

- [チームシャッフルシステム](#)
- [連勝補正について](#)
- [増援時の勝敗について](#)
- [制限時間について](#)
- [コスト](#)
- [コストオーバー](#)
- [シールドガード\(一部機体のみ\)](#)
  - [シールドガードが可能な機体](#)
- [換装\(一部機体のみ\)](#)
  - [換装可能な機体](#)
- [変形\(一部機体のみ\)](#)
- [よるけ、ダウンについて](#)

## チームシャッフルシステム

対戦に参加する4人を、1戦毎にランダム編成するシステム。  
3人の場合はCPUを1機加えて編成する。編成完了までCPUの機体は判明しない。  
2人組等は辛い。野良にはありがたいシステムと言えるだろう。  
尚、2人の場合は、店側の設定によって対戦プレイ(いわゆるタイマン状態での対戦)になるのか協力プレイになるのか決まる。  
店側の設定でシャッフルシステムのon&offの切り替えが可能。  
offの場合は、従来通り組み合わせ固定での対戦になる。

## 連勝補正について

前作に比べ連勝補正値が緩めになっている模様。  
ただし10連勝を区切りに極端に補正値があがるため、11戦目以降の与ダメの減少と被ダメの上昇を強く感じる。

## 増援時の勝敗について

戦闘中に乱入された場合、何度落とされようとも結果は出ず、乱入者が機体とステージを決定後に仕切り直しになる。  
WIN or LOSEの結果が出る状態で乱入された場合、CAUTION表示はされるが勝敗は決めているので、乱入者はソロで入ることになる。

## 制限時間について

デフォルトでは180秒設定だが、店側で120、150、180・・・330秒と30秒刻みに設定変更できる。  
ちなみに、今作はシリーズ初の「NO LIMIT」(時間無制限)も可能なのだが、これは大会以外ではまず使われない(というか、大会でもあまり使われない)。

## コスト

使用可能機体には1000、2000、3000の3種類しか無く、総コストは6000となっている。3000コスト×2の構成は双方撃墜で敗北。  
CPU機はその半分となるため、最小は500コスト。コストゲージは1000単位が6つあるが、CPUが撃墜されると半ゲージ分しっかり削られる。  
前作同様、CPU戦の場合、敵総コストかMSのコスト自体が変化するようなので不明。  
後述のコストオーバーも合わせて参考にされたし。

1000 + 1000 : 何も考えずに落ちまくれるが火力不足。  
2000 + 1000 : 1000が先落ち。2000は1000が3回目を落ちるまでに落ちること  
2000 + 2000 : 同時落ちが望ましい  
3000 + 1000 : 1000は3000が落ちるまで逃げまくる。3000は突撃  
3000 + 2000 : 3000が先落ち。2000は3000が落ちたらできるだけだけダメ取って落ちる  
3000 + 3000 : ゲーム始まる前にどっちが先に落ちるか話し合う。野良ならドンマイ

## コストオーバー

機体の復活時に戦力ゲージの残りコストが使用機体のコストを割っていると、残りコストに応じた割合のHPで復活する。  
このシステムが発動するのは 自機コスト > 残りコスト の場合のみ。  
発動時は復活時に画面中央に"コストオーバー"と表示される。  
また敗北寸前時、残り時間30秒を切ったときと同じようにキャラの目元だけを移したカットが入るようになった。

## シールドガード(一部機体のみ)

素早くレバーを と入力(レバー 要素の直後 要素を入力)することで発動。  
シールドを構え、射撃・格闘問わず「あらゆる攻撃を防ぐ」。当然、前方からの攻撃判定にしか効果は無い。

ファンネルに代表されるオールレンジ攻撃による横・背後からの攻撃や、前方向以外からの爆風には無力。

## シールドガードが可能な機体

コスト3000GP	コスト2000GP	コスト1000GP
<u>(ニュー)ガンダム</u> <u>V2ガンダム</u> <u>ウイングガンダムゼロ</u> <u>ガンダムエピオン</u> <u>ガンダムX</u> <u>ガンダム</u> (月光蝶発動中は不可) <u>フリーダムガンダム</u> <u>デスティニーガンダム</u> (実体盾だが再出撃時にビームシールドになる) <u>ストライクフリーダムガンダム</u> <u>ガンダムDX</u>	<u>ガンダム</u> <u>Zガンダム</u> <u>ガンダムMk-II(エマ機)</u> (スーパーガンダム時は不可) <u>ZZガンダム</u> <u>ハンマ・ハンマ</u> <u>サザビー</u> <u>ガンダムF91</u> (ガンダム試作1号機フルバーニアン) <u>ガンダム試作2号機</u> <u>ガンダム試作3号機</u> <u>ガンダムデスサイズヘル</u> <u>ガンダムヘビーアームズ改</u> <u>トールギス</u> <u>ストライクガンダム</u> (ランチャー/ソード時は不可) <u>インパルスガンダム</u> <u>アカツキ</u> <u>ガンダムエクシア</u> <u>ガンダムヴァーチェ</u> (ナドレ時のみ)	<u>ガンダムMk-II(カミーユ機)</u> (復活後は不可) <u>ビギナ・ギナ</u> <u>ヴィクトリーガンダム</u> (ボトム時は不可) <u>陸戦型ガンダム</u> <u>ゲフ・カスタム</u> <u>ガンダム試作1号機</u> <u>イージスガンダム</u> <u>デュエルガンダムアサルトシュラウド</u> <u>ガンダムEz8</u>

## 換装(一部機体のみ)

前作同様一部の機体は武装を変更することができる。  
 ただし、今回は一度換装するとその戦闘中はもとに戻れない、または撃破されるまで元に戻れない機体も存在する。

## 換装可能な機体

機体	武装
ガンダムMk-II	BR BZ SG LR(SG中に変形特射) LRからSGへの換装は不可
キュベレイMk-II(ブル機)	ノーマル ファンネルモード
ガンダムF91	BR ヴェスパー
アレックス	チョバム 素体 素体からチョバムはチョバムの弾数が残っているときのみ
ガンダムデスサイズヘル	アクティブクローク 素体 素体からアクティブクロークはアクティブクロークの弾数が残っているときのみ
V2ガンダム	ノーマル アサルトバスター 時間制、ノーマルからアサルトバスターは換装ゲージMAX時のみ
ガンダムX	サテライト ディバイダー
ストライクガンダム	レバー-N: エール レバー-右: ソード レバー-左: ランチャー
アカツキ	オオワシ シラヌイ
陸戦型ガンダム	マシンガン 180mmキャノン
ガンダム試作1号機	ゼフィランサス フルバーニアン 再出撃時に強制換装、一度Fbになるとその戦闘中はゼフィランサスには戻れない
デュエルガンダムアサルトシュラウド	デュエルAS デュエル 一度アサルトシュラウドを外すと、撃破されるまでアサルトシュラウド状態に戻れない
ガンダムヴァーチェ	ヴァーチェ ナドレ 一度ナドレになると撃破されるまでヴァーチェに戻れない
シャイニングガンダム	バトルモード スーパーモード 時間制、スーパーモードへは換装ゲージMAX時のみ、時間切れでバトルモードへ(任意解除不可)
ガンダムEz8	BR 180mmキャノン

## 変形(一部機体のみ)

一部の機体はジャンプボタンを押しながらステップ入力に変形することができる。  
 今回はあまり使われていない。

- キュベレイ
- Zガンダム
- ガンダムMk-II(スーパーガンダム時のみ)
- 百式(メガ・バズーカ・ランチャーに掴まる)
- ウイングガンダムゼロ
- ガンダムエピオン
- ガンダムXDV(ディバイダーを背中にくっ付ける)
- ガンダムヴァサゴ(ガンダムアシュタロンの上に乗る)
- ガンダムDX(Gファルコンとドッキング)

ヴィクトリーガンダム(通常変形の他にパーツ分離形態など多数)  
イーゼスガンダム

## よろけ、ダウンについて

今回もよろけの種類は通常よろけ、足に当たった場合の特殊よろけ、回転させられるタイプよろけが存在し、ダウンの種類は受身の取れる通常の「ダウン」と、受身が取れずきりもみ回転しながらダウンする「強制ダウン」

受身が取れず無敵状態(黄色ロック)にもならない回転しながらの「特殊ダウン」の3種類に分かれている。

なお、ダウン属性の武器は吹っ飛び方向がそれぞれ違う。

(例：ガンダムのサブ射撃の場合、上に大きく打ち上げられてダウンするなど。)

また、回転しながらの特殊ダウンは回転させられるタイプよろけを持つ格闘をダウン状態で食らった場合(ガンダムの横格闘、SストライクのN格)や、キュベレイのいわゆる打ち上げ花火と呼ばれる攻撃を食らったとき、エクシアのトランザム斬り、ターンXの打ち上げ花火(特格特格派生)を食らったときに起こる。

特殊よろけはBRが足に当たった場合や黒Mk-2のN格2段目で見られる。地上で受けた場合、やや硬直が長い？