

# エールストライクガンダム

コスト：450 耐久力：600 盾： 変形：× 通称：Aスト、エール DP：キラ

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	7	95	基本武装にしてAストの要
サブ射撃	イーゲルシュテルン	60	3	バルカン。削りやけん制に
通常格闘	ビームサーベル	-	218	袈裟斬り 逆袈裟 回転叩きつけ斬り。初代から受け継いだ三連斬。
前格闘	キラキック	-	50	キック。発生早・リーチ短・判定強・クセ大。
横格闘	突き なぎ払い	-	171	普通の横格。二段目がやや遅い。
特殊格闘	斬り上げ BD格闘	-	158	よく伸び、誘導激しい格闘。安定しない。
BD格闘	抜き胴	-	80	誘導がわずか、当てづらい。

## 【更新履歴】

08/10/15 僚機考察にセイバー追加  
07/12/01 スピードデスコン更新  
07/11/28 横格加筆

## 全体的に

前作で万能強機体群「[ARF](#)」の一角を担っていた、元祖万能機体。  
標準的な射撃・格闘とシンプルな武装に加え、万能機特有の高い機動力を持つ。

今作ではこの機体は、ルージュやフォースと同じBR、BDを持つにも関わらず  
万能強機体の候補から外されてしまっている。その原因は、突出した格闘が無い点にある。  
派生が豊富なN格闘、使いやすい横格闘、発生と判定に優れる前格闘と揃ってはいるが、  
N格、横格は動作時間に、前格闘は伸びと威力に難があり、どれもダメージ効率が悪い。  
また、これらの格闘を状況別に使い分ける必要があるため、真価を発揮させるのが難しい。

エールと同性能の射撃・機動力を持ちながら格闘がエールより優秀なルージュやフォース、  
同じく優秀な格闘に加え使いやすい変形を持つガイア、イージスなどの他万能機と比較されると、  
全体性能ではどうしても見劣りしてしまう。

ただ、前格による単発ダウン&格闘迎撃能力など、この機体ならではの光の一面もある。  
スピード覚醒対策にもなるこの前格を使いこなすことができれば、化ける可能性はある。

とにかく本機で第一線にて活躍するには、格闘の使い分けやBRでの射撃・援護技術等が他の万能機以上に必要不可欠。  
良くも悪くも、プレイヤーの本当の実力が出る機体だ。  
だが、性能に頼らない分、BRによる射撃と格闘を使い分ける技術が身に付きやすいため、  
長い目で見れば練習用機体として初心者におすすめ(ハードな練習になるが...)。  
他の450機体と組む時は援護・連携重視で行動した方がいいと思われる。

余談だが射撃戦だけに関して言えばエールはフォースより優秀である。  
厳密に言えばフォースの銃口補正が悪いことに起因する。(具体的なデータ無し)  
ステップ初速はフォースと同等。

## 武装解説

### 《射撃》ビームライフル

**[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：58%]**

標準的なBR。

この機体の主武装であるために残弾数には注意。

他の万能機のような強引に当てに行く格闘がないので、必然的に重要度が高くなる。

弾数が2、3発を切ったら格闘BRCは控えて温存しておこう。

特に、N格前派生BR締めを多用する人は弾数管理に細心の注意を。

### 《サブ射撃》イーゲルシュテルン

**[打ち切り][リロード：5秒?/全弾][属性：実弾][よろけ][ダウン値：][補正率：92%]**

標準的な頭部バルカン。牽制や削り、アラート鳴らしなどにはBRよりこっちを使うほうが良い。

残り10程度の死に損ないの処理としてはこの上なく優秀。

[フォースインパルス](#)に勝てる数少ない長所。

ダウン値は1発につき0.1だと思われる。

# 格闘 ビームサーベル

## 《通常格闘》

初段は、発生、判定、踏み込み速度ともに標準的。伸びはなかなか優秀で、フォースやルージュよりも良い、空振り時のスキも若干だが小さめだ。横方向の判定が前作より大きくなっている模様。

発生、判定、踏み込み速度がルージュやフォースの通常格闘とほぼ同性能で悪くないが、問題は初段以降の派生にクセがあること。特に3段出し切りの性能に悩まされる。ヒットした場合でも上手く状況を見極めて、出し切るか、2段目が3段目に前派生するか、あるいは他の攻撃手段を選択するかを瞬時に決定する必要がある。

### ■ 通常格闘3段出し切り

エールの格闘の中では最もダメージが高い(219)、問題は、攻撃時間が長い上にほとんど移動しないので、極端にカットされやすいということ。カットされる心配の無い状況(完全な1vs1等)以外では使い辛く、使用する機会は限られる。幸い、3段目をヒットさせた後の硬直は短めで、すぐ動き出せる。また、2~3段目の間が長いせいで、理不尽にも水中での出し切り3段目は最速受身で回避される。水中では後述の2段目あるいは3段目前派生を推奨。

いろいろと問題の多い格闘だが、一応BRCすれば威力は他機体とあまり遜色ないので、状況が整っている場面ではきっちり叩き込んでいきたい。

### ■ 通常格闘1段 前派生 BRC(特殊な発射動作)

切りつけ 飛び蹴り BR回転撃ち、の連続攻撃。BRを消費してしまうが、出し切りよりもカットされにくい上に威力もそこそこ、中々バランスがいい。BRの弾数さえ問題なければ主力にしていいかも、BRは最大4発まで打てるが、2発で強制ダウンが確定するので必ず2発止めで。

また前派生で止めた場合は、強力な受身狩りが可能。相手が受身を取った場合は最速前ステップからN格が確定し、累計300超のダメージを奪える。前派生ヒット時は一応前ステをしておき、受け身をとったらラッキーくらいに考えるといい。また、前派生は隙が少なく補正率も良いので、相方に高威力の格闘や射撃を決めてもらうなり、さっさと離脱するなりしても良いかも。

### ■ 通常格闘2段 BRC

N格を当てたがカットされそうなときは前派生 BRCか、このN2段BRCが良い。N2段BRCだと敵を遠くに吹き飛ばせ、受身を取られてもBRで受身狩りをすればさらに遠くへきりもみで飛ばせる。前派生 BRCでは強制ダウンが確定するが、吹き飛ばし方向が下向きなのですぐに復帰できる。その点N2段BRCは上方向に吹飛ばすため、復帰まで長時間敵を拘束できるが受身狩りのため敵を見続ける必要がある。状況によりうまく使い分けよう。

### ■ 通常格闘2段 前派生

多段ヒットの突き刺し。強制ダウンを奪える代わりにBRC不可。前作と比べて出がかなり遅くなったので出来るだけ早めに入力するように。動作時間が短い上に確実にダウンを奪えるが、威力が非常に低い(167で、横格以下)。どうしても片追いたい時などに限って使用することになるだろう。空中戦での対空時にこれを決めると、相手が非常に長い間きりもみ状態になる。

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
1段目	50	50	114	1	96%	96%	よろけ
前派生	146	100	198(216)	1	92%	96%	ダウン
2段目	117	70	170	1	92%	96%	ダウン
前派生	167	20×3	-	1×3	82%	96%	ダウン
3段目	219	110	230	1	39%	42%	ダウン

## 《前格闘》

単発の蹴り。出がそこそこ早く、判定も強いので、接近戦で頼りになる。ただし自身のショートステップ一回分ほどの距離しか伸びない上に、威力もたったの50。ダメージよりも、乱戦時でのカット・迎撃・奪ダウンを優先したい時に使うことになる。素早く隙無くダウンを奪える格闘を持っているのは、万能機の中でもエールだけであり、エールのアイデンティティーとも言える格闘。低威力を考慮しても使う価値は十分にある。

攻撃判定が出たまま前進するタイプなので、タイミングがあれば相手の格闘を迎撃できる。ただし発生の速い格闘(Sインパ・Sスト横格など)とは相打ちになりやすいが、その場合相手の格闘が単発でない限りは相手のみダウンするので、一方的な選択を迫れる。BRが当たりそうなら撃ち、受身を取ったら格闘で追撃、受身を取らないなら片追いに持ち込める。

ヒット時、上記のような受身狩りを狙わないならBRC推奨。

ヒット後の硬直を減らせる上に、合計ダメージも105と何とかマシな数値になる。  
ただし相手の上空から当たった場合はBRがダウン追い討ちになって威力が激減するので注意。

外しても隙は少なく、動作時間も短いので格闘フェイントとして使用することも可能。  
ただしモーション終了後に強制落下する瞬間があり、低空で出すと強制的に着地してしまう。  
ただ、蹴りつつ前進、すぐに落下と良く動くために、近距離でない限り隙は取られない。  
フェイントとして使うなら、相手が自分より上空にいる状況が良い。  
その場合、格闘間合い外ではあらかじめ抜刀しておかないと抜刀モーションが出てしまうことに注意。

確定ではないが、相手の覚醒受身をこちらのスピード覚醒前ステップ前格闘で潰すことが可能。

相手の下方向から当てると相手を打ち上げる形となり、  
この状態で相手が受身を取らなかった場合、理論上ほぼ全ての格闘で追撃することが可能。  
カットされないようにダメージを取るなら、N出し切りか、NNBあたりが安定か、  
前格ならばきりもみまで繰り返す(5回?)ことも可能。やって面白。

前作からの変更点は、  
伸び僅かに増加・発生鈍化・命中時のノックバック、スキ軽減・BRCのタイミング変化(遅く)等。  
総合的には弱体化しているの、前作からのエール使いは注意。

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	50	50	105	1	96%	96%	ダウン

## 《横格闘》

エールの格闘の中では最も汎用性が高く使い勝手のいい2段格闘。主力。  
発生や誘導、突進速度などに関しては標準的な性能をもつので、相手の硬直取りには十分。  
横1段BRCが弱体化した一方で、出し切り時の威力が上がったので基本は出し切り。  
BRCは特射撃で安定する。

踏み込んでから攻撃判定が出現するタイプの格闘なので、相手の格闘に潰されやすい。  
横格としては標準的な発生速度だが、相手も格闘しそうだと思ったら、  
前格やBRに切り替えた方が潰されにくい。  
上記の通り、近距離だと他の出の早い格闘に潰されるので、  
伸びの良さを活かして遠目から狙ってゆくのが一番良い。  
また、2段目の繋ぎが遅い上にあまり移動しないため、カットされやすい...と、  
それなりの欠点がある。

初段が突きなので、かなり横方向の攻撃範囲が狭い。  
(それでも判定は一応ビームサーベルの見た目より幅広い)  
フワステ中など硬直していない相手にねじ込むのはやや難しいので、  
スピード覚醒時以外では安易に先出ししないように。  
横格の間合いの中ならば、相手の不用意なBDやビームライフルの硬直をとることは出来る。  
至近距離なら安易なステップもとれる。良くも悪くも普通の横格。

一撃目のスキはフォースに比べるとほんの少しだけ少ないものの、  
それでも隙があるので安易に出さないように。  
外しても諦めずに横ステップしよう。

まだ検証の余地があるが、伸びがいいと言われているがあまり伸びないという意見も。  
ルーージュやフォースの様に”斬り払う”攻撃ではなく”突き刺す”攻撃なので伸びていないと感じるだけ  
かもしれないが。

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	60	60	115	1	96%	96%	よるけ
2段目	171	110	188(179)	1	30%	31%	ダウン

## 《特殊格闘》

斬り上げから、バク宙なしのBD格闘につながる格闘でBRC可能。  
これまた前作より少し発生は遅いものの誘導距離、伸びが優秀。  
よく動くのでカットされにくいという利点を持つ。  
かなり使いにくい印象を持たれがちだがさり気発生が早い、至近距離では前格よりも早く、N格と同程度。  
...が、格闘でつぶされやすい上に2段目が理由もなく外れることが多い、という不安定な格闘。

エールはN格出し切り・横格共に動きが小さくカットされやすいので、カットされそうな状況ではN前派生BRCが特格と使い分けると  
よいかもしれない。  
BRC補正を受け、ダメージは200に届かない、初段・2段目ともBRC可能だが、威力の面ではやはり2段目出し切ってBRC、

異様に伸びるので近くを变形・ホバー・地走で移動する敵がいれば楽々切って落とすことができる。  
相方の格闘のカット、敵の中距離での着地をとったりと用途はさまざま。  
BDがゼロでも出せるので悪あがきに出す場面があるかな？

前作よりも2段目が当たりにくくなったので出す時は目押し並に追加入力するように、少しでもテンポが遅く入力すると、2段目が本当に派生なのかと疑いたくなるぐらいよく外れる。敵機より上空から入れる場合はかなり安定する模様。  
きちんと入るとちょっと嬉しい。  
次いで前作と同じくこれも最速入力で受身が取れる為、あまり過信しないように。  
水中で外れるN格3段目といい、この理不尽さが今作のエールを象徴しているのかもしれない...

特に2段目を入力した時に最速入力受身 覚醒をやられると覚醒ゲージが無い場合、間違いなく手痛い反撃を食らうことになる。  
覚醒されなくてもそれなりの射撃機体相手だと手痛い反撃を食らう可能性があるので、1段目BRCも状況によっては有り、その1段目BRCも安定しないが...反撃されるよりはマシだろう。

なお、スピード覚醒中は何故か2段目が物凄く入りにくくなる。正直殆ど繋がらない。宇宙や水中では(通常よりは不安定だが)割と安定する模様。

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	121	1	71%	71%	ダウン
2段目	158	110	196	1	67%	94%	ダウン

## 《BD格闘》

威力の低い抜き胴(ダウン属性)、今のところ使い所はほぼない。暴発に十二分に注意、わずかだが誘導する。  
これもBRCする価値はあるものの封印しても全く差支えが無い性能なので、間違ってもBD格が出てしまって運よく当たった場合のみにしておくほうが無難。  
しかしBD格闘はバク宙で相手の射撃や格闘をかわしながら反撃することも可能なので、例えば相手に密着状態で着地しそうな時にギリギリでBD格すれば、相手の着地狙いの格闘などをかわし逆に反撃できることもある。また、BD格闘はよく伸びるし、ジャストタイミングで反撃されなければ反撃されにくいのでこのことは覚えておいて損はない、これでもまだ使い勝手は悪いので相手の不意をつく程度にしておきましょう。

一応補正率が良く、大きく動くので覚醒コンボに組み込むとよいだろう。

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	135	1	96%	96%	ダウン

## コンボ

覚醒別	威力	備考
非覚醒時		
N前派生 BR BR	216	魅せ技だがまあまあ使える。BR2発目は安定しないので一発だけでもいいかも。(ダメ199?)
N前派生 NNN	310	受け身狙い用、非覚醒でこのダメージの上、強制ダウン吹き飛ばし。
N前派生 N前派生 BR	306	受け身狙い用、上よりはカットされにくい。
N前派生 横横 BR	304	受け身狙い用、これを使うなら上記2つの方が良いが一応。
N前派生 BD格 BR	271	受け身狙い用(ネタ)、COM限定?
NN前派生	167	きりもみダウン、威力低め。
NNBRC	170	大幅に弱体化、敵を遠くに吹き飛ばす。
NNBRC BR	220(198)	受身狩り、当たれば敵機は遥か彼方へ、()はダウン追い討ち。
NN NNN	304	受け身狙い用、上記にあるN前派生版の方が良いのであまり意味がない上に、地上だと着地しやすい、前派生失敗時?
NN N前派生 BR	300	受け身狙い用、同上
NNN BR	230	ダウン追撃。
前 BR	105	これも弱体化。
前 NNBRC	270	受身狩り、なかなかの威力。
横 BR	115	攻め継続。
横横 BR	188	特射推奨。
特特 BR	196	動くのでカットされにくい、2段目もBRも安定しない、敵機より上空からだとやや安定。
特特 NNN	301	受け身狙い用、受け身が最速じゃなければ決まるが...
特特 N前 BR	290	受け身狙い用、同上
BD格 BR	135	滅多に使わない。
スピード		>はジャンプキャンセルorステップキャンセルの略
NN>NNN	301	お手軽コンボ、繋ぎは前ステで安定、長距離きりもみダウン。
NN>前>前>前	250	魅せコン、ダメ低、N>前の繋ぎは前ステで。
特>前>前>前>前	212	高難易度魅せコン、特格が入った直後にキャンセルしないと失敗、特格をあてるとき自機と相手の距離によって、上手く上がらないときがある。(近すぎるとNG)

N前>NNN	310	繋ぎは前ステで安定。長距離きりもみダウン。
N前>N前>BR	313	デスコン。N前の繋ぎは前ステで安定か。キャンセルが遅れると蹴りが外れるので外れそうだったら に切り替えるといいかも。
N前>NN>BD	305	ラストも格好良くBD決めたい人用。
N前>前>N前	305	N前の繋ぎは前ステで。
N前>前>前>BR	304	N前の繋ぎは前ステで、前格の繋ぎはJCで、すると丁度良い角度に相手が上がりBRで吹き飛ばせる。
N前>前>前>前	279	N前の繋ぎは前ステで、前格好きな人用？
N前>前>前>BD	301	N前の後に相手の下に潜れないと失敗する。成功すると格好良く決まる。各繋ぎは前ステ 前ステ JC JCで一応安定する。
N前>特>BR	281	早くて痛い。特格を出し切ると290。
横>横>横>横	225	攻め継続コンボ。
横>横>BR	206	簡略版攻め継続コンボ。
横>横>横横>BR	300or288	BRが空中か地上かでダメージが変わる。BRCになると威力が下がるので注意。
横>横>NNN	306	入力が簡単。
横>横>横>横横	304	定番コンボ
横>N前派生>BR	285	割と早い。N前派生後はJC安定。最後のBRをCせずに入れると251だが、早い。
横>横>N前派生>BR	307	N前派生後はJC安定。最後のBRをCせずに入れると301
横>BD>NNN	308	BD格を絡めたコンボ。吹っ飛ばしがすごい。
横>BD>NN>BD	303	BD格を絡めたコンボ2。ラストも格好良くBD決めたい人用
横>BD>N前派生>BR	311	BD格を絡めたコンボ3。結構かっこいい
横>BD>前>前>BD	295	BD格を絡めたコンボ4。ラストも格好良くBD決めたい人用
横>BD>特>BR	272	BD格を絡めたコンボ5。ダメはそこそこだが、早く終わる上に大きく動くのでカットされにくい。BD格前のCはBDCで行おう。
横>BD>特 特>BR	300	BD格を絡めたコンボ6。安定性は...？
横>横>BD>BR	276	BD格を絡めたコンボ7。コンボ3よりも安定性が高く、ダメも上。BD格前のCはBDCで行おう。
横>横>BD>特 特2段	306	BD格を絡めたコンボ8。抜き胴を2回決める。見た目も良いし威力もなかなか。
横>特 特>特 特	302	魅せコンボ。特2段目のダメージが高いためそこそこ。安定性は察しの通り...
横>N前派生>特>BD	308	魅せコンボ。空中で相手の若干下から始めるか壁際が安定。下から切り上げ抜け、魅せ決める。
特>特>特>特>特	226	魅せコンボ。特の補正率が高いためダメージはない。
前>前>前>前>前	231	ネタコンボ。距離と段差によりできるときとできないときがある。
N前>前>前>前	279	ネタコンボ2。地上始動用に。意外にダメが高い
BD>N前派生>特 特	312	ネタコンボ3。タイミングが鬼難。
BD>BD>N前>BR	315	ネタコンボ4。高難易度ネタコン。相手の攻撃を回避しつつ決めれたら、あなたは真のエル使い！かも。
BD>BD>NN>BD	307	ネタコンボ5。BD格闘を3回決める高難易度ネタコン。相手の攻撃を回避しつつ決めれたら、あなたは真のBD使い！かも？
BD>BD>BD>BD>BR	320	ネタコンボ6。高難易度ネタデスコン。某コンボムービーより抜粋。最速キャンセルで繋げば地対地で可能。

### ラッシュ

N 横 N 横 サブ	206+バブル	のN始動ver 新品の敵にぶち込んで一気にたたみかけよう！攻め継続。
N 横 NNN	301	簡単かつ威力は高い。
N 横 N前 BR	290	蹴り上げしないでそのまま3ヒットでも、締めがいい。
N 特 NNN	273	横からでもNからでも始動可能。威力も高い。
N 横 N 横横	302	N始動デスコン。レバーを横に入れっぱなしにすると横2段目が出せる
(横 サブ)×3 横横	304~7	バルカンを挟んだ横始動デスコン。コンボ時間が長いのが欠点
横 サブ 横 NNN	303~5	のコンボからバルカンの回数を減らした形。こちらの方が実用的
横 特 NNN	283	使い勝手はよい
横 N 横 N サブ	207+バブル	今回もやはりこのコンボにお世話になる時はあるだろう。攻め継続。
横 N 横 N 横	258	前作同様今回も入ります。
横 N 横 N 特	274	最後は特の方がダメージが高い。この後はバルカンで隙を消そう
横 NN 前 BR	265	敵を遠くに飛ばせるコンボ。
横 NN 前 特	283	最後は特の方がダメージが高い。
横 NN 特 BR	278	敵を遠くに飛ばせるコンボ。
横 覚C 横 NNN	303	バルカンの代わりに覚醒キャンセルを用いたパターン。
特 NN 特 BR	237	魅せ技。安定しない。

### パワー

NN 覚C NNN	333	N格2段目はダウンだが繋がる。おそらくデスコン。
NN 覚C 特特 BR	326	特格で締めるのでパワーでの魅せにどうぞ。
N前 覚C 特特 BR	332	強くて、格好良く、遠くに吹き飛ばす。

横 覚C NNN BR	326	
BD格 覚C NNN BR	335	BRのタイミングがとてもシビアなデスコ。
特特 覚C 特特BRC	315	とってまかつこいい、300over魅せコン

## 僚機考察

### ■ コスト450

ARFG、ブリッツ

安定する組み合わせ。面白みはないかもしれないが、堅実で臨機応変な戦いができる。

### ストライクノワール

基本的にエールが突っ込んでノワールが後るから支援。  
ノワールのメイン射撃がヒットしたところにうまく撃ちこめば  
一方的にダウンを取って非常に戦いやすくなる。  
エールもそれなりに援護できるので状況に応じてうまく立ち回ればイイかも。

基本的に万能機なのでよほどへんな機体でもない限り450帯ならほぼ全機体と相性がいい。  
ただエールの格闘はカットされやすく前線向きではないので、射撃系機体と組むのは少々不安。

### スラッシュザクファントム、デュエルAS

両機とも万能機に近い性能を持っているので戦いはやすい。  
ASはシヴァを絡めた攻撃により火力、片追い性能共に申し分ないが  
機動力の低さが難点である。野良では難しいが、  
スラッシュザクは格闘性能がかなりいいので、BRでしっかり援護をしよう。  
機動力もASより高く、立ち回りやすい。

### カオス

カオスのポッドによる援護とクロスがありがたい。エールはBR主体なので比較的クロスしやすいし、お互いが離れなければうまく連携がとれる。タイマン状態でも両者ともすばやくダウンがとれるので、さっさとダウンさせて片追い状態できる。しかし、お互いの息が合っていないとクロスできないのでやはり中級者以上が良い。

### セイバー

セイバーの高いカット性能で格闘を決めているエールを狙う相手を襲う。  
うまくいけばエールの足りていない部分をうまく補うことができ、お互い高機動なので安定した勝率が期待できる。  
だがセイバーが離れている間には同時に二人を相手にする必要があるため、  
熟練した腕とコンビネーションが必須となり状況に応じた判断ができるようにならなければ厳しい戦いになりうる。  
セイバーはエールの周りをよく見ながら戦っていこう。

## VS.エールストライク対策

格闘が弱いと言われるが、N格や横格の発生や踏み込みはフォース、ルージュと同等。  
単発強判定の前格もあるし、何より優秀なBD性能とBRを持っている。  
舐めてかかると痛い目にあうので注意。タイマンでもそれなりの性能を発揮する。  
空中での前格は外れても隙が少ないことにも注意したい。

しかし、全体的に優秀なフォース前格や隙の少ないルージュ横格のような、強烈な利点をエールは持っていない。  
特徴的なエール前格も威力が非常に低いし、N格や横格はカット耐性がかなり低い。  
全体的に格闘のダメージ効率が低く、カットされやすい、というエールの弱点をついた戦い方をしたい。  
エールを相手にする時は、カットを意識したり乱戦に持ち込めば優位に立てるだろう。

また、水中ステージを選ぶのも一つの手。  
前述の通りN格出し切りと特格が最速受身で外れるので、うっかり格闘を食らっても水中では大ダメージを受けづらい(エール単機ではN前ビ - ムの216が最大ダメ)

N格一段前派生(もしくは前格)後にBRを撃ってこなかった場合、受身狩りを狙っている可能性があるので注意しよう。  
賞金は300程貰うので恐ろしいが、そのままダウンすればむしろ被ダメは出し切りより減る。  
ただし、こちらが受身を取らないことを見越して、受身狩りなどを狙わずこちらの相方を片追いする場合もあるので注意。  
派生(もしくは前格)後に前ステか前にBDをすれば狙っている、それ以外はOKときちんと見分けて対処しよう。

## 苦手機体

標準的性能のため、特に苦手とするタイプの機体はないと思われるが、性能で勝っている高コスト機には注意。同コスト万能機でもフォースやイージスのような強力な格闘持ちを相手にすると、エールは前格以外が潰されやすいのでギリ貧になりやすい。N格・横格の攻撃時間が長いため、乱戦にかなり弱いのでその場合は蹴りで吹っ飛ばしてすぐに逃げよう。というか前格が一番生きるのが乱戦時あたり、実は乱戦が一番得意なのかもしれない？

## リンク

[非公式攻略掲示板スレッド](#)