

## 【更新履歴】最新3件まで

09/08/24 新規作成

09/08/28 5- にてバグを発見

## Hコース

8/24の解禁で開放されたコース。

ルートはある程度法則があるランダムステージや僚機。(乱入があった場合は再抽選される)

ルートは全てボス、そしてFINALともしくは、ルートの道中に**ユニコーンガンダム**が登場と、

更には前作以来の**デビルガンダム**が復活と、非常に特徴が強いコース。

敵の動きや攻撃力はCルートやGルートなどのHARDコースと同等かそれ以上である。

CPUの味方が役に立たず、難度設定の高い店舗では鬼のような難度。

常に ルート(BOSSラッシュルート)を選ぶのなら、ヴァーチェやサザビー、アカツキなどが比較的楽。

BOSSからダウンが取りやすい射撃武装を持つ機体だと、攻撃を封じつつ、テンポよく攻めることができる。

ルート全てと高難易度の最終ステージにBOSSは出てこないが、2対3の戦闘でもダウンを取りやすい武装は活躍する。

総合的に考えると、W0、V2、サザビー、アカツキあたりなら一人旅 & 高難易度設定でも腕次第でどうにかなるレベル。

コンビだと当然ながらかなり楽になるが、3000×2だけは若干辛いところもある。

余談だが、地走格闘機での ルート一人旅の難易度は想像を絶するもので、VSシリーズ屈指。

なお、FINALブリーフィング時の音楽や映像が他コースのFINALNEXT時と同じなので、このルートのEXコースおよびFINALNEXTは無い。

便宜上、ランダム機体に関しては特記がない限りコスト数 + GPと記述します。(例：1000GP 2000GP × 2)

どうやらランダムにはステージごとに法則性があるようなので、発見し次第、備考へ記述してください。

コース解禁間もない時期なので、勘違い等により誤記等見られる場合があります。

間違いが判明し次第、訂正をお願いします。

ステージ1 サイド6 ターゲット：3000GP

パートナー:2000GP

敵機：1000GP & 2000GP 1000GP **3000GP** ターゲット以外撃破 1000GP

備考：3000がターゲットのランダムステージ。

機体との相性次第では苦戦を強いられるので注意。

ターゲットとなる3000のキャラの乗る機体に、ユニコーン含め全てを確認。

尚、ストフリがターゲットの場合はボス仕様ではなく、プレイヤー仕様になっている。

僚機が1号機の場合は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コスモコストオーバーになるので注意!!

ステージ2- 機動戦士ガンダムF91

パートナー:主人公機

敵機：下記参照

備考：4機倒すとクリア。4機目にはパイロット付き。

敵機は女性パイロットのみの様子。

敵の登場機体は3色キュベレイ、白Mk-II、ゲドラフ、ノーベル、ビギナ・ギナ、カプル、アレックス。

5機目の増援は開始時高台にいた機体。

ステージ2- デビルガンダム ターゲット：[デビルガンダム](#)

パートナー：シュビーゲル

敵機:デビルガンダム、デビルガンダムヘッド×2

備考：前作最終面以来のデビルガンダム復活。ステージの構成は前作のアナザーみたいな感じだが、レベルはノーマルくらいか。

ルートを進む上での最初の鬼門。前作のデビルガンダム対処法を知らないと大苦戦を強いられるだろう。

8体(本体とDGHを入れて)以上落としてクリア。

NEXTダッシュのお陰で攻撃は相当当てやすいが、弾切れには十分注意。

周りの敵の誘導が強いので、しっかりステップ等で誘導を切らないとあっさり喰らう。

デビガン用GCOを数種類確認。ダウン値の高い武装があると他のMA同様、非常に楽になる。

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

ステージ3- 機動新世紀ガンダムX

パートナー:主人公機

敵機：1000GP×2 ランダム×3 2機撃破 1000GP 1000GP

備考：ランダム×3は名有り、Hルートランダムで最初の鬼門となるステージ。

どうやらいわゆる「ライバル機」の中でランダムになる様子。

一人旅の場合、僚機があっという間に落ちてゆく。

囲まれないように注意。特に格闘機3体に追いつめられるとステージが狭いので大惨事になる。

エピオンが絡むとかなり厄介で、格闘で300程度のダメージコンボを受ける場合がある。

この面が苦手なBOSSが得意・相方があるなら を進むほうも一つの手である。

運よくシャアザクかグフカスがいれば速攻で落として2対2に持ち込めるのである程度は楽になる。その場合は周りに注意。

いなくても2機落とすまでは増援はないので、落とす順番を間違えなければ被害は抑えられる。

### ステージ3- 機動戦士ガンダムZZ ターゲット：[クイン・マンサ](#)

パートナー：キュベレイ

敵機：ザク改×2 [クイン・マンサ\(ブルソー\)](#) & ZZ(ジュード) ターゲット以外撃破 ザク改

備考：Cコース6面の強化版みたいな面(ステージはGコース9面だが)

を進む上での難関。一人旅の場合、開幕のザク改×2を早々に始末しないと、キュベレイの耐久をごっそり持ってかれる。CとGコースのクイン・マンサ対処法を知らないと苦戦を強いられる。

### ステージ4- ゲンガナム

パートナー：1000GP

敵機：2000GP(名有り)&1000GP×2種類(耐久100) 1000を撃墜する毎に同じ種類の1000出現

2000GP撃破後 3000GP(名有り) 撃破後 初期配置の2000 初期配置の2000

備考：Fコース4面の強化版みたいな面。常に敵が3機構成になるように配置される。

機体との相性次第では苦戦を強いられるので注意。

僚機の1号機の場合は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コスモコストオーバーになるので注意!!

特に敵初期配置に格闘機とZがいる時は要注意。

前者は闇討ちやカットが非常にうまく、後者は疑似的にCルート7-EXみたいな感じになるからである。

初期配置の2000と3000を入れて12機落としてクリア。

### ステージ4- 軌道エレベータラ・トゥール ターゲット：[アジュール](#)

パートナー：エクシア

敵機：試作1号機×2 [アジュール\(クェス\)](#) & (アムロ) ターゲット以外撃破 試作1号機

備考：Gコース6面の強化版みたいな面。

アムロ搭乗のガンダムが非常にうざりたい。とっとと退場してもらい、距離を取って弾幕戦が無難。

弾幕が激しく、ファンネルも飛んでくるのでいかに上下に動くかが鍵となる。

### ステージ5- 機動戦士ガンダム第08MS小隊

パートナー：3000GP

敵機：2000GP(名有り)×2種 2000GP(撃墜された方)

備考：対人の時と同じ形式。3機倒せばクリア

楽な方だが反応はいいので油断はしないように。僚機もあつという間に2落ちする。

## 08/28にてバグを発見。

最初からいる敵2機を、ほぼ同時落ち(1秒差ぐらいはあった)させた時、次の敵機が出てくる事無くステージが終了(クリア)した。4000だけ減らしてクリアした事になる。

### ステージ5- 機動戦士ガンダム ターゲット：エルメス

パートナー：試作1号機(一度落ちるとFbに変化する)

敵機：シャアザク×2 [エルメス\(ララァ\)](#) & ガンダム(アムロ) ターゲット以外撃破 増援なし

備考：Bコース6面の強化版みたいな面。

Bコースとは違い、広いため壁に引っかかる事がなく常にエルメスが動きまわっている。

ただし、時々コンテナやフィールドラインに引っかかるのでそこへ射撃を撃ちこんでやろう。

Hルート ステージでは楽な方。シャアゲルとガンダムの闇討ちには注意。

初代のアムロを倒すとエルメスだけになるので、協力時は落とすもあり。

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コスモコストオーバーになるので注意!!

### ステージ6- ランタオ島

パートナー：2000GP

敵機：ランダムGP×2 ランダムGP×3 2機撃破 初期配置の機体

備考：連2時のFコース6面(ランダムコース)のジョシユアに似た面。

機体との相性次第では苦戦を強いられるので注意。

僚機が1号機の場合は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コスモコストオーバーになるので注意!!

増援の出現は自機開始時時の左、右、正面から来る。

増援の名有り×3の中に1000が入っていると楽になるが、最初から最後までずっと3000ばかりの場合もあり、その場合は相当キツくなる。

### ステージ6- L5コロニー内部 ターゲット：サイコガンダム

パートナー：ヘビーアームズ改

敵機：ガンダムMk-II(黒)×2 [サイコガンダム\(フォウ\)](#) & ガンダムMk-II(黒)×2 ターゲット以外全機撃破 ガンダムMk-II(黒)が2

機ずつになるように増援

備考：Aルート6面の強化版みたいな面。

盾に出来る建物がAルートより多いため、そこそこ楽なはず。逃げまくっていると、高層ビルを全て薙ぎ倒してしまう。

このステージのガンダムMk-II(黒)はガン攻めガン追いついてくる。協力プレイなら、サイコとMk-IIで分担するのもあり。

高いビルの上に登ると黒幕2は追ってこないで片追いとかされたら登ってみるといいかも...

ただし、サイコはこちらがビルの上に居ても射撃をしてくるので注意。

味方は簡単にサイコをダウンさせるので、何とか任せれば単発ダウンを持たない機体でも簡単にクリアできるはず。

### ステージ7- コンペイ島

パートナー：ライバル機R

敵機：名有りランダム 数秒後 名有りランダム 数秒後 名有りランダム 1機撃破 名有りランダム 2機撃破 初期配置の機体

備考：敵は主人公機、仲間機、1stの準ライバル機、SEED・DESTINYのライバル機が出てくる。

開幕は1機、5秒程で1機追加、更に10秒程でもう1機追加、3機目が出てくるまでに1機撃破するとすぐに4機目が追加。

機体との相性次第では苦戦を強いられるので注意。

出てきた順番に速攻で落とさないと被害が広がってしまう。

敵配置に1000がいればラッキーだが動きはいいので油断はしない事。

ステージ7- ヘリオポリス ターゲット：ザンネック

パートナー：ストライク

敵機：ゲドラフ×2 **ザンネック(ファラ)** & V2(ウツソ) ターゲット以外撃破 ゲドラフ

備考：Eルート6面の強化版みたいな面。

Eルートに比べるステージが狭いの回避には十分注意。

V2のABモード怖くない、ゲドラフ苦手な人は、V2を落とさずにザンネック狙っていてもいい。

Eルートのザンネックより回避ルーチンが優秀な模様。

ステージ8- ジャブロー

パートナー：主人公機R

敵機：2000GP×2 ランダム×3 2機撃破 初期配置ではなく3体の増援のうちの最初に来た機体。

備考：機体との相性次第では苦戦を強いられるので注意。

特に3000が3機いるとすさまじい攻撃を受ける、同じ機体が2機出てくる場合もある。

1000が2000がいてくれる時は1000が2000から叩いて2機にすることを考えよう。

敵に赤キューベがいるとほぼ確定で処理落ちバグが起こってクリア不可になる。

バグ詳細は、赤キューベがファンネルを使うたびに使用後のファンネルが格納されず、新しくファンネルラックから出てくる為、

どんどんファンネルが増殖してゆき、結果として赤キューベがファンネルに覆われる形となる。

そうなれば処理が重くなり、BRやBZといった射撃武器のエフェクトは発生するものの、攻撃判定が消えるので、敵にダメージを与える手段がなくなるからである。

格闘もアレックスのチョバムバグの様に素通りするのでタイムアップになるしかなくなる。

ステージ8- レクイエム ターゲット：ストライクフリーダムガンダム

パートナー：ガンダム

敵機：アカツキ×2 **ストライクフリーダム(キラ)** & デスティニー(シン) ターゲット以外撃破 アカツキ

備考：かなり難易度の高いステージ。

フィールドが狭いうえ、ストフリミーティアも高飛びするので射撃が当てづらい。

何よりデスティニーの闘撃性能が凄まじく、1人旅は相当きつい。

協力プレイならば、片方がデスティニーを気にしていればなんとかなる。できれば落としてアカツキにしたい。

デスティニーを落した後、アカツキがストフリミーティアにドラバリアを張る事がある。(ここでしか見れないので一見の価値有り)

バリアを張られるとビビってしまうかもしれないが、その分当たり判定は大きいのですぐ剥がせる。落ち着いて対処しよう。

このステージのストフリは他ルートのFINALNEXTのボス仕様。マルチCSなどは撃たせないように。

ステージ(FINAL) アクシズ ターゲット：ユニコーンガンダム

パートナー：サザビー

敵機：ガンダム(アムロ) 数秒後 Z×2

ガンダム撃破：(アムロ)

敵機全滅後：**ユニコーン** & ガンダム ターゲット以外2機撃破

備考：どう頑張ってもZの覚醒は防げないので、割り切って普通に立ち回るのが良い。但し対処法は間違えないように。

ガンダムは初期配置のガンダムを倒さないと出てこないで、ガンダムとZを同時に落とせば随分楽になる。

ガンダムをさっさと落としてしまうとZ2機に となり、トンデモない弾幕になるので注意が必要。

ユニコーンが出てきたら即落としたいが、 & ガンダムのコンピの邪魔がきつい。タイムアップ、味方3落ちにも注意。

2機倒さないと増援が来ないのでさっさと耐久の低いガンダムを落として2機編成にしてしまおう。

幸いユニコーン自体は特別ゴリゴリ攻めて来る訳でもなく、動きも大して速くはないのでここまで来れたプレイヤーなら比較的簡単に倒せるだろう。

2人ならどちらかがユニコーンを、もう片方が2機を引き付けるような感じで立ち回れば、NT-Dになる前に落とせる。

尚、このステージのブリーフィング時及びユニコーン登場時のBGMはFINAL NEXTのブリーフィング時、戦闘時のBGMと同じである。