

正式名称：MSZ-010 ZZ GUNDAM 通称：ZZ ザンギ 乙乙 青メタボ
パイロット：ジュードー Gクロスオーバー：ラビアンローズ
コスト：2000 耐久力：620 盾： 左右2枚+背中 変形：x

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ダブルビームライフル	8	65(120)	ビームは2本だが消費は1発ずつ
CS	ハイメガキャノン	-	233	発生はやや遅いものの、高威力
サブ射撃	ダブルキャノン	4	135	ビームは2本だが消費は1発ずつ
特殊射撃	背部ミサイルランチャー	20	217	10発ずつ一斉射
モビルアシスト	コアファイター	5	20~67	ミサイルを撃ちつつ突撃する
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	掴み 叩きつけ 追い打ち	N N	190	総ダウン値は2だが、実質強制ダウン
空中通常格闘	掴み ダブルキャノン打ち上げ	N	180	サブの弾数は消費しない
地上ステップ格闘	掴み 後方に投げ捨てる	S	170	回り込み性能が高い
空中ステップ格闘	掴み 相撲投げ	S	160	回り込み性能が高い
後格闘	サーベル縦斬り	後	130	ハイパービームサーベルで一刀両断
BD格闘	掴み 巴投げ	BD	160	後方に大きく投げ飛ばす
特殊格闘	スクリューパーildドライバー	特	220	相手を掴んでスクリューパーildドライバー

【更新履歴】

08/12/14 AC版からの変更点を記載
08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝

解説&攻略

2000の万能機。

耐久力が620とコスト2000帯ではマスター、エクシアに次いで3番目に高い。
原作では変形・分離可能だが、本ゲーム中では残念ながら不可能である。
機体が大きい上に機動力が劣悪という大きな欠点を抱えている代わりに火力は高め。
とはいえ突出して威力の高い攻撃はなく、一つの武器に頼った戦い方はできないため、
巷で主流のZガンダムやマスターガンダムよりは敷居が高い上級者向け感がある。
慣れないならば機動面全般の難を抑えられる砲撃機的運用からはじめ、
その中で投げを仕掛けるタイミングを学んでいくと良いだろう。

メイン・サブもビームが2発同時に出るために当たり判定がやや広い。
サブは近距離、ミサイルは中距離の高飛び狩りには強い。
CSで高飛び相手を狩れる場面もある。ミサイルとCSはその性能自体は射撃機体のレベル。
ブースト関連が優れているとは言い難いZZにとって、空中の敵に対する対処は必須といえる
機動力の低さゆえに前線から置いていかれやすいが、遠距離もミサイルとCSがあるので空気にはならない。

格闘は後格以外すべて掴み技。
どれも威力、判定はなかなかのものだが一段目の判定がせまく、ステップを巻き込めるような性能は無い。
その為、他機体とは違う感覚で扱う必要がある。
特格にスクリューパーildドライバーを備える。
判定・威力共に強いが、掴んでから技が決まるまで若干間があるためカットの危険性があり、また外すと隙だらけになる。

機体が横に大きいため、時代のキュベレイのように相手に体の側面を向けることを意識しないと被弾率が高くなってしまふ。
側面にはシールドがあるのでその意味でも向きには注意。
背中にもシールド判定がある。

余談だが、ダブルビームライフル所持時、未所持時、ハイメガキャノンでフィニッシュ時で勝利ポーズが変わる。
また、妹のリィナが喋るパターンが存在する。声優はエマ・シーンと同じ人である(劇中も同じ声優である。)

注意して欲しいのはこの機体は 抜刀状態であるとコンボができないという点。
例えば、メイン サブやメイン 特格などのコンボがまるできなくなってしまふのだ。
抜刀状態になってしまった場合必ず納刀状態にすること。

射撃武器

【メイン射撃】ダブルビームライフル

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2.0][補正率:%]
[発生:25フレーム][硬直:55フレーム][キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]
歩きながら撃てる、2本発射のBR、発射時のビームは2本だが消費は1発ずつ、
突出した性能ではないが、クセが無く使いやすいため、攻めの起点にしやすい。

一般的なBRと比較すると、ダウン値に対しての威力が高く、攻撃判定もやや横に広い。
だが、その分短所も目立つ。発生・弾速が遅いために当てづらく、硬直も長いので近距離で安易に撃つことは危険。
誘導も他機体のメインBRと比べると明らかに低く、かといって射軸をあわせようにも射角が狭いので振り向き撃ちになりやすい。
8発という弾数に対してのリロードも6カウントとやや遅く、牽制に撃ちすぎるといざという時に撃てず困り果てる。
幸いにして射撃兵装は豊富で使い分けも十分に可能なので、燃費を考えての使用を心がけたい。

サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘でキャンセルが可能。
距離に応じてどの武器でキャンセルすれば良いかを把握できれば、ZZの乗り手としてはイッパシと言える。

【CS】ハイメガキャノン

[チャージ時間:3.5~4秒][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:3.25][補正率:%]
[発生:40フレーム][硬直:124フレーム][キャンセル なし]
ZZと言えばこの武装。

アーケード版から変更されチャージ時間が延ばされている(何秒かは検証も求む)
ビームは大体2秒間照射し、連続ヒットする形式のもの。弾速が非常に早く、緑ロックの着地も取れなくはない。
発生もCSにしては早い方で銃口補正も優秀な反面、かわされるとまず反撃が確定するため乱用は禁物。

ボタンを離れた時のゲージの減少速度が遅いので、うまく射撃武器を使っていけばチャージゲージを維持しつつ戦うことも可能。

基本的には遠距離に逃げた相手の着地取りに使うのがセオリー。
だが、その役割はほとんど特殊射撃のミサイルが補ってくれるため、ミサイルの保険程度の認識でも構わない。

【サブ射撃】ダブルキャノン

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:2.0][補正率:%]
[発生:32フレーム][硬直:75フレーム][キャンセル 特殊射撃]
こちらもビームは2本だが消費は1発ずつ。
メイン射撃と比べると、誘導・攻撃判定・弾速に優れるが、発生が遅い上に撃つと足が止まるのがネック。
命中時にダウンを奪える貴重な武装なのだが、硬直が大きいのでメインからの射撃コンボとして使うのが無難。

【特殊射撃】背部ミサイルランチャー

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/20発][属性:実弾][ダウン(爆風はよろけ属性)][ダウン値:5.0][補正率:%]
[発生:31フレーム][硬直:65フレーム][キャンセル なし]

動きを止め、ミサイルを10発づつまとまった感じに打ち出す。発生・硬直ともにサブを少し上回る。
リロードは6秒程度。ミサイルの軌道は上に飛んでから相手に行くので高飛び狩りには最適だが、近距離では当たらない。
赤ロックの距離は短い、一度赤ロックで撃ってしまえば相手が逃げてもしっかり追ってくれる(誘導性能が機能する)。
なお開幕でばら撒いてもまったく誘導しないため、開幕時はサブかCS推奨。

メイン・サブからキャンセルで特射が撃てるので、メイン サブ 特射も可能だが、メインヒット時からサブにつなげた場合は、サブ命中時に相手をきりもみダウンさせてしまうため、コンボとしての実用性はかなり微妙。
ただし、ミサイルは着弾時の爆風にも攻撃判定があるため、メインが敵2体にまとまって当たった場合などに撃っても良いかも。

硬直、誘導が機能する距離、開始射程の問題上、近場で正面切って撃てる武装ではない。
ただし、赤ロック時の命中率やダメージの高さは優秀なので、距離感を維持しつつ撃つことが重要。主に相方のアシスト、遠距離からの牽制、弾幕に使っていい。
GCOからBDで逃げる相手にとにかく撃っておけばその誘導故当たる可能性大。

余談だが、ステージ6以降のコスト1000機は耐久力が低いため、ミサイルがうまく当たれば即死させることが出来る(大抵は瀕死で留まるが...)。赤ロック時の誘導性能を活かせば、後ろに下がりがつつミサイルを撃ちまくるだけでバンバン雑魚を蹴散らせるので爽快だが、後ろに下がったがために僚機がフルボッコにされないよう気を配りたいところ。

さらに余談、対デビルガンダム戦ではデビルのダウン値の関係で、ミサイル1セットをフルヒットさせればKOHが確定する模様。
また、同時に頭をすぐに抱えてくれるため、復帰に合わせてバラ撒くだけでデビル本体からの攻撃をほぼ封殺することが可能。
カス当たりしたら頭を抱えないのでサブでダメ押しを。

【アシスト】コアファイター(ZZ)

[リロード：無し/5発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:1.0(1発当たり)][補正率:%]

[発生：51フレーム][硬直：38フレーム][キャンセル なし]

ZZのコアファイターが2機、ゆっくりと敵機に向かいつつミサイルを発射する。性能的にはガンタンクのものと同様。擬似クロスや弾幕の強化以外にも、格闘のカットを期待できることもあり、BDの硬直軽減として使うことも出来る。ズバ抜けて高性能という訳でもないが、出した後に相手に動きを強要させることができる貴重な手段でもある。ZZはコスト2000なので、使わずに落ちるのはやはり勿体無いし、一度撃墜されても高コスト機と組んでさえいなければやり直しは幾らでも効く。攻め込むときにはバリバリ使っていこう。

なお、アシストの進路上でじーっとしている相手への格闘(特に特殊格闘)は避けた方が無難。理由はアシスト>掴みと繋がっても、ダメージが確定する前にアシストの砲撃が命中し、敵が掴まれ状態から抜けてしまうからである。障害物などの都合上でどうしてもコアファイターの攻撃が続いて当たってしまいそうな場合には、後格闘で斬りに行くか素直に射撃でダメージを取る。アシストの攻撃は自分に当たらないため、格闘をするなら相手に密着しつつアシストが消えてからでも遅くは無い。

ただし、対人戦では話は別となる。これは中距離～近距離での牽制としてコアファイターを撃ち、相手が横ステップ連打で逃げたところをZZの「ステップ格闘」で狩る、という擬似クロス戦術が地味に強い。コアファイター自体の誘導も相手がステップでかわした時点で切れる上、ステップ格闘は地上・空中版共にダメージ確定が早いので、上記のような事態には中々ならない。

格闘性能

後格闘以外はどの格闘も「投げ」という、本機とゴッドガンダムのみが持つ特殊な属性である。これらの掴む行為にダメージはないので、投げが成立しないとダメージを与えられない。つまり、よろけモーションの無いデビルガンダムや、アレックスのアーマー形態には通用しないという事に注意しよう。(ただし、Zガンダムのハイパー状態や、2号機の核発射モーションは投げる事が可能。)

判定？が異常につよくほとんどの格闘をつかんでしまう。またエクシアの踏みつけなどの角度のある格闘もなんなく掴んでしまう(エクシアの踏みつけが掴まれました。)ただし、まれに互いの格闘が同時にヒットし、互いによろける。掴みにダメージがないので、こちらが損するだけなので注意。

多くの格闘は総ダウン値が低く(最大で空N格闘の3)、追撃できれば大ダメージを狙えるのが最大の特徴。単機ではCSCぐらいしかないが、味方との連携次第では驚くほどのコンボダメージになることも。

【地上通常格闘】

[発生：27フレーム][初段硬直：69フレーム][ヒット時キャンセル なし]

掴んで叩きつけ 殴りつけの2段技。1(投げ) 2(ダウン)。ダウン値は1+1=計2。

ダメージが高くダウン値も低いのだが、敵機を強制ダウンさせてしまうので追撃が入らないのが残念。また、発生が少々遅く、先出しでステップ狩りをするには厳しいか。

【空中通常格闘】

[発生：25フレーム][初段硬直：69フレーム][ヒット時キャンセル なし]

掴み ダブルキャノンで打ち上げの2段技。1(投げ) 2(ダウン)。ダウン値は1+2=計3。

ZZの投げ技の中では一番早くダメージが確定する。発生も早いので間合いが近ければステップを取ることも容易。威力も高い上に、相手が受身を取らなかった場合は特殊格闘による追撃も可能。ちなみにダブルキャノンも格闘判定らしく、ガンダムのバリアもちゃんと貫通する。

【地上ステップ格闘】

[発生：26フレーム][初段硬直：69フレーム][ヒット時キャンセル なし]

スープレックスの要領で背面に敵を投げ地面に叩きつける単発技。1(投げ)。ダウン値は1。ダウン値対ダメージ効率が恐ろしく高く、味方との友情コンボ次第では300以上のダメージを狙える。発生も悪くないので、地対地で敵の安易な横ステップを見たら積極的に狙って行って構わない。

【空中ステップ格闘】

[発生：25フレーム][初段硬直：69フレーム][ヒット時キャンセル なし]

相手を地面に向かってぶん投げる単発技。1(投げ)。ダウン値は1。
地上ステップ格闘には僅かに劣るものの、ダメージ効率は十分に高い。
回り込み性能も高く、技の出もなかなか早いので頼りになる。

相手にダメージが入るのは地面に叩きつけたときでなく投げが成立したとき(敵がZZの手を離れた瞬間くらいだとまだ未成立)誘導もそうだが、赤ロック範囲内ならどこからでも届くと言って良い位の伸びも有る。攻撃時の移動速度も速め。
横ステップから出せばその方向に回り込んで行く為、射撃も避けられる。さすがにゲロビは相手に命中する前に引っかかってしまうが。

この機体の格闘はこれ一択でも良い位の高性能。

しかし、まったく動かないためカット耐性は低い。ダメージ負けはまずないが、場合によっては自重するのも立派な戦術。

【特殊格闘】

[発生：24フレーム][初段硬直：79フレーム][ヒット時キャンセル なし]

スクリューバイルドライバー。1(投げ)。ダウン値は2。
投げモーションが一番長い。成功したときのメリットも一番大きい。
単発でダメージ220という高威力が魅力であり、発生もZZの格闘では一番早い。爆風は100ダメ。
反面、誘導性能と伸びはイマイチ。
外したときの硬直も馬鹿にならないので、BRヒット時や相手の着地取りなど、確定状況でのみ使うようにしたい。

叩きつけ後はダウンせずに空中に跳ね上がる為。

叩きつけ後に相手が受身を取っていた場合、前BDからの特殊格闘で再度拾うことが出来る。二度まで拾う事が可能
坂の上から下に向かって投げると追加特格が入りやすい。

しかし補正率によるしくない。3度これを入れるリスクとダメのリターンが釣り合わない。魅せ以外はやめておいた方がいい。

同じ理由でBR 特格 特格は300に届かないので封印安定。

また、叩きつけからCSで追い討ち可能だが、威力は250とあまり伸びないので、ハイメガのチャージ時間が延びている今作ではこれも魅せ技と考えるべき。

さりげなくメイン射撃からも繋がる点にも注目したい。

しかもこの場合の威力も素で当てたときとほぼ遜色無いので、近距離での硬直取りには積極的に狙うべし。

なお、地面に叩きつけるときに発生する爆風にも攻撃判定があり、近くに味方、敵僚機がいると巻き込むことになる。

乱戦時に誤って味方を掴んでしまっても下記を除きキャンセルできないのでもの凄く申し訳のない事態になることも。

あまりないと思うが見方を掴んだときにハイメガをチャージしていた場合はハイメガを撃つ事によってキャンセルすることは一応可能である。

たまたまチャージしていた場合は撃つ事も視野に入れよう。ただそれによって格闘コンボをフルでもらっても泣かないように！

【後格闘】

[発生：33フレーム][初段硬直：86フレーム][ヒット時キャンセル なし]

ハイパービームサーベルで縦斬り。家庭用ZDXのZZ(WC)のステップ特殊格闘。1(ダウン)。ダウン値は1。
格闘ボタン押しっぱなしでBDのモーションで前進し、ボタンを離れた時点でビームサーベルをブンと振り下ろす。

ZDXと違い発生が遅く硬直も長い。威力も130といいところがほとんど無い。

強いて言えば掴まずに攻撃するので、ZZの格闘の中ではダメージの確定が一番早いのがウリだろうか。

伸びもいいので、逃げる敵機に対してトドメの一撃として使う分には悪くない性能ではある。

直撃は無理なのでサテライト同様端に引っかける感じで当てられる。結構範囲は広い ステ終わり際に狩れる程度。

高飛びで敵機の上を取り、落下後に即下格が結構当たりやすい。

封印安定かも、1戦で1回当てられればOK

【BD格闘】

[発生：29フレーム][初段硬直：74フレーム][ヒット時キャンセル なし]

バ投げによる単発技。1(投げ)。ダウン値は1。

地上ステップ格闘に似たモーションだが、こちらは相手を大きく放り投げる。

投げた後にCSが繋がるが、特格 CSと同じく追加ダメージはイマイチな上にきりもみにもならない。

発生も若干遅いので、無理に狙う必要は全くない。BD中に確定状況が来たとしても、特殊格闘で済ませてしまって構わないと思われる。

コンボ

威力

備考

BR サブ 153 中距離での基本。BRが当たったらすぐにサブにつなげる

BR サブ 特射 ???	サブでダウンするので特射は当たらない。無意味コンボ。
BR 特格	241 近距離なら基本
特格 CS	250 魅せコンながら威力もそれなり。だがハイメガチャージの時間が延びているので使う場合は注意
特格 特格	296 特格の硬直をBDCし最速で特格入力、もしくは相手受け身を拾う。

戦術

動きが鈍い為、相方や自機が片追いされると非常にマズい。
タイマンに持ち込もうにも、置いてかれでもしたら相方が孤立することになるため、僚機との距離感が重要になる。

可変機にタイマン逃げされても赤ロック射程には持ち込めるので、もし逃げられたら即座に特射ミサイルで援護をする。(ここ重要)

ブーストは長くないのだが、相手の上空を取り上からの投げがかなり強いので、
ダウンを取ったら上空からの起き上がりを狙っていこう。
基本的に格闘は特格でOKだが、誘導性能はステ格の方が高い。また、ダメージ確定の一番早い後格なども状況に応じて使い分けることができればかなり強い。

遠～中距離戦は赤ロックになった瞬間からミサイルをばら撒きつつ、ちょこまかと逃げる相手の隙について「メイン サブ」の射撃コンボで捕まえていく。中々捕まえられないときはモビルアシストを使って擬似クロス戦術を狙っていく。
ダウンを奪ったら起き攻めタイム。近づいてナンボの機体なので積極的に敵に張り付こう。

ただし、動きの鈍さと喰らい判定の大きさ故に、W0やAB時V2、ヘビーアームズ改など射撃が強い機体を相手にする場合は、こちらの格闘が相手の射撃でつぶされやすいため、要注意。
V2の「光の翼」はZZの特格に判定勝ちするが、ステップ格闘を出した場合はお互いがすり抜けるような形になることもある。この場合は距離が離れた状態でやや五分の状態となるので、ミサイルでの牽制から攻めなおそう。

空中戦(というより空対空)はブーストの都合や機動力の面から言って、あまり得意ではない。
ただし、地上版のサブ、ミサイルは距離を使い分ければ対空砲として機能し、ステップ格闘で着地を取ることもできるので、地上戦重視で問題ない。

近距離のタイマンはメイン射撃とモビルアシストの事故ヒットがあるため悪くない。
ただし、素の性能はモビルファイターと接近戦で戦うにはかなり分が悪いので、事故ヒットが期待できるモビルアシストを出せない場合は、なるべくこちらから寄り過ぎないようにしたい。しかし地、空ステ格の伸びがかなり良い為距離によっては捕まえて投げられる。
近寄られたら機動性の都合上逃げるのは難しいため力一杯投げてやるのも良いかもしれない。
ダウンしたら無敵時間があるため敵をぶん投げられる。こちらがダウンするとステップ連打で反撃を警戒するプレイヤーが多いがZZの格闘はそれを捕まえて投げられる。
(なお、マスターガンダム相手には、マスタークロスがぎりぎり届く距離からでもこちらはBR スクリューが入るので、それより近くにはなるべく踏み込まないのが無難)

中距離は誘導の良いサブ 特殊射撃のミサイルを出すのが効果的。
メインはカットや着地などの確定所で、入れたらサブでダウンを獲る。
これだけでも戦えなくはないので、特に初使用時などはステップで中距離を維持して、
相方の援護をするのが一番である。スクリューは慣れてから。
アシストは相手が攻めてきそうな時に置いておく感じで出そう。または格闘入れられる前。
立ち回りとしてはあまり相方とは離れないように、いつでも下がるぐらいの距離で戦おう。

僚機考察

動きがやや重いものの、射撃・格闘ともにパワフル。攻撃を当てるコツ(というより距離感?)を覚えたプレイヤーが使えば脅威足りえるポテンシャルを持っている。
それだけに、裏を返せば弱点は「動きの重さ」に直結するため、僚機は機動力のある機体(片追いされてもZZと合流し易い機体)がベター。
ZZ自体が前線に出ることに問題はなく、援護系の機体とも相性は良い。

コスト2000

戦力的な充実度とロスのなさから安定しやすいコスト帯。

・Zガンダム

新旧Z乗りタッグ。相性は上々。
変形を含めた機動力の高さと、ハイメガによる敵機の分断が強いため、ZZも安心して特格を出せる。
変形逃げ中のZを追う敵を特射ミサイルで落とせることから、Zの負担を軽くできるのもミソ。
Zが「体を通して出る力」を発動させた場合、Zと相対している敵機を狙いにいこう。
Zのビームサーベルや突撃から逃げたところを特格でキャッチできれば理想的だ。

・サザビー

ファンネルをはじめ、ZZの手が届かない位置を埋めてくれる優秀な攻撃手段を持っている。
ただ、機動力はZZと同程度(低め)なので、自由や可変機にガン逃げされると辛いのがより痛感させられる。
ただ、それさえ気にしなければ足並みもそろえやすく、命中率の高い射撃、誘導や発生に優れた格闘をお互いに持っているため、相性は良い方。
ただ、誤射しやすいのと、あまり距離を離すと片追いされ、順当に確固撃破されやすい点に注意。

・インパルスガンダム

機動力が高く、CSさえ上手くいけばBRの弾数も豊富なので、相性は良い感じ。
遠距離からの援護能力はないが、間合いを中距離以内に維持できる機動力はあるのがあり難い。
その機動力を生かしたBR、各種格闘によるカット(援護)能力が高く、ZZを中心に臨機応変に立ち回れる能力は優秀である。
インパルスには格闘以外の威力が不足気味なので、瞬間的な破壊力はZZが担当してあげるとよい。

・ガンダムヘビーアームズ改

機動力は並だが回避動作を持ち、段数豊富で威力・誘導共に強力な射撃性能を有する。相性は良好。
サザビーにも言えるのだが、鈍足系の射撃機と組んだ場合は、各種射撃武器の誘導射程が行かせる距離を常にキープしながら逃げ回る戦い方になる。
その為、うっかり僚機の射程圏内に紛れ込んだが為に誤射となってしまうケースが多いため、両者が両者の性能をしっかりと把握しておくことが重要である。
基本的には2機揃って弾幕を張り、その後はZZがやや前衛寄りに戦線を務めるのがセオリー。
ただし、調子に乗って弾切れを起こさないように注意したい。
この2機が揃ったときは尋常でない量のミサイルを撃てるため、ステップ回避しても当たることのあるのがミソ。特に逃げ重視の可変機に滅法強い。

・マスターガンダム

高機動のMF、遠距離どころか中距離でも援護は期待できないが、その分格闘はとても強力。
前衛を任せきることが出来、方追い・タイマンが共にやりやすい機体なので、相性も悪くない。
こちらはビームとミサイルを垂れ流し、マスターの格闘を決めるチャンスを増やしてやろう。
誤射には注意。

・ガンダム

インパルスほど機動力は高くないが、決して低いわけではなく、多彩な武器と強力な格闘を持つ万能機。
巨大なシールド持ちで数値以上に耐久力は高く、相性は良い。

ZZガンダム

同機体コンビ。同じ方向に動くことを意識すれば離されることはほとんど無い。
射撃が十分に強力なため深追いし過ぎないように。
攻撃力が高いためタイマンも2対2も平気。2機でミサイルをばら撒くことで簡単にダウンを取れるため方追いかも楽。
格闘なんてしようとする敵がいるなら投げてやろう。1機目の投げを外しても2機目の投げが当たる事が多い。
高機動機にガン逃げされると辛い。ミサイルをばら撒いてがんばろう。
さほど相方と距離が離れない擬似タイマン状態になった場合、ダウンを奪って相方の方にミサイルなどで援護などしてやろう。

コスト1000

こちらが1落ちに留めれば1000側は3回落ちれるため、1000側の動きによっては化ける。
課題は機動力の低いZZをどうやったら1落ちで済ませられるか。
ZZは当然だが、相方の技量によって戦果が大きく左右されるぞ。

・カブル

BDを活かした高機動力で前線をかき乱せる、コスト1000としては心強い僚機。
ZZが片追いされても間討ちでがっちりカットしてくれるので、相性は良好か。
走りタイプのBDは終わり際までずっと張り付かれると危険なので、
敵がカブルに気をとられた瞬間には投げにいく、という連携が取ればなお良し。

・アレックス

ZZというよりは、プレイヤーの援護、戦場把握の能力が大きく問われるコンビ。
というのも、アレックスは非パーズ時は低機動力、パーズ時は装甲が紙と、ZZの相方としてはやや苦しい能力であることが起因している。
こと相手が射撃機体同士の場合、アレックスが突っ込んで一太刀浴びせられない限り、確実にZZが片追いされる展開となるのは痛い。
この組み合わせでは、ZZがうまくアレックスに追従するように動きながら、如何にして片追いの(アレックスが敵の懐に入り込める)状況を作り出せるかが鬼門となる。
アレックス自身にも優秀なアシストがあるので、お互いにカット能力があるのが救われている。

この組み合わせの真価はZZの天敵であるゴッド、マスターに対しては非常に優秀な性能を発揮する点にある。
アレックスにゴッド、マスターを担当してもらいつつ、
ZZはダウン重視のコンボを用いてアレックスのアシストをするように動けると非常に理想的な展開となる。
ただ、敵僚機への牽制が十中八九ZZの役目になるので、常に戦況を把握しておかなければ、この組み合わせによる戦略は十分に効果を発揮できない。
また、ゴッドやマスターばかり気にしていると敵僚機から痛いのを喰らうこともありえるため、戦況の把握が重要となる。
ハマれば爆発力の高い、玄人向けのコンビ。

コスト3000

どちらが先に落ちてモリスクがあるが、機体性能は高い。ただ、ZZで1落ちもしないのは苦しいか...？

・ゴッドガンダム

近距離特化型。鬼のような機動力の高さを持つが、中距離以遠からの攻撃手段がほぼないため、ZZ側は各種射撃でゴッドを援護するのが基本になる。
ZZを狙いにくる敵はゴッドにとって格好のエモノになるため、相性はそれなりに良い。
ただ、距離的に射撃支援がメインになりがちなので、ZZの持ち味である投げを使う機会は少ないかも。

・ガンダム

近距離特化型その2。ゴッドと違い機動力にやや難がある(BD速度など、瞬発力はある)ので、あまり距離を離さないのが吉。どちらが狙われても高威力の格闘が飛んでくるプレッシャーはある。一瞬でダメージが取れる上にダウンを奪えるハンマーを用いたヒット&アウェイは、動きの遅いダブルゼータにとっては「すぐ駆けつけてくれる貴重な能力」である。
ただし、機動力差をカバーする位置取りと、格闘を確実にブチ込む技量が必要。
同時に、誤射のリスクが大きくなる点にも留意したいが、そこまで気にしている余裕が実際にあるかは疑問。

・ガンダムX

機動力が低い機体だが、優秀なアシストと格闘を用いたヒットアンドアウェイを駆使すれば、下手に撃墜されない限りは十分戦える。
開幕から距離を離さずにいるのが基本だが、足並みは揃え易いのであまり問題は無いが、お互いの援護が随時出来るように立ち回るのが理想で、狙う機会があればZZもともサテライトをぶっ放してもらっても良い(コストに余裕があればの話だが)。

VS.ZZガンダム対策

各種投げをもらってもれなく大ダメージなので、なるべく中距離からの射撃で対応しよう。
近距離だとBRをもらった次の瞬間には投げが入ってしまうので、下手に間合いを詰めるのは危険。
しかし逆に距離をとりすぎると10連ミサイルでダウンさせられ、近寄られてしまう。
機動力の低さと射程の短さが弱点なので、高機動力でかく乱しつつ、ZZの隙を狙っていけば苦戦はしないだろう。
ただし、モビルファイター系だけは例外的に思いきり間合いを詰めた方が良い。
下手に距離を明けるとBRやアシスト、ミサイルの事故ヒットを狙えるだけZZの優位性を高めてしまうため、投げられる前にゼロ距離戦闘で一気に勝負をかけたい。
距離にもよるけどダウンさせられると相方に10連ミサイルを撃たれたりすることも。

ZZのメイン・サブ射撃は同時に2発撃つため、中途半端な回避だと1本避けてももう1本が当たることも、歩き速度の遅い陸戦型ガンダムあたりは大きめに動かないと、回避が難しいので注意しよう。
また、放置すると10連ミサイルで的確に援護してくる。あまり放置しないように。

ZZは投げの後にCSで追撃、もしくはBDで追ってきて受け身を狩りに来るパターンが多い。
投げ CSは回避不能なので仕方無いが、投げ 受け身 投げはこちらが受け身さえ取らなければ回避可能なので投げられたら下手に復帰せず、地面に落ちた方がいい。