

このページはコンボ、立ち回り、VS.ZZガンダム対策等について解説しています。
 武装解説については[ZZガンダム](#)へ。

コンボ

	威力	備考
BR始動		
BR>サブ	154	強制ダウン。キャンセルだと119
BR>BR>BR	168	きりもみ
BR>BR>サブ	172	キャンセルだと155
BR>BR>後1段	163	弾を節約したい時に
BR>後>サブ	176	素早く終わる
BR>後N>サブ	184	サブはダウン追撃になる
BR>CS	208	NDorキャンセル
BR>横	182	下のがダメ高い
BR>特格	224	NDorキャンセル
BR(1ヒット)>特格>特格	???	BRが1本だけヒットしたとき
アシスト始動		
アシスト>サブ	167	とりあえず
アシスト>後		後格2段目はダウン追撃になりやすい
アシスト>特格	234	かなり不安定。無難にいくなら後格かサブ
空N格始動		
空N>空N	191	斜め前NDでほぼ安定。相手をきりもみで高く打ち上げる。
空N>特格	194	斜め前NDでほぼ安定
空N>CS	189	より安定？
空N(持ち上げでND)>特格	251	タイミングがややシビアだが高威力。地上付近でも安定して繋がる。
空N(持ち上げでND)>特格>サブ	261	同上
空横格始動		
空横>後	???	咄嗟の追撃に
空横>CS	???	低いとダウン追撃になる
空横(掴みのみ)>特格	224	ある程度の高度が必要。シビアなタイミングが要求される？要検証。
後格始動		
後>特格	234	主力コンボ1
後>特格>後orサブ	243	後格でメた場合は相手を上方へ サブでメた場合は相手を遠方へきりもみダウンさせる
後>サブ	149?	直ぐ終わる
後>空N>サブ	194	吹っ飛びきりもみダウン
後N>BR サブ	???	抜刀限定 後格2段のあと前NDからBRを上昇しつつ撃つと安定して当たる。
後N>CS	226	抜刀限定
後>後N	178	サーベルコンボ
後>BD格		サーベル減多斬り
特格始動		
特格>特格	250	高火力
特格>特格>後格	256	高火力+きりもみ
特格>空格>サブ	247	やや威力が劣るが高空きりもみ。片追いへ。
BD格始動		
BD格>特格	254	ここまでですすでに十分な威力
BD格>特格>後格	261	デスクン
BD格>BD格N	232	サーベル減多斬り

戦術

前作に比べれば強化された点が多いため、万能機として距離を問わずタイマンから援護までこなしやすくなっている。
 スピードも上がったので前作のような放置されるか標的にされるかといった極端な対応はされにくい。

基本的には中距離から近距離程度が得意な間合い。

BRとサブにミサイルを混ぜることで、特性の異なる射撃による厚い弾幕張りができる。

さらに良銃口補正のCSもくわえれば戦術の幅がよりいっそう増える。

メインを撃つ時に、少しずつチャージする様にしておけば、いざという時に撃ち易いので覚えておこう。

中距離程度では高度とブースト消費を抑えるようにすれば、機動力や機体サイズを誤魔化しやすい。

ブースト節約を重視するなら、着地取りなどでBRズンダよりも、短時間で強制ダウンを取れるBR サブかBR>サブを多用してもよいだろう。

射撃戦として、射角・誘導・発生が良くはないので着地取りやカットの精度などでは劣りやすいが、豊富な射撃武装と奪ダウン力を

活かせば射撃力は十分に高い。
ただ、中距離での睨み合いはZZにとって最も嫌な状況でもある。
BRの性能ゆえ、純粋な撃ち合いではどうしても不利になってしまうからだ。
出来る限り中距離で止まる事はせず、距離を離すか詰めるかするようにしたい。
近距離程度ではメインから各格闘、出が早く攻撃範囲の広い後格、伸びがいいので追い駆け回す事も出来る。
特格にもっていくのもいいが状況次第ではサブでさっさとダウンさせ片追いするのもあり。
誘導の良い横格、性能としては悪くはなくビームを避け、投げる事もできる。

しかし機体がでかいので油断はいけない。
中距離だろうと安易な着地をしてしまうと、機体の大きさもあいまってビーム等が避けられない場合があるので注意。
近距離では、ウイングゼロやAB時V2、ヘビーアームズ改など射撃が強い機体を相手にする場合は、こちらの格闘が相手の射撃でつぶされやすいため、要注意。
格闘は前作の感覚から、ついつい横格&特格を狙いがちだが、ハイパービームサーベルを用いた後格&BD格も使える様になれば、攻めのバリエーションが増える。
特にライフル所持時の後格は、発生が早く薙ぎ払いの為相手のアシストも一緒に斬れたりする。
後格はこの機体の主力の一つで、当たった場合NDで特格に繋げる事も出来る為利用価値は十分ある。

投げ全般に言えることだが、掴んだ場所から殆ど動かなく、掴みのみだとダメージは無いため命中後に即NDしてもダメージは稼げない。
しかし、カットされるぐらいなら当然NDで離脱すべきであり、ダメージこそ無くてもダウンは奪えるため結果的に状況は良くなるという事を覚えておこう。
特格をはじめとした投げは移動速度が平凡なので無理に狙うと手痛い反撃を受けてしまう。
また味方に格闘をカットされたとしても怒らないように。

僚機考察

万能機ということもあり、どの機体ともそつなく組めるだろう。
射撃戦をし、味方に格闘を入れてもらうのもあり、逆に自分が格闘機的に立ち回ることも悪くはない。
ある程度は前に出ることが出来る機体と組むといいと思われる。
また片追いに弱い所があるので、出きれば火力よりも機動力のある機体が好ましい。

VS.ZZガンダム対策

万能機と比べBRの誘導・発生・射角が劣る事から、中距離を保ち丁寧に戦うとリスクは低くなる。
しかし距離を取り過ぎると、特射のミサイル及び新アシストのメガライダー、良銃口補正のCSが怖い。
特にZZに背を向けて距離を取る時は、この三つに十分注意しよう。

近距離戦だと、出の早い下格が飛んでくるのでうかつに近づくのは危険。
特格の高威力は健在なので、格闘機体でも無い限り近距離で戦うとダメ負けするだろう。
だがどの格闘もカット耐性が低いので、カットが期待できるなら強引に行くのも手段としてはあり。
ブースト面が強化されたとは言え、機体の大きさも手伝って方追いには相変わらず弱いので、そこをつくのも良い。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ZZガンダムスレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - ZZガンダムスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - ZZガンダムスレ part.1](#)