつつ突進して、近距離に入ったところでND CSなんてする連携も存在するが、冷静に対処されればそれまでである。

どんな距離でも分離してくれるため空中に浮きたい場合の初動にも使える。
詳しくは後述。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	CSC [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	突き刺し	139(50%)	18(-5%)*10	?	3.0	0.3*10	ダウン

【BD格闘】

回転斬り上げの一段格闘。
機体を横に寝かせ、回転しながら斬り上げる、空中横格闘に類似している。
カット耐性だったり誘導だったり発生だったり、クセの強い格闘の多いFbで、判定・誘導・発生などが優秀で最も安定感の高い格闘。
ただし、ダメージが伸びづらく、伸びが少し弱いが近距離で使う分には、Fbの機動力も合わせてあまり気にならない。
カット耐性が非常に良く、コンボパーツとしてもコンボの始動としても優秀。
ただし、コンボパーツとしてのダメージ面では空中横格闘に劣るため、カット耐性が特に必要な場合はBD格闘絡みのコンボを使う

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	CSC [D追撃]	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	回転斬り上げ	80(20%)	80(-20%)	?	1.0	1.0	ダウン

コンボ、立ち回り、VS.ガンダム試作1号機対策 等は[ガンダム試作1号機\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- 非公式掲示板

[ガンダム試作1号機スレ part-2](#)
[ガンダム試作1号機スレ part-1](#)

- [前作wiki - ガンダム試作1号機](#)