

こちらはストライクフリーダムガンダムの武装解説等のページ。
 コンボ、立ち回り、VS.ストライクフリーダムガンダム対策、等は[ストライクフリーダムガンダム\(対策\)](#)へ。
 FINAL NEXTに登場するストライクフリーダムガンダムについては[ストライクフリーダムガンダム\(BOSS\)](#)を参照。

正式名称：ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM GUNDAM パイロット：キラ・ヤマト
 コスト：3000 耐久力：600 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	10	80	下射角が優秀。発生が若干遅い。
CS	連結ロングライフル	-	130	2丁のビームライフルを連結しロングライフルとして使用
MCS	ビームライフル連射	-	126	2丁のBRで敵2機へ3連射(単発60) (チャージ中ターゲット切り替え)
(M)CS (S.E.E.D.発動時)	ドラグーン・フルバースト	-	234	カリドゥス複相ビーム砲・クスイフィアス3レール砲×2・ビームライフル×2・ スーパードラグーン×8を一斉射撃。照射系ビーム。 (マルチ対応)
サブ射撃	スーパードラグーン	10	30	ドラグーンを1基射出 (レバーNで自機展開、レバー入で敵機周囲の任意方向へ)
モビルアシスト	ジャスティスガンダム	5	60	ジャスティスがリフターを射出。敵機を遠くへ吹き飛ばす。補正率が高い。
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	斬り 斬り すくい 上げ 叩き落とし	NNNN	175	初段が優秀。
		N前	133	
	派生 回転斬り	NN前	154	連ザ2の特格に派生。
		NNN前	186	
横格闘	斬り 斬り&斬り 派生 回転斬り	横N	125	初段が優秀。よく回り込む。 連ザ2の特格に派生。
		横前	133	
特殊格闘	斬り抜け	特	88	発生遅・威力小
BD格闘	2段突き	BD中前	108	発生遅・威力小
特殊	名称	初期弾数	使用可能時弾数	備考
特殊射撃	S.E.E.D.	0	100	発動中はブーストゲージ消費量が通常の半分に。CSが変化。 50カウントでMAX

【更新履歴】最新3件まで

09/08/13 全体を整理
 09/08/04 少々加筆
 09/07/27 外部リンク更新

解説&攻略

1次解禁に伴い使用可能になった機体。
 ドラグーンを搭載した高機動万能機。

耐久力はコスト3000帯で最低の600。
 BD持続はフリーダムと並びトップクラス。フリーダムに比べ自然落下が遅いのでフワフワが優秀で滞空時間に勝る。
 が、その反面挙動を重く感じたり、誘導武器に引っ掛かりやすかったりと一長一短である。
 赤ロック距離は少し長め。

BRと標準以上の性能を持つ格闘を備えるが、その他にドラグーン、クセのあるアシスト、MCS、S.E.E.D.と特殊な武装が揃っている。
 ただし、全体的に火力、とりわけ瞬間火力に乏しい。

下方向に強い武装や格闘が多いので上を取って戦う術を覚えておくと良い。
 いわゆるフワフワを駆使してブースト読みに持ち込み、確実に相手の機先を制する戦い方が求められる。S.E.E.D.を要所で生かすことも重要。

手数や精度を高めて火力と耐久力の低さを補わなければ、3000相応の働きが難しい。
 基本的には長いBD量と牽制武器のドラグーンを駆使して前線でロックを集めつつ回避重視に立ち回り、相方を動きやすくしてやる。
 万一事故ってしまったり、コストオーバーしてしまった場合などは速やかに距離をとり中遠距離からの弾幕で立て直しを図る事。
 劣勢を一気にひっくり返せるような機体ではないので、初心者が使うにはあまり向かない。
 武装自体は豊富なので、それらを如何に上手く活用できるかで戦果が左右される玄人向け機体である。

S.E.E.D.発動中は赤ロックが短くなる。フリーダムとほぼ同じ。
 メイン サブなどのキャンセル行動が一切ない。

射撃武器

【メイン射撃】ビームライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

下方向への射角が優秀なBR。単発ダメージがV2と同じで80と低い。

この機体における主なダメージソース。弾数管理はしっかりと。両手にライフルを持っている性質上、右手のライフルと左手のライフルそれぞれに射角が存在する模様。その為、左右合計した射角自体は広いが、敵機が片手の射角外に移動してしまうと振り向き撃ちになってしまうので、横方向の動きに弱い。

発生がやや遅い、銃口補正終了から発生まで若干ラグがあるのか近距離で多少当て辛い、などの声あり(要検証)

【CS】連結ロングライフル

[チャージ時間:1.7秒][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:5][補正率:%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

2丁のビームライフルを連結して、ロングライフルとして発射。

単発強制ダウン属性。

唯一の単発ダウンでやや太めのビーム、弾速はZガンダムのハイメガ並み。発生がやや遅く、誘導はそこそこ。銃口補正は弱め。

牽制として使う他に、コンボに組み込む事でダメージUP&強制ダウンを狙える。溜め時間も長い訳ではないので、攻めのバリエーションを増やす意味でも、適度に混ぜると効果的。

が、いかに発生が遅いため多様できる武装ではない。また、チャージ途中(チャージ完了前)にロックを変えただけでマルチCSになってしまうので注意。連げ2時と違い、地上で撃つとブーストを消費せず、また反動で下がらなくなった。

【MCS】ビームライフル連射

[チャージ時間:1.7秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:2 4 6][補正率:70%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

2丁のビームライフルから2機各々に向かってBRを3連射。

全弾ヒットで強制ダウン。

撃った時は撃つ前にロックしている相手に視線がいく。連げ時と違い、カメラアングルの変更はない。ただし、銃口を上へ向けるモーションが加わった事とBRが3連射に変更された。MCSのBRはメインBRよりも単発威力が低い(BR80、MCS1発60)

FINAL NEXTで登場するものと発生速度は変わらないが、弾速が並のBR程度。敵機が2機とも赤ロック範囲内であれば一発ごとに銃口補正がかかる。適当に垂れ流して当てられる性能ではないが、ちゃんと隙を狙って撃てば引っかかる事も多い。2機同時にアラートを鳴らす為、牽制向きの武装である。状況に応じてシングルCSと使い分けると良い。連げ時とは違い、マルチCSのカーソル変更が分かり辛いので注意。動作が長く、隙もそれなりにあるので、敵機との距離やロック状況で3発撃つのか途中で止めるのか考える事。暴発等には注意が必要で **マルチロック中に格闘ボタンを押すとシングルロックに戻せる**。また、セカインをするとゲージを解除。射撃の時点でシングルCSになる模様。着地時にゲージを解除。ゲージがなくなる前に再チャージするとMCSのまま。

MCSバグ

サブ射撃で飛ばしたドラグーンの軌道変更後からビームを発射し終わるまでの間にMCSを撃つと、CSゲージが消えずに連射することが出来る。

バグ発見当初は赤ロック時のみと推測されていたが、条件を満たしていれば緑ロック時でも可能。

チャージ開始 (即)マルチロックオン レバー入ドラグーン>(即)MCS、で比較的安定。

参考動画

<http://www.youtube.com/watch?v=ly2K9mbmfn4>

【S.E.E.D.発動中(M)CS】ドラグーン・フルバースト

[チャージ時間:1.7秒][属性:照射ビーム][ダウン][ダウン値:][補正率:%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

機体に搭載された全武装で一斉射撃。

覚醒中はCSが自動的にこちらに切り替わる。

横の攻撃範囲は広く、多少のずらしなら強引にねじ込む事が可能。

MCSも可能で、ドラグーンのビームがもう1機の敵へと発射される。ただし、その場合は1体ごとの攻撃範囲が狭まってしまう。ダメージは変化無し。覚醒直前のCSゲージは維持されるので覚醒後すぐに撃つことも可能。

ゲロビ系CSがマルチ対応と破格の性能。

ドラグーンを全展開してから撃つ為発生は遅いが、弾速は速く銃口補正も良好。ただし、連ザ2時ほどではないがやや上下の銃口補正が弱い。

ちなみにドラグーン全機を自機停滞させていた場合でも発生が早くなったりはせず、ドラグーン展開の空撃ちモーションが入る。

対人戦ではS.E.E.D覚醒が視覚的にバラバラな上に、覚醒が数秒しか持たず当てにくい。

が、攻撃範囲が広い為、着地際やカットを狙えば多少のずらしは食う事が出来る。

格闘へのカットにも使えない事は無いが、何にせよ使うなら遠距離からが良い。

MCSとして撃つ場合、発射前にダブルロックする必要はなく、ボタンを離してからロックを切り替えてもちゃんと撃ってくれる。おおよそ、ドラグーンを展開して銃口を相手に向けるまでなら入力を受け付けてくれる模様。(要検証)

【サブ射撃】スーパードラグーン

[常時リロード][リロード:6秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:1][補正率:86%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

ドラグーンを1基ずつ射出。

ホールド入力による、最大8基までの連続射出も可能。

移動が止まりブーストを消費するが、単発射出であれば硬直もブースト消費もわずか。

勿論地上時ではブーストを消費しない。

レバーNで射出すると自機周辺に停滞する(停滞ドラ)。

レバー入力しながら射出で、敵機付近まで追尾 レバー入力方向から自動でビーム攻撃(オールレンジ攻撃)。

ホールド入力でも、連続射出しながら停滞とオールレンジ攻撃に振り分けることが可能。

停滞ドラは、BR射撃に反応してビーム攻撃。そのためCS、MCSにも反応する。

BRよりもわずかに遅れて独自の銃口補正がかかる。

射角が広く弾速はBR並み、誘導は弱い、BR発生前にNDCすると攻撃しない。

停滞ドラ射撃の発生前にサーチ変更すると変更後の敵機にビーム攻撃(擬似マルチ射撃)。

自機ダウンなどでは回収されない、ビーム攻撃or一定時間経過で回収。

オールレンジ攻撃は、ガンダムのフィン・ファンネルとほぼ同等の性能。

攻守を兼ね備えた連ザ時代ほどの脅威はないが、優秀な牽制兵器として運用できる。

状況に応じて停滞とオールレンジ攻撃をうまく使い分けよう。

停滞ドラはBRを潰されてもNDCしなければ攻撃してくれるので、格闘迎撃として機能しやすい。

格闘迎撃や接射を狙うなら多数停滞させても良いが、弾数面の問題から基本的には2~3基程度の停滞となる。

オールレンジ攻撃も多数飛ばした方が命中率は高くなるが、単発の連続射出や2~3発射出後、BRなどと連携させることが基本となる。

一応弾切れでも展開、射出可能。そのため弾がなくても停滞させておき、威嚇に使うことも可能。

【アシスト】 ジャスティスガンダム

[リロード無][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:0.5][補正率:90%]

[発生:][硬直:][キャンセル]

ジャスティスがファトゥム-01(リフター)を射出。

誘導性と弾速に優れ、射角が非常に広い、ダメージは60。

しかし、発生と銃口補正が劣悪。特にその発生の遅さから、格闘のカットには不向き。

射撃武器の一つと割り切り、ドラグーンやBRの中に混ぜるなどした方が当てやすくはなる。

HITするとZの特射派生のように、リフターが刺さったまま吹っ飛ばす。

連ザの時のような多段ヒットではなく、単発ヒット。

敵機体が上下にいるかどうかで吹っ飛び距離が左右されやすい。

またこれできりもみダウンを奪うと吹っ飛ばないのであまりおススメしない。

当たればダウン+吹っ飛ばし+拘束で片追いに移りやすい。

格闘迎撃や格闘を食らう直前の悪あがきとして使える場合もあるが、前述したとおり気休め程度。

一応、空対空ならばそこそこ信頼できる。

この機体は耐久力が低い為、これで片追いに持ち込めれば自然と被弾率が下がり生き残りやすくなる。

補正率がいいのでコンボパーツとして優秀である。近距離なら即NDで格闘がつながる。

格闘

N格闘と横格闘の性能がとにかく優秀で、下方向への追尾性能が高い。

耐久力・瞬間火力で劣る本機は乱戦を避け、出し切りか前派生でダウンを取り機動戦闘を維持するのがセオリー。

コンボダメージはそこまで伸びないため、タイマン状況でもない限り安全第一でダウンさせて一撃離脱が良い。

【通常格闘】

右の袈裟斬り 左袈裟斬り 左斬り上げ 両手斬り下ろし。

連ザIIの通常格闘。

任意段で前派生可。(詳細は後述)

初段は判定が強めで伸びと誘導に優れ発生も早いので当てやすい。攻撃時間が長い反面、連ザ時代よりモーションが早くなっている。長いとは言え、連ザ時同様そこそこ動く。連ザ時代との大きな違いは2段目がよろけ属性になっていること。段差のある所でも、問題なく全段ヒットするようになった。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	右袈裟斬り	40(84%)	40(-16%)	1.7	1.7	よろけ
前派生	回転斬り	133(64%)	125(-20%)	3.2	1.5	ダウン
2段目	左袈裟斬り	73(74%)	40(-10%)	2.0	0.3	よろけ
前派生	回転斬り	154(54%)	125(-20%)	3.5	1.5	ダウン
3段目	切り上げ	118(64%)	60(-10%)	3.0	1.0	ダウン
前派生	回転斬り	186(44%)	125(-20%)	4.5	1.5	ダウン
4段目	叩き落とし	175(?%)	90(-?%)	4.0	1.0	ダウン

【横格闘】

左のビームサーベルで斬り 回転した勢いで左サーベルヒット&右サーベルで切り飛ばし。連ザIIの横格闘。
任意段で前派生可。(詳細は後述)

初段の誘導がかなり優秀で上方向へも大きく誘導する。全く動かないためカット耐性の低さは連ザ時代と変わらない。今作は殆どの横格闘の回り込みが弱体化している中、この横格は非常によく回りこむ。タイミングを合わせれば相手のBRを回避しつつHITすることも可能。発生、伸び、突進速度が非常に優秀な本機の主力格闘。しかし、格闘とぶつかり合うと負けることもあるので過信は禁物。(自由のN格に後出しで負けることも)ダウン中の相手にも当てることが可能だが、角度や距離によってスカすこともある。

3ヒットだが横格定番の134ダメに届かず、また2ヒット目から3ヒット目の繋ぎが短いためコンボミスしやすい。

横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1段目	斬り	40(84%)	40(-16%)	1.7	1.7	よろけ
前派生	回転斬り	133(64%)	125(-20%)	3.2	1.5	ダウン
2段目(1hit)	斬り	73(74%)	40(-10%)	2.0	0.3	よろけ
2段目(2hit)	斬り	125(64%)	70(-10%)	3.0	1.0	ダウン

【前派生】回転斬り

連ザIIの特殊格闘。

通常格闘・横格闘の任意段から派生可能。動作は速めで、最終段以外がよろけの模様。連ザ2時と同じくダウン中の相手でも問題なくフルヒットする。動作中は全く動かないので注意。硬直もすこし長めなのでNDするブーストは残しておきたい。2ヒットは3ヒット目まで間があり、コンボでよくお世話になる。

前派生	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1hit	斬り	25(95%)	25(-5%)	0.2	0.2	よろけ
2hit	斬り	48(90%)	25(-5%)	0.5	0.3	よろけ
3hit	斬り	71(85%)	25(-5%)	1.0	0.5	よろけ
4hit	斬り	113(80%)	50(-5%)	1.5	0.5	ダウン

【特殊格闘】居合い斬り

相手に向かって突進し、すれ違い様に回転して両手のビームサーベルで2度斬りつける。連ザIIのBD格闘。モーション時に放熱による赤い粒子が発生する。

突進速度・伸びも優秀だった連ザII時代と比べると明らかに弱体化された。発生が遅く、ブースト消費もある。振り切った後もブースト消費がある。入力 移動 発生となるため、至近距離だと明らかに遅いのが分かる。但し、シールドに対して真正面から斬り込むと突き破る事が出来るのは変わっていない。(カウンターは未確認)

単発で使うよりは、コンボに組みこむ方が使いやすい。コンボの締めを使うとカット耐性も高く、離脱もできる。BRで追撃すると受身を取られる可能性もあり、振り向き撃ちになるのでお勧めしない。追撃するなら格闘かアシスト、またはCSを

推奨。
特格 特格で強制ダウン。
特格 アシストも連続ヒットする。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1hit	斬り抜き	30(84%)	30(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2hit	斬り抜け	88(74%)	70(-10%)	2.5	0.8	ダウン

【BD格闘】

両手に持ったビームサーベルで2連突きを行う。
連ザIIの前格闘。

特格と同じく、入力 移動 発生となるので至近距離だとかなり遅い。また、相手の目の前に移動してからモーションに入るため、出の速さは最低。連ザ時よりもかなり遅い。
出たしまえばそこそこの判定なのだが、伸びもなく、当てにくい。誘導は優秀なので、背を向けて逃げる相手には強い。
よく動くため相手に保険でアシストを置かれても位置によっては破壊したり避けながら当てたりできる。
2段目は下方向に落とすので追撃が入らない。
ダウン中の相手にもフルヒットする。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正率)	累計ダウン値	単発ダウン値	属性
1hit	突き	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2hit	突き	108(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	ダウン

特殊

【特殊射撃】S.E.E.D.

[時間リロード][リロード:50秒/1発]

一定時間、S.E.E.D.覚醒状態へ移行。発動時ややジャンプする。

開幕時はゲージ0で、時間経過と共にゲージが上昇していく。
ゲージ100になると発動可能。発動時間は約5秒。
発動時にブーストゲージが全回復し、青白いオーラを纏う。
覚醒中は各種ブースト移動によるブースト消費の減少、ND速度向上、自由落下速度が減少し、CSが変化する。
また赤ロックが短くなる。
ゲージが0になるとS.E.E.D.状態は解除され、その後、ゲージのリロードが開始される。

S.E.E.D.CS(フルブースト)攻撃中にゲージが0になった場合、攻撃終了後にS.E.E.D.終了となる。
小技として、ゲージが溜まるまでの間は特射連打でBR連射が可能。

コンボ、立ち回り、VS.ストライクフリーダムガンダム対策等は[ストライクフリーダムガンダム\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムガンダムスレpart6 \(正確にはpart8\)](#)
- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムスレpart7](#)
- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムガンダムスレpart6](#)
- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムガンダムスレpart5](#)
- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムガンダムスレpart4](#)
- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムガンダムスレpart.3](#)
- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムガンダムスレpart.2](#)
- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムスレ part.12](#)