

正式名称：GAT-X105 STRIKE 通称：ストライク(形態ごとにエール、ソード、ランチャー等)
 パイロット：キラ(C.E.71)
 コスト：2000 耐久力：600 GC0：ジェネシス
 盾：エール、ソード&ランチャー× 変形：× 換装：

エールストライク

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	7	100	
サブ射撃	イーゲルシュテルン	50	1発5	普通のパルカン
特殊射撃	ストライカーパック換装	2	-	戦闘中に装備を変更する。 レバー右でソード、レバー左でランチャーに換装。
モビルアシスト	メビウス・ゼロ	5	?	
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	袈裟斬り 切り上げ 回転斬り	N N N	189	おなじみ3段格闘、派生も健在
	袈裟斬り 蹴り上げ(回転BR撃ち)	N 前(BR)	160(185)	
	袈裟斬り 切り上げ 串刺し	N N 前	179	
地上ステップ格闘	突き 横回転斬り	ス N	172	前作横格
空中ステップ格闘	飛び斬り上げ 斬り抜け	ス N	162	前作特格
特殊格闘	キラキック	特	80	キック、BRからキャンセル可

ソードストライク

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	マイダスメッサー	1	40(往復76)	ブーメラン。大きくなったが弾速と伸びは悪くなった
CS	パンツァーアイゼン	-	10	アンカー
サブ射撃	イーゲルシュテルン	50	1発5	
特殊射撃	ストライカーパック換装	2	-	レバーNでエール、レバー左でランチャーに換装
モビルアシスト	メビウス・ゼロ	5	?	
格闘	名称	入力	威力	備考
通常格闘	4回斬りつけ	N N N	216~218	前作同様の4段 前作同様のN前派生。 全ての段から特派生可能
	縦斬り上げ 斬り下ろし	N 前	187	
	盾タックル斬り上げ 斬り払い	ス N	187	
ステップ格闘	盾タックル斬り上げ 突き刺し	ス 前	198	2段目から前に派生可能。 全ての段から特派生可能。
	盾タックル斬り上げ	ス 前	198	
特殊格闘	ニコル斬り	特	154?176?	突進してシュベルトゲバールフルスイング。見た目がより派手に

ランチャーストライク

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	アグニ	1	150	前作より太く、誘導は強くなったが威力は減少
CS	アグニ(照射)	-	283	前作と同じく曲げられる
格闘	ガンランチャー	2	1発59(2発106~107)	二発打ち切り。リロード約一秒
サブ射撃	イーゲルシュテルン		1発5	
特殊格闘	肩部対艦パルカン		ワンセット82?	数発ヒットでよけ
特殊射撃	ストライカーパック換装	2	-	レバーNでエール、レバー右でソードに換装
モビルアシスト	メビウス・ゼロ	5	?	

【更新履歴】

08/11/25 コンボ・戦術ページの転載完了
 08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝、外部リンク追加
 08/10/06 解説、攻略を整理
 08/09/29 4分割から2分割に変更
 08/08/23 コンボ、補正值、ダメ、その他記載追加・整理

解説&攻略

換装によって3種類の形態を使い分けられることができる機体。

武装や機動力がほぼ完全に変わるので、他機体の換装とは勝手が違う。

万能機のエール、射撃のランチャー、格闘のソード、といったように各形態は特徴が明確で、これらを状況に合わせて使い分けられることが最大の長所。

どのモードもそれぞれ単体の性能は他2000機体より劣っているが、それぞれの形態の長所で短所を補えれば、様々な状況に対応して万能な働きができる。

3つの形態は基本性能や戦法、操作法が全く異なるため、単純に3種類の機体を使いこなす技量が必要となる。

加えてそれらを瞬時に使い分けられる判断力と柔軟性が求められるため扱いにくく、初心者向けとは言えない機体だ。

エールさえ扱えばある程度の働きは可能ではあるが、ソード&ランチャーを使いこなせなければ火力不足に陥りやすい。

また、待機中の換装はリロードが止まる(例、エール中はソード、ランチャーのリロードが行われない)ため、弾数管理が難しい。

換装によって一括リロードやシールドの復活が行われることもないため、射撃、換装共に計画的な使用が求められる。

・ エールストライク

BDの速度・持続、ブースト上昇速度が3000機と遜色ないほどで、機動力はトップクラス。

射撃のBRも扱いやすい。しかし射撃コンボが無く格闘も低威力なため、単体での火力は低い。

決め手には欠けるが対応力と安定性があり、どんな状況にも広く浅く対応できる。

シンプルで扱いやすく、最もお世話になるであろう形態なので、まずはこれから使いこなしたい。

・ ソードストライク

誘導、伸び、判定、威力が秀逸な格闘、そして近距離で有効な射撃武器を備えた、近距離特化型の機体。

格闘戦においてはコスト2000機の平均を遙かに超えるプレッシャーを与えられるだろう。

しかし遠距離まで届く射撃はバルカンのみで、加えてBD持続が劣悪なため、射撃戦能力は無いに等しい。

機動面は、BD速度、歩き速度、ステップは速いが、BD発生がイマイチなので意外と小回りが利かない。

格闘戦もしくは格闘コンボ要員として優秀だが、距離を離されると何も出来ない極端な形態である。

・ ランチャーストライク

強力な射撃と長い赤ロック距離を持つ代わりに格闘攻撃を一切持たない射撃特化機体。

強判定のメイン、誘導の強いガンランチャー、弾数無制限の肩バル、高威力のCSと一通りの射撃を揃えている。

BD、ステップ、歩き、上昇の性能がどれも悪く、加えて足が止まる武装が多いため機動力は劣悪。

接近戦は絶望的だが、遠距離担当または換装射撃要因と割り切れば十分戦力にはなる。

射撃性能(エールストライク)

【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][補正值:30]

至って普通のBR。

エールの生命線となる武装で、換装でも回復しないため、弾数管理には要注意。

特格でキックに派生可能。

詳しくは下記の特格格闘を参照

【サブ射撃】バルカン

[威力:1発5][撃ち切りリロード][リロード:5秒/50発][属性:実弾][10発よろけ][ダウン値:1発0.1][補正值:1発2?]

頭部バルカン。各ストライカーバックの共通武装。

射角外への振り向き撃ちは発生しない。

最大10連射可能。フルヒットすればよろけ。

アラート鳴らし、死にぞこないの始末等に。

【特殊射撃】ストライカーバック換装

[常時リロード][リロード:5秒/1発]

換装。レバーNでエール、レバー右でソード、レバー左でランチャー。

移動が止まるが、硬直は短めで硬直後半を各種攻撃、ステップ、BDでキャンセル可能。

ただし、同モードに換装直後(A Aなど)の硬直は、ステップかBDでキャンセルできるが、攻撃入力を受け付けない。

アシストキャンセルする事により、換装と同時にアシストを出しつつ、隙も多少軽減する事ができる。

しかし入力が最速だと換装に失敗し、遅れるとアシストが出ないため、狙って活用するにはタイミングが難しい。

また、この換装を利用した生スト出現(?)技がある。「用語集」参照。

格闘性能(エールストライク)

【通常格闘】

入力	累計ダメ	単発ダメ	属性	補正值	ダウン値	備考
1段目	80	80	よろけ	20	1	
2段目	144	80	ダウン	20	1	
3段目	189	90	ダウン	?	1	回避可能
前派生	179	?	ダウン	?	?	NN前でダウン値3未満
前派生	160	100	ダウン	20	1	
BR	185	50	よろけ	30	2	キャンセル補正有・回避可能

前作同様の3段斬り、N前やNN前などの派生も有り、
近距離での発生は最速クラス。エクシアの空ステ格にすら勝てる。
だが突進速度が微妙なので余程の近距離でないとは射撃で潰される。
今作ではNNNの3段目とN前BRのBRは受身可能というカワイソス仕様。
だが相手が受身で抜けられることを知っている場合N前>ソード換装の受身待ちも有効。

ちなみにN前BRのBRは3連射可能だが2hitで強制ダウンかつ2hit目のダメもほとんど伸びない。
またこのBRにはキャンセル補正がかかる。一応特格C可能なので硬直を減らす意味合いでもやるべき。

【地上ステップ格闘】

入力	累計ダメ	単発ダメ	属性	補正值	ダウン値	備考
1段目	100	100	よろけ	20	1	
2段目	172	90	ダウン	?	?	

前作の横格闘。突き 回転斬り。
そこそこ回り込むので敵の射撃をかわしつつ攻撃できる。
2段目にそこそこ動くが、地上格闘なのでカット耐性は基本的に低い。
また相手が最速受身を取った場合こちらの攻撃硬直前に相手の格闘をもらうことがあるので注意。
1段目から換装コンボをするか2段目後即空換装することを勧める。

【空中ステップ格闘】

入力	累計ダメ	単発ダメ	属性	補正值	ダウン値	備考
1段目	90	90	ダウン	20	?	
2段目	162	90	ダウン	?	?	

前作の特殊格闘.....という使えないイメージを持つかもしれないが、
今作では誘導面と踏み込み速度の強化により、かなり使い勝手が良くなった。
また、Hitしようがしまいが2段目まで出せて大きく移動するので、
1段目をかわされても2段目の伸びで反撃をかわしやすいというメリットがある。

しかし判定の出が遅いので敵の格闘とかち合うと負けやすい。
2段目をスカしたり受身が間に合う事も多い為決して万能な格闘ではないということは理解しておこう。

この格闘は2段出し切るよりも、
2段目がHitした瞬間にエールに空換装しBDまたはステップをしたほうが早く動ける。
ただ足が止まってしまうので敵のカットの被弾率は上がる。
早く味方のところに戻りたいときや敵僚機のロックがないときは使っていこう。

【特殊格闘】

入力	累計ダメ	単発ダメ	属性	補正值	ダウン値	備考
特格	80	80	ダウン	20	1	

前作の前格闘(キック)。
発生は若干遅くなったが、射程が伸びた他、威力が80に強化されている。
また、低空で使用しても強制着地しなくなっている。

この格闘ならではの特徴として、BRからキャンセルして出せる。
近距離なら連続ヒットして、BR始動のコンボとしてはそこそこのダメージになる。
しかし格闘のリーチとBRのヒットバックの関係上、ほぼ密着状態でないと届かない上に、ビームがシールドで防がれた場合などは
至近距離でないとはステップ回避が間に合う。
よって確定コンボとして決める機会は少ないが、近距離でビームが外れた際の保険として使うこともできる。

キック自体の硬直も少ないので一応格闘フェイントとしても使える。
また、キックHITで攻撃が終了してしまうという特性があるため、いくら相手との距離が近くても間にアシストがいるとアシストを蹴り攻撃を終了、肝心の敵機の目の前で隙をさらしてしまう。(他の格闘ならばアシストごと敵機を攻撃できる)そのためアシスト展開中の敵機(特にV)にキックを仕掛けるときは注意するように。

それ以外の用途としては、抜刀およびブースト不要で出せることを利用した着地ずらしが挙げられる。
赤ロックではロックしている敵に向かって、緑ロックの場合は自機正面方向へ移動ができる。
敵Aの攻撃を避ける際には敵Bにロックを切り替えて特格。これで感覚をつかむ。
敵Bが緑ロックならばレーダーで敵Aに対して垂直になる方向へレバーを倒して特格。

的確な状況把握とある程度の練習は必要だが、これを覚えておけば中距離での射撃戦等でかなり回避率が上がる。
ステイメンの爆導策や重腕の月面宙返りほど大きくは動けないが、ブースト消費なしでの移動手段としては優秀である。
咄嗟に出来るようになれば、有効なテクニックになるはずだ。

射撃性能(ソードストライク)

【メイン射撃】マイダスメッサー

[威力:40(往復:76)][戻り次第リロード][属性:実弾][よろけ][ダウン値:片道0.5][補正值:片道10]

前作お馴染みのブーメラン。戻り動作をBDで省略できる。
当たり判定は前作より大きくなっていて、行きが当たれば多少動いても戻りは安定して当たるようになった模様。
あんまり伸びない。ステップから出してもあまり滑らなくなった。
弾速も遅く、射程も2機体分程度まで短くなった。
先読みで置いて戻りを当てるか、格闘からのキャンセルに使うくらい。
前作同様、出しておけば戻りで相手の格闘をカットしてくれたりもする。ただやはり安定はしない。
換装Cが可能で換装後もブメは自機に戻ってくるためブメ>換装>戻りブメ>各種攻撃なども可能。

【CS】パンツァーアイゼン

[威力:10][チャージ時間:2秒][属性:実弾][よろけ][ダウン値:1][補正值:0]

アンカー。当たれば相手を引き寄せ、一応ブメからのセカイン可能。
チャージ時間は短い方なので、格闘出してからチャージしてもコンボに繋げる事が出来る。
射程は前作と同程度。
格闘CSCの性質上格闘を外した際の保険には使えない上、CSでバクステを取ってもなぜか格闘があたらず空振りになる。
換装キャンセル不可で前作のような任意シールドもないので一度チャージすると換装しにくくなってしまったので注意。
捕縛系なので勿論覚醒Zも引き寄せられる。がその後は地獄が待っている。
前作と違い追撃はN格のみに派生可能なので注意。

【サブ射撃】バルカン

[威力:1発5][撃ち切りリロード][リロード:5秒/50発][属性:実弾][10発よろけ][ダウン値:1発0.1][補正值:1発2?]

エールと同じ頭部バルカン。
エールと同じくアラートを見る中級者以上には有効なハッターだが、
敵機を追う能力に乏しいため、バルカンを撒くよりは換装をするほうがいいかもしれない。

【特殊射撃】ストライカーバック換装

換装。エールと同じ。

格闘性能(ソードストライク)

【通常格闘】

入力	累計ダメ	単発ダメ	MMCダメ	属性	補正值	ダウン値	備考
1段目	75	75	不可	よろけ	16	0.8	
2段目	133~134	70	不可	よろけ	16	0.8	
3段目	176~178	70	186~188	よろけ	8	0.4	
4段目	216~218	80	219?	ダウン	?	0.4	
特派生	224?220?	?	不可	ダウン	?	?	
特派生	193?188?	?	不可	ダウン	?	?	

特派生	176?189?	?	不可	ダウン	?	?	
前派生1段目	143	80	不可	ダウン	20	?	ダウン値0.8~1
前派生2段目	187	80	当たらない	ダウン	?	?	

前作同様4段斬り & 前派生あり。
 ステップ格闘の影に隠れがちだが、伸び、誘導が優秀。
 大剣なために攻撃範囲も広い。
 又、大剣な為か、判定も中々。(そのリーチの長さによるものと思われる。)

3段目以後、MMC(メイン射キャンセル)可能。
 乱戦時はN前派生がカットされづらく有効。
 N前派生は前作と異なりきりもみダウンではなくなった。
 また全ての段からCSC可能だが特派生とN4段目では引き寄せられない(地上近くの最速でダウン追撃)
 N前CSはN前Nで3段目の叩きつけ直前で出すと安定しやすい。
 また、タイミングが遅いと特格派生はかわされるので注意。

全体的に攻撃終了後の硬直が長いのでカットには注意。
 ロケテの時にダメージが極端に高かった影響で低くされすぎたのが難点。

ちなみにN前Nの後にブメで(微妙に)隙消し、特格でダウン追打ち(不安定)となり相手との距離を詰めれる。
 起き攻めやカット対策に活用したい。
 ちなみに出し切りより、換装からの派生のほうが威力は高い。

【ステップ格闘】

入力	累計ダメ	単発ダメ	MMCダメ	属性	補正值	ダウン値	備考
1段目1ヒット目	70	70	不可	よろけ	16	?	
1段目2ヒット目	138	80	不可	ダウン	16	?	1段目(2hit)でダウン値1.6~1.9 ステ2段>アグニが231報告有
2段目	187	75	当たらない	ダウン	?	?	
前派生	198	?	最速でのみhit	ダウン	?	?	
特派生	211	?	不可	ダウン	?	?	
特派生	?	?	不可	ダウン	?	?	
特派生	?	?	不可	ダウン	?	?	

前作の横格闘。
 2段目から前派生有り。前作の前格闘のモーションで多段Hit。特派生も可能。
 踏み込み速度がそれなりに伸びと回り込みが強く相手のステップを狩りやすい。ソードの主力。バクステすら食うことも珍しくない。
 横ステから出した場合の回り込み能力。前ステから出した場合の正面方向への追尾性はかなりのもの。
 加えて判定まで強い為、ステップ格闘の中では最強クラスの性能を誇る。
 3段目以後MMC可能。
 全ての段からCSC可能だが特派生ではN格同様引き寄せ不可。
 又、前派生から出した場合、出し切ると敵が大きく吹っ飛ばす為、届かなくなる。

格闘機の割りにダメージが低いと言われているが、あくまでN格闘の話であり、
 ステップ格闘の威力は同コスト帯のマスターやエクシア等と比べても遜色無い。
 当てやすさも考慮すれば非常に高性能と言える。正にソードストライクの強み。

ちなみにステN出し切りはN前Nと同様にブメで(微妙に)隙消し、特格でダウン追打ち(不安定)となり相手との距離を詰めれる。
 こちらも起き攻めやカット対策に活用したい。

【特殊格闘】

入力	累計ダメ	単発ダメ	MMCダメ	属性	補正值	ダウン値	備考
特格	154?176?	?	不可	ダウン	?	フルヒットで1	

より派手になったニコル斬り。前作に比べて攻撃時間(=硬直)増大。
 他の格闘同様、おかしなまでに誘導するが何故かスカすことが多い。
 前作と比べて、ダウン値がかなり低くなっている模様。
 ダメージがそこまで高くなく、硬直も長いので封印安定。
 使うことはまずないが一応任意のタイミングで換装C可能。

武装性能(ランチャーストライク)

【メイン射撃】アグニ

[威力:150][常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][強制ダウン][ダウン値:5][補正值:不明]

おなじみのアグニ。

前作からの変更点は、発生向上、ビーム判定拡大、誘導強化、威力低下、硬直増加、リロード時間延長、メイン射としての威力は について2位ではある

後方支援を求められる場合に有用。

空中にいる敵にグイグイ曲がって打ち落とすほど誘導する。

弾速も速めで、Lストの赤ロック距離が長いため、遠距離でも十分な脅威。

格闘カットやゲロビ系の硬直にも決めやすい。

ただし、銃口補正は格闘間合いで歩かれるともうダメというほど悪い。

硬直が長い、換装キャンセルでフォロー可能。

ただしそれをする、次のLスト換装時にアグニは弾切れ状態なので要注意。

【CS】アグニ（照射）

[威力:283][チャージ時間:3秒][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:不明][補正值:不明]

ストライク最強の攻撃力を誇る射線を振れるゲロビを撃つ。

曲げ性能は最大10°程度と前作からかなり落ちている。

さすがにこればかりは換装キャンセルはできないので使いどころをしっかりと考えること。

緑ロックであろうとフルオートで上下軸を合わせてくれる。左右軸は射出する直前で切れる。

上下誘導の強さは僚機の格闘で落下する敵機に命中するほど、高飛びでは絶対に避けられない。

ただし、全体硬直が10秒近くあるので、敵機緑ロックであろうとカウンターが確定する。

曲げ性能が緩いのでブーストですら逃げられてしまうのも欠点。

GCO時に相手が逃げている場合にジェネシスを自分と敵機で挟む形にして自分の姿を隠しながら闇討ちや、GCOの中から攻撃しジェネシスに吹っ飛ばしてもらってカットを防ぐなどうまくGCOを利用する方法が使いやすい。当たればGCO直撃以上の破壊力があるが、無理に狙いすぎるのはよくないのでなれないうちは野良では封印安定。

ちなみにこれでチョバム付新品アレックスが一撃で落とせる。

CPU戦でこれを使いこなせばぐっと攻略が楽になる。

上下誘導の強さを使って追加直後の敵機の着地を撃ち抜く事が出来れば理想。

フルヒットさせればKOH確定。

【格闘】ガンランチャー

[威力:1発59][撃ち切りリロード][リロード:1.5秒/2発][属性:実弾][よろけ][ダウン値:1発1][補正值:1発20]

おなじみのミサイル、2発のうち1発は山なりの軌道で飛んでいく。

1回で使い切れるが、リロードが異常なまでに速く、すぐに再使用できる。アグニの弾切れ時に使うことが多い。

アグニの誘導性に目が行きがちだが、誘導性はアグニよりもはるかに上で、大きめに横や上下に移動してもお構いなしに誘導して当たる場合が多い。

近～中距離辺りから高誘導が始まる、近距離時の誘導効果は激減する。

当たればアグニにつなげられる(距離によるため確定ではない)。

リロード瞬間に撃つ事で連続っぽく撃ち続けられ遠くからバラ撒くだけで、相手にはそれなりのプレッシャーは与えられる。

それなりの硬直があるが、これも換装キャンセル可能。

換装キャンセルは任意のタイミングで可能なため、ミサイル1発発射 > 換装(空換装可)によりミサイルの発射を1発にすることもできる。

換装コンボでミサ1発hitを確実にする手段ではある・・・

【サブ射撃】バルカン

[威力:1発5][弾数無限][属性:実弾][10発よろけ][ダウン値:1発0.1][補正值:1発2?]

移動しながら撃てる唯一の武装。弾に制限がなくなった。フルヒット(10発)でよろけ。

各武装の硬直が大きいため使い所もあるだろう。

相手に対し正面を向き、横ステでばら撒きつづけるとかなりいやらしい。

BD中にバラバラと撒いておけばロックを集めやすい。

肩バルは足が止まるため、攻撃しながら距離が取れる頭部バルカンの方が使い勝手がいい。

緑ロックではアグニやガンランチャーよりもこれか肩バル。

【特殊格闘】対艦バルカン

[威力:?][弾数無限][属性:実弾][4発よろけ][ダウン値:??][補正值:??]

前作最凶武装として名高い肩バル。連ザ2の面影は無く、銃口補正は激減。

格闘ボタン押しっぱで連射可能だが連射数も下がり、フルヒットでもダウンしない。

相変わらず空中ステップ中に使うと、その場で山なりに落下しながら肩バルを撃ち、着地しても撃ち続けるが前作ほど急に落下するわけでもなく、着地した瞬間肩バルの銃口が地面を向くため、1, 2発地面へと撃ってしまう。

アグニやガンランチャー弾切れ時を埋める弾幕、および、アラート鳴らしとして有用。頭部バルカンのための向き調整や、アグニの弾切れ時の近距離の硬直取りにも使える。また肩バルヒット時に相手をよろけさせた後のアグニがつながりやすくなった。近距離ならば肩バルでよろけからソードやエールに換装して格闘を決めることも可能。ただし肩バルフルヒットからは換装コンボはおろかほとんどの攻撃が繋がらない。

【特殊射撃】ストライカーバック換装

換装、エールに同じ。

【アシスト】メビウス・ゼロ

[威力:??][弾数:5][属性:実弾][よろけ][ダウン値:??][補正值:??]

ストライクの右上あたりにメビウス・ゼロが出現、さらに、敵に向かってバルカンを撃ちながら突撃する。進む速度は遅いが誘導はかなり強い。通り過ぎたと思っていたら後ろからぶつかられたなんて場合も。ちなみにメビウス・ゼロ本体だけのダメージは70?前後だと思われる。

使い勝手が良いので、近づく際や逃げる際など、先に出しておけば何かと役立つかと思われる。

起き上がりの無敵切れに重ねるとステップ強制・ストライク側有利な起き攻めが完成。特にSストの場合は凶悪。

コンボ 戦術 僚機考察 VS.ストライク対策につきましてはストライクガンダム(対策)をご利用下さい。
