

正式名称：ZGMF-X42S DESTINY GUNDAM 通称：デスティニー、運命
 パイロット：シン・アスカ GCO：デストロイガンダム
 コスト：3000 耐久力：700 盾：実体,ビーム(両方あり) 変形：× 換装：×

武装一覧

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	5	120	弾数の少ないBR
射撃CS	長射程ビーム砲	-	150	連ザ2のCSと同様の太いビームを放つ
サブ射撃	ビームブーメラン フラッシュエッジ2	2	55(往復104)	飛び上りビームブーメランを2つ投げる
格闘CS	長射程ビーム砲(照射)	-	279(フルHIT)	射撃CSのゼロビ照射型
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	斬り 斬り 斬り上げ 多段切り上げ	N N N N	232	旧N格。きりもみダウン。
ステップ格闘	斬り 斬り サマーソルト	ス N N	210	旧横格。最後が吹き飛ばし。
BD格闘	突進突き	BD	147	旧前格。発生が遅くなった。
特殊格闘	パルマフィオキーナ	特	159~183	通称デスティニーフィンガー(格闘はじき・射撃無効化等はない)
残像格闘	すれ違い斬り2回	横 N	123	新モーション。初段がスタン属性。
	すれ違い斬り BD格闘	横 前	184	BD格に派生。
	BD格闘	前	141	発生早いBD格
	多段切り上げ	後	202	旧後格
スキル	名称	弾数	威力	備考
特殊射撃	残像ダッシュ	1	-	残像を出しながら移動できる
シールド	名称	入力	威力	備考
後格闘	実体盾 ソリドゥスフルゴール	後	-	任意シールド
アシスト	支援機	回数	威力	備考
モビルアシスト	レジェンドガンダム	5	40	近距離ではスパイクを2つ射出、HITするとスタン。一定距離以上でドラビームに変化

【更新履歴】

08/11/22 武装名一部変更
 08/11/14 新規作成

解説&攻略

優秀な機動力と格闘を持ち、BRとCSで中距離戦もそれなりにこなせる、格闘寄りの万能機。高速のBD、軽い動き、優秀な長いステップ、カット耐性のある格闘や爆発力の低さなどから、エクシアの上位互換に近い。速く短いというBD性能を持つ、典型的な近距離タイプの機体だが、特殊射撃の残像ダッシュで一気に距離を詰めることが可能。格闘と併せて活用すれば、中距離からでもすぐさま接近して大きなプレッシャーを与えられる。低コストや低機動機体にはすぐさま近づいて、接近戦を維持し続ける事も可能。また前作の連ザ と異なり、格闘CSのお陰で遠距離戦も可能になっている。近距離から遠距離まで全ての距離で戦える、中々の強機体である。とはいえ、どの武装も大振りだったりして、小回りがきかないので硬直が大きい。

今作では純粋な格闘型万能機はこの機体ぐらいなので案外貴重な存在。

前作と同様に抜刀時からのBRは他機体と比べ発生が遅い。抜刀状態になるのはアロンダイトを抜く格闘のみ。

尚、出撃直後は実体シールドを装備している。実体盾は自動防御と任意発動(+格闘)の両方が可能。実体のシールドが破壊されるとビームシールドで任意ガード可能。耐久力は実体盾程度で、左に範囲が狭い。

射撃

【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:約5秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:%]

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル CS、サブ射撃]

弾数が少ないこと以外は3000相応のビームライフル。

下方への射角が広く、ほぼ真下にも撃てる。

抜刀時は発生が遅くなるので注意。

前作と異なりリロードが早くなっているが、弾数が5発しかないので牽制も程々に。

【射撃CS】高エネルギー長射程ビーム砲

[チャージ時間:約1秒][属性:ビーム][強制ダウン]

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル なし]

極太の赤ビームを左腰から撃つ。誘導は中々。

抜刀中でも納刀しない。地上からでも空中判定となり、ブーストを消費する。

連ザとの変更点は弾速とチャージ速度で、弾速は若干遅く、チャージ速度は速くなっている。当たり判定が大きくなったことから接近戦時でも当たりやすくなった。

BRの弾数が少ないので、必然的に使う状況は多い。

射出時の反動による後退距離が前作より長くなっているため、

それを利用して敵機のBRを避けられたり、保険CSCで格闘を回避できる事もある。

バルマフィオキーナを連打せずに即放り投げて撃った場合、空中ヒットが確定。

残像ダッシュで急襲し、零距离で接射することもできる。

【格闘CS】高エネルギー長射程ビーム砲(照射)

[チャージ時間:約3秒][属性:ビーム(照射系)][ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル なし]

少しためてから撃つ照射系ビーム、ブーストを半分ほど消費する。抜刀時でも納刀はしない。

縦軸に対する銃口補正が特に弱く、緑ロック時は上下軸をズラされるだけでカスリもしない。

しかし、他の曲げゼロピと違い、照射後に上下左右どの方向にも動かすことができるのが特長。

上下左右に大きく曲げられるため、BD中の敵機などに当てる事も可能。

そのため、銃口補正の弱さはあまり気にならない(かも)。

開幕にぶっ放すのも十分あり。

曲げて当てた場合、銃口の動きが速すぎてカス当たりになる事が多い。

必然的に画面が見つらなくなるので、当たったかどうか判断しにくい。

アレックスにヒットした場合、チョバムを破壊した上で即死させることができる。

覚醒時のZもカス当たりでダウンが取れる。

ちなみに溜めた後解除したければCSを撃ちその間にボタンを放すと解除できる。

また、フリーバトル時に敵で出てきた場合、異常な命中率を誇る。

逃げ切れるのは可変機かフリーダムくらい。

さらにCPU特有の超反応ゆえ、カス当たりというものが存在せず、かすればフルヒット近くまで持っていかれる。

【サブ射撃】フラッシュエッジ2・ビームブーメラン

[特殊リロード][属性:ブーメラン][よろけ][ダウン値:1ヒット0.25][補正率:%]

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル CS、N格]

前作同様、小ジャンプして両肩のFE2を投げる。ブースト消費。抜刀時でも納刀はしない。

大体格闘ロック距離ぐらいまでのび、判定が大きく、意外に引っ掛けやすいブーメラン。

一応BRからのキャンセルで繋がる。

格闘をもらいそうな時に出しておく、戻りで格闘をカットしてくれることも。

カットされないようなら特格追撃推奨。

また投げた瞬間からN格闘でキャンセル可能。

ただし、N格中に戻りのFE2が当たってN格が外れることがあるので注意。

ジャンプするため、戻りが当てにくいことも。

また、戻りの前にステップが普通に間に合うことも。

ブーメラン全体に言える事だが、実弾や壁などに当たるとそれにひっかかりそこで止まり、戻りが遅くなったりする。

またシールドで防がれた場合、戻りにビーム部分がなくなり当たり判定がなくなる。

【特殊射撃】残像ダッシュ

[一括リロード][リロード:3.5秒/1発]

[発生: フレーム][硬直: フレーム][キャンセル サブ、CS、レバー格闘、特殊格闘]

残像を出しながら自動で前方に移動する。左右で最初の移動方向決定可能。
残像ダッシュ中も左右入力でステップしながら前方移動が可能で、移動距離を大きく延ばせる。
効果時間は2秒程だが、もの凄いスピードで接近してゆくため、あっという間に距離を詰めることができる。

どちらかというと左右と連続で使用した方が切り返しが速いと思われる。
また、ブーストゲージを全く消費せずに発動可能(ブーストゲージが0でも発動可能)。
そのため、着地 左右どちらかへ残像ダッシュとすることで射撃を避けれる上、こちらは格闘が狙える。

N、レバー入れ格闘、特殊格闘、CS、格闘CS、サブ射撃でキャンセル可能。

しかし格闘機相手にこれを使うのはやめたほうがいい。
一時的に移動速度は速くなるものの、前方へ進み続けるという性質のために、強判定の格闘を避けるのは非常に難しいからだ。
このため、アシストを出されてもきついことが多々ある。
あっさり格闘で潰されることもあるので、急接近しての間撃ちや、弾幕を潜り抜きたい時に使うといいだろう。
特に、V2相手にこれをやると光の翼で真っ二つにされてしまうので厳禁！

フリーダムのキャンセル覚醒のような瞬間的な移動ではないものの、使いこなせばフリーダムと渡り合うことも可能。
これはこのゲームで一番の問題となっていた「ガン逃げ」に対してのカブコンの回答なのか？

着地した瞬間リロード開始。ダウン中は回復しない。
つまり「足が地面についた瞬間」にリロードが開始される。
ただし、ダウンから一定時間後の強制起き上がり(飛び上がらないやつ)からだとリロードが始まらない。
この場合、一度空中へ浮いてから、再着地する必要がある。

残像ダッシュは発動中にロックを切り替えても、発動時の対象に向かってダッシュを続けるが、
残像ダッシュ中の格闘は、その時点でのロック中の対象に向かって攻撃を行う。
これを利用すると残像ダッシュの進行方向と無関係な敵機を攻撃出来る。
敵が両方とも近距離に居る状態でなければ意味が無いが、
旋回動作がほぼ無いにも関わらず、いきなり向きを変えて突撃するので奇襲に使う事も一応可能。

【残像格闘】

[発生: フレーム][初段硬直: フレーム][ヒット時キャンセル 特殊格闘]

残像中に出来る格闘。

残像中は前格、横格闘及び後格闘が変化する。N格闘、特殊格闘はそのまま。

前 発生早くしたBD格闘

横 初段がスタンの2回往復切り。エクシアのBD格闘のような感じ。また切り抜け1段目の後、前派生でBD格闘

横格闘の誘導はすさまじく、近距離ならキャンセル覚醒したフリーダムにも当てられる(連発された場合は無理だが
・・・)

後 連げ時代の後格闘の切り上げ。誘導は皆無だが攻撃力は高い。

残像格闘ヒット後は全て特格でキャンセル可能。

そのため、特格そのものを特格でキャンセルするという事も可能

カット耐性の高い横格。発生激早の前格。瞬間火力の高い後格...と

一通りそろってはいるが、それぞれ短所がある。

横、前はダメージが低く、後はかなり伸びが悪いため当てづらい。

当てやすさから、基本的には横 派生というパターンを狙うのが吉。

特格派生は横2段目後の場合遅いと受身を取られる。ダメージを伸ばしたい時は是非。

残像格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正移行値)	単発 ダウン値	属性
横	横斬り	(%)		202 ~ 213	[?]	(?)			スタン
N	横斬り	123(%)		226 ~ 229	[?]	()			ダウン
前	BD格闘	184(%)			[?]	()			ダウン
後	多段昇竜斬り	202(?)%	[?]	?	[?]	(?)			ダウン

格闘 アロンドイト

誘導、範囲、判定に優れるが、発生が少し遅く、格闘機としては威力も不足している。
1撃が軽いので、カットされるとそれだけでダメ負けすることも。
インパルスと同じく地上、空中で格闘が変化しない。
総じて前作と比べてダウン値が下がった模様。
特格をうまく使って格闘の所要時間を減らしたいところ。

【通常格闘】

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

連げと同じくアロンドイトで斬る。4段斬り上げ(多段)格闘、誘導、判定に優れる。
きりもみダウンが奪える。

しかし、格闘機としてはダメージが低い上に、やはり長い。
1段目～で特格、3段目～でサブでキャンセル可。
4段目を特格でキャンセルしても入らないので注意。

4段目以外のダウン値が下がった模様。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補整率)	サブC [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補整移行値)	単発 ダウン値	属性
1段目	横斬り	50(%)	×	?	[?] <1	(?)	<1	<1	よろけ
2段目	横斬り	104(%)	×	?	[?] 1<	()	1<	1<	よろけ
3段目	斬り上げ	158(%)			[?] <3	()	1	1	ダウン
4段目	多段昇竜斬り	233(??%)	[?]	?	[?] 5	(?)	2<	2<	きりもみダウン

【ステップ格闘】

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

こちらも連げと同じく切り 切り上げ 蹴り2段。結構伸びる。

前作と異なる点は、

当たらなかった場合蹴りに派生しない点。

蹴りが上空へ吹き飛ばしになった点。

また、連げほど発生が速くないので過信は禁物。(それでも十分主力)

蹴りのダウン値が下がっているため、ダウン値が出し切って3。

最後の蹴りまでにCSが間に合う。

1段目から特格、2段目からサブでキャンセル可。

カット対策に蹴り後に特格をするのも良い。

ただし、壁際以外では3段目では入らない。

BRかアシスト2hitにあわせると相手を長時間きりもみにできる。

ステップ格闘	動作	累計威力 (累計補整率)	サブC [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補整移行値)	単発 ダウン値	属性
1段目	横斬り	(%)	×	?	[?] 1	(?)	1	1	よろけ
2段目	斬り上げ	(%)			[?] 2	()	1	1	ダウン
3段目(1hit)	サマーソルトキック	(%)			[?] 2.5	()	0.5	0.5	ダウン
3段目(2hit)	蹴り上げ	210(??%)	[?]	?	[?] 3	(?)	0.5	0.5	ダウン

【特殊格闘】 パルマフィオーナ

[発生：フレーム][初段硬直：フレーム][ヒット時キャンセル なし]

前作と同じく相手を掴み、零距离でビームを叩きつけ投げ飛ばす。

格闘ボタン追加入力で追撃。

最後の投げ飛ばす部分のダメージが高い。

前作同様誘導が強烈。

納刀状態で使用可能。緑ロックでも抜刀しない。

連げとの違いは、

追加入力時にかなりの速度で突進しながら攻撃するためカット耐性があること。

判定がかなり強いため、大抵の格闘なら後出しで潰せること。

最大追加入力時のダメージが大幅に減少したこと。

追加入力なしで投げ投げると爆発エフェクトが入り、ダメージが増加すること。

4番目の理由から、中途半端な格闘追加入力だと追加入力なしの時より威力が下がってしまうので、最大連打が安定しない場合やカットが気になる時は追加入力しない方がよい、このため、前作では格闘のコンボに組み込むことで威力上昇できたが、今作では追加入力しても大したダメージは取れなくなっているので要注意、ただ相手を連れ去り、方追いに持ち込めるのは利点か、または邪魔な方を追撃しないで吹っ飛ばす事も、

掴み系の技であるが、掴んだ瞬間にもビームを叩き込むためダメージがある、また、着地ずらしにも使用可能、

覚醒時のZも掴める、

ダウン値は最大入力で1、追加入力なし+爆発で1未満、

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正移行値)	単発 ダウン値	属性
1段目	掴み	(%)	×	?	?[?]	(?)			ダウン
ト1段目(2hit)	投げ飛ばし	(%)			?[?]	()			ダウン
1段目(3hit)	爆発	(%)			[?]	()			ダウン

【BD格闘】

[発生：フレーム][初段硬直：フレーム][ヒット時キャンセル 特格]

連ザの前格闘と同じく、少しためてからアロンドイトを突き出し突進、しかし前作より発生が遅くなり、抜刀中だろうが納刀中とほぼ同じ発生、そのため抜刀中でも前作の納刀前格と同じくらいの発生、あまりの発生の遅さに回避、迎撃されることが多くなり、積極的に狙えなくなった、その為、迎撃には不向きに、相手の格闘を見てからだとまず一方的に潰される、それでも判定はあいかわらず強く、突進速度も中々で、終了時の隙も小さい、また、単発ではきりもみダウンが奪えなくなった、特格でキャンセル可能だが、まず当たらない、

これらの特徴からやや遠めから使っていくのが好ましい、また、BRに合わせて使うのも良い、発生が遅くなったとはいえ、運命の格闘全般と比べると硬直は少ない方なので、うまく使いたい、

前作のように、移動に使えたりもする、

BRからの追撃できりもみダウンが奪えたので、恐らくダウン値は3、

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	サブC [D追撃]	特格C [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正移行値)	単発 ダウン値	属性
1段目	突進突き (%)	×	?	?[?]	3	(?)	3		ダウン

【後格闘】実体盾 ソリドゥス フルゴール

[発生：フレーム][初段硬直：フレーム][キャンセル 射撃CS]

実体盾は自動シールド及び任意シールドだが、壊れた後のビームシールドは任意シールドしかできない、余談だが、実体盾は任意シールドすると盾が少し開く、

モビルアシスト

【アシスト】レジェンドガンダム

[リロード無][属性:スタン系(スパイク時)/ビーム(ビームドラグーン時)][スタン(スパイク時)/よろけ(ビームドラグーン時)][ダウン値:1×2?][補正率:%]

[発生：フレーム][硬直：フレーム][キャンセル なし]

レジェンドがドラグーンを射出し、敵機の付近で停滞後、ビームスパイクで突撃、又、一定距離以上(緑ロック時)でドラグーン(ビーム)に変わる、スタンした敵には追撃が可能、スタンの時間も長いため、少々離れていても格闘が狙える、ドラビームの場合は距離の関係上射撃で追撃を、更にドラグーンの性質上、敵機には避けづらく、攻撃をサポートするアシストとしては実質最強レベル、スパイク、ドラビーム共々補正率もかなり優秀で、BR追撃だけでもかなりのダメージを取れる、そのため、Sストの起き攻めのように使うと強力、しかし、ドラグーン停滞後の誘導が皆無に等しいため、高跳び等、スパイクの射出方向と軸を合わせずに大きく動かれると当たらない、また、デスティニー自身がその場で一回転して呼び出すので、硬直が少し長い、

敵機との間に壁があると、ドラグーンが壁に突進して壊れてしまう。BR等に当たっても壊れてしまう。サザビーのCSに潰され易いかも。使用時は注意。

(丘などの段差は大丈夫な模様。『壁』という明確な障害物には阻まれてしまう)

さらに、スパイクが時間差で2ヒットしてしまうと二重スタンとなり、相手がすぐにダウンしてしまう。

覚醒時のZもスタン可能。

特射をアシキャンすると残像のゲージがなくなってしまうので、注意したい。

コンボ

キャンセルは>

基本的にコンボを頑張っても250はいかない。格闘CSが最高ダメージ。

	威力	備考
メイン射撃		
BR CSC	169	セカイン。
BR 格闘CS		
BR > ブメ BR	186	ブメのHitが3枚までなら攻め継続。
BR > ブメ CSC	???	近すぎると戻りが繋がらない。
BR > ブメ > NNNN	???	4段目の途中できりもみダウン。
サブ射撃		
ブメ > NNNN	241	2段目の前にブメの帰りが当たる
ブメ > NNN > 特格(連打)	234	
ブメ CS	224	高威力
ブメ 特格		
ブメ アシスト	135	ブメ アシスト入力 戻りブメ スパイク。ネタコン
ブメ BR > ブメ	229	攻め継続。ブメがフルヒットだと強制ダウン。ブメ BRで200
ブメ(4往復) ブメ(行き)	232	攻め継続。長時間縛る事が出来る。5往復でダウン
ブメ(5往復)	234	ダウン、実戦で狙うとブメが1枚しかあたらないときがでるため変動しやすい
N格		
N > 特格	196	
N > 特格(連打)	209	
NN > 特格	222	
NNN > 特格(連打)	230	
NNN > 特格	236	非連打、CS入れて241
NNN > 特格(連打) CSC	249	特格は格闘連打後投げる瞬間にCSCする。相手が受身をとっても当たる。
NNN > 特格 CSC	241	特格HIT後追撃しないで即ぶん投げる。 より簡単&所要時間も短い
NNN > ブメ > N CSC	???	ブメ後チャージで間に合う。ネタコン。
ステ格		
ステ1段 > 特格	212	非連打。
ステ1段 > 特格(連打)	219	
ステ2段 > 特格	235	非連打
ステ2段 > 特格(連打)	223	
ステ格3段 CSC	???	ずらし押しで間に合う。CSCのHitは安定しない。
ステ2段 > 特格 CSC	239	CSCは最速で、早すぎて失敗したら特格爆破が起きずダメージ激減。
ステ2段 > 特格(連打) CSC	???	ステ2段後チャージで間に合う。CSCの空中Hitは難しい。
残像格闘		
残像中 横1段 > 特格	202	すぐ終わりすぐ着地できるため分身の回復が早い
残像中 横1段 > 特格(連打)	213	
残像中 横2段 > 特格	226	CSを空中に入れると232、CSは横2段目からのずらし押しで余裕で間に合う。ミスると特格の爆発もCSもはいらず135に減少
残像中 横2段 > 特格(連打)	229	
残像中 後 > 特格	226	残像コンボ、アシストが当たってるときには下かこれを使う。ただし、アシストがヒットしている場合、ダウン値の関係で爆発が起こらない。
残像中 アシスト(スタン)hit サブ N2段 特格	221	残像発動前に先に出しておいたアシストが当たった場合のコンボ、横格闘するとその後の格闘がダウン追撃になる
残像中 特格(連打) > 特格(連打)		掴んでいる最中に特格でキャンセルすればもう一度当たる。投げた後は壁際でないが無理。
アシスト		
アシスト BR > ブメ		攻め継続。全ヒットだとダウン
アシスト ブメ BR		攻め継続。全ヒットだとダウン
アシスト CS		お手軽ダウン
アシスト 格闘CS		大ダメージ

戦術

武装の性質上、中距離以内で戦うのが理想。
基本は射撃戦で、隙あらば格闘を狙う。
格闘機としては圧倒的なダメージを与えることはできないので、カットには十分注意を。
BD持続が短いので、シールドを使ってうまく被弾を防ごう。
残像で一気に近づいて格闘を決めるのもアリ。
アシストは高性能。惜しみなく使おう。

格闘機とはいえ、硬直が大きく、外せば格闘反撃は必至。
乱戦も少々苦手。
射撃に多彩な武装が多いので、それらを上手く使ってカバーしたい。

僚機考察

VS.デスティニー対策

BRなどの射撃戦から得意の格闘戦に持ち込んでくる運命。
基本はBD持続が短いので中～遠距離での射撃戦を仕掛けたい。
格闘CSは決して忘れてはいけない存在。無いとは思いますが放置は厳禁。フルHITでもらっても泣かないように。
盾をもっているのが、意外と粘られやすいが、その場しのぎ、2人で連携して狙おう。
各格闘の回避が難しいが、単発の威力は低く、ダメージを伸ばす為にはコンボを続けねばならない。
冷静にカットしよう。それだけでダメージ勝ちできることも。
残像は先出し格闘で狙えるなら狙ってしまおう。当てやすい横はダメージが低いので、その後の特格を狙ったり、前ならばその時にカットを狙ったりと、とにかくカットが大切。
ゴッドのようにカット耐性に優れた派生もなく、エクシアのように突然上下に動く格闘もない。
また、アシストと残像ダッシュを組み合わせた起き攻めも、高飛びから残像ダッシュへの対処でどうにかならないこともない。

バクステなど回避に専念すれば運命は小回りがきかないことから大きな硬直を晒しやすいためそこを狙えばいいし、前にいなければならない機体のくせに下がればそれだけで格闘CSがくると予測できるし、さらには中距離の射撃戦はブーストが短い分運命が不利。
格闘単発での威力が低いので、カットに弱い。
と対処できる点は多くある。
苦手意識を持たないこと。

外部リンク

- ・非公式掲示板 - GvsG戦術板 - デスティニースレPart1

以下作成中,,,,,,