

## ガンダムイーゼイト

正式名称：RX-79[G]Ez-8 GUNDAM Ez8(Extra-Zero-8)  
 パイロット：シロー・アマダ  
 コスト：1000 耐久力：320 盾： 変形：x 換装： 地走型BD

### ビームライフルモード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	5	70	1000コスト相応のビームライフル
サブ射撃	ミサイルランチャー	6	89	陸戦型ガンダムと同じ
特殊射撃	換装	-	-	180mmキャノンモードへ移行
特殊格闘	倍返しだあ!!	1	204	マシンガンとバルカンによる一斉射撃
モビルアシスト	陸戦型ガンダム(ジム頭)	3	40	ビームライフルを一発だけ発射
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	サーベル横薙ぎ 切り下ろし	NN		前作の陸戦ガンダム地上N格闘
空中通常格闘	蹴り	N		射撃派生でロケットランチャー
横格闘	サーベル横薙ぎ	横		前作の陸戦ガンダム地上ステップ格闘
後格闘	腕なぐり×2	後	156	体力100以下でのみ可能。
BD格闘	タックル	BD中前		射撃派生でロケットランチャー

### 180mmキャノンモード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	180mmキャノン	5	110	一発でダウン
サブ射撃	砲撃モード	(5)	110	陸ガンと同じ
特殊射撃	換装	-	-	BRモードへ移行
特殊格闘	リロード	-	-	メインをリロード。ズサキャン可能。
モビルアシスト	陸戦型ガンダム(ジム頭)	3	40	BRモードと同じ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	キャノン突き刺し 打ち上げ	N		
空中通常格闘	蹴り	N		射撃派生でメイン
後格闘	腕なぐり×2	後	156	体力100以下でのみ可能
BD格闘	タックル	BD中前		射撃派生でメイン

#### 【更新履歴】

09/07/13 解禁に伴い、加筆  
 09/06/15 新規作成

### 解説&攻略

Gルートでの3面でターゲットして登場。その後、7月13日よりプレイヤー機として解禁。  
 陸戦ガンダムのマイナーバージョンアップ版。  
 本作でも基本的な性能は陸戦ガンダムと同様で、180mmキャノンモードへの換装も可能。  
 陸戦とモードこそ違えど、依然としてズサキャン可能である。  
 その反面、ネットガンは削除。  
 アシストも陸戦ガンダムに比べ発生こそ早いですが、誘導・銃口補正が悪いため、使い勝手ダウン。  
 全体的に、近接能力を高めた代わりに陸戦ガンダムならではの攻め手を減らした機体といえよう。

マシンガンよりBRに慣れているなら陸戦ガンダムよりこちらの方が良いかも知れない。  
 また、180mmキャノン主体で戦う場合にも特格リロードがあるこちらの方が良い。

### ビームライフルモード

#### 射撃武器

##### 【メイン射撃】ビームライフル

[常時リロード/5発][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

ごく普通のBR。発生早め？ サブキャン可能。  
 リロードは並だが装弾数が少ないので弾数管理はしっかりと。  
 キャノンモード中はリロードされない。

アシストがヒットした場合、そこからBRを3hitさせる事ができるのでしっかり追撃してやろう。

## 【サブ射撃】ミサイルランチャー

[撃ち切り自動リロード/6発][属性:実弾][ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

陸戦と同様にホールド入力で連射可能。

換装で180mmキャノンモードから戻した場合に弾数が即座にリロードされる点や、ND サブ ND サブで弾幕を張れるのも陸ガンと同様。

BRモードでも赤ロック距離が長いので遠距離からの着地取りに有効な他、上下誘導が強力なので高跳びで逃げようとする相手にも当たったりする。

陸戦型ガンダムとは異なりメインの弾数が少ないため、BRモード時はサブを中心に使う事になる。隙があれば換装 > 換装でリロードして弾切れしないように気をつけると良い。

## 【特殊射撃】換装

180mmキャノンモードへ換装する。わずかに足が止まる。空中では換装不可。

## 【特殊格闘】倍返しだぁ!!

[撃ち切り自動リロード][リロード:15秒/1発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:] [補正率:%]

背部から取り出したマシンガンと、頭部バルカンと胸部の対歩兵用バルカンで一斉射撃。キャノンモード中でもリロードされる。ただし1発15秒。ここぞと言う時の着地取りなんかに使っていい。

威力は高いがマシンガンを取り出してから攻撃する為、発生が遅め(とは言っても体感でヘビーアームズと同程度)で誘導も弱い。さらに、相手をよろけさせるまでが遅いため、当たっても途中で逃げられる可能性がある。全弾直撃で200超のダメージ。1000コストとしてはなかなかの高威力。CPU戦では相手の起き上がりに重ねると高確率で当る。

発射中も相手がステップで誘導を切らない限り銃口補正がかかり続けるので、中距離かつこちらを見ていない相手に対して使うのが現実的な使い方。もしくは近距離での格闘迎撃に。(前述の通り出が遅いので、ある程度先読みで)空中で使うとブーストゲージを消費するので注意。

また空中で使用した場合、空中で停滞せずにゆっくり降下しながら攻撃する。落下は非常に遅くカット耐性と言えるレベルの移動ではないが、射程距離外から照射を中断させる目的で撃たれたBR程度ならNDせずともそのままやり過ごせる。

## 【アシスト】陸戦型ガンダム(ジム頭)

[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:] [補正率:90%]

陸戦型ガンダム(ジム頭)がビームライフルを1発だけ発射。判定が細く銃口補正があまり良くないため近距離では当たりづらく、ターンエーのアシストの劣化版と考えた方がいいかも。発生は早い方なので、咄嗟の着地取りなど使えなくも無い。

追撃BRが3発入るので、ダウン値0.5か？  
BRモードではズサキャン用と割り切ってしまうのも良い。

---

## 格闘

前作の陸戦ガンダムとほとんど同じ。そのため、陸戦で慣れているならば全く同じ感覚で使える。変更点は、後格闘での腕殴り(体力100以下で発動)が追加されたのみ。

## 【地上通常格闘】

前作の陸戦と同じサーベル横薙ぎ 切り下ろし、射撃派生でロケットランチャーが出せるのも同じ。

## 【空中通常格闘】

前作の陸戦と同様のキック1段。射撃派生もまったく同じ。

## 【横格闘】

こちらも前作の陸戦同様サーベルでの横薙ぎ1段。射撃派生あり。

## 【後格闘】腕なぐり

左腕をもぎ取って、その腕で2回殴りつける。体力100以下で可能。  
1000コスとしては威力が高く発生もそこそこだが、伸びがまいちで判定も弱い。  
1段目はよろけ属性でダウン値1.7程、2段目はダウン属性でダウン値1程。(個別ダメージ・補正率等は不明)  
地上付近で出し切れれば高確率でダウンを取れる。

出し切りの動作時間は短めだが、もぎ取った左腕を元に戻す動作がある。  
一応何度でも可能。

近距離でBRが当たったときにNDで出すと良いかも。

## 【BD格闘】

陸戦と同じタックル。

## 180mmキャノンモード

---

### 射撃武器

#### 【メイン射撃】180mmキャノン

**[撃ち切り手動or手動リロード][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2][補正率:80%]**

陸戦と同性能。

大抵は一撃でダウンを奪えるが、非強制ダウンのため空中では復帰可能。  
弾切れ時にメイン射撃で陸ガン同様にリロード、空中ではリロードされず空撃ちとなる。

#### 【サブ射撃】砲撃モード

こちらも陸戦と同性能、空中では使用できない。  
砲撃モード中はブーストが回復しない。

弾切れ時の空撃ちは動作が短いのでズサキャン向き。  
通常時より赤ロック距離が伸びるが、  
遠距離の相手に当てるにはある程度の先読みが必要。

#### 【特殊射撃】換装

ビームライフルモードへ換装する。  
BR 180mm時より硬直がやや短い。

空中での換装不可。

#### 【特殊格闘】180mmキャノンリロード

180mmキャノンをリロードする、空中ではリロード不可。  
砲撃モード中でも使用可能。

隙が少なく地上であれば何時でも使えるのでズサキャンに最適。

#### 【アシスト】陸戦型ガンダム(ジム頭)

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

ビームライフル時と同じ。

---

## 格闘

#### 【地上通常格闘】

陸戦と同じでキャノンで刺し、持ち上げて射撃  
相変わらず発生、判定共に優秀。

#### 【空中通常格闘】

陸戦と同じキック。射撃派生も一緒

#### 【後格闘】腕なぐり

体力100以下で可能。

ビームライフルモードと同様だが、  
至近距離でアシストを当てた場合やゼロ距離での非常手段以外に使い道は無い。

## 【BD格闘】

タックル

## コンボ

### ビームライフルモード

(>はNDでキャンセル)

	威力	備考
BR>BR	119	攻め継続
BR>BR>BR	147	強制ダウン
BR>特格	???	強制ダウン。空中の相手に行うと結構な時間拘束できる
アシスト>BR>BR>BR	166	強制ダウン
アシスト>特格	214	強制ダウン。不安定
BR>後格	156	? 体力100以下限定、非強制ダウン。接近戦でBRを節約したい時に
後(1段)>後	182-	体力100以下限定、非強制ダウン。瀕死時の非常手段だがダメージはそこそこ高い、動作時間は短めだがカット耐性に難有り
アシスト>後(1段)>後	194-	体力100以下限定、非強制ダウン。 のアシスト始動版、キャノンモードでも狙える

### キャノンモード

	威力	備考
メイン>メイン	132	2発目はダウン追い討ちになる
サブ>サブ(>サブ)	198~264	MAP端状況限定コンボ、相手を真下からサブで打ち上げてMAP壁に叩きつけて追撃、安定しないが決まれば高ダメージ
地N>メイン	210	同上。
地N>後格>メイン	280	? 壁際限定? 後格の時点で255
サブ(>サブ)×4 メイン(>メイン)×4	322	対MA用コンボ、全段ヒットで強制ダウン。動きの遅いMAにお手軽高ダメージ

## 戦術

陸戦型ガンダムと基本性能こそは同じだが、ビームライフルとキャノン、リロード、一斉射撃を状況に応じて使いたい。一概には言えないが、前線で暴れる時はBRモード。弾幕張り&援護に回る時はキャノンモードと考えておけば、致命的なミスは無い。

キャノンモードはリロードのお陰で、陸戦型ガンダムより弾幕を張りやすく、ズサキャンもできるので優秀。特格リロードを用いたズサキャンをマスターしてしまえば延々とキャノンを撃ち続ける事が出来る。BRモードでもアシストを用いたズサキャンをマスターしておけば、モードを問わず延々と走り続けて攻め続ける事も出来る。

キャノンモードの場合は空中から近付かれても相手の死角となる真下を取って、特格ズサキャンしながらの着地取りや強力な銃口補正を生かしての格闘迎撃も出来る為、意外にも迎撃能力は高い。飛んでしまうとサブ・特格・特射が使えなくなってしまうので絶対に飛ばない事、たとえ飛ばされても冷静に着地して体勢を立て直すのがよい。遠距離支援としては赤ロック距離の伸びるサブ弾幕を張れば、相手を動かす事が出来る上に高誘導のお陰で相手にとって嫌らしい当り方をする事が多々有る。(上昇中に当る、フワフワ中に真上から当る、充分離れて着地した時に当る等々)サブを避ける為に相手がブーストを切らした所を相方に撃って貰うのが理想的。便利なサブだが相手がキャノン対策している場合もあるので過信してはいけない。常時キャノン状態では1000コストということもあってかダウンは奪いやすいものの支援機としては火力不足。相手が2000or1000コストの場合は自分も前に出て注意を引きダメージを稼ぐことも重要。

BRモードは扱いやすいBRを主軸として、命中したら格闘やサブに繋げてダメージ稼ぎ&ダウンを奪っていく。もしくは換装リロードを使いサブを撒きながら、決め所にBRズンタでダメージを取って行きたい。チャンスがあれば特格も狙っていこう。弾速は遅めだが緑ロックでも銃口補正はしっかり掛かるのでばら撒きにも使えない事は無い。こちらのモードは飛んだ状態でも戦えなくもないが空中戦は苦手なので注意。

どちらのモードでも飛ぶと出来る事が極端に減ってしまうのでなるべく飛ばない様に、あくまでも主体となるのは地上戦であるので空中戦は封印してしまった方が安定する。ジャンプの上昇性能が劣悪なのでファンネルやマスターの十二王方牌大車併(特射)の回避等、どうしても上下方向への移動が必要な場合以外は使わない方が無難。バズーカ等の打ち上げダウン系の攻撃を受けたら迎撃しつつさっさと着地してしまう方が良い。

アシスト変更により迎撃が厳しくなったので、アシストに頼らずBRやキャノンによる堅実な迎撃を行うしかない。シローの言うとおり、『守ったら負ける、攻める!』の心構えでいよう。BRのみ、キャノンのみではなく中距離、遠距離に合わせて武装を使いこなす立ち回ってこそ使いこなしたといえる機体である。

## 僚機考察

---

武装変更によって陸戦ガンダムに比べて立ち回りの自由度が上がっており、地上限定ではあるものの機動力も高く、あまり僚機を選ばない、空中戦が得意な機体と組めば空中・地上の役割分担が出来るので良いかもしれない。

### 3000コスト

Ez8がキャノンサブ弾幕による支援機として動けば1000後落ちも狙いやすいが相方と相談、その場合は相方とは別のロック相手のダウンを確り取っていく必要がある。3000が先落ちしたらこちらも積極的に前に出てダメージを稼ぎに行こう。陸ガンと同じく1000コスト5落ち作戦も

### 2000コスト

基本的に相方1落ち、Ez8が3落ちでコストオーバーさせないように2000側に動いてもらう。相方1落ちの段階でEz8がノーダメに近い状態なら相方2落ちも有り。相方が格闘機の場合は相方が前に出る必要性が有る分Ez8側に支援が求められるが、相方が2対1の状況は作らないように注意しなければならない。Ez8が囷になり闘討ちしてもらう場合にはEz8に実力が求められる。基本的に2000が3落ちは下がり過ぎ、自機が3落ちは前に出すぎと考えよう。またキャノン支援に徹しては2000コストに爆発力がないとダメージ負けする恐れもある。

## VS.Ez8対策

---

変更点はあるものの、基本的に陸戦ガンダム対策で大丈夫、空中戦に持ち込もう。陸戦ガンダムと異なり、標準的なビームライフルを装備しているため意外と立ち回りの自由度は高い点には注意。だがアシストが変更されて陸戦ガンダムより迎撃能力が下がったところも突いていきたい。

Ez8の180mmキャノンモード状態ではメイン ND ブーストが無くなりかけの時に特格を用いたズサキャン ...とほとんど動いている状態で弾幕を張ってくるため非常に厄介。特格リロードによるズサキャンで機動力も上がっており、空中から不用意に攻めても着地にキャノン、格闘迎撃にキャノンと手玉に取られるのがオチ。範囲の広い攻撃でつぶすか、特格中に攻撃するかで何としてもダウンに持ち込むか、バズーカ系の攻撃で不得意な空中に浮かせてしまふのが良い。そうでないとずっと走り続けられたまま自分たちの耐久値が削られていくなどということにもなりかねない。

## 外部リンク

---

- [非公式掲示板 - ガンダムEz8スレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムEz8スレ part.1](#)