

【更新履歴】最新3件まで

09/04/27 容量問題解決のため作成

09/04/27 コースリンク追加

Cコース

ステージ1 ジャブロー ターゲット：ノーベル(アレンビー)

パートナー：ガンキャノン

敵機：ターンX(ギンガナム)&シャアザク シャアザク **ノーベル(アレンビー)** ターゲット以外撃破 シャアザク

備考：クリアするだけならシャアザクを2機倒してノーベルを出現させたほうがいい。

スコアを狙うならシャアザクを2機倒す前にターンXを自力で倒しておきたい。

ステージ2- アウドムラ

パートナー：Z

敵機：アッガイ&カプル&アッガイ アッガイ カプル アッガイ アッガイ デュエルAS(イザーク)

備考：今回少なめな3機構成ステージ

1機倒すとしばらく2機編成になり、デュエルASの登場で3機に戻る。そのうちの1機を倒すとまた2機になる。

カプルの弾幕が鬱陶しいので、優先して墮とそう。

ステージ2- アクシズ

パートナー：サザビー

敵機：ハンマ・ハンマ&ハンマ・ハンマ ハンマ・ハンマ ヴァサーゴ(シャギア) ハンマ・ハンマ

備考：のびるハンドを持つ、変則的な攻撃をしかけてくる敵ばかり。

ちゃんとアラートに気を配っておかないと被弾しまくるので注意。

みたいな面が苦手ならこちらを迷わず選ぼう。

ステージ3- レクイエム

パートナー：ゴッド

敵機：Sストライク&エクシア(刹那)

敵全滅後:エピオン(ミリアルド)&試作2号機 Sストライク

備考：格闘機オンリーステージ。2号機は核も普通に使う。

ステージ3- ランタオ島

パートナー：ウイングゼロ

敵機：Lストライク&ヴァーチェ(ティエリア)

敵全滅後/ガンダムX(ガロード)&ヘビーアームズ改 Lストライク

備考：射撃機オンリーステージ。Lストは換装しないがXは換装する。

どちらのルートを選ぶかはプレイヤーの機体特性と相談しよう

ステージ4- 軌道エレベータ・ラ・トゥール

パートナー：エクシア

敵機：ゲドラフ&ゲドラフ アカツキ(ムウ) 百式(クワトロ) ゲドラフ

備考：アカツキ(ムウ)増援後はモタモタしていると2体残っても百式(クワトロ)が出て来る

当然だが百式は復活があるので注意。

1機落せば2対2に戻るので初期配置はできるだけ同時に落とそう。

なお、初期配置のゲドラフ2機を同時に倒すと3対2にならない。これを知っていればごくごく楽なステージ。

ステージ4- フォン・ブラウン ターゲット:試作1号機Fb(コウ)

パートナー：ヴィクトリー

敵機：ガンキャノン&試作1号機 試作1号機 ガンキャノン **試作1号機Fb(コウ)** &ガンキャノン ターゲット以外撃破 ガン

キャノン 試作1号機

備考：試作1号機Fb(コウ)が出てくると常時3機編成になり、

ターゲット以外倒しても3機にいるためターゲットをさっさと倒すのが重要。

ステージ5- ゲンガナム

パートナー：ヴァサーゴ

敵機：ビギナ・ギナ&カプル

敵機全滅後：ビギナ・ギナ(セシリー)&カプル(ソシエ)& (ロラン) 残り1機 ビギナ・ギナ

備考：初期配置全滅後は、とりあえずビギナかカプルを速攻で落とすといい。

アシストとサブ射が厄介なビギナを優先で落とす事推奨。髭はとりあえず放置だが、格闘と核には注意。

僚機はまったく当てにならない。

ステージ5- 連邦軍 北極基地

パートナー：フリーダム

敵機：エクシア&F91 デスティニー(シン) シュピーゲル(シュバルツ) F91

備考：F91以外は格闘とアシストに要注意。ステージの高低差を使うことも重要。

シュピーゲルに苦戦している様なら後に出てくるF91を叩くといい。

機体よりけりだがaと違い、2対3にはならないので相方がいるならこちらを選ぶのも手か？

ステージ6 サイド6 ターゲット：クイン・マンサ

パートナー：ZZ

敵機：キュベレイMk-II&キュベレイMk-II

敵全滅後：クイン・マンサ(プルツ) &キュベレイMk-II) ターゲット以外撃破 キュベレイMk-II

備考：基本はサイコと同じように弾幕を張ってればいい。幸い僚機がZZなので火力はある。

動きの基本は遠距離で、クインマンサが攻撃しそうなときに上にあがる。

そしてクインマンサがファンネルやゼロビで攻撃してきたらNDして自由落下でかわす、の繰り返し。

指令は集中でZZにダメージを稼いでもらう。こっちにロックがきたらとりあえず距離をとろう。

また、ステージ中央部の壊れない建物を挟んで攻撃すると、

ゼロビやファンネル等を防いでくれる可能性が飛躍的に高まるのでぜひ活用しよう。

その上、敵僚機のキュベも分断しやすい。

落ち着いて立ち回れば0落ちで倒せるので、指令はどの機体でも集中だが、

クインマンサの体力が減ったら分散に変更し、とどめを自分でさそう。

ステージ7- コロニー内部

パートナー：インパルス

敵機：トールギス&トールギス キュベレイ(ハマーン) ゴッド(ドモン) トールギス

備考：初期配置トールギスで被弾しすぎなければ...

僚機はサクサク落ちる。

ステージ7- 鉱山都市

パートナー：

敵機：ガンダムXDV&ガンダムXDV (アムロ) フリーダム(キラ) ガンダムX

備考：AルートEX7の高難易度版と言うべきか。ソロプレイ時は味方に注意。敵との相性が悪いのか、殆ど頼りにならない。

ステージ7-EX グリプス内部

パートナー：キュベレイ

敵機：デュエルAS&ケンプファー

敵全滅後：Z(カミーユ)&デュエルAS&シャアザク 以後3機構成でシャアザク、ケンプファー、デュエルASが沸く

備考：前作にも散見された、カミーユ覚醒用ステージ。非常に難易度が高い。

デュエル、シャアザク、ケンプファーはコスト&耐久値が半分ながら続々と沸く。

Z撃破時は他を15機、非撃破時は18機落とせばクリア。

また、カミーユのZは体力が増えているので自ずと覚醒しやすくなっている。

おまけに味方が頼りにならないし、180秒しかない場合はタイムアップになりやすく、弾切れを起こしがちなので、着地や攻撃の硬直を確実に取るための我慢の戦いになる。

しかし単発ダウンの武器を持つ機体(ヴァーチェ・ウイングゼロ・Lストなど)なら、

Zをダウンさせながら低コストを叩けば問題ない。

カミーユ無視でもクリアは可能。

ポイントはカミーユZの処理の方法。

攻撃は苦手な回避が得意なら、指令を集中にし登場したら早々に退治の方がよい。

カミーユを倒すまでが苦勞、ハマーンも2回くらい落ちる。

しかしカミーユを倒したら後は楽、指令を集中から突撃にして雑魚を掃除しよう。

自分は当然0落ち必須(1000なら1落ちまで可)。

機動力のある機体ではこちらの戦いの方が安定する。自分は逃げつつハマーンにたっぷり暴れてもらうとよい。

逆に回避は苦手だが攻撃が得意で1on3でも戦えるという人なら、味方は回避にしてZ放置。

自機が1000などの場合もこちらが安定する。

この場合、射撃だけではなく格闘のスキルもなければ弾切れを起こし、思うように戦えなくなるので注意。

雑魚と言えど数が多く、またCPU特有の回避技術を持っている。確実に硬直を取れるように先読みしながら戦おう。

ちなみに雑魚をひたすら倒し続けることでZはピンク永続だが、距離さえとってればどうということはない。

ゆえに常にZの位置には気を配ろう。Zが近づいてきたら攻撃せずに回避に専念する。そうすることで戦いやすくなる。

雑魚を1機倒してから次の敵が戦線復帰するまで時間があるので、その間にもう一方を倒す...と繰り返していれば

常に1on2状態で戦えるのもこの戦い方の長所。

この場合のもう一つのポイントはハマーンの守護。

回避にしているも守らなければハマーンは2回前後落ちてしまうので、

守りながら戦えない場合はハマーン3落ち自分0落ち(1000なら1落ち)。

守りながら戦う場合はハマーン1落ち自分1落ち(2000なら2落ち、1000なら3落ち)を想定して戦おう。

ステージ8- サイド7

パートナー：シャアザク

敵機：デスサイズヘル 数秒後 ガンダム(アムロ)&ZZ(ジュード) 1体撃破 F91(シーブック)

備考：前作のノーマルDステージ5「ニュータイプの修羅場が見えるぞ！」の高難易度版か。

初期配置のデスサイズは反応がよく、対射撃アーマーなども持つので撃破が遅れる。

クロークを着ている場合は射撃性能には乏しいので放置を推奨。

ガンダムとZZでは初代ガンダムの方が厄介だが、機動性の低いZZを集中攻撃するのも手。

ステージ8- ヘリオポリス ターゲット：ウイングゼロ(ヒイロ)&エピオン(ミリアルド)

パートナー：ヴァサゴ

敵機：イージス(アスラン)&Z(カミーユ) **ウイングゼロ(ヒイロ)&エピオン(ミリアルド)**

備考：初期敵を1体撃破すると、ターゲット両機出現。覚醒されると厄介なのでZから先に落としておこう。

何気に可変機祭り。

ステージ8-EX コロニー内部

パートナー：百式

敵機：アカツキ&トルギス(ゼクス) 数秒後 アカツキ(ムウ) 以後3機構成 エピオン(ミリアルド) ターンX(ギンガナム) アカツキ

備考：CV宇安武人氏のキャラが揃うステージだが、難易度は非常に高い。

(Cルートのカリアだけを目指すのならばこのステージには進まない方が無難)

百式は耐久が低く、前ステージのハマーン以上にどんどんコストを削っていくので

指令は、7Ex同様1対3で勝てる自信があるなら回避、逃げる方に自信があるなら突撃にしよう。

しかし、7Exと違い相手は雑魚ではない、1on2ではなく確実に1on3状態が続き、

しかも回避にしているにもかかわらず百式が3回以上落ちることが多々ある。

地形上では高層ビルのおかげで敵を分断し易くて有利なように見えるが、

アカツキやターンXがAR攻撃を飛ばしまくったりエピオンに闇討ちされやすかったり結局デメリットの方が強い。

こちらもタイムアップにも注意。

ゆえに自機が2000や3000ならば百式を突撃にして自分は0落ちを目指す方が勝率は高いようだ。

倒す順番はトルギス エピオン ターンX アカツキ アカツキが理想。

エピオンを残しておくとも百式を八つ裂きにするので早く倒したいが、アシストバリアがありなかなか倒せない。

集中で自機は逃げながら百式をおとりにしてエピオンを攻撃すると倒しやすい。

またグレロビがあるなら積極的に狙っていこう。直進が多いエピオンには非常に当たりやすい。

またトルギスも残しておくとも高ダメージのBR連射やグレロビがやっかいなので先に倒そう。

トルギスも攻撃が当たりにくいのだが、BR3連射のときやそれが終わった後に隙が生まれるのでそこを狙うとよい。

トルギス・エピオンさえ倒せば後は楽。アカツキはやたらとファンネルや反射をしてくるので、

そこを狙って攻撃をぶち込んであげよう。

ターンXは百式をおとりにすると容易に倒せるが、アカツキより1ランク上の強さなので気を抜かないように。

ステージ9(FINAL) 軌道エレベータラ・トゥール ターゲット：(アムロ)&V2(ウツソ)&(ロラン)

パートナー：試作1号機

敵機：エクシア&エクシア

敵全滅後：**(アムロ)&V2(ウツソ)&(ロラン)** ターゲット1機撃破 エクシア ターゲット2機目撃破 エクシア

備考：前作の超越試練を彷彿とさせるステージ。最初に登場するアムロから撃破するのが基本。

V2は序盤にAB形態で暴れまわるので、V2とは距離をとってニューと戦おう。

は格闘にさえ注意すれば脅威というほどでもないのの後回し。

とはいえ、格闘と核には最低限の注意が必要。核はわざと撃たせて処理してしまうほうがいい。

指令は1on3で勝てる自信があるなら回避、逃げる方に自信があるなら突撃。

百式と違って1号機はそれなりに粘ってくれるが、3回落ちるとして体力を調整した方がいい。

コツでどうこうというより、地力が試されるステージといえる。

ここまでこれた実力を出し切れれば、必ず勝てるはず。変なミス(核や格闘をもらうこと)だけはしないように注意しよう。

ちなみにこのステージのフリーフィング時のBGMは前作のデビルガンダム戦のフリーフィング時のBGMと同じである

ステージ(FINAL NEXT) ??? ターゲット：ストライクフリーダム(キラ)

パートナー：F91

初期敵：ゴッド&ゴッド

敵全滅後：**ストライクフリーダム(キラ)** 数秒後 ゴッド ターゲット以外撃破 ゴッド

備考：ストライクフリーダム戦で、一番体力のあるゴッドには時間をとられないように。

状況に応じて、F91の指令を変えよう。