

# ストライクガンダム(ビームライフル装備)

コスト：420 耐久力：580 盾： 変形：× 通称：生スト DP：キラ

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	5	95	普通のBR, 前作と比較するとリロード速度が低下。
サブ射撃	イーグルシュテルン	60	3	バルカン。削りやけん制にどうぞ。
通常格闘	アーマーシュナイダー		205	右斬り 左斬り 振り下ろしの3段。
前格闘	(納)シールド突き (抜)ナイフ突き		156	納刀時と抜刀時で攻撃モーション変化。
横格闘	(納)シールド殴り (抜)ナイフ切り		(納)151 (抜)170	収納時、抜刀時で攻撃が違う。
特殊格闘	飛び上がり2段攻撃		186	飛び上がり、ナイフ殴り、ローキック。

## 【更新履歴】

07/04/06 文章が大幅に削られていたので修正  
07/04/05 未完ながら格闘のダメージ表作成  
06/12/28 スピードコンボのダメージ値を修正

## 全体的に

前作では、稼動中盤から評価を挙げてきた機体。  
しかし、今作ではその評価ももはや過去のものとなってしまった。  
何よりも辛いのが、前作で猛威をふるった、全機体中最速クラスだったBRのリロード時間の悪化。  
格闘はリーチが短く積極的には狙えないので、ストライクの強さを支えてきたBRの弱体化はかなり厳しい。  
仕様変更による横ビ弱体化の影響もモロに受けてしまった。  
とはいえ、コスト420帯では、武装、機動力共に平均的。  
前作のように圧倒的な利点はスポイルされてしまったが、扱いやすさは相変わらずの万能機タイプである。  
正に腐っても鯛な機体。

## 武装解説

### 《射撃》ビームライフル

リロード一発5秒と通常に調整された。威力、弾数などコスト相応。  
とは言え、前作でのリロード時間が1発4秒とあまりにも短かったので、長く感じてしまうがいたって普通。  
弾切れするとデュエルと違って射撃武装はバルカンしかないので無駄撃ち厳禁。

### 《サブ射撃》イーグルシュテルン

普通すぎる程普通のバルカン。  
頭部装備なので射角は広めだが他に特筆すべき点は無い。  
BRのリロード速度が遅くなった分、こちらも有効にバラ撒いていく。  
削り、アラート出しなどにどうぞ。

## 格闘 アーマーシュナイダー

### 《通常格闘》

アーマーシュナイダーで2回斬りつけてから叩き落す3段技。  
1段目の隙が、横格同様(以上?)少ないので、フェイントに使える。  
2段目からの特派生の回し蹴り2段がある。4段技となるが威力が下がるため注意。  
2段目からは前派生もあり、こちらはタックル。BRCが空中HITになり、ふっとばしになる。  
だが、威力・攻撃時間・カットされにくさともに出し切りが優秀なのでとくに派生する必要はない。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	40	40	95	1	96%	96%	よろけ
2段目	117	80	170	1	92%	96%	ダウン
3段目	205	95	(214)	1	%	-%	ダウン
前派生	-	-	198	1	-%	-%	ダウン
派生1段目	-	-	-	1	-%	-%	よろけ?
特派生2段目	-	-	(195)	1	-%	-%	ダウン

## 《前格闘》

納刀時はシールド突き シールド薙ぎ払いの2段技。BRC不可。  
 抜刀時はアーマーシュナイダーでの2段技。BRC可。  
 Nより伸びはあるが、誘導が遅く当てにくい。隙も横格などに比べると大きめ。  
 この機体では判定は強い方だが、信頼が置けるほどではない。  
 二段目の補正もいいため、抜刀時はBRCでN格なみの威力になる。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
納刀1段目	60	60	-	1	-%	96%	よろけ
納刀2段目	156	100	不可	1	-%	-%	ダウン
抜刀1段目	60	60	-	1	96%	96%	よろけ
抜刀2段目	156	100	-	1	-%	-%	ダウン

## 《横格闘》

納刀時はシールド払い往復の2段技。  
 抜刀時はアーマーシュナイダー切り2段。  
 前作で猛威を振った横 BRは仕様変更で威力が95と大幅にダウン。  
 1段目の隙の少なさは相変わらずだがあの鬼のような1段目の後すぐ動ける性能ではないので油断は禁物。  
 ステップで格闘をかわしにくくなった今作では、1段目を外してからステップしても反撃を受けやすい。  
 格闘フェイントで使うなら少し遠目から。横格に頼りすぎるのはやめよう。  
 納刀の場合、1段目の威力が非常に低く、2段目を当てないと全然ダメージが取れない。  
 BRのリロード速度ダウンもあり、基本出し切り安定。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
納刀1段目	40	40	95	1	96%	96%	よろけ
納刀2段目	151	115	170	1	-%	-%	ダウン
抜刀1段目	50	50	-	1	96%	96%	よろけ
抜刀2段目	170	125	-	1	-%	-%	ダウン

## 《特殊格闘》

飛び上がったから、突き 蹴りの2段。BRC可能。  
 威力が高く、コンボ終了までが早い素早くダメージがとれる。  
 生デュエルなどの奇襲系の特格と違い、あまり前動作のジャンプは高く飛ばない。  
 そのため、BRなどを避けて叩き込むような使い方には向かない。  
 敵機が真上or真下にいる時などに効果的。  
 (真上の場合、二段目がたまに当たらない時があるので注意)  
 1段目の威力が高いため、覚醒コンボに組み込むのが主な使い方か。  
 外した時の隙はこの機体では最大。非覚醒時は必中を心がけよう。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	80	80	-	1	96%	96%	よろけ
2段目	186	110	-	1	-%	-%	ダウン

## コンボ

覚醒別	威力	備考
非覚醒時		
NNN BR	214	最後のBRCはダウン追撃。N格の中では一番ダメージが取れる。
NN前派生 BR	198	最後のBRは特射撃ち推奨。きりもみダウン。
NN特派生2段 BR	195	威力が低く、大きく動くわけでもないので使い道は今のところ無し。
NN > NNN	301	相手受身時限定。N格の隙が少ないので確定で繋がる。
横 BR	95	攻め継続。今作の仕様により威力は激減。
横 横 BR	170	BRCするなら振り切り推奨。最後のBRCは弾数と相談して調節しよう。
パワー		
横 BR覚C NN 特出し切り	xxx	
NN BR覚C NNN	329	
NN BR覚C 前前 BR	330	最後のBRは特射撃ち

ラッシュ		
前 特 前 横横	309	最初の前が当てにくいので素人にはオススメできない諸刃の剣
横 特 横 特出し切り	305	無難
横 特 横 特 バルキャン	xxx	攻め継続。納刀しないのが難点、
横格連打	xxx	長い。
横 前 横 前 横(納刀時)	222	盾での殴打5連撃。魅せコンというわけでもない。
横 特 前 横横	305	抜刀時は307 ラッシュでは安定する方
横 特 NNN	301	お手軽コンボ
特 横 N 特出し切り	300前後?	見た目はかなりカッコいい
NN 特 前	300	前がダウン追撃になる
スピード		
NN>NNN	301	N始動お手軽コンボ
N>NN>前前	296	
横>NN 特2段	300	
横>横>NNN	267	お手軽コンボ。スピード中に特格を出すのが苦手な人におすすめ。
横>特>NNN	301	横始動300超えお手軽コンボ。
横>特>特>特	272	横格始動攻め継続コンボ。威力もなかなか。
特>特>特>特	301	特格始動のダメージ重視攻め継続。の方が当てやすいが、威力を取るならこっちで。
横>特>特>特2段	312	横格始動のデスコ、程ではないが十分高威力
特>特>特>特2段	318	特格始動のデスコ、高威力。
特>NN>横横	???	最初の特は横格1段でもいい、とても簡単
NN>特>前前	???	前ステキャンセル安定。特で拾うのが難しい・・・?

## 僚機考察

基本的に前作と同じ立ち回りでいいが、かなり弱体化されタイマン能力は低下している。よって前作以上に連携が重要。

### ・フリーダム

前作と同じでおk。

### ・ジャスティス

前作ほどジャスティスの殲滅能力に頼れないために前格でダウン 片追いがいいかと。

### ・アカツキ(オオワシ装備)

前作の正義ほどではないが殲滅能力は560では一番。暴れてもらって、ストライクは格闘のカットに行くもう一方を止めて援護しよう。

### ・プロヴィデンス

できるだけプロヴィデンスから離れずに戦う。ドラグーンを避ける時の相手の隙にビームライフルを狙っていく。それに加えプロヴィデンスがロックしていない方の敵の行動にも常に注意を払うこと。援護に徹しよう。プロヴィデンスにやりたい放題やらせればおのずと勝ちは見えてくる。

## vs.ストライク(ビームライフル)対策

他の420にも言える事だが560とのペアならまず560には牽制程度の攻撃をしておいて、420を集中攻撃して落とす。一回落とせば被弾を恐れてあまり前に出て来れなくなる。また、こちらが高機動コンビ(フリーダムラゴウ)などの場合でストライクが一对一の局地タイマンを仕掛けてきたら、即逃げてGH武装を持っていないのを逆手に取り、ひたすら僚機を片追いするのもアリ。追いかけてきたストライクに着地取りさえされなければかなり美味しい。BZと違いBRのリロード、弾数、誘導性能が劣るので近寄ってこないなら放置でも可。

## 苦手機体

流石にタイマンでは高コストには敵わないが、2on2では苦手な機体はほぼ無いと言える。  
BRなのでBZ持ちの苦手機体も苦手ではない所がBZよりも なところか。  
格闘リーチの短さゆえに変形機体に逃げ回られると決定打を欠いてしまうのは仕方ない。  
無理をして追いかけてりせず、味方と一緒に行動することを第一に考えよう。