

ターンエーガンダム

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

正式名称：System- 99 (WD-M01) GUNDAM 通称：、髭
パイロット：ロラン・セアック
コスト：3000 耐久力：750 ガード： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力(括弧内は月光蝶時(耐久力200))	備考
射撃	ガンダムハンマー	1	75~169(93~210)	ハンマーを延ばして攻撃。射程が短い。
CS	核ミサイル投擲	1	350(368)	1出撃につき1回のみ。再出撃すると再び使用可。
サブ射撃	ミサイル	6	108(134)	弾速は遅いが高誘導。発射後の硬直もほぼ無い。
特殊射撃	ビームライフル	6	126(156)	足が止まるBR3連射。1HITで60、2HITで102ダメージ。
モビルアస్తు	フラット	5	76(94)	フラットがBRを2連射。攻撃発生が早い。1HITで40ダメージ。
格闘	名称	入力	威力(括弧内は月光蝶時(耐久力200))	備考
地上通常格闘	サーベル回転 派生 ビームドライブユニット	NN N射	184(228) 226(280)	回しているサーベル部分は射撃シールド判定。 2段目に射撃派生で発射。
地上横格闘	斬り払い	横	140(173)	踏み込む距離が最も長く、一瞬で攻撃が終わる為隙も少ない。
空中通常格闘	突き 突き 切払い 派生 ビームドライブユニット	NNN N射 NN射	183(226) 187(231) 216(267)	攻撃判定が強く、全体モーションが素早い。 2段目以降に射撃派生で発射。
空中横格闘	斬り上げ 縦回転斬り	横N	186(230)	威力・突進速度・カット耐性・奪ダウン力に優れる主力格闘。
地上特殊格闘	ハンマー振り回し	特	175(217)	ハンマーを360度ぶん回す。射撃判定。 周囲の機体を巻き込む能力が高い。
空中特殊格闘	ハンマー振り回し	特	175(217)	ハンマーを時計回りに1回転くらい振り回す。射撃判定。 地上とモーションが違う。
BD格闘	サーベル回転突撃	BD中前	104(128)	上下への突進角度が広い。特格でキャンセル可能。 N格とモーションは似ているが射撃シールド無し。

【更新履歴】最新3件まで

09/10/28 外部リンク更新
09/08/23 機体解説や射撃武装を編集
09/07/27 外部リンク更新

機体解説

新たに「月光蝶」(詳細は下記)を獲得した3000コストの格闘機。
尖った性能の特殊武装が多く、若干慣れが必要だが、ポテンシャルは極めて高い機体。

動きにやや癖があるが機動性は高く、BD&ND&ステップ速度が優秀で、ジャンプ上昇や慣性に関しても優秀。
ミサイル撒きを兼ねた似非フワステによって、機体サイズを苦にせぬ高い回避率を発揮する。
ブースト持続は3000機体としては低レベル(全機体で見ると平均レベル)。
総評すると長距離移動が苦手なスプリンタータイプ。

突進速度とリーチに非常に優れた格闘をそなえ、硬直取りや闇討ちが非常に得意。
格闘コンボのカット耐性、特格などによる格闘迎撃、月光蝶によるトップクラスの爆発力なども大きな強み。
コンボダメージ自体はそこまで高くないが、近距離ではほとんどの相手に力負けしない拳動が可能。
他にも数多くの特徴ある武装を持ち、それらを上手く活かしながら格闘をたたき込んでいく戦い方が求められる。

【月光蝶】

体力が200以下になると発動。撃破されると終了。
の目が黄色から赤へと変化し、背中にオーロラのようなナノマシンの羽根が出現。

ゴッドやマスターの明鏡止水モードと同様に、発動中は攻撃力がアップする。
月光蝶自体の補正は×1.2程度だが、根性補正や残コスト補正も上乘せられる。
攻撃力の目安は、発動直後で125%程度、耐久力100程度で130%程度(残コスト3000以下なら135%程度)、根性補正が最大となる耐久力22以下で140%程度(残コスト3000以下なら160%程度)
攻撃力アップの恩恵が大きい上、ピンチになるほど攻撃力が高くなるため、全MS中でもトップクラスの爆発力と逆転力を発揮できる。
例えば主力格闘コンボのダメージは発動直後で300程度、根性補正や残コスト補正によっては350補正を受けるほどのダメージに達する。

月光蝶発動中はシールドガードが出来ないので注意。(発動の際に背中に盾が付いていると盾がはじけ飛ばすエフェクトあり)
ちなみにBRと盾を持った状態で月光蝶が発動した場合でも何故か盾が吹っ飛ばす。

射撃武器

【メイン射撃】ガンダムハンマー

[無限リロード][属性:実弾?][ダウン][ダウン値:1 2 3][補正率:75% 50% 25%]

ハンマーを延ばして攻撃。

BR系と比べて発生が遅いが、両手に装備しているため射角、銃口補正が良好。

弾速は速いが射程が短い。

攻撃判定が大きめ。

横方向への誘導が弱い(皆無)が、縦方向は優秀である模様。

BR系と同様に移動射撃や撃ちながらジャンプ上昇可能。

空中で撃つと自機に落下ベクトルが働く。

振り向き撃ちするとジャンプ上昇可能となるタイミングが遅れるが、落下ベクトルは働く。

特射でキャンセル可能。

多段ヒット攻撃で、近距離であれば最大3ヒット。

ヒット効果は吹き飛ばしダウン。

低空または地上の敵機に上からヒットさせると受身不能になりやすい。

NDCには注意が必要で、途中でキャンセルするとヒット数とダメージが落ちる。

低空で撃つ場合も注意が必要で、落下ベクトルによって着地してしまうとNDC不可となるため、確実にNDCしたいならジャンプ撃ちしてNDCする方が良い。

ハンマー硬直中に着地すると通常の着地硬直が発生しない模様で、その場合、接地しているにも関わらずブーストゲージが回復しないが、キャンセル特射可能(さらにNDC可能)。

ハンマーの届く距離であれば着地取りとしてヒットさせやすい。

適正距離で決めれば3000クラスのBRズンダ2ヒット分以上のダメージを一瞬で稼げることは大きな強み。

ターンXなどの格闘が決めづらい敵機に対しては、ハンマー(およびアシスト)による硬直取りが特に重要となる。

敵機の格闘に対して先出しやバクステハンマーによる迎撃も有効。

前作のように、NDやステップで軸合わせや頭上越えしてから撃つことも有効。

小技としてバズーカ等の実弾を一方的にかき消すことが出来る。

相手のBZに合わせてハンマーを投げると相手もるとも吹っ飛ばすことも出来る。

ただ、読み間違えると悲惨なことになるので、ある程度余裕があるときや悪あがき程度にはなるかも。

	通常時	月光蝶時(体力200)	状態
1HIT	75	93	ダウン
2HIT	131	162	ダウン
3HIT	169	209	ダウン

【CS】核ミサイル投擲

[チャージ時間:3秒][属性:実弾][ダウン][ダウン値:][補正率:%]

1機につき1発限定の核ミサイル。投擲とあるように、弧を描いて投げるため着弾はかなり遅い。

リロードは無く、撃墜された後の再出撃で再度使用可能となる。

試作2号機の核とは異なり、スーパーアーマーにはならない。よけたら終わり。

実際に核を投げるまでは弾数？は減らないため、再挑戦は一応可能。

CPUロランや対人では、前作同様「核を使います！」と親切なお知らせが入るため、カットは比較的容易。

相変わらず発生が致命的に遅い、弾速も遅く誘導も皆無なので適当に撃っていてもまず当たらない。

しかし格闘コンボを出し切った後

敵機の起き上がりに核を重ねる回避不能連携をはじめ、

障害物に密着して核を当ててわざと自爆し、障害物付近に居る敵機を爆発に巻き込む等の用途がある。

NDによる勝負の展開が非常に速いため、核の発射は前作以上に阻止されやすくなっているのが難点だが、実は今回の核は補正によるダメージ減少がかなり少なくなっており、

核による回避不能連携を決めれば1000~2000コストの機体を耐久値MAXから蒸発させることも可能であり、成功させれば非常に強力。但し僚機へのダメージも大きい

格闘のNDコンボの最中に余裕があれば(特に横格×時に)積極的に狙っていこう。

CPU戦では敵機がすぐ起き上がるため、仕込んでおけば確実に成功するのも覚えておくと良いかも。

なお、回避不能と言っても、方向があっていればしっかりとシールドガードできるので覚えておくといい。

起き上がりが真っ白い画面で非常に見辛いが、防げている。

核で自爆(威力75)することによって体力を200以下にすれば月光蝶モードへ。

最大限体力を残したまま月光蝶の恩恵を受けたいときにお勧め。

体力減少で根性値による攻撃力上昇と月光蝶の相性は抜群であり、その分の活躍が見込められるが、足を止めた拳句爆風連続ヒット きりもみで長時間動けないのでその間相方が方追いされたら元も子もない。まさに諸刃の剣である。

	通常時	月光蝶時(体力200)	状態
直撃	350	368	強制ダウン
爆風のみ	294	???	強制ダウン

【サブ射撃】ミサイル

[撃ち切りリロード][リロード:5.5秒/6発][属性:実弾+爆風][ダウン 吹き飛ばしダウン][ダウン値:2 2.5][補正率:70% 60%]

胸部マルチバースサイロからミサイルを発射。ボタン押しっぱなしで最大6連射まで可能。

弾速は遅いが誘導が非常に強い。

移動を止めずに発射可能だが、レバー入力していると機体正面方向へ発射してしまう。

重腕の格闘と違って相手の方を向いていないとミサイルが誘導しない。地表付近をBD中に発射すると地面に当たってしまう。

(内部)硬直がかなり短く、ジャンプキャンセルすることでほぼ皆無にできる。

レバーニュートラルの場合、発射しながら自機に落下ベクトルがかかる。(残弾不問)

上記の特性によって、前作同様の似非フステが可能(詳しくは、テクニック項参照)

弾頭ダメージ80、補正率70%。

爆風ダメージ40、補正率90%。

中距離射撃の要であり、似非フステしながら撒くことで攻守を兼ねた動きになる。

狙って当てることは難しいが、ヒットすればダウンを奪えるので距離を詰めるきっかけにもなる。

近距離でも重要な選択肢。

ミサイルを連射しながらの接近やバクステ(レバーニュートラル)ミサイルによって、敵の格闘に対して高い牽制力を発揮する。

敵機の頭上を越えながらの連射も有効。

ミサイル回避の隙を本命の格闘やアシストで狙うパターンも良い。

側面などから爆風のみヒットした場合などは格闘などで追撃も可能。

なお、サイコガンダム、ストフリ等のMAに6発全部命中させるとダウンさせることができる。(ダウン値は2.5以上と思われるので、4発程度でもダウン?)

	通常時	月光蝶時(体力200)	状態
単発	108	135	ダウン
2HIT	160	210	強制ダウン

【特殊射撃】ビームライフル3連射

[常時リロード][リロード:4秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2/1発][補正率:70%/1発]

足を止めてビームライフルを3連射。

弾速は速いが、発生、銃口補正、誘導が悪い。

ステップ中に撃つと移動する方向への慣性がかかって滑りながら撃てる。

空中で撃つとブースト消費する。発生と硬直の長さから消費量が多い。

射撃後は片手にライフル、片手にシールドという持ち方になる。

劣悪なBRであるが、NDによって前作よりは使いやすくなっている。

射程と弾速を活かして中距離以遠の牽制手段になる。

近距離であれば連射途中NDCからハンマーや各種格闘で追撃可能だが、ダウン値と補正率の関係からダメージは伸ばしづらい。

ダメージは低いダウン値が高いため、3連射>3連射でMAから素早くダウンが奪える。

ライフル所持時でなくてもシールドガードは可能。シールド後はライフル所持状態となる。

ハンマーキャンセル特射可能。

ハンマーを低空で撃って着地してしまった場合のフォローにも使える。

キャンセル受付時間内であれば、着地していてもキャンセル特射可能で、それをNDCすることも可能。

この場合の特射は地上撃ちになるためブースト消費が無い上、ブーストさえ残っていれば空撃ちNDCなども可能で見た目上の着地

硬直を非常に短くできるが、この場合の着地ではブーストが回復しないため要注意。

	通常時	月光蝶時(体力200)	状態
1HIT	60	75	よろけ
2HIT	102	127	よろけ
3HIT	126	157	強制ダウン

【アシスト】フラット

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5 1][補正率:90% 80%]

前作のヒップヘビーからフラットに変更された。
右斜め前にフラットが出現してBRを2連射。
1発目の発生が早め。
銃口補正が良好で、2発目にも独自の銃口補正がかかる。
弾速は速めで誘導は弱め。
アシスト射撃なので、射角は真下付近を除けばほぼ全方位。

他機体のBRとほぼ同じ感覚で使用できるため、汎用性は非常に高い。
ハンマーが届かない距離、ハンマーを撃つにはブースト残量が少ない場合、振り向き撃ちを避けたい場合など様々な場面で重宝する。
補正率などが良好なのでコンボダメージを伸ばしやすい。
連射間隔と格闘性能の関係から、格闘追撃可能な間合いが非常に広い。(近距離ならNDC無しでも可能)
ハンマーや空横格で追撃する場合は追撃タイミングに注意が必要。(2発目の後に追撃するとコンボが安定しやすい、2発目の前に空横格初段をヒットさせて2発目を任意に外すことも可能。)
着地取りや起き攻めでは、少し早めに出して2発目で狙うようにしてもよい。
出現位置や連射間隔の関係から前作アシストほどのカット力は期待できないが、格闘迎撃や格闘カットとして使える場合もある。

	通常時	月光蝶時(耐久力200)	状態
1HIT	40	50	よろけ
2HIT	76	95	よろけ

格闘

コスト3000に相応しい格闘性能を備えて帰ってきた。
伸びと突進速度に優れる格闘が多いため、格闘による着地取り能力が高い。
ただし、主力の空N・空横は、攻撃判定のリーチが短めで至近距離での発生は万能機レベル。
判定に関しては、判定が出続けるBD格闘と射撃判定を振り回す特格が優秀。
またN格もデスティニーの特格と相打ちするほど格闘同士のぶつかり合いに強い。
横格はカット耐性の高さや打ち上げきりもみダウンを奪えることが大きな強み。

【地上通常格闘】サーベル回転 サーベル回転

相手に向かって踏み込んだ後、片手に持ったサーベルをプロペラのように回転させて攻撃。
サーベル回転中は正面からの射撃武器(照射ビームも含む)を無効化するが、咄嗟の盾として使うならシールドガードをした方がよい。
2段目以降に射撃を押すことでビームドライブユニットに派生。射撃属性の多段攻撃。
こちらはダメージが高く、確定ダウンを奪えるという特徴を持つが、それ故にNDによる追撃はできなくなる。
1段目をNDすることでハンマー、他格闘へ繋がれる。月光蝶時の威力は絶大。(出し切りダメージ検証求む)

【地上横格闘】

2刀同時の斬り払い、2ヒットの単発技。
近距離で出せば一瞬で攻撃が終了する(ハンマーよりも早い)上に確定ダウンが奪え、**踏み込む距離が** の格闘の中で最も深く(長く)、**かつ踏み込み中にブーストを消費しない**という特徴がある。

中距離の着地取りにコレを利用できれば1段目をNDしての格闘コンボ、または特格派生によるコンボで大ダメージが期待できるのだが、一瞬で2ヒット、しかも2HIT目には相手をダウンさせてしまう為、NDのタイミングは非常に難しい。

尚、ステップ中に出すと高確率で空中横格闘に化ける為、狙って出せる状況が少ないのも厳しい。

【空中通常格闘】突き 突きorビームドライブユニット 切払いorビームドライブユニット

発生は空横格よりも遅い。
伸びと突進速度が非常に優秀。
上下誘導は他格闘と比べて若干弱い印象。
リーチも含めて攻撃範囲が狭いが判定は弱くない。
3段技だが全動作が素早い。

諸性能から格闘同士のぶつかり合いに強い。
しかし、突進してから攻撃判定が発生するタイプの格闘で、加えてリーチが短いため、至近距離まで近づかないと判定が出ない。
よって、発生とリーチで勝てない格闘には一方的に負ける。(エクシアの格闘などが該当する模様)

NDによるコンボでダメージ増加が見込める。

2段目以降に射撃派生でビームドライブユニットを発射。
NDを使わずにより高いダメージ&確定ダウンを奪いたいときはコレでメるとよい。
ただし、ビームドライブユニットは射撃属性の多段攻撃なのでNDコンボのメに使ってもダウン値の関係でダメージは伸びない。
N2段や横2段目2HITからNDでコンボを繋ぐ場合は派生せずに出し切った方が威力は高い。

空中通常格闘 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%)	1.75(1.75)	よろけ
2段目	108(74%)	70(-10%)	2.0(0.25)	よろけ
3段目	182(64%)	100(-10%)	3.0(1.0)	ダウン

【空中横格闘】斬り上げ 縦回転斬り(最大4HIT)

原作でカプルと協力してアルマイヤーを切った格闘。
誘導&伸び&突進速度などに優れた主力格闘。
特に突進速度が非常に速いため硬直取りや闇討ち性能が高い。
初段攻撃判定のリーチは短めだが、右斜め上へ振るため敵アシストを巻き込んで破壊できる場合もある。

ダメージやヒット数の割に所要時間が短く、動作中に上昇するためカット耐性も高い。
横格としては出し切りダメージが高めでNDコンボダメージも伸ばしやすい。
打ち上げ強制ダウンによる拘束時間も強み。

カットされずに打ち上げ強制ダウンを奪いやすいため、NDによる格闘コンボをこれでめると方追いや僚機の援護に向かいやすい。
途中で射撃ボタンを押しても派生技がないので、核の起き攻めも狙いやすい。
2段目の縦回転斬り途中でNDからハンマーにつなぐとカット耐性がさらに向上しやすい。

縦回転斬りは3&4HIT目がダウン値が高いので、NDは2HIT目までに行おう。
横格1段目から当てた場合は2段目は3HITまで、2段目のみを当てた場合だけ4HITする。
ちなみに2段目のみHITのダメージは、格闘の中で最もダメージが高く、根性値次第では新品のコスト1000を一撃で撃破出来る。
(連2のデスティニーのN4段目のみHITみたいなもの)
更に、MAに対しても全段ヒットして大ダメージと強制ダウンを奪える。

空中横格闘	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%)	1.75(1.75)	打ち上げダウン
2段目1ヒット目	83(78%)	40(-6%)	2.0(0.25)	よろけ
2段目2ヒット目	114(72%)	40(-6%)	2.25(0.25)	よろけ
2段目3ヒット目	186(62%)	100(-10%)	5.0(2.75)	強制ダウン
2段目4ヒット目	297?(?)	180?(?)	10.0(5.0)	強制ダウン

【BD格闘】ビームサーベルグルグル突撃

原作でバンデットのワイヤーを切り刻んだ格闘。
ビームサーベルを両手でグルグル扇風機のように回転させながら突撃するが、溜めが入るため発生は遅め。
攻撃判定が大きく、上下への誘導角度が非常に広い(ほぼ真上、真下にも突撃する)という最大の特徴があり、敵機上空からの奇襲、上空にいる敵機への奇襲に使える。
地上N格やF91のBD格闘と違い、射撃武器を無効化しない。

ただし、他機体のBD格闘とは違い、突進速度と伸びは並(=髭にしては低い)である。
他の空格のつもりで暴発してしまうと相手に追い付けずに止まってしまう事が多い点に注意。
飽くまで超近距離までBDで近付いての奇襲・高速ダウン取り用と割り切るべき。

前作同様、機体前面に格闘判定が出っ放しになるので爆風のないBZ(V2のサブやmk-2のBZ等)ならば消しながら攻撃できる。
また、着地際にアシストを置く相手の場合、アシストを薙ぎ払いながら攻撃できるのも選択肢の一つとなり得る。
ヒット時に特殊格闘でキャンセルできる。

【地上特殊格闘】ガンダムハンマー【3連】

その場で360度回転しながらハンマーを回す。最大で3ヒット。
伸びや誘導は皆無。
発生が非常に早い。

発生が早く、多少のリーチがある射撃判定を振り回すため、迎撃能力が非常に強い。
周囲の機体を巻き込む能力も高い。
特に機体が入り乱れた乱戦状態ではこれらが真価を発揮する。
各種格闘からキャンセル特格可能で、ND無しで強制ダウン取りや格闘によるカット対策になるが、ダメージは伸びにくい。

射撃判定なので、ビルゴのPDやの地N格等に弾かれるようになった(攻撃が通らないだけでよろけはしない)。
その反面シールドガードされたとしても、は怯まずにそのまま攻撃が続けられる。
相手が1~2HIT目でシールドガードを解いたら2~3HIT目が当たる場合も。
他に百式やシャアザクの格闘カウンターには有効であったり(射撃属性なので攻撃が通る)、初見殺しの性能を持っている。

ただ、下記のような問題点もあるので注意したい。
1. 破壊可能な障害物を巻き込むと硬直時間が増えて膨大な隙を晒してしまう
2. 振り回すハンマーとハンマーの間に隙間があるため、敵機の格闘がそれをすり抜けて食らう場合がある

要するに、先置きの格闘として一応機能はするが、その性能は絶対ではないということ。
格闘迎撃に用いる場合は初段NDC、バクステハンマーやフワステミサイルの方が堅実。
また、シールドガードで敵の格闘を弾いて、NDから特格などを差し込むという手もある。
いずれにせよ、対格闘迎撃の手段はこれ1択ではないということ念頭において戦いたい。

また、CPU戦では敵機の起き上がりに適当に重ねるだけでガンガン喰らってくれる。余裕があれば試してみよう。

【空中特殊格闘】ガンダムハンマー【3連】

自機を中心に時計回りに1回転くらいしてハンマーをぶん回す多段ヒット格闘。こちらも射撃判定。地上特格には劣るが、発生が速く判定も強い。こちらも入力後その場で即発動なのでほとんど動かない。ブースト消費有り。

相手の位置によっては横回転ではなく縦回転になったりひっくり返ったりする。縦回転の場合、密着している敵に攻撃が当たらなったりもする。機体後ろ側に長時間判定が出るため、知らぬ間に相手や相方を巻き込んですることも多い。

基本的には地上特格と同様の用途。またNDCを前提として、空中前ステップで強引に相手の懐に飛び込んで使ったり起き攻めにも使える。

空中特格	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ヒット目	50(90%)	50(-10%)	1.75(1.75)	よろけ
2ヒット目	95(80%)	50(-10%)	3.5(1.75)	よろけ
3ヒット目	175	100	5(1.5)	強制ダウン

コンボ、立ち回り、VS. ガンダム対策等は [ガンダム\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダム Part6](#)
- [非公式掲示板 - ガンダム Part 5](#)
- [非公式掲示板 - ガンダム Part 4](#)
- [非公式掲示板 - ターンエーPart 3 \(実質Part4\)](#)
- [非公式掲示板 - ガンダム Part-3](#)
- [非公式掲示板 - ターンエースレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ターンエースレ part.1q](#)