

コンボ、僚機考察、対策は[トールギス\(対策\)](#)へ。

正式名称：OZ-00MS TALLGEESE パイロット：ゼクス・マークス
コスト：2000 耐久力：520 ガード： 変形：×(通常BD) 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ドーバーガン	8	80	太いビーム、よろけ
CS	ドーバーガン3連射	-	80-133-164	横に回転しながら3連射する
サブ射撃	ミサイルポッド	1	123	2発の閃光弾を放つ
特殊射撃	ドーバーガン照射	1	209	照射ビーム
モビルアシスト	エアリーズ	5	77	2発のミサイルを放つ
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	縦斬り 縦斬り	NN	137	縦斬り 縦斬り
	派生 切り上げ	N前	126	2段目を前派生で切り上げ
空中通常格闘	多段突き 蹴り	NN	132	多段突き 蹴り
	派生 切り上げ	N前	133	2段目を前派生で切り上げ
地上横格闘	横斬り2段	横N	134	横斬り 横斬り
空中横格闘	横斬り 叩きつけ	横N	138	横斬り 叩きつけ
特殊格闘	降下スーパーバーニア	特	-	下方向にNEXTダッシュ
BD格闘	居合い斬り	BD中前	92	多段の居合い

【更新履歴】

11/8/05 対策ページの追加
09/8/14 SBについて編集
09/6/20 非公式掲示板 - トールギス Part-3 追加

機体解説

空中戦用MS。

武装は大めのメイン、牽制に使えるサブ、銃口補正の強い特射、平凡なアシスト、平均的な格闘など低い位置でバランスが良い、超高機動型万能機のはずなのだが赤ロックが短く、格闘も1000コスト並の判定しかないため中距離での援護が主となる。メインの総弾数は8発だが主として使うため弾切れが起きやすい。CSやアシストの存在を忘れないように。

射撃武器、アシストが全ての攻撃行動において足が止まってしまうという他の機体にはないデメリットを持っている点にも注意したい。

ブーストゲージが多少残っていても、その硬直中にブーストゲージを使い切ってしまう可能性があるからである。くれぐれもブースト切れの状態時に確定のチャンスだったとしても、隙は膨大になってしまうので攻撃行動をせぬよう注意したい。

逆を言うと振り向き撃ちの概念がほぼ存在しないので、SBの特性と相まって機体の向きや射撃武器の射角をあまり意識せず戦えるともとれる。余談だが決してニワトリと呼んではいけない。

最大の特徴は【スーパーバーニア(以下SB)】の存在。

このSBは操作や移動が特殊でかなり扱いにくい、上手く活用すれば高い回避力を発揮できる。

BD持続性能は2000コスト最低クラス。しかし挙動は最高クラス。

この瞬間的な速さによって格闘間合いでの急回避や急上昇でロック外へ逃げるなど、急襲・不意打ちが得意。

また通常のジャンプ上昇ができないため、一般的なフワフワは不可能。よって細やかな滞空時間の調節や着地ズラシは不得手。

【SB補足】

SBはブーストボタン 1回 で発動。

他機体のNDにあたる行動で、各種硬直などをキャンセル可能。

NDとの大きな違いは、機体の向きが変わらないこと、真上や真下にも可能であること、終了後に慣性が残らないこと。

この利点があるため後SBをしても振り向き撃ちにならない。

ボタンを押す長さで移動距離を調整できる。

ブーストゲージ満タンから、最長SBで4回ほど、最短SBなら9回使用可能(SBのみ連発した場合)。

NDと同じく(斜め)後方SBはブースト消費2倍に増加。

SBの入力と移動方向

入力	移動方向
レバー + ブーストボタン	前方移動
レバー + ブーストボタン	右方移動
レバー + ブーストボタン	左方移動
レバー + ブーストボタン	後方移動
ブーストボタン	上昇

レバー入れSBでも少し高度が上がる(斜めに移動している)。
よって、高度変化によって上下射角が外れやすい。

初速を活かすために最短SBを連発する方がブーストゲージ効率が良い。
SB可能回数の多さと高度上昇、後述のSB BD移行によって、1回のブーストゲージで移動できる距離と滞空時間は他機体を上回る。
通常のジャンプ上昇よりも上昇SBは高速であるため、高飛び速度も速い。

【小ネタ/SBからのBD移行】

SB中から終了までにレバー入力を続けるとBDに移行可能。BD方向は任意に選べる。
SB中にブーストが切れても一定距離のBDへ移行可能。
応用例として、ブースト切れ直前にSB BDで動きを止めずに着地ズラシが可能。

また、BD中に進行方向へSBを入力すると、BD状態のままブーストを噴かして進むことができる。
変形コマンドでも通常BD可能。ただし、前述の通り消費量はすさまじく、BDは着地前に使用することが有効かと思われる。
平行に移動出来るので合流前には使いやすいが、合流する頃になって同時にブーストを使い切る様なことのないように。

射撃武器

【メイン射撃】ドーバーガン

[リロード:約3秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

主力のドーバーガン。ダメージ、補正率、ダウン値、リロードはコスト相応。
攻撃判定は若干太めだが、誘導が劣悪。上下の銃口補正もよろしくない。
発生も遅く(ガンダムのBRより遅いがBZよりは早い)、発射位置もSBが必然的に絡むのでズレた感覚がある。
足が止まりブースト消費が馬鹿にならない。
万能機、支援機中では一番クセのある武装と言える。

サブ射or特射でキャンセル可能。
各々のダメージはサブc(125)、特射c(141)と低い。

SBを絡めて連射して硬直取りとダウン取りを狙う主力武装。
依存度が高い割に弾数が少ない為、弾切れに注意。

【CS】

[チャージ時間:約2秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:1-1,5-2][補正率:%]

側転しながらドーバーガン3連射。ニュートラルなら左に、レバーを右に入れると右に回転する。
銃口補正がかなり弱く誘導は皆無。
なので初弾が当たっても2、3発目が外れる。セカインしても全段ヒットは無理。
遠くの敵機に撃つと、途中で3つのビームが1点に集中するが敵機に少しでも動かれると余裕で避けられてしまう。
使いどころは牽制や相手の移動方向にばら撒く等が考えられる。上手くうけば引っ掛けることも可能。
終わり際に若干浮いてしまう癖があるので要キャンセル。ブーストを切り相手の攻撃が確定すると判断出来た場合などで使用する。
と、上手くいけば回避と同時に時間稼ぎに使えたりなどもする。しかしながらBDは使用出来ない状態であろう為、注意すること。
3発目を発射すると同時に回転方向と逆にSBをすると3発目を大体初段の位置に発射可能。うまく利用すればCSを2発当てられる。
事実上弾は無限なので牽制や、ばら撒きとしては優秀だが封印しても差し支えない。
小ネタとして進行方向に建物を壁にすれば3つ重ねて撃つことが可能。

威力・補正ともにメインと変わらない。

【サブ射撃】ミサイルポッド

[リロード:約5秒/1発][属性:実弾][スタン][ダウン値:3][補正率:%]

2つの閃光弾を敵機に向かって発射。
発生はメインより少し早い。
移動射撃不可。
着弾時、もしくは射出から一定時間後にスタン属性(多段ヒット系)の閃光発生。(敵機の前後を挟むように炸裂)
スタン時間は短くないが、2ヒットすると2重スタンになるため即座にダウンしてしまう。
射程距離が短く赤ロック距離程度が限界。(赤ロック距離の前後で自動炸裂)
前述のように1発目の弾と2発目の弾の間隔がそれなりにあり、2発目は案外遠くに飛ぶ為、置くように使っても引っ掛かったりする
こともあるのでばら撒くことも一考。
拘束時間は当たり方によって変わるが、命中後に追撃可能かと思われる。
威力はそれなりにあり手早くダウンが取れるので、メインズンダに交えて適度に撒いておくといい。

ダウンしているCPUの起き上がりに重ねるように撃っておくと非常にヒットしやすい。

【特殊射撃】ドーバーガン照射

[リロード:約10秒/1発][属性:照射ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:2~4][補正率:%]

視点変更が無いので使いやすい照射武装。
銃口補正、弾速が良好。

中距離程度であればメインorアシスト>特射を連続ヒットさせることが可能。高威力な射撃コンボで重要なダメージ源となる。緑ロックからの硬直取りやカットにもある程度は使える。照射硬直とブースト消費が大きめなので、アラートやブースト残量に応じてSBすることでリスクを抑えたい。NDと違いトルギスの場合は瞬時にSBによってキャンセル・ブーストに移れるので、他の同類武装に比べてリスクも低く、リロードも比較しても短い。援護が中心になるトルギスでは積極的に使っていこう。

銃口を上に向けてから正面に構える動作中にキャンセルすると弾は消費されない。

【アシスト】エアリーズ

[属性:実弾][よるけ/ダウン][ダウン値:0.5 1][補正率:92% 84%]

ガンダムのアシストであるリ・ガズィの劣化版、ミサイルを2連射。発生は普通、誘導も普通(下への誘導は強め)、弾速は遅い。機体の左側に出すため右側にSB後クロスを狙える。補正率が良好なのでコンボダメージを伸ばしやすい。

格闘

全体的に発生は遅め。判定の弱さから万能機以上の格闘とかち合うとまず判定負けする。誘導も信頼できるものではなく敵機がやや下に居てもスカすることもしばしば。ダメージも高くはない。利点を挙げるとなればダウンを短時間で奪うことができるので、それぞれの格闘の特徴を知っておくのも損はしない。コンボをSBで繋ぐとしてもやや慣れが必要なため、慣れるまでは出し切り推奨。射撃類で途中キャンセルはどれも不可能。(例外としてCSキャンセルは一応出来る)

【地上通常格闘】

[ダウン値:1,7? 2?(前派生4?)]

2段格闘。それぞれ縦斬り。誘導はそこそこだが発生が遅く攻撃時間が長い。2段目を派生で豪快に切り上げる。トルギスが浮遊してる事が多いので滅多にお目に掛かれない格闘。

【空中通常格闘】

[ダウン値:1,7 2(前派生2)]

2段格闘。1段目に少し浮いて多段の突きをして、2段目に蹴りつけるのでちょっと前後移動する。発生は普通、判定もそんなに悪くない模様。しかし誘導と伸びは悪い。2段目を派生で切り上げ、派生することで敵機が上に飛ぶので、追撃するならニュートラルSBが安定して入る。自機は空中にいることが大半を占めるので格闘の中では使用頻度が高い。なので空中格闘が入る距離感・範囲・誘導性を知っておくと良い。ちなみに敵機2機を串刺しにするぐらいにサーベルの長さには判定がある。

【地上横格闘】

[ダウン値:1,7 1,9]

2段格闘。右に判定が広そうな横斬り。発生は遅め。空中にいることが多いので出番はほとんどない。

【空中横格闘】

[ダウン値:1,7 1,9]

2段格闘。2段目は叩きつけ。発生・誘導共に普通、攻撃時間は短い。攻撃判定は回り込みの無さなど考えると若干厳しいので当てに行くには腕が必要。

【特殊格闘】

格闘ではないので注意。

NDの真下に下がるバージョン。唯一トルギスだけに備わっている。しかし他のSBに比べ硬直が長く、メインループで高度が上がった状態で敵機をダウンさせた場合は特に注意。

SBを繰り返していると徐々に上に上がっていってしまうので合間合間にこれを混ぜて高度を維持しよう。SBの2回に一度程度はこれを混ぜないとすぐに射角外まで昇ってしまう。キャンセル目的で出さないと抜刀に化けてしまうので注意。長押ししても降下距離が伸びたりはせず、押しっぱなしでブースト量がある場合だとニュートラルSBに化けて上昇してしまう。(つまり下がって上がる)

【BD格闘】

[ダウン値:1~1,7~9?]

多段の居合いのような斬りつけ。発生は気持ち早いけど判定は弱い。当たると敵機は上に上がり、ニュートラルSBで追撃可能。

敵との距離が約ステップ1個分でも届かない時が多々あるので、届く距離を把握しておいたほうがよい。前SBで瞬時に距離をつめてその流れのままBD格闘をすると入力しやすく、また当てる確率も上がる。

■ コンボ、僚機考察、対策は[トールギス\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - トールギス Part.1](#)
- [非公式掲示板 - トールギス Part.2](#)
- [非公式掲示板 - トールギス Part.3](#)
- [非公式掲示板 - トールギス Part.4](#)
- [非公式掲示板 - トールギス Part.5](#)