

## 【更新履歴】最新3件まで

09/06/15 新規作成

## Gコース

6/15解禁ルート

ステージ3ターゲットとしてガンダムEz8、  
ステージ6BOSSとして [・アジール](#)、  
ステージ9に[キュベレイMk-II\(ブルツォ機\)](#)が初登場する。

殆どのステージで敵機が常時3機編制になる。また、パイロット付きの機体为新機体とステージ6のシャア以外いない。ステージ構成のほとんどがパートナー含めて 機体限定ステージになっているのが特徴  
ただ敵の反応がよく、着地硬直を確実に取ってきたり格闘に対して  
超反応でカウンターを合わせてきたりする。与えてくるダメージも非常に大きいので注意。  
よって格闘機には辛く、豊富な弾幕を持つ高機動な機体でも苦戦を強いられる。  
ここをプレイする前にフルートでサーチ等の練習をするのもいいかもしれない。  
特に後半ステージでゲロビ系の攻撃を喰らうと、300は余裕で持っていかれる。  
1000コストの場合、一発で墮とされる可能性も十分あるので慎重に。  
ソロプレイ時はFコース以上に味方が頼りなく、3000コストはコストオーバーになる事必至。  
よって、ソロプレイに限っては2000コストが最もクリアしやすいと思われる。

ステージ1 ヘリオボリス

パートナー：ガンタンク

敵機：ヴァーチェ&デュエルAS&アレックス デュエルAS デュエルAS

備考：初めてプレイする人には最初の鬼門になる面。

常に3機出現。2機落とすと2vs2になる。ソロの場合、ガンタンクはほぼ完全な戦力外。

ロックを引き付けてくれる的ぐらいに思った方がいい。

さっさと低コスト2機落とすと2on2にした方が楽なのでタンクにヴァーチェのロックを引き受けてもらい、自分はさっさとデュエルASとアレックスを落とそう。

アレックスは1機しか出ないのでアーマーをはがしたらさっさと落とそう。

ヴァーチェばかりを狙いすぎるとデュエルの間討ちパーシアタック等をくらって結局累積ダメージが多くなってしまう。

障害物が多いステージなので上手く利用しよう。

相方がいればどちらかがヴァーチェをもう片方が低コスト2機を狙うといいだろう。

ヴァーチェのCSでちょうど320ダメージを受けたので、大抵の1000コストで直撃した場合は即死します。

デュエルASの格闘も200以上のダメージを喰らうので注意。

ステージ2 旧0083 ソロモン

パートナー：試作1号機(一度落ちるとフルバーニアンになる)

敵機：ヴィクトリー×3 (2機撃破)インパルス&ターンX (残り1機)ヴィクトリー

備考：最初のヴィクトリーは、とにかく腕や脚部を飛ばしてくるので周りをよく見る事。

インパルスやターンXもやたらCSや特射で分離攻撃を連発してくる。

増援が出てくるまでタイムラグがあるのでそれまでにヴィクトリーを落とせば2VS2になる。

ステージ中心を壁にしてうまく戦えば楽に撃墜が可能。

僚機の1号機のコスト変化にも注意。

最初は500、次からは1000になる。

当然だが1000コストもコストオーバーになるので注意!!

ステージ3 鉱山都市 ターゲット：Ez8(シロー)

パートナー：グフ・カスタム

敵機：陸ガン(シロー)&ガンタンク×2 ガンタンク 陸ガン

敵機全滅後：Ez8(シロー) & 陸ガン×2 ターゲット以外1機撃破 陸ガン

備考：原作第10話『震える山(前編)』を模したと思われるステージ。壁が低いため、敵機は見えないが砲撃は飛んでくる。

またタンク・陸戦ともにステップが鋭い。落ち着いて、着地・振り向き・狙撃中などの硬直を確実に取る。

EZ8と陸ガン2機は両側に建物がある通路から低空BDで現れるので、出てきた瞬間サテライトやヴァーチェの

バーストモードなどが有効。

ノリスが戦っていると原作さながらにかっこよく見える...が、戦力ゲージがすごい勢いで減らされるため、

初めはタンクを優先して落とすほうが(ノリスの為に)無難、彼には陸ガンを相手にさせてあげるべき。

ノリスでこの面をクリアすると「行くぞ！アイナ様の想い人よ！」というセリフが聞ける。

ステージ4 旧G

パートナー：ケンプファー

敵機：シャイニング 一定時間後 ゲドラフ 一定時間後 ゴッド (残り1機) ゲドラフ

備考：増援は時間経過で出現するのが殆どなので、迅速に撃破していき事ができれば非常に楽。

目を離すと が核を投げつけてくる事があるので目を離さないように...

掛け声がないので位置取りと間討ちには注意。

基本は出てくる順番どおりに倒していこう。最初の2機を が出てくる前に同時に落とせば2VS2に持ち込める。

ステージ5 旧X 月面のマイクロウェーブ送電施設

パートナー：アカツキ

敵機：ストライク&F91&ガンダムMk-II(白) ガンダムX (残り1機) ガンダムMk-II(白)

備考：どれか1体倒した後、X登場。3体倒した場合はMk-IIが1体現る。

全機換装して容赦なく単発ダウンを狙ってくる。

一人旅ならばどれか1機だけ落としてXを狙う...という戦法をとりがちだが、それは間違い。

どれか1機だけをアカツキに任せ、自分は他の2機を同時に落とせるように立ち回るのが正解である。

ステージ6 アクシズ ターゲット： ・アジール(クェス)

パートナー：

敵機：サザビー(シャア)&ザク改

敵機全滅後： ・アジール(クェス) 数秒後 ザク改 ターゲット以外撃破 ザク改

備考：逆襲のシャアステージ。(ザク改はギラドーガの代わりと思われる)

味方の はあてにしないこと、放っておくといつの間にか落ちているなんてことが多々。

への指示は的確な判断のもと決めよう。サザビーは反応がいいので慎重に相手すること。

・アジールは有線サイコミュ式メガアーム砲を飛ばすとそれもロックに適應される

ザク改と本体、アーム×2で擬似的に2vs4になるのでサーチ切り替え時は注意。

ステップで適度にファンネルの誘導を切りながら倒そう。ザクのマシンガンと爆風には注意!!

ステージ7 サイド6

パートナー：ドム

敵機：ガンダムMk-II(黒)×3

敵機全滅後：マスター&デスサイズヘル&シュピーゲル 2機撃破後 ガンダムMk-II(黒)

備考：味方も黒(異名が)、敵も黒、背景も黒(夜)とひたすら黒いステージ。

後半は格闘機が主なので距離を置きつつ戦わないと、乱戦になり厳しくなる。

また、3機とも一応の射撃を備えているので、距離を離れたからといって油断は禁物。

特にマスターの特射&CSを食らうと厳しいので、マスターを真っ先に落とすのがいい。

デスサイズはクローク&ジャマーでかなり粘られるが、意外にドムが仕事してくれるので自分はシュピーゲルを狙いたい。

ステージ7-EX 旧F91 ラフレシア

パートナー：F91

敵機：トールギス&試作1号機Fb 一定時間後 V2 フリーダム トールギス

備考：僚機は開始30秒以内で落ちるので役に立たない。

とにかくビームの弾幕が激しく、一度当たるとダウンまで持っていかれること多々あり。

こちらの隙を見てやたらCSや特射を連発してくるのでそこを狙い目か？

とにかく当たらないトールギスを無理に狙うと、後ろからV2ABやフリーダムのCSが飛んできて笑えないし、

V2、フリーダム、トールギス(orFB)の3機編成になるとかなり危ういので、

V2 フリーダム FB&トールギスの順に落とすようにするとかなり楽になる。

V2のアサルトバスターなどで痛手にならないようにしよう。

ステージ8 コロニー内部

パートナー：ヘビーアームズ改

敵機：イージス&ヴァサーゴ&サザビー エピオン イージス イージス

備考：開幕時は全機建物の屋上からスタートとなる。

遠距離・中距離・近距離が揃っている。周りを見て遠距離機体から落としていこう。

HPの低い1000コスト等は、開幕のイージス&ヴァサーゴのダブルゲロビによる瞬殺注意。

増援に来るエピオンを無理に落とすよりはイージス3体を落としてクリアする方が楽な場合もある。

エピオンはイイ動きをする上、250オーバーのコンボを確実に決めてくるので特に気をつけること。

ステージ8-EX レクイエム

パートナー：デスティニー

敵機：ZZ&ヴァーチェ 一定時間後 DX ウイングゼロ ヴァーチェ

備考：威力の高いサテライトやGNバズーカ、ツイン・ローリングBRなどを喰らわないように。

サーチとブースト管理、CS阻止のために残弾を確保しておこう。

まず開幕後ヴァーチェを落とし、その後に出てくるウイングゼロは放置厳禁。

特射やCSなどすき放題やってくれるので最優先で。

その後のDXとZZはCS、特射が危険なZZを狙った方がいいだろう。

このステージのDXはほとんどサテライトは使わないでBRと格闘のみで攻めて来るので危険度は低い。

ステージ9(FINAL) 旧ZZ

パートナー：ZZ

敵機：キュベレイMk-II(黒) 一定時間後 クィン・マンサ

敵機全滅後：キュベレイMk-II(赤)(ブルツァー)&キュベレイMk-II(黒)&キュベレイ (2機撃破後) クィン・マンサ

備考：遠距離攻撃ができるファンネルは、空中ふわふわで回避。

先に黒キュベを倒すと増援はないので、黒キュベを瞬殺してしまおう。

クィン・マンサの攻略法を知っていないと赤キュベにたどり着く前に敗北の可能性大。

C6とは違い盾にできる建物は少ないが、月のクレータや段差、壁を駆使して戦えばある程度の射撃は防衛できる。

後半3色キュベレイは1機倒しても増援はないので、耐久の少ない黒キュベを倒してから赤白を同時に倒したいところ。

どの機体も反応はいい方なので硬直等をうまく狙いたいところ。

3色キュベレイの内2機倒すとクィン・マンサが増援で出るので、可能な限り残りの2機を同時に倒したい。

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：なし

敵機：キュベレイ&キュベレイ

備考：一人プレイ時は相方CPUがない。常に敵に見られている状態のため結構大変。  
中距離を保って射撃戦に持ち込めば少しは楽になる。  
このゲームで最も一人プレイと協力プレイで難易度が大幅に変わるステージだ。