

# デスティニーガンダム

正式名称：ZGMF-X42S DESTINY   パイロット：シン 通称：運命  
コスト：590 耐久力：720 盾： 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	5	105	弾数は少ないが射角が広いBR。リロードが遅い。
CS	長射程ビーム砲	-	175	強制ダウンの赤ビーム。
サブ射撃	バルカン砲	60	4(47)	12発全ヒットでよろけ。牽制に
特殊射撃	フラッシュエッジ2	2	73(97)	高性能なブーメラン
格闘	入力	威力	BRC	備考
通常格闘	N N N N	255	-	3段斬りの後に多段斬り上げ。全段Hitできりもみ。いつでもBRC可能
	N N N 特	233~271	-	3段目後に少し間をおいて特格入力
前格闘	前	169	-	多段HIT、強制ダウン
横格闘	横 N N	212	216	2回斬りつけた後にサマーソルト2Hit。BRCはダウン追い討ち。
	横 N 特	194~247	-	2段目後に特格派生。
後格闘	後	222	-	N4段目と同じ多段斬り上げ。全段Hitできりもみダウン
特殊格闘	特 N連打	142~231	-	掴んだ後はボタン連打でダメージUP。

## 【更新履歴】

- 07/06/14 スピード デスコン追記
- 07/05/27 解説&戦術の文章をいろいろ改変。
- 07/02/20 フラッシュエッジと解説の文章を改変。(戦術は下のほうで)
- 07/02/20 非覚醒コンボに追記

## 解説&攻略

デュランダル議長率いるザフトが戦争を終結させるために開発した新型核動力モビルスーツ。設定上ではインパルスのシルエットである"[ソード](#)・[フォース](#)・[ブラスト](#)"の3要素を1機に取り込んだ万能機。

(テストとしてインパルス用のデスティニーシルエットも製作された。)  
パイロットとして[シン・アスカ](#)の搭乗を前提とした調整が加えられている。

万能機という設定ではあるが、本作では近距離戦に重きを置いた機体となっている。家庭版では、タイトルバックを[ストフリ](#)から取り返した。

BD速度は全機体中NO1！

格闘もトップクラスの高性能で、高威力と発生の早さ、硬直の少なさを兼ね備えたものを多く持つ。

CSCや特格派生なども含め、他の機体とは違った非常に機敏な動きが出来るのも特徴のひとつ。しかしその反面、BD持続が同コスト帯最低で中コスト並の持続しかないため圧倒的な速度でも

移動距離の面を見るとそれほどではない。

幸いステップ性能は高いので、地上ステップを多用していくことになる。

格闘・射撃共に発生の早い強制ダウン武器があるので、対ミーティア戦や対パワー覚醒中の敵では大きな活躍を見せる。

格闘は全体的にそこそこ判定が強いが、格闘専門機などに対すると判定負けすることもあるので注意。

射撃はBRが高威力で射角が広めだが弾数とリロードに難があり、GHを使ったCSも発生も早く強力だが、発射後の隙が少し気になる。

良く言えば高性能格闘機、悪く言えば器用貧乏なのであるが、一応、近～遠距離の全距離に対応した武装も持っているということで、タイマンは他の機体に比べると得意な方ではある。

問題点は前述の通りBRに少し難があり、さらに赤ロック距離が非常に短いため遠距離戦に少し苦勞するという事。

CSもGHを使えばかなり有効なものの、それなりに隙があるというのは見逃せない。

ただ、バルカンは全バルカン持ち機体中最高の性能を誇り、ブーメランも高性能。

BRの弾数が少ないため、この二つは相手を牽制しつつ近づく時等さまざまな面において重宝する。

上記の性質により射撃戦が苦手で、590機体で最も相方との連携がとりづらい。

しかし、一度相手に張り付いてしまえば、他の590以上の拳動の軽快さと高威力の各種格闘を駆使して一瞬で相手を窮地に追い込む事も可能である。

何にせよ近づかないことにはどうしようもないので、いかにしてダメージを最小限に抑えつつ相手に接近するかが、この機体を使いこなす上での課題となるだろう。

また機体操作自体は武装にあまりクセが無いので扱いやすい部類に入るが、自ら近接戦闘に持ち込む戦術だけでなく、自分が落ちたら負けだという事を意識したプレイスタイルが必須。

的確な状況判断と武装選択ができなければ、たとえ近距離戦でも勝つことは難しい。

接近戦で大ダメージを狙いやすい機体だが、反面自然と敵の格闘の間合いに入る上、

敵味方を含めた射撃の巻き添えになる可能性が非常に高い為、調子に乗って突っ込み続ける事は敗因に繋がる。

なお、アーケード版からブーメランとCSに調整が加えられている。

## P.L.U.S.

使用可能キャラ：シン(レイ協力ミッション09)、イザーク(LV50)、サトー(LV50)

弱点の1つであるBD持続の短さをレベルアップで補えるため、かなりの強さを誇る。

シンの搭乗機として、中盤からお世話になることは非常に多いだろう。

格闘特化なサトーや、『他人の機体の気がしない』イザークもLV50で使用可能になる。

ただし、弾数と赤ロックの短さという弱点は健在のため、耐久力の低い敵がわんさか出てくるようなミッションでは弾切れに注意。

こういうミッションでは覚醒による強制リロードは勿論、バルカンやCS、ブーメランも積極的に使っていこう。

---

## 射撃武器

### 【メイン射撃】高エネルギービームライフル

[常時リロード][リロード:5.33秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:58%]

威力105の高威力BR。片手持ちだが射角は左右ともに広い。

弾数が少ない上にリロードが遅く、ロック距離が[ゲイツ](#)並に短いので590のコストに見合う武装とは言い難い。

とはいえ小回りの利く数少ない射撃兵器で、何だかんだで重宝するので無駄撃ちは控えよう。CSやFEと巧く使い分けることで、弾切れする心配を最小限に抑える努力が必要である。

## 【CS】高エネルギー長射程ビーム砲

**[チャージ時間:2.2秒][属性:ビーム][ダウン][ダウン値:5][補正率:-%]**

その場に停止し左脇から強制ダウン属性のビームを単発発射する、最強クラスの性能のチャージショット。

CSとはいえアグニ系にしてはとても発生が早く、射角・誘導も良好とコストに相応しい良質なCSに仕上がっている。

Gザクのオルトロスよりも若干発生が早くなったものと捉えてもらってもよい。

抜刀中に撃っても納刀状態にならないのもポイント。

セカインは勿論、GHでの牽制・援護・格闘の保険や中距離での着地取り、またパワー覚醒の敵相手を強引にダウンさせるなど、用途は意外にも多い。

発射後は結構早くBDCが可能なので高度があれば単発でも実用可能だが、低い所で撃つと着地して大きな隙を晒してしまう事になる。

また、対ミーティア戦でも強制的によろけさせる為かなり有効。

格闘の保険として使う場合、早めに出さないと逆に潰されることもあるので注意。

強力な武装だが、常にチャージしていても他の射撃武器を使えないので使いどころを見極める必要がある。

また銃口補正は悪く砲身が左側にあることも重なり、至近距離では右に移動されただけで命中しなくなる。

建物などの障害物の陰から撃つ場合は、右半分（アロンダイト側）が出ている状態だと大抵建物の方に当たってしまうので注意して使おう。

plusモードでは、GHを使っただけの核ミサイル撃墜にも役立つ。

## 【サブ射撃】バルカン砲

**[撃ち切りリロード][リロード:5.66秒/60発][属性:実弾][12Hitよろけ][ダウン値:1Hitにつき0.1で1セットで1.2][補正率:92%(12Hit時)]**

頭部バルカン。

バルカンとしては威力・連射性・発射速度ともに全バルカン持ち機体中NO.1。

バルカンがインパルス系とは違い頭部についているため、射角や銃口補正は概ね良好。

1セットでよろけが奪える為、単なる牽制以上の効果を発揮する。

瀕死の敵へのトドメにも最適。

BRの弾数が少ないこともあり、他機体以上に積極的にばら撒いていこう。

一見クセの無い武装と思われがちだが、実は抜刀時は左に対する射角がとてつもなく狭い。

そのため、抜刀時で左に撃ちたい場合は歩き以外での使用を推奨。

BR弾数の節約のためにも、チャージを仕込みたい時はバルカンからチャージし始めると良い。サブ射を入力してボタンを押し続けずに、一度離してから即チャージを開始すれば隙を小さくできる。

## 【特殊射撃】フラッシュエッジ2ビームブーメラン

**[リロード:出戻り次第][属性:実弾][よろけ][ダウン値:1枚で1][補正率:%]**

その場に止まりビームブーメランを2個同時に投げる。

往復Hitで97、行きだけなら73、1枚だけHitした場合でも45とブーメランとしては威力が高い。

発生・弾速が非常に早く隙も少なめで射程距離も結構長いですが、弾が小さいため左右に動くと戻りが当てづらい。

BRが振り向き撃ちになってしまう状況などで使用すると良い。

BRと違い振り向き撃ちの概念が無く、抜刀状態で使っても納刀しないので、抜刀前格を使える状

態を保ったまま近～中距離戦を戦えるのも利点。  
一瞬ではあるが足が止まってしまうので、至近距離ではヘタに使わないように。  
BRとの違いを把握してうまく使い分けられるようになる。

また格闘の迎撃としては特に優秀で、BRでは反撃が間に合わない位置を取られた場合でも投げると当たってくれることが多い。  
攻める時は前ステキャンBRの要領で投げると、かなりのスピードで発射されるため相手は反応しづらい。  
ただし、急に距離が詰まるので外した時のリスクも上がるのを忘れずに。  
ダメージ補正が悪いので格闘に繋ぐために使うのはお勧めできない。  
戻りが当たったら前格に繋げてダウン、往復ヒットならBRでもダウンと、ダウンを簡単にとる事ができる。  
格闘キャンセルも出来るが隙が増えるだけなので封印推奨。

AC版よりもダウン値設定が高くなり、往復Hitでダウン値4となったため追撃の特格が全段入らなくなってしまった。(格闘連打しなければ全段入るが)  
しかし元々補正率が高くコンボでのダメージは期待できなかったため、ダウンを簡単に奪えるようになったとも言える。  
これを利点ととらえるか、欠点ととらえるかは意見の分かれるところ。

---

## 格闘 アロナイトビームソード

### 【通常格闘】

2回斬りつけ、3段目に軽く切り上げ4段目は多段ヒットの斬り上げ。  
出し切り強制ダウンで、1～4段目終了時・4段目多段ヒット中にBRC・FECと3段目に特格派生が可能。  
伸びが良く、発生もかなり早い。さらに判定、誘導、攻撃範囲も良好で相手のステップを強引に巻き込めるが隙が大きめ。  
1～2段目と4段目の多段ヒット中は動きが少なく、ややカットされやすい。  
出し切り時と3段目FEC時は前方に軽くきりもみ、3段目非特射撃ちBRC時は大きくきりもみさせる事ができる。  
空中で3段目BRCをする時は特射撃ちじゃないと入らないので注意。  
地上・空中関わらず3段目特射撃ちBRCは正面～斜め下にきりもみ。  
4段目多段ヒット中BRCは斜め下にきりもみで、FECは当たらない。  
4段目終了時Cは硬直を消すためだけでしかないが、両cをする事で上を維持する事が出来る(普通の出し切りでは出した所と同じ高度に降りてくる)。  
基本的に出し切りだが、ある程度の距離を吹っ飛ばしたい時のみ3段目BRCを使うといい。  
FECは基本的に封印安定。  
甲い合戦にはちょうどいい技である。  
特格派生は3段目の切り上げ後に特格へと移行する。  
出し切り時より威力は大きくなるが隙が非常に大きい上に殆ど動かないので、状況を見て使い分けること。  
特格を派生させる場合、3段目を入れた後に一拍遅らせて入力しないと当たらないので注意。  
混戦状況ならN3段BRC(200ダメージ+きりもみ)、カットの恐れがない場合N3段特格派生がいい。

ちなみに実用性は皆無だが、4段目『のみ』を当てると、もの凄い威力になる。  
(非覚醒時：304、POWER覚醒時：352)  
僚機が近くにいる状態で派生し続けて、これ単体に巻き込むことだけは避けるように。

## 【前格闘】

シールドタックルのような格好で一拍溜めた後に剣を前に突き出して突進する、原作で脱走するアスランの青グフを沈めた攻撃。

ダウン属性の多段ヒットで全段ヒットで強制ダウン、ヒット時はいつでもBRC・FECが可能。ヒットから強制ダウンまでの時間が短いので、安定してパワー覚醒を潰す事ができる。

誘導・突進速度がよく、強判定で隙も少ない優秀な主力格闘。

移動距離が長いのは良いが攻撃判定自体は消えるのが早く、コレが原因で他の格闘とかち合っ潰されることも多い。

自身のロングステップ一回で届かない距離になってしまうので、ギリギリの間合いから使うのは危険。

カットや先出しで使う場合等、状況によっては前ステップなどで距離を縮めてから使おう。

納刀・抜刀で発生時間がかかなり変化し、納刀状態からだ剣を構える時間が長くなり発生が実用レベルではなくなる。

抜刀状態を意識して使いたい。

溜めの時と構えの時にかけてそれぞれホーミングし直しており、それが原因で振り向き撃ちや2段モーション射撃のようになることがある。

その時はかなり大きい隙を曝す事になるので注意しよう。

また抜刀しておくことが必須だが、逃げ格としてもかなり有効。

ただし、しっかりと状況を把握して使わないと手痛い反撃を被ることもあるので注意すること。

特に、敵の僚機がこちらを向いている時には使ってはならない。

BRC・FEC共に出来るが基本的に使う必要は無い。

地上で当てればどちらもダウン追い討ちになり、空中ではBRCは特射撃ちでも安定しないいうえにヒット確認もし難く、FECしても大して吹き飛ばない。

ちなみに速度がBDよりも速いので、ブーストを消費することなく距離を詰めることも可能（BD着地を繰り返すより前格 BDCを繰り返す方がわずかに早い）。

ジャスティス及びアピスの前格とかち合った場合一方的に潰されるので、これらの格闘には前格で突っ込まないように。

判定負けする可能性のある格闘を、ある程度把握しておくのも手。

しかし、ほとんどの強判定の格闘を潰せるものと見て良いだろう。

全体のモーションの短さを利用して通り魔の如く仕掛ける事が可能。

抜刀中は前格が非常に警戒されるので、状況に応じて横格やN格・FEと使い分けられるとなお良い。

この格闘を理解し、使いこなせれば他の590機体とタメを張れる、もしくはそれ以上に活躍できるだろう。

## 【横格闘】

左から斬りつけた後に軽く切り上げ、サマーソルトキックで締める4段。

1段目・2段目・4段目にBRC・FECができ、2段目から特格派生が可能。

発生・誘導・回り込み・威力・攻撃時間など全てにおいて高性能で、本機の主力格闘のひとつ。

抜刀モーションによる硬直が無いので、納刀している時はこの格闘を使おう。

近距離ではBRをよけつつ攻撃でき、多くの格闘にも打ち勝てるので強力。

勝てる格闘と負ける格闘を知っておくと役に立つ。(例：ソード系には負ける)

全体的に上下に動くためカットもされ辛く硬直も少ないので、基本的に出し切りで使うのがいいだろう。

2段目BRCは地上ヒット時は特射撃ち・非特射撃ち共に安定し、それなりの距離を非強制ダウンで吹っ飛ばす。

空中ヒット時は特射撃ちじゃないと入らず、FECは地上・空中どちらでも安定して入れられる。

4段目BRCは他機の一般的なBRCよりワンテンポ遅れて発生し、逆にFECは即座に出せる。

地上ヒット時は共にダウン追い討ちになり、空中ヒット時はBRCは殆ど当たらず、FECは100%当たらなくなる。

基本的に両C共に使わないだろう。  
一応1段目FECで戻りまで当てても強制ダウンになるが、使う意味はない。

特格派生は切り上げ後に特格に移行する。  
N格からの特格派生と違いタイミングを測る必要がなく入力が簡易であるが、空中ヒットの場合  
は安定しなくなる。  
特格派生からのCSC（特格入力直後から溜めれば間に合う）が最大ダメージだが、かなり硬直が  
長くなってしまっているので狙う必要は無い。  
ただし、もし狙うのであれば、CSをGHしながら撃つと結構当たる。  
混戦状況なら全段出し切り、カットの恐れがないのなら特格派生を使うのがベター。

回り込みが大きく移動が速いので、逃げ格にも使える。  
この時は、なるべく着地した瞬間に出すようにしてBDを少しでも回復させる様に心がけ、その際  
にCSを備えておけばなお良い。  
射撃で着地を狙われた時はどんどん使っていこう。  
ただし、距離が遠すぎると納刀状態だと抜刀動作のみとなるので注意。  
壁際や障害物(建物等)がある場合、2段目以降がHITしない事がある。  
2段目以降が当たらずに出し切ってしまった、又は特格派生して出し切りになってしまった場合、  
反撃を受ける事になる。  
だが、1段 2段外れる 3段が当たる事もあり、この場合ダメージが215になり少しUPする。  
また、BRCがダウン追い討ちにならず、綺麗にHITする事も希にある。(全く当たらない事の方が多  
いが)  
頻繁に起こる事では無いし、気にしていないと思うが...念のため。  
因みに、ゾノには何故か、四段目が当たらない事がある。

## 【後格闘】

N格4段目と全く同じモーションの攻撃だが、一部N格のものと異なる。  
N格と同じのダウン属性短時間多段ヒット型だが威力が下がり、BRC・FECは終了時のみ可能。  
大きく上昇するためカットされにくく発生が早いものの、誘導・踏み込みが劣悪で、非常に使い  
難い。  
剣を左から振り上げる動作のため、左方向に対してはまあまあ判定が大きい。  
使いどころは至近距離で格闘をかわした時の反撃ぐらいで、バックステップで格闘をかわせるな  
ら狙ってみても構わないというレベル。  
N格の時と同様にBRC・FECは上を維持する&硬直を消すためだけでしかないの、そこは状況  
を考えて利用するように。  
基本は封印したとしても、さして問題にならない。

覚醒を絡めて使うと効果的。  
パワーで相手の格闘を無視して強引に叩き切ったり、ラッシュ・スピードコンボに組み込むのも  
良い。

CPU戦の対デストロイや戦艦相手には非常に有効。  
終了後の隙が大きく、これだけだとコンボがうまく繋がらないので前格と組み合わせて使おう。

## 【特殊格闘】 パルマフィオキーナ掌部ビーム砲

左手で相手を掴んで手の平から零距离でビームを叩き込み、最後に吹っ飛ばす。  
掴んでから吹っ飛ばすまでの間に格闘ボタンの連打でヒット数と威力が上昇する。BRC・FECは  
出来ない。  
素手で突っ込む為か、相手の格闘とかち合うと殆ど判定負けする。  
判定の弱さと硬直の長さから、基本的にN・横格派生専用。  
納刀状態でも抜刀状態でも即発動可能。  
格闘だが空いている左手攻撃の為、納刀から抜刀、抜刀から納刀になったりする事はない。

単体での威力は自身の格闘では最も高威力で、ヒット中に幾ら連打してもブーストは消費しない。

距離はそれなりに移動し判定持続時間も長いが移動速度が遅く、イージスの前格と同様にステップされるとその場で手を突き出すのみとなる。

また、ヒット中は殆ど動かないために非常にカットされやすい。

状況を見てボタン連打で追撃を入れるか、早々に切り上げるかを判断しなければならない。

特に相手がCPUの場合は、要らぬ横槍が入る可能性が非常に高いので注意。

誘導はかなり強烈で、ステップされなければBDや変形ですれ違う敵、距離が近ければ真後ろにいる敵にも当たる。

また、突進する時に誘導がかかり始める為、構えたのみの段階でステップをしても方向を変えて襲い掛かっていく。

相手に背を向けて放つと僅かだが弧を描いて移動する特性があるので、運がよければ相手のBR等をかわして当てられるかもしれない。

当たった時も当たらなかった時も終了後の隙は大きく、CSCしか無いのが欠点。

単体で出す場合はCSを溜めておいて外れたらすぐにCSCというのが主だが、そもそも単体では狙い難い。

特格開始 チャージ開始 格闘連打と入力すると、うまい具合に特格終了時あたりでチャージ完了してくれる。

そのままダウン追い討ちでダメージ微増の他、ロックを変えてもう一方の敵を撃つ等、用途は様々なので余裕があればマスターしておこう。

横格からのコンボでできるようにできれば完璧。

パワー覚醒で突っ込んでやれば強引に掴む事が可能な上、爆発的なダメージを与える事が出来る。

当てれば勝利確定という場面で使ってやろう。

パワー覚醒中の敵機やデストロイなど(スーパーアーマー状態の敵)は掴む事が出来ず非常に大きなスキを晒すので注意。

## コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
BR CSC	166	セカイン。補正切りセカインだと207
NN BRC	166	攻め継続。タイマン時に有効
NNN 特格	271	特格は少し間をおいてから
横横 特格(CSC)	247	CSCがHITすれば262。タイミング次第
後(6HIT) CSC	246	吹き飛ばし。5HITでも232
FE往復 BR	112	強制ダウン
FE往復 特格(連打無)	118	BR節約
FE往復 前	108	BR節約
特格(連打) CS	291	CS追撃時261。特格始動なので狙うのは難しいが、結構な威力
スピード		(>はステップキャンセルorジャンプキャンセルの略)
N>横全段	252	コンボ時間が短い
NN>後	248	コンボ時間が短い
N>NN>特格(連打)	312	カットされやすい
NN>NN>BR	296	最後のBRをCSにすると311

NN>NN>後(1Hit)>CS	316	デスコン。
NN>NN	207	攻め継続
NN>BR	205	攻め継続
NN>特格(連打)	304	
NN>特格(連打)>CS	315	CSがダウン追撃になると310
N>N>N>N>BR	278	ステップキャンセル推奨。最後のBRをCSにすると308
N>N>N>N>特格(連打無)	302	ステップキャンセルでカットされにくい
N>N>N>特格(連打)	310	最後の特格でカットされやすい
Nor横>特格(連打)>BR(追い打ち)	301	特後のCは地上スタートなら前ステ、空中スタートならJC
横>横全段	252	コンボ時間が短い
横>後	222	(N>後)とほぼ同じ
横>横>横>横>BR	278	ステップキャンセル推奨。最後のBRをCSにすると308
横>横>横>横>特格(連打無)	302	ステップキャンセル推奨
横>横>横>特格(連打)	310	最後の特格でカットされやすい
特格(連打)>特格出切(連打)	316	空中限定。ジャンプ一回分の高さなら入る
特格(連打)>特格(連打)>特格出切(連打)	343	空中限定。繋ぎは最速JC
特格(連打)>特格(連打)>特格(連打)>CS	359	空中限定デスコン。高飛びぐらいしか入れるチャンスがない
特>特>特>特>特(連打)	319	空中限定。
特>特>特>特>特>特>特	326	空中限定。

### ラッシュ

BR連射	---	3ヒットで195 + 強制ダウン。2ヒット留めで165 + 攻め継続。
N 横全段	252	威力は低いがよく動き、強制ダウンを奪える
N 横 N 横 特格(連打無)	302	カッコイイ。剣を左右に振り回し、最後に拳で決める
N 特(連打無) 横横横	303	横始動でもダメ同じ。特の掌底する直前に横入力。激ムズ
N 横 NN 特格(連打無)	304	
NN 横 N 特格(連打無)	304	
NN 横横 BRC	242	吹き飛ばし。最後のBRCをCSCにすると265
NN 横横 特格(連打無)	284	威力は伸びない
横 N 横 N 特格(連打無)	302	横格始動なので当てやすい
横 N 横横 BRC	225	吹き飛ばし。最後のBRCをCSCにすると255
横 N 横横 特格(連打無)	302	
横 NN 横 特格(連打無)	304	
横 NNN BRC	241	吹き飛ばし。最後のBRCをCSCにすると259
横 NNN 特格(連打無)	273	威力は伸びない
横横 前(1~2HIT) 後	284	魅せ技。横で浮かせて前で突き刺し、切り上げで締める

### パワー

CS	302	ヒット寸前に覚醒すると良い
N全段	329	
NN BRC	290	攻め継続。CPU戦で効果的
NNN特	334	高威力だがカットの心配有り。タイマン時 + 確定状況で
NN(覚C) 横横特	315	覚キャンを使ったコンボ。特格は全段入らない

NN(覚C) 特 CSC	346	覚キャンを使ったコンボ。特格とずらし押しでチャージ...ロマン
N4段目のみ	352	実用性度外視。自分に奇跡、相手に不幸が訪れることを祈ろう
N4段目のみ CSC	355	実用性度外視。狙ったって当たるわけもないがパワー覚醒デスコンに次ぐ威力
横全段 BRC	316	最後のBRCをCSCにすると317
横横特	326	主力候補その2。特格を全段入れた後、CSで追撃すると331
前	298	一瞬で高威力。主力候補その1
後	317	前格同様、短時間で高威力。デストロイ戦で
特格(連打)	320	魅せ技。実用性は薄い、なかなかの威力
特格(連打) CS	343	特格始動の上、壁限定
特格(連打)(CS覚C) 特格(出し切り)	348	空中じゃないと決まりづらいが高威力。CSCすれば更に威力上昇
特格(連打)(CS覚C) 特格(出し切り) CS	367(357)	パワー覚醒デスコン。投げ飛ばす瞬間にCS覚Cすると入るが不確定。()はダウン追い撃ちの時

## 戦術

基本は攻撃時以外つかず離れず、ギリギリ赤ロック距離程度を目安に中距離を保つこと。590随一の横格を活かしてガンガン攻め立てよう。抜刀時は発生が早くなる前格も魅力的。

相手が逃げてる最中なら、前格のスキを狙った射撃は振り向き撃ちとなるため食らいにくい。対BD速度、ステップ共に優秀ではあるものの、如何せんBD量が極端に少ない。だが、この機体の生命線となる格闘の間合いになれば性能を十分に発揮できる。間合いに入られるのを恐れて逃げる相手には前格を使おう。対人戦でドラグーンを撒きながら逃げる相手にも、前格は必須戦法と言える。また格闘性能が優秀といっても[ソードインパルス](#)のような格闘専門機体の格闘には勝てないので、過信は禁物である。

反面、射撃性能はイマイチ。・・・というかちょっと可哀相なレベル。特にBRの弾が5発しかなくリロードも遅いというのがその原因で、すぐに弾切れを起こす。リロード時間を稼ぐためにも、中～近距離ではブーメランをしっかりと当てていくことが大切。バルカンは格闘やBRをする前に撃っておき、敵機をよろけさせて攻撃をより確実に当てる為の起爆剤として使うのも良い。

赤ロック距離は短い、高性能CSをGHすることである程度遠距離戦も可能ではある。ただし適当にCSを撃つだけで勝てるなんてことはほとんどなく、戦況を見極めて確実に当てていくことや着地取りをすることが大切である。また、抜刀状態ですばやく相手に近づき、至近距離でのCS発射という戦法は(CPUも結構な確率で騙される程に)有効。抜刀状態のデスティニーは格闘をしてくる、という先入観を利用した戦法である。次にCSか格闘のどちらが来るか分からなくさせて相手を混乱させよう。

なお、この機体は性質上ドラグーンを苦手とするので「タイマンは運命の独壇場」と考えるのも命取り。

# 初心者向け戦術

遠距離では下手に手出しはせず、ステップで相手との距離を詰める。  
中距離はBRとCS（ロック距離の範囲外なら[グリーンホーミング](#)を活用）を弾数に注意しつつ使用。  
近距離では常時抜刀状態でCSを溜めながら前格・横格を中心に狙う。  
これだけで下手にブーメランやバルカン、特格を使うより良い戦果を期待できる。

---

## 覚醒

コスト590で耐久力もトップなため、2回覚醒が基本。

### SPEED

全機体最速タイの速度が更に加速する。  
攻撃速度も速くなり、なかでも前格の突進速度がさらに速くなって頼もしい。  
前格 キャンセルで敵を追い回すなんて事も出来る。やられると、かなりウザくなる。  
他の格闘も元から高性能なので、それらで追い込むと良い。  
もちろん、相手の反撃が確定した際に回避のための使用も悪くない。  
安定だが、過信は禁物。

### RUSH

単純に弾数が少ないのを補える。  
ラッシュは援護能力強化と言えるので、援護能力が低い運命にとっては弱点を補う覚醒といえる。  
ただしロック距離が短いのは変わらないため、赤ロックまで近づいて連射しないと効果が低い。  
CSの溜めが凄まじく早くなるのも覚えておくと役に立つ。

### POWER

全格闘のダメージが300オーバーするロマンある覚醒、CSも300を超える威力になる。  
基本的に攻撃が当たる直前か、コンボの初段をヒット確認して使う事。  
特に有効なのは、前格がCSのヒットぎりぎりでの使用（初回50%覚醒なら横格も有効）。  
騙し討ちとしての使用も可。  
相手を障害物や画面端の四方に追い込み、パワーだと悟られないようにしつつ闇討ちから一気に殲滅するのが効果的。  
基本的に何らかの格闘コンボを出す際、避けられる・覚醒抜けされる事を考えて、CSを保険に持つようにしよう。

---

## VS.デスティニー対策

接近戦ではかなりの強さを発揮するためまずは近づかれないことを第一に考えよう。  
間合いは中距離を維持するのがベスト。そうすれば赤ロック距離の短さが響き、デスティニー側は非常にやりにくくなる。  
とはいえ、遠距離だからと油断して放置してはいけない。CSをGHされるととても鬱陶しいので気をつけよう。  
中距離をしっかりと保ち、上手に牽制して、距離を詰められないように注意しながら戦おう。

BDが短いのでストフリや ジャスティスよりは近付かれにくいですが、BDや前ステップで一気に詰め寄ってくることもある。

格闘戦になってしまったのなら、まず相手が抜刀しているかどうかを確認しよう。  
抜刀状態からの前格は発生が早くなっており、気がつけば原作グフのように串刺しにされてしまう。  
抜刀していない場合は横格に注意。  
判定はそれなりだが発生が早くかなりの距離にも届くためBRを回避されたり、格闘も潰されることがある。  
その上、特格派生されてしまうと、250にも及ぶ大ダメージを受けてしまう。  
対処法は、こちらがBD量で勝っているなら無理矢理一気に振り切ってしまうことを考え、できないのならば味方の救援を待つしかない。  
近距離戦以外ではGH使用のCS程度くらいしか注意することはないが、向こうも近づく事を第一に考えている。

ちなみに機体と武装の性質上、ドラグーンを使えば一方的な戦闘も可能である。  
結論としてデスティニー対策は「中距離戦」を重視。これに尽きるだろう。

## VS.デスティニー（CPU）

アーケード中～後半ステージでお目に掛かる事も多い、要はBRやCSを撃ってくる、固いソードストライク。  
向こうからガンガン接近してくるので接近戦での戦いになりやすい。  
近距離はバルカン、FE2、格闘を主に使用し、時折CSも使用してくる。  
FEに格闘で返すのはキツイが、格闘空振りの隙には余裕で格闘を入れられる。  
射撃武器はステップと同時にしてくる事が多いので、ステップ終わりの硬直を取るように。  
CSの隙に何を入れるかは、間合いやタイミングと要相談。発生が遅い物や隙の大きい物で欲張ると痛い目を見る事も。  
またバルカンは必ずフルセット出してくるので、これを必ず取れると余裕が出来る。

格闘は前格後格の使用率が低め。他機体の例外漏れず格闘の派生やCSCはしてこないが、貰うと痛い物ばかりなので注意。  
特格は出が遅く判定も大きくないため、見てからでもステップ回避が間に合う。  
残る格闘2種、N格と横格には注意が必要。剣の当たり判定が大きく、加えて横格には出の速さや回り込みもある。  
見てからのステップではタイミングが遅れると、回避台詞が出ている（＝誘導が切れている）のに狩られたりして悲惨な事に。  
格闘を誘う場合も距離を取り、出来るだけ相手の格闘間合い内ギリギリでやるように。  
格闘間合い自体を避ける場合には、普段から（バック）ステップBRなどを織り交ぜ距離を取る事。

以下作成中,,,,,,