

ザクウォーリア(ライブ仕様)

コスト：200 耐久力：420 盾： 変形：x 通称：ミーアザク DP：ザフト一般兵

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ハンドグレネード	20	88~105	命中精度が低い単発クラッカー、爆風のダメージは10
サブ射撃	ハンドグレネード(横3発)	(20)	71~127	メイン射撃と弾数共有
特殊射撃	ハンドグレネード(縦4弾)	(20)	64~140	メイン射撃と弾数共有
特殊格闘	ラクス・クラインLIVE!	-	-	ラクス・クラインLIVE!は3種類有り、地上で2種(Norレバー入れ)と滞空中1種。自分の覚醒ゲージを僚機に分ける。ついでに空中で出すと手の上でミーアも踊る。さらに戦闘中BGMが「Quiet Night C.E.73」に強制変更
通常格闘	乙女のピンタ	-	130	ダウン属性の単発格闘。メインC可
前格闘	乙女のボディアタック	-	100	リーチに優れるダウン属性の単発格闘。メインC可
横格闘	乙女の旋風脚	-	110	ダウン属性の単発格闘。メインC可

【更新履歴】

07/09/13 僚機考察にジンHM2型を追加、検証求む
06/12/24 ダメージ調査結果を追加（暫定）、各種コンボはほぼ完成形に
06/12/04 下記と同様

全体的に

9月11日にCPU専用機として、10月2日に使用機体として解禁。
このMSのみ、オペレーターにミーア・キャンベルが専属で就く。
Z.A.F.T.だけではなくオーブや連合のキャラにしてもオペレーターはミーアである。
ミーアのぶっ飛んだ台詞をより多く聞きたいならパイロットは一般兵がおすすめ。

拳動が女の子モーションで、
ニュートラルポーズは他MSのような腰を落としたものではなく直立アイドル立ち。
更にシールド使用時は内股になる。
しかも特殊格闘で、オーブ沖の海の中だろうとレクイエム内部だろうと、どこでもLIVEを開催してしまう。
...凄い乙女だ。

対戦でいきなりLIVE（戦いの儀式）が始まったらツッコミはせず、
暖かい目で終わるのを待ってあげて欲しい。

基本戦術

基本は勿論590や280のお供。
腐ってもザクというか200にしては機動性は悪くないので、
常にレーダーを気にしていれば置いてけぼりを食らうことも少ないだろう。
たとえ放置されたとしても、グリホでのサブ射などで援護しよう。
主武装のクラッカーのおかげで敵機を足止めする能力は高いので、相方のクロスやカットもできる。
格闘は威力こそ200のそれだが単発なので、カットされる心配はほぼない。

つまり、200の中では総合的に機動性よりの平均的な機体と見ていいだろう。
ただしBRやMGのような接近戦でほしい使える武装がないために
タイムンになった瞬間には地獄が見える。
ただ、だからといって引き過ぎると味方が片追いされるので、高い回避性能と200帯で唯一所持している盾をフル活用して戦場を掻き回そう。
中・遠距離で弾切れするとライブを開催するぐらいしかやる事がなくなるので、弾数管理はきっちりと。
それなりの性能とは言えども、現状ネタ機体の粋を出ないので、取り扱いはくれぐれも注意を。
また要検証ではあるもののフワステは中コ並に出来るようである。

武装解説

《メイン射撃》ハンドグレネード(1発)

通称クラッカー、他のザクウォーリアと違い、ピンクに塗られている。
サブマリン投法で1個だけ投げる。投擲範囲はかなり広い。
投擲後の硬直時間は結構長い。ステップやBDでキャンセル可能。
ステップの伸びがよろしくない。BDC推奨。生ザクのクラッカーよりも硬直短い？
地上で出すとフリーダムがパラエーナを撃つ時のように機体が少し浮くため、
投擲硬直 着地硬直と大きな隙が出来てしまう。
そのため小ジャンプ 投擲 BDCまたはステップ 投擲が安全かと思われる。

投擲モーションにはどうやら慣性が付くらしく、空中小ジャンプで出すと多少浮く。
落下で打てばその速度で降下、フワステで多少滑る(要検証)
ちなみにグレネードは、間合いによっては真正面向きでも前ステで避けられることがあるので、
迂闊に投げると敵により簡単に距離を縮められることになってしまうこともあるので注意。
なお、よろけ効果を持つため対ミーティア戦で真価を発揮する。

1個しか投げないが、単発のダメージ自体はサブや特射よりも高いため、
確実に単発が当たる場面ではメインを使用するのが良いだろう。

リロードタイプ：打ち切り
リロード速度：約6秒と比較的早め

《サブ射撃》ハンドグレネード(横3発)

両手一杯に抱えたクラッカーを放る様に横方向に3WAY投擲。
その仕草はまるで「プレゼントあげます」というアイドル風だが、
モーションからの被弾までのスピードはかなり速く、舐めているととんでもないことになる。
モーションの長さはメインと比べ大差なく、
近・中距離では弾数に余裕がある限りはサブ射を使用した方が良いかも。
ルナザクと比較してかなり誘導するため、良い感じにステップを狩れる。
相手のブーストの終わり際に撒くと高確率でヒットする。
これも投擲後にBDC推奨。

爆風のダメージなどはメイン・特射と共通だが、単発ごとのダメージが異なる模様。

《特殊射撃》ハンドグレネード(縦4弾)

手ですくった水を掛けるように縦方向に4個投擲。ルナザクの4個投擲を彷彿とさせる技。
縦軸を狩るのにはこちらを。
サブ射やメイン射撃に比べ若干隙が大きいので、中・遠距離からの使用を推奨。
当たるときは2個以上当たることが多いのでメインから繋げてきりもみダウンを狙ってみるのも良い。
やはりBDC推奨。

爆風ダメージ10は他と共通。単発のダメージが一番低いが、うまく4発当てれば大ダメージ+強制ダウンが見込める。

《特殊格闘》ラクス・クラインLIVE!

自機の覚醒ゲージを僚機に分配する効果を持つ。
最大で50%の覚醒ゲージをを僚機に譲渡可能。
味方が覚醒している場合は覚醒ゲージ減少を抑えることができる。(この場合でも自機ゲージは減る)
味方のゲージがMAXの時は譲渡は起こらない模様(要確認)
覚醒ゲージを有効利用できるが、上手く活かせるかは今後の研究次第。
自分が撃墜されて貯まったゲージを高コストにまわすことが可能なので
2on2では高コと組むと、二落ちする事と合わせてすごく使うタイミングが難しい。

ダンスは3種類。
接地状態ではレバーNかレバー入れかで2種類のダンスを踊れ、
滞空中では右手を振りながら左手にミーアを乗せてゆっくりと降下。
建物から高飛びした後、足場を相方に破壊してもらえれば自身の延命処置が出来る。

ちなみに、使用するとその戦闘中BGMが「Quiet Night C.E.73」に変更される。
ターゲット登場や残り時間30秒のときは歌が元に戻るが、
その後踊ればまた「Quiet Night C.E.73」に変更される。
ただし援軍や乱入での待ち時間に使用してもBGMは変わらない。
手の平で踊るミーアは地上か水中と宇宙かで着ている衣装が違う。
地上はいつものドレス、水中と宇宙では黄色の連ザ オリジナルパイロットスーツを着ている。

なお、音楽が変わるのは彼女が台詞を終了してからであり
台詞を終了する前にスピード覚醒でステップキャンセルなどをすると音楽が変わらない。
無論、ダンスが終わり切らなければ音楽が変わらないって事ではない。

当然ながらものすごく硬直が長い。ゲロビ等よりも長い。
その長さは1回歌っている間に**バスター**のゲルバ!!が2回撃てるほど。
LIVEが終わるまでは全く動けないので、使いたくても使えない状況が多い。

SPEED覚醒中に限ってはキャンセル可能だが、覚醒中にLIVEを終演orキャンセルしておかないと、硬直だけが無駄に残る事も、敵に核ウィングダムがいた場合、LIVE開演と同時に核を撃たれると建物が無ければ100%もらいます…。

物陰でこっそりライブを開催して、遠距離からグリホ射撃ばかりしているノワールやLSをときめかせてあげよう。彼らのハートとロックをがっちり掴めるはずだ。くれぐれも前線での暴発には要注意。

特格使用のタイミング考察

スピード覚醒でもしていない限り、一度踊り始めると絶大な隙を晒す特格。だが、覚醒ゲージを味方に譲渡するという最大の特徴を持っている。これを上手く使う必要があるのでタイミングについて以下を参照にいただければ幸い。前提としてミアザクの覚醒タイプをスピード覚醒としています。

1. 放置された時

味方が片追いされている時などにこっそり踊るという使い方。せっかく踊り始めたのに、中断されないように隠れて踊ろう。それを制止しようと敵がこちらに向かってくれば味方をタイマン状況に持ち込ませ、かつ覚醒ゲージを貯めさせることができる。早々に撃破してもらい、今度はこちらに来てもらおう。勿論、踊らずにGHグレネードでカットを狙ってもいい。ただ動けないのを良い事に、そのまま放置され続ける 味方撃破の憂き目に合うことも…。

2. 乱戦の最中で使う時

そもそも乱戦自体ミアザクには喜ばしくない状況だが、味方によっては有効である。特に590が味方のときは特に有効であり、わざと踊って自らを罠にする。踊っているところに格闘がくればカットしてもらえばいいし、放置されても覚醒ゲージを譲渡できる。味方が活躍してくれば、少々の劣勢はひっくり返せるだろう。

3. 目の前の敵を撃破した時

擬似的な2on1になった時、そのまま敵機を撃破した時に踊る。残されたもう1機は突っ込んでくるか、片追いを防ぐための陣形を作るかどちらかの行動を取る。突っ込んでくるようなら味方に前線に立ってもらえばいいし、来ないのならそのまま踊ることができる。射撃されてはしようもないので、できるだけ特格は隠れてから出すように。

なんだかんだ書いたがとにかく目的は味方に覚醒ゲージをプレゼントすること。その気になれば1回の戦闘中に4回覚醒させることだってできる。ただし、調子に乗って渡しすぎると590一落ちでミアザクが2落ちという最終局面になった場合にミアザクが延命用の覚醒が残っていないとどうしようもなくなる。先の状況を考えて踊るようにできればこの機体で勝利する日も遠くない。

4. ここという時に使え

この機体はスピードが一番安定してる、ってかそれ以外ありえない。特に覚醒ゲージが満タンの時はぜひ踊って味方に覚醒ゲージをあげたい所だ。幸い1200機体の為、ゲージが溜まりやすいので相方が爆発力のある運命や隠者だと効果を臨める。ちょっと敵との距離が離れている時、踊るとまず相手が格闘をぶち当てようと近寄ってくるはず。近寄って来た瞬間にスピードを発動、ステップキャンセルして乙女の鉄槌を食らわそう。相手がこの事を知っている場合、射撃をしてくる可能性が高い。BRならそのまま食らってもかまわないがゼロピやアグニ系を打って来た場合はスピード覚醒してすぐさま逃げて構わない。100%溜まっている場合には全部あげた場合残りは50%となる。状況次第ではいっそ相方に全部あげてもかまわない。うまくいくと590の相方が100%覚醒に近い覚醒を二回発動する事が出来る。サポート役に回りまくれば、十二分に勝機がある機体。ただし空中にいる時の特格は避ける事。カメラ視点が変わり相手機体がとてもじゃないが見れなくなる為である。

僚機覚醒中に踊れば僚機の覚醒ゲージの減少量と増加量が相殺して一時的に減らなくなる。つまり僚機の覚醒時間にこちらの踊り時間がプラスされると思っていい。ここぞとばかりに僚機には大暴れしてもらおう。

格闘

《通常格闘》乙女のピンタ

ピンタと言うより相手を驚掴みにしようとしているようにも見える豪快な格闘。
単発技でダウンを奪い、メイン射撃でキャンセル可能。
さらに発生や伸び、威力はコストの割りに優秀な部類。
メインキャンセルは高めの空中でないとはほぼダウン追撃になる。

	ダメージ	メインCダメージ	補正率	ダウン値	状態
1段目	130	136~145	???	1	ダウン

《前格闘》乙女のボディアタック

腕を交差した後に胸から激突、コクピットから相手にぶつかる（パイロットからすると）脅威の格闘。
これをミア本人にやられるなら本望だが、MSなのでたちが悪い。
生ザクの前格ほどではないが、よく伸びるので主力格闘として使っていける。
ただし、敵との距離が近すぎると何故か全然伸びなくなる。至近距離では封印推奨。

	ダメージ	メインCダメージ	補正率	ダウン値	状態
1段目	100	114~115	???	1	ダウン

《横格闘》乙女の旋風脚

旋風脚、1段技。
JダガーN格2段目や、ディン横格のような蹴り。
さり気なく回り込みや伸びが優秀、ステップも狩れる。伸びは前格より少し短いくらい。
...が、スキがスーパーにでかいので空振ると死が見える。逃げ格にはあまり使えない。
当てても必ずメインキャンセルすること。
これで締めると少しかっこいいかも。

	ダメージ	メインCダメージ	補正率	ダウン値	状態
1段目	110	124~125	???	1	ダウン

コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
メイン N メイン	157~161	近距離でメインを当てれば各種格闘に繋がる
スピード		(>はステップキャンセルorジャンプキャンセルの略)
前>N	163	ピンタでダウン追い打ち、前ステでのみ繋がる
メイン>メイン>メイン>メイン	152~156	爆風HIT中に新規のクラッカーを投げ入れないと四擲目が入らない
特>	0	LIVEキャンセル。早くキャンセルすればBGMも変わらず
前>前>前>前>前	333	相手が真上にいるとき限定、前ステでのみ繋がる
ラッシュ		
各種格闘 特	各種格闘参照	ダウンを奪うことで安全に(?) LIVEが可能
パワー		
メイン	154~171	爆風のHIT数次第でダメージ変動
N メイン	238~253	同じくダメージ変動
メイン N メイン	277~281	かなりの近距離でないとは繋がらないが、デスコンではある

覚醒考察

基本的に覚醒ゲージは僚機にあげることを前提にするべきではあるのだが、あくまで参考までに。

SPEED

逃げ足が速くなるが、覚醒コンボはほとんど無いし、ダメージも伸びない。
格闘コンボは出来ないが射撃>射撃>といった行動ではBRのような硬直無しに素早く投げられる。
またダンスをこの覚醒だけステップキャンセルできる。
高速にダンスキャンセルを繰り返せばクネクネ動くため
相手に精神ダメージ大&味方にゲージが分けられていくので一石二鳥である。

相方が覚醒を100%で温存しているなら、自分も覚醒して生存率を高めた方が実戦的ではある。
高ダメージのコンボが狙えないことから、格闘で敵機の片方を寝かす 踊って味方にゲージ寄付が最も良いと思われる。

RUSH

射撃の硬直があるため連射が出来ず、20発使いきる前に覚醒が終了してしまうので意味がない。
そして格闘コンボも一切存在しないため、被ダメージ減の効果しか受けられないのと同じ。
他の2種の方がまだマシというものだろう。

POWER

グレネードで150オーバー、N格で228とダメージ効率の上昇が著しい。
しかし420という少ないHPに加えて、パワー覚醒状態で攻勢に出るのは危険極まりない。
基本的に、敵の硬直にHITが確定した瞬間に覚醒しよう。

僚機考察

ストライクフリーダム

良質なBDのお陰で、こちらのピンチにすぐに駆けつけてくれる。
BRの弾数が多いので、グレネードとの連携も繋げる。
グレネードの後にN格が全部入るのも頼もしい。
ただし、スピード覚醒コンボが少々貧弱なのが気になる。

インフィニットジャスティス

ストフリに比べ、格闘性能に優れているので頼りにしたいが
それをグレネードでカットしないように気をつけたい。
インジャは基本的に格闘を狙っていくのでその援護が主体となる。
後ろからポンポングレネードを放り投げて格闘を入れるための布石を作ってあげよう。
スピード覚醒コンボが結構強いので、爆発力もある。

デスティニー

インジャよりも更に格闘寄りの機体のため、同じくグレネードで誤射しないように注意したい。
デスティニーの早すぎるBDに置いてけぼりにされないようにしたいところ。
分断されればデスティニーは暴れることができるがこっちは地獄を見ることに。
連携はしっかりと。

レジェンド

中距離においてかなりの支配力を持つドラグーンと弾数豊富なグレネードの組み合わせは良好である。
クラッカーでよるけたところにドラグーンがさくさく刺さる。
とはいえやっぱり機動力に差があるのでこっちが置いてけぼりになることも。
レジェンド側としては、ザクを守ったり自分を守ったり、
更には格闘もしなければならぬ場面もあつたりと相当忙しい。
上手くやれば一方的に封殺することも可能かもしれないが...

ゾノ

ゾノのぶっ壊れた格闘とミーアのサブ射などによる足止めが上手く出来れば結構強い。
ミーアは相手を落とすのではなくゾノに向かっていった敵を邪魔することを考えたほうがいい
勝負どころは当然のように覚醒である。
両機体とも2回落ちれるためミーアのLIVEを上手くつかえばゾノが4回覚醒なんてことも夢ではない。
欠点としてミーアが片追いされるとゾノは追いつけないためあつという間も無く負けてしまう

ウィンダム (ミサイル)

何気に相性が良い。ミーアのメイン射撃HIT中に核ダムのメイン射撃が2発入りやすい。
逆も有りなので相性が良い。ミーアザク自体も射撃メインなので誤爆する可能性も低い。
ミーアザクがメイン射撃で敵を引きつけつつ核ダムで核を直撃させたり出来る。
ただしCPU戦においてはタイムオーバーになりやすい。

ジンHM2型

それなりに相性が良い。
廃人が300攻め継続を持っているため、上手く覚醒ゲージを分けられればあるいは...

対CPU戦時攻略

通常は450の名前つき2体、EXでは560or590の名前つき2体と同時に出現。
通常ステージはターゲット撃破、EXでは戦力ゲージなので厳しい戦いを強いられる。
特にEXのオーブ陣営などでは、運命などがお供のためクラッカーとの連携が恐ろしい。
放置するとコロニーメンデル中心の建物からクラッカーをばら撒いてくるので大いに邪魔である。
しかも攻撃力に異常なほど補正が掛けられている（およそ1.75倍）ので、
たかがクラッカーと思って1発くらうとLストのアグニ並の耐久値を持っていかれる。

vs.ザクウォーリア（ライブ仕様）対策

総合性能が高いと言っても、所詮200の世界での話である。
コイツ相手にタイマンで苦しむということは、こちら200かそれに近い機体でないはずである。
HPの少なさが災いして、中コストのN格を2回ほど叩き込めば沈んでくれる。
かと言って放置すると、意外に誘導するグレネードのおかげでいつの間にかHPが減っていることもしばしば、
もう一方の敵をダウンさせたら、早々に沈めてしまおう。
ライブは完全に狙い球。放置じゃない限りは全く問題にならないはずだ。
ピンクザクの格闘はどれも単発だが、出が相当早い、後出したとまず競り負けるので注意。

苦手機体

全てが苦手機体と言ってもいいかもしれない、というかまともに戦おうとすること自体難しい。
ありとあらゆる行動に硬直が付随するので、睨まれた状態で待たれるとグリーンたん相手にすら何もできなくなる。
近距離でクラッカーがすかった時点で、軽く死が見えているも同然。
絶対に近距離での射撃勝負には参加しない。BRを読みきってグレネードを投げても避けられる。
タイマン状態になったら、高飛びまたはステップを読みきって格闘などで対抗しよう。
その性質上、格闘機体以上に格闘を確実に当てるセンスが必要とされる大変理不尽な仕様となっている。
相方の救助を待つしかない。ライブは残念ながら封印安定かも。
SPEED覚醒中に上手く合間を縫って頑張るしか。
あくまでプレイヤーへのサービスと考えていいだろう。

逆に、唯一の得意機体といえるのが各種ミーティアである。
よろけを誘発するクラッカーで一方向的に攻撃し続けられる上、
コスト200なのに盾持ちなので斬り潰される心配もない。
CPU戦でミーティアが来たら率先して引き受けるといいだろう。

外部リンク

非公式掲示板

[:【悲劇の】ミーアザク Part.1【ヒロイン】](#)