

正式名称：RX-78GP02A GUNDAM PHYSALIS  
パイロット：アナベル・ガトー  
コスト：2000 耐久力：580 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	バルカン	60	5(58)	10発でよろけ、連打でビームサーベル投擲、()内はフルヒット時のダメージ
射撃連打	ビームサーベル設置	-	95-140-185	目の前にサーベルを投げる
特殊射撃	アトミック・バズーカ	1	直撃350 爆風296	スーパーアーマーあり。着弾が早く爆発後に爆風が拡散する。
モビルアシスト	ザメル	4	141	出現後3連射の弾を山なりに撃つ。発射が早くなっている。
特殊武装	動作	入力	威力	備考
サブ射撃	2段キック サマーソルト	サブ	140	レバー入力で変化
	踏みつけ	前or後サブ	80	
	サマーソルト	横サブ	134	
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	斬り 盾殴り 突き	NNN	183-191-199	抜刀中時間経過で威力強化。
	派生 盾吹き飛ばし 切り払い	N前N	183-224-230	
空中横格闘	斬り 斬り抜け	横N	137-147-160	切り抜けでカット耐性が高い。抜刀中時間経過で威力強化。
地上横格闘	逆袈裟 突き刺し 斬り払い	横NN	183-191-199	2段目が当たりにくい。抜刀中時間経過で威力強化。
特殊格闘	急上昇 ホバーモード	特	10	前作より上昇速度が遅い
BD格闘	盾タックル2段 叩き付け	BD中前N	133	発生判定誘導どれも優秀

## 【更新履歴】最新3件まで

10/01/15 外部リンク更新  
09/07/24 アトミック・バズーカの使い時に追加  
09/07/02 バトルマニュアルを元にダメージ等追加

## 解説&攻略

前作では悪名高き7強の一機にも数えられた、近接格闘機体。  
今作においては前作で猛威を振った横サブ・特格こそ弱体化したものの、アトミックバズーカの範囲や持続、各種格闘の異常な判定、BDゲージ無消費コンボ、ザメルの大幅強化などむしろ全体的には強化されてしまった特異な機体。  
ただし、システム的には不遇。

BD速度などの足回りは悪くないが、この機体の足を引っ張るのはむしろその巨大な当たり判定。  
弾幕戦闘が主体の今作において、横への当たり判定が大きなこの機体は苦戦を強いられることになる。  
着地硬直も他の機体より少し長め(MFと同等)  
また前作においてかなりのプレッシャーであったアトミックバズーカも、ゲームスピードの上昇・シールドガード可により回避が容易となったことでプレッシャーをかけることが難しくなり、結果的に弱体化に追い討ちをかける形となってしまった。  
さらにはサブ射撃もブーストゲージを消費するようになり、この機体のもうひとつの象徴であった特殊格闘も弱体化。  
前作同様のプレイスタイルでは勝ち残ることは難しいと思われる。

しかし、各種格闘の強力は健在であり、アシストも強化され汎用性が高くなった。  
今作ではこれらの他機体に勝っている部分を生かし、いかに相手をこちらのフィールドに持ち込むかという玄人機体の趣が強い。  
使いこなすことができればコンボによって前作よりも格闘の火力があがっているので、自ずと勝利が見えてくる。  
相方との連携プレイも他の機体より重要になるだろう。

上記のことから、今作では格闘機体として立ち回った方が強力なプレッシャーをかけられる。  
サブ射撃移動をアクセントに強力なコンボを狙い、敵を切り伏せよう。  
もちろん狙えるべき場面では、積極的に核を叩き込もう。弱体化したとはいえ、250以上のダメージを射撃で奪えるのは大きい。  
原作でのガトーのごとく、弾幕をかいくぐりサーベルの一閃を叩き込もう。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】バルカン

**[撃ち切りリロード][リロード:4秒/60発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:[補正率:%]**

前作同様、弾がばらけて当たりづらい。

性能は良くはないが、正面にしっかりと飛んでいってくれる点ありがたい。  
バルカンなのでよろけを起こさせ辛い、死にかけの相手に対してのトドメを刺す時には使える。  
抜刀状態でも納刀せず、撃てるのが強みである。  
当て辛さで封印してる(という忘れてる)人も多いが、遠距離で2号機の方向からアラートが鳴っていると、殆どの場合核を警戒するので、分かり辛くするため(布石にでも)することがない時は常に巻いておくのもよし。

## 【メイン射撃連打】ビームサーベル投擲

**[弾数無限][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

射撃ボタン連打(素早く5回)するとビームサーベルを手前に放り投げる。  
しばらく浮遊後に爆発、相手に当たるとよろける。空中だと通常のよろけ、地上ならば片膝をつくよろけになる。  
投げれる本数に制限はなく、放投したサーベルが何本フィールドに残っていようが新たに投げることができる。  
サーベルのレベルが上がっている場合、そのサイズのまま投げる。ダウン値、威力も上がっているようだ。  
ちなみに放り投げた後は納刀状態になり、再度抜刀可能。  
ちなみに格闘のキャンセルで出してもキャンセル補正がかからない。  
ヒット後は最速で格闘を入力すればほぼ確定。

F91ヴェスパーモードのシールド投げに近い。  
無印時代では格闘からキャンセルすることでコンボなどができたが、今回はNDによってその意味もなくなってしまった。  
射撃として使うにも頼りなく今のところ使い道が無い武装である。存在ごと忘れてしまって構わない。

CPUはやけに多用する上に持ち前の超反応で格闘をこれで迎撃されフルコン...ということも多いためCPU戦では注意。特にAルートEX-7。  
サーベルが溜まっている状態でのこの攻撃は強烈なので、攻め焦らないように。

## 【特殊射撃】アトミック・バズーカ

**[撃ち切りリロード][リロード:35秒/1発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]**

背中に装備された戦術核を発射する。この機体の代名詞。  
爆風のキャンセル補正がなくなっているため格闘からキャンセルで出しても威力が変わらない。  
今作では、起爆までの距離が若干短くなっている模様。画面端から半分ちょい位までの飛距離。  
前作ではかなりのプレッシャーを与える兵器であったが、今作では仕様の変化からあまりプレッシャーではなくなってしまった。  
だが発射時のガトーの叫びでロックを集め、NDして核のプレッシャーを与え続けるという戦術もある。  
またダウンして時間いっぱいまで寝ようとする相手に発射モーションを行う事で、即座に起き上がらせる嫌がらせみたいな事もできる。  
終盤には役に立つ。  
前作より命中率が下がった事は否めないで、あまり核に固執せず戦う事を推奨する。

発射モーション中にSPアーマー状態となるが前作とは少し異なる。  
今作のSPアーマーはダウン値が蓄積されMAXにまで至るとダウンするようになった。  
つまり、今作では強制ダウン武装でなくともダウンさせられるようになった。  
空中で撃つとBDゲージが徐々に減少する。そのため油断しているとNDができなくなる。  
さらに今作でも自由落下は健在。  
シールドキャンセルが廃止されたことにより壁当て 盾が不可能になった。  
しかしある程度壁から離れて撃ち、すばやくNDすれば核から逃げる事ができる。  
空中で撃つ場合、ゲージが徐々に減るためにNDでキャンセルしようとする場合は注意すること。  
ちなみに今作の爆発系の武器?(ザク改のハンドグレネイド、シュピーゲルのCS)は連発同様にガードが可能、そのため起き攻めには不向きになってしまった。  
それでも起き上がった時に爆風が背中から広がっていれば、シールド不可なので打ち上げきりもみダウンを奪った時などは狙おう。

特殊格闘中に撃つと視点が変わらず撃てる。  
キャンセル補正がかからないので撃つ場合はこっち推奨。  
ダウンをとった際にとりあえずやっておけば、相手はかなり速いタイミングでダウン復帰することが多い。  
ここを上手く刺すことによって、攻め継続よりも高いダメージをとっていくのが2号機の新しい戦術となるか。

### 使い時

格闘で転ばせた相手に起き攻めで撃つ。  
機動力の低い機体、低コストなどは回避困難なコンボとなる。  
盾を持っていない百式などにフルコンボから核を当てると7秒前後で蒸発する

敵に囲まれた時、壁に向けて発射。  
目の前の壁で爆発し、敵機もろとも核爆破できる。  
爆風の広がりが早いので近くの敵を巻き込みやすい。  
壁に隠れているときに相手の接近がわかった場合、壁に撃って接近した相手を巻き込むのも手。  
コストや相手の耐久と要相談。

開幕と同時に撃つ。  
相手に長距離攻撃が出来る機体が無ければ撃ってみるとよい。  
距離があるので命中率はあまりよろしくないが、CPUなら割と当たってくれる。

相方が格闘をしている時に、相手に向かって撃ちこむ。  
敵の起き上がりとなれば瞬時に500以上のダメが取れる。  
うまくやればカットにきた敵の相方もろとも吹き飛ばすこともできるので、相方の体力次第でどんどん狙っていこう。

相方が格闘をされている時に撃ち込む。  
味方もろとも吹き飛ばす。

相方が追われている状況ならば、相手2機をまとめて吹き飛ばせる。  
上級者相手にはあまり当たらない上、起きあがった相方のみヒットする場合も。

撃破されて復帰してきた敵に向けて撃つ。  
復帰早々にヒットさせることができれば、大きなアドバンテージとなる

(対CPU):目標(最もコストの大きいか、ターゲット等)の敵の頭上をブーストが切れるまで飛び、落下しつつ撃ち込む。  
CPUの特徴としてしつこく追いつがる癖があり、なおかつ真下への攻撃は当たりづらいと勘違いして突っ込むか、食らってくれる。  
撃った瞬間に敵の攻撃を食らうとブーストが回復するが、その場合敵の方向へ飛ぶ事。やはり追いつがって食らってくれる。

相手を分断(片追い)するのに撃つ。  
敵と敵の間に撃ち込み、爆風で双方を孤立させる使い方。爆風のおかげで視界が悪く、自然と距離も出来るためカットがしにくくなる。  
味方と上手く連携をとり、方追いに持ち込もう。特に格闘機に迫られ後ろは核爆発というプレッシャーは相当なもの。

## 【アシスト】ザメル

[リロード無][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:[補正率:%]

強力になって帰ってきた頼れる射撃武器。  
前作に比べて発生・弾速・誘導・威力と全てが強化され、射撃アシストとしてトップクラスの性能。  
むしろアシストではなく本体と呼ぶ人すらいる。  
1発ダウン弾を連射してほぼ連続HITで強制ダウンさせるため、格闘に繋げるのは難しい。  
起き攻めにも有効で、3回の時間差ある誘導で仮に格闘を受けても初段でカットしてくれる。  
4回と回数は少なめだが、まとめた射撃を持たない12号機にとってはカット、着地取りで距離を詰めるなど相変わらず役目が多い。

使いどころの見極めが重要。オーバーコストした際の延命にも役立つ。

## 格闘

格闘は攻撃範囲が広く判定が強いものが揃っており、本機独自の特徴として格闘のチャージがある。  
抜刀状態で格闘と核発射を行わなければ、時間経過によって最大3段階まで。  
ビームサーベルの見た目が太くなり、格闘の威力が増加する。  
今作では判定も強化されるらしく、強化されていない状態では最弱クラスだが、3段階だとデスティニーの特格にも勝てる(要検証)。  
命中、非命中に関わらず攻撃を行うと元に戻る。  
抜刀していても射撃に影響はないが、チャージをしているとサーベルを使う格闘が多段Hitになり、隙が増えるという事も頭に入れておこう。  
ビームサーベル強化中は建物にサーベルを当ててしまふとかなり大きめの隙を作ってしまう。その時はコンボは諦め、素直にND推奨。

サーベル強化時はダウン値が上下する。  
強化中N格では前派生で増加、横格では減少する。  
特にMAX状態の空横格はダウン値がかなり低く、通常時では出来ないコンボが出来る。  
ビームサーベルを使わない格闘(サブやBD格闘)ならばチャージを維持できる。

格闘は任意のタイミングでサブ射に派生できる。  
ダメをとるならN、カット耐性なら前など、使い分けられるようにしておくとうい。

## 【サブ射撃】

前作と同様入れているレバーによって格闘が変化する。  
また、今回からサブ以外の格闘を各種サブ格闘でキャンセルできるようになった模様。  
これによりNDを使わなくとも高威力の格闘コンボが可能となり、BDゲージの節約にも繋がる。

## 【Nサブ】

ダウン値は $1.7+0.3+1$   
2回の蹴り上げから、サマーソルトで打ち上げる。  
サーベルを溜めてなかった時のとっさの反撃、先出しなど今回もお世話になる。さらに今回はコンボ要員としての役割も加わった。  
相変わらずの判定と発生の速さを誇り、伸びも顕在。

## 【前後サブ】

ダウン値は1  
前作で猛威を振った飛び上がりからのスタンピング。今回はBDゲージを消費する。  
そのため前作のような長距離移動は不可能だが、いまだにアクセントとしては前サブ移動は有効。  
相手の射撃くらいならば簡単に跨げるため、射撃を見切って踏みつけてやるのも良い。  
相手との位置によって上昇高度が変化する。  
高確率でダウンが奪えるが、自機の高度も相手と共に下がるため核の起き攻めには不向き。きりもみを取れた時だけにしよう。  
前後サブ自体はダウン属性ではなく、踏み続けで結果的にダウンを奪える。  
よって高度や相手の追撃があれば補正率も相俟って大ダメージを与えられる。  
足の裏には実弾を防ぐ効果があり、爆風を伴わない実弾属性の物は全てかき消せる。

また注意すべき点として、前サブで着地した時はNDできない(命中すれば可能)。着地扱いになる。  
近距離での悪あがきには向かなくなってしまった。

そのため近距離で外したり移動に用いる場合は、着地寸前にNDしよう。

## 【横サブ】

ダウン値は1.7+1

レバーを入れた方向に回り込みながらサマーソルトキック。2段ヒット。  
前作で猛威を振るいすぎたのか、所々弱体化を受けたもののまだ頼れる2号機の生命線。  
伸び、誘導は健在、ブーストの消費はあるが、そこまで多くもない。  
特に上下の伸びは誇れるものがある。  
気をつけたいのは判定がかなり弱いという点。  
勝てる格闘を探すのが大変なくらい判定が弱い。  
前作に比べてカス当たりも多くなってしまったので、その点は注意。

最初のヒット時にNDすることでコンボを継続できる。  
慣れたら初段NDから強力なコンボをお見舞いしてやろう。

誘導と踏み込みを利用して横サブで相手を追尾>NDの繰り返しは相手からしたらかなり鬱陶しい。  
BDゲージに注意する必要こそあるものの、うかつに反撃を仕掛けた相手にはNDでの回避から格闘を決められる。

## 【通常格闘】

ダウン値は各LV共通1.7+0.3+1

前派生LV1・・・1.7+0.3+1

LV2&3・・・1.7+1.0+1.0

前作N格、あいかわらずの伸び、巻き込み性能で前派生も健在。  
全機体中、最も伸びがあるN格。  
前派生をすると攻撃の高度が変化するのでカットされ辛くなる。  
できれば前派生したほうがいいだろう。  
初段の範囲がかなり広く、追従型アシストもまとめてぶった斬る程。  
2段目も前への攻撃判定が大きい模様で、ショートバクステを楽々と喰える。  
更に2段目はダウン値が少ないのでそこからフルコンボに持っていける。

## 【地上横格闘】

前作地上ステップ格闘

相変わらず初段が浅いと2段目が外れる残念仕様、初段ND推奨。  
当てるなら前ステップからか、もしくは初段を各種サブでキャンセルしよう。  
発生はかなり早いので、ひっかけるのが主な使い方。  
しかしやはり封印安定。

## 【空中横格闘】

ダウン値は1.7+0.6

前作空中ステップ格闘。伸びが良く発生判定も良好と今回の主力格闘。  
機体サイズがガンダム並ならば、この機体の評価が変わっていたかもしれないほど高性能。  
前作と違い、理不尽な程伸びるようになった。(N格と同程度)  
攻撃範囲がかなり広く至近距離ならば後ろ270度程度まで引っかけられることもできる。  
高度さえあっていればF91のMEPEを斬ることも可能。  
2段目はさらに範囲が広く、右の後ろにいる相手にもヒットするほど。

また判定が出るまでは微妙に横向くので当たり判定が小さくなる...が、あまり意味はない。  
射撃を避けながら当てるという事はできなくもないが、もともと機体自体のサイズが大きいので若干貰ってしまいがち。  
サーベルの判定がかなり広く、相方や建物、さらに外した時も格闘に来た相手を巻き込むこともある。

判定は結構弱めであり、ターンエーの横格と相打ち、エクシアの全ての格闘に判定負けする。

## 【特殊格闘】

前作より上昇速度が大幅に減少。急上昇する際の当たり判定はある。  
近距離で相手の真上に避難して攻撃をしのいだり、前サブ移動の起点にと、使いどころはまだ多い。

注意すべき点として、上昇中に攻撃を食らうとダメージが2倍になる。  
遠距離からの誘導兵器は見えていないと貰ってしまいやすいので、乱発するのは控えた方が無難。  
格闘から逃げる際に使用するのはいり。  
判定の強さから、相手の格闘を一方向的に潰せる(マスターの特格は一方向的に潰せました)

## 【BD格闘】

ダウン値は1.7+0.3+1

前作に同じくシールドバッシュ シールド叩き付け、威力こそ低いものの判定は最強クラス。  
運命の特格に判定勝ちし、ストライクの蹴りと相打ちになる。  
相変わらずの発生の速さと判定の強さを誇る。伸びもいいため、先き出しでドンドン狙っていい。  
前回同様盾判定もあり。ライフルなど受けた場合盾防御のモーションに切り替わる。  
但し出し始めは盾判定は無いので注意、自機前に盾を出してからシールド判定になる模様。

叩き付けてからの起き攻め核がやりやすい。  
ブーストの消費量が多めなので、ブースト残量には注意。

## コンボ

	威力	備考
<b>サブ始動</b>		
Nサブ>横サブ	220	Nサブ始動、外しやすい、強制ダウン。
Nサブ>前サブ	192	Nサブ始動、前サブ追撃は最速前NDで、非強制ダウンで多少のダメージUP可。
Nサブ>前サブ>横サブ(1Hit)	???	Nサブ始動、前サブ追撃は最速前NDで、Nサブを最速NDで前サブに繋がれたら地上始動でも可。
Nサブ(2Hit)>Nサブ	170?	を推奨。
横サブ(1Hit)>NNN	192	当てやすい横サブ始動。
横サブ(1Hit)>空横N 前サブ	???	こちらは より比較的動く。
横サブ(1Hit)>Nサブ>前サブ	???	サーベル維持用。
前サブ>横サブ	???	前サブはダウン扱いではないため出来る。 しかし高度がある程度必要、地面間際は不可。
前サブ>Nサブ>前サブ	231	同上。
<b>N格闘始動</b>		
NN>NNN	234	お手軽コンボ。
NN>N前N	234	よく動く & 吹き飛ばし。
NN>空横N 前サブ	234~253or254	よく動く。
NN Nサブ	207~225	ブーストが無い時に。
<b>横格闘始動</b>		
地横>空横N 前サブ	216?	地上横を当ててしまった時用。
空横N>BD格	211~252	叩きつけるので起き攻めできる
空横N Nサブ	216~257	カット耐性が低い上にサーベルが強化されていないと低威力。 ブーストを使いたくないとき以外は出番がない。
空横N Nサブ(2Hit) >特格 特射	182	特格ヒット時に相手は上向きにキリモミダウンする。その後に核による起き攻め
空横N 前サブ	188	前サブで動くので手堅くいきたい時に、ダウン値が溜まってる時などにも。
空横N 横サブ	214	乱戦時は を推奨。それほどカス当たりは多くない。サーベル非強化時はキリモミ。
空横>空横N 前サブ	216?	きりもみ非確定。サーベル非強化時にどうぞ。
空横N>空横N 前サブ	270?	壁際・受身時限定。
<b>BD格闘始動</b>		
BD格(2Hit)>BD格N	147	BD格を当てたらこれで、起き攻め可。
BD格(2Hit) Nサブ	155	ブーストが無いときに。
BD格(2Hit)>N前N	200?	壁際・受身時限定。
<b>サ - ベルMAX限定</b>		
空横N 前サブ>Nサブ	290	暫定デスコン。
空横N(1段目すかしorカス当たり) 前サブ >Nサブ>前サブ	300~306(要検証)	通称山田スペシャル、ロマン技
空横N Nサブ>前サブ	288	前サブ追撃は最速前NDで。

## 戦術

純正格闘機となって帰ってきた2号機。

核がガードされるようになり、さらにNDの存在によりかなり当て辛くなってしまった。

そのため前作のように核にこだわる事はできない。

今作では前のほうでもあげられているように格闘機として立ち回るべき。核はおまけ程度の認識でよい。

遠距離からの核は前作ほどプレッシャーをかけられないので、太いビームサーベルを片手に相手に近づいてどんどんプレッシャーをかけよう。

格闘機全般に言えるが、今作でゴリ押しで勝てるのは運命と くらいである。

基本は闇撃ちと連携、これを徹底して戦う。

ロックを集めつつ、相方が動きやすい環境を作るのが仕事。

相方がうまく動けば、自然と自分も動きやすくなる。

乱戦になれば横格や前サブが決まりやすくなってくる。

前サブとNDを絡めた移動と上からの急襲が強い。

NDズンダによる弾幕が激しいため闇討ちが主体となるだろう。

アシストも優秀な射撃として使えるが、弾数は4回きりなため過信は禁物。

以上のことを踏まえて戦えば、今作でも勝利を見せてくれるはずだ。

## 僚機考察

---

今作の格闘機は相方の援護がなければ何もできないと言っても過言ではない、2号機も然り、共に前線を駆け抜けてくれる相方が望ましい。

### コスト3000

- キュベレイ

ジオン残党コンビ。

基本的に2号機が前に出るのだが、場合によっては2号機の2落ちなどの柔軟な対応が求められる。

その時は焦らずにキュベレイには下がってもらい、援護に徹してもらおう。

切り札の核もあるのでファンネルでダウンを取ってもらい、そこに核を打ち込むなんてこともできるので火力には困らないはず。しかしあくまでも先落ちは仕方ないと判断したときのみ、なるべく足並みは揃えよう。

### コスト2000

- ガンダム、インパルス、百式

どんな相手とも組める安心機体。

- 試作3号機

ライバルコンビ。

2号機が前、3号機が後ろでバズーカ等で援護する形がベスト。

自衛力もあるので相性はいい方。

しかし、バズーカを2号機の格闘中に誤射しないように注意。

- サザビー

ジオンコンビ。

2号機が前、サザビーが援護。

しかし、どちらも機体が大きいので事故等には注意。

## VS.対策

---

基本は格闘機なので、MFなどと同じ対処が良い。

しかし気をつける点もいくつかある。

今作の格闘機の中では最も瞬間火力が高く、サーベルMAX時なら1コンボで250以上のダメージを叩き出してくる。

前サブでの上空からの奇襲や、横格ひっかけからのコンボはかなり厄介。

オーバーコストしたF91や百式は一撃で撃破されかねないほどのダメージを受けるので、極力相方と協力して一気に叩き潰すのが良い。

核は当たりにくくはなったとはいえ、まだ事故ヒットする可能性も高い。

少なくとも百式の特射よりはヒットしやすいので、そこそこ警戒しつつ、その巨体に射撃を引っかけないようにじっくりと戦うのが良いだろう。

## 外部リンク

---

- [非公式掲示板 - 【南無】ガンダム試作2号機スレ3【3!!】](#)
- [非公式掲示板 - ガンダム試作2号機スレII](#)
- [非公式掲示板 - ガンダム試作2号機スレ part.1](#)