

こちらはガンダムエクシアの武装解説等のページ。
 コンボ、戦術、僚機考察、VS.ガンダムエクシア対策はガンダムエクシア(対策)へ。

正式名称：GN-001 GUNDAM EXIA 通称：エクシア
 パイロット：刹那 Gクロスオーバー：ガンダムマイスター
 コスト：2000 耐久力：630 盾：（実体） 変形：× 換装：×

武装一覧

射撃	名称	弾数	威力	備考
射撃	GNソード ライフルモード	3	60 99 105	撃ち切りリロード・3連射可能
特殊射撃	GNビームダガー		108	投擲武器。2発目がスタン属性
アシスト	ガンダムデュナメス	4	80	デュナメスがビームライフルで1発狙撃
格闘	動作	入力	威力	備考
サブ射撃	踏みつけ	サブ	130	試作2号機の前サブ同等
地上通常格闘	ソード ビームサーベル 二刀流斬り上げ	N N N	230	3段目が2HIT
	ソード 斬り上げ 5連回し蹴り	N 前 N	223	前派生で切り上げ 5連回し蹴り
	ソード ビームサーベル 斬り上げ 5連回し蹴り	N N 前 N	238	同上
地上ステ格闘	ソード抜き胴 斬り上げ	ス N	187	1段目が多段だがよく動く
空中通常格闘	斬り 斬り 突き	N N N	208	2段目がよく外れる
	斬り ブレイド回転斬り	N 前	178	前派生でブレイド回転斬り
空中ステ格闘	斬り 斬り ブレイド回転斬り	N N 前	194	同上
	ビームサーベル二刀流縦斬り 薙ぎ払い2連	ス N	183	2段目2HIT。全MS最速クラス
BD格闘	ソード斬り抜け 戻り斬り抜け	BD N	90 170	1段目スタン 2段目でサーチを変えると方向を変える
特殊格闘	縦回転跳び3連斬り下ろし	特格	155	最大3HIT
Gクロスオーバー	ガンダムマイスター		202	GNバズーカ、ミサイル共に同じ

格闘機寄りの万能機。F91に迫る機動性を持つ。BDは持続そこそこ、速度は速め(F91とほぼ同じ)。垂直上昇は恐らく全機体中No.1の性能だろう。ただ二度目以降の上昇の吹き始めは少し重く、ブーストを押し続けることでエクシアの最高速になる。ステップ性能も、硬直こそ他機体より長めな気がするが、反応や距離などはかなり高性能。ちなみにロングステップの距離は前作のアッシュ並で、ステップで大抵の機体に追いつける。歩きの速度も前作並に速い。

射撃(メイン、特射、アシスト)は、2000の中でもかなり赤ロック距離が短い上に威力も低い、中～遠距離でも引っかかりやすいものが揃う。

格闘は、基本的に伸びが良好な格闘が多め。そして高威力だがカット耐性の低いものと、低威力だがカット耐性の高いものがあり、そのうえ前者を後者でキャンセルして出すこともできるため、状況に応じた使い分けができ、一般的に高性能と言える。ただ他の機体と比べ上下の誘導がいまいちなところもある。

格闘を当てていかないと射撃武装が貧弱なためジリ貧となる。アシスト、メイン3HITや相方とのクロスビームなどの射撃でダウンを奪っては接近し、接近戦に持ち込んでダメージソースの格闘をねじ込んでいくのが基本戦法。赤ロック距離、格闘間合いに食いついたらそのまま逃がさないようにしたい。タイムン性能はなかなかだが、MFのような優秀な格闘は持っていない。狙いたいのは伸びを活かした間討ち格闘。

この機体の攻撃根性補正は最大35%増(耐久1)と、F91と同じく全機体3位の高さを誇る。原作のように、ピンチに追い込まれても決して諦める必要はない。

CPUのデビルガンダム戦は本当に苦戦する。同じ格闘機であるマスターやゴッド、グフよりも大変になるだろう。(某所にてデビルガンダム戦の有効な対策が書かれていたので、一番下に貼っておきました。参考までに。)

ムービーは無し、ちょっと残念である。

射撃武器

【メイン射撃】GNソード ライフルモード

[弾数:3][撃ち切りリロード][リロード:4秒/3発][属性:ビーム][ブースト消費:無し][歩き撃ち:可][発生F:19F][硬直F:64F]

入力	累計威力 [累計補正率]	サブC	特射C	特格C	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
メイン1hit	60[65%]	102	88	110~?	よろけ	60	30	2
メイン2hit	99[10%]	105	?	?	よろけ	60	30	2
メイン3hit	105[%]	-	-	-	強制ダウン	60	30	2

GNソードに搭載されているGNライフルを撃つ。
Vガンダム系列のように細いビームで、Zのビームライフルと同様3連射可能、3hitで強制ダウン。
誘導はZの例に漏れず緩い、ほぼ直線軌道と言って良く、地上の相手に上昇しながら連射すると、最初の1発でのけぞり、後ろに下がった敵機に後から続く弾丸が当たらないことが多い。
ZやMk- と違い手動リロードの機能が無い点に注意。連射速度はZのBRよりも速く、一瞬で3発撃ち切ることも出来る。
距離にもよるが1発目が当たったのを見てから2、3発目を撃つことも可能。
2発で止めて距離を詰めるか、3発当ててダウンを奪うかの判断が重要。

着地取りや接近に対する迎撃等に、射角が広いため、ほぼ真下に対してでも当てられる。
1~3発目のどこからでもサブ・特格・特射にキャンセルできる。
だが1発のBRの攻撃力が低い上キャンセル補正率も手伝って、どのキャンセル追撃をしようが威力は120に届かない。
特格キャンセルする時にロックを変えると、変更後の相手に向かう(緑ロックの場合は機体の向いている方向に飛ぶ)
BRばかりに頼っていると、1発では低ダメージ、打ち切れればダウンとダメージ効率がよろしくないので時間切れになる可能性が高い。
なので他機体のようなBRの使い方ではなく、牽制や近距離迎撃に向いていると言えよう。
前ステからの射撃がなかなか強力。

【特殊射撃】GNビームダガー

[弾数:無限][属性:ビーム][ダウン値:2][ブースト消費:約10%][歩き撃ち:不可][発生F:19F][硬直F:64F]

入力	累計威力	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
特殊射撃1hit目	61	よろけ	?	?	?
特殊射撃2hit目	110	スタン	?	?	?

GNダガーを2連続で投げる。弾数は無限、2発目にのみスタン効果あり。
1発目は小さくなったブーメランのように横幅のある判定。2発目はゴッドスラッシュのような錐型の小型の弾丸。
2発目ヒット時のスタン時間はイージスの盾投擲並程度なので空中ではすぐにダウンしてしまう。
足が止まるため赤ロック距離ギリギリで撃つのがベスト。できるだけ相手にダメージを取ってもらいたいところ。
緑ロックでは壁の後ろでアラート鳴らす程度で、近距離で放つのは自殺行為である。
使える場面は多くはないが、格闘間合いでない赤ロック範囲内での間撃ちにはコレで問題ないだろう。

2段目の誘導が良いので、ガンダムのバズーカの感覚で相手の着地に打ち込むのがベスト。
射撃中は若干上昇する程度であまり動かないが、終了後硬直・再攻撃可能までの時間が短い。
地上ヒットなら、そのまま自機格闘やアシスト・各種射撃に繋がる。空中ヒットでは追撃は難しくほぼダウン追い討ちに、
できるだけ地上でヒットさせるように心がけたい。一応近距離なら空中でも即格闘で繋がられる。
2号機の核発射態勢や覚醒状態のZに対して使うと1発目でよろけ、2発目でスタン状態にできるのでこの2機相手の時には重宝する。
彼らはアシストでも止められるし、アシストの方が弾速が速いので便利だがこちらは弾が無限なので、
アシストを使い切っていたり温存したい時、距離が近いときなどにはこちらを使おう。
また、地上の覚醒Z相手なら特射連発ですっと止められる。ダメはしょぼいうえこちらでも長時間拘束されるので使い道はあまりないが。

2発目射出時の浮き上がりでBRレベルの射撃を回避可能。
また、格闘から派生できるので格闘を特射でキャンセルして攻め継続にも使える。

また、直前の動作によって出る格闘が異なる。
例えば、ステップ中に特射 格闘入力するとステ格が出る。BD中だとB格。
オススメはサブか特格。よく動くので外れたときの離脱にも使える。

【モビルアシスト】ガンダムデュナメス

[回数:4][属性:ビーム][ブースト消費: ?][歩き撃ち:不可][発生F:47F][硬直F:31F]

入力	威力	状態	補正值	ダウン値
アシスト	80	ダウン	?	1

デュナメスが超弾速のBRで「狙い撃つぜ！」。
イメージとしてはウイングゼロのアシストがガンダムのCSを撃つ感じ。
驚異的な上下の銃口補正(緑ロックでも相手の着地を取れるほど)と、発射した瞬間に画面外まで判定が届く着弾速度を誇り、
少々不得手な中～遠距離の着地硬直取りにも十分対応出来る性能を持つ。

発生速度なども含めて、ウイングゼロやイージスのアシストに結構似ている。

ビームの判定は通常のビームよりは長い為、回避してから射線に戻ると当たる場合がある。
上下に対する銃口補正が非常に強い。大抵の機体のブースト上昇では避けられない(フリーダムの上昇が普通に捕まっているのを確認)。
迂闊な高飛びはもちろん、タイミングが悪いとフリーダムの覚醒、3号機の爆導索、Zの緊急変形、グフのワイヤー移動も食われる。
さらに相手がスーパーアーマー状態でもダウンする為、Zのハイパービームサーベルや、2号機の核への最終兵器。
HBS1段目や核発射体制に入っても、障害物がなければ余裕で止めることができる。
ヘビーアームズのメリクリウスはバリアは張ってくれるが、弾速が速すぎてバリアが完成する前に着弾してしまう。シュラク隊をも貫通しダウンさせることが出来る。
ただ終始張りっぱなしのファンネルバリアは貫通しない。
見た目はゲロビのようだが任意シールドで防がれることもある(F91で確認)
アレックスに撃つと、チョバムではじかれるエフェクトがあるにも関わらず貫通して後ろの敵にも当たる。
デビルガンダム戦でバリアを張られても、向こう側のヘッドに直撃するので移動時間が省ける場合もある。

しかし左右への補正は弱く、ロックされつつ横方向にブーストやステップされると当たらない。
また単発ダウン属性だが強制ダウンではない。
また近距離で起き攻めに使う際、通常は相手の起き上がりに合わせてアシスト入力で問題ないのだが、死にぞこないならともかくまだ耐久が残ってる相手にはヒットしてもBR1発の追い討ちが良い所でダウン時間を稼ぐ事位しか出来ない。
また入力が遅いと踏み込み速度が早く、動作が大きい格闘で無理やり押し切られる事がある。
その為起き攻めに使うよりも、通常はカットや着地取りに使うのが無難。

エクシアの体力が「もう持たない」状態になると、高い補正率のおかげで一撃100ダメを超える。
アシストの性能上、終盤まで回数が残っていることは少ないが、最後の切り札となりえるかもしれない。

また開幕すぐの牽制や作業等をする相手には割とよく当たる。
例を挙げると3号機のコンテナミサイル、ストライクの換装、陸ガン換装、マスターの大車併等々。
開幕からいきなり80も削られると相当萎えるので狙ってみる価値はあるが、当然エクシア対策をわかっている人には通用しない。

ちなみにCOMはコレに対して全く反応しないようなので開幕時緑ロックの時に一撃したり、死に損ないの起き上がりに重ねるのもいい。
またパイロット付きの機体が遠距離に出現すればしめたもので、近寄って来るまでに2発程当ておけると大きなアドバンテージになる。

格闘

セブンスードをフル活用して切り刻む。
どれも万能機相応の伸びはちゃんとあるので先出しで狙ってもいけるという強気な格闘が揃っている。
ただし、GNソードを使う格闘はGNソードを折りたたむ動作があり戻りが遅いので、避けられると目も当てられない。
発生や硬直等は優秀であるが、初段のダメージが総じて低いため、カット対策に初段サブC等も選択肢に入れる必要がある(どれも190は稼げる)
サブC、また特格Cは格闘によって安定するものと安定しないものがあるので注意が必要。

【サブ射撃】踏みつけ

サブ射撃 動作 威力 状態 単発補正值 単発ダウン値

1段目 踏みつけ 132 ダウン 20? 1

2号機の前サブ射とほぼ同じ動きの踏みつけ攻撃、伸び自体は短め。

BD消費は無い。

技の終わりが空中の場合すぐにBDに移行できる。

隙が少ないので、着地しないようであれば先出しも可。

特殊格闘以外のほぼ全てのコンボ段から派生できる。

格闘を出し切った際に出して追撃にならない場合があるが、出し切りならば派生するほうが無防備な時間が短くなるときもある。

エクシアの格闘の戻り動作の重さを緩和し、カット耐性も向上させてくれる。

ただしキャンセルしたときなぜか敵に当たらず敵の目の前に着地したりすることもある。その場合に反撃は免れない。

BD格の後は受身を取られなければ確定。他の格闘からはほぼ最速キャンセルでないと厳しいが、特派生よりダメージが高いことが多い。

キャンセルのタイミングを覚えればコンボにも有用ではある。

被弾を抑える為に特派生するよりも、当たる状況を見極め、しっかりとサブを狙っていこう。

着地ずらしに使用すればBRくらいなら避けられ、外した際の硬直もガンダムの特格などより短いので反撃や追撃は受けにくい、誘導は切れないのでBZC等の高誘導なものには引っかかる可能性が高い。

試作2号機と違って実弾無効の効果はないので緑ロック距離は覚えておく必要がある。

また、高飛びからの移動にも使いやすい。

高低差のある地形で長距離移動をする際にも重宝するだろう。BDの量を底上げする上に闇討ち対策にもなる。

BRからキャンセルで出せる。

飛び上がりの際と頂点とで二回誘導あるらしく、真横に振り向いて踏みつけることがある?(要検証)

ちなみに、判定はかなり弱い模様。

【地上通常格闘】

地上通常格闘	動作	累計威力	サブC	特射C	特格C	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ソード左薙ぎ	80	?	119	?	よろけ	80	20?	1
2段目	ビームサーベル右薙ぎ	96	?	?	?	よろけ	?	20?	1
3段1hit目	二刀流斬り上げ	168	?	?	?	よろけ	?	20?	1
3段2hit目	二刀流斬り上げ	237	252	?	? ~ 252	ダウン	?	20?	1
3段1hit前派生1段目	斬り上げ	?	?	?	?	ダウン	?	20?	1
3段1hit前派生2段目	5連回し蹴り	238	?	?	?	ダウン	?	20?	0.2×5
2段前派生1段目	斬り上げ	176	?	?	?	ダウン	?	20?	1
2段前派生2段目	5連回し蹴り	238	?	?	?	ダウン	?	20?	0.2×5
1段前派生1段目	斬り上げ	160	?	?	?	ダウン	?	20?	1
1段前派生2段目	5連回し蹴り	223	?	?	?	ダウン	?	20?	0.2×5

GNソード左薙ぎ>GNビームサーベル右薙ぎ>二刀流斬り上げ の3段4HIT格闘。
発生がやたら早いため、間討ちでの効果は高い。が、カット耐性は低め。

最速サブで追撃可能。確定ダウンが取れるので是非。
特派生はディレイが必要。(運命のN格3段 特派生のような感じ)
2ヒットできりもみ、出し切り>特派生でキングオブハート。

任意段で前派生が可能。切り上げて自動でジャンプし、回し蹴りを繰り返す。
コンが時間が長くなるうえ軸が合っていないなくても動作が緩慢なのでバズーカ系ならば真横からでもHitしてしまう。
終了後、特射でダウン追い討ち。サブ・特格で追撃非確定。

【地上ステップ格闘】

地上ステップ格闘	動作	累計威力	サブC	特射	特格C	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ソード多段抜き胴	91	?	?	?	よろけ	? x ?	20?	1
2段目	振り返り斬り上げ	187	?	?	?	ダウン	?	20?	1

GNソード多段抜き胴>振り返り斬り上げ の2連撃。
1段と2段の間に間があるが、よく動く。
しかし地上格闘なのでBD格闘に比べるとカット耐性は低い。
2段目で敵が浮くのでサブで確定追撃。
2段特派生可能、3ヒットする。こちらも特格入力タイミングが少し遅めで、
恐ろしい程範囲が広く、ひっかけやすい。
が、初段が多段なため、カス当たりすることもある。
また、1段目の入りが浅いと2段目が当たらず、敵の前で硬直しキャンセルも出来ないと悲惨な事になるので注意。
元々地面に張り付いている事自体が少ない為、使用頻度そのものは低いので気にする程の事でもない。
ヘビーアームズ改やヴィクトリーのアシストのように、機体に付随するアシストが出ている時にこの格闘を使うと、
1段目にアシストが引っかかってその間に避けられたり、1段目が敵に当たってもアシストにも当たって同様の理由で2段目の発生が遅れたり、確定場面でも外れる状況がある。
相手がそういったアシストを出している時はアシストを壊すか、消えるのを待ったほうがよい。

【空中通常格闘】

空中通常格闘	動作	累計威力	サブC	特射C	特格C	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ソード左薙ぎ	80	184	?	?	よろけ	80	20	1
2段目	ブレイド右薙ぎ	138	200	?	?	よろけ	72.5	20	1
3段目	ソード突き	208	?	?	?	ダウン	140	20	1
2段前派生1hit目	ブレイド回転切り	?	?	?	?	ダウン	?	20?	0.5
2段前派生2hit目	ブレイド回転切り	194	?	?	234 ~ 236	ダウン	?	20?	0.5
1段前派生1hit目	ブレイド回転切り	?	?	?	?	ダウン	?	20?	0.5
1段前派生2hit目	ブレイド回転切り	178	?	?	205	ダウン	?	20?	0.5

GNソード左薙ぎ>GNブレイド右薙ぎ>GNソード突き の3連撃。
そこそこ動くので軸があつてないとカットされにくい。
2段目がよく外れる。さらに外れた場合3段目がステップで回避が間に合う。
全段サブC可。前派生時特格C可能。

1段目または2段目に前派生があり両手にGNロング・ショートブレイドを持ってくるくる回して切り刻む。
その後サブ・特格で追撃できる。
サブは前派生出し切り後最速入力とタイミングがシビアだが地Nばりのいいダメージが取れる。
ただし、受身で回避されること多く、
きりもみではないが特格Cは叩きつけるのでダウンを奪いやすい。
派生のタイミングによって特格のHIT数にばらつきが出る。出し切ってからだと当たらない。
出し切ろうが前派生しようが殆ど動かないので動作終了時はサブキャンセル推奨。

2段目がよく外れるため、基本は1段目前派生 サブor特格

【空中ステップ格闘】

空中ステップ格闘	動作	累計威力	サブC	特射C	特格C	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ビームサーベル二刀流縦斬り	80	194	?	不可	よろけ	80	20	1
2段1hit目	薙ぎ払い	156	221	?	不可	よろけ	95	20	0.5
2段2hit目	薙ぎ払い	183	?	?	不可	ダウン	54	20	1

GNビームサーベル二刀流縦斬り>薙ぎ払い2連 の2段3連格闘。どこでもサブC可能だが、特格派生は不可。

ガンダムの空ステ格の発生が早くなったバージョンと言えればわかりやすいが。

恐らく発生に関してはエクシアどころか全MS最速クラス。

サブは壁際でダウン追撃、受身可能な場合が多い。

回り込み性能がそこそこ良いが、上下誘導がやたら弱い上、2000コスト万能機の垂直上昇すら追えない、高飛び後の自然落下なんてもってのほか。

上下に動かなければならないときは特格推奨。

性能をつかめれば主力で使える。

2段目1hitサブCは出し切りよりも高ダメージ&そこそこのカット耐性。

主力としてつかっていいけるが、最速では外れやすいので、ほんの気持ち遅めの入力で、遅すぎても当たらない&射撃反撃をもらう可能性あり。

【BD格闘】

BD格闘	動作	累計威力	サブC	特射C	特格C	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1段目	ソード斬り抜け	90	194	?	?	スタン	90	20	1
2段目	戻り斬り抜け	170	209	?	? ~ 191	ダウン	100	30	1

GNソードで斬り抜け(スタン属性)>戻り斬り抜け の2段。

全格闘中最も伸びる。発生、判定ともに優れており、大抵の格闘なら潰せる。が、ステ狩りに使うなら空N、空ステで。

歴代プレイヤーなら『エウゴvsティターンズ』の百式の地上ステ格と言うと想像しやすいかもしれない。

また、前作のフリーダムのBD格闘と同様に、機体の右側(相手からすると左側)に攻撃判定が発生しているため、左ステップでは回避困難。

かなりの距離を移動して切り抜けるのでタイミングや軸が合わないと近距離BRでもカットできない。

1段目と2段目の間でロックを変更すると変更後の相手に2段目を狙いに行く。

1、2段目サブC可能。2段目特格C可能。

1段目サブCは相手スタンで確定で入る上に、2段目よりもダメージが高い。

2段目の後は特格、サブともに当たりやすい。最速サブCの場合以外は受身で回避可能。(最速サブCの場合は受身不可)

特格は2段目のあと多少間をおいて派生したほうがHIT数は増えるが、最速の方がダメージが高いので、ディレイを置く必要はほとんどない。

カット耐性やダメージを考えると、1段目サブC、2段目サブCを主力として使っていくといいだろう。

1段目がスタン属性のため、エクシア自身の特射やマスターの特射、ビギナのサブ射などによってスタンしている敵に当たると2重スタンになるので1段目が当たった段階で相手が吹っ飛び。

吹っ飛び方によっては2段目が当たるが、当たらない場合もあるので、2重スタンの場合は1段目で止めた方がいい。

ちなみに特射と違い、覚醒Zや核発射体勢の試作2号機相手に当たってもスタン状態にならないので注意。

滅多に起こることではないが、例えばガンダムやストライク、ZZ等のアシスト本体にも攻撃判定があるアシストを出した地上にいる相手に対して

BD格闘1段 アシストに当たってエクシアよろけ 相手は地上でスタン

という状況にもなりうる。その場合は地上格闘が確定で入る。

CPU戦や、完全タイマンなどの時には狙えるかもしれない。

【特殊格闘】

特殊格闘	動作	累計威力	状態	単発威力	単発補正值	単発ダウン値
1hit目	縦回転斬り	30	よろけ	30?	20	1
2hit目	縦回転斬り	57	よろけ	30?	20	0.5
3hit目	縦回転斬り	153	ダウン	120	20	1

ガンダムMk- の格闘前派生みたいなモーション。1期OPの縦回転斬り。

攻撃判定は3回だが、密着やや低めの位置の相手にしか1段目が当たらないことが多い。

回り始めてからは判定が強く、ガンダムのステ格を潰せるほど。

地上格、空N前派生、BD格から派生可能だが、追撃の際、発生が遅いので一部に限られる。

こればかりはサブや特射でキャンセルできない。使う際にはしっかり安全の確保を。

しかし上下に良く動く上に3段目が範囲が広く、判定も恐ろしいほど強い。

メインからのキャンセルでは大きく動くので、相手の反撃格闘を避けたりも。

空ステ格が上下に弱いので、こちらでも使っていくとなおよい。

自身が地上立ち状態で、相手が段差の上での立ち状態の場合、システム上格闘を入力するとその場で地上格闘が出てしまうが、この格闘ならばしっかり相手めがけて出るし、しかもZステージ程度の段差ならば段差の上ののぼりつつ攻撃できる。

移動距離、高さはサブよりも優れているので着地ずらしにも使える。建物を飛び越える際にはサブよりもこちらで。

機体2機分程浮いていれば硬直がサブと同程度なので、移動に使うのはこちらで安定。

アシストキャンセルをすればフリーダムの特格覚醒空撃ちキャンセルのように飛び上がれる。

BRやBZどころかV2のMBRすら軽く避けられる。

連続で入力すればブーストを消費することなく最上部まで到達できる。

ただしアシスト自体が高性能なのでよほどのことがない限りはアシストを使い切るまではやらない方がいい。が、回避 + 攻撃が同時にできるという点もある。硬直が大きい攻撃ならば、反撃も可。

使いこなせれば射撃戦での被弾を0に抑えることも不可能ではなくなるので是非。

フリーダムのように格闘までは避けきれないのでその点は注意。

【デビルガンダム対策】

292 名前： なっとう(東京都)[sage] 投稿日：2008/11/17(月) 22:58:44.31 ID:/RqLE/dL

デビルはエクシアだと楽でしょ

顔はデュナメスと射撃で潰してメインはハイジャンプして切りまくってればビームにも当たらない

298 名前： なっとう(東京都)[sage] 投稿日：2008/11/17(月) 23:09:37.76 ID:/RqLE/dL

発狂って何を指してるのか分からないけどバリア張られてる時は当然蛇頭の方を倒す

遠いサイドはデュナメスと射撃を使って近いサイドは切り付けで

バリアが消えたらジャンプしてメインのガンダムの背後らへんに回りこんで切りつけたり

回転切り連続してると余裕

とにかく高く飛んでビームに当たらなきゃ大丈夫