

# ジャスティスガンダム

コスト：560 耐久力：680 盾：（納刀・抜刀でモーション変化） 変形： 通称：正義、生正義 生義 DP：アスラン(オーブ)

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	8	105	射撃戦のメイン武装
CS	一斉射撃	-	145	BRとフォルティス×2による一斉射撃
変形CS	一斉射撃	-	145	BRとフォルティス×2による一斉射撃
サブ射撃	ファトゥム-00【射出】	(1)	130	背部リフターを飛ばす攻撃。射出中はBD性能が変化 射出中に射撃ボタンを押すと、BRと共にリフターからフォルティス×2発射
変形サブ射撃	ファトゥム-00【射出】	(1)	130	リフターを蹴り飛ばして射出する。モーションは と同じ
特殊射撃	ビームブーメラン	(2)	30	2発まで連続投擲可能。戻りが弧を画く特殊な軌道 投擲時にレバー左右で撃ち分けが可能
通常格闘	ビームサーベル	-	240	3段攻撃。全段BRC可能だが、3段BRCは非常に不安定
前格闘	ファトゥム-00【突撃】	-	150	ファトゥム-00に乗って突撃。突進中CSで特殊派生
前格闘(リフター射出中)	ジャスティスキック	-	70	エール系キック。同系統としては伸びがよい。BRC不可
横格闘	膝蹴り 後ろ回し蹴り	-	180	2段蹴り。2段目に前格派生、3段目に特格C可能 1段目、2段目共にBRC可能
特殊格闘	空中唐竹割り	-	120	高くジャンプし、急降下しつつ相手を上から斬る
変形格闘	ファトゥム-00【波乗り】	-	120	ファトゥム-00に乗ったまま相手に斬りかかる((切断フィニッシュ属性))

## 【更新履歴】

08/02/10 パワーコンボ追加

07/10/21 コンボ表を整理

07/09/23 全体的にと苦手機体に追記

## 全体的に

多種多様な射撃と格闘を備えた万能機。

優秀な機動性を持っており、速度・持続が自由と同等、旋回性能はそれ以上。

落下初速が速くステキャンのキレが良い反面、（微妙な差ではあるが）滞空時間が短い。

新機構として変形が可能になったが、旋回性能に難が有り持続も悪いため使用されることは少ない。

しかしながら極めて高い移動速度や変形上昇等で移動に緩急が付けられるなどの利点もある。

N格闘からの攻め継続はBRCシステムの変更により弱体化してしまったが、

前格や横格は高性能を維持しており、今作ではこちらが主力となるだろう。

この2種の格闘のダウン・分断性能は本機の重要な要素の一つであり、

2on2や局地的な1on2の状況などでは特に力を発揮する。

前述のステキャンのキレや強判定の前格闘、また補正の良いブーメランや格闘の保険に使えるCSなど、

他の560機体と比較すると中距離以近での立ち回りに秀でている。

攻め継続の弱体化、N格自体のスピード低下、

追加された変形も使い勝手が悪く、前作から弱体化した点が目立っている。

それでも560相応の性能は備えており、少し使えば万能機として扱えるようになるだろう。

## 基本戦術

格闘寄りとはいえ万能機であり武装も豊富なため乗り手には臨機応変な対応が要求される。

機動力を活かした立ち回りで高性能のBRを軸に巧く格闘を絡ませていくのが基本形となる。

格闘はどれも一長一短の性能だという事を頭に置いて戦いたい。

特にN格闘の使い所と横一段目以降の選択によって、被ダメ・与ダメが大きく変わってくる。

他のコスト560機体に比べ他機体を圧倒する長所は無いものの、

手数が非常に豊富で格闘の派生も多く多彩な戦略を立てる事が可能。

まずはBRと優秀な前格を主軸とした近距離戦での立ち回りを確実にこなし、

慣れてきたらブーメラン・リフター、各種派生、受身狩りなどを織り交ぜていこう。

ちなみに抜刀時のサーベル回転シールドは健在。

今作は納刀時のシールドと硬直が全く同じになったため特に意識する必要はないが、

横格闘での着地ずらしや横格二段BRCなど関係してくる要素も頭の隅に置いておこう。

また特徴として機体状態によって機動力が劇的とも言えるほど変化する。  
MS時は速度と持続を備えた高性能なBDを持ち、同コスト帯の中でもBD旋回性能が良い。  
変形時の性能は極端で、最高のBD速度と最低の旋回性能を持つ。また持続に関してはやや低下している。  
リフター射出時はBD速度とステップ性能が著しく低下。その反面、持続はやや伸びるが総合的に低性能。  
これらの性能変化は正義を使う上で覚えておいて損はない。  
イマイチと言われる変形も、分断や方追いの合流や離脱等の高速で移動する必要がある時や、  
変形上昇による位置取りやドラ回避と、役立つ場面はあるので活用してみよう。  
重ねて言うが変形BDは持続が良くない点にだけは注意。

## 武装解説

### 《メイン射撃》ビームライフル

**[威力：105][常時リロード][リロード時間：4.6秒/1発][属性：ビーム][よるけ][ダウン値：2][補正率：58%]**  
威力・弾数・リロード等、コスト560相応の優秀なBR。  
射角が若干狭いが(180°未満)サブ射や特射などあるため、あまり気にしなくても良い。

### 《変形メイン射撃》ビームライフル

**[上記《メイン射撃》に同じ]**  
変形時の旋回性能が劣悪なため、曲げ撃ちはほぼ不可能。  
狙って当てるのは難しいが、中～遠距離から相手にちょっかいを出す程度のことでは出来る。  
狙うのならば変形後ではなく変形時に向きを合わせるように心がけよう。

### 《CS》フォルティス 一斉射撃

**[威力：145][チャージ時間：??秒/1発][属性：ビーム][ダウン][ダウン値：BR(2)・フォルティス(1×2)?][補正率：??%]**  
その場で停止しBRとリフターから合計三発のビームを撃つ。  
チャージ時間が短く、発生も隙も悪くないレベルで纏まっており比較的気軽に使っていける。  
上記の性能からセカインの使用タイミングも多く、格闘の保険としても有用。  
地上と空中で目立った性能の変化は無いが、地上ではBDゲージを消費せずに撃てる。  
リフター射出中に撃つとBR一本しか飛ばず、威力は雀の涙になるのでこちらは封印すべし。

隙はBIメイン射撃地上撃ちより心持ち少ない程度で、CSとしてはかなり少ない部類。  
銃口補正はCSの割に弱く通常のライフルと同程度と考えてよい。  
一応の誘導は掛かるため、中距離以遠からの援護や牽制にも使える。

### 《変形CS》フォルティス 一斉射撃

**[上記《CS》に同じ]**  
正義と同様に機体の正面に向けて発射する。  
使い勝手は悪く、変形中の攻撃の中でも特に当てづらい。  
射撃モーションに入った時点で方向転換が可能になるため、変形格闘のキャンセルとしては優秀。  
変形伸ばしとして使った場合、速度があるのでかなりの距離を稼げる。

### 《サブ射撃》ファトゥム-00 (射出)

**[威力：130][リロード時間：戻り次第][属性：強実弾][ダウン][ダウン値：1]**  
背部のリフターを射出する。射出と判定出現が別という珍しい特性を持つ。  
この機体の武器では最も高い誘導性を持つが、誘導がかかるのは中距離程度まで。  
射出中にBRを撃つとリフターから二発細いビームが出る点も健在。1発の威力[20]補正[88%]  
フォルティス>BR>リフターの順でヒットした場合、大ダメージ+強制ダウンで美味しい。  
誘導は左右よりも上下に強い反面、判定は横に広く縦に狭い。  
やや低い弾速であるため置いておくような使い方も可能である。  
地上だとBDゲージを消費しないが、空中の方が硬直は短め。  
低空撃ちするとモーション中に着地でき、これを利用して着地硬直を軽減できる。

前格に次いで単発威力が高く、独自の発生と誘導性能から様々な局面でカット・カウンターに役立つ。  
格闘に対しては多少の回りこみは無視してカウンターでき、射撃始動のコンボであっても距離に関係なく有効である。  
待機ドラなどと違い、ダウン属性の攻撃を食らったとしても確実にカットしてくれる。  
また、敵機体と着地が同時になりそうな場合、着地BRよりこちらのほうが使える場面もある。  
いずれの場合においても単発高威力であるために、初段でカットできればダメ負けすることは稀。

射出中はBD速度が激減するが、BD持続が長くなりステップも十分な性能のままなので、  
2on1での敵機格闘空振り当てれば450程度の強さで1on1状況を作り出せる。

一定距離進むか壁や地面に当たると戻ってくるため、  
敵背後に壁がある場合や、空中から地上の相手に角度を付けて撃つなどすれば外しても早く戻ってくる。  
と違い飛ばすことが目的ではないので、早く戻ってくるのなら牽制として使うのもあり。  
中距離より遠くから狙う場合、BRを撃つ方がリフタービームが出るので当たりやすい。

**さいたまっは**による高速移動が可能。  
しかし性能は本家に遠く及ばない上に敵への圧力も乏しく、殆ど使われない技術の一つである。

上下判定の狭さを逆手に取った小技も存在する。  
建物の上面に掠るようにして撃つと、建物には当たらずにリフターが這うようにして進んでいく。  
互いに建物の影に着地する時などに使えば効果的な奇襲となりえる。

### 正義との主な違い

単発なのでHIT時戻りが早い&ダメージ効率高い・速度と誘導性に劣る・射出中のリフターからビームが出せる  
射出中はBD速度が落ち、持続は伸びる・レバー入力で曲がらない・大して吹っ飛ばないといった所。  
敵の分断が見込めない分、全体的に の方よりも使いにくい印象。  
中距離以上では誘導こそ弱い、ビームが出るので隠者のものより牽制に向いているかも。

## 《変形サブ射撃》ファトゥム-00（射出）

[上記《サブ射撃》に同じ]

リフターを蹴る様にして撃ち出す。  
リフター自体の性能は通常サブ射撃と全く同じで、変形時の攻撃としては使い勝手が良い。  
上から狙う関係上地面に当たりやすく、戻りが早めになりやすい。  
変形時の性能や射出後の性能低下から頻繁に使えるものではないが、  
変形中に格闘や高誘導射撃を狙われた際にはカウンターとして使えたりもする。  
しかし格闘のカウンターで出すと、大抵の場合は撃ち出す際に上昇した自機と同高度に敵機もいるため、  
上下の判定の狭さも相俟って敵機の下を通過するという事態になる。

## 《特殊射撃》バッセル ビームブーメラン

[威力：30][リロード時間：出戻り次第/1発][属性：???][よろけ][ダウン値：0.5][補正率：96%]

比較対象に挙げられやすい自由よりも近距離寄りと言われてることを象徴する武装。  
最大2発まで連続投擲可能だが基本的には1発ずつ使う。  
振り向き撃ちの概念がない・発生が早い・隙が小さい・滑り撃ち可能・実質弾数無限と牽制としては優秀。  
しかし特徴的な軌道で戻りを当てづらくブースト消費も大きいため、総じて使いづらい武装となっている。

BRの射角外の敵に使ったり、敵の格闘への保険（期待値低）や単純にBR弾切れor節約など利用価値はボチボチといった所。  
2連投という特性からセカインの様に相手の着地を誘いつつ狩ることも可能。2投目のディレイ幅の大きさも魅力。  
ブースト量が大幅に勝っているフワステ戦では着地狙いBRへの繋ぎとして使えば回避は難しいだろう。  
単発ダメは30と少なく感じるが、補正率96%と他機体のブーメランと比べて非常に緩く、  
ダウン値0.5ということもあって追撃が見込めるなら強力な武装。

通常は右を投擲するがレバー入力で撃ち分けができ、戻りの軌道は入力とは逆方向からになる。  
慣れてくると地上ステップや歩き中の相手を背後から狙うことも可能。

乱戦での往復hit時は前格または横一段BRCで素早くダウンを取り、  
もしカットがこない状況ならN格出し切りか横2段特格派生まで繋げて大ダメージを狙える。  
判断が難しい時でも無難にBR、投擲時からチャージ開始でセカインと幅広い選択肢を持つのが魅力。  
時間と技術が必要だがブメ始動のコンボに非覚醒時300超えがある。  
ブーメラン2枚を連続HITさせ、1枚だけ戻りを当ててN格全段を叩き込むことで成立。  
ただし、よほど余裕が無い限り狙っていくのはカットの危険性、ブースト消費量の問題から難しい。

ブメ始動コンボ	ダメージ	ダウン値
ブメ往復>BR	155	3
ブメ往復 BR CSC	182	5(7)
ブメ往復>N格出し切り	279	3.8
ブメ往復>前	197	4
ブメ往復>横横特	262	5
ブメ2枚>1枚戻り>N格出し切り	301	4.3

当然だがブメで追撃することもでき、敵機体との位置関係や自機の動きによっては更に連続HITを狙える。  
ダウンまで当てて、10HIT：威力246、ダウン値が低いこともあって長時間拘束ができる。  
地対地限定ではあるがブメ9HIT>前格とした場合、パワー覚醒時なら威力356のデスコンになる。

## 格闘 ビームサーベル

### 《通常格闘》

[威力：240][ダウン値：2.8 [1+1+0.2×4]]

初段のモーションが前作から変更され、それに伴い伸び・発生が悪くなった。  
1段目から2段目への繋ぎもがやや遅くなっている。

前作で凶悪な性能を見せたN格2段BRの攻め継続だが、  
N格自体の性能低下に加え、BRCの仕様変更によってダメージが激減。

しかし、出し切り時の隙の多さを考慮すると、相手僚機のカットが心配な場合などの要素から、攻め継続としてだけでは無い利点もあり、有用性はさておき必要な場面は必ずある。

3段出し切りが高威力で、単発コンボでの威力では非覚醒時の最高ダメージ、ただし移動しない割に攻撃時間が長く、3段目がダメージの約半分を占めるため2重にカットに弱い、カットの危険性がある場合はN格自体を出さない方がいいとも言える。3段出し切った後は安定せずダメージも伸びないBRCより、素直にBDした方が良い。相手が受身を取った場合は前格がほぼ確定するので狙ってもよい、敵僚機のロックを確認して2段BRと3段を使い分けるべし。

N格闘	累計ダメージ (累計補正率)	単発ダメージ (単発補正率)	BRC (追い討ち)	CSC(追い討ち)	ダウン値	状態
1段目	60(96%)	60(96%)	121	144	1	よろけ
2段目	118(77%)	60(81%)	167	186	1	よろけ
3段目	240()	60*4(78%*4)	250(245)	256(242~4)	0.2*4	ダウン

## 〈前格闘〉

[威力：150][ダウン値：3]

ファトゥム-00に乗っての突撃。この機体の代名詞とも言うべき格闘。強力な判定と誘導を誇り、単発格闘としては最高峰の威力を持つ。さらに、突進中はブーストゲージを消費せず、HIT時の硬直が少ないと最強クラスの前格。運命の判定発生後の前格にも相打ち（ダメージはこちらが上）に持ち込める。残念ながら隠者の前格には一方的に負ける。敵機のBDの終わり頃に出すと、格闘での暴れを判定の強さでねじ伏せダウンさせられる。前作より更に伸びがよくなり、外しても速度や伸びのある格闘以外では隙を取らねばならない。至近距離で出せば格闘フェイントとしても使用可能。しかし、空中から対地に出した場合や各種射撃（特にBZ、CSのような誘導性・銃口補正に優れるもの）、埼玉の前格のように移動距離が非常に長い格闘だと捕らえられてしまうため過信は禁物。

判定が若干強化され、左右端から後部に至るまでリフター全体が判定の塊である。ジャスティスと違ってちゃんと下部にも判定があるので、全高の低い機体にも当たる。ヒット後は隙が少なく、空中で当てれば受け身狩りができるのはもちろん、敵機下方からHITさせた場合は、受け身を取らない相手にもダウン追い討ちを加えられる。

CS派生も健在で、銃口補正の強さも健在である(かかるのは1発目だけなので注意)。射撃追加入力でメインを消費して最大3回の連続発射になる。派生した場合、格闘としての判定が消えることを覚えておくこと。相変わらず前格からのフェイントがイラシイ。ただ、派生と言えどCSC補正は免れないのか威力は低め。一発しか当たらなかつたり、連続で当たってもダウン追い討ちになつたりと問題もある。使うならば、ダウン取りのためと割り切った方が良いかもしれない。

リフター射出中はキックに変化する。威力・伸び・誘導が著しく減少し性能は格段に下がる。しかしリフター有り無しで判定の強さは同等、リフター射出中と舐めてる輩にお見舞いしよう。後述の「リフターに乗る動作」が無いために発生速度においては通常時に勝る。それどころかほぼ全ての格闘に勝る発生速度になり、至近距離では射出中の方が優秀な場面も多い。

この格闘、強判定で名高いが、始めの「リフターに乗る動作」中には判定が皆無。近距離では問題ないが、至近距離ではN格など発生早い格闘に潰される。

対スピード覚醒として優秀で、敵機の格闘に合わせて前格 受身狩りBRで楽に強制ダウンにさせられる。非覚醒時でも空中で当てた場合などはよく受身を取られるので、上記の通り受身狩りを狙うと良いだろう。リフターの有無に関わらずダウン値は変わらないので、どちらの場合も問題なくできる。

スピード覚醒中はキャンセルが遅く使いづらいので、相手が格闘を振って来た時か、確定所だけに使用をとどめた方が良いかも。特殊な性質(「リフターに乗る 突進」のセット行動)を持つ格闘ではあるが、変形格闘ではない。

前格闘	累計ダメージ (累計補正率)	単発ダメージ (単発補正率)	BRC (追い討ち)	CSC(追い討ち)	ダウン値	状態
リフター有り						
1段目	150(64%)	150(64%)	217( )	203(170)	3	ダウン
CS派生1	87	?	-	-	?	ダウン
CS派生2	116	?	-	-	?	ダウン
CS派生3	-	?	-	-	?	ダウン
前格闘						
リフター無し						
1段目	70()	70()	不可	106(87)	3	ダウン

## 《横格闘》

[威力：180][ダウン値：3(2+1)]

膝蹴り 回し蹴りの2段階闘。

発生が早く結構回り込むので先出しもいける。

密着状態での発生速度はかなり早いので慣れればフワステも狩れなくはない。

1段目がダウン値2と高く、相手を浮かせるダウン属性でかなり特徴的。

ここからの選択肢の幅の広さが本機の売りの一つである。

1段で止めればスキが少なく、一応フェイントにも使用可能。

しかし、生ストなどと比較すれば性能は確実に劣るためあまりお勧めできない。

着地ずらしとしてのみ見れば非常に優秀な性能と言える。

横1段 BRCは威力こそ低下したがふっとばし能力は健在。乱戦時にはお薦め。

非抜刀格闘であるため動作用がスピーディーでほとんど隙がなくカットされにくい。

1段目のダウン属性と隙の無さを生かした受身狩りコンボも健在。

強制ダウンは取れないが、全体の威力が上昇したN格闘への繋ぎは相変わらず強力。

その他、状況に応じて前格闘や再び横格闘に繋がられる。

注意すべきは、今作は全般的に格闘の性能が上がっているため、カットの危険性が高くなっていること。

タイマン状態の場合にちょっと出してみたりするとよい程度だろう。

2段目を前格に派生が可能。

強制ダウンを奪えて威力もそこそこなので、乱戦の際には便利。

ちなみに威力は同様の派生を持つ隠者より高い。(隠者約151)

2段目の回し蹴りヒット後は特殊格闘に派生可能。

特殊格闘自体に大きな隙があるので注意。また水中では最速受身されるとあたらぬ。

ただし破壊力は抜群なので、敵僚機からのカットの心配が無いと判断したらしっかりといれよう。

2段目の回し蹴りが出た直後からチャージを始め、特派生にディレイをかければCSCが間に合う。

ダメージ増加に加えて隙も少し減るので、できるようにしておくとう便利。

特格HIT直後にCSCすると空中で、遅らせてCSCすると地上で射出する。

横 横BRC のコツ

二段目HIT後、納刀状態でワテンボ置いて特射。

抜刀している場合は壁際で無い限りタイミングがずれてまず当たらない。

ダン、ダン、(ダン)と気持ちもう一回蹴った格闘を最速BRCするつもり位で。

視感的には、二段目で蹴り上げられた相手機体が吹っ飛びの頂点から自由落下し始めるタイミングで特射。

受身で回避されるが、機体半〜一機分は下を取れるので、着地狩を狙える。

横格闘	累計ダメージ (累計補正率)	単発ダメージ (単発補正率)	BRC (追い討ち)	CSC(追い討ち)	ダウン値	状態
1段目	60(96%)	60(96%)	121	144	2	ダウン
前派生	171()	115()	-	-	3	ダウン
2段目	180(34%)	125(36%)	202	211	1	ダウン
特派生	221(33%)	120(96%)	-	226	1?	ダウン

## 《特殊格闘》

[威力：120][ダウン値：1]

お馴染みの唐竹割り。

アカツキの後格闘と同じ様に見えるが、正義のは刺しているのではなくちゃんと斬っている。

そのためサーベルの長さ分だけ前方への判定が長い。また上昇 叩きつけ系の特徴として誘導が強い。

飛び上がってから斬りつけるので、回避行動を取りつつダウンを取れるのが魅力。

その回避性能は凄まじく、BRはおろか大抵の格闘すら(タイミング次第では運命の前格まで)回避し、

全展開されたストフリの待機ドラの接射も飛び越えて攻撃できる。

相手の着地取りに合わせる等が考えられるが、当てたとしても膨大な隙を敵僚機に晒す事になる。

狙うならば横に範囲の広い攻撃に絞る。BRなどは横格で対応した方が無難。

性能自体は前作から変化せず、見た目のイメージ通りだろう。

ダメージ増加と隙軽減が見込めるため、使うならなるべくCSを溜めておこう。

特殊格闘	累計ダメージ (累計補正率)	単発ダメージ (単発補正率)	BRC (追い討ち)	CSC(追い討ち)	ダウン値	状態
1段目	120(96%)	120(96%)	-	?	1	ダウン

## 《変形格闘》

[威力：120][ダウン値：1]

相手に突っ込んで行きサーベルで斬り払う。総移動距離はおそらく全機体中最長。

技後の硬直も長いので、デストロイ相手にR覚状態だとタイミングよく入力すれば覚醒時間中切り続けられる。

BRCが可能だがHIT時に相手を水平方向へ飛ばすため、対地ではまずダウン追撃になる。

空中にいる相手ならば問題はないが、より確実性を高めるならHIT後レバー左入力しながらBR。

これまで解説した変形中の攻撃同様、変形時の性能が低いので封印してしまっ一向に構わない。

ダメージ(120)の補正率(96%)と、性能自体良いことは良いのだが.....

判定が敵機とすれ違う瞬間(敵機のほぼ真横)に発生するため、下記の様な、他の格闘では見られない特徴を持つ。

- シールドガードは普段より遅めでないとガードできない。
- 高速で突進してくる敵に対しては高確率で素通りする。

使うならばブメから繋ぐくらいしか確実なものは無い。  
ちなみに、ブメ往復 変格 BRCでダメージ223。

変形格闘	累計ダメージ (累計補正率)	単発ダメージ (単発補正率)	BRC (追い討ち)	CSC(追い討ち)	ダウン値	状態
1段目	120(96%)	120(96%)	?	?	1	ダウン

## コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
NN BR	167	攻め継続。前回ほどの脅威は無くなった。
NN BR CS	207	セカンドインパクトキャンセル(SIC)を利用したもの。br()前作では脅威のダメージだったが射撃Cの補正により普通にN3段の方が良い。
NNN BR	245	追い討ち。
NNN 前	264	相手が受身取ったときほぼ確定。シールドガード等では防御可能
NNN 変形BD 変格 BR	268	相手が受身取ったときほぼ確定。当て逃げ
前 BR	218(184)	多少高度が必要だが、下から当てた場合はダウン追撃がほぼ確定。空中ヒットは受身限定。射撃Cではないため、BRにはC補正が掛からない。
前 前	246(198)	同上。
横 BR	120	吹き飛ばし。
横横 BR	202	きりもみ吹き飛ばし。
横横特 CS	236	CSCしたほうが特格で終了するより硬直が少ない。
横 BD NNN	289	横1段後、相手が受身をとった場合限定のコンボ1、br()ダウン値は4.8なので上記のNNN系コンボが多少繋がる。
横 BD 横横	235	横1段後、相手が受身をとった場合限定のコンボ2、ダウンが取れる
横 BD 横BRC	172	横1段後、相手が受身をとった場合限定のコンボ3、長距離ふっとばし&長時間ダウン。
横 BD 前	205	横1段後、相手が受身をとった場合限定のコンボ4、ダウン&ダメージ&速度が揃っている。
横 変形BD 変格 BR	234	横1段後、相手が受身をとった場合限定のコンボ5、BRは空中HIT。
スピード (>はステップキャンセルorジャンプキャンセルの略)		
N>N>N>前	311	SCだとよく動く。高威力だがBD消費が多い
NN>NN>前	296	キャンセル数が少なく簡単。
N>N>NNN>前	312	N三段目をJCしBDで敵を追いかけると受身をとらない相手にも前格が入りやすい。
N>N>N>N>ブメ>前	314	デスコン。時間をかけてダメージを奪いたい方に。
N>N>ブメ>NNN(3段目2hit)>前	314	上記と同じくデスコン。前格は前ステ、それ以外はSCで。
N>N>N>前	301	NNの補正率の悪さと、300補正が考慮されたコンボ。
N>N>横>前	301	とダメは同じだが長時間キリモミで吹っ飛ばせるので片追いなどに最適。
N>N>N>N>ブメ	251	攻め継続その1。
N>N>ブメ>BR	240	攻め継続その2。
ブメ>N>N>N>前	298	ブメ始動。ブメが1hitならもう1回Nが入る。
ブメ>BR>BR	188	ブメ始動のスピードズンダ。ややブメが当てづらいのが欠点
前>前	246(198)	直ぐに終わらせる上、ダメージは比較的高い。2回目の前が追い討ちになってしまう可能性有り。
N>N>N>N>ガ	308	意外とダメージが高いコンボ。前ステorJC推奨。サブでやることで素早くもう1機に追撃できる。
横>横>前	255	当てやすい横格始動。短時間で高威力。最後は前ステで
横>横>ブメ>前	278	の応用版。ブメで浮かした後は前ステ前格で安定。
横>(前フス)N>(前フス)N>(JC)前	302	なればできる
横>ブメ>N>特>前	303	横の後のブメは前ステで
横>ブメ>N>N>前	305	はじめの横 ブメのつなぎは前ステキャンセル。入力が遅れて最後の前がダウン追撃になった場合のダメージは261。
ラッシュ		

NN 前	235	比較的早く終了する。
NN 横 サブ	262	リフター当てコンボ。見た目はいいが安定率に欠ける。
NN 横前	277	比較的早く終了する。
NN 特 前(ダウン追撃)	264	前作の300超えコンボだが、威力が激減している。
N 横 特 前	312	デスコン。前格の入力が遅れるとダウン追撃になるが、それでもダメージ294。
NNN ブメ×2 特 前	292	魅せ技。最後の前格は特射の後敵が受身を取った場合のみ入る。(前作)
NN ブメ×2 ブメ戻り N 前	294	魅せ技地上版。N二段目後にディレイを入れれば多分安定。
NN ブメ×2 ブメ戻り 変格 変格	304	魅せ技空中版。ラストはサブでも可。
NNN 特 BR	272	前作の微妙な魅せ技。切り上げて叩き切る。BRはダウン追撃の為、別に入れなくてもいい。
N 横横 前	281	比較的簡単にきりもみダウンを奪える
NN (覚C) NNN 前	302	安定して300ダメージ。
横 特 前	302	前作の横始動コンボ。前格の入力が少しでも遅れるとダウン追撃になる(ダメージ244)
変形格闘(横or特入力)*5	351	ネタデスコン。相手が自分より高々度時限定。高度差によりHIT数変化(2~5HIT)。 2HIT : 236 3HIT : 309 4HIT : 330

パワー		
前	262	大ダメージかつ素早く攻撃が終了するのでオススメ
横横	303	300超え。
横横特	317	よりも隙がデカイ。
NN BR	293	攻め継続。問題はN格始動なので当てにくい事。
N 覚C N BR	261	覚Cからの攻め継続。前作のNNBRと同じくらいの威力
NN 覚C NNN	326	ゴツツリ。ちなみに強制ダウンではない。
NN 覚C 横前	310	ラッシュ級のコンボ
NN 覚C 前	305	手早く終わらせる上、大ダメージ
NN 覚醒 N	305	それでも300を超える。 覚Cが安定しないならそれでも十分だが、強制ダウンではない点に注意。
横 覚C 横前	310	横始動の覚Cコンボ
Nor横 覚C 前	302	一瞬で300を超え、横始動なら強制ダウン。
前 CS覚C 前	304	CS覚Cを用いて前格を2回当てるネタと言えばネタなコンボ。 相手が自分よりも上空にいないとダウン追撃になり、234ダメ。
ブメ×2 ブメ戻り NNN	343	実用性は低い。BR追撃すると346
N 覚C ブメ×2 ブメ戻り NNN	346	上と同じく実用性が・・・
(ブメ×2 ブメ戻り)×3 前	356	平地戦、地対地限定、ブメ始動、コンボ時間激長と威力以外が話にならない。

## 覚醒考察

どの覚醒も問題なく使用できる。  
コンボの注意点は横一段の吹き飛ばしとダウン値。  
ブメを挟むか前格でめればとりあえずダメージは稼げる。  
覚醒時の最大威力が(実現性はさておき)  
POWER>RUSH>SPEED  
なんとも万能機な仕上がりといえる。

### SPEED

安定。  
いくらN格の攻撃時間が長くなったとはいえ、いつでもステップできるので比較的安心。  
ブメ始動なら安全にダメを取れるし、特格始動ならば高度が稼げる。  
Hit確認から最速で覚醒する必要があるため、ブメ滑り撃ちからHit確認せず覚醒でもよい。  
サブ射で一応さいたまっはが可能。  
ただしミスるとリフター出射で機動力低下orスピード覚醒中にもかかわらず130の激安ダメに...

### RUSH

N格の攻撃時間が延びたことを考えると、前作のようなコンボが少し困難かもしれない。  
しかし、旋回性能が高いためBR乱射が他の機体より当てやすく、  
格闘コンボもSPEEDより時間あたりのダメージ効率が良いため十分選択肢になりうる。  
一応変形解除も早くなる。

### POWER

性能が上がった前格がオススメ。単発技なのでHIT直前での覚醒が効果的。  
一撃でダウンを奪い(強制ではないので注意)大ダメージを与えられる。  
CS持ちなので覚Cからの攻めもかなり強力。  
覚醒後は前格闘CS派生で詰めにもしける。

## 僚機考察

### ■ コスト420

560の唯一無二の相方。これ以外のコストでは性能やコスト面で問題が残る。  
万能型の正義が相方ということで、お互いに援護できる距離を維持することが大切。  
420側には援護能力といざと言う時に前線に立てる能力が望まれる。

### デュエル

格闘寄りの万能機。

やや近距離寄りの機体なので、タイマン状態を作るには適しているコンビ。

比較的BRが切れやすいのが難点だが、そこまで気になるほどではない。

基本的に忠実な立ち回りが要求される。

クロス、カットはしっかりと決めよう。

機動力、格闘の性能、サーチ範囲、射撃の面で非常にバランスがよく、初心者から上級者まで広く勧められる。

### ストライク(ビームライフル)

汎用な万能機。

今作ではコスト相応になったものの、それでも強力な機体である。

やはり基本的に忠実な立ち回りが要求される。

デュエルとの相違は格闘の振りが小ぶりな隙が出来にくい代わりにダメージが低く、強力な判定のものが無い。

またサブがバルカンなので出来るだけ近距離に居ないとプレッシャーが無く、まともな援護が出来ない(死にぞこないの処分は楽だが)。

やはり、クロス、カットはしっかりと決めたい。

初心者から上級者まで安定。

### ストライク(バズーカ)

射撃寄りの万能機。

個性的な性能のバズーカを使いこなせるかが鍵。

BRの弾数及びリロード時間の事とBZの性能がかなり上がっている所を考えるとこちらの方がプレッシャーはでかい。

その他の性能はストライク(BR)と同じため、近距離戦もそれなりにこなせるのがミソ。

正義の側が変形なども使いこなして、敵を翻弄できればかなり活躍できるだろう。

無難な候補の一つだが、実弾属性の射撃しか持たないため、初心者にはオススメしかねる。

### ウィンダム(ネオ機)

高機動の万能機。

機動性、射撃性能、格闘性能などなど、どれも高水準でまとまっている。

サブ射などを使っての片追いの作りやすさも含め、正義の相方として光るものをかなり多く持ち合わせている。

が、いかんせん耐久値に問題があり、運用は困難を極める。

自然、正義から一步下がった位置からの援護に徹することとなるだろう。

滅多なことでは被弾しないだけの玄人が操って初めて、その強さを発揮するコンビと言える。

必然的に上級者向け。

### ゲイツ[指揮官用]

前作と同様に格闘機体。

とは言えBRも持っているため、420版のSザクといった所か。

ストライクやデュエルには無い、そこそこの判定で出もそれなり且つ突進力がある格闘を持つが、

BRが4発で否応無しに格闘に依存しすぎる感があり、ストライクやデュエルより扱いが難しく連携を組み立てづらい。

これらの2機がツマンナイという玄人志向の人にはお勧め。

できれば初心者は避けたい、中級者以上用。

### ザクウォーリア

汎用な万能機。

基本的に忠実な機体性能であり、他のBR持ち万能機と同様、基本的な立ち回りが要求される。

ただ動作が全体的にやや鈍重で、格闘もカットされやすい。

ストライクやデュエルと比較すると、扱いは難しいと言える。

とは言えBRが6発とストライクやデュエルより1発多く、格闘の被ダメージも全体性能では-0か。

よって初心者でも扱いにさほどの支障はないだろう。

### ガナーザクウォーリア

砲撃機。

BRが無いためかなり扱いづらいが、一発で確実にダウンが取れる上に高威力なオルトロスは魅力的。

正義が前線に立ち、ガナーがそれを援護するという連携が理想か。

難点はガナー側に張り付かれると厳しいという点。

とにかく立ち回りが難しく、初心者にはまず活躍の余地はない。

特に野良で安定させることは不可能に近いので封印推奨。

砲撃機体が使えらるなら中級者以上、それ以外では上級者向け。

### グフイグナイトッド

BMG持ちの格闘機。

多くの格闘機の例に漏れず、通常の連携が取りづらいのがとにかくネック。

例えば正義の背後から闇討ち格闘でダメ勝ちを狙うなど、独自の連携が必要。

腕に自信があれば光るコンビだが、やはり格闘頼みの戦術は安定しない。

更に初心者の操縦となると目も当てられなくなる、完全に上級者用。  
基本は密集陣形で、お互いが格闘によるカットor闇討ちができる距離で戦うのがいい。  
共に頼りになる突進技を持ち、パッと見密集陣形を取っているとは思われないのが強み。  
しかし苦手機体が多い。ドラグーンや高機動系相手には苦戦すること必至である。

### シグー

MG持ちの万能機。  
MG2発でよるけるなど、MG系機体では最強クラスの性能。  
格闘も良い物が多く、デュエルやストライクよりも全般的に性能が 全所もポイント。  
機動性もそれなりにあり、サブ射撃で簡単にダウンが奪える。  
BR持ち万能機のような動きに飽きた人にも勧められる。  
ただ、初心者だろうと上級者だろうと、MG特有の扱い方に慣れていないと当然ダメ。  
また、ステップ性能もあまりよろしくないの、タイムマンは少しつらい。  
低コストのジンやディンでコツを掴んでおくと、上位機種のコイツをよく把握できてよい。

### ラゴウ

ホバーだが高機動な射撃機体。  
高い機動性に、ビームキャノンのリロードや誘導の良さに、連携の安定度は抜群。  
ただしBD等の機動が他機体に比べてかなり特殊なので、事前の練習が必須。  
初心者が使ったところで安易に強キャラというわけではない。  
ホバー移動の特性上、ステージや相手の得意・不得意がわかれやすいのも特徴。  
総じて乱戦に弱いので、常に広いところで戦うことを心がけたい。  
もっとも、画面端や閉鎖空間ならそれはそれで、ビームの連射性能が活きたりもするのだが。  
出来るだけ初心者は避けたい機体。

### ムラサメ(バルトフェルド機)

変形できる万能機。  
420帯唯一の可変機だが、一応万能機に分類される性能なので基本的な立ち回りはストライク等と一緒に。  
万能型の正義が相方なのでカットや十字砲火を的確に決める事が重要。  
また格闘能力も高めなので、隙あらば格闘をしかけてダメージを攫っていい。  
基本的にはムラサメの上位機体なのでムラサメ使いには十分使える筈。  
正義もムラサメも共に可変機な上に、共にMS時の性能も悪くないので、互いに変形を使いこなせれば戦果は期待できるはず。  
それでも変形による長距離移動ばかりせず、万能機の基本に忠実に付かず離れずの密集陣形を忘れないこと。

#### ■ コストオーバー

バランスは悪いが強力なコンビ。相棒との連携の見せ所が鍵。

## フリーダム

前作でも活躍したオーバーコンビ。  
ライバルコンビ好きやFINAL PLUSなど出したい時などでも使おうと思う方もいるだろう。  
攻守のバランスが良くサブの援護の能力なら超コストをも凌駕するフリーダムと、  
前や横などのすぐ格闘が終わるジャスティスは隙の少ない戦いを展開して行ける。  
どの距離も援護可能なフリーダムとすぐ駆けつけられるジャスティスは良い馴染みコンビ。

## vs.ジャスティス対策

弱点といえる弱点のない万能機体。

前格の性能が前作から更にアップしたため非常に高性能になっており、  
手早くダウンさせられて片追いの展開を作られることのないよう注意。  
もう一つの主力格闘である横格も、速度・回り込み・カット耐性に優れ、  
ダウン能力・分断能力が高いため近距離での安易な行動は控えること。  
カット耐性が低いと言われるN格も出し切り時の威力は相当なもので、  
分断能力の高さを活かし、カットされない状況を作られると危険である。

中距離戦では、高性能なBRと同コスト帯唯一の旋回性能で高コスト相応のプレッシャーを受けるが、  
実際のところBR以外の武装は使いにくいので決して戦いづらいということはない。  
ただしサブ射・特射ともに軌道が独特で、回避したつもりが食らっているなどということもある。  
どちらも食らった後の展開は、ダメージ以外の面でも不利になりやすいので確実にかわしていきたいところ。

とはいえ良くも悪くも万能機の域を出てはならず、埼玉等に比べればだいぶ相手にしやすいと言える。  
しかし極接近戦では後継機の 正義を上回る部分も有り、一部は運命以上の格闘性能を持つため注意。  
また受身狩りパターンが多い機体なので、受身を取るときは状況をよく見て、  
相手がダメージを取りに来たかダウンを取りに来たかを見極めるてから判断すると良い。

## 苦手機体

## インフィニットジャスティス

後継機であり、前作の生正義以上に強気の攻めで戦いの主導権を握る能力を持つ天敵。だがこちらはコスト560。相方のコスト差に付け込み、上手く連携して叩くべし。単体で見ても性能に極端な差はないので、隙を見てダウンを取り逃走するのも手。あくまでも連携を重視していこう。

正義以外の590機体を相手にする場合も、様々な面で性能差が出るため冷静に対処しよう。

また同コスト機体とは一応互角に戦えるが、特出した性能の無い正義では劣勢を巻き返すのは難しいかもしれない。だが決して勝てないというわけではないので、自分の腕や相方との連携などで臨機応変に対応しよう。そういった臨機応変な対応ができる事が万能機の長所であることを忘れずに。基本的に忠実に戦えば他の同コストの機体にも見劣りはしないはず。万能機というだけあって450以下の機体はどのようなタイプでも十分に対処可能である。

## 外部リンク

非公式掲示板

[:【かわいいは】ジャスティススレ Part11【正義】](#)