

こちらはマスターガンダムの武装解説等のページ。  
コンボ、立ち回り、VS.マスターガンダム対策等は[マスターガンダム\(対策\)](#)へ。

正式名称：GF13-001NHII MASTER GUNDAM  
パイロット：東方不敗マスター・アジア(本名：シュウジ・クロス)  
コスト：2000 耐久力：600 ガード：× 変形：× 換装：× 地走型BD(ジャンプ可)

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	マスタークロス	-	40~174	前方にマスタークロスを放つ
射撃CS	石破天驚拳	3	174 211 248	巨大な拳を前方に放つ
格闘CS	超級霸王電影弾	1	201	自身を回転させて黄緑のオーラを纏い突撃
サブ射撃	ダークネスフィンガー	-	124~175	掌にオーラを纏い相手に突撃する掴み技
特殊射撃	十二王方牌大車併 帰山笑紅塵	1	4~51	30カウント。小さな分身マスターを相手に突撃させる
モビルアシスト	デスピースト	5	74	速射タイプ。ほぼ同時に4発撃つ。1ヒットでダメージ20
格闘	名称	入力	威力	備考
地上 通常格闘	ニアクラッシャー×2 手刀×2 肘打ち 打開	NNNN	226	連続で拳を叩き込む
	鉄山靠 打ち上げ	N(任意段)横 N(任意段)後	~255 ~213	威力の高い単発技 打ち上げ、J入力で追撃可
	地上 横格闘	回し蹴り3段 打ち上げ	横NN 横(任意段)後	205 ??? 回し蹴り 打ち上げ、J入力で追撃可
空中 通常格闘	マスタークロスぶん回し 百烈脚	NNN N(任意段)前	202 131~168	マスタークロスを振り回す きりもみダウン
	マスタークロス打ち上げ	N(任意段)後	146~181	マスタークロスで捕縛し、爆発で打ち上げる
空中 横格闘	マスタークロス横薙ぎ 百烈脚	横N 横前	185 140	マスタークロスを左右に薙ぎ払って攻撃 きりもみダウン
	マスタークロス打ち上げ	横後	134	マスタークロスで捕縛し、爆発で打ち上げる
後格闘	ノーマルモード	後	150	ウイングシールドをマント状に展開する格闘カウンター 成功するとダークネスフィンガーで反撃 成功すればNDしても相手はスタンする
特殊格闘	酔舞・再現江湖 デッドリーウェイブ	特	201	動作の長いモーション 突進 爆発
BD格闘	飛び蹴り3段	BD中前NN	108	前作で猛威を振った3段飛び蹴り

## 【更新履歴】最新3件まで

10/01/21 対策ページができたのでコンボから下を移動  
09/09/02 明鏡止水&空横格&射撃派生を編集  
09/07/27 外部リンク更新

## 機体解説

前作ではトップクラスの高性能機だったが、今作では相応の弱体化調整を受けている。  
それでも格闘性能、コンボのカット耐性、威力、機動性、アシストと長所が多く完成度の高い格闘機。

近距離以外の武装が殆ど無い為、いかに近付き、状況に合ったコンボとサーチ変え格闘が重要。  
着地硬直が長く中距離のカットがほぼ不可能。相方との連携を考えた立ち回りはMFの中でも難しい方。  
タイマンに特化しており、ゴッドやシュピーゲルとはまた違った意味で今作では玄人向け。

耐久力は前作から下がり600となったが、今作でも2000コストの中ではトップ。  
機動力は高めで、特に地上BD速度&持続と地上BD ジャンプが優秀。  
地走機体のテクニクや機動特性に関しては[ゴッドガンダム](#)を参照。  
また、MFの中では重めである(特に空中NDの発生が遅い)。

格闘はBD格闘が封印確定レベルにまで弱体化しているが、空中横格闘(初段)は依然として全機体中トップクラスの高性能。  
また新派生として空中後派生が追加され、カット耐性重視コンボと威力重視コンボの使い分けが多彩になった。  
カット耐性に難があったマスターには嬉しい追加である。  
基本的にはこの空中横格闘と空中後派生を中心に戦っていく事になるが、状況によるコンボ選択に相応のアドリブ性が必要。

今回はNDシステムの関係で格闘の初段よりも最終段(最後の一発)の威力がかなり高い。  
そのため初段だけの攻めや中途半端な格闘出し切りではダメージが伸びない。  
NDコンボをするよりも単に出し切ってしまった方が良い場面も多々あるので注意。

格闘機としては破格の連携力をもたらした大車併もりロード面で大幅弱体化。  
但し拘束時間が大幅に伸びたので、単発としての性能は上がっている。  
アシストはまだまだ優秀で、格闘だけに依存しない硬直取り能力が強み。  
タイムン時の近距離戦におけるその強さはいまだ健在である。

MF全般に言える事だが、マスターには特に重要な注意点として「空中で初段を外すと極めて反撃を喰らい易い」というのがある。  
今作では格闘をスカしてもNDしてある程度反撃のリスクを軽減する(もしくは強引にもう一度追撃する)事が可能。  
だがMFはNDの性能が悪く、高機動万能機に対して1発目を外すと後ろに逃げて前にも追ってもNDで対応され切ってしまう可能性が高い。

マスターは着地硬直が長く空中横格闘が攻撃の中心となる為、これはかなりのウィークポイントである。  
アシストを上手く使ったりブースト残量を読む等して、格闘初段は他の機体以上に必中を心掛けよう。  
空中横格闘は判定自体は素晴らしいので距離を上手く図ろう。また判定がかなり細くスカリ易いので高低差にも気を付けよう。

#### 【明鏡止水】

前作同様、耐久150以下になると発動して撃破されるまで継続。  
全身が金色になり、根性補正に上乘せられる形で攻撃力が上昇。発動直後で約+25%、根性補正最大で約+40%、残コスト補正も掛かると約+60%。  
1000、2000コスト全体の耐久力が下がった為、ほとんどの場合明鏡止水時の格闘なら約半分以上削れる。1000コストは即死もありうる。  
明鏡止水時に格闘を何度か決められれば一瞬で戦局が引っ繰り返る事も。  
但し明鏡止水時は「最大でもたったの耐久150」であり、モタモタしてても慌ててもチャンスがピンチに変わるので要注意。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】マスタークロス

**[弾数無限][属性:格闘][捕縛/ダウン][ダウン値:1][補正率:-20%]**

マスタークロスを前方に放つ。  
前作と比べて射程が機体一機分ほど短くなった点、ぶん回し中の照準変更による視点の変更がなくなった(但し照準は変更される)点には注意が必要。  
発生は若干遅く、外すとクロスをしまう動作が発生するためND推奨。  
クロスそのものに誘導は無いが、銃口補正がそれなりに良く弾速も速いので、硬直取りや着地取り、格闘では間に合わない時などに活躍する。

また、クロス自体は格闘属性に変更されたため、シールドやカウンターに弾かれる点には注意。

命中すると相手を捕獲し、一周振り回して投げる。  
命中後、レバーをどこかに入れっぱなしで相手を振り回し続ける。  
振り回してる間にレバーを戻すとその振り回しの終わりに投げ飛ばす。

命中前に後入力で引き寄せ 各種格闘(地上以外)。  
今作は空N格のみでなく、空横格も出せるようになった。  
引き寄せ中に焦って格闘を連打すると、追撃の格闘が外れることがあるので注意。  
引き寄せ切ってから入力で基本的に安定。

クロスはアシストを貫通するので、先読みで出せばアシストを潰しつつ捕縛ができる。  
ダウンしている相手の停滞型のアシストなどを破壊するのにも便利。  
ちなみに、判定こそ格闘だが射撃武装として扱われている為か、メリクリウスやビルゴのバリアを発生・浪費させる事が出来る。

今作はNDのお蔭で、もっと素出しでも狙えるようになったが、  
空中だとかなりのブーストを消費するので使うなら地上で使うことをお勧めする。  
ダウン値は生で当てた時点で1、横派生ぶん回し最大で2。

地上、空中、BD格闘からの射撃キャンセルも健在で、引き寄せ 蹴り。  
蹴る直前にNDすれば攻め継続、及び追撃が可能。  
ただし蹴りはダメージソースとしてはやはり期待できないので、ダウン値の調整程度に使うとよい。

足が止まる武装のため一応ズサキャンが可能。  
その場合はわざと建物に当てて収納動作を早める等すると良い。

少々クセのある武装だが、これを使いこなせるようになると他の格闘機と比べてかなり差が出る。  
是非とも使いこなすようにしたい。

### 【射撃CS】石破天驚拳

**[チャージ時間:4~12秒][属性:射撃][ダウン][ダウン値:0.25×20][補正率:-4%×20]**

流派・東方不敗最終奥義、石破天驚拳。  
前作同様、3段階までチャージ可能。  
上に行くほどダメージ、大きさが上がるのも同じ。  
相変わらず上下に強力な銃口補正だが、誘導がまったく無く、弾速も早くない上に発生がかなり遅いので当てるには慣れが必要。  
しかし大きさを上げればいくらか引っ掛けやすくなる。  
チャージは遅いが、発射後の硬直はNDで消えるので開幕などに牽制程度に撃つのがいい。

今回はNDのお陰で、3段チャージをしてからNDをしつつ大車併を出すことで、帰山 石破なんて荒技も出来る。  
使えるところは限られてくるが、格闘機の射撃で250近く持っていけるのは相手にとっても脅威。  
ネタには収まらない技なので、一発逆転にも狙ってみてもいい。

開幕時に「壊れる建物」に引っかけてトラップにする使い方もある。(壊れない建物では消滅するので注意)  
因みに小ネタとして、瀕死のザンネックに撃つとバリアごと消し飛ばせてしまえたりする。  
1発当たりのダメージがレベルごとにそれぞれ14・17・21、補正率96%、ダウン値0.25。

## 【特殊射撃】十二王方牌大車併

**[時間リロード][リロード:30秒/1発][属性:捕縛][よろけ/ダウン][ダウン値:0.1][補正率:-2%]**

前作でマスターが猛威を振った理由の一つ。  
ボタンを押し続ける事で最大6匹のチビマスターを展開する。  
ボタンをすぐに離すと展開する時間が短くなる代わりに、展開するチビマスターの数も減る。  
正直5匹以下のチビマスターを展開するくらいならチャンスを持って6匹全部展開した方がいい。

緑ロック時に使用すると自機の周囲にチビマスターが停滞し、自機の赤ロック範囲に敵が入ると自動で相手に向かっていく。  
チビマスターが取り付いている最中は移動速度減少、更に再度特射入力で帰山笑紅塵に派生。  
足が止まるものの、相手を強制的にスタンさせることが出来る。  
また、前作とは違い空中で展開するとブーストを消費するようになった為、出来るだけ展開は地上で。  
仕様が変わり、ゲーム開始時はゲージが0から始まってリロードもより時間が掛かるようになった。

そのため前作のようにこれ一本に頼って戦うことはできないが、チビマスターの付着時間が延びたため充分一発兵器と呼べる性能になった。  
チビマスター命中時の追撃でダウンさせ、相手機体が最大時間で起き上がりをして無敵が切れてからの帰山笑紅塵が間に合う。  
ゆえに1セットでの総ダメージは実質上がっている。

1発当たりのダメージ10、補正率98%、ダウン値0.1。

なお、チビマスターの展開中または相手周辺に飛んでいく最中に特射を入力してしまうと、折角展開したチビマスターを回収してしまう。(メリット無し)  
同じ状態で自機がよろける、ダウンしてしまうとチビマスターが強制回収されてしまうので、チビマスター展開中はなるべく被弾しないように注意。  
(ただし、相手周辺で停滞した後に相手に向かったチビマスターは回収されない)

## 【アシスト】デスビースト

**[リロード無][属性:射撃][よろけ][ダウン値:1][補正率:80%]**

4機のデスビーストが出現して、ほぼ同時にそれぞれが射撃する。  
1発当たりのダメージ20、補正率95%、ダウン値0.25。  
発生と銃口補正に優れる。  
弾速も速いが、誘導は皆無に近い。

近距離での硬直取りなどに非常に有効。  
空横格の性能が高いため、NDCから追撃可能な間合いも広めでリターンを見込みやすい。  
4機も出現するおかげで、破壊されにくくて近距離では攻撃範囲が横に広がりやすいため、格闘迎撃などにも効果的。  
マスターにとって貴重で強力な射撃武装なので、弾数管理や残弾把握は正確に行いたい。

遠距離よりも格闘追撃可能な近距離で使う方がよい。

## 格闘

### 【地上通常格闘】

ニアクラッシャー×2 手刀×2 肘打ち 打開  
前作地上N格闘。格闘ボタン4回入力で計6発ぶち込むラッシュ。  
任意のタイミングで後派生、横派生、射撃Cが可能。  
最終段には両手に当たり判定がある。  
最後の1撃(打開or鉄山靠)で画面が揺れるエフェクトが入る。

### 【地上横格闘】

格闘ボタン3回入力で前作と同じ回し蹴り3段。誘導・伸び・突進速度が優秀。  
後派生・射撃C可能。  
アシストや特射の性能上、地上格闘の割りに使う頻度は結構ある。  
ダウン値は初段1.7 2段目0.3 3段目1.0。

	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	109(74%)	70(-10%)	2.0(0.3)	よろけ
3段目	205(64%)	130(-10)	3.0(1.0)	吹き飛ばしダウン

## 【空中通常格闘】

前作同様の格闘ボタン3回入力10ヒットのマスタークロスぶん回し。  
マスタークロスを“布棒”にしてメッタやたらに振り回す。

1. 2段目で前派生、後派生、射撃C可能。

相変わらず伸び・誘導・判定が優秀。

しかし、ダメージ効率が悪いうえにほとんど動かないため出し切るメリットはほとんど無い。

加えて空中横格の性能が高いため、直接当てに行く機会は少ないだろう。

だが、今作ではコンボパーツとしての重要性が非常に高い。

空中後派生をND後、出すタイミングを調節して2・3ヒット目だけを当てるように出すことで、後派生をさらに2回(合計3回)繋げることが可能。

	累計威力(累計補正率)	単発威力(単発補正值)	累計ダウン値(単発ダウン値)	属性
1段目(1Hit)	20(96%)	20(-4%)	1.7(1.7)	よろけ
1段目(2Hit)	39(92%)	20(-4%)	1.9(0.2)	よろけ
1段目(3Hit)	57(88%)	20(-4%)	2.0(0.1)	よろけ
2段目(1Hit)	75(83%)	20(-5%)	2.1(0.1)	よろけ
2段目(2Hit)	91(78%)	20(-5%)	2.2(0.1)	よろけ
2段目(3Hit)	107(73%)	20(-5%)	2.3(0.1)	よろけ
3段目(1Hit)	125(67%)	25(-6%)	2.5(0.2)	よろけ
3段目(2Hit)	142(61%)	25(-6%)	2.7(0.2)	よろけ
3段目(3Hit)	157(55%)	25(-6%)	2.9(0.2)	よろけ
3段目(4Hit)	201(35%)	80(-20%)	3.9(1.0)	吹き飛ばしダウン

## 【空中横格闘】

前作空中ステップ格闘。格闘ボタン2回入力のマスタークロスの横薙ぎ3連(初段1ヒット、2段目2ヒット)。  
1段目から前派生か後派生、射撃Cが可能。

前作同様、発生・誘導・伸び・攻撃範囲・判定が優秀で、今作でもマスターの主力。

回り込み性能もあるが、前作に比べると劣化している。

特に攻撃範囲&リーチが抜群で、格闘同士のぶつかり合いに非常に強い。

ステップやNDなどを取りやすく、横や斜め後ろの敵やカットしにきた敵をまとめて薙ぎ払う事がある。

確かに強力な格闘だが、過信は禁物。

また前作同様、自分より高い位置にいる相手に当てたとき、最終段がスカルがあるので注意。

	累計威力(累計補正率)	単発威力(単発補正值)	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	92(74%)	50(-10%)	2.0(0.3)	よろけ
2段目2ヒット目	185(64%)	125(-10%)	3.0(1.0)	吹き飛ばしダウン

## 【後格闘】ノーマルモード

ノーマルモード(ウイングシールドをマント状に展開し機体を保護した状態)になる。

格闘ガード成功でダークネスフィンガーによるカウンター攻撃。成功後即NDするとスタンだけが残る為追撃が可能。

マントを着ているからといってカウンターに成功した後のダークネスフィンガー中は格闘を弾いてくれない。

NDの分使いやすくなったが、入力後カウンター判定有効になるのが早いわけではなく、NDできない時間がそれなりに長い為封印しても問題ない。

格闘機やトランザムエクシアに置いておくのも有効。

注意すべき点は射撃はガード不可なので、普通に食らうということ。

また、相手の起き上がり時に最速で格闘してきた場合は、カウンターに成功しても無敵時間によりダメージが通らないので注意。

ダウン値は1。

## 【特殊格闘】酔舞・再現江湖デッドリーウエーブ

相変わらず、発生が遅い封印推奨技。けどカッコイイ。

使いたいなら前作同様にチビマスターHIT中 特格が実用的。

突進速度、判定、補正率、ダメージが非常に優秀。

明鏡止水時に直当てで280前後のダメージなので、特射Hit中 特格 帰山笑紅塵 追撃で本当に文字通り低コストは撃墜可能。

またブーストを約3割するようになったためこの格闘やサブ、格闘CSでのブースト無消費移動はできなくなった。

独特のポーズを取り「ばあくはつ！」と言うのが2段目であり、その前にキャンセルしたりカットされると、ただの低威力の突進なことには注意。

BD残量の関係で2回決めるとBDからっぽに近いが、ND出来る残量があれば更に追撃可能。

BD残量がない場合は相方に友情コンボを貰おう。

ダウン値は体当たりから爆発まで入れて2。

	累計威力(累計補正率)	単発威力(単発補正值)	累計ダウン値(単発ダウン値)	属性
1段目	50(98%)	50(-2%)	1.0	スタン

2段目 201(78%) 154(-20%) 2.0 打ち上げダウン

## 【BD格闘】飛び蹴り

今作最も弱体化の影響を受けたマスターの技。  
動作自体は前作同様の飛び蹴りだが、目に見えて発生速度が落ちた。  
これ飛び蹴りという蹴りだろうかと思うくらいにモッサリしている。  
更に初段の突進速度、突進距離も落ちている。  
その為今作ではかなり使いにくくなってしまった。  
いわゆる封印安定。  
発生・突進速度の両方の弱体化及び威力大幅減により、NDからの繋ぎで使う機会も全くない。  
また、次段への入力受付時間が短く、慣れないと出し切る事すら難しい。  
完全に忘れて構わないだろう。  
ダウン値は初段1.7 2段目0.3 3段目1.0。

	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	30(84%)	30(-16%)	1.7(1.7)	吹き飛ばしダウン
2段目	64(74%)	40(-10%)	2.0(0.3)	吹き飛ばしダウン
3段目	108(64%)	50(-10%)	3.0(1.0)	吹き飛ばしダウン

## 【サブ射撃】ダークネスフィンガー

前作同様、発生と突進速度が優秀で攻撃判定が持続するのでかち合いにも強い。  
前作と違い、射撃バリアが無く、ブーストを消費するようになった事は大きな弱体化。  
発生と判定を活かした格闘迎撃、コンボに組み込んでダメージアップを狙う使い方が基本。  
ダウン値は掴み1.3爆発させて2。

	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
掴み	40(84%)	40(-16%)	1.0(1.0)	掴み
追撃(最大4回)	53-65-78-90(84%)	15×4(-0%)	0(1.0)	追撃
爆発	124-137-149-162-174(74%)	105(-10%)	2.0(2.0)	吹き飛ばしダウン

## 【格闘CS】超級霸王電影弾

[チャージ時間:3秒][ダウン値:0.3×10][補正率:%]

チャージ時間は短く、判定・誘導が強いが、発生がかなり遅い。  
前作同様空格マスタークロスからのコンボに使えるが、費用対効果で考えると難しい、素直にNDで繋げるのが無難。  
ブーストを消費するようになった。使いどころは殆どなく封印安定。

## 格闘派生

### 【地上N格闘横派生】

前作同様の鉄山靠。威力が高い(補正無しで130)のでコンボのメに。  
ヒットすると画面が揺れる演出あり。  
地上横からの横派生は削除された。

### 【地上後派生】

前作の前派生同様の打ち上げ。その後ジャンプで追従し、さらに格闘入力で格闘攻撃。  
こちら最後の一撃で画面が揺れる。  
ダウン値はかなり下がって暫定0.3×4程。

### 【空中前派生】

前作同様の百烈脚。  
ボタン連打で強制ダウンするまで蹴りつづける。(最大7回入力可能)  
ダメージは高くないが比較的短時間で強制ダウンを取れることが利点。

サイコガンダムは蹴りつづけることで強制ダウンになるため、横槍(敵相方or味方の誤射)さえ受けなければ簡単に落とせる。  
クインマンサでもできなくはないが、動きが早いので要注意。  
エルメスは空中にいる上、かなり動くのでこのやり方はよろしくない。  
ダウン値は蹴り1HIT毎に1。

### 【空中後派生】

原作でガンダムヘッドを葬った技。  
通称、必殺仕事人。  
相手をマスタークロスで捕縛し、敵から後ろ向きに降りた後爆発する。  
入力した瞬間にマスターは下に、捕縛した相手は上に動き、カット耐性は非常に高い。  
敵機をクロスで吊り上げた後であればNDCしてもダメージは入る。  
ただし相手をクロスで縛りきる前にNDをするとダメージは入らず即ダウン(受身可能)となるので少し遅めにすること。

タイミング的には完全にクロスで縛ってマスターが下に移動し始める時が目安。  
吊り上げてから着地するまでにNDCすれば追撃も可能。  
ただし打ち上げダウンとなるダメージエフェクト直後に敵機は受け身可能となるためタイミングに要注意。  
空横から派生する時、空横クロスの先端で当てると距離が足りず掴めない事が良くあるので注意。

単発ダメージ100、単発ダウン値1.0、補正率80%。

コンボ、立ち回り、VS.マスターガンダム対策、等は[マスターガンダム\(対策\)](#)へ

## 外部リンク

---

- [非公式掲示板 - マスターガンダムスレ part.1](#)
- [非公式掲示板 - マスターガンダムスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - マスターガンダム Part-3](#)
- [非公式掲示板 - マスターガンダム Part-4](#)