

ダブルゼータガンダム

正式名称：MSZ-010 ZZ-GUNDAM
 パイロット：ジュード・アーシタ
 コスト：2000 耐久力：580 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ダブル・ビーム・ライフル	8	84(45)	他機と比べ発生が遅めで誘導弱め。二本なので判定は大きい
CS	ハイ・メガ・キャノン	-	18~224	チャージ時間増加、撃つまでが遅くなっている
サブ射撃	ダブルキャノン	4	110(65)	単発ダウン、低めに吹き飛ばす
特殊射撃	ミサイルランチャー	20	145	10発づつ発射する
モビルアシスト	メガライダー	3	115	前作から変更。バスターと同じ性能 壊されやすい
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	叩きつけ 追撃	NN	180	投げ ダブルパンチ
地上横格闘	バックドロップ	横	160	投げ
空中通常格闘	ダブルキャノン零距离射撃	N	168	投げ。ダブルキャノンは射撃属性
空中横格闘	回転投げ	横	140	投げ
後格闘	ハイパービームサーベル	後N	144	ライフル所持/不所持で格闘内容が変化
特殊格闘	スクリューパーイドライバー	特	224	投げ
BD格闘	ハイパービームサーベル メッタ斬り	BD中前N	183	新武装

【更新履歴】最新3件まで

09/05/30 コンボ整理
 09/05/13 いろいろ
 09/05/17 テキストの加筆・修正

機体解説

高火力万能機。

NDシステムと赤ロック距離の延長(要検証)によって使い勝手が向上。

耐久力が下がって580になったが、2000コスト内ではマスター、シュピーゲル、シャイニングに次いで二番目に高い耐久力。守りの面では大きな機体サイズが難点で、シールドが任意入力になったため前作のような防御性能はなくなった。相変わらず変形はできない上に、移動速度は遅め。

射撃武装などのダメージは2000コスト相応に下げられてるが、弾数は減っていない。

高性能なCS、単発ダウンビーム、高誘導ミサイルなど射撃武装が充実。

NDCのおかげでリスクを抑えやすくなっていることと優秀なアシストによってどの距離でも戦える。

万能機としてみた場合はBR・サブの発生、誘導が悪いことが難点。機動力の低さも相まって中距離での着地取り合戦は不得手。

射撃戦は赤ロック距離と機動力の面から相手とは離れすぎないことが大事。

高火力万能機と言われる理由として、射撃武装の充実に加え、他万能機に比べ格闘最大ダメが高い。だが格闘も少し癖があるため、使いこなすには多少の慣れがいるだろう。

ちなみに前作では抜刀時にBR サブなどのキャンセルができなかったが、今作では可能となっている。

射撃武器

【メイン射撃】ダブル・ビーム・ライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よるけ][ダウン値:2][補正率:%]

[キャンセル サブ・特射・特格]

BR、1回で2本発射するが弾数消費は1発。1本だとダメージ45、ダウン値1。

同コスト帯の一般的なBRに比べると、威力がわずかに高く横幅が広い。

しかし発生、射角、誘導が劣る。

特に発生の遅さによる格闘迎撃失敗や零距离での一方的な打ち負け、3連ズンダの失敗、射角の狭さにより振り向き撃ちによるブースト消費に注意したい。

サブや格闘につなぐことで短時間で良好なダメージとダウンを取りやすいため、発生の遅さなどに慣れれば心強い武装となる。他にも有効な射撃武装を備えるが、BRへの依存度が低くはないので弾切れしないように注意。

【CS】ハイ・メガ・キャノン

[チャージ時間:3秒][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]

ZZの代表的武装である照射系ビーム。

威力は高いがチャージ時間は長め。
銃口補正が強め、弾速が非常に速いため、緑ロックの着地も取れなくはない。
NDがあるので前作よりは気軽に打てるようになった。よって前作よりも利用価値は上昇している。

初代のCSと同様、NDからのキャンセルで視点を変更しないまま撃つことが可能。
ヴァーチェのGNフィールドに直撃させてもフィールドは剥げるがダメージはない。(フィールド張ってすぐの場合)

【サブ射撃】ダブルキャノン

[常時リロード][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

[キャンセル 特射]

背中のキャノンから2本のビームを発射する。
これも1回に2本発射するが弾数消費は1発。ダウン属性で1本だけ当たってもダウンする。
1本だとダメージ65。
メインからキャンセル可能。前作よりダウン値が上がり、メイン>サブで強制ダウン。

メイン射撃と比べると誘導・攻撃判定・弾速に優れるが、発生が更に遅い。
撃つ時に足が止まるがNDCを前提とすれば使い勝手は良好。着地取りには、メインよりもこちらの方を使おう。
横に判定が広くダウン属性なので迎撃に使えなくもない、相手の格闘を読んだらに狙ってみると良い。

この手のダウン武器は総じて弾数が少なめだが、ZZのこれは弾数が4発もあるため弾幕張りとしても使いやすく、BR弾数を補いやすい。

【特殊射撃】ミサイルランチャー

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/20発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:] [補正率:%]

動きを止めてミサイル10連射。
発生・硬直ともにサブより少し良好。
ミサイルの軌道は上空に上がってから落下しながら誘導する、その軌道により相手に命中するまで多少の時間がかかる。
途中でNDC可能で連射数を調整できる。

軌道が特殊なので使い方に工夫が必要。
開幕時に牽制に撃っても構わないが、CPU僚機だといきなり前に飛び出し、当たってしまう場合がある。
赤ロックギリギリ程度からの弾幕張りが最も使いやすい。
相手にBRを当てて動きを止めたところに時間差でミサイルが到達してくれると理想的。
また、上空迎撃や逃げる敵機を追い込むためにも使いやすい。
障害物に隠れてミサイルを撒くことも可能。
しかし、敵が同高度程度から接近してくる場合や近距離などはほとんど機能しない。
ダメージが低下しているため、格闘カットなどでフルヒットさせるメリットも低下している。

弾数や誘導が良好でNDでは誘導を切られないので、NDCを絡めながら積極的に撒いてもよい。
爆風ダメージもあり連射数が少ないと効果が低下しやすいので、10連射を基本として、状況に応じてある程度の連射とNDCの繰り返し、BRやサブを混ぜて弾幕形成など柔軟な運用を推薦する。

前作デビルでもそうだったが、サイコなどMAにはこれを全弾フルヒットさせると確実にダウンする。

【アシスト】メガライダー

[リロード無][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:2?] [補正率:%]

前作のコアファイター(ZZ)からメガライダーに変更された。
ヴァイエイトやバスターのような照射系アシスト。

照射系アシストの例にもれず発生が遅め、銃口補正と弾速が優秀、発射後は誘導しない。
ただし自機の前方に出現する上にアシスト自体が大きいので非常に潰されやすい。

優秀な性能なので用途は多岐にわたるが、使用回数が少ないためムダ使いはできない。
起き攻めや格闘カット、着地取りに使うのがベター。
自衛に使う手もあるがメガライダー自身の当たり判定の大きさが災いして潰される事が多いのであまりオススメしない。
タイミングはシビアだが特格にも繋がる。

格闘

後格闘とBD格以外は何の格闘も「掴み」という特殊な属性である。
発生、誘導、突進速度などが良好で判定の強いものが多い。
しかし広範囲を巻き込む格闘や判定が出続ける格闘には弱いので、格闘機体には狙わない方がいい。
掴みからダメージ確定するまでが遅い上にカット耐性も低く、投げるか投げないかの見極めが大切。
(ネタ的な意味でも)ZZの代名詞ともなっている特格は大ダメージを叩き出すことができる。

今作では掴み部分にもダウン値(1.7?)がある。
このためBR2ヒットから掴もうとすると相手が強制ダウンして投げられない。追撃で格闘をする時は後格がいい。
また前作と違い、スーパーアーマー中の敵を掴めなくなった。

【地上通常格闘】

掴んで持ち上げてからの叩きつけ、さらに両手で殴りつける。

敵機を叩きつけてダウンさせてしまうので追撃が出来ない。
発生が少々遅く、先出しでステップ狩りをするには厳しい。

【空中通常格闘】

相手を掴んで持ち上げ、ダブルキャノンで撃ち抜く。ダブルキャノンは射撃属性。ガンダムのファンネルバリアに防がれる。高く打ち上げるためNDからの追撃が可能。
ZZの投げ技の中では一番早くダメージが確定する。
持ち上げ部分にもダメージがあり、タイミングよくNDすることでキャノンで撃ち抜く前に他の格闘に繋げることができる。
特格へ繋げる場合は、補正の関係上出し切りからよりも持ち上げの段階でキャンセルして繋げたほうが威力が高い。
総ダウン値は2.5以上3未満。

【地上横格闘】

掴んでから後方に反り投げて地面に叩きつける。
地上通常格闘と同じくダウン状態で叩きつけるので追撃は出来ない。
威力や伸びはそこそこ、わずかに回り込みがあるがBRを避ける目的などでは使えない。

【空中横格闘】

前作空ステ格、掴んだ後に回転しつつ振りかぶって相手を放り投げる。
掴んだ時点で向いていた方向に投げる。

伸び・誘導は相変わらず優秀。上下誘導が良いので落下する敵を追いかける時はこれがいい。
突進速度は並なので、NDには追いつけない。
相手を下方向に投げるため、相手が受け身を取らない限り追撃はほぼダウン追い打ちになる。
短時間で終わるが全く動かないためカット耐性は低い。

若干の回り込み性能があるため、横ステップと組み合わせる使い方も有効。
ダメージが入るのは投げ成立時、つまり敵を投げた直後。

【後格闘】

ハイパービームサーベルで2段攻撃。ライフルの所持・非所持でモーションが異なるが、威力・補正は共通。
掴まないでダメージを出せるので咄嗟に出せると便利である。

【ライフル所持時】

地上では薙ぎ払い 斬り上げの2段格闘。
空中では袈裟斬り 斬り下ろしの2段格闘。
モーションが空地で微妙に異なるが、性能はほぼ同一。
発生がかなり早く、格闘範囲も広い。起き攻めしようとする相手のアシストごと切ることもある。
全機体の格闘の中でもかなり優秀な部類に入るとされる格闘。
但し、判定はそこまで強くないので、あまり過信しない様に。

この機体の主力格闘であり当たったら特格、カットが来そうならサブを当てよう。
1段目のダメージが高いのでとどめとしても機能し、伸びがいいので後格NDで相手を追いかけることも出来る。

【ライフル非所持時】

こちらでも地上・空中で微妙にモーションが異なるが、性能自体は空地共通と思われる。
前作同様の振り下ろし1段から、追加入力で斬り上げを行う。
2段目で斬り上げる分ライフル所持時に比べて追撃しやすいが、発生が劣るほかモーションが縦斬りなために当て辛い。
更に2段目の後に追撃しやすいと言っても基本的に1段当てたら特格に繋がればいいので、こちらを使う必要は特にない。
出来る限り近距離ではライフル所持の状態でのようにしよう。

前作よりサーベルが長くなっている。

後格闘	累計威力	単発威力	累計ダウン値	単発ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
1段目	60	60	1.7	1.7	16	16	よろけ
2段目	144	100	2.0	0.3			ダウン

【特殊格闘】スクリューパーイドライバー

おなじみパイルドライバー。
公式にもこの名前が載っているため正式名称のようだ。

上下の誘導が悪い為、目の前で掴みそこねる事もある。
単発でダメージ220という高威力が魅力。地面に叩きつけた時の爆風もダメージがある。
その為、追従型のアシストを破壊する事も出来る。
前作より回転中の落下速度が上がり、カットされにくくなった。

NDで即座に2度目に繋がる(2段で250ダメージ)。
ただし見ての通りダメージは30しか増えないため、倒しきる場合でもない限り

射撃やサーベル格闘でさっさとダウンを奪って離脱するなり片方を狙うなりしたほうが良い。

BRからのキャンセルも健在、近距離でBRが引っかかったらこれに繋ぐといい。
しかしBRが2回ヒットした後だとダウン値の関係で入らないので、代わりにサーベル格闘を使おう。
同じ理由で前作のロマン技だった3連パイルは出来なくなった(3回目の掴みで強制ダウンになる)。
総ダウン値は2未満。

【BD格闘】ハイパービームサーベル減多斬り

念願の新サーベル武装。今作のBD格闘はBD中に前格を入力する。
GVSZのZZ(WC)の通常格闘とほぼ同じように両手で持った極太サーベルで2回なぎ払う。
追加入力の2回目の振りの際に勢いをつけるため回転するが、その時にもサーベルがヒットしているため実質3段格闘。
結果1回目に斬ってから少し間をおいてその後2連続で斬るような動きとなる。
伸びが優秀で、サーベルが長く横に薙ぎ払うので結構まきこめる。
2段目まではよろけ属性なので特格に繋ぐ事が出来、補正も悪くない。当たれば大ダメージコンボのチャンス。
ただ発生はかなり遅く、上下誘導もイマイチ。動かないのでカット耐性も低い。

ちなみに格闘後はライフル非所持状態となる。

BD格闘	累計威力	単発威力	累計ダウン値	単発ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
1段目	50	50	1.7	1.7	16	16	よろけ
2段目	108	70	2.0	0.3	26	10	よろけ
3段目	183	100	3.0	1.0			ダウン

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](#)