

Q.稼働前に話題になった新システムのND(ネクストダッシュ)はどう？

A.決して万能ではありません、誘導も切れず、着地もキャンセルできません。

ゲロビを使用している最中に、BDゲージが底を尽きてND出来ない場面もある。誤解を恐れずに言えば、NDを使わなくてもそこそこは戦えるだろう(しかし、あくまで「そこそこ」であることには留意してもらいたい)。

初心者には立ち回りの方が必修事項。

Q.今回もステップ連打で立ち回れたりする？

A.大幅な仕様変更により、ステップだけで立ち回れることは困難になりました。

前作ではステップ連打だけで射撃がほとんど当たらなくなるため、簡単かつ強力で猛威を奮った戦法でしたが、今作では地上ステップ開始の瞬間からBD・ジャンプと同じく、空中状態に移行する等、ステップ自体が大幅に仕様変更され、延々と地上ステップを連打する戦法は有効ではなくなりました。

詳しくは[前作からの変更点](#)をご覧ください。

Q.空中BDはどうやるの？

A.ジャンプボタン+レバー2回です、可変機体は変形移動になります、ND後飛び続けてもできます。

NDとは違い、旋回できることが利点です。

しかし、NDの慣性からのフワフワの方が持続など様々な点で優秀なのでゲームに慣れてきたらBDに頼りきるのは避けた方がいいでしょう。

Q.ステキャンやフワフワはあるの？

A.ステキャンはありません、フワフワは、重要性こそ下がりましたが健在です。

Q.BD格闘が出ないんだけど、

A.BD中に前格闘です。

Q.前作のBR サブとかのコンボは可能なの？

A.可能です、しかし今作ではNDを利用したBRズンダの方が効果的なケースが多々あります。

ですが、NDを利用したBRズンダとは違い、ブースト消費を抑えてダウンを奪えたり、連続ヒットさせやすいといった利点があります。

ただしキャンセル補正がかかってしまうためNDを絡めるよりダメージは下がってしまいます。

状況に応じて使い分けていきましょう。

Q.着地時にNDは？ZやO2の特格は？抜刀着地キャンセルは？横格での逃げ格は？ヤタノカガミは？シールドは？

A.どれも不可能です、着地時には一切の行動が出来なくなりました。

着地の際は建物の影に隠れるようにしましょう。

Q.対戦で1VS2になった時のCPUは？

A.1人で対戦する場合、相方CPUがコスト2000の機体限定になりました。

指令も「ノーマル」、「突撃」、「集中」、「分散」、「回避」の5種類に増えました。

Q.隠し機体は？どこで出るの？

A.ストライクフリーダムガンダム・ガンダムDX

ガンダムMk-II(カミーユ機)・シャイニングガンダム

ストライクフリーダムガンダム(BOSS)

Dルート以外の全てのルートで、隠しステージFinal-NEXTでターゲットとして登場。

ラスボスの為か、かなり強化されています。また敵CPUが使ってくるミーティアは、今のところCPU専用のようなのです。

ガンダムDX

Eルート・Finalで登場

シャイニングガンダム

Fルート・ステージ6のBOSSとして登場

ガンダムMk-II(カミーユ機)

Fルート・ステージ3

EZ-8(ターゲット)

Gルート・ステージ3

キュベレイMk-II(ブルツォ機)

Gルート・Final

ユニコーンガンダム

Hルート・Final(ターゲット)

また[シークレット](#)解禁により、ストライクフリーダム・ガンダムDX・シャイニングガンダム・ガンダムMk-II(カミーユ機)・EZ-8・

キュベレイMk-II(ブルツォ機)、ユニコーンガンダムが使用可能になりました。

Q.携帯でwikiのページが見れないんだが・・・

A.wikiの[ページが見れない時は](#)を参考にしてください。

SoftBankの携帯だと容量オーバーで見れない場合があるようです。

Q:初心者や各コスト帯および格闘機入門にオススメの機体は？

A:以下、コスト別にオススメ機体を紹介します。

特に従来のVSシリーズをプレイしたことがない方や今作に慣れたい方は、コスト2000で挙げられている3機の中から選ぶと良い、またコスト1000および3000や格闘機はそれらの入門としてオススメである点に注意。

下記のコスト組み合わせ別立ち回りの基本も併せて読んでおこう。

コスト3000もいいのだが、やる事が多く、ある程度状況判断も大事になってくるので、入門者にはあまりお勧めできない、1000は本当にこのゲームに慣れた人(難易度デフォ設定を安定してクリアできる程度)位の腕がないと足手まといになる点に注意、格闘機も同様。

初心者は素直に2000のお勧め機体から使うように。

3000もいいが出来るだけ万能機にすること、3000格闘機は火力が高く選びたくなりがちだが、立ち回りが難しい、

『コスト 3000』

- [ガンダム](#)
- [V2ガンダム](#)
- [ウイングガンダムゼロ](#)
- [ガンダムX](#)
- [フリーダムガンダム](#)

特徴的な武装を持つものが多いが、標準的なビーム持ちで基本はどれも高性能万能機体なので使いやすい、このコスト帯は必然的にコストオーバーの概念が絡んでしまい、基本的に前衛として戦果を要求される、立ち回りを掘り下げていけばキリが無いが分かりやすく言えば、最初は「前に出て暴れる」くらいの認識で良い、一落ちするまでは基本的にダメージ効率を優先させ、機体性能で圧倒し攻撃を当てる事を重視すること、むやみやたらに突撃して落とされる(特に格闘を振りまくって)のは論外だが、余にも長く生き過ぎると、相方が先に死ぬ、自機が落とされる、自機がコストオーバー、自機が片追い状態になり、敗北、とほぼ間違いなくこのような流れになるので注意、

『コスト 2000』

- [ガンダム](#)
- [百式](#)
- [ガンダムF91](#)
- [インパルスガンダム](#)

4機ともメイン武装が標準的なビームでどれも使いやすく、機動性も並以上、NDによるBRズンダの弾幕張りや射撃コンボでのダウン取りから片追いなど、今作の基本であり重要な戦法を習得・実践しやすい、2000同士で組めば立ち回りも比較的楽なため、使用機体を迷ったらこの4機から選ぶと良い、

- ガンダムは射撃・格闘性能ともかなり高めだが機動力は劣る、
- 百式は耐久力が500と低めだが「まだ終わらんよ」があり、機動力と射撃がガンダムとインパルスの間でやや特殊、
- F91は百式同様耐久力が500と低めだがMEPEがあり、機動力、射撃、格闘も使いやすくまた換装もある、
- インパルスは機動力は全体でも最高レベルだが射撃がほぼBRのみ(ただしCSで全快)、

とこのような違いがあり、自分のプレイスタイルに応じて変えるのがよい、

『コスト 1000』

- [ガンキャノン](#)
- [ビギナ・ギナ](#)
- [ヴィクトリーガンダム](#)
- [イージスガンダム](#)
- [デュエルガンダムアサルトシュラウド](#)

5機ともメイン武装が標準的なビームで射撃が得意な部類、共通して言えるのは1000コストは低耐久力で、機体性能も当然高コスト機には劣るため、油断するとすぐに撃破されてしまう、相方のコストや戦況によって極端且つ慎重な進退が要求され、立ち回りにも気を使うのである程度ゲームに慣れてから手をつけた方が良さそう、

『格闘機』

- [デスティニーガンダム](#)(コスト 3000)
- [ガンダム](#)(コスト 3000)
- [ガンダムエクシア](#)(コスト 2000)
- [シャイニングガンダム](#)(コスト 2000)

どれも遠距離でも空気になりにくい性能を持った機体、デスティニーガンダムはともかく他の機体はあくまで射撃は近づくためのものと割り切ろう、真正面からいく場合、相手と此方の機体性能及び相手の行動をある程度把握しておかないと、今作ではBR等で蜂の巣にされる事から相手よりも腕が上でないとなかなかついで、この為基本的にある程度前に出て、射撃等で牽制して隙を無理やり作り、その隙に格闘を叩き込むか、相手の隙が出るまで回避に徹し、隙を見せたら闊討ちするというプレイが求められる、ただあまりにも前に出ずに回避に徹すると相方が集中砲火されるのである程度前に出てプレッシャーを与えること、

機体選択の前に覚えておいてほしいこと、

- コスト3000の機体や格闘戦向きの機体を使う場合は、事前にパートナーに伝える、
- 相方が格闘機の場合は、射撃or万能機で入る、

1000-1000 : どちらかが先に1落ち後同時落ちを狙っていく、何も考えずに落ちまくれるが、火力不足、
2000-1000 : 2000が1落ち、1000が3落ちを狙う、2000の1機目と1000の2機目が同時に落ちる展開が理想、
2000-2000 : オススメ、野良や初心者同士でも安定する、同時落ちを狙っていく、
3000-1000 : 1000が先落ちした分だけ3000の2機目の体力が減ってしまう、最悪でも1000が2落ちする前に3000が落ちるようにしたい、

3000-2000 : 後に落ちた方の体力が減るので、先落ちした機体は前に出よう。出来れば3000が先落ちしたいところ。
(ただし「3000が高機動&2000が格闘機」といったコンビならば、展開次第では2000の2落ちや3000の後落ちもありうる)
3000-3000 : あまりおすすめできない。もし組むのであれば、どちらが落ちるか相談しておこう

Q:前作の7強みたいなのはいるの？

A:今作は前作ほど壊れた性能の機体はいないが所謂「強い」とされる機体は存在する。
以下の機体を使う場合はある程度注意が必要である。

『コスト 3000 』

- [ウイングガンダムゼロ](#)
- [ガンダム](#)

『コスト 2000 』

- [ガンダム](#)
- [ガンダムデスサイズヘル](#)

『コスト 1000 』

- [陸戦型ガンダム](#)
- [シャア専用ザク](#)