

# シークレット

---

## ■ [シークレット](#)

- [旧ステージ](#)
- [隠し機体&キャラクター&ルート](#)
- [解禁まとめ](#)
- [EXステージ](#)
- [FINAL PLUS](#)
- [エンディング](#)

## 旧ステージ

対戦でステージ選択時にランダムでセレクトを選択すると前作のステージが出てくることがあります。その際BGMも前作のものが流れます。

## 隠し機体&キャラクター&ルート

- 前作同様、今作にも隠し機体&キャラクターが存在。段階を踏んで解禁されていった。
- 第一次解禁(8/21)
  - [ストライクノワール](#)と前作機体・パイロットが解禁。
  - 前作アーケード版では使えなかったツールも使用可能になっている。
  - ただしムウとバルトフェルド及び既にDESTINY版として今作に登場しているパイロット(アスラン・キラ・カガリ・イザーク・ディアッカ)はいない。
  - 選択画面の画像と一部の台詞以外は前作のものを流用し、同じ台詞でも前作とは違う場面で喋ったり、前作での強攻撃が覚醒に当てられたりしているものも。新録や録り直しも在るようです。
  - PASSは「DANRM75Y」です。
  - ソースURL:<http://www.am-net-bbs.com/game/test/read.cgi/bbs/1156126234/>
- 第二次解禁(9/11)
  - 新旧機体競演のEルートと、CPU専用機体として[ザクウォーリア\(ライブ仕様\)](#)追加!!
  - PASSは「YFDANRMK」です。
  - ソースURL:<http://p.pita.st/?m=3wcleop7>
- 第三次解禁(10/02)
  - [ザクウォーリア\(ライブ仕様\)](#)が使用機体に追加。
  - Eルート3ステージ目にいる通称ミーアザクの追加(コスト200で耐久値420)。
  - ミーアのパイロットとしての追加は無いがミーアザク専用使用時オペレーターとして出たりミーアザク特格使用時、ザクの手のひらで連ザ オリジナルパイロットスーツで立っている。
  - PASSは「JHAD4JK3」です。
- 第四次解禁(10/23)
  - [Fルート](#)の追加。
  - Fルートは既存の5ルートと大きく異なり、決まっているのはステージのみで、敵機(搭乗パイロット含む)が毎回ランダムで選択される。さらにソロプレイ時には僚機もランダムに選ばれる。(選択したパイロットの所属軍の機体から)
  - ランダムの中にはデストロイやミーティア、スカイグラスパーなどのCPU専用機や、[アカツキ\(シラヌイ装備\)](#)や、[ムラサメ\(バルトフェルド機\)](#)などこれまで登場していなかった機体も候補に入っています。  
パイロットにはムウやバルトフェルドも登場(CPU限定)  
ちなみに、ランクDESTINYを取得してもフェイスバッジはもらえず、EXステージとFINAL PLUSが存在しないが、クリア時のエンディングは必ずスペシャルエンディング(FINALPLUSエンディング)になります。
  - 第四次解禁以降、EDのクレジット、VOICE ACTORに隠しキャラの声優名と、SONG LISTにQuiet Night C.E.73が追加される。
  - PASSは「8AXMYKAF」です。
  - ソースURL:<http://www.famitsu.com/game/news/2006/10/23/103,1161572423,62051,0,0.html>

## ■ 第五次解禁(11/13)[ 最終解禁]

[アカツキ\(シラヌイ装備\)](#)、[ムラサメ\(バルトフェルド機\)](#)が使用機体に追加。

- パイロットに「ムウ」、「バルトフェルド」が追加。
- タイトルバックがデスティニーからストライクフリーダムに変わる。
- PASSは「F6GF2RYT」です。
- 以上で隠し要素はすべて終了となります
- ソースURL:<http://n.pic.to/8qikq>
- ソースURL2: <http://www.am-net-bbs.com/game/test/read.cgi/bbs/1156126234/32>
- ソースURL3: <http://www.famitsu.com/game/news/2006/11/13/103,1163384631,63025,0,0.html>

## 解禁まとめ

- 第一次解禁(8/21):[ストライクノワール](#)と前作機体・パイロットが解禁
- 第二次解禁(9/11):Eルートと、CPU専用機体として[ザクウォーリア\(ライブ仕様\)](#)追加
- 第三次解禁(10/02):[ザクウォーリア\(ライブ仕様\)](#)が使用機体に追加
- 第四次解禁(10/23):毎回敵or味方CPUがランダムで出現する[Fルート](#)の追加
- 第五次解禁(11/13):[アカツキ\(シラヌイ装備\)](#)と[ムラサメ\(バルトフェルド機\)](#)が使用機体に追加
- 第五次(全シークレット)解禁後の筐体はタイトルバックがデスティニーからストライクフリーダムになるため、デモ画面とコイン投入時に判別可能

## EXステージ

Fルート以外でスコア画面でランク「DESTINY」の評価を得ると、次のステージがEX仕様になり、難易度が上がります。

•ランク「DESTINY」についての補足。

今作では最高評価のランク「DESTINY」を獲得するのはかなり困難で、ステージによって変動がありますが、大体ソロで50000点、協力で40000点が目処のようです。

また、EXステージでは割と低い点数でも「DESTINY」ランクが出るようです。

(30000点台でも「DESTINY」に到達できたステージもあります)

- スコアを上げる要素5つ
  - 沈まない&沈ませない
  - 自機のダメージを抑える
  - なるべく早くクリアする
  - 敵のトドメを刺す
  - 敵に多くダメージを与える

1と2は似てるようですが別です。耐久単位でスコアが減り、一度沈むとかなり困難です。

また、味方戦力ゲージの残量もスコアに関係します。最高10000点で自機or僚機が沈むとコスト×10ポイントが減点されます。

CPU僚機の場合はコストが半分になっているのでコスト×5ポイントが減点されていきます。

3と4は前作と同じで、残り時間と撃墜した敵機がスコアに反映されます。

5は、敵の耐久値を削ればその分スコアになります。これは、敵戦力ゲージが限界まで減っていても、最後の2機(3機)をぎりぎりまで削れば増えるということになります。

4と5は、ターゲットがいる面でターゲット以外を狙うなどで増やす事ができます。(残り時間も減るので、どちらが良いかはその時々ですが)

また、2に関しての特例として、ノーダメージボーナス(バルカンが少し掠ってもダメ)が存在し、それだけで20000点入ります。

これを利用して2人プレイで片方が最初からガン逃げしつつ、もう片方が前線で暴れ、ノーダメボーナスのある逃げ役が上手くトドメだけを遠距離から掠め取る事で比較的簡単にDESTINYを獲得していく事も可能です。

但し、前線役がほとんど一人で戦うハメになる点と、逃げ役がややつまらない点には留意しましょう。

射撃に優れたストフリや伝説、変形によるガン逃げが容易な正義を逃げ役にした高高コンビだと比較的やりやすいです。(ノーダメボーナス獲得自体はコスト無関係です)

もっとも、スコアを獲得するプレイが上級者向けなのは変わりないので、Dルートが安定クリアできない人にはあまり考えない方が良いでしょう。

## FINAL PLUS

「PHASE FINAL」クリア時点でDESTINY取得ステージが5ステージ以上だと発生する難易度激高の最終ステージです。

- ソロ戦の場合は「DESTINY」ランクを5個取得すれば発生します。
- 協力時では同じステージで2人が「DESTINY」ランクを取得しても取得ステージ数は1カウントしか入らないのでEXステージ5回到達と覚えておくと良い

- ソロプレイ中に乱入して協力プレイにする場合は、  
ソロでのEX到達回数+これからのEX到達回数 5回になれば良い。
- 
- コンティニュー可能。
- フルートには無い
- Aルート協力(味方乱入)戦で「PHASE FINAL」で「DESTINY」ランクの4つ目(一人で4つ)を取得しても行けたので上の限りではない。

## エンディング

今作では、3種類のエンディングがある。3つとも正味3分。  
なお全種類共通で、フルートが選択可能(=第四次解禁後)の筐体では、  
スタッフロールのVoice Actorの項に追加登場キャラ(ムウ、バルトフェルド)のものが、  
BGMの項に「Quiet Night C.E.73」が追加されている。

### ■ 通常エンディング

炎上するレクイエムから大破した運命とFIの後ろ姿が映し出される。  
最後は原作どおり各戦艦からの信号弾による花火大会になって終わる。

### ■ EXエンディング

PHASE FINAL(EX)にノーコンティニューで進むとエンディングが変わるようです。  
爆発するメサイアから脱出したストフリと隠者(リフターなし)が現れ、メサイアを追悼し飛び立つ。  
その後は通常のエンディング通り。最後は通常のEDと違う角度で運命とフォースが映し出される。  
ちなみにFINAL PLUSを作戦失敗した場合、PHASE FINAL(EX)を経由していない場合でもEXエンディングになる。

### ■ スペシャルエンディング(FINAL PLUSエンディング)

「FINAL PLUS」に到達し作戦成功させる、もしくはフルートクリアでエンディングが大きく変化。  
キャラ選択時のパイロット絵と彼等が乗った機体が次々と画面に現れ、  
原作の名場面等をゲーム中の画像(新規グラフィックもあり)で再現した画像が流れる。  
その後、通常のEDと違う角度でデスティニーとフォースインパルスが映し出され、  
最後に原作最終回のラストのようにアークエンジェルやエターナルとオーブ側のMSが映し出される。