

こちらはガンダムヴァサーゴの武装解説等のページ。  
 コンボ、立ち回り、VS.ガンダムヴァサーゴ対策等は[ガンダムヴァサーゴ\(対策\)](#)へ。

正式名称：NRX-0013 GUNDAM VIRSAGO  
 パイロット：シャギア・フロスト  
 コスト：2000 耐久力：560 ガード：× 変形： 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	クロービーム砲	6	80	後ろ向きでも振り向かずに撃てる
サブ射撃	ストライクシューター	2	90~150	横に広いので引っ掛け易く、迎撃・奪ダウン用に使える
特殊射撃	メガソニック砲	1	248	照射ビーム。隙が大きいものの射程が長く、マップの端から端まで届く
特殊格闘	アトミックシザース	-	92	アシュタロンがビームを撃ちながら突撃し、Hit時は相手を捕縛高誘導で補正率も良好と今作でも主力
変形射撃	シザースビーム砲	-	76	アシュタロンがビームを撃つので弾消費無し
モビルアシスト	ドートレス	4	76	D.O.M.E.ビットから変更されたものの、性能に大きな変化は無い 1Hit時は40
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	逆袈裟 横薙ぎ 回転薙ぎ払い	NNN	183	
	派生 捕縛クローサーベルorビーム	N前Nor射 NN前Nor射		1,2段目から前派生 追加Nでサーベル。追加メインで強制ダウン弾消費無しのビーム
地上横格闘	左パンチ 左パンチ 右パンチ	横NN	183	
	派生 捕縛クローサーベルorビーム	横前Nor射 横N前Nor射		1,2段目から前派生 追加Nでサーベル。追加メインで強制ダウン弾消費無しのビーム
空中通常格闘	払い上げ 叩き付け	NN	134	
	派生 捕縛クローサーベルorビーム	N前Nor射	160(155)	1段目から前派生 追加Nでサーベル。追加メインで強制ダウン弾消費無しのビーム
空中横格闘	両手突き 広げ打ち上げ	横N	134	
	派生 捕縛クローサーベルorビーム	横前Nor射	160(155)	1段目から前派生 追加Nでサーベル。追加メインで強制ダウン弾消費無しのビーム
BD格闘	翼の居合	BD中前	59	翼による多段Hitの居合い
変形格闘	翼の回転突撃	変形中N	82	翼による縦回転斬り

## 【更新履歴】最新3件まで

09/04/29 コンボ更新  
 09/04/14 VS.更新、追加  
 09/04/09 表追記

## 機体解説

多彩な射撃と特殊な格闘を持つ射撃寄りの万能機。  
 相変わらず全ての攻撃において癖が強いものの、NDで隙を消せる為前作程の扱い難さは無くなった。  
 各種武装を状況に合わせて使いこなせば他とは一線を画したトリッキーな攻めで相手を翻弄出来る。  
 但し射撃の発生が全体的に遅く高速ND入力に射撃がついて来れない、BRの射角が狭い、総弾数が少ないと弹幕能力はかなり低い。

BD速度は2000平均が少し下程度だが、持続が短くフワフワの挙動も少し重く、盾が無い事もあって単純な防御・回避性能は低い。  
 変形は持続こそ長くはなったが、速度が遅い、アシュタロンに乗る動作と解除硬直が相変わらず長い、旋回劣悪と役には立たない。  
 赤ロック距離は少し長め。

この機体の真価はサブと特格を的確に使いこなす事で発揮される。  
 特に特格は弾数無限で非常に誘導が強いので、ステップの使用頻度が下がった今作では攻めの基点としても使える。  
 但しアシュタロンが場に存在する限り再使用出来ない点には注意。

通常格闘では基本的にビームサーベルを使わず、一定距離まで詰め寄ってから鞭の様にクローで攻撃する。  
 詳細は格闘項目参照。

前作の長所が健在な上、NDのお陰で前作で弱点だった足回りと各種射撃のリスクが改善された為、攻守共に安定感が高い。  
 特に広範囲のサブと高誘導の特格によって高い自衛力を持つが、代わりに近距離戦は苦手。  
 近接特化機に立ち向かえる性能は無いので誤解してはならない。この機体はあくまでも射撃型。  
 この機体は射撃「のみ」優秀なのであり、万が一近付かれようものなら迎撃するのが精一杯であるという事は覚えておこう。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】クロービーム砲

[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][ダウン値:2][補正率:70%]

[発生:][硬直:][キャンセル サブ射撃, 特殊射撃, 特殊格闘]

癖はあるものの基本的には普通のBR、前作同様サブ・特射・特格Cが可能。  
背後の相手には振り向かず腕を蛇の様に伸ばして撃つ為、ほぼ真後ろに撃たない限り振り向き撃ちにはならない。  
だが腕を伸ばすモーションの関係上、発生は普通の振り向き撃ちと殆ど変わらない。  
また硬直やブースト消費も普通の振り向き撃ちと変わらない。要するに振り向かない「だけ」という事である。  
更に射角が若干狭く、振り向き撃ちにならないという特徴に殆ど意味が無い為、ズンダに向いていないのも難点。

弾数は6発だが、前作よりもリロードが早くなったのでサブ・特格・アシストも使えば余程乱射しない限り弾切れにはならない。  
背面撃ちはモーションの関係上、すぐ後ろにいる相手に当たらない事があるので注意。

### 【サブ射撃】ストライクシューター

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2以上][補正率:%]

[発生:][硬直:][キャンセル 特殊射撃, 特殊格闘]

両手を前に突き出し、水平に広がる6本のビームを撃つ。この機体の迎撃の要。  
横範囲が広いので迎撃に向くものの発生が若干遅く、格闘迎撃しようとして発生負けする事も多い。  
銃口補正は前作と違い良好で、真上まで射角がある。弾速は速めだが誘導は皆無で、高度を少しでも変えられると当たらない。  
すれ違いざまのゼロ距離射撃はかなりの命中率を誇る。  
前作同様射程は赤ロックより多少短い程度で、近距離では扇状、中遠距離ではまとまって発射される。  
1,2Hitでよろけ、3Hitでダウン。

弾数が2発しか無い為、肝心な時に撃てない事が無い様弾数管理はしっかり行いたい。  
NDで真横に動く相手に当たる程では無いが、それでも横範囲の広さからBRより高い命中率を誇る。  
着地際や接射、格闘迎撃などで命中率を更に上げていこう。  
またビームを複数同時発射する性質上、機体を覆うタイプのバリアやスーパーアーマーに対しても非常に有効。  
直撃させれば前者はバリアを一撃で剥がし、後者は強制ダウンさせる事が出来る。  
この武装を当てられるかどうかで自衛力と奪ダウン力が左右される為、しっかり使いこなしたい。

相変わらず硬直が長いのでNDCや特格Cは必須。  
特格Cはよろけ時に繋がり易く(相手がステップしなければ銃口補正が掛かる)、特格発射モーションで回避も期待出来る。

MAに直撃させると1発で黄色ロック(ダウン)となる(アプサラスの場合NDを挟み2連射する必要がある)。  
エルメスとラフレシア以外なら動きを止められる為、時間稼ぎや仕切り直しとして非常に有効。  
またエルメスの場合、動きが止まらない代わりにビットを引っ込めさせる事が出来る。  
追尾系のアシストも巻き込む事が可能。

### 【特殊射撃】メガソニック砲

[撃ちきりリロード][リロード:10秒/1発][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:5][補正率:%]

[発生:][硬直:][キャンセル なし]

両腕を垂らした(地上だと屈みながら地面に刺す)後、胸部から照射ビームを撃つ。  
弾数タイプなので咄嗟に撃てる、強い銃口補正、照射としては悪くない発生、十分速い弾速、リロードが割と早めと全体的に優秀。  
また視点変更が無い為敵の反撃を察知し易く、NDCも可能なので他の照射と比べてかなり気軽に使う事が出来る。  
自機固定の照射としては判定が細く、一切曲げられない上威力も低めだが、上記の利点の前では些細な事。  
弾の消費はビーム発射時であり、発射準備中にNDすれば弾は減らない。  
地上で撃つとブーストを消費せず、地上ステップから撃つとブースト消費無しで若干滑る事が出来る。  
尚、空中で撃った時にNDCせずに着地しようとする、地上スレスレで浮力が発生し莫大な隙を晒すので要注意。

主な用途は特格で捕縛した時、特格の誘導もあってヴァサーゴの射撃コンボの中では容易さと威力を高い次元で両立している。  
各種射撃(特に特格)で動かした後や遠距離からの着地取りを狙っても良い。  
他にも焦って逃げている相手にぶっ放すと事故って当たる事もある。  
直撃させるだけでなく、軌道を読んで当てる事も重要。

今作では直撃させると単発でもきりもみダウンが取れる様になっている。  
アレックスのチョバムやヴァーチェのGNフィールドに当たった場合、一撃でそれを破壊し本体にも大ダメージを与える事が出来る。

### 【特殊格闘】アトミックシザーズ

[弾数無限][属性:ビーム+実弾?][よろけ&捕縛][ダウン値:][補正率:75%(全HIT時)]

[発生:][硬直:][キャンセル なし]

この機体の代名詞的な武装。弟であるオルバ・フロストが駆るガンダムアシュタロンを突撃させる。  
バク宙後、アシュタロンが2本の無誘導ビームを撃つと同時に突撃する。変形中でも使用可能。  
アシュタロンが当たると相手を約2秒捕縛し、時間経過でアシュタロンが爆発して相手はダウンする(高度があると受身可能)。

発生は遅いものの前作同様誘導が非常に強く、特に上下には90度近く曲がって相手を捕える事もある。  
補正率も良好。使用時はブーストを消費する。メイン・サブ・各種格闘Cが可能。

弾数は無限だが、マップ上にアシュタロンが残っている場合は使用不可で格闘に化ける。化けたらNDCで、  
地表や建物に当たると消滅する為、回避される事を想定するなら自機より低い位置にいる相手に撃つ方が無難。

タイミングが良ければバク宙でBRや水平斬りタイプの格闘を避けられる。  
但し近距離で高誘導格闘を振られるとアシュタロンを潜り抜けつつ当てられてしまうので過信しない様に。  
また実弾扱いなのか相手の射撃に打ち消される事がある。特にBZ持ち機体には注意した方が良い。

捕縛時間の長さが最大の特長で、余程遅れない限りブースト回復してから特射も余裕で間に合う。  
勿論追撃せずに放置して片追いも有効と、得られる選択肢とアドバンテージは圧倒的と言える。

ちなみにビームにはそれなりのダウン値があるが、アシュタロンのダウン値は極小。  
これを利用し、アシュタロンのみが当たった場合はそこからフルコンを入れる事が可能。  
例えば特格>BR>BRでダウンする所を、アシュタロンだけだともう1発BRを入れないとダウンしない。  
ヴァサーゴ使いやその相方は両方共当たったのか、アシュタロンだけ当たったのかを見極めて攻撃すると良い。  
下手をするとダウンしなかった相手から反撃される事もあるので、どう当たったかは地味に重要。きちんと見よう。

尚、前作から変更されている部分があるので注意。

- スーパーアーマーの相手(MA)を掴めない(但しストフリ[BOSS]はノーマル時のみ掴める。ミーティア時は不可)
- 射撃バリアに消される(前作では\_のファンネルバリアを貫通した)

## 【変形射撃】シザースビーム砲

[弾数無限][属性:ビーム][よるけ][ダウン値:][補正率:%]

[発生:][硬直:][キャンセル なし]

アシュタロンがビームを2本撃つ。

アシュタロンが撃つのでヴァサーゴは弾を消費しない。

前作同様補正率は非常に優秀な様だが、今作のヴァサーゴは変形する意味が無くなった為使う機会はほぼ皆無。

## 【アシスト】ドートレス

[リロード無][属性:ビーム][よるけ/ダウン][ダウン値:1(1発あたり0.5)][補正率:80%(1発あたり-10%)]

[発生:][硬直:][キャンセル なし]

機体に変更され、使用回数が4回に減ったが性能自体に大きな変化は無い。

感覚的には体が止まるBR。ビームは細くなったが弾速は速くなった。

硬直取りは勿論、銃口がヴァサーゴ側に近くなった為格闘迎撃としても使い易くなった。

補正率が良好なのでコンボ始動としても有効。

## 格闘

前作とほぼ同じでBD・変形格闘以外は一定距離まで詰め寄ってから止まり、クローを伸ばして攻撃する。  
発生が極めて遅いので近距離戦や硬直取りは不可能な上、攻撃中は自機が殆ど動かない為カット耐性もほぼ皆無。  
更に横格は前作程回り込まなくなった為、射撃を避けて当てる事は出来ない。

単体では封印確定だが、唯一の長所である圧倒的なリーチを活かして相手の格闘範囲外から先出しが可能。  
更に薄い障害物なら貫通して当てる事も出来る為、他の機体には出来ない運用が可能。

前派生で右クローを伸ばして相手を捕縛。

この時点では腕を伸ばしたまま、追加入力があるまで約1秒捕縛し続ける。

前派生後の追加入力は格闘で左手にサーベルを持ち3回突き、射撃で強制ダウンのビームを撃つ(弾は消費しない)。

NDC可能とはいえ、格闘派生はカメラアングルが変わる為カットに気づき難くなるのが難点。

前派生はコンボ欄にある通り、NDから繋げると効率が悪い。

## 【地上通常格闘】

[発生:][硬直:][キャンセル ]

前作と変わらない13段技。1,2段目から前派生可能。

システム上空中にいる事が多い為、滅多にお目に掛かる事は無い。

## 【地上横格闘】

[発生:][硬直:][キャンセル ]

前作の地上ステップ格闘。3段技で1,2段目から前派生可能。

こちらもN格と同じくまずお目に掛かる事は無い。

## 【空中通常格闘】

[発生:][硬直:][キャンセル ]

前作と変わらない12段技。1段目から前派生可能。

一応ダウン属性なのでサブの節約やダウンを取りたい時に使うと良い。

範囲が広いので近距離でND合戦になったら狙ってみるのも面白い。

## 【空中横格闘】

[発生:][硬直:][キャンセル ]

前作の空中ステップ格闘。2段技で1段目から前派生可能。

相変わらず発生が遅く単体使用は難しいが、今作では補正率が優秀なのでNDコンボで化ける。

## 【BD格闘】

[発生:][硬直:][キャンセル ]

前作のBD格闘。一応隣接距離で唯一当てられる確率がゼロでは無い格闘。だがあまり意味は無い。前作では貴重な移動手段だったが、NDによって使用頻度は下がった。だが相変わらず緑ロック時は少ないブースト消費で高度と移動距離を稼げる。

## 【変形格闘】

[発生:][硬直:][キャンセル ]

前作と同じ。変形する事が無くなった今作では出番無し。

---

■ コンボ、立ち回り、VS.ガンダムヴァサーゴ対策 等は[ガンダムヴァサーゴ\(対策\)](#)へ。

## 外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムヴァサーゴ part2](#)
- [非公式掲示板 - ヴァサーゴスレ part.1](#)