

## ■ CPU戦

- [CPU概要](#)
- [各コースの解説](#)
- [スコア詳細](#)
  - [撃破数](#)
  - [被撃墜数](#)
  - [アタックボーナス](#)
  - [最大攻撃値](#)
  - [耐久力ボーナス](#)
  - [タイムボーナス](#)
  - [勲章ボーナス](#)
- [勲章について](#)
- [分岐・EXの出現条件](#)
  - [EXステージ出現基本攻略方法](#)
- [FINAL NEXTの出現条件](#)
- [注意すべき味方CPU](#)
- [FINAL NEXT 攻略](#)
  - [【ストライクフリーダム\(ノーマル\)攻略方法】](#)
  - [【ストライクフリーダム\(ミーティア\)攻略方法】](#)
  - [【ストライクフリーダム\(SEED\)攻略方法】](#)

## CPU戦

前作同様、ゲーム開始時に複数のコースから一つを選択する。(乱入時や援軍時は選択出来ない)  
稼働開始時点ではABCDの4つから選択する形だが、解禁によって増えている。

ABCEFGは全9ステージ(隠しステージを含めると全10ステージ)、Dは全6ステージとなっている。  
また、今作はステージの難易度がグラフ表示されている。  
AとBの難易度は3、Cが最も難しい5、Dは2でいわゆる「イージーモード」にあたる。  
なお、Dはステージ分岐無し一本道でクリアしてもスタッフロールが見られない。  
1次解禁にともない、Eコースが解禁された。ルート選択は無く一本道、難易度3  
2次解禁にて、Fコース解禁、Eコース同様一本道、難易度4  
4次解禁にて、Gコース解禁、Fコース同様一本道、難易度5

今作はステージをクリアする度に、の二種類のルート分岐が選べるようになった。  
(協力プレイ時の場合は、先にプレイを開始したプレイヤーがルート分岐の選択を出来る模様)  
ステージ6以降の2ステージは条件を満たすことでSIDE-の2つに加えてSIDE-EXへの分岐が可能。  
さらに特定の条件を満たしてステージ9をクリアすると、隠しステージ「FINAL-NEXT」出現。後述。

## CPU概要

前作と同じく、後半に進むにつれて敵軍の総コストや敵の攻撃力補正が上がっていく。  
また、中盤ステージ以降は敵機3体の同時出現もある。  
しかしステージ5までの難易度はC、G以外のコースではかなり控えめで、  
不慣れな人でもボスステージ程度までは進めるようになった。  
協力プレイ時の敵配置強化も今作では存在しないようなので、クリアを目指すのなら二人プレイの方が安定するだろう。

## 各コースの解説

- [Aコース解説](#) 難易度 III
- [Bコース解説](#) 難易度 III
- [Cコース解説](#) 難易度 IIIII
- [Dコース解説](#) 難易度 II
- [Eコース解説](#) 難易度 III
- [Fコース解説](#) 難易度 IIIII
- [Gコース解説](#) 難易度 IIIII
- [Hコース解説](#) 難易度 ????

A、B、Eはどちらも難易度3設定だが、一概にどのルートが楽か？というのは人によって違うと思う。  
しかし、2対3になる状況が早いのはE>B>Aでありボス戦なども対策さえ覚えればAが楽のように感じる。

C、Gも同様であるが、Gは上級者でも意外に難しいので楽な方はC>Gと思われる。  
Hコースは特殊で ルートが全てBOSSになっているコースで ルートは、ほぼ全ての敵がランダムに変わる。  
よって、難易度が常に変化するためランダムと表記されている。回避率はフルートの敵くらい。さほど強くはない。  
が、機体と組み合わせ次第では苦戦をする場合もあるので注意。

## スコア詳細

今回のスコアは7種類の累計がスコアになる。(内1種類はマイナスのみのペナルティ項目)  
作戦終了時に撃破数、被撃墜数、アタックボーナス、最大攻撃値、  
耐久力ボーナス、タイムボーナス、勲章ボーナスと一覧表示される。  
また、対人戦においても表示はされないものの、この7項目におけるスコア計算が適用されている。  
(ただし、対人戦で獲得したスコアはCPU戦で獲得したスコアとは別途に記録される。)

### 撃破数

リザルト画面には撃破した機体の数が表示されるが、実際には撃破した敵コスト値の合計点数を獲得。  
CPUの場合コストが半分なので低コスト機なら500、中コスト機なら1000、高コスト機なら1500点。  
ステージ6の各種BOSS機体は10000点。  
BルートBOSSのエルメスステージで出現するシャア専用ゲルググは、撃破しても撃破数や撃破点には換算されない。  
FINAL NEXTで登場するストライクフリーダムはミーティア撃破で5000点、本体の撃破で30000点。撃破数は別々にカウントされる。

### 被撃墜数

自機の撃墜された数 × 自機コスト値 × 2 がマイナスされる。僚機の方はカウントされない。  
要は、プレイヤーがどれだけ自軍コストを減らしたかが反映されるわけであり、  
コスト1000機体で3回撃墜しても、コスト3000で1回撃墜してしまっても、ともに6000点が減点されるということである。

### アタックボーナス

連合vs.Z.A.F.T以降、採用され続けている「与ダメージ点」である。  
敵機から奪った耐久の割合(百分率で一桁まで) × コスト別倍率X( ) で求められる。  
計算式を見ればわかる通り、実際には与えたダメージの値ではなく敵機の耐久の割合をどれだけ削ったかが反映される。  
したがって、CコースEXなどに見られる耐久の低い機体の場合、同じ100ダメージでも高い点数が得られることになる(未検証)。  
低コスト機ならX=20、中コスト機orBOSSならX=40、高コスト機ならX=60

ちなみに百式の「まだ終わらんよ！」による復活は、アタックボーナススコアが別途(耐久100で復活なので20%分)追加される  
つまり、百式をゲージ2000以下で耐久MAXから倒すと、 $100 \times 40 + 20 \times 40 = 4800$ ポイントもらえる。  
Mk-II(カミーユ機)の「まだ戦える！」による復活も同様、 $(100 \times 20 + 31 \times 20 = 2620)$ ポイント

### 最大攻撃値

作戦中に自機のみで与えたコンボダメージの最大値 × 10点を獲得。  
各種ダメージ補正や敵機の被ダメージ2倍効果(ガンダムF91のMEPEなど)も参照される。  
余談だが、この項のおかげで本作では各種機体の武器威力やコンボダメージをプレイヤー側で調査することが容易になった。

### 耐久力ボーナス

作戦終了時点での自機耐久値の割合(百分率で一桁まで) × コスト別倍率X( ) を獲得。  
自機の撃墜数などは関係ないので、ゼロ落ちで耐久値90%よりも5回撃墜されて耐久値100%の方が、  
耐久ボーナスの項目だけなら高いスコアを獲得できるということになる。  
しかし被撃墜数に応じたペナルティを考えると、1被撃墜&耐久10%の状況でもわざと落ちて耐久を回復させる意味は無い。  
低コスト機ならX=20、中コスト機ならX=40、高コスト機ならX=60

### タイムボーナス

残時間(000.00の小数1桁目まで) × 10点を獲得。  
時間設定の長い筐体ではスコアが伸びやすいということになる。  
時間設定が長い筐体でも貰えるタイムボーナスは180秒設定と同じ。  
つまり210秒設定でクリアタイムが180秒を超えればタイムボーナスは0。

### 勲章ボーナス

作戦中に獲得した勲章(=リザルト画面下部に表示されるエンブレム)ごとに設定されている点数の合計を獲得。  
詳しくは下記。

## 勲章について

前作と同じように、一定の条件を満たすことでステージ毎に勲章が獲得できる。  
勲章ごとにポイントが設定されており、前作よりも点数配分や勲章の種類が豊富になっている。  
上手く立ち回れば2万点を越すほどの点数も狙えるため、スコアアタックを行う場合は必須。

勲章名(仮称)	取得方法	ポイント
【金S(赤)】	3000コスト機体でノーダメージ	10000
【金S(緑)】	2000コスト機体でノーダメージ	15000

勳章名(仮称)	取得方法	ポイント
【金S(青)】	1000コスト機体でノーダメージ	20000
【銀A(赤)】	3000コスト機体で被撃墜数0(ノーダメージの場合はSに上書き)	3000
【銀A(緑)】	2000コスト機体で被撃墜数0(ノーダメージの場合はSに上書き)	4000
【銀A(青)】	1000コスト機体で被撃墜数0(ノーダメージの場合はSに上書き)	5000
【ALL】	敵機体を自機が全て撃破した	2000
【G】	瀕死状態(250以下?)でダメージを750以上与える	2000
【45】	作戦時間45カウント以内に勝利	5000
【60】	作戦時間60カウント以内に勝利(45カウント以内の場合は【45】に上書きされる)	3000
【75】	作戦時間75カウント以内に勝利(60カウント以内の場合は【60】に上書きされる)	2000
【TG】	ターゲット機を撃破(複数獲得可) { CPU戦専用称号 }	2000
【照準】	射程距離グリーンで攻撃を当てる	1000
【フラッグ】	作戦内において最初にダメージを与えた機体が取得 (ノーダメージ攻撃、バリア中にヒットは含まない、ダメージを与えるのが条件)	1000
【盾】	1回でもシールドで攻撃を防ぐ(複数回ガードを成功させても意味はない)	100
【人!】	味方に誤射を5ヒット	0
【人x】	味方を撃破or自爆(イージスやGP02の核等々)	0
【鴨】	自機だけで戦力ゲージを使い切って敗北	0
【LOW】	撃破数、アタックボーナス、最大攻撃値の合計スコアが4200点以下	0

## 分岐・EXの出現条件

- 基本的な出し方はノーコンティニューでそのステージをソロで約30000点、協力は2人で約50000点以上のスコアを出すようにする
- ただし、ルート別に必要点数が変わってくる。上記スコアは平均的なクリアスコア
- EX-7はステージ6のクリアスコアが一定以上で出現
- EX-8はEX-7をクリアして、スコアが一定以上なら出現。
- DルートとHルートにはEXなし
- 以下にルート別出現スコアを記載。()内は協力時の2人の合計スコア。

stage	A	B	C	E	F	G
EX-7	29,000(50,000)	28,000(47,000)	28,000(48,000)	32,000(47,000)	31,000(58,000)	29,000(47,000)
EX-8	29,000(47,000)	32,000(50,000)	35,000(53,000)	31,000(48,000)	39,000(54,000)	30,000(48,000)

## EXステージ出現基本攻略方法

- 敵機を自機で撃破する。  
単純ですが、撃破数スコア + アタックボーナスが高いほど進出は容易になります。  
協力時は合計スコアでEXが出るのでどちらが撃破しても構いません。
- BOSSは確実に自機で落とす。  
約12000 ~ 16000点(BOSS撃破 + ターゲット勳章 + アタックボーナス)のスコア差が出ます。
- 1回でも自機は落ちない。  
自機が1回撃墜された場合、非撃墜時の勳章ボーナスも視野に入ると、  
高コストは-9000、中コストは-8000、低コストは-7000もスコア差が出ます。  
今回僚機は撃墜されても自スコアには全く影響ありません。  
(CPU僚機がスコア的にはアタック & 勳章ボーナスが損するだけという存在になりました。)

## FINAL NEXTの出現条件

- ノーコンティニュー
- EX-7とEX-8を両方ともクリアしたうえで、9面FINALをクリア。

ネタバレ注意  
[エンディング情報](#)

## 注意すべき味方CPU

今回の味方CPUは高コスト機でも全くあてになりません  
 酷いときは回避にしているも撃破される始末  
 下記のステージではなるべく0落ちを目指しましょう  
 ほとんど後半の方に出現します

### ■ Aコース

- 6 Zガンダム 酷いときでは最初の陸ガンで落とされます。両方とも自分にひきつけ気味に戦いましょう。サイコ戦では分散にして陸ガンの足止めをしてもらう。
- 7- アッガイ

- 核から逃げさせるために回避 アレックスは最低チョコバムを剥がすか、  
 7-EX ゴッドガンダム 自分で担当 突撃にすると少しは働いてくれるかも!?  
 指令変更次第で0落ちとかもある が、過信は禁物
- 8- ターンX  
 9 エクシア ターゲット登場までに2落ちなんて事もある(最悪、クリアまでに4落ちとかありました)

#### ■ Bコース

- 7-EX デスティニー 常時回避にしておこう。  
 デスティニーの体力ゲージを見て落ちそうだったら近くにいるようにして、CPUのロックを自分に向けよう。  
 8-EX 百式

#### ■ Cコース

- 7-EX キュベレイ Z出現時に勝手に取り巻きを倒して覚醒させる事しばしば、Zを覚醒させたくなければ回避で。  
 8-a シャアザク 敵の火力が高いためバンバン落ちます。大変ですが2体を担当しましょう。  
 8-EX 百式 低耐久力と数の差ゆえに落されやすい。場合によっては6落ちも…。

#### ■ Eコース

- 3 キュベレイ MK-II 戦力とは考えずにおとりにしましょう。  
 6 V2 酷い時は最初のゲドラフで落とされます。  
 分散・回避をうまく駆使しないと3落ちもあります。初めにABで暴れさせたら回避にしましょう  
 7-EX エピオン 出現する敵との相性が悪いのか、突撃にしてもすぐに落とされます。全部自分で倒すつもりで挑もう。  
 9 ターンX  
 FINAL NEXT デスティニー 酷い時は序盤DX相手に2落ちという時もある。危ないと思ったらこっちに注意を向けよう

#### ■ Fコース

- 5 ドム 敵の集中砲火に脆い+地形の都合上性能をちっとも発揮できない。

#### ■ Gコース

- 6 ガンダム ザクとタイマンしてボロ負けの弱さ。バリアが全然当てにならず、回避にしているも酷い時は の4落ちで敗北  
 なんてある。  
 7-EX F91  
 8-EX デスティニー

#### ■ Hコース

- 2- シュピーゲル 突撃にしてもデビルガンダムの腹の前でクナイ投げ等をする事があるので回避推奨  
 3- キュベレイ マンサ相手に全く役に立ってくれない。酷い時は前座のザク改で落ちます

## FINAL NEXT 攻略

- 出現方法は7-EXと8-EXを両方ともクリアしたうえで、ノーコンティニューで9面をクリアEXを通過せずに9面クリア時点で350000点でストフリ出現せず。  
 Hルートだけはステージ8- に登場。

A・B・C・E・F・Gルート及びHルートステージ8- 共通でまず2機撃破後にストライクフリーダム(キラ)が出現(開始位置から見て)ステージ奥端の上空降下しながら登場するが途中から動けるようになりそのまま交戦やや遅れて最初に出てきた機体が1機増援で出現する(この増援は無限に続く)  
 前座と増援の機体はどれも反応がよく、闇討ちやズンダなども当たり前のようになっているので注意。

ストライクフリーダム以外の登場機

A: ストライク(初期はエールとソード、増援時はランチャーで固定。換装する)

B: F91(ビームライフルモードとヴェスパーモードを使い分けてくる)

C: ゴッドガンダム

E: ガンダムDX

F: ウイングガンダムゼロ

G: キュベレイ

H: アカツキ(オオワシとシラヌイを使い分けてくる)、殲滅後、ストフリと共にデスティニーが来る。ストフリ以外を落とすとアカツキが増援に来る。

協力時は換装アニメーション後、

強制的にストフリにロックが向いてしまうので別の登場機の注意を惹きつけている場合は闇討ち等に注意。

また換装アニメーション中に飛んできた流れ弾等は無効化されず、ダメージになるので注意。

なお、換装はどこにいてもする場所は全コース(H-を除く)自機開始時の右側の真ん中あたりになる。換装させる位地取りも戦略の1つである。覚えておいても損はないだろう。

#### ■ ストライクフリーダム

耐久力が1/3程度減るとミーティアと合体する。  
耐久が1/4~1/5くらいになるとミーティアをパージし(壊れて)常時覚醒状態になる。  
ミーティアはダウン値が高く、ダウンはおろかよるけもおいそれとは取れない。  
だが、大きいだけに被弾しやすいので、すぐにパージ状態にする事ができる。  
超弾速マルチCSを確認。速すぎて、一発被弾した後2,3発目が喰らっているのが見えないという状態にもなる。  
エクシアのアシストと同じかそれ以上の弾速なので、発生を確認してから回避はまず困難。  
スーパードラグーンも展開でき(単発ずつのファンネルタイプで使用)、フルバーストも健在。  
連ザIIであった単発CS(連結ビームライフル)も一応ある。  
瀕死時にはSEED覚醒も有している  
アシストにインフィニットジャスティスがファトゥム01射出。  
ミーティア時はインフィニットジャスティスもミーティアを着けてフルバーストしてくる

#### 【ストライクフリーダム(ノーマル)攻略方法】

普通の敵と同様の戦い方で問題ないが、ドラグーン全射出 滅多切り ドラグーン一斉照射だけは喰らわないように注意。  
掴み技や捕縛も有効。おそらくこの時はダウン値は5だと思われる。  
SEEDを使われると厄介なので、早めにダメージを蓄積させてミーティアに換装させよう。  
その為にもBRズンダを軸にしないでBR>各種格闘(任意で攻め継続)で攻撃する隙を与えずダメージを与えて行く。  
そうすることによって結果的にミーティア戦始まったら弾切れや耐久が僅かしか残っていないという事態は避けられるハズである。  
ちなみに格闘を入れ続けている間は換装できないので、格闘でダメージを蓄積させてからミーティアに換装させると、ミーティア戦が少しだけ楽になる。  
本当の敵は敵相方である  
妙に上手いタイミングでカットしてくる  
ソロでやっている場合はこまめにレーダーをチェックしよう

#### 【ストライクフリーダム(ミーティア)攻略方法】

換装アニメーションの直後、すぐに速射砲を撃ってくる人が多いので注意。  
敵僚機の傍にいたら、間討ち等にも注意。  
距離が近いと格闘中心、距離が遠いとアシストやフルバースト中心に立ち回ってくる。  
稀に処理落ちで動けなくなる場合もあるくらい攻撃が激しい。  
こちらの理想の基本動作は(ミーティアが攻撃するちょっと前に)ジャンプしフワフワしながら、  
BR ミーティアが攻撃 ND ステップ 攻撃しながら着地 以下繰り返し  
となるが、速射砲の後はステップをはさまなくてよい。  
また距離はBRなど遠距離で攻撃できる武器を持っているなら遠距離を維持したい。  
格闘機ならばリスクは大きい。近距離を維持して相手の格闘をステップ回避 攻撃とやるか。  
自分は逃げるだけ逃げて指令を集中にしCPUに攻撃させるのもよい。(的が大きく動かないので攻撃がやたらと当たる)  
照射ビームも当たっているときは動きが止まるので、非常に有効。相手の照射ビームや格闘をステップで避けた後に入れよう。

#### 【ストライクフリーダム(SEED)攻略方法】

基本はノーマルと同様。  
ブースト切れが非常に読みにくい上にあっちこちに動くので、  
こちらは弾幕をはりまくれ当たりを待つか、格闘を当てるしかなく、  
壁際に追い込むような感じで戦えばある程度の動きは抑え込む事は可能。  
基本は格闘を狙った方が楽なので、積極的に狙っていこう。  
大抵の機体なら2回の格闘コンボで撃墜出来る。  
格闘を狙いに行く場合はドラグーン全展開からの滅多切りに注意が必要であるが、  
予備動作でバレバレな上に殆どの場合空振りから着地してくれるので、そこにフルコンボを叩き込んでやろう。

その場合はとりあえず一度ダウンさせる事を優先した方がいい。  
割と起き攻めに引っかかってくれるからである。  
CPUを集中にしておとりにすると戦いやすい。  
この時のストロフの耐久力は少ないが、敵僚機の間討ちにも注意して、油断しないように焦らずに戦おう。

#### ■ Aコース

ストライクフリーダムのお供がランチャーなので下手をすればB、C、Eルートよりも苦労するかもしれない。  
パートナーがインパルスなので、自機が3000なら回避、2000や1000なら突撃で安定する。  
間討ちアグニには要注意。調子に乗ってゲロビ等をしてたら間違いなく撃ち抜かれる。  
稀に換装するのでランチャー以外になれば比較的楽になるが、ソードになった場合はレーダー確認を怠らないように。

#### ■ Bコース

FINAL NEXTでは楽な部類。  
それでもヴェスパーモードやMEPEで結構粘ってくるので注意。  
ヴェスパーモードの間討ちには警戒しよう。  
指令をうまく出さないとすぐに落とされます。  
ただ高コスト一人旅の場合はパートナーがZなので回避にしておかないと落ちまくってくれます。

#### ■ Cコース

機動力の低い機体で一人旅は本当に詰む。

ゴッドをダウンさせてストライクフリーダムを狙っても一瞬で距離を詰めてくる為、常にレーダーに気を配らなければならない。逆に機動力がある機体ならば一度ゴッドをダウンさせてしまえば逃げつつストフリを追う感じで意外と何とかなる。ゴッドにダメージを与えずともダメ。明鏡止水になると耐久450あっても撃墜される。又、高コスト一人旅の時は味方に注意。

#### ■ Eコース

基本的にはBコースと似たような感じ。

初期配置と増援のDXはほとんどサテライトを使わない。

普通にストライクフリーダムを追っていいが、

ほとんど使わないとはいえ喰らえば即死級ダメージの間撃ちサテライトには注意。

ただし、やたらうまいタイミングでBRズンダや格闘を仕掛けてくるので油断はしないこと。

相手は高コスト偽援軍の運命なので3000使用時は0落ち推奨

#### ■ Fコース

全コース中で見てもかなりキツイ部類に入る。現状では最難関か？

ウイングゼロがストライクフリーダムのお供なので、ストライクフリーダムを攻撃している時に気を抜くと一瞬でカットされる。

EコースのDXと違い特射も容赦なく撃ってくる上、Cコースのようにダウンを奪っても効果が薄い二重苦。

ただ一人旅の場合は、相方のCPUシャイニングが良く動くのでCコースより多少マシ。

#### ■ Gルート

一人旅の時はCPU僚機不在なので、常にダブルロックをくらうハメになる上、ストフリのお供はキュベレイ。

距離を離しても2機からファンネルで狙われ続けるため、非常にうっとうしいと同時に被ダメージが蓄積しやすい。

近づきすぎても、離れすぎても難しいところ。

反面、2人でプレイしているならお供がキュベレイであるため、Bルートと同じくらい楽になる。

#### ■ Hルート

今までのFINAL NEXTステージではなく、狭いレクイエム戦闘になる。

ミーティア時はやたらに高飛びするので射撃は当てづらい。

前座のアカツキはAコースなどと反応は似た感じだが、うまいタイミングでヤタやBRズンダや格闘を仕掛けてくるので注意。

増援に来る運命はお構いなしに間討ち格闘や射撃CSなどをしてきてこちらの妨害をしてくる。

難しいがなるべくなら落としてアカツキに変えてしまえばその後はある程度は楽になる。

2人プレイではどちらかが引き付け役になればいい。

増援のアカツキがストフリミーティアにドラバリアを張る場合があるので注意。