

正式名称：GAT-X303 AEGIS GUNDAM  
 通称：維持、イージス  
 パイロット：アスラン Gクロスオーバー：ジェネシス  
 コスト：1000 耐久力：350  
 盾：実体 変形： 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	7	100	依存度が高い
変形射撃	スキュラ	3	130	強制ダウン
サブ射撃	シールド投擲		110	スタン属性の実体弾
特殊射撃	スキュラ(照射)	(3)	200	前作サブ、今作では使い勝手が向上
モビルアシスト	バスターガンダム	2	105~115	グウレイト！
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	斬り*2 サマー	N N N	184	空地共通、前作のN格2段目派生
ステップ格闘	横薙ぎ 斬り上げ	ス N	180	空地共通、前作の横格闘
特殊格闘	クロー捕縛	特	0	相手機体を捕縛
	噛み	(特)格	15/30/45	捕縛しながら締め付け、3回まで可
	噛み3回~ドリル	(特)格*4	177	ドリル派生、掴んだ角度によってはスカル
	スキュラ	(特)格))射	(145/160/175)130	射撃でダウンさせる
	自爆	(特)格))	[射格J]同時 (479/494/509)464	自機犠牲で相手に大ダメージ
BD格闘	突進斬り払い	BD	100	前作の前格闘2段目、単発格闘
変形格闘	ドリルクロー	変格	115	当てやすくなったが、威力減少
Gクロスオーバー	ジェネシス		202	

## 【更新履歴】

08/11/30 自爆に追記  
 08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝

## 解説&攻略

標準的な性能のBR、クセは強いが強力なスキュラ、威力の高い格闘と低コストながら一通りの武装を揃えている。

機動性能はBDが遅く、誘導の強い武器を振り切れないことがあるので注意。  
 また、実体シールドや優秀な変形伸ばし、着地キャンセル( )を持つため中距離戦には強いが、逆に近距離では格闘・ステップ性能が低く扱いにくい。  
 前線で戦うよりは、どちらかという味方に目を向ける敵に攻撃を決めてダメージ勝ちを狙うのがいいだろう。  
 基本的には射撃でダメージを取って行こう

ビームサーベル抜刀中はシールドが消えるためシールドガードが不可能になる

本機は着地硬直中に抜刀をすることで、着地硬直を軽減できる。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】ビームライフル

[威力:100][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:2.0][補正值:30]  
 [発生:21フレーム][硬直:53フレーム][キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

総弾数7発にしてリロードは5秒に1発と燃費のいい使いやすいBR。  
 格闘の使い勝手が悪いので近距離戦でも使わざるを得ず、依存度は高い。  
 中距離で遠では無駄撃ちを控えるとともに、スキュラやシールド投擲も織り交ぜてカバーしたい。

サブ射撃・特殊射撃・特殊格闘の3種へとキャンセルが可能。  
 ダメージ効率は悪いがダウンを奪えるため、HITを確信したならキャンセルをかけてコンボに繋ぎたい。

## 【サブ射撃】シールド投擲

[威力:110][リロードなし][リロード:なし/ ] [属性:実体弾][スタン][ダウン値:2.0][補正值:20]  
[発生:27フレーム][硬直:75フレーム][キャンセル 特殊射撃, 特殊格闘]

スタン属性のシールドを回転させて投擲する。

投擲といっても軌道はメイン射撃と同様にロック対象へと真っ直ぐだが、弾速はかなり遅い、実体弾なので他の攻撃判定や機体と克ち合ってしまうと消滅してしまう。

シールドを投げつけているはずなのに自機のシールドの有無は無関係に何回でも投げられる。弾速や発生が遅い分、誘導はBRよりもやや高い(特に上下)ので、低空の敵に対し着地際に置くように投げるといい感じ。地上の敵にHitするとスタンの拘束時間が長く、メイン・サブ射、特格、特射など殆どの攻撃で追撃が可能。相手が空中の場合はHIT確認からでは追撃が間に合わないが、敵との距離が開いているなら射出後にBRで連続HITする。

立ち止まってしまう上に硬直も長いので多様は禁物だが、攻めへの布石として牽制に使う分には悪くない。モビルアシストと違い弾数が無限なのも嬉しい。

## 【特殊射撃】スキュラ(照射)

[威力:202][常時リロード][リロード:10秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:3.9(全段HIT時)][補正值:%]  
[発生:42フレーム(変形時は不明)][硬直:117フレーム][キャンセル なし]

照射属性のビームを、変形・停滞して撃ち放つ。

前作のサブ射撃と見た目こそ同じだが、銃口補正が格段に強くなり発射寸前まで敵機を追うようになった。他にもダメージ向上・硬直減少・メインやサブから繋がるようにと大幅な強化が見られる。

相変わらず射程距離が赤ロック範囲より少し長いくらいと照射系武器としては短い。弾速の速さと銃口補正の高さから緑ロックの敵にも撃っていい。

空中から撃てば外した際にも反撃を降下やステップで回避が可能なので、遠距離では強力な選択肢の一つ。

近～中距離でも200程度のダメージがお手軽に稼げるということで、闇討ちにはもって来い。

照射系のビームなので、各種シールドやモビルアシストのガードを貫通してくれるのも大きい。

相手の着地寸前に使用すれば、しっかり着地を取ってくれる。

なお、変形状態から使用することで発生が早くなる。

モーションの変化も見えづらい上に相手が真後ろにいたとしてもしっかり銃口補正がかかるので、フェイントとしての使い道も期待できるだろう。

変形射撃をキャンセルして撃つこともできるため、着地に変形射撃を置いておき、キャンセルをかけて着地を取るといった地味な戦術も可能。

ダメはキャンセルがかかっているため100前後だが、どうしてもダメが欲しい時や相手を足止めしたい時には役に立つ。

近距離でBRを避けられた際にキャンセルをかけることで、相手の反撃格闘を迎撃するのにも使用できる。

引っかかって相手が吹き飛ばせばラッキー程度だが、攻撃範囲が広いので、やるかやらないかによって相手に与えるプレッシャーが大きく変わる。

相手の格闘に合わせて照射することが出来れば、相手の格闘を抑制する意味にもなる。

## 【変形中メイン射撃】スキュラ(単発)

[威力:130][常時リロード][リロード:10秒/1発][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:5.0]  
[発生:39フレーム][硬直:不明][キャンセル 特殊射撃, 特殊格闘]

強制ダウンの太いビームを、機体正面に発射する。

その際、ロック対象へ射撃軸を合わせる事によって若干の誘導性能が付加される。

変形状態のメイン射撃であるのに発生が遅く、弾速差や銃口補正も考えると特殊射撃の方が使いやすい。一応利点として銃口補正がなくなったので曲げ撃ちはしやすいが、見返りが130ダメージでは狙う気も失せる。しかし瀕死の敵へのトドメには曲げ撃ちからのキャンセル特殊格闘で強引に攻め込むという使い方もあるか。

ブーストが0でも発射中は変形が持続する事を利用して

一気に変形移動後、建物を挟んで着地する、などの「守る武装」としても使える。

と、言うよりこちらが多いかもしれない。

2on2の場合、イージスが2落ちして相方2000がまだ0落ちなら、変射を利用して下がり

闇討ち特射しつつ耐久調整というのが主な立ち回り。

着地坂刀Cもあるので、ブースト0での着地も余程近距離で無ければ不安ではない。

## 【モビルアシスト】バスターガンダム

[威力:113][リロードなし][リロード:なし/2回][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:3.25(全段HIT時)][補正值:]  
[発生:51フレーム][硬直:37フレーム][キャンセル なし]

バスターが自機正面やや上に出現し、**グウレイト!**してくれる。

性能はW0のアシストより威力以外は勝っており低コストにしてこの性能は破格。

ヴァイエイトよりも照射するまでが少しだけ遅い。

但し使用回数が2回しかない点には注意。  
赤ロック程度の距離なら十分追撃出来る上、かなりダメージが上がるのでかならず追撃しよう。

発生がやや遅い為、着地取り等のピンポイント攻撃には慣れが必要。  
どちらかというと混戦やタイマンでの布石または保険として使用したい。

## 格闘

イージスの格闘は威力こそ高いものの、発生や踏み込みが遅く当てづらいものが多い。  
格闘を振るくらいならばスキュラ照射を狙ったほうが良いと言えるほどなので、  
基本的に先出しは狙わず、確定状況や闇討ちに使っていくのが本分となる。

### 【通常格闘】

[威力:80 144 184][ダウン値:1.0 1.0 1.0]

[発生:30フレーム][初段硬直:73フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

空地共通、両手両足のビームサーベルを使う3段階格闘、1(よろけ) 2(よろけ) 3(ダウン)。

モーションは前作のN格闘前派生だが、発生や踏み込みは随分遅くなってしまっている。

一攻攻撃判定が横に広く、リーチや伸びもそれなりにあるので先出しも不可能というわけではないが、狙うべきではない。

技時間の長さの割にダメージはステップ格闘と殆ど差がない。

しかし発生と踏み込みはこれでも全格闘中最速なので、当てやすさを取るなら使っていくべき。

出し切りからサブ射撃でキャンセルすることで手早くきりもみダウンが取れるのもおいしい。

派生	累計ダメ	単発ダメ	サブ射C	特射C	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
一段目	80	80	124	140	1	20	20	よろけ
二段目	144	80	172	171	1	40	20	よろけ
三段目	184	80?	190	194	1	60	20	ダウン

### 【ステップ格闘】

[威力:100 180][ダウン値:1.0 1.0]

[発生:30フレーム][初段硬直:89フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]

空地共通、前作横格闘の崩十字斬り2段技、1(よろけ) 2(ダウン)。

前作と違い1段目がよろけ属性に。

技時間が短いのでカット耐性が高く、ダメージ効率も高い。

しかし発生が遅く、回り込み性能も低いのでタイマン状況では頼りにならない。

ダメージが可及的に欲しいような状況では敵の着地硬直に被せる様にして振っていくのもアリだが、リスクは大きい。

派生	累計ダメ	単発ダメ	サブ射C	特射C	ダウン値	累計補正值	単発補正值	属性
一段目	100	100	144	160?	1	20	20	よろけ
二段目	180	100	208	207	1	40	20	ダウン

### 【特殊格闘】

[威力:0 15 30 45 ][ダウン値:0.0 0.0 0.0 0.0 5.0]

[発生:50フレーム][初段硬直:117フレーム][ヒット時キャンセル 変形メイン射撃]

変形してクローで捕縛する、1(捕縛) 2(無属性) 3(無属性) 4(無属性) 5(ダウン)。

前作と同じく格闘で締め付けを3回まで行い、変形格闘と同じドリルクローでめる。

捕縛中かつドリルや自爆を行うまでは、いつでも射撃派生(単発スキュラ)が可能(ダウン値は同様)。

また、射撃+格闘+ジャンプの3ボタン同時押しで、任意のタイミングで自爆へと派生が可能(ダウン値は計2.0)。

発生・踏み込みともに非常に遅く、普通に出してもまず当たらない。

外した際の硬直も長いので実戦では封印してしまっても構わないだろう。

だがHITした場合には自爆へと派生させることで400以上のダメージを(1000コストを代償に)叩き出すことができる。

その為、高コスト機で編成されるコンビを敵にした際には何とかして当てることを考えたいもの。

発生が遅すぎてよろけから捕縛へと繋ぐのは不可能(敵のブーストが回復する上にステップでの回避が絶対に間に合う。)なので、  
基本的には自分の攻撃を特格キャンセルで当てていくのがよい。

まず最も機会が多いのはBRから特格にキャンセルして当てるコンボで

相手との距離が近すぎて遠すぎても決まらないので慣れが必要。

特格がとどく距離で最も離れた位置が最適。

また地上の敵に対してはサブ射撃でスタンを奪えるため、サブ射撃をキャンセルして特殊格闘というのが安定。

サブが空中で当たった場合も相手との距離によって最速特格キャンセルで入るがこれも慣れが必要。

各種格闘の初段をサブ射撃でキャンセルしても繋がることもある。  
自爆派生についての詳細は以下に説明する。

## 自爆

特殊格闘初段HIT後に射撃+格闘+ブーストの3ボタン同時押しで派生、約3秒間の予備動作を経て自爆する。  
敵に大ダメージを与えつつ、自機を撃墜扱いにする。

自爆は相手を掴んでから爆風で相手にダメージを与えるので、相手を掴んでいたかによってダメージは変わらない。  
つまりBRから特格キャンセルして自爆を決め敵相方にその爆風が当たった場合、敵相方の方が与えるダメージが高くなる。  
もともとのダメージが高いため、連勝補正等の影響を受けると簡単に600ダメージを超えてしまう。

派生入力後も自爆するまでのタイムラグが長く、カットされる可能性が高い。  
自爆の準備中は全く動かないため、近くの敵に気づかれたらまずカットされる。  
相方からの誤射による中断も意外に多く見られるほか、**捕縛したのが味方と気づかずに自爆を入力**してしまうことも・・・。

自爆時の爆発でまわりの機体も巻き込んで撃破してしまうこともある。  
この爆風は2号機や の核と似ているが、多段HITではなく単発ダウン属性なのでどこでHITしても威力は変わらない。  
強制ダウンではない。

自爆準備中、流れ弾がイージスに当たらず掴んでいる相手にのみ当たった場合、相手はイージスの捕縛から抜けるがイージスの自爆は止まらない。  
例えば、自分のアシストは相手にのみ当たるので、アシスト 特格で自爆入力後バスターのゲロビで相手が捕縛から抜け出してしまい、自爆をしてしまう。  
ただ、自爆の爆発エフェクトのダメージは健在のため、相手に爆風が当たる事も。

ちなみに自軍戦力ゲージが残り1000の場合でも自爆は可能。  
しかしお互いに後が無いときに自爆で敵機に止めを刺した場合、**自分達が負ける**ので注意！

CPUのイージスも特殊格闘 自爆を使ってくるため、CPUと言えども油断はしないように。  
コスト500の鉄砲玉のようなものだから・・・。

イージスの自爆で勝利を決めると勝利画面でイージスは変形状態(スキュラを真正面に据えた状態)になる。  
また、自爆を1回以上使って勝利すると戦績画面にガルマが出てくる。  
よく見ると自爆しても機体が消滅しているわけではない(地面に叩きつけられてはいるが)。

また、自爆した自分も戦果画面の撃墜数に含まれている。

## 【BD格闘】

**[威力:100][ダウン値:1.0]**

**[発生:31フレーム][初段硬直:81フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃、特殊射撃、特殊格闘]**

突進し切り抜ける単発技。前作前格闘の2段目、1(ダウン)。

踏み込みが速く伸びもよいので、当てやすさは評価できる。

だが威力に乏しく、割と馬鹿にならない硬直を晒すため、メイン射撃と比べてハイリスク&ローリターンであるのは否めない。  
封印安定か。

## 【変形格闘】

**[威力:115][ダウン値:計5.0]**

**[発生:36フレーム][初段硬直:99フレーム][ヒット時キャンセル 特殊射撃、特殊格闘]**

連合vsザフトシリーズでおなじみのドリルクロー、1(よろけ×4 ダウン)。

発生や誘導は前作から変わらないが、ステキャンの廃止に伴い狙って当てていけるレベルになった。

しかし他の格闘と比べると威力が大分見劣りするのも事実。

万が一ヒットした場合、即時に特格に派生し、自爆を狙うのが良い。

## コンボ

	威力	備考
アシスト BR	160程度	きりもみ、重要なダメージ源
BR サブc	136	相手地上の時追撃可能。相手低空の時ダウン。相手高度の場合受身可能
BR サブc BR	166	きりもみ、相手地上用
BR 特射c	140	きりもみ、ダメージ的には微妙なのでダウンを取りたい時用

サブ BR	190	サブの補正率が良いので高威力。相手地上用
サブ サブ	198	ここから50パーセント補正で追撃出来る。相手地上用
N格全段 サブc	191	空中hitのみ安定。きりもみ
ス N サブc	208	空中hitのみ安定。相手受身可能
BR 特格c 派生格闘×3 射撃派生	214	スキュラメコンボ
サブ射 特格c 派生格闘 ×3 射撃派生	250	スキュラメコンボその2
BR 特格c 自爆	402	実用向けな自爆コンボ
サブ射 特格c 自爆	484	相手地上で安定。相手空中の場合ある距離(ステップ1回分位)で特格最速キャンセルで入る
変形格闘 特格c 自爆	400以	自分の体力が低い時に変形格闘が当たった場合に使うといいかも知れない。案外対戦の時に使ってもカットされないのでも使ってもいいのでは？
N サブc 特格c 自爆	356	N格から確実に自爆を当てる方法1。地上限定？封印安定。
NN サブc 特格c 自爆	213	N格から確実に自爆を当てる方法2。地上限定？封印安定。
ステ格 サブc 特格c 自爆	376	ステップ格闘から確実に自爆を当てる方法。地上限定？封印安定。

## 戦術

前作からのプレイヤーの場合、変更点として留意すべきことは以下の点。

### 弱体化

- ・機動力の低下(変形状態でも今作のコスト2000万能機相当の機動力しかない)
- ・各種格闘および変形射撃の発生が遅くなった

### 強化

- ・サブ射撃(シールド投擲)の追加
- ・照射スキュラの性能が向上
- ・オートシールド(実体盾)の追加
- ・コストの低下に伴い、実耐久値が上昇
- ・変形開始から変形解除までにかかる所要時間が圧倒的に短くなった(機体の方向転換に活用できる)

この点を押さえれば、後はほぼ連ザ2と同じ感覚で運用できる(抜刀キャンセル等)、高性能のモビルアシストをうまく組み込んでいければなお良し。

## 僚機考証

### コスト3000

コストオーバーを考慮して支援機として立ち回ることになるため、イージスのコンセプトに合っている。前線で活躍できるニューや やゴッド、デスティニーなどとの相性は良好。反面、WゼロやXなどの射撃機体とは組みづらい。

### コスト2000

基本的にコスト2000側を片追いされると厳しいため、相手には運動性や耐久などの生存力が求められる。しかしながら、マスターやエクシアのような格闘特化機体と組んでもひたすら支援に徹し続ければ2000側の2落ちを先行させるという作戦も、敵チーム次第だが不可能ではない。

### コスト1000

敵との機動力差が大きく、立ち回りの主導権を常に握られてしまう。だが中～遠距離でも有効な照射スキュラがある為、そこまで辛くは感じないはず。どの機体と組んでも立ち回り次第で戦えるが、やはりイージスの苦手な混戦に強いアレックスやシャアザクなどが本命か。

## VS.イージス対策

照射スクラによる援護射撃と高性能なアシスト自爆にさえ注意すれば、普通に対処しても勝てる相手。放置せず適度に追って、近距離戦に持ち込み隙を窺おう。

照射スクラの性能がコスト1000としては破格なので、油断はしないように。一瞬で200ダメを持っていかれます。

格闘は威力こそ高いものの避け易いので、BRなどでジリジリ削って焦らせ先出しを誘うのがいい。ダウンさせたからといって近くのイージスを放置しないこと。捕まれて泣きを見ることになる。