

こちらはデスティニーガンダムの武装解説等のページ。
コンボ、立ち回り、VS.デスティニーガンダム対策、等は[デスティニーガンダム\(対策\)](#)へ。

正式名称：ZGMF-X42S DESTINY 通称：運命
パイロット：シン・アスカ
コスト：3000 耐久力：700 盾： 変形：× 換装：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	5	90	発生が遅く弾数の少ない1BR
射撃CS	長射程ビーム砲	-	150	太めの赤ビーム。強制ダウン
サブ射撃	ビームブーメラン	1	46	フラッシュエッジ2を2枚投げる。往復で88
格闘CS	長射程ビーム砲(照射)	-	248	照射ビーム。上下は緩やかに、左右には勢いよく曲げることが出来る
モビルアシスト	レジェンドガンダム	5	30	レジェンドの2発のドラゲーンで攻撃。ダメージはビームスパイク1発分のもの
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	NNNN	204	PSP版無印と同一だがダウン値4
横格闘	斬り 斬り上げ サマーソルト2段	横NN	185	PSP版無印のステ格と同一
特殊格闘	掴み&ぶん投げ&爆発	特	128	パルマフィオキーナ。略称パルマ
	掴み 拘束攻撃&ぶん投げ		106~145	格闘追加入力で拘束攻撃に変化
BD格闘	突進突き	BD中前	118	PSP版無印と同一だがダウン値1.2
残像格闘	スタン斬り抜け 斬り抜け	横 N	134	初段がスタン属性。左右でモーションが変わる。
	スタン斬り抜け BD格闘	横 前	163	BD格に派生。
	BD格闘	前	136	発生早いBD格
	多段切り上げ	後	111	N格最終段と同モーション
特殊	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。前・横入力で変化。格闘変化。

【更新履歴】最新3件まで

09/10/02 一部を対策ページに移動
09/08/31 残像ダッシュ関連に追記
09/07/23 N格4段目のダメージ・補正を修正

機体解説

近距離重視の万能機で、耐久力、各種ブースト移動速度、格闘などに優れる。
ただしブースト持続は3000機体最低クラス。
また連げ時代と同様に武装が大きめで取り回しの癖が強い。
赤ロック距離とBR弾数に難があるため、普通の万能機と比べると射撃連携は取りづらい。
サブ射撃、2種類のCSの使い勝手が悪くないため、それらを混ぜてBR弾数などを補うとよい。

格闘は格闘機並の性能を持ち、万能機として見ればかなり優秀。
特に伸び、誘導、攻撃範囲に優れ、射撃CSや特格を組み込んだ格闘コンボのダメージが非常に高い。
加えてサブや特格による格闘迎撃も得意なので格闘機との接近戦もこなしやすい。

残像ダッシュによる機動力の底上げ、アシストのレジェンドが独特で優秀といった点も強み。
また、格闘CSの存在によって遠距離からでもダメージチャンスがある。

赤ロック距離が短いに加え、BR発生が遅く弾数が5発という弱点があるがチャージ速度の速い優秀な射撃CSで補うことができる。
攻め手が非常に多くあらゆる機体に対抗できる武装があるため使い方次第で有利な状況を作り出せる。
瀕死時の根性補正はおろか、明鏡止水や月光蝶などのダメージアップ効果無しに300ダメージを超えるほどの高威力コンボを持っている。
それ故に近距離戦や疑似タイマンにおいて格闘寄り万能機としての真価を発揮する機体。

しかし、多種多様なコンボや多彩な武装を使いこなしてポテンシャルを引き出すためには、相応の実力が必要な奥深い機体でもある。

1落ち後、シールドが実体盾からビームシールド(ソリドゥスフルゴール)になる。
地上スレスレでステップして着地後、各種行動するとブーストが回復しない(デスティニーのステップ硬直が長いから?)。

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:3秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正率:70%]

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル CS、サブ射撃]

発生が遅いビームライフル。特に抜刀時は武器持ち替え動作があるためかなり遅い。また弾数が5発しかないので弾切れに注意。サブ、射撃CSと仲良く使おう。サブC可能。

残像ダッシュのゲージが無い状態なら、特射を連打することで最速連射が可能。

ただし5発しかない弾がすぐ無くなってしまいう上、もともと中距離の射撃戦を狙う機体ではないのでV2やフリーダムに比べると有用性は低い。

終盤のここぞという時に。

【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:0.5 1][補正率:90% 80%]

[発生:フレーム][硬直:フレーム][キャンセル CS、格闘]

足を止めて2本のビームブーメランを投げる。

戻りにも攻撃判定があって、射程限界付近で往きをヒットさせれば戻りが連続ヒットする。

戻ってくるまで次のブーメランは投げられない。N、横格闘でキャンセル可能。

連射より射程距離・弾速が若干落ちたが、判定が大きくなり当てやすくなった。ただし、銃口補正や誘導は弱い。

発生は早くないが、近距離であればBRや各種格闘からブメの往きを連続ヒットさせることは可能。

ブメ射出後にNDCしてもブメは消滅せず自機に向かって戻ってくる。

戻りが帰ってくるまでにキャンセル格闘可能で、その場合もブメは消滅しない。

BRや格闘、特射からキャンセル可能なので攻めのアクセントに使うのも悪くない。

2枚のブーメランを投げるので、往きと戻りそれぞれ2hitの合計4hitする模様。

1hitはダメージ24,補正率-5%,ダウン値0.25,

往復4hitでダメージ88,累計補正率80%,ダウン値1。

硬直取りなどには使いづらいが、格闘迎撃としては戻りにも判定があるので頼りになる。

発生はそれほど早くないので、バクステブメや着地際にブメNDCなどの使い方が無難。

抜刀時でも発生が遅れないことや、ブメ始動はBR始動よりもダメージを伸ばしやすいことも覚えておこう。

【射撃CS】高エネルギー長射程ビーム砲

[チャージ時間:1秒程][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]

単発強制ダウンの赤ビーム。見た目はアグニとほぼ同じ。

銃口補正、誘導、判定の太さが優秀。

PSP版無印同様、連射よりもチャージ時間が短くなっているが、発生と弾速は少し遅くなった。

発射の反動で少し後退するが硬直は長いので、NDC必須。

BRと違い抜刀や納刀に影響されない。

BR弾数を補うためにBRズンダや僚機との連携射撃に混ぜるなどの用途に使っていくとよい。

発生前にNDCすることも可能。(射撃ボタンをすぐに押しなおせばチャージ持続)

格闘コンボに組み込むことも有効で、強制ダウンに加えてダメージアップを見込める。

チャージ時間が短いので、格闘コンボに組み込む際はズラシ押しや派生特格をアシスト入力にしてチャージ開始しても間に合わせやすい。

また格闘を空振りした時はNDで隙を消すのが一般的だが、NDを挟まずにCSCで撃っても、ステップせずに反撃にきた相手には銃口補正がかかるので迎撃しやすい。

【格闘CS】高エネルギー長射程ビーム砲(照射)

[チャージ時間:4~5秒程][属性:照射ビーム][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]

照射系ビーム。上下左右に曲げられる。

発射が遅く、発射モーション時にカメラアングルも変わるので撃つ前に潰されないように注意。

PSP版無印と違い撃つ前に一回転するようになった。また、曲げも若干弱くなった。

銃口補正はそれほど良くないが、照射中も上下左右に曲げられるうえ、

曲がり方が他機体の照射系ビームとは比べ物にならないくらい速い。

そのためBD・NDなどに当てる事が可能で、射角内ならロックしていない敵も容易に狙える。

曲げて当てた場合速すぎてカス当たりになる事が多いが、上手くコントロールして多段ヒットさせられるようになると恐ろしい武器になる。

左右に比べると上下の曲がる速度は遅い。照射中はブーストを消費し続けるため、NDする前に使い切らないよう注意。

主な用途は開幕直後などに遠距離から狙う。放置された時に遠距離から大ダメージを狙うといった程度か。

カス当たりでもダウンは取れるので、遠距離からの援護としてはそれなりに使い勝手がいい。

CPU戦では開幕からこれだけで勝てることもある。

一応射程に限界があるようだが気にならないレベル。ステージの端から端(対角線)でぎりぎり途切れる。

【アシスト】レジェンドガンダム

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

デスティニーの左側にレジェンドが出現してドラグーンを2基射出、
全機体中唯一とも言えるファンネル型のアシスト。

ドラが敵機に張り付いた時点での自機の距離によって性能変化。
赤ロック距離以内であれば、スタン属性のビームスパイク攻撃、誘導と追尾距離が非常に優秀。
赤ロック距離外では、ビーム攻撃。こちらは普通のような属性で銃口補正や誘導は良くない。
スパイク、ビームどちらも敵機に張り付いてからアラートが鳴る。
ドラの追尾速度が遅いため、張り付くまでに赤ロック距離内に入りやすい。
誘導などに関して2基のドラは独立しているため、障害物などの関係で攻撃タイミングがズレることもある。
ちなみにそれぞれ独立という性質上距離によって一つはスパイク、もう一つはビームとなることもある。
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、NDC必須。

スパイクやビームのダメージは低いが、2ヒットで80%と補正率が非常に良い。
スパイク1ヒットにつきダウン値1。
各種射撃、格闘で追撃すれば大ダメージが狙えるが、2重スタンが起こる関係で失敗することもある。
ダウン中の相手でも無理やり持ち上げられる横格、特格での追撃が有効。

ドラはレジェンドやデスティニーから独立している。
ドラ射出後であれば、レジェンドやデスティニーが撃破されてもドラは消滅しない。
さらに、ドラが残っていてもレジェンド消滅時点で次のレジェンドを召還してドラを追加できる。
本体とは別に当たり判定もあり、障害物に引っ掛かったり、当たって消滅することもある。地表に当たっても消滅する。
攻撃(爆風など)が当たると破壊される。
デスサイズのアクティブクロック、アレックスのアーマー、トライアルシステムにも破壊される。

スパイクの性能が高いため、攻めの起点、起き攻め、相方との連携など攻撃的な用途で非常に優秀。

スパイク
威力20
補正率3%

ビーム
威力30
補正率10%

格闘

連ザ2でそもそものコンセプトが格闘機であったため万能機以上の性能は持っている。
だが、空横の性能(特に発生)が他の格闘機と比べるとやや万能機よりになったといえる(といっても万能機以上の性能はあるのだが)。
さらに突進速度も他の格闘機と比べると少々遅い。
特格ではどこからでもキャンセル可能。
しかし、格闘は空振りをする隙がでかいので注意。
カット耐性の高い派生もないのも難点。

【通常格闘】アロンドイト

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

斬り 斬り 斬り上げ 多段昇竜斬り。連ザやPSP版無印と違い強制ダウンではない。
発生、伸び、誘導、判定に優れる。特に上下誘導が強い。
突進速度も良好。連ザ2と違い初段が振り下ろしになったが、あいかわらず攻撃範囲が横に振り回すようになった空横格闘より広い。

振り下ろす前に判定が発生しているらしく、強く広い格闘判定がある。
横格と比べると、ダメージを伸ばしにくい、初段の性能では勝る。
攻撃範囲の広さからアシストごと叩き斬ることもある。
4段目からカメラアングルが変わる。3、4段目でサブC可能。
全段から特格C可能だが、4段目からは最速前NDを挟まないと受身回避される。
カット耐性に問題があるため、2段目で特格C、CSC、NDコンボなどにつなぐ方が無難。
ちなみに空中ダウン中に初段を当てても2段目以降が当たらない。
2段目は特殊ダウンが奪えるのだが考慮しなくてよい。

	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	累計ダウン値	属性
1段目	横斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	よろけ
2段目	横斬り	92(74%)	50(-10%)	2.0	よろけ
3段目	斬り上げ	143(58%)	70(-16%)	3.0	ダウン
4段目	多段昇竜斬り	204(26%)	33×4(-8%×4)	4.0	ダウン

【横格闘】アロンドイト サマーソルト

[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]

斬り 斬り上げ 蹴り2段、PSP版無印と同様の性能。連ザと違い、外すと2段目以降は出ない。最後が蹴り上げとなりダウン値は3。N格には劣るが誘導・発生ともに良好。しかし判定はあまり強くない。

発生、判定などが他の格闘機に劣るため格闘機よりも万能機よりといえる(万能機としてみれば高レベルだが)。

そのため格闘機のように横格でねじ込むのは避けた方がよい。

左の攻撃範囲が狭いので、左NDからの横格闘が当てやすい。

アシストはN格闘ほど壊せない。3段目からカメラアングルが変わる。

2段目以降サブC可能。

N格と比べると、ダメージを伸ばしやすく動作が素早いので、理想のコンボは横格始動。

横格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	累計ダウン値	属性
1段目	横斬り	50(84%)	50(-16%)	1.7	よろけ
2段目	斬り上げ	108(74%)	70(-10%)	2.0	ダウン
3段目(1hit)	サマーソルトキック	149(60%)	55(-14%)	2.5	ダウン
3段目(2hit)	蹴り上げ	185(36%)	60(-26%)	3.0	ダウン

【BD格闘】アロンドイト

[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]

少しためてから、剣を相手に突き刺すように突進する多段hitの突き。PSP版無印と同様だが、ダウン値が変更されている。

発生が遅いが攻撃判定が出続けるタイプなので出せば判定が非常に強く、判定の強さは最高クラス。

リーチと誘導が優秀。強判定なので発生が遅めなのは仕方ないが溜めの割りに突進距離が短いのが難点。突進速度も他格闘とそこまで変わらない。

自機よりも上の敵機に決めるとNDコンボ可能で、他の機体同様大ダメージを見込める。

発生の遅さから使いにくく、使える状況が追い詰める時などに限定される。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	累計ダウン値	属性
1段	多段突き	118(80%)	118(-20%)	1.2	ダウン

【特殊格闘】パルマフィオキーナ

[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]

攻撃判定が出続けるタイプの突進掴み技。

発生・判定は優秀だが、伸びや突進速度は最低クラス。

納刀状態のまま使用可能。

格闘Cと残像特格の場合も含めてブースト消費があるが、ブースト切れでも使用可能。

各種格闘からキャンセル可。(格闘なのでキャンセル補正によるダメージ半減は適用されない)

格闘からのキャンセルはアシスト入力(上のボタン全部押し)でも特格キャンセル派生できるので、同時にチャージ開始しやすい。

他のフィンガー系と同様に初段の掴みで撃破・ダウンした場合はそのまま進み続ける。

格闘ボタン追加入力の拘束中に掴んでる相手を何らかの要因(撃破・ダウン等)で手放した場合、

自機がフワリと少し上昇する動作が発生する。

掴み系の技で接触直後に掴みが成立してビーム叩き込みダメージ、続けて投げ飛ばして爆発ダメージ。

最後の投げ飛ばしから爆発エフェクト部分のダメージが高い。

MA、クインマンサやザンネックは掴めない。

格闘ボタン追加入力で拘束攻撃&投げ攻撃に変化、連打で拘束攻撃のダメージアップ。

拘束中も前に進みながら攻撃するためカット耐性がある。

ただし、連打が少ない場合や途中でカットされると追加入力無しよりダメージが低下してしまう。

コンボに組み込むことでダメージアップを狙いやすい。

連打無しの場合、投げ～爆発までにわずかなタイムラグがあるため、投げ直後にNDCすれば爆発による受け身不能時間中に射撃CSなどで追撃可能。

連打有りの場合、空中ヒット時は投げ直前NDCから横格or特格or射撃CSをつなぐことができるが、

最も条件が緩い横格拾いでも機体1機分程度の高度が必要。

ただし壁際などであれば、連打有無や高度によらずNDC特格がつながりやすい。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	累計ダウン値	属性
1段目	掴み	30(96%)	30(-4%)	0.3	ダウン
2段目(格闘連打無し)	投げ飛ばし	?(??%)	?(-??%)	0.8以上1未満	ダウン
3段目	爆発	128(60%)	103(-36%)	1未満	ダウン
2段目(格闘連打・最大5hit)	移動拘束攻撃	78(96%)	10×5(-0%)	0.8	ダウン
3段目	投げ飛ばし	145(76%)	70(-20%)	1.8	ダウン

【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]

残像ダッシュ中にさせる格闘。

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、他の格闘の例にもれずブーストを消費する。

■ 前格闘

発生を早くしたBD格闘のためカットに使える。BD格闘よりダメージもアップしている。自機よりも上の敵機に決めるとNDコンボ可能で、ダメージの割に補正率が良いため大ダメージを見込める。低空での安定追撃は射撃CSC。

■ 横格闘

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。左右でモーションが違う。切り抜け1段目の後、前派生でBD格闘。判定含めて諸性能が優秀だが地上にいる敵に空中から使うと何故か頭の上をスカることがある。スタン属性なのでスパイクなどによるスタン中に決めるとダウンさせてしまう。

■ 後格闘

切り上げ。N格最終段と同モーション。伸びや誘導は皆無だが高威力。特格Cなどからコンボ可能で、ダメージの割に補正率が良いため大ダメージを見込める。

■ 残像特格

基本的には普通の特格と同性能だが、連打した場合ならば特格Cも可能。(ブースト消費あり)ただし、つなぎのタイミングがシビアで少しだけ高度も必要。横2段目からの特格は、少しでも遅れると受身回避可能なので注意。残像ダッシュは格闘などで潰される事もあるため狙っていけることが多い。HIT後は350補正に到達するほどの高威力コンボを決める事が可能である。

残像格闘ヒット後は全て特格でキャンセル可能。それぞれ長所と短所があるため、状況次第で使い分けることが重要。

残像格闘	動作	累計威力 (累計補正率)	単発威力 (単発補正值)	累計ダウン値	属性
前	多段突き	136(74%)	136(-26%)	1.2	ダウン
横	斬り抜け	50(84%)	50(-16%)	1.7	スタン
N	斬り抜け	134(64%)	100(-20%)	2.0	ダウン
前	多段突き	163(58%)	136(-26%)	2.9	ダウン
後	多段昇竜斬り	111(80%)	111(-20%)	1.6	ダウン

特殊

【特殊射撃】残像ダッシュ

[撃ち切りリロード][リロード:8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]

残像を出しながら相手に向かっていく移動技。ブースト消費無し。ブーストゲージを使わずに誘導を切りながら空中移動できる。ブースト量と滞空性能が悪いデスティニーは空中戦で有利になれることが少ないため残像ダッシュを使いこなせるかどうか勝敗の分かれ目と言ってもいいほど重要である。

発動中は各種格闘、特殊格闘、射撃CS、格闘CS、サブ射撃、NDが可能(いずれかをすると残像終了)。BRとアシストのみ不可。前格闘、横格闘が変化、後格闘が可能になる。射撃CSやサブ射撃のダメージにはキャンセル補正がかかる。

発動時にやや硬直があるため攻撃に引っ掻かりやすい。レバーNで発動すると最初は直進、左右どちらかに入力しておけばその方向へ移動。発動中は、前か横へのレバー入力で移動方向を選べる。横移動でも斜め前方へ進む。敵機との高度差によって斜め上下にも進む。最大4回まで移動可能(2秒程度)。

ただし、レバーを同一方向へ入れ続けると残像を継続できない。同じ方向へ移動する場合でもステップの様にレバーを入れ直す必要がある。異なる方向であれば瞬時に切り返す、前移動連発はほとんど止まらないが、左右どちらか一方への連続移動には若干の間隙がある。また、後ろへ入力すると終了してしまう。

【主な使用目的】

- 距離を詰める
- ブーストの節約
- 残像格闘を入れる

【小技】

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。
しかし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、いきなり向きを変えて突撃するので奇襲に使う事も可能。

【PSP版との変更点】

リロード時間の大幅な増加
接地せずともリロード開始

■ コンボ、立ち回り、VS.デスティニーガンダム対策 等は[デスティニーガンダム\(対策\)](#)へ。

外部リンク

- [非公式掲示板 - デスティニー](#)
- [非公式掲示板 - デスティニー Part-5](#)
- [非公式掲示板 - デスティニー Part-4](#)
- [非公式掲示板 - デスティニー Part-3](#)
- [非公式掲示板 - デスティニー Part-2](#)
- [非公式掲示板 - デスティニーガンダムスレ part.1](#)