

正式名称：NRX-0013 GUNDAM VASARGO
 通称：ヴァサーゴ 愛馬 兄者 パイロット：シャギア
 コスト：2000 耐久力：600
 盾：× 変形： 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	クロービーム砲	6	110	振り向き撃ちがない
サブ射撃	ストライクシューター	2	106	水平に広がる6本のビームを発射。近距離では拡散
特殊射撃	メガソニック砲	1	249	ゲロビ。隙が大きい
特殊格闘	アトミックシザーズ	-	ビーム 95 捕獲20	アシタロンが射撃しながら突撃 相手を捕獲する 総ダメージ111
変形射撃	シザーズビーム砲	-	95	1発50ダメ。弾数消費無し
格闘	名称	入力	威力	備考
地上格闘	逆袈裟 横薙ぎ 回転薙ぎ払い 捕縛クロー サーベル(ビーム)	N N N 前 N(射)	230 ???	1・2段目から前派生 追加Nでサーベルが射でビーム
空中格闘	払い上げ 叩きつけ 捕縛クロー サーベル(ビーム)	(空中)N N 前 N(射)	171 229(205)	1段目から前派生 追加Nでサーベルが射でビーム
地上ステップ格闘	左パンチ2回 右パンチ 捕縛クロー サーベル(ビーム)	ステ N 前 N(射)	175 ???	左パンチ1・2段目から前派生 追加Nでサーベルが射でビーム
空中ステップ格闘	両手突き 広げ 捕縛クロー サーベル(ビーム)	(空中)ステ N 前 N(射)	179 235(???)	1段目から前派生 追加Nでサーベルが射でビーム
BD格闘	居合の多段系	BD	110	赤ロックだとかなり移動する
変形格闘	回転突撃	変形中N	160	
モビルアシスト	D.O.M.E.ビット	5	76(2Hit)	1発40ダメ。2体がビームキャノン 単発よけ 複数のGXビットによる上空からのサテライトキャノン
Gクロスオーバー	かつて戦争があった			

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
 08/11/20 各所に追記、軽量化
 08/10/11 行間整理、各所に追記
 08/09/29 射撃・格闘データ追加

解説&攻略

多彩で高威力の射撃コンボと特殊な格闘を持つ機体。

BD性能はコスト2000相応の速度・持続であるが、発生が悪い。

変形は速度自体は速めだが、その場でバク宙してからアシタロンに乗るため初速が遅い。

さらに、この動作中もブーストを意外と消費するため持続が思うほど良くない。

変形解除動作や、変形解除硬直は恐らくシリーズ最長なので注意が必要。

ただし、変形時の恩恵(変形特有の上昇や曲げ撃ち、解除動作を絡めたトリッキーな動き)が大きいので、上手く使っていきたい。

最大の特長である特格(通称:アシタロン、弟、オルバ)の使い方が重要。

これを駆使した高威力射撃コンボ、拘束コンボがヴァサーゴ最大の持ち味である。

変形中にアシタロンを飛ばすことも出来る。

弾数制限がないので積極的に使える。ただしアシタロンが場に存在する限り次が撃てず、変形もできなくなるので注意。

ヴァサーゴの格闘はかなり特殊で、一定距離まで詰めたらその場で静止しクローを伸ばして攻撃する。

全体的に踏み込み速度に難があるものの、リーチが非常に長い、鞭を思わせるほど長い格闘もある。

その長さ故に建物を貫通して敵に当てたり、他機体では踏み込みが必要な距離からそれ無しで当てたりすることもできる。

自機そのものはほとんど動かないため、回避、カットされやすい等の脆い一面もある。

また、各種格闘の射程を正確に知っておかないと、届くと思ったが別種の格闘が出て届かなかったという場合も増える。

癖がかなり強いものの、各種武装を使いこなせば他機体とは一線を画したトリッキーな攻めで相手を翻弄できる。

射撃武器

【メイン射撃】クロービーム砲

[常時リロード][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:65%]
[発生:15フレーム][硬直:46フレーム][キャンセル サブ射撃, 特殊射撃, 特殊格闘]

普通のBRだが、同コスト帯の中では若干威力が高く発生も早め。
背後の相手には腕を蛇のように伸ばして相手に向けるため、ほぼ真後ろに撃つ時以外は振り向き撃ちにならない。
しかし、振り向かないだけで硬直はある。動きながら撃つと足が止まるので分かりやすい。
弾数は6発だが、アシストや特殊格闘も使えばよほど乱射しない限り弾切れになることはない。
背中に手を伸ばさず振り向き撃ちは、射角の関係ですぐ後ろにいる相手に当たらないことがあるので注意。

サブ射・特射・特格でキャンセル可で使い勝手が良く、使用頻度が高い。

【サブ射撃】ストライクシューター

[常時リロード][リロード:6~7秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:]][補正率:%]
[発生:19フレーム][硬直:79フレーム][キャンセル 特殊射撃, 特殊格闘]

両手を前に突き出し、水平に広がる6本のビームを射出。
近距離では扇状、中距離ではある程度前方にまとまって発射される。
射程は大体自機の赤ロック距離までで、1,2本HIT時よろけ、3本HIT時ダウン。
近距離ではHIT数が増えるので、相手の格闘が終わった後の追い討ちなどに良い。

メイン射撃と各種格闘からキャンセルでき、更に特射と特格へキャンセルが可能。
ストライクシューターを構えている時もキャンセル可能なため撃つ前にキャンセルしないように。
特射Cは、無駄に硬直が増えるだけなので絶対にしないこと。(弾切れ中も然り)
特格Cなら硬直が軽減され、タイミングを計れば相手の射撃を避けることもできる。
サブでダウンしていればすぐに弟は地面に当たって消えるし、ダウンしていなくても弟で捕縛orダウンさせられる。
サブは特格Cとセットでの使用を推奨。

BRからキャンセルした場合、多少距離があってもひっかけられる。
基本はBR サブでダウンを取っていく戦法が安定する。
メインが相手にステップされ、回避されたときに追加で撃っても銃口補正はかからないので、HIT確認後に撃てるようにしよう。
BDや格闘では銃口補正は切れないので、近距離でのBRが外れ相手が格闘を振ってきたときのカウンターの一面もある。

近距離の場合、範囲が広がるので格闘の代わりとしてステップも狩れる。そうすれば近距離のプレッシャーを相手に与えられる。

Vガンダムのシュラク隊、チョコバム着用のアレックスや力発動中のZの相手をする時など、多段ヒットを狙いたい時に重宝する。
デビルガンダム戦ではこれ1発で本体、DGHともども強制ダウン(DGHはHPが残る)。うまく使えば被弾をかなり抑えられる。

【特殊射撃】メガソニック砲

[撃ち切りリロード][リロード:約8秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:合計5以下][補正率:%]
[発生:60フレーム][硬直:177フレーム][キャンセル なし]

2本のクローアームを垂らし(地上だと屈みながら地面に刺す)、ゲロビを照射。
空中ではブーストを消費するが消費量は意外と少ない。
また、動作後硬直もゲロビシステムの武装にしては短めで、緑ロック時の間打ちに使えば反撃を回避できる場合が多い。
またCPUには緑ロックぶっぱが面白い程当たる。
特格で止めた時に使うのが一般的、もちろんカットされないような状況で、GCO時にどさくさに紛れて狙うのもあり。
直に当てに行くなら、相手の格闘や着地などを先読みして当てたいところ。
(きりもみではないが)強制ダウンを取れるので、2号機の核発射モーションやZの覚醒斬りを見たら迷わず叩き込もう。
なおアレックスに当てた場合、一撃でチョコバムを破壊し本体にも大ダメージを与えることができる。
因みに、弾の消費はビーム発射時であり、発射準備中でもキチンとリロードのチャージは続いている。
これを利用して、
リロード中 タイミングをみて特射入力 発射準備 リロード完了 直後ビーム発射
という事も可能。こうすると約1,2秒ほど早く撃てる。それ程連射する武器ではないが、覚えておいて損はないだろう。

ZZのハイメガキャノンのように緑ロックでも当てることができる。
発射後は比較的早く動けるので、相手にゲロビ・核持ちがいなければ緑ロックから狙撃してしまおう。
ただしエクシアがいるときは注意。超弾速のアシストで逆に狙い撃たれる危険がある。

以下、ネタ的メガソニック砲の使い方
実は相手が(相手自身も含む)GCOにあたって赤ロック状態で真上に吹っ飛んでるときにも狙える。
当て方は、基本的に真上に吹っ飛んだ相手限定。
GCOヒット 飛び上がる 最高上昇地点よりも早めに特射入力 落下開始 上昇中の位置に放ったゲロビの中に落ちてくる。
という具合。斜めにふっとんだ相手にはまず当たらない。それ以前に隙だらけなのでカットされる心配がないときにでもどうぞ。

上空からの射撃にタイミングよく入力するとしゃがむ動作で避けられる。(確認済み)

【特殊格闘】アトミックシザーズ

[弾数無限][属性:ビーム+実弾?][よろけ 捕縛 ダウン][ダウン値:0.5×2+0.5?][補正率:96%(本体)74%(全HIT)]
[発生:30フレーム][硬直:41フレーム][キャンセル なし]

バク宙後、アシュタロンが2本の無誘導のビームを発射しながら突撃。変形中でも使用できる。
タイミングをはかればバク宙動作で細い射撃(普通のBR程度)や横斬りの格闘を避けられる。
アシュタロン本体がHITすると、相手を約2秒捕獲する。パーツ分離中のVやインパルスもきちんと捕獲する。
本体の誘導は凄まじく、特に上下方向は90°近く曲がって相手を捕らえることもある。
ただし、移動速度が速くなく、左右の誘導は上下のそれに比べると悪い。
このため、通り過ぎるまでフワフワや横方向のBDなどで動き続けているとステップしなくても回避は難しくない。
捕縛後は爆発し、相手はダウンする。(高度があると受身可能)
メイン、サブと各種格闘からキャンセル可能。
サブ射撃同様、メインがステップで回避されてしまうとキャンセルで出した弟は誘導しない。

弾数制限がないため、積極的に使っていくことができる。
ただし、場にアシュタロンが残っている限り特格は使えなくなっている。
そうすると攻め手が減り、移動手段もBDのみになってしまう。相手の上から使用するのがベスト。

アシストと併用してBRの装弾数の少なさを補い、手数を増やすことが出来る。
発生が若干遅いので、直接ヒットを狙うなら多少早めに出しておこう。GCO中などBDで逃げる敵には非常に有効。
捕縛後の追撃はメインが安定。
特格を直接ヒットさせ、カットされないようなら格闘や特射でダメージを稼いでもいい。
格闘 特格C 格闘で拘束したり、あえて追撃せずに放置してもう片方の敵を片追いつたりするのもアリ。
ただし、高度がある場合は捕縛が解けた後に受け身を取られる可能性があるがあるので追撃を忘れずに。
(これらのコンボ詳細は下記のコンボ表を参照)

高い位置から発射するとビームのノックバックでアシュタロンが地面に激突してしまうことが多々ある。
上手く掴んでくれないと感じる人は、もう少し高度を落として使おう。

ビームと本体両方ヒット×3+ビームのみで強制ダウンなので、ビームと本体でダウン値は1.3以上1.6以下。

[ビーム貫通可、本体捕縛可]
Zガンダム:体を通して出る力状態
ガンダム試作2号機:核発射準備中のスーパーアーマー中

ビームも本体もヒットするグループ。
どちらも凶悪なので、確実に捕縛しよう。

[貫通不可、捕縛可]
ガンダム:フィールドバリア展開中
ゴッドガンダム:ゴッドフィンガーの射撃バリア
マスターガンダム:ダークネスフィンガーの射撃バリア
盾持ち機体:盾防御時

ビームは弾かれるが本体できちんと捕縛できるグループ。
バリア中の は捕縛中でも追撃のビームがきっちり防がれる。
安全ならば特射や格闘。無理ならメインとサブでバリアを剥がすだけでも。
運が良いと、ゼロ距離(バリアの内側)で発射したシザーズビーム砲がヒットする模様(要検証)。狙って出来るものではないが、

ゴッド、マスターの各フィンガーに対しても有効。侮って出してきた敵を懲らしめてやろう。
ただし、発生が早めのダークネスフィンガーは距離によってはモーションを見てからでは遅いかも。

盾持ち機体相手は、BR 特格キャンセルを出すと初弾ビームが防がれても
BRヒット(防御) 弟ビーム(防御) 弟(防御不可)
という段階を踏んで確実に捕らえることが出来る。

[貫通不可、捕縛不可]
アレックス:チョバムアーマー装備中
Vガンダム:シュラク隊(アシスト)
ガンダムヘビーアームズ改:メリクリウス本体(アシスト)

ビームも本体もヒットしないグループ。
シュラク隊は1体も破壊できない。アレックスともども特格ではなくサブか特射で対応しよう。
ヘビーアームズはアシストが消えるのを待つか、特射か格闘で。

以下、ネタ的アシュタロンの使い方
上記の特殊射撃項目内のGCOヒット後の追撃同様、似たような感覚で弟を放つとまれに捕縛することがある。

また、対人に限らず後半CPU戦などでも弟HIT 放置はとても有効。
メインHITからキャンセル特格 捕縛 ダウン 復帰 主戦場に戻る というプロセスを敵に取らせることによって
実に10秒弱もの時間、敵一機を無力化できる。
味方とのBRクロス連発の後にまた弟 放置 ...という連携を繰り返せばあっけなく戦闘が終わることもしばしば。
ただ、ガンタンクなどを捕縛して放置しても意味がないので注意。

後半CPU戦でシールドを多用するV2、X、2号機、F91などに対しても弟が刺さるのでやりたい放題出来る。

【変形射撃】シザーズビーム砲

[弾数無限]属性:ビーム[[よろけ][ダウン値:][補正率:%]

[発生:12フレーム][硬直:?フレーム][キャンセル なし]

前方に2本のビームを発射。2本Hitで95、1本Hitでは50ダメ。補正率は何気に優秀。

アシタロンが撃つため、ヴァザーゴの弾は減らない。

変形動作が遅いため近距離で曲げ撃ちするのは反撃が怖い、やるなら確実に当てるように。

近距離にいる相手の硬直を狙うなら特格の方がいい場合もあるので、随時判断する必要がある。

射撃硬直が非常に長く、変形射撃から次の行動に移れるまでの時間があまりにも長い。

それを利用して変形伸ばしに使える...と思いきやブースト残量が0になった時点で強制的に変形が解除される。

移動時の牽制によく使う武装なので主力というほどではないが使用頻度は低くない。

だが考えもなく中距離から接近しつつ使ってしまうと射撃硬直と変形解除硬直2つの長時間硬直が仇となり、

余裕で格闘で迎撃されるのでご利用は計画的に。

変形射撃は特格でキャンセルできないので注意すること。

【アシスト】D.O.M.E.ピット

[リロード無][5発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:0.5×2][補正率:90%]

[発生:16フレーム][硬直:31フレーム][キャンセル なし]

足を浮かせてD.O.M.E.ピットを左右に2機展開 単発ビームキャノン(以下BC)を撃つ、BRと同じくよろけ属性。

発射タイミングは同時ではなく微妙にずれていて、それぞれに銃口補正。

弾速は遅めだが、発生・誘導ともに優秀で非常に使いやすい。メインと似た感覚で使えるだろう。

補正率が良く、アシスト始動のコンボは高いダメージを取れるのが魅力。弟追撃は最速を心掛けて。

特格の存在でつい忘れがちになるが、5回も使えるので積極的に使っていこう。メインの弾数温存にもなる。

メイン射角外の機体上空や、自機の後方に敵がいるときに。

BCの砲身が長いので、至近距離で格闘を迎撃しようとするとき間をくぐられやすい。その際はバクステアシストorサブ推奨。

硬直がBRより少なめの速射系なので、03の爆導索や重腕の宙返りなど、特殊な着地ずらしをカモることが出来る。

例えば、03の着地を見てアシストを出す (索無し)各種追撃(索有り)BRや弟から追撃 が可能。活用しよう。

格闘

MFと同じ感覚で、自機敵機両方地上の時 地上格闘、地上ステップ格闘

自機敵機両方空中orどちらか一方でも空中にいる時 空中格闘、空中ステップ格闘

BD格闘、変形格闘は自機敵機の位置に関係なく出せる。

格闘はほとんどがクローを用いた攻撃で、サーベルを使うのは前派生 格闘のみ。

ちなみに格闘中のクローには喰らい判定がないので、攻撃判定付きのアシストを一方向的に破壊できる。

狙ってはできないが、BZなどの実弾兵器も破壊可。

各種格闘から出せる前派生はクローで相手を掴みイージス特格のような捕縛状態になる。

そこからメイン派生で強制ダウンのビーム砲(弾消費なし)、格闘派生は左手サーベルで3回刺す。

なにもしなければしばらく相手を掴んだまま、敵を拘束したいなら前派生せずに特格キャンセルのほうがいい。

「体を通して出る力」状態のZや、核発射準備中の2号機を掴める。

前派生の注意点

派生中はブースト消費が増えるので、ブースト残量には注意。

また、吹っ飛び状態の相手、または格闘の範囲ぎりぎり地上or空中Nを当てて派生した場合、腕が伸びきっても届かないことがあるので注意。

至近距離に建物がある状態や、建物越しに格闘を当てた場合に派生しても相手を掴みに行かないので、出し切ったほうがいい。

前派生格闘は拘束時間は長い、同様に技時間も長いので、基本的に射撃派生が安定。メインの弾数消費はない。

特に自機が下から上の相手に向かって格闘を当てた場合に射撃派生すると物凄い距離をきりもみダウンで吹っ飛ばせる。

吹っ飛び時間+ダウン復帰+戦場復帰 これらの時間を片追いに費やせるのは大きいはずだ。

CPU戦でも2on3等の場合には大変役に立つので頭の隅において置こう。

射撃派生でも格闘派生でもそうだが、硬直を減らしたり遅すぎるとカット回避の意味でも特格C推奨。

どうせ相手が起き上がる頃にはアシタロンが画面内から消えているはずなので、

格闘派生の場合、ダウン追撃も弾数消費なく出来るので。

捕縛中のヴァザーゴの腕部分には吹き飛ばし属性の判定が出ており、前派生で捕縛した敵に味方が格闘を仕掛けに行くと吹き飛ばされる現象がおきる。

【地上格闘】ストライククロー

[発生:24フレーム][初段硬直:53フレーム][キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

右腕のストライククローで逆袈裟切り上げ、横薙ぎ、左腕で回転横薙ぎの3段技。
1・2段目から前派生有り、2段目前派生格闘で最大ダメ。

【空中格闘】ストライククロー

[発生:26フレーム][初段硬直:52フレーム][キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

その場から右腕を伸ばし下から切り上げ、上から叩き落とす。ステ狩りにも使える近距離戦の主力。
非常に腕が伸びるので、高飛びや地上BDしている相手に出すといい感じに当たる。
また、相手がこちらに向かって接近している状態なら格闘ロックの範囲外からでも命中させることが可能。
一段目から前派生有り、1段止めは隙が少なく釣り格闘としても機能する。
当たるときはカメラ切り替わりで判断できる

派生	累計ダメ	単発ダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
一段目	100	100	1			
前派生格闘	229					
前派生射撃	205					
二段目	171					

【地上ステップ格闘】

[発生:27フレーム][初段硬直:79フレーム][キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

左腕のスライククローを伸ばし2撃し、右手でパンチ。
相手との距離が遠ければ、かなりの距離をすべてからジャブを繰り出す。
攻撃時間のわりにダメージも低め。派生でのダメージアップを望まない限りあまり使わないほうがいい。
1・2段目から前派生有り、実は1・2段目はいちばん腕を長く伸ばす格闘で、壁越し攻撃があてやすい。

サブ射・特格キャンセル可能。

【空中ステップ格闘】

[発生:34フレーム][初段硬直:77フレーム][キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

両腕を伸ばし突き 突いた腕を左右に開く。2段技、1段目から前派生有り。
腕を伸ばす格闘の中で、唯一自分が相手に回り込む。そのため射撃を避けつつ格闘を入れることが可能。
出す前に少し溜めが入るため、発生は遅い。技後の硬直も空中N格闘と比べるとかなり長い。
すぐにダメージが欲しいときや、反撃の恐れが無い場合は空N格闘を使おう。
二段目がヒットすると相手が浮くので、非確定だが弟で拾うことができる。
誘導してから腕を伸ばすので、バックステップで回避しようとする相手にも強引に当てることができる。

サブ射・特格キャンセル可能。

【BD格闘】

[発生:29フレーム][初段硬直:67フレーム][キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

相手に突進し、すれ違い様に背羽で相手をえぐる、多段ヒット技。
赤ロック状態だと相手のいる位置によって急上昇、または急下降し、技後に少し上昇する。
後半の上昇のお陰で外しても隙を格闘では取られにくい。
移動にブーストゲージを消費しないので、ロックした敵が近くにいないければ移動に使える。
また、高飛びしている相手を追うのにもかなり重宝する。空中での読み合いを有利な状態で始められるのでお勧め。

この格闘は建物にヒットすると「建物を破壊するまで攻撃することをやめない」ので注意。
とんでもない隙を晒すことになる。なお、敵のアシストに格闘が当たった場合も同じ現象が起きる。
ロックを切り替え、着地ずらし目的の逃げ格闘というのも視野に入れておくといいだろう。

サブ射・特格キャンセル可能。

【変形格闘】回転突撃

[発生:23フレーム][初段硬直:117フレーム][キャンセル 特殊格闘]

ヴァサーゴが丸くなり前方に高速回転しながら背中のお羽で相手を切り裂く多段ヒット技。
アシタロンは消えるので技後は変形解除される。
ヒット中に特殊格闘キャンセル可能。グルグル回った後相手を捕縛。
ステップされなければ、そこそこ曲がって誘導する。
こちらBD格闘と同じくブーストを消費しないが、
回転中はさほど動かないので逃げにはあまり使えない。

特格キャンセル可能。

コンボ

	威力	備考
射 弟 射	165	基本その1、シザーズビーム2Hit
射 弟 サブ	159	メインの弾を温存したい場合に
射 弟	141	あえて相手をスタンのまま放置、片追いたいときに
射 弟 アシスト	154	攻め継続
射 弟 アシスト 弟(射)	??	長時間拘束で放置or射でダウン
射 弟 空N N	169	少しでもダメージが欲しいときに
射 弟 BD格	???	出し切りで強制ダウン。伸びるので結構離れてても狙える。メインを温存したいときに。
射 弟 BD格1~2段 弟 各種追撃	???	ただの魅せコン。長い時間拘束することが出来る。
射 弟 BD格1~ サブ	???	相手を遠くに飛ばしたいときに。高さによっては下に飛ばず場合も。威力はもちろんお察し。
射 サブ	???	基本その2、ダウンが取れない場合もあるので注意
射 サブ 弟	???	スキ隠し。ダウンしなかった時の追撃に
サブ 弟	???	スキ隠し。ダウンしなかった時の追撃に
アシスト 射	139-164	以下アシストからの基本コンボ、アシストのヒット数でダメージ変動あり
アシスト 射 弟(放置)	173	距離を問わずアシストから繋げられる捕縛コンボ
アシスト 射 弟 射	192-181	射撃のみで最大7ヒットもする拘束コンボ、威力はお察し
アシスト 弟 射	205	強力な攻め継続。弟追撃は最速推奨、少しでも遅れるとステップが間に合ってしまう
アシスト 弟 空N N	206	ダウンをとりたいたいときに
アシスト 弟 空N 前 N	212	素直に射撃をしたほうがいい
地N N 前 N	257	ヴァサーゴの最大ダメージ格闘、キングオブハートが取れる。カットされないようならこちらで
地N 前 射	210	よりは早く終わる。最後のメインで相手を吹き飛ばす
空N 前 N	229	スキが大きい。コンボ後に特格キャンセルを入れると、ダウン追撃で弟が入る。
空N 弟 射	183	攻め継続。空中N2段出し切りよりも高威力だが、相手の位置によっては弟があたらないので注意すること。
空N 弟 空N N	185	下より短くダメージもそんなに変わらない。カット対策用か
空N 弟 空N 前 N	188	スキが大きいが相手を長時間拘束出来る
(BD格闘(1段止め) 弟)x2 空N 前 射	???	上よりも拘束時間長い。始動技であるBD格闘が当てにくい
(BD格闘(1段止め) 弟)x2 射	???	一応攻め継続。2回のキャンセルに加えアシストを使わないのでダメージは低め
弟 射	126-168-193	弟からのコンボ、シザーズビームのヒット数によりダメージ変動あり
弟 アシスト 射	174-197-210	弟からのコンボ、シザーズビームのヒット数によりダメージ変動あり
弟 アシスト 弟(射)	??	弟からのコンボ。長時間拘束で放置or射でダウン
弟 特射	224	中~遠距離で弟がヒット時に狙う。カットされない時はこれで
弟 空N N	234	近距離用。ダメージが欲しいときはこれで

戦術

多彩な武装で幅広い戦略を持つヴァサーゴ。

得意な距離は中距離での射撃戦。ビームHIT確認からの射撃コンボと、特格での捕縛が強力。援護能力も高い。

基本はメイン サブでダウンを取るが、特格やメイン 特格で相手を捕縛する戦法が優秀。

メインを多用することになるが、アシストや変形射撃を使えば弾切れにはそうそうならない。

格闘は一定距離まで相手に詰め寄るとその場で腕を鞭のように振り回す。

ほとんどが足を止める格闘のためカットされやすく、発生・判定も優れているわけではないので積極的に狙う必要はない。

しかしリーチ内では踏み込みなしでいきなりが格闘が出るので、相手の不意を突くにはもってこいの性能。

範囲が広がるサブと合わせて使われれば、近距離での戦闘能力も決して低くはない。

アシュタロン捕縛後は状況に応じて追撃手段や、追撃するか否かを選択していく。

コンボに特格を組み込んだ場合は、ダウン値も計算しておこう。

間違えても特格で相手を捕まえないように。

逆に、防御面ではBD・変形発生の遅さ、格闘時の硬直や判定の弱さのせいで片追いで一方的にやられる可能性が非常に高い。

一発ダウンが狙えるサブ射撃も囲まれると使い物にならず、相手との距離を取るにもアシュタロン無しではそこまで速くない。

思わぬ時に役立つ盾を持ってないのも何気に厳しい。

うまくメイン サブor弟で時間を稼ぎたいが、べったりと張り付かれているなら高飛びで相方の到着を待とう。

合流が間に合わない場合は相手が地上で待っているようなら特格 特射 特格、または緑ロック状態でのBD格闘で滞空時間を延ば

すという手もある。

ただし降りるときにブーストゲージは空っぽ、残っていても微量なので、基本は相方から離れすぎないようにしよう。足元をステップで張り付かれた場合、空中N格がとても優秀なので中近距離のステップ狩りも考慮していくと生存率が格段に上がる。

落ち着いて戦おう。当たり前なのだが、ヴァサーゴでは「特に」という点が多い。

1 同時押しの回数が増え、只でさえ暴発が多い今作だが、中でも最もその危険が大きな機体である。

例1)アシスト 特射

例2)(弟がまだ残っていて)弟 各種格闘

の二つは、隙がシャレにならない上に頻発しがち。弟が画面外へ飛んでいった時は弟の使用は避けるように。

2 相手に格闘距離まで接近された場合、あわてて変形逃げするのは厳禁。

変形速度が極端に遅く、格闘で簡単に狩られてしまう。近距離で当て易いサブでダウンを取る等してから逃げる事。

僚機考察

近距離でも戦えないことはなく、機動力もそこまで悪いわけではないのでどの機体とでも意外と問題なく組める。

ただ、この機体の強みはやはり中距離での射撃戦なので、前衛で活躍できる機体と組むほうが真価を発揮できる。

射撃が強い機体同士で射撃戦を展開するのも面白い。

こちらが先落ちすると後が苦しいので、必ず同時落ちor後落ちしよう。

コスト3000

先落ち厳禁。各種射撃で後方から慎ましく援護しよう。

コスト2000

一番安定するコスト帯。どの機体と組んでも問題ない。

コスト1000

やはり先落ち厳禁。

ガンタンク以外との相性は悪くない。

VS.ヴァサーゴ対策

射撃武装がどれも優秀なため、中距離で放置するのは良くない。

接近したほうが有利だが、意表を突く格闘と範囲の広いサブがあるため油断は禁物。

BD・変形発生が遅く、ダウンが取れる攻撃の硬直が長いので片追いには弱い。

敵相方の動きに気をつけながら一気に畳みかけよう。

万が一格闘や特格を喰らっても、即座にカットできればダメージ負けすることが少なくなる。

以下に攻撃のねらい目を挙げておこう。

- 着地硬直...武装の特性上、必ずと言っていいほど空中にいるので最も機会が多い
- 格闘硬直(特に空NとBD)...射撃で落ち着いて反撃すれば振りにくくさせられる
- 近距離での特格キャンセル...バク宙動作開始動作を見てからステップ格闘で大抵狩れる

どの機体相手でも言えるが、相手の攻撃に翻弄されることなく、堅実にダメージを与えていこう。

そうすれば必ずと落ち着いた戦いができ、相手のペースを乱すことができる。