

## 各種モード

### シングル

#### アーケード

稼働中のアーケード版と同様のルールで戦闘を行う。正に"THE 戦場"。PS3の"アドホック・パーティー"等で不特定多数を相手にしたオンライン対戦への参戦を考えているプレイヤーは、このモードである程度練習しておくが良いだろう。

#### ミッション

基礎から応用まで、初心者はとりあえずやっておくのが良い。ミッションをしっかりと進めればGP-02サイサリスも手に入る。詳しくは右メニューの"ミッション"へ。

### オリジナルルール

自由にルールを設定し戦闘を行う事ができる。基本ルールは

アーケードと同様の「通常戦」

ステージ上に設置されたポイントの占領数を争う「侵攻戦」

3連戦の戦闘結果を合計して勝敗を争う「長期戦」

の三つから選べる（侵攻戦と長期戦はミッションモードを進めて行くと開示される）。

設定可能項目は多岐にわたり、制限時間、初期戦力ゲージ数値、被ダメージ補正等が調整できる。

また、味方にダメージを与えることが出来る「フレンドリーファイア」も選択可能。「味方を巻き込まずに敵にだけ確実に攻撃を当てる」と言った操縦技術の向上にうってつけ。

更にアーケード版では今の所実装されていない、同軍同士の「模擬演習」も可能。同軍の機体を相手に戦う事で日頃自分が使っている機体の弱点などを見つけ、実戦に役立てよう。

## マルチモード

アドホック通信やPS3のアドホック・パーティー等を用いて多人数でプレイする。最大8人まで同時参加可能。

#### アーケード

基本はこれでプレイすることが多い。

#### ミッション

特にミッションモードはシングルプレイではクリアが非常に難しいミッションが存在するが、多人数でプレイする事で簡単にクリアできる場合もある。

「どうしてもクリアできない!!」と言う時の解決手段の一つとして入れておくのも良いだろう。  
またマルチモードでのミッションでしか入手できない特典もある様なので(取扱説明書より)、対戦だけでは無くこちらも積極的にチャレンジしてみよう。

## オリジナルルール

どちらかの軍に戦力や人数が偏っている時に、ハンデ等を設定すると良い。  
基本は弱い方の被ダメージ補正を下げたり、戦力ゲージを調整する。  
そうすると戦闘に安定がでて、楽しめるようになる。

## トライアルモード

一本のソフトで最大8人まで対戦する事が出来る。  
ただし、マルチモードと異なり幾つかの制限がある。

所属軍は地球連邦軍、ジオン公国軍のどちらかに自動的に割り振られる  
参加人数が4人以下の場合：全員が親機のプレイヤーと同じ軍に配属される。  
参加人数が5人以上の場合：両軍が均等になる様に割り振られる。  
(参加人数が奇数の場合は親機のプレイヤーが所属する軍の方に多く割り振られる)

使用できる機体が両軍一機ずつのみ(連邦軍がジム、ジオン軍がザク)。  
なお武装は全て選択可能)

コマンド及びチャットが使用できない

子機ではBGMが再生されない

ステージはサイド7固定

拠点無しの特別ルールで行われる

以上。  
なお、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」を押してもらうと良い