

- [特徴](#)
- [基本情報](#)
- [所持スキル](#)
- [スキル対応表](#)
- [アクション](#)
- [スキル](#)
- [アタッチメント](#)

特徴

- 防御力と耐久力はトップクラス。そして集団戦もタイマンもハイレベルな万能機体。
- C4の変更、DC・C5・C6の追加により集団戦における殲滅力が上昇。前作での微妙っぷりが嘘のような強化をうけた。
- 攻撃速度が遅いため敵機の割り込みを受けやすいが、スーパーアーマーのおかげで敵の割り込みに対して更に割り込んでいける。
- コンビネーションSPは制圧、エース撃破どちらにも有効な良性能なのでオーバードライブ推奨。
- C3の1段目で掴んだ瞬間にSPを発動すると、なぜか高難易度でも受身を取られなくなる。これでCSPを確実にフルヒットさせることが可能。
- マグネティック・ハイがつくと、シロッコでなくても高笑いしたくなる。

基本情報

ライセンス入手条件	ライセンスミッション「神の意志」をクリアする。
登場作品	機動戦士Zガンダム
メインパイロット	パプテマス・シロッコ

所持スキル

スキル名	習得確率
ショックウェーブ	高
スカイアイ	中
マグネティック・ハイ	低
エースパイロット	極低

スキル対応表

攻撃アクション	属性	マグネティック・ハイ	インパルス
C2	格闘		×
C3	格闘		×
C4	格闘&射撃	(ビームサーベル)	(ビームライフル)
C5	格闘		
C6	射撃		×
DC	格闘		×

アクション

攻撃アクション	行動	属性	範囲	備考	
通常攻撃	N1	左から右へ 水平斬り	格闘	前方	通常攻撃は範囲・リーチ・出の速さの全てに優れていて、 これだけで敵集団を殲滅する事も容易。 前作に比べるとリーチと踏み込みが強化された印象 N1にスーパーアーマーがついているので、N1が届く距離で振り始めれば、闘争本能なしでもエースにN攻を当てていける。N2以降にスーパーアーマーはついてないので注意
	N2	右から左へ 逆水平		前方	
	N3	左腕でなぎ払い		前方	
	N4	左腕&右隠し腕でなぎ払い		前方	
	N5	右腕&右隠し腕でなぎ払い		前方	
	N6	4刀でなぎ払い		前方	
スマッシュ攻撃	S	4刀なぎ払い	格闘	前方	N6と似たようなモーション
チャージ攻撃	C1	ビームライフル	射撃	前方	3連射可能
	C2	ケンカキック 隠し腕 サーベル	格闘	前方	右足で蹴っ飛ばし、隠し腕でズバッと斬る サーベル部分にガード崩し判定
	C3	左突き 隠し腕で交差 斬り	格闘	前方	突きはガード可能だが 突き発生までの時間が絶妙で、敵エースが割り込もうとすると丁度ヒットする事が多い。初段ヒットからSPキャンセルで何故か受身を取られない
	C4	隠し腕挟みこみ ライフル連射	格闘&射撃	前方 広範囲	前方扇状にビームをばら撒くため範囲が非常に広い。 出は遅い。MA相手だと結構削れる
	C5	4刀で挟み込み 斬り上げ	格闘	前方	ジ・Oのチャージとしては出が早い 通常連がヒットしていてもガードされることが多い 空中判定になる為ワッショイの危険があるので高難易度では封印安定
	C6	衝撃波	射撃	前方 広範囲	主力。4刀でなぎ払いつつ前方に武者MK-2のC4のような衝撃波をくり出す。発生は遅いが射程長めで範囲も広く、何より一撃の威力が非常に高いのが特徴。罅迫り合いは発生しない

攻撃アクション		行動	属性	範囲	備考
SP攻撃	SP1	斬り上げ連打	格闘	前方	隠し腕で斬り上げを連打し大斬りで✂
	HSP	斬り上げ連打	格闘	前方	威力UP版
	JSP	ライフル連射	射撃 & 格闘	前方	隠し腕が構えたライフル連射 ビームサーベルで2回斬り払い 異様に範囲が広いのでコンボ数がドンドン上がる。 零距离射撃つけて近距離空中からエースにプチ当てると、エースの体力をゴツソリ減らせる
	CSP	ライフル一斉射撃	射撃	前方 広範囲	地上で狂ったようにライフル連射 空中SPより範囲、威力共に優れる 密着して巨大MA相手に使うと凄い事に
ダッシュ攻撃	D1	隠し腕斬り上げ	格闘	前方	下方向へのリーチが長い
	D2	隠し腕斬り上げ	格闘	前方	下方向へのリーチが長い
	D3	両手でパンチ	格闘	前方	範囲、発生共に微妙
	DC	4刀挟み込み	格闘	前方	ジ・O特有のスーパーアーマーのおかげで潰される事は少ない 範囲が広く、ゲージため性能抜群

スキル

スキル	相性	コメント
精密射撃	×	
ショックウェーブ		
リーダーシップ		
パイロットセンス		
ヒートアップ		
ロングレンジ		
ガッツ		
パッシング		
スカイアイ		
カスタマイズ		
小さな巨人		JSPかCSPでMAもほぼ即死
エースキラー		
負けず嫌い		

ノックダウン		
マグネティック・ハイ		C6が使い易くなる
インパルス		
バレンジショット		
ダメージキャンセラー		
闘争本能		スーパーアーマーのおかげで無理に付けなくてもいい
ジャミング		闘争本能よりも優先したい
カリスマ		
好敵手		
インスタントヒーロー	×	ライセンス機には不要
自己暗示		
ハイテンション		
一機当千		
テンプテーション		
流派・東方不敗		
若さゆえの過ち		さらなる攻撃力UPに
ムーンレイス		殲滅力が高いので効果あり
エースパイロット		同上
幸運		
オーバードライブ		CSPが殲滅・タイマン共に優秀なので必須
ヘッドショット		
明鏡止水		
DG細胞		耐久値が高くスーパーアーマーがあるので相性が良い

アタッチメント

特殊装備	相性	コメント
Iフィールド機能		アーマーゲインを優先したい
ブーストドライブ	×	BDの使用頻度は低い
ショックアブソーバー	×	バイオコンピューターを優先したい
パワーラジエーター	×	スピードスターかミノドラで
スピードスター		低い機動性を補う
クロスドライブ	×	特に必要なし
デルタドライブ	×	同上
スクエアドライブ	×	同上
零距离射撃		CSPの攻撃力アップに、対エースでの密着CSPで効果絶大

アドバンスガード	×	特に必要なし
バイオコンピューター		SPが優秀なので必須
カウンター		タイマンが不安なら可
スマッシュヒット		攻撃の出が遅いので効果が薄い
オーラバースト	×	特に必要なし
ペンタドライブ	×	同上
ヘキサドライブ		C6の威力が高いので効果的
チェイスドライブ		ハードストライクの方がよい
スナイプ		C6には欠かせない
エアマスター	×	空中コンボの使用頻度は低い
ハードストライク		格闘が多い
アーマーゲイン		CSPでほぼ全回復
プレッシャー		ガードされても一応CSPで削れる
ミノフスキードライブ		低いスラスター値を補う