

【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

Eコース

最初のシークレット解禁にて出現したコース。難易度はA、B同様に3ゲージ。随所に前作ステージを使っている。

ちなみに原作のステージと一部出現する敵が一致している。(8-EXを除く)

分岐はなく一本道だが、EXステージは存在が確認されている。

また、CPU専用新機体として6面ボスにザンネック、FINALにガンダムDXが出現。

ステージ1 旧F91

パートナー：ノーベル

敵機：ガンタンク&ガンタンク ビギナ・ギナ(セシリー) F91(シーブック) ガンタンク

備考：前作ノーマル2A『新たな宇宙へ』みたいな面。(ガンタンクはR-44の代わりにか、)

最初なので特に注意点はないが、タンクの砲撃やビキナのアシスト等の間討ちに注意。

ステージ2 ジャブロー

パートナー：シャアザク

敵機：ガンダム(アムロ) 数秒後 アレックス(クリス) ガンダムMk-II(エマ) (アムロ) アレックス アレックス

備考：2面にしては非常に敵の質が良く、アレックスの間討ちや がとにかく厄介。射撃主体のMk-IIも手強い。

格闘機体は苦戦しがち。

味方CPUもよく落ちる。コスト3000はコストオーバーに注意。

ステージ3 旧ZZ

パートナー：キュベレイmk-II

敵機：ドム&ドム&ドム

敵機全滅後：キュベレイ(ハマーン)&ハンマ・ハンマ(マシュマー) ドム

備考：後半の2機よりも、前半のドム3体が非常に厄介。

NDで走り回りながらバズーカを連発してくる上、当然アシストも使ってくる。

全部倒すまで増援は無いので、1機を集中攻撃して即効で落とそう。

機動力の低い機体はかなりの苦戦を強いられる。

味方CPUもよく落ちる。コスト3000はコストオーバーに注意。

回避にしているも本当に次々と落ちて行くのでいっそ突撃にしてやった方が楽。

後半のネームド機体はどちらも嫌らしい射撃持ち。どちらか手早く落とさないと身動きもできぬまま落とされる。

どちらかと言うと格闘戦に弱いので、仕掛けるなら格闘戦を仕掛けててとっとと片付けてしまおう。

最初にハンマを落とすと楽になると思われる。

ステージ4 旧0083 ソロモン

パートナー：デュエルAS

敵機：試作1号機Fb(コウ)&試作2号機

試作1号機Fb撃破：試作3号機(コウ)

試作2号機撃破：試作1号機 試作1号機 試作1号機

備考：試作1号機Fbを撃破すると試作3号機(コウ)が現れる。Fbを撃破しなければ3号機は出現しない。

先に2号機を処理し落ち着いてFbを撃破、3号機と向かい合って勝負したい。

3号機放置は危険。どんどんバズーカを撃ち込まれる。

ステージ5 軌道エレベータ・ラ・トゥール

パートナー：ヴァサーゴ

敵機：ヴァーチェ(ティエリア)&ザク改

ヴァーチェ撃破：ナドレ(ティエリア) ヴァーチェ

ザク改撃破：エクシア(刹那) ザク改 ザク改

備考：ヴァーチェを撃破するとナドレ(ティエリア)が現れ、ザク改を撃破するとエクシア(刹那)が現れる。

ザクを放置すると名無しヴァーチェが登場。最後まで刹那は登場しないことも。

ステージ6 旧V ウーイグ ターゲット:ザンネック(ファラ)

パートナー：V2

敵機：ゲドラフ&ゲドラフ

敵機全滅後：**ザンネック(ファラ)** &ゲドラフ(カテジナ) ターゲット以外撃破 ゲドラフ

備考：ゲドラフの間討ちひき逃げが厄介。パートナーのV2もよく落ちる。

自機がコスト3000の場合、うまく指令変更しないと1落ちもできない。

しかし、ザンネックキャノンはシールドで防げるのでシールドのコツをつかめば簡単かも。

ザンネックに関しては**ザンネック**のページへ

余談だがブリーフィング時に自機がNTだと鈴の音が聞こえてくる。

NTで無くても機体がドラグーンを使用するムウ・キラ(ストフリのみ?)でも鈴の音を確認。

ステージ7 旧SEED ジェネシス

パートナー：マスター

敵機：ストライク&インパルス デスティニー(シン) フリーダム(キラ) ストライク

備考：遠中近で万能機がでてくるので注意。ストライクも換装するので距離をとって戦おう。

ストライクをまず落とし、距離を置けば怖くないインパルスを放置orマスターに任せてしまい、自分はデスティニーを狙うのがいいだろう。

マスターもよく落ちる。

ステージ7-EX 旧W サンクキングダム

パートナー：エピオン

敵機：ケンブファー&ケンブファー

敵全滅後：デスサイズヘル(デュオ)&ヘビーアームズ改(トロワ)&ウイングゼロ(ヒイロ) 2機撃破後 ケンブファー ケンブファー

備考：感じが原作『出撃Gチーム』。デスサイズはクロークを着ている間は放置してできるだけウイングゼロを先に落とそう。ウイングゼロを落としたりしたらエピオンにデスサイズを任せればいい。

僚機がエピオンであることが最大の難点。

CPUエピオンは基本コンボがレバガチャであるが、BR持ち僚機より火力はあるので任せる所は任せてしまおう。

しかしノーマルでもやたらと突っ込むためにすぐ落ちてしまう。

できれば前哨戦は自分1人で処理してしまうのが理想。自機0落ち覚悟で。

次のEXに行くにはこちらが3000だと0落ち全落としできないといけな模様。

ステージ8 アクシズ

パートナー：ガンダム

敵機：イージス&イージス

敵全滅後:サザビー(シャア) シャアザク(シャア)&百式(クワトロ) 2機撃破後 シャアザク

備考：CPU戦において初の同一人物が敵として同時に出てくるステージ。

シャアザクを放置していると、3倍発動状態でマシンガンを連射してくるので、さっさと墜としてしまった方がいい。

また百式も復活があるので最後にはもってこない様に。

シャアザク 百式 サザビーが理想。

もたつくと味方CPUが落ちまくるので注意(3落ちもある)。

ちなみに、サザビーと百式&シャアザクの出現タイムラグは極僅か。

ステージ8-EX ランタオ島 ターゲット：Zガンダム(カミーユ)

パートナー：キュベレイ

敵機：ガンダムMk-II 数秒後 サイコ・ガンダム 百式(クワトロ) **Z(カミーユ)** ターゲット以外撃破 ガンダムMk-II

備考：6面以外でボスMAが出る初ステージ。当たり前だがサイコガンダムを放置しない事。

コイツさえ墜とせば、後はさほどの強敵もないので楽になる。

ただ当然の如くサイコは撃墜に手間取るので、その間にキュベレイ2落ちとかならないようにしよう。

Aルートとは違い、盾にできる建物は少ないがステージの高低差をうまく利用して戦えば、ある程度の射撃は防御可能なので大いに利用しよう。

サイコを完封出来るならいっそキュベレイにMk-IIと百式を任せて自機0落ちが一番いい。

ステージ9(FINAL) 旧X 月面のマイクロウェーブ送電施設

パートナー：ターンX

敵機：ガンダムX 数秒後 ヴァサーゴ(シャギア) ガンダムXDV- ガンダムDX(ガロード) ガンダムX

備考：ガンダムXの機体に加え味方もターンXである。

ガンダムDX初登場ステージ

ラストステージとは思えない程楽なのでDXの検証等にはいいかも。

とはいえ、最終面相当の動きはしてくる。くれぐれも油断しないように...

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：デスティニー

初期敵：ガンダムDX&ガンダムDX

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