

こちらはサザビーの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.サザビー対策等は[サザビー\(対策\)](#)へ。

正式名称：MSN-04 SAZABI 通称：サザビー、赤メタボ
パイロット：シャア・アズナブル(0093)
コスト：2000 耐久力：560 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームショットライフル	7	80	普通のビームライフル
CS	ビームショットライフル	-	142	射程の長いショットガン
サブ射撃	ファンネル	6	30	押しっ放しで飛ばす数が増加
特殊射撃	Rond・ベルの核弾頭迎撃	1	232	射程は赤ロック範囲内まで ダメージは爆風込み
モビルアシスト	ヤクト・ドーガ(クェス機)	2	72	ダメージは4HITのもの 自機に追従しシールドから4発撃つ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り 斬り上げ 突き刺し	NNN	183	
	派生 ミサイル	NNN射	188	出し切り後に射撃追加でシールドミサイル(ダウン追撃)
地上横格闘	派生 ドリルキック	NN前	175	敵が小さいとダウン追い撃ちになることも
	斬り 横斬り	横N	134	
空中通常格闘	斬り 蹴り上げ	NN	134	1段目ダメージ50
	派生 ミサイル	NN射	163	出し切り後に射撃追加でシールドミサイル
空中横格闘	斬り ドリルキック	N前	126	こちらは相手が小さくても安定
	斬り上げ 回し蹴り	横N	134	主力格闘 仕様により回り込みは減少も伸びは健在
BD格闘	ひねり回転2連斬り	BD前N	134	発生が遅い
特殊格闘	斬り上げ 多段斬り 派生 腹部メガ粒子砲	特格N×1~6 射	? ~184	他の格闘から特格に派生できる 2段目以降任意タイミングで可

【更新履歴】最新3件まで

09/07/27 外部リンク更新
09/05/26 表など修正
09/05/06 射撃や格闘などの予測されている補正値を追加

解説&攻略

コスト2000帯のファンネル機。万能機よりの援護機といった所。

運用方法は前作同様に中距離主体。
平均的なBRとファンネルに加え、優秀なCSやアシスト、高ダメージの狙える特射などによって射撃戦が得意。
また、ファンネルリロード速度とCSチャージ速度によって弾数面でも弾幕張りに向く。

格闘性能はそれほど悪くないが、機体サイズが大きいので接射や格闘の回避が難しいことがある。
よって、接近戦は最小限に抑える方が無難。

前作で有効だったCSCを絡めた隙消しがNDCで代用可能になっていることなど、前作に比べるとかなり扱いやすくなっている。
しかし、格闘コンボを含めても大ダメージを取る手段に乏しく、奪ダウン力なども高くないため、ガンダムなどのように安定しやすい万能機であるとは言いづらい。
機体の長所と短所を理解して、長所を最大限に生かし、短所を最小限にする戦いを要求されやすいため、相変わらず玄人機体である。

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)

[常時リロード:3秒/1発][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

[発生:][硬直:][キャンセル サブ射撃,特殊射撃,特殊格闘]

普通のビーム、CS、サブ、特格でキャンセル可能。

最も使用頻度が高い武装であるが、前作よりリロード速度が大幅に向上していて、優秀なCSやファンネルもあるため弾切れの心配は少ない。

【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:1秒][属性:ビーム/よろけorダウン][ダウン値:2~10]

[発生:][硬直:][キャンセル 無し]

射撃をチャージして撃つ拡散弾。前作同様、非常に優秀な拡散範囲と射程を誇る。
一瞬構えてから撃つのでBRに比べると発生が遅い。
チャージ速度、フルヒット時のリターンは大きな利点。
また足が止まらず撃てるので、無理にすぎ消しのためにNDを使わなくて済むのも長所の一つといえる。

前作ではサザビーの主武装だったが、今作ではNDでメインを連射できるので、無理にセカインを狙う必要はなくなった。
ただし、NDによってBRと絡めることで、CSカス当たりでもダウンとダメージを取りやすくなるため、利用価値は依然として高い。
拡散範囲が広く奪ダウン力があるので、格闘迎撃としても使えそうだが、発生が遅いためバクステやNDでしっかり回避してから撃つ方が無難。

その拡散範囲から、「置き」射撃として活用する事ができる。ファンネル等と組み合わせると更に効果的。
また、ビームが拡散しきる距離がサザビーの得意な間合いでもあるので、効果範囲はしっかりと覚えておきたい。

ボス(MA)戦で特に力を発揮する。

- サイコガンダム：どんな状況でもフルヒットさせれば簡単にダウンさせ、攻撃を妨害できる。
ダウン中に特射起き攻めをはさめば、高ダメージも簡単に取れるので非常に楽。
- エルメス：ダウンを取ることで敵主力であるビットを封じることが出来る。
- クィン・マンサ：サイコ同様にはめることが出来るが、核は当たりにくい。
- ザンネック：耐久値減少時に張られるバリアを、フルヒットなら一発ではがすことができる。高空に逃げられてもファンネルで簡単によるけを取れるため有利。
- アジール：上記MA同様、簡単にダウンを奪うことが可能。これにより、回避しづらいファンネルを回収させることができる。
- ストフリ：ミーティア状態の時に即座にダウンさせられるのが大きい。
アシストの隠者ミーティアを出させないでミーティア破壊までもっていけるのはかなり楽。

【サブ射撃】ファンネル

[常時リロード:2秒/1発][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:1][補正率:90%?]

[発生:][硬直:][キャンセル 特殊射撃]

静止してファンネル射出。射出されたファンネルは敵機に張り付いてからビーム攻撃。
射出時のレバー入力で敵機に張り付く方向を決められる。
射出時のブースト消費は少なめだが、前作より増えた。
ホールド入力で最大6連射可能。

ゲームスピードが上がった今作では狙って当てるのが前作よりも困難であるため、弹幕張りの手段と割り切ってよい。
今作の仕様上、前作のようなステップ サブよりもNDCしながら小まめに撒く方がローリスク。

多方向から攻撃可能で、リロード速度とNDCによる連射間隔を考えると、弹幕張りとして非常に効果的。
また、ブースト消費が少なく振り向き撃ちも無いため、逃げ撃ちにも向く。
とりあえず、やる事が無かったら撒いて置く様に考えておくといい。

仕様変更により、前作のように着地硬直中に1発出すのは不可(本作では、全機体共通で着地する瞬間には何も出来ない)。

【特殊射撃】ロンド・ベルの核弾頭迎撃

リロード:15秒/1発[属性:実弾/ダウン][ダウン値:~5]

[発生:][硬直:][キャンセル CS]

どこからともなく飛んできたロンド・ベルのミサイルをファンネル6機で迎撃。
ダミーミサイル爆風と小規模な核爆発を起こす。
前作では隙が大きすぎて少々使いづらい武装だったが、今作ではNDのおかげで大幅に使い勝手アップ。
前作同様ファンネルがリロード中でもちゃんと6機撃てる。

ゲームスピードの上上がった今作では、前作以上に核ミサイルの爆風を生当てすることは難しいが、攻撃範囲が広いので敵機の動きを制限する効果は高め。
ステージ端や、乱戦時、相方が敵に囲まれている状態など、相手の動きが限定されている状態で撃つと、事故って当たってくれることも。
敵機のダウン中に爆発させて視界と行動を制限することもできる。
また、ダミーの爆風によるけた敵にBRやファンネルで追撃することも可能。
至近距離で爆発させることも可能で、ファンネル射出時点で発生は保障されるため、自機もろとも敵機を巻き込むような使い方もできる。
単発高ダメージを狙える唯一の手段なので、積極的に狙っていこう。

広範囲攻撃としてはリロードが早く、隙が無くなった事からある意味超火力ファンネルと言っても過言ではない(実際ファンネルだが)。

相方がトランザム格闘されてる時のカットに有効か。
CPU相手の時は、前作同様に起き攻めに撃つと面白いように当たる。
ちなみに迎撃時にファンネルから出るビームにも当たり判定がある、小ネタ。

【アシスト】ヤクト・ドーガ(クェス機)

[リロード無][属性:ビーム/よろけ][ダウン値:0.5?][補正率:1hit92%?]

前作とほぼ同様の性能。

出現時にシールドメガ粒子砲(4連ビーム)、その後自機に追従するタイプ。
追従中は自機のBR入力に合わせて攻撃。(自機がBRを撃つ前にNDCしたりヨロケても撃ってくれる)
ロック対象がアシストを召喚している場合、アシストに向けて自動攻撃を行う。

アシスト入力でも攻撃してくれる。
ちなみにアシスト入力した場合、デスサイズのジャマーやF91のMEPE状態を無効化して攻撃してくれる。
相手がジャマーやMEPEを過信して正面で着地した場合などに効果的なので、覚えておくと役立つ。

使用回数は2回と少ないが、追従時間が長い。
複数ヒットしないとヨロケさせられない点に注意。
NDに追従が遅れやすく、攻撃時にヤクト・ドーガの移動が止まるため、自機とは違う方向からの攻撃になることも多い。

BRやCS、ファンネルとの相性が良く、非常に厚い弾幕を張ることが可能。
ダメージや補正率が少し悪いが、射撃で強制ダウンは取りやすくなる。
振り向き撃ちせずに済むので、自衛力にも貢献しやすい。
ヤクト・ドーガが自機付近にいる場合は硬直取り、自機から離れている場合は十字砲火を狙いやすい。

格闘

前作同様に判定が強くて伸びも良好、しかし発生や突進速度は信頼しづらい。
格闘のみのNDを使ったコンボはダメージが伸びないが、CSを混ぜることでダメージを伸ばせる。
CS混ぜコンボは要練習。ずらし押し、最速前NDなど結構タイミングが重要。
しかし機体が大きいのでカットが怖い。

【地上通常格闘】

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル:特殊格闘, CS]

袈裟斬り 逆袈裟斬り 突き刺しの3段。

2段目から前派生、3段目からメイン射撃派生が可能。

どちらも前作と同じで、前派生はドリルキック、メイン射撃派生はミサイル発射。

前派生はそこそこ動くので、悪あがき程度だが一応カット対策になる。
メイン射撃派生は動かない・当たりづらい・ダメ低いと悪い意味で三拍子揃っているので封印推奨。

【地上横格闘】

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル:特殊格闘, CS]

袈裟斬り 返し横薙ぎの2段。

【空中通常格闘】

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル:特殊格闘, CS]

袈裟斬り(威力50補正84/100) 左足蹴り上げ(威力100補正90/100)の2段。(合計134の補正74/100)

1段目から前派生、2段目からメイン射撃派生が可能。内容は地上通格と同じ。
こちらは空中で使用することもあり、メイン射撃派生は最速で入力すると空中ヒットしやすい。
通常時より+30ダメージとそこそこダメージも上がるため、ブーストがなくNDでコンボにつなげない場合はそこそこ役立つ。
ただし、ミサイルの当たり方によってはダウン中の相手を拾ってしまう(よろけ状態になる)。
ブースト切れの状態で拾ってしまうと逆に反撃される恐れがある為、気をつけたい。

【空中横格闘】

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル:特殊格闘, CS]

逆袈裟斬り(威力50補正84/100) 回し蹴り(威力100補正90/100)の2段。(合計134の補正74/100)

主力格闘。

伸びは前作同様だが、今作の仕様により回り込みは減少したので注意。

ウイングゼロのメインなど攻撃範囲が広い武装への反撃においては、横ステップで銃口補正を切ってから出す方が無難。

【特殊格闘】

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル:CS]

通称だだっこ格闘。

BRと全格闘からキャンセルで出せる。

あいかわらず発生は早い模様。

特格(始めの切り上げ)を当たった後は格闘ボタン連打で、特格連打だとNDに化ける。

前作とはダウン値が変化した様なので注意。

生当てで6回(始めの切り上げを含めない)。

空横格を入れると3回(4回で強制ダウン、間にND入れても同じ)。

前作ではダメージ伸ばしに使われていたが、今作はNDでコンボができるため、出番は少ないか？

【BD格闘】

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル:特殊格闘, CS]

ひねり回転斬り上げ 斬り上げの2段

発生が遅く非常に使いにくい、判定も弱い。