

ダガーL (キャノン砲装備)

コスト：270 耐久力：450 盾： 変形：x 通称：キャノンダガー、Cダガー DP：地球連合軍一般兵

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームカービン	4	90	普通のビーム系兵装 ((ビーム属性)) ((常時回復))
サブ射撃	ドッペルホルン	10	125	一回で2発消費、遠距離で撃つほど放物線を描く ((レールガン属性)) ((撃ち切りリロード))
特殊射撃	スティレット	2	39	一回で2発消費、ヒットするとスタン ((実弾属性)) ((撃ち切りリロード))
通常格闘	ビームサーベル	-	120	一段、単発ダウン、BRC、キャノンC可能
前格闘	2刀流ドリル突っ込み	-	112	2本のサーベルを構え、回転して突撃、BRC可能
横格闘	一文字斬り	-	110	一段、単発ダウン、BRC、キャノンC可能
特殊格闘	二刀アッパー斬り	-	163	上昇ビームで追撃可能、キャノンCは不可

07/04/23 全体的にを修正
07/01/27 N格横格にダメージ表と解説追加、スピード覚醒コンボ追加
07/01/09 スピード覚醒コンボ追加

全体的に

肩口に装備された2丁のキャノン砲が大きな特徴。
加えてBRとスティレットを持つ、射撃武器が豊富な機体。
ただしBRのリロードが1発7秒とメチャクチャ遅い点に注意。
機動力は総合的に低め、BDは持続こそARF並みだが速度はかなり遅く回頭性能も低い。
ステップは他のダガーの例に溺れず最低レベル。
格闘は全て単発攻撃で、性能自体は悪くないが威力は低め。

簡単に表現するなら、機動力、格闘、BRのリロードと引き換えにキャノン砲を付けたダガーL [ジェットストライカー](#) といったところか。

基本は相方の後ろから、実弾でリロードの早いキャノンと命中率の高いBRを丁寧に撃つこと。
前述の通りBRのリロードが遅いため、弾数節約のためにも確定状況ではキャノンを使いたい。
接近戦、タイマン戦は不得手で、2機に追われるとかなり厳しい。相方から離れないように。
相方が高コスト、低コストどちらの場合でも、共に連携力、カット力、何より観察力が求められる機体。

他のダガーシリーズ機と比較すると、耐久力で [旧ダガー](#) に負け、BRの弾数ではJダガー、ストライクダガーに劣る。更に機動力ではJダガー、ダークダガーに劣ってしまっている。
すなわちこの機体の存在意義はキャノン砲のみに集約されているといっても過言ではない。
はっきり言ってキャノン砲が使いこなせないのなら他のダガーに乗り換えたほうがいい。
しかし、BDCでの切り返しや遮蔽の活用など、200帯の基本（270では無い）を忠実にこなすことができれば、他のダガーとは違った、意外に強力な支援MSの姿が見えてくるはずだ。

武装解説

《メイン射撃》 ビームカービン

実は本機体の主力兵器。弾数こそ少ないものの銃口補正と射角に優れ、射撃機体の面目を保っている。低コストの中ではかなり命中させやすい部類に入り、特に空中戦で強みに機能する。
ただし、4発しかないので計画的に。
他機体よりリロードが遅く設定されているので、肩キャノンと混ぜてうまく使うこと。

《サブ射撃》 ドッペルホルン

キャノンダガーの代名詞。誘導性、弾速、リロード速度が良い。出も速い。
単発ダウン系の武装な為、援護やカットに物凄いい性能を示す。
ただし、数を撃ってもまず当たらない。弾速を生かしてちょっとした硬直取りに活用しよう。
距離と位置によって水平射と曲射で切り替わるなど、ややクセのある武器だ。
このため、カオスのミサイルと異なり近距離で撃っても問題なくヒットする。
ザウートの主砲と同様に使えるので、格闘の緊急回避にも適している。
が、密着されていれば無論間に合わないし、動き幅の大きい横格闘にも対応し切れない場合があるので、過信しないように。
曲射になる長距離では着地取りが難しく、放物線を描く弾道のために敵機の後ろに着弾することも多い。

この距離ではゼロピヤ格闘のカットに割り切って使うの也可。
空中から撃つと弾道曲線がやや大人しくなるし、撃ち下ろして命中しやすくなる武装なので、空中発射も念頭に入れておこう。
発射後の補正が左右それぞれ15度程度しか無い。
カットやダウン取りを目的で高コストや低コスト格闘機体と組む場合は、自分の位置取りに注意すること。
足が止まる上に発射後の硬直もあるので、すぐに狙われてなけなしの装甲がぶっ飛んでしまう。

《特殊射撃》貫入弾[スティレット]

スタン効果のクナイ 2発。
若干横に広がるような弾道を取るのでも、ごく稀にだが正面にいる敵機に当たらないことがある（逆にステップなどで横に移動した相手に引っかかることもある）。
銃口補正が悪く発生もやや遅いので、至近距離で撃つのは危険極まりない。よって格闘対策には使えないので注意。
反面、中～近距離での着地取りに便利で、ゲイツのサブ（HG）と同様の用途に使える。
飛び道具なので距離限界が無く、遠距離でも問題無く使えるという優位点もある。
ただし、弾速がやや遅い為、命中させるには相手のブースト残量がある程度読む必要があるし、格闘のリーチにも乏しいので、ある程度離れてしまうとBRやサブ以外間に合わない事もある。
この辺はレーダーや残弾等と相談して判断して欲しい。
GHは可能だが、クナイそのものの誘導能力は低いので期待しないように。
遠方の相方への支援としては、嫌がらせ程度と踏まえた方が良くもしいない。着地や軸が読めているなら別だが。
スピード覚醒時には、コンボの起点として重宝する。
Cダガーはコンボの大半が特格始動であり、成立させるのが難しく有効距離も非常に短くなるが、スティレットの硬直キャンセルを念頭に置けば、中距離でも特格に持ち込める為コンボの成立状況は幅広くなる。

格闘 ビームサーベル

《通常格闘》

横払い斬り。踏み込みと発生速度は良好。あまり伸びないが隙は少ない。(FI横格闘より若干硬直が短い程度)
しかし下方向への誘導があまい(自由落下中の敵にすら当たらない)ので、自機より下への攻撃は横格闘を使おう。

単発格闘だが補正率が96%なので覚醒コンボに組み込むとかなりの高威力を期待できる。

Cダガーの格闘では一番高威力なので覚醒コンボのメ等に。

N格闘	単発ダメ	累計ダメ	BRCダメ	DHCダメ	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1段目	120	120	172	192(140)	1	96%	96%	ダウン

《前格闘》

伝統のドリルアタック。二刀流になって帰ってきたのはいいが、[セイバー](#)にパクられてしょんぼり。
誘導性はともかく、発生は良いので使い勝手は悪くない。
だが実際は伸びが悪く、リーチが異様に短いため多用は禁物。
多段Hitで威力が高いと思われがちだが、案外横より2高い程度。確定時は別のものを。

《横格闘》

左から右へ薙ぎ払う。Cダガーの主力格闘。
踏み込み、発生が速い、回り込み性能、誘導も良好。
はずした後の硬直も短い。(ブリッツ横格闘の硬直と同程度)

単発格闘だが補正率が96%なので覚醒コンボに組み込むとかなりの高威力を期待できる。

横格闘	単発ダメ	累計ダメ	BRCダメ	DHCダメ	ダウン値	単発補正率	累計補正率	属性
1段目	110	110	162	181(131)	1	96%	96%	ダウン

《特殊格闘》

2本のサーベルを下から上へ持ち上げながら上昇。多段HITする。判定がやや大きい。
踏み込みは速いが、攻撃判定が出るのが若干遅い。
ちなみにこの機体の格闘中最大の威力を誇る。確定時は狙っていい。

コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
横格 サブ	182	これがメイン、意外と威力もある
特射 特格 BR	226	特射後はこれが1番ダメージが高い

スピード	
N>N>N>N>N	351 相手が自機より上空時限定。格闘の繋ぎは前ステで。
横>横>横>横>N	344 相手が自機より上空時限定。格闘の繋ぎは前ステで。初段の当たり方によっては吹っ飛びすぎて繋がらない事がある。560機体が2回で落ちる。
特1HIT>横>横>N>N>サブ	351 デスコン。長距離きりもみダウン。繋ぎは全て前ステで確定で繋がる
特1HIT>横>横>横>横>サブ	348 長距離きりもみダウン。繋ぎは全て前ステで確定で繋がる。N格闘でめると347。
特>特>特>N	320 特格のダウン値の低さから可能なコンボ。ジャンプキャンセル推奨。ただし最後のN格は入れてもきりもみになるだけでダメージに大差ないため任意で復帰可能攻撃になる。
特>特>特>特	316 上のお手軽入力版。別に上のも難しいってわけではないが、4段目特格を入れない場合は312ダメできりもみ無し
特>特>特>サブ	??? 締めをサブに。当たり方によっては遠くに吹き飛ばす
特(1hit)>横>特(1hit)>横>特(1hit)>横>横	338 タイミングがかなりシビアだがかなりの高威力。特格が1hit以上すると全部決まらない。繋ぎはJCで。
特(1hit)>特>横>N>サブ	??? 特からは流れるようにコマンド入力しよう
ラッシュ	
前(1hit) N 横 N 横	326 前格始動デスコン。(前格が2hitしてしまうと304ダメ)
前(1hit) 横 N 横 N	325 前格後、横格から初めてもダメージは1しか変わらない。(前格2hitだと上と同じ304ダメ)
特(1HIT) 横 N 横 N 横	349 デスコン。入力が少しでも遅れると繋がらない
特 N 特 N	324 お手軽でダメージも大きい
(特(1HIT) 横) × 3 N	339
パワー	
特 覚C 横>サブ	311 使えないコンボ。難しい
特射(1本) 特 BR	316 デスコン。特単品よりは当てやすい。

立ち回り

遠距離

何もできません。キャノン撃つのはまさに無駄弾。とはいえ、相方によっては近寄る布石として、建物越しにキャノン撃って敵にプレッシャーをかけるのもアリではある。そこは要相談。GHスティレットもアラーム鳴らしにはなるが、実効性に欠けるので固執しない方が良い。基本は障害物に隠れてコソコソ近づか、相方と離れないように動こう。

中距離

キャノンが活躍。着地取りはキャノンで狙って、確実にダウンを取って片追いor相方が格闘を狙える状況を作っていこう。ただしキャノンは5回しか発射できないので、弾切れ空撃ちには注意。(しかしリロード速度がかなり速いので心配はあまり無い) 中距離でダブルロックをされた場合は、落ち着いて中飛びからBDで時間稼ぎ(ただしブーストは切らすな!) 障害物があるならそこに隠られるように逃げる。無い場合は腹をくくって近い方の相手にカウンターでキャノン。あるいはBRでダメージを少しでも稼ぐ。不意打ちでスティレットも有り。狙われて逃げ切れる機体ではないので、ダウンを取ったりする事で確実に被ダメを減らそう。

近距離

近距離戦に持ち込む場合、必ず相方と一緒に動いて乱戦に持ち込むこと。乱戦に持ち込んだ後の役目はキャノンやスティレットを駆使した『敵の行動阻害』と『BRによる削り』にある。言うまでもなく、基本はBR。キャノンは格闘カットや着地取りでの吹き飛ばし。砲撃機体は残弾がそのまま余命。片方の装備への依存はしないこと。特にキャノンの残弾数を見て、隠れて撃ち切りからリロードに入るか、ワンチャンスを待ってその後BR主体で凌ぐか判断すること。

機動性と耐久値からやや辛い。590の [ジャスティス](#) や [デスティニー](#)、450の [ハイネグフ](#)・[スラッシュザク](#) などと組む場合、相方が乱戦に持ち込んで欲しいと思う場合が多い。出が早く吹き飛ばしダウン属性を持つキャノン、スタンさせるスティレット。どちらを当てても、格闘を主軸にする機体にとって戦いやすくなる支援である事を覚えておこう。ただし接近するという事は格闘で狙われるという事であり、それに対する対処はBRかキャノン。シールドが使えるならベスト。キャノンをカウンターで撃ち込める。特にキャノンはカウンター気味に撃っても、ギリギリで間に合ってダメージを食らわず一方的に吹き飛ばせる場合が多い。

また、仮に自分が格闘を食らったとしても、相方が格闘機体ならばカットを決めてくれる可能性が非常に高い。キャノンで片方を吹き飛ばした際に格闘を食らった場合はなおさら相方の格闘がフルに入る可能性は高まる。連携の取れる相方が居れば、キャノンダガーにとって接近戦はハイリスクではあるがハイリターンな戦闘区域だと覚えておこう。

覚醒考察

乱戦に持ち込むならスピード。中距離をなるべく保つならラッシュorスピードを推奨。BR乱射と防御を高めるならラッシュ 1撃必殺と逃げならスピードで。パワーで横サブの300超えから片追いでBRやサブ狙いという手もあるが、機体速度が生存するには厳しい水準にまで落ち込むので、扱いには十分注意。

スピード

全機体安定。狙われてもある程度まで逃げられる。キャノンなどの隙をカバーできる。覚醒コンボも最高クラスの威力があるのでなので迷ったらスピードでいいだろう。一応サブでさいたまは可能。

ラッシュ

BRの連射でダウンを取れる。防御力に補正がかかる。何気に高威力覚醒コンボ持ちスピードが使いこなせないならオススメ。

パワー

キャノン確定HIT時に発動しても、威力不足。ダウンしにくいので耐久力の低いこの機体は即死の可能性大。

僚機考察

キャノン砲で足止めが出来る利点を生かし、相方は格闘系機体が良い。近距離戦に不安要素があるこちらのフォローにもなる。基本としてはこちらがキャノン砲で敵1体をダウンさせ、その間に僚機がもう1機との格闘戦に持ち込む形で。

- コスト450
 - 270の相方の基本。2落ちできるので積極的なサポートができる

Sインパルス

基本SIが突っ込む。ダガーは最初は積極的に攻撃の機会をうかがい、とにかくダメージを奪う。だが先落ちはやってはならない。1落ちしたら支援重視で動く。機会があれば覚醒してダメージをとっても良いが前に出過ぎは厳禁。

Fインパルス&ガイア

バランスタイプの機体だが、中々の相性。こちらは常に僚機の後方をとり、僚機を狙う不屈き者を襲っていく。2機とも格闘が強めなのでタイマンにも強く、かつ格闘動作が早いのでこちらが襲われた時にカットが間に合いやすい。

ドムトルーパー

援護機体同士の組み合わせなのであまり良い組み合わせではない。もしやるなら、ドム側が格闘の頻度を上げるべきだろう。切れ目の見えないブーストダッシュでドムが突っ込み、こちらが後を追って援護する形が理想。片方をドムが前格で処理している間に、こちらはキャノン砲やクナイでもう1機を足止めできれば上出来だ。ただし、ドム側の腕が良くないとドムが2落ちしやすいので、野良では絶対に勧められない。

- コスト590
 - コストが若干無駄になるが、280にないキャノン砲は590側にとっても魅力

デスティニー

590中ではもっとも相性が良い。格闘はデスティニーに任せ、こちらは援護に徹しよう。

レジェンド

相性は良くない。
キャノン砲でダウンを奪うと、レジェンドのウリであるドラグーンで相手を拘束する戦法が意味を為さない。
また、ドラグーンを連続で当ててダウンしたところに間違ってもキャノン砲を撃っても仕方無い。
双方無駄弾を撃ちやすく、またレジェンドの格闘はプロヴィデンス以上といってもタイマンの弱いこの機体まで
まかなうほどは強くないので、できればこの組み合わせは避けたいところ。

インフィニットジャスティス

運用法によってはなかなか使えるコンビ。隠者の散らかしていった戦場をダブルホルンで掃除しよう。

VSダガーL(キャノン砲)

やはり性能は低い部類に入る。
着地を狙われない、着地を取る、キャノンの隙を狙う、という基本戦術で十分。
着地硬直をなくし、ブーストを使いすぎないようにする。また、隙のデカイチャージを極力使わないようにする。
とにかく隙を無くす。キャノンで痛い目に遭うぞ。また、中距離を保たず、タイマンで攻撃するようにしよう。
この機体はキャノン砲を発射した際の隙が結構大きいので、そこを狙えば確実にダメージを与えられる。
タイマンには弱く、壁ぎわなんかもってこい。バンバン格闘を狙っても良いが、外すと...

苦手機体とその対策

ドムトルーパー

他のBZ機体同様、ドム独特のブーストダッシュにキャノンを当てるのは難しい。足止めしづらい相手だ。
近距離戦に持ち込み、格闘を仕掛けてきたところをBRで返り討ちにするのが手っ取り早いかな？

外部リンク

非公式掲示板

[:【白】ダガーLスレ【黒】](#)

コメント

要するにC.E.のガンキャノン。とりあえずダブルホルンで敵を牽制し、相方が動きやすい状況を作ることに徹しよう。
こういうときは臆病なくらいがちょうどいいのよね...といった感じで、逃げつつ援護。