

正式名称：RX-78GP-02A GUNDAM GP-02 通称：2号機、サイサリス 白メタボ
 パイロット：ガトー Gクロスオーバー：デンドロビウム
 コスト：2000 耐久力：600 盾：特殊実体 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	バルカン	60	5	10発当てるとよろける
射撃連打	ビームサーベル設置		25-??-91	ビームサーベルを放り投げる
特殊射撃	アトミックバズーカ	1	直撃：350 爆風：304	スーパーアーマー有り
モビルアシスト	ザメル	4	75	出現後、3連射の弾を山なりに撃つ
格闘	名称	派生	威力	備考
サブ格闘	2段キック サマソ	Nサブ	200	レバー入力により変化
	踏み付け	N	130	
	サマーソルト	前後サブ 横サブ	140	
通常格闘	斬り 盾殴り 突き 斬り 盾で吹き飛ばし 切り払い	N N N N 前 N	196-223-241 ???-???-237	サーベル強化で威力増加
空中ステップ格闘	斬り 斬り抜け	ス N	181-???-243	サーベル強化で威力増加
地上ステップ格闘	逆袈裟 突き刺し 切り払い	ス N N	150-???-230	サーベル強化で威力増加
BD格闘	シールドタックル(2段) 叩き付け	BD N	157	盾判定あり
特殊格闘	ホバーモード	特	10	長押しで上昇距離調節可能、攻撃判定有り
後格闘	シールドガード	後	-	レバー入力で方向調節可能、各攻撃からキャンセル可能

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
 08/11/22 容量問題解決のため2ページに分割
 08/10/15 注意書きを差し替え
 08/10/13 行間整理、格闘説明を微修正

解説&攻略

アトミックバズーカ(核)を備える格闘機。

きりもみダウンの敵に核を撃つと相手は回避が困難で、強力な起き攻めになる。
 核の爆風が命中せずとも、相手の視界はほぼゼロなのでイヤらしい攻め込み方ができる。
 対人でもCPU戦でも言える事であるが、2号機が2落ち出来れば核の回転率も上がるので是非狙っていこう。
 特にCPU戦時は手数、ダメージが対人戦よりも必要になるので可能な限り2号機2落ちを狙う。
 敵機2機に爆風が直撃すればそれだけでももの数秒で600ダメージを叩きだせる。
 対人では直撃する事はほとんどないが、格闘からのキャンセルで出しても150程度のダメージを稼げ、
 撃ち所を間違えなければ一度当てるだけで随分楽になる。

格闘は攻撃範囲が広く判定が強いものが揃っている。
 格闘機としてはBD速度がやや遅く機体が大きめだが、ステップ性能は優秀。
 また、特格の上昇速度は通常のジャンプよりも速く、簡単に敵の上をとれる。
 これをすると大抵の機体は何もできなくなってしまう。

本機独自の特徴として、格闘のチャージがある。
 抜刀状態で格闘と核発射を行わなければ、時間経過によって最大3段階まで
 ビームサーベルの見た目が太くなり、格闘の威力が増加する。
 命中、非命中に関わらず、攻撃を行うと元に戻る。
 ただし、ビームサーベルを使わない格闘(サブやBD格闘)ならばチャージを維持できる。
 抜刀していても射撃に影響はないが、チャージをしているとサーベルを使う格闘が多段Hitになり、隙が増えるという事も頭に入れておこう。
 ビームサーベル強化中は建物に格闘をキメてしまうとえらい隙を作ってしまう。

後格でシールドガード。
 ビームシールド扱いである。破壊されない。
 発生が遅いので咄嗟のガードは難しいが、核の爆風を防ぐのには便利(核硬直中はシールドしか受け付けられないため)である。
 他のビームシールド機体とは違い、左右90度程度ならばガード後に機体の向きを調節することができる。
 ちなみにガードのタイミングが地味にシビア。レバー下と格闘をジャスト同時押しする勢いで。
 ビームサーベルを抜刀してない状態でもシールドガードは可能だが、サーベル抜刀動作に化けることもあるので注意。
なお自機以外のGP02、の核、ザク改のハングレの爆風もガード可能。

当初はその巨体故に鈍足機体と思われていたが、BDの性能は2000の中でも上位クラスの性能を持つ。それどころか、トップクラスのステップ性能、前サブなどの大きく移動できる手段を持っており、機動力はかなり高いと言える。ただし、再上昇能力は2000の中で最も低く、上昇能力も特格を使用しない場合は並以下である。

射撃武器

【メイン射撃】バルカン

[威力:5][リロード時間:5秒/全弾][属性:実体弾][ダウン値:0.2][補正率:??%]

頭部バルカン。左右1発ずつ交互に発射。10発でよろけ。

性能は当然良くはないが、正面にしっかりと飛んでいく点はある。

バルカンなのでよろけを起こさせ辛い。死にかけの相手に対してのトドメを刺す時には多少は使える。

前作とやや異なり、バラけ具合が大きい。

これを「死に損ないを仕留めやすくなった」と取るか、「ダメージが通りにくくなった」と取るかは微妙。

特格にあわせたのか、上下の射角が異常ともいえるほどに広い。

単発:5、よろけまで:45

【射撃ボタン連打】ビームサーベル設置

[威力:25-??-91][属性:実体弾][ダウン値:1-?-2][補正率:??%]

射撃ボタン連打(素早く5回)するとビームサーベルを手前に放り投げる。

しばらく浮遊後に爆発。相手に当たるとよろける。空中だと通常のよろけ。地上ならば片膝をつくよろけになる。

投げられる本数に制限はなく、放投したサーベルが何本フィールドに残っていようが新たに投げることができる。

サーベルのレベルが上がっている場合、そのサイズのまま投げる。ダウン値、威力も上がっているようだ。

ちなみに放り投げた後は納刀状態になり、再度抜刀可能。

ちなみに格闘のキャンセルで出してもキャンセル補正がかからない。

MFに対してはバクステしながら設置していけば、結構なプレッシャーとなる。

ヒット後は最速で格闘を入力すればほぼ確定。

【特殊射撃】アトミックバズーカ

[威力:350][リロード時間:35秒/全弾][属性:実体弾][ダウン値:?[補正率:??%]

この機体の最大の特徴。

空中で撃つと約2割ほどブーストを消費。発射後に後格でキャンセル可能で、すぐに動けるのは地味に助かる。

撃つまでの時間はおよそ2秒弱。ダメージは直撃で350、爆風のみで304。着弾までが神速で、2秒程度で画面端から端まで行く。

普通に下方向に空中から撃つ場合でも1秒とかからない事が多いほど早い。

また、爆風の判定が非常に大きく、また広がりも早い(ZZのBDと同じ速度を確認)。複数の敵や建物を巻き込みやすい。

銃口補正、誘導は無いが真下にも撃てる。(ホバーモード時に撃つと多少誘導する模様:要検証)

撃つ際にはスーパーアーマー効果が付き、よろけなくなる。BR単発等でカットされる事は無くなる。

しかしダメージが無いわけではなく、撃つまで何もできないので、スーパーアーマーが逆に辛くなる時も。

即ダウンの射撃や、スタン・捕縛される射撃を喰らうと中断される。(Zガンダムの項に記載)

Zガンダムと同様に、マスターの帰山笑紅塵でもスタンは取れない。

リロード開始は核の爆風が収まってから。リロード時間は35秒と、とても長い。

また、発射されたアトミックバズーカの弾を即破壊された時は、零距离で爆発し自爆ということもありうる。

ちなみに特格や格闘からキャンセルで出すとキャンセル補正がかかり、152(直撃175)まで威力が落ちる。

そのためキャンセルで出すのではなく一瞬間を置いてからでないとせっかくのチャンスが無駄になる。

特格キャンセルで出すと視点が変わらないという利点があるが304 152は痛いのでやめておこう。

しかし高機動機体にはキャンセルでないと当たらない場面も多く存在する。

特格(ジャンプ長押し)で急上昇。特射で上空から核を発射できる。もちろん素で打つとばれるのでバルカンを混ぜてもいいだろう。

敵が一機落ちたら急上昇して復活した的に一発浴びせるなんてことも一応可能。

使い時

格闘で転ばせた相手に撃つのが主流。

相手が最速で起きてても最遅で起きてても爆風がフルヒットする。

立ち上がり無敵時間内にある程度爆風が広がっていれば、フリーダム以外は離脱不可になる。

敵に囲まれた時、相手と自分の間に壁があるなら遠慮なく発射してしまうのも一つの手である。

目の前の壁で爆発し、敵機もるとも核爆破できる。

シールド失敗時に被ダメは来るが、爆風の広がりが早いので近くの敵を巻き込みやすい。

また、壁に隠れているときに相手の接近がわかった場合、こっそり壁に撃って接近した相手を巻き込む手もある。

うまくいけばダメージ勝ちを狙えるが、残コストや相方の耐久と要相談。

また、クロスオーバー発動時に撃つのもかなり効果的で、なりふり構わず逃げる敵に命中する可能性がある。

敵が自軍のクロスオーバーに当たった際に上手く着弾させれば、ほぼ確定で相手にヒットさせることもできる。

相手に長距離攻撃が出来る機体がなければ開幕同時に撃つのも有効。ただし距離があるので命中率はあまりよろしくない、CPUなら

割と当たってくれる。

相方が格闘をしている時に、その相手に向かって撃ちこむと瞬時に500前後のダメが取れる。
うまくやればカットにきた敵の相方もとも吹き飛ばすこともできるので、相方の体力次第でどんどん狙っていこう。

(追記)アトミックバズーカは赤・緑に関係なく「ロックした相手」に急激な誘導がかかる。
また、接地状態でなくとも30度くらいなら誘導がかかる。ただし、弾速が速すぎるために距離が近い相手はBDされてると全然誘導しない。

【アシスト】ザメル

[リロード無][4発][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:?][補正率:??%]

ザメルが出てきて山なり軌道のキャノン砲を3連射する。ダウン属性で着弾すると爆風が発生する。
発動時に自分に少し硬直があるので、攻撃を受けないように注意が必要。
空中で出すと地面まで落下する。そのため空中の相手への牽制には向いてない。
近距離でもちゃんと狙って撃ってくれるが、発動から発射までやや時間がかかり、こちらを見ている相手にはそうそう当たらない。
だが、こちらにはバルカンと核しかないと侮って真っ直ぐ逃げる・距離を取るうとする状況で出せばかなり有効。
核以外の遠距離攻撃能力が低い本機としては、まともにも使える唯一の射撃武器なので効果的に使っていきたい。
味方が殴られている際、最も少ない隙でカット出来る武器でもあるので、アシストの中でも使いどころに迷う方。
高飛びした後、滞空時間を延ばす目的にも使える。
1発目が当たればその後の弾も連続で当たり、起き上がるのに時間がかかる。
初弾Hit確認後に核を撃っておくと起き上がりにピッタリ重なるのが凶悪。
使用回数が少なく感じる上、正直あまりあてにならない性能ではあるが、それでも射撃をもたないこの機体においては重要である。

格闘

ほとんどの格闘が1段目以降からサーベル投げキャンセルが可能。
威力については未検証だが、格闘中にカットされそうな時や、相手を強制ダウンさせたい場合には重宝する。

【サブ格闘】

キック、射撃ボタンなのに格闘なので注意、レバー入力は連ザIIの格闘感覚。
Nで蹴り上げ、前後で小ジャンプからの踏みつけ、横でサマーソルト。
どの方向でも一段目からサーベル投げキャンセルが可能。
サブ格闘は全般的に判定が強めだが判定範囲は狭いのでステ狩りには通常格闘の方が向いている。
サーベルのレベルは継続されるので溜め始めには積極的に使える。
全てのサブにおいて、GCOで跳ね上がった敵を蹴れる。
威力は雀の涙程度ではあるが、少しでもダメが欲しい場合に使うといい。
前後サブは角度によっては確定しない場合があるので、基本はNか横を使う。

Nサブ

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	70	70	90-???	143	1	80%	80%	ダウン
二段目	150	100	162-???	195	1	50%	80%	ダウン
三段目	200	100			1			ダウン

蹴り上げ、2Hitで1Hit目からダウン属性だが空中受け身可能。
追加で格闘入力するとサマーソルト派生、ダメが稼げるのでサーベルが小さいうちはこれを狙うのも良い。
発生が早く判定も強めなので後出しや咄嗟に出す反撃として優秀。
サーベルCは1,2Hit問わずダウン前に当たるが、サーベルの溜めを使う割には威力がないのでキャンセルしない方が多い場合が多い。

前後サブ

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	130	130						ダウン

小ジャンプしてから踏みつけ、フリーダムの特格のようなもの。
ジャンプ高度もそこそこ高く、V2ABの着地取りメインを飛び越えられる。
降下速度も速く、Hitすると相手を2回踏みつける。
相手がBDなどで逃げている時に当てればヒット後にかなり滑る。
地面に叩きつけるためにサーベルCはダウン追い討ち、空中だと当たらない。
前後サブhit後、相手が地面で凜掻いている最中はダウン判定が出ていない為、味方のBRなどで追撃できる。(検証済)

COM戦にて、Mk2の3連BZ(拡散前)を足の裏で全て潰してMk2を踏みつけていった。
 何度か検証したところ、本体にも攻撃判定のあるアシスト(ガンダムのGファイターなど)も一方的に破壊して攻撃できました。
 おそらく足の裏?には実弾を防ぐ効果がある模様。

相手が発動したGCOアクシズを前サブで踏みつけたところ、自機は復帰不能のダウン状態になるものの、ダメージを受けないことが判明。

実弾系のGCOならばダメージを無効にできる模様。
 狙ってやるようなことではないが、覚えておくと役に立つこともあるかもしれない。

横サブ

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	100	100		120-???-173	1	80%	80%	よろけ
二段目	140	50			1			ダウン

横に大きく回りこみながらサマーソルト、判定も強く前作の横格の感覚で使っていける。
 伸びがよく、着地取りやバクステBRをかわしながら蹴りを入れられる。
 ワイヤーで逃げたグフや、可変したZを蹴り飛ばすこともできる。
 2Hit目でダウン。1Hit時にサーベル投げCで攻め継続できるが、連続2Hitするので先行入力必須。
 サーベルCから即格闘に繋がるのでカットの心配がなければ積極的に狙うべき。

【通常格闘】(地上空中共通)

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	100-???-??? 100-???-??? 120-???-??? 1				1	80%	80%	よろけ
二段目	156-???-??? 70 168-???-??? 1				1	50%	80%	よろけ
三段目	196-223-241 80-???-??? 1				1			ダウン
前派生					1			ダウン
前派生二段目	???-???-237 1				1			ダウン

斬り 盾で殴り 突き の3段、派生可能。
 N 前格 Nでシールドで敵をかち上げ 斬り払いになり、攻撃の高度が変化するのでカットされ辛くなる。
 ダメージもそこまで変化しないので攻め継続を狙わないならば常に前派生をした方が良い。
 非常に判定が強く、並の格闘なら後出しでも大抵勝てる。伸びも非常に優秀。
 攻撃範囲もかなり広く、真横より少し後ろにいる相手にまで当たることもある。
 N射撃連打や、NN射撃連打でサーベル投げキャンセルが可能。(攻め継続)
 なぜかシールド派生も可能。
 伸びは全N格中最高クラスであり、空中、地上を問わずに出せるモノとしては最も当てやすい。
 フリーダムの空キャンすら、タイミングが合ってしまうと追いかけて切り裂いてしまう。
 急浮上したフリーダムに合わせて急浮上するため、敵相手のカットもまずヒットしない。
 あまりに伸びが良いためか、外してしまった時の隙は膨大。

【地上ステップ格闘】

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	90 90 110-???-163 1				1	80%	80%	よろけ
二段目	130-???-??? 50-??-?? 142-???-??? 1				1	50%	80%	よろけ
三段目	150-???-230 40-??-?? 1				1			ダウン

2段目は逆手に持ったサーベルで突き刺し、3段目で右に切り払う。移動距離が短くカットされやすい。
 1段目が浅く入ると、2,3を空振るので反撃必至。しかも時々ではなくかなりの確率で空振る。
 2段目の踏み込みが皆無の為、ほぼ密着状態からでない1段目のノックバックで格闘範囲から出てしまう為。
 余程これに思い入れでもない限りは封印推奨。
 サーベルが溜まっている時にこの格闘は非常に勿体無いので地上ステ中に格闘する場合は横サブでも使おう。
 使用する場合一段目からサーベル投げキャンセルが可能なので、空振ると判断したらメイン連打推奨。
 1段目で止めた時の隙は、この機体としては少ない。
 わざと1段で攻撃を止め、相手の反撃を目視ステップで回避してさらに攻撃するなどという荒業も可能。

【空中ステップ格闘】

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目					1			よろけ
二段目	181-???-240							ダウン

斬り 斬り抜け、普通に当たればそのまま離脱できる。
 攻撃範囲がかなり広く、至近距離ならば後ろ270度程度まで引っかけることもできる。
 高度さえあっていれば、F91のMEPEを前ステ格で取ることも可能。
 2段目はさらに範囲が広く、右の後ろにいる相手にもヒットするほど。
 サーベル投げキャンセルは投げた後の格闘が当たらない事が非常に多い。
 1段目の入りが浅いと当たらない。(1段目の角度等も関係する?)

空ステ格はキャンセル狙わない方がいい場合も、狙うのなら、斬り抜けた後を狙うといい、当たらない事も多いが、2号機の格闘の中では伸びは少なめだが（それでも他の機体のN格程度は伸びる）、回り込みはかなりのもの、上への誘導がかなり強く、サーベルがチャージされている時はダメージ効率が非常に優秀、空ステ格1回と横サブを当てれば、低コストは撃墜できる。

しかし弱点もある。

この攻撃がヒット後に敵が上に吹き飛ぶのだが、空ステ格は硬直が長いためにダウン復帰された際は2号機が若干不利な状況になる。

ブーストが尽きていた場合、ここを格闘で刺されることも無いことは無い、

攻撃を終えたからと言って油断したりせず、しっかり相手を見ておこう。

【特殊格闘】ホバーモード

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目		10						よろけ
二段目		???						ダウン

ムーンサルト。長押しすることで直上へ上昇。

任意の場所でボタンを離すことでその場でムーンサルトを行い、以後ブーストが切れるまで高度を保つホバリング移動が出来る。上昇速度が通常ブーストよりもかなり速い、上空への離脱時に重宝する。

囲まれた際に使うと、真上に攻撃できる機体以外は手出し難くなる。

ブーストボタンを押すことでホバーを解除できる。

着地ずらしとしても使用可能。ただし、爆導索同様にブーストゲージがないときは使用できない。

ブースト残量無しで着地して即特格、特格後にすぐに方向+ジャンプ入力で着地ずらし可能。しかも結構スピードも速くV2ABの太いBRも回避できた。

ちなみに当たり判定は小さいが、ちゃんと格闘である。味方の側で使って、余計なダメージを与えないように、

空中でのバク宙にも判定があり、判定もかなり強い。

誘導が切れるわけではないので、マスターの大車併をこれで避けようとするのは危険。

チビマスターは自機の周りに一度停滞してから突っ込んでくるので、

大車併の一匹目が飛んできた瞬間に特格を入力すると、全て避けることができる。

もし上昇中に当たったとしても、ある程度高度があればサブ連打等で上空に浮いているだけで

帰山笑紅塵されてもマスター自身はほとんど追撃できない。

実は上昇中に射撃連打で上昇をサーベルキャンセルすることが出来る。

これによって後半のサマーソルトをキャンセルし、即時に行動に移ることが可能。

ただしホバーすることはできない。

【BD格闘】

派生	累計ダメ	単発ダメ	特射C	メイン連打C	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目					1			よろけ
二段目					1			ダウン
三段目	157				1			ダウン

盾でタックル。

BDから盾を前に突き出し2回叩き付けた後に盾で相手を振り落とす。

命中の成否関わらず伸び、移動距離が良いが、ミス後に伸びの良い格闘の反撃を喰らうレベル。

サーベルを使わないのでサーベルのサイズを維持できる。

実はシールド判定あり、連続射撃はそのままシールドガードになる。

ただしシールドガードした場合はその場で攻撃判定はなくなり停止するので無理矢理当てることはできない。

シールド判定発生のタイミングはおそらく攻撃判定発生と同時に。

盾入力が苦手な人は、これで自分の核爆風の中に突っ込むようにすれば、失敗することなく盾ガードができる。

コンボ

	威力	備考
(横サブ サーベル放置)x3 特射	???	最速でやらないと抜けられる。まずカットされるのでタイマン時以外は封印安定。
NN サーベル設置 N前 特射	格闘はLv3/258	究極の起き攻め、低機動機体はこれで塵と化す。特射は格闘キャンセルで出すと威力が激減するが、キャンセルで出しても350程度は稼げる。
横サブ1段目 サーベル設置Lv3 N前 特射	???	基本的には上と同じ。
横サブ1段目 サーベル設置 NNN	180	当てやすい横サブからの派生コンボ。サーベルレベル3だとNNの時点で強制ダウン。
横サブ1段目 サーベル設置 N前N	178	よりも相手を遠くに飛ばせる&カット耐性up。ダメージは少し低下する。

地ステ1段目	サーベル設置	NNN	???	地ステ1段目をキャンセルした場合、基本的には横サブ1段目からと同じ。
地ステ1段目	サーベル設置	N前N	???	同上。
NN	サーベル設置		168	攻め継続、NN追撃で225、横サブ追撃で223、
横サブ1段目	サーベル設置		120	攻め継続。
横サブ1段目orN	サーベル設置	横サブ1段目	横190・	攻め継続、NはサベLv3時、Nか横サブ追撃で262、
orN	サーベル設置		N212	
地ステ1段目	サーベル設置	横サブ1段目orN	202	攻め継続、Nか横サブ追撃で252。
	サーベル設置			
横サブ1段目	サーベル設置Lv3		173	攻め継続、NN追撃で288、横サブ追撃で278、
特射	シールド		???	核発射後の硬直はシールドでキャンセルできる。
前後サブ	特射		???	踏みつけ直後の小ジャンプ中に核、零距离で起き攻めが入る、高機動機には避けられる可能性あり
BD格一段	サーベル設置	N前N	170前後	サベでの連続攻撃、15ダメupでは少し安いかも

戦術

狙いは特射の核である。

ただ、サーチされてると特射の硬直とよるけ無効が災いして逆にこちらが手痛いダメージを受けるので、隙あらば撃つ程度に、しかし発射してしまえば、こちらのもの、相手の近くで爆発すれば回避は困難である。BD格闘ならば、ビームサーベルのレベルを落とすことなく使え、また、判定、誘導も強いので頼りにできる。

格闘機なので相方が自分が暴れられる状況を作れるか否かも重要になる。

核を狙うように立ち回るのが接近戦でダメージを奪うのが臨機応変に変えていこう、いざとなれば核を封印してもいい。

近距離戦での駆け引きの一つにBD格闘がある。

相手が牽制にビームライフルなどの単発射撃を使った場合貫通して攻撃できる、連発系の場合はそのままシールドになってしまうが、バクステビーに有効。

また僚機が格闘戦に強い機体(マスターなど)だったり相手に強制ダウン射撃持ちがいる(Zなど)なら撃たずにひたすら相手の上空をフラフラしているのも有効である。

2号機が上空にいると相手は核を意識してこちらを警戒するのでその間に僚機に攻撃してもらおう、接近時は格闘、離れている時は核と、常に敵に存在感を警戒させる事がこの機体において重要である。

2号機でよくあるのが、とにかく攻めすぎて速攻で落とされる場合と、ステップに終始して全く攻めないパターンである。

前者は言わずもなだが、後者は明らかにダメ負けの場合が多い。

核の一発があるとはいえ、チャージしている間にダメを取れないようだ勝ち目は薄い。

だからと言ってMFのBD格のようにあっさりアドバンテージを取れる格闘は残念ながら持ち合わせていない。

相手の硬直をとったり、前ステ格を叩き込むなどの工夫も必要になってくる。

特格こそ異常とも言える性能だが、それ自体でダメを取れるわけではないことをまず覚えておくべき。

相方が自由やMFでない限り、特格で逃げているだけではまず勝てないことを肝に命じておくことが大切。

特格からいきなりN格で強襲したり、相方の方に駆けつけるために使うなどの『攻め』にも使ってこそ、真の2号機と言える。

なお、2号機はフリーダムに対して『狩られにくい』という特徴を持っている。

Zなどでは後ろから覚醒で追いつかれて一瞬で狩られることも珍しくないが、この機体はフリーダムが苦手な縦軸に移動できるため、長時間粘ることも可能。

空覚醒で高跳びしてきたとしても、覚醒の切れた状態のフリーダムならば捌くことも容易なはず。

無理だと判断したならば、フリーダムの相方をロックし、前サブを連発して地上に帰るのが正解。