

# イージスガンダム

正式名称：GAT-X303 AEGIS 通称：イージス、維持  
コスト： 3.5(450) 耐久力：630 盾： 変形：

	名称	弾数	威力	備考
メイン射撃	ビームライフル	7	100	BD中は撃てない
BDメイン射撃	スキュラ	3	100	ダウン。サブ射撃と弾数を共有
サブ射撃	スキュラ照射	3	179	
N格闘	ビームサーベル		203	横に斬りつけ3段 蹴り。派生あり
前格闘	サマーソルト		159	バク宙キック 二刀斬り
横格闘	崩十字斬り		156	横に切り払い 斬り上げ
特殊格闘	キャプチャー		222	クローで捕獲する。捕獲後、射撃or格闘で派生あり
BD格闘	ミスタードリラー		139	MA形態でドリル突撃

## 更新履歴

04/14 覚醒コンボ追加。  
02/15 誤字修正を筆頭に色々と細かくいじる  
02/09 また遺児初心者の俺がチョイいじる

## 解説 & 攻略

ブーストダッシュすると強制的に変形。  
近距離では変形を解除して各種[ステキャン](#)や[フワステ](#)などを駆使し臨機応変に戦おう。

## 通常時(M S 形態)

### 射撃

#### 《メイン射撃》 ビームライフル

至って普通の性能。：威力 **[100]**、総弾数は7発、リロード時間は約5秒、ダウン値2。  
BD中に撃てない為、他の機体と比べ弾が余りがち。けん制でもいいので積極的に使うと吉。  
射角は若干狭めだが気にするほどでは無い。

#### 《サブ射撃》 580mm複列位相砲『スキュラ』

MA形態に変形してゲロビを撃つ。威力 **[179]**  
多段ヒットで、最後まで当たれば強制ダウン。  
隙が非常に大きい。  
しかも途中から外れ易いので、安易な使用は厳禁。  
射程は短め。

## 格闘

### 《通常格闘》 横薙ぎ×3回 蹴りの4段技

伸びは少し悪い。

威力は高い。

上下の誘導はあまり良くない。特に下。

N 格闘	威力	累計のダメージ	BRCでのダメージ	ダウン値	補整率	累計の補整率	属性
1 段目	50	50	146	1	96%	96%	よろけ
前派生	70	118	195	1	82%	78.72%	ダウン
2 段目	110	203	237	1	42%	33.06%	ダウン
2 段目	50	98	190	1	96%	92.16%	よろけ
前派生	70	163	236	1	82%	75.57%	ダウン
2 段目	110	244(204)	276(260)	1	42%	31.74%	ダウン
3 段目	80	171	203	1	36%	33.17%	よろけ
4 段目	100	203	218	1	45%	14.92%	ダウン

ヒット時の相手の位置によっては前 前の時に受身されるが、普通に追いかけて当てる。前に進みながら攻撃するのでカットされにくい  
 地上で当てると前格派生の一段目でダウンさせてしまい、二段目がダウン追い討ちとなり、威力が下がる（N N 前 前で204）。  
 しかし基本的に空中で当てる事が多く、NN前前BRはダウン追撃になりやすいので実質  
**[260]**

### 《横格闘》 回転斬り 斬り上げアッパーの2段技

1、2段目どちらからでもBR派生可能で、2段目BRCは特殊射撃入力でそこそこ安定。

伸びは良いのだが誘導に不安が残る。特に下が。

イージスの中でも一番判定は強い！が出が遅い。

曲線を描きながら攻撃するのでカウンターにオススメ。

2段目で高くジャンプするのでカットされにくい。

横格闘	威力	累計のダメージ	BRCでのダメージ	ダウン値	補整率	累計の補整率	属性
1 段目	60	60	157	1	97%	97%	ダウン
2 段目	100	157	190	1	33%	32%	ダウン

- 横 BR : **[157]**

ダメージそこそこで、隙が少ない。

- 横 横 BR : **[190]** (ダウン追い討ち173)  
 ルージュの横 BRみたいな感じ。相手より低高度から当てた場合、相手を強制的に空中へ押し上げることができる。ジャンプ+射撃でやや安定？

## 《前格闘》 サマーソルト クロス斬りの2段技

1、2段目どちらからでもBR派生可能。  
最後のクロス斬りで相手を地上に叩きつける。  
相手が自機より上下にいる時が狙い目。

前格闘	威力	累計のダメージ	BRCでのダメージ	ダウン値	補整率	累計の補整率	属性
1段目	70	70	152	1	82%	82%	ダウン
2段目	110	159	197	1	45%	36.90%	ダウン

相手にステップされて誘導を切られたり、射程外で出すと、その場でサマーソルト。  
クロス斬りまで派生させてしまうとただの的になるので注意。  
高飛び野郎の注意がこちらに向いてない時や、N格や横格では不安な上下のズレの時を狙い目。

前2段後だとBRが命中しないかも。

前 BR をやるなら他の攻撃の方が。基本的に前前BRはダウン追撃なので実質178

## BD時(M A形態)

旋回性能が高く、速度もかなりのもの。  
すぐにステップできないのが欠点。  
要は敵機の近くで迂闊に変形しなければいい。

## 射撃

### 《メイン射撃》 580mm複列位相砲 『スキュラ』

通常時のスキュラと違い、多段ヒットしない。威力はBRと同様100。ダウン属性。覚醒時威力130。

弾自体の誘導は皆無だが銃口補正は最高級。やや軸がずれていても当たってくれる。  
相手の動きを読んで置きに行く感じで使う。

うまく使えば中距離にいる相手のステップやミラコロ中のブリッツすら命中出来る。  
凶らずもBD中に相手に接近し過ぎてしまった場合などには、接写を狙うのもあり。出が早く判定が大きいので、下手に離れて撃つよりも安定する。変形解除射撃と使い分けると良い。

こいつをいかに使いこなすかがイージス使いへの道。

### 《サブ射撃》 580mm複列位相砲 『スキュラ』

スキュラ照射。MS時より溜めが短く、弾速がケルベ級。

CS等の大きな硬直・着地取りに使うのが定石か。

しかし、その硬直のデカさと見た目を裏切って威力はあまり高くない。

## 格闘

### 《変形格闘》 ドリル呐喊

スピードアップして突っ込む。威力は5ヒット [139] で一発毎のダウン値は1。

そこそこの伸びと誘導があるため、近くでBDしてる相手には刺さる。

更に相手が迂闊にも至近距離でBRを使って（硬直して）いた場合、多分誰よりも簡単に命中させられる。

時々カス当たりしてこちらが不利になる事も。  
外れた場合も多少前進するためカット程度なら当たらないが、  
地上の相手に対して空振り 地面にブチ刺さった時は目も当てられない。  
最大ダメージの格闘コンボを簡単にもらってしまう。  
その為、やや距離がある所から早めのタイミングで入力し、そのスピードと伸びで当てていこう。  
追伸：一部の人には太田アタックと呼ばれる（足の速い人より）

## 《特殊格闘》キラキャッチャー

判定は広い？（要検証） 選択肢は以下三つ。原作のように自爆は出来ない。

- A) 格闘3段（絞め付け） [133] 4段目でドリル。 [222]
- B) 射撃でスキュラ [127]（Aの3段の途中or後にも可能）。 [201]
- C) 何もしないと4秒ほどつかみ続ける。 [50]

補正率が97%なので、高威力武装持ちの相方に俺ごと貫いて貰おう。  
ちなみにイージスx2コンビでつかんだ後Cをしながら他方が特格を行なうと順番にダウン値がたまるまでつかんだMSを放さない凶悪かつ完全ネタなプレーができる。ネタとはいえ、1対2でこれをやられたら、顔のないアンパンマンのような脱力感を覚える。2vs2で敵相方がバスターだったら必ずグルト!を撃つ事必至。  
相手が必ず受身を取ること、空中で下側から掴んでいる場合限定で、  
（特格 格闘3段 放すまで何もしない）×3 特格  
というネタコンが可能。威力はそれなり、隙はこれ以上ないほど膨大。ちなみに覚醒中だと相手が受け身を取らなくても、放した後落ちるまでに自力で掴みに行けたりする。  
楽しいが、外すと良的。

## 小ネタ

### 変形解除射撃

奇襲や差し合いに格闘は闇討ちにオススメ  
BDCでさらにトリッキーな動きも可。  
変形中(BD中)からNに戻してすぐに射撃  
射出が異常に早く、慣性のまま動くので攻守一体の技。  
タイミングが違うので相手は避けにくく意外と当てられる。  
又、撃ちながら落下orスウェーするので敵からの反撃を受けにくい。  
射撃が早いせいか全体的な硬直も短縮される？（検証求む）  
因みに変形解除後は通常より落下速度が早い。  
よって高度を上げて使えば落下速度で回避の戦術も安定して使えたり。逆に低空で使うと着地硬直が・・・。  
尚、射撃前もしくは射撃後にジャンプ入力をすると落下せずに浮き上がるので、着地を取られたくない時や再度頭上から攻める時に有効。

### 変形解除格闘

変形中(BD中)からレバーをN(ニュートラル)に戻してすぐに格闘を行うと、慣性がついて通常より間合いが伸びる。  
変形解除射撃と同じ感覚で使わないように。

## 抜刀キャンセル

敵とそれなりに距離がある時に着地を相手に取られそうになったら着地の瞬間に格闘を押して抜刀してみよう。  
すると着地の硬直が減り、素早く次の行動に移ることができる。

## 上昇BD

変形した後にジャンプボタンを一度離し、再度ジャンプボタンを押すと上昇する。  
これにより他の機体とは違う攻めを展開できる。  
ちなみに変形解除後はかなりの速度で落下するので、  
それを利用し相手の頭上からの接近射撃、接近格闘など可能。  
変形中を狙われても、変形解除の高速落下によりビームを避ける事も可能。

## 変形中ガード

ジャンプボタンを押していない変形状態の時(上昇してない時)に と素早く入力すると、  
変形を解くモーションをキャンセルし、すぐにガードする。  
上手に使えれば正義の前格や埼玉キックなども怖くない！

## U字キャプチャー

相手に尻をむけ着地直後に特格を撃つと、U字の軌道で攻撃しに行くことを利用した技。  
着地硬直をとられそうな時に相手が格闘に来たらたいい取れる。  
着地を狙われたり、格闘狙われたりした時にぶっはなすのが有効。

## BDによる格闘振り切り

基本的にBD中は格闘攻撃に弱い.....が、例外がある。  
それは、後方から左右45°内の方向で飛んでいる時。  
大抵の格闘は踏み込みの速度がイージスのBDとほぼ同等の速度の為、  
多少の距離さえあれば敵の格闘を振り切ることが可能。  
空振りをする直前にBDを解除し、敵のサーベルの振りに合わせて痛い格闘攻撃を叩き込んであげよう。  
狙い方としては、BDで近づいて敵目前で急旋回（この時スキュラを撃っておけばブラフになります）、  
自機の角度が後方を向き始めた辺りで敵が格闘を狙えそうな距離を取れば理想的。  
注意点としてはまず誘い出す距離で、旋回が甘かったり距離を詰めすぎたりすると敵の格闘を喰らう。  
次に敵に仕掛けるタイミングで、イージスの格闘は威力こそあるものの、踏み込みの速度が遅めで発生も弱い。  
敵の格闘も誘導が切れている訳ではない。  
早すぎた場合は敵の格闘に飛び込み、遅すぎるとステップで回避されるor格闘2撃目の餌食。  
また、一部の格闘攻撃には注意すべき点もある。それについては後記で。  
とにかくハイリスクハイリターン。狙うならとにかく慣れるべし。

# 注意すべき格闘

## フリーダム

特格：基本的にBDでは避けることが不可能。

飛び上がったらすかさずBDを解除してステップ回避で、CSCにも注意。

前格・BD格：間合いが近すぎると不可避。少し多目の距離を取り後方45°に飛んで軸をずらせば回避可能。

横格：間合いが近すぎると避けられないが、前格・BD格の時程間合いを開ける必要は無い。

## ジャスティス

前格CS：前格自体は多目の距離があれば振り切れますが、

追加のCSが入るとBDでは回避困難なのでBDを解除してステップ回避で。

## プロヴィデンス

前格：フリーダムの前格と同じく距離を少し多めに取り後方45°に飛んでの軸ずらしで

## ストライクルージュ

横格：振り切る事は簡単だがその後の隙が少ないため、

こちらが仕掛ける際に距離が開いているようなら格闘は狙わない事。

## ソードストライク

前格・特格：とにかく伸びてくるのでBD解除してステップ回避を。

## デュエルAS

CSC：いずれの格闘を振り切る時にもこれに要注意。

分かっているけど、近づきすぎると回避できないこともしばしば。

# 覚醒コンボ

コマンド	威力	備考
N3段 横 BR	240	簡単で威力もあるためオススメ...だったのも今は昔
N2段 横 特 射	306	現状最大ダメージ、特 射の部分はテンポよくポンポンと
N2段 横 前 BR	302	横 前の入力が1回なので簡単、特 射がきまらなくて嫌な方はこちらを。
横 前 横 特 射	305	横始動なので当てやすい、横 前 横のキャンセルは最速で
横 前 横 前 横	287	最後の横をBRにすると威力302。BRで締める時はテンポ良く入力
BD格 サブ射	???	当てやすく、相手が覚醒返ししてきても落ちてきてサブ射に引っかかってくれる。 ダメージは250程度だが仕留めるのには充分。受身なしだと186
横 覚C 横 前 横 BR	303	横始動覚キャンコンボ、使う必要なし

締めめのBRは特射（射撃 + ブースト）で上昇しながら打つべし。

特格を華麗に決めろ！