

正式名称：MS-06S ZAKU II 通称：シャアザク、シャザク、赤ザク
パイロット：シャア(0079) GC0：コロニー落とし
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ザク・マシンガン	60	18~98	6連射, 6HITでもダウンなし。 サーチ切り替えによるばらまき撃ちが不可に。
CS	クラッカー	-	153	3個のクラッカーを横並びに投擲
サブ射撃	ザク・バズーカ	5	126	ガンダム同様、撃つと足が止まるようになった
特殊射撃	通常の3倍	100	-	ZDXの機動覚醒と同じくらいの速度が出る
モビルアシスト	ドップ	3	51~83	編隊を組んで突撃し、機銃を撃つ うち一機はガルマ機
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	打上げ 2斬撃 蹴りの4段	N N N N	218	全段ダウン属性
地上ステップ格闘	ブレイクダンス3段	ス N	190	外すと隙が大きい
地上特殊格闘	カウンター格闘	特(当身成功)	N N N	格闘に対する当身技
空中通常格闘	ヒート・ホーク2段	N N	180	判定・伸びが優秀
空中ステップ格闘	ヒート・ホーク2段	ス N	167	使い勝手が悪い
空中特殊格闘	カウンター格闘	特(当身成功)	N	格闘に対する当身技
BD格闘	タックルキック	BD N	170	ショルダータックルから十八番の蹴りを放つ

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
08/10/27 コンボ整理 + 追加
08/08/28 文全体を整理
08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正

解説&攻略

特殊射撃で発動できる"通常の3倍"モードで、機動力を一時的に上昇させる事ができる機体。
発動中は、3倍とまではいかないものの機動力が大幅に上昇し(各種硬直は変化無し)、
中、高コスト機を凌駕する程の機動力を発揮できる。発動時間は15秒。

射撃武装はマシンガンとバズーカ。ありふれた地味な組み合わせなので当て続けるのは慣れが必要。
機動面ではブーストの上昇速度はザクにしては早く、高跳び能力も十分に備わっている。BDとステップの性能もコストの割には良い。
ただしBDの発生とブーストの再上昇速度は遅いため、全体的に動きがもっさり気味である。
他には抜刀キャンセルで着地の隙を軽減できる小ネタがある。

通常の3倍モード発動中の機動力は非常に高く、近距離ではコスト2000、3000機体とも対等に渡り合ってしまう。
また通常時の戦力も、機体が重い事を除けば基本性能に特に穴が無いため派手さは無いが決して低くはない。
戦略の幅が広く、コスト1000機の中では高い評価を受けている機体だ。

なおこの機体とドムは「1stガンダム」からの参戦だが、出撃シーンがガンダム&ガンタンクとは異なる。

射撃武器

【メイン射撃】ザク・マシンガン

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/60発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:0.3(3HITでよろけ)][補正率:%]

[発生:21フレーム][硬直:49フレーム][キャンセル サブ射撃]

マシンガン。6発まで連射出来る。まあ普通の性能で、誘導はなかなか。

接近戦ではよろけが発生する前に格闘に押し切られる事もあるので、頼りすぎないように。

よろけを奪った際はサブ射撃のバズーカが連続ヒットし、ダウンとともにある程度のダメージを奪える。
ただしバズーカの硬直が長いので受け身を取られると状況的に不利になることが多く、攻め継続の方がダメージ効率も高い。
特に3倍のスピード時には攻め継続(=補正切り)が重要となるため覚えておきたい。

【CS】クラッカー

[チャージ時間:2.5秒][属性:実弾][ダウン][ダウン値:1.5][補正率:%]

[発生:28フレーム][硬直:73フレーム][キャンセル なし]

横に3発のクラッカーを扇状に投げる連げのミーアザクのようなもの、意外と誘導する上攻撃範囲が広い、威力はそこそこだが、これが確定する状況なら格闘でも済む場合が多い。硬直も1秒ちょっと結構ある。ただし格闘やカウンターの際を無理やり消す事は可能。地上で接近してる相手に対して投げると煙玉みたいになる。またカットされづらい格闘として使用し、消極的な戦法をとるのも有効(特にコスト3000と組む場合)。

小ネタ:緑ロック時、地上当身からキャンセルで出すと低空投擲になる

【サブ射撃】ザク・バズーカ

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/5発][属性:実弾][ダウン][ダウン値:2(+爆風0.5)][補正率:%]

[発生:26フレーム][硬直:94フレーム][キャンセル なし]

実弾属性のバズーカ。今作では足を止めてしまう。

そこそこの威力でダウンを奪うが、誘導が良くないため当てにくく硬直も長いので、気軽には撃てない。それでも貴重なダウン属性の武器なので、敵をダウンさせたい場合にはキッチリ決めていこう。

格闘やMGからのキャンセルが可能。

MGよろけ バズーカは手軽にダウンが取れるので、状況次第でダウンを奪い敵の立ち回りのリズムを崩したい。

【特殊射撃】

[常時リロード][リロード:50秒/100%]

[発生:-][硬直:26フレーム][キャンセル なし]

通常の3倍、自機が赤いオーラと共にスピードアップ。歩き、BD、ステップの速度が大幅に上昇。動作も若干早くなる。ZDXの機動覚醒とほぼ同等の効果であると言える。

弾数100で約15秒間持続。よろけ、ダウンでは解除されない。

リロードは非常に遅い。コスト1000の性質上撃墜されてのリロードが主となるだろう。

発動中は瞬発力が全機体中最高レベルになり、3000機とも渡り合えてしまう。

逃げや闇撃ち特攻、タイマンなど全ての戦法が強化される。万能かつ強力なモードだ。

これをいかに上手く使えるがこの機体の明暗を分ける。

ただし耐久値はあくまで350。調子に乗って突っ込んで事故死しないように。

発動中はほとんどの射撃を歩くだけで避けられるため、歩きながらMGをばら撒くだけでも十分脅威。

MGだけで効果時間が終わるのはダメージ効率的にはもったいない気がするかもしれないが、

所詮は低コスト機。ローリスクに牽制が出来るだけでも十分であると考えたい。

ダメージを求めるなら相手の不意を突いて一気に接近し格闘を決めるといった戦法も、

他にも相手から逃げる時に発動するなど幅広い使い方が出来る。

注意点

BD・ステップのブーストゲージの消費速度には影響はない。

各種攻撃や着地の硬直が軽減される事はない。

格闘の突進速度には効果は無い。

実際には3倍ものスピードアップ効果はない。

実際は通常の2倍程度のスピード。

リロードの遅さのせいで出し渋って使わず沈むのは勿体無い。

格闘

空中ステップ格闘を除き、ほとんどの格闘が水準レベルの発生と威力を誇る。

しかし外した際の硬直時間も長いものが多いため、状況によっては射撃で妥協することも重要。

【地上通常格闘】

[発生:27フレーム][初段硬直:78フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

地対地格闘なのに、何故かお互い空中に飛び上がることになる4段技。

全段ダウン属性であり、どこでもサブ射撃でキャンセルが可能。

だが出し切りで十分ダメージが取れるため必要ない。

【地上ステップ格闘】

[発生：28フレーム][初段硬直：96フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

ブレイクダンスのような足技をお見舞いする、豪快な3段技。1(よろけ) 2(ダウン) 3(ダウン)。
出し切った後にサブ射撃キャンセルすることで、BZが空中HITしきりもみダウンが奪える。

【空中通常格闘】

[発生：28フレーム][初段硬直：58フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

ヒート・ホークで切りつける2段技。1(よろけ) 2(ダウン)。
シャア専用ザクの格闘の中では外しても隙の少ない方だが、それでも1秒近く硬直するので必中が基本。

【空中ステップ格闘】

[発生：34フレーム][初段硬直：87フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

ヒートホークによる回転2段斬り。1(よろけ) 2(ダウン)。
発生・硬直・威力の3つに「劣」の字が付く微妙性能だが、ステップ格闘なので回り込みによる射撃回避は可能。
コンボ時間も短く、確定状況と見たら振っていても問題ない。

【地上・空中特殊格闘】

[発生：27フレーム][初段硬直：78フレーム(空中時71フレーム)][ヒット時キャンセル サブ射撃]

肩を前に出しポーズを取って構える。
連ザ2のジンHM2のカウンターのようなもの。
地上だと4段格闘、空中だと2段格闘。そのどちらもが全段ダウン属性。
相手の格闘を肩のシールドで受け止め敵をよろけさせ、そのままパンチで反撃する。ちなみに左アッパー始動。
カウンターを狙う時は気持ち早めに1秒先を予測する感じで出さないと失敗になったりする。

覚醒したゼータのハイパービームサーベルの1段目も弾くことが出来た(検証済み)。
ゼータ側もちゃんとよろけるものの、覚醒は消えない。またカウンターとして出した格闘でもよろけないので微妙...かも。
僚機がいるなら弾いた直後に一撃ダウンの武器を撃ってもらえば有効かもしれない。

【BD格闘】

[発生：27フレーム][初段硬直：71フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

タックル キックの2段技。懐かしの連ジの宙域BD格闘と同じモーションである。
1(ダウン) 2(ダウン)。
発生はそこそこ、攻撃判定はやや狭いが射程が長く、多少遠くても振っていけるのが強み。
近距離戦ではバックステップを狩ることも可能。

コンボ

ダメージは全て目安です

	威力	備考
MG×3HIT以上 BZ	150?	基本、手軽にダウンを取れる
BZ BZ	160?	目押しなら受身、ダウン追い討ちどちらにも対応できる
地N格3段 BZ	230?	地N4段振るより高威力
接射MG N系格闘	???	機体や距離により確率変動。基本的に半確定という事を頭に。3倍時なら確率上
BZ 当身 (アシスト) クラッカー BZ 当身 (アシスト) クラッカー...	???	高飛び時の悪足掻きや滞空に使用。目下45度までの敵なら対応
各種格闘HIT BZ	???	地上ダウンの敵にBZ爆風低威力追い討ち。お好きにどうぞ(BZダメ4程度?)
地ステ格3段 BZ	200-210?	浮かした敵へBZ高威力追撃。(BZダメ20程度?)
空N格2段 BZ	190-200?	タイミングと高度次第で半確定BZ高威力追撃。(BZダメ20程度?)
(起き攻め)アシスト 地ステ格3段 BZ	???	格闘外して場合もガルマがカットする保険あり
(3倍時)MG よろけ	???	攻め継続ならこちら
(3倍時)空慣性移動中MG よろけ 空N格	???	空中で相手の頭上を通り越しながら接射後、空NHIT確定
(3倍時)アシスト 横ステMG	???	疑似クロス、格闘距離~近距離なら割と当たりやすい
(3倍時)横ステMG JC 空横ステMG JC ...	???	慣れれば連続HIT、要練習
(3倍時)空MG JC バクステ 抜刀C着地	???	慣れれば極端に着地取りされ辛くなる

戦術

【味方がコスト1000】

シャアザク使用者の戦術にもよるが基本的にはシャアザクがやや前へ詰め、相方がビーム持ちならシャアザクを援護する形で攻めるのが好ましい。3倍時で敵を翻弄できるといっても所詮1000コスト。1000コスト全般に言われる事だがカットに弱く2機に攻め立てられるとすぐに散るので、1000コストならではのダメージ勝ち、コスト勝ちを狙っていくことが勝利への近道。

【味方がコスト2000】

自機は3機落ちが可能で先落ちしても問題ないため、ガンガン前に出たい。3倍モードは再出撃でリロードするものと考え、積極的に使っていく。とにかく存在感をアピールし、孤立することだけは絶対避けたい。

【味方がコスト3000】

先落ちが許されない組み合わせ。射撃による後方援護が中心となる。3倍モードは序盤は基本的には温存し、ここぞという時の逃げに使いたい。味方が堕ちた後は、自機が狙われるなら逃げ、味方が狙われているなら攻め、といった具合で使用目的を臨機応変に切り替えていく。

VS.シャアザク対策

速さに焦ってしまうのが一番いけない。落ち着いて削るか、マシンガンに注意しながら逃げよう。されどザク、避けに自信があるなら放置してかまわない。3倍にはくれぐれもステップ合戦などしないように。また空中で強制ダウンさせることにより、かなりの時間を稼げる。瞬間的に大ダメージを与える手段が少ないため射撃戦に持ち込めば有利になる。調子に乗って突っ込んでくる相手でこちらが攻撃範囲が広い攻撃を持っているなら3倍中に落としてしまおう。ただし当身のことは忘れずに。