

こちらはアカツキの武装解説等のページ。  
コンボ、立ち回り、VS.アカツキ対策等は[アカツキ\(対策\)](#)へ。

正式名称：ORB-01 AKATSUKI  
パイロット：ムウ・ラ・フラガ  
コスト：2000 耐久力：560 ガード： 変形：× 換装：

## オオワシ

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	10	80	シラヌイ形態と弾数共有
CS	BR+背部ビーム砲	-	144	使い勝手のよいCS
サブ射撃	バルカン	60	1発あたり5	普通のバルカン
モビルアシスト	ムラサメ	4	100	ムラサメ隊が突撃する
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り払い 回転斬り 回転上昇斬り	NNN	174	連ザ時代のシラヌイN格
地上横格闘	蹴り上げ 銃剣サーベル多段突き	横N	130	連ザ時代のシラヌイ横格
空中通常格闘	薙ぎ払い 後ろ蹴り 抜き逆胴	NNN	181	連ザ時代のオオワシN格
空中横格闘	突き刺し 回転斬り上げ 払い落とし	横NN	181	連ザ時代のオオワシ横格
BD格闘	銃剣サーベル突撃	BD中前	88	連ザ時代のオオワシ前格
特殊	名称	弾数	威力	備考
後格闘	サーベル回転(カウンター成功時) キック	-	(80)	格闘カウンター。成功時連ザ時代のシラヌイ前格
特殊射撃	パック換装	-	-	シラヌイ形態に換装
特殊格闘	ヤタノカガミ	-	-	ビーム系射撃を反射

## シラヌイ

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	10	80	オオワシ形態と弾数共有
CS	BR+ドラグーン射出	-	128	ドラグーン部分は と弾数共有
格闘	ドラグーン射出	8	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	ムラサメ	4	100	オオワシと同様
特殊	名称	弾数	威力	備考
サブ射撃	ドラグーンバリア	100	-	レバーNで自機に、レバー入で味方機に展開
特殊射撃	パック換装	-	-	オオワシ形態に換装
特殊格闘	ヤタノカガミ	-	-	オオワシと同様

## 【更新履歴】最新3件まで

09/09/02 ヤタノカガミの反射できないものに追加  
09/07/27 外部リンク更新  
09/07/23 ヤタノカガミに追記

## 解説&攻略

オーソドックスなオオワシ形態、テクニカルなシラヌイ形態を持つコスト2000機体。

オオワシはオーソドックスなBRと高いBD量を持つ万能機。  
他同コスト機体と比較すると武装がシンプルであり良くも悪くもプレイヤーの腕を忠実に反映する基本機体である。  
また判定が広いCSや、ビーム系を跳ね返す特殊格闘ヤタノカガミといった武装を備えている。  
安定感はあるが火力は2000機体としては若干低く、器用貧乏な面もある。

シラヌイはメイン射撃、特殊格闘はオオワシと変わらない。  
機動力が落ち格闘攻撃を失った代償として、ドラグーンを使用できるようになる。  
ドラグーンは一斉射出(CS)、ドラグーンバリア(サブ)、通常射出(レバー入れ格闘)、停滞(レバーN格闘)と豊富なバリエーションを持ち、状況に合わせて使用することで戦況をコントロール出来る。  
自機や味方を守るドラグーンバリアは、落ちる順番が重要なコスト編成時に非常に重宝する。  
手数は多いが火力はオオワシ以上に低く、シラヌイ形態時に使えるドラグーンも弾数が少くリロード時間も長目なので弾数管理が非常に重要。

上記より

出来ることはとても多いが、その代わりに火力は低く手数で押していく必要がある

- オオワシ、シラヌイ両形態の特徴を把握し、アカツキが仕事をしやすい立ち回りをする必要がある
- 換装、特殊な武装を駆使し、僚機が動きやすく、敵機が動きにくくなるような立ち回りをする必要がある

ということが言える。

そのため、BR持ち万能機としての戦果を挙げるにはセンス、経験、相方との意思疎通が非常に重要となる機体といえる。

ストフリと同じくステップして落下するとブーストを消費し続けながら落下する(落下速度が遅くなる)。

## オオワシ

### 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%]

同コスト帯でインパルスと並び、装弾数10発のBR。射角は並だが、発生が遅いので振り向き撃ちには注意。シラヌイと共有しているため、どちらの形態でもリロードされる。

依存度が非常に高いため、オオワシのCSとシラヌイのドラグーンも絡め、残弾数には細心の注意を払おう。

#### 【CS】BR+背部ビーム砲

[チャージ時間:1秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

BRと背中中のビーム砲を敵機に向けビームを撃つ一斉射撃。赤ビームの弾速はBRより少し速くダウン属性(受身可能)。セカインで強制ダウンは取れる。

チャージ時間が短いため、BRと合わせることで途切れない弾幕を張ることができる。

発生もCSとしては優秀。縦に誘導が強く横には弱めだが、横に範囲が広く引っ掛けやすい。

直撃で144ダメージと、2000機体が持つ射撃としては十分な威力。

中距離からの牽制には勿論、格闘迎撃や着地取りにも積極的に狙っていきける。

ちなみに、BRを回復させているときは、サブ入力してから射撃ボタンのみを押し続けてチャージすれば間違ってもBRを撃ってしまうこともなくなる。

#### 【サブ射撃】バルカン

[撃ち切りリロード][リロード:6秒/60発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:][補正率:%]

可もなく不可もなくのただのバルカン。10発よろけ。50発強制ダウン。ストライクなどよりも10発弾数が多い。展開が早くなった本作では出番は少ないが、アラート鳴らしゃ削りに。

#### 【アシスト】ムラサメ

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

飛行形態のムラサメ2機が相手へ突撃しながらビームとミサイルで攻撃(連ザII変形格闘射撃の動き)

使い勝手はそれなり。誘導は弱めだが、近距離なら着地取りにも使える。

ビーム・本体と違いミサイルは曲がって敵機に向かっていく程度の誘導がある。

主に格闘迎撃に使っていきたい。

格闘範囲内におけるアカツキの生命線となる武装なので、格闘はギリギリまで引きつけて確実に迎撃しよう。

## 格闘

### 【地上通常格闘】

連ザIIのシラヌイN格闘。

斬り払い 左回転斬り & 右回転斬り 回転上昇斬り

正直地对地で格闘を使用すること自体が減多にないため、見る機会はほとんどない。

地上通常格闘	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	斬り払い	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目(1ヒット)	左回転斬り	?(?)	?(?)	?	?	よろけ
2段目(2ヒット)	右回転斬り	?(?)	?(?)	?	?	よろけ
3段目	回転上昇斬り	174(?)	?(?)	?	?	ダウン

### 【地上横格闘】

連ザIIのシラヌイの横格闘。

相手機体に右を向けつつ近づき、回って左足で回転しつつ蹴り上げ 銃剣サーベルで多段突き。

割と出が早く手早く終わるため混戦時などに。

地上格闘のため、出番は少ない。

地上横格闘	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	サマーソルト	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	ダウン
2段目	多段突き	130(?)	?(?)	?	?	ダウン

## 【空中通常格闘】

連ザIIのオオワシN格闘。  
 薙ぎ払い 後ろ蹴り 抜き逆胴の3段技  
 相手の方が自機よりも上にダウンするようになった。  
 2段目の入力が若干遅めなので他機体の感覚でやると1段目で止まることに注意。

空中通常格闘	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	薙ぎ払い	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	後ろ蹴り	109(74%)	70(-10%)	2.0	0.3	ダウン
3段目	抜き逆胴	181(50%)	36*3(-8*3%)	?	?	ダウン

## 【空中横格闘】

連ザIIのオオワシの横格闘  
 突き刺し 回転斬り上げ 払い落とし  
 発生が遅く、伸びも微妙、攻撃範囲もせまい、カット耐性に劣るため振り辛い、  
 最後で叩きつけるため大抵ダウンを取れる。  
 2段目の入力がシビアなので出るまで気を抜かないように。

空中横格闘	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	突き刺し	50(84%)	50(-16%)	1.7	1.7	よろけ
2段目	回転斬り上げ	?(74%)	14*5(-2*5%)	?	?	ダウン
3段目	払い落とし	181(?)	100(?)	?	?	ダウン

## 【BD格闘】

連ザIIオオワシの前格闘。サーベルをライフルの先端に取り付けて突進する。  
 強制ダウンが取れなくなっている。  
 モーション自体は地横と同一。

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
1段目	多段突き	88(70%)	20*5(-6*5%)	0.25~0.3*5	0.25~0.3*5	ダウン

## 特殊

### 【後格闘】カウンター

サーベルをくるくる回転させる格闘カウンター。ブースト消費なし。  
 連ザのジャスティスの抜刀時シールドガードのような感じ。ちなみに手の平でサーベルを回転させている。  
 カウンターに成功すると連ザIIシラヌイの前格闘の蹴り。蹴る前にNDすれば他の攻撃につなぐことができる。  
 エピオンみたいな格闘機にはそれなりに使える。  
 またデスサイズヘルのような格闘を回避しにくい相手に咄嗟に出せると少しは楽になるかも。  
 レバーもしくはボタン入れっぱなしで体感3秒~4秒程度まで延長可能。

### 【特殊射撃】バック換装

シラヌイ形態に換装する。  
 ただしシラヌイの時も同様にボタンを押した瞬間にNDするとその時のバックのままなので注意。

### 【特殊格闘】ヤタノカガミ

この機体を象徴する武装。  
 小ジャンプしたその場で光り輝き一定時間ビーム系(BMG系も)の射撃をロック中の相手に跳ね返す。  
 格闘ボタン長押しで時間延長も可能。ブースト切れでも最大まで延長可能。  
 継続時間、複数回のビームを反射できるなど特性は連ザIIのシラヌイのものようだ。  
 入力から発動までは前々作より少し遅い。  
 反射するとそのままの威力で跳ね返す。  
 多段ヒットの照射系ビームは相手に当たった時点で中断されてしまうためあまりダメージは伸びない。  
 また、反射したビームはその時点で“アカツキの射撃攻撃、”と判定されるようで、反射後のビームを味方に当ててしまったとしてもダメージは小さい。

BD切れでも着地前なら使用可能だが、NDで垂れ流しながら攻撃することが多い今作は跳ね返しても相手に当たらないことがほとんどである。

その為撃った相手の僚機に跳ね返す使いの方が吉。

連ザII同様に照射ビームも反射可能(アシストのも可)なので、ビーム系のアシストを持っている機体には狙ってみてもいいかもしれない。

対人戦では使いどころは難しいが、CPU戦で、キュベレイMkII、エルメス、クイン・マンサといったオールレンジ攻撃を仕掛けてくる敵には、特格を使う意識を持っておくことで生存率が高くなる。

実体弾や格闘は反射できないので戦闘速度の上だった今作では、避けるorシールドorヤタorカウンターと素早い判断が求められる。サイコガンダム等ボス機体には非常に役に立つ。

なお、ブーストが切れてもビームを反射している限り解除されなかった連ザIIシラヌイのものとは違い、ブースト残量+一定時間経つと問答無用で解除される模様。

(ザンネックキャノン照射を跳ね返していると途中で解除される)

また、反射したビームは当然アカツキより後ろには行かない為、敵と味方の射線の間に出て発動することで、味方を庇うなどという原作さながらの芸当も一応出来る。

.....狙って出来るかはどうかは別として。

ちなみにアカツキが反射したビームを別のアカツキが反射することも可能。

滅多には起きないが、味方のビームが当たってもアカツキがロックしている相手に向かって反射させる。反射可能な味方のゲロビを反射した場合、アカツキによる反射時の銃口補正によって凶悪化する。

反射可能だが気づきにくいもの

- ガンダムXDVのメイン、CS、ハモニカブレード
- ヘビーアームズ改のメイン
- Zガンダムのアシスト

反射できそうで反射できないもの

- フリーダムのCSのレールガン部分(実弾のため)
- ストライクフリーダムの覚醒CSのレールガン部分(実弾のため)
- 百式のメガバズーカランチャー(特射)
- ヴァーチェのGNバズーカ・バーストモード(CS)
- GXのサテライト&DXのツインサテライトキャノン

機体サイズを超える大きさの射撃は食らう。ローエン格林反射みたいなことはできない模様。

基本的には(例として)LストライクのCS以下の大きさのビーム射撃で、且つ銃口から出ている射撃が防げる、と認識しておくとうい。

反射可能かどうかの詳細は最下部に詳しく載せた。

## シラヌイ

### 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%

オオワシ形態と同一。

#### 【CS】BR+ドラグーン射出

**【チャージ時間:2秒】**属性:ビーム【よろけ/ダウン】【ダウン値:】補正率:%

ドラグーンを全機射出と同時にBRを撃ち、ドラグーンは敵機の近くで包囲し一斉射撃をする。

また待機ドラを出しておくで連ザ2シラヌイCSのようにCSのBRに反応してドラグーンがその場で射出される。待機ドラ部分は敵機には取りつかないので注意。

連ザIIのレバー入れ特射みたいなもの。動きは連ザIIのシラヌイのCSと同じ。

CSではあるがドラグーンの弾数を消費する。BRは消費しない。

8発しかない弾を7発も使ってしまうため、多用はせずにこぞというときにも、

封印しても困らない、少なくとも戦闘の序盤で使用するのはオススメできない。

BRに反応してCSゲージがなくなるのでドラグーン射出 NDでゲージを維持することが可能。利用価値はないが、

また射出してから換装すると、オオワシバックになった時点で消えるので、包囲する直前で換装が完了するようにすると割とプレッシャーにはなる...かも。

#### 【格闘】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【ダウン値:1】補正率:84%

レバー入れで相手へドラグーンを射出。1発30ダメージ。

レバーニュートラルで自機に停滞。BR射撃と同時に追隨射撃。待機ドラグーン1機付きのBRで100ダメ程になる。

弾が少ない割にリロードが遅い(約6秒)なのでご利用は計画的に。サザビーのようにバラ撒くとあっという間に弾切れする。

着地合わせやクロスの布石として、敵機を挟むように2、3基射出する程度に抑えるのが効率が良い。場合によっては使い捨てと割り切ることも大事。

射出したドラグーンは相手に到達すると即座に発射する。銃口補正は並程度。  
ドラグーンで着地が取り易くなっているためクロスはもちろん、プレッシャーをかけていく上でもかなり重要。  
レバー入れドラグーンで射撃戦を有利にしたり、レバーNドラグーンで近距離の迎撃に使ったりとシラヌイの要となる武装である。

停滞ドラは連ザIIの時ほど、攻守万能な物ではないので注意。  
理由はBRを撃たないと発射されない為ノーモーションでは放てなくなったから。  
加えて同じ理由により、振り向き打ちが発生する点である。感覚的にはむしろカオスのポッドに近い。

反面、単発展開が出来るようになった点が便利と言える。

## 【アシスト】ムラサメ

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

上記参照。

## 特殊

### 【サブ射撃】ドラグーンバリア

[撃ち切りリロード][リロード時間:30秒][属性:[][よろけ/ダウン][ダウン値:[補正率:%]

ドラグーン6基を使って射撃属性の攻撃を防ぐバリアを展開する。  
連ザと違い、今回は僚機だけでなく自機にも展開できるようになった。  
耐久値は150程と思われる(140ダメージで維持、160ダメージで消滅)。

任意レバー入れで僚機へ、レバーNで自機に展開。再度サブ入力で回収。  
回収でもゲージは0からリロード開始となるため、基本的に回収はしないように展開しよう。  
僚機へは、僚機との距離によってバリア展開までラグが生じることに注意。  
チャージはゲーム内カウントで30カウント。  
展開時間が短い事を考えるとチャージ時間は長く感じる。

バリア中にバック換装をすると、持続時間が残っていてもバリアが消えてしまう。  
またドラグーンが僚機に届く前に自機がダウンすると強制回収されてしまう。  
その為、相方に展開しても自身が張りつかれるようでは意味がない。

僚機がダウン(当たり判定が無い)時は、起き上がって当たり判定が発生してからバリアが展開される。  
連ザ時代とは違い、展開後は自機がよろけようがダウンしようが効果時間中のバリアは解除されない。

この武装を使えるか使えないかで戦果に多大な差がでる。  
3000と組む事が多いであろうこの機体では、バリアを張る状況判断一つでゲームが変わってくる。  
自身の先落ち防止に使うのか味方の援護に使うのか。  
また、何も考えないで使うと肝心な時に使えないので注意。  
この機体が難しい点の一つかもしれない。  
バリア使用中もドラグーンが1機残っているので、申し訳程度だが活用したい。  
一応CSも使えるが、本数は1本だけなので注意。

### 【特殊射撃】バック換装

上記参照。ただしシラヌイの時に換装を失敗すると相手の格闘に完全に対抗できないので、オオワシの時よりも注意が必要。  
ドラバリア展開中に換装すると、飛ばしたドラグーンが戻ってきてしまうので注意。

### 【特殊格闘】ヤタノカガミ

上記参照。

## ヤタノカガミ詳細

返せると強く、狙いやすい相手の射撃攻撃一覧 (以下、追記あれば宜しくお願いします)

- V2ABのメイン
- W0のメイン、アシスト、ローリングバスターライフル(CS)、特射(ただし爆風は防げない)
- ガンダムXDVのCS、ハモニカブレード横(味方Xで確認 結構端っこが当たっても跳ね返せる)  
ガンダムXDVのハモニカブレード縦・ななめは他のものと同じく触れた瞬間跳ね返る(検証済み)が誘導は皆無なのでまず当たらないと思ってい
- ターンAの特射
- フリーダムのサブ射、CS(射線中央で受けず端で受けるとレールガンを喰らう)
- デスティニーの射撃CS、格闘CS
- ストライクフリーダムの両CS(単発、マルチ。ただし、BOSSのマルチCSは何故か弾くだけで跳ね返せない)、覚醒CS(但し左右に少しずれているとレールガンを喰らうので注意)
- ユニコーンのメイン、CS

## ガンダムのCS

- 
- Zのハイメガ(特射)
- ZZのCS、アシスト
- スーパーガンダムのメイン
- ハンマの特射
- サザビーのCS
- F91のヴェスパー射撃、CS
- ヘビーアームズ改のメイン
- トールギスのメイン、CS、特射
- 試作1号機FbのCS
- ランチャーストライクのメイン、CS
- インパルスのアシスト
- アカツキ(オオワシ)のCS
- エクシアのメイン3連射、アシスト
- ヴァーチェのメイン、サブ、格闘射撃
- ナドレのメイン
- ビキナ・ギナのCS
- イージスのスキュラ(特射)
- デュエルアサルトシュラウドのアシスト
- サイコガンダムの射撃(収束はBDが切れると喰らう場合がある)
- ザンネックの射撃、ザンネックキャノン照射(初めの数秒は跳ね返せる。途中からダメージを喰らうが、ザンネックへ与えるダメージも大きい)
- クィン・マンサの胸部メガ粒子砲照射(初めから受けていると途中で効果が切れる、振ってきたゲロビが当たった時は最後まで跳ね返せる模様)
- ストフリミーティアの高エネルギー収束火線砲(フルバースト時及びアシストはミサイルも飛んでくるので封印安定)
- デビルガンダムヘッドの単発ビーム
- アジールのゲロビ

トールギスのドーバーガンはレールガンとしてだけではなくビームを打ち出すことも可能なため今作ではビーム属性の方になっている模様

### 反射できないもの

- 実弾系射撃(射撃判定のものも含む)と格闘
- スタン系の攻撃(キュベレイのプレッシャーやナドレのトライアルシステムなど)
- ビームサーベル投擲(エクシアサブ等)
- 運命、ソードストライク、インパルスのビームブーメラン
- 百式のメガバズーカランチャー(特射)
- ヴァーチェのGNバズーカ・バーストモード(CS)
- GXのサテライト&DXのツインサテライトキャノン
- W0の特射による爆風
- ザンネックキャノンによる爆風
- クィン・マンサが跳ね返したビーム
- デビルガンダムの腹部ビーム
- ノーベルフラフープ
- ゴッド・マスターの石破天驚拳(CS)
- ゴッドのメイン&アシスト
- ノーベル(パーサーカー時)の射撃CS

---

■ コンボ、立ち回り、VS.アカツキ対策 等は[アカツキ\(対策\)](#)へ。

## 外部リンク

- [非公式掲示板 - アカツキスレ Part3](#)
- [非公式掲示板 - アカツキスレ Part2](#)

