

- CPU戦ルート解説(攻略)
 - CPU戦概要
 - 詳細
 - 勲章ボーナス
 - CPU考察
 - 味方CPU考察
 - 要注意CPU僚機(他にあれば追記をお願いします)
 - 敵CPU考察
 - CPU戦時の要注意敵機体
 - CPU戦コスト別オススメ機体
 - コスト1000
 - コスト2000
 - コスト3000

CPU戦ルート解説(攻略)

CPU戦概要

アーケード版と同じく、まずコース(難易度)を選び、その後ルートが複数(Aルート、Bルート、ランダム等)あればその中から選択し、ステージを順々にクリアしていく構成となっている。
ルート選択で「ランダム」を選ぶと、各ステージごとに各ルート中のステージ構成から1つがランダムで選ばれる。
また、特定の条件を満たした場合のみ出現するEX(エクストラ)ステージも存在する。前作(連ザ2)のように各ステージごとではなく、前々作(連ザ)に近い感じで終盤に1~2ステージが追加される仕様。
また、最終戦をクリアしたときのエンディングが機体ごとに変わるのも特徴。

デフォルト難易度はアーケード版からかなり下げられており、ダメージ補正もかなり下がっている。
初心者にはマイルドな難易度になっているが、AC版経験者またはAC版を極めた者は難易度を限界まであげてもアーケード版に並ぶ事は出来ないくらい緩和されている点に注意。(ダメージレベルの設定をあげた場合は当てはまらない可能性もある。)

アルティメットの難易度8は後半ガンダムXのサテライトキャノン直撃で体力700のデスティニーが一発で撃破されたのを確認。

- ノーマルコース解説(全4ルート+ランダム)
- ハードコース解説(全2ルート+ランダム)
- アルティメットコース解説(全1ルート)
- タイムアタックコース解説(全1ルート)
- アナザーコース解説(全1ルート)

- エンディング情報(含ネタバレ)?

詳細

EXステージへの進出条件は、以下の2つ。

) ノーコンティニュー

) 直前のステージで一定以上のスコアを獲得する

ただし、ルートにより必要なスコアが違ってくる。

ランダムのおときは、内部ステージ選択 スコアチェックで判定されている? 要検証。

stage	ハードA	ハードB	アルティメット	アナザー
EX1	30,000(45,000)	25,000(45,000)	25,000(45,000)	20,000(30,000)
EX2	35,000(45,000)	35,000(50,000)	40,000(50,000)	35,000(50,000)
EX1	25,000(35,000)	25,000(35,000)	22,000(30,000)	25,000(40,000)
EX2	35,000(50,000)	35,000(50,000)	42,000(50,000)	30,000(45,000)

()内は協力プレイ時に必要な最低スコア

2Pプレイの場合は前作同様にステージ自体が困難になる。

具体的には、MSの必要撃破数(戦力ゲージ)が多少上がる + 3体の場面が増える + 全体的な敵の強さ(耐久だけではなく反応速度などが急上昇)が上昇の3つ。

ちなみに、現時点でもっとも簡単だと言われているノーマルルートは、Bルート。

3面が非常に楽で始めたばかりの初心者さんも安心できる。

4面、6面はガンタンクが相当厄介だが、それを凌げれば行ける。7面は難関ぞろいの他に比べれば楽な方。

次点でAルート。逆に最難関はCルートだ。
CPU相方に関しては全ステージ固定。デビルガンダム戦は(A ガンダム、B インパルス、C ストライク、D F91)となっている。

勲章ボーナス

ステージクリア後に表示されるもの。現時点で存在が確認されているものは以下の通り。特定の勲章を獲得する事でボーナスポイントがもらえる。

勲章名	BP	条件	解説
金冠メダル	5000	完全無傷で勝利	1ダメージも受けずに戦闘に勝利する。味方の誤射によるダメージもNG。
銀冠メダル	2000	撃破されない	ダメージは受けてもOK。金冠メダルの条件を満たしている場合、そちらに上書きされる。
金Gメダル	3000	GCOで敵機を撃破する	1機でもいいので、GCOで敵機を撃破すればOK。
銀Gメダル	1500	GCOを敵機に当てる	GCOを当てればOK。金Gメダルの条件を同時に満たした場合、そちらに上書きされる。
キングオブハート	2000	敵機に大ダメージを与える	GCO以外の攻撃が条件。1コンボで250以上のダメージを与えると獲得。(味方の攻撃含めるのは無し)
チキン	2000	味方に任せてクリア	戦果ボーナスの、勲章ボーナスを除いた点数が4000以下で獲得。ほとんど戦闘に参加しなければとりやすい。
ガルマ	0	味方殺し	味方に止めを刺すと獲得。自機の攻撃で自爆した場合にも獲得できる。
照準八口(ゼロシステム?)	0	誤射	1回の戦闘で、5ヒット以上味方を誤射する。多段ヒットの攻撃だと獲得しやすい。(緑ロックで攻撃を当てても出現する模様?)

CPU考察

味方CPU考察

今回味方CPUのAIは悪くなく、自コスト分くらいの働きは十分してくれる。
しかし、所詮はCPUなので過度な期待は禁物。
特にフリーダム、F91、Zあたりは他の機体に比べ事故率が高いので要注意。

また、コストオーバーにも注意が必要。
特に3000機体が一番影響を受けやすく、最初は回避で自機1落ち後に突撃がもっとも安定。
上手く立ち回れば無傷で復帰も可能。

要注意CPU僚機（他にあれば追記をお願いします）

コスト3000
ガンダムX...サテライトによる誤射に注意。格闘中とかに喰らうと泣きを見ます。

コスト2000
F91...耐久力の低さも有り、落ちやすさも早い、しかも高火力の敵が出てくる面に出ることが多い。
GP-02...核による誤射に注意。直撃・爆風でも当たると泣きを見ます。

コスト1000
キュベレイ...無謀な特攻をする事が多く、こちらも落ちるスピードが早い。

敵CPU考察

GCOにサテライト、アシストに核や自爆なども敵CPUは平気で使ってくる。
CPUだから自爆やサテライトは無いだろ、などと勝手に安心していると直撃したりするため要注意。
GCOは恐らく敵パイロットが出たとき限定？だが、アシストは全キャラ使ってくる。
また、今回は3面ごとに敵パイロットが登場するといった仕様では無く4面、5面であっても難度が高いので注意。
CPUにはGクロスオーバーの耐性がないのか、こちらのは高確率で当たってくれるので上手く使おう。

CPU戦時の要注意敵機体

その中でも特に、隙が大きくても威力がでかい攻撃を持っているMSなどは、超高火力+CPU超反応+チャージしてると思えないICSなどが非常に厳しい。
また、コスト1000(500)も後半ステージではコストが安い事を良い事に次々と特攻してくる。
そんな中でも以下は選りすぐりの危険機体となっている。どれも放置は死を招くので注意。

・ガンダム試作2号機

とりあえず、放置は厳禁。核は軌道を見ておかないと爆風が大きく巻き込まれる危険性が高い。
知り合いと二人でやっている場合、核発射の際に声を掛け合うのも良い。
というか、掛けないと横から核直撃という事態も起こる。
また、核を除くと硬直のある武装がなくスキが突きにくい。安易な格闘などは厳禁。
格闘が強く張り付かれた時の強さは異常な物があるので距離を取って手堅く攻めよう。
もし張り付かれてしまった時は、後ろにBDでさっさと逃げよう。幸い口な射撃武装が無いので追撃はされにくい。
間違っても横ステップ連打で凌ごうなどとは思わないこと。格闘でアッサリ狩られます。
超反応シールドのせいでとても倒しにくい。
尚、強制ダウン武装(ZのハイメガやF91のヴェズパー)を持っている機体であれば、位置取りを上手くすると「核発射モーション ハイメガでダウン 復帰後再度核発射モーション ハイメガでダウン 復帰後...」のようにハメ殺せる。

・ガンタンク

一見放置しても良さそうなハズレ機体に見える。
が、被弾をお構いなしに連射されるメイン射撃はもはや嫌がらせとしか思えないほど。
分かっている人ならば何を置いても真っ先にガンタンクの破壊に回る。
逆に、ガンタンクを放置してガンダムやキュベレイを見ているような人はCPU戦クリアはおぼつかない。
タンクだけに射程が長く逃げられない事と、コストが500なのでゲージが全然減らないのもいやらしい。

急いで懐に入って調理してしまうのが吉。中距離での撃ち合いを悠長にやっていると痛い目にあうのは確実。こちらが遠距離機体だとしても接近戦の方が安心。

中距離で睨み合っている...と思ったらタンクは相方を砲撃していた等は良くある事である。
幸い、接近戦に持ち込めればタンクに負けるプレイヤーはいないだろう。秒殺の構えで。
二人でやっている場合、どちらかは絶対にタンクを潰す動きをする事。
交替(近いほうが行く)でも良いし、MSの武装などで選んでも良いが、とにかく迅速に。
アシストも当然のように使ってきて、撃ってくるミサイルに一発でも被弾すれば100は持っていかれる。

・ガンダムF91

MEPEを発動するとF91の機動力やCPUの超反応で攻撃が当てにくくて仕方がない。
その上MEPE中のコンボは攻撃力がおかしく、瞬殺される事もある。
結構換装するが、ヴェズパーで転ばされ続けられないように。
ソロの場合相手として登場することも多いが、その場合はどうしてこうも簡単にやられるのか不思議でたまらないことが多い。

・フリーダム

キャンセル覚醒を使うタイミングが妙に上手い。
CPU特有の反応速度で使われた日にはもはや手に負えない。
迂闊な格闘戦などは仕掛けずに中距離からの撃ち合いで落としてしまいたい。
闇討ちフルバースト、バラエーナなどにも注意が必要。
アシストも優秀なので注意。
幸い、ちょっと突くと3回キャンセルを使うため、その後に攻めれば危険度は低下する。
ただし、遠いからといって他の機体を見る事は自殺行為である。
キャンセル覚醒は主にキラが多用する。HARDだと名前なしのフリーダムも多用するので注意。

・ゴッドガンダム(+マスターガンダム)

1-1ならともかく、CPU3機編成などで登場されると厳しい。
中距離を保っていても、必ず一機は猛突進してくるため油断できない。
そして、格闘を食らい始めるとカットされない限り200以上は余裕で減ってしまう。コスト1000はこれだけで沈む場合も。
CS等もありえない反応速度で撃ってくるため、たまに回避不能になることも。
HP300を切ったら即死もあり得ると認識して動く事。
ノーマルではステージ7「光の翼の歌」に1機、ハードではステージ6「G・G・G」に3機同時で出現する。
よく格闘チャージの電影弾を使うのでその隙を狙おう。

・ガンダムX

試作2号機と同じく放置厳禁。
サテライトの威力が異常に高く300 食らうので耐久力満タンでも当たったら半分が瀕死に追い込まれるのである。
しっかり見ていれば回避やカットができるので自分か味方のどちらかが見張っていること。
一人でやっている場合は必ず自分で担当しよう。味方CPUがダウンした際にサテ、というパターンもザラ。
カットの際は(G系以外は)射撃で素早くが理想。
ただし発射構え中にカットが当たってもサテライトのチャージは消えていないので油断禁物。
Xの隙に格闘を狙っているとサテで相方蒸発という事態にもなる。
格闘性能や機動力はそれほどでもないがコスト3000だけあって耐久力が結構あるので張り付いてさっさと処理してしまうのが吉か。
どの機体もそうだが、空中で様子を窺うのは危険。

ブースト残量ギリギリのタイミングでアシスト回避して一瞬動きが止まる サテライト等もやってくる。注意、もちろんBRの威力もおかしい、アシストも多用してくるためとても厄介、EXステージで出た時はアシストメインで300持っている。

・ グフ・カスタム+ザク改

後半ステージやEXステージではセットで出てくる。どちらもマシンガン持ち機体である。また、グフカスタムは格闘とワイヤーを用いた回避性能、ザク改は地雷爆破が異様に上手く、セットで来られた日には泣きを見る。ステージ「ジオンの残光」では2対2なので落ち着いて対処しよう。基本ザク改狙いでグフカスタムとは距離を離そう(追われると逃げられないが)。EXステージ「戦場までは何マイル?」では2対3のため囲まれてボコられやすいが、幸い耐久値が低いので1機1機は簡単に落とせる。問題は倒さなければならない数がやたら多いことと耐久値の高いノリスとバーニィ。格闘を仕掛けても避けられるかマシンガンを撃たれるかなので、射撃戦に持ち込んだほうがいい。

・ 陸戦型ガンダム

遠距離からのキャノン垂れ流しはとても厄介。ガンタンクに匹敵するいやらしさ。だったら接近戦だ!!と言いたい所だが、弾切れ皆無の優秀なマシンガンがあるし、アシストが地味にいやらしい。BD格も誘導が強力で、その上よく伸びる。ミサイルは全段発射のことが多いので、その隙を狙っていかう。換装の隙を狙うのは当たり前。

CPU戦コスト別オススメ機体

注意：オススメといってもちゃんと使いこなせないと微妙な機体ばかりなので過信は禁物。

コストごとに様々な機体があるが、今回は機体ごとの個性が非常に色濃く出ている。なので最初に簡単にオススメ機体を記しておく。気になる機体があれば、そのままこのページを読み進めるなり機体ごとのページに飛んで頂ければと思う。足が少々遅くても、火力の高い機体が楽。

コスト1000・・・イージスガンダム・陸戦型ガンダム
コスト2000・・・ガンダムMk-II・ガンダム試作3号機
コスト3000・・・V2ガンダム・ウィングガンダムゼロ ガンダム

これ以下はそれぞれのコストごとに挙げられたオススメ機体の詳細が記されているので、合わせて参照を。

コスト1000

・ イージス

初心者にお勧め。優秀な射撃能力、アシスト、そして切り札の自爆等、1000帯の中ではかなり強い。コストが安いこともあって相手CPUを戦わせても問題ないので、その点は高コスト帯より有利。変形メインや特射の性能がかなり高いのでしっかり当てられるように。特射は緑ロック距離でも位置取り次第で着地を取れちゃいます。またこの機体のGCOは範囲が広いので二体以上いっぺんに倒すことだって出来る。尚、CPUのコストはこちらの半分なうえ、後半ステージのCPUの総コストは6000を越えるので、自爆には頼らないほうがいい。デビルを倒す時にも射撃武器が豊富なので問題なく戦える。普段はライフル、腹ゲロビを避けたら特射。注意点はやはり低コストゆえの低耐久値。なるべく特攻はせず中距離射撃戦を展開しよう。2Pプレイ時はやはり脆さが気になる。相手が3000の場合、強敵に組みつけても自爆は待ったほうが良い場合も。変形があるため遠距離で様子を見れるが、2Pプレイ時は遠距離でも油断できないため気をつけよう。

・ ガンタンク

使いこなすには多少練習が必要だが、感覚を掴んでいけば無双が可能。メインでほぼ圧倒できる。サブも使い勝手がよく、近づかれてもサブとアシストをばらまけばかなり粘れる。ただし見えてない方角からの不意打ち格闘には注意。ブーストはほとんど使わない。GCOを回避するときくらい(状況によってはブーストでも回避不可)。移動方法がやや特殊だが、前進・後退で敵に対し横に歩きつつ、歩きを止めることなくばらまく事が出来るようになればかなり手軽にクリアが可能。最大の敵は時間切れと乱入。一対一での対戦はほぼ詰みに近い。

・ 陸戦型ガンダム

ビームライフル以外の射撃武器を練習したい人への入門機体に。通常使用でも一撃でダウンが取れ、狙撃モードに入れば遮蔽物越しや極遠距離からでも赤ロックに捕えられる180mmキャノン・削りや攻め継続に大きな力を発揮するマシンガン・遠距離からの高誘導を誇るミサイルランチャーなど味のある高性能な射撃武器が豊富。マシンガンがあるため接近戦でも強い。使用回数の多いモビルアシストとマシンガンを有するので死に損ないに苦労することもない。その上マシンガンは手動リロード可能でほぼ弾切れがないためかなり便利。ミサイルの性能はとても高くかなり当たる。換装のタイミングや使い分けなどの練習にも最適な機体。換装のタイミングを覚えるとストライクガンダムやガンダムMk-IIIに乗る時でもこの機体で覚えた経験が生きてくる。

CPU戦での最大の敵はガンタンクと同じく時間切れ。

1人旅では常時物陰キャノンでもそこそこ通用する。高飛びは苦手だが、デビルのゲロビはキャノンしゃがみで回避可能。

コスト2000

・ Zガンダム

変形動作を覚えたい人にお勧め。

強制ダウンを奪えるハイメガランチャーにホバー移動、特格による変形逃げ、そして覚醒など、攻撃と逃げ両方の性能が高い機体。覚醒状態でないと瞬間的な火力が無いのが残念だが、ハイメガのダウン攻撃はかなり有効。

いざという時は圧倒的な逃げ性能を発揮できるので使いこなせばかなりいい成績を残せる。

1Pプレイ時と2Pプレイ時共に、ウェイブライダー突撃は止めておいた方が良く、敵の耐久が高く、削りきれないからだ。

それどころか、ハイパー状態を逆に大ダメージを食らうケースもあるため、ハイパーを何もなしで流すのも立派な戦術。足が止まらない上、ガンダムMK-と同じく弾切れの存在しないBRもうまく使っていこう。

・ ガンダム試作3号機

初心者から上級者まで幅広くお勧めできる機体。

高火力のBzをメイン攻撃に据え、サブ・特射のミサイルで牽制と敵機のロック引き付け、特格の爆導索で回避の三本柱を特徴とするシンプルな機体。

射撃の発生が遅いため、超反応のCPUとは相性が悪いと思われがちだが、サブや特射・アシストで遠距離から敵を動かしつつ射程距離まで近づき硬直を狙えばバズーカを当てることは難しくない。

特にメイン射撃は高威力で下への誘導が強いので、着地の隙をおいしく頂ける。敵のブースト残量を体感で把握できるようになっておこう。

この機体を使うメリットは、装備が撃ち切りリロードのため、得意とする中距離からの射撃戦を長時間維持できること。

これは、被弾が許されないCPU戦の後半以降ステージでは重要な要素で、相対的に火力を補うための格闘を最小限に抑えられる。

操作も単純で、サブ・特射でステップや着地を誘発、メインを当てて、GCOや着地を狙われたら特格で回避(距離も取れる)する。

反面、射撃の隙が大きく、BD持続が短めで、近距離では上下方向に弱い。一応、CPU戦に限って言えばこれらの欠点は爆導索ですべてカバーできる。

ブーストが切れると爆導索は使えない(逆に言えば僅かでも残ってれば出せる)ので、ブーストゲージの管理が生命線になる。

味方CPUを援護する感覚で戦えば、そのまま押し切れることが多いが、さすがに味方がコスト1000の場合は前に出る必要がある。

なお、デビルガンダム戦では射撃を打ち消されることが多く、結構苦戦するかもしれないが、弾数に物を言わせて根気よく撃ち続ければ十分に勝機はある。

特射は非常に発射数が多いため、一発でデビルからダウンを取れる。

・ ガンダムMk-

初心者や、換装の練習をしたい人にお勧め。

メイン射撃が手動リロードなので弾切れが事実上存在しない(訳でもないが極端に少ない)ため、BRやBZの3連射を気兼ねなく撃てる。

格闘性能は弱めだが、各種射撃で十分対処可能。操作も換装、リロードさえ覚えれば後は基本的な動作だけで立ち回れる。

一度攻撃が当たれば200前後は安定して持っていけるので威力も申し分ない。

基本的にCPU戦の後半は接近戦は控えたいので、BR、BZの垂れ流しが可能なこの機体は有効。

ただし連射を多用する分弾数管理はしっかりと、弾切れ 射撃ボタンのリロードは足が止まるので注意。

なお今作のリロードは空中でも可能、BD中にも行えるのは非常に便利。

GCOも命中率が高いコロニーレーザーを装備、アシストも使用回数は少ないものの強い。

射撃性能が高く格闘も一応あるため、**CPU戦がクリアできない初心者方に、コスト2000帯の中で最もオススメしたい機体である。**

スーパーガンダム、LRモードは多少癖があるので最初は使う必要は無い。CPU戦に限って言えばBRとBZで十分すぎる。

CPU戦でのスコア稼ぎに関してはノーダメージを狙えるという点で非常に強く、既に50万点を超えるプレイヤーもいるほど(Aルートキャンペーンでトップ5はすべてこの機体を使ったプレイヤーのみ)。

なお、BZ装備時はシールドが小さくなる。シールドとアシストが残ってるうちはBRの方がいいだろう。

・ ガンダム試作2号機

普通の戦い方に飽きた人や、格闘で押していきたい人にお勧め。

超反応ステップだろうが何だろうが狩っていける横サブがあり、必殺の核もある。

CPU戦で核はとも有効。直撃はしなくても爆風でごっそり削れる。その上爆風の範囲も広いので、複数の敵を葬ることも可能。

核はリロードが遅いが、CPU戦は長期戦が多いので、1機で2回以上撃つことも可能。むしろどんどん撃たないと弾も時間ももたない。

スーパーアーマーで大ダメージを喰らいそうに思うが、特格で高く飛べば攻撃がほぼ当たらない。

デビル戦は機体が格闘よりの為少々キツイが、核がある為十分に撃破できる。

格闘は抜刀しておく事で強化されるのは有名だが、強化しなくても威力は十分にある。

デビルに核を直撃させると、デビルが何をしてるか分かりにくいので注意しよう。本体のゲロビに当たったら笑えない。

・ ガンダムヘビーアームズ改

射撃が好きな人にお勧めの機体。

遠距離戦仕様の機体で、格闘をまずしないため攻撃を回避されてもリスクが低い。

メイン射撃の弾幕が半端じゃなく、それほど細かく回避動作を行わないCPUにはガリガリ当たり、ダウンを簡単に奪える。

また多くのステージでは初めからこちらだけが赤ロック状態のため、初っ端から一方的な撃ち合いを展開できる。

宙返りにより着地ずらしが容易にできるため、生存能力も高い。

注意点は近距離での振り向き撃ち、弾切れ、ダウンを頻繁に取ることによる時間切れ。

大きな隙には特射を叩き込んでダメージを稼いでいこう。

またデビルに対しても相性抜群で、ガトリングの集中砲火を浴びせれば簡単に頭を抱えてくれるため、

相手の攻撃を最小限に封じることが可能である。

ZZガンダム

同じく射撃が好きな人にお勧め。建物の裏からミサイル撃っているだけで結構削れる。格闘もかなり強力なのだが後半はリスクが大きい。決定的な隙以外は使わないようにしましょう。ただ、特格だけはメインをキャンセルできるため、メインが当たったら、マーカーを確認しつつ特格を叩き込んでやろう。2機以上に狙われてる場合はサブでキャンセルしダウンを取ろう。デビル戦も楽な方。特射のミサイル一回で頭を抱えてくれるため、攻撃を最小限に封じられる。ミサイルが弾切れしてもデビルが頭を抱えている間にゲージが半分くらいには回復しているはずなのでその間はアシストと一緒にメインとサブで攻撃しよう。

・ サザビー

実はかなりの弹幕機体。ファンネルとCSのおかげでBRが切れにくく、しかもそのCSが移動しながら撃てるため隙は少ない。BRの威力がちょっと高いのも。核の重ねにCPUは当たりやすいので、とりあえずCS>核とやるだけでかなり削れる。画面端や建物で逃げ道が制限されている様な状況だと、まずフルヒットする。ファンネルは敵の回避行動を誘いやすいので、他の機体よりメインで硬直が狙いやすいのも楽なところ。ファンネルが当たったら当たったで、BRで一気に削れる。自機や相方への片追いがサザビーの弱点であるが、そういう知恵のないCOMには苦戦しにくい。機動力はそれほど低くないが、機体が大きいので各種攻撃が引っ掛かりやすく、ブースト消費が激しくなりやすいことには要注意。アシストは随伴系なのでリ・ガズィほどの銃口補正は望めないが、一応出が早いのでステップから呼ぶのも手。こちらの隙を埋めるのにも使えるし、BRとの連携でダウンもとりにやすいので、パイロット付きや苦手な機体が出てきたら惜しまず使うべき。普通のCOM戦でも強いが、デビル戦ではさらに威力を発揮する。ファンネルを撒きつつセカインCSで簡単にダウンが取れるし、アシストや相方の力を借りれば尚確実。核迎撃はリターンが大きいのでゼロビ直後などに狙っていこう。

・ F91

移動しながら撃てるビームランチャー・ヴェスパーの高速リロードでこちらも弾切れしにくい。ヴェスパー単体では意外と当たらないこともあるので、アシスト、セカイン、バルカンも利用するとよい。なお、ヴェスパーモードはシールド投げも威力を発揮する。特にV2ABのメガビームライフルは判定がでかすぎてシールドに弱い。それは投げたものでも同じこと。ABに見られていても気軽に着地できるのはF91の特権だ！なお、MEPE中でもCPUは冷静に硬直を狙ってくるため、無闇な振り向き撃ちや格闘は控えるべき。移動しながらダウン値5・セカインもあるヴェスパーはデビル戦でももちろん強い。強いて言うならGCOの出が遅く威力も低いのが弱点。耐久力も低いが、後半CPUの攻撃力を考えると大きな問題ではないかもしれない。

コスト3000

コスト3000は全ての機体が強いので、コスト3000全部がお勧め機体。射撃が強い機体の方が楽なのは間違いないが、一応全部書いておく。

・ ガンダムX

CPU戦で高スコアを狙いたい人や、基本的な武装で手堅く戦いたい人、戦いの中でギャブルを求める人にお勧め。意外に思うかもしれないが、運用さえ間違えなければかなり強い。もともとCPU戦の後半ステージでは格闘を仕掛けることがほとんど無いため(CPUの超反応と反撃された時の大きすぎるリスクのせい)、射撃戦を展開する分には問題ない。メインは威力、誘導ともに高く、そこからサブでダウンを取ったり、アシストとの連携に使えたりとかなり便利。弾切れを起こさないように弾数管理をしっかりと行うように。使える武装はすべて使って生きていこう(被弾を避けるためサブは控えめの方がいいが)。サテライトも増援で飛んできたりするパイロットキャラ相手に上手くやれば登場早々に当てられるのでタイミングをつかむといいだろう。むしろ当てられないと後ろにいる意味がないので当てられるように。着地や起き上がりなどに使えば結構当たってくれる。特にビーム兵器を持たない機体や射程が短いIMF等には有効。ある程度距離をとれば反撃されないのので起き攻めがしやすい。CPUは横に飛び起きる事が減多に無く、サテライトに当たってくれる。他に頼りにすべきものはCPU。「3000なのに？」と思うかもしれないが、X自体の性能は高く無いため前にいてもボコられやすい。後ろで援護し、極力0落ち狙いで行く戦法のほうが楽にクリアできる。ちょっとでも近づかれたらアシストで迎撃しながら逃げればいい。仮に接近されても格闘がほぼ単発ダウン属性なので「当てたら逃げる」で行けばいい。EXステージに出てくる低耐久値設定の低コストをメイン サブのコンボ1回で撃墜可能な点も大きい。無論、慣れが必要な所が大きいので初心者にはさすがに向かないが、他の機体でCPU戦をやってみてなかなかクリアできないようならこの機体に挑戦してみるといい。意外とがんばれる。

・ ウイングゼロ

初心者から上級者まで幅広くお勧めできる機体。ただし、メイン射撃の性能を体感で把握できるようになるまでは、他の標準的なビームライフル装備の機体とは勝手が違うため注

意。
とにかくウイングゼロに関してはメイン射撃とアシストの当て方をマスターする所から始めよう。その他の武装は（変形動作も含めて）最初は封印でも構わない。
対人戦でもそうだが、メインとアシストを用いた一人連携はかなり強力。乱入されても大丈夫なようにCPU戦で少しでも感覚を磨いておこう。
Xと違い前線に出てもある程度は大丈夫(格闘を食らうのを避けるため多少は下がる必要がある)なので、対戦のときと同じ動き方でいい。
上記のように、高性能なメイン射撃と使いやすいモビルアシストを用いた1人連携を駆使出来れば、対戦を仕掛けられても勝ちにいける機体。
欠点は通常メインに射程限界があるため完全な後衛にはなれない点とメインのリロードの遅さ。敵機の数が多いステージではそれが思いのほか辛い。
メインとアシストの使い方と感覚を一通り覚えたら特殊射撃のツインバスターライフルも使っていこう。リロード15秒の装弾数1発で硬直時間も長いので必要無いと思えるかもしれないが、上手く使えば緑ロックからでも大ダメージを与えられる美味しい武器である。
弾切れしやすいメインや、撃破されるまでリロードされないアシストを温存するためにも使い所を覚えていきたい所である。
特にゴッドガンダムやマスターガンダムなどの接近戦メインの機体が相手の時は非常に有用なダメージソースとなる。
それ以外の機体が相手の時でも、狙い所によっては敵を3機まとめて吹き飛ばせたりするので使えるようになっておくのも良いだろう。
変形サブを使えるようになればさらにメインは弾切れしにくくなる。
デビル戦においては、特射とCSが猛威を振るう。

・ V2ガンダム

こちら初心者から上級者まで幅広くお勧めできる機体。
メインが標準的なBRなため、癖が無い。メインだけでは攻撃力が足りないのサブやアシストも使っていこう。
AB形態になると攻撃力が上がり、極太のMBRは細かい回避動作をしないCPUに良く当たる。2体まとめて、なんて事もある。
CPUはABを見ても寝たままになったりしないので、3発目4発目も狙っていける。
CPU戦は長期戦になることが多いのと、対人戦の様な駆け引きが必要無い為、最初の敵が赤ロック距離に入ってきた辺りからABになっておけば、いつの間にかリロードが完了してることも結構あるが、CPU戦に関しては、AB形態はリロード目的に使うのが有効。(換装が解除された時点でV2の弾数が全回復)
BRがなくなったら AB換装 即解除 とすると約20秒で回復するのでBRを撃ち終わる頃にはリロードが来ている。
それによってMK の様に弾切れとは無縁となる。
とは言え、後半の敵が3機出てくるEXステージに関しては敵の超火力が厄介なのでMBRで転ばせまわろう。
デビルガンダム戦においても、ABのMBRでは2発でダウンするので、効率が悪い。やはりリロード目的の換装が有効。
逆に言えばMBR2発でダウンさせられるため、横薙ぎゼロビも怖くない。僚機が先落ちてしまいそうな時にでもどうぞ。
AB形態の高火力、与ダウン能力が必要な場面なのか、BR弾数、ダメージ効率、機動性を重視した場面なのかを見極められるとよい。
光の翼は2体以上まとめて切ることもあって、硬直も狙われにくい。後半の敵の攻撃力で迎撃されると怖いため、状況を良く見て使おう。
光の翼を使う時は、建物にだけは引っかからない様に！

・ フリーダム

中級～上級者にお勧め。
Xと同じく0落ち狙いに向く機体。同様に初心者には向かない。
Xと違い、逃げ性能が異常なまでに高いため0落ち狙いが容易にできる。
アシストの性能はXに比べると若干劣るが、それでも十分に優秀なので積極的に使っていこう。
覚醒は、回避&逃げ、ビーム当て、ビームコンボ、といったあたりが主な用途。格闘コンボに使うのはこの機体の耐久値とステージ後半の敵機の火力を考えるとかなりリスキーなので封印すること。
BR弾数節約のために、確定場面や遠距離ではパラエーナも利用するとよい。
CSの弾速とダメージも強力で、僚機CPUの支援、パイロットキャラ出現時の硬直狙い、などに有効。さらに、実はこのCSはデビルガンダムを一発でダウンさせることができるため、連射すれば簡単にデビルガンダムを倒すことができる。
CSやパラエーナは、覚醒でキャンセルする保険を用意しておくとうい、ちなみに、覚醒空撃ちでも硬直を軽減できる。
GCOのデストロイも役に立つ。
なるべくローリスクな戦法を取る。近づかれたらとにかく逃げることを優先。
少しでも食らうと死が見える。
特格と覚醒空撃ちを利用した高飛びも効果的だが、時間切れには注意。

・ ゴッドガンダム

格闘で押していきたい人にお勧め。
全機体中トップクラスの機動力を持ち、明鏡止水時にはさらに性能が上がる。
そして超反応ステップだろうとなんだろうと狩れて高ダメージのBD格がある。これを主軸に戦っていこう。
アシストは当たれば格闘に持っていけるし、外そうがそのステップ終わりに格闘をねじ込める。
ゴッドフィンガーは主に前派生で行こう。カットが怖いから。
空中通常格闘もかなり当たるが、そのまま行くと長いのでととと派生で終わらせてしまおう。
デビル戦はキツイが、CS(主にLV1)を効率的に撃つこと、必要に応じて格闘(主に空N打ち切り)でダメージを稼ぐことで十分に撃破できる。
威力がありそのまま格闘に持ち込める格闘CSも使っていくと良い。電影弾は簡単にヘッドを撃破できるのもポイント。

・ ガンダム

高威力なBRと格闘にファンネルが加わった機体。
武装もファンネルを除けばクセが無く、初心者から上級者まで全てにお勧めできる。
特に、豊富な射撃で中距離を維持しながらダメージを稼げるのが強み。
アシストは発生が早い直接攻撃タイプで、硬直の短さや追撃を含めたダメージは信頼できる。
ファンネルを撒くことでCPUのロックを集めることが容易で、僚機CPUを生存させやすい。
ファンネルの扱いに慣れないうちは安全な物陰から出し、使い方を覚えよう。
ファンネルのリロードが恐ろしく遅いが、弾数はサザビーの3倍あって、1フィールドが発動してしまうとファンネルをばら撒けない

ので、瀕死になる前に使っておくとよい。
なお、ハイパーバズーカの硬直は想像以上に大きい。
入力ミスで射撃が遅れても撃ちなおしたりしないこと。確実に反撃される。
高コストだがBD速度はよろしくないなので、2機に攻め寄せられるとかなり面倒なことも覚えておこう。
ただし、ブースト持続は良好で、そもそもリスクの高い接近戦をこなす必要性が低いため、僚機CPUノーマルor突撃で0落ち作戦も狙いやすい。

・ ガンダム

メイン射撃中最大の威力を誇る、ハンマーを持つ機体。
接近戦が好きな人にお勧め。ステップ性能も高いため、接近戦でも攻撃を控えめにすれば、かなり粘れる。
ハンマーとアシストを中心に戦う事になるだろう。
ハンマーはCPU戦でもかなり強力。威力は勿論の事、ダウンが奪えるため、多対一でも大活躍。
フルヒットすれば一撃で終盤の低コストを撃破できるのもイイ感じ。
CPUは自分から距離を離そうする事はなかなか無い為逃げられにくく、ハンマー当て放題。
ハンマーは隙も結構大きいため各種硬直を取るなどして必中を心がけよう。
アシストはもう一つの主力武器と言っても良いほど強力で、アシストでよろけた相手にハンマーや格闘するだけで、手軽に大ダメージを叩きだせる。
得意距離が接近戦のため一落ち前提で戦う必要が出てくる、アシストはバンバン使わないと勿体無い。
サブ射のミサイルも1発当たればダウンし、2発当たれば強制ダウンするため、とても便利。
ダウンを取ったら、別の起きているCPUにハンマーを投げつけ、常時1機がダウンしているような状況を作り出せば理想的。
特射は隙が大きいため緑ロックの距離で使うとか、ハンマーじゃ届かない距離のゲロビを避けてから使ったりしよう。
ゲロビを避けた後撃つのはミサイルでも良いのだが、たまにゲロビに当たって消える。
格闘性能も悪くは無い、むしろ良い方なのだがハンマーが凄まじく強力なため、いらなかったりもする。隙も大きいしね。
それでも威力は高いためアシストが当たったりしたら使うのもいいだろう。
核は忘れても構わないが、名有りが来る時に投げたりすれば、結構当たってくれる。
敵を複数巻き込めるため、慣れればそこそこ便利。
CSを撃とうとする カット ゲージが溜まっているのでまたCSを撃とうとする カット
の繰り返しだけはダメ。
デビル戦は簡単にデビルをダウンさせる事ができるサブを中心に、リロードのため、ミサイルは一回で全部撃ち切る事。
序盤~中盤のデビルかヘッドのどちらかしか攻撃してこない時は、デビルは腹に張り付きつつ空中格闘だけでも良い。
ヘッドはハンマーで瞬殺、ダウンして耐久も残ってしまうため、ヘッドにはミサイルを使わないようにしよう。
デビル戦終盤になると格闘は封印、本体に格闘してる間にヘッドに撃ち落される為。
終盤はヘッドの攻撃や本体の3本ビーム、GCOを避けながらハンマーを投げ、横薙ぎゲロビが来そうな時、来た時に、ミサイルでダウンさせよう。
ミサイルを普通に撃ってもアシストや3本ビームに消され、ダウンまで行かなかったりする。

ここに書いてある機体やその動かし方も一例にしか過ぎません。
ここに書いていない機体でクリアした、そしてそれはここに書いてある機体より楽だった、と言う人もいるでしょう。
今作はどの機体も強いので、自分の好きな機体で、好きなようにプレイする事がお勧めです