

ザク改

正式名称：MS-06FZ ZAKU COSTOM 通称：ザク、バーニィザク
パイロット：バーニィ
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	マシンガン	80	18~123	最大8連射
サブ射撃	ハンドグレネード(設置)	2	186	前に転がっていく、2秒程で自動的に爆発
特殊射撃	ハンドグレネード(投擲)	3	86	強誘導のクラッカー
特殊格闘	ハンドグレネード(起爆)	-		各種硬直をキャンセル可
モビルアシスト	ハイゴッグ	5	95	2体によるミサイル、1発のみヒット時は威力50
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	ヒートホーク	NN	180	ヒートホークで打ち上げ
	射撃派生	NN射	210	打ち上げ後、シュトルムファウストで追撃、外れ易い
	前派生	N前	169	コサックダンス3HIT、1~2段目から後格に派生可
	前派生2	N前後	205~178	コサックダンスからダイビングヘッドバッド、1段目キャンセルの方が高威力
空中通常格闘	ヒートホーク 蹴り	NN	171	前作バズーカジンのN格
	射撃派生	NN射	201	シュトルムファウスト、外れ易い
	前派生	N前	165	3連回転斬り。
	前派生2	N前後	200~173	回転斬りからダイビングヘッドバッド、1段目キャンセルの方が高威力
地上ステップ格闘	ヒートホーク	ステN	156	2段、1段目もダウン属性
	射撃派生	ステN射	(163)	シュトルムファウスト、ダウン追撃
	後派生	ステ後	204	ヘッドバッドの上りが当たる
空中ステップ格闘	ヒートホーク	ステ	110	1段
	射撃派生	ステ射	(120)	シュトルムファウスト、ダウン追撃になり易い
BD格闘	タックル	BD	110	1段、そこそこ伸びる
	射撃派生	BD射	158	シュトルムファウスト
後格闘	ダイビングヘッドバッド後		130	
Gクロスオーバー	バーニィの作戦		202	サンタ人形は敵の射撃武器を防いでくれる

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載、追記 過去編集者に感謝
08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正
08/07/05 サブ特格周りの整理
08/07/03 解説&攻略を整理

解説&攻略

バーニィの愚痴通り、基本性能は全体的にパツとしない機体。
射撃はマシンガンの8連射と特射グレネードの誘導が光るがどちらも大ダメージには繋がりにくい。
格闘もBD格闘や空中ステップ格闘など使いやすいものはあるが、全体的に頼りにならない。
機動力に至ってはBD速度が非常に遅い影響で全機体中ビリクラスである。

しかしサブ射撃のハンドグレネード(以下、爆弾)だけは別格の破壊力を秘めている。
爆弾は設置すると相手に向かってゆっくり移動し、一定時間経過か特格入力で起爆し爆風が発生する。
爆風全段ヒットでダメージ180を超え、爆風も広いためタイミングが遅れるとステップが間に合わない。
低コスト機の武器としては破格の性能を誇っており、牽制、起き攻め、眼暗ましと様々な用途に活躍する。

巷の評価はイマイチな機体だが、爆弾の運用法が確立されるにつれて弱機体説は徐々に見直されてきている。
機動力が低く安定した戦果は望めないが、爆弾捌きを極めれば大物食いも可能である。
クセのある爆弾を使いこなせるかどうかで強さが決まるため、一般的には悪人機体とされている。
また、爆弾の軌道の特性上、地形の影響を受けやすい機体でもある。

射撃武器

【メイン射撃】マシンガン

[撃ち切りリロード][リロード:7秒/全弾][属性:実弾][よろけ][ダウン値:2.4(0.3×8)][補正值:32(4×8)]

普通のマシンガン。最大8連射、3発でよろけ、17発で強制ダウン。

威力は1発18、4発で68、8発で123になる。

性能は悪くは無いが、接近戦で実用になる射撃武装はこれしかない。

接近されるときつい局面があるので、距離感だけは保とう。

連射速度が遅いので、よろけを取る前に避けられることがあるので早めに撃つこと。少し早めでも案外誘導するので当たる。

連射速度が遅いことが逆に幸いして、回避行動をとっても当てられる場合がある。

リロード時間が比較的長いので、撃ち切るタイミングには注意。

近距離相手だと上昇しながら撃てば止めることができることが多々ある。が、過信は禁物。

サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘にキャンセル可能。

アシストヒット後など、「既によろけている」状態の敵機に全弾打ち込んでもよろけないことがあった。検証待ち。

【サブ射撃】ハンドグレネード(設置)

[撃ち切りリロード][リロード:3秒/全弾][属性:実弾][ダウン][ダウン値:直撃で3.25(0.25×13)][補正值:直撃で52(4×13)]

爆弾を左足前方に設置する。

設置と言ってもその場には留まらず、発射時に相手のいた場所にまっすぐ転がっていく。

誘導は皆無。弾は腰のグレネードと同じ形をしており、白い光を飛ばしながら進むため

暗いステージでよく目立つ。

ちなみに進む過程で下り段差があると落ちて進む。障害物に当たると障害物にそって進む。

斜面も一定の速度で進む。

2~3秒後に爆発。小型の核みたいな感じ。特殊格闘で任意のタイミングで起爆することができる。

爆風の威力は、1発毎に20、直撃時は13ヒットで186になる。

実弾属性らしく、バルカン、マシンガン等が当たると爆発せずに消えてしまう。

そればかりか、格闘が当たっても消えてしまう。と、言っても直接狙うのは至難の業だが・・・。

抜刀中に使用しても納刀はしない。メイン射撃、格闘などからキャンセル可。

リロードは「爆発するか、消された時」から始まるタイプ。

爆風が残っている間もリロードしてくれるので、リロード時間の短さと相まって、この武装の弾切れが気になる事は少ないだろう。

詳しい使い方は戦術の爆弾のススメ参照

【特殊射撃】ハンドグレネード(投擲)

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/全弾][属性:][よろけ][ダウン値:0.3][補正率:20(10+10)]

右腰部に装着された赤い爆弾を山なりに投げる。

弾の軌道はガンダムのジャベリン投げ。

連ザのハンドグレネードと違い、自由落下しながら投げることが出来ない。

(投げるモーション中、その場に停滞する)

硬直が大きく、命中率もかなり低い。が、近距離で当てればそのままコンボに繋がられる。

直撃すると86ダメージ(弾頭の50ダメージ+爆風の40×95%=86ダメージ)。

カス当たりの時(爆風のみ)は40ダメージ。

通常はよろけしか取れないが、吹っ飛び中の相手に当てると、大きく上に打ち上げる。

状況次第ではここから追撃が入る事も。

誘導は非常に強く、山なりに飛ぶ軌道も相まって遠目の敵には一番当てやすい武装だろう。

相手のブーストの切れ間に着弾するように投げておくと大抵当たる。

障害物の影で投げるか、対空迎撃などに。

赤ロック状態で投げればステップをされない限りずっと追いかける。

可変機が残りライフが少なく、一気に逃げようとしていたら赤ロックのうちに投げて緑ロックにならないように必死に追いかけて

よう。

大抵の場合当たり、そこから繋げてトドメをさすことができる。

モーションのどこからでも特殊格闘でキャンセルが可能。

投げた瞬間にキャンセルをすれば隙が少し軽減できる。

起爆をしたら困る状況でもない限り積極的にキャンセルをした方が良いと思われる。

但し、投げる動作の前でもキャンセルが出来てしまうため、焦って入力をする

特殊射撃そのものがキャンセルされてしまう。入力タイミングは確実に。
なお、特射からの特格による行動キャンセルはこんなにも早い(01:25~01:26辺り)

メイン射撃、格闘などからキャンセル可能。
格闘からキャンセルした場合、ダウン値が「1」に上昇する。

【特殊格闘】ハンドグレネイド(起爆)

爆弾を起爆する。
両手で頭を抱えてしゃがみ込む、爆風から頭を守るような起爆モーション。
モーションが早く硬直は少ないものの、動きが止まってしまうことに注意。
爆風の展開速度が一瞬なのでタイミング、範囲を間違えなければ回避不可。
抜刀中に使用しても納刀はしない。

詳しい使い方は戦術の爆弾のススメを参照。

【モビルアシスト】ハイゴッグ

[リロードなし][属性:実弾(ミサイル)][よろけ][ダウン値:0.3×2][補正率:20(10×2)]

ハイゴッグが2機画面前方に展開し、それぞれがハンドミサイルを1発ずつ発射。
使用時に若干の隙が出来る。
威力は1発で50、2発で95。

連ザIIのカオスの停滞ボッドミサイル×2に似た性能。
出現後すぐに発射してくれるものの、弾速が遅く当て難い。
とはいえそこそこ曲がってくれるし、通常の軌道の射撃武器がマシンガンしか無いザク改においては、貴重な第4の射撃武器となる。

中近距離・下方への着地取りor牽制には使いやすいので、使うとしたらそこで。
BRでの着地取りよりも少し早めに撃つと、結構当たりやすい。
また、射格が広いのか上下誘導がいいのか、対空迎撃として使うと鬼のような性能を発揮する。
ザク改は爆弾の性質上空から攻められることが多いため、非常に有効。
もっとも素早くよろけが取れる射撃であり、MGに繋ぐことも可能なので優秀。
カット、着地取り、格闘への迎撃、対空、下方向への攻めと使いどころは多い。

使用回数は5回。
とは言うものの、コスト1000なのでどんどん使っていこう。
近距離であたれば格闘とコンボになる。
ゴットなどが近づいてきたら、バクステしながらこれを撃つといい。

ちなみに、至近距離でアシストでとどめをさして勝利すると、ザクが画面に向かってブギューをしている

格闘

ザク改の格闘は、全てダウン値が「1」、補正値が「20」で統一されている。

【地上N格闘】

斬り下ろし、斬り上げの二段、サブ射撃・特殊射撃・後格闘でキャンセル可能。
射撃派生でシュツルムファウスト。
段差のあるところでやると外れて大幅に隙を増やすことになる。使い道に注意。
シュツルムファウストまで派生させると、サブ射撃・特殊射撃に加えて特殊格闘でもキャンセル可能になる。
(他の格闘から派生させた場合も同様)
一段目から前派生で3HITするコサックダンスキック。
更にコサックダンスから後格闘に派生可能。但し、三段目から派生しても当たらない。
派生させると威力は落ちるものの、ダウンを奪った相手との距離が離れないので、
爆弾による起き攻めがしやすくなるという利点がある。

地上格闘	威力		補正		ダウン値		属性	キャンセル				備考
	累計	単発	累計	単発	累計	単発		サブ	特射	後格	特格	
一段目	100	100	20(80%)	20	1	1	よろけ		133	204	×	
二段目	180	100	40(50%)	20	2	1	打ち上げ	226(182)			×	サブC()内はダウン追撃時
射撃派生	210	60	60(10%)	20	3	1						
前派生1HIT	140	50	40(50%)	20	2	1	よろけ			205	×	

地上格闘	威力		補正		ダウン値		属性	キャンセル				備考
	累計	単発	累計	単発	累計	単発		サブ	特射	後格	特格	
2HIT	165	50	60(10%)	20	3	1	よろけ			178	×	
3HIT	169	50?	80(5%)	20	4	1	ダウン				×	

【空中N格闘】ヒートホーク

斬り 蹴り飛ばししの二段。サブ射撃・特殊射撃・後格闘でキャンセル可能。
射撃派生でシュツルムファウスト。
一段目から前派生で回転しながら3回切りつける攻撃に。
更に回転斬りから後格闘に派生可能。但し、三段目から派生しても当たらない。

近距離では爆弾で飛ばした相手を垂直ブーストで追いかけてこの格闘を出すと当たる。
強制ダウンを取れ、かつ位置もちょうどいいので起き攻めに最適。

空中格闘	威力		補正		ダウン値		属性	キャンセル				備考
	累計	単発	累計	単発	累計	単発		サブ	特射	後格	特格	
一段目	95	95	20(80%)	20	1	1	よろけ	128	199		×	
二段目	171	95	40(50%)	20	2	1	ダウン					×
射撃派生	201	60	60(10%)	20	3	1						
前派生1HIT	135	50	40(50%)	20	2	1	よろけ		200		×	
2HIT	160	50	60(10%)	20	3	1	よろけ		173		×	
3HIT	165	50	80(5%)	20	4	1	ダウン					×

【地上ステップ格闘】

斬り上げ 斬り下ろしの二段。サブ射撃・特殊射撃・後格闘でキャンセル可能。
射撃派生でシュツルムファウスト。
一段目の後に後格闘でキャンセル可能。
出し切るよりも、こちらの方が高威力。(出し切りは156、後格闘時は204)
ヘッドバッドの上りが当たるので、他の格闘とは違い確定でヒットする。

地上ステップ格闘	威力		補正		ダウン値		属性	キャンセル				備考
	累計	単発	累計	単発	累計	単発		サブ	特射	後格	特格	
一段目	100	100	20(80%)	20	1	1	ダウン			204	×	後格は確定
二段目	156	70	40(50%)	20	2	1	叩き付け				×	
射撃派生	(163)	60	60(10%)	20	3	1						ダウン追撃

【空中ステップ格闘】

一段。回り込みは悪くない。
射撃派生でシュツルムファウスト。サブ射撃・特殊射撃でキャンセル可能。
後格闘でもキャンセルできるが、当たらないので意味が無い。
威力は110と少々頼りないが、伸び、誘導、判定、発生ともに優れるザク改の生命線。
ダウンも取れ、起き攻めへの移行もスムーズ。
ある程度高いところで射撃派生をしてもきちんと当たる。その後はきちんと特格で隙をなくすこと。

言うまでも無いが、あくまでザク改にしては優秀な格闘、程度。
ガンガンステ狩りなどしようと思わないように。

空中ステップ格闘	威力		補正		ダウン値		属性	キャンセル				備考
	累計	単発	累計	単発	累計	単発		サブ	特射	後格	特格	
一段目	110	110	20(80%)	20	1	1	叩き付け		143		×	
射撃派生	158(120)	60	40(50%)	20	2	1						()内はダウン追撃時

【BD格闘】

タックル。突進速度はイマイチながらもそこそこ伸びる。
ステップされた瞬間終わるが、ブースト逃げなら陸ガン並みに追う。
しかし、マシンガンが切れてるときの空対空のカットとしてなら。
射撃派生でシュツルムファウスト。サブ射撃・特殊射撃でキャンセル可能。
後格闘でもキャンセルできるが、当たらないので意味が無い。

使う場面は味方が先落ちてかつ片追いが顕著な時、一度当てると警戒されて痛い反撃をもらうのでほどほどに。

BD格闘	威力		補正		ダウン値		属性	キャンセル				備考
	累計	単発	累計	単発	累計	単発		サブ	特射	後格	特格	
一段目	110	110	20(80%)	20	1	1	ダウン					x
射撃派生	158	60	40(50%)	20	2	1						

【後格闘】

斜め上方にジャンプしながらのヘッドバッド。判定は激強。外れると頭から地面に激突 ダウン(あたり判定はある)着地ずらし・最後のあがきに是非。尚、空中で外れた場合は一回転して着地する。他格闘から派生可能。サブ射撃・特殊射撃でキャンセル可能。キャンセルしないと地面に倒れるので、ものすごい隙を晒してしまう。

- 一部の射撃は避けつつ当てることができる模様。(Xビームライフルを至近距離で回避して当てることができるので、一般的なビームライフル程度ならほぼ避けられるようです)

但し、これまたタイミングがシビア且つ近距離でないといけないので練習が必要。実用性は...あるのだろうか？

後格闘	威力		補正		ダウン値		属性	キャンセル				備考
	累計	単発	累計	単発	累計	単発		サブ	特射	後格	特格	
一段目	130	130	20(80%)	20	1	1	ダウン			x	x	

コンボ

	威力	備考
マシンガン×5 特射C	???	相手が地上、空中に関わらず繋げられる。特格で行動C推奨
マシンガン×6 サブ射 特格	190	きりもみ。確定HITするが射撃のみ反撃を貰う可能性有
マシンガン×8 サブ射 特格	156	きりもみ。マシンガンのヒット数が増えると、威力低下&反撃の可能性上昇
マシンガン×5 特射C マシンガン×6 サブ射C	???	地上限定射撃繋ぎコンボ。更に爆弾設置
マシンガン 特格C 格闘	???	マシンガンは接近しながら、格闘発生の早い相手には危険な賭けになる。
マシンガン×8 特射 特格 地ステ格 後派生	???	敵が地上にいるなら より安定。この後にぜひサブで起き攻めを。格闘の前にアシストも挟めるか？
サブ(爆破)×2	202	きりもみ。2発同時にヒットさせた時のもの
サブ(爆破) マシンガン×6	200	爆弾で打ち上げ後、垂直ブーストしながらMGを打つと当てやすい。きりもみ
サブ(爆破) アシスト(2発)	203	非きりもみ。追加でマシンガンを4発打ち込むときりもみに
サブ(爆破) 空格2段	217	爆弾で打ち上げ後、垂直ブーストしながら格闘。遅めにし出すと安定する。きりもみで起き攻めにつなげやすい
サブ(爆破) 空ステorBD格闘	214	非きりもみ。射撃派生のシュツルムまで当てるときりもみに。 よりも、こちらの方が当てやすい。
サブ(自爆or誤射)	47	直撃時で47。ヒット数に応じて被ダメージ低下
地格1段 特射C 地格2段 メイン射C	197	地上限定格闘繋ぎコンボ。きりもみダウンなので爆弾設置もOK
地格1段 後格闘	204	非確定
地格1段 前派生2Hit 後格	???	よるけ回復の速い機体、MFには非確定
地格2段 サブ射 特格	226	爆破前に受け身可能。きりもみ。ダウン追撃時は182に威力低下
地格2段 射撃派生 特射	???	特射はほとんどダウン追い討ち。空中で命中するのは極めて稀。ちなみにきりもみにならない。
地ステ1段 後格闘	204	こっちは確定。主力として使える
アシスト マシンガン 特射C マシンガン	???	不安定。特に特射C後は1000コスト以外には入りにくい。
アシスト(2発) 地ステ1段 後格闘	239	アシスト始動。主力
アシスト(2発) マシンガン×8	179	マシンガンによるけが取れないので注意

戦術

距離感が大切。赤ロックと緑ロックが切り替わる間合い付近(=中距離)で戦いたい。
爆弾はその距離が一番活きる。接近戦では高飛び推奨。
中距離を保ちつつマシンガン・爆弾・アシストでコツコツとやっていこう。
射撃はアシストを含めると一応全距離をカバーしているが、
メイン以外は全て攻撃時に足が止まってしまう。爆弾(投擲)以外は隙が少ない方なのは幸い

接近戦は慎重に立ち回り、格闘はあくまで最終手段とする事。
爆弾の最短起爆距離を把握していれば、運用次第では相当厄介な機体になるはずだ。
乱戦時に強い機体なので、被ダメを気にしつつ積極的に仕掛けていこう。

BD性能が悪いので、基本は地上戦メインになる。爆弾やクラッカーも地上で使うとブーストを消費しない分使いやすい。

相方がダウンを取ったら起き攻めしやすいように、相方との距離は近めがいい。
放置されやすい機体でもあるために相方との距離感は重要。
放置されたら、当てやすく一発でよるけが取れるアシストを落ち着いて当てよう。

空対空(相手が低い) マシ・アシスト・特射クラッカー(逃げる相手にも有効)
空対空(相手が高い) ヘッドバット(前作前格感覚で使う)・アシスト

爆弾のススメ

サブ射撃と特殊格闘がとでもトリッキーなこの機体、大切なダメージ源なのでぜひとも使いこなして行きたい。
この兵装は起き攻めや二人がかりで囲んだ時等に真価を発揮する。
また、爆弾を転がすことで敵の接近を阻んだりする使い方があり、これを使うと格闘機相手が楽になる。
応用して、片追いを作る際に役に立つ。

1. 当て方

敵の硬直に爆弾(設置) 近距離で爆破が一番使いやすい。
中距離で遠い敵を爆破するのは間討ち以外ではタイミングが難しい。熟練が必要。

爆弾の特性からステージの地形や障害物によっても戦いやすさが変わってくるので留意しておこう。
これを利用して障害物に引っ掛けて使うのも嫌らしい。
空中から転がすと地面に向かって急降下するせいで自分も相手も距離感が掴みにくくなる。地上戦で当てにくい場合はこちらで。

相方がダウンを取りやすい機体で前線で敵2体を引きつけて、後方から爆弾で味方ごと吹き飛ばすというのもあり。
相手に格闘機がいるとやりやすい。(ただしこの場合は下記の注意点を参照。)

投擲で注意をそちらに注がせつつ、設置爆弾を使用すると、かなりの確立でダメージを与えられる。

マシンガンからキャンセル出来るのでよるけ 爆弾設置 爆破 などが可能。(ただし反撃を貰う可能性あり)

また、起き攻めに効果を発揮する。倒れてる相手に二個転がしておけば相手も相当嫌な気分になるはず。
起き攻めを高飛びで回避された場合はアシストで追撃すると高確率で引っかかってくれる。
GCOに絡めて相手の視界をとことん奪い去れ!

起き攻めが効かない相手もいる(試作3号機の爆導索etc)ので、気をつけられたし。
そういう相手には当たらないのはわかってても撒いて、爆破。目くらましくらいにはなる。

起爆で狙えないような状況なときでも、撒いておいて損はない。事故ったり、移動方向を制限できたりできる。

ヒット後、垂直ブーストしながらMGを撃つと追撃が入る。6発当たれば強制ダウンが取れ、結構遠くまで吹き飛ばせる。
放置や起き攻めに移行しやすいのでオススメ。なお、受身も狩れる。

2. 小ネタ

- MSタイプの敵アシストを消すのに便利。敵を狙うだけで、ついでにかき消してくれる。
- のファンネルバリアを貫通できる。
- 片追いされているときは爆弾設置 前ステ 爆破で自爆して相方の助けを待つといい。

うまくやれば20程度のダメージで転ぶことができる。
下手な高飛びより安全

- サブ射を連打すれば永久浮遊が可能。(特格は少しずつ下降してしまう)

味方が高コストで先落ちが許されない場面ではこれを駆使すれば少しは延命できる。
サブなら敵も攻撃できて一石二鳥だ。

なお、この間中にブーストは一切消費しないので、少しだけブーストを残しておけば着地ずらしまでできる。

- 上の応用。

相手に空中に安易に上がってこれる機体があった場合、空中に投げた後即爆破、
その爆風へ自ら飛び込んで吹っ飛ばす。

すぐさま受身を取ると、ブーストゲージが半分以上回復する。
(ダメージを食らうとブーストが回復する今作からの仕様を利用)
そこから昇ってきた相手を攻撃してもいいし、残ったブーストを活用して味方の援護へまわってもいい。

- ・うまくタイミングを合わせる事で一部の攻撃を回避できる？

以前同高度からのフリーダム空中N格闘一段目をしゃがんだ瞬間に回避した事が有り。
少し角度の付いたV2のアシストの攻撃を避けています(03:49~03:50辺り)
タイミングは結構難しいようで、実際に起爆で避けられるのかも明確ではありません。
攻撃の種類や角度によってはそこそこ避けられるかもしれません。(検証をお願いします)

3.注意点

まず味方に当たらないように注意。
意外と味方ダメージが多いうえ、満を持して次に行動できるようになるのに最低10秒はかかる。
終盤での10秒はかなり痛い。味方が明らかに追われてるのに爆弾を撒くのは推奨しない。
野良相方だとたとえ有利になる状況でもストレスを感じる。

4.CPU戦起き攻め

CPU戦では、ひとまずダウンを奪った後、起き上がりに爆弾の爆風を重ねる攻めが有効。
CPUは起き上がるタイミングが単調なので割と簡単に重ねる事ができる。
ただし、この起き攻めは当然だが一度ダウンを奪わないと持ち込むことができない。
また毎回完璧に重ねて強制ダウンを奪うのは難しく、ループさせるにはそれなりの馴れが必要となる。
加えてもう一機にジャマされたりする可能性を考えると、この起き攻めに拘り過ぎるのはあまり得策ではない。

僚機考察

移動性能が劣悪なザク改にとって、放置されることが最大の敵といえる。
方追いされて相方が延々逃げ回る羽目になるのはよくある負けパターンだ。(特にコスト2000機体が相方の場合)
基本的に交戦距離が近い機体が超高機動機がオススメ。
また、ダウンが取りやすいと起き攻めしやすく、ザク改が生きて、ダウンを取る回数が増えると相方の負担も減る。
片追いに強く(特に生存能力が高いとありがたい)、ダウンが取りやすい機体が望ましい。

コスト1000

僚機候補は陸ガン、アレックス、グフカスタムなど(絶対に離れないこと)
お互いライフが低いので、ひたすらダウンを狙って戦わないとすぐ死ぬ。
前述したようにザクは機動力にかけるので、僚機にはなるべく足の速い機体が望ましい。

コスト2000

この枠での僚機候補はインパルス、ガンダム、マスター、2号機、三号機等。
コスト2000の場合、支援機系統は方追いの危険性が高いので注意(ヘビーアームズ、Mk-2等)
ただし三号機は機動性、自衛力も高く、ダウンも取りやすいので理想の相方かもしれない。
二号機の場合、僚機に前衛をまかせてひたすら援護。核ミサイルを撃ってもらってダメージをかせごう。
どちらも重いけど、逃げられても範囲の広い核によっていぶりだすことができるのでオススメ。

コスト3000

機動力があるものが好ましい。序盤は前衛に回ってもらって、先落ち後は後方からでも援護できるもの。
オススメできない組み合わせは くらいで、他はそこそこ戦える。
はカットできる武器がない。ザクにも即座にカットできるような武器がない。
相手が格闘に優れていると、何もできずに死んでしまうのだ。
ゴッドでも似たようなことがいえるかもしれない。

・ V2

アサルトバスターでの一撃ダウンのおかげでザクは格段に動きやすくなる。
通常状態でもぶっぱで当たればカットされにくい光の翼での延命が期待できる。
ザクはその間、なるべく先落ちしないようにして特射での着地狩り、よろけ奪いをして、
アサルトバスターをあてやすい状況を作ろう。完全に後衛となる。
V2が落ちたあとはV2へ向かう道の途中に立ちはだかり、サブ射で道を防ぎ、邪魔をする。
格闘を喰らいそうな距離になったらあえて離れず、アシストで少しでも多くよろけをとる。
その間にアサルトバスターを当ててもらおう。

・ ガンダムX

延命能力に富んだ機体。が、ちょっと優秀な2000機体に張り付かれるともうきつい。
ザクは必死に援護をすることになる。
マシンガンは連射せず、たん、たん、たん・・・と間を置いて撃つ。
相手に常にアラートを鳴らし、冷静な判断をできないように必死に邪魔をしてやろう。
ライフが高いので、ザクは1度くらいの先落ちでもたいして問題にならない。
ガンダムXが落ちたあとはひたすらダウンを狙う。1体だけでも自分に注目させてやりたい。
その間、ガンダムXのサテライトを期待。当てられない人とは組まないほうがいい。
それ以外、楽勝ムードを作るのは無理だ。ある程度熟練度がなくてきついコンビといえる。

アシストや特射でよろけさせた敵にサテライト当ててもらえると、もうそれだけで幸せ。

フリーダム

ザク5落ち推奨。

フリーダムにはひたすら逃げてもらい、カットを頼もう。

しびれを切らしてザクを追ってきたら、こちらも逃げる。(フリーダムとは違う方向に)

相手の隙をうかがって、サブ射 起爆。うまく当てよう。

当てたらタイミングよくアシストを出し、よろめいている間に一気に接近。

近づいてきたらその瞬間脱兎のごとく逃げ出し、同じ動きを繰り返す。

この間にフリーダムに何かしらの攻撃を当ててもらってダウンを奪い、サブ射での起き攻めを狙う。

VS.ザク改対策

爆弾には注意。接近戦に持ち込むと有利に戦えるが、中距離でも行ける筈。

爆弾以外の性能は1000機体中でも下位。

爆弾を放つ時さえ注意していれば大した事は無い

着地ずらしの技がほとんどないので、キッチリ着地を狙えばなんなく落とせる。

調子に乗って格闘を仕掛けるとハイゴッグで迎撃 格闘コンボ 起き攻めというパターンにもなりかねないので慎重に。

CPU戦後半ステージでは、CPU特有の超反応+一発で40持っていくマシンガン+直撃すると300減るサブ射のせいで恐ろしく厄介な敵になる。

ステージ開始時に

「頼むぞ、ボンコツ」

なんて卑屈を言ったりする

味方の勢力やコストなどに関係なく言うため、おそらく自身の乗るザクに言っているのだろう。

敗北時は

「ザクでどうやってガンダムに勝ってんだ」(しゃがんで両手で頭を抱える)

まったくもってその通りだ

だがザク改はガンダムを倒す為の機体である

ガンダムに溢れたこの作品で真っ先にこの機体を出した製作者は

その辺をよく分かっていると云わざるをえない。

余談だが、CPU戦クリア時に表示される歴代ガンダム勢ぞろいの「Thank you for your playing!」みたいな画面ではザク改は出てこない。

OPムービーではちゃんと出てるのに……