

こちらはガンダムエクシアの武装解説等のページ。
トランザムモード、コンボ、立ち回り、VS.ガンダムエクシア対策等は[ガンダムエクシア\(対策\)](#)へ。

正式名称：GN-001 GUNDAM EXIA 通称：エクシア
パイロット：刹那・F・セイエイ
コスト：2000 耐久力：560 盾： 変形：× 換装：

通常モード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	GNソード・ライフルモード	3	50	撃ち切りリロード・3連射可能
サブ射撃	GNビームダガー	2	76	2発目がスタン属性
モビルアシスト	ガンダムデュナメス	4	70	デュナメスが超弾速BRで1発狙撃アシストキャンセル可
格闘	動作	入力	威力	備考
地上通常格闘	ソード横斬り サーベル斬り ソード斬りつけ&サーベル斬り上げ	NNN	208	3段目が2HIT
	派生 切り上げ 5連回し蹴り	N前N NN前N	180 205	前派生で切り上げ 5連回し蹴り
地上横格闘	ソード多段抜き胴 斬り抜け	横N	139	巻き込み性能高め
空中通常格闘	ソード薙ぎ ブレイド薙ぎ ソード突き	NNN	183	2段目が外れやすい
	派生 ブレイド回転斬り	N前 NN前	150 200	前派生でブレイド回転斬り
空中横格闘	サーベル二刀流縦斬り 斬りつけ&薙ぎ払い	横N	183	発生が全機体中最速クラス
BD格闘	斬り抜け 戻り斬り抜け	(BD中) 前 N	108	1段目がスタン属性。2段目サーチ替え可能。
特殊格闘	回転斬り	特	123	3段HIT
レバー入れ特殊格闘	踏みつけ	レバー+ 特	80	前or後方向にレバーを入れながら入力
特殊	名称	初期弾数	使用可能時弾数	備考
特殊射撃	トランザムシステム	0	100	トランザムモードへ移行(30カウント後より使用可)

【更新履歴】最新3件まで

10/08/23 再度、雑多な記述を整理 (ご協力お願いします)
09/12/01 トランザム硬直バグについて編集
09/07/30 したらばスレの情報を基に修正

機体解説

近距離戦に特化した格闘寄り万能機。
新たな武装としてトランザムシステムが追加された。

機動力と格闘性能が優秀で、闘争性能が非常に高い。
赤ロック距離が短い為、主なダメージソースは格闘攻撃となる。

射撃武装はダメージが低い反面、足止め性能の高い物が揃っている。
しかしその性質上、中～遠距離の射撃戦での援護力は頼りない。

格闘武装は全般的に発生が早く優秀。
前作で問題だった上下誘導も改善され、使い勝手も大きく向上。
ただし、判定やダメージは格闘機としては低い部類に入る。

トランザムモード中は攻撃力・機動力UP+格闘が専用の物に変更。
格闘が専用のモーションとなり、ダメージ&カット耐性がさらに向上する。
デメリットとして終了硬直時に膨大なリスクが発生するので注意。

射撃武器

【メイン射撃】GNソード・ライフルモード

[撃ち切りリロード][リロード:3秒/3発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

GNソードに搭載されているGNライフルを撃つ。
最大3連射可能。サブ、特格、特射でキャンセル可能。

前作と変わらず、銃口補正、誘導などが悪い。
しかし、前作よりはビームが太くなった。
また、今作ではNDCを使う事で格闘コンボに発展させることが可能。

メイン	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
1hit	50(70%)	50(-30%)	2.0	2.0	よろけ
2hit	85(40%)	50(-30%)	4.0	2.0	よろけ
3hit	105(10%)	50(-30%)	-	2.0	強制ダウン

【サブ射撃】GNビームダガー

[撃ち切りリロード][リロード:3秒/2発][属性:ビーム][よろけ スタン][ダウン値:1+1][補正率:80%+80%]

GNダガーを2連続で投げる。
1発目はよろけ、2発目はスタン。

弾数式になり使うメリットが減ったものの、NDにより発射時のリスクは大幅軽減。
誘導が強いため赤ロックぎりぎりでの着地取りに使いやすい。

誘導は1発目に比べ、2発目の方が気持ち優秀である。
ステップされない限り、銃口補正は2発目まで掛かり続ける。
ちなみに地上で撃った場合は1発目を投げる寸前までブースト消費が無い。

NDCを用いて1発ずつ投擲する事も可能。
残弾1の場合は1発目(よろけ)のみを投擲。

小ネタ：リロード完了直前に投げる事で1発目を空撃ちし、2発目のみを投げる事が可能。

サブ	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
1hit	60(75%)	60(-20%)	1.0	1.0	よろけ
2hit	76(60%)	20(-20%)	2.0	1.0	スタン

【アシスト】ガンダムデュナメス

[リロード無][属性:ビーム・ダウン][ダウン値:1][補正率:80%]

デュナメスが超弾速のBRで「狙い撃つぜ!」。
ダウン属性。

弾速が異常に速く、対象が緑ロックでも強引に狙い撃つ事が可能。
発生が少し遅いが、上下の銃口補正はかなり強く、ジャンプ上昇や自由落下ではほとんど回避不可。
ただし、強力な銃口補正は上下方向のみで左右は並程度。

照射系ビームでは無いが、BRの当たり判定が通過後も僅かながらに持続する。(およそ0.5秒程)
仕様によりスーパーアーマー状態の敵機をダウンさせる効果は失われた。

前作同様アシキャン可能だが、上昇距離がガタ落ちしている為、射撃回避にすら使えない。

中距離に遠における硬直取りや格闘カットに使える唯一の武装。
弾数管理・使い所は慎重に。

入力	単発威力 [単発補正率]	単発ダウン値	属性
アシスト	70(-20%)	1.0	ダウン

格闘

全般的に発生が早め。
誘導、伸び、突進速度、判定なども良好。
各々の特性を理解して的確に使分けられると良い。

【地上通常格闘】4連斬り

GNソード斬り GNビームサーベル斬り ソード斬り&サーベル斬り上げ の3段4HIT。
原作1話:vs.コーラサワー戦の再現。
特格派生可能。

任意段で前派生が可能。切り上げて自動でジャンプし、追加入力で回し蹴りを繰り返す。
こちらは特格派生不可能。

良好な性能を持つものの、地上格闘自体の出る場面が少ないと言わざるを得ない。
前派生は威力が落ちるので封印推奨。

地上通常格闘	動作	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	左薙ぎ	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
前派生1段目	斬り上げ	92(74%)	50(-10%)	2.7	1.0	ダウン
前派生2段目(1~4hit)	回転蹴り	121(74%)	10(-0%)×4	3.5	0.2×4	ダウン
前派生2段目(5hit)	回転蹴り	180(64%)	80(-10%)	3.7	0.2	ダウン
2段目	右薙ぎ	92(74%)	50(-10%)	2.0	0.3	よろけ
前派生1段目	斬り上げ	129(64%)	50(-10%)	3.0	1.0	ダウン
前派生2段目(1~4hit)	回転蹴り	154(64%)	10(-0%)×4	3.8	0.2×4	ダウン
前派生2段目(5hit)	回転蹴り	205(54%)	80(-10%)	4.0	0.2	ダウン
3段目(1hit)	右斬り	144(64%)	70(-10%)	2.5	0.5	よろけ
3段目(2hit)	斬り上げ	208(54%)	100(-10%)	3.0	0.5	ダウン

【地上横格闘】胴薙ぎ2段

GNソード多段抜き胴 振り返り斬り抜け の2段。
特格派生可能。(出し切りのみ)

前作と相変わらずの巻き込み性能を誇る。
しかし、地N格同様に地上格闘自体の出番が少ないのも事実。

地上横格闘	動作	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	ソード多段抜き胴	55(84%)	55	?	?	よろけ
2段目	振り返り斬り上げ	139(74%)	100	?	?	ダウン

【空中通常格闘】GNソード、ブレイド

GNソード斬り GNロングブレイド斬り GNソード突き の3段。
3段目で視点変更。

1段目or2段目からの前派生では、両手に持ったGNショート・ロングブレイドをクルクル回して切り刻む。
特格派生可能。(前派生のみ)

エクシアの格闘の中でも特に上下誘導が良好。
2段目は相変わらずスカす事があるので注意。

空中通常格闘	動作	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	ソード左薙ぎ	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
前派生	ブレイド回転斬り	150(56%)	20(-4%)×7	3.1	0.2×7	ダウン
2段目	ブレイド右薙ぎ	109(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	よろけ
前派生	ブレイド回転斬り	195(46%)	20(-4%)×7	3.4	0.2×7	ダウン
3段目	ソード突き	183(64%)	100(-10%)	3.0	1.0	ダウン

【空中横格闘】GNサーベル

GNビームサーベル二刀流縦斬り 斬りつけ&薙ぎ払い の2段3HIT。
視点変更無し。

前作同様、発生などが優秀で高性能。
さらに致命的な欠点であった上下への誘導を高いレベルで克服している。

稀に3HIT目をスカす事があるので注意。

空中横格闘	動作	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	二刀流縦斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目(1hit)	薙ぎ払い	109(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	よろけ
2段目(2hit)	薙ぎ払い	183(64%)	100(-10%)	3.0	1.0	ダウン

【BD格闘】GNソード

GNソードで斬り抜け(スタン属性) 戻り斬り抜け の2段。
2段目特格派生可能。

突進速度と伸びが優秀。

また、初段がスタン属性である事も特徴。

機体の右側に攻撃判定が発生しているため、(自機から見て)左方向へのステップやNDで回避されやすい。

<サーチ変えBD格闘>

1段目HIT後、ロックを変更する事で2段目の攻撃対象が変更後の敵機となる。

この場合、1段目に比べ突進距離が若干伸びる。

BD格闘	動作	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	ソード斬り抜け	40(84%)	40(-16%)	1.7	1.7	スタン
2段目	戻り斬り抜け	107(68%)	80(-16%)	2.6	0.9	ダウン

【特殊格闘】回転斬り

原作1期OPの縦回転斬り。3HIT。

判定が優秀。

放物線を描くように大きく動くので、相手の射撃や格闘を避けたりもする。

ちなみに攻撃対象が遠い場合は大きく上昇してから攻撃する。

コレを利用し、NDCを絡めて緑ロック時の移動手段としても利用可能。

一部の格闘からは特格へ派生可能。

(前述の「特格派生可能」を参照。)

特殊格闘	動作	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
1hit	縦回転斬り(シールド)	50(90%)	50(-10%)	1.7	1.7	よろけ
2hit	縦回転斬り(ソード)	59(80%)	10(-10%)	2.0	0.3	よろけ
3hit	縦回転斬り(ソード)	123(70%)	80(-10%)	3.0	1.0	ダウン

【レバー入れ特殊格闘】踏みつけ

ジャンプしてからの踏みつけ攻撃。

視点変更有り。

前or後or自機の胴体に向いている方向にレバーを倒しながら入力すると発動。

前作同様、緑ロックでのトリッキーな移動手段に利用可能。

一部の格闘からはレバー特格に派生可能。

(前述の「特格派生可能」を参照。)

レバー特殊格闘	動作	単発威力 (単発補正率)	単発ダウン値	属性
1段目	踏みつけ	80(-16%)	1.0	ダウン

特殊

【特殊射撃】トランザムシステム発動

[時間リロード][30秒][効果時間][約10秒]

トランザムモードへ移行。約10秒間トランザム状態に。(任意解除不可)

ゲーム開始と同時にゲージが溜まっていき、30カウント経過で発動可能となる。

効果は自機のスピード上昇+ブースト持続向上+与ダメージ向上+一部の格闘の変更。

(詳細は[ガンダムエクシア\(対策\)](#)へ)

発動後ゲージが0になると、ブースト残量0+硬直が発生し通常モードへ。

1度使うと再出撃までは使えないので注意。(ゲージ自体が消滅する為)

発動時の硬直は短い(NDC可)、終了時の硬直はかなり長く(NDC不可)、中距離程度なら見てからのBRが当たるほど、格闘コンボ中にゲージが0になっても出し切るまでは持続し、格闘を出し切った直後にトランザム終了となる。ちなみにダウン中にゲージが0になった場合、硬直は起こらない。その為、ゲージが約20以下でダウンした場合は起き上がらない方が得策である。

また、終了時の硬直中は被弾ダメージが2倍になる。硬直前は建物に隠れるか、遠距離まで逃げ、硬直を取られないように。上記2つが不可能な場合は高飛びをし、被ダメ2倍だけでも回避するのも策。ただし、高飛びで硬直被弾を免れた場合でもブースト0は避けられない為、硬直後は特格などでの悪あがきも選択肢に入れておこう。

故に発動は遠距離よりも近距離～中距離が良い。BRを撃ちながら近づいて、格闘を当てにいこう。ゲージの消費が結構速いので、ゲージ残量を見て格闘に行くか行かないかを判断するのも大切。

トランザムモード、コンボ、立ち回り、VS.ガンダムエクシア対策等は[ガンダムエクシア\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムエクシアスレ part.1](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエクシアスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエクシアスレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエクシアスレ part.4](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムエクシアスレ part.5](#)