

正式名称：RX-75 GUNTANK 通称：タンク やわらかタンク 元旦
パイロット：ハヤト Gクロスオーバー：コロニー落とし
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	キャノン砲	40	95~143	2発命中でダウン、1発命中でよろけ、爆風にもダメージあり？
サブ射撃	砲撃モード	(40)	95~143	連ジと違って一度に撃つのは2発ずつのまま
格闘	ポップミサイル	80	7~104	押しっぱなしで10発ずつ両手から発射、全弾命中でダウン
特殊射撃	コア・ファイター特攻		120	スタン属性、回避に使える
モビルアシスト	Gスカイ・イージー	4	25~129	2機のミサイルでの援護射撃、全弾当たるとダウン

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
08/10/15 討論スレ他での議論、アンケートの結果等から注意書きを追加
08/08/28 文全体を整理
08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正

解説&攻略

説明不要なタンクMS。連ジ時代と比べると全体的に良くなっている。
砲撃モードでひたすら弾幕を張って相方を援護することができる。

今回は連ジの頃と違ってダウンがあり、前のめりになってダウンする。
武装面はキャノン、ポップともに連ジ時代より連射が利く。誘導もおそらく上がっている。
砲撃モード時はキャノンを連射可能。
新兵器のコアファイター特攻は、弾数無制限の飛び道具。
ガンタンクが上下に分かれ、真ん中のコアファイターが真っ直ぐ突撃する。
いわゆるリュウさん特攻。
何度でも使える。コアファイターが無制限というのも妙な話ではある...

問題とされてる機動面だが、実はそれほど悪くない。
キャタピラ走行の為歩行速度も速く(歩き速度は全機体中最速！)、歩いてるだけでBRが当たらないこともしばしば。
格闘間合いにさえ入らなければ、W0のバスターライフルのように銃口補正の強い射撃やV2ABのメガビームライフル、ステイメンのバズーカ等の高誘導兵器でさえ近距離でも歩いてよけることができる。
ステップは発生が速く、硬直が大きい。
だがBDだけは劣悪、連続ステップも苦手なためGCOから逃げるのにも一苦労。

どうでもいいが、2号機の爆風が広がる速度と、平地での歩き速度がほぼ同じ模様。
ぎりぎりの距離だと核の爆風を背に進むガンタンクという格好いい姿が見られるが、段差や斜面に引っかかると即巻き込まれるので注意。

キャタピラ走行なため慣れるまでは中々思った方向に動かないが、慣れてくると歩きだけでCPUステージの前半半分くらいをノーダメクリアできたりする。

アシストはGスカイ・イージー。
ZZガンダムのコアファイターと似たような感じで、コスト1000帯にしては使い勝手が良くて優秀。

2on2でタンクと戦う場合、砲撃モードには細心の注意が必要。
戦闘エリアほぼ全域をカバーできるため、放置していると痛い目にあう。
いかにタンクが歩き避け出来ない距離に持っていけるかが鍵となるか？

敵CPU戦で出てきた際には、コストの安さとそれに見合わぬ射撃モードの鬱陶しさで思わぬ痛手を食うことも。
放置するだけ被害が大きくなるので、事故の予防の為に最優先での撃破をお勧めする。
中盤STAGE以降のキャノンのダメージは尋常ではなく、一撃200近くの砲撃を連発してくる。
ちなみに、ある程度接近しているだけではプレッシャーを全く感じないらしく、遠くの仲間に援護射撃をしていたりする。
その為、攻める時は確実にタンクの姿を視認してロックをこちらに寄せ、なるべく早く倒す事。
自機が中距離仕様だからと、下手に中距離戦を挑むと相方が2-1に晒される。

「カイさんだって一人でやってるんでしょ、出来ますよぉ！」

射撃武器

【メイン射撃】キャノン砲

[リロード:4秒/全弾][属性:実体弾][よろけ][ダウン値:5(2HIT時)][補正率:%]

[発生:22フレーム][硬直:54フレーム][キャンセル 特殊射撃]

名実ともに主砲。連ジ時代やZ時代に比べ、誘導・威力共にアップ。
歩きながらも撃てる為、敵のメインを避けつつ...なんて事も可能である。
射角がかなり広いので真横に歩きながら撃てる。
ちなみに実体弾なので敵の弾にぶつかると消えてしまうので注意。

【サブ射撃】砲撃モード

[発生:20フレーム][硬直:51フレーム][キャンセル 特殊射撃]

自機視点を拡大し、各武装を連射可能にする。その代わり動けない。
空中でも使用可能で、その際はブーストゲージを使わずに浮いていられる。
砲撃モードを解除してからステップ可能になるまでが早いので、そんなに悪くは無い。
ブーストが残っている場合はステップ、ジャンプ等でキャンセル可能。
かなりの射角を誇るため、格闘機が近づいた場合など、高飛びサブで一方的に攻めれる。
このモード時でもメインは2発ずつ撃つ。

【特殊射撃】コアファイター特攻

[属性:実体弾][スタン][ダウン値:][補正率:%]

[発生:46フレーム][硬直:88フレーム][キャンセル なし]

ガンタンクが上下に分離し、真ん中のコアファイターが突撃、爆発する。
当たると一定時間スタンする為、メインでの追い討ち可能。
リュウさん特攻の一幕だが、なぜか弾数無制限でいくらかでも可能。
コアファイターは当たりにくい。発進までが長く、発進しても誘導が少なく簡単にかわされるためだ。

意外に使える小ネタ。射出時の開いた空間を利用して相手の射撃攻撃を回避する事ができる
平行線からの範囲の狭いビームライフルなどの攻撃は回避可能(ガンタンクのカノンも距離によっては回避できる)
上斜めからの攻撃や、範囲の広いビームランチャーなどの攻撃は回避不可能。

余談だが、「リュウさん!？」の台詞には何個かパターンがある。

【格闘】ポップミサイル

[リロード:7秒/全弾][属性:実体弾][よろけ][ダウン値:0.25(10HITでよろけ)][補正率:%]

[発生:16フレーム][硬直:42フレーム][キャンセル 特殊射撃]

10発ずつ手から発射。
隙が少なめで割と使いやすい。
相手の格闘に合わせて、最後の削りなどで出番は多い。
近距離戦になったら頼れるのはこの武装くらい。
弾切れに注意。
連ジの時は、ポップミサイル使用時は機体をサーチしている敵側に向けて攻撃していたが、今回は腰をひねって撃つ。
そのため移動しながらの攻撃が可能となった。
胴体にコアファイターが収まっているので、実際はそんなことできないのだが、つつこんではいけない。
キャノンやらポップミサイルやらを腰を45度捻りながら撃つその姿はかなりシュール。

コンボ

威力

備考

特射 メイン 142 強制ダウン。メイン単発より威力が低い。

戦術

下手に距離を詰められなければほとんどの攻撃を歩いて回避できる。
距離を詰められてもステップの発生が速いので、頑張れば他の機体と同じように格闘を回避することもできる。
その反面ブーストダッシュや浮遊をほぼ使わない(使えるレベルではない)ため やサザビーなどのファンネル機が苦手。
当然片追いにも弱い。
当然マスターやゴッドも苦手...
格闘間合いにさえ入られなければ簡単には被弾しないため、相方に歩調を合わせる形で戦えばかなり有利に進むはず。
当然相手はサブ射を警戒してくるためなかなか当たらない。サブ射ばかり使っていると状況が把握しにくいので注意。
メインもサブ射に負けず劣らずの高誘導なのでメイン中心で戦おう。
メインの一撃が重くポップミサイルの弾幕も強力なため、意外にタイマンも頑張れる。

とにもかくにも移動手段がほぼ歩行だけなため相方との連携が重要。

VS.ガンタンク対策

近距離自衛用のマシンガンと、遠距離・援護砲撃用のキャノンを持つ支援機体。
歩きの性能がトップクラスで、歩きつつ射撃というのがなかなか高性能な回避行動で、かつ攻撃行動を同時に行える機体。
射撃武装のカバー範囲、距離ともにトップクラスで、特にキャノン砲の砲撃モードの赤ロック範囲、誘導性、連射性能が飛び抜けている。
殆ど射撃は大方真横に歩くだけで避けれてしまうほどのタイムン性能、キャノンクリーンヒットできりもみダウンを奪う力を持つ。

メイン射撃のディレイをステップ格闘で狩ればまだいいが、それがサブ射撃の砲撃モードによる連射であると二射目で当たるので注意。

開幕はほとんどが砲撃モードで連射してくるので、上にキャノンを撃つのが見えたら、ステ厨になるくらいの気持ちで回避行動を取るべき。建物の影までBD、隠れてブーストゲージを回復するのもいい。
放置していると遠距離から気持ち悪い誘導をもった砲撃を連射してくるので放置厳禁。放置は不可能と思ったほうが良い。
近距離もそこそこなせるとはいえ、やはり恐ろしいのは中距離以遠での援護と砲撃。
特にキャノンによる砲撃が非常に高性能なので、まずは張り付いて援護射撃をさせないことを考える。
叩く際は、ファンネルやモビルアシストで歩行、またはステップ回避を誘ったところを、BRや格闘で攻撃していくと良い。
射角限界を突いたり振り向き撃ちを誘発させる意味で、頭上を押さえるのもかなり有効。
ダウンさせたらアシストを混ぜつつ起き攻めで再度頭上を押さえ落とし、レーダーで復帰を確認したら即急行、張り付くこと。上手く行けば連続で落とせることもある。

こちらが無茶攻めしてダウンを取られると、高性能な歩きで逃げられるので、攻める場合はくれぐれも慎重に。
できることなら片追い推奨。歩きは万能ではないため、2機で追い詰めればなかなか捌けないところを突くべき。

いくら歩きが高性能とはいえ、一気に離脱することのできる機体ではないため、主砲直撃で切り返されてダウンさせられないことのほうが重要。
一度捕まえたら、敵相方の援護が来る前にダメージ、ダウンを取ることに集中してペースを握りたいが、前述の通りくれぐれも無茶は厳禁。相方への援護射撃を許すことになる。