

PSUからの変更点

- PSUからの変更点
 - 廃止 修正された要素
 - バランス調整
 - 戦闘関連
 - システム面
 - その他の変更点
-

廃止 修正された要素

- 共有倉庫が廃止され、自キャラ同士でのアイテム交換が出来なくなった(PSUのオフラインモードと同じ)。
- 武器防具がフィールドに置けなくなり、他プレイヤーと交換が出来なくなった。
 - 一部アイテムと服・パーツに限り、地面に置いて交換できる。
- キャラクタークリエイトにおいて、「顔の形」がフリーカーソル方式からパターン選択方式になった。
 - PSUからインポートしたキャラは顔付きを引き継がないため、強制的にデフォルトの顔つきとなる(フェイスタイプは設定したもの)
- ストーリーミッションにおけるポリゴンモデル劇が廃止され、キャラ立ち絵+台詞の形式で展開されるようになった。
- 合成システムがなくなり、素材と基板も廃止。アイテムは全て現物ドロップになった。
- PMの育成要素がなくなり、最初から最終形態(GH-4x0)で選択するようになった。
- 派生PMが廃止され、PMはGH-4X0系のみとなった。
- ロビーは歩いて移動するのではなく、アイコンを選択する方式になった。
- 中継ロビーは廃止され、ミッションカウンターは各惑星一つに統合された。
- 武器強化で失敗(破損ないし消滅)することがなくなり、強化時のパラメータの伸びがランダムになった。
- グライNDERのグレード、補正値が廃止され「強化用グライNDER」で全てのグレードの武器が強化可能になった。
- メーカーが違う武器も強化(例:GRMでクバラの強化)が可能となり装備中の武器の強化も可能になった。
- クエストボード(左下のミッション情報)の廃止。これに伴い、ミッション開始時の情報配信とミッションクリア時のリザルトでのアイコン表示が無くなった。
- よく誤解されているが、無くなったのはクエストボードの情報配信でミッション開始時の「キンコーン」という鐘の音は新着情報の着信音であり、**ミッション開始音というものは元から存在しない。**

バランス調整

- タイプの補正値、武器制限、タイプ数の見直し(基本3+上級5種に)がされた。
- キャラのレベルアップに必要な経験値が減少。レベルが非常に上がりやすくなっている。
上がりやすさ的には無印オフライン>PSP>イルミナスオフライン>PSUオンライン
- PAのレベルアップに必要な経験値も減少。オフラインモード以上にレベルアップが早くなった。
- 箱からメセタが出現するようになり、全体的に入手メセタの額も増加している。
- 素材系アイテムの完全廃止の影響により、箱の中身に「空っぽ」というケースがかなり多く存在する。
クリア箱ですら中身がないことがよくある。
- 一部ミッションにおいて、出現する敵やマップのパターンが変更された。
- 属性の数値が1~50になった。
- 店で扱う商品がランダムになり、属性もランダム(上限30%)になった。
商品はストーリーミッションの進行具合で変化する
- 装備品のランクや性能が調整された
 - メーカーコピーのクバラ品は一律「高威力・低PP」になった
杖や機関銃を扱う際は注意
- 一部装備の種族・性別制限が変更された
 - クレア系 ビースト・キャストでも装備可能
カン・ウー 女性キャラも装備可能
など他多数

戦闘関連

- PS2版にあった武器振り回し現象の解消がされた。
- SUVウェポンがPC版並の早さで発動できるようになった。
 - ただしこれは2発目以降のみ
基本的に、ミッションを開始して1発目のSUVはPS2以上のロード時間がある
- バレットによる状態異常付与率が上昇した。

- PCの持久力が上がった(C RAで20)。
- テクニックのロックオン制限が解除され、LV10までのギ・バータでも6体にヒットするようになった。
- 一部のPAは吹き飛ばし属性や状態異常、硬直時間が変更され、使い勝手が大きく変わった。
 - ディーガ、ギ・フォイエ他に吹き飛ばし属性が追加。
メギドの付与効果が **感染** に変更。敵が使用するものも感染の模様。
グレナード系パレットがダウン属性に変更、さらにパレットLv21以上で打ち上げ属性に。
レスタ、ギ・レスタはテクLv10以下だと範囲効果が無く、自分しか回復できない。
- ダルク・ファクス第2形態の使用する巨大隕石攻撃のムービーが変更になった

システム面

- フォトンアーツディスクが現物でドロップするようになった。
- キャラクター作成時に戦闘タイプが選択できるようになった。
- パーティリーダーの戦闘タイプによって、ドロップテーブルが変更されるようになった。
- PS2版と比較してロード時間が短縮された
- マルチモードでは、武器、防具、フォトンアーツディスク、一部レアアイテムはパーティ全員が取得するようになった。武器、防具の属性は各自ランダムで決定される。
 - モノメイトやデフパライド、スケープドールなどの消費アイテムは変更なし。PSUと同様にリーダーが指定した方法で分配される。
 - 武器、防具などを渡すことが出来なくなった。交換・譲渡はいかなる場合でも不可能。
- アイテムの項目に「捨てる」が追加された。
- フィールドから出た時、HPに加えてPPも全回復するようになった。ミッションの継続中でも、一度外に出れば回復する。
- 一部アイテムの最大所有数が変更された(フォトンチャージは増加、補助アイテムは減少)
- 片手武器を両手に装備している時にフォトンチャージを使っても、最大値の半分しか回復しない。「イルミナスの野望」で行われた調整がなくなっていると考えればよい。
- パーティの最大人数がNPCを含めて4人になった（NPCの人数制限はない、マルチモードでもNPCを3人呼べる）

その他の変更点

- 画質が悪くなった。主にハード面の問題。
- 負荷、本体のメモリ使用量削減のためBGMが内蔵音源での演奏になった(録音された音楽ではなく音符のデータを再生する方式に)。
タイトルやシティ、ムービーシーンではメモリに余裕があるのか多機種版と同じ音源が使用されている。
- マルチモードでは画面描画の秒間フレーム数が落とされている。処理能力や同期の問題で動きが悪くなることもあるが、PS2版と比べるなら大差はない。
- ゲーム中にリーダーを変更することができなくなった。
 - アドホックモードではリーダーがホストとなり、プレイヤー全員の通信状態を監視する。
 - このため、リーダーが落ちるとホスト不在となり、残ったプレイヤー全員の接続が切れてしまう。(セーブの確認をしてタイトルへ)
- データセーブはPSUオフと同じマニュアル方式だがセーブポイントは廃止され、メニューにセーブの項目が追加された。
- カスタムパレットを回す速度が遅くなった。パレットの逆回転は十字キーでしかできない(L2R2のボタンがないので)
- 各種項目の選択でPSUと違っているものがあり(メニューのデフォルト位置が所持アイテム、フォトンチャージャーの項目で「はい」がデフォルト)、PSUに慣れていると若干混乱することがある。