

こちらはガンダムヘビーアームズ改の武装解説等のページ。

正式名称：XXXG-01HC GUNDAM HEAVYARMS CUSTOM パイロット：トロワ・バートン  
コスト：2000 耐久力：560 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームガトリング	160	138	最大連射数が多い高性能MG
格闘	マイクロミサイル	6	92	弾速遅誘導良のミサイルを発射 ボタンホールドで3連射 特射以外の射撃中にも発射可能
格闘CS	脚部マイクロミサイル	-	168	機体脚部から多数のミサイルを発射
サブ射撃	ガトリング	80	114	立ち止まり胸部ガトリングを20連射する ボタンホールドで40連射まで可
特殊射撃	一斉射撃	-	250	メイン、ミサ、サブを消費する 各武装の残弾数や当たり方により威力が変化
モビルアシスト	メリクリウス	3	-	敵の射撃に反応しバリアを最大3回展開
格闘	名称	入力	威力	備考
後格闘	アーミーナイフ	後	126	格闘追加入力でマイクロミサイル射出
特殊格闘	月面宙返り	特	20	誘導を切りつつムーンサルト移動

## 【更新履歴】最新3件まで

10/08/01 外部リンク更新  
09/08/21 追記、整理  
09/07/27 外部リンク更新

## 機体解説

全身火器の動く爆薬庫。今作でも途切れぬ連射、圧倒的な弾幕性能は健在。  
射撃はほぼ全てが撃ち切りリロードなので弾数管理が重要だが、粒ぞろい。  
主力のメイン、弾幕張りに役立つミサイル系武装、着地取り・迎撃用のサブ射、大ダメージを狙う特射と、それぞれに重要な用途がある。  
赤ロック距離が長いので、遠距離でも十分な牽制ができるが、武装の特性的には近づいてくる敵を迎撃することが最も得意。  
誘導を切れる特格、アシストのバリアなどにより自衛力はかなり高い。  
逆に敵機を深追いすることは不得手で、機動力も高いとは言えない、要するに待ち型の機体である。  
今作からシールドガードが可能になり、またNDによって足が止まる武装の使い勝手が大幅に向上した。

## 射撃武器

### 【メイン射撃】ビームガトリング

**撃ちきりリロード:6秒/160発**[属性:ビーム/よろけ][ダウン値:0.2][補正率:98%]

単発7ダメージ、2発1セットでダメージ14、補正率96%(-4%)、ダウン値0.4、10hit(5set)でよろけ腕の固定式ツインビームガトリングを撃つ。弾数2発を1セットで消費。最大40連射(20セット)  
今作でも良好な銃口補正と圧倒的な連射数、連射速度を誇る。  
弾速は遅いが、誘導はそこそこ。連射にディレイを挟む事も可能。

NDシステムの追加により自分から接射を仕掛けるのは少々難しくなったが、連射中の迎撃力は高く、中距離程度でNDCやCSCを絡めながらの牽制も効果的。  
補正率がそこそこ良いので、途中でNDC格闘CS(orサブミサや振り向きミサ)につなげば、2000コストのBR>BR>BR程度まで伸ばすことも可能。  
また撃ちながら着地した場合に着地硬直中も撃ち続ける事が可能で、着地硬直への格闘やバズーカ系対策に知っておいて損はない。

ただし振り向き撃ちの場合は不可。

硬直取りにも使えるが、弾速が遅いため距離が遠いとよるける前に抜けられる可能性がある。  
着地を狙う場合はやや早めに撃ち始め、相手に被せるように当てると良い。  
足を止める余裕があれば格闘CSやサブ射の方が確実。

死に損ないを始末するには最適で、ディレイをかけながらパラパラ撃ち続ければそうそう逃げられない。

ちなみに名前通りビーム属性なのでヤタノカガミに跳ね返される(他の武装は跳ね返らない)  
格闘ボタンでマイクロミサイルを追加で発射するが、前作と違いミサイルはそのまま上空へ飛んでいってしまう。  
しかし斜め左に移動しながら発射すれば、前方に一応発射可能。  
近距離限定(赤ロックぎりぎりでは不可?)だが、どうやらBD中は機体の向きの右斜め前に向かって出る「ことがある」ようだ。  
右に移動しながら撃つとすぐ右の地面に当たって爆発する。  
一応最後のラッシュに使用できないこともないが、忘れてしまって構わない。

## 【格闘】マイクロミサイル

**[撃ちきりリロード:6秒/6発][属性:実弾/ダウン][ダウン値:2 2.5][補正率:60% 50%]**

肩部ミサイルを射出する。ボタン押しっぱなしで最大3連射可能。打ち上げダウン属性。弾頭ダメージ80、爆風ダメージ20。

通常は弾速が遅く誘導性の高いミサイルを発射し、サブ・格闘CS時の格闘追加入力時、および振り向き撃ちの場合は、弾速が速く誘導が弱めのミサイルを発射する。

のミサイルと似た性能だがステキャンは不可で、ステップの慣性が少し残る。

遠距離では通常弾を牽制や弾幕として使う。

非常に強い誘導と中途半端な弾速、そして長い赤ロック距離との相性が良く、NDで誘導を切らずに飛び回っている相手に忘れた頃に直撃することがしばしば起こる。

NDを絡め、1 2 3などと弾数と間隔を変えて飛ばすと非常に効果的。

遠くからプレッシャーを与える手段はほぼこれだけなので上手く使いこなそう。

中距離より近くではサブからの追加入力の射撃(通称:サブミサ)が主な用途。詳しくは後述。

普通の振り向き撃ちは一応迎撃に使えないこともないが、なるべくサブと格闘CSを推奨。

弾数が6しかなくサブミサはもちろん特射とも弾数を共有しているので弾数管理が非常に重要。

リロードは遅くはないが、肝心な時に1発や2発しか撃てないという事態は避けたい。

最悪メインや格闘CSで代用がきく状況でリロードを済ませておきたい。

格闘CSを溜めたい場合は、普通にボタンを押し続けると3発も発射してしまうが、ボタンを2回押してから溜めると1発のみで溜め始めることが出来る。

## 【格闘CS】脚部ミサイル

**[チャージ時間:1秒][属性:実弾/よろけ][ダウン値:2][補正率:80%]**

脚部から弾速が早く誘導が弱めなマイクロミサイルを多数、機体より広い幅で真っ直ぐ発射する。

単発ダメージ70、全弾HitするとMAも強制ダウンする。

前作よりもチャージ時間が短くなり、NDCも可能であるため、使い勝手が向上した。

発射中に格闘ボタンでマイクロミサイル(打ち上げダウン属性)を追加発射できる。

これはCSのミサイルより誘導性が優れ、命中率が向上するだけで無くダウンをとりやすくなるが、サブミサとの使い分けを考えて使用したい。

メインCSCは弾幕を非常に長く張り続けることが可能。

また、格闘ミサイル(1~2発)(チャージ開始)>格闘ミサイル(1~2発)>CSといった流れでミサイル主体の弾幕張りも可能。

メインやサブと違って単発ダメージが高めで単発でダウンorヨロケが取れることが利点。

サブや特格時の格闘ボタンをホールドしてチャージ開始してもよい。

着地orシールド硬直中であれば、ミサイル弾数を消費せずにチャージ開始/解除可能。

注意点として、足から発射するため段差や上り坂で撃つとわずかな高さでも地面に当たってちゃんと相手に飛んでいかないことがある。

同じ理由で、上の方にいる敵は狙いにくい。サブも上方向には強くないので、この場合メインがもっとも確実か。

## 【サブ射撃】胸部ガトリング

**[撃ち切りリロード][リロード:6秒/80発][属性:実弾/よろけ][ダウン値:1(4hit)][補正率:24%(4hit)]**

立ち止まって胸部ガトリングを発射。弾数4発を1セット(ダメージ44)で消費、2セットでよろけ。

3セット12発でダメージ103、補正率28%(-72%)。

NDしない場合、最小で5セット20連射。射撃ボタンホールドで最大40連射。

メインよりも弾速、発生、連射速度が高く主力として使える。

至近距離での迎撃に関してもメインより効果的で、特にメインが振り向き撃ちになるような状況ではサブを使う方が無難。

しかしメインに比べるとダメージや補正率が悪い。

こちらCSと同じように発射中に格闘ボタン追加入力でマイクロミサイルを追加発射可能。

命中率が向上するだけで無くフルヒットしなくてもダウンを奪いやすくなり、至近距離での迎撃性能も向上する。

サブ入力後、即ミサイルを押すと相手方向ではなくその時点での「機体の向き方向」にミサイルが発射されてしまうので、相手方向に撃ちたい場合は一瞬待ってからミサイルを押そう。

逆にこの性質を利用して、わざとずらした方向にミサイルを発射する事も可能。

滅多には当たらないが、近目で上方から地上の敵に撃てば爆風巻き込みを期待出来る。

特格の月面宙返りをこれでキャンセルできるので、相手のブーストが切れているなら、宙返りで攻撃をかわした直後に狙ってみるのも悪くない。

## 【特殊射撃】一斉射撃

**[撃ち切りリロード(共有)][属性:ビーム・実弾/よろけ][ダウン値:][補正率:%]**

いわゆるフルオープンアタック。メイン14発、ミサイル4発、サブ28発を消費。260ダメージ。

弾速が遅く誘導も弱いがフルヒットで大ダメージを与える事が可能。残弾が無いとダメージが下がる。

目立ったコンボ等が少なく、攻撃力が不足しがちなヘビーアームズにとって重要なダメージ源。

ミサイルの弾が無い状態ではよろけが取りにくい為、HITしても途中で抜けられやすく、格闘の迎撃に使用した場合も押し切られやすい。

また空中で発射すると肩部ミサイルの発射のタイミングが遅れる為、できれば地上で発射するのが好ましい。

着地を狙う場合はサブより心持ち早目に、置いておく感覚で撃つとよい、  
ただしいずれにせよ弾速の遅さから、距離が遠いとかわされたりカス当たりしたりで十分なリターンが望めない、  
これをしっかり当てられる間合いはメインやサブの適正距離よりもやや近めなので、調節が難しいところ、  
もっとも当たらないと判断したら即NDCでき、威嚇にもなるので、直後に撃ち直して再び狙うのもよし、サブで確実に着地を取るのもよし、  
NDCを前提にすれば一発技としての使い勝手は悪くない、ブースト管理をしっかりと、  
あらかじめアシストを張っておけば、相手の悪あがきの射撃を防ぎつつ、余裕を持って着地を狙える、  
この時ヒットが確認できたら即ロックを変えておくと、敵僚機の射撃カットも防いでくれる、

## 【アシスト】メリクリウス

[リロード無][属性:シールド]

追従型アシスト。前作とほぼ同じ性能で回数が2から3回に、  
ロックしている敵の射撃に反応してプラネイトディフェンサー(PD)を展開、  
1回の出現で最大3回までPD展開、PDのバリア範囲は広め、耐久力もそれほど低くはない模様、  
メリクリウスの移動速度が遅めでPD展開時に移動を止めることに注意、

後方ステップやNDとの相性が良好で、PDを文字通り盾にして真っ直ぐ逃げることも可能、  
逆に特格との相性が悪く、近距離ではPD展開が間に合わないこともある、  
また、今作のNDによる激しい弾幕に対応できないことも、

W0のバスターライフルもすぐには貫通せず、多少は防げるようになった、ローリングバスターライフルも一応防御可能だが、頼らない方がいい、  
さすがにサテライトなどは無理、

## 格闘

### 【後格闘】アーミーナイフ

前作同様、唯一の格闘、右腕のナイフを開いてキリモミ回転アタック、  
NDでキャンセルできるが、発生が遅いうえダメージは雀の涙、その上フルヒットでも強制ダウンは奪えない、  
しかし、判定その物は悪く無く、出てさえしまえば相手の格闘に打ち勝てることが多い、最後の悪あがきに等に、  
後ろステップなどと同時に格闘ミサイルを撃とうとするとこれが暴発することが多いので注意、

### 【特殊格闘】

月面宙返り、飛び上がった頂点で、ステップと同じように射撃や格闘の誘導を切れる、  
宙返り中は特殊射撃、サブ、格闘CSでキャンセル可能、NDCも可能、  
NDに比べると初速が遅いが、ジャンプ上昇よりは素早く高度を取れる、  
入力から下降動作開始までブーストゲージを消費(最大4割程度)、ブーストゲージがないと使用不可、  
ブーストボタン追加入力で動作時間短縮&ブースト消費減少、  
前作と違いシステムの仕様変更により着地硬直中の使用は不可となった、  
宙返りしながらミサイル発射も可能だが、前作の様には追尾しない上に、狙った方向に出せないで封印推奨、

ブースト消費が非常に多いが、特格上昇NDC 特格上昇NDCで誘導を切りながら通常のジャンプ上昇よりも素早く高度を稼げる、  
ブースト切れ直前に使えば、移動距離延長や着地ズラシも可能、  
この宙返りで着地した場合は通常の着地とは異なり、着地中に特殊射撃、サブ、格闘CSが発射可能、その場合NDは出来ない、  
着地時にミサイル発射で、その場で地面に撃ち爆風を起こす、(自分にダメージはない)

## コンボ

	威力	備考
サブ(12発)+追加ミサイル	126	強制ダウン
メイン(10発)>CS(2HIT)	162	強制ダウン
メイン(14発)>CS(2HIT)	173	強制ダウン
メイン(20発)>CS(1HIT)	156	強制ダウン
メイン(24発)>CS(1HIT)	167	強制ダウン
メイン(24発)>ミサ	175	強制ダウン、特射無しデスクン

## 戦術

メイン、ミサイル、格闘CSによる弾幕張りで相手を飛ばせ、サブ+ミサイルによる着地取り、  
基本はこれらを組み合わせながらの支援となる、  
メインとサブの弾数管理が重要で機動力と弾速の関係から離れすぎると働きづらいため、位置取りも重要、  
相手が回避に専念せざるをえないほどの弾幕を張り、相方が好きに暴れられるようにすることも仕事の一つ、  
状況に応じて攻め継続と奪ダウンを使い分けることを意識するといい、

近距離戦ではメイン、サブ+ミサで鬼の様に攻めることが出来、格闘機体を完封することも可能、  
ただしND後のメイン接射は振り向き撃ちさせられやすくなっているため注意、  
前作同様ステメインをブースト切れ付近を狙って使おう、  
またアシストを残していても意味がないため、どんどん投入していこう、

## 僚機考察

生存力が高くダウンを取りやすい武装が多い為、基本的にどの機体とも相性は良い。  
しかし機動力が低いので、強いて言えば機動性の高い機体が理想。  
また性能の都合上相方の負担がやや大きい。

### コスト3000

ヘビアの生存能力が非常に高いので、3000側も安心。ヘビアが最も生きるコンビ。  
だが、ヘビアが片追いされると辛い一面もあるので、前に出すぎず押したり引いたりを意識しよう。  
ちゃんと引くべきところで引いて、敵を待っているのならば、逆に逆襲の迎撃タイムで相手を料理できる。

#### ■ ガンダム

ヘビーアームズには不足している多角からの攻撃手段が有り、  
どちらも中距離戦を得意としているため足並みも揃いやすい。  
どちらも2機分の弾幕を張れるためどちらかが弾切れしても相手からしたら厄介だろう。  
ただ火力が低いので爆発力が欠けるため、安定した働きが求められる。  
欠点としては、は相方の片追いを止めれるほどの機動力が無く、相手が機動力コンビだと苦戦する。

#### ■ ウイングガンダムゼロ

前作に引き続きのWコンビ。  
ヘビーアームズの激しい弾幕を必死にかわした相手の着地をゼロが撃つ。  
火力、機動力も十分に備えており、最高に相性がいい。

### コスト2000

ヘビアの生存能力が高すぎて体力調整が難しく、かといってヘビアが前に出てもたいした仕事はできない。  
つまり最も安定しないコストのコンビ。特に耐久の消耗が激しく、後方からの援護も機体出来ないIMFとは相性最悪。  
ヘビア並の生存力があるガンダムやデスサイズ以外と組むとほとんど機能しない。  
相方のほうが腕がある場合は逆に安定する。

#### ■ ガンダムエクシア

攻撃力が高めで闊討ち能力が高くタイマンも強いので相性はかなり良い。  
弾幕をばら撒きながらエクシアが闊討ちしやすいように仕事はする。  
間違ってもエクシアの邪魔はしないように。  
問題はヘビーアームズの自衛力が高いので落ちるタイミングは間違えないように。

### コスト1000

コスト2000より安定するコンビ。ヘビアが片追いされる展開になるが、それなりに生存力があるのでそれほど問題にならない。事故と体力調整にだけは気をつけよう。  
ただし、機動力に欠けるので連携を常に意識するように。

## 得意・苦手機体考察

近づいてくる相手を迎撃するのは得意なので、格闘機に苦勞することはあまりないはず。  
主力武装がバズーカ系の3号機、ドム、ケンブファー等もメインで消せるので楽。

逆に苦手なのはV2やインパルスなどの高機動系。  
各武装の誘導と弾速が低いので、動きが速い相手はなかなか当たってくれない。  
そしてこういう機体に限って射撃の性能が良く、わざわざヘビアに近づいてくる必要がないのである。  
こちらも宙返りやバリアを駆使して生存はできるが、スピードを生かして放置され僚機を追われるとそれはそれで困る。  
さらにキュベレイ・ストフリのようにファンネルまで持っているバリアも通用しないため非常に辛い。  
これらが相手の場合どうにかして味方が切り込んでいくのを助ける必要がある。

## VS.ヘビーアームズ改対策

中距離から誘導性の高いミサイルや弾速の速いサブ射撃+ミサで攻撃してくるが、無理に攻めても銃口補正が強く連射可能なメインにより接近を阻まれる。

接近してもサブ+ミサNDによる弾幕で迂闊な攻めは迎撃され、格闘の間合いに踏み込んで月面宙返りNDにより離脱、着地もアシストでフォロー可能。  
非常に自衛能力が高い為、無理に攻める事はせずにじっくりと接近しプレッシャーを与えていこう。  
幸い、メインは以前程の接射性能は無いので向こうから攻めて来たら迎撃すれば良い。

また迎撃の要となるサブ射撃は脚が止まる上に若干上下に銃口補正が弱く、メインは以前程の迎撃性能は無いので高い位置から攻めるのも有効。

ブーストの消費が激しいサブ射撃NDを繰り返す様なら、冷静にブースト切れを待ち着地硬直を狙うのも良い。

なお鉄壁に見えるメリクリウスはNDによる連続射撃で間隙を射てたり、マシンガン持ちならディレイをはさんで1発ずつ撃てばすぐに消せる。

2対2の場合、立ち回りに気をつければ危険度はだいぶ下がる。  
機動力と武装の特性上、一度離れてしまった相手にプレッシャーを与えるのを非常に苦手としており、放置してもそれほど大怪我はしない。  
大抵の場合、わざわざヘビーアームズを狙うより分断して相手の僚機を片追いした方が早いだろう。  
焦って無理に前に出てくるようならカウンターを決めてやればよい。

総評すると迎え撃つのは得意だが追うのは苦手。

## 外部リンク

---

- [新名無し掲示板 - ガンダムヘビーアームズ改スレ\(実質Part.3\)](#)
- [たんきゅん掲示板 - ヘビーアームズ改 Part2](#)
- [たんきゅん掲示板 - ヘビーアームズ改スレ part.1](#)