

M1アストレイ

コスト：270 耐久力：430 盾： 変形：× 通称：M1、アストレイ DP：アサギ

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	6	90	平均的な性能
サブ射撃	イーゲルシュテルン	60	3	頭部バルカン
通常格闘	殴り殴り斬り	-	180	2段目から前格に派生可
前格闘	×の字斬り	-	100	よく伸びる移動型攻撃
横格闘	切り払い&盾突き	-	157	回り込みが優秀 縦補正は無い
特殊格闘	昇龍拳	-	80	前格に派生可

【更新履歴】

07/10/16 格闘の解説を修正

07/05/31 全体的にを更新

07/03/30 BD性能に関する記述を変更

全体的に

近距離仕様万能型（若干格闘寄り）機体。

ステップとBDの旋回が優秀で、低コスト機とは思えないほどキレのいい動きが可能。

加えて格闘がコストの割りに優秀で、動きのキレの良さと相まって近距離戦能力がかなり高い。

また、射撃面でもBRが6発とコストの割に弾数が多く、バルカンもあるため射撃戦や援護も並にはこなすことができる。

覚醒コンボも低コスト機とは思いがたいほど強力。

戦法を問わずオールラウンドに戦える機体で、状況が整えばARFに近い働きが期待できる。

ただしBDの持続と赤サーチ距離が劣悪。BD速度も遅めなため、長距離移動力の低さから逃げや片追いの対処が難しく、安定性に欠ける一面も。

前作ではコスト不相当と言われる程の性能を誇り、コスト280でありながら

コスト560の相手としてもかなりの人気を博した。今作ではコストが270に下がったことで

- 耐久力低下（530 → 430）
- 赤ロックオン距離が短く
- BD持続の低下
- 前格闘の威力低下（120 → 100）、判定弱体化
- 特格の誘導低下

などの調整を受けているが、基本性能の高さと扱いやすさは相変わらず。

耐久力が大きく低下したが、前作では耐久力530で1機落ちまでしかできなかったことや、

今作ではコスト低下で2回墜ちれるようになったことを考えればそう苦にはならない……

といいたいのが、荒い攻めではあつという間に2落ちしかねない。

BD持続低下もかなり痛く、前作のようにどの敵機にも付いてはいけるとい風にはいかない。

長所を生かしてしっかり回避し、被弾を最小限にしたい。

戦術としては、やはり格闘が届く近距離に張り付くのが最良となるだろう。

反応に優れたステップ、使い分ければ強力な格闘群、BRとバルカンによる並レベルの射撃を

最大限に生かせる中～近距離を維持できれば、タイマン、援護ともに中コスト機にも劣らない働きが可能だ。

同コストでBDゲージ・安定性と支援力が欲しい場合は[ダガー-L\(ジェットストライカー\)](#)をドゾ。

武装解説

《射撃》ビームライフル

平均的なBR。

赤ロックオン距離が短い平均以下気味だが、特に問題なく普通に使える。

むしろ装弾数6発はコストのわりに多めかも。

仕様で真下には撃てなくなっているが、これは微妙に追撃に支障が出る位（特に前格の後）。

中距離以上で有効な攻撃はこれだけなので、支援等々に当然ながら重要。

M1は格闘を狙いたい機体ではあるが、無理に狙えば逆にチャンスを無くす。

しっかり射撃戦もやるのが、逆に格闘のチャンスも作ると心がけよう。

持ち替えが遅い（特に納刀 抜刀時）ことには留意。迫られた時などは結構な差になる。

《サブ射撃》イーゲルシュテルン

頭部バルカン。牽制、削り用に。
使えば使える、ローリスクローリターンな小技。
これで相手を動かすのが常套手段。
もちろんイヤガラセや警戒心削り、トドメに優秀。
これを上手く使えば他の技が生きる。

格闘 格闘&ビームサーベル

《通常格闘》

3段格闘。アストレイの格闘の中では最大ダメージ。BRCは特射入力で空中追撃が安定。
発生が中々優秀、伸びも何気に前格と大差無いため、比較的使いやすい。
今作では仕様変更で、かち合いの強さが標準レベルに強化された。
しかし、動作時間は3段技の割に短いものの移動距離が短いため、カット耐性は低め。
状況を注意して使いたい。

3段目で前格に派生出来る。
威力は下がってしまうが、大きく移動するためカットされづらくなる。
1~2段目ヒット中に状況をよく確認し、3段出し切るか前派生するかを決定するといい。
ヒット時の相手の吹き飛び方が大きくなったようで、BRCがあまり安定しなくなった。

初段の判定の範囲が拳付近にしかないようだ、誘導は並にあるのであまり困らないが、頭の隅に入れておくといいかも。

N格闘	累計威力 (累計補正率)	BRC (追い討ち)	単発威力 (単発補正率)	ダウン値	属性
1段目	40(96%)	92	40(96%)	1	よろけ
2段目	68(92%)	118	30(96%)	1	よろけ
3段目	179(33%)	197(188)	120(36%)	1	ダウン
前派生	161(60%)	193(177)	100(65%)	1	ダウン

《前格闘》

M1の主力その1。
単発の格闘。ARFのN格と同等の伸びを誇る。また、縦の射角が強い。
発生は遅いものの出切ってしまうと判定は強く、標準的な判定の格闘であれば一方的に潰せる。
また、攻撃判定が出終わった後も移動し続けるため、空振りしても反撃を受けづらい。

回避後の反撃に使える他、空中戦、対地・対空、強襲、被片追い時の迎撃手段。
またBRの代わりにクロス・ダウン追い討ちなど多方面で役に立つ便利な格闘だ。
移動距離を生かせば、敵に見られていない時の移動手段にさえなくも無い。

前作と比較すると、威力が低下、判定が横に狭くなるなど弱体化が目立つ。
また、N格及び特格からの派生前格は吹っ飛び方が変更されて追撃BRが安定しなくなっている。
前作からの使い手は留意しておくこと。

前格闘	威力 (補正率)	BRC (追い討ち)	ダウン値	属性
1段目	100(65%)	135(118)	1	ダウン

《横格闘》

M1の主力その2。
2段格闘。1回の入力で2段目まで出切ってしまうため、空振り時のスキは大きめ。
しかし踏み込み速度と回り込み性能は優秀で、加えて発生も中々。
空振りさえしなければ中コスト機とも遜色ない動きを期待できる優秀な格闘だ。
BRCは特射撃ち入力で空中追撃可。前作ではスリヤリやすかったが、今作では安定する。

自機より下にいる相手に1段目を空中ヒットさせると、2段目が空振りする可能性がある。
大きな隙を晒す結果となるため、以上の状況では使用を控えること(多少下程度なら問題ない)。

ちなみに1段目の威力が80と高く補正率も96%であるため、覚醒コンボに組み込むと強力。

横格闘	累計威力 (累計補正率)	BRC (追い討ち)	単発威力 (単発補正率)	ダウン値	属性
1段目	80(96%)	-	80(96%)	1	よろけ
2段目	157(40%)	179(168)	80(42%)	1	ダウン

《特殊格闘》

M1の主力その3, 見た目はデュエルASの横格, ヒット時は前格派生可能, 伸びがかなり短く発生も遅いため当てられる状況は限られるが, 動作時間が短い上に, 上や前に大きく移動するため, カットされづらい。

また, 出切ってしまうと判定は強い, 伸びが悪く相手に密着する前に判定が出てしまう性質, だが判定の強さが幸いして, タイミングによっては強判定の格闘を一方的に潰せることがある。

通常格闘に比べ威力は劣るものの, カットのされ難さはそれ以上に魅力的, 耐久力が低い機体なので, 当てられる状況ではこちらを使っていきたい。

前派生せずにBRCすることも可能のようだが, できるタイミングが遅く振り向き打ちになるなどろくなことがない, どうせなら前派生しよう, 前格派生 BRのBR追撃は安定しなくなった。

特殊格闘	累計威力 (累計補整率)	BRC (追い討ち)	単発威力 (単発補整率)	ダウン値	属性
1段目	80(81%)	-	80(81%)	1	ダウン
前派生	161(53%)	189(175)	100(65%)	1	ダウン

コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
NN前 BR	193	BRCは敵が自分より前に居る時だけに撃とう, 状況と位置を見てタイミング良く
特前 BR	179	大きく動くのでカットされにくい, BRCは と同じく敵が自分より前にいる時だけ撃つ事
横2段 BR	179	BRは特射撃ち推奨, コンボ時間短く威力も十分!
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 > NN前	214	簡単だが威力が低すぎる, やる意味は無い, 間違えてNを当てた場合は横ループに繋ぐべし, 300はいくはず。
横 > 横 > 横 > 横2段	312	基本コンボ。
横 > 横 > 横 > 横 > 前	318	デスコン, アルカディアコンボ, 低コストとは思えないほど高威力。
横 > 横 > 横 > 特前	315	少しだけカットされにくい。
横 > 横 > NN前	301	NN前よりN出し切りのほうがダメージは高い
横 > 横 > 横 > 横 >	301	強力な攻め継続。
横 > 横 > BR	240	素早い攻め継続, 威力も十分。
特前 > 前 > 前 > 前	249	魅せコン...に見えるがそれなりにくります
特 > 特 > 特 > 特前	283	打ち上げコンボ1弾 結構やりやすいし楽しい ダメージは300手前
特 > 特 > 特前 > 前	285	打ち上げコンボ2弾 前格は2回までなら安定しやすい
ラッシュ		
前 特前 特前	260	前作からの伝統コンボだが大幅威力ダウン
前 N 前 N 前	244	ラクチン入力, 前作よりは威力ダウンか
横 特 横 特前	312	デスコン, 入力も簡単なので是非とも狙いたい
横 特前 特前	303	横格始動なので狙いやすい
横 NN 横2段	285	入力簡単
横 NN 横 前	300	よりも終了後の隙が小さい
横 N 横 特前	307	
特前 特前 特	290	前作からの伝統コンボ, 特格HIT確認後から覚醒するといいい。
BR*3	172	威力は低いが対ミーティアやパワー潰しにはこれしか
パワー		
特 覚C 特前 BR	310	
特 覚醒 前 BR	272	お手軽コンボ, 特格HIT確認後に覚醒で簡単に250以上もっていける。

覚醒別戦術

SPEED

元々ステップが優良で格闘が強力。加えてスピードが入れば強くない訳がない。
上記覚醒コンボの通りダメージはしっかり確保できるし、格闘の当て易さは言わずもがな。
特に至近距離へ踏み込みやすくなり特格が狙え、その特格からのコンボがあるのは嬉しいところ。
ネックだった機動力の無さもなくなり、高速で迫るM1は相手からすれば恐怖だろう。
ただ、調子に乗っているとBDゲージが短すぎるせいで使いきり、格闘コンボを成立させられないことも。
問題はゲージの溜まりにくさ.....溜まった頃には耐久力がピンチだったり、
粘るしかない。

RUSH

前作からスムーズに移行できる。
.....くらいしかメリットなし。
リロード強化もBR連発くらいしか意味ないが、だったらスピードで思いっきり接近したほうが。
ただし、M1を「コスト270のBR6発・バル持ちで、反応が高く格闘も良い機体」として
BR重視でじっくり戦う人ならば、短時間で終わる覚醒コンボでダメージ取り&クイックリロードとして使える。

POWER

耐久力がないこの機体でパワーを選んでも.....
どうしてもなら確定状況からのダメージアップに。
ダメージアップとしてはお手軽で大ダメージ。

僚機考察

450が最良、というかほぼ唯一。
M1が2落ち可なので耐久力の低さをある程度カバーできるのは大きい。
590機体も選択肢としては悪くないが、M1の耐久力の低さに不安が残るしBD持続が違いすぎるのが難。
格闘機でタイマン×2という手もあるが、援護が期待できずM1が押されるとかなり辛くなる。
万能機ではあるが分散してしまうと援護はしづらい。
という訳で、タイマンでも大丈夫なコスト450の射撃系機体との相性が良い。

450

■ ストライクノワール

ばら蒔いて蒔いて~な機体。グリーンホーミングも強い。
相手としては放置すると削られっぱなしなので、寄って来ざるを得ないだろう。
そうなるとM1の出番だ。ねっちり行こう。
タイマンは結構いけるが、対策研究が進み若干不得意になってきた模様。
M1は定石通りボディガードを、高機動射撃戦になってもノワールの特射で狩れる。
BMGで誤射されてもメゲナイ。

■ フォビドゥン

ノワールと比べると、手数より破壊力で押していく機体。
しかし当てやすさで劣ることはなく、むしろ全距離的。
フレスによる援護は相手に相当なプレッシャーを与えることができる。
また、ブーストの長さを活かしてメインでクロスも取ってくれるだろう。
ちなみに、フォビの格闘はかなり誘導強め。
タイマンでも片追いされても強く穴がない。頼れる。
ダメージは弱めだが時間を掛ければ十分。
フォビともねっちり行けばいくほど安定した結果が得られるだろう。

■ ランチャーストライク

前作での微妙さはどこへやら。
仕様変更の追い風だけでなく、対艦バルカン強化により近距離戦も大丈夫になった。
更には450射撃機体トップクラスのBDとなかなかのステップを持つ。
援護でも高誘導のガンランチャー蒔き。
当たりそうならアグニ確定コンボで強制ダウン等強力で、遠中近どれでもOK。
しかし動きの止まる射撃が多いので、片追いには逃げることも出来ない。
M1は敵機がLストに付いたらもう片方の敵機へ個別タイマンで格闘狙い。
短時間でも2対1になったら敵機の注意を引きつつガンランチャーを待つ。
と適宜戦法を切り替えよう。誤被爆に注意。アグニでももとも貰かれてもメゲナイのはムズイ。
Lストとの距離は、Lストの穴である近距離と中距離の境目が良いのかも。

■ バスター

ノワール、フォビドゥン、Lストに比べると、タイマンが強い分援護は弱め。
しかし距離関係なく「気づいた時には遅い」グレイト!やミサイル蒔きの
うざったさは相当のもので、プレッシャーはかなりある。
タイマン×2は相当強く、手が空いた隙でM1相手に待っている敵機をグレイト!なんてのも。
その分という訳でもないのだが、バスター対2機にするとかなり脆い。
ダウンは極力回避する必要あり。

VS.M1アストレイ対策

この機体は低コストながら近距離での戦闘能力が高く、近距離でまともにやり合うとたとえ中コスト機でも返り討ちにされかねない。

BDの持続が短い点を突き、中距離から着地取り合戦を仕掛けるのが得策だ。幸い機動力には難があるため、距離を離すのはそう難しくは無い。しかもサーチ距離も短いため、距離をとればある程度は放置も可能。

とにかく接近させられなければ恐ろしい相手ではない。

苦手機体

張り付くことさえできれば大抵の機体と戦うことはできるが、それができない相手だと厳しい。主にドラグーンを持っているストフリやレジェンドにプロヴィデンスがそれに当たる。さらに高機動なフリーダムにも接近しにくい。こういった相手はもう相方に背負ってもらうしかない。それか、相方のコストが450ならば覚醒を使って強引に沈めようとするのもいいかもしれない。だが所詮は低コストというせいも、上記のような機体とまともに戦うのはかなり厳しくなるだろう。

外部リンク

[非公式 M1スレ](#)