

プロヴィデンスガンダム

コスト:560 耐久力:680 盾: 変形:x 通称:天帝、さいたま(埼玉)、プロビ DP:ラウ

	名称	弾数	威力	備考
射撃	大型ビームライフル	10	105	弾数は最多の10発
サブ射撃	ドラグーン(単発)	15	40	ドラグーンの細かい解説は下で
特殊射撃	ドラグーン(一斉)	(15)	118	同上
通常格闘	大型ビームサーベル	-	236	3段攻撃 BRCで強制ダウン
前格闘	元祖埼玉キック	-	120	判定強 BRで追撃可能
横格闘	回転斬り	-	194	2連続袈裟斬り BRで追撃可能
特殊格闘	埼玉フルスイング	-	215	横一文字斬り 威力・隙共に大

【更新履歴】

07/06/10 サブ射撃更新

07/06/09 コンボ表更新

07/06/08 各所調整

全体的に

伝説と同様BRとキックとドラグーン（以降ドラ）の3本柱で攻める元祖ドラ機体。

伝説と比べ、スパイクとCSがない代わりにBRの弾数・リロードが優秀でキックの性能も判定以外微妙に良い為、ドラより本体の行動の比重が大きい。ドラの際は伝説よりやや長い為、コスト560なので420と組めるのは非常に大きい。560内では機体は大きめで被弾率が高そうだが、ステップはあまり悪くはない。しかし、BDは遅いほうなので注意。

対戦において非常に強力な機体として認識されている為、場合によっては選んだだけで不快に思われる事もある。相手と実力の差が大きく開いているなら(こちらが上なら)この機体の使用は見合わせる事も考えておこう。

基本戦術

ドラで牽制しつつ本命のBRを狙う。接近戦を狙う相手はキックで迎撃。キックを相手に意識させられれば、プロヴィデンスの最も得意とするBRとドラによる中距離射撃戦に持ち込み易い。

ドラの運用が勝敗に結びつくのは伝説と一緒にだが、こちらの主力はあくまでBRと格闘。とはいえ、物陰に隠れてドラ等の基本戦法も忘れない様にしたい。

武装解説

《メイン射撃》大型ビームライフル

【威力:105】【常時リロード】【リロード:5.33秒/1発】【属性:ビーム】【よろけ】【属性:ビーム】【ダウン値:2】【補正率:58%】

前作同様、弾数多めで射角が他より狭めのBR。銃口補正も高コスト機体の中では悪い方なので、

空中戦では適当に撃ったりせず着地を狙うなど基本に忠実に使いたい。

リロードは多少遅いが、かなり弾数に余裕がある。

ドラグーンとの連携でダウンを奪ったり牽制に使ったりと用途は多い。

《サブ射撃》ドラグーン(単発)

【威力:40】【常時リロード】【リロード:2.33秒/1発】【属性:ビーム】【よろけ】【属性:ビーム】【ダウン値:1.25】【補正率:82%】

ドラグーンを単発で撒く。

ビーム自体の威力は低め。(1Hitで40・2Hitで73・3Hitで98・4Hitで118)

前作よりリロードが遅いので撃ちすぎると肝心の時に弾切れの可能性も。適当に撒くだけでは当たらないので撃つ時は出来るだけ違う方向に2・3発ずつ撒いていこう。

抜刀モーションが無い為格闘が暴発しない様に注意。

(射撃ボタンを早めに入力する事で暴発が防げる)

ラッシュ覚醒時の射出スピードは前作の覚醒時とほぼ同等、通常時の倍程度に上がる。

	威力	状態
1Hit+BR	126	よろけ
1Hit+BR+相方BR	約170	ダウン
2Hit+BR	144	よろけ
2Hit+BR+相方BR	約180	ダウン
3Hit+BR	156	ダウン

ドラグーン方向考察

ドラグーンの射出方向について

ドラグーンはレバー で敵後方に、レバー で敵の目の前に設置する。

■ レバー?・レバー?

シールドガード可能。
プロヴィデンスから離れようとする相手に有効。

■ レバー ・レバー

フォビのGパンツァーとレイダー前格以外盾不可。
後ると同じ考え方で良いかも。
状況次第でステップにも当たる。

■ レバー?・レバー?

アカツキのヤタノカガミ以外防御不可。
相手の横ステップに当たりやすい。

■ レバー

アカツキのヤタノカガミ以外防御不可。
相手がこちらに向かってこようとする時に撃つと効果大。

《特殊射撃》ドラグーン(一斉)

[威力:40][常時リロード][リロード:2.33秒/1発][属性:ビーム][よろけ][属性:ビーム][ダウン値:1.25][補正率:82%]

ドラグーン11基を一斉に射出。
但し狙いは甘い、封印しても問題ないだろう。
放置時や相手の覚醒時(こちらに向かってこない状況で)に射出すると吉。
上級者となると着地を読んで当たるタイミングで射出してくる。

一斉待機は、単発ドラが使えなくなる上に一気に11発も弾が減る。
序盤は使うべきではないが、終盤、残り100程度の敵との小競り合いになりそうな時には
相手ダウン中・自機のスピードorラッシュ覚醒中に全弾待機させておくとう有効な場合もある。
但し隙は大きいのであくまで最後の切り札程度に考えておこう。

格闘 複合兵装防盾システム

《通常格闘》

サーベルで3連斬り、威力はプロヴィデンスの攻撃の中で最大。
威力・誘導・伸びはどれも前作と然程変わってない。
発生は底々速く、伸びも悪くないので狙って当てれるレベル。
攻撃時間もそう長くは無いので狙える場面ではしっかり当てよう。
最後をBRCできりもみダウン。但し最後のBRCが特射撃ちでも安定しなくなった。
3段目が下に相手を落とす様になったのが原因か。
最速特射入力で追撃が幾分か入り易くなるので、3段目が入る時に高速で特射を連射しよう。
1段目をギリギリで当てると2段目がスカったり
真上や真下等の高低差で当てると2段目後に受身取られたりするので注意。
1段目は隙が短く、フェイントに使えないこともない。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	60	60	121	1	96%	96%	よろけ
2段目	127	70	176(152)	1	78%	81%	ダウン
3段目	236	140	251(243)	1	22%	30%	ダウン

《前格闘》

この機体の主力格闘。
出は多少遅いが、伸びと誘導はかなり良い。

判定も強い。
BRC可能、ほぼ必ずセットで出す(特射入力必須)。

接近されたらこれを使って距離を引き離したい。
近距離で変形している相手は、これで叩き落すべし。
奇襲や近距離でのカット等、使用機会は多い。
キックを警戒させて距離を置ければ、そこはプロヴィデンスの得意な間合いだ。

当たり判定が小さく、足の裏より少し広い位なので、少し軸がズレてるだけで当たらない事もしばしば。
BD中の敵機に出すとすれ違う時もある。注意。

伝説・ゲイツRの前蹴りとカチ合うと負ける。(相手の攻撃判定が出る前にこちらのキックが当たった場合は除く)

派生	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	単発補正率	属性
1段目	120	151(136)	1	48%	ダウン

《横格闘》

回転斬り2段技。BRの追撃はダウン追撃に。
伸びはそれ程変わってないが、回り込み性能がUPした。
ステドラ時の暴発にはこれが出る事が多い。
発生とリーチが中々良く、至近距離での着地取り等に使い道はある。
又威力も良好な為、前作よりは余程使い所が多い。
ドラグーンが使えない時等の白兵戦時の迎撃用に使い易い。

只、隙が1段目・2段目共に半端じゃなく
中距離以内で暴発したり段差等で2段目がスカって最速受身取られると確実に反撃確定なので
必要最低限のみ使う様留めて置こう。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	累計補正率	単発補正率	属性
1段目	80	80	132(106)	1	82%	82%	ダウン
2段目	194	140	210(201)	1	19%	24%	ダウン

《特殊格闘》

豪快にフルスイングして薙ぎ払う多段ヒット技。
BRC不可、全段Hitできりもみダウン。前作より誘導や発生速度等が弱体化している。
この系統の格闘にしては発生が速く、突進スピードも前格並に速い。
恐ろしく攻撃範囲が広く、ステップごと叩き斬る事もしばしば。伸びもかなり良い。
不用意な着地狩りやステ待ちを切り崩す場合に有効。
攻撃範囲の広さ故ドラ配置と待機ドラの組み合わせで回避&反撃共に困難な連携に持ち込む事も可能。

前格の優秀さの前では少々見劣りするかもしれないが特殊格闘の中ではそれなりに優秀な部類である。
一瞬で200ダメ+ダウンを奪えるので、確定場面で前を出すよりは効率が良い。
カットにも使えるが、その際味方ごとぶった切る事になり易い。
よく動くが終了時に隙がある為、外した時はBR1発程度の反撃を覚悟した方がいい。
又、プロヴィデンス本体の誘導は優秀だがサーベルを相手の位置に関わらず
真横に振り払う為相手との高さがズレるとカス当たりになる事がある。
その為上&下方向の奇襲には前格闘を使おう。

又、これでフィニッシュすると相手が真っ二つになる演出が見れる。
逃げ腰になってBDで逃げようとする相手にも当たり易い。
強制ダウンなのでミーティアに近付かれてしまった場合に有効(カス当たりも多いが)。
普通にダメージを与える時は横格連打がいい。

因みにスピード&ラッシュ覚醒中はHit数が4、ダメージは184に減り、全段当たっても強制ダウンにならない。

派生	累計ダメ	単発ダメ	BRCダメ	ダウン値	単発補正率	属性
1段目	215	55×5	-	1×5	88%×5	ダウン

コンボ

	威力	備考
非覚醒時		
ドラ×4	123	出来れば を狙おう。
ドラ×3 BR	156	基本。 ドラ1Hitだと 126、2Hitだと 144 ダメージ+攻め継続。
ドラ×3 前 BR	173	強制ダウン&ふっ飛ばし。接近戦でドラを当てたらこれで相手を分断しよう。
NNN BR	251	強制ダウン。最速特射で大分安定。

NN BR	176	N格中カットされそうになった時に、ダメージ底々&ふっ飛ばし。
N BR	121	攻め継続。
前 BR	151	相手をふっ飛ばす主力コンボ(受身可)、BRは特射入力必須。
横横 BR	210	BRがダウン追い討ちだと201ダメージ。
SPEED		(>はステップキャンセルorジャンプキャンセルの略)
BR(振り向き)>BR	165	スピードズンダ。
BR(振り向き)>ドラ×2>BR	179	スピードズンダの応用。ドラは待機ドラ射出。相手を一瞬で強制ダウン 即片追いが出来る。
N>N>NNN	307	入力が簡単かつ安定。
N>N>N>N>前	306	4段目までで攻め継続と判断して選べる。カットされ易いので4段目を前にして5段目BRでも有(305ダメージ)。
N>N>NN>前	304	より時間が短い。ふっ飛ばせる。
N>N>N>N	224	攻め継続その1。
N>N>BR	206	攻め継続その2。
N>N>N>横横	308	スピードデスコン。
前>前>前>前>前	238	相手が自機と同高度もしくは低空なら可能。威力は底々。
横>横>横>横横	302	最速前ステで繋がれば確定で繋がる。
横>N>前>BR	265	相手を出来るだけ速く強制ふっ飛ばしダウンさせたい場合に。
特全段>前	253	一瞬で250ダメージ。
RUSH		
BR×3	195	基本、2発だと 165 ダメージ+攻め継続。
(N 待機サブ)×2 NNN	307	の簡易版。しかし威力は大差ないのでこっちの方が実用的。
(N 待機サブ)×3 横横	308	前作でおなじみの待機サブを利用したラッシュデスコン。
(N 待機サブ)×4	224	攻め継続その1。
(N 待機サブ)×2 BR	206	攻め継続その2。
(N 待機サブ)×2 BR×2	270	の応用。所要時間がとても短い&ふっ飛ばし。
NN 特(1Hit) N 前	287	前作の基本コンボ。大きく動く為途中でカットされ辛い。
NN 横 前 BR	270	長距離きりもみダウン。最後のBRは特射打ちでないとなり難い。
NN 前 横横	290	テンポよくやると安定する。
NN 特(1Hit) 横横	297	安定性は悪い。
(前 待機サブ)×4 BR	240	相手が壁端かつ自分の頭上にいる事が条件。相手を長く拘束できカットされ辛い。但しネタコン。
前 N 前 N 前	231	補正が悪いので余り減らないが初段が当て易い。
横 特(3Hit) 前	259	さっさときりもみダウンをとり片追いたい時に。
特全段 前	253	きりもみ。所要時間はラッシュ中最も短い。
POWER		
ドラ×4	206	出来れば を狙おう。
ドラ×3 BR	264	相手の片方をダウンさせた際にも、ドラ1Hitだと 219、2Hitだと 245 ダメージ+攻め継続。
ドラ×3 前 BR	297	比較的狙い易い。
N (覚C) NNN BR	334	パワーデスコン。N確定時に使うと吉。
N (覚C) N BR	262	攻め継続その1。
N (覚C) 前サブ N (ドラHit) N	302	攻め継続その2。
前 BR	265	簡単で高威力。
横横 BR	311	BR無しだとダメージは308。
特	315	一瞬で削り切るので覚醒抜けされ難い。

覚醒考察

SPEED

回避&攻めの手段として活用できる無難な覚醒。
ステップ>ドラゲーン(ステドラ)の移動性能が飛躍的に上がる。
格闘コンボも簡単に300超えるものがあるので格闘を狙いたい人も。

RUSH

ドラの高速射出とBR連射によって回避の困難な連携を組む事ができる。
ドラの射出数はレジェンドよりも多いので、相手にとっては大きなプレッシャーとなる。
体力が残り少ない敵への止めに非常に有効。
スピードには遠く及ばないがステドラがかなり素早くなる。

POWER

格闘確定時(主に前格)やスーパーアーマーを利用したカウンター時に覚醒。
前格 BRで265ダメを出す事が可能でダメ効率は悪くない。
スピードやラッシュの方が安定するが、ロマンを求める人は使ってみるとよい。
又、50%発動をメインにすれば(弾数回復効果によって)
ドラグーンを更にアグレッシブに使う事が出来る。
かなりの威圧感を発するので迂闊に近寄られなくなるがドラで問題も解消。

ドラグーン解説

ドラグーンとは?

プロヴィデンス最大の特徴であり生命線でもあるオールレンジ武装で、略称はドラ。
展開次第では一方的な射撃戦も可能で強力。
サブ射撃では1基ずつ、特殊射撃では残存全基を一斉に展開出来る。
空中でのみ単発2割、一斉は3割ブーストゲージを消費する。
弾数は15発だが1度に展開できるドラグーンは11基まで。
敵機に向かって飛ばし自動攻撃をする射出ドラ、自機の周りに展開させる待機ドラの2種類がある。
ドラ展開は硬直とブースト消費がある為基本的に地上で行うと吉。
ドラグーンは上から順に展開される。
しかし上のドラグーンが帰ってきたとしても展開順番は変わらず、必ず1周する様になっている。
サブ入力押し放しにする事で連続展開可能。
展開されたドラグーンは自機がダウンすると即収納される。
ダウン値は1発につき1.25、4HITでダウン。

ドラグーンの操作方法

レバーニュートラル	レバー入れ
サブ 自機の周りにドラグーンを待機させる 残存ドラを一斉に待機させる(隙大)	レバーを入れた方向(8方向)からの自動追尾攻撃 残存ドラを一斉に射出させる(隙大)
特射 既に待機ドラグーンを展開している場合は 待機ドラを一斉に射出させる(隙大)	既に待機ドラグーンを展開している場合は 待機ドラを一斉に射出させる(隙大)

待機ドラグーン

待機ドラ配置後に特射入力ですべて攻撃可能に。主に着地取り前の牽制や格闘への繋ぎに使用する。
待機ドラはほぼ任意の時間で攻撃できるもの
特射を押してから約1.5秒のビーム射出時間が格納場所によって異なり、上部から順に発射される。
待機後特射は無硬直で、自機移動中はほぼ常時攻撃可能である。
相手の着地をとる場合、待機で揺さぶり BRが有効。常に2~3個は待機させておきたい。
又、上の発射順番の特性を生かして開幕直後に待機させておけば
タイムラグのないドラグーンを待機させる事ができる。

射出ドラグーン

射出ドラは入力以降は全自動で攻撃する。
障害物に隠れながら一方的に攻撃、2体への牽制が可能で主に着地取りに使うのがメイン。
上下の誘導が乏しい為、高飛びには弱いので注意が必要。
基本的に1、2基を飛ばして牽制し相手を混乱させ
着地が近付けば1回転+サブでラッシュをかけダウンを狙う。
後方1発、左右1発ずつの陣形が比較的效果的。
今作ではドラグーンが建物に引っかかり易いので注意が必要。

滑りドラグーン(ステドラ)

ステップ サブと入力する事で滑りながらドラの展開を可能にするテク。
中距離でのドラ展開の基本となる動きである。
只、隙がないわけではなく、前作と比べると若干硬直が長くなっているため相手のBRが当たり易い。
牽制に1発ずつ撃ちながら相手の隙を見計らい2発と混ぜながら撃つと効果的。
伝説程の滑りでは無い&格闘暴発もある為多用はNG。

又、ステップによりロングレンジステドラ、ショートレンジステドラがある。
ロングレンジ使用でよいだろう。
(何方か使い分けに関して補足お願いします。)

ドラのコントロールがかなり難しい。
因みにフワステよりもこれで回避しながら戦う方が効率が良い。
そもそも空中でドラを出すとBDゲージを使うので余り出せず、ドラを使わない埼玉は全然怖くない。
相手がフワステし出したならこれでドラを1発ずつ出し
相手のBDゲージを減らし着地時に4~6発程纏めてやれば早々回避はできない。

しかしこれだけだとダメ負けするのでBRや蹴りも交えて。

さいたまっは

スピード覚醒した状態で滑ドラをすると驚異的スピードで滑ドラを行う事ができる。
ステップ連打しながらサブ射を連射する事によってアーモリーワンを一瞬で駆け抜ける事が可能。
しかし、少し練習しないとドラグーンが待機状態になってしまう。
これを無駄に使い過ぎて覚醒を無駄にしてしまう事がよくある為運用には注意、使い所を見極めよう。
[さいたまっは動画](#) 音無(1:53から)

着地ドラグーン

着地と同時に1発ドラグーンを出す。
ドラグーンを出しても、何もせずに着地した場合と硬直は変わらないので、少しでもドラグーンを出しておくという算段。
どんな乱戦でも射出チャンスがあるのが強み。只入力が高いと超低空での射出になって隙を作ってしまう。
入力が若干遅れても隙は変わらないので入力は気持ち遅めで。
ステージが宇宙や水中だったり、その他の理由でタイミングが計り辛い時はやらない方が無難。
上の方のドラグーンを待機させたい時に現時点がどこなのかを把握するのに便利。

僚機考察

プロビは基本的に自分から前線に出ない為、組む時は低コモ前に出過ぎない様に。
プロビがドラを撒いた方にはドラがビームを打つまでサーチをつけ、ドラに合わせてクロスを狙うのが理想。

■ コスト420

[ゲイツ](#)[指揮官用]

ラウ機体の組み合わせ。
指揮官用ゲイツは機動力、BDともに優秀でスタン性能の武装を持っているのでどちらが前衛になってもOK。
両格闘の威力が高く火力もいい。ドラグーンやアンカーからどんどん決めていこう。
サーチが短く、BRの弾数も4と中距離以上の時は少々厳しい。
中級者以上用。

[シグー](#)

2発でよるける様になったマシンガンとドラグーンの相性は地味だが強力な組み合わせ。
シグーは前作よりも切れ味が増し、弱体化の部分が殆ど無くほぼ全ての面で強化されている。
只、マシンガンの出が遅くなっている事に注意。
相方の援護を怠らなければ安定して片追いができるが微妙にダメ負けはする。
又埼玉が苦手とする実弾ダウン射撃(BZやミサイル)を
マシンガンで叩き落とす事が可能な為、実はかなり相性が良い。
但しMG特有の慣れに慣れてないと只の足手纏いになる可能性が高く
MGに慣れているものは中級者から、慣れてないなら上級者以上。

[ラゴウ](#)

前作と比べ弱体化の部分が殆ど見受けられない為、ほぼ同じに使える。
ラゴウはほぼ常に接地している為、ドラグーンで誤射しない様に注意したい。
又格闘を除く1発1発が両方とも軽めな為、連携しないとダメ負けする可能性がある。
但しフワステをする必要がない為マスターしていなくても戦力になる。
BD面が特殊で初心者及びすぐに使って戦力にならない所と
ステージの影響が諸に出る所が短所だが、それなりの腕同士ならかなり安定する。
中級者以上用。全国制覇コンビでもある。(しかも決勝戦の機体の組み合わせが全く同じ)

[デュエル](#)

とりあえずプロビが前に出て両者にドラグーンを撒き
妨害重視で立ち回ればデュエルのグレの命中率が上がる。
デュエルは機体にも癖がない為、慣れれば安定した戦いが望めるだろう。
一応格闘がやや大振りや若干癖があるが、初心者からでもOK。

[ストライク](#) (ビームライフル)・(バズーカ)

これもデュエルと同じくかなり安定している。
グレネードは無いが、機動力はデュエルよりやや上。
特にBZはドラグーンと相性がよく、片追い状況を作り易いのもポイントだ。
又デュエルと違いバルカンがあるので実弾系を消し易く、死に損ないの処分も楽。
BRは初心者から、BZは慣れていけば中級者から。

[グフイグナイトッド](#)

かなり乗り手を選ぶ相当な職人専用機体。
格闘機体に慣れているものが扱えば底々戦える。
基本的にこの組み合わせだとグフが前に出て埼玉が援護と560機体では珍しく逆になる。
埼玉が前に出てグフが特格で闇討ちする戦法も有。
相当な腕と熟練を要するので野良はほぼ禁止。
職人なら中級者からだが格闘に慣れてない場合は超上級者用なので基本的に止めた方がいい。

ガナーザクウォーリア

グフ程でもないがかなり癖があるのでそれなりの腕が求められる。
よって野良は出来るだけ封印したほうが無難。
ダウンが取れるのは美味しいが、ハンドグレネードを使いこなす事が生ザクよりも重要でちゃんと連携が取れてないと凹られて終る事もしばしば。
只オルトロスが145と底々なダメージなのでダメ負けはしない方。
砲撃機体に慣れているなら中級者から。

ザクウォーリア

デュエル並の機動性を持ち、BRの弾も6発ある。
格闘面では抜刀不要で速い前格が主力で、BRの補助としてハンドグレネードもある。
しかし他の格闘は全体的にもっさりしている為カットされ易い。
安定派、初心者からでもOK。

ウイングダム(ネオ機)

このコスト帯では最高レベルの機動性を誇るが、最低レベルの耐久力が足を引っ張っている。
お陰で覚醒ゲージが溜まり難く、上級者用機体と言われる所以でもある。
乱戦に非常に弱く、230以上のコンボを2回食らうとアウト。
只他の面では450並の性能をキープしており回避重視で行けば何とかかなる。
当然の如く上級者から。

ムラサメ(バルトフェルド機)

420帯唯一の可変機。
変形はするものの基本的にはストライク等と同じ立ち回りで良いので安定する。
格闘、補助としてのミサイルも有効なので初心者でも使い易い。
だが耐久力がネオダムよりは上とは言え平均より40低く
変形を上手く使いこなせないと足手纏いになる可能性がある为中級者から。
ドラ展開中のプロヴィデンスを攻撃されない様に、なるべく一緒に行動しよう。
変形格闘中乱射による奇襲も良い感じ。

vs.プロヴィデンス対策

伝説に似ているが、只管ドラグーンの伝説に対してこちらはBRが来る為別物。
だが下手に中距離を保つとペースを握られる為、近距離でドラグーンを出し辛くするといいい。
格闘の性能は伝説の方が上位なので蹴りと待機ドラに注意しよう。
プロヴィデンスの格闘は空振り時の隙が大きく、CSもないので隙を誤魔化す事はできない。
攻めるのが上手な人になると、プロヴィデンスも警戒しドラグーンと後フワステで持ち直そうとする。
その為近付いて格闘を振るより、プロヴィデンスの相方を使って炙り出すのも手。

苦手機体

やはり1発でダウンを取られる射撃武器を持つ機体は、ドラグーン解除に繋がる為苦手である。
闇討ちでダウンさせられぬ様、レーダーを良く見る事。

アカツキ(オオワシ装備)

ヤタノカガミに対しては、CSCされる前にキックで吹っ飛ばそう。
余りにもヤタばかり使ってくるなら、ステドラを連発してしまおう。
この時、単発で複数回出せばヤタは怖くない。
ヤタ以外の面でもARFの様なコスト450万能機に比べ地力が上なので気を抜かない様に。
また高性能な単発CS持ちであり、強制ダウンなのでドラが回収されてしまう。
560という高コストは伊達ではない事を忘れてはならない。

アカツキ(シラヌイ装備)

シラヌイのヤタはオオワシと違い、任意に中断する事ができず一定時間持続してしまう。
一応CSでキャンセルできるが、CSの隙が非常に大きいので大抵は反撃可能。
これを知らないと、ビームしか遠距離武装のないプロヴィデンスは強制的に前に誘き出されてしまう可能性がある為で気を付けよう。
後はバリアと待機ドラグーンへの対処が鍵を握る。
バリア不使用中のアカツキは基本的に待機ドラグーンを付けている。
(アカツキは一斉発射のスキがとても少なく、待機ドラを付け易い)
この間はなるべく接近戦をさけつつドラを飛ばして420を攻撃したい。
ドラグーンを射出されるとジャンプさせられ、プロヴィの苦手なフワステ合戦になってしまい易いが
アカツキも大して性能が良い訳ではないのでそこまで不利にはならない筈。
バリア使用中は待機ドラグーンが1発しか出せない為、積極的に仕掛けていきたい。
アカツキに攻撃を当てた時点でバリアは解除される。
ドラグーンをこまめに出していけばそう難しくはない筈だ。バリア付敵機の動きには注意しよう。

レジェンド

機動力もドラグーンのパフォーマンスも上回るのにタイマンで押されてしまうのは仕方がない。
一応、BRの弾数・前格闘の誘導性能・ドラグーンの数で勝っている。
ちなみに前格闘士がカチ合うと伝説が勝つ。
コスト差を意識し、相手との連携を。

デスティニー

近寄らせなければ別に怖い相手ではないし、中距離戦なら一方的に封殺する事も可能。
しかし張り付かれると一気に立場が不利に。
逃げ・回避に徹するか、一か八かのキックしか無くなる為非常に厳しい。
運命の横格は先出しキック以外の全格闘を潰し、抜刀前格と強烈なCSCも痛い。
待機ドラを多めに展開して、距離を詰められても対抗できる様に。
そして僚機から離れない様努力しよう。

インフィニットジャスティス

変形でドラを揚々と潜り抜け、あっという間に距離を詰めてくる。
近距離は勿論、中距離もそつなくこなせる為タイマンでは非常に厳しい相手。
変形曲げ撃ちでステドラを狩るのは不可能でない為、ステドラが単調にならない様に。
格闘 サブ射による分断も厄介な所。
だがこちらの相手は420、総合力では上なので上手く連携していこう。

BZ・ミサイル持ち機体(高誘導ダウン系射撃機体)

厳密には苦手というか、武装の性質上「相性の悪い」相手。
メインで使ってくる射撃がダウン属性を持つ機体だ。ダウンによるドラの強制回収が痛い。
当然ながら誘導がBZ最高レベルのカラミティが恐らく1番の天敵か。
大型ミサイルジーンもメインの誘導が相当強力なのでよく相手の動きに注意する様に。
それ以外にもビーム防御持ちのドムや、相方が560の時のストライク(BZ)
2落ち覚悟で潰してくるダークダガーLも怖い所だ。
恐らく苦手機体中の中で実弾ダウン系が1番辛い相手。
ろくに対策を練ってなく、又相手との連携が取れてないと即落ちる可能性大なので注意。

因みにジーン(特火重粒子砲)はダウン確定のビーム兵器持ちだが
ビームの誘導、機体性能が悪いので大した脅威にはならない。

格闘系機体

近付かなければどうという事はないが、全体的にBD速度が速く
単発でダウン取れる格闘を持っているのが特徴。
特にSIはBRを持ち、最高レベルの横格を持っているので張り付かれると面倒。
1番危険なのは張り付かれてる最中の1対2の片追い状況。
待機ドラを上手く活用してこちらに有利な中距離戦に持ち込もう。
又手前設置を心がけ近付かせない努力も必要。実弾ダウン系の次位に面倒な相手。
只、こちらはドラを付けたりしてバクステで何とか対処が出来るのでそう恐くはない。

Lストライク・Bインパルス・Gザク(通常&ルナマリア機)等の通常砲撃機体

ダウンが奪え、威力が高く性能のいいメイン射撃があるので可能な限り目を離さない様にしよう。
調子に乗ってドラグーンを飛ばしていると痛い目に遭う。
BインパルスとLストは兎も角、隙の少ないガンナーは聊か相手にし辛いかもしれない。
自分か、もしくは相手のどちらかがしっかり張り付いて支援ができない様にしてやれば怖くはない。
偶にBR等で牽制しておけばゲロビ等を封じる事ができるのでそこまで怖くない相手でもある。
大体通常砲撃機体はこちらが得意とする中距離~近距離の1番ドラとBRが生かせる間合いが不得意なので
こちらから仕掛けてさっさと落とした方がよい。
只調子に乗って格闘を仕掛けるとパワーメイン射撃を食らって乙となる可能性もあるから
その辺りは良く考えていこう。
又、LSも肩バルでよろけorダウンになる為、格闘を使うならドラ等でよろけさせてからの方がいい。

最強と呼ばれる所以

このゲームでのプロヴィデンス絡みは、いわゆる最強ペアである。
理由は様々であるが大きく分けると
システム上有利なドラグーンを持っている
コストが560である
の2つが挙げられる。

については、単純に距離を問わずに多方位攻撃ができるのも長所だが、
強力な機体であるLスト・ノワールに対して有効であるというのも大きい。
他にこれが当て嵌るのは事実上レジェンドのみ。
ストフリ・アカツキ(シラヌイ)は包囲・待機こそ出来るが

単発で設置できない(やり難い)分小回りが効かないのだ。
もちろん、待機ドラグーンもそれなりに強力である。

については、プロヴィデンスの相方であるコスト420機体の性能が全体的に高いから。
コスト450にそれ程劣らず、コスト280よりもかなり優れている、というのが通説。
顕著なのが耐久力で、標準的な機体のものを比べてみるとよく分かる。

機体	耐久力
Fインパルス	600
コスト420の大半	580
ウィンダムJ	500

更にコスト560の中で最もBD持続時間が長い。
BD速度は他のコスト560に劣るが、フワステ戦になってしまえばかなり有利。
待機ドラグーンのお陰で接近戦にも対応できる。
プロヴィデンスの脅威になり得るBZ系機体が少ない事も追い風になっている。
実戦的なのはカラミティ・ストライクBZ・バクゥ(ミサイル)・ジン大型ミサイル・ダークダガーL位だからだ。

次いでBRの弾数が全機体最多の10発でリロードも余り悪くなく、威力も高コ相応の105と性能がかなり良い。
(BRの10発にドラ15発とかなり弾数に余裕がある)

これだけでも他の560機体よりも差がついているのに
格闘の性能がそこまで悪くないという事も最強と言われる所以である。
最も判定はNと横はかなり弱めに設定されているし(N格で自由とかち合うと負ける)
隙も全般的に長めでBRどころか格闘で反撃されると言う弱点もあるが。

勘違いしてはならないのは、確かに強力な機体ではあるが
この機体を選択するだけで対戦に勝てるという訳ではないという事。
各種兵装(特にドラ)を使いこなしてこそ、初めて他の機体とは一線を画す戦場支配力を得るのだ。

フワステを攻めで多用できる機体ではなく、片追いされると咄嗟にダウンを奪える射撃もなく
機体のもっさり感もありドラも出し難くなる為、560の中でかなり弱いという点を何とかしなければならない。
(スピード覚醒選択し覚醒可能な場合はさいたまっは等で何とかなるが)
この機体のコストは560、決して2落ちは許されないコストなのだ。

外部リンク

- [前作wiki - プロヴィデンスガンダム](#)
- [非公式掲示板 - プロヴィデンススレ Part8](#)