

陸戦型ガンダム

正式名称：RX-79[G] GUNDAM GROUND TYPE 通称：陸ガン
パイロット：シロー・アマダ Gクロスオーバー：アブサラス
コスト：1000 耐久力：350 盾：実体 変形：× 換装：

100mmマシンガンモード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	100mmマシンガン	50	?	押しっぱなしで5発まで連射可能
サブ射撃	ミサイルランチャー	6	126/1hit 158/2hit	押しっぱなしで6発まで連射可能。
特殊格闘	マシンガンリロード	-	-	隙少なめ
特殊射撃	180mmキャノンモード切替え	-	-	キャノンの組み立て動作あり
モビルアシスト	ホバートラック	8	?	前進しながらマシンガンを3連射、3セット撃つ
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	N N	?	連ジと同じ2段式 射撃C可
地上ステップ格闘	サーベル横薙ぎ	S	120	ビームサーベルで横に切る1段式 射撃C可
空中格闘	空中前蹴り	N	110	意外と伸びる
BD格闘	ショルダータックル	BD	110	誘導、伸び共に良好。発生と判定は普通

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	10	124	隙は大きいと誘導する
サブ射撃	狙撃モード	(10)	?	メイン射撃を連射可能
特殊格闘	ネットガン	1	60	相手の動きを鈍くする。一発自動リロード式
特殊射撃	100mmマシンガンモード切替え	-	-	コンテナからボンッとMGとミサイルランチャーが出てくる
モビルアシスト	ホバートラック	8	?	前進しながらマシンガンを3連射、3セット撃つ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上格闘	キャノン構え突撃 零距离射撃	格	190	非常に判定が強く、MFの格闘とぶつかっても勝てる 敵機と自機の両方が地上に居る時しか出ない
空中格闘	空中前蹴り	格	110	意外と伸びる
BD格闘	ショルダータックル	BD	110	誘導、伸び共に良好。発生と判定は普通

【更新履歴】

08/08/28 文全体を整理
08/08/23 全角数字や括弧を半角に修正
08/07/17 構えキャンセル(仮称)追加

解説&攻略

宇宙ステージでも平気で走り回る陸戦型ガンダム。
でもゲーム中の名称は何故か「陸戦ガンダム」。
1000帯の中でも、ネットガンや多くの実弾兵器がある射撃型。性能は1000の中で高評価。

ブーストダッシュ(以下BD)は疾走型だが、遠距離タイプにも関わらずグフより速く、間合いの調整が容易。
またステップ性能も1000コストの中ではかなり優秀で、2000に貼りつかれてもそう簡単には墜とされない。
BDとステップを駆使すれば、戦場を駆け回りながら距離を詰められても十分戦える優良な機動性を発揮する。
歩きはほぼ全機体共通だが致命的に遅い、BRすら歩き避け出来ない距離が結構広いのでほとんど歩きは使わなくていいだろう。

射撃は近距離用のマシンガン、中距離用のミサイルランチャー、遠距離用の180mmキャノン&狙撃モードを有し、更に機動低下させるネットガンもある。

真骨頂は180mmキャノン狙撃モード。打ち切り後に手動リロードが可能で非常に早く、事実上弾切れ無し。移動は出来ないがス

トップは出来るので回避も問題ない。
適切なモード切替と武器選択の必要はあるが、どの距離でも常に戦局に絡める。敵からすれば厄介この上ない。

赤ロック距離が妙に長く、高飛びした2号機をミサイル連射で撃墜出来る程。

格闘は威力は大したことは無いが、ダウンを取りやすく誘導も悪くないので射撃戦を中心としたい機体との相性は最良といえる。
なんだかんだで近づかれるとつらい機体なので、ダウンを取ったらダッシュで距離をとろう。

戦術としては、遠距離や壁越しでは180mmキャノンを連射しまくり、中距離ではミサイルランチャーで攻撃&アシスト、
近距離ではマシンガンとアシストを蒔き、よろけを取ってミサイルランチャーを叩き込むのが基本となる。
コスト1000ながら優秀な機動性と射撃を有し、距離を選ばないどころか自ら選べる機体ではあるが、適切な状況判断が無ければその性能を生かすことは出来ない。視野の広さが求められる。

モード別武装解説

マシンガンモード時

中～近距離向きの武装。近距離でマシンガン、中距離でミサイルランチャーが活きる。

射撃武器

【メイン射撃】100mmマシンガン

[手動リロード][リロード:全弾][属性:実弾][よろけ][ダウン値:][補正率:%]

マシンガン。押しっぱなしで一度に5連射まで可能。射角は良好でBDしながらでも問題なく使える。
マシンガンと思えないほど良く曲がる上、手動リロードが非常に早く、実質弾切れなしで絶え間なく撃つことが可能。
削り&よろけとして、敵からは厄介に思われる武器だ。

なおマシンガンの5発目をサブ射撃でキャンセル可能、ミサイルランチャーへ繋げることが出来る。
足が止まるがよろけ確認で十分間に合い、ダメージとダウン(強制ではない)が取れるので、カットが来ないならば積極的に繋げるべきだろう。
連射しても1発しか当たらないのでキャンセル時は1発のみがよい。

【サブ射撃】ミサイルランチャー

[撃ち切りリロード][リロード:6~7秒/全弾][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2?][補正率:%]

立ち止まって相手に向き直し左手に持ったミサイルランチャーを撃つ。
2HITで強制ダウン。押しっぱなしで6発まで連射可能。発射することに機体が反動で少し後退する。これを利用した回避もできなくはない。
HIT時は敵を上にかき飛ばす。一定距離から全弾連射した場合1発目が当たると受け身を取ろうがとるまいが残りの弾がヒットして強制ダウンがとれる。
良好な誘導性能を持つうえに連射もできるので、全弾発射の際は相手が避けに専念しないと回避しきれない。
ただし銃口補正は1発目を撃つ前までなので、ステップ等で避けられた場合、ボタンを押しっぱなしにしていると、あさっての方向に全弾発射する。
また撃っている最中は足が止まるし、ビームを合わされるとかき消されつつ食らうので、状況を見て連射数を調節しよう。

【特殊格闘】マシンガンリロード

素早い動作で100mmマシンガンのリロード動作を行う。
両手が埋まっているのにほぼ一瞬で行う器用っぷりである。
元々の装弾数が50発と少なめでばら撒いているとすぐに弾切れになる為、隙あらば何時でもリロード出来るようにしよう。

リロードキャンセル(マシンガンモード)

地上にいる場合、ステップを特殊格闘のリロードでキャンセルできる。誘導も切れるので、前作ステキャンの様に使えるだろう。
連射におけるプロトタイプジンのリロードキャンセルを想像してもらおうとわかりやすいだろう。

相手の格闘間合いで使い、相手の格闘を避けて格闘orミサイルをぶちこんでやるといい。
ただしやりすぎてステ厨の汚名を着ないように。

またBD停止にリロードキャンセルを使うやり方もあり、停止の隙を付かれにくくなる。是非覚えておきたい。

【特殊射撃】

モードチェンジ、状況に応じて武器を使い分けよう。
ステップの終わり際をキャンセルして出すと、生で出すより少しだけ隙が減少する模様。
よく見ると背部コンテナから武器を取り出すモーションが。
換装時は弾数完全回復。ミサイルランチャーの弾数回復手段にも使える。
接地しているときにしかモードチェンジは出来ない。空中で行おうとするとジャンプ+マシンガンになる。
地上BD中や地上ステップ中は、問題なくモードチェンジできる。

格闘

マシンガン時、キャノン時共に抜刀・納刀状態の区別無し。サーベルを使用する格闘で攻撃を仕掛けても、攻撃終了後にすぐ納刀する。

相手が自分のどちらかが空中にいる場合は、BD格以外全て空中格闘と同じ前蹴りができる。地上格闘は敵機・自機の双方が地上に居る時のみ使える。

マシンガンモードでは、格闘からメイン射撃(または特殊射撃)にキャンセルすると、ミサイルでもマシンガンでもなくロケットランチャー(BZ)で追撃する。さらにBZをサブ射でキャンセル可能。

【地上通常格闘】

踏み込んで抜刀しながら横薙ぎ 回転しながらサーベルを上から振り下ろす。
メイン、サブ射へのキャンセル可能でけっこう伸びる。しかし伸びるのが遅いのでよほど早いタイミングで仕掛けないと見てからステップで避けられてしまう。
確信を持った時にしか振ってはいけぬ。
なお、相手が空中にいる場合は自分が地上にいてもこの格闘は出ず、空中格闘が出る。

派生	累計ダメ	単発ダメ	メイン・特射派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目							よるけ
二段目							ダウン

【地上ステップ格闘】

ビームサーベルで横薙ぎ一閃。見た目はダガーLの横格。メイン、サブ射へのキャンセル可能
あまり伸びは良くない。ステップで相手の格闘を回避 反撃しても外すことがある。
これもよほど確信を持った時しか振ってはいけぬ。
相手との距離を見て射撃等と選択で出そう。

空中の相手に対してはレバーを入れた方向に回り込みながら誘導し空中格闘の蹴りが出る。

派生	累計ダメ	単発ダメ	メイン・特射派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	120	120					ダウン

【空中格闘】

マシンガン、キャノン時共通。
敵に誘導し空中前蹴りを放つ。射撃C可能。
ステップして出した場合はレバーを入れた方向に回り込みながら誘導し空中前蹴りを放つ。
出が早くモーションが短いため空振りしても相手のカウンター格闘より早くステップできたりする優れもの。
しかし蹴られた相手は下に落ち、受け身も可能なのでこの格闘を当てた後着地を取られないように注意すること。

派生	累計ダメ	単発ダメ	メイン・特射派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	110	110					ダウン

【BD格闘】

マシンガン、キャノン時共通。
連ジの空中ダッシュ格闘(シヨルダータックル)。誘導と伸びに優れ、かなり遠くからでも届いたりする。
結構な距離を移動するため空振りしてもカウンターをもらう危険が少ない。
この格闘は空中格闘と同じく相手を下に落とし、相手は受け身可能でさらにこれを当てた後自身は少し浮くのでこれもその後の着地に注意すること。

派生	累計ダメ	単発ダメ	メイン・特射派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目							ダウン

キャノンモード時

遠距離向きの武装。特にサブ射の狙撃モード連射は遠距離から相手に動きを強要できる。ネットガンもうまく狙いたい。

射撃武器

【メイン射撃】180mmキャノン砲

[手動リロード][リロード:全弾][属性:実弾][ダウン][ダウン値:][補正率:%]

リロードは撃ち切った後に射撃で素早く行える。1発でダウン。ただし強制ダウンではない。遠距離～中距離まで割と使い勝手が良い軌道を描くため、弾速の速さもあってそのままでも使いやすい。ただ隙が大きいため近距離だと気楽には撃てない。撃つからには必中で。また連射時代のようなBD 接射といった荒技は難しいが、MF等を筆頭に強力な格闘を持った機体に至近距離まで接近された際の迎撃にも使えない事もない。無論リスクは高いが。

【サブ射撃】狙撃モード

180mm砲狙撃モードに移行。

連射速度、ロックオン距離などが向上し高角度で撃てるようになるため、障害物の影から連射できたり大きく曲がったりなどするようになり、遠距離では使い勝手が良い。ただし狙撃モード中はステップ以外では動かないので近距離では半自殺行為。敵2機とも距離取って視界に捕らえた状態か、障害物の陰に入った後に撃ちまくるのが常套手段。

これを連射されると、敵はうかつに止まることが出来なくなる。

なお、狙撃モードのままステップをすることにより通常モードに移行することができる。覚えておくと緊急時に便利。

珍しい使い方として、メイン射撃の代わりに対格闘機体への接射がある。

メインより早い構え 発射のベースや補正にぐりぐり動く旋回能力のおかげで、無理やりぶち当てることが可能だ。いざというときに連射でフォローが効きやすい事や一度構えさえすればステップで避けることも出来る。

ただし、1発目を撃つまでが早いから、それより格闘を振るほうがいいか絶妙な距離で選択肢に入れる判断基準が必要。

構えキャンセル(仮称)

ステップを狙撃モードでキャンセルできる。

構えたら1発を自動で撃つため、リロードキャンセルと違い攻防一体の技。

ステップ 構えキャンセル&砲撃 ステップ...ということも可能。

ただし撃ったあとすぐステップ可とはいえ、撃つ動作自体の所要時間が短くないため、BRなど弾速の速い射撃は避けられないこと。また弾がない時はもちろん射撃を行わないため、攻防一体とはならない。

これが本領発揮するのは遠距離砲戦時。遠距離用の誘導が強い攻撃を無効化して一方的に攻撃できる。

BRを持っている相手でも遠距離が遮蔽物越しなら安心。

残弾数には常に注意。また最速でやっても素の連射より連射速度が劣ることも留意したい。

【特殊格闘】ネットガン

[撃ち切りリロード][リロード:3~4秒/1発][属性:実弾][ダウン][ダウン値:][補正率:%]

ネットガンを発射。HITすると一定時間経過かダウンするまでの間、相手機体の動きを緩慢にする。

大雑把な感覚的で言えば、一時的に相手を水中に沈めたような時の状態にさせるといった感じ。

発生は180mmキャノンより早く硬直も少ないが弾速は遅い。銃口補正、誘導はそれなりに良好。

装弾数は1発で打ち切りリロード式だが、撃った後すぐにリロードし始めまた撃てるようになる。

当てた後はすぐにメイン射撃に移るとけっこう命中する。このネットからキャノンにつなぐコンボも覚えておきたい。

3000や2000の機体と組んでアシストに回る場合、相手の動きを制限できると言う攻撃ほど、頼りになる援護攻撃は無いだろう。厄介な相手の隙を突いて積極的に狙っていくようにしたい。

またクロスオーバーに合わせて使用してもなかなかいいらしい。

実はこのネットガン、ストライクが換装することで消されてしまう。

また、ネットがかかっている敵機に再度ネットガンを当てると、ダウンしてネットが消えてしまう。どうせなら180mmキャノンを当てよう。

【特殊射撃】

モードチェンジ。状況に応じて武器を使い分けよう。

ステップの終わり際をキャンセルして出すと、生で出すより少しだけ隙が減少する模様。

よく見ると背部コンテナから武器を取り出すモーションが。

接地しているときにしかモードチェンジは出来ない。空中で行おうとするとジャンプ+キャノンになる。

地上BD中や地上ステップ中は、問題なくモードチェンジできる。

なお、マシンガン 180mmキャノン切り替えより180mmキャノン マシンガンへの切り替えの方が若干早い。

格闘

マシンガン時、キャノン時共に抜刀・納刀状態の区別無し。
相手が空中にいる場合は、BD格以外は空中格闘と同じ前蹴りがでる。

【地上格闘】

ニュートラル入力なら一直線に、ステップ入力しながらだとレバーを入れた方向に回り込みながら180mmキャノンを前面に構えて突撃。

HIT時はそのまま180mmキャノンを敵機に突き刺して持ち上げ、ゼロ距離射撃を叩き込む。
ヒット時は動作やカメラワークと相まって、かなりカッコいい。

発生の早さは全格闘中最速を誇っている。

180mmキャノンを撃ってるのにも関わらず、弾の消費は無い。
踏み込み距離が短いため格闘圏内の間合いでも届かなかったりする事もあるが、判定は非常に優れており、格闘機体の格闘とカチ合っても一方的にキャノンをぶっ刺せるほど。その他にもヴィクトリーのアシストや、電撃弾・光の翼も持ち上げられた。ただし外すとスキが非常に大きいので注意。

相手が自分のどちらか一方でも空中にいる場合はこの格闘は出ず、空中格闘の蹴りが出る。

ヒット後、相手がダウン回避をしたなら(モビルアシスト)着地にあわせて再び突き刺す、そのままダウンするようなら着地にあわせてネットガン 起き攻め、といった感じのやさしい派生につなげられる。もちろん敵察機のカットには注意が必要。

最後に、斜面で低位置からの使用は控えたほうが良い。
砲身を真っ直ぐに突き出したまま(要は地面に砲口が埋まったまま)突撃するからなのか、高い位置にいる相手を砲身がすり抜けて、ただ前に走って多大な隙をさらしてしまうからだ。こうなるとは蹴り殺しにされるだけである。

派生	累計ダメ	単発ダメ	メイン・特射派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目							拘束
二段目							ダウン

【空中格闘】

マシンガン、キャノン時共通。
敵に誘導し空中前蹴りを放つ。射撃C可能。
ステップして出した場合は、レバーを入れた方向に回り込みながら誘導し空中前蹴りを放つ。

派生	累計ダメ	単発ダメ	メイン・特射派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	110	110					ダウン

【BD格闘】

マシンガン、キャノン時共通。
連ジの空中ダッシュ格闘(シオルダータックル)。射撃C可能。誘導と伸びに優れ、かなり遠くからでも届いたりする。

派生	累計ダメ	単発ダメ	メイン・特射派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目							ダウン

モビルアシスト

自機右前方にホバートラックが現れ、敵を追跡しながらMG3連射を3セット発射する。
ダメージは決して高いとは言えないが、呼び出してすぐに横にBDする事で擬似一人クロスが出来るので、自前のマシンガンを同時にばら撒いて確実な足止めを行ったり、死に掛けの敵に止めを刺すこともできる。
なお、アシストは装甲車でのアシストと言う事からか地上にいる敵に当たりやすく、地上ダッシュ機体には相当鬱陶しい。
ちなみに空中でもちゃんとアシストは呼ぶことが出来る。
使用可能回数が多く呼んでおくだけでも攻防両面で役立つので、ある程度の距離以内なら常に出しておくぐらいでもいい。

小ネタ1

ホバートラックのように発生後自動攻撃をするタイプの場合、アシストを出した時のサーチ対象を攻撃する。
(MK やサザビー、ドムのアシストのような自機に合わせて攻撃するタイプは除く。)
つまり、敵Aを向いた状態でアシストを出す 本機体で敵Bを攻めてもアシストは敵Aを攻める という事が可能になる。

1機を集中方追いするもよし、分散攻撃行動取るもよしが可。状況に応じて使うと良い。

小ネタ2

小ネタとしてモビルアシストを呼ぶ時、シローが「ミケル！」or「エレドア！」と叫ぶことがある。

アシストキャンセル

他機体と同様、アシストでステップなどをキャンセルできる。
陸ガンのはアシスト回数も多く、呼び出し動作も早いので使いやすい。

コンボ

	威力	備考
各種格闘	メインorサブ射	??? メイン射撃へキャンセル
マシンガンx5	サブ射	131?近距離~中距離で活躍。よろけ確認からサブ射を。

戦術

モードチェンジによりどの距離でも戦える為、状況によって使い分けるのが基本。

共通
一定距離内に敵がいる、または2機以上に追われている場合(遮蔽物があったり、敵機がすべて離れたところにいる場合を除く)は、常にアシストを出しておこう。存在感のないあいづらが、地味にいい仕事してくれます。
出すタイミングはあまり気にしなくても大丈夫だが、ある程度計れるようになれば生存率が大幅に変わってくるはず。
また、陸戦ガンダムはジャンプ及びブースト上昇性能がかなり悪いので、密着状態から高飛びで逃げようとしても逃げ切れないことが多い。
BDで走る時は常に相手に対して斜めに走るのが基本、後は相手の攻撃の誘導しだいで角度を調節すれば格闘以外の大抵の攻撃は回避することができる。

マシンガンモード

中~近距離用のモード。
ばら撒きや援護に適した近距離用のマシンガンと、誘導に優れる中距離用のミサイルランチャーを有する。
マシンガンの性能上、カットにはミサイルランチャーを使うことになるので弾切れのタイミングには注意。
近距離戦になったらマシンガンとアシストで牽制、または格闘でダウンを取って距離をとった方がいい。

近距離から中距離にかけてはこのモードで十分戦えるため、無理にキャノンモードを狙う必要はない。
相手が砲撃機など格闘性能が良くない機体の場合、密着したままアシストとマシンガンで封殺できる。
逆に、相手が万能機や格闘機の場合、手も足も出ないこともしばしば。
コスト3000の機体と組んで先落ちできない場合や、近距離戦が得意な機体に対しては、アシストなどを有効に使い、隙あらば距離を取ろう。
中距離より近い状況になりそうときは、前述のとおりあらかじめアシストを常駐させておいたほうが安全性が高い。
格闘機に張り付かれたときは、横ステップはほぼ確実に狩り取られるので、後ステップを上手く使わないと厳しい。

ビームサーベルを使わない格闘に関しては非常に隙が少ない。

キャノンモード

遠距離用のモード。残弾管理は基本中の基本。まずはこれができないと話にならないため、遠距離・近距離問わず常に2発以上は残るように気を配ろう。
残弾2以上・隙を見て換装リロード 残弾1・隙を見て空打ち 隙を見てリロード 残弾0・隙を見てリロード
遠距離攻撃に優秀な180mmキャノンを持ちながら、速く隙の少ない地上BDの機動性はそのままなので遠くの敵に対してかなり優位に戦える。加えて謎の強判定を持つ地上格闘もあるため、至近距離ではマシンガンモードよりもこっちの方が戦えるかもしれない。
180mmキャノンには砲撃モードがあり、かなり高い角度で撃つため壁の向こうから狙撃できる。相手が前衛ならコレを敵双方に連射するだけでも敵にとって非常に厄介な存在となる。ただし壁越しでも相手があまりに近いと相手の後ろに飛んでしまう。

射程距離があり弾も単発、基本的にはガンタンク狙撃の劣化版というところだが、BDの早い陸ガンなら距離の調整が容易な上、撃ち切ったら射撃ボタンで即リロード可能なため実質弾切れなしといえる。
更に、砲撃体勢から直でステップ動作が行える為、砲撃体勢の所を攻撃されても回避動作に移りやすいのも評価ポイントである。近距離で砲撃を行ってもそこまでリスクは高くないだろう。
ただし近距離でキャノンに頼りすぎるのはよくない。180mmキャノンは射出が遅いため隙が大きいので、命中させることができないれば一方的に攻められることになる。チェンジ前に射程距離に入れたら、アシストとBDで相手の攻撃の隙を見つける、最悪格闘やキャノンでダウンを取りマシンガンに持ち替えよう。
もちろんそうならないようにするのが最もよいが。

なお盾が前方を向いていて使い勝手が良い。背中コンテナにもシールド判定があるのも嬉しい。

各機体の研究が進んだ現在では、着地ずらしに有効な動作が数多く見つけられ、単純な着地取りを行っても当たらないことが多いが、砲撃体制のキャノンは連射が可能のため、着地ずらしをほぼ無効化できる。3号機の爆導索やZの変形で着地ずらしをされても、連射をすれば3~4発目が直撃する。相手が近距離を嫌がり、高飛びで逃げようとしている場合なども、砲撃体制ならほぼ垂直方向への射撃が可能となるためキャノンを当てられる。最近狙撃モードの接射に加え、地上格・ステ格的異常な発生速度・判定の強さが注目され、180mmモードでの接近戦が開発されている。180mmは遠距離専用と思わず、接近戦をやってみると意外な強さに驚くことだろう。今までのセオリーに反するが、近距離での砲撃体制・格闘に慣れることで攻撃力が跳ね上がるので、上手く活用していきたい。

僚機考察

多彩な射撃を活かすことができれば、援護能力は1000中最高。相手は比較的選ばないが、地上BDの弱点であるブーストの終わり際を狙われると辛いので、できれば迅速なカットができる僚機にきてくれるとありがたい。

コスト2000

- インパルスガンダム

コスト2000帯の高機動型万能機。クセも不得意もないため、普通に戦える。インパルスが前衛気味、陸ガンが後衛気味で動き、相手のペースやごり押しに乗らなければ、おのずと結果は付いてくるだろう。逆にこちらからの押しは苦手。爆発力も低いので、その点でもペースを保つことが重要。

- マスターガンダム

高機動力の格闘機。爆発力は十二分だが、射撃能力はほぼ皆無。そのため陸ガンは基本的に後衛になり、マスターが殴っていない方の敵機を足止めし、あわよくば仕留めていく。マスター側としても格闘をカットされづらくなり、また単機でもある程度場を持たせられる陸ガンはありがたい。

- ガンダムヴァサーゴ

弟やネットガンで相手を牽制しつつじわりじわりと追い詰める戦術がいやらしいことこの上ない。愛馬が弟にまたがってガン逃げしている間に陸ガンは180mmキャノンで狙い撃ちと言うのも悪くないが1VS2で愛馬が耐えられるかはプレイヤーの腕次第。

- ガンダムエクシア

格闘機であるが故のはっきりとした役割分担、デュナメスでどこからでもカット出来そうな事を考えると、相性はかなり良いかもしれない。

コスト1000

累計5落ちできるものの、機体能力の低さは如何ともしがたい。勝つには双方に技量が要求される。

- 陸戦ガンダム

元々欠点無く、オールレンジな対応力がある機体。上手い陸ガン使い同士が使えば最強のペアである。実弾兵器ばかりのため、W0のような強力なビーム兵器を持つ相手との相性はあまり良くないが、それでも立ち回りが安定していれば十分対応できるレベル。要は腕次第。

コスト3000

3000側の負担がやや重いものの、1000が先落ちしなければ実戦に耐えうる。

- ゴッドガンダム

凄まじい移動力と格闘を持つ。敵としてはどちらへも2対1で仕掛けたいところだろうが、陸ガンを放置すればミサイルやキャノンが飛んでくるし、ゴッドを放置すれば恐ろしいことになる。ゴッドとしても苦手なところへ届く手を持つ上に、タイマンでも粘れる陸ガンはありがたいパートナー。陸ガンとしてはタイマンにせよ2対1にせよ、あっさり倒されないことが要求される。生存重視、かつ敵のペースを崩していこう。

VS.陸戦ガンダム対策

放置すると180mmキャノン狙撃モードや、高誘導ミサイルランチャーで狙われ非常に厄介である。また地味にマシンガンでの削り、よろけも痛い。放置せずに地上BD機体相手のセオリー通り、中距離からの相方との軸あわせての射撃で積極的に攻撃すべきだろう。

単機で無理に接近戦に持ち込むのは、サブ射撃で返されたりするので注意。
ただしミサイルランチャーは実弾で陸ガンはその場に停止するので、W0のメインのような発生の早いゲロビを使えば、ミサイルごと本体を撃ちぬける。
地上BDは速度こそ速いものの誘導は切れないため、ヴァサーゴの弟などは陸ガンの地上BD中なら真横に走られない限りは当てることができる。
また、ジャンプおよび上昇性能が悪いため、マスターの特射を避けることが困難。同じくファンネルも避けづらい。
これらの機体ならば、陸ガン相手に優位に戦うことができる。
