

正式名称：RX-77-2 GUNCANNON 通称：キャノン
パイロット：カイ・シデン GCO：コロニー落とし
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：× 換装：×

外部リンク

- ・ 非公式掲示板 - GvsG戦術板 - ガンキャノンスレPart1

武装一覧

| 射撃 | 名称 | 弾数 | 威力 | 備考 |
|----------|----------|----|-----|------------------|
| 射撃 | ビーム・ライフル | 5 | | |
| サブ射撃 | キャノン砲 | 20 | | |
| 特殊射撃 | キャノン砲乱射 | | | |
| 特殊格闘 | 岩投げ | - | 180 | 発動後左右を押しておくでゴロゴロ |
| モビルアシスト | ガンペリー | 3 | | かなり大きい |
| 格闘 | 名称 | 入力 | 威力 | 備考 |
| 地上通常格闘 | 格闘 | | | |
| 地上ステップ格闘 | | | | |
| 空中通常格闘 | | | | |
| 空中ステップ格闘 | | | | |

【更新履歴】

08/11/14 新規作成

解説&攻略

コスト1000のバランスタイプの射撃寄り機体。
撃ち切りリロードのキャノンは誘導が強く、またビームライフルは2000コスト級の性能で非常に優秀。
二つを使いこなせばほとんど弾切れはしないが、中近距離においては高火力の岩投げも織り交ぜるといいかも。
BD、ステップは、悪くないが、良いわけでもないので、すべてにおいて並という感じ。
なので、誰が使っても安定した一定水準なバランスが強みともいえる。
それに加え、熟練した乗り手ともなってくると高火力をそなえたガンキャノンは百式にも匹敵する輝きを魅せることとなる。

射撃武器

【メイン射撃】ビーム・ライフル

[[リロード]] [[リロード:??秒/1発]] [[属性:]] [[よろけ/ダウン]] [[ダウン値:]] [[補正率:%]]
5発。ガンダムのビームライフルと同じ太さ、弾速。
1000コスト機標準を超え2000コストレベルの性能。流石に弾数は少ないが、サブ・特射キャンセル可能。

【サブ射撃】キャノン砲

[[リロード]] [[リロード:??秒/1発]] [[属性:]] [[よろけ/ダウン]] [[ダウン値:]] [[補正率:%]]
非常によく誘導する。ガンタンクのキャノンとほぼ同じように使えるだろう。
20発あり、特射と共有。

【特殊射撃】キャノン砲乱射

[[リロード]] [[リロード:??秒/1発]] [[属性:]] [[よろけ/ダウン]] [[ダウン値:]] [[補正率:%]]
地上で撃つと地面に手を付けて4発連続で発射する。各弾をレバーである程度ばらまける模様。
ボタン押しっぱなしで発射弾数の調整が可能。
空中で撃つとその場で4連射。反動で後ろにさがり、GXのサテライトを横から照射されても当たらないくらい下がる。

硬直も地上で撃つより短く、そのままBDにもっていけるのでこっち推奨。
ちなみに小ネタだが、デビルガンダムの特大薙ぎ払いゲロビを地上撃ちでよければ、
失敗すると怖いので本当に小ネタだが、

【特殊格闘】岩投げ

[弾数無制限][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

どこからともなく岩をだしてぶん投げる。岩には射撃打ち消し効果有り。運がよいと持ち上げ時に打ち消してくれる。
岩のくせに地味に誘導付き、赤ロックから緑になっても敵を追っかけていく。
当てやすさ、弾速の速さ、攻撃力の高さの効率から考えると発生は早いといえる。
だが投げた後の硬直(ダウン?)があるのが欠点。また空中で出すと投げた後そのまま何も出来ずに落下して横になる。
ダウン状態ではなくただ倒れているだけで、普通に攻撃を食らう。とんでもない隙をさらす事になるので基本的に乱用するべきではない。(特に空中では)
主に闇討ち、カット、格闘カウンター、高飛び対策用。
意外にも伸びるのでCPU戦などで開幕に投げてHitすることがある。
また、特射を入力すると、ダウン後、ディレイを置いてから立ち上がりそのままキャノンを連射する。
発動後倒れている間に左右入力すると、入力方向に転がって移動する。うまく利用すればデビルガンダムのゲロビ回避にも使えるかも？
ネタの域を出ないが、岩投げ後の伏せるタイミングでその他の射撃も回避できる。
力発動中ゼータのハイパービームサーベルの横薙ぎ回避を確認。
デビルガンダム戦では連続で投げてダウンする事が無いのでとてもダメージ効率がよい、DGHも一発で沈む。

【アシスト】ガンペリー

[リロード無][属性:][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

ガンペリーがゆるやかに突撃しながらミサイルを6発発射。アシストの中では最大サイズ
発生から発射までの間隔が長めだが、ミサイルを1発ずつ撃つため持続が長く、一人クロスにはもってこい。
ただしその大きさゆえ消されやすい。防御狙いで出したほうが機能するかもしれない...。発生は遅め。
ガンペリーに攻撃判定がないのが一番残念。
射出し始めの誘導が弱いので、遠距離~中距離にかけて放つといい。

地上でステップしながらアシキャンするとかなりのスピードで滑る。
連続でできるようになればBDするより速く動ける。

格闘

全体的に性能は悪い。

【地上通常格闘】

パンチ キックで蹴りあげる。特射で追撃すると1-2発はいる。サブ射ではあたらぬ。

【地上ステップ格闘】

リアット おととと
結構伸びるが突進速度は遅めで、勝手によろけるため隙も膨大。

【空中通常格闘】

ぶん殴り1段、伸びないし発生も早くない。敵をぶっ飛ばすので距離の調整はしやすいかも。

【空中ステップ格闘】

両足でキックしそのまま地上に落下。地上に落下すると体勢はダウン状態のような感じになるが、攻撃は受ける。
当たらなかったときは確実に1コンボもらうので特格同様封印安定。
岩投げ同様、落下後に左右入力で入力方向に回転できる。

コンボ

威力備考

BR サブ ???

地N1段 特射 ???

戦術

僚機考察

VS.ガンキャノン対策

2000コストにも匹敵するBRを持ち、BRからサブ射のお手軽コンボでダウンを取られるので中間距離で放置すると危険。中間距離では岩やアシスト、キャノン乱射も機能するので1000コストとは思えない火力を発揮されてしまう。機動性は可も無く不可も無い1000コストレベルなので、得意な間合いを取らせないように。アシストが近距離では殆ど役に立たず、格闘性能も悪い上、機動性が高いわけでもないので近距離戦は不得手。倒すのであれば近距離戦に持ち込むとやりやすい。

以下作成中,,,,,,