

正式名称：GAT-X105 STRIKE GUNDAM パイロット：キラ・ヤマト
コスト：2000 耐久力：560 盾： 変形：× 換装：

【更新履歴】

09/11/30 大幅な改稿
09/11/11 文章を整理
09/07/27 外部リンク更新

解説&攻略

万能機・格闘機・砲撃機と役割の異なる3形態に換装することができる機体、上手く使い分けができればあらゆる距離に対応でき、真の意味での万能機体となれる可能性を秘めている。3形態を使いこなす技術と、それらを状況に応じて使い分ける試合勘を要する玄人機体でもある。

NDの恩恵によって、「火力の割に隙が多い」という前作の弱点を高いレベルでクリアしているのは大きい。また、換装の弾数が無限になり、更にNDで換装後の隙を消せるので、換装自体が使いやすくなった。(但し、NDCが早すぎると換装する前にキャンセルしてしまうので注意)

ちなみに細かい変更点ではあるが、キラの服が私服に変更。

各形態の武装、コンボ、および立ち回りに関しては下記個別ページにて。

[エールストライクガンダム](#)

[ソードストライクガンダム](#)

[ランチャーストライクガンダム](#)

戦術

ストライクは換装によって、状況にあったスタイルで戦えるのがポイント。近距離格闘戦ではソード、遠距離闘撃にランチャー、更にエールで近、中距離での射撃戦と幅広い戦いができる。この項では段階を踏まえながら、換装を交えたストライクの総合的な戦術を考察していきたい。

序盤戦

味方が3000や1000の場合、とりあえず開幕はランチャーにするのが定石。3000先落ちのセオリーやロック距離なども考えると、妥当な判断と言える。しかし、相手もそれは理解しているため、ランチャーの内に分断、または放置してストライクの無力化を狙ってくるはずだ。分断や片追いならともかく、放置されたならむしろ撃ち放題で良いじゃないか、と思いがちだが実はそうではない。

ランチャーの砲撃は弾幕能力に乏しく、注意していれば相手にとっては回避は余裕である。味方が突出してダメージを取れるなら構わないが、実際ランチャーの火力はそう高くないし、そもそも分断されやすい。効果がないと感じたら、エールで味方との位置取りを調整し、ヒットチャンスを作っていくのが大切になってくるだろう。

或いは相手が様子見をして来るようなら、こちらもランチャーのまま味方と共に射線を構築する。相手に無理に付き合う必要はない。余裕を持って相対し、たまらず飛び出してきた所をエールやソードで叩こう。戦局が動けば闘撃のチャンスも増えるはずだ。

中盤戦

序盤戦でのリードに成功したら、慌てず周囲の状況を確認すること。敵味方の耐久値はどうか、レーダーでの位置取りはどうか、相手の狙いは何かetc... そうすれば自然と、今取るべき行動が見えてくるはず。不安なら相方と確認しあおう。

リードに失敗した場合、ストライクが一番避けなければいけないのは、擬似タイマンに持ち込まれること。一人で何でも出来るが、一人では何にも出来ないのがストライクという機体。張り付かれ、換装を封じられてしまったら、ろくな援護も出来ないまま逆転の希望が絶たれてしまう。これだけは何としても回避しなければならない。

とにかくダウンを取り、味方と合流することを目指そう。もしくは回避に徹して諦めさせよう。相手の目から逃れ、反撃の糸口が見えて初めて換装を行い、相手の手札を潰していく。選択枝は広い。柔軟性と決断力、そして各形態を使いこなす高い技術力が要求されるだろう。

終盤戦

ストライクは最後まで気が抜けない。リードを取ったからといってランチャーで逃げ撃ち安パイ...などと単純な行動をしていると、すぐににじり寄られる。自分の体力に余裕があるなら、エール・ソードで揺さぶりを掛けに行こう。片追いされそうなら、有利な位置まで相手を誘き出そう。

今度は自機が中心になって動く番、この終盤戦こそが、ストライク使いの腕の見せ所だ。相手の焦りが見えてきたら勝利はすぐそこ。冷静に迎え撃て、ガンダム！

補記

換装というアクションを挟む必要がある事と射撃武器の関係上、孤立した時に格闘迎撃が得意な相手が近～中距離をうろついてくると辛い。

更に味方と離れてしまった場合、タイマンに耐えられる性能のソードやエールでは格闘のカットもしづらい...とロクな事にならないのでちゃんと相方と足並みを揃えること。

性質上、換装が見られていない=闇討ちで真価を発揮する。

従って自ら敵陣に斬り込むより相方を援護する形で動いた方が、良い戦果が期待できるだろう。

最後にストライクを使いこなす上で重要な事を一つ。

それは、『枠に囚われ過ぎない』という事、即ち心理戦を制するという事だ。

3種の形態がそれぞれ明確な特徴を持っている訳だが、換装というアクションを挟むがために取れる行動も相手に筒抜けになってしまう。

ソードだから近距離戦をしよう、遠距離だからランチャーを使おうというのでは、カンタンに対応されてしまうだろう。

戦況の先を予測しつつも、時には虚を突く様な行動も大切。

そしてそれには、各形態の性能をしっかりと把握する事が重要だと覚えておこう。

僚機考察

全ての距離をこなせる為、基本的に相性の悪い相手はいない。

但し、全距離対応型機体であるが故に、ストライクの方が僚機に応じた動きをしなければならない事に注意。

適切な換装判断が出来れば、どんな組み合わせでも互角以上に戦えるはず。

しかしストライクにタイマンをさせてはロクに換装もできず、本来の力を発揮できないので、連携だけはしっかりと取る必要がある。

打開力、決定力に乏しい機体だと、相手のペースに乗せられやすい。

ランチャー以外単発ダウン武器がないので、手早くダウンの取れる武装があると戦いやすい。

更にはストライクの真骨頂は闇討ちなので、ロックの集まりやすい機体だと良い仕事ができるだろう。

コスト3000

セオリー通りこちらの後落ちを考えると、エールorランチャーでの援護が主戦になると思われる。

ランチャーのほうがもちろん火力は上なのだが、格闘機が相方だと距離が一気に離れて孤立しやすい&誤射しやすいという理由から、意外とランチャーは使いにくい面もある。

■ V2

高速中距離戦向き機体とのコンビ。ABとバズーカの存在でダウンが取りやすく、高スピードのためストライクと離れてもすぐ支援に来てくれるのが。

基本的にはランチャーやエールで着地を取り、こちらもなるべく相方と離れ過ぎないようにしよう。

同じ高機動3000であるフリーダムに比べ、V2はスピードを活かしたかく乱が得意。

乱戦にするのか、V2が敵を引き付けるのか、臨機応変の換装をしていきたい。

■ ウイングゼロ

中距離での圧倒的プレッシャーを持ち、ペースが作りやすいため、ストライクにとっては頼もしい相方。

W0側としてもエールやランチャーで危機を救ってもらいやすい。

そのプレッシャーからアグニ(CS)やロリでの闇討ちが怖く、どの距離にいても気が抜けないペア。

■ ガンダムエピオン

格闘専用機体とのコンビ。近接戦闘しか出来ないエピオンの弱点を、ストライクが補う形になる。

基本はエールでの牽制、互いの高機動を活かして、ダメージを取っていきこう。ランチャーのみだと分断されやすいので注意。

戦況が硬直したらランチャー、ソードで切り崩していく。エピオンのサポートをしつつ、主体となって動きたい。

やる事がわかり易いので、ストライク側も歩調があわせ易いはずだ。

■ ターンエー&デスティニー

格闘寄り万能機とのコンビ。

同様にランチャーやエールが主力になるだろうと思われるが、それなりの射撃武装を備えた格闘機が相方であれば中距離でも連携し合えるため、また違った戦い方もできる。

ある程度混戦してきたらこちらも体力と相談してソードで突っ込み、隙を逃さずダメージを稼いだ方が戦果は出る場合もある。

■ フリーダム

キラコンビ。

V2と同じく中距離戦向きの万能機だが、横移動よりも滞空移動を得意とする。

フリーダムが露払いをしながら、エール・ランチャーと一緒に弾幕を構成するような戦い方になるだろう。

アグニとパラエーナがあるため、それらの事故ダメージが何度か入ると一気に勝ちパターン。

ソードの闇討ちでダメージを取っていきたくするが、相手は3000との分断を狙ってくるはずなので、慎重に機を窺いたい。

コスト2000

最も換装のタイミングの見極めが必要となってくるコスト帯。

ストライクの面白みと難しさが出る組み合わせ。

■ ガンダム

定番の万能機とのコンビ。当然ながら安定はする。

ピーキーなのはこちらのほうなので、いかにランチャーとソードでダメージを稼ぐ機会を覗うかが重要。

ガンダムのCS、アグニを垂れ流せることもあり、実は遠距離ではなかなか強いコンピである。

■ デスサイズヘル

闇討ちが得意な機体同士。ストライク側がある程度主体的に動く必要がある。
このコンピは、全距離対応の換装とジャマーを使った、怒涛の片追いが強い、相手にしてみればまさに逃げ場がないといったところ。

ランチャー、エールはその布石と考え、被弾を抑えるように立ち回ろう。

■ インパルス

SEED系前期主人公機体コンピ。今回、換装するのはこちらだけだが、エールのほぼ上位互換に近い性能を持つ。
どちらも万能機なのだが、自衛能力が高いが大ダメージを狙えないインパルスに対し、タイマンで余り有利ではないが闇討ちでダメージを稼げるストライクの性質はかなり違う。
インパルスは正当派の戦い方(しかできない)なので、こちらの換装を生かした立ち回りが勝負の帰趨を握っている。
慣れた相手だと、自然とストライク側にロックが集まってくるので、ある程度の自衛力は要求される。

■ エクシア

格闘より万能機。
ランチャーやエールだと連携しやすいのだが、相手に果敢に突撃するエクシアを援護すること以上に、こちらを追ってきた相手を闇討ちしてもらおうパターンも重要となる。
エクシアに限らず格闘機と組む場合、ランチャーは遠距離射撃というよりか、無視できないランチャーで遠くから相手を「釣る」役割もあるということを知りたい。

コスト1000

味方一機に任せるのは不安なのでエールやソードでの闇討ちなども必要となってくる。

■ ヴィクトリー

万能機、格闘機、砲撃機と役割の異なる3形態をいつでも換装できるストライク。
これはヴィクトリーにも似た事が言える。コスト1000のため、一部ストライクよりはスペックが落ちるのが難点か。
ヴィクトリーの場合、(高機動)万能機 TF 格闘機 BF 射撃機(砲撃機とは呼ばないため) VG
基本的に開幕はVが前へ、ストライクがランチャーで援護という形が良いだろう。
2機共に換装で機体の性質が変化する事を利用し、自分達のペースに乗せてしまおう。
欠点は、随所で格闘を当てていかないと火力不足に陥りやすい事や生存力が高く、コストの安いヴィクトリーよりもストライク側に攻撃が集まりやすい事。
ヴィクトリー側が敵二人に大きなプレッシャーを与えられると流れを掴みやすい。

各機体対策

コスト3000

ストライクは基本的に3000相手が苦手。
同等の機動力とストライクを上回る手札の多さ故に、先手をうたれやすい。不利そうな状況では迷わず逃げるのも選択肢の一つだ。
また、各形態毎に万能とまではいかないが迎撃手段がある事はある(エールの特格・ソードのメイン・ランチャーの特格など)。
これらを駆使して少しでも時間を稼げれば、展開は変わってくるだろう。

■ デスティニー

ストライクの設計理念を引き継ぎ、昇華した、ある種因縁のある機体。ただし近距離戦向きに調整されている。
近距離での手札の多さはソードを上回り、遠距離からも接近が早い。1対1ではまず勝ち目が無いだろう。
味方3000に上手く抑えてもらいたいが、敵僚機が砲撃機、格闘機などの場合は闇討ちに注意が必要で、リードを取るまで厳しい戦いとなる。
デスティニーで注意したいのは、格闘を威嚇にBRで距離をつめてくる時。この間合いを取らせないよう、お互いに連携する必要がある。

コスト2000

■ ガンダム

真の万能機。手数が多さではほぼ同等、エール時は機動力で勝る。
援護能力を活かした立ち回りで着実にダメージを取っていききたい。
唯一中距離戦では火力で負けがちなので、位置取りには注意しよう。

■ デスサイズヘル

ソードであれば、近距離のにらみ合いではほぼ互角。闇討ちされないよう、常にレーダーを見るように。
また全体的に格闘の発生が遅いので、凌ぐだけならエールの特格で何とかなる。
腕の差を感じたなら、エール状態で耐えるのも手。

VS.ストライク対策

どんな状況にも応えられるので、ストライクに流れを掴ませない様にすることが肝要。
遠近問わず闇討ちが怖いので、逐一ストライクの位置と装備をチェックする様に。
間違っても放置してはいけない。
換装が無限になり、各形態の性能も上がった為、上手な人ほど適切な換装をしてくる。

それに対して、いかにこちらが対応できるかが鍵。決して焦らない事。
また、前作で有効だった片追いして換装を封印させてしまう戦法も良い。
追われるとダウンを取れる武器がランチャー時くらいなのであっさり落とせるだろう。
但し、ストライクの方もダメージ覚悟で換装してくる場合があるので、油断は禁物。
迎撃力はそれなりにあるものの、攻めに関してはかなり貧弱なため、分断して着かず離れず程度の距離から削るのも有効。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ストライクガンダムPart-3](#)
- [非公式掲示板 - ストライクガンダムPart-2](#)
- [非公式掲示板 - ストライクガンダムpart-1](#)