

こちらはガンダムエピオンの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.ガンダムエピオン対策等は[ガンダムエピオン\(対策\)](#)へ。

正式名称：OZ-13MS GUNDAM EPYON
パイロット：ミリアルド・ピースクラフト
コスト：3000 耐久力：750 ガード： 変形： 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ヒートロッド	-	20	Nで捕縛
			60	左右で薙ぎ払い
			60	前で叩きつけ
変形射撃	ヒートロッド	-	1HIT50 2hit99	尻尾のようなヒートロッドを左右に振る
サブ射撃	ヒートロッド【打ち上げ】	-	20	相手を打ち上げる。格闘からキャンセルで出した場合、特殊な派生になる。
特殊射撃	ホーミングダッシュ	-	-	残像を残しながら一定距離を相手に向かって高速移動
モビルアシスト	ビルゴII	5	-	相手の射撃に対応して射撃無効化バリアを展開する
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	切り払い	NN	78	切り払い2段
前格闘	突き	前	30	突き1段
横格闘	切り払い	横横	85	切り払い2段
後格闘	回転切り	後	30	切り下ろし1段
特殊格闘	切り抜け	特	110	Hitすると相手はスタンし、その後爆発で追加ダメージ。 他の格闘からキャンセルで出した場合、特殊な派生になる。
変形通常格闘	突進	変形中N	97	多段ヒット
変形特殊格闘	組みつき投げ	変形中特	57	

【更新履歴】最新3件まで

11/12/05 前格闘、特殊格闘について記述追加
09/08/17 特格の欄に小ネタ追加
09/07/25 N特派生のダウン値追加等

機体解説

VS.シリーズ史上初、射撃武器と武装ゲージを一切持たない、その潔さゆえに苦労することになる純格闘機。
従来の格闘機の例に漏れず高い耐久力を持ち、速度と持続を兼ね備えたブーストで機動面も優秀。
ただしアシストを含め射撃属性及び中距離に遠くに対応した技が存在せず、多くの機体が射撃>NDで弾幕を張れる今作において、本機はかなり厳しい立場にあると言える。

また本機の特徴として格闘と射撃を連げのラッシュ覚醒のように組み合わせることが可能。
故にこの機体は格闘コンボにNDを挟む必要がない、もちろんND有りのコンボもできる。
それを前提としているためか格闘全般がダメージ、ダウン値ともかなり低めに設定されている。
だがほとんどの格闘は動きが少ないため、考えなしに格闘を振っているだけではカットに非常に弱いうえにダメージも稼げない。
格闘機専門の高い立ち回り技術と格闘コンボの入力精度を要求される玄人機体である。

赤ロック距離はとても短い。(エクシア、クローク解除状態の死神と同距離)
が、元より格闘武装しかないエピオンにとってそれは短所ではなく、むしろ特格(サーチ替え時のアシ特含む)が相手の方に行かなくなる関係上、利点とすら言える。

戦術

基本的にやれることは高機動による相手の攪乱と、鞭とサーベルで相手を切り刻むことだけ。
よって立ち回りでカバーしなければならない部分が非常に大きい。
格闘機という前線での立ち回りが強要されるが、先落ちが望ましい3000コストの性質とは良い相性。
しかし、射撃武装が無いというのは立ち回りでどうこうできない部分も多く、カウンターやチョバムには泣かされることになる。

また本作はNDによる高機動と連続射撃等が殆どの機体でも可能なため、ただ接近するだけでもかなりの苦労を強いられる。
接近できたとしても今回の大半の機体は優秀な近接迎撃手段を持っている上、エピオンの格闘は判定や突進速度に難がある為、何も出来ない事すらある。
一心エピオンにも鞭という優秀な迎撃手段はあるものの、エピオンに自ら攻め込んでくる人はそうは居ないだろう。
その為、攻撃の多くは闇討ちに頼る事となり、チャンスを忍耐強く待ち続けながら前線で後落ちしない範囲で粘り続ける事となる。

NDを挟まないコンボであれば離脱用のブーストゲージを残しやすく、その分接近用に割けるブーストゲージが多かったり、基本的なブースト量が多くNDを連発できる等の強みもあるので、何とか相手に張り付き逃げる余裕を与えずに落したい。
なお攻撃の殆どがダウン属性であるため、コンボ中の取り落としが致命的な上、地形の影響を非常に受けやすい。

ちなみに密かな長所として格闘の出が早いう上に全てが単発ダウン属性であり、HDがあることから、吹き飛んだ相手を格闘で拾うという事に関してはこの機体の右に出る機体は無い。
相方によってはここに格闘を叩き込む事も頭の片隅に入れておこう。

アシストのビルゴIIIは相手の射撃を防いでくれるため、格闘中のカットが怖いエピオンとは相性がいい。
ロックしている敵からの射撃に反応する性質上、カットを防ぐ目的の場合はサーチ変え格闘を行う必要がある。
格闘中はNDしない限りロックを変えても同じ敵を斬り続けるので、NDを用いずにコンボが組めるエピオンはサーチ変え格闘テク必須。
ただし、追従型でもエピオンの機動性についてこれるわけではないので、呼び出すタイミングや呼び出した後の動きに気をつけたい。

全体的に劣る部分がかかなり多いが、挙げられる大きな長所として、生存能力にある。具体的に言えば、鞭による迎撃能力、アシストのビルゴ、圧倒的な機動性(特にブースト持続は格闘機としてはかなり長い)という点。
それなのにあまり生存できない場合の理由の多くは、突っ込み過ぎて迎撃されまくっている。コレが大抵。
格闘の伸びやHDで闘争には向くものの、判定や突進速度は微妙な為、迎撃しやすいからである。
また、それとは逆に存在アピールが出来ずに相方がタコ殴りに遭い負けるというパターンもよくある。

結果としては、生存力を活かしつつも相方を守りつつ動きやすい環境を作っていく、つまりはトルギスとは全く逆の相方ゲーを展開するのが一つの理想になる。

武装解説

【メイン射撃】ヒートロッド

【威力：N20 前60 横60】【ダウン値：N1.0、前&横0.7】【属性：格闘】

その場で足を止めて放つヒートロッドによる攻撃。
レバーNで相手を捕縛後引き寄せ、前で叩きつけを、横で入力方向からなぎ払いを行う。
叩きつける前とは違い、横は吹き飛ばす軌道のため受身が可能。
なおヒートロッド系は全て格闘判定で扱われ、カウンターで取られチョバムに当たるとよろけてしまう。
入力方向による変化もあるため第2の格闘という認識で問題ない。

射程が短いのは悩み所だが、横と前には前方に誘導のような性能がある。
射程内に敵がいる状態で振り始めて、振っている途中でND等の誘導を切らない移動手段で射程外に逃げられた場合、ヒートロッドが射程以上に伸びて叩いてくれる。
どの程度伸びるかは不明で、射程ギリギリからNDで逃げ出したガンダムを叩けるのは確認できた。

レバーNは銃口補正と発生が遅く、射程も引き寄せ武装としては短い部類。
他機体の武装と同じ感覚で使うと全く届かないだろう。
強判定の格闘を迎撃する等、どうしても射程が必要な場合に使用する。具体的には、マスターの空中横格闘への迎撃。

レバー前は射程が長めだが、横方向に弱く使える場面が少ない。
下記のレバー横が上下にも有効であるため直のことも出番が減る。

レバー横は最も使用頻度が高いと思われる。入力方向の反対側に範囲が広い。
横入力でも上下の銃口補正は素晴らしく、赤ロックなら真上でも真下でも叩いてくれる(前も同様の性質を持つ)。
吹っ飛んだ敵をNDで追うと追撃可能で、ダウン復帰すれば受け身狩りが確定。
広い攻撃範囲を利用し、百式やMk-2等の追従型のアシストを一掃したり、起き攻め狙いの照射系アシストを破壊したりと使い方は多岐に亘る。

また今作はダウン時から復帰後の無敵時間が減少しているので、相手の起き上がりを見てからタイミングを計って振ると当たることもある。

エクシアのトランザム状態や運命の特格など、格闘の判定が強い相手に対抗できる武器の1つ。
射程こそ短いものの、この機体が相手に近付かずに攻撃出来る武装はこれだけなので、上手く格闘と使い分けよう。

【変形メイン射撃】ヒートロッド

【威力：1HIT50 2HIT99】【ダウン値：0.1+0.1】

尻尾のようなヒートロッドを左右に振る2Hit技。
変形N格闘からキャンセルで出すことが可能。
意外と後方広範囲をカバーしており、後方からのバズーカ程度なら撃ち落としたりできる。

【サブ射撃】ヒートロッド "打ち上げ"

【威力：20】【ダウン値：1】

ヒートロッドで相手を打ち上げる。僅かに上昇するもののその場から殆ど動かない。
ヒット後はNDやHDから追撃出来る。NDは横方向を推奨。HDはディレイを掛けた方が良い。
前方範囲の短さが目立つものの下方向に強く、ヒートロッドとしては発生速度も優秀。
また他の格闘機と比べても尚優秀と言える強力な判定を持つ。
格闘判定で攻めてくる相手に対してのカウンターとして有効。

迎撃目的の選択肢としてはこれの他に横メインがあるが、サブ射は範囲では圧倒的に劣るものの発生で勝り、コンボに繋ぐことができるという大きなリターンもある。
どちらを使うかは適時選択していこう。
当然の事だが、反応できるなら素直にステップで避けて反撃するのが良い。

実は下方向の射程は長めで、発生の早さを生かして上から奇襲出来たりする。

格闘をキャンセルして出した場合に限り、レバー入力によって変化する。
詳しくは格闘の項目後のサブ派生で。

【特殊射撃】ホーミングダッシュ

[属性:-][ダウン値:-]

以下HD。

一定距離(約5機体分程度)相手に向かって残像を残しながら高速移動する。

相手が上や下にも赤ロックで発動していたらしっかり追尾する。

レバー前、N、後で、それぞれ敵の上、敵に真っ直ぐ、敵の下に向かう。

ブーストゲージを1/4ほど消費する。ダッシュ中はNDキャンセル不可。

最後の硬直(止まる動作)はNDキャンセル可能。

相手へ向かっての直線移動なので相手の射撃に当たってしまう。当然アシストもついて来れない。

格闘からキャンセル可能で格闘でキャンセル可能。

なおブーストゲージが無くても使うことができるが、その際の移動量は通常よりも大きく減少する。

これは欠点とは限らず、コンボに使う場合は短い移動量の方が繋げ易い場合もある。

使いどころとしては格闘間合い外からの強襲、サブ射や横サブ射派生で上に打ち上げた敵機への接近。

前者は着地取りに使える他、距離やブースト残量にもよるが相手が真上、真下にいる時でも問答無用で急接近できるので間打ち、不意打ちに有効。

無論リスクが大きいので程々に。

後者はNDでの代用が効かない面(NDには上昇効果が無いため、高度変化にやや弱く追撃が外れやすい)があり、HDだと高度の補正もしてくれるので追撃が非常に入れやすい。

またND以上の速度で移動できる点も注目したい。

コンボ中に敵を落とした時もHDから格闘を入力することで、NDでは無理な位置からでも無理やり追いついて格闘を繋げることができる。

但しこれでコンボを繋げると終わった時のブーストは大抵0になってるので注意も必要。

ちなみに移動距離以内に敵がいる場合、余分な距離分を高速で相手の真上にむかって移動する。ただし、レバー後は除く。

上手く使えば相手の攻撃をかわして反撃できる。

ただかなり近づかなければ相手の真上に移動しないので安定はしない。相手が格闘に来た時に使うと効果的か？要検証。

【アシスト】ビルゴII

呼び出した後、自機を追従するタイプ。

ロック対象の射撃に反応して射撃攻撃を無効化するプラネイトディフェンサー(以下PD)を展開。

1回のアシストにつき展開できるPDは3回までで、展開後のPDはその場に固定される。

アシストを呼び出した直後にはPDを展開できず、またPD展開直後にも連続して展開できない。

ビームライフルやバズーカ等大抵の射撃には反応するが、頭部バルカン等の一部攻撃には反応しない。

逆に反応しさえすれば短時間とはいえ照射系ビームもしっかりと防いでくれる。

それがサテライトだろうがGNバズーカだろうが関係ないが、ビルゴごと吹き飛ばされることは間々ある。

PDには効果時間が存在し、効果切れのタイミングは消滅よりもやや早いので注意が必要。

耐久力の存在については不明だが、あったとしても相当高いものと思われる。

他機体のアシストと比べビルゴ本体の耐久力も非常に高く、数発程度の攻撃なら余裕で耐える。

このためビルゴに敵の格闘が当たり、ヒットストップやロック外しが発生することで脱出できることもある。

射撃武装の無いエピオンにとって、相手の射撃を無効化してくれる頼れる相棒。

しかしこのアシストを使う上で最も意識しなければならないのは「ビルゴIIとエピオンの速度差」である。

いくら高い防御性能があるとはいえ、展開位置がエピオンの遥か後方ではPDもその役目を果たすことはできない。

ブースト切れ直前に呼び出す、アシストが働きやすい方向に動くといった様に上手く使っていく必要がある。

最も有効な使い方は独自のコンボとサーチ替えを利用した、相手僚機からの射撃によるカットへの防御目的の運用である。

格闘や一部射撃によるカットは防げないものの、サーチ替えによって相手僚機の動きが見えていればそれらにも対応した行動を取ることできる。

追いに不向きであることや格闘中のカットを防げるという点から、短所を補うのではなく長所を伸ばすアシストと言える。

なおPDを展開するのは相手が射撃をした時である。

そのため、自由落下中や慣性ジャンプ中にある程度誘導する射撃兵器を撃たれた場合、展開位置から飛び出たまま着地地点では無防備になってしまうことが多い。

又、遠距離赤ロックから射撃を撃たれた場合にもPD展開が早過ぎて着弾時には既に効果時間後で射撃素通りという事もある。

前線に出る事を意識し過ぎてビルゴの展開を疎かにするプレイヤーが多いが、他の機体のアシスト以上に勿体無いので、なるべく使い切る癖をつけよう。

『モビルドールも使い方次第』である。上手く扱おう。

小ネタとしてビルゴが要る時にアシストを呼ぼうとすると、こちらをサーチしている敵のビルゴやメリクリウスが反応してPDを出す。

3回やればすぐに消滅させる事が出来るので暇なら消してしまうのもいいだろう。

格闘

ごく微量だが特格以外の格闘でもコンボ中ブーストを消費するのでゲージ残量には注意。
全体的に判定や突進速度、攻撃範囲が致命的に弱く、格闘機の格闘としては失格LVとすら言える。

【通常格闘】

[威力：30+50][ダウン値：0.5+0.7]

斬り 返し斬り2段。1段目、2段目ともにダウン属性。

発生、判定に優れ、積極的に狙える。横も前も後も判定が弱いのに、何故かNだけ強いという仕様。

ただし強いのはあくまで真正面からかち合った場合だけで、あまりの誘導の弱さと攻撃範囲の狭さから、上から斬りかかられた場合はほぼ負ける。

ヒットしてから敵が落下するのが早く、注意していないと地形や入力の遅れが原因でコンボを失敗することがある。

注意点として画面端で使うと2段目が空振りする事が多々ある事、前方が少しでも上り坂になっていれば確実にダウン追い討ちになる事が挙げられる。

ヒットストップは短く初段連打に組み込むと素早く終わるが素早い操作が要求される。

【前格闘】

[威力：30][ダウン値：0.5]

「突き」1段。

誘導・伸び距離・伸び速度は一応格闘機並だが、上下の移動に関しては若干弱い。

また密着する位の近距離でないと「突き」を出してくれないため、間打ちでない当てづらい。

上記の性能から敵機の後出し格闘に負ける事も多い。

「突き」が出てしまえばかなりの強判定でデスティニーの特格に相打ちとなる事もある。

初段の中で唯一敵機を上に乗せさせることができるため、斜面でのコンボ材料としては適任。

しかし敵機は上方だけでなく前方にも吹き飛ばしてしまうので、コンボに繋げるには他格闘で早めに拾うか、NDや特射を挟む必要がある。

またヒットすると他初段に比べ敵機の受身不能時間が長いので、ヒット確認がしやすい。

前 ND 前 ND・・・という方法で初段連打の代用や、敵の運搬などをするコンボも存在する。

NDはディレイを掛けるか斜め前方向に行くかしないと、届かなかったり潜り込んだりして失敗する。

【横格闘】

[威力：30+15×4][ダウン値：0.5+0.4×4]

斬り払いから回転して多段ヒットする斬り払いを行う2段。2段目は他の機体のように横 Nでは出ない。

1段目、2段目ともにダウン属性。ちなみにヒットしないと2段目が出ない。

この機体に限らないが、回り込みがあることが利点。Nと並んで主力の格闘だが、判定は弱い。

密着時の発生は(特格を除く)他の格闘と変わらないが、回り込む分相手に当たるのが遅い。

相手に格闘で暴れられると、判定の弱さも相まって負ける恐れが大きい。

なお、左右の入力で発生するものは別扱いで認識されており、右横格 左横格というコンボも成立する。

左右で性能も僅かながら差があり、コンボ中に敵との間合いが開くと右格では拾えない事がある。

2HIT目が多段HITでHit確認から別の格闘に繋がれるので慣れないうちは使ってみるのもいいだろう。

N格闘と同じく初段のヒットストップが短い。よって、N格と横格だけで最速でコンボすると非常に早い。

【後格闘】

[威力：30][ダウン値：0.5]

縦回転して斬り下ろす1段技。

上下の範囲は少し広めだが、左右の範囲が狭く、判定が弱い。利点より欠点が目立つ為、立ち回りにおいては封印しても問題ない。

反面、コンボ中は重要。次の格闘に繋げる際に敵に密着するという特徴がある。

前格闘と同じくヒットストップが長い。なので前後ループを素早く行えば、その場から一切動かない。

真下に吹き飛ばす為、コンボに繋げるには何らかの格闘で早めに拾う必要がある。

余談だがCOMの初段連打は前後ループである。

【特殊格闘】

[威力：60+60][ダウン値：0.7+1.0]

ビームソードを抜刀術よろしく構えた後、水平に展開しながら切り抜ける。

ヒットすると相手をスタンさせ、決めポーズ後に爆発による追加ダメージ。

実際は爆発はさせず、ポーズ前にNDして初段コンボに繋げる方が隙・ダメージ的に優秀でヒット確認も容易。

ちなみに、決めポーズ前にスタン中の相手が別攻撃を受けた場合は爆発しない。

決めポーズを中止しスタンした相手を放置するとそのままダウンする。

自機左方向に非常に広い攻撃判定を持ち、同方向のステップを狩る事もある。

誘導に関しては左右はいまいちだが、上下は優秀。かなりの角度でも登っていく。

発生や突進速度は並だが、伸び・判定等総合で評価するとエビオンの格闘中、もっとも高性能といえる。

初段格闘中に直接特格を入力すると後述の特格派生になってしまうが、

特射 特格と入力することで生特格がNDなしで出せ、さらにこの 特射 特格 はアシスト入力で簡素化できる。

このように、初段格闘中にアシスト入力で特格を出す事を以後「アシスト特格/アシ特」と言う。

スタン後また特格を出すと、特格の攻撃判定がなくなるまでスタンが持続する。
これを利用して特格ヒット後、NDサーチ変え特格で長時間スタンさせつつ敵相方に向かうことができる。

ただし伸ばせるのは1回だけ。
2回目の特格を敵相方に当て、決めポーズをとると両方とも爆発する。
小ネタだが上記を利用して、エピオンの特格でスタン 相方ゲロビ発射準備 スタン伸ばし ビームHIT、が理論上可能。
百式の特射なら銃口補正が切れる前にスタンさせれば確実に成功、その他のビームはスタンしてからゲロビ入力可能。
実用性が低く、直前の相方との相談が必要なのでギャラリーを沸かせる以外は忘れていいだろう。

対人戦では発生の遅さからコンボ途中に組み込む位しか使い道が無いが、CPU戦ではかなり使い道がある。
地走系、特にMFは(エピオンに射撃が無いのためか)真っ直ぐ爆走してくるのが殆どなので、格闘間合いに入る手前あたりで出しておく
と勝手に引っかかる事が多い。
ただしCPUレベルが高いCコースあたりだとカウンターを的確に合わせてくる(特にシュピーゲル)ので要注意。
MFでなくともタイミングをあわせれば横鞭同様起き攻めに使えたりもする。

【変形通常格闘】

[威力：97][ダウン値：]

変形状態で機体を赤く発光させ突進する多段Hit技。
かなりの強判定を持っている模様。
エピオンの特格に負けた。
マスターの空横と相打ち。

【変形特殊格闘】

[威力：57][ダウン値：0.1+0.7]

前特格派生の様に敵機に組み付いて上昇した後、斜め上前方へ投げ捨てながらヒートロッドで攻撃する。
サマーソルトと言えれば伝わり易いか。
前特格派生より上昇しないが、使用してもBDゲージを全消費することはなく、NDCで追撃可。

サブ射派生

サブ射派生はすべての格闘からレバー入力によってどの派生でも出すことができる。

【格闘 Nサブ射派生】

[威力：20][ダウン値：1]

サブ射撃単発の打ち上げと同じものが出る。

【格闘 前サブ射派生】

[威力：30+27? × any][ダウン値：0.5+0.4 × any]

前進しながらの突き。
追加入力でダウンするまで連続で突きが入る。
かなりの距離を移動する上、一度入れれば壁際でもまず落とさないほど誘導する。
そのためそこそこのカット耐性がある。

【格闘 横サブ射派生】

[威力：40+40][ダウン値：1+1]

回し蹴りから後ろ回し蹴りを放つ2段。
リーチが非常に短いので最速でもスカることがしばしば。
相手を浮かせる様に飛ばすので追撃可能だが、NDでは高度が変わらないため後格闘以外の追撃は外れることが多い。
特射キャンセルで接近すれば安定して追撃可能。

【格闘 後サブ射派生】

[威力：70][ダウン値：1.5]

下段から 字を描くように少しずつ前に進みながら連続で斬りつける。
ダウン値は1段で1.5。一度入力すると2回斬るのでダウン値調整の際には注意。
ダメージ、ダウン値ともに高く、短時間でダメージとダウンを奪いたい時に重宝する。

特格派生

サブ射派生と違って、N、前、横、後格からそれぞれ専用のものが出る。

派生した瞬間にBDゲージを全て消費するため、NDによる途中キャンセルは不可能。
非常に派手で長い攻撃モーションがあるが、良く動くためモーション中にカットされることは稀。
だが、発動前の溜め動作や終了後の決めポーズの間が大きいため、そこを攻撃される危険性が高い。

【通常or横格 特格派生】

[威力：95][ダウン値：2.2]

ヒートロッドでスタンさせ、剣を水平に構えて溜めた後、高速で前後に斬り抜け続け爆破。
見た目はやたら格好いいが、通常の特格よりもダメージが低い。
締めが生特格に似ており非常にカットされやすい。

ダウン値詳細は「鞭0.1 居合0.1×4 スタン居合0.7 爆発1」
記載ダメージは「N特-30」のもので鞭・居合×5・爆発それぞれにダメージがある。

注意点として画面端で決めてしまうと、前後左右に斬り抜ける際にステージのラインに軌道をずらされてしまう為、全段Hitしない事が多い。

アシスト入力の特格と比較すると劣る点が多く、封印しても問題ない。

...が当てると敵が長時間完全に止まる点を利用して相方の強力な単発射撃(ガンダムCS等)で撃ち抜いて貰う、という事も出来る。

【前格 特格派生】

[威力：84][ダウン値：1.1]

ヒートロッドでスタンさせて溜めた後、変形して相手を掴みイヅナ落とし。

掴み部分にもダメージがあり、ここで撃破した場合は投げに移行しない。

また、ヒートロッドで撃破した場合とスタン中の敵に何らかの攻撃が入って吹き飛んだ場合も変形して突進するだけになる。

イヅナ中に何らかの理由で敵が外れた場合は自分一人でイヅナを続ける。

モーションはゴッド、シュピーゲルのイヅナに比べて非常に長い。

落下時の爆発にもダメージ判定があり、落下地点周辺にいる相手を巻き込む。爆発のみの威力は60ほど。

ダウン値詳細は「鞭0.1 掴み0 叩きつけ爆発1」

記載ダメージは「前特-30」のもので鞭・掴み・叩きつけ爆発それぞれにダメージがある。

ヒートロッドのリーチが長いコンボでは安定しやすく、上下に激しく動くので動作中にはカットされにくい叩き付け直前はカットされやすい上、ゲロビの的でもある。

そのうえ着地後の決めポーズ中の硬直が非常に長く、相手がダウン後最速で起き上がった場合は反撃が確定するので注意。

最速で盾が間に合わないことも多いので、これで確実に撃破できる。(特に2on2においては)勝利が確定するとき以外は封印すべし。

前ループ 後特のコンボ中、後が出ずにこれが出るパターンが多いので注意。

上手く着地地点で自分だけ段差の下に行ければ、射角の問題で回避が間に合う事もある。

後は決めポーズを取る直前に段差から足を踏み外してずり落ちれば完全に隙は無くなるが実行するのは無理だろう。

【後格 特格派生】

[威力：30+10?+10?*4+15?(2+any)+30?][ダウン値：0.1+0.1*4+0.1+(2+any)+0+0.7]

ヒートロッドでスタンさせ、剣を縦に構えて溜めた後、縦に回転しながらめった斬り。

後格闘のダウン軌道とヒートロッドの範囲の関係で他の派生とは違い少しディレイ(後格とかぶせ気味に入力)が必要(空中では最速でも命中)。

ダウン値詳細は「鞭0.1 初段回転切り0.1×4 連続回転切り0.1×any スタン0 叩きつけ0.7」

この派生は地面に着くまでヒットし続けるという性質を持つ。

これを利用してサブ射撃や前格等で高度を稼ぎつつコンボを繋げると、状況次第では300超のダメージが出る。

ただし着地時に発生する最終段の威力が最も高く、ダウン値の溜まり具合と高度の稼ぎ方によっては最終段前に相手がダウンしてしまいダメージが伸びないこともある。

尚、斬りが壁に当たるとその瞬間に敵を落してしまい隙だらけになる。

1機体分以上の高度で相手がダウンすると反撃が確定するので注意。

接地状態では4回転斬り、[ヒートロッド 初段回転斬り 連続回転斬り 接地で長時間スタンの回転斬り トドメ]の構成の模様

又、僅かではあるが通常の格闘と同じように、HITした斬りの次の斬りに誘導がかかる模様。

サイコガンダム等の相手にフルヒットすると、連続回転斬りで高度を下げないまま回り続けた後無敵状態になった敵をすり抜けて地面に落ちていく。

ただし回る回数には限界がある模様で、限界まで回ると突如ピタッと止まってしまう。

(後 特派生のみでこうなるまで回って322ダメージ確認、主にデビルガンダムで見れる)

上手く段差等で相手だけを地表に引っ掛ける事が出来れば、と同じ現象が起きるが、回転中はどう見ても隙だらけ&敵強制ダウン

後は自分だけ回り続けて落ちていく為、前派生以上に隙が大きい為自分も大怪我をする事になるだろう。

(この状態はサイコでやると良くわかるが、相手のナメ下から斬り続ける為坂道程度の高低差では起きる事は無い。

コンボ、立ち回り、VS.ガンダムエピオン対策等は[ガンダムエピオン\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.11](#)
- [非公式掲示板 - 【初心者】ガンダムエピオン初段10段目【お断り】](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.9](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.8](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.7](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.6](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.5](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.4](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.3](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオンスレpart.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエピオン](#)