

ラゴウ

正式名称：TMF/A-803 LaGOU 通称：虎

コスト： 3(420) 耐久力：580 盾：× 変形：× 地上

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームキャノン	16	102	二発同時に発射
サブ射撃	ビームキャノン (連射)	16	142	4連射、射撃と弾数共有
通常格闘	ビームサーベル		188	サーベルによる斬りつけ2回 足のクローで跳ね上げ 地面に叩きつける
前格闘	ドリル		126	サーベルによるドリル攻撃。多段ヒット
横格闘	ひき逃げスラッシュ		147	擦れ違い斬りつけた後回転して斬りつける。2回攻撃
後格闘	虎キック		117	2段攻撃
特殊格闘	タイガークロー		150	踏みつけたあと蹴りとばす。多段ヒット

更新履歴

9/5 立ち回りに追記

2/08 ビームキャノンなのにBRは無いだろ...

1/13 全体を修正

【解説&攻略】

ザフト軍の指揮官用MSで、バクゥの上位機種。奪取した連合のG兵器以外では、ザフト軍では初めて登場したビーム兵器を標準装備するMSである。バルトフェルドの愛機として登場した。バクゥよりも高出力でアンテナの性能が向上しているほか、2連装ビームキャノンは射撃手によって斜角をずらしたりするなど別個の稼働ができる。また接近戦のためのクローも装備されている。

しかし、バルトフェルドのEXTRA PHASEでは（地上機体・アイシャ無しの時）、なぜかカガリがこれに搭乗している。

全機体中最大のBD持続を誇り、BD速度も速い。BDは特殊で地面を走るようなモーションで、空中に浮きつづけることができない。

性能の高いBDだが、BDから即座にステップに移ることができないという特徴がある。BDを止めると硬直が発生するため切り返しなども即座にできない。建物の影など安全なところでブーストを切ろう。

空中BD中は即座にステップに移行することが可能。ゲージ消費がかなり多いので長居はできない。

また地上BD中にステップする方法は困難だがある。コマンドが非常に難しい。
BD(レバーのみ) ブーストボタン ステップ入力(orステキャン) 一瞬で入力

これをきわめると生存率が急上昇する・・・かもしれない。

(ラゴウはBD中に格闘すれば詰む、とタカをくくっている相手に対して)

空中戦は絶望的だが高い機動力を駆使して戦場をかけまわろう。

射撃

【射撃】 ビームキャノン

2本同時に撃つため実質弾数は8発。幅が広いので当てやすいが1本の威力は58でカス当たりするとダメージは低い。射角が広く、特に想像以上に上方向に広い。

逆に下方向への射角は極端に狭く、正面を向いているとほとんど水平にしか撃てない。ブーストと同時押しするとあさっての方向へ撃ってしまう。

機体を横に向けると若干下方向へ撃てるので、ステキャン時に撃つ際は気をつけよう。

実質弾数8発は 3.0のメイン射撃としては破格の弾数。リロードも良好。2本当たれば威力もあるためこの機体の主なダメージソースになることは間違いない。牽制、クロス、カット、援護など多岐に渡って活用しよう。

【サブ射撃】 ビームキャノン4連射

その場で足を止め、弾数を8発消費して2本のビームキャノンを4連射する。メイン射撃と弾数共用。発生が非常に早く、全段当たると強制ダウン。

火力に関しては全弾数の1/2を消費することを考えれば話にならないほど低い。ブーストゲージを消費する上、発射中～発射後の間は隙が大きく、カス当たりではダウンを奪えないため距離によっては反撃確定となることもある。これらから考えれば気楽に使える武装でないことが分かる。

相手の大きな硬直などの確定状況でつい当てたくなってしまうが前述の通り決してダメージソースとして使ってはならない。簡単にダメージ負けしてしまう上、メインの弾数が無いラゴウは全く役に立たない。

使い道としては発生の早さを利用した緊急時の格闘の迎撃だろう。メイン射撃では間に合わない場合でもサブ射撃なら間に合うことが多い。ただし緊急時のみの使用に限ることを念頭に置いておこう。普段は機動力を生かしての回避が基本である。

最も理想的なのはサブ射撃を使う必要が無い展開であることを意識しよう。

格闘

【通常格闘】

2回サーベルで斬りつけ、跳ね上げ、地面にたたき付ける4段技。

3段BCは敵を遠くに飛ばすことができる。2段BCで敵はダウンしないので攻めが継続される。4段まで出し切るとその場に相手をダウンさせることができるが3段BCより威力が下がるため注意。

N格2段 BC:190 相手はダウンしない。攻め継続。ただ、1番安定はする。

N格3段 BC:201 BCが1本しか当たらないこともある。相手を遠くに吹っ飛ばす。

N格4段:188 その場に相手をダウン。上のコンボより威力が低い。

【前格闘】

回転しながらドリルのように突進する4段技。BC不可。

発生が遅めだが抜群の伸び。カス当たりでもダウン誘発で全段ヒットすると強制ダウン。判定は強めだが入力直後から回転しだすので全段ヒットは難しく相打ちなどするとダメージ負けしやすい。

【横格闘】

入力した方向から回り込んですれ違いざまに斬り、その後回転して斬りつける2段技。

この機体の格闘の中では発生が早く、外した時の隙も少なめ。

1段BCで攻めの継続が可能。回り込む幅があまり広くないため攻撃を避けながら当てることは難しい。

たまに2段目をスカることがある。

横格 BC:147 相手はダウンしない。攻め継続。

横格2段 BC(ダウン追い討ち):156

【後格闘】

体当たりから後ろ足で蹴る2段技。

発生は早めだが伸びが非常に短いため当てにくく、威力も低い。さらに2段目のBCは壁際などでなければまず当たらない。

後格 BC:137

後格2段 BC:148 壁際限定

【特殊格闘】

ジャンプした後に相手を3回踏みつけ、蹴っ飛ばす。

始動動作のジャンプがあるため普通に使っていないはず当たらない。外した時の隙も大きい。ため闇雲に使ってはならない。カス当たりして最後の蹴り飛ばしが決まらなないとダウンが取れない上に無防備に敵の目の前に着地するという諸刃の剣。

近距離BD中に相手がBRや格闘してきた瞬間（先読み先出し）を狙って出し、回避しながら攻撃するのが主な使い方。使わないで済むなら良いが、どうしても使わなければならない状況になることもある。

着地ずらしに出来ないこともないが隙の大きさから最後の悪あがき程度の認識である。

覚醒コンボ

横格 N格 BCC:201(攻め継続)

横格 N格 横格 N格 BCC:293

特格 横格 N格 横格 BCC:301/267 たまに1発だけのカス当りする事がある。

【立ち回り】

開始時から常にレーダーに気を配り、敵味方問わず位置を確認する事。

基本的に 4が相方になるので、クロス、カットなどの援護と相手が相方を狙ったときに闇討ちが基本。

ブースト性能はかなりよく、中距離ならかなりの強さを発揮する。基本的にはBDでBCを撃ちながら牽制、援護して試合を組み立てる。重要なのはクロス的位置取りと着地硬直を取れる距離の維持、ブーストの安全な回復。

空中戦も強くないので基本的に地面にくっついているほうが安全。

基本的に格闘はあまり振らない事。主なダメージソースはクロスであり、援護機体であることを常に意識しよう。

格闘は確定場面以外に出さないくらいでもいいくらい。

相手の格闘に対しBDで逃げるとたいていは食らうが、たまにバックダッシュでギリギリ振り切ることがある(相手がやや遠めからしかけてきた時)。その時はすかさずN格を出すとおいしい。

意外に横幅があり、人型MSでは攻撃を確認してからも回避できる攻撃でもダメージを受けることもあるので注意が必要。絶対にBR持ちに密着されないこと。

通常移動速度は速いほうなので射角の広さをいかして横歩き撃ちが有効な場面もある。(BDしたくないときなど)

覚醒は基本的に防御的に使う。BD中にブーストを押しながら覚醒すると継続してBDできる。(覚醒後もブースト+レバー入力)逃げ時、止まらずに息継ぎしたい方はどうぞ。

攻める場合はメインのヒットを見て2連射or3連射を狙うのが無難。その後もメイン2連射を軸にしたほうがよい。

横格の発生が速めとはいえ、格闘狙いで覚醒するときは慎重に。

【 相 方 】

・ フリーダム

BD性能が良いコンビとして、よく見られる。

地上のラゴウ + 空中のフリーダムで攻める気持ちで。

フリーダムに限った事ではないが、先行する 4に随伴する形で行動しよう。

BD性能は他の 3に追隨を許さないラゴウでも二機に囲まれるとあっという間にポコられる為である。

基本戦術はBR×3HITでのダウン 方追い、またはタイマン戦に持ち込んでラゴウが敵機の片方を生かさず殺さず殺されずで時間稼ぎを行い、僚機フリーダムのタイマンでもう片方の敵機を速攻撃破という風に攻めて行こう (3,5コンビに有効)。

どちらも高いBD性能を持っているので互いに近すぎず遠すぎず (確実なBR×3連携) の距離を取ろう。

BD合戦による高速戦闘に入った場合、ほんの一瞬でも後からBDを開始すればフリーダムラゴウだと高い確率で相手の着地を取れるので、BR×3の機会を逃さないこと。

癖のあるラゴウだが、慣れればBR×3 方追い戦術だけでもかなりの戦果を挙げられるようになるだろう。

...が、油断は禁物。ラゴウは援護特化機体だという事を忘れてはならない。

もし忘れて、調子に乗って突撃 格闘仕掛ける 無論回避される 手痛い反撃 ラゴウダウン、となると敵も連携戦術をさせまいと学習されている可能性が高く、BR×3連携を初めとする各種戦術が使いにくくなってしまふ。

成功すれば戦局の主導を握り、常に攻めて行ける状況を作れる連携戦術だが、ラゴウ単独での戦闘能力はそれほど高くないので連携戦術は蜘蛛の糸のバランスで成り立っている事を知っておこう。

あまりの縁の下の力持ちっぷり & 目立たなさっぷりにプレイヤーとしては前に出てドカーンと格闘をかまして獅子奮迅の活躍でもしたいと思ってしまうところだが、そこは我慢。

敵チームに「ラゴウは強くはないけどウザイ。すぐ逃げるし」と言われても我慢。

ラゴウにとってウザイという評価 = 敵機の妨害に成功している = フリーダムのタイマン状況をうまく作り出しているという褒め言葉なのだ、と脳内変換しよう。

ただし対戦時に自機ラゴウ + CP僚機フリーダムは、フリーダムがサブ射撃とCSを連発するので落とされやすい。

・ プロヴィデンス

高性能の前格闘、弾数が圧倒的に多いBR、相手に取って厄介なドラグーン。

この機体と組むときにはまず連携を取る事が一番である。

プロビ、ラゴウ共に弾数が多い。なのでBR×3をしっかりと狙っていくべきである。

ここで注意すべきなのがどちらかが片追いされる事。どちらの機体も片追いに弱い機体である。

この事からプロビの行く後をラゴウがしっかりとカバーする事が必須である。

プロビの得意範囲とラゴウの得意範囲は中距離と、見事に重なる。この事を利用し、

接近戦に持ち込まれたら埼玉キックや、ラゴウのN格3段 BCで吹っ飛んでもらい、中距離からねっとりドラグーンとBRの応酬を食らわせてやりましょう。

相手にしてみれば一般的な 3,5(SL-ジユ、Sst等)コンビの中距離戦はあまり得意とする所ではないので。

もし相手に接近を許してしまった場合はプロビの出番だ。

キックでがんがんダウンを取ってその隙に中距離に逃げてしまおう。もちろんラゴウはカット狙い。

相手にしてみればプロビをどうにかしようとすればラゴウが出てきて、

ラゴウをどうにかしようとすればプロビが出てくる。

こんな状況を作れば勝ちへの道はおのずと君たちの目の前にでてくるはずだ！

ジャスティス

格闘が強いジャスティスもやっぱり援護に回ることになる。
機体の性能がいいのでカット狙い。
ジャスティスの前格が外れると相手は大体その隙を見てBRか格闘を打ちます
そこをうまく狙うといいかと思われます。

要するに 4の場合は援護だけになります。
「俺は援護だけじゃなくてがんがん攻めたいんだよ！」
って方にはあまりオススメできない機体です。ラゴウは。

• MIアストレイ

前線に2落ち可能なアストレイを配置して、ステキャン、BR、前格闘を中心に粘る、
そしてやっぱり援護にラゴウ。

コスト的にラゴウ先落ちは最悪なので、囲まれないように立ち回ってしっかり生き残るべし。
逆に相手はラゴウから落としたいのでレーダーを見ないと死にます。
BD中のステップに制限があるため、BD中だとしても敵の角度によっては
誘導して当たることに留意する。また、射撃に無駄撃ちが多いと弾切れしがち。
一落ち後しばらくしてから弾補充と生き残り用に覚醒を使えるよう取っておければ最高