

トライアルモード

本モードでは、拠点が存在しない

アーケードでのサイド7のような感じ。
親機が通信を開始した直後にシェアリングする子機の「ゲームシェアリング」を押してもらえると良い

その他

AC版でもそうだったのだが、通信を行うと機体から上部に信号弾が上がる
高低差のあるマップだと分かり易いので、
対人戦を行う際は相手が救援要請をした可能性を考慮する等すると良いだろう
また、開幕に遠距離機が居る可能性の判別にも使えるが、そこは読み合いだろう

アーケード等で一定の階級以上になると、
戦闘中の通信士のセリフが敬語になったりする。
詳細は以下の通り。

連邦:パニング大尉(0083より。)

ジオン:ガトー大尉(0083では少佐だが一年戦争時代はまだ大尉のため。)

両名の個人階級より上位階級に昇格した後に口調が変化する。

ジオン側でジャブロー(地上)をプレイすると発進時に自分でガウから降りられる。
降下地点はマップ下と右下の二箇所。

ガウ降下はデフォルトの発進地点のみ、他は地上からスタート。

戦闘開始時のルート設定では、自分にも目標地点を指定する事が出来る
目標地点を指定した場合、戦闘が開始された後に目標地点にマーカーが表示されており、
その地点に到達すると30pointのボーナスが授与される

アンロックに必要なポイントが大量にある機体や、獲得できるポイントがあまり期待出来ない機体、遠距離機等は、積極的に活用して行くのもアリ

カメラ切替[ビハインド]時、耐久値が半分ほど減った?(要検証) ところに自機のシールドが吹き飛ば、
一定ダメージではなく、シールドにあたったときという場合もある。要検証。

機動MAX、MAXの1つ手前が同じ数値の機体
おそらくEXセッティングでもバンナムなら下記数値だと思う
だからガンダムなんかは機動全振りして旋回を機動1にしても
変化はなくコストダウンできるはず

この項目は完全に誤報。Exセッティングから で機動セッティングを読み込めば、
段階ごとに旋回も差がつけられていることがわかる。
MSのページの旋回の数値も間違っているため、注意が必要。

Ez8 青4、5共に+2
プロトタイプガンダム 機動3、機動4共に+1
ガンダム 機動1~機動3まで+1
G-3 機動1~機動3まで+1
ヘビーガンダム 機動2、機動3共に-0(機動1のみ+1)
ゴック 機動4、機動5共に+2
グフカスタム 機動2、機動3共に+2
ザク S 機動1、機動2共に+1
ズゴック S 機動1~機動3まで+1
高機動ゲル 機動1、機動2共に+1
ドムキャ 機動1、機動2共に+1
ゲルキャ 機動1~機動5まで+1
両軍サイサリス 旋回変化無し
タンク 機動5、機動6共に+2
連邦スナイパー 機動1、機動2共に+2
ジオンスナイパー 機動1、機動2共に+1

あとの機体は機動最大値のみ + 2
他機動は + 1

上記について補足がwiki要望にありましたので追加しておきます
2chに書き込んだ者だけど、2ch規制食らってるから、今更だけどここで補足させてもらいたいで、納得されたら誤植云々の削除を願いたい
でなければEXセッティングがいらぬ子・・・

機体横の + 1 とかの数字は電撃プレステの陸ガン、グフ表紙の攻略本の機体データから持ってきた数字

誤植云々ってのは恐らくEXセッティング画面の段階の話だけで、一マスごとに上がるわけじゃなく
機動1の性能を使ってますよ
装甲1の性能を使ってますよ
の意味だと思っ
でなければ、

赤蟹機動3はダッシュ強化 ジャンプは機動2以下(機体選択のセッティング > や >> の位置)だから
EXセッティングで機動3読み込み時の 位置が

耐久 - 3

旋回 + 3

ダッシュ + 3

ジャンプ + 2

にならなければおかしいが、ジャンプも + 3 になってる点

電撃プレステの攻略本の機体データを信じる限り、この旋回の + 1 + 2 を調整してのコストダウンは有効だと思う

以下攻略本から

旋回速度

MSが旋回する速度、MSを旋回させて元の視点に戻るのに要する秒数を計測した。(攻略本内でジムNは6.67)

ノーマル以外のデータはゲーム中に表示されるセッティング画面での段階を示しており、中央から

右一つ目の > は + 1

右一つ目の >> は + 2

左一つ目の < は - 1

左一つ目の << は - 2

という基準で記載した

以下上記基準のゲーム中セッティング画面

赤蟹

機動1 ~ 3 + 1

装甲1 ~ 3 - 1

装甲4 ~ 5 - 2

TIPS

アーケードモードからメニュー画面に戻る画面ではTIPSで役に立つ情報が表示される。
初心者なら必ず見よう。

[TIPS](#)

スタッフロール

開発スタッフの名前が見れる。