

# データ

## 機体性能比較データ【更新履歴】

- 2007-09-02 「距離有限攻撃の距離」新規作成
- 2007-08-20 「歩き速度」更新(家庭版調べ)
- 2007-07-15 「空中ステップ可能回数」更新

## 機体性能比較データ

- 表の同じ行(横方向)は、同じ性能です(順位制の表は除く)。
- 可変機体の名称は、通常状態は機体名のみ、変形状態(タンクを含む)は機体名[MA]と表記しています。
- カオスのポッド射出時の性能は含めていません(射出による性能変化は[カオス](#)ページなどで)。

### データ

- [「速度・時間・距離」系データ](#)
  - [BD速度](#)
  - [BD持続時間](#)
  - [BD旋回性能](#)
  - [BD発生](#)
  - [ジャンプ発生](#)
  - [垂直上昇持続時間](#)
  - [垂直上昇\(離陸\)初速](#)
  - [垂直上昇速度](#)
  - [落下初速](#)
  - [落下速度\(上昇後の慣性は無視\)](#)
  - [再上昇初速](#)
  - [ステキャン連続可能回数\(近距離\)](#)
  - [単発ステップ距離](#)
  - [ステップ速度](#)
  - [ロングステップ持続時間](#)
  - [歩き速度](#)
  - [赤ロック距離](#)
  - [BRリロード時間](#)
  - [弾速](#)
  - [距離有限攻撃\(格闘、射撃、etc.\)の距離\(間合い、伸び\)一覧](#)
  - [\(表テンプレ&全機体一覧\)](#)
  - [よろけ系1段目単発格闘威力](#)
  - [ダウン系1段目単発格闘威力](#)
  - [1回入力格闘威力](#)
  - [非覚醒ダウン格闘コンボ威力](#)
  - [非覚醒攻め継続格闘コンボ威力](#)
  - [切断フィニッシュ格闘](#)

### 編集の注意点

- 各項目は情報を統一するため、【測定方法】を記載しつつ、精度を上げるよう随時変更およびコメント議論をしてください。
- 表の同じ行(横方向)は同じ性能になるよう、行数をうまく増減して左右を揃えてください(順位制の表は除く)。
- 表の横幅を抑えつつ、編集もしやすくするため、機体名称などの書式は[討論](#)で決定されたものを用い、変更は[討論](#)での議論を経て賛同を得ない限り[荒らし](#)とみなします。
  - 機体名称は対戦開始時の機体名に近いものを用い、半角カナは使用せず、リンクもしない。
  - 可変機体は、通常状態を無記入、変形状態(タンクを含む)を[MA]と統一する。
    - カオスのポッド射出時は含めない(射出による性能変化は[カオス](#)ページなどで)。

複数の機体は改行「&br()」で区切る(正式な改行はコメントアウト中)。

- 他の問題は[討論](#)で議論してください。

## 参考リンク

- [非公式掲示板 - データスレPart3, Part2](#)
- [前作Wiki - データ](#)

## 「速度・時間・距離」系データ

### BD速度

【測定方法】

- (アルカディア)オーブ国防本部の建物を壁にして2機で並走？
- (案)片方がレバー下でBD、もう片方がレバー上でBDして追走する形で並走し、並走中に距離が変わるかで速度差を見る。
- 各機体の[MA]は現在不確定情報です。

		590	560	450	420	280	270	200
速	デスティニー		ジャスティス[MA]	Sインパルス Sストライク セイバー[MA] レイダー[MA]				
	ジャスティス[MA]			ハイネグフ Fインパルス Sルージュ Bザクファントム Sザクファントム				
	Sフリーダム ジャスティス		フリーダム オオワシ暁 ジャスティス	カオス ドムトルーパー Aストライク ブリッツ イーゼス[MA] フォビドゥン Sノワール	指揮官用ゲイツ ラゴウ 虎ムラサメ[MA]			
	レジェンド		プロヴィデンス シラヌイ暁	アビス[MA] カオス[MA] ガイア[MA] アビス ルナマリアGザク イーゼス カラミティ	ネオウィンダム グフ ザクウォーリア シグー	ジンHM2型 ムラサメ[MA] バクゥRC	ダガーL(JS) ダークダガーL ゲイツ	
				ガイア Lストライク レイダー	Gザクウォーリア ストライクBR ストライクBZ デュエル 虎ムラサメ	バクゥMP	バビ ストライクダガー ジン(マシンガン)	グーン ガズウート ザウート
			Bインパルス セイバー デュエルAS			ウィンダム(JS) ゲイツR ゾノ	バビ[MA] ディン ダガーL(キャノン) M1アストレイ	ミーアザク ジンオーカー
			バスター			ウィンダム(核) ムラサメ ジン(ミサイル)	ジン(バズーカ) ジン(特火砲)	ジンワスプ プロトジン
遅							アッシュ[MA] 偵察型ジン アッシュ	

### BD持続時間

【測定方法】

- (アルカディア)?



アビス	グフ	ウィンダム(JS) ジンHM2型	
ルナGザク	ザクウォーリア Gザク	ムラサメ ゲイツR ジン(ミサイル)	ダガー(キャノン) ストライクダガー ジン(MS) ジン(BZ) ジン(特火) 偵察ジン
イービス	ストライク(BR)		ジンワスプ ジンオーカー
デュエルAS	ストライク(BZ)		プロトジン ゲーン
カラミティ	デュエル 虎ムラサメ		ミーアザク
Bインパルス		ウィンダム(核)	
Lストライク			
バスター			

悪 ジャスティス[MA] セイバー アッシュ[MA]

### BD発生

【測定方法】振り向きBDを用いて目視で計測。

590	560	450	420	280	270	200
早 Sフリーダム ジャスティス	フリーダム オオワシ暁 ジャスティス シラヌイ暁	Sインパルス Bザク Sザク ハイネグフ Sストライク ブリッツ	ネオウィンダム 指揮官ゲイツ	ジンHM2型	ダガーL(JS) バビ アッシュ ゲイツ ディン	
		ガイア ノワール	グフ シグー 虎ムラサメ		ダガーL(キャノン) ダークダガー M1アストレイ	ジンオーカー
		Fインパルス Bインパルス セイバー カオス アビス ルージュ Aストライク レイダー	ストライク(BR) ストライク(BZ) デュエル	ウィンダム(JS) ウィンダム(核) ゲイツR 指揮官ディン		ゲーン
レジェンド	プロヴィデンス	ルナGザク Lストライク デュエルAS バスター フォビドゥン カラミティ	ザクウォーリア Gザク	ムラサメ ジン(ミサイル) ゾノ	ストライクダガー ジン(MS) ジン(BZ) ジン(特火) 偵察ジン	プロトジン ジンワスプ ミーアザク
						ガスウート ザウート

遅

《追記》  
ディン...指揮官ディンより高性能。

### ジャンプ発生

【測定方法】2機同時にブーストボタンを押し、誤差を目視で計測。

590	560	450	420	280	270	200
早 ストライクフリーダム		Fインパルス Bインパルス セイバー カオス ガイア アビス Bザク Sザク ルージュ Aストライク Lストライク イービス デュエルAS ブリッツ ノワール	ストライク(BR) ストライク(BZ) デュエル 虎ムラサメ	ムラサメ ゲイツR	M1アストレイ	
デスティニー ジャスティス	フリーダム ジャスティス シラヌイ暁 オオワシ暁					



590 560 450 420 280 270 200  
遅 590 フリーダム 450 420 280 270 200

### (前作情報)

ブースト無限で最高高度まで機体を飛ばし同時に自由落下させる。  
落下の初速が機体により結構異なった。  
最初に書いている機体ほど落下の初速がゆっくり。  
戦車>>>>>(指揮)ディン>自由>埼玉、Aスト、FI、維持、ラゴウ>紅、AS、バスター、ザウート>鰻、辛味、フォビ、レイダー  
>>>正義

### 落下速度(上昇後の慣性は無視)

【測定方法】(案)高い建物から同時に降り、(初速差などが影響しないよう)降り始め以外で高度差が出るかで速度差を見る。

590 560 450 420 280 270 200  
速 590 560 450 420 280 270 200  
590 560 450 420 280 270 200  
590 560 450 420 280 270 200  
590 フリーダム 450 420 280 270 200  
遅 590 560 450 420 280 270 200

### 再上昇初速

【測定方法】(案)高い建物から同時に降り、(初速差などが影響しないよう)しばらく降りてから同時にブーストボタンを押しっぱなしにし、再上昇の速度差を見る。

590 560 450 420 280 270 200  
速 590 560 450 420 280 270 200  
590 560 450 420 280 270 200  
590 560 450 420 280 270 200  
590 560 450 420 280 270 200  
遅 590 560 450 420 280 270 200

### (前作情報)

ARF生デュ生ストは違いがあるのは体感だけでフワステ性能は同じって言うけど、やっぱり違うわ。  
ステ性能の部分はわからないけど、再上昇性能の部分で違いがある。  
空中で何もしてない状態から再上昇すると、上昇の出だしの一瞬で速度差が出る。  
計測方法は  
ブースト量を にして、ポーズ状態でB押す ポーズ解いて数秒上昇後、またポーズ状態にしてB離す ポーズ解いて  
数秒自然落下後、ポーズ状態にしてB押す  
これを数回繰り返して、着地までの時間差で計測。  
速  
SI  
生デュ  
埼玉 = 紅 = Lスト = Sスト = BI = 指揮ゲ = M1  
自由 = Aスト = FI = 維持 = 鰻 = フォビ = 辛味 = レイダー = 生ストBR  
生ストBZ  
バスター = AS  
シグー = ソノ

### ステキャン連続可能回数(近距離)

【測定方法】近距離で、ゲージ満タンの状態からステキャンを連続して行い、回数を計測。

590 560 450 420 280 270 200  
8回 バビ  
7回 Bインパルス  
Lストライク  
カラミティ  
バスター  
ウイングダム(核) ガズウート  
ザウート  
6回 ルナGザク Gザク 指揮官ディン ディン  
6回 全機体 全機体 その他 その他 その他 その他  
5回 ドム ラゴウ バクウ アッシュ  
ギリギリ

### 単発ステップ距離

【測定方法】

	590	560	450	420	280	270	200
長						アッシュ	
デスティニー							
Sフリーダム	オオワシ	暁	Sインパルス	ゲフ			
ジャスティス	フリーダム	ハイネグフ		ネオウイングダム			
レジェンド			ルナマリアGザク				
			Sルージュ		ジンHM2型		
			Fインパルス			バビ	
			Bインパルス			ディン	
			セイバー			ダガーL(JS)	ジンオーカー
			スラッシュザク	Gザクウォーリア	ムラサメ	ダガーL(キャノン)	
			プレイズザク	ザクウォーリア	ゲイツR	ダークダガーL	
			カオス			偵察型ジン	
			アビス				
			ガイア				
					ウイングダム(JS)		
短			ドムトルーパー		ウイングダム(核)	バクウ2種	グーン ガズウート

## ステップ速度

【測定方法】

2機同時のショートステップで直列に鬼ごっこをさせ、発生した距離差で比較

	590	560	450	420	280	270	200
速						アッシュ	
デスティニー					ジンHM2型		
レジェンド						ゲイツ	
Sフリーダム							
ジャスティス	オオワシ	暁	Sインパ	虎ムラサメ	ムラサメ	アストレイ	
	シラヌイ	暁	ガイア	指揮官ゲイツ	ゾノ		
	フリーダム		ブリッツ	ゾノ			
	ジャスティス		Sストライク				
	プロヴィデンス		ノワール				
				デュエル			
			カラミティ				
			イージス				
			Fインパルス				
			セイバー	ネオウイングダム			
			ルージュ	ゲフ	ゲイツR		
			ハイネグフ	ストライク(BR)	指揮官ディン	ディン	グーン
			ドム	ストライク(BZ)	バクウ(ミサイル)		
			Aストライク	ラゴウ	バクウ(レール)		
			デュエルAS	シグー			
			フォビドゥン				
			Bインパルス				
			ルナGザク	Gザク		バビ	ミーアザク
			アビス	ザクウォーリア			
			バスター				
			Lストライク				
遅					ウイングダム(JS)	ダガーL(JS)	ジンオーカー
					ウイングダム(核)	ダガーL(キャノン)	ジンワスプ
					ジン(ミサイル)	ダークダガーL	プロトジン
						ストライクダガー	ガズウート(MS)
						ジン(マシンガン)	ザウート(MS)
						ジン(バズーカ)	
						ジン(特火)	
						偵察型ジン	

《追記》

- フリーダム...同ランクの機体と比べて初速(一瞬)が少し遅い?
- ドム...後半に失速。
- ゲイツ...後半に加速。というか謎の高性能。なぜか指揮官ゲイツより優秀。
- アッシュ...空中では性能が大きく低下。Cにも満たないと思われる。
- デュエルAS、グーン...ステップ中の姿勢が特殊。進行方向に体を傾けない。回避力に影響するかは要検証。
- ジャスティス、 ジャスティス...リフター射出時は大幅に速度低下。おそらく最低レベルに。

## ロングステップ持続時間

【測定方法】

2機同時にロングステップを行い、発生した持続の誤差を目視で計測

590	560	450	420	280	270	200
長		フォビドゥン		ゾノ	アッシュ(地上)	
				指揮官ディン		
デスティニー Sフリーダム ジャスティス レジェンド	シラヌイ暁 オオワシ暁 フリーダム ジャスティス プロヴィデンス	Sインパ ガイア Sザク Bザク ブリッツ Sストライク ノワール	ドム ハイネグフ	グフ 指揮官ゲイツ	ジンHM2型	ゲイツ
		Fインパルス セイバー ルージュ Aストライク デュエルAS レイダー ルナGザク	ネオウィンダム ストライク(BR) ストライク(BZ) ラゴウ シグー 虎ムラサメ	ムラサメ ゲイツR 指揮官ディン ジン(ミサイル)	アッシュ(空中) バビ アストレイ ジン(マシンガン) ジン(バズーカ) ジン(特火) ディン	ミーアザク ゲーン
		Bインパルス アビス カラミティ				ジンオーカー ジンワスプ プロトジン
短	ジャスティス	ジャスティス	Lストライク バスター	デュエル	ウィンダム(JS) ウィンダム(核) バクゥ(ミサイル) バクゥ(レール)	ダガーL(JS) ダガーL(キャノン) ダークダガーL ストライクダガー 偵察型ジン
	ジャスティス、	ジャスティス...リフター射出時、				ガズウート(MS) ザウート(MS)

《追記》

- アッシュ...空中ステップは持続時間が大幅に短縮。
- ジャスティス、 ジャスティス...リフター射出時は最低性能に。

## 歩き速度

【測定方法】

片方がレバー下で歩き、もう片方がレバー上で歩いて追走する形で並走し、並走中に距離が変わるかで速度差を見る。

590	560	450	420	280	270	200
速		ドムトルーパー ガイア ブリッツ	ラゴウ	バクゥ2種		
		Fインパルス Sインパルス ハイネグフ Sザクファントム Bザクファントム Sルージュ イージス Aストライク Sストライク ストライクノワール フォビドゥン ルナマリアGザク バスター	グフ ネオウィンダム デュエル 指揮官ゲイツ 虎ムラサメ		アッシュ ゲイツ M1アストレイ	ガズウート[MA] ザウート[MA]
デスティニー レジェンド Sフリーダム ジャスティス	シラヌイ暁 オオワシ暁 フリーダム ジャスティス プロヴィデンス					ジンオーカー
		Bインパルス セイバー アビス デュエルAS レイダー	ザクウォーリア Gザク シグー	ゲイツR ジンHM2型 ムラサメ ジン(ミサイル)	ダークダガーL ジン(マシンガン) ジン(バズーカ) ジン(特火)	ミーアザク ジンワスプ プロトジン

カラミティ

カオス  
Lストライク

ストライク(BR)  
ストライク(BZ)

ウィンダム(JS)  
ゾノ  
指揮官ディン

ウィンダム(核)

バビ  
ディン  
偵察型ジン  
ダガー-L(JS)  
ダガー-L(キャノン)  
ストライクダガー

ゲーン

遅

ガズウート  
ザウート

《追記》

- ラゴゥとバクゥ...ラゴゥの方が足の動きは速いのですが、バクゥの方が歩幅を大きく取っているので速度差がないようです。
- カラミティとその下(カオス他)のグループとの速度差は微々たるもの。

### 赤ロック距離

【測定方法】

可変機で変形時に赤ロック距離が変化するのはレイダーとガズウートのみ。

	590	560	450	420	280	270	200
長						ウィンダム(核) 偵察型ジン[サブ]	ガズウート[MA]
			Bインパルス Lストライク バスター カラミティ				ガズウート[MS] ザウート
レジェンド	プロヴィデンス	ルナGザク カオス	Gザク		ジン(大型ミサイル)	バビ 偵察型ジン ダガー-L(キャノン)	
Sフリーダム			ストライク(BZ)			ジン(バズーカ) ダークダガー-L	
	オオワシ暁 フリーダム ジャスティス シラヌイ暁						
		アビス レイダー[MA]			バクゥ(MP)		
		ARF Bザクファントム イーゼス デュエルAS	ネオウィンダム ザクウォーリア 虎ムラサメ ストライク(BR) デュエル シグー		ゲイツR ウィンダム(JS) 指揮官用ディン ゾノ	ディン ダガー-L(JS) ジン(マシンガン) ジン(特火砲) ストライクダガー	ゲーン ジンワスブ
ジャスティス		セイバー ドムトルーパー Sノワール	ラゴゥ		バクゥ(RC)	アッシュ	ミーアザク プロトジン
		レイダー[MS] ガイア ブリッツ			ムラサメ		ジンオーカー
			指揮官用ゲイツ				
デスティニー		Sインパルス Sザクファントム ハイネグフ Sストライク				ゲイツ	
短			青グフ		ジンHM2型	M1アストレイ	

### BRリロード時間

左の数字は1発リロードにかかる秒数、[]内は[弾数]または[弾数,威力]です。

590 [威力105]	560 [威力105]	450	420	280	270
----------------	----------------	-----	-----	-----	-----

4.33						ストライクダガー[6発,90]
4.66	Sフリーダム[10発]	フリーダム[8発] オオワシ暁[8発] ジャスティス[8発]	バスター[5発,100]			
5.00			ガイア[7発,100] イーゼス[7発,100] Fインパルス[7発,95] Sルージュ[7発,95] Aストライク[7発,95] セイバー[6発,100] デュエルAS[6発,100] ブリッツ[5発,100] ブレイズザク[5発,95]	ザクウォーリア[6発,95] デュエル[5発,100] ストライク[5発,95] ネオウィンダム[4発,95]	ムラサメ[5発,90] ゲイツR[5発,90]	M1アストレイ[6発,90] バビ[4発,85]
5.33	ジャスティス[8発] デスティニー[5発]	プロヴィデンス[10発]		指揮官用ゲイツ[4発,95]	ウィンダム(JS)[5発,90]	ダガーL(JS)[4発,90] ゲイツ[3発,90]
6.00			カオス[7発,100]			
6.66	レジェンド[6発]		スラッシュザク[3発,100]			
7.00						ダガーL(キャノン)[4発,90]
8.33					ジンHM2型[3発,85]	

## 弾速

【測定方法】

速

バスター(CS)

フリーダム(CS)、Bインパルス(CS)

フリーダム(サブ)、オオワシ暁(CS)、カラミティ(サブ、特格)、フォビドゥン(サブ)

BR

MG,BMG パルカン

BZ ウィンダム核(核・加速後)

ミサイル

ウィンダム核(核・初速)

遅

表の色別射撃系統

簡易的な特徴

ゲロビ系

...多段ヒット、貫通

プラズマ砲系

...ダウン属性あり、貫通

一般的なビーム系

...緑色、貫通

レールガン系

...相殺・消去されない、貫通×

パルカン系

...連射速度が速い、相殺・消去される、貫通×

マシンガン系

...相殺・消去される、貫通×

BZ系

...爆風がある、相殺・消去される、貫通×

ミサイル系・魚雷系

...爆風がある、相殺・消去される、貫通×

## 距離有限攻撃（格闘、射撃、etc.）の距離（間合い、伸び）一覧

- データ - 距離有限攻撃の距離一覧を参照してください。（データ容量制限に引っ掛かったため新規作成しました。まだこれからも容量増大する予定（射撃への色付け、慣性付き射撃 & 格闘の追加、BR避け横格追加など）なので、データ容量最適化(機体名短縮、書式簡素化など)を図ってこのページに統一するのは無理だと思います。）

## （表テンプレ&全機体一覧）

590 560 450 420 280 270 200

? 590 560 450 420 280 270 200

590 560 450 420 280 270 200

590 560 450 420 280 270 200  
 590 560 450 420 280 270 200  
 ? 590 560 450 420 280 270 200

590	560	450	420	280	270	200
		FI				
		SI				
		BI				
		セイバー				
		セイバー[MA]				
		ハイネグフ				
		Bザク				
		Sザク				
		ルナザク				
		ドム	青グフ			
		紅	生ザク	バクゥRC	バビ	
		カオス	Gザク	バクゥMP	バビ[MA]	
		カオス[MA]	ネオンダム	ゲイツR	ディン	
運命	オオワシ	アビス	指揮ゲイツ	ジンHM2	偵ジン	ゲーン
伝説	自由	アビス[MA]	シグー	ムラサメ	アッシュ	ジン丘
? ストフリ	正義	ガイア	ラゴゥ	ムラサメ[MA]	アッシュ[MA]	ガズウート
隠者	正義[MA]	ガイア[MA]	生ストBR	Jダム	Jダガー	ガズウート[MA]
隠者[MA]	埼玉	維持	生ストBZ	核ンダム	Cダガー	ザウート
	シラヌイ	維持[MA]	虎ムラサメ	ゾノ	Dダガー	ザウート[MA]
		鱈	虎ムラサメ[MA]	指揮ディン	ゲイツ	ワスプ
		バスター		味噌ジン	マシジン	プロジン
		AS			BZジン	ミーアザク
		Aスト			特火ジン	
		Sスト			M1	
		Lスト			生ダガー	
		ノワール				
		レイダー				
		レイダー[MA]				
		辛味				
		フォビ				

### よろけ系1段目単発格闘威力

特別に書かれない限り、補整率は96%。

590	560	450	420	280	270	200
110		フォビ(N-81%)				
100				ゾノ(横)		
90	(自由(特-58%))			ゾノ(N)		
				(ジンHM2(カウンター))		
80	隠者(特) ストフリ(前-64%)	SI(横)	生スト2種(特) シグー(特) 生デュ(前-64%)	ジンHM2(N)	M1(横、特-81%)	
70	伝説(N)	アビス(N)	ラゴゥ(特)	指揮ディン(N)		ゲーン(N)

### ダウン系1段目単発格闘威力

590	560	450	420	280	270	200
180				ゾノ(後)		
160						ゲーン(特)
150	隠者(前) 正義(前)	FI(特) SI(前)			偵ジン(特)	
140		SS(前) フォビ(横) ドム(特)	生ザク(特)	ゾノ(前)	Dダガー(特) Cダガー(特) 生ダガー(特)	
135	自由(前)	カオス(前)	生デュ(横)			
130	伝説(前) シラヌイ(前)	Bザク(前)	Gザク(N) 青グフ(前)	ジンHM2(前)		ミーアザク(N)
125				バクゥ2機(横)		
120	自由(BD) オオワシ(後) 正義(特、変形格) 埼玉(前) シラヌイ(後)	ガイア(前) アビス(前、後) レイダー(特) ルナザク(前)	生ザク(前) Gザク(前) ネオンダム(前)	Jダム(前) 指揮ディン(特)	マシジン(特) 偵ジン(横) ディン(横、特) Dダガー(N) Cダガー(N)	ゲーン(前) ワスプ(特) プロジン(特)

## 1回入力格闘威力

1機体は格闘ボタン1回押しでの最大威力で1回だけ、ジンHM2のカウンターで反応するもののみ、多段系を含んで構わない

	590	560	450	420	280	270	200
1位	運命(後[223])	埼玉(特[215])	AS(前[232])	シグー(特[231])	ゲイツR(特[220])	アッシュ(変形格[188])	グーン(特[160])
2位	隠者(BD格[206])	オオワシ暁(前[151])	SS(特[221])	トラサメ(特[201])	ゾノ(後[180])	Dダガー(前[171])	ミーアザク(N[130])
3位	運命(前[168]) Sフリーダム(特[168])	正義(前[150])	セイバー(特[188])	ネオダム(特[183])	ムラサメ(特[155])	Jダガー(特[164]) Cダガー(特[164])	プロジン(特[120]) ワスプ(特[120])

## 非覚醒ダウン格闘コンボ威力

1機体は最大威力のコンボで1回だけ、確定コンボのみ、射撃CはOK、射撃系始動(ブメ、鞭など)&空中始動(真上はさすがに無し)は...議論求む

	590	560	450	420	280	270	200
1位	隠者(N4段2hit>後>前[296])	正義(特射(ブメ)2投2hit>ブメ戻り1hit>N3段[301])	ハイネグフ(横>特射>追撃最大>後>N3段[309])	青グフ(特射>追撃最大>後>N3段サブ[?])	ジンHM2(カウンター3段BRC[300])	アッシュ(N2段サブ[210])	グーン(N1段前派生CSC[?(186+CS)])
2位	運命(横2>特連打>CS[274])	自由(N3前派生CSC[?(252+CSC)])	Sスト(N3段>MMC>前[278])	指揮ゲイツ(N4段BRC[243])	ゾノ(特>N3段>メイン追撃[290])	マシジン(N3段MG3[203?])	ワスプ(特>BDC>N3段メイン[?])
3位	ストフリ(N4CSC[261])	埼玉(N3段BRC[249])	AS(前1段目全hitCSC[263])	シグー(N3段MG4発[?(236+MG4発)])	ゲイツR(N3段BRC[222])	Jダガー(横2段BRC[200])	ミーアザク(メイン>前>メイン追撃[170?])

## 非覚醒攻め継続格闘コンボ威力

1機体は最大威力のコンボで1回だけ、射撃系始動(ブメ、鞭など)は...議論求む

	590	560	450	420	280	270	200
1位	隠者(N4段2hit>後[242])	正義(特射(ブメ)2投2hit>ブメ戻り1hit>N1段BRC[219])	ハイネグフ(横>特射>追撃最大>後>横>特射>追撃最大>後>BMG1発[286])	青グフ(特射>追撃最大>後>N2段>BMG3発[?])	ジンHM2(カウンター2段BRC[233])		
2位	運命(N2段BRC[165])	シラヌイ暁(N3段BRC[188])	SI(N3FEC往復4枚[215?])	生デュ(N2段BRC[163?])	ゾノ(N2段メインC[203])		
3位	ストフリ(横2段目1hitBRC[152])	正義(N2段BRC[167])	紅(特1段全hitBRC[199])	シグー(N2段>MG4[153?])	ゲイツR(特3hit>BRC[169?])		

## 切断フィニッシュ格闘

一部の格闘で敵機を撃破して勝利すると、敵機が真っ二つになってから爆発するフィニッシュとなる。ただそれだけだが、見た目のインパクトがかなり強い、対象になるのは見た目通り、相手を両断するような格闘。

ちなみに該当する格闘でとどめを刺しても、高低差があるなどして頭部や足先に当たっていた場合、切断されない事がある。

切断フィニッシュ格闘一覧

- [ストライクフリーダム](#) (BD格)
- [フリーダム](#) (BD格、前格、前派生、横格、前派生、N格3段、前派生)
- [ジャスティス](#) (変形格闘)
- [プロヴィデンス](#) (特格)
- [フォースインパルス](#) (前格、N格2段、前派生)
- [エールストライク](#) (特格2段目、BD格)
- [ソードストライク](#) (特格、N格3、4段目)
- [ストライクルージュ](#) (横格)
- [ストライクノワール](#) (N格3段目)
- [カオス](#) (N格2段、前派生)
- [ガイア](#) (特格2段目、後格、変形格闘)
- [ブリッツ](#) (前格、N格2段、前派生)
- [スラッシュザクファントム](#) (特格、N格2段、特派生)
- [グフイグナイトッド\(ハイネ機\)](#) (前格)
- [フォビドゥン](#) (特格)

ドムトルーパー (前格)

- 
- グフイグナイトド(N格3段目)
- ウィンダム(ネオ機)(特格、N格 特派生)
- ムラサメ(バルトフェルド機) (前格)
- ムラサメ(前格)
- ジンハイマニューバ2型(横格)