

# ザクウォーリア

コスト：420 耐久力：580 盾： 変形：× 通称：生ザク、ザクラ DP：ザフト一般兵

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム突撃銃	6	95	平均的な性能のBR
サブ射撃	ハンドグレネード	4	92	手榴弾を山なりに投げつける
通常格闘	ビームトマホーク	-	222	4段斬り
前格闘	タックル	-	120	発生が遅いが伸びは優秀
横格闘	横斬り	-	171	2段斬り
特殊格闘	フルスイング	-	140	おおきく振りかぶって一撃。

## 【更新履歴】

07/08/17 全体的にを更新  
07/05/28 僚機考察など追加。  
06/12/22 コンボダメージなど追加

## 全体的に

ガナー・スラッシュ・ブレイズと、3種のバリエーションが存在するため、今作ではこの機体は生ザクの愛称で呼ばれる。

後衛ではBRと手榴弾で相方の援護、前衛では当てやすい格闘（特に横格）による接近戦と、一通りの手段は揃えており、どんな役割もそつなくこなすことができる万能機体。しかし、ブーストとBDの発生がそれぞれ遅い（最高速はデュエル等より速い）という欠点があり、動きがかなり重い。

稼働初期ではコスト420の万能機として中々の活躍、使用率を見せていたが、旧機体解禁後は、同じく万能機であるストライク、デュエルに出番を奪われがち。やはり操作感の悪さやサブ射の使い難さ等が原因で敬遠される傾向にあるようだ。

しかし、BRの弾数、N格・横格の威力、前格の伸び等、優れている点も多々あり、これらの特性を掴めれば、ストライクやデュエルとは一味違った活躍ができるはず。実際ストライクやデュエルを使ってみて合わなかった人には乗り換え推奨だ。一見扱いにくいサブ射のハンドグレネードも、使い方次第では有効な攻撃手段になる。

## 武装解説

### 《メイン射撃》 ビーム突撃銃

ビームライフル。弾数は6発とコスト420帯では多め、威力や使い勝手はコスト相応、4.96~5.02秒くらいで1発回復する。ボタン押してから射出がやや遅い。

### 《サブ射撃》 ハンドグレネード

手榴弾を投げる。見た目の感じは連ジにおけるザクのクラッカー。しかしクラッカーと違い割とまっすぐ飛び、当たった際のよろけが長い。爆風の範囲は広くないがカス当たりすることもある。赤ロック限界距離付近で爆発してしまうのでGHはあまり意味がない。

投げる時に必ず空中に浮いてしまうが、高飛びから投げると硬直せずに落下するのでいい感じ。牽制として投げる際や、時間的余裕がある場合は、ジャンプしてから投げると動きが止まらなくていい。射角が無く出も早いので接射にも使える。ただし、自分と同じ高度でも遠距離だと潜られる可能性があるので注意。

ザクの援護における生命線。ヒットの仕方次第で追撃できる。BRは当たらないがグレネードは当たる（あるいはその逆の）状況をしっかり把握して、有効に活用しよう。上下方向の誘導が強いので、高飛び中の相手や、高々度から着地しようとする相手には遠距離でもステップされない限り当たる。

当てた後に自分で追撃できる状況が限られているので、何なら僚機に追撃を任せてもいい。よろけがノックバックせずその場で崩れるし、流れ弾が出ず爆風も小さいため、クロスはかなりやりやすい。但しダウン値（フルヒットでダウン値4）の関係で、追撃は実質単発攻撃のみ、逆に見ればプラス一発で強制ダウン。事前に相談して決めておくとやりやすいだろう。

ちなみにハンドグレネードを投擲する時、ブーストボタンを押し込みながら投げるとフワァと浮きながら投げるパーニアノズルから噴出したのを確認してからやると成功率が高い...がステップでもジャンプでも無いので敵弾の誘導が切れない上に、ブーストゲージを3~4割も消費する

「すげえあのザク、浮きながら投げてる！」ぐらいのネタとっておいて構わないだろう。

## 格闘 ビームトマホーク

### 《通常格闘》

トマホークで斬りつける。最大4段。

誘導と伸びは共に並。相手に突進する速度がかなり遅いので、中途半端に距離がある時は控えた方が良い。

2段BRCで攻め継続だが威力は低い。できるだけ出し切りしたい。

攻撃中、ある程度前進するが攻撃時間が長いのでカット耐性はよくない。

場合によっては3段目BRCで切り上げて良い（非強制ダウンの吹き飛ばし）。

この場合、受身を取った場合はBRで追撃が可能。ダメージは出し切り+BRとほぼ同じで遠くまで吹き飛ばせる。

ダメージは3・4段目が高く微妙に浮くので相手が遠めで横からのサーチなら意外にかわせる。移動距離は短いので過信は禁物。

2段目のダウン値が1未満のため、覚醒コンボの最大ダメは高め（時間はかかるが...）。

N格闘	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	40	40	95	1	96%	96%	よろけ
2段目	89	50	139	0.7 ~1	88%	92%	よろけ
3段目	141	60	188	1?	82%	92%	ダウン
4段目	222	100	(230)	1?	25%	30%	ダウン

### 《前格闘》

VSシリーズ伝統のジオンから語り継がれるショルダータックル。

伸びは非常に良いが発生はとでも遅く、ザクワ同士でタックルしあうと無傷ですり抜けてしまう。

これはタックルが敵に当たる寸前に一瞬溜め、もう一度前に出ると当たり判定が出るようになるからである。

ともかく後出しは厳禁。それどころか先出ししても潰される可能性大。闇打ち・カットに使うのが一番か。

家庭版に比べてBRCできるタイミングが遅くなっていて、高度がないと追撃してもダウン追い討ちになってしまう。

前格闘	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	120	120	(134)	1?	50%	50%	ダウン

### 《横格闘》

2回斬り付ける。主力格闘。

発生が速く（14F）かち合いにもやや強い（強判定と言われる格闘以外ならまず相打ち以上にはなる）。

誘導・伸びも万能機の格闘として問題なく、BRCも含めたダメージも高めで非常に使いやすい格闘。

強いて難点を挙げれば2段目への繋ぎが遅めで少しカットされやすいことか。

1段目後のBR追撃で攻め継続可だが、威力が低く利点は少ない。振り切り推奨。

2段目後は特射撃ちにするとはぼ確定。このコスト帯の横格では最高のダメージを誇る。

横格闘	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	60	60	114	1	96%	96%	よろけ
2段目	170	110	192(181)	1	39%	40%	ダウン

### 《特殊格闘》

思いきり振りかぶってフルスイング。ダイナミックでかっこいいがロマン技。

出るまでが遅い上に誘導が弱いのははっきり言って使いづらい。ラッシュ以外なら封印安定。

ラッシュなら一応覚醒コンボに入るが、覚醒返しされる可能性が高いのでやっぱりオススメできない。

一応、BRCできるので当てた場合は隙がでかいのでした方が良いか。

特殊格闘	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	140	140	-	1?	35%	35%	ダウン

## コンボ

覚醒別	威力	備考
非覚醒時		
NN BR	139	攻め継続だが威力が低い。状況次第で
NNN BR	188	吹き飛ばし（受け身可）。4段出すより微妙にカットされにくくはなる
NNNN BR	230	BRはダウン追い打ち、BRCした方が隙は小さいので、弾数と相談して撃つか決めよう
前 BR	134	高々度で当てない限りは、ダウン追撃
横 BR	114	攻め継続だがやはり威力が...
横横 BR	192(181)	BR空中ヒットを狙うなら特射入力で
サブ射撃 BR	120~130	グレネードの当たり方次第で威力が変化

スピード		>はジャンプキャンセルorステップキャンセルの略
NN>NNNN	283	キャンセル1回で高威力。覚醒時間やブーストゲージが足りないときに
NN>横>BR	222	N始動、簡易版攻め継続
NN>横>横>横	241	N始動の攻め継続
NN>横>横>横>前	307	特格締めより安定する
NN>横>横>横>特	310	N格始動
横>NN>BR	225	簡易版攻め継続
横>横>NNNBR	290	強制キリモミ吹き飛ばし
横>横>横>NN	252	攻め継続
横>横>横>NN>特	312	N2段目のダウン値の低さを利用。恐らくデスコン。最後の特が安定しない
横>横>横>NN>前	309	こちらの方が安定する
横>横>横>横横	305	シンプルな安定コンボ、カットされそうなら横格の数を減らしてもいい
横>横>横>横>前	306	安定。実は より速い
横>NN>NN>特	305	最後の特はバクで。最後は安定しませんが・・・
ラッシュ		
N 横 NN 横横	304	N格始動
N 横 NNN 前	304	こちらでもいい
NN 横 BR	190	攻め継続
NN 横 NN 特	304	特が不安定。
前 特	189	特は最速で、安定しない
横 N 横 NN 特	308	スピード覚醒よりも最後の特格が安定する
横 NN BR	193	攻め継続
横 NNN 前 BR	302	強制キリモミ吹き飛ばし
横 NNN 前 特	308	これも安定、見た目もいい
NN 横横 前 特	291	横格2段目からは全て最速でつなげないと拾えない
パワー		
NN 覚C NNNN	326	威力・相手に与える精神的ダメージ共に甚大
NNNN	318	威力大
NNBR	243	攻め継続
前	210	単発で200超。追撃BRで235ダメ
横横	299	これで十分かも
横 覚C NNNN BR	329	デスコン
特	245	迫力だけはある。ロマン

## 覚醒別戦術

### SPEED

やはりこの機体にとっても安定。

N格1・2段目と横格1段目がよろけ属性なので、コンボも安定して強力（しかもN格2段目のダウン値が低い）。

攻め継続コンボもなかなかのダメージ。

ただし、特格をコンボに組み込む場合、入力が遅かったり相手がスピード覚醒していたりすると避けられることがあるので注意。

### RUSH

基本的にBR連射がメインになるだろうが、コンボもかなりのダメージ。

バルカンがないので攻め継続コンボはいまいち（継続するならBR2発止めか）。

決して悪い選択ではないだろう。

### POWER

N格、横格でゴツソリもっていけるが、あまり機動力の高くないこの機体にとって、

防御面でのメリットがないのは厳しい。

しかも、高威力射撃武器があるわけでもないの利点は薄い。

使うなら確定どころ、あるいは相手の格闘に対するカウンターとして。

とにかく50%で2回覚醒したい。上級者向け。

## 僚機考察

### 560

ザクらは機体がやや重めなので、タイマンや前衛がやや苦手。あくまで自活能力のある援護機。

BR・ハンドグレナードを核とした援護主体の立ち回りになるが、耐久力高めとはいえ囲まれると辛く、着実に削られる。

先落ちさせられると勝利がかなりキツイので、逃げるだけでなく救援も頼んでおこう。

ただ格闘性能は悪くなく、ステップも最悪と言うほどではないので生存力はある。僚機が思う存分暴れられるよう耐える方針もありだ。

低コという役割上、基本的には機体の重さを一定の距離を確保することでカバーしていく立ち回りが安定する。時には逃げまわっても、ローリスク・後手取りの生存重視で行こう。

### フリーダム

ハンドグレネードとバラエーナ・弾数多いBRの相性は良い。

しかし受けに回ると、機動力差からザクヲが置いていかれ、敵2機にポコられてしまう可能性も....

フリーダムは遠距離射撃が強力だが、基本的には前衛で踏ん張ってもらいたい。

ダウンを取っていければ安定度は高い。

### ジャスティス

ある程度離れないようにし、ザクヲが内周、ジャスティスが外周の二重円を描きたい。

ジャスティス側はハンドグレネードに前格かBRを合わせていこう。

そうすれば相互の援護で簡単に吹っ飛ばせるだろう。

タイムン重視なのか相互援護重視なのか方針を明確に。

### プロヴィデンス

ドラに前格、出来れば通格を合わせる。BR被せでも弾数の多さが生きる。

プロヴィ側としてもハンドグレネードとドラが被っても全然OK、被せはキックで蹴り飛ばしてもいいし、豊富なBRでもいい。

安定性は高いが、できるだけプロヴィデンスに相手の注意が集中しないような立ち回りが要。

密かにしっかり自己主張をしていこう。

### アカツキ(オオワシ装備)

ジャスティスに近いが、CSの使い勝手が良くバルカン持ち。

ハンドグレネードヒットにCS被せは美味しいが、CSは相互支援で使うにはちょっと難がある。

出来るだけオオワシを援護する形にしたいところだが.....

ザクヲの自活能力が問われる。暇があればハンドグレネードを流す、位で。

あるいは逆に、ザクヲが耐えている間にオオワシが攻め切ってしまうか。

### アカツキ(シラヌイ装備)

ドラバリアを張って貰っても、ザクヲの機動力ではリターンがイマイチ。

待機ドラならシラヌイの自衛は十分だが、そうなると救援に難が出る。

多段数の格闘からして、ハンドグレネードは今一生きない。

両方とも援護主体だし、悪くはないのだが今ひとつか。

事故率は非常に低いので、双方とも前に出つつ持久戦に持ち込むのも手。

## 280

コスト的には組めるのだが、420側が片追いされやすい組み合わせなのでやや重いザクヲとの相性的には微妙。

こちらが援護機である以上、相方は前線で戦うタイプが良いだろう。

### ジンハイマニューバ2型

接近すれば強いのだが、そこまでに至りづらい格闘機。

ハンドグレネードはヒットさせるのみならず、相手の調子を崩すことにも使う。

その隙で侍人に接近して貰うのだ。2落ち前提でバリバリ前線で戦ってもらいたい。

ザクヲは逃げ回りながらハンドグレネードを投げて援護し、

更にもう一機の注意を引き付けてカットを防ぎたい。

## VSザクウォーリア対策

特に弱点が無いと言ってもいい機体なので、やはり着地取りなどの正攻法で叩こう。

前格は抜刀無しでも放ってくる上に、結構な伸びがあるので避けても格闘での反撃が辛い。

横格も発生が速くて割と伸びるので、格闘距離でポーッとすると斬られる。

ストライク・デュエルに比べると小回りや瞬発力で劣るので、機動力を活かしてチョコチョコBRで削ろう。

それなりに耐久力があるので、焦らずじっくりと仕留めよう。

## 苦手機体とその対策

この機体は相方の援護、前線共にこなせる万能機ではあるが、逆に言えば特化したところが無いとも言える。

なのでSインパルスなどの格闘特化機等を相手にするのは少々辛いところがあるかもしれない。

そういう機体が追って来た場合は前格BRで吹っ飛ばし片追いで敵僚機を叩くか、

相方に代わってもらいましょう。

## 外部リンク

非公式掲示板

[：ザクウォーリア](#)