

- [特徴](#)
- [共通攻略](#)
- [オフィシャルモードでの登場ミッション](#)
- [個別攻略法](#)
 - [VS ビグ・ザム](#)
 - [VS サイコガンダム](#)
 - [VS サイコガンダムMk-2](#)
 - [VS クィン・マンサ](#)
 - [VS ・アジール](#)
 - [VS デビルガンダム](#)

特徴

- 敵フィールド内で出現する巨大MAと交戦すると、そのフィールド境界に黄色い線が現れ、巨大MAを撃破するまでフィールドの外に出られなくなる
- 敵フィールド侵入と同時に巨大MAが出現し、フィールドに包囲網を仕掛ける事もある。その際は1対1で戦いやすいが、被弾に注意すること。
- 巨大MA出現時には、巨大MAを中心とした視点に固定される。また、これ以降はR3orRスティック（要するに右側のスティック）を押す度にロックオンのオンオフ切り替えが可能となる。

共通攻略

- 普段は巨大MAに攻撃してもほとんどダメージを与えられず、スナイプなども発動しない。このため、巨大MAを倒すためには特定の手順を踏む必要がある。具体的には下記の通り。
- MAの特定の攻撃後、およびスマッシュ攻撃を当てた後にアタックチャンスが発生する。
 - アタックチャンス中にスマッシュ攻撃かSP攻撃を当てることでダウンさせることができる
- スマッシュ攻撃が使用できない機体の場合SP攻撃を利用してダウンを狙おう
- デビルガンダム以外はスマッシュ攻撃 SP攻撃とつなぐと相手の攻撃を待たずにダウンを取れるので、急ぐとき等は利用しよう。
- キュベレイのC4などビームをばら撒く系の攻撃は密着して出すとほとんどがヒットするため、巨大MAのHPを削りやすい。
- 地上ステージの場合、地面に倒れた瞬間に衝撃波が出る。ダメージはほとんど無いが、弾き飛ばされるので攻撃できる時間が短くなってしまう。
- ダウン復帰後にもよく気合のようなもので弾き飛ばそうとしてくるのでダウン前後はある程度距離をとるか倒れた直前にジャンプ（R1）またはガードしよう。
 - 気合を出す瞬間にスマッシュ攻撃を当てると、攻撃時間の長さを利用して吹き飛ばなくなる。（確認済み）
- なお、全機に共通する注意点として周りの雑魚を軽視しないことがある。難易度が高いと積極的に仕掛けてくるので雑魚が足止め MAの強力な攻撃とつながれる危険がある。特に雑魚がバズーカ系の射撃持ちだとチャージを邪魔されやすいので、自機の周りに雑魚がたまってきたらSPゲージをためる必要がなければブーストで振り切ってしまうのが得策。
- また、巨大MAの攻撃は一部を除いて敵の雑魚にもヒットするので、敵MAに弾き飛ばされた雑魚に当たってダウンさせられる可能性もある。
- ちなみに、チュートリアルで「綺麗な状態で巨大な敵を倒すと、何かいいことがある～」とは、搭乗モビルスーツのパーツが入手できるということ。スマッシュ攻撃は部位破壊ができないので、スマッシュ攻撃の繰り返しが一番現実的。各部位を破壊しない程度に攻撃～は各部位の耐久値が意外と低いので難しい。
 - アジールとデビルガンダム以外は自機に積極的に向かってくるので近づいてきたところにスマッシュ攻撃を当てるよけている間にブーストで正面以外の方向に逃げてスマッシュ攻撃をためる の繰り返しでがんばろう。
- 全ての巨大MAの攻撃は味方機も喰らう（当然自機も）。味方の巨大MAにも注意しよう。

オフィシャルモードでの登場ミッション

- ビグ・ザム
 - アムロ「恐怖、機動ビグ・ザム」
- サイコガンダム
 - カミーユ「ホンコン・シティ」、「シンデレラ・フォウ（2戦）」、「キリマンジャロの嵐」
 - シャア（クワトロ）「キリマンジャロの嵐」
- サイコガンダムMk-2
 - カミーユ「ロザミアの中で（2戦）」
 - ジュドー「重力下のブルター（2戦）」
- クィン・マンサ
 - ジュドー「バイブレーション」
- ・アジール
 - アムロ「ロンド・ベル反撃～アクシズ落下」
- デビルガンダム
 - なし（ミッションモードのみ出現）

個別攻略法

VS ビグ・ザム

- ・うかつに正面以外から飛び込むと拡散ビームを食らう羽目になるので注意。体力が多い間は足元でタメながらちよろちよろすると蹴飛ばすか回転ビームを撃とうとするので、蹴りならかわして、攻撃チャンスにスマッシュ攻撃。ビーム攻撃ならスマッシュ攻撃でキャンセルさせる。ダウン状態から起き上がる際に近くにいと気合(?)で弾き飛ばされるので少し離れておく。
- ・体力が減ってくると回転しながら青色のビームを撃ってくるようになる。これは威力が大きく、HPに余裕のある状態でも一撃で撃墜の恐れすらあるので無理に仕掛けないように、あとは体力が多いときと大して変わらない。
- ・また、少々リスクはあるが相手のビーム攻撃は全て斜め下方向にしか撃たないので、相手がビームをため始めたらジャンプしても回避できる。この場合、ビームを撃っている間に攻撃チャンスが出る事が多いので敵の頭をめがけてスマッシュ攻撃を当てよう。ただし、頭突き攻撃にジャンプしたりジャンプするタイミングが遅いとダメージを食らうことになる。
- ・破壊可能箇所の大型メガ粒子(回転ビーム)発射口を破壊すると、回転ビームを封じることが可能。うっかりミスによる死亡リスクを減らせるが、慎重に戦えばそこまでして封じるほどのメリットも無かったりする。
- ・「ビグ・ザム量産の暁には~」という事なのか、ミッションモードでは倒しても復活することがあるので注意。

VS サイコガンダム

- ・最初はつかみ攻撃や胸部メガ粒子砲(拡散or正面斜め下3連射)等、油断しなければ当たらない攻撃が中心なので問題ないかと。
- ・サイコガンダムは体力が減ってからが本番。MA突撃攻撃や体からオーラ(?)を出して全方位攻撃等、一気に激化する。
- ・MA突撃攻撃はメイン機体なら近距離から出されてもブーストで逃げ切れるからそこまで問題はない(逃げ切れそうになればSP攻撃を使うこと)。さらに攻撃終了後に極めて長時間アタックチャンスになる。他のMAの突撃技にも言えることだが、意外にもスマッシュ攻撃で正面からぶつかるとこちらが一方向的に打ち勝てる。
 - ・普通にジャンプで上に避けて、頭上を越しましょう。
- ・問題はオーラ攻撃。見てからバックブーストで逃げ切れるが、全方位に攻撃する上に攻撃前後にアタックチャンスがなく、しかもかなりの率で連発してくる高威力の攻撃なので、連発されると自機はともかく僚機が危険。攻撃判定は発生直後のみなので撃たれたら離れて発生を待つ。タメながら光の中へ進行。次を撃たれる前にスマッシュ攻撃 SP攻撃でダウンを取るで早期に叩いてしまおう。
 - ・屈んでタメている時に、スマッシュを当てると解除できる。(確認済み)
 - ・タイミング良く出す瞬間にスマッシュ攻撃を当てると、攻撃時間の長さを利用してノーダメージ。(確認済み)
- ・N8機体などのスマッシュ攻撃が無い機体の場合は、こちらを狙わせておいて距離を離せば高確率でMA突撃を使ってくる。変形解除後のアタックチャンスにSP攻撃を叩き込めばいい。

VS サイコガンダムMk-2

- ・基本はサイコガンダムと一緒に。電撃攻撃が追加されていて、攻撃前後にアタックチャンスがなく、食らうとパワーダウンになるが、モーションを見てから余裕で避けられるので問題ないだろう。僚機が心配ならスマッシュ攻撃を当てればいい。

VS クイン・マンサ

- ・巨大MAの中で唯一ガードを使用する。真正面からのスマッシュは結構ガードされるので、できるだけ背面や攻撃の隙を狙っていきたい。しかし攻撃面はあまり大した物が無く、前動作を見てから高めのジャンプで避けれるものばかり。キュベレイのSPに似たファンネルによる攻撃だけは、高いところまで攻撃判定があり、連続ヒットすると結構削られるので注意。ビームの雨を降らせる攻撃は威力が高いが、空にビームを打ち上げる部分が非常に派手でわかりやすいので、見えたら距離をとって回避すること。

VS ・アジール

- ・他のMAと違い遠距離からの攻撃を主体とするので待ち伏せるのではなく自分から近づいていく必要がある。その際、タメながら近づくのではなく近づいてからタメた方がダメージを抑えられる。敵に張り付くとアーム攻撃を仕掛けてくるが、回避は容易。ダウンからの復帰後の気合攻撃(?)に弾き飛ばされないように気をつけつつ、張り付いて戦おう。
- ・HPがある程度減ると体当たり攻撃を仕掛けてくるが対処はサイコガンダムと一緒にいい。
- ・問題はHPがある程度減ったあと一度だけ仕掛けてくるファンネル。これはそれぞれがユニットとしてHPを持ち、独自にビームで攻撃をしてくる。攻撃頻度が高く、バズーカと同じように一発で弾き飛ばされるのでファンネルが数機あるだけでまともに攻撃ができなくなるどころか、受身さえ困難になる。威力も思ったより馬鹿にならないので、ファンネルを射出されたら敵MA本体から距離をとり、視点を変え、SP攻撃を中心にしてファンネルを片付けることに専念しよう。
- ・ファンネルがうざったいという人は、ガンダムのファンネルバリアでファンネルのビーム攻撃を遮断しながら戦おう。ファンネルだけでなく他のビーム攻撃も遮断してくれるので、これだけで相当楽に戦えるはず。また腰部を破壊するとファンネルを封じる事ができる。

VS デビルガンダム

- ・ほかのMAとは違い動かない(方向転換はする)。また他のMAとは違いアタックチャンス中に本体にスマッシュやSP攻撃を当ててもダウンせず(スマッシュを当てて任意にアタックチャンスを発生させることは可能)、周りにはいるガンダムヘッド(やはりアタックチャンスでない通常攻撃で殆どダメージを与えられない)を倒すとダウンする仕様。
- ・最初の登場では本体の後ろにヘッドが数体いるので一つに絞って倒す。ヘッドのビームは近距離ならジャンプしない限り当た

らない。顔叩きつけはわかりやすいのでためつつ避けてスマッシュを、本体のHPが半分以下になるとヘッドまで届く広範囲な乱射攻撃をしてくるため多少離れてスマッシュを狙う。

- HPが30%以下でヘッドが接近してくるようになるので攻撃範囲外までおびき寄せてヘッドに攻撃するといいい、ヘッドの接近は地面に土煙が見えるのでそれを目安に。自機と土煙が重なると少し間をおいてその場所に突き出てくる。他のヘッドに気を取られていると見逃しやすいので注意しよう。
- 本体が怯み終わった時接近したままだと紫の粉をばら撒く。当たるとオーバーヒート+パワーダウンになるので危険。HPを常に確認して怯み終わったら即離れたほうが。
- また、本体の二連ビーム攻撃は攻撃そのものとは別に、それに弾き飛ばされた雑魚にも注意しないと結構当たったりする。
- 一応本体にスマッシュを当てれば任意にアタックチャンスを発生させることができるので、どうしても特定のヘッドを狙ってスマッシュの溜めをしている最中に他のヘッド等に攻撃されてしまうのが嫌という場合は本体のみに攻撃を集中してゴリ押しでダメージを与えるのも良い。ガンダムヘッドが動き始めて攻撃が激化する終盤に有効。肩からのビーム乱射や紫色の霧散布の直後辺りに本体に隙ができるのでねらい目。
- 破壊できる場所は下にある顔・上部頭部・両肩。両肩を破壊すれば、両腕からのビーム攻撃をしてこなくなるが、肩から爪を出すともたやり始める。頭部や両肩は、ビームライフルでこつこつ攻撃していると破壊できる。
- 因みにガンダムヘッドは雑魚扱いなので、ハードストライクやスナイプで即死させることも可能。
 - ただし効果が出るのはアタックチャンス中のみ。
- ガンダムヘッドをすべて倒すと怯みっぱなしになる。
- ヘッドショットでは、エフェクトは出るが、即死にはならない(??要確認)