

## デスティニーガンダム

コスト：590 耐久力：720 盾： 変形：× 通称：運命 DP：シン

	名称	弾数	威力	備考
射撃	ビームライフル	5	105	普通のBR、弾数が少ないので無駄撃ち厳禁
CS	長射程ビーム砲	-	175	強制ダウンの単発赤ビーム
サブ射撃	バルカン砲	60	4	高性能なバルカン、1セット(12発)でよろけ
特殊射撃	フラッシュエッジ2	2	45	ブーメランを2発投擲、射程が長く、軌道は直線的
通常格闘	アロндаイト	-	255	4段斬り、3段目の後に特格派生可。
前格闘	牙突	-	169	剣を前に構えて突撃する。多段ヒットし、全段HITで強制ダウン
横格闘	二連撃サマーソルト	-	212	3段攻撃、2段目の後に特格派生可。
後格闘	多段切り上げ	-	222	その場でN格4段目と同モーション。多段技、全段HITで強制ダウン。あまり伸びない
特殊格闘	パルマフィオキーナ	-	231	相手を掴み投げ飛ばす。格闘ボタン連打でHIT数増加。

### 【更新履歴】

3/24 外部リンク更新

12/23 ダメージ表更新

10/11/4 特殊格闘のダウン値 Hit数修正

## 全体的に

コスト590の近距離寄り万能機体。

全機体中最高の耐久力・BD速度を持ち、BD発生・旋回・ステップの性能も非常に優秀で俊敏性は最高クラス。

BRとバルカンに加え、CSやブメと多彩な射撃武器、発生・威力に優れ先出しに高性能な各種格闘を持ち、単体での戦闘力は最高コストに相応しい。

ただしBRは5発しかなく、BD持続と赤ロック距離が590中最も短いという欠点を持つ。

このため射撃戦は苦手で、相方との連携もとりにくい。

爆発力こそあるものの、安定した性能の発揮は難しいだろう。

基本的な操作は単純な方だがそれ以上の性能の発揮は熟練者でないと難しく、他の機体以上に低コストの僚機を考えて動かなければならないため、乗り手を選ぶタイプの機体となっている。レーダーは常に確認し、攻める時は味方の赤ロック距離内でかつL字陣形を心がけたい。

高い格闘性能を有しているとはいえ、ぶっぱでは当然何の威圧感も与えられない。

中～遠距離ではGHCSや590唯一のバルカンでの牽制、近距離では射角に優れるBR、良発生・弾速のブメと非常に優秀なステップを駆使し、適材適所で各種格闘を使い分けて相手にプレッシャーを与えていこう。

速い・痛い・即ダウンという高性能の各種格闘と強力なCSによりCPU戦では非常に優秀。

コスト590中唯一バルカンを装備しているため、瀕死の敵もサクサク狩っていきける。

## 武装解説

### 《メイン射撃》ビームライフル

**[威力：105][リロード時間：5.33s/1発][ダウン値：2][補正率:58%]**

弾が5発と少なく、リロードも特に早くないので無駄撃ち厳禁。

しかし、片手持ちながら射角が左右とも広く、威力も申し分なし。

他の射撃武器と巧く使い分ければそれほど弾切れもしない。

抜刀状態からの持ち替えが他機体より遅いので注意。

しかし、そのため覚キャンのタイミングがとりやすい。

### 《CS》長射程ビーム砲

**[威力：175][チャージ時間：2.5秒][ダウン値：5]**

最強クラスのチャージショット。発生がやや早くなったLストのアグニと思っていい。

一撃で強制ダウンのため、パワー覚醒やミーティア相手に効果大。

チャージ時間はやや長めだが、抜刀中に撃っても納刀せず性能も変わらない。

セカイン・GHでの牽制・援護・コンボの締め・格闘の保険と用途は非常に多い。

発生は早いですが、格闘の保険に使う場合は早めに出さないと潰されるので注意。

誘導性・弾速も優秀なので中距離では命中させやすいが、

銃口補正が悪く砲身が左側にあるため、至近距離では右にBDされるだけで当たらなくなる。近距離での乱発は控えよう。

発射後はかなり早くBDCが可能なので、高度があれば単発でも使える。

低い所で撃つと動けるようになる前に着地しやすく、隙が出来てしまうので注意（一応、最速入力でもBDは可能）

高性能CS持ち機体全てに言えることだが、チャージしっぱなしでは他の武器を使えない。

これに頼って単調な攻めにならないように注意。

## 《サブ射撃》バルカン砲

[威力：4×12][リロード時間：一括/5.6秒][ダウン値：1.2(12発)]

高性能なバルカン。

中距離でも当てやすく威力もBRの半分程度。アカツキ同様に12ヒット（1セット）でよける。牽制にばら撒いておくとう効。特に運動性の低い機体に対して効果大。勿論、瀕死の敵へのトドメにも最適。

またCSを仕込む時はバルカンからチャージし始めるとBRを節約できる。

サブ射入力 すぐボタン離す 即チャージ開始とすればバルカンの節約、スキの軽減になる。一見クセの無い武装と思われがちだが、実は抜刀中の歩き撃ちでは左に対する射角が大変狭い。ステップ中や滞空中（BD含）は通常通り撃てる。

## 《特殊射撃》フラッシュエッジ2

[威力：45][リロード時間：出戻り次第][ダウン値：1+1]

ビームブーメランを2個同時に投げる。

発生・弾速・銃口補正が非常に優秀で誘導性もあり射程距離もかなり長い。ただし、弾が小さいため左右に動くと戻りが当たりにくいので注意。

振り向き撃ちがなく、抜刀状態で使っても性能が同じで技後も納刀しないので、抜刀状態ではBRより使い勝手がいい。ただSIと同じく、隙は少ないが滑り撃ちができないタイプで、一瞬だが足が止まってしまうので乱発は禁物。格闘からキャンセル出来るが、威力の割に隙が増えるのであまり意味はない。

1ヒットにつき45ダメ（補正64%）、往復ヒットで74ダメ（補正43%）と補正率が悪いので、追撃しても大ダメージは望めない。コンボ表を参照に、目的と状況次第でヒット後の行動を決めよう。

前ステキャンと組み合わせ、さらにスピードをつけて投げると当てやすいが、距離が詰まる分リスクも上がるので注意。主に守勢に回った相手を追い詰めるのに使うことが多いだろう。

また防御面でも発生早さとBRより銃口補正が優れていることから格闘の迎撃としてかなり優秀であることも覚えておこう。

## 格闘 アロンダイト

### 《通常格闘》

左右に2回斬り、軽く浮かせて多段ヒットで斬り上げる豪快な4段技。全段ヒットで強制ダウン。

発生が14Frととても早く、強い誘導と広い攻撃範囲を持つ。伸びもそこそこ。

特に1段目の範囲の広さは尋常ではない。機体の前方120~130°位まで判定が発生するようだ。

欠点は踏み込みの遅さと攻撃時間の長さ。

だが、至近距離で使用すれば踏み込み動作が省略され、長所が生きて回避困難な攻撃を繰り出せる。

なので攻撃時間の長さには少し目をつぶろう。3段目まで出せれば上下の動きがカットされにくくなる。

3段目の後に特格派生あり、最速入力だとスカルるので、一瞬遅らせるといい。

非覚醒時の最大ダメージコンボだが、最もカットされ易く2on2での実用性は低い。

どこでもBRCやFECが可能で、4段目の多段ヒットの途中にもできる。が、FECの実用性は皆無。

3段目BRCと4段目途中BRC（いずれも**特射入力**推奨）は吹き飛ばしが大きいきりもみダウンをとれる。

前者は威力を犠牲にしてでも素早く動きたいときに、後者は威力も稼ぎつつ早く動きたいときにと使い分けるといいだろう(4段目は硬直が長いため)。

BRの残弾と相談しつつ積極的に使っていこう。

相手がS覚中でも、ステップに合わせれば持ち前の誘導と攻撃範囲で強引に巻き込むことが可能。

最後の悪あがきにはもちろんだが、相手の動きが読めたときには逆に返り討ちにしてやってもよい。

ちなみに、4段目は相手がきりもみになるまでヒットし続ける性質がある。

4段目のみ当たると長いヒットストップ+ダメ304と凄まじい。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	CSCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	50	50	111	151	1	96%	96%	よろけ
2段目	108	60	165	205	1	92%	96%	よろけ
3段目	172	70	200	222	1	43%	47%	ダウン
4段目	255	192(304)	257(5hit)	262(5hit)	0.35*6(n)	14.5%	(81%)^6(n)	強制ダウン
特派生	233~271	-	-	-	-	-	-	強制ダウン

### 《前格闘》

突きの構えで一瞬溜め、敵機に向けて突進。全段ヒットで強制ダウン。

全段がダウン属性の多段ヒット技で、どこからでもBR・FEでキャンセル可能。

納刀時は出が遅いが、抜刀時はかなり早くなる（納刀24Fr、抜刀18Fr）

非常に強力な判定、強烈な誘導と突進速度を持ち技の終了がとても速く、隙も少なめ。

大抵の格闘には勝てるが、隠者とアビスの前格、カオスの特格には負ける。

凄まじい突進速度も長所の1つで、BDの少ない運命にとっては移動手段(下記参照)としても重宝する。BDよりも速いので、ブーストを消費することなく一気に距離を詰めることが可能。(BD 着地を繰り返すより、前格 BDCを繰り返す方がわずかに早い)

### 簡単な使いどころ

- 遠距離時全般

ゲームシステムによりブースト消費が大きくなるため、恩恵を存分に受けられる。反撃も食らいにくい。逆に中距離では使いづらい。

- 敵がBD中

BD中はBRの発生が遅くなるので反撃されにくい。自機に向かってきている時はNG。

- 敵がこっちを向いてない(ロックじゃなくて機体の向き)

振り向き撃ちになるので反撃されにくい。

- 自機スピード覚醒中

ブースト消費なし、ステップでいつでも中断可能。

外しても隙は少なめなので、目の前で止まっても諦めずにステップを入力しよう。カットや先出しなど当たりを狙う場合は、ある程度距離を詰めておこう。納刀中は先出し封印で構わないが、抜刀中であれば主力格闘にも組める程の使いやすさをもつ。抜刀中は前格が非常に警戒されるので、状況に応じて横格やN格・FEと使い分けよう。

一応各種射撃でキャンセル可能だが、空中で下から当てない限り基本的にダウン追い討ち。大して威力も上がらず、BRC以外は隙を増やすだけなのでキャンセルせずに出し切りでよい。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	CSCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	169	-	-	-	0.8*7			ダウン

## 《横格闘》

2回斬りつけた後に2HITするサマーソルトを決める。発生(12fr)・誘導・踏み込み速度・伸び・ダメージ効率・回り込みの良さがとても優秀。デスティニーの要となる格闘。安易な射撃への反撃などで、積極的に狙っていきける。

1・2段目はBRC・FECが可能。

3段目はキャンセル不可で4段BR追撃は安定しない。

しかし敵の受身に重なって吹っ飛ばすことが結構ある。

出し切り後は硬直が短めで比較的早くBDでき、全体的に上下に動くためカットもされにくい。

BRの残弾数や相手が受身するかどうかなどを見極めてキャンセルするかどうか決めよう。

BRの弾数が少ない為、BRを節約しつつ少しでもダメージを稼ぎたい場合はFECを。ただし、隙が増すので注意。

2段目から特格へ派生可能で、フルヒットした時の威力は247。

N格からの特格派生と違いディレイもいらないのでやりやすい。

欠点はN特派生などと同じくカットされやすい事なので乱戦時は横を出し切り、カットの心配が無い時のみ特派生しよう。

特派生からのCSCは特格入力直後から溜めればhitが間に合う。

移動の速さ・大きさから逃げ格としても強力。

この時はなるべく着地した瞬間に出すようにしてBDを少しでも回復させておきたい。

CSを仕込むとなお良く、相手の格闘避け反撃備えなど狙う場面は多い。常に頭に入れておこう。

ただし距離によってはあらかじめ抜刀しておかないと横格が瞬時にせず、抜刀動作で無意味に隙を増やすだけということがあるので注意。

射撃をかわしてもその後格闘を喰らっては意味がないので、ただ逃げたい時はサーチ変え前格(抜刀時限定)と使い分けるなど工夫しよう。

判定はそれほど強くないが発生が速いので、相手の格闘に対して苦し紛れに出すと相打ちになる事が結構ある。納刀時の最後の手段。

尚、何故かアッシュとゾノには、四段目が当たらない事がある。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	CSCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	50	50	111	151	1	96%	96%	よろけ
2段目	108	60	146	171	1	61%	64%	ダウン
3段目1hit目	157	80	不可	-	1	59%	96%	よろけ
3段目2hit目	212	95	225?(218)	-	1	14.5%	21%	ダウン
特派生	194~247	143~231	不可	274	-	35%	57%	ダウン

## 《後格闘》

N格4段目と同じモーションだが、コチラはBRCやFECが出来ない。  
単発技としては非常に威力が高い上、攻撃時間が短く大きく上昇するためカットされにくい。  
ほとんど伸びない上にも遅く、至近距離で格闘を避けての反撃ぐらいしか使い道がない。  
後ステップで格闘を避けての反撃や空振りからのCSC、後は覚醒に絡めて使用しよう。  
パワーで相手の格闘を無視し叩き切ったり、ラッシュ・スピードコンボに組み込むのも良いだろう。

残念ながら対戦では封印気味だが、CPU戦の対デストロイや戦艦相手にはとても効果的。  
終了後は隙が大きいのでこれだけでは繋げにくいので前格と組み合わせて使おう。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	CSCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段1hit目	46	46	不可	???	0.8	???	89%?	ダウン
2hit目	87	46	不可	???	0.8	???	89%?	ダウン
3hit目	123	46	不可	???	0.8	???	89%?	ダウン
4hit目	154	46	不可	214	0.8	???	89%?	ダウン
5hit目	179	46	不可	232	0.8	???	89%?	ダウン
6hit目	202	46	不可	246	0.8	???	89%?	ダウン
7hit目	222	46	不可	-	0.8	???	89%?	強制ダウン

## 《特殊格闘》パルマフィオキーナ

相手を左手で掴む 手の平から零距离でビームを叩き込む 最後に投げ飛ばす攻撃。  
掴んでから投げ飛ばすまでの間に格闘ボタンの連打でヒット数が増加し威力が上昇する。  
パワー覚醒中の敵機(スーパーアーマー)やデストロイ・ミーティアは掴めず、外した事になる。  
タイム時は強力な武装だが、最大の弱点はヒット追撃中は約1キャラ分しか前進せず、終了時には完全停止するので非常にカットされやすいこと。  
相手を拘束するタイプの格闘だがグフとは違い攻撃中にブーストを消費しない。

抜刀モーションは無いが発生と踏み込みは遅く、判定も小さく強引に当てられる程の性能は無い。  
しかし誘導は強烈で、距離が近ければBDや変形中、真後ろにいる敵にも当たる。

用途のほとんどは単発やコンボでの締め。  
一応、納刀時の着地取りやBDですれ違う時の奇襲などにも使える。  
パワー覚醒では爆発的な威力を誇るため、確定したらパワー覚醒という手もあるだろう。

特格開始 チャージ開始 格闘連打と入力すると、ちょうど特格終了時チャージが完了するため、そのままダウン追い討ちでダメージUP。  
ロックを変えてもう一方の敵を撃つなど用途は様々。余裕があればマスターしておこう。  
横格からのコンボでできるようになれば完璧。

余談だが、U字キャプチャーが可能。

ダウン値はまだ要検証。(データは編集Pのコメント欄に記載)  
ダメージが高い割にダウン値が低いので、相手との連携次第で凄まじいダメージが出せる。

派生	累計ダメ	単発ダメ	CSCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
掴み	40	40		0.6	96%	96%	捕縛?
追撃1(自動追撃)	75	13		0.2(単発)	96%	100%	捕縛
投げ(追撃無)	142	70	207(174)	1	61%	64%	ダウン
追撃2-5(追加入力)	144	13*5	-	0.2*5	96%	(100%)*5	捕縛
投げ(追撃MAX)	231	70	291(262)	1	57%	64%	ダウン

## コンボ

基本的に非覚醒コンボはパワー覚醒時も可能

	威力	備考
非覚醒時		
BR CS	166	セカイン
FE往復 BR	119	攻め継続、FE使用のお手軽コンボ
FE往復 サブ出しきり BR	136	きりもみ
FE往復 前	128	きりもみ、抜刀時に安定
FE往復 横横 BR	137	きりもみ、相手を長時間行動不能にさせる
FE往復 特(連打) CS	189	CSはプメを投げたあとそのまま射撃を押し続けると間に合う
NN BR	166	今作の攻め継続としてはそこそこ

NNN BR	200	きりもみダウンでかなり遠くに吹き飛ばせる。ジャンプ撃ち推奨
NNN 特派生(連打)	271	非覚醒最大ダメ。カットされやすい
NNNN CS	257	出し切りギリギリだと入らない。少し余裕を持ってCSCすると安定
横全段 BR	218	ダウン追い討ち時のダメージ。相手の受身に合わせれば威力UP+吹き飛ばし。状況に応じてBRCするかどうかを判断しよう
横横 特派生(連打) CS(ダウン追撃)	261	カットされやすいので状況を見て と使い分けよう。CSを相手受身にヒットさせれば274ダメ
後(4~6段目まで) CS	214~246	タイミングがシビアだが短時間で高威力吹き飛ばし。最大ダメージは至難の業
特(連打) CS(ダウン追撃)	262	カットされやすいので2on2ではロマン技か。CSを相手受身に合わせれば驚異の291ダメ

スピード		(>はステップキャンセルorジャンプキャンセルの略)
BR>BR	166	スピードズングの攻め継続
BR>特(連打)>CS	256	BR始動高威力コンボ
N>NN>特(連打)	312	CS無しのデスクン
N>NN>特(連打)>CS	329	の空中限定上位コンボ。投げ飛ばす前にJCで、地上だと追撃で315とそこそこ。
NN>BR	204	攻め継続
NN>後	253	非常に素早い
NN>特(連打)	304	入力が簡単で300超え。投げ飛ばしたあとにCS追撃で314
NN>特(連打)>CS	322	の上位コンボ。こちらは突き飛ばす前にJCからCSを撃つ。空中限定。地上だとダウン追い討ちで307
NN>NN>特	308	最後の特は連打しない事。1回でも連打するとキリモミになり投げ飛ばしが入らない。
NN>NN>特>CS	323	空中限定デスクン。投げ飛ばし寸前にJC。地上だとダウン追い討ちで309。地上なら を
NN>NN>CS	311	最初のN格時ずらし押しでCSが間に合う。ただし近いとBRCが暴発するので注意
NN>NN>BR	296	のCSが間に合わないときはこちら。汎用性高し
NN>NN>後(1Hit)>CS	316	デスクン
横>NN>CS	301	最短300越えコンボ。横>Nの繋ぎをわずかに遅らせればギリギリでCSのずらし押しが間に合う
横>後	233	上同様一瞬で終わる。時間が残り少ない時か、もう一機の方へ行きたい時に
横>横>特(連打)	302	横始動の簡単な300越えコンボ
横>横横横	251	お手軽だが威力もそこそこ。カットの心配が少ない
横>横>横>横>CS	307	ステップで繋げばカットされにくい。CSを特(連打無)で302
横>横>横>CS	297	の短縮版。CSを特(連打)で310。
横横>特(無連打)>特(無連打)>特(無連打)	273	魅せコン。相手が少し空中にいれば可能。地上では不可。特繋ぎは と同じで。
後>特(連打)	310	短めコンボ。後始動の為使える機会は少ないかも。繋ぎは前ステ推奨
特(連打)>特(連打)>特(連打)	347	ネタコン。空中時限定で、最初2つの特は投げ飛ばす直前にJC。
特(連打)>特(連打)>特(連打)>CS	359	ネタコン。空中時限定で、特は投げ飛ばす直前にJC。
横横>特(×2)>特(FullHit)	???	少しだけ浮いていれば特キャンセルから特へ繋がられる。魅せでありダメージが高い

ラッシュ		
BR×3	201	BR3連射。2連射で 166 ダメの攻め継続
(NN サブ1発)×2 BR	299	バルカンは2・3発出してしまう事が多いが問題無く繋がる。空中の敵にはBRを当てるのに高度調節が必要になり、少し難しい
NN 横 N 特	304	特格は追加入力無し。
NN 横 N CS	289	事前にCSを溜めなければならぬので、実用性は低い。
N 横 N 横 BR	243	横始動でもダメは変わらず。BRの代わりにバルカンで 183 ダメの攻め継続
N 特(連打無) 横横横	305	横始動でもダメージ変わらず。特の掌底直前に横入力。激ムズ。
N 特(連打無) 横横 特(連打無)	298	と同じく特の掌底直前に横入力。激ムズの魅せ。
横 NNNN	266	かなりお手軽。最後の出し切り(1段止め)にCSを加えると281
横 NN 横 特	304	特格は追加入力無し。
後2ヒット 前	202	三角飛び。かっこよさがダンチ。無論当てにくさもダンチ

パワー		
CS	302	確定時に覚醒すると良い
NN BR	290	短時間高威力の攻め継続
N全段	329	確定時に覚醒すると良い。攻撃時間が長いので注意
N4段目のみ	352	ロマン。
NN 覚C BR	277	攻め継続
NN 覚C 特 CSC	346	デスクン。威力は高いが実用性は低い。特格とずらし押しでチャージ

NNN 覚C NN(N)N	570	デストロイと戦艦にのみ有効なネタコン。2回目のN3段目が空振りし、N4段のみがモロに入る
前	297	短時間で多段HITなので、覚醒抜けされてもかなりのダメージが見込める。CSを保険にどうぞ
横全段	314	当てやすさ・ダメ効率ともに優秀。初回50%覚醒なら最有力の1つ
横 覚C N BR	236	攻め継続
後	317	威力こそ高いが当てにくい
後 CS覚C 特	317	ネタコン、後格は2段目が3段でCS覚キャン。打ち上げて掴む。
特	321	300以上は持っていけるが実用性は低い。どちらかという魅せ、1HIT目が当たった瞬間に覚醒すると良い
特 CS覚C 特 CSC	357	最大のネタコン。最初の特格は放す前にCSCで覚キャン。相手が自分より上空限定、できるとカッコいい、CSCが安定しない

## 覚醒考察

コスト590で耐久力もトップなため、2回覚醒が非常に安定してできる。

### SPEED

全機体最速の速度が更に加速する。

攻撃速度も速くなり、抜刀前格・横格のスピードは凄まじい。

前格 キャンセルで敵を追い回すなんて事も出来る。

格闘がキャンセルによりスキがなくなるのが最たる利点。

もちろん相手の反撃が確定した際に回避のための使用も悪くない。

格闘が全て多段HITなのでCSか特格を使わないと300ダメージを超えないので注意。

安定だが、過信は禁物。

### RUSH

単純に弾数が少ないのを補え、さらに高い耐久値に防御も高まる。

超速リロードにより援護能力強化、援護能力が低い運命にとっては弱点を補う覚醒。

ただロック距離が短いのは変わらぬため、赤ロックまで近づいて連射しないと効果が低い。

あとCSの溜めが超早くなるので覚えておくと役に立つ。

### POWER

前を除く全格闘のダメージが300に達するロマンある覚醒。CSも300を超える威力になる。

基本的に攻撃が当たる直前か、コンボの初段をヒット確認して使う事。

特に有効なのは前格かCSのヒットぎりぎりでの使用(初回50%覚醒なら横格も有効)。

相手を障害物や画面端の四方に追い込み、パワーだと悟られないようにしつつ間打ちから一気に殲滅するのもかなり効果的。

基本的に何らかの格闘コンボを出す際、避けられる・覚醒抜けされる事を考えて、CSを保険に持つようにしよう。

## 僚機考察

ダウンを取ってもらえば楽。カットでも良い。

運命を狙う敵の隙を僚機が、僚機を狙う敵の隙を運命が、とゴリ押し戦法でもいい。

重要なのは足並みを揃える事で、僚機との相性は他の590機体程は気にする事もない。

とにかく元気な運命をほっぽって一人で沈む事が無いような戦い方が求められる。

距離を離しつつ嫌らしい距離で戦える高機動が一般的に良いとされているが、他機体でも工夫次第でどうとでもなる。

## コスト280

自軍コストを効率よく使え、様々な状況に対処できるコスト帯。

### ■ バクゥ

援護能力なら280帯において右に出るものはいない。

援護、カット、片追い、引き離し何でもこなせる便利屋。

ダウンを取れるミサイルポッドのほうで運命の格闘を生かす場面を作りやすい。

両方の敵機を見て器用に立ち回ろうとせず、運命が見ていない機体の牽制に回ろう。

他の機体にも言えるが、運命に近い敵機をダブルロックで攻めるときには細心の注意を払おう。

格闘を止められて反撃を食らった運命から恨み言を言われるのがオチである。

### ■ ゲイツR

バランス型に相当する機体だが、中途半端に格闘寄りのため相性はあまりよくない。

だが、分散戦法を取れるのなら非常に強力なチームになるだろう。

### ■ ジンHM2型

格闘機体であるため、連携の期待が薄く相性が悪いと思われがち。  
だが意外と相性は良く、タイマンに自信があれば分散戦法をとってもいいし、  
逆に密集戦法で近距離戦を挑むのも面白い。後者はカット・クロスで格闘を  
狙えるため、射撃が貧弱な両機にとってはありがたく、またダメ勝ちも狙いやすい。

ただし、中距離を保たれると運命はまだしも廃人がほとんど役に立たなくなる。

#### ■ ウィンダム (ジェットストライカー)

ブースト持続がとても長い、バランス型の機体。  
性能のいいミサイルも装備しており援護も可能、安定した戦いを望めるだろう。  
前に出るよりは、中距離を保って敵がどちらを狙えばいいのか定めさせないように。  
格闘での一撃離脱や片追いで支援など、活躍できる場所は多い。  
柔らかいのでずっと前線にいるのは無理だが、それでも安定して戦える。

#### ■ ムラサメ

変形などの存在により、ウィンダムよりも扱いの難しい万能機。  
この機体はとにかく変形をうまく使えるかがミソ。  
BD自体は早めに切れるものの、変形時の速度がバクゥと同等と優秀。  
またキリモミによる奇襲など、使いこなせば他の機体よりも強力な援護が可能。  
また、格闘はウィンダムに比べ優秀。敷居は高いがポテンシャルも高い。

#### ■ ゾノ

破格の耐久力と格闘威力を持ち、射撃もこなせる。  
ただし、格闘はあくまで火力だけなので過信は禁物。ゾノの天敵（ドラ持ち機体、バズ持ち機体）を  
運命が抑えられなければ一方的に負けるコンビ、典型的な1発屋タイプと言える。  
また、機動力の低さと図体のでかさ故に放置と片追いにとにかく弱いので注意。  
280では唯一、水中ステージでの規制を受けないという点も覚えておいて損はない。

## コスト270

実は280帯より相性のいい機体が多かったりする。  
コストと耐久は若干無駄になるが、組む価値はある。

#### ■ アッシュ

驚異のステップ、性能のいい援護武器が数多く揃っている。  
格闘もなかなかの性能を誇り、相性は非常にいい。  
運命の強さが生きる1on1の状況が作りやすく、状況が同じ援護機体のバビより安定する。  
お互いに1on1で戦うことができるコンビは相手にとって脅威である。  
アッシュで戦いづらい敵を運命に倒してもらおうという戦い方もよし。  
ただ、カット能力は割と低い、格闘ミスなどのフォローは期待しない方がいいだろう。

## コスト200

2落ち可能だが、運命とは馬の合わない機体が多い、何せ助けることが難しい。  
コストだけ考えれば最も無駄が無いのだが...

#### ■ グーン

我らがアイドル、グーンだ。  
コスト200帯でのバランス型に相当する。  
CSやサブ射での援護、性能のいい前格や特格で攻めることもでき、相性はなかなかだ。  
ただ上の二機に比べて特化機体でない分相手を拘束するorダメージソースになる攻撃に乏しいので、どちらかが片追いされてくた  
ばる可能性が非常に高い。

## vs. デステニー対策

素早い動きに惑わされないように、とにかく冷静に立ち回ろう。  
張り付かれたら格闘機体でもない限り苦戦は必至なのでなるべく近距離戦は避けるように。  
運命の格闘は発生に優れるものが多く避けにくい。  
抜刀前格や横格とそこからの保険CSC、至近距離でのN格には特に要注意。  
引っかかってしまうと強制ダウンを取られ、僚機を片追いされてしまう。

単純な格闘性能では、運命より優れている部分を持っている機体もあるが油断は禁物。  
運命の格闘にはCSの保険が仕込まれている可能性が高い。相手の隙に格闘での反撃を  
狙う際には十分に注意すること。  
BD速度の速さゆえに、一度張り付かれると距離をとるのは容易ではない。  
ダウン属性の攻撃が少ない機体は特に注意。なんとか隙を見つけてダウンさせ、再び距離を取ろう。

デスティニーは同コスト機の中では弱い方と言われがちだが、弱いというのはあくまで他の590に比べて「連携を取る能力に乏しい」のをそう表現されているだけであり、単機での戦闘力はコスト相応にとんでもなく強い。特に近距離戦における爆発力は全機体中でも1, 2を争うほどであり、まともに相手をしては、こちらが同じ機体でもない限り競り勝つことは困難なので、間違っても調子に乗ってタイマンを挑まないように。

とにかく中距離を保つことを意識すれば、自然と運命の弱点をついていけるだろう。また、運命の援護能力の低さにつけこみ、敵僚機をひたすら追い回すのも一つの手ではある。(特に敵僚機がコスト200なら。コスト450の場合は2落ち狙いなので普通に戦う方が良い)ただし放置など出来るような相手ではないため、運命の動きには細心の注意を払うこと。

## 要注意機体

### ストライクフリーダム

BR・BD性能が非常に優秀で、中距離戦に持ち込まれるとかなりきつい。さらにドラ展開時は近距離ですら苦戦するだろう。しかし待機ドラがなくなった(弾切れor待機なし)時にはりつければ十分に勝機はある。

### インフィニットジャスティス

こちらもBD性能が高く、中距離戦では苦戦必至。わずか1つのミスで(いろんな意味で)痛いダメージをもらうので、ストフリと同じく硬直を丁寧にとっていこう。張り付いてしまえば有利に戦えるが、ひっかかり安いブーメランやこちらの前格も潰すほどの鬼判定を持つ前格には注意。

### レジェンド(プロヴィデンス)

ストフリ・隠者らと同じくブースト量に差がある。

中距離では最も苦戦する相手。近寄らないとかなり厳しい。近寄ればドラの使用をある程度封じることができる。中距離で戦うより。ただし、待機ドラを付けられると戦いにくくなるので近距離でも油断は禁物。

## 外部リンク

非公式掲示板

[:デスティニースレ Part12](#)