

# ストライクフリーダムガンダム(&ミーティア)

正式名称：ZGMF-X20A STRIKE FREEDOM  
 パイロット：キラ・ヤマト  
 コスト：3000? 耐久力：3000 : (ミーティア×) 変形：× 換装：×

## ストライクフリーダムガンダム

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	高出力ビームライフル	-	?	BR>BRで143ダメージを確認
CS	連結ロングライフル	-	?	2丁のBRを連結しロングライフルとして使用
マルチCS	ビームライフル連射	-	133	2丁のBRで敵2機へ3連射、弾速が非常に速い
CS (S.E.E.D.発動中)	ドラグーン・フルバースト	-	343	カリドゥス改・クスフィアスレール砲改×2・BR×2・ドラグーン×8を一斉射撃
サブ射撃	スーパードラグーン	-	52	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)
特殊射撃	S.E.E.D.	-	-	ミーティア破壊後は常時発動
モビルアシスト	ジャスティスガンダム	-	93	ジャスティスがファトゥム01を射出
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	2段斬り 掬い上げ 叩き落とし	-	?	威力大
	2段斬り 回し斬り	-	202	前派生
	2段斬り 掬い上げ 回し斬り	-	?	
横格闘	斬り 叩き付け	-	?	
特殊格闘	居合い斬り	-	?	
BD格闘	2段突き	-	?	
専用格闘	ドラグーン(全基)停滞 切り抜け×5 ドラグーン一斉射撃	-	350~380?	BOSS専用技、ダメージ320以上になるので1000コスト機即死

## ストライクフリーダムミーティア

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃1	高エネルギー収束火線砲	-	太ビームを2発発射	
射撃2	ミーティアフルバースト	-	フルバースト、ビーム大放射&ミサイルの一斉射撃	
射撃3	エリナケウス	-	ミサイルを4発発射	
モビルアシスト	ジャスティスミーティア	-	射撃2のアシスト版?	
格闘	名称	入力	威力	備考
格闘1	縦斬り	-		
格闘2	薙ぎ払い	-		
格闘3	ドリルアタック	-		前方にサーベルを束ねてドリルアタック 連ザのジャスティスミーティアの前格闘

### 【更新履歴】

09/09/13 連結ロングライフルを修正  
 09/05/24 外部リンク追加  
 09/04/14 ところどころ修正・加筆

## 解説&攻略

Dコース以外のFINAL NEXT及びHルート8- [BOSS]に登場するボス機体、耐久力が高い、耐久力が1/3程度減るとミーティアと合体する、耐久が1/4~1/5くらいになるとミーティアをパージし(壊れて)常時覚醒状態になる、ミーティアはダウン値が高く、ダウンはおろかよるけもおいそれとは取れない、だが、大きいだけに被弾しやすいので、すぐにパージ状態にする事ができる、超弾速マルチCSを確認、速すぎて、一発被弾した後2,3発目が喰らっているのが見えないという状態にもなる、エクシアのアシストと同じかそれ以上の弾速なので、発生を確認してから回避はまず困難、スーパードラグーンも展開でき(単発ずつのファンネルタイプで使用)、フルバーストも健在、連ザIIであった単発CS(連結ビームライフル)もある、瀕死時にはSEED覚醒、

モビルアシストはインフィニットジャスティスが登場。  
ミーティア合体時に呼び出すとインフィニットジャスティスもミーティアを着けている。

## ストライクフリーダムガンダム

### 射撃武器

#### 【メイン射撃】ビームライフル

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]  
相変わらず、射角が広そうなBR。  
BR>BRで143ダメージを確認。

#### 【CS】連結ロングライフル

[チャージ時間:??秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]  
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。  
使用頻度は低い。  
今までこちらが1人の時のみ使ってくると思われていたが、実際は2人の時でも使ってくる模様。

単発強制ダウン属性。  
判定がやや太めで、弾速はBR並み、誘導はそこそこある模様。銃口補正はまあまあ。  
発生が致命的なまでに遅い。

#### 【CS(SEED時)】フルバースト

[チャージ時間:??秒][属性:照射ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]  
ドラグーンも全基展開しての正にフルバースト。  
その際、ヴォワチュール・リュミエールが発生する。  
範囲が広いので、引っかけられない様に注意。  
補正と相まって大ダメージ。

SEED時と書いてあるが、通常状態でも使用する。  
(但し、動作中は機体が青く光る)

#### 【マルチCS】2丁ビームライフル

[チャージ時間:??秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]  
連ザIIより弾速が凄まじく強化され、デユナメス並みという異常強化っぷり。しかもそれが3連射。  
反面、発生は遅くなった。  
連ザ時代は直ぐにライフルを敵に向けて発射したのに対し、今作では一度フルバーストの時の様に一旦ライフルを振りかぶる動作が入る(その際銃口に光が集まる)。  
その為、見ていれば来るタイミングは分かる。が、その弾速のせいでカットは不可能と思った方が良い。  
素直に避けよう。NDで隙を消してくる事もあるのを忘れない様に。  
ダメージは補正がある割には控え目(他の攻撃に比べればの話だが)。

尚、僚機が撃墜されて再出撃中(要するにロックオン対象が1機だけの時)は連ザIIの単発CSを撃ってくる。  
デスティニーの射撃CSが緑色になったような物だがこちらは見れたらラッキーと言う程撃ってこない為忘れても問題無いだろう。

#### 【サブ射撃】ドラグーン

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]  
他機体のファンネルと同じ単発ずつで使用する。  
恐らくガンダムのファンネルと殆ど違いは無いだろう。  
ついでにアカツキの様に自機周辺に停滞する事も可能。アカツキ同様、BR発射で停滞ドラも発射。  
その為、連ザIIの時の様な攻守を高いレベルで兼ね備えた物ではない(理由はアカツキ参照)。  
大体1発あたり40~50程度のダメージ。  
ダウンを奪っても停滞ドラグーンは収納されない。

#### 【特殊射撃】S.E.E.D.

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]  
一応ミーティア前でも覚醒は使用する模様。  
どうやらフリーダムと同じくすぐには使用出来ない様で一気に積み掛ければ発動前にも充分落とせる。  
恐らくリロード時間はプレイヤー機と同じ模様。  
ミーティアバージ後は常時覚醒状態になる。

SEED時限定武装(フルバースト & 専用格闘)は覚醒状態でなくても瞬間的に青く光って使用してくる為、この武装の恩恵は実質的には一時的な機動力の上昇のみとなる。

#### 【アシスト】インフィニッ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:][補正率:%]  
ファトゥム-01(所謂リフター)を射出。  
誘導が非常に強く、よく刺さる。

特に上下に対しては異常に曲がり、ストフリのほとんど真下に近い位置でも刺さる。  
威力も結構高めめの93ダメージ(お互い新品で確認)。  
あたるとZの特射派生みたいに、リフターが刺さったまましばらく吹っ飛ばす。

## 格闘

連ザIIの頃のように完璧な射撃寄りではなく、格闘も侮れないので注意。

### 【通常格闘】

連ザ2と同じく右の袈裟斬り 右横薙ぎ 左斬り上げ 両手斬り下ろし。  
攻撃時間が長く、威力も高い、各モーションが連ザ2時代より少し早い。  
又、N3段 連ザIIの特格に派生出来るのを確認。任意段で派生可。  
連ザ時代と違って初段の判定がかなり強化されている。

### 【横格闘】

連ザIIと同じ横格闘モーション。1段目の誘導がかなり高く、上方向へも大きく誘導する。  
回り込み性能も高い。  
N格闘同様、初段の判定が非常に強化されている。

### 【特殊格闘】

連ザIIのBD格闘と同じ回転居合い切り。

### 【BD格闘】

連ザIIの前格の2段突き。

### 【専用格闘】

ドラグーンを全基自機の周囲に停滞 高速で切り抜けるを5回繰り返したあと、ドラグーン一斉射撃。5回目の切り抜けてハードヒット演出。

ドラグーン射出後ヴォワチュール・リュミエールが発生。

<http://www.nicovideo.jp/watch/sm7242836> 2:33や

<http://www.youtube.com/watch?v=ly2K9mbmf4> 8:33参照

この格闘はBOSS専用格闘、普段は使えない。

補正と相まって大ダメージ(低コは即死)。

まずドラグーンを全て切り離してから突進してくる為、見て反応も出来るが突進速度はかなり速い為注意。

伸びもかなりある為、格闘圏外から一気に突進してくる。

因みにダメージは最後のドラグーン部分が非常に高い為、もし上手くドラグーン掃射前にカットできれば、被害はかなり抑えられる。

なお、デスティニーの残像格闘やエクシアのトランザム格闘で競り勝ったとの報告があるので、判定はそんなに大きくないと思われる。

フルバースト同様、覚醒状態でなくても一時的に青く光り、使用してくるので注意。

ミーティアを剥がした直後のSEED状態にこの専用格闘を喰らうと半端じゃないダメージを受ける。

即喰らった場合333ダメを確認。

## ストライクフリーダムミーティア

### 射撃武器

#### 【射撃1】高エネルギー収束火線砲

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

連ザと同じ様に2本の太ビーム。

#### 【射撃2】ミーティアフルバースト

[チャージ時間:??秒][属性:照射ビーム・実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

太ビーム+ドラグーン+ミサイル同時射撃。

連ザ時ストフリミーティアのフルバーストにミサイルが付いただけ。

ただ、ミサイルは結構誘導するので引っかけやすい。

加えて処理落ちする場合があります、気がついたら当たっていたところか重すぎてステップ操作に反応してくれない事もざら。

ビーム部分のダメージは真ん中の赤ビームとそれ以外の緑ビームとで威力が異なる。

赤ビームの部分を食べた場合、フルヒットで軽く350以上持っていかれる超危険品。(ダメージ設定デフォルト2で)

残耐久値によるかもしれないが、380を超える場合もある。

スーパーアーマー時に502ダメージ確認。

端やドラグーンの緑ビームだけの場合でも、200~250程もっていかれる。

超弾速で攻撃範囲が広いので常に警戒しておくこと。

派手なビームに目がいきがちだが、ミサイル部分はもっと凶悪なダメージを出してくれる。約430程。

## 【射撃3】エリナケウス

[??リロード][リロード:??秒/1発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

対艦ミサイルを4発発射。

ミーティア時はロック距離が異常に長い為か、遠距離で撃ってきた場合は横ND等を繰り返していると弾速の遅さも相まって相当誘導してくる。

しかも当たると200前後程のダメージなのでステップを踏むか、前NDで近づいてしまおう。

## 【アシスト】インフニットジャスティスミーティア

[リロード無][属性:照射ビーム・実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

ストフリの右上辺りに現れてフルバースト。本体より照射時間が短くミサイルの量も少ない。

ミサイルは拡散する様に飛んでいく。

横に範囲が広い事に変わりは無く、威力もフルヒット230以上と最早アシストの性能ではない。

おまけに回数も異様に多くどうやら7回以上はある。現れてから撃つまでも結構早い。

更に本体のフルバーストと同じく、ミサイル部分を喰らってしまうと、300は軽く越えるダメージを被ってしまう。

こちらもフルバースト同様にフルバーストとアシストを連発されると処理落ちの影響でこちらの動きが鈍くなる事も...

---

## 格闘

### 【格闘1】縦斬り

右手を振り下ろす。横ステップで回避。

### 【格闘2】薙ぎ払い

横への薙ぎ払い。横に逃げても当然捕まるので上下か後ろに回避。

### 【格闘3】ドリルアタック

多段HITのドリル突き。ダメージは当たり方によって大きく変動する(ヒット数が変化する為?)。

低くても250程のダメージを受け、高い場合は320程。出し始めの部分から食らうと約380程のダメージ。

突きをくらっている最中にLストのアグニを当てられた時、コストオーバーしたエピオン(耐久500)が即死した。

補正もかなりゆるい模様。

更に今回はシールドで防いでもよろけずに攻撃が終わるまでグリグリ突いてくる。

その為横から射撃を撃たれたりすればシールドを解かれてそのまま食らってしまう。

運がよく敵から射撃等がなく、シールドで防ぐ。解除になっても至近距離で無防備になり、そこからまた突いて場合もある。

出が遅く判定も広くは無いので横ステップでの回避がいいだろう。

## VS.ストライクフリーダム対策

[CPU戦解説](#)にまとめて記載中

---

## 外部リンク

- [非公式掲示板 - ストライクフリーダムスレ part.1](#)
- ニコニコ動画 - 「[ストライクフリーダム戦](#)」