

正式名称：MS-09 DOM 通称：ドム
パイロット：ガイア Gクロスオーバー：コロニー落とし
コスト：1000 耐久力：350 盾：× 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ジャイアント・バズ	10	126	ダウン属性
サブ射撃	拡散ビーム砲	1	-	HIT時、敵の動きが一瞬止まる
モビルアシスト	ジェット・ストリーム・アタック	9	50~95	使用時の敵との距離によって性能が変わる
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	袈裟斬り 斬り上げ	N N	176	当てやすいが威力は並
空中通常格闘	三連突き	N	191	ダメージと発生に優れる
ステップ格闘	貫き胴	S	160	自機が敵機が空中にいると、発生が若干早くなる
地上BD格闘	貫き胴	BD	160	ステップ格闘と同じ
空中BD格闘	逆袈裟切り	BD N	156	優秀だが決める機会はずくない
特殊格闘	ホバー移動	特	-	くると一回転し横軸移動

【更新履歴】

08/11/24 AC版wikiより転載 過去編集者に感謝
08/09/16 全体的に余分と思われる部分を試験的に編集
08/08/28 文全体を整理
08/08/22 全角数字や括弧を半角に修正

解説&攻略

ジェットストリームアタックが可能になった(以下JSA)お馴染みドム。
JSA = モビルアシストは使用することでオルテガ・マッシュ機が登場する。1機につき9回もJSAが使える。
中距離以遠ではBZを撃ち、近距離では敵に突撃する。詳細はモビルアシストの項参照。
武装はメインのBZに格闘と乏しい感はあるものの、常にJSAで攻める姿は相手からすれば厄介だろう。

BDは滑る感じでやや使いづらいかもしれないが、ステップ射撃は無印連ジで猛威を振った滑り撃ちに似た動き可能。
地上におけるBD速度・持続・ステップ性能はかなり優秀。
特にBD持続はコスト1000としては破格の性能。
しかし空中では全機体最低の機動力かもしれない。

JSA中は火力が高く、弾幕も張れる為コスト1000帯ではかなり火力が高い方に入る。
JSA展開中ならば1チャンスで与えるダメージの高さはトップと言っても過言ではない。
JSAがなくともメイン射撃が優秀なので気にならない。
格闘の癖は強いが慣れれば攻守に使える為頼もしい。

欠点は空中機動力のなさ。
上昇・空中BDは地上に比べてかなり遅い。
地上から離れず戦う様になりたい。

未確認だがJSA中敵がある程度の距離の場所から格闘してきた場合にホバー回避すると、JSA側の機体に格闘が誘導する気が。

射撃武器

【メイン射撃】ジャイアント・バズ

[一括リロード][リロード:10秒/10発][属性:実体弾][ダウン][ダウン値:3.0][補正率:%]
[発生:20フレーム(ホバー停滞時21、ホバー移動時14)][硬直:90フレーム(ホバー停滞時92、ホバー移動時106)][キャンセル サブ射撃]

ダウン属性の実弾武装。歩きやステップ、BDから足を止めることなく撃てる。
ドムの主力兵器であり、弾切れ時は弱体化が著しいので、弾数管理はきちりしたい。
問題のリロード時間は約10秒。他に射撃武装が無いために余計に長く感じるかも。

発生と威力はこの手の(実弾ダウン属性の)武器としてはそれなり。
特殊格闘によるホバー移動中は性能が変化し、発生が早くなる(撃った後に回転するモーションがあり、硬直時間は増す)。
またダメージ面もモビルアシストによる向上が見込めるが、硬直時間が長いので連射性に乏しい。
幸いにも射角はそこそこ上に広いため、弱点である上方向にはある程度対応できる。

ちなみに弾切れ時でもモビルアシスト展開中は、空撃ちアクションに併せてマッシュ・オルテガが撃ってくれる。

GP03のバズとは違い、ヒット時は敵が真横に大きく吹き飛ばす。

【サブ射撃】拡散ビーム砲

[常時リロード][リロード:8秒/1発][属性:特殊]

[発生: 22フレーム][硬直: 65フレーム(ホバー時は44フレーム)][キャンセル なし]

ロック方向に向かい、機体前方に拡散ビームを発射させる。

敵機に当たってもダメージは無く動きを一瞬止めるだけなので、攻撃手段としてはまるで使えたものではない。

この武器の使い道はホバーモード時の各種行動キャンセル。

メイン サブ メインという使い方が可能。弾切時も硬直が軽減されるので、構わず使ってい。

ただし、通常時は硬直が増すだけなので封印安定。

ホバーモードを使わないなら忘れていい。

【アシスト】ジェットストリームアタック(JSA)

[発生: 37フレーム][硬直: 31フレーム][キャンセル サブ射撃]

本機の最大の特徴。

なんせ9回も使えるので、使い切る前に撃墜されることのほうが多いだろう。惜しまず使うべし。

アシストのドムのBZは単発で42、2発で95ダメージ。誘導も結構あるが本体のメイン射撃には劣る。

連射は出来ず、約3秒ほど射撃間隔を空けないと再発射しない。

本体のドムも合わせフルヒットすると、なんと200以上のダメージになる。

アシストから格闘に繋げると250を超え、キングオブハートが取れることも珍しくない。

アシストを押すとマッシュとオルテガのドムが現れ、以下のような動きをする。

- ・ 静止時:前方に固まって待機する
- ・ 歩き時:前方に移動し一列になる

以上の2つの状態のときBzを撃つと、他2機が前方左右に広がってBZを撃ってくれる。

建物等に一機引っ掛かると陣形が若干崩れるが、引っ掛かった一機からの攻撃軸がずれるので逆にそれが功を奏する事も。

- ・ BD時:後方に移動し一列になる

BD状態のとき、自機がBZを撃つと続いて他2機も撃つ。

最初のBZに当たってしまうと、BZx3が一気に来るわけなので、当然通常時よりダメージは高くなる。

このBZ3連射は強力で、3号機を鼻で笑える。

- ・ 射格B3ボタン同時押し(アシスト):援護射撃

ガイアが合図をし、アシスト2機が左右に広がってBZを撃ってくれる。

メインと組み合わせると2連射もできるし、弾切れ中に射撃したいときにも使える。

ただし合図で一瞬動きが止まるので注意。

弾切れの時でも射撃押すだけで、アシストはBZを撃ってくれる上にこちらは止まらないので

弾切れ時にはこれをわざわざ使う必要ないかも。

- ・ ロック対象機の一定距離内に入る:突撃モード

勝手に敵に突っ込んでいき、格闘・拡散ビーム発射&格闘・BZ発射のいずれかを行ってから消滅する。

突撃モードに入る距離は、赤ロック距離のおよそ半分。

突撃中にアシストを押すと任意のタイミングでBZを撃ってくれるので突撃時は忘れずに使おう。

その後の各種行動の命中率が跳ね上がる。

近距離でアシストを使った場合、すぐ突撃しすぐ消えるので注意。無駄になってしまう。

ちなみに、こちらの拡散ビーム突撃には当たり判定がある。

JSAは、ガイアが強制ダウン時(キリモミ)は消滅する。

1発なら射撃に耐えてくれるが、爆風を伴う武器だと3機同時に倒れることもしばしば。

他の停滞型アシストのように身代わりに使うことも出来る。

ヴァサーゴの弟くらいならば一方的に破壊し、アシストは消滅しない。

突撃モードにならなければ、かなり長い時間(10秒以上)停滞して一緒にBZを撃ってくれる。

このことから、中距離でアシストを出して間合いを保ったまま、ちくちくBZを撃つのが得策。

アシストのバズの誘導性はかなり高く、陸ガンのミサイル並に曲がる。

格闘

全ての格闘をサブ射撃でキャンセルすることが可能。ただし基本的にキャンセルする必要はないと言っていい。出し切り推奨。

全体的に発生の早い格闘が揃っているが、反面威力はどれも中途半端。

攻めはバズで行い、格闘は迎撃用として使用するのが吉。

基本はステップ格闘と空中格闘を使っていく。

【地上通常格闘】

[発生：23フレーム][初段硬直：51フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

2段格闘。連3段格闘の二段目までと一緒。1(よろけ) 2(ダウン)。
発生や踏み込み速度に優れ、初段の範囲が広いので十分にステップを狩れる性能である。
硬直も比較的短いので、外したとしても即ステップすれば反撃を食らわないことも。
しかし地上のニュートラル格闘としては威力が低いのが玉にキズ。

【空中通常格闘】

[発生：21フレーム][初段硬直：125フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

ヒートサーベルで3回突く。1~2HITまではよろけ、3段目がダウン属性。
1回の入力で3発出てしまう。
ヒット時は激しく前進するためにカット耐性が高く、ドムの格闘中で最も威力が高い。

空対空でのステップ合戦では、発生の早さから敵の格闘とカチ合っても勝てるという強みがある。
またステップ格闘と違い上下への誘導も普通にあり、ドム相手に上を取れば安全と考えている相手に対して不意をつける。
ステップ格闘に次いで、ドムの主力格闘。

【ステップ格闘】

[発生：24フレーム(空中時は25フレーム)][初段硬直：80フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

貫き胴、突進して横一文字にぶった切る、前作のドムトルーパーの前格。
空中で出すよりも、地上で出した場合の方が発生がほんの僅かに早くなる。
多段ヒットなのでカス当たりするとダメージが切ない事になる。
相手をダウンさせるのがせめてもの救いかも？

発生は普通、ダウン値が4で繋げないが、この機体なら特に問題はない。
伸びが半端ないので、敵の移動中などこちらにロックがかかっていない時に狙うとかなりの命中率を誇る。
判定もかなり強い。
1000機体の中では、カブルのBD格やアレックス並に使い勝手の良い格闘である。

【地上BD格闘】

[発生：25フレーム][初段硬直：79フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

ステップ格闘と同じ。
硬直はこちらの方がほんの僅かに短い、回り込みを行わないので使いどころが難しい。

【空中BD格闘】

[発生：20フレーム][初段硬直：57フレーム][ヒット時キャンセル サブ射撃]

逆袈裟切り(Mk- の逆手) オルテガハンマーの2段格闘。1(ダウン) 2(ダウン)。
発生が非常に早く、外した際の硬直も短い、その分威力はかなり低い。
まず狙わないとお目にかからない。
これでトドメを刺せば対戦相手から「マチルダさーん！」と悲痛な叫びが！(笑)

【特殊格闘】ホバー移動

[発生：] [硬直：61フレーム][キャンセル]

その場でクルッと1回転する。抜刀時は昔のドムの特殊格闘の動き。
それ以降、ブーストゲージが続く間、移動方向に関係なく機体が画面前方を向く。
これにより振り向きうちが起こらなくなる代わりに射撃の後独特の旋回動作が入る。
進行方向にくると回り込む(前後移動中では回転しない)ため、
BZの撃ち終わりに建物の陰へ滑り込むように使うといい感じ。
その旋回動作がサブ射撃でキャンセルできる。空撃ちだとさらに硬直を短くできる。
これにより、BZ サブ(空撃ち) BZと入力すると連射することが可能。

ホバー中は動くとブーストゲージが徐々に減少し、動きを止めるとゲージが回復する。
なぜかステップ動作をすると半分は回復する。ホバー中ステップはできないので注意。
また、BD 特格 サブ空撃ちと繋ぐことでBD硬直の隙をある程度消すことが出来る。

ホバー状態はダウンしたりBDすると解除される。
ホバー中はガンタンクのキャタピラ移動並の速さで小回りが効く。
敵の格闘間合いに入った時に通常よりも特殊格闘の方が対応しやすい。
あくまでその敵の場合だが、使い慣れないうちは封印推奨。
しかし使いようによっては使えるので要練習。

コンボ

	威力	備考
--	----	----

地格1段 サブ射C 地格2段 ??? 地上格闘からのコンボ、非確定		
アシストBZ×2 BZ	167	補正によりメイン アシストより低い

戦術

JSAが戦闘力の9割を担っていると言っても過言ではないので、活用しなければドムに生きる道はない、9回と回数が多いので、常時出しっぱで構わない、どうせ使い切れない、機動力を過信して振り向き撃ちの硬直を狙い撃ちにされるケースが多いので、射角を把握しておく事、ドムの振り向き撃ちの際は尋常ではなく、空中で振り向いてしまった場合は死を意味するといっても過言ではないほど、まっすぐ前を北(0度)とするなら、北北西か北北東(-15~30度、一般に思われてる"斜め前"よりも真ん中寄り)にダッシュするクセをつけて、相手にプレッシャーを与えよう(連ジ黒海ドムの動きを参考)

攻撃の基本は中距離でJSAのBZ メインで着地取り、ショートダッシュ(ダッシュしてすぐ止まる)による滑りと、身体をひねらない角度内の方向転換を意識してできるようになれば、硬直はまず狙われない、ステップ後レバー入れればなしでもよく滑るので活用しよう、大事なのは緩急つけたクネクネヌルヌルとした動き、地上しか走れないので、その地上では負けない様になりたい、BDからステップに移行する場合、硬直がほとんど無いという特徴があるので、停止硬直をとられることはまずない、

余談だが、連続ショートダッシュではブーストはほぼ使わない、うまく使えればガン逃げZ・W0に追いつけるほど、(Gは未検証)

僚機考察

機動力があり、コスト1000の中では自衛力・生存力に優れるので、どの機体と組んでも生きることが出来る、あとは相方次第、

VS. ドム対策

JSAの3連射がキツイ、アシスト中のバズは足を止めずに撃てる射撃武器としては威力が全機体一高く、侮っていると痛い目を見る、弾切れ時でもJSAは撃ってくるので、実質弾切れなしに近い、回数も多いので、切れるのを待つのも厳しい、その為狙いをつけて一気に攻めるのが吉、JSA突撃モード時も、サーチは本体から動かない、落ち着いてよく狙おう、耐久値は低いのですぐに撃墜できる、W0のメインでJSAごと消し飛ばす、マシンガンばら撒きで最悪BZを消すという戦法もいい、ファンネルも飛ばないドムにとっては脅威である、