

今作のパイロットスキルはレベルの上昇ではなく、MSに乗ることで覚えていく仕様。習得スキルはMS毎に固定、全てのスキルを覚えるには様々なMSに搭乗する必要がある。一回搭乗すれば必ず覚えるということではなく、それぞれに習得確率が%で表示されている。習得確率はパイロットレベル、機体パーツランクの合計が上がるごとに上昇する。レベルが50、パーツランクALL4になったらそれ以上の習得率上昇はないので後はリアルラック頼りに頑張れ！（習得確率が最も低いDG細胞が、最大で11%）

ラボに提供中の部位はパーツランク1として扱われるので返却されるまで習得率が低下する事に注意。

基本的に4番目のスキルはレベル26以降で取得可
「ヘッドショット」「幸運」はレベル36以降で取得可
「DG細胞」はレベル41以降で取得可

Xbox360版は条件が揃えば「小技」を使うと楽に習得可能

スキル一覧

精密射撃	ショックウェーブ	リーダーシップ
パイロットセンス	ヒートアップ	ロングレンジ
ガッツ	パリング	スカイアイ
カスタマイズ	小さな巨人	エースキラー
負けず嫌い	ノックダウン	マグネティック・ハイ
インパルス	バラージショット	ダメージキャンセラー
闘争本能	ジャミング	カリスマ
好敵手	インスタントヒーロー	自己暗示
ハイテンション	一機当千	テンプレーション
流派・東方不敗	若さゆえの過ち	ムーンレイス
エースパイロット	幸運	オーバードライブ
ヘッドショット	明鏡止水	DG細胞

精密射撃

- 習得確率：高
- ビームによる攻撃が敵を貫通する。
 - 「ヘッドショット」と組み合わせると効果的。
 - 比較的取得しやすいので、育てないうちはつけておいても損はない。
 - 序盤は拠点制圧後の敵の掃討に役立つだろう。
- 習得機体：ガンダム、百式、ZZガンダム、ストライクフリーダムガンダム、ガンダムF91、ガンキャノン、ジオング、パラス・アテネ、ジム、ヤクト・ドーガ（ギユネイ機）

ショックウェーブ

- 習得確率：高
- SP攻撃の発動時、周囲に衝撃波を発生させる。
- 習得機体：ゴッドガンダム、デスティニーガンダム、バウンド・ドック、ターンX、ドム、ザク・タンク、シャア専用ズゴック、量産型バウ（アクシズ機）、Zガンダム、キュベレイMk-（プルツー機）

リーダーシップ

- 習得確率：高
- 自軍全体の戦闘能力が上昇する。
 - 味方がいないミッション以外なら付けておいても損はないが、「ジャミング」の方がオススメ。
- 習得機体：ガンダム、シャア専用ザク、インフィニットジャスティスガンダム、武者ガンダムMk-、ゲルググ（ジョニー・ライデン機）、バイアラン、ギラ・ドーガ（レズン機）、リックディアス、ジェガン、バーザム

パイロットセンス

- 習得確率：中
- パイロットポイント獲得量が上昇する。
 - レベルMAXを目指す時に是非、50レベルに達したら用済み。
- 習得機体：ZZガンダム、ゴッドガンダム、ガンダムF91、ザク、ゲルググ(ジョニー・ライデン機)、リ・ガズィ、量産型パウ(アクシズ機)、ジム、リックディアス、ガザC、グフ飛行型、バーザム

ヒートアップ

- 習得確率：低
- コンボ数に応じてダメージが増加する。
 - 具体的には10hitから1.2倍、30hitから1.4倍、50hit以降は1.6倍となる。
 - SP攻撃後のF91など、ヒット数を稼げる機体ならかなり有効。巨大MA戦も楽になるが、ダメージが「若さゆえの過ち」を超えるのは180hit以上なので、防御を考えないなら「若さゆえの過ち」の方がいい。
- 習得機体：ガンダム、ガンダムMK-（ティターンズ機）、Zガンダム、キュベレイ、サザビー、V2ガンダム、インフィニットジャスティスガンダム、ハンブラビ、パラス・アテネ、ゲルググ、ギラ・ドーガ

ロングレンジ

- 習得確率：中
- 格闘攻撃の攻撃範囲が拡大する。
 - 見た感じ通常攻撃ではあまり効果が分からない。
- 習得機体：マスターガンダム、ガンダムエピオン、デスティニーガンダム、シャア専用ズゴック、ボール、ガンダム、武者ガンダム、ドム、マラサイ

ガッツ

- 習得確率：高
- パワーダウン状態にならなくなる。
 - つばぜり合いに負けてもパワーダウンにならなくなるので、つばぜり合いが苦手な人にオススメ。
 - デビルガンダムの吐く霧には無効
- 習得機体：シャア専用ゲルググ、ボール、マスターガンダム、ガンダムエピオン、ポリノーク・サマーン、サザビー、グフ飛行型

パリング

- 習得確率：高
- ガード崩し攻撃を受けてもガードを崩されなくなる。
 - ただしこのスキルでもガードを崩されてしまう攻撃が一部存在する。
 - ガード不能攻撃には無意味。
- 習得機体：ザク、ガンダムMK-、ガンダム、V2ガンダム、ウイングガンダムゼロ、ハンブラビ、リ・ガズィ、ガザC、サザビー

スカイアイ

- 習得確率：中
- ガードできない方向からの敵の攻撃もガードすることができる。
- 習得機体：ガンダム、ストライクフリーダムガンダム、ウイングガンダムゼロ、パイアラン、サザビー、ターンX、ジ・オ、ガンダムMK-（ティターンズ機）

カスタマイズ

- 習得確率：中
- 回復アイテムの回復量と、強化アイテムの持続時間を2倍にする。
 - ムーンレイスの効果が反映されるので相性がよい。
- 習得機体：ガンダムMK-、V2ガンダム、インフィニットジャスティスガンダム、ヤクト・ドーガ（ギュネイ機）、ポリノーク・サマーン、ジェガン

小さな巨人

- 習得確率：低
- 巨大な敵との戦いを有利にする。
 - デビルガンダム戦では是非欲しいスキル。特にN8機体で挑む「兵士たちの戦場4」や「黒い四連星1」ではこれと「インスタントヒーロー」の有無で難易度が激変する。
- 習得機体：ガンキャノン、量産型パウ(アクシズ機・グレミー機)、リ・ガズィ、ジェガン、ボール、ジム、グフ飛行型、ジム、ズ

エースキラー

- 習得確率：極低
- 敵エースに与えるダメージが1.2倍になる。
 - ノーマリスクだが、エース限定。これを付けるなら200機撃墜で1.2倍に到達するエースパイロットか、ガード不能になるが常時1.5倍の若さ故の過ちを付けた方が良い。
- 習得機体：キュベレイ、パウ、リ・ガズィ、パウ、ドム、ズゴック、グフ飛行型、ジム、ハイザック、マラサイ、量産型キュベレイ

負けず嫌い

- 習得確率：低
- 鏝迫り合いに勝つと、15秒間攻撃力が2倍になる。
 - 鏝迫り合い成功時にほぼ確実に相手を撃破できるとはいえ、Normal以上では失敗の可能性もあり、さらに鏝迫り合い自体SP攻撃同士をぶつける以外では意図的に出すのが難しい。
- 習得機体：ガンダムMk-（エウゴ機）、百式、ストライクフリーダムガンダム、ヤクト・ドーガ（ギユネイ機）、パイアラン、パウ、キュベレイMk-（ブルツ機）、ガンダム、ハイザック、マラサイ、ガザD

ノックダウン

- 習得確率：中
- SP攻撃で確実に相手をパワーダウンさせる。
 - コンボをSP攻撃で締めるともう一発コンボを入れられる、対エース用スキル、N8機体のようにSP攻撃がLv1オンリーの機体に向く。
- 習得機体：ガンダム、ハンブラビ、バウンド・ドック、ギラ・ドーガ（レズン機）、シャア専用ゲルググ、ズゴック

マグネティック・ハイ

- 習得確率：低
- 特定の攻撃で周囲の敵を引き寄せる磁場を発生させる。
 - 「特定の攻撃」とは基本的に格闘属性のチャージ攻撃の事、例外有り。
 - 発生した磁場には一応攻撃判定があり、ダメージを与えるがそれではトドメを刺せない。
 - エピオン、ゴッド、ストフリなど範囲の広い多段チャージを持つMSに付けると世界が変わる。
 - とんでもない吸引力でエースもザコモ揺らして引き寄せ、酷い時には勢い余って後ろまですっ飛んでいく。あまりの凄まじい揺れっぷりは、時折プレイヤーを3D酔いさせる。
- 習得機体：ガンダムエピオン・シャア専用ゲルググ、バウンド・ドック、キュベレイMk-（ブル機）、ジ・オ、武者ガンダム、ゴトラタン

インパルス

- 習得確率：極低
- C2～C6、DCの特定攻撃の際、25%の確率で周囲を巻き込む電撃を発生させる。
 - サザビー、キュベレイなど多数のビームをばら撒くチャージを持つMSに おすすめ。
 - 雑魚殲滅の効率アップはもちろん、エースが雑魚と一緒にいる時は電撃の巻き込みで一気にHPを削ってくれる。
 - ターンAのCSP、パラス・アテネのSPはなぜか「インパルス」が有効。
 - インパルスをつけた状態でC2～C6またはDCでエースを倒すと、スロー中に「インパルス」が発動しまくって100ヒットを超えることがよくある。
- 習得機体：ジオング、ターンX、ジム、ゴトラタン、ガザD、ネモ、ジム

バレンジショット

- 習得確率：中
- チャージ攻撃1が射撃の場合、その連射可能数が増加する。
 - 元の連射数が多いほど増加数も多い、微妙スキルだが、もし使いたいならストライクフリーダムかZZガンダムでどうぞ。
 - C1が一発しかないラボ機、C1が格闘のエピオンには効果がない。
- 習得機体：Zガンダム、ジオング、パウ、キュベレイ、百式、ガザD

ダメージキャンセラー

- 習得確率：極低
- 一定の確率で敵の攻撃でダメージを受けなくする。
 - 効果をもっともわかりづらいスキル、発生確率も「ごくたまにダメージくらわなくてラッキーかも！」程度なので微妙過ぎる。
- 習得機体：ハンブラビ、パラス・アテネ、量産型パウ(アクシズ機)、ギラ・ドーガ（レズン機）、リックディアス、グフ

闘争本能

- 習得確率：極低
- 敵から受けるダメージが1.5倍になるが、敵の通常攻撃を受けてものけぞらなくなる。
 - 分かりやすく言えば機体に常時発動のスーパーアーマーを付けるスキル。
 - 非常に強力なスキル、C2～C6、DC、SP以外では何を受けてもひるまない凄いスキル。
 - 隙が多い技でもカットされず放てる。
 - つばぜり合いに負けてもDCさえ受けなければダウンしない。
 - 受けるダメージは増えるが全然ひるまないために、気付いたらHPが真っ赤になる事も。
- 習得機体：ガンダムエピオン、パウンド・ドック、ポリノーク・サマーン、シャア専用ザク、ゲルググ、パウ（グレミー機）

ジャミング

- 習得確率：低（武者ガンダムMk-のみ極低）
- 敵の戦闘能力を低下させる。
 - 汎用性が高いスキル、付けておいて損はない。「リーダーシップ」を付けるよりはこっち。
- 習得機体：ガンダムF91、武者ガンダムMk-、ジオング、ポリノーク・サマーン、ギャン、量産型キュベレイ

カリスマ

- 習得確率：極低
- 戦闘による友好度の増加量が上昇する。
 - ぶっちゃけクイズの方がお手軽、普通にプレイしながら友好度を上げたい人向け。
 - とは言え、これを早い内に覚えておくとかクイズが出る頃には、ほぼ全員と親密なんて事もあるので、早く友好度あげたい人は重宝する。
 - 友好度上昇時の台詞を聞きたい人には強い味方。
- 習得機体：ジェガン、シャア専用ズゴック、ゲルググ(ジョニー・ライデン機)、ギラ・ドーガ、バーザム、ギャン

好敵手

- 習得確率：低
- 敵エースパイロットを撃墜しても、友好度があまり減少しない。
 - 「カリスマ」と違い、こちらは比較的有用。ただし、敵対出撃や敵対活躍での友好度減少には適用されない。(要検証)
- 習得機体：ZZガンダム、ウイングガンダムゼロ、グフ、ガザC、武者ガンダムMk-、ゲルググ(ジョニー・ライデン機)、ギラ・ドーガ(レズン機)

インスタントヒーロー

- 習得確率：極低
- 搭乗モビルスーツが弱ければ弱いほど、戦闘能力が上昇する。
 - 具体的にはN6C6機は1.0倍、N4C4機は1.5倍、N8機は2.0倍のステータスになる
 - よってN8機体には必須、逆に、N6C6機体に付けるのはスロットの無駄。
- 習得機体：ガンキャノン、パイアラン、ザク、ガザC、ヤクト・ドーガ（ギユネイ機）、ジム、ジムコマンド

自己暗示

- 習得確率：中
- パイロットの格闘能力と射撃能力を入れ替える。
 - ドモンのような極端な能力値を持っているキャラクターに有効だが、わざわざスキルスロットを一つ消費してまで使う価値があるかどうかは微妙…。
- 習得機体：ガンキャノン、ギャン、グフ、キュベレイMk-（プル機）

ハイテンション

- 習得確率：極低
- SP攻撃が常にハイパーSP攻撃となる。
 - SPをよく使う機体につけて損はない。
 - W0や百式などHCSPが強力な機体は付けておいた方が良い。火力が上がる。
- 習得機体：ガンダム、ウイングガンダムゼロ、ガンダムMK-（エウゴ機）、キュベレイMk-（プルツ機）

一機当千

- 習得確率：極低
- 雑魚から受けるダメージが半分になり、雑魚に与えるダメージが2倍になる。
 - 雑魚限定だが効果は絶大、N8機体で1000機撃墜ミッションに挑む際は必ず付けておきたい。
- 習得機体：サザビー、ガンダムF91、デスティニーガンダム、キュベレイMk-（プル機）

テンプレション

- 習得確率：中
- 異性の敵エースパイロットから受けるダメージが半分になる。
 - 男性パイロットの方が圧倒的に多いため、使うなら女性パイロットで。
- 習得機体：パラス・アテネ、キュベレイ（プルツー）、ヤクト・ドーガ（クェス）、量産型キュベレイ

流派・東方不敗

- 習得確率：低
- 耐久力減少時(赤ゲージ時)、攻撃力と防御力が1.5倍になる。
 - 難易度Normal以上の巨大MA戦では、赤ゲージから即死の状況もザラなので使えない。それ以外なら死に際の保険にはなる。他に付けるものがないならどうぞ。
- 習得機体：ゴッドガンダム、マスターガンダム、ザク・タンク、シャア専用ズゴック、リックディアス

若さゆえの過ち

- 習得確率：低
- ガードができなくなるかわりに、攻撃力が1.5倍になる。
 - 強力だが、ガードができないのを忘れてガードしようとしないうち注意。
 - 特殊装備の「カウンター」を付けているとガードモーションは出なくてもガードボタンをタイミングよく入力することでしっかりカウンターの効果が発動する。
- 習得機体：シャア専用ザク、デスティニーガンダム、パウ、バーザム、ヤクト・ドーガ（クェス）

ムーンレイス

- 習得確率：低
- 50機撃破ごとに一定時間能力が上昇する。
 - 50機撃破ごとにパワーアップアイテム一つ入手するという感じ。上がる能力はランダム。
 - などあっという間に撃破数を稼げる機体なら能力アップを保ったままの戦闘も可能。エースパイロット取得前は意外と便利なスキル。
- 習得機体：ガンダム、ターンX、ザク、ドム、ネモ

エースパイロット

- 習得確率：極低
- 100機撃破ごとに、攻撃力と防御力が10%ずつ上昇する。（上限は無し）
 - 敵機を大量撃破できれば、ノーリスクで能力が釣りが上がっていく隠れた強スキル。1000機撃墜ミッションやコレクションミッションのような、数を落すことが前提のミッション向き。
 - 6000機などともないう数の敵を倒すと、エクストラハードの雑魚を射撃1発で倒すことも可能になる。
 - 武者ガンダムの攻撃にも耐えられるようになるため、高難易度をクリア出来ない人は試してみても？
- 習得機体：シャア専用ゲルググ、ジ・O、V2ガンダム、ストライクフリーダムガンダム

幸運

- 習得確率：極低
- 運が非常に良くなる。
 - 性能の良いパーツが出易くなったりクリティカル攻撃が発生し易くなる。
- 習得機体：ザクタンク、ZZガンダム、ポール、ヤクト・ドーガ（クェス）

オーバードライブ

- 習得確率：極低
- 一人でコンビネーションSP攻撃を発動することができる。
 - 言わずもがな、通常SPよりコンビネーションSPの方が強力な機体に乗る時に使おう。特にガンダムにはほぼ必須。
 - ちなみにこれをつけた状態で友軍とCSPをするとハイテンション時のCSPになる。
 - 「ハイテンション」と組み合わせると、機体によってはより強力になる。
- 習得機体：ガンダムMk-（ティターンズ機）、百式、ガンダム、インフィニットジャスティスガンダム

ヘッドショット

- 習得確率：極低
- チャージ攻撃1による射撃が50%の確率で雑魚を一撃で撃破することがある。
 - 「精密射撃」と組み合わせて使うのが有効。
 - さらに「バレンジョット」も加えると面白いが、スロットの無駄。
- 習得機体：ガンダム、Zガンダム

明鏡止水

- 習得確率：極低
- SPゲージが微かながら常に増加する。
 - SPが強力なMSなら使っても良いが、「バイオコンピューター」があればいいかも。
- 習得機体：ゴッドガンダム、武者ガンダムMk-

DG細胞

- 習得確率：極低
- 敵から受けるダメージが上昇するかわり、耐久力が徐々に回復する。
 - 回復速度が異常。ダメージを受けても数秒後には体力がMAXになるが、一気に食らうと回復が間に合わず、死ぬ。
 - 滞空時及びブースト使用中、パワーダウン直後など、ブーストゲージが上昇しない状況では回復しない。ゲージが赤でも上昇していれば回復する。
- 習得機体：マスターガンダム、武者ガンダム