

こちらはゲドラフの武装解説等のページ。  
 コンボ、立ち回り、VS.ゲドラフ対策、等は[ゲドラフ\(対策\)](#)へ。

正式名称：ZM-S24G GEDLAV 通称：タイヤ  
 パイロット：カテジナ・ルース  
 コスト：2000 耐久力：560 ガード：× 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・ライフル	8	80	普通のBR
射撃CS	シールドビーム	-	148	照射ビーム。構えから発射までの間、前面に射撃防御判定のシールドを展開する
サブ射撃	ビーム・キャノン	30	28~132	BMGを2発ずつ6連射する レバーNで相手に向き直りながら撃ち、レバー入れで機体の正面方向に撃つ
特殊射撃	ミサイルポッド	8	75/1HIT 120/2HIT	ミサイルを4発ずつ発射する
特格中射撃	ビーム・キャノン	(30)	14~75	BMGを1発ずつ6連射する。サブ射と弾数共有
モビルアシスト	ゾロ	4	70	クロノクル機が出現しガトリングガンをばら撒く。ダウン値と補正率が低い。
格闘	動作	入力	威力	備考
通常格闘	回転斬り2段 蹴り上げ	NNN	152	あんまり誘導せず、判定も強くない
横格闘	多段突き ビームシールド投擲	横N	134	こちらあまり誘導しない
後格闘	踏みつけ	後	135	急上昇してからの踏みつけ。各種格闘から派生可 格闘の迎撃や移動手段として優秀。地面についてしまうとNDできないので注意
BD格闘	タックル	BD中前	80~100	タイヤを横にして相手にタックル。発生、判定が良好。HIT数で威力が変動する
特殊格闘	アインラッド振り回し	特長押し	134 (110)	射撃判定のタイヤを振り回す。格闘を押し続けるとタイヤを回し続ける レバー入力で移動、ジャンプで上昇、射撃でビームキャノンを撃つ。 2段目以降が当たると強制ダウン
格闘CS	突進モード	格闘CS	-	突進モードに移行

## 突進モード

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビーム・キャノン	30	28~132	通常モードのサブ射撃。常に進行方向に撃つ
射撃CS	シールドビーム	-	74	威力にキャンセル補正がかかる。使用で突進モード終了
特殊射撃	ミサイルポッド	8	60	モード中いつでもキャンセル可能 威力にキャンセル補正がかかる。使用で突進モード終了
格闘	動作	入力	威力	備考
(移動)	突進	(移動)	70	
通常格闘	ドリフト走行	N	70	ドリフトでUターンしながら相手を弾き飛ばす
前格闘	タックル	前NN	70~163	BD格闘を3回。後格派生可。HIT数で威力が変動する 動きまくるのでカットされにくい
後格闘	踏みつけ	後	100	

## 【更新履歴】最新3件まで

10/01/23 武装欄整理  
 09/10/31 間違っていた部分を全体的に修正。  
 09/09/28 格闘CSでサイコのビームを防御したのが分かったので編集

## 機体解説

「タイヤ」を装備した2000コストの万能機。  
 高性能な各種武装を最大限に引き出し戦う機体で、慣れるまでに時間を要する。  
 ただし他の万能機とは違うトリッキーな武装が多いため、使いこなすにはある程度練習が必須。(練習方法は後述)

地上BDと空中BDがわかれているタイプ。  
 MFなどの地走と同じく地上でブーストを素早く2回押して発動。  
 地上BDのブレーキ中にブースト無消費で小ジャンプが可能。  
 また、後格の飛び上がりをNDすると簡単に空中移動できる。飛び上がり部分はブーストを使わないので非常に有効

ただ総合的なブースト消費量は普通のジャンプとほぼ変わらない。(詳細は後格闘)

この機体は基本的な機動性が若干トロめでキビキビしており、フワフワ性能はあまりよくない、ブースト性能も持続・速度共に並み以下、ステサブ、Nサブが可能なので、格闘CSも合わせることで総合的な回避性能は悪くない。

格闘CSがこの機体の最大の特徴で、攻撃としても移動としてもこれを使いこなせるかが鍵となる。格闘ボタンを押しながらの特射やNDをマスターすれば世界が変わる。

他の2000の万能機と違い、機体が少し大きめで任意シールドがない点も注意。

## ゲドラフ練習方法

まずBD関連が特殊なので、初見はその挙動のややこしさに戸惑うかもしれない。ゲドラフは他の万能機に比べるとかなり特殊な武装が多く使いこなすためには練習が必要である。ここでは練習方法の一例を紹介する。

まず機体に慣れること。格闘CSの癖をつかむ。指の強化

格闘CS完全封印で  
Nサブ(ステサブ)での移動、攻め、逃げ、牽制  
後格での移動、高度調整、格闘迎撃  
特格の当てどころ、それからのコンボ  
その時に格闘CSの使いどころをわかるようにする

## 射撃武器

### 【メイン射撃】ビーム・ライフル

[常時リロード][リロード:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]  
Vのビームライフル並の性能。この機体の主力。  
基本的に射角が広い。横は前面180度を網羅し、下方向はほぼ真下に撃つことがある。

### 【CS】シールドビーム

[チャージ時間:2秒][属性:照射ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]  
原作でオデロとトマーシュのガンブラスターを吹っ飛ばしたシールド照射ビーム。  
ロック中の敵に対して横向きになりビームシールドを照射する。  
シールドだが射程距離はスキュラ並で若干短い。銃口補正はそう悪くない。  
ブーストゲージ消費がでかいので、少しでも消耗してたらND不可になる。  
発生が遅くダメは高くない。

ボタンを離してから照射を始めるまで若干時間があり、この間タイヤ側面からのビームやバズーカ等を防いでくれる。ただしタイヤ部分にはシールド判定はないため、照射ビームなどシールド部分からはみ出す攻撃には耐えられない模様。また、照射が始まるとシールド判定は消えてしまう。ちなみに照射が始まる前であれば貯めたCSゲージは消費されないため、再度射撃ボタンを押して照射前にNDすることで、ゲージを保ったままシールド判定だけを発生させてND移動する事ができる。

注意したいのが試作二号のスーパーアーマー時やZの覚醒時にCSがフルヒットしてもダウンしない点である。照射だし大丈夫かな...と思ってる痛い反撃が待っている。

主な使いどころ ~アインラッドのビームシールドはこう使う! ~

遠距離で油断している敵機の着地

例:開幕時に狙ってみるべし

硬直の長い武器で味方機を狙う敵機

例:百式のメガ・バズーカ・ランチャー

2号機の核

ヴァーチェのGNバズーカ・バースト・モード等

先落ちした場合、遠距離から味方の援護

例:すぐには追いつけない距離で、格闘を貰っている味方機へのカットなど

外れた場合も威嚇になる

### 【サブ射撃】ビーム・キャノン

[常時リロード][リロード:??秒/1発][属性:ビーム][6発/よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

タイヤ前方固定の射撃武器。可変機の変形中射撃のような感じ。特射キャンセルが可能。6連射(12発)まで可能。4発ヒットでよろけ、12発当たってもダウンはしない。レバーニュートラルで使用するとターゲットに向き直って撃つ。それ以外はタイヤの向いている方に撃つ。そのため、敵の動きを察知して置いておく事も不可能ではないのだが、狙って当てることはかなり難しい。また、格闘後の派生として使えば、隙無しで即座に着地することが出来るため、覚えていて損は無い。

なお、上下の射角は優秀なため、上を取ったらとりあえず牽制に撒くのもよい。

## Nサブ

レバーニュートラルでサブ射撃を撃つと、ブースト消費無しで、画面前方に向き直って撃つ性質がある。これを利用して空中NDやBDの慣性移動中にレバーNでサブ射を撃つと、通常より高速で落下しながら画面前方の敵に向かって振り向きながらBMG弾幕を張れる。中距離からの牽制弾幕として、硬直なしに撃てるためゲドラフの主力武装足りうる。振り向き撃ちが存在し、相手が射角外にいる場合に撃つと若干発生が遅くなる。しかし振り向き打ちは相手がごく近距離の場合にのみ起こるのであまり気にしなくても大丈夫だろう。

またND慣性後のNサブ中にフワフワをすると、(sinカーブのような)波打つような動きができる。

## ステサブ

空ステ即Nサブすると誘導を切りながら斜めに放物線を描いて落下する。両技術とも詳しくは、ゲドラフ視点動画を参考にされたし。このゲームにおいて「誘導を切る」ということは非常に重要な行為で、しかもそれが動きながら出来るのであれば多用しない手はない。要所要所でしっかり誘導を切ることが出来れば被弾率をぐっと下げることが出来る。

## 【特殊射撃】ミサイルボッド

[撃ち切りリロード][リロード:5秒/8発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

ロック中の相手の方へタイヤを向けミサイルを4発発射。BRの温存のためにも中距離ではこいつを混ぜていこう。弾速、誘導がよく、主力武装である。打ち切りリロード式なので、中途半端に弾数を残したままにしないこと。

ミサイルは4発目だけが正面にまっすぐ飛んでいく(他の3発は上方向へ放物線をえがいていく)格闘迎撃に使うのであれば4発ずつ使うのが望ましい。

特射からすぐにNDをすると4発発射せず2発程度発射で終わることがある。これを利用して弾幕を張ることが可能。

突進モードを解除する時にも重要な武装となる。突進モードの横っ腹に格闘を決めようとする敵の動きを先読みしてミサイルで迎撃するのも有効。

## 【アシスト】ソロ

[リロード無][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:] [補正率:%]

クロノクルが出てきて即ガトリングを連射、一発一発に誘導が掛かっている。発生が早いので格闘の迎撃や着地取りなどが主な使用目的。

陸ガンのホバーと性能は似ているがこちらより撃つまでが早く、また弾も(2号機メインのように)結構バラけるし少ないので起き攻めにはあまり向いていない。ダウン値が非常に低く(全弾ヒットで1未満)、3連BRが全部入る。

## 格闘

空地共通で同じものが出る。N格を除くと発生や判定面では援護機の割に優秀だが、全体的に癖が強いのでとにかく慣れるべし。特格はメイン入力でサブ射が出る。その他は後格を除き全てサブ射、特射、後格、特格でキャンセル可能。

## 【通常格闘】

タイヤの横からビームサーベルを出して回転しながら2回斬り、タイヤから飛び出て相手を斜め上に蹴り飛ばす。3段目以外はよろけ属性。踏み込みはそれなりの早さだが、発生やや遅・判定弱い(ゼフィランサスの後出し空Nに負ける)・上下左右誘導悪い・初段の範囲が狭い...などの理由で当てにくい。先出しも出来なくは無いが、基本はBR・アシスト・特格で引っ掛けてからぶち込むコンボ用格闘。壁際に地面に近いと3段目が当たらないので、後格でダウンをとるかNDしないといけなない。

注意点だが、N格にしてはブーストの消費量がやや多い(インパルスの特格に似た感じで格闘中に少しづつ減っていく)。他の機体と同じように(離脱用の)ブーストが少し残っているからと高を括って格闘しにいき、いざ離脱...というときにブーストが空でNDできず硬直中に余計なダメージを受けるという事にならないよう注意。

3段入れて前NDからBRが安定して入り、強制ダウン+ダメージもそこそこ取れるので確実に入れておきたい。

通常格闘	動作	累計ダメ	単発ダメ	特格派生	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	突き刺し	60	50		1,7	84%	-16%	よろけ
2段目	斬り付け	108	50		0,3	74%	-10%	よろけ
3段目	蹴り上げ	152	80		1,0	64%	-10%	ダウン

## 【横格闘】

多段ヒットの切り抜けからシールド？を投げつける2段技。  
踏み込み速度は早めで発生、判定もそこそこだがあまり伸びない。  
カット耐性が低く、コンボにも繋げ辛いのでいまいち使い所に困る。  
ちなみにBR>横1段目の突き途中で強制ダウンする。  
横1段>横1段の途中で強制ダウンになったりと、初段だけでダウン値が3以上ある模様。

横格闘	動作	累計ダメ	単発ダメ	特格派生	ダウン値	属性
1段目	多段突き	80	?	?		よろけ
2段目	シールド投擲	134	?	?	?	ダウン

## 【後格闘】

自機1機分ほど跳びあがり、タイヤで踏みつけ。  
ヒット時はNDできるが、外して着地してしまうとNDできず多大な隙をさらすので低空での使用は注意。  
ゴリゴリしてしまった場合、射撃CS、格闘CSでならキャンセル可能。

入力後すぐにNDすることで、すばやく上昇することが可能。  
ただし結局後格 NDとすることになるため、高度を考えてもブースト消費量はあまり変わらない。(検証済み)  
また赤ロック内では自動で相手の方向を向いてしまうため状況で使い分けが必要である。  
それでも後格 NDで高度をとり空中戦の起点とすることはできる。Nサブ&ステサブと組み合わせトリッキーな動きをすることも重要。

特殊格闘以外の全ての格闘から派生することもできる。  
発生が早く、跳んだ瞬間に判定が発生し、相手の格闘とタイミングを合わせればほとんどの格闘を潰せる。  
しかし後格で飛び上がっている最中に格闘を貰って(発生負け)しまうと、初代の横格やエピオンの前格などに潰されてしまうので注意。  
発生負けは、ほぼゼロ距離での格闘戦しかありえないので、無理だと思ったらステップを踏むことも重要。  
例外としてかち合っても勝てない格闘は、マスターの横格、シャイニングのSFS面、シュビーゲルの特格、ゴッドの特格、キュベレイのBD格である。  
これらは特格で処理しよう。

後格闘	動作	累計ダメ	単発ダメ	ダウン値	属性
1段目	踏みつけ	135	135	?	ダウン

## 【BD格闘】

タイヤを横にして多段タックル。性能は格闘CSの前格とほぼ同じもので、発生は早く判定は強い。  
格闘CSのような追い討ちは不可能だが、NDして再度BD格を当てることは可能。  
シールドが付いているが上下からの射撃を防ぐことはできない。  
カットされにくいので、混戦時でも振りやすい。  
下格、サブ、特射、特格に派生できる。

BD格闘	動作	累計ダメ	単発ダメ	ダウン値	属性
1段目	タックル	100	100	?	よろけ
後格	踏みつけ	150	135	?	ダウン

## 【特殊格闘】

タイヤぶん回し。  
範囲が広めだが速度が遅く置き攻めには不向き。  
およそ9時の方向から時計回りに回すのでタイヤの部分が正面に到達するのは少し遅れてしまう。  
この遅れのせいで発生の早い格闘にタイヤが当たることなく、発生負けしてしまうことがあるので注意。

射撃判定なのでタイミングを合わせれば相手の格闘を一方的につぶすことが出来る。  
前述の下格で勝てない格闘にはこれで対処しよう。  
自機とタイヤの間に攻撃判定はない。

ブーストボタンで2段目から上昇。レバーを倒すと少しずつ移動する。  
空中で出した場合は1段目で着地してから上昇する。

特格中に格闘CSを溜めることはできない模様。  
格闘機に近づかれたら迎撃&空中逃げの意味で使ってみると上手く逃げられる...かもしれない。

1段目(開始直後)は威力が低い(50ダメ)が、ヒット後からNDでBRや格闘で追撃が出来る。  
2段目以降(格闘を押し続けるとブーストが切れるまで続く)は威力も高く強制ダウンがとれる。  
タイヤをぶん回している最中は操作性がもっぱら悪く、長くぶん回すことはあまりおすすめしない。  
また射撃ボタンでサブ射撃をばら撒くことも可能。撒いても当たるようなものではないが知識として。

NDBRやアシストNDと組み合わせることで、近距離での選択肢が広がる。  
頭に入れておこう。

ロックしている相手の位置によって振り回すタイヤの間隔が変わる。  
敵の目の前で振ると小さく回し、敵が遠いと大きく回す。  
これを意識すると特格の命中率が上がる。  
特格空振りするのはその間隔を修正する前に敵を懐に入れてることが多い。

また、ブースト切れで着地する直前に特格を出すと着地ずらしにも使える。

射撃判定なので、アレックスのチョバムなどにあててもこちらのけぞることは無いが、アカツキや などのバリア等は貫通できない模様。

特格	動作	累計ダメ	単発ダメ	ダウン値	属性
1段階目	タイヤ投擲	40	40	1.7	よろけ
2段階目	タイヤぶん回し	134	110	5	強制ダウン

## 【格闘CS】突進モード

メイン射撃の表示が変わり、数値が0になると突進モード終了。  
移行時にブーストがゼロになるのでモード中はND・上昇・ステップ不可。  
代わりに側面に射撃防御シールドが展開され、ジャンプができる。  
モード中は自機が格闘判定を出しながら自動で前に進む。進行方向はレバーで操作する。

### 特徴・操作

シールドを張っていて横からの射撃は防ぐが格闘は食らう。  
サイコガンダム照射ビームすら防御可能なのでほぼ全ての射撃をガードできると考えられる。(ただし、ゲージが続けばの話だが)  
正面からの射撃は防ぐことができない。  
終了時の隙がでかい。地走系の硬直と似たような感覚。  
発動するとブーストゲージが0になる。  
使用中はBRの弾数表示が切り替わり、タイヤのゲージになる。  
タイヤゲージが0になったら突進モード終了だが、見る余裕は無いだろう。

各種行動は一部が専用の物に。

- 射撃ボタンで通常時のサブ射が撃てる。(弾は通常モードサブ射と共通)
- Nor横格闘でドリフト走行(レバー左右入力で軌道変化)。シールド部分が相手正面に向きつつ攻撃するので優秀。
- 前格闘でエリアル格闘(3段)。タイヤごと真横になってタックル。格闘ボタンを押せば再びタックルへ派生し、3回まで追撃可能。
- 3段どこからでも後格闘派生可能で、地面に叩き付け強制ダウンを奪える。これをしないと不利なので締めには出そう。

なお走行中は常に機体自体にダメージ判定が存在しており、敵とのラインを合わせて突っ込むことで強制ダウンを奪いつつ走り去ることも可能。  
これによりF91のMEPEやデスサイズヘルのハイパージャマーに攻撃を当てることができる。

正面を向いている時の判定はかなりの強さで、運命の特格にも勝てるほど。

射撃CS、特射で任意終了可能。  
中々強力で便利なのだが、CS溜め時間は結構長め。

### 使いどころ

突進モードの真骨頂は **闇討ち** にある。  
自機をロックしておらず相方に集中している敵機がいたら、突進モードで近づき格闘(タックル)を決めよう。  
突進モードのタックルは伸びがよく闇討ちに最適。  
逆に見られていても上からなら落下が真下に近いので緑ロックからでも狙える。

接近中に敵に気付かれたら射撃でも格闘でも簡単に迎撃されるので注意。  
突進モードに気付いた敵は距離を取ろうとする場合が多い。  
相手の背中にメイン、ミサイルを撃ち込むもあり。  
着地は読めたが格闘があと少し届かない場合、メインをあててよろけさせてからエリアル。

タックルが外れてしまった場合、再び距離を詰めてタックルを決めることは困難。  
そこで、タックルが空振ったら即特射キャンセルで突進モードを解除しよう。  
突進モードで再び追い、追いつく前にタイヤゲージが0になると膨大な隙を晒すことになる。  
発動時に敵機体の方に向いてしまうので、逃げに使う場合はロックを切り替えてからが良い。

### 使用上の注意点

突進モードの対処法を知らない敵なら一方的に蹂躞できるほど強力。対処法を知っているなら簡単に捌かれてしまう。  
一般的にとられている対処法とその対策について紹介する。

対処法 : 突進モード発動と同時にビームライフルを撃つ。発動時にはロックしている自機に向き直るためビームライフルが当たる。

- 対策 : 突進モード発動時にはロックを切り替える。これで敵機に向き直るのを防ぐことができる。

対処法 : 突進モードからの前格に対して射撃でカット。

- 対策 : ジャンプで射撃を避けてから前格コンボ

対処法 : 前格が来る瞬間にシールドガード

- 対策 : 牽制にメインをばら撒く。シールドガードが終わった瞬間に前格を叩き込む。

対処法 : タイヤが横っ腹(シールド側)を晒した瞬間に格闘を仕掛ける。

- 対策 : 格闘を先読みしてミサイルで迎撃。

他、意見求む。

## その他

突進モードはこの機体の最大の特徴にして華とも言える武装である。

一方で突進モードばかりを狙い過ぎると周りの状況が見えなくなり相方が片追いされる等ということも起こりうる。

また、格闘チャージ中は使用できない武装(サブ、後格、特格)も存在する。

そのため格闘チャージに頼りすぎると手数が減ってしまうので注意が必要。

格闘チャージしつつ戦うか、手数を残したまま戦うべきか状況に応じて判断できるようになるう。

- 
- コンボ、立ち回り、VS.ゲドラフ対策等は[ゲドラフ\(対策\)](#)へ。

## 外部リンク

- [非公式掲示板 - ゲドラフスレ 3台目](#)
- [非公式掲示板 - ゲドラフスレ 2台目](#)
- [非公式掲示板 - ゲドラフスレ part.1](#)