

ストライクダガー

正式名称：GAT-01 STRIKE DAGGER 通称：ダガー
コスト： 2.5(280) 耐久力：560 盾： 変形：×

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	6	90	平凡なBR。でも発射音はビームスプレーガン。比較のリロード時間が短い(4秒強)
サブ射撃	イーゲルシュテルン	60	24	けん制やとどめの削りに
N格闘	ビームサーベル	178	斬り 蹴り	斬りの三段技。三段目の出が若干遅い
前格闘	ドリルアタック	74		GM系のお家芸。回転しながらサーベルを突っ込む。硬直時間長し
横格闘	胴斬り	115		横斬り。相手を弾く
特殊格闘	シリーズ伝統の兜割り	100		大きく飛び上がり、急降下しながら下突き。発生・誘導共になかなか優秀で、不意打ちに使うと

謝辞

格闘、覚醒時攻撃力は非公式掲示板より抜粋。情報に感謝。

更新履歴

03/13 一部表現を修正
03/12 射撃を追加
02/06 横格闘に追記

解説 & 攻略

ストライクとその戦闘データを元にして造られた、純[連合](#)製の簡易量産型MS。生産性に特化された設計ながら、運動性能や格闘、BRのチャージ等の基本性能は[プラントの](#)や[オーブの](#)と引けを取らない。だがOSが[ナチュラル](#)向けのせい、ブースト終了時の機体硬直やN格闘二段目～三段目の隙など、反応面での難有り。反応に機体がついてこない事もあるだろうが、そこは技術でカバーだ。

CPU戦ではバルカン（イーゲルシュテルン）でCPUを動かして、ステップの硬直に攻撃すると楽に進める事ができる。ただしどうしても時間がかかるため、時間切れに要注意。

射撃

《メイン射撃》 ビームライフル

立ち状態の射撃ポーズがちょっとした特徴。射撃音はスプレーガンよりスーウォーズのストーリーパーに近いかも。

リロードの早さが特徴で、実は[ストライクBR](#)並みのトップクラス。流石に[ラゴウ](#)や[バクウ](#)程ではないが、狙って撃てば弾数をそれほど気にしなくてもよい。

威力も抑え目だがコスト相応だし、回転率の良さでおつりが来る。
ロックオン距離が短かったり、装弾数が少なかったりもしない。
このように低コスト機ながら難点のないBRを持ち、それを数多く出せるのがダガー最大の武器。更に粘れば粘るほど手数を出せる。
これをどう生かすかが、強さと勝利貢献度に直結するだろう。

《サブ射撃》 イーゲルシュテルン

他のバルカンとの性能差はほぼ無い。
細かい使いどころ・注意点は[アストレイ](#)など他機体を参照のこと。
BRが撃ちやすい分重要度は低いですが、使える度合いは全く変わらないのでマスターするに越したことはない。

格闘解説

《通常格闘》 縦斬り 蹴り 叩き斬り [50 108 177]

癖が無いので、格闘は基本的にコレで行おう。なお、三段目は若干溜めるようなモーションがつくので出が遅め。
相手が覚醒していると、機体によっては二段目まで当たっても三段目をかわされたり反撃を食らう事がある。
同様に高ランク設定や後半のCPU相手に水中面だと、相手が覚醒しなくてもかなりの度合いで抜けられる。注意しておこう。

《前格闘》 突撃回転突き [74] (3HIT)

のGM2のようなドリルアタック。やや誘導するが、基本的にまっすぐな突進。真上にも出せ、意外と伸びる。
出すときにわずかにタメ動作があるが、出た後の判定は出っ放し・突進・リーチ有りで激強。
問題点は威力の低さと終了時の物凄く長い硬直。しかし相手が最速で受身をした場合でも格闘二段までは入る。
なお、たまにバグかと思うくらいに曲がることがある。垂直落下中の敵機に対して出した場合に起こりやすいようだ。

《横格闘》 横薙ぎ一閃 [115]

単発ながら威力は高く発生は早い。間合いも見た目より長め。しかし前方への誘導が弱い気がする。
結構な吹っ飛ばし効果があるので、距離を取りたいときやダウンを取りたい時には良いかも。

《特殊格闘》 飛び上がりから始める兜割り [100] (1HIT)

ネタ技とは言い難い性能を持つ奇襲技。
見た目はGMの特殊格闘だが、GMのと違い誘導性がかなり高く非常に当てやすい。
敵の射撃や格闘を回避しながら攻撃することも可能な攻防一体の技。
ただし、硬直が長いので使用の際には注意が必要。

コンボ

通常時

N格三段 BR [192] (ダウン追撃時)

追撃BRは安定しないが、敵機がダウン回避をした場合に当たることが多い。残弾に余裕があるならやって損はない。

N格二段 前格 [188]

確定で確実に回避不能ダウンをする。ただし技後の硬直が長い。

N格二段 BR [192]

攻め継続。確定での最大ダメージを誇ると思う……が、たまに外す事もある。

空中で決めた場合、自機は着地するので続けて攻める事が出来る。

この場合はしっかり着地取りしてダメージを稼ごう。

横格 BR [132] (ダウン追撃時)

追撃は安定しないが、横格闘の後に狙って損はない。低空で横格闘がヒットした場合は、即BRがヒットする。上空の場合は相手の受身したい。地上で当てた場合BRを少し遅め（相手が地面に着く少し前くらい）に撃つと当て易い。

N格闘で攻めるときはNNBrで最大ダメージを狙う。ビームが無い時や確実にダウンを奪いたい時はNN前で。敵機が常に受身を取るようならNNNBrでダメージをとっても面白い。

受身次第だが前格二段（相手受身） N格一段 BR というのも一応成立する。

N格一段（相手受身） N格二段 BR も一応成立する。不確定なので素直にBRを当てる方が当然少リスク。

前格（受身） 前格 でドリるのも楽しい。

派生とダメージの目安は以下の通り。

格闘（よろけ属性）（50*）

メイン射撃（攻め継続）（137*）

格闘（よろけ属性）（108*）

メイン射撃（攻め継続）（191*）

格闘（ダウン属性）（177*）

メイン射撃（空中追撃/強制ダウン）（205）

メイン射撃（ダウン追い討ち）（191*）

前派生（ダウン属性/強制ダウン）（188*）

メイン射撃不可（BRC不可）

前格（3段目ダウン属性）（74*）

メイン射撃不可（BRC不可）

横格（ダウン属性）（115*）

メイン射撃（空中追撃）（148*）

メイン射撃（ダウン追い討ち）（132*）

特格（ダウン属性）（100*）

メイン射撃不可（BRC不可）

*は測定値

覚醒時コンボ

覚醒コンボのダメージは意外と高い。BR乱射だけでなく、狙ってみるのも良い。

N格二段 特格 BR [301]

空中では最大級のダメージを誇る。地上ではビームがダウン追撃ちになるため威力が下がる。

N格二段 前格 N格 横格 [279]

地上でも空中でも安定して決められるコンボ。ただ、空中では横格がスカることもある。5段目を特殊格闘やビームにすることも可能。特殊格闘よりもビームのほうが安定とか。ちなみに蹴りのタイミングでレバー前倒しで前格闘が出る。

N格二段 前格 横格 特格 [???

こちらの方が入力しやすいかも。威力情報求む。

前格(1hit) N格二段 特格 BR [275]

踏込みのある前格闘から始動する。多少距離があっても決められるのがポイント。

ただ、前格が横格に化けた時点で泣きを見ることになる。

最後のビームは地上ではダウン追撃ちになるので威力が下がる。

地上ならBRを横格にした方がお勧めだとか([255])

特格後を前格(1hit) 特格 とするのもある。

N格二段 バルカン N格二段 横格 [309]

バルカンキャンセル(通称バルキャン)を用いたコンボ。

ちなみに最後を特格にすると [307]。

N格二段 横格 BR [???

前格を入れないほうがダメージは大きい。確か280は越えたはず。手軽なのでお勧め。

覚醒時の派生とダメージの目安は以下の通り。

NN特 (219)

Br (空中追撃) (301*)

Br (ダウン追撃) (260)

横 (ダウン追撃) (276*)

NN前 (148)

N (189)

横 (279*)

特 (229)

Br (空中追撃) (295*)

Br (ダウン追撃) (261)

横 (ダウン追撃) (270)

前NN (128)

特 (209)

Br (空中追撃) (275*)

Br (ダウン追撃) (241)

横 (ダウン追撃) (255*)

横 (222)

Br (空中追撃) (242*)

Br (ダウン追撃) (232*)

前 (152)

横 (227*)

特 (217*)

Br (206*)

*は測定値

情報から計算した推測値を含む。正確な情報を募集中。

覚醒キャンセルを利用したコンボ

N格2段 覚キャン N格二段 横格 [305]

確定で当てられるコンボの中では最大級のダメージ。

立ち回り

格闘の使いどころ

前格闘 は出た後の判定が強い。**正義**の前格にも勝てる。

出せる範囲が広い(ほぼ真上にもドリル!)上に伸びもあるので、奇襲攻撃や相手の格闘を読んでの同時出しが狙えると面白い。

ちなみに、自機ダウン時に真上(視野外)でハメようと待機している敵機に対して前格は「攻撃されないだろう」という心理が敵機に有るためか、割と有効である。

特殊格闘 は一旦飛び上がるので、この動作で格闘や射撃を回避できる。

射撃を読んで同時出しだと踏み込み範囲内ならかなり高い確率であてることができる。

着地狙いの射撃を特格で回避 兜割りが決まるとギャラリーが沸くかも。

なお、ヘリオポリスにある背の低い建物越しに、相手と向かい合わせの状態になった時に思いきって特殊格闘を使うと、建物を飛び越えて敵に兜割りを喰らわせる事になる。相手に奇襲をかける上に、命中すればとマジでちびっちゃうほどビビる。

当然外すと膨大な隙を晒す事になるので、ご利用は計画的に。

盾の使いどころ

ブースト性能や着地硬直が微妙にあるため着地を取られやすいダガー。

窮地を救うのは盾受け。ステップでは回避不能でも盾なら間に合うこともある。

判断が難しいところだが、着地の瞬間に撃たれたら素直に盾を出しておこう。

防御能力が上がれば自ずとダガーの良さが生きるはず。

僚機考察

機体性質上、援護を中心とした戦い方となる。主役は僚機に譲り自分は脇役に徹する。主役を狙うのはいいが、場の見極めを間違えない事。

4:コスト面に難有り

フリーダム

クロス取る。狩られないように頑張る。

ジャスティス

クロスと横格入れる。狩られn(ry

プロヴィデンス

クロスと横格入れる。狩らr(ry

3:コストに無駄無し

ダガーは横格を頑張って入れる。確定どころではN N 前orBRを確実に決める。

また、3を片追いから確実に守ること。コストをフルに生かせれば戦闘能力は 2.5×2 を上回

る。

生ストBR

丁寧に中距離戦。M1に勝るのは中距離戦のみ。タイマン×2は高コスト生スト以外ならアリ。

ラゴウ

ラゴウ側のセンス次第。若干距離を縮めてダガーの格闘でダウン取り。絶対タイマンはしない。立ち回りはラゴウに頼る。

2.5:双方合計3墜ち

味噌ジン以外と組むときはやや後ろで援護。ダガーの時は臨機応変で。

M1アストレイ

M1のショートレンジでの強さを生かす。M1が2墜ち、ダガー1墜ちを目指す。

ジン(大型ミサイル)

ダガーが積極的に前に出て味噌ジンのミドルレンジでの射撃能力を生かす。前に出るからには味噌ジンをとにかく護る。

ゲイツ

ゲイツは性質上ショートレンジで戦う必要がある。M1と同様の戦術で良いだろう。ストライクダガー

無理に突っ込まず、クロスやカットを主なダメージソースとする。

2:合計3墜ち。無意味に~~敢~~えてコストを下げる匠向け

偵ジン

常にダブルロックでダウンを奪おう。BRとスナイパーライフルが1発ずつでダウンする。

ジン(特火重粒子砲)

照射の一発にかけてみるのも面白い。

1:両方2機墜ちを目指そう

覚醒を出し惜しみする必要は無い。2回覚醒する勢いでも大丈夫.....のはず。

ジン・オーカー

白兵戦に長けているので役割は自ずと決まる。援護重視で。

ジン・ワズプ

クロスで常にダウンを奪い、数的有利を作り出す。