

正式名称：RX-178 GUNDAM Mk-II  
 通称：Mk-II、幕2、マークツー、魔窟  
 パイロット：エマ 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 Mk-II:左腕、スーパーガンダム時は背面  
 変形：（スーパーガンダム時のみ）換装：

## ガンダムMk-II

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃1	ビーム・ライフル	5	110	普通のBR 手動リロード
射撃2	拡散バズーカ	6	80~107	3連射可能、一定距離を飛行後散弾になる 手動リロード
射撃3	ロングライフル	2	130	スーパーガンダムと同じ スーパーガンダム時にGディフェンサーの射出or破損後に使用可 各種格闘からの前派生は使用不可に
サブ射撃	バルカン	50	5~47	全弾HITでよろけ 発生がとてつもなく早く、リロード時間も短い
特殊格闘	リロード			残弾の有無に関わらずリロードする 空中や着地硬直中でも可能

格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬りつけ	薙ぎ払い N N	N 198 前 215	斬りつけから前派生でエウティタのステ特格
空中通常格闘	斬り上げ	薙ぎ払い N N	N 182 前 215	斬り上げから前派生でエウティタのステ特格
地上ステップ格闘	斬りつけ	薙ぎ払い ス N	N 188 前 205	斬りつけから前派生でエウティタのステ特格
空中ステップ格闘	斬り上げ	ス	120	旧空中特格、性能は優秀 LRモード時はメイン射撃か特格で追撃が可能に
特殊格闘	二刀流	特	135	ロングライフル時限定の3段階格闘 他の格闘からヒット時キャンセルで出せる
BD格闘	斬り上げ	BD	120	空ステ格と同じ

## スーパーガンダム

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ロングライフル	2	130	強誘導の太ビーム 常時リロード
サブ射撃	バルカン	50	5~47	全弾(10発)HITでよろけ、通常時と同性能
格闘	ミサイル	10	70	ボタン押しっ放しで連射可能
特殊格闘		-	-	空中ホバーモード
特殊射撃	Gディフェンサーパーシ	-	-	ガンダムMk- に戻る
変形射撃	ロングライフル	(2)	130	
変形格闘	ミサイル	(10)	70	前方に2発ずつ発射、ボタン押しっ放しで連射可能
変形特射	Gディフェンサー射出	-	73	Gディフェンサーを前方に射出 射出後、ガンダムMk-IIロングRモードになる

共通	名称	弾数	威力	備考
モビルアシスト	リック・ディアス	2	67	2体が自機に追従し、射撃にあわせてBZを撃つ
Gクロスオーバー	コロニーレーザー			

+x+ (射撃+ジャンプ+左) ビームライフル換装 (BRモード)  
 +x+ (射撃+ジャンプ+右) バズーカ換装 (BZモード)  
 +xのみ (射撃+ジャンプ) Gディフェンサー換装 (SGモード)  
 変形時に +x (空中で同方向にキー2回入力後、射撃+ジャンプ) ガンダムMk-IIロングR換装 (LRモード)

## 【更新履歴】

09/01/13 武装換装について追記  
 08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝  
 08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正  
 08/08/13 各種武装に詳細なデータを追加  
 08/07/23 SG時ブーストダッシュ追記 戦術追記

## 解説&攻略

BRモード、BZモード、スーパーガンダム(SG)モード、ロングライフル(LR)モードと多彩な換装を持つ。  
BR BZモード間の切り替えは一瞬だが、MK- SG形態になる時は隙が大きめ。  
撃破された場合、撃破時の形態のまま復活。LRモードもその時のまま復活。

### BRモード、BZモード

BR(BZ)、バルカン、格闘が主装備。変形やCS等が無いシンプルなモード。  
BRは他機体のそれより内部硬直が短い。BZは3連射可能、発射後一定距離で散弾に変化する。  
最大の特徴は、どちらも手動で一瞬でリロードできる点で、弾切れを気にせず立ち回れるのは心強い。  
ただしブーストが他万能機体よりやや短めで、少し機動力不足な面も。  
更に射撃コンボが無く、格闘も単発の物が中心なため、火力にも欠ける。

### SGモード

Gディフェンサーと合体したモード。地上BDが滑走タイプ、空中BDが変形になり、移動力が大幅に増す。  
射撃は、判定の強い太ビーム(LR)と弾幕能力の高いミサイルといった遠距離向けの武装を装備。  
高速移動しつつ遠距離から牽制能力するといった、相手からしたら非常に厄介な戦法をとれる。  
ただ射撃が近距離で使いづらく格闘や空中BDも持っていないため接近戦は厳しい。  
背中Gディフェンサーはシールドの性能も持っており、うまく使えばローリスクに立ち回れる。

### LRモード

武装はLR、バルカン、格闘。BDの性能はBR(BZ)モードとほぼ同じ。  
射撃は単発の威力は高いものの、手数やスキなどの面で劣るため少々使い辛い。  
また、特殊格闘が格闘攻撃になっており、コンボに組み込めるため格闘の期待値が高い。  
火力は高いが安定性はBR(BZ)モードに劣るモードである。

背部のGディフェンサーはシールドとしての機能も持ち、一定のダメージを防ぐと破損し本体はダウン。  
このとき本体にダメージは無い。Gディフェンサー射出or破損時にLRモードに移行。  
換装し直せば元に戻る。

BR・BZから換装する際、特格でのリロードを忘れないようにしたい。  
どうせ隙はないのだし、もし必要になって換装する際に、  
換装したら弾がなかった...というのではあまりにかっこがつかない。  
特格リロードはキャンセルが可能な様で、BRを特格でキャンセルする事によって、残弾1のような状態からでも  
安定して2発3発と入れる事ができる。CPU戦のみであるが、  
他機体のメイン サブの感覚ではなく、撃った直後に特格キャンセルといったところか。

アシストは黒ディアスが2機現れ、本体のメイン射撃にあわせてBZを撃つ。  
本体への追従性はドムのJSA並で、持続時間も長くかなり高性能。  
出現中にBZを3連射するとすごいBZの弾幕ができる。見た目は派手。  
だがダメージ効率は非常に悪くなる。  
アシストを壁に引っ掛けて疑似クロスが可能な模様(要検証)  
また自機に追従するタイプの中では呼び出し 射撃が非常に早い。  
SG時に格闘機にひっつかれた時などバクステ アシストで切り返しを狙ってみてもいい。  
ただし判定の広い格闘だとそのままリックディアスごと破壊されたりするので注意。

どうでもいいがGディフェンサー装着の際に毎回Gディフェンサーのコクピットブロックが山なりに飛んでロックした敵に特攻する。(当たり判定有り、ダメージ60ほど)  
着脱中のGディフェンサーにも当たり判定がある。(http://www.nicovideo.jp/watch/sm3000212の1:42)  
狙ってできるようなものではないだろうが、背後を取ろうとした相手の意表をつける。

弾切れが起きやすい機体が多い本作において、手動リロードによる無限の弾幕は非常に魅力的。  
扱いやすさも兼ね添えているため、巷での使用率も高い機体である。

## ガンダムMk-II

### 射撃武器

## 【メイン射撃1】ビームライフル

[手動リロード][リロード:手動のみ][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: 45フレーム][キャンセル なし]

普通のBR...と思いきや、他の機体のBRよりも連射性能に優れている特徴を持つ。さすがにZほどではないが、また、リロード自由で実弾弾数無限なのでアシストとの相性が良く、アシストと共にBRを垂れ流すだけでかなりの弾幕になる。代わりに誘導は他の機体のBRより若干甘め、とはいえそこまで気にするほど悪くも無い。弾数は5発と少なめだが、特格の手動リロードのおかげで弾切れの心配はない。リロードの際は若干の硬直があるが、敵の近くでリロードしても隙を突かれるほどではない。ただし弾切れの際に射撃ボタンのみでリロードを行った場合は足が一時的に止まってしまうので弾数管理に注意。

なおCPU限定でBRは3連続HITする、これはCPUは攻撃判定が発生した瞬間にしか回避行動を取らないためだと思われる。1発目がHITし、CPUがよろけ中に2発目の攻撃判定が発生するためCPUは回避行動を行えず、連続HITするらしい。(要検証)(ザク改のサブ射撃でも同様の現象が確認されており、CPUはグレネードが爆発し、攻撃判定が発生するまで全く回避しようとし無い。)

ただ、2発で止めたほうがダメージ効率がいい、強制ダウンさせるべき場面と攻め継続すべき場面を使い分けよう。

## 【メイン射撃2】拡散バズーカ

[手動リロード][リロード:手動のみ][属性:実弾][よろけ][ダウン値:2.0(実弾時)][補正率:%]

[発生: 20フレーム][硬直: 49フレーム][キャンセル なし]

3連射可能でメインだけに限れば3号機も真っ青な弾幕。

3発当てると強制ダウン、牽制やダウン取りと用途は広い。

射角はBRと比べると狭く、振り向き射ちも隙大、誘導も全BZ機体の中で最低なので過信は禁物。

拡散するといっても赤ロック距離ギリギリくらいで拡散するので中距離での使い勝手は普通のBZと変わらない。

拡散直後のBZは散弾が多段ヒットするので、場合によっては1発で強制ダウンする場合もある。

うまく炸裂した瞬間にヒットさせれば「力」状態のZなどスーパーアーマーの敵でもダウンする。

背を向けて逃げる相手に撃つと拡散弾が面白いように当たる。また、3連射を間隔を置いて撃つことが出来る。

ガンダムのファンネルバリアを解除する際はバズを使うと楽。

当たり判定がデカくなっている上、連射できるのでアシストも使えばバリア突破から本体にまでダメージが通る。

本体にダメが通る = ほぼ確実に落とせるのでライフルよりもこちらがオススメ。

ちなみにBRとBZは、途中で換装しても弾数は回復しない。

例えばBR残弾1でBZに換えて、再びBRにしても1のままなので注意しよう。

こちらも弾切れの際に射撃ボタンのみでリロードを行った場合は、足が一時的に止まってしまうので弾数管理に注意。

BZは撃った後に換装C出来る。

3連射後にも可能。

余談だが、オート3連射するだけでデビルガンダムのダウン値をあっさり超える為、

タイミングよくBZを撃つ事で本体の行動をほぼ封じる事が出来る。

コツとしてはBZが拡散する緑ロックから赤ロックに変わる中距離ぐらいをキープし、連射して拡散弾を当てることで、&br;すぐにダウン状態に持ち込める。

DGHも同様の距離を保ち「パン、パン」と少し間隔を置いて拡散弾を2発しっかり当てればハード以下ならかなり高い確率で撃破できる。

ただしDGHの攻撃やミサイルヘッドには注意。

## 【メイン射撃3】ロングライフル

[常時リロード][リロード:4秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:5.0][補正率:%]

[発生: 24フレーム][硬直: 65フレーム][キャンセル なし]

単発で強制ダウンの太いビーム。

機動力の違いから、自分から当てに行けるようになったのが大きなメリット。

弾数2の割にリロードはそこまで早くないので撃つなら一発必中で。

MK- 形態ではSG形態よりも赤ロック距離が短いため、狙撃等の目的次第でSG形態と使い分けるといい。

なおSG形態のものとは違い2連射が可能だが銃口補正が2発目以降にはかから無い為、2発目も1発目と同じ方向に撃ってしまう。

単発で強制ダウンという特性を考えても封印安定か。

またこのモードのみ格闘の前派生が制限されるが、その代わりに特殊格闘で3連斬りが出来る。詳しい性能は格闘の所を参照。

## 【サブ射撃】バルカン

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/50発][属性:実弾][無][ダウン値:0.1][補正率:%]

[発生: 1フレーム][硬直: 28フレーム][キャンセル なし]

お馴染みの頭部バルカン.....だが、発生が1フレームと本ゲーム中最速の武装である。

ダメージやダウン値は一般的なバルカンと同じなだけに、瀕死の相手を始末するには打って付けである。

バズーカ持ちの機体などへの牽制にも使えるが、拡散性能に乏しいので迎撃には向かない。

全弾HITでよろけ、SG時は射角が広がり当てやすくなる。

## 【特殊射撃】装備変更

[発生：69フレーム（レバーニュートラル時）][硬直：73フレーム（レバー入れ時は39フレーム）][キャンセル なし]

Mk- モード・・・レバーN上下+特射 SG、レバー左右+特射 BR/BZ入れ替え

SG/LRモード・・・特射 Mk-（SGになる前の状態に戻る）

Mk- SGの換装は硬直時間が長い。

なおLRモードはSG形態と同じ扱いのため、LR状態で特射入力をするともMk- 形態に移行する。LR SGは不可能。

## 【特殊格闘】リロード

[発生：][硬直：34フレーム][キャンセル なし]

BR・BZをリロード。Z時代とは違い空中でもリロード可能になった。

BDやステップしながらでも使える上、動作も早いので隙を狙われる心配はほとんどない。

リロードは特格で行わないと射撃でのリロードは隙が発生するので、特格で行う癖をつけた方が良い。

着地に特格を合わせる事で着地とほぼ同じ硬直でリロードできるので、着地特格の癖をつけよう。

(なおガンダムMk- の着地硬直は29フレームなので、着地と同時にリロードで+5フレームの硬直になる)

## 【アシスト】黒リック・ディアス

[リロード：2発/無][属性:実弾][よろけ][ダウン値：1.0][補正率:%]

[発生：20フレーム][硬直：31フレーム][キャンセル なし]

ロベルトとアポリーのリックディアスを呼び出す。出た瞬間にバズーカを各機1発ずつ、合計2発発射。

その後自機に追従し、Mk- がメイン射撃を行うと一緒にBZを撃つ。

またアシストが存在中にアシスト入力を行うともMk- がアシストを呼び動作をし、リックディアスのみがBZを撃つ。

ディアスにも射撃硬直があるようなので、Mk- のBZ3連射に対しては1発ずつしか撃ってこない。

しかしながらかかっている時間がかなり長いことと、支援が主な目的であるMk- の役割を考えると非常に優秀なアシストであると言えるだろう。

壁に引っ掛けたりステップによって本体との距離を離せるので、擬似クロスを取りやすいのも魅力。

一応実弾に当たると盾の役割となり、防いでくれる。

一定時間経過するか、敵の攻撃を食らっても消滅する。

光の翼等の広範囲攻撃で一気に消されると泣ける。

## 【Gクロスオーバー】コロニーレーザー

円柱状のレーザーを自分の背後側のステージ端から発動時にサーチしていた敵方向へ照射する。&br;位置関係を考えて上手く使うことで敵の分断などに利用できる。

## 格闘

全体的にモーションが短く、援護機の格闘(迎撃用)としては理想的。

発生も早く、特に空中ステップ格闘(=LR時の格闘)は硬直が非常に短いのが特徴。

なお本機には抜刀・納刀状態の区別がない。

## 【地上通常格闘(BR&BZ時)】

[発生：20フレーム][初段硬直：59フレーム][ヒット時キャンセル なし]

ビーム・サーベルによる2段技、1(よろけ) 2(ダウン)、ダウン値はそれぞれ1.0。

発生が早く、ダメージも高い、射撃機体としては及第点と言っていいだろう。

前派生でZ時代のステ特格である縦回転斬りが出せる。威力はかなり上がるが、硬直もそれなりに増す。

2(よろけ) 3(よろけ) 4(ダウン)、1HITあたりのダウン値は0.35。

## 【空中通常格闘(BR&BZ時)】

[発生：23フレーム][初段硬直：63フレーム][ヒット時キャンセル なし]

ビーム・サーベルによる2段技、1(よろけ) 2(ダウン)、ダウン値はそれぞれ1.0。

空中ステップ格闘と違い、ダメージは高いが外すと硬直が大きい。(発生速度は同じ)

地上通常格闘同様、2段目を前派生可能。

やはりダメージが増えるが、同時に隙も増加するので状況に合わせて選択していこう。

## 【地上ステップ格闘(BR&BZ時)】

[発生：24フレーム][初段硬直：66フレーム][ヒット時キャンセル なし]

Z時代のステップ格闘2段。1(よろけ) 2(ダウン)。

地上通常格闘と比べ、発生がやや遅いのでステップ狩りにはやや不安を感じる性能。

これも前派生で縦回転斬りが出せる。注意点も同様。

## 【空中ステップ格闘(BR&BZ時)】

[発生：23フレーム][初段硬直：45フレーム][ヒット時キャンセル なし( LR時はメイン射撃、特殊格闘)]

発生・回り込み速度に優れる単発技。1(ダウン)。

硬直時間がかなり短く、外したとしても即ステップを踏むことで反撃を貰いにくい。

それを利用して、前作のガイアやストライクルージュのように格闘フェイントが可能。

モーションは空中通常格闘の一段目と同じだが、こちらは前派生ができない。

しかし相手が受け身を取った場合は受身狩りが確定で入り、250以上のダメージを見込める。

ちなみにLRモードでは<地上・空中・ステップ>関係なくこの格闘しかでないので注意。

LRモードのみ特殊格闘、及びメイン射撃でのヒット時キャンセルが可能。

また、LRモード時には **レバー横入力により、ステップ中でないにも関わらず回り込み性能が付加する** という性質がある。

これにより連合vsザフト時代における横格闘と同じく、着地狙いの射撃をかわしつつ格闘を狙うことも可能。

しかも外しても硬直が短いので、格闘の間合い外でも振っていきける。

## 【特殊格闘(LR時)】

[発生：19フレーム][初段硬直：93フレーム][ヒット時キャンセル メイン射撃]

LRモードのみ、リロードではなく格闘に変化する。1(よろけ) 2(ダウン) 3(ダウン)の3段技。

各ダウン値はそれぞれ1.5、3段で計4.5。

他の格闘から派生可。2,3段目メインC可。二刀流で切り相手を叩き付ける。

発生の早さも勿論のこと、伸びが凄まじく先出し後出しのどちらにも使える主力格闘。

.....ただし、ダメージは意外と低いので注意。普通に出すよりは派生によるコンボ用と考えるべし。

## 【BD格闘 (BR&BZ時)】

[発生：23フレーム][初段硬直：45フレーム][ヒット時キャンセル なし]

斬り上げ1段技。空中ステップ格闘と同じ(回り込みはせず)。

空中通常格闘と思って出したら、1段だけで終わってションボリすること必至。

## 小ネタ

SG時のGディフェンサーのシールド判定を利用して、着地を狩られにくくすることができる。

やり方は着地の際に相手に背を向けてSGに換装するだけ。

Gディフェンサーが壊れたらダウンするが、その際ダメージはないので擬似的なシールドリロードのようなものである。

勿論硬直はあるし、成功して被弾が抑えられても起き上がった時はLRモードで起き攻めを捌かないといけない等、

あまりいい事はないのだが、追われている時は役に立つ...かも。

起き攻めの概念がないCPU戦では割と有用。

## コンボ

	威力	備考
(BR)アシスト BR BR	188? BR	アシスト BRの順にHITが望ましい
(BZ)アシスト BZ	???	ディアス呼びつつ攻め継続。弾幕が凄い
(BZ)アシスト BZ 換装C BR	???	弾幕が凄い
(BZ)BZ(1発) 換装C N 前	???	近距離ならBZ(1発)から格闘に繋げられる
(LRモード)サブ LR	???	バルカンHITでよろけ LR
(LRモード)地・空・ス 特(1HIT?) LR	???	LR時の格闘コンボ。KOHは取れない
(LRモード)地・空・ス 特(2HIT) LR	???	長時間きりもみダウンさせられる。KOHは取れない
(LRモード)地・空・ス 特(3HIT) LR	213?	LR時の格闘コンボ(LRはダウン追い討ち)。KOHは取れない

# スーパーガンダム

Mk- に換装する際に、格闘ボタン入力で換装中にミサイルを発射できる(弾数消費)。換装硬直は変わらない。

ブーストダッシュについて  
少し浮いてからBDすると必ず変形する。  
浮いてから、ジャンプ押しっぱなし+レバー二回の普通のやり方でも同様に変形できる。  
地上ホバーは自分が地面にいるときに素早くジャンプを二回押さないとホバーしない。  
ちょっと遅れると地面で変形する感じになってしまうので注意。  
地上ホバーはあらかじめレバーを任意の方向に倒した状態で行うとやりやすい。

## 【メイン射撃】ロングライフル

[常時リロード][リロード:4秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:5.0][補正率:%]  
[発生: 24フレーム(変形時11フレーム)][硬直: 65フレーム][キャンセル なし]  
太ビーム。強制ダウン。発射の際はアグニよりは少なく、変形射撃もあるので使いやすい。  
LRモードより赤ロック距離が長く誘導性も高いため、相手の行動次第では遠距離からの狙撃でも命中する。

撃っている最中に追加でミサイルが撃てる。  
こちらはボタンを押しっぱなしにしても連射してくれず任意に連打することが出来る。  
通常の格闘の弾道より低い。

## 【サブ射撃】バルカン

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/50発][属性:実弾][無][ダウン値:0.1][補正率:%]  
[発生: 1フレーム][硬直: 28フレーム][キャンセル なし]  
頭部バルカン。ミサイルがBDしながら撃てるため使いどころが無い気もする。  
しかし全弾HITでよるけるので中距離あたりではミサイルよりLRに繋げやすい。

## 【格闘】ミサイル

[リロード: 5秒/10発][属性:実弾][よろけ][ダウン値: 2.0][補正率:%]  
[発生: 11フレーム(変形中も同様)][硬直: 12フレーム][キャンセル なし]  
背部に合体しているGディフェンサーからミサイルを山なりに発射する。  
発生・硬直がとても短く、格闘ボタンを押しっぱなしにすることで(擬似的にだが)連射が可能。  
射角は360°、つまり振り向き撃ちになることは絶対にないため、あらゆる状況から撒き散らすことが可能。  
ダメージがやや低く弾速も遅いが、硬直が短いのでヒット確認からメイン射撃へと繋ぎ、ダメージ向上が図れる。

変形中に撃つと2発同時に発射する。軌道も真っ直ぐ飛ぶため、比較的当てやすい。

ロングライフル発射モーション中にも発射可能。  
バルカンと同じくアシストのリックディアスはBZを撃ってくれない。

## 【特殊格闘】ホバーモード

[発生: ][硬直: 不明][キャンセル なし]  
空中で特殊格闘ボタンを押すと、ブーストゲージを消費しながらその場からの並行移動が可能になる。  
空中ホバー中もジャンプボタンで高くあがることは可能(もちろんブーストゲージは消費が早くなる)  
空中で突然停止できるので着地ずらしや相手の意表をつくのにお勧め。

## 【特殊射撃】Gディフェンサーバージ

[発生: ][硬直: 73フレーム][キャンセル なし]  
装着時と同様に硬直が長い。  
SG状態で敵に起き攻めされてしまったらダメージ覚悟でバージした方が安全なこともある。

## 【変形特殊射撃】Gディフェンサー射出

[リロード: 手動][属性:実弾][よろけ][ダウン値: 2.0][補正率:%]  
[発生: 33フレーム][硬直: 不明][キャンセル なし]  
背部のGディフェンサーをロック対象に向かって特攻させる、かなり非道な技。

射出後はLRモードに換装され、自発的にLRモードへと換装する唯一の手段となっている。

---

## コンボ

	威力	備考
ミサイル	ミサイル	??? 格闘を押しっぱなしで連射せず、連打で連射してタイミングを計る。
ミサイル(一発HIT)	LR	??? ミサイルを数発ばら撒き一発HIT確認後LRがオススメ。
(可変)ミサイル	LR	??? の可変ver.
サブ	LR	??? パルカンHITでよるけ LR,
アシスト	LR	??? アシスト中にアシストボタンでBZ LR
LR (追加)ミサイル		??? LR中に格闘を連打で追加ミサイル, DGHをこれで落とせる

---

## 戦術

Zよりも高能力の援護の鬼であるが、自衛力と逃げ性能、汎用性はZに劣る。

射撃は連射可能なビームライフルにバズーカと強力。

これにリックディアスのアシストが重なることで、すさまじい弾幕による援護性能を発揮する。リロードもそれに拍車をかける。ビームもバズーカも他の機体よりはるかに連射が利き、空中でも(BD中でも)リロード可能でかつ隙が軽減されているので、&br;弾数がほぼ無限。

一方的に撃たれる痛さと恐さを相手に教えてやろう。

ただし接近戦は苦手なのでダウンさせてさっさと逃げよう。

BRとBZの換装回数に制限がないので、戦況に応じて柔軟に切り替えていけるのが強み。

アシストはBR装備の時に使うのが望ましい。

特にSGの状態を使うのは避けたい。アシストの援護射撃がロングライフル射撃時だけになってしまうため非常にもったいない。

相方より一歩下って援護に徹すれば、原作どおり十分戦っていけるだろう。

スーパー形態は空中での機動力と更なる支援能力を手に入れるが、地上の機動力はサザビー並に落ち、

近距離での自衛能力には劣る上張り付かれたら換装も難しい。

遠距離での支援や機動力がほしい場合にお勧め。中距離に入ったりしたらさっさと換装してしまおう。

無論ディフェンサーを捨て中距離支援機体として活躍するのもあり。

同じ換装持ちのストライクと比較して、どの形態も2000相応の強さがある。

最初はすべての形態を使おうとせず、徐々にCPUなどで慣らしていこう。

---

## VS.ガンダムMk- 対策

空中でリロードが可能になって隙も少なくなった為に、射撃が絶え間なく飛んできく。

しかもビームかバズーカか、ミサイルかロングビームか、はたまたパルカンか？

レーダーやアラートでは確認出来ないのが恐怖。

初心者は脅威に感じないかもしれないが、レーダーやアラートをしっかり見る人にとってはプレッシャーになる。

またこの機体からは非常に逃げにくい。

ブースト持続がやや短く速度も2000では並程度なのだが、その差を性能の良い武装によって補えているため、高機動機でも捕らえられる事がある。

しかし基本的に性質は援護機であるため、放置さえしなければ脅威ではない。

Mk-2時は逃げ性能が非常に弱く、SG時は格闘も近距離対応の武器も無いため、

Zと違って攻めてさえ居れば問題なく圧倒できるだろう。