

正式名称：MSN-04 SAZABY 通称：サザビー
 パイロット：シャア(0093) GC0：アクシズ
 コスト：2000 耐久力：600 盾：実体 変形：× 換装：×

武装一覧

格闘	名称	入力	威力	備考
射撃	ビーム・ショットライフル	7	110	ビームライフル
CS	ビーム・ショットライフル	-	163	ショットガン
サブ射撃	ファンネル	6	40	押しっ放しで飛ばす数が増加
特殊射撃	ロンド・ベルの核弾頭迎撃	1	250?	射程は中距離止まり
アシスト	ヤクト・ドーガ(クェス機)	2	72(4hit)	自機に同行しガトリングからビームを撃つ
地上通常格闘	斬り 斬り上げ 突き刺し(ミサイル)	N N N(射)	230(?)	3段格闘、出し切り射撃Cでシールドミサイル
	前派生ドリルキック	N N 前	231	相手が小さいとダウン追い撃ちになりがち
地上ステ格闘	斬り 横斬り	S N	180	
空中通常格闘	斬り 蹴り上げ(ミサイル)	N N(射)	172(180)	出し切り射撃Cでシールドミサイル
	前派生ドリルキック	N 前	200	こちらは相手が小さくても安定
空中ステ格闘	斬り上げ 回し蹴り	S N	160	
BD格闘	ひねり回転2連斬り	BD N	170	
特殊格闘	斬り上げ 多段斬り(腹部メガ粒子砲)	特格 N(射)	165(?)	射撃Cは2段目以降の任意タイミングで可能、他の格闘から特格に派生できる

更新履歴

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
 08/11/18 表中の改行を極力避けて携帯で見やすい書式に微変更。
 08/10/29 閲覧できないとの報告があったためコンボ・戦術を2ページ目に移動
 08/09/13 射撃・格闘表の微変更。

解説 & 攻略

この機体の最大の特徴は、背部に設置されたファンネルである。これを活かしつつ中距離を保ち、メイン、CS、サブのファンネルによる射撃戦によって敵戦力を削るのが、サザビーの基本戦術である。
 弱点としては、致命的なまでに機体が鈍い事、とにかくすぐに接近される。中、遠距離はファンネルを活かし戦えるが、近距離となるとその鈍さと機体の大きさが弱点となる。1000機体の平均スピードよりも遅いため、囲まれたり格闘機と当たると危険。

機動性の問題だが、検証が進むにつれ、同コスト帯ではそれほど劣っていないことが判明している。
 以下非公式F91スレより引用

- BD速度
 F91BR & VSBR = エールストライク = インパルス ガンダム = 3号機 = マーク2 = ZZ = サザビー = 重腕
 ほとんど差は無い、あっても微差
- BD持続
 F91VSBR = エールストライク = インパルス > サザビー = F91BR > マーク2 = ZZ > 3号機 > ガンダム = 重腕

機体の大きさが一番のネックとなっているのだろう

基本は援護で前にできるのは相方に任せることを心掛ける。ZZ等の遅い機体相手なら、ファンネルが威力を発揮する。反対にフリーダム等の高機動な機体にはあまり役に立たない。どちらにしろ、基本のダメージソースはBRとCSなので、ファンネルに頼りすぎるのは良くない。

中距離が得意な反面、格闘機等に密着されると性能を封じられてしまうので、逃げるか、ダウンを奪うか等して即座に離脱した方が良い。
 格闘性能は悪くはないが、根本的に機体のスピードが遅いため接近することはできる限り避けたい。何より機体がでかい分、当たり判定が大きいので、ステップをしても肩などに当たって、そのまま貰う場合がある。一度敵機の接近を許すと離脱しにくく、そのままジリ貧に陥ってしまうことも多い。
 CSをつましく活用するか僚機の助けを求めた方が良いだろう。また、CSCを多用する機体でもあるので、CSをいかに使いこなすかに命運がかかる。

ファンネル機らしく、全体のペースを握れるか否かが大事。タイムンはあまり得意とは言えないため、相手との歩調合わせは必須。

基本的に、常にそれぞれの敵との位置関係を確認しつつ一定の距離を保ちながら行動することが必要である。

射撃武器

【メイン射撃】ビーム・ショットライフル(ビームライフル仕様)

[弾数:7発][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][歩き撃ち:可][ブースト消費:なし][発生:22F][硬直:52F]

入力	累計威力 [累計補正率]	CSC	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
メイン	110[65%]	144(密着)	よろけ	110	30	2
サブ	(不確定)					
特殊射撃	(不確定)					
特殊格闘	162[30%](1段止め)~ ?[%](2段目?hit射撃C)	?	よろけ ~ダウン	80~	20~	1~

普通のビームだが弾は少なめ。CSやサブにキャンセル可能。
しかし、CSやファンネルなどを使っていると弾切れすることは少なめ。

【CS】ビーム・ショットライフル(ショットガン仕様)

[チャージ時間: ?秒][属性:ビーム?][歩き撃ち:可][ブースト消費:なし?][発生:35F][硬直:67F]

入力	累計威力 [累計補正率]	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
CS	~163(密着)[%]	よろけ(1発) ~強制ダウン(一定数)	?x? ?x? ?x?		

前作のバスターのガンランチャーによく似た、拡散するビームを放つ。

特徴

- ・リーチはこれまでのVSシリーズの散弾の中でも一番長い。(バスターの格闘チャージ以上)
- ・チャージ時間は1秒程度と非常に早い。
- ・射撃するまでに一瞬構えてから撃つ。射撃ボタンを離した時点での位置に発射される。
- ・他のCSと違い、射撃モーション中から(歩き、ジャンプ、BDで)動きつつ撃てる(つまり、通常のBR等と同じ扱い)。

基本的には相手が移動する方向軸にサザビーが回り込んで撃つとあたりやすい。
また、中距離からファンネル そのままチャージ 同時にC射撃は単機で大ダメージが期待できる。
セカインを狙ったがBRを撃った時に着地をずらされてしまった場合、
そのままCSを撃たず一瞬間を置いて撃てば再び銃口補正が利き、その後の着地を取ること出来なくは無い。
さすがに、相手が着地ずらし後にすぐに着地してしまった場合は出来ないので何度もフワフワ着地をごまかしているときにやると良い。

ただ今までの散弾射撃系とは違って、相手の格闘の防御に使うというのはおすすめできない
C射撃には前述のタメがあるため、タイミングがずれるとあさっての方向に発射してしまうことが多い。
この武装を使いこなせると相手に与えるプレッシャーとダメージが大きく上昇するので、積極的に使っていこう。
近~中距離にかけての牽制にかなり向いている。
近距離で撃てばアレックスのアーモースぐに脱がせられる。
さらにほぼ密着していると覚醒Zや核発射準備中の2号機をもダウンさせられる。
また、同様にVのアシストを一掃することも出来る。
他にも、距離とタイミングが良ければ、反応が遅めのステップが狩れる。
狙って出来るわけでは無いが、積極的にCSをからめた射撃戦が出来ればさほど難しくは無い。
そのため、カスってダメが低くても、特に瀕死状態の敵にはプレッシャーを与えられる。
特殊格闘シメをBRCするよりもCSCした方がダメージが高く、隙が少ない。
チャージ時間が短いのでズラし押しで間に合う上、腹部メガ粒子砲と違いその場に静止して撃つわけではなく、
自然落下中に撃つ為BRCよりはカット耐性が高い。しかも斜め下から打ち込む為そこそこの距離を吹っ飛ばせる。

散弾具合もいい感じに広がるので、特射リロード中の起き攻めにも地味に使える。
CPU相手には割とよく引っかかってくれるので、そこからBR等に繋げてダメージを稼ぎたい。

デビルガンダム戦ではかなり使える武器で、至近距離で撃てば1発でダウンを取れる。
そのためジャンプ CSをひたすら繰り返すだけでもわりと戦える。もちろんガンダムヘッドに注意はするように。
ガンダムヘッドからもダウンを取れるが、1発では倒せず、わずかに残る。

サザビーは、CSを使いこなせるか否かにより戦法が変わってくる。
ファンネル BR CSなどの射撃撃ぎや、格闘のCSC、特射のスキ消しCSC、後述の小ネタである空ステ格のCSCでの高速移動、
これらを全てマスターする事により、戦果はあがるだろう。

【サブ射撃】ファンネル

[弾数:6発][リロード:2秒/1発][属性:ビーム][歩き撃ち:不可][ブースト消費:なし?][発生:102F][硬直:40F]

入力	累計威力 [累計補正率]	CSC	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
サブ	40[84%]	?	よろけ	40	16	1
サブ×2	73?[62%]	?	よろけ	40	16	1
サブ×3	99[34%]	?	よろけ	40	16	1
サブ×4	113?[9%]	?	よろけ	40	16	1
サブ×5	116[%]	?	よろけ (強制ダウン)	40	16	1

(任意段から)特殊射撃 (不確定)

サブを一回押してからはサブがメインを押しっぱなしにすることで、ファンネルを連続で射出できる。
また、射出時にはレバーを入れた方向にファンネルを飛ばすことができる(レバー上なら相手の奥側、レバー下なら相手の手前側)。

リロードはそこそこ速い。適当に撃っていても当たりづらいので相手をよく見て撃つ事。

総弾数が少ないため、闇雲に撃つだけではダメ。

牽制や、確定タイミングで撃つ、ファンネルを避けた敵を狙う、等の使い方をしていこう。

上記のとおり、リロードは早いので、開幕時に特射と混ぜてば撒くと良い。

ガンダムや前作のプロヴィ等と違い、ファンネルで敵を潰すのは困難。あくまで補助として使おう。

抜刀キャンセルとさほど隙が変わらない(らしい?検証求む。)ので前作プロヴィや伝説同様、着地と同時に一発出すと良い。

どうせリロードは早い弾数は気にならないだろう。ちなみに、リロードは遅いがガンダムにもいえる事である。

また、いくつか前作までのドラグーンやファンネルの仕様と違うところがある。

- ・ビームを撃つ時ではなくファンネルを射出した時点で弾数を消費し、ファンネルが戻った時点で弾数を回復する。

【特殊射撃】 Rond・ベルの核弾頭迎撃

[弾数:1発][リロード:15秒/1発][歩き撃ち:不可][ブースト消費:なし?][発生:85F][硬直:99F]

"ダミー爆風 [属性:爆風?] 核爆風 [属性:ビーム?]"

入力	累計威力 [累計補正率]	CSC	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
特殊射撃 (ダミー爆風1hit)	40?[?%]	?	よろけ	?	?	?
(ダミー爆風2hit)	?[?%]	?	よろけ	?	?	?
(ダミー爆風1hit + 核爆風)	228?[?%]	?	よろけ ~ダウン	?	?	?
(核爆風)	250?[?%]	?	ダウン	?x?	?x?	?x?

ファンネルを全て射出して核弾頭を勝手に迎撃、爆発させる

要するに核弾頭だが、核の爆風は小さい。ちなみに手元にファンネルが無くても発射可能。

核の爆発もそうだが、ダミーミサイルの爆発にも判定はある(ダメージは少なくダウンは奪えないが)。

射程距離は中距離なので、2号機の核やサテライトに対抗しても距離のせいで当たらない。

また、サブ射撃のファンネルやメインからキャンセルで出せる。

目立つ上に隙が非常に大きいので、普段は建物の陰などから撃った方が良い。

近くに手頃な建物がない場合、CSを80%ほど溜めておき、特射 射撃長押し CSC とすると、硬直が減らせる。

身を隠す場所がない場合の基本テクとしてマスターするのがいいだろう。

Gクロスオーバーでゴチャゴチャしてる時や相手がおちゃで相手の気がこちらに向いてないときに使うといい。

当たれば、チョバムアーマーも一発で脱がせられる。

ガンダムが体を通して出る力で格闘しているときやるのもお勧め。

CPU戦ではダウンを取ったあと一呼吸くらいおいて撃てば割と高い確率でヒットする。CPUはよく受身をとるので上手く追撃をすればかなり削れる。

対人戦でも相手の状況をよく読んでタイミング良く撃てば相手にとって結構やっかいな起き攻めが出来る。

たとえカスったり、当たらなくてもダウンから早く起こさせる事も出来れば、逆にずっと寝かせて放置するという事も出来る。

前者も後者も出来れば片追いするにはかなり効率が良いので、覚えておけばきっと役に立つ。

慣れればかなりのダメージソースになるので覚えておこう。

【モビルアシスト】ヤクト・ドーガ(クェス機)

[回数:2回][属性:ビーム][歩き撃ち:不可][ブースト消費:なし][発生:35F][硬直:38F]

入力	累計威力 [累計補正率]	CSC	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
アシスト1hit	20[93%]	?		20	7	?
アシスト2hit	?[86%]	?		20	7	?
アシスト3hit	?[78.5%]	?	(よろけ?)	20	7	?
アシスト4hit	72[68%]	?	(よろけ)	20	7	?

クェスの赤ヤクトが来てビームを発射し、サザビーの近くで待機する。12~15秒程度出現。

敵が何もアシストを出していない場合に出すと、ロック相手(ロック方向)に向かって撃つ。

敵がアシストを展開している場合は敵アシストに向けて撃つ。

Mk-2やVガンダムなどの同行タイプのアシストには積極的に使っていくと良い。

出現してから消えるまでは、自機がBRやCSを撃つのに合わせて追加でビームを撃ってくれる。
ヤクト・ドーガ出現中に再度アシスト入力するとロックした敵を攻撃してくれる。
攻撃する際に足を止めるので、上手に位置取りするとヤクト・ドーガとL字(十字砲火)も可能。
ファンネル アシスト BRとバラ撒くとウザいかも。
優秀な部類ではあるが、攻撃型アシストとしては(フルヒットした場合)補正率が他に比べてあまりよろしくない。
ダメージ重視の場合は取って代わらないのも...
アシストのガトリングを撃つタイミングが正確でなくともある程度分かれば、相手の意表をついた着地取りも出来る。
感覚としては、敵BD時にアシストを出す 着地を取りに行くがずらされた 敵は安心して着地
安心してたらなんかガトリング飛んで来てイタッ、という感じ。
正確に狙ってやるのは難しいが、出来なくはないので覚えておけばきっと役に立つ。

アシスト回数は2回と少なく見えるが、ヤクトが長時間出現している事もあり、使いきる前に落ちる事もある。
格闘カウンターやBRとの連係で使うには不向きであるため、攻め手にまけて積極的に使った方が良い。

格闘

特格を除き、全てビームトマホークで攻撃する。
欠点として基本的にどの格闘も『動作が遅く、その場を動かさず、硬直が長い』。
しかし、特格以外は全て任意段で特格派生が可能。
また格闘CSCも、ずらし押しから間に合い(格闘 射撃ずらし押し 格闘1段目hit CS発射、など)、射撃後すぐにBDやステが可能なので有効。
上記の欠点がある程度消せることもあるので、基本的に各格闘CSCか、各格闘1段特格派生CS締めを推奨。
なお、各格闘ともそれなりに判定が強い模様(?)。CPUサザビーと格闘がかち合うと判定負けするところをよく見る。

【地上通常格闘】

袈裟斬り 逆袈裟斬り上げ 突き刺しの3段。
3段目にメイン射撃でキャンセル可能(シールド裏のミサイルを発射する。これをサブCや特射Cも可能)。
シールドから撃っているがシールドを失っても使用可能。(一瞬だけ復活したシールドから撃つ。防御判定まで出るかは不明)
2段目から前派生でドリルキック。
特格派生に繋げるならば1段目からを推奨(2段目からは安定して繋がらない)。

地上 通常格闘	動作	累計 威力	特格C 1段止め~ 射撃C最大値(2段目hit数)	CSC	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
1段目	袈裟斬り	100	164?~201?(4?回)	152(密着)	よろけ	100	20	1
2段目	逆袈裟斬り上げ	180	(不確定)	208(密着)	ダウン	100	20	1
3段目	突き刺し	230	(不確定)	?	ダウン	100	?	1
	射撃シールドミサイル	235?	(不確定)	?	よろけ(ダウン)?	?	?	?
前派生	ドリルキック	231	(不確定)	?	ダウン	?x?	?x?	?x?

【地上ステップ格闘】

袈裟斬り 返し横薙ぎの2段。出し切りは硬直長め。
これも特格派生に繋げるならば1段目からを推奨。

地上 ステ格闘	動作	累計 威力	特格C 1段止め~ 射撃C最大値(2段目hit数)	CSC	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
1段目	袈裟斬り	100	164?~201?(4?回)	?	よろけ	100	20	1
2段目	返し横薙ぎ	180	(不確定)	?	ダウン	100	?	1

【空中通常格闘】

袈裟斬り 左足蹴り上げの2段。
2段目にメイン射撃でキャンセル可能(地通格同様にシールドミサイルを発射する、威力185前後?)。これをサブCや特射Cも可能)。
やはりシールドを失っても派生射撃は可能。
1段目から前・特派生が可能。前派生は地N格同様にドリルキック(威力200)。
これも特格派生に繋げるならば1段目から(威力200前後)を推奨だが、
特派生してもカットされそうな場合は、ダメージの面から見ても前派生を推奨。

空中 通常格闘	動作	累計 威力	特格C 1段止め~ 射撃C最大値(2段目hit数)	CSC	状態	単発 威力	単発 補正值	単発 ダウン値
1段目	袈裟斬り	100	164?~201?(4?,6?回)	152(密着)	よろけ	100	20	1
2段目	左足蹴り上げ	172	(不確定)	?	ダウン	90	?	1
	射撃シールドミサイル	180?~190?	(不確定)	?	よろけ(ダウン)?	?	?	?
前派生	ドリルキック	202	(不確定)	?	ダウン	?x?	?x?	?x?

【空中ステップ格闘】

袈裟斬り上げ 回し蹴りの2段。

横ステならば1段目は横に弧を描いて接近するので、相手の射撃もかわしながら反撃できる。誘導距離は長めで使いやすい。これも特格派生に繋げるならば1段目からを推奨。

空中ステ格闘	動作	累計威力	特格C 1段止め～射撃C最大値(2段目hit数)	CSC	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	袈裟斬り上げ	80	144? ~ 181?(4?回)	?	よろけ	80	20	1
2段目	回し蹴り	160	(不確定)	?	ダウン	100	?	1

【BD格闘】

ひねり回転斬り上げ 斬り上げの2段(斬り動作はインパルスの手格にやや近い)。

伸びは良いものの、踏み込みが遅く発生も遅め。これも特格派生に繋げるならば1段目からを推奨。

BD格闘	動作	累計威力	特格C 1段止め～射撃C最大値(2段目hit数)	CSC	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ひねり回転斬り上げ	90	154? ~ 191?(4?回)	?	よろけ	90	20	1
2段目	斬り上げ	170	(不確定)	?	ダウン	100	?	1

【特殊格闘】

左手にビームサーベルを持ち、斬り上げ 突進しながら両手で振り回し6回連続斬りの2段。通称だだっこ格闘。BRと全格闘からキャンセルで出せる。

踏み込みは遅めだが伸びが良く、発生のは早さは全格闘で一番。

さらに両手斬り中は、射撃Cで腹部の拡散メガ粒子砲を発射、きりもみダウンにできる。

単発での威力はやや低いが、他の格闘から派生させれば十分な威力になる。

だが、格闘1段目から最速で特格Cすると当たらない場合があるので、Hit確認から少し間を置くと確定する。

基本は射撃CではなくCSCを使う方がいい。理由は2点。

- ・ 射撃Cよりもダメージを稼げる。
- ・ 射撃C サブC や 射撃C 特射C の場合はその場から動かないので、遅すぎるカットにも対応できない。

CSCの場合は特格の突進速度のままで発射出来るので、BRCよりは被弾を抑えられる。

与えるダメが低い、カット耐性も低いので射撃Cは封印して問題ない。

仮に、格闘の確定場面でCSが溜まっていなくとも、ずらし押しすれば十分間に合うので、感覚は覚えよう。

他の格闘から派生する場合においても、その格闘から溜め始めると、

特格2段目あたりでチャージが完了するので格闘時間の調整も出来る。

なお、特格中にCSCを狙う場合は前レバーを入れつつジャンプしながら撃つと安定して当てられる。

蛇足のネタとして、2段目射撃Cの腹部拡散メガ粒子砲は、更にサブCや特射Cや特格Cが可能。

また腹部拡散メガ粒子砲が発射される前にキャンセルすると、特射Cならだだっこ後の受身防止壁になり、特格Cなら稀に1段目のみ当たる事ができる。ただ、特格の軸がズレたりしてない限り封印安定。

特殊格闘	動作	累計威力	射撃C	CSC	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	斬り上げ	80	不可	?	よろけ	80	20	1
2段1hit目	左手サーベル斬りつけ	104	127	139? (密着?)	ダウン	30?	8?	?
2段2hit目	右手トマホーク斬りつけ	124?	?	157? (密着?)	ダウン	30?	8?	?
2段3hit目	左手サーベル斬りつけ	141?	155	?	ダウン	30?	8?	?
2段4hit目	右手トマホーク斬りつけ	154?	?	?	ダウン	30?	8?	?
2段5hit目	左手サーベル斬りつけ	162?	?	?	ダウン	30?	8?	?
2段6hit目	右手トマホーク斬りつけ	165	?	?	ダウン	30?	8?	?

小ネタ

抜刀キャンセル・着地抜刀キャンセルCSC

BR(ショットガン)を持った状態またはBRを撃つ動作に入った状態で、

格闘ロック範囲外の時に格闘ボタンを押す(BD格のみ赤ロック範囲外の時に格闘ボタンを押す)と、

格闘攻撃はせずに、ビームトマホークに持ち替える(抜刀する)だけの動作になる。

BRは特格でキャンセル可能なことと、サザビーの抜刀動作はそこそこ早いことから、

BRや着地などの動作(の硬直)をこの抜刀でキャンセルすることで、素早く次の行動へ移る小技。

後者はCS後の硬直がBD・ジャンプ・歩きでキャンセルできるのを利用した着地硬直キャンセル。

やり方は抜刀Cした瞬間にCSC硬直を上あげた三つのどれかでキャンセル。

ただ、逃げにも攻めにも一番安定するのはBDC。これだけで着地後の行動開始がかなり速くなる。

ただし、赤ロックの場合、CSの射角外だと振り向き撃ちになるのに注意。(緑ロックなら射角外でも大丈夫)

前者はアシストやCSCを絡めてBR 抜刀C BRのビームによる弾幕や着地後に地上にいたいとき、
後者は後述の格闘CSC移動と併用して自分から逃げる敵を追いかける時と使い分けよう。

格闘CSC移動・着地格闘CSC

サザビーの弱点として、機体が重い事が挙げられる。その弱点を補う方法としてCSCを利用すると機動力が飛躍的に上がる。
まず抜刀し、空ステ格 一段目を振る前にCSCしながらブーストボタン
とするだけ。比較的簡単である。

しかし、普通に抜刀すると膨大なスキを晒すので、着地を抜刀キャンセルするのがいいだろう。
抜刀キャンセル 空ステ格をCSC 着地時にまた抜刀キャンセル...としていくと、大分高速に動き回ることが出来る。
が、小技に気をとられて立ち回りが疎かにならないようにしよう。
着地格闘CSCは名前の通り着地の格闘をCSC BD、ブースト、歩きでキャンセルするテクニック。
やり方は上記の着地抜刀CSCの着地抜刀が格闘に変わるだけ。

ただし、上記のCSを使う小技すべてCSCなので、仮にCSが当たったとしてもよくて80程度のダメ - ジなので、
移動用と割り切った方がいいだろう。もちろん、大概ダウンを奪えるので移動兼カット用にもいいかも。
(先述したが、ダメは安いが、)

参考動画

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm3889406>
の35～45秒あたり

ずらし押し

前作でもあったが、今作ではBRCがないので簡単。

特格派生後の射撃派生は足が止まるのでCSCした方が威力も上がり、ジャンプ入力しておけば非常にカットしにくい攻撃になる。
しかし、格闘CSCを狙って最初からCSを溜めていると行動選択の幅が狭まる。
そこで、格闘の初段を当てた時点で射撃ボタンを押し始めればチャージ時間の短いこのCSは簡単に溜まるので、あとは特格が終わる
タイミングで放すだけ。

例：空ス1段目Hit Hit後すぐに射撃ボタンを押しっぱなし 特格派生 CSが溜まったら任意のタイミングでCSC
少し練習するだけで安定するので、CSを最初から仕込むくらいならこっちを推奨。