

正式名称：NZ-333 Azieru
パイロット：クェス・パラヤ
コスト： 耐久力： 盾：× 変形： 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃1	有線サイコミュ式メガアーム砲	-	太ビーム	
射撃2	有線サイコミュ式メガアーム砲(射出)	-	サーチ可能	
射撃3	大型ファンネル	-	サーチ不可だが破壊可能	
射撃4	ハイメガ粒子砲	-	口から照射系ビームを撃つ	
射撃5	プロペラントタンク	-	サーチ可能	
モビルアインスト	ヤクト・ドーガ(ギユネイ機)		6基のファンネルからビームを発射	

【更新履歴】最新3件まで

09/07/01 スタッフルームより多少追記

09/06/16 外部リンク追加

09/06/15 新規作成

解説&攻略

Gコース6面とHコース4- 面で出現。

メイン武装の有線サイコミュ式メガアーム砲が鬼畜武装。

いわゆるファンネルに近い武装なのだが、なんとこのアーム砲自体に耐久力があり、

落とさない限りは周囲を常駐し、止まると見るやビームをダウンするまで連射してくる。

アーム砲はサーチも出来てしまい、2門分のサーチ切り替えが行われる。

つまり、敵僚機を合わせれば擬似的に4vs2を強いられる。

倒しても無限に(?)に出てくる模様。エルメスのシャアゲルと同じように落として撃墜ボーナスがあるかどうかは不明。

また、巡航形態に変形する。

効果は移動速度アップのみ？アーム砲がもどっていく。

巡航形態中は顔が隠れ、プロペラントタンクがどこからともなく現れる。

このプロペラントタンクにまで耐久力があり、サーチ切り替えの弊害になる。

自身が巡航形態を解除するとこのプロペラントタンクは爆発して消失する。

爆発したときに当たり判定があるので、無闇に接近しないこと。

巡航形態中にプロペラントタンク2基を破壊すると、その後変形を行えなくなる。

なお余談だが、アジールの「 」は、アルファではなく、アルパと読む。

射撃武器

【射撃1】有線サイコミュ式メガアーム砲

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

有線サイコミュ式メガアーム砲を本体から強制ダウンの太ビーム発射。

ストフリCS等と同じくらいの大きさ。

たまにだが射出後のBMGも撃つ事がある。

【射撃2】有線サイコミュ式メガアーム砲(射出)

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

有線サイコミュ式メガアーム砲を射出。大まかな事は解説を参照。

時機を誘導して移動 追いついたら少し停止 少ししてもまだ近くに居ればBMGで滅多撃ち・・・という動き方をする。

NDで移動しまくればこれ「だけ」には当たらない。

撃墜して対処する場合は足を止める武器だともう片方に撃たれたりするので注意。

また何故かこれだけは攻撃が命中した瞬間にゲージが残り耐久力分に減少する本来のゲージとは違い

一昔前の格闘ゲームの様に残り耐久力分に向かってゆっくりと減少していくゲージになっている。

その為耐久力は目で確認していると無駄撃ちをしかねないので頭で計算する事。

耐久値はチョバム着用アレックスのバルカンが掠っただけで壊れた。極めて脆い。

【射撃3】大型ファンネル

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

大型ファンネルを相手の周囲に射出して攻撃。前作キュベレイMk-IIのCS(非入力)が時間差で2回飛んでくる感じ。

2つともステップで誘導を切れれば案外避けれるがアーム砲だけでブースト管理が大変なのが辛い。

小技だが、ロックオンこそできないものの破壊することはできる。

耐久力はないため、こちらの攻撃が当たればその場で破壊できる。

破壊すればもちろんファンネルの攻撃数が減る。

ただし時間が経過すると復活するので時間稼ぎにしかない。

撃破ボーナスがあるかは不明(要検証)

【射撃4】ハイメガ粒子砲

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:照射ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:[補正率:%]

口からの照射ビームで、フルヒットで約300近くのダメージ。
ファンネルHIT時の追い討ちにも良く使う。ほかのMAより動作が速いので注意。

【射撃5】プロペラントタンク

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:[補正率:%]

変形時に機体後方底部に出現。有線サイコミュ式メガアーム砲と同じくサーチ可能。
一言で言えば爆弾で接触すると爆発しダメージを受ける。変形解除時に真下に落ちるので近寄らない事。
破壊すると変形できなくなるとのこと。
クエスの気まぐれで出てくるらしい。

【アシスト】ヤクト・ドーガ(ギユネイ機)

[リロード無][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:[補正率:%]

ヤクト・ドーガ(ギユネイ機)がファンネルを自機周囲に6基展開 6基からビーム発射。
本体の弾幕に比べれば空気同然か。

VS. ・アジール対策

しつこく追ってくる有線式ビーム砲、一発ヒットでもよろけを取られるファンネル、
そして驚異の銃口補正と1000コストを一撃で沈める威力(320 確実)をもつゲロビなど、
豊富な射撃武器を持っている ・アジールに対しては、とにかく足を止めないことが大前提。
足の止まる武装は攻撃終了後即座にNDを併用して使うか、自機がロックされていないとき、
もしくはゲロビが外れているときなどに使いたい。
またNDだけでなくステップを使って誘導を切ることも大切。
安易な着地に攻撃が刺さることもめずらしくないので、ブーストは大切に使った方がいい。
ダウンを奪えると有線式ビーム砲やファンネルなどは回収されるため戦いやすいので、
自機のブースト切れ直前でダウンを奪えると安心して着地&次の攻撃の準備が出来る。
サザビーのCSのように一瞬できりもみダウンを奪える武装がある機体なら、
起き上がり無敵の切れ目にそれを繰り返すだけでほぼ完封出来る。
マスターの空格前派生などでも出来るかも知れない。
アカツキの特格を使えばザクに気をつければ簡単に完封可能。
完封できなくてもヘタなNDよりもはるかに強いので、EXにはかなり行きやすい。
ランチャーストライクも有効。
誘導性が強いアグニ2発できりもみダウンを取ることができ、
リロードが速いのですぐにNDと併用すればすぐにきりもみダウンが取れる。
但し、アグニ2発リロードが完了する前にダウンから回復するので少し工夫が必要。
うまくいけば完封も可能。

外部リンク

- [非公式掲示板 - モビルアーマースレ part.1](#)
- [ニコニコ動画 - 「 ・アジール戦 」](#)