

こちらはガンダムデスサイズヘルの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.ガンダムデスサイズヘル対策等は[ガンダムデスサイズヘル\(対策\)](#)へ。

正式名称：XXXG-01D2 GUNDAM DEATHSCYTHE HELL 通称：デスサイズ、デスヘル、死神
パイロット：デュオ・マックスウェル
コスト：2000 耐久力：560 ガード：（クローク解除時のみ） 変形：× 換装：（クローク解除/装着）

アクティブクローク時

| 射撃 | 名称 | 弾数 | 威力 | 備考 |
|---------|-------------|-----|-------|---|
| 射撃 | バルカン | 20 | 38 | |
| サブ射撃 | アクティブクローク解除 | 100 | - | アクティブクロークを解除 弾数はアーマーの耐久値 |
| 特殊射撃 | ハイパージャマー | 100 | - | 敵弾のホーミングを無効化。 一定時間経過、攻撃をする、被ダメージで解除。 ハイパージャマー時は被ダメージ量2倍 |
| モビルアシスト | ガンダムサンドロック改 | 4 | 48~90 | 発生の速いマシンガンとヒートショータル |
| 格闘 | 名称 | 入力 | 威力 | 備考 |
| 通常格闘 | 踏みつけ | N | 117 | |

アクティブクローク解除時

| 射撃 | 名称 | 弾数 | 威力 | 備考 |
|---------|-------------------------|-------|--------|---|
| 射撃 | バスターシールド | 1 | 112 | 高い誘導 シールド入力で即りロード |
| サブ射撃 | アクティブクローク装着 | 100 | - | アクティブクロークを纏う 弾数はアーマーの耐久値 |
| 特殊射撃 | ハイパージャマー | 100 | - | 敵弾のホーミングを無効化。 一定時間経過、攻撃をする、被ダメージで解除。 ハイパージャマー時は被ダメージ量2倍 |
| モビルアシスト | ガンダムサンドロック改 | 4 | 48~90 | ビームサイズ部分で射撃防御可能 |
| 格闘 | 名称 | 入力 | 威力 | 備考 |
| 通常格闘 | 斬り払い 柄で付く 打ち上げ 切り落とし | NNNN | 208 | |
| | 派生 蹴り~回転斬り | N前N | 209 | |
| | 派生 押さえつけ | NN前 | 214 | |
| 右格闘 | 薙ぎ払い 柄で殴打 2段蹴り | 右NN | 192 | |
| | 派生 3段突き | 右前 | 188 | |
| | 派生 切り上げ&柄殴り | 右N前NN | 215 | |
| 左格闘 | 薙ぎ払い 突き刺し 振り抜き | 左NN | 187 | |
| | 派生 回転斬り | 左前 | 161 | |
| | 派生 突き刺し投げ | 左N前 | 109 | |
| | 派生 0距離バスターシールド | 左N射 | 181 | 相手を遠くまで飛ばせる |
| 特殊格闘 | ツインビームサイズ居合い斬り | 特 | 58~153 | 緑色の円が出来る回転斬り、射撃属性 |
| BD格闘 | 飛び蹴り2段 | BD中前 | 90 | 2段蹴り |

【更新履歴】最新3件まで

09/11/28 共通武装をページ末に移動
09/10/27 外部リンク更新
09/07/09 機体解説を編集

機体解説

射撃を防ぐアクティブクロークと、攻撃誘導を無効化するハイパージャマーが特徴的な格闘機。
公式HPによれば「闇討ちに特化した格闘機」ということで、そのコンセプトに合わない性能を有している。

上述の2つの武装により、2000機体としては破格の回避能力と生存能力を有している。
クロークを脱いだ状態では他の多くの格闘機と同様、機動性も高い。

ビームサイズによる格闘はバリエーションが豊富で、威力・伸び・攻撃範囲・判定に優れ、コンボが簡単で安定性が高い。
ただし、発生時間や上下誘導は格闘機としては低めで、全体的に攻撃時間が長く、カット耐性が良くないという弱点がある。
格闘機でありながら近距離で見合った状況での殴り合いにはそこまで強くなく、攻撃範囲を活かした巻き込みや闇討ちに特化している。

射撃に関しては貧弱だが、アシストとバスターシールドによって射撃始動コンボダメージは高め。

バスターシールドはとても誘導に優れており、これを要所で生かながら近づくことが求められる。

アクティブクロークとハイパージャマーの使用タイミングの見極めが重要。
アクティブクローク装着時と解除時では機動力や攻撃など機体性能が大きく変化する。
作戦開始時は必ず装着状態でスタート、撃破された場合はそのときの状態で再スタートする。
アクティブクロークとハイパージャマーを使いこなせないならば、他の格闘機（エクシア、MF等）を使った方が良い戦果をあげられるか。

アクティブクローク装着時

まともな攻撃手段がアシストと1種類の格闘しかない防御重視モード。
開幕時は必ずこの形態からスタートする。

射撃武器

【メイン射撃】バルカン

[撃ちきりリロード][リロード:2秒/20発][属性:実弾][よろけ/ダウン][ダウン値:[補正率:%]

20発の撃ちきりリロード。

他のバルカン持ちと同じように牽制、瀕死のとどめさしなどにも使えない事もないが弾切れは早いので注意。
弾が残っている時にクロークを解除、再度装着すると前の弾数はそのままなので隙を見て撃ち切った方がいい。

格闘

【通常格闘】キック

空中で回転しつつ2度踏みつける。
一瞬ためるようなモーションがあるため発生が遅め。
近すぎると1段目しか当たらず、最悪の場合通り越してしまう。
クローク装着時はこの格闘しか出ない。

クローク格闘を当てるコツとしては、相手との高度差を意識すること。
一度使ってみれば分かるが、この格闘は「上昇しつつ前宙 格闘判定を出しつつ下降」というモーションで構成されている。
自機が敵機に対し適度に上方or下方に位置することで、格闘モーションの下降or上昇動作が短縮され、カス当たりしたり通り越してしまったりするリスクを軽減することが出来る。
クロークを着ているということは相手からの被弾を避けたい状況でもあるはずなので、常にある程度高度差をとるように意識すれば、被弾率も下がりがクローク格闘も当てやすくなるので、一石二鳥かもしれない。

アクティブクローク解除時

装着時とはうってかわって、攻撃重視のモード。
基本はこの形態で戦おう。

射撃武器

【メイン射撃】バスターシールド

[撃ちきりリロード][リロード:5秒/1発][属性:実弾][よろけ+スタン][ダウン値:0.8][補正率:%]

発生・弾速は遅いが高誘導の実弾武器。

足を止めて撃ち、発射後の隙も大きいのでND推奨。ビギナのショットランサーのような感じ。

誘導が優秀で自由落下やフワフワ程度なら当たる。

赤ロックで撃ったら相手が緑ロックになっても誘導するが、緑ロックで撃ったら誘導せず撃った方向に飛んでいく。

リロード中にシールドガードを入力すると一瞬で回復する仕様あり。

ヒットするとグリグリと多段ヒット後にシールドが爆発、スタンを誘発する。

シールドで防いでもよろけずに攻撃が終わるまでグリグリ突く。

その時は距離が近ければ横から格闘を入れてみてもいいかもしれない。

地上ヒットでも必ず空中スタンになり、おまけにすぐダウンしてしまうので追撃が遅れがち。

「シールド」の名が付くとおり、相手の射撃攻撃を打ち消すことが可能。

ただ耐久力が設定されており、威力の高い攻撃にぶつかったりすると途中で消える。

アレックスのチョコバム、ヴァーチェのGNフィールドに直撃させると一撃で剥がすことが可能なので狙う価値あり。

性質上大型MAとの戦いではこの武装で封殺できる。エルメス以外はかすっただけでもよろける。

単発のダメージが100以上と高めで、なおかつ格闘追撃で200以上のダメージを奪えるため、

格闘機のメイン射撃としては中々の性能を持つと言える。

ちなみに、スタン判定は爆風にあるため、バスターシールドが外れても爆風が命中すればスタンする。

デスサイズ自身は爆風を受けてもスタンしないため、バスターシールド多段ヒット中に格闘をねじ込んでも問題ない。

しかし味方機がバスターシールド多段ヒット中の敵に格闘をねじ込もうとすると、爆風が当たってスタンしてしまうので注意。

デスサイズの僚機がバスターシールドに追撃を行うのであれば、素直に射撃武器を使った方が無難だろう。

唯一の射撃なので、これとアシストが生命線ともいえる。

余談だがバスターシールドがない状態で勝利すると勝利ポーズ時にシールドが復活する場面が見れる。

格闘

N格、横格共にヒットしてない場合2段目までしか出ない。その場合くるくるとサイズを回す動作が入る左格が最も硬直が長い。

【通常格闘】

NNNN：右上から斬りつけ 一回転して柄で付く 斬り上げつつ上昇 切り落としの4段格闘。

カット耐性はそれなり。

3段目の打ち上げの際、自機も敵機とともに若干上昇するのでNDでキャンセルしてから追撃が可能だが、ふっとばしダウンなのでBD格闘くらいしか安定しない。

4段目は切り落とすのでダウンを奪いやすい。

1、2ヒット目はよろけ属性で3、4ヒット目はダウン属性。2ヒット目はよろけが大きく、安全な攻め継続が可能。

ちなみにこの格闘、前述の通り自機が浮くため、右Nからのコンボのシメに使えば「3段目で浮く NDorステップ」でそれなりの回避運動ができる。

(つまり右N>NNNで浮いてダッシュorステップするような形になる。)

右Nなどから繋げた場合、相手は3段目でダウンして4段目は入らないので、即座にND。

ダメージ的には右N>N前Nのコンボが優れているのだが、右Nが確定したときに相手の相方に見られていそうなら、N前Nではなくこちらに繋げる選択肢もあり得る。

【通常格闘2段目前派生】

N前N：右上から斬りつけ 後蹴り サイズをくるくると横に回転させながら3回斬り 高々と斬り上げの3段6ヒット格闘。

斬り上げ後の追撃は、敵機をほぼ真上に打ち上げる性質上難しい。

逆にコンボのメに持ってきた場合、打ち上げ強制ダウンとなってその後の片追いがやりやすくなる。

攻撃時間は長いが、かなり前に進むため軸が合っていなければカットされにくい。

最終段以外はよろけ属性で、最終段は打ち上げダウン属性。

【通常格闘3段目前派生】

NN前：右上から斬りつけ 一回転して柄で付く ガンダムの特格の様にサイズの柄でぶっ刺し押さえつけ 引き抜く3段4ヒット格闘。

押さえつける攻撃は押さえつけ 引き抜きの2段階でダメージを与えるようになっており、直撃で210強の高いダメージを奪えるが、攻撃時間が長い上に動かない。

押さえつけの後のグリグリにはダメージはない。

空中で当てた場合は地上まで降りてからグリグリ。

地上に着く前にNDすると受身をとられることもある。

地上に着きさえすればダウンを奪えるので押さえつけたら即ND 敵相方へというのもひとつの選択肢。

ちなみに当たり方や相手のやられ判定によっては、ぶっ刺しがスカってそのまま降りていってしまうこともある。

ダメージ効率とカット耐性など、さまざまな点で出し切りのほうが優秀だがダウン値は低いのでダメージを伸ばしたいときに使うのはあり。

対戦の終盤、相方が敵機の耐久が少ない方を追っている時にもう片方を押さえしておくには便利。

1、2ヒット目はよろけ属性で3ヒット目はダウン属性。

【横格闘】

レバーの左右入力で違う種類の格闘が出る。

左右共通項として、1段目の性質がほぼ同じである。

左格闘が上に強く、右格闘がほぼ真下でも追尾

薙ぎ払いの範囲が凄まじく広く、ステ狩りには勿論、敵の出したアシストすらまとめて破壊する。

特に右格の範囲は真横から判定が出るほどでそのため発生自体は悪くない。

余程近くなければその攻撃判定のでかさから相手の格闘とかち合うことなく一方的に潰せることも多い。

ただ例によって出しきるまで長く、そこまで回り込まないので横格>NDの繰り返し時には注意しよう。

【右格闘】

右NN：右から左に薙ぎ払い 左から柄で殴打 飛び込み2段蹴りの3段4ヒット格闘。

左と違い2、3段目1HITで止めても攻め継続。

【右格闘2段目前派生】

右前：右から左に薙ぎ払い 3回サイズで突く2段4ヒット格闘。

最終段はふっとばしダウン。速く終わりそこそこダメージもある。

少し浮かすように吹っ飛ばすのでBD格闘なら追撃できる。壁際ならほかの格闘も安定して入る。

最終段以外はよろけ属性で、最終段はふっとばしダウン属性。

【右格闘3段目前派生】

右N前NN：右から左に薙ぎ払い 左から柄で殴打 (切り上げ&柄殴り)×3の5段8ヒット格闘。

全段よろけ属性なので攻め継続が出来る。

切り上げ&柄殴りは1セットで追加入力で相手がダウンするまで続けることが可能。

何かしらの攻撃を当ててダウン値が溜まっている場合はダウンした時点で柄殴り&切り上げの追加入力が出来なくなる。

【左格闘】

左NN：左から右に薙ぎ払い サイズで突き刺し 左横に振りぬく3段格闘。
振りぬきは多段ヒットなのでカットに注意。
2段目で止めてもダウンするのでコンボしたいなら1段NDか右格闘推奨。
ダメージは高め。
1ヒット目はよろけ属性で2、3ヒット目はダウン属性。

【左格闘2段目前派生】

左前：左から右に薙ぎ払い サイズで3回切り上げる2段4ヒット格闘。
デスサイズの格闘にしてはコンボ時間が短め。
最終段以外はよろけ属性で、最終段は打ち上げダウン属性。

【左格闘3段目前派生】

左N前：左から右に薙ぎ払い サイズで突き刺し 突き刺した相手を支点にしつつ相手を飛び越えその勢いのまま投げる3段格闘。
手早く強制ダウンに出来、きりもみ状態で投げるので戦略に織り交ぜてもよい。
投げる直前にサーチを変えると敵相方に向かって投げる。投げられた相手には攻撃判定がついており、ヒットするとダウン。
しかし中途半端に近いとヒットせず、赤ロックぐらいまでしか投げられない。さらにダメージは0かそれに近い数字。
ちなみに、投げ部分も含めダメージは0である。
2段目からヒットしてもきりもみにできる。
初段がよろけ属性で、あとはダウン属性。

【左格闘3段目射撃派生】

左N射：左から右に薙ぎ払い サイズで突き刺し バスターシールド突き刺し バスターシールド発射の3段4ヒット格闘。
前前作の隠者のリフターのように相手を遠くまで引きずっていく。
メインと違ってその場でスタンするのではなく、長距離相手を飛ばしてから爆発する。
飛ばす距離はそれなりにあるので相手チームの分断に便利。
ただ、ダウン値がたまっていると爆発前にダウンしてバスターシールドから外れるような形で落ちていく。
メイン弾切れ時に派生すると、バスターシールドは発射されない。(というより弾切れ時にはバスターシールドは左腕から消えているので、左腕を突き刺す格好になる)
このときは相手がダウンしないため、コンボを決めることが可能。
もちろんバスターシールド発射の前にNDしても同じ。ちなみに突き刺しはスタン属性。
1ヒット目はよろけ属性で2、3ヒット目はダウン属性。

【特殊格闘】ツインビームサイズ回転斬り

その場でサイズをぶんぶん振り回し、最後に前方へサイズを大きく振る。
ボタン押しっぱなしで回転部分を最大10秒ほど持続させる。
回転中はビーム判定の緑色の円が発生し、BZ等をかき消すことができる。

発生が遅いうえに踏み込みが皆無で、NDコンボでも使いにくい。
さらにBDやステップの慣性を引き継ぎ誘導もしないため、最悪当たっているのに慣性に引きずられて自分から外れていくなどということもある。
さらに一定時間回した後の振り回しは前が当たっていても回避可。
トランザムエクシア等、格闘が来るのが分かる場合は置いてみるのも良いかも？
逆に万能機相手には格闘の迎撃を考える必要は無い。BR持ちだったら尚更。
せいぜいブーストが切れている時の相手の格闘に対する悪あがきぐらい。
CPU戦の起き攻めにも使えない事もない。
しかし、今のところは封印安定。
最終段以外はよろけ属性で、最終段はふっとばしダウン属性。

ダメージ範囲は広大だが、実は射撃属性の攻撃である。
使う際は「射撃属性の攻撃判定を纏う」ということを考慮に入れておくべきである。
射撃属性ということは、おそらく格闘同士がかち合った時の判定が存在しない。
つまりリーチの短い~普通程度の格闘なら迎撃出来るが、リーチが長い格闘に対してはその格闘がどれだけ出が遅く判定が弱くても、問答無用で通ってしまうということである。
また、アカツキのドラバリアを纏っている機体や同じデスサイズのクローク格闘などに対しては効果がない。
この射撃属性を生かせるかどうかは、未だ研究待ちである。

【BD格闘】

突っ込んで行って2段蹴り。
発生はやや遅めでカット耐性もあまり良くは無いが、それでもデスサイズの格闘にしては早く終わり、隙も少なめ。
他格闘の上下誘導が悪い中、この格闘だけは上下誘導(特に上)に優れているのでN前派生の追い討ちや敵との高度差がある時になかなか役立つ。
1段目の後にNDしてさらにBD格闘を入力すると当たるが、2段目まで出し切ってからだと壁際でない限り当たらない。
上下の攻撃範囲が狭いため自由落下している相手に攻撃しても当たらない。

前
NNNN
前N

前
右NN
前NN

前
左NN
前
射

共通武装

【サブ射撃】アクティブクローク解除/装着

[撃ち切りリロード][リロード:41秒/100]

アクティブクロークを解除or装着する。使用時に一瞬足が止まる。耐久は100。
装着中は纏っている部分に射撃属性の攻撃が当たるとゲージを消費し、ダメージを無効にする。
ゲージが0になると強制解除され、リロードされるまでアクティブクロークを纏えない。
強制解除の硬直はアレックスのチョバムと比べると非常に小さい。
機体の横と後ろからくる射撃も無効にできるが、纏っていない足元への射撃は喰らってしまう。
照射ビームも一瞬だけ防げるが、すぐにゲージが0になってダメージを受ける。
照射ビームでゲージが0になりダウンした場合、起き上がってから解除される。ウイングゼロが相手では効果がない。
格闘は防ぐことができず、ゲージ消費なしでダメージが通る。

【特殊射撃】ハイパージャマー

[常時リロード][リロード:5秒(開始) + 0.6秒/1]

姿が消えて黒い霧の様な状態になる。発動時に足が止まる。
解除してから5秒後にリロード開始、ゲージ満タンになるまで使用不可。
敵側はサーチ出来るが、攻撃に誘導がなくなる。
ただし、銃口補正が切れるわけではないのでそれが強力な攻撃には要注意。
サブ射撃・特殊射撃を含む各種攻撃入力、被弾してよるけると途中解除。解除時に若干ゲージ消費がある。
攻撃を喰らうと本体へのダメージが**2倍**になるので注意。
ただ、クロークに射撃が当たった場合は通常通りのダメージで、耐久が残ればジャマーも解除されない。
このため、何が何でも落ちてはいけなときはクロークとジャマーを同時に使うことで生存率を大幅に上げられる。

この武装を有効に使えるかどうか勝敗の分かれ道となる。
接近や離脱など使える場面は非常に多いので、使用タイミングや使用時間には注意。

【アシスト】ガンダムサンドロック改

[リロード無][属性:実弾][よろけ][ダウン値:][補正率:%]

ヒートショーテル投擲+マシンガン連射をほぼ同時に行う。全弾HITでもダウンはしない。
発生が早く、銃口補正も強力。
ショーテルは基本的に逃げていく相手にしか当たらない。
しかし、マシンガンだけでもよろけるため至近～近距離での使用には十分。
発生が遅い攻撃ばかりのこの機体において、頼れる相棒となるだろう。
着地取り、とっさの格闘迎撃、死に損ないの処理にと使用用途は多岐に渡る。

クローク解除時は召喚動作でデスサイズがツインビームサイズをくるくる回す。
この部分は射撃防御可能で、ウイングゼロのメイン射撃も防げる。
サテライトキャノンなど、回転範囲を超える攻撃はさすがに防御不能。

| コンボ、立ち回り、VS.ガンダムデスサイズヘル対策 等は[ガンダムデスサイズヘル\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - ガンダムデスサイズヘルPart6](#)
- [非公式掲示板 - ガンダムデスサイズヘルpart3 \(実質Part5\)](#)
- [非公式掲示板 - デスサイズヘルスレ part.4](#)
- [非公式掲示板 - デスサイズヘルスレ part.3](#)
- [非公式掲示板 - デスサイズヘルスレ part.2](#)
- [非公式掲示板 - デスサイズヘルスレ part.1](#)