

正式名称：ZGMF-X10A FREEDOM GUNDAM 通称：自由
パイロット：キラ(C.E.73) Gクロスオーバー：デストロイ
コスト：3000 耐久力：550 盾：実体 変形：×

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	ルプス・ビームライフル	10	110	少々威力の低いIBR
CS	ハイマット・フルバースト	-	210	前作と違い、収束して照射する
サブ射撃	バラエーナ	1	126	前作同様のプラズマ収束ビーム砲
特殊射撃	キャンセル覚醒	3	-	格闘やサブ射撃などほとんどすべての攻撃モーションをキャンセルできる。
モビルアシスト	ストライクルージュ	5	108	ルージュがビームを3連発。ダメージは低い当てやすい。
格闘	名称	入力	威力	備考
地上通常格闘	斬り×2 蹴り上げ 斬り×2 セイバー斬り	NNN NN 前	207 232	斬り2段から蹴り上げ1段。前作のN格。3段目から新モーションの前派生あり。
空中通常格闘	斬り 蹴り落とし 斬り 斬り抜け	NN N前	198 170	斬り1段から蹴り落とし1段。前作の横格。
地上ステップ格闘	挟み斬り	ス	130	クロス斬り1段。前作の横前派生の前派生単発。
空中ステップ格闘	キック	ス	130	蹴り1段。前作の前格。
特殊格闘	プロビ突き	特N	212	飛び上がりから突き刺し。前作の特格。
BD格闘	斬り抜け	BD	150	前作同様のすれ違い斬り。前作のBD格。

解説&攻略

前作では高コスト機の中では比較的無特徴な汎用機体だったフリーダム。
今作では新たにキャンセル覚醒(以下、覚醒)を習得して、名前通りの自由度の高い機体となって帰ってきた。

覚醒は各種行動をキャンセルして任意の方向に高速移動する、攻撃判定のない移動専用技。
サブ射撃や格闘硬直中でも発動可能で、相手にほとんど付け入るスキを与えずに戦える。
コンボにも活用できる。中距離からBR 覚醒 格闘といったフリーダムならではの芸当も可能。
もちろん単なる移動手段としても優秀。回避に徹すれば被弾の心配はほぼ無いといっていい。
詳しくは後述。

射撃、格闘は前作までと大差は無く、今作の高コスト機の中ではかなり地味な部類に入る。
しかしどの武装も、覚醒とセットで使用することで並以上の性能を発揮することができる。
平凡なBRも、ヒット時は覚醒から格闘に繋がれるため非常に期待値が高い武器となる。

覚醒を使いこなせば極端に低い耐久力(550)を補って有り余る圧倒的な立ち回りが可能。
課題とされている覚醒弾切れ時の立ち回りも、上記の覚醒空撃ちやBDである程度カバーできる。
現在、最も高い評価を受けている機体の一つである。

機動力・ステ格・アシストがコスト3000相応に優秀である。
BD性能は速度は3000機として平均的、旋回性能は良好、持続はかなり長い。
他3000機体と比べて単体で強力な武装は欠くが、シンプルにして使いやすい武装が揃っている。
それらを覚醒キャンセルを絡めてコンボにすることでほぼ最高級の火力を発揮する。
また追加された覚醒キャンセルによりほかのコスト3000と比べワンランク上の機動力、高い回避性能を誇る。
しかし、耐久力は非常に低くコスト3000としては最低、コスト2000の平均すら下回る550という数値である。

弱点はキャンセル覚醒の弾切れ中(特に攻撃面)。

射撃武器

【メイン射撃】ビームライフル

【威力:110】[常時リロード][リロード:5秒/1発][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:2][補正值:30]

何の変哲も無いIBR。だが弾数は10と多めで、サブや格闘、CSを使っていれば弾切れの心配は無い。
逆に言うと、耐久力が低いからと逃げ撃ち徹底しているとすぐに弾切れを起こすので要所要所で格闘やCS等を狙う必要がある。
威力は110、しかしキャンセル覚醒を利用すれば様々なコンボを入れることが可能なので十分カバー出来る。

重要な攻めの起点となる武器なので、弾数管理は慎重に。
射角とロックオン範囲に難点あり。前作より若干リロード速度が遅くなっているので注意。

【CS】ハイマット・フルバースト

【威力:210】[チャージ時間:4秒][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:5][補正值:]

おなじみのフルバースト。チャージ約4秒、収束照射タイプ、発生(遅)、銃口補正(弱め)、誘導(無)。
前作と違い照射範囲が広がらないが発生が前作より若干早くなり、銃口補正もそれなりにはあるので間打ちで出すとかなり強い。
撃っている時間が長くなっているため遠距離でもフルヒットする。
今回はキャンセル可能なので使い勝手が圧倒的に上昇。
もともと格闘等をキャンセルして撃てるため、保険を二重にかけた上での一方的な一撃離脱戦法が可能である。
着弾が早いので遠距離時に油断してる相手に一杯食わせられる事も。
隙は大きいので遠距離以外はキャンセルを前提に使う。
デビルガンダムを一発でダウンさせることができるが、ダメージはあまり伸びない。

【サブ射撃】プラズマ収束ビーム砲

【威力:70 126】[一括リロード][リロード:4秒/全弾][属性:ビーム][よろけ/ダウン][ダウン値:]補正值:一発ごとに20]

お馴染みのバラエーナ。リロード約4秒、太め、発生(普通)、銃口補正(普通)、誘導(弱)。
前作と比べるとかなり弾速が遅くなったが、適当に撃っても当たり判定の大きさから引っかかることが多い。
隙の大きさは前作より長めで、覚醒キャンセルが使えない状態で使用するときには注意しよう。
格闘から直接キャンセルして出せる(ただし一部の格闘からは入りにくい上、より長い硬直をさらすので注意)。
BRをこれでキャンセルできる。
ただその逆は出来ないため、結局のところ隙消しには覚醒を使う羽目に。
なお前作とは異なり、抜刀時に使用しても納刀はしない。

【特殊射撃】キャンセル覚醒

[一括リロード][リロード:10秒]

解説で述べたキャンセル覚醒。
簡単に言えば、ブーストを消費しない高速移動技。
レバー入力で移動方向を選択可能。
ほぼいつでも任意のタイミングで発動可能で、各種攻撃の硬直をキャンセルして発動することも可能。例えば、フルバーストの最中でも発射後ならば任意のタイミングで発動可能である。
着地硬直はキャンセルできないが、着地した瞬間にサブ射撃などの攻撃を挟んで、それをキャンセルして発動することによって、結果的に着地硬直もキャンセルする事が出来る。
流石に着地した瞬間に食らう様なタイミングの攻撃は避けきれないが、とっさに出来るようになれば更に被弾率を下げられる。

ブースト残量無でも発動可能。ただし相手の攻撃の誘導は切れない。
初速が異常に速く、ブーストゲージ残量があれば特射入力後そのままジャンプボタン押しっぱなしで慣性移動ジャンプ(キャンセル覚醒後半の速度でジャンプ)が可能。
これによって、ものすごい距離をものすごいスピードでブーストゲージの消費(ジャンプの分だけ消費)も少なく移動する。

撃ち切りリロード(10秒)。
弾切れしている時に使用すると、その場で光って行動をキャンセルして(硬直が残るのですぐには動けない)そのまま落下。膨大なスキが発生する。
ただし、弾切れ時でもバラエーナやフルバーストの硬直軽減にはなる。

コンボ、奇襲、回避、離脱などあらゆることに応用が可能である。
ただし、弾数管理と使いどころに注意した運用が必要。
耐久値を考えれば回避目的に利用することが基本で、硬直のフォロー等を主体として回避のために使えば驚異的な回避能力を見せる。
また、覚醒コンボによって大幅に攻撃力が増すため、状況によってはキャンセルを使用した攻めも狙っていこう。

【アシスト】ストライクルージュ

【威力:40 76 108】[リロード無][属性:ビーム][よろけ][ダウン値:]補正值:1発ごとに10]

正面にルージュが出現して、BR3連発してくれる。
BRの発生が早め。
3連射のつながりが早く、1発ごとに強めの銃口補正。
3発で累計補正值30なので威力108のBRと思えばよい。
追撃も容易。

硬直取りとして優秀で、保険として置いてから覚醒で距離を詰めて攻めるパターンも有効。
ただし、耐久力の低さを考慮すると、格闘迎撃や覚醒弾切れ時のフォローとしての運用がベター。

格闘

【通常格闘】

地上時：前作同様の3段階格闘。
3段目を前派生にするとめった斬り。原作でセイバーをバラバラにしたあれだろう。
3段出し切ってもダメージは200ちょい程度。
元々、飛び回っている事が多いので、対戦では殆ど使われない。

通常格闘	動作	累計威力 (累計補正值)	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正值)	単発 ダウン値	属性
1段目	横斬り	90(?)	1	90(?)	1	よろけ
2段目	斬り上げ	?[?]	2	?(?)	1(?)	ダウン
3段目	回し蹴り	207(?)	3	?(?)	1	ダウン
前派生	めった斬り	232(?)	?	?(?)	?	ダウン

【地上ステップ格闘】

前作の横格闘前派生モーションのクロス斬り、1段技。
発生や判定は悪くないが、伸びと回り込みは悪い。
また、動作後に空中判定となることに注意。
最も使われない格闘。通常は、覚醒を絡めたコンボ不可。

地上ステップ格闘	動作	累計威力 (累計補正值)	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正值)	単発 ダウン値	属性
1段目	挟み斬り	130(?)	1	130(?)	1	ダウン

【空中格闘】

前作の横格闘モーションの2段階格闘、回り込みはなし。
発生は遅くないが、リーチと判定が微妙。
覚醒からの硬直取りを含めた確定場面では有用だが、覚醒から強引にねじ込むなら、BD格闘、特格、BR接射、といった選択肢の方がベタ。
全動作が素早く、出し切り後の硬直が短め。
1段目のダウン値は2。コンボに使う際は注意しよう。
1段後に前派生可能。居合いモーションで高速移動してカット耐性が高め(受身で回避可能な様子)。

空中格闘	動作	累計威力 (累計補正值)	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正值)	単発 ダウン値	属性
1段目	斬り上げ	90(20)	2	90(20)	2	ダウン
2段目	蹴り落とし	198(?)	3	135(?)	1(?)	ダウン
前派生	斬り抜け	170(?)	3	100(?)	1	ダウン

【空中ステップ格闘】

前作の前格闘同様の蹴り、1段技。
判定&発生ともに優秀。
ただし、前作ほど早くは無いので0距離に近い状態で出しても相手の格闘に負ける場合がある。
横ステ中に出せば少し回り込む。
サブC可能だが壁際以外当たらないので、封印安定。

空中ステップ格闘	動作	累計威力 (累計補正值)	累計 ダウン値	サブC [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正值)	単発 ダウン値	属性
1段目	キック	130(20)	1	180[?]	?[?]	1	130(20)	1	ダウン

【特殊格闘】

前作同様の飛び上がり 突き刺し。プロヴィデンスにトドメを刺したアレ。
今作ではキラのセリフからしてデストロイに止めを刺した時の技となっているのだろう。
今回は伸びが減ったが、全体的にモーションが速くなり威力が激増している。
リーチが非常に長くて、強判定。
また、強誘導で、飛び上がりから誘導するので上方向にとっても強い。フリーダムの特格空キャンや高飛び等を狩る事が出来る。

飛び上がり動作も含めて高速なので、覚醒によるフォローを用意しておけば、奇襲や着地キャンセルとしても使える。

メイン射撃からキャンセル可能で、キャンセル覚醒を使わずにダメージが取れるので繋がる距離を把握しておこう。
ただし、格闘ロックマーカがついていないと抜刀動作をするのみ。

全動作こそ長いが、移動距離&速度は優秀なので、ブースト無消費の移動手段としても利用可能。
特格空キャンセルについては下記にある通り。

特殊格闘	動作	累計威力 (累計補正值)	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正值)	単発 ダウン値	属性
1段目	飛び上がり刺し	100(20)	1	100(20)	1	ダウン & 強制立ち
2段目	斬り払い	212(?)	2	140(?)	1(?)	ダウン

【BD格闘】

前作同様の居合い。
単発格闘としては威力が高い。
発生が非常に早く、突進速度や判定も優秀。
攻撃範囲が前作よりも広がり、2機同時に引っ掛けるという芸当も可能。サブ射キャンセル可能。
凄まじい伸びを持ち、ロック距離短射程化により抜刀していれば赤ロック距離全域が射程と言って良いくらい。

サブ射につないでダウン時間を延長したり、キャンセル覚醒から大ダメージコンボに行けるが、覚醒コンボは受身可能が多く、読まれてしまうと避けられる。

動作中の移動距離が凄いい反面、動作後の硬直はかなり長いので、覚醒キャンセルを前提に使いたい。
ちなみに攻撃がヒットした場合、しばらく動作中のスピードを維持した状態の慣性移動をするため、外した場合より圧倒的に長い距離を移動できる(硬直時間は同じ)。

BD格闘	動作	累計威力 (累計補正值)	サブC [D追撃]	CSC	累計 ダウン値	単発威力 (単発補正值)	単発 ダウン値	属性
1段目	居合斬り抜け	150(20)	196[?]	[?]	1	150(20)	1	ダウン

コンボ

(>は覚醒でキャンセル)

コンボ	威力	備考
BR>BR	182	覚醒で繋げる。近距離では覚醒で相手を超えてしまい振り向き撃ちになる
BR>空NN	209	
BR 特N	217	格闘範囲内ならBRを覚醒無しでキャンセル出来る
空N>空NN	230(108)	括弧内は空N1段目がダウン追い討ちになったとき
空ス>空NN	270	受身で回避される
空ス>空N前	252	同上
空ス>特N	275	相手の最速受身を狩れる
空ス>空ス>特	284	攻め継続
空ス>空ス>空ス>特	309	攻め継続。 を推奨
BD>空NN	290	当てやすく威力も高い。受身で回避されるのでGCO中等に
BD>空N前	275	同上
アシスト BR	180	
アシスト 空NN	207	
アシスト BD格	206	こちらを推奨
アシスト 特N	215	

戦術

この機体の売りといえば「キャンセル覚醒」だ。
攻撃の隙を消したり、超高速で逃げる事も、逆に接近する事もできる。また、射撃や格闘の間に上手く挟めば大ダメージのコンボも可能である。

しかし、むやみに使えば良いというものではない。
確定場面を除いてあくまでもキャンセルは敵の攻撃を避けるため、または高速移動が必要な場面を見極めたうえで切り札的存在として使用する方が安定感はある。

タイムンでは、中距離を維持して射撃戦を仕掛け、ミスを覚醒キャンセルでカバーするだけで相手を封殺する事も不可能ではない。

その高い機動性から、自機は回避に徹することで被弾を限りなく減らすことが出来る。

反面、耐久値は非常に低いため、気を抜けば一瞬にしてスクラップとなってしまう。

そのため、主戦力としては味方を前面に押し出すのが望ましい。

キャンセルによる急接近からの攻撃、遠距離からのフルバースト・バラエーナと、援護手段は豊富なため、しっかりと役割分担することで、よりフリーダムな力というものを発揮できる。

このため覚醒のリロード中を如何にごまかすか、もしくは悟らせないよう闘うかが重要。

特に相手にゴッドのような機動力と火力がある相手の場合、覚醒リロード中だとかなり辛い。

逃げに回れば時間切れも一番やりやすいと問題になるだけにそこらへんはプレイヤー次第。

なお、あえてその低耐久を使い、自機を瀕死の状態にした後に逃げ回る事で、追いつけない敵MSを引き付けるという荒業も、自由ならば上手く逃げ回れば少なくとも長時間粘る程度は可能だ。
ただ、言うまでも無いが事故 = 死なので利用価値は薄い。コストが十分に余っている時は良いかもしれないが、

近距離戦、又はステップのし合いになった場合アシストを使おう。
アシストをやっている限り、相手は格闘を振りにくくなるので、射撃後orステップ直後にBD格闘をお見舞いさせる。

しかしながら前作のノワールやランチャーのようなお手軽機体というワケではない、耐久力の低さも相まって使いこなすにはそれなりの時間が必要になるだろう。
使用するにはそれ相応の鍛錬と覚悟が必要である。

- 以下、覚醒の基本的な利用法をいくつか具体的に列挙

- BR 覚醒 BR(覚醒~慣性ジャンプ)

キャンセル補正のかからないBR連携で、フリーダムにとって最も基本的で効率的な攻撃手段のひとつ。

覚醒後の位置によるが、BRが連続ヒットして、ダメージ181。

前方or斜め前方への覚醒でBR連続ヒットが安定しやすい。

最後に覚醒~慣性ジャンプすればリスク軽減しやすい(そもそも非常にリスクが低い)。

覚醒は基本的に水平面上の移動なので、敵機との高度差が大きい場合は、覚醒後に上下射角を外れて緑ロックになる場合があるので注意。

アシストも絡めれば、多数のBRを連射できる。

- BR 覚醒 空中N格闘(覚醒~慣性ジャンプ)

主に、BR確定状況でダメージを稼ぐために利用。

カット耐性も非常に高い。

赤ロック限界程度からでも連続ヒットするが、やはり高度差には注意。

- 覚醒 BR始動コンボor空中N格闘(覚醒~慣性ジャンプ)

覚醒を接近手段として用いるパターン。

距離や硬直の関係で他機体では取れない硬直であっても、覚醒を利用することで取れることが最大の強み。

しかも硬直取りに失敗した場合などでも、覚醒~慣性ジャンプでリスク軽減できる。

硬直取り、カット、間討ち、など様々な場面で有用。

- 着地 サブ 覚醒(~慣性ジャンプ)

着地硬直キャンセル。

サブの前半モーションをキャンセルすることで、着地硬直を非常に短くできる。

状況次第では、覚醒(~慣性ジャンプ)から敵機への反撃も狙える。

- 特殊格闘 覚醒空撃ち(いわゆる、特格空キャン)

着地硬直キャンセル、および、高飛び手段。

また、純粋な回避手段としてもかなり優秀。

覚醒弾切れ時に、特殊格闘の前半モーションをキャンセルすると、ブーストゲージを消費せずに素早く大きく垂直上昇できる。

タイミング良く3回ほど連発すれば、ステージ天井付近まで上昇可能。

連発する場合、アラートなどに応じて連発の合間にステップを挟むことも選択肢。

格闘間合い外では、抜刀状態である必要がある。

よって、覚醒の残弾数1でリスク回避を重視すべき状況などでは、覚醒~慣性ジャンプで距離を稼いでから抜刀して特格空キャンの準備をすることも選択肢。

覚醒空撃ち自体の硬直は十分にあるため、高誘導射撃や高度を合わせた攻撃などで硬直を取られることもある。

キャンセル覚醒が切れているにも関わらず長距離の移動が可能であり、覚醒切れという『弱点』を消す事が出来るため、不快に思う人も居る。

また、終わらないディフェンス同様、これがバグか仕様(テクニク)かは公式コメントが出ておらず、プレイヤーの感覚もそれぞれ異なっている。

安易な乱発は相手を不快にさせることもあり、逆に使われたからと騒がないようにしましょう。

PSPでは高度が下がった模様

僚機考察

装甲は紙同然ながら、他を圧倒する高機動力・回避能力を持つ機体のため、

そのポテンシャルを最大限に引き出せば被弾しないまま戦況を動かすことは十分可能。

だが、万が一撃墜された場合、僚機が先落ちしているとコストオーバーによる深刻な耐久力減少をくらうことになる。

また、完全な被弾回避をしていると、フリーダムを落すよりも僚機を狙った方が良いと思われ、

僚機が片追いをくらうことも少なくないはず。

そのため、僚機には高機動力・高回避力が求められる。欲を言えば火力もあると嬉しい。

コスト2000

先落ちされた際のコストオーバーが怖いものの、戦力的にもっとも安定するコスト帯。

・インパルスガンダム

SEED新旧主人公タッグ。高機動力を誇るバランス機なので、フリーダムとの相性は良い方。ただし火力に欠けるという欠点を持つため、フリーダムともども手数で勝負することになる。BRのクロスを軸にどんどん押していこう。

・ガンダムF91

フリーダム同様、高機動性能+低耐久値という特徴を持つ機体。射撃のパリエーションが豊富な上に隙が少なく、さらにMEPEによる爆発力も持つので、理論上ではフリーダムの相手としてもっとも相性が良い。ただし、その耐久値の低さから他の機体以上に被弾・誤射に神経質にならざるをえないことは忘れずに。

・マスターガンダム

機動力・火力ともに高い格闘機。相性はそれなりだが、マスター側の腕によって、立ち回りの幅や戦果が大きく左右されることが特徴。フリーダムは前線に突っ込むマスターに追従し、格闘中のマスターを狙う敵僚機や、マスターが振り返りにあった場合の敵機へのカットを行っていくことになる。マスターは格闘中にあまり大きく動かないので、フリーダムの役割は重大。また格闘機ゆえに被弾しやすく、先落ちされやすいことが難点。敵編成や展開次第ではフリーダム0落ちで戦ってもよくて、その場合、フリーダム1落ちよりもコンビの総耐久力が高くなるのが利点。特に、マスターが単機で狩れる機体が敵編成にいる場合、マスターはその機体とタイマン重視、フリーダムはもう片方の敵機の動きを制限しながら、マスターへの援護として格闘カットを行うことで優位な展開を見込みやすい。

・Zガンダム

変形による機動力、援護力がウリ。フリーダムと組めば、このゲーム1,2をあらそう高機動ペアになる。フリーダムが文字通り自由に立ち回っても、Zであれば格闘カット、間討ち、後落ちするための自衛、といった役割を果たしやすいことが強み。基本はフリーダムが前に、Zがやや後ろぎみから援護していく。フリーダムの方が一格闘を食らっても、Zならすぐにカットできる。Zはそこそこの自衛力もあるのでタイマン×2にしてもいいが、事故の発生度は上がるのでほどほどに。終盤戦において、フリーダムが敵1機を狩りに行って、Zがもう片方をマークするようなタイマン×2は有効であることが多い。

相性はそこそこだが、がん逃げによるタイムアップもやり易い、良心あるプレイヤーなら自重するように。

コスト3000

2落ちしたら即終了だが、フリーダムが撃墜されない覚悟なら総戦力はもっとも高くなる。野良では無理だが、固定相手なら一考の余地のあるコスト帯。

・V2ガンダム

最高クラスのBD性能と、AB発動による高火力を併せ持つ射撃機体。光の翼による問答無用のステップ潰し+逃げもあいまって相性は悪くない。基本はBRによるクロスで攻め、AB発動中は援護に周ると良い感じ。1落ちはどちらがしても良い。余裕があるなら、復帰時のメリットを考えて落ちよう。フリーダムのBR&アシスト回復と、V2のAB残弾回復、どちらをとるかは迷い所である。

・ゴッドガンダム

機動力・火力ともに鬼のように高い格闘機。その性能はマスターの上位互換という言葉から推して知るべし。マスターの時同様、フリーダムは前線に突っ込むゴッドに追従し、格闘中のゴッドを狙う敵僚機や、ゴッドが振り返りにあった場合の敵機へのカットを行っていくことになる。マスターと異なりゴッドは格闘中に大きく動くので、フリーダム側にかかる負担が軽減されているのは評価できる。ただしその性質上、1落ちがゴッドにさせることになるため、フリーダムは絶対に落ちれないので注意。

・フリーダムガンダム

僚機が狙われるなら僚機もフリーダムにしちゃえ！という、かなり無茶なタッグ。自機・僚機双方が回避にまわれば被弾せずに勝利したり、タイムオーバー狙いも容易に行えるだろう。ぶっちゃけかなり強力だが、3000タッグにしては火力がかなり不足気味なので、勝ちにいくならインパルスと組む時同様、意識的に攻め手を増やす必要がある。

コスト1000

片追いされた際に耐え切れるかがもっとも問題になるコスト帯。うまく逃げ回れるならばいいが、そうでないと...

- ・ガンタンク

2vs1になるともっとも苦しい機体。正直、ガンタンクの歩行が優秀とて、片追いされては被弾は避けられない。BD性能が死んでいることから、組む場合はフリーダムがガンタンクを放置せず、かつガンタンクが片追いかれない微妙な位置取りに苦心することになる。砲撃による援護は魅力だが…相性は悪い方。

- ・キュベレイmk=

タンクと同じく位置取りが難しいが、はまるとかなり鬱陶しいペアになる。自由を放置すれば覚醒コンボ、キュベを放置すれば全方位ファンネルが飛んでくる。ただ自由にはキュベを上手く護衛する腕が、キュベにはある程度の自衛をこなせる腕が必要になる。フリーダムの落ちが可能である限り、相性が非常に良好、支配力も非常に高いと評価されている。

VS.フリーダムガンダム対策

ダメージを取れる硬直がほとんど無くて、攻撃面でも覚醒やアシストを絡めた連続的でローリスクな攻めが回避困難になりやすいため、正直対策という対策がない機体です。

現在、巷で多く使われているフリーダム、対戦で使われることも多く、また対策らしい対策もないのが現状であるが、みすみす相手に勝利を渡すのも惜しい。そこで、とりあえず相手がフリーダムの時にどうすればいいかを考察してみたい。

まず、無理に追わないこと。いっそ完全に待ちに徹するのもアリ。「次の行動は覚醒である」と念頭において相対すれば攻めパターンも早々に見切れるだろう。相手も人間、概ねパターンは決まっている。敵の焦りを徹底的に誘う。存分に敵の神経をいたぶってやる。前にでなくても必ず向こうからやってくるのだから。

なお反撃に格闘は自重すべき。スキの少ない射撃で十分。

覚醒の残弾を覚えておくのは悪くない。相手にとって被弾は避けたいはずなので、リロード中に攻める事はほぼ無い。攻勢をかけるならここ。ダブルロックを心がけて攻めよう。なんとか1ダウンさせたら距離をあける。焦らずじっくりいけば対抗していけるだろう。

特格空キャンへの対策も重要。一定距離内でタイミングさえ読めば覚醒空撃ち硬直を取ることも可能で、数は多くないが大ダメージを取れる手段もある。少なくとも、抜刀状態orフリーダムの格闘間合い内でなければ使えないことは覚えておこう。やりだしたら相方に向かってしまうのも吉。慌ててこっちへ寄ってくる。

2on2の時、自由か敵相方どちらを狙うかは判断に困るところである。敵相方が2000機体なら2000×3も苦しいが視野に入れることができる。しかし、1000機体の場合は1000×5を前提に攻めてくる事があり、逃げに回った自由を落とすのはほぼ困難。だが悲観するのはまだ早い。1000にしる2000にしる、単騎でこちらを攻めきれないわけがない。必ずフリーダムがちょっかいを出そうとするだろう。これさえ簡単に許さなければ困るのは向こうだ。相方にくっ付きつつフリーダムを監視して、ひたすら攻めなくてはならない敵相方の宿命を逆手にとってしまえばこちらのペース。

今作では常識はずれのポテンシャルを有し、乱入されるだけでやる気を失くしたくなる機体だが、みすみす勝利までくれてやることは無い。勝てると思って入ってきたヤツらに一泡吹かせてやる。

カガリ “ 逃げるな！生きるほうが戦いだ！ ”