

正式名称：RX-77-2 GUNCANNON  
パイロット：カイ・シデン  
コスト：1000 耐久力：330 ガード：× 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	5	70	1000コストの平凡なBR
サブ射撃	キャノン砲	20	112(2HIT、単発70)	
特殊射撃	キャノン砲【乱射】	(20)	50~140	3HITで120ダメージを確認。BRより弱い
特殊格闘	岩投げ	-	140	強制ダウンではない
モビルアシスト	ガンペリー	4	120(6HIT)	かなり大きい。1HITではよろけず、ダウン値も低い
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	パンチ 蹴り上げ	NN	134	サブ射撃で追撃可能
	派生 投げ	N前	151	
地上横格闘	ラリアット	横	80	
空中通常格闘	パンチ ボディプレス	NN	134	
空中横格闘	ドロップキック	横	80	

## 【更新履歴】最新3件まで

09/04/26 武装一覧にダメージを追加、ダウン値追加、格闘分割、コンボ表作成、若干追記。  
09/04/19 僚機考察2000コストに機体を追加  
09/04/19 全体的に加筆、整理

## 解説&攻略

V作戦最後の一機が満を持して登場。  
相方が強ければ強いほど比例して強くなるタイプの支援機。  
ちなみに同コスト帯2番目に高い耐久値を持つ。(ガントク350、アレックス280、他は320)

全3000機体より長い赤ロック距離を生かして中距離で戦えばベターなのだが、ほっとしてくれる訳もないので必然的に中～近距離で自衛しつつ、相方の援護までする事になる。

機動力は劣悪と言うほどではないが、注意が必要なレベル、フワフワ性能は1000では良好な方。

格闘は最低クラス。しかし、連ジ同様、格闘距離もサブなどで戦うことは可能。  
ただし今作ではダメージ負け必至なので、わざわざ苦手な近距離を選んで戦うほどのメリットはない。

余談だが、各攻撃から移行する匍匐(ほふく)状態中の横転は一応ステップと同じ様にロックを切る効果があるので、最後の悪足掻きにはなる・・・？  
匍匐状態中はスティックを or 入れっぱなしで匍匐状態を維持可能。使う価値があるかどうかは不明。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】ビーム・ライフル

[常時リロード][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%]

弾数の少ないビームライフル。性能は並。  
240mmキャノン、弾数 の岩投げがある為、馴れればそれほど気にならないが、逆に言うとそれくらいにはBRに依存しない戦い方をしたい。

しかし足を止めずに撃てる武装はこれだけなので、撃たねばならない局面が多いのも事実。  
基本的にはキャノンにつなげてダウンを奪う事になるが、一時的に足が止まってしまうので状況によってはNDC3連射を思い切って選択したい。  
また直線的に飛ぶ射撃もこれしか無いので、サブだと外れてしまう状況で使えるように心掛けよう。

### 【サブ射撃】240mm低反動キャノン砲

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/20発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:2.5×2][補正率:単発60%]

言わずと知れた本機を象徴する武装。肩から2発のキャノンを発射する。  
2発ヒットできりもみダウン。  
1発しかヒットしなかった場合はダウンせずによるける。  
発生が早く銃口補正も良好な為、格闘迎撃にも使える。

リロードは微妙に長い。  
依存度が高い為、リロード中の立ち回りや位置取りに注意したい。

これでダウンを奪うのが主な仕事か。

## 【特殊射撃】キャノン砲乱射

[撃ち切りリロード(共通)][リロード:5秒/20発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:1.5][補正率:80%]

原作でおなじみの、伏せ撃ちキャノン。

匍匐状態でキャノンを1発ずつ4連射、別名「土下座アタック」

横格闘や特殊格闘からのダウンで移行する匍匐状態からも撃てる。

メインからのキャンセルができるが、弾道がバラついてダウンを奪えない場合が大半。

つまりはヘビーアームズやカブルの全弾発射などと同じカテゴリの武器だが、性能は大分劣る。

ボタン押しっぱなしで連射可能。土下座での20発連射はある意味面白い。

基本的には封印安定だが、通常攻撃に混ぜての遠距離からのばら撒き、引っかけ用。

直撃させようとする用法には向かない。

逆にダウンしない分、味方の追撃が入る可能性も...なくはない。

サブより発生が遅いが、追撃でダメージを稼げるので迎撃の選択肢にもなる

空中でこれをやると、土下座せずに少しずつ後ろに下がりながら空中で乱射する。

どちらかというところちのほうの隙が少なくすむ。

一応空中で1,2発ずつばら撒いてNDするとBRもどきの様な使い方もできる。

## 【特殊格闘】岩投げ

[弾数無限][属性:実弾][ダウン][ダウン値:1][補正率:80%]

大きな岩を地面から取り出して投げつける。空中でも使用可能。

単発HITで威力140と高めで補正率も良い。(ただし追撃は非常に難しい)

単なる岩の癖にミサイル並の誘導があり、

弾速が遅い事も相まって異常なほど良く曲がるので敵は非常に嫌がる。

発生が遅いが弾数無限なので弹幕張りには持って来いの武装。

投げた岩には当たり判定が存在し、相手にヒットするのはもちろん敵の射撃もかき消すのでバリアーとしても使える。

地上で投げた後の立ちから匍匐への姿勢変化で、敵のBRの下をくぐれることもある。

大抵の射撃攻撃は一方向的に潰しながら進むが、一部の当たり判定の有る物に当たると砕ける。(詳細は後記)

判定自体が大きい事と放り投げる性質上、近距離で上に居る相手にも当てやすい。

アシストで地味にプレッシャーをかけ、避けた敵に当たる様に投げるという手もある。

また、敵のダウン置き上がりに被せておけば多少行動を制限出来るので有用。

投げた後は、HIT判定を残したまま匍匐ダウンしてしまうのでNDでキャンセル必須。

空中で投げた際には高度調整の為に敢えてNDするタイミングを遅らせるのも有り。

発生が遅いので投げるつもり行動をキャンセルしないように注意。

なるべく赤ロックで投げておきたいが、当たり判定の大きさから事故も起き得るので、

手の空いた時・放置された時は、距離を問わず投げておくと効果的。

単発ダウンだが強制ダウンではないので、高高度でヒットした場合は復帰可能な点に注意。

### 投げた岩が破壊されない攻撃

BR、MG、バズーカ等(岩部分で攻撃が消滅・破壊される)

一部の照射系ビーム(W0のメイン等、岩部分で照射が途切れる)

極太照射系ビーム(ヴァーチェのメインCS等、照射は途切れないがビームの中を進み続ける)

核等の爆風( とほぼ同様、爆風の中を進み続ける)

石破天驚拳(石破天驚拳は岩に当たっている間その場に停滞する)

### 投げた岩が破壊される攻撃

ガンキャノンの岩投げ、デスサイズのバスターシールド(お互いに相殺する)

アシスト本体部分(物によってはアシスト本体が生き延びたりする)

### 未確認の攻撃

GXディバイダーのハモニカブレード(サブ長押し)

ユニコーンデストロイモードのサーベル投擲(サブ)

のガンダムハンマー(メイン)

インパルスのチェストフライヤー射出(メインCS)

(おそらく全て破壊されないが、貫通する可能性はある)

## 【アシスト】ガンペリー

[リロード無][属性:実弾][ダウン?][ダウン値:0.5×6][補正率:92%×6]

ガンペリーがゆるやかに突撃しながらミサイル発射。6発を1発ずつ6回に分けて撃つので、NDで逃げる相手にはあたりやすい。

上下への追撃は優秀だが、左右へは微妙。

1発当たった程度ではよろけが発生しないのがこのミサイルの特徴。だが2発連続で当たるときちんとよろける。

また、全弾当たってもダウンしないが、ちゃんとダウン値(1発0.5×HIT数)も蓄積されている。

ダウン補正が低いので、直撃すると地味に痛い。

しかし誘導も強くなく、自分でよろけさせでもししないとそうそうあたるものでもない。

つまり、相手に回避行動をさせるのが主な用法と思われる。

次の攻撃につなげる布石としての運用には使えるが、他の一般的なアシストと違って直接当てる用途には向かない。味方の邪魔にはなりにくいので、味方が格闘戦をしているところにも気軽に使えるのは利点。ロックされていないとき、こっそり撃ってあげれば相手は当たった事に気付かないことすらある。アラート鳴らし用だと割り切って使うのも一つの手。

巨大なわりに耐久値が極めて低く、敵側にアシストへ自動攻撃するアシストが出ていると瞬殺されたり、様々な流れ弾に当たっても一瞬で撃破されるので、呼び出すときは敵の動きに注意し中～遠距離で使おう。このアシストは敵機に接触(触れただけ、攻撃等なし)しただけでミサイルが残っていても消滅する特性が、前作PSP版から今作にも続けて存在する。元から近距離で使えるアシストではないが、一応知っておいて損はない。

## 格闘

総合格闘技を彷彿とさせる攻撃を行う。伸び・発生共に微妙なので積極的に振りにいける性能では無い。ただし誘導は並み程度あるので、敵の攻撃にさえ気を付ければ射撃では取れない状況を取りにいける

### 【地上通常格闘】

パンチから蹴り上げの2段。相手を蹴り上げるので追撃可。前派生からのコンボがNDを使わない場合の本機の最大火力。

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	パンチ	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	ダウン
2段目	蹴り上げ	134(74%)	100(-10%)	2.0	0.3	ダウン
前派生	投げ	151(74%)	120(-10%)	2.0	0.3	ダウン

### 【地上横格闘】

リアット1段。ヒットすれば、安定はしないがサブ射撃or特殊射撃でキャンセル可能。

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	リアット	80(84%)	80(-16%)	?	?	ダウン

### 【空中通常格闘】

殴り ボディプレスの2段。出し切り後地上まで落下し匍匐状態へ移行する。ボディプレスで地面に叩きつける為ダウンを奪える。出し切ると匍匐に移行してしまうのでNDかサブキャン推奨。

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	パンチ	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	ボディプレス	134(74%)	100(-10%)	2.0	0.3	ダウン

### 【空中横格闘】

ドロップキック1段。伸びは空N格と同等。ヒットすれば、安定はしないがサブ射撃or特殊射撃でキャンセル可能。敵が地上で敵背後が下り坂か下りの段差・空中の状態ヒットすればNDサブで追撃可能。ヒットの有無に関わらず、地上まで落下し匍匐状態へ移行する。出し切ると匍匐に移行してしまうのでNDかサブキャン推奨。食らい判定が小さくなる為、BR位なら回避できるが実戦では厳しいか。基本的に匍匐状態には利点がないので、早く起き上がるかND推奨。追加入力で起き上がらうとしなければ寝たままの状態になる。判定は強め(?)

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	ドロップキック	80(84%)	80(-16%)	1.0	1.0	ダウン

## コンボ

	威力	備考
BR始動		

BR>BR	119	攻め継続
BR>BR>BR	147	強制ダウン。足を止めたくない時、サブリロード中に
BR>サブ	140	強制ダウン。サブだと105ダメ
BR>BR>サブ	147	強制ダウン。サブだと134ダメ
BR>BR>空横	151	強制ダウン
BR>岩>BR	176	BRはダウン追い討ち。至近距離でないと抜けられる。サブ追い討ちだと178
BR>BR>岩	175	強制ダウン。より確定する距離が長い
BR>空NN サブ	163	サブはダウン追い討ち。サブ無しだと159ダメ
BR>空横>BR	163	強制ダウン。繋ぎは前NDで。終わりが早く、見た目も良い。
BR>空横>サブ	173	強制ダウン。前NDで繋ぎ、空対地ではほぼダウン追い討ち
BR>空N>横>BR	174	強制ダウン
BR>空N>岩>BR	186	BRはダウン追い討ち。BR始動デスコン。最後のBRを横で187
<b>特射始動</b>		
特射1hit>BR>BR	141	強制ダウン。最後がサブだと148ダメ
特射1hit>サブ	134	強制ダウン
特射1hit>横>サブ	175	強制ダウン。前NDで繋ぎ、空対地ではほぼダウン追い討ち。迎撃で特射が当たったら
特射1hit>空N>空横>BR	174	強制ダウン
特射1hit>BR>空横>BR	169	強制ダウン。格闘がギリギリ届かない場合用
特射2hit>BR	132	強制ダウン
特射2hit>サブ	146	強制ダウン
特射2hit>空横>BR	168	強制ダウン
<b>格闘始動</b>		
地NN>BR>BR	216	強制ダウン。前NDで繋ぐ。まず使う機会はない
地N前 サブ	175	ND無し最大火力。まず当たらない
地N前>BR>BR	233	強制ダウン。上り坂でなければ最速前NDで二度目のBRが間に合う
地横>サブ	102	サブはダウン追い討ち。サブだと91ダメ
空N>空NN サブ	166	サブはダウン追い討ち。NDサブだと173、サブなしだと160ダメ
空N>空横>サブ	184	強制ダウン
空N>空N>空横>サブ	191	強制ダウン
空N>空N>岩>BR	195	BRはダウン追い討ち。条件なしデスコン
空横>BR	138	前NDで繋ぐ。空横が当たったらこれで
空横>サブ	169	ダウン追い討ちだと102、強制ダウン。前NDで繋ぎ、空対地ではほぼダウン追い討ち
空横>空横>BR	194	非強制ダウン。壁際限定
空横>空横>サブ	214	強制ダウン。壁際限定
<b>特格始動</b>		
岩>BR	196	ダウン追い討ちだと154で、BRが先に当たると168。岩とBRがほぼ同時に当たらないと不可能
岩>サブ	224	ダウン追い討ちだと161。サブが先に当たった場合112ダメと大きく下がる

## 戦術

ダウンを奪ったり、敵をよろけさせたりして、相手の自由を奪い、兎に角相方を戦い易くさせるのが仕事。相方が孤立せず、でも近すぎない距離、中距離を維持し続けながら砲撃できればベスト。追われたら追われたで相方が1on1できるので、生き残る事を第一に考え、ダメージより牽制優先で逃げ、味方の援護を待ちたい。もちろん逃げながら、相方の戦っている方の敵を砲撃できれば言う事は無い。

タンクほどではないにしても、砲撃機なので相手を牽制して自分を無視できない状況にしていけるのなら、自分から近づく必要はない。足が遅いので、この距離が長ければ長いほどいい事になる。

中距離では、ビーム サブで堅実にダウンを奪っていこう。ビームには遠い射程なら、サブをNDしながら連射するのも良い。ビームNDビームを多用すると直ぐに弾切れを起こしてしまうのでサブも織り交ぜて残弾管理を。赤ロック範囲ギリギリでの岩投げも強力。ダメージも高く誘導も強いので頼りになる。

特格以外の格闘は基本封印安定。接近されると辛いので常に中距離維持を意識。寄せられた場合は発生の早いサブでの迎撃がオススメ。ただし空中横格闘は不意をついた迎撃には使えるので、サブが読まれている時などに使うといいアクセントになる。接近時の岩投げもあり。出せば射撃を潰せる上に岩自体が大きいので非常に避けにくい。

やはり本機が本領を発揮するのは相方が居る時だが、単機で行くなら必然的に自分の距離より近い距離で戦い、自分が攻撃の主軸にならなければならなくなる。そのため気合いと先読みに頼る部分が増し、岩投げを積極的に狙ってダメージを稼ぐ必要が出てくる。

## 僚機考察

1000コスト全般に言える事ではあるが、対人戦は「2000、3000の援護をする」という事を念頭に置いて運用をしないと厳しいものがある。

勿論相手にも、自分を追っている敵の背中を攻撃してもらう様にしなければならない、自分が敵の接近を鉄壁で防いで見せて、諦めさせるという選択肢も無い訳ではないが...

機体特性については前述の通り。

援護付きで1on2が出来る、片追いされたら迅速に援護にこれる機体が望ましい。

つまり前衛型で生存力の高い高機動機体が適している事になる。

格闘機も選択肢には入ると思うが、誤射が怖いし、自分の援護力、タイマン力に自信を持たなければあまり活躍はできないかもしれない。

味方のコストが低いほど、防御より攻撃を優先する必要が生じてくる為、必然的に自分の交戦距離が近くなる。

### コスト3000

先落ち推奨。生存力・機動力高めの為、相性は一番良い。

ただし、相手に対する依存度も高いので、相手の力量が問われる。

相手が1落ちしたら、一転、突撃型の運用をし、中～近距離で戦う事になる。

#### ■ V2ガンダム

前衛をやっている1度落ちるまでにABの爆発力が良い感じに炸裂すれば悪くない。

ただし、基本性能があくまで唯の高速中距離万能機なので、安定性という点で少々問題がある。

#### ■ ウイングガンダムゼロ

誤射の危険が無く、機動力があり、敵のダウンを奪って疑似タイマンを作り易い。

癖が無く一番組みやすいタグ。

#### ■ フリーダムガンダム

#### ■ ストライクフリーダムガンダム

両機の立ち回りに差異はあるものの、ゼロより堅実な立ち回りと熟練したブースト管理が要求される為、機体の能力を発揮する敷居が高め。

### コスト2000

3000コストほどの活躍が見込めない為、自分も回避より攻撃を優先する必要が出てくる。このため自分の間合いも近めにする必要がある。

2000コスト2落ちの選択肢も無くはないが、あまり現実的とは言えない。戦果を出せず、無駄に2落ちする可能性が高い。

#### ■ トールギス

敷居が高いが、運動性能は圧倒的な為条件には合う。

トールギスが弾切れにならないようにクロスで敵をダウンさせるなどして弾数節約を心掛けたい。

また3000コスト程過信はできないので、置いていかれない様に注意が必要。

#### ■ ストライク

エールの機動力、安定性、ソードのタイマン、破壊力、ランチャーのダブル砲撃力。

換装によって、キャノンと組んだ際のあらゆる戦況に最適化できる唯一の機体。

ウイングゼロを上回る戦果が期待できるかもしれない...が、実証した事がないので、その戦力は未知数。

#### ■ インパルスガンダム

乱戦に強い高機動万能機。

疑似タイマンの時などにエクスカリバーを刺していきたい。

キャノンの援護力に頼る部分が多いが、前衛で暴れまわる事が出来るとかなり良い感じ。

### コスト1000

1000&1000は避けたいところではある。こうなると砲撃ではなく、完全なアシスト体制を取る必要が出てくる。

落ちにくい、火力を補える機体が望ましい。

この段階に来ると相性が悪い機体、つまり同じ援護型を外した選択肢という事になる。

#### ■ ザク改

迎撃を得意とするコスト1000の高火力機。

ザク改の武装でよるけさせ、そこにすかさずキャノンが追撃しダウンを取る。

ザク改のダウンの取り辛さ、キャノンの火力の低さをお互いが補うことができる。ただし放置されると厳しい。

## VS.ガンキャノン対策

ガンタンクに似た援護機体だが、こちらはそこそこの機動性とBRが付いているので張り付けば倒せるというものでもない。

とはいえ、BD性能は高くないため、BD性能に優れるフリーダム系やインパルスならばブースト合戦に持ち込むことで有利に戦うことができる。

弾数 で相殺判定有り、しかも単なる岩のクセにミサイル並の誘導性能まである岩投げも注意。至近距離で地上岩投げを出されると、その大きさから回避不能になるケースも十分考えられる。また、ダッシュが地走タイプの機体だと滑りモーション中に直撃、なんてことも。幸い弾速は遅いので、中距離以上なら見てから回避可能。投げた後はNDするか匍匐体勢になるが、どちらも着地を狙いやすいので落ち着いて対処したい。

## 外部リンク

---

- [非公式掲示板 - ガンキャノンスレ part.1](#)