

正式名称：XXXG-01HC GUNDAM HEAVY ARMS CUSTOM
通称：重腕 パイロット：トロワ
コスト：2000 耐久力：600 盾：× 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームガトリング	160	137	レイダーの変形射撃よりも少し小さい弾を発射
格闘	マイクロミサイル	6	113(3hitきりもみ時)	弾速は遅いが誘導性は高い
格闘CS	脚部マイクロミサイル	-	171	弾速の速いミサイルを足元から射出
サブ射撃	胸部ガトリング	80	106	足を止めてしまうので隙に注意
特殊射撃	フルオープンアタック	-	~200強	残弾数や当たり方により威力が変化 誘導はあまりしない
特殊格闘	月面宙返り	-	-	当たり判定あり
格闘	名称	入力	威力	備考
後格闘	アーミーナイフ・曲芸斬り後	(格)	145	追加入力でマイクロミサイル射撃
モビルアシスト	メリクリウス	2	-	正面からの射撃を防御

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正
08/08/08 一部追記・修正
08/07/24 一部追記

解説

全身火器の動く爆薬庫。途切れぬ連射が最大の武器。ちなみに赤い方です。青はカスタム。

ロック距離は砲撃機ならではの長射程。
各種の連射武器を次々と撃ち込んで、相手の行動を封じることが役目。
各々のリロード時間は長いが、上手く武装を使いまわすことでカバーできる。
砲撃機故に接近戦が弱点と思われたが、メイン射撃の連射性と銃口補正から接近戦も十分にこなせる。
各武装を使い分けて全距離に対応できるが、メインの依存度が高いのでメインリロード中は戦闘力が大きく落ちることが最大の弱点である。

機動面に関しては、ステップが高性能で、特格の『月面宙返り』の回避能力も高い。
しかし、基本的なブースト性能は低めで重量級並の機動力。
相方との位置取りを大事にしよう。

『月面宙返り』により咄嗟の回避が可能で、更にアシストで相手の射撃を一時的に遮蔽できる。
特に中距離以遠における『月面宙返り』とアシストは、被弾回避の面で非常に有効。
さらに、前述のように接近戦ではメインによる自衛力が高い。
よって、機動力で劣る重量級機体としては、生存能力が桁違いに高いという特徴がある。

タイマンも支援もこなせて、武装もクセがあまりないので、初心者にもオススメできる。
ただし、運動性はともかく機動力(移動距離)は2000でも最低レベル。位置取りには充分注意したい。
「BR、サーベル持ち」という一般的な“万能機”とはアプローチの異なる万能機体。
各武装の残弾管理を的確に行う必要性が高いことには要注意。
全ての武装を適所で使いこなしてこそ光る機体ゆえ、戦局を見極める技能が不可欠となってくる。

武装説明

射撃武器

【メイン射撃】ビームガトリング

[撃ち切りリロード][リロード:約7秒/160発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:0.4(2発)][補正率:%]

近～中距離の要、左腕の固定式ツインビームガトリングを撃つ。弾数2発を1セットで消費。

押しっぱなしで20セット(弾数にして40発)連射まで可能。

連射に多少のディレイを挟むことが可能。

少しホールドして連射 一瞬だけボタンを離す 再び入力して連射、といった流れでディレイを挟んで連射することで、全体の連射時間を延長したり、状況確認しながら連射数を調整できる。

弾速は遅いが、誘導はそこそこ。

良好な銃口補正と圧倒的な連射速度&連射数を誇るため、射撃が強力。

ステップ合戦になった場合、急に前ステップして射撃すると、ほぼ回避不能。

誰もが嫌がるMF系の接近も、上手く自分のリズムに嵌めれば完封も夢じゃない。

中距離でバラ撒いてもケズリとしては十分なプレッシャー。

中～遠距離では弾速の早いサブ射撃や格闘CSを使おう。

また、連射中でも銃口補正が働き続けるため、MEPE中のF91にもヒットさせやすい。

連射中に振り向き撃ちにならないように注意。

発射中に格闘ボタンで肩部ミサイルを同時発射できる。詳細は【格闘】マイクロミサイルの項目にて。

難点は弾数管理の面。

リロードが打ち切りリロードで、7秒程かかる。

連射数のわりに全弾数が少なめで、調子によってバラ撒いているとすぐに弾切れしやすいので、サブとうまく使い分けよう。

13連射命中できりもみダウンなので、体感で、ある程度の必要連射数を調整出来るとGood。

ヨロケさせるために数発当てる必要があることにも注意が必要で、至近距離では格闘に押し切られることもある。

リロードの管理さえちゃんとできれば、非常に使い勝手が良い武器である。

硬直取り、カット、射撃、ケズリ、といったさまざまな用途に有効。

【格闘】マイクロミサイル

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

肩部のホーミングミサイルを発射する。ボタン押しっぱなしで最大3連射可能。

HIT時は、相手は上に吹き飛ば、3発当たれば強制ダウンで、高空を長時間きりもみダウンする。

弾速は遅いが、誘導はとても強い。障害物裏に逃げられても誘導して当たることあるほど。

中距離以遠における牽制弾幕として重要な武装。

通常は、自機の向いてる方向へ射出して、若干滞空した後に上昇しながら相手に向かって誘導する。

ただし相手に背中を向けている時は振り向いてから発射する。

用途としては曲げ撃ちの要領で様に相手の進行方向に発射したり、相手に飛んで行くまでの時間差を利用し他の攻撃と組み合わせた波状攻撃など。

着弾までが遅く咄嗟のカットや着地狙いには使い難い。

この武装の最大の特徴は、他の攻撃中に入力する事でミサイルを同時発射できる、さらに組み合わせによって軌道などの性能が変化すること。

メイン射撃発射中に使用した場合は上空に向かって発射、上空から相手に向かって誘導する。

一旦上空に飛んでから誘導するので近距離ではHITしないので注意。

メインを避けきった敵に弾速の遅いミサイルが刺さる事もあり、地味に役立つ。

また建造物の影からジャンプして射撃する、いわゆる「パッタ撃ち」に適している。

発生条件は不明だが上方の他に下方を回る軌道もある。

サブ射撃および格闘CS発射中に使用した場合はまっすぐ相手に飛んでいく。

サブ射撃時は連続HITするだけでなく、着地取りやカット、格闘・バズ・ミサイルの迎撃にも信用が置ける。

脚部マイクロミサイル発射時は単純に弾幕を増やす事が可能。カスヒットでよろけた相手などに追撃でダウンを取れる。

追加ミサは撃ちすぎると弾の無駄になりやすいので2発程度にしておこう。

どちらも慣れない内は忘れがちだが、使いこなさないと損だ。

特格中に使用すると回転しながら四方八方に発射。

一見すると弾の無駄に見えるが、高度と距離があれば一旦四方八方に飛び散ったミサイルが一斉に相手に向かって飛んで行くため、意外と当たるかも。

中距離で特格を使い、着地を誤魔化した時などに狙ってみよう。

一応後格闘のアーミーナイフ中も使用できるが、威嚇にしかならない。

全体的に隙は少ないが、後ろステップと同時に撃つとナイフが暴発しやすいので注意。

【格闘CS】脚部マイクロミサイル

[チャージ時間:2秒?][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:2][補正率:%]

脚部からマイクロミサイルを複数同時発射する。ミサイルは両脚から広がるように発射される。

格闘の肩部ミサイルと違って弾速が早く誘導が控えめで、単発ヒットがよろけになっている。

ステップ中に撃つと少し滑る。主な用途は中～遠距離からの間討ち

この武装は注意する点が2つある。

ひとつは、チャージ中は月面宙返りが使えなくなってしまう点。CS自体は着地取り等も十分使える性能だが回避力が落ちるのは痛い。

もうひとつは、機体下部からほぼ水平に発射するため、接地で撃つと少しの段差でも全弾地面に当たってしまう点。

またメイン射撃HIT確認から繋げたり、特殊射撃をキャンセルして出す事も可能。
これをチャージした状態での操作にはやや慣れが必要なので要練習。

メインと同じく発射中に格闘ボタンで肩部ミサイルを同時発射できる。詳細は【格闘】マイクロミサイルの項目にて。
デビルガンダムには追加したミサイルも当たってくれるため、6発全段追加するのも面白い。

ちなみに通常、格闘ボタンを押しっぱなしにするとミサイルを3連射してしまうが、
ミサイルを単発発射した後にもう一回押し格闘を押し直せば単発発射でもチャージする事ができる。

【サブ射撃】胸部ガトリング

[撃ち切りリロード][リロード:約6秒/1発][属性:強レールガン][よろけ/ダウン][ダウン値:0.25(1発)][補正率:%]

胸部ガトリングを発射。チョイ押しで4×5発の計20発消費、押しっぱなしで連射。
撃ってる最中の移動は不可。地上だと動きが止まり、ステップ中に撃つと滑り、空中だとホバリング状態で撃つ。
メインよりも、弾速、発生に優れるので、着地取りをはじめとした硬直取りに使いやすい。また4×2ヒットでヨロケを取れて、ダウンさせるために必要な連射数と時間も少ない。
発生の早さもあり、メインが振り向き撃ちになる場合はこっちで代用すると良い。上手く使い分けよう。

この武装も発射中に格闘ボタンで肩部ミサイルを同時発射できる。詳細は【格闘】マイクロミサイルの項目にて。
メインの高性能っぷりで隠れがちだが、サブ+ミサイルも使い勝手がいいので忘れずに使おう。

弾数の多さから実弾の破壊に持って来い。また、ヴィクトリーのアシスト、のFFバリア等にも高い効果を期待できる。
アシストとの相性が良好。バクステ中心の迎撃体制を取ると、かなりの生存力になる。

ちなみに、40連射した時のダウン値はメインよりこちらの方が高く、ミサイルも追加すればデビルガンダムを一発でダウンさせられる。

【特殊射撃】フルオープンアタック

[撃ち切りリロード(共有)][属性:ビーム+実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

使用時は一瞬ヘビーアームズに視点が行く。誘導は弱い。

メインを14発、サブを28発、格闘を4発使用。

即よろけが取れないのがネック。甘く入るとステップで避けられ多大な硬直を晒してしまう。

メインが弾切れ中に使用するとビームガトリングは発射されないが、サブおよび格闘が弾切れ中でも

なぜか肩部ミサイルと胸部ガトリングは発射される。が、弾切れ時は明らかに弾幕が薄く、正面に捕らえてもダウンすら取れないことも。

当然ダメージも減少するが、弾切れ時にも出せるというのがそもそもおかしいと思えば...

一部を避けられたり、途中で弾切れして、メインでダウンが奪えない場合、これに繋げるとダウンまで持っていかれたりもする。

その際は格闘チャージをし、さらにダウンしなかった場合への保険にすると良い。敵が集まっているとまとめてダウンを奪えたりする。

直撃させれば250~約300程のダメージで、盾に当たろうとも盾ごと破壊するヘビーアームズの重要なダメージ源。
コスト1000機体に当てれば即瀕死状態となる威力なので隙があれば確実に撃ち込んでやろう。

デビルガンダム相手に撃てば、全てヒットし、爽快。格闘CSを追加すれば確実にダウンも奪える。

極稀にだがミサイルが敵を全弾すり抜けてしまうことがある。

いかにもCSっぽい攻撃だが、なぜか特射。

【特殊格闘】月面宙返り

空に飛び、空中でクルクルと回転(0.5~1秒程)、着地というプロセス。

当機体の緊急回避の手段としていつでも使えるように心がけておこう。

レバー入力で任意の方向に宙返りし着地することが出来る。

使用時にブーストゲージを消費。

ブースト切れでは使用不可だが、わずかでもブーストがあれば使える。

また、着地硬直中でも使用可能。

移動距離は、機体2,3機分くらい?

初動から宙返り頂点付近の間に誘導切り効果がある模様。

動作後に着地硬直が発生する。

着地後すぐにはステップできず、0.5秒程(以下?)の硬直があるが、その程度なら十分許容範囲だろう。

また、1回使用すごとに使用不可時間が発生するため、連発はできない。

宙返り中は特殊射撃、サブ、格闘CSでキャンセル可能。相手が宙返りの着地を待っていたらサブキャンセルで奇襲してやろう。

宙返りしながらミサイル発射も可能。

飛び上がってすぐブーストボタンで宙返り動作後半を短縮して着地に移る。

全体的に動きがとても速いので、着地ズラシ、着地硬直キャンセル、緊急回避に効果的、サブキャンセルなどを混ぜることで、さらに着地を狙われにくく出来る。

【アシスト】メリクリウス

[リロード無][2発]

メリクリウスが出てきて鉄壁の防御をしてくれる。出る位置は自機の現在向いている方。着地の誤魔化しに使うと普通に攻撃食らう。

出すとしばらくの時間ヘビーアームズ付近で待機。ロックしている相手と自機の間移動しようとする。飛び道具が来るのと同時に、PD(プラネイトディフェンサー)展開。壁のように展開され、そこを通る飛び道具を無効化する。どうやらPDを出してくれるのはロックしている相手の攻撃だけのようだ。(要検証)

展開後はヘビーアームズを追尾する。攻撃はしない。PDの防御範囲はかなり大きい。

展開中に別方向から攻撃、またはヘビーアームズ自身が動いた場合はそのまま食らう。

追尾のスピードは遅いため、力を発揮してもらうには自機がそこから動いてはいけない。

PDは一応最大3つ程出せるようだが一度出した後の硬直が長く、安定して出せるわけではない。

BR PD 硬直終了 BR PDとなれば複数張れる様だが、実際にはそう上手くは行かない。

また、予想していた場所、タイミングにちゃんと出してくれるとも限らないため慣れないとかなり不安定。

PDは一定時間と共に消滅。消滅しても次を出せる、という流れ。

格闘は防げないが、ヘビーアームズ自体中距離で活躍するために相性は物凄く良い。

しかし回数が少なめの2回。使いどころを良く考えよう。超接射だと無効。PDを張る事すらし無い。

メリクリウスを出している時に自機がダメージを食らっても消滅はしない。消滅条件は時間経過(とメリクリウス撃墜)のみ。

メリクリウス自体にも耐久力があり、アシストにしては珍しくBRの一発程度では沈まない。

ヴィクトリーのアシストとの違いは、自機への追尾が弱い事(自機より後方に流れやすい)。

ただ、射撃に対する耐久力も段違いに高い。

メリクリウスが居る間の1対1の射撃戦ではかなりの強さを誇る事が出来るが、2体以上に狙われている場合は敵が集まってくれてる状況で無いと射撃を食らう。

後者BDとの相性がとても良い。一度自分と相手の間に入った状態ならば距離を離しつつ相手の射撃を防ぐ事が出来る。

ただしVのアシスト同様、Wのメイン射撃やゲロビまでは防げない模様。とりあえずZZのハイメガキャノンには防げなかった。

また、ガンタンクの砲撃のように上空から降ってくるものは角度的にPDでも防げない事があるので注意。

もちろん、接近戦ならばほぼ正面からの砲撃になるのでちゃんと防いでくれる。

余談だが、原作でのパイロットは今作W0に乗るヒイロ・ユイ。

格闘

【後格闘】アーミーナイフ

[ダメージ][ダウン値][発生:]

ナイフを構え、ドリルのように横回転しながら敵に突進していく技。相手に当たった場合、相手を突き上げながらそのまま上昇する。誘導は良好だが、発生が微妙に遅いため見てからかわされる事が多々ある。

相手の格闘を予測して出せるといいが、入力シビアなのと、近距離では高性能なメインがあるので無理に出す必要はない。

ちなみに、追加入力でマイクロミサイルを撃てる。(格闘が当たってなくても可)

しかし、回りながら横から撃つためあまり意味無し。

コンボ

威力 備考

???

戦術

この機体は手数が多いので次々と弾を撒くことが仕事となる。

基本は中～遠距離においては格闘CSやミサイルをばらまき相手を浮かせ、着地の隙をサブ+ミサイルで攻撃しどンドンダメージを与えていこう。

当てられないとしても慌てて空中に浮いた敵を相手が仕留めるといった構図も狙える。

LストライクやZのように一発をキッチリ当てていくのでは無く、Mk.2や陸ガンのように

相手が回避に専念せざるをえないほどの弾幕を張り、相手が好きに暴れられるようにするのが仕事。

大ダメージの攻め継続よりもダウンを奪うことを意識するといい。

アシストや月面宙返りによる回避でノーダメで一方向的に射撃を垂れ流してやれば

相手は痺れを切らして接近してくる。

近距離の場合も慌てて逃げずに落ち着いて対処したい。相手を鴨鍋にできるからだ。
逃げる相手にはメイン射撃や正面を向いての単発格闘、格闘の空振りに対しては特射など
中距離より遠より攻撃確定ポイントが増える。
危なくなったら月面宙返りで凌ぐ。

ただし自分から攻めに行く場合機動性の低さからあまりお勧めはできないので相手から近づいてくるのを待ったほうが良い。
その間の撃ち合いで迎撃用のメインの弾数は切らさないこと。
また近接戦が強いといってもメイン2セット=格闘1回なのであまり強気に攻めに行くとおっさりダメ負けしてしまう。
アシストや宙返りで粘り、じっくりいやらしく戦おう。

僚機考察

宙返りによるガン逃げが可能なので、コスト1000・3000とも組み易いのがポイント。
誤射もメイン数発なら格闘の邪魔をしない。
距離も選ばず戦え、組めない相手は居ない！

コスト3000

・ ウィングガンダムゼロ

ガンダムWコンビ、高機動で非常に与ダウン能力が高い。
ウィングを狙う敵を片っ端からコカしていけば思う存分暴れてもらえるはず。
また、GCOの範囲の広さは圧巻、ステージ半分ほどの範囲を攻撃判定にすることが出来る。
アシストも含めればヒロx2、トロワx2の誕生！……意味は無いが。

・ ゴッドガンダム

こちら高機動で頼りがいがあり、何よりタイマンなら異常なほどの強さを発揮する。
自機もタイマンが強いので、もし離れた場所で擬似タイマン状態を作れたのならこっちのもの。
ただし誤射だけは注意。ゴッドの格闘をカットする相手をカット出来ればまずダメ負けは無いだろう。

コスト2000

・ マスターガンダム

少しニュアンスが違うが、劣化ゴッドと思ってもらっても差し支えは無い。
擬似タイマンもあり、前線で暴れるマスターの援護に回るもありで、状況によっては完封も出来る。
ゴッドにも言えるが、援護は期待出来ないので片追いされた場合に粘れる力量が必要になる。

・ ガンダム試作3号機

とにかく凄まじい弾幕を展開することが出来る。また良機動、与ダウン能力も優れている。
ヘビアが気持ち前めで立ち回ると3号機が生きてくる。常に片方がコケているくらいの勢いで攻めよう。
互いに優秀な着地ずらしが出来るのも利点。上手くやれば異常に被弾率の低いペアと言える。

・ ヘビーアームズ改

同機体コンビ。その異常な弾幕はもはや地獄絵図と呼ぶにふさわしい。
タイマン、カット、逃げと何でもござれ。力量によっては本気で手が付けられないコンビになれる。
ただ相手の精神衛生上、あまり気持ちのいいペアでもないのも事実かも。ご利用は計画的に。

・ ガンダムヴァサゴ

メインで相手を動かし、相手の着地を弟でとってもらおうと効果的。
弟のおかげで中距離を維持できれば非常にダウンを奪いやすく、流れをこちらにもっていきやすい。
お互い近距離戦でもそこそこ踏ん張れるものの、
片追いには(特にヴァサゴが)弱いのでまとまって行動すること。

コスト1000

・ グフカスタム

高機動で、囷としては最高レベルの性能を持っている。
こちらを片追いされた場合も、得意の闊討ちで危機を救ってくれる姿は正にヒーロー。
前で頑張ってくれるグフの期待を裏切らないような援護をしてあげたい。

得意機体・苦手機体

得意機体

BZ系の弹幕機体には天敵レベルの強さを発揮できる。

- ・ガンダム試作3号機

鴨、相手のバズは、ロックしてメイン・サブを撃っている限り当たらない。
爆導策も、メイン・ミサイルの前では意味を成さない。
あまり関係はないが、時々呼び出したコンテナに攻撃を遮られる。

- ・ガンタンク

完全に射撃のみなので、アシストで全ての攻撃をシャットアウト出来る。
歩き待ちも、相手の砲撃直後などの硬直を見てから接射で崩すことが可能。
ただし、超密着距離だと砲身の長さの関係が被弾orアシスト破壊の恐れがある。
なるべく画面端に追い詰めるように動くといいかもしれない。

- ・Mk-

途切れぬ弹幕が特徴の毛色が似ている機体。
こちらも射撃依存度がかなり高いので、アシストがかなり有効に働いてくれる。
格闘もあるにはあるが、ダメも安く発生も遅め、注意だけしておく程度。

苦手機体

主に高機動で、これら以外にも中距離射撃戦を展開させられると手を出しにくいことも。

- ・ゴッドガンダム

2段誘導のゴッドフィンガーは脅威の一言。
ナイフがあるとは言え、毎回確実に迎撃出来るほどの性能とは言いがたい。
その他の格闘も発生が早く、逆に逃げられるととてもじゃないが追うことが出来ない。
タゲを外さずに距離を取りつつ、近づかれたらメイン・サブで格闘を潰せる機会を狙おう。
ギリギリ相手の空中格闘が届くくらいの距離だと格闘を潰しやすく、ゴッドフィンガーはバリアを張る前に潰せる。

- ・マスターガンダム

こちらも射撃無効のダークネスフィンガーを持つ、ゴッドフィンガーと違って溜め時間が短い超近距離での戦闘を挑まれるとキツイ。
が、ゴッドに比べれば幾らかマシ、落ち着いて対処すれば意外に何とかなる。
ヘビーアームズのメイン・サブは接近戦でも強いのもう張り付かれたら無理に距離を取る事を考えるのではなくそのまま戦うのもあり。
ダウンを取り、マスタークロスが届くか届かないかの位置での戦いを強要できればなお良い。
デスアーミーからの格闘は厄介だが、メリクリウスでシャットアウト出来る。
格闘機相手の数少ないアシストの出番。
逃げに回られたら相方と一緒に何とかしよう。
ゴッド・マスター共に明鏡止水は厄介だが、この機体の削り能力なら、被弾無しで削りきれるかも。

- ・キュベレイMk-

苦手という程でも無いかもしれないが、ファンネルが足の関係で避けづらい。
寄りまでに思ったより削られてるということも多々、無理はしないように。
撃ち尽くした後は空気になるので、あえて放置するの也可。完全な包囲網を作るには20秒近くかかる為。

- ・ヴィクトリー

シールドガードでほぼ全ての攻撃が無効化されてしまう
相手のシールド耐久値は無限なのでいくら撃っても相手のシールドは壊れず、更にビームライフルも同時に発射してくるため、得意の射撃戦で一方的に負けかねない。
タイマン状態になってしまうと、こちらの射撃を見てからシールドを張られてしまうのでかなり厄介。
シュラク隊は距離があれば簡単に破壊できるが、あまりにも距離が近いと無理矢理格闘をねじ込まれる危険があるので注意。

- ・ウイングゼロ

メインのバスターライフルがメリクリウスを貫通、最悪破壊されるのがきつい。
また特格の着地ずらしも見切られると撃ち抜かれる。また変形でこちらの弾幕をかいくぐられるのが厄介このうえない。
ただ全般的な硬直が大きいので、特に近距離では優位に立てることも、ただ向こうの銃口補正も優秀なので油断は禁物。

VS.ヘビーアームズ改対策

射撃機体なので、格闘機で張り付けば楽勝・・・かと思うとそうではなく、むしろ返り討ちにされる場合も多々。
格闘を見られてからマシンガンやミサイルで出端を挫かれたり、ステップで避けてフルオープンをもらう。
射撃も高性能のアシストのお陰で防がれる事も多く、これといって有効な手段があまりない。
幸いアシスト回数は2回なので、覚えておけば落としにくい目安にはなる。

実弾武装主体の機体は複数の攻撃を混ぜ、メインを撃ちづらくして攻めないといけない。

タイマンでは実弾武器をBMGの判定の大きさからあっさり消されてしまう。

タイマン性能は前作バスター並かそれ以上。下手に隙を晒すとあっさりダウンを奪われる。
機体自体が遅いのと足が止まる武装が多いため、隙を確実に取り、ダメージを蓄積させていくことが重要。
ゴッドかマスターなら射撃無効化のフィンガーを主軸に攻めることもありだが、一応ナイフ迎撃に注意。滅多に無いが、

機動力、特に重量級故のブースト量の苦心を突いて、中距離を維持しつつ2人で囲い込む方法が有効。
月面宙返りの終わりをちゃんと狙っていければ勝利は見えてくる。
相方の邪魔には要注意だが乱戦に持ち込めば重腕は弾を撃ちにくくなる。