

制作支援御願ひします

- [BRズンダ](#)
- [特射ズンダ \(特射BR連射\)](#)
- [アシストキャンセル \(アシキャン\)](#)
- [ズサ\(ザ\)キャンorブレーキキャンセル](#)
- [省エネダッシュ\(仮称\)](#)
- [変形ブースト](#)
- [盾着地ずらし\(仮称\)](#)
- [盾リロード](#)
- [振り向き撃ちキャンセル落下\(仮称\)](#)
- [抜刀ND\(仮称\)](#)
- [外部リンク](#)

BRズンダ

BR持ち機体限定。

ND BR ND BR・・・と繋ぎ、相手に射撃を当てる基本テクニック。
1発のダメージはあまり高くないものの、高確率で射撃を当てることができる。
BR弾数、ブーストの管理を心がけること。
また、相手と逆方向にNDするとブーストの消費が増えるので注意。
相手の位置にもよるがジグザグにNDするのがコツで、振り向き撃ちし難くなる。

ちなみに、機体によってBR発生の時間がほんの少しだが異なる。
同じBRだろうという気持ちでBR NDとすると、BRを発射できずブーストのみ消費ということになるので注意。

特射ズンダ (特射BR連射)

通常のBRズンダより早くBRが連射できる。

特射に武装が無い機体(ナドレなど)や、チャージ完了で初めて特射が使える機体(GX,DXなど)について、
特射を連打するだけで、お手軽BR連射ができる。
垂れ流しにどうぞ。
無駄にNDを噴かすことなく連射できるため、BD消費を抑えることもできる。

なお、ヴィクトリーの場合は特格がBZ(パーツ射出)であるため、特格を連打することで手軽に弾幕を張れる。

アシストキャンセル (アシキャン)

サブ射・特射・特格を入力した時に残りのボタンをずらし押しすると
1つ前の行動の硬直がキャンセルできると同時にアシストが出せる。
これを使えば換装のスキを誤魔化したり、高飛びをキャンセルできるかつ
NDでさらに隙をなくすことができる。

ただし、逆に言うとこの技のせいで「アシストを出すつもりがサブ射等を誤爆してしまう」、
「アシストのみを出すつもりが意図せずサブ射等をキャンセルして出してしまっている」事があるのを覚えておこう。
ジ・Oの各種覚醒やF91のM.E.P.E.等の誤爆は洒落にならないので機体によっては特定状況下でのアシスト封印も考えておくべき。
更に逆に考えればF91でサブをアシキャンする事でM.E.P.E.暴発を防止する等も可能。

例。
エクシアの特格>>アシスト:特格の慣性を残したまま高飛び アシストを出すことができる。
ガンダム試作3号機のサブ>>アシスト:コンテナ+アシストでの弾幕が張れる。

悪例。
デスティニーの特射の残像もアシキャン出来てしまうので、その場合残像は弾数のみ消費することになる。
シャイニングのSFS抜刀時にアシスト起点のつもりが意図せぬアシキャンによってSFSを納刀してしまう事がある。
これらは確実に3ボタン同時押しするように注意すれば軽減出来る。

ズサ(ザ)キャンorブレーキキャンセル

地走限定。ズサ(ザ)ーッとすることからこの名前がついた。ブレーキキャンセルと呼ばれることもある。
地走後のブレーキ慣性移動をキャンセルし、ステップした後にブーストを全回復させる技。
これによりブレーキ硬直を晒さずにブースト回復を狙える。
連続ステップでブーストが空になると着地動作が発生するが、これをブーストが空の状態になるようにすると通常のステップ動作
でブーストを回復することが可能。
勿論ブーストが空でなくても可能。

地走～地走ブレーキ(ズサー)状態で、ブーストにステップできる余地を残した状態から...

足の止まる硬直行動(アシストなど)

ステップ

ステップ終了後、ブーストが全回復する

これで地走特有の滑り硬直を晒さないようにできる。
なお連続ステップでも可能だが連続ステップでブーストが空になると着地が発生するので注意。

はND中でも慣性移動中でも可。
のステップはロングステップでも成立する。
ステップをNDで最速キャンセルすると失敗する。
ステップ硬直はしっかりあるのであわてないように。
ブーストが空だと最速NDできないので成功させやすい。

参考動画

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm6710261>

(右上のカブルが最初にやっています。)

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm7031330>

(よりも大きな動画。25:00から特格ND中にアシスト ステップで。)

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm8512864>

(全編に渡り納刀・アシストでズサキャン、一部ブーストが残ってる状態でもズサキャンで回復している)

省エネダッシュ(仮称)

地走限定。

地上BDのブレーキ動作時の滑り移動にはブーストゲージを消費しない特性を利用した移動方法。
BD、NDどちらでも可能。

具体的には...

地上BD開始

ブレーキ

ブレーキ動作をBD、ND受け付け時間ギリギリまで維持

ブレーキ動作をBD、NDでキャンセル(地上BD開始)

と繰り返し行う事で、
地上BDだけで移動するより移動量を増やすテクニック。
また、ブレーキ動作が頻繁に行われるので滑り硬直も読ませ難くする事も出来る。

基本的な操作はどの地走系機体でも変わらないが、
ブレーキ動作中のBD、ND受け付け時間は機体毎に異なるので注意。
ブレーキ動作のBD、NDタイミングは使う機体に合わせて調整すると良い。

ズサキャンと併用する事で地上限定ではあるものの驚異的な機動力を発揮する。
モビルファイター系は操作ミスすると大ジャンプが発生してしまうので注意。

変形ブースト

変形機体のみ使用可能なテクニック

前々作のセイバーによく使われたテクニック

変形後に曲がりたい方向にレバー入力しながら、ブーストボタンを小刻み連打すると本来の旋回能力以上に曲がれるようになる

変形時の旋回にはそれぞれに限度がある、だが旋回中に上昇する(ブースト押し)とレバー入力しててもニュートラル扱いになる。
そこでレバー入力し続けながら上昇(ニュートラル)を小刻みに繰り返す
旋回(レバー入力) 上昇(N) 旋回(レバー入力) 上昇(N)...を短く何度もやり直すことの繰り返しにより、同じ距離でも通常よりも深く曲がる(旋回する)ことが可能になる。

盾着地ずらし(仮称)

シールドガード可能機体限定。

ブーストを消費しきった状態でシールドガードを行うと一瞬で動作が終了し下方向へ自由落下する性質を利用した着地ずらし、
水平方向への慣性移動中に組み込む事で下方向への直角的な動きを瞬間的に行える。

通常の着地ずらしでブーストを使い切った状態で行えば、着地も読まれ難く早く着地可能。
ただし、ブーストが少しでも残っていると硬直が発生してしまう為注意が必要。

盾リロード

シールドガード時、一部機体の一部武装(盾を使う武装限定)がリロードされる(おそらく仕様)

デスサイズヘル(バスターシールド:メイン射撃)

-
- イーゼス(シールド【投擲】:サブ射撃)

参考動画：<http://zoo.me.jp/meltdown2/diary/103/>

振り向き撃ちキャンセル落下(仮称)

振り向き撃ち動作を、一部の武装(移動しながら使える武装)でキャンセルすることにより、落下タイミングを早めるテクニック
ブースト切れ状態で振り向き撃ちを行うと、通常は着地タイミングがずらせずにバレバレになるが、このテクニックを利用することで、比較的簡単に着地タイミングをずらすことが可能

ガンダムの振り向きサブ射 メインリロードC
サザビーの振り向きメイン CSC
ハンマ・ハンマの振り向きメイン サブC
ガンダムXの振り向きメイン サブC(サブは一瞬の入力で長押しせず)
ターンXの射撃1 射撃2に変更時と射撃2 射撃3に変更時
で可能。

抜刀ND(仮称)

抜刀動作がブーストを消費しないため、抜刀 NDとすることにより、滞空時間を稼ぐことができる。
また、NDを行う時にフワフワからNDに移行しようとするとう入力の関係上、一瞬小ジャンプ NDとなるため、ブーストがあるかないかわからないほどの残量では通常NDができないが、抜刀 NDとすると抜刀はブースト無消費の硬直のため、ブーストゲージが残りミリでも確実にNDが出せる。
基本的に抜刀動作がある機体ならばどれも可能だが、当然抜刀後のBRは発生が遅れるため注意。
武器持ち替えが遅い運命などではやや使いづらいテクニックだろう。

外部リンク

- [非公式掲示板 - NEXTテクニクスレ](#)