

ここはREV.3のページです。
REV.2.xの情報の閲覧・編集は [陸戦型ガンダム/REV2](#) を参照、
ページをREV.3準拠に更新中のため、REV.2.xの情報が含まれている場合があります。

陸戦型ガンダム RX-79(G)

[ガンダム](#)の余剰パーツを使用した少数生産の機体。
コストと性能のバランスに優れている。

基本データ

兵種	前衛 / 近距離戦型
出撃可能地域	地上： 宇宙：×
アーマー値	295
コスト	200
被撃墜時の-pt	40 pt
バランサー /よろけ/基礎バランサー	高(ダウン中)/100/240
着地硬直	中(25F)
オーバーヒート時の回復速度	普通(105F)
支給ポイント	2200P

接近戦、特にメインとサブを活かした射撃性能に優れ、持続の利くブーストの他、高い耐久力が魅力。
反面、ブースト使用後やジャンプ着地時の硬直がやや長めなのが欠点で、空中機動性も連邦軍MSの中では若干劣る。
同じ近距離戦型で同コストの[ジム・コマンド](#)や[ジム・寒冷地仕様](#)より耐久力が高い分、ブースト速度・硬直・FCS範囲・旋回性能で劣る。

Rev3よりバランサーが上昇し、よろけが高バランサー、ダウンが中バランサーになった。

エクストラタイプ

陸戦型ガンダム (ジムカラー)
機動戦士ガンダム 戦場の絆 REV.2.50 Tactics Guide購入特典によるキャンペーンコードにて配備された。
ジムカラーの名の通り機体カラーがジムと同じ赤と白に変更される。
詳しくは[エクストラタイプ](#)参照。

メイン

武器名	弾数	ダメージ	ダウン値 よろけ: ダウン	リロード 速度	対拠点 能力	備考
100mm マシンガンA	42 / 6連射	密着 8 最長 8	20/1発 低3：9発 中4：12発 高5：15発	8.6cnt	×	赤ロック217m 射程??m フルオート(Rev3)
100mm マシンガンB	36 / 3連射	密着 10 最長 10	40/1発 低2：5発 中2：6発 高3：8発	7.3cnt	×	赤ロック217m 射程??m 威力減衰無
ブルパップ・ マシンガン	36 / 3連射	密着 8 最長 7	30/1発 低2：6発 中3：8発 高4：10発	6.8cnt	×	赤ロック217m 射程248m 約218m以遠で 威力低下

武器名	弾数	ダメージ	ダウン値 よるけ: ダウン	リロード 速度	対拠点 能力	備考
ビーム・ライフル	5/ 単発	密着 17 最長 35	130? 低1:2発 中1:2発 高1:3発	約8cnt	×	青ロック 赤ロック152m 最長射程235m

《100mmマシンガンA》

1トリガー6連射、装弾数42発。
REV.2.17以前は集弾性が悪く、大きくバラけてしまう武装であったが、同verupの時に隠し修正で集弾性が大幅に（ジム・コマンドのブルパップ・マシンガンA並みに）向上した。ただし赤ロック撃ちは以前の低集弾率のまま縦横に大きくばらける、青ロックで撃つことにより、縦にばらけず横ばらけのみの高集弾性の弾を発射する。
これによりマルチランチャーは赤ロックで、マシンガンは青ロックと使い分ける技術が必要となった。
弾数はBより6発多いが、発射数が倍なため、弾切れも早い、またリロードも遅いのでリロード管理に注意。
平地でドム系MSの滑り移動や歩き避けをする敵機と睨み合いになった際には、青ロックによるずらし撃ちと相性が良いため、重宝する（6連発射でないMG系兵装を青ロックずらしで命中させるのは、かなりの修練が必要）。
REV3より弾速、集弾率が上がりフルオートに、弾数管理に注意しよう。
密着ダメ8 150前後まで8
密着ダメ5報告あり、検証求む

《100mmマシンガンB》

1トリガー3連射、装弾数36発。
Aの集弾性アップに伴い、BとAは同程度に集弾率が高く、硬直をしっかりと狙えば3発命中させる事も可能。胸部マルチランチャーから撃っても2発しか当たらない事が多い。
ブルパップに比べ、集弾性・弾速で劣り、威力・ダウン値で勝る。
1セットすべて命中すれば高バランサー機に対してもよろけを取れる。
しかしながら、高バランサー機は総じて硬直の少ない機体が多く、本武装を3発とも直撃させるには、敵機との距離が短くなければ難しい。敵によるが、安全によるけを取れる武器としてはさほど信頼性が高くないため、過信は禁物である。

低バランサー機 3発命中から1撃まで
中バランサー機 3発命中から3連まで
高バランサー機 6発命中から1撃まで

低バランサー機 3発命中からマルチランチャー1発でダウン
中バランサー機 3発命中からマルチランチャー2発でダウン
高バランサー機 3発命中からマルチランチャー2発でダウン

《ブルパップ・マシンガン》

1トリガー3連射、装弾数36発。
上記の2武装より集弾性能が良いがダウン値が低い。

集弾率・弾速が優秀で1セットの連射力も高いので、通常の硬直狙いはもちろん、マルチランチャーで歩きを崩して硬直狙いや、マルチランチャーとの同時ヒットもやりやすく効率的。
弾幕張りには向かなくなるが、マルチランチャーでホバー対策や歩き崩しはできるので、この面でのデメリットは少ない。

対中バランサー機以下には非常に有効な武器。
rev.2.03より、ダウン値が修整されたが、高バランサー機に対しては1セット命中させてもノックバックしか起きず、4発当てなければよろけが取れない。
したがって、ジオン主力のゲルググタイプのモビルスーツに対してクイック・ストライクを仕掛けるには、サブ武装のマルチランチャーとの連携が必須。
マルチランチャー命中時の追い討ちを軸にした戦い方をすることで、低いダウン値を補える。

《ビーム・ライフル》

1トリガー1発発射、装弾数5発。
ビーム系兵装で、誘導性はない。
敵機体との距離が遠いほど威力が増す。

REV2.50以降は、ロック可能距離の大幅な短縮、威力・ダウン値の低下、コストアップの削除、硬直の削除等の修整を受け、ほぼ別物の武装となっている。
特に硬直の削除が大きな要素であり、ブースト中に発射しても止まらなくなった。
感覚的にはジム・コマンド等のビーム・ガンに近い。

ただし本武装はロック可能距離が明らかに他の近距離機よりも短いため、通常の戦いを展開するのは他の武装よりもリスクが高くなる。

最大射程はロック可能距離に対してかなり長くFCS幅は狭いため、置き撃ちや曲げ撃ちを駆使すると良いだろう。
近めの射程ではマルチランチャーが生きてくるため、歩き合いにも強い。

余談だが、本機のビームライフルは一般的なビームライフルと違い、発射音の後に冷却音が入る演出がある。

サブ

武器名	弾数	ダメージ	ダウン値 よろけ: ダウン	リロード 速度	対拠点 能力	備考
胸部 バルカン砲	24 / 4連射	密着 4 最長 1	35/1発 低1: 5発 中1: 7発 高1: 9発	7cnt	×	フルオート可 持ち替え動作無 最長射程 139m
胸部 マルチ・ランチャー	3 / 単発	密着 19 最長 19	100/1発 低1: 2発 中1: 3発 高1: 3発	11.4cnt		持ち替え動作無 白表示150m 射程168m

《胸部バルカン砲》

1トリガー4連射、装弾数24発。
フルオート可。

威力は低く射程も短いですが、命中させやすくよろけさせやすい汎用武器。

ジム系MSと違って胸部から発射されるが性能に大差はなく、似たような感覚で使う事ができる。

固定武装のため、抜刀中でも持ち替え動作なく発射できる。

格闘で斬り込んで即座に逃げるヒット&アウェイ戦法と相性が良い。

低バランサー機相手には4発命中後、格闘は1撃目で止まる。

胸部マルチランチャーにこだわった戦法では火力が低くなりがちであるため、マシンガンAと組み合わせて距離を取り、青ロックと偏差射撃で弾幕担当という戦い方も考えるが、そうした運用をするなら性能が似通っていてコストの低いジムWDのほうが良いとも言える。

《胸部マルチ・ランチャー》

1トリガー1発発射、装弾数3発。

弾道はゆるやかに弧を描くように飛んでいく。山なりではあるが、障害物を越える程の軌道ではないため、小ジャンプや障害物から少々離れて撃つ事が1つのポイントと言える。

かつては180m前後の射程で使う武装だったが、現在その付近では射程表示が赤くなり届かない事を示している。

150~160m付近で歩きに対しての命中率が高いことから、敵機に対し仕掛けるための布石として活用できる。

射程は多少短くなったが、高い誘導性は相変わらず。連射も効くので信頼できるサブ武装と言えるだろう。

撃ち切りリロードでリロード時間がそこそこ長いので、余裕のある時は撃ち切って全弾装填状態にしておくようにしましょう。

また、低バランサーの敵には硬直狙いで本武装 即マシンガンと、ほぼ同時にヒットさせるとダウンが取れる。さらにヒットのタイミングをずらすことでダウンさせず、タックルを仕掛けることができる。

高バランサーの敵ならば上記からさらに格闘を仕掛けられ、高い攻撃力が見込める。

微細ながら射撃硬直が発生するため、ブーストが止まってしまう点には注意。

格闘

武器名	ダメージ	ダウン値 連撃回数	備考
ビーム・サーベル	20 22 22	60 50 3回	合計威力64 追尾距離59
タックル	40	1発 ダウン	機動:30(-10) 装甲:50(+10)

《ビーム・サーベル》

ジムとサーベルの振り方が違うため、連撃のタイミングが若干異なる。
(横払い 振り下ろし 切り上げ)
タイミングの違いは体で覚えよう。

初心者は3撃目を少し早く押してしまう人が多いので、人によっては、この機体の方が連撃を出しやすいかも知れない。
ジム系で連撃が出せない人はこちらで試してみる価値はあるが、コストが低くはないため、無闇に格闘を仕掛けないように気を付けたい。

他の武装性能が高いので、格闘は隙を突く時や迎撃程度に控えよう。しかし近距離は総じてブーストに癖がないので、近接格闘機体以外の敵と1対1の睨み合いになった場合は狙ってみるのもいいだろう。

セッティング

セッティング名	アーマー値	旋回速度	ダッシュ性能	ダッシュ距離	ジャンプ性能	備考
機動重視4	262	+2	+4	153m	+4	
機動重視3	273	+1	+3	148m	+2	
機動重視2	279	+1	+2	138m	+3	
機動重視1	290	+1	+1	135m	+1	
ノーマル	295	0(1.04)	0	130m(1.00)	0(65)	
装甲重視1	300	-1	-1	127m	-1	
装甲重視2	308	-1	-2	124m	-2	
装甲重視3	317	-1	-3	118m	-3	
装甲重視4	328	-2	-4	113m	-4	

《機動重視》

装甲を犠牲にして機動力を強化する。
2段階も強化するとネックである空中性能も改善され機動性も向上し、非常に動きやすくなる。
当然その分、装甲は薄くなってしまっているので、自身に合った調整を見極めよう。
機動性が上がれば接近戦の立ち回りや味方の援護もしやすくなり、後半入手するBRを用いたヒット&アウェイに徹するテクニカルな戦い方も可能になってくる。

無論、格闘戦でもそのブースト性能の良さは武器になる。
敵をよろけさせたら一気に距離を詰めて斬りかかるのも戦法(QS)の一つだが、耐久値を削っているのも無理は禁物。

機動3 4でジャンプ性能が+2 +4になるため、機動4は劇的に足回りが良くなる。

《装甲重視》

元から高めのアーマー値を更に向上させるセッティング。
空中性能低下による高所の敵への攻撃手段が取りにくくなる弊害が生じる。
機動性や旋回速度等の咄嗟の瞬発力に欠けるので、正しい状況判断と決断力が求められる。
特に旋回性能がかなり低下するので接近戦がづらくなる上に、距離を取るのが難しくなる。味方機との連携が必須となる。

高低差の激しいステージでは、オーバーヒートを起こさない立ち回り方を心掛ける事。

支給(コンプリートまで10300)

順番	武装名	ポイント
初期	100mmマシンガンA 胸部バルカン砲 ビーム・サーベル	-
1	胸部マルチ・ランチャー	400
2	セッティング1	500
3	セッティング2	500
4	100mmマシンガンB	700
5	セッティング3	700
6	プルパップ・マシンガン	700
7	セッティング4	1000
8	セッティング5	1000
9	セッティング6	1200
10	ビーム・ライフル	1200
11	セッティング7	1200
12	セッティング8	1200

まとめ

コスト200帯の連邦近距離戦機の中で、本機はジム・コマンドやジム・寒冷地仕様に比べて装甲が20~30程度高く、その代わり全体的な機動性では劣る。

このため、ヒット・アンド・アウェイのような高速戦法よりも、得意な距離でどっしりと構えて強力な射撃武装を生かして敵機への牽制を中心に立ち回るのが基本である。

射撃をメインに立ち回る場合、140~160m近辺で胸部マルチ・ランチャーが生きてくるので、この距離を中心に立ち回るのが良いだろう。

敵機にブーストを強要させやすく、味方射撃機などの活躍する場を演出しやすい。

なお本機の射撃武器は総じてダウン値が高く、味方の格闘攻撃に被せるには向いていない。味方機の数多く敵部隊を接近戦で速やかに排除しようという場合は、その場を支援するよりも敵の増援を食い止めに動く方が効果的である。

なおバルカンを装備しない場合、敵機をダウンさせたい時や撤退する時に少々難がある。敵から不用意に接近戦に持ち込まれないよう、常にレーダーを意識し、こちらのベースに敵を巻き込む攻めの立ち回りをしよう。

ジム・コマンドやジム・寒冷地仕様と比較してみて自分の戦い方に合った方に乗ると良い。

ただし回避重視で立ち回る場合、機動4以外ではジム・コマンドやジム・寒冷地仕様等より着地硬直やジャンプ性能の面でかなり劣るため素直に乗り換えたほうが無難。

現状、短くなった胸部マルチランチャーの射程ではジオン機のサブ兵器も有効に活用されてしまう。また、現行の3発プルパップはよほど効率良く当て続けないとバトルポイントを稼ぐのが困難な装備でありどうしても格闘戦を余儀無くされるが、それではFCSの狭さや機動力の悪さがネックとなる。

この為、同コストでFCSが標準的で格闘戦に有利な機体、硬直狙いで倍威力になる6発プルパップや歩き崩し・置きに使えるハンドグレネードを持つジム・コマンドや、威力大の寒冷地マシンガンBや長射程のグレネードランチャーを持つジム・寒冷地仕様の方が使用率が高くなっている。

だが、場の制圧力は連邦軍の近距離戦機の中でも屈指の性能であるため、戦術の要としての立ち回りをするならば、十分考慮に入る。