

こちらはZガンダムの武装解説、コンボ、立ち回り等のページ。
僚機考察、CPU戦攻略、VS.Zガンダム対策はZガンダム(対策)へ。

正式名称：MSZ-006 Z GUNDAM 通称：Z、乙
パイロット：カミーユ Gクロスオーバー：コロニーレーザー
コスト：2000 耐久力：600 盾：実体 変形： 換装：

ハイパー・メガ・ランチャーモード

ハイメガモード	名称	弾数	威力	備考
射撃	ハイパー・メガ・ランチャー	2	140	強誘導、高威力、強制ダウン
CS	ハイパー・メガ・ランチャー投擲	-	160	ハイメガを投げる
サブ射撃	パルカン	50	5~47	10連射まで可能
変形サブ射撃	ビームガン	6	95(1HIT時50)	自分の向いている方向に2本のビームを撃つ
特殊射撃	装備変更	-	-	一瞬だけ硬直がある。格闘の硬直をキャンセル可能。
変形特殊射撃	ビームガン	6	95(1HIT時50)	自機の真後ろに2本のビームを撃つ
特殊格闘	変形	-	-	機体の向いている方向に上昇しながら変形。格闘の硬直をキャンセル可能。
モビルアシスト	メタス	2	67	自機の射撃に合わせてビームガンを2回発射する。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	ハイメガランチャーサーベル	N	130	斬り払い一段(ダウン)
空中通常格闘	斬り上げ 下方向に斬り払い	N N	130	斬り払い二段、1(ダウン) 2(ダウン)
ステップ格闘	ハイメガランチャーサーベル突き	ス	130	銃剣を槍のようにして突く、異常な伸びの突進、1(ダウン)。
BD格闘	キック	BD	120	空中キック、1(ダウン)
変形特殊格闘	ウェイブライダー突撃 0距離メイン 0距離サブ ドリルアタック	変特 (変特)射 (変特)サ ブ (変特)格	100 212 ? 200	急転換して相手に突撃。強制ダウン。ダウンさせない。強制ダウン。全く動かないのでカットされやすい
力発動中格闘	ハイパービームサーベル	格	360	巨大サーベルでスタン付き水平薙ぎ 兜割り。自動2段で1段目の威力は10、2段目が高威力
力発動中変形特殊格闘	ウェイブライダー突撃	変特	1~約390	相手に長距離異常誘導で突撃。自機耐久を減らした分だけ相手にダメージ。倒せなければ相手がスタンする

ビームライフルモード

ビームライフルモード	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	3	70/1発 120?/3発	残弾0時にメイン押すとリロード、3連射可、サブC可
CS	ロングサーベル投擲 グレネードワイヤー	-	120 ?	サーベルを投げる。当たればスタン。射撃派生するとワイヤーで引き寄せ、格闘などが確定。変形時にも可だが、派生はなし。
サブ射撃	グレネードランチャー	6	138	高誘導のグレネードを2発発射。ビームライフルからキャンセル可能。
変形サブ射撃	ビームガン	6	95(1HIT時50)	ハイメガモードと同じ
特殊射撃	装備変更	-	-	ハイメガモードと同じ
変形特殊射撃	ビームガン	6	95(1HIT時50)	ハイメガモードと同じ
特殊格闘	変形	-	-	ハイメガモードと同じ
モビルアシスト	メタス	2	67	ハイメガモードと同じ
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	ロング・ビーム・サーベル	N N	208	横斬り1(よろけ) 回転斬り2(ダウン)

ステップ格闘	(盾あり)盾アッパー 銃 剣突き (盾なし)斬り払い 銃剣 突き	ス N	180 ?	盾の有無でモーションが変化。1(ダウン) 2(ダウン)
BD格闘	斬り払い	BD	120	斬り払い
変形特殊格闘	ウェイブライダー突撃 0距離メイン 0距離サブ ドリルアタック	変特 (変特) 射 (変特) サブ (変特) 格	100 ? ? 200	ハイメガモードと同じ。ただしメインがBR
力発動中 格闘	ハイパービームサーベ ル	格	360	ハイメガモードと同じ
力発動中 変形特殊格闘	ウェイブライダー突撃	変特	400(最大)	ハイメガモードと同じ

【更新履歴】

08/11/10 主にBRモードに追記、修正、他整理
08/10/15 注意書きを差し替え
08/10/11 行間整理、武装解説の並び順を変更

使用上の注意

この機体は性能の特殊性等からトラブルの原因となる場合がある。詳細は対人戦解説「要注意機体？」参照。

解説

ハイパー・メガ・ランチャーモードとビームライフルモードの2形態に変形機構を持った高速戦闘MS。
主な特徴は変形や特格を活かした機動力に生存力、ハイメガによる中距離支援、そして「力」発動。

ハイメガ、及び変形ハイメガは誘導面などで中距離支援において非常に効果的。
BRも単発の性能は低いが3連射可能で近距離で当てやすく、手動リロードできるため弾数管理を気にせずに撃てる。

MS時の機動力は2000機体として水準を少し上回る程度。BDは地上ホバータイプ。
空中BDすると高度が低下していき接地するとそのまま地上BDになる。
微差だがハイメガ時よりビーム時のほうが(空中)ブーストダッシュのスピードがやや速い気がする(要検証)。

変形時は旋回性能があまり良くないものの、速度が非常に速くて持続もかなり優秀。
特格による急速変形は格闘キャンセルや着地キャンセルも可能で機動力面での貢献が非常に高い。

全体的に支援向きの性能だが近距離で当て易いBRモードの射撃と空中格闘に加え
ハイメガモードのステップ格闘により近距離戦も程々にこなせる汎用性の高い機体となっている。
また相手次第では変形時の機動力を活かして逃げる事も可能。

自軍の味方が倒されると、「体を通して出る力」状態になる。(詳細は後述)

[ハイメガモード]

【メイン射撃】ハイパー・メガ・ランチャー

[常時リロード][リロード:4秒/1発][属性:ビーム][強制ダウン][ダウン値:5][補正率:--%]

[発生: 24フレーム][硬直: 63フレーム][キャンセル なし]

前作のアグニ的存在。銃口補正、弾速、誘導、攻撃判定に優れる。さらに強制ダウン。
強力だが近距離で使うには硬直が大きいので、誘導を活かすためにも中距離での使用が無難。

【CS】ハイパー・メガ・ランチャー投擲

[チャージ時間:1.5秒][属性:][捕縛][ダウン値:1][補正率:%]

[発生: 38フレーム(変形中も同じ)][硬直: 63フレーム][キャンセル なし]

ハイメガランチャーを投げてヒットした敵を捕縛して大きく吹き飛ばす。
建物に当たるとしばらく突き刺さる。中距離より近距離寄りだとハイメガ追撃が安定するが、確定ではない。

遠距離だとハイメガの弾速をもってしても間に合わない、発生はそれほど早くないが、弾速と誘導が優秀。ハイメガ弾数節約のためにも、要所でハイメガと使い分けると吉。変形時でも使用可能で、その場合ハイメガと同じく変形移動しながら撃てる。なお、体を通して出る力状態のZをも吹き飛ばせる。

【サブ射撃】バルカン

[打ち切りリロード][リロード:5秒][属性:無][よろけ][ダウン値:0.1][補正率:%]

[発生: 2フレーム][硬直: 29フレーム][キャンセル なし]

普通のバルカンで特に何かあるわけでも無い、2セットでよろけ。とはいうものの大振りな攻撃ばかりのZにとっては貴重な牽制武装だったりもする。アラートを鳴らしまくってハイメガへの布石にしよう。ちなみにメタスは撃ってくれない。

【特殊射撃】装備変更

[発生:] [硬直: 37フレーム][キャンセル なし]

ハイメガ BRのモードチェンジ。短めだが硬直があるので注意。また、ビーム時のほうがシールドが発生しやすい気がする。

【変形メイン射撃】ハイパー・メガ・ランチャー

[発生: 不明][硬直: 不明][キャンセル なし]

ハイメガを機体正面に発射。曲げ撃ちや軸合わせによって、ステップやBD中を狙うことも可能。上方向には強いが下方向には弱い。変形中ブースト2回押しの低空飛行を活用しよう。連射が出来るが強制ダウンのため相手に距離を置かれたくない場合位にしか使わないだろう。特格Cも可能。

【変形サブ射撃】ビームガン

[発生: 12フレーム][硬直: 不明][キャンセル なし]

自分の向いている方向に2本ビーム発射。弾速も良く高誘導。1本の場合はよろけなし。メイン押しっぱで3連射可能で曲げ撃ちが有効。上手くやればステップすら狩れる。あまり使用機会は多くないので牽制などに気楽に撃っていこう。

【変形特射】ビームガン

[発生: 12フレーム][硬直: 不明][キャンセル なし]

自機の後ろ方向へ2本ビーム発射。変形サブの後ろ版。自機後方にしか撃てないので狙って当てるのは難しい。逃げに回る際に追いかけてくる相手に牽制で撒くのがベターか。

格闘性能(ハイメガモード)

ハイメガモードの格闘は総じてダメージ低め。換装Cしても2000コストの中では最下層である。ハイメガ時のステ格は非常に優秀ではあるが、機体特性を考えると格闘は最小限にした方がいい。

どちらのモードでもMS形態での格闘は全て特殊格闘及び特殊射撃でヒット時キャンセルが可能。また、変形中に格闘ボタンを押すとMSになって格闘をする。前作のセイバーみたいな感じ。換装キャンセルを用いたコンボをした場合はその格闘を出し切った時に特殊格闘を入力しても変形が出来なくなる点は注意。

【地上通常格闘】

[発生: 21フレーム][初段硬直: 73フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃, 特殊格闘(ヒット時キャンセルは計1回まで)]

斬り払い。1段技。1(ダウン)発生は早い。威力が130と低く、ダウン属性なので換装コンボの始動にも使えない。どちらかというとな距離戦での迎撃として使用するべき。

【空中通常格闘】

[発生: 22フレーム][初段硬直: 73フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃, 特殊格闘(ヒット時キャンセルは計1回まで)]

斬り上げ。下方向に斬り払い。2段技。1(ダウン) 2(ダウン) 2段技のくせに130ダメージとかなり残念性能。おまけに1段目で換装キャンセルしてもBRN格が1段目だけしか当たらなかつたり、そもそも当たらなかつたりする。

一応2段繋がる場合もあるが、タイミングなのか壁際等の位置関係なのか、検証の余地がある。出し切りまでの時間だけは幸いにも早いので出し切って特格逃げし、被弾を抑える方がいい。

入力	動作	累計威力 (累計補正率)	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正率)	単発 ダウン値	属性
1段目	斬り上げ(%)	?	[?]1	(%)	1	ダウン	
2段目	斬り払い130(%)	?	[?]2	(%)	1	ダウン	

【ステップ格闘(空地共通)】

[発生：21フレーム][初段硬直：73フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃、特殊格闘(ヒット時キャンセルは計1回まで)]

突進しハイメガ先端のロングサーベルで突き刺し、1段技、1(ダウン)

発生、誘導、判定と3拍子そろった非常に優秀な格闘。外した時のスキも少なめ。

硬直取りや反撃はもちろん先出し格闘としても使え、異常なほど伸びてリーチも長いのでZの得意な中距離からでも狙える。

なお、段差のあるところで使用するとあまりの踏み込みの速さで瞬間移動のような現象が起こる。

【BD格闘】

[発生：26フレーム][初段硬直：87フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃、特殊格闘(ヒット時キャンセルは計1回まで)]

キック、1段技、1(ダウン)。

Zの格闘の中では発生が遅い方で、ダメージも微妙。コンボもCSCが受け身で回避されるので不可。封印安定。

[ビームライフルモード]

【メイン射撃】ビーム・ライフル

[撃ち切り手動リロード][リロード:手動/3発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2.0][補正率: ?%]

[発生：15フレーム][硬直：54フレーム][キャンセル サブ射撃]

3発まで連射可能。1ヒットでよろけ、3ヒットで強制ダウン。単発時、連射時共にサブC可能。

他の機体の一般的なBRより誘導・威力が劣るが、3連射可能で発射する毎に銃口補正が掛かるので近距離で当て易い。

その特性からBDや前ステップ等からの接射も有効。アシストとの相性も良い。

また発射間隔にディレイも儲けられるので中途半端な着地ずらし等は容易に取る事も可能。

空中から撃つ場合も最速で連射するとヒットバックで後発が外れ易いのでディレイをかけよう。

リロードは弾切れ時に射撃ボタンで全弾リロード。リロード硬直が短いため、ステップ硬直や着地硬直を減らすこともできる。中途半端に弾数が残ったら適当に撃ち切ってリロードするのも重要。ちなみに換装してもリロードはされないので注意。

中距離でも手動リロード可能なので流れやすい。アシストを呼べばそれなりの弾幕を張れる。

ただし、この武装に頼りすぎるとダウンは奪いやすいがダメージ負けし易いので注意。

【CS】ロングビームサーベル投擲

[チャージ時間:1.5秒][属性:実弾][よろけ 引き寄せ][ダウン値:1.0][補正率:%]

[発生：39フレーム][硬直：62フレーム][キャンセル サブ射撃]

ロングビームサーベル投擲 グレネードワイヤー。

ロングビームサーベル投擲が当たると一定時間痺れてハイパー斬りなどで追い討ち可能。

ロングビームサーベル投擲後に射撃を追加入力でワイヤーに派生。

ワイヤーがHitすれば引き寄せ、N格などが確定。

BRチャージ 派生ワイヤー BRN格1段 ハイメガN格2段で210。

ある程度以上の距離だと引き寄せではなくグレネードとしてヒットする。

こちらも変形中だと足を止めずに撃てる。ただし、ビームの場合は派生ワイヤーはできない。

【サブ射撃】グレネードランチャー

[??リロード][リロード:8秒/1発][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2.0+0.5(爆風)][補正率:%]

[発生：19フレーム][硬直：65フレーム][キャンセル なし]

グレネードランチャーを2連射する。

2発HITでダウン。移動しながら発射可能で弾速は遅いが高誘導。メインC可能。

BRからのコンボにも使えるが距離が遠いと回避されやすいので注意。

BRの誘導が弱いので中距離の着地はこちらの方が取り易いかもしれない。またメインが弾切れの際等にも。

なおグレネードからBRに繋がるとグレネードがカス当たりした時でもダウンを奪えるが、グレネードをステップで回避されるとBRを3連射しても3発とも同じ所に飛んで行くので注意。

【特殊射撃】装備変更

[発生：] [硬直：37フレーム] [キャンセル なし]
ハイメガモードと同様。

【変形メイン射撃】ビーム・ライフル

[発生：不明] [硬直：不明] [キャンセル なし]
BRを機体正面に発射。通常メインと異なり押しっぱで3連射可能。
しかもその間チャージも可。さらに変形射撃から変形解除してのBRが確定。
変形ハイメガと違って下方向にも強い。

【変形サブ射撃】ビームガン

[発生：12フレーム] [硬直：不明] [キャンセル なし]
ハイメガモードと同様。

【変形特射】ビームガン

[発生：12フレーム] [硬直：不明] [キャンセル なし]
ハイメガモードと同様。

格闘性能(ビームライフルモード)

BRモードの格闘は空中N格闘を使ったループが強力。
発生や範囲等も優秀でBRモードの攻撃力の低さを補えるので積極的に狙いたい。

どちらのモードでもMS形態での格闘は全て特殊格闘及び特殊射撃でヒット時キャンセルが可能。
また、変形中に格闘ボタンを押すとMSになって格闘をする。前作のセイバーみたいな感じ。
換装キャンセルを用いたコンボをした場合はその格闘を出し切った時に特殊格闘を入力しても変形が出来なくなる点は注意。

【通常格闘】(モーションは空地共通、1段止めの隙に差がある)

[発生：22フレーム(空中時は不明)] [初段硬直：73フレーム(空中時は不明)] [ヒット時キャンセル 特殊射撃、特殊格闘(ヒット時キャンセルは計1回まで)]

横斬り1 回転斬り2、2段技、1(よろけ) 2(ダウン)。
発生がかなり早く、横判定も広め。1段目を換装キャンセルでN格やハイメガに繋がる。
また空中格闘1段目の硬直はかなり少なく、攻撃不能時間も無いので最速なら1段目だけを連続で当てることも可能。
カットが無ければ換装コンボをするよりも、空中格闘1段止めを3回ほど当てた方が高威力。
しかもそこから特格キャンセルでカット対策&高威力攻め継続なんて芸当も、ただし、インパルスの特射で避けられる。

逆に地上格闘として出すと1段目の硬直がかなり大きくなるので注意。空中格闘だと思って1段で止めたりするとかなり悲惨。

入力	動作	累計威力 (累計補正率)	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正率)	単発 ダウン値	属性
1段目	横斬り	120(%)	?[?]	1	120(%)	1	よろけ
2段目	回転斬り	208(%)	?[?]	2	110(%)	1	ダウン

【ステップ格闘】(空地共通、盾の有無によって初段のモーションが異なるが、攻撃範囲以外に性能差はない)

[発生：19フレーム] [初段硬直：59フレーム] [ヒット時キャンセル 特殊射撃、特殊格闘(ヒット時キャンセルは計1回まで)]
(盾あり)

盾の上下を持ち替え、盾でアッパー BRの先のサーベルで突き刺し、2段技、1(ダウン) 2(ダウン)

(盾なし)

左に持ったビームサーベルで左から右へ斬り払い 盾ありと同じ。

発生が恐ろしく早く、初段の硬直も短め。盾なし時は攻撃範囲も広がり、驚異的な性能になる。
BRで地上追い撃ちが可能。1段目を換装キャンセルでN格やハイメガに繋がる...とみせかけて繋がらない。
2段目はヒット確認ができる。ただ、遅いと繋がらなくなるので注意。ハイメガのステップ格闘と同じモーション。

入力	動作	累計威力 (累計補正率)	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正率)	単発 ダウン値	属性
1段目	盾アップ	? (%)	? [?]1	(%)	1	1	ダウン
2段目	銃剣刺し	180 (%)	? [?]2	(%)	1	1	ダウン

【BD格闘】

[発生：18フレーム][初段硬直：63フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃、特殊格闘(ヒット時キャンセルは計1回まで)]
 ビームサーベルでの斬り払い、1段技、1(ダウン)、換装キャンセルでN格やハイメガに繋がる。

【ハイメガ、BRモード共通】

【特殊格闘】

[発生：][初段硬直：不明][ヒット時キャンセル]
 その場で少し垂直上昇してから急速変形。全動作がかなり素早い。
 レバーだと機体の向いている方向に変形する。レバー入れてレバー入力方向へ向かって変形する。
 着地硬直および格闘硬直キャンセル可能。(格闘はヒット時のみ)
 ただし、ブースト切れの場合、その場で変形モーションが発生してすぐに解除されスキだらけとなるので注意。
 よって、着地硬直キャンセルとして使用する場合は、少しだけブースト回復を待ってから使用する必要がある。

なお、垂直上昇しているときにタイミング良くBボタンを押すと上昇直後に変形解除。
 相手の近距離で使えば一瞬にして上を取ることが可能。

【変形特殊格闘】

[発生：21フレーム][初段硬直：124フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]
 変形したまま敵に突撃 刺さる。発生に加えて、誘導と伸びも良好。
 格闘追加入力ドリル回転して強制ダウン、射撃追加入力で零距离射撃を行う。サブ可能。特射は無理。
 弾数を消費するため射撃時に弾切れだと撃てない。
 刺さって何もしなかった場合、相手はスタン状態。(すぐに解けるが)Bゲージを全て消費する。

変形時の旋回性能が悪い事と変形中の格闘は変形解除して空N格となることを考えると、
 側面の敵を攻撃する必要がある際や、変形による接近からの間討ちにおいては選択肢のひとつとなる。

ハイメガモードでの射撃派生は、短時間で高ダメージ&強制ダウンを取れる。
 BRモードで射撃派生するとBRが1発しか出ないため、相手よるけどこちらはBゲージなし。反撃確定。かなり高度なら相手より先に
 着地で安全か？

サブの場合、カス当たりの時があり(最速の時?)、相手がZに刺さったままのときがあるので注意。

デビルガンダムにも突き刺される。派生のドリル回転やゼロ距離射撃が出来るかは不明。

チャージゲージがマックス状態でも突き刺さった瞬間のほんのわずかな間だけメインを撃てる(そのまま射撃ボタンを押していればチャージも維持できる)。
 ちなみにこれは変形動作直後も同じことができる。

【モビルアシスト】メタス

[リロード無][2発][属性:ビーム][ダウン値:10(2HIT時)][補正率:-%]
 [発生：20フレーム][硬直：31フレーム][キャンセル なし]
 メタスが出現して付き添い、Zの射撃(バルカン除く)と同時にビームガン撃って護衛してくれる。
 持続時間は最大15秒程度でアシスト入力でも撃たせることができる。
 ビームガンを連射するが、単発ヒットではヨロケないので注意。

自衛や手数を増やして相手を攻め崩したいときなどに便利。
 片追いされている時や逆にしている時はメタスも呼んで少しでもタイマン力を増強しよう。

またメタスを出している時に相手がアシストを呼ぶと、メタスは相手のアシスト機を自動的に攻撃する。
 付き添いタイプなどの出現時間が長いタイプを破壊しやすい。
 逆にアレックスのジムスナイパーのようにすぐ攻撃して消えるようなアシストにはほとんど意味が無い。

MK- のアシストと比べると、射撃能力が下がってアシスト破壊能力が付いたと考えると分かりやすい。

効果時間や自機と同時に撃つことを考えるとBRモードで使うのが吉。BR1発 + メタス、BR...と少し弾幕がはれる。

「体を通して出る力」

自軍の味方が倒されると、直前に取っていた行動終了後にこの状態になる。
(例えば、Z変形格闘中に味方が倒されたら、格闘モーションが終わった後に発動する)
ただし、撃破されてZが復活する前に倒されると発動しない。
攻撃力は上がらないが常時スーパーアーマー + 特殊な格闘二種が追加される。
専用の格闘を発動するか時間経過で効果終了、ただしアレックスのチョバムアーマーに弾かれる又は掴み技で掴まれて中断した時などは継続する。

某対戦動画にて、味方が死ぬ ほぼ同時にBR時格闘一段 ハイメガに換装 「力」発動 ハイパービームサーベルというコンボを確認した。一度換装を行い、「行動を終了」したので「力」が発動したのだろう。

狙って出来るものではないが、一応ちゃんと繋がるものようだ。(可能であれば)検証求む。
また、これにはバグがある事を判明。覚醒変形格闘が当たって敵にダメージを与えている時に、敵にカットされたら、まだ覚醒していてハイパービームサーベルが使えた。まだ詳しい事は分かってない。

スーパーアーマーはよるけが発生しない、というだけでヒットストップやダウンはきっちりある。
スタン系の武装で攻撃を受けた時もちゃんとスタンする。(マスターの帰山笑紅塵、インパルスの特格のブメ部分ではスタンしない)

ダウン・スタン・捕縛させられる攻撃(確認済のもの)

コスト3000	コスト2000	コスト1000
ゴッド(ゴッドフィンガー、空中横派生格闘)	ヴァサーゴ(特射、特格、前派生格闘)	イージス(アシスト、特射、特格)
W0(メイン、CS、特射、アシスト)	ZZ(CS、後格以外の全格闘)	ビギナ・ギナ(サブ)
V2(ABモードメイン、CS)	マスター(マスタークロス、ダークネスフィンガー)	ガンタンク(主砲直撃)
フリーダム(CS、サブ射)	ガンダム(ジャベリン)	ザク改(サブ射爆風)
(核)	Mk-II(ロングライフル)	
X(サテライトキャノン)	F-91(ヴェスパー)	
	ストライク(アグニ)	
	2号機(核)	
	Z(ハイメガ、ハイメガCS)	
	エクシア(アシスト、特射)	

【格闘】ハイパービームサーベル

[発生：65フレーム][初段硬直：235フレーム][ヒット時キャンセル なし]

体を通して出る力時にMS状態で、格闘ボタンを押すと出る。

1段目で右から左になぎ払い、喰らった相手は浮かび上がりスタン状態に陥る。

2段目で相手に向かってビームサーベルを上から下に振り下ろす。ダメージは1段目10 2段目350程度。

相手がZと同高度(地上など)にいる場合ほぼ必中するものの、近距離でZより上にいる相手には当たらない。
この攻撃を外すと自身のスーパーアーマーが災いして多段攻撃されると大ダメージを受けてしまうため使いどころが難しい。
(相手にヒットしなかった場合も2段目までビームサーベルを振り切る)

1段目の有効範囲は左右それぞれ100度ほどで間に建物などがあった場合でも建物ごと敵を両断する。
破壊不能な建物の裏に隠れてもまったくの無駄で、何事も無かったかのように切られる。
2段目の振り下ろしの部分はZの真後ろにも攻撃判定があるので真後ろにいても油断できない。
Zがロックしていた敵からちょっとずれていても2段目が当たる事がある。要注意

なお、広範囲すぎる1段目が災いし、味方を巻き込むことがある。特に地上BD機体と、機動性能上あまり飛ばないZZ・サザビーは巻き込まれやすい。運悪く敵に回避されるとスタンした僚機側がポコポコにされる危険性があるので、Zの僚機になる人は注意しておこう。

また、「力」状態の格闘攻撃はヒットするしないに関わらず2段目を出し切らないと「力」は解除されない。2段目を振り切る前にダウンさせられた場合は「力」状態が継続される。

以下実戦での使い時

封印安定

- ・HP150以下の時 攻撃中にカットで撃破される
- ・ダウン武器(アグニ、ハイメガ等)orスタン武器を持っている カットで中断される
- ・ダブルロック中 ダメ負けの可能性など超ハイリスク

狙える時

相手と自分が地上にいることは必須

- 建物などの障害物ごしに(一番安全) 建物を貫通して斬れる
- 着地取りに 相手が横ステ着地ずらししても当たる(爆導索など大幅に動くのは無理)

注意点

- 横薙ぎは上昇で簡単によけられる 逆にドム等地上メインの機体には狙いやすい
- 至近距離でなければバクステ連打、後ろBDでも大抵よけられる

【変形特殊格闘】

[発生：31フレーム][初段硬直：不明][ヒット時キャンセル なし]

異常な誘導で相手に突撃し、相手にヒットしたあと自分のライフを減少させて、その減少分だけ相手にダメージを与える技。通常時と比べると、発生が悪化するが、突進速度、距離がかなり向上している。突進中はBを消費しない。格闘ボタン押しっぱで減少&ダメージ。勿論Bゲージを全て消費。この攻撃で相手を撃破できなかった場合はZのHPが1になり相手はスタン状態になる。HP減少中に相手を撃破した場合は与えたダメージを差し引いた分だけZのHPが減る。

ダメージ量には限界があり、限界時も当てた時のHP - 限界ダメージ分が残るようになり強制的にHP1にはならない模様。ちなみに最大400ダメージ。補正值に関係なくダメージが入る為、相方とのコンボに組み込むととんでもない値のダメージを与えることが出来る。ただし、他の格闘と違い当てた瞬間にダメージが入るわけではない、自分の体力が凄いい勢いで減少し、その分だけダメージが入る。そのタイムラグ中にダウンさせられると、当然与えるダメージが減ってしまう。

誘導が究極的に強力で超高速な為、ステップされない限り相手が真上にいようと斜め後ろにいようと相手に向かって超高速で突撃する。まさしくZの捨て身の切り札ともいえる技である。また、ブーストゲージ残りわずかで入力してもかなりの距離を突進する。

ちなみに覚醒Z同士で突撃しあってぶつかると、お互い一切ダメージを受けることなく覚醒が終了する。(突撃状態でストップした状態がしばらく続くので、その間に敵僚機または味方僚機から攻撃を受ける場合がある)

コンボ

	威力	備考
BR サブ接射	103	
BR BR サブ1発	112? ダメは3winsの時	
BR BR BR	145? ダメは瀕死時	
(BR装備)BD格 特射 (ハイメガ装備)空NN	210 換装コンボ	
(BR装備)CS 派生 N 特射 (ハイメガ装備)空NN	210 換装コンボ	
(BR装備)BD格 特射 (ハイメガ装備)メイン	180 換装コンボ	
(BR装備空中時)N N	216	最速なら確定?インパルスの特射に避けられる。バックステップで二度目から回避可能
(BR装備空中時)N N N	274	最速なら確定?インパルスの特射に避けられる。バックステップで二度目から回避可能
(BR装備空中時)N N N N	288	最速なら確定?インパルスの特射に避けられる。バックステップで二度目から回避可能
(BR装備空中時)N N N N N	288	相手根性補正あり。最速なら確定?インパルスの特射に避けられる。バックステップで二度目から回避可能
(BR装備空中時)N NN	266	相手根性補正あり。最速なら確定?インパルスの特射に避けられる。バックステップで二度目から回避可能
(BR装備空中時)N N NN	287	最速なら確定?インパルスの特射に避けられる。バックステップで二度目から回避可能
(BR装備空中時)N N N NN	294	最速なら確定?インパルスの特射に避けられる。バックステップで二度目から回避可能

戦術

今作では原作のカミーユの戦いっぷりやZDXとは裏腹に、支援寄りの機体になってしまっている。

ハイメガの性能はランチャーストライクのメイン射撃とタメを張れるほど強力。変形や地上BDなどを駆使して、有利な位置からハイメガを確実に当てていきたい。変形時は、変形ハイメガに加えて、変形サブ&特射や変形特格も選択肢。

また、ハイメガモードのみに目が行きがちであるが、ビームライフルモードも使いこなしてこそ、真のZ使いである。近距離で当てやすく垂れ流せるBRと良誘導なグレ、そして空N格ループによる近距離戦能力の向上が可能。

変形と特格のおかげで、敵機次第だが、目前の敵機を放置して相方を救出に向かえるほどの機動力を誇っていて、片追いされても生存しやすい。

圧倒的な機動力を活かして、自衛と支援を両立できるため、相方や状況を選ばず常に活躍しやすい。相方が前衛向きなら後方支援、相方が支援向きなら変形を活かして攪乱やロック集め、などなど状況に応じて的確な働きを目指すが良い。

僚機考察、CPU戦攻略、VS.Zガンダム対策はZガンダム(対策)へ。