

- [タイトル画面変更](#)
- [【Xbox360】パイロットスキルの4つ目を簡単に習得](#)
- [【PS3・Xbox360】ロード中の八口の回転が早くなる](#)
- [正体不明機の居場所](#)
- [2Pを使ったミッション攻略、育成](#)
- [操縦訓練](#)
- [徒歩移動の2段階目にすぐに移行](#)
- [巨大MAと楽に交戦する](#)
- [つばぜり合いに負けても安心](#)
- [カウンターについて](#)
- [素早くJSPを発動](#)
- [チャージの色](#)
- [モビルスーツラボの出現パーツ](#)
- [出現させにくいストーリーミッションの楽なやり方](#)
- [ブーストダッシュでの最速キャンセル](#)

## タイトル画面変更

- オフィシャルモードを逆襲のシャアまでクリアするとタイトルバックが2つに割れたアクシズ（逆襲のシャアの原作風エンディング）に変更される。
- 割れる前が見たい時は、起動時にロードせず。

## 【Xbox360】パイロットスキルの4つ目を簡単に習得

- Xbox360のみ、以下の条件を満たすと**必ず4番目のスキルを習得する**。

（4番目のみ出来る技、1～3番目を習得するにはリアルラックが必要）

- ソフトを起動して一番最初にプレイするミッションであること  
（またやる場合はダッシュボードに戻る -> ゲームを起動の繰り返しでOK）  
ミッションはどれでもいいのでガンダムファイトがその他手軽なミッションをやるとよい
- 1～3番目のスキルを習得済みの機体を使用する  
（1～3番目が未習得の場合は、そちらが優先される事もある）
- 当然、習得率が0%ではないこと
- 起動して最初のミッションをプレイする前にラボなどを覗くと失敗することがある  
また、ミッション出撃準備画面から戻ったりしてもアウト
- これを利用することでDG細胞などの入手確率の低いスキルを簡単に習得できる。

## 【PS3・Xbox360】ロード中の八口の回転が早くなる

- ロード中にPS3なら ボタン、Xbox360ならAボタン連打で八口の回転が早くなる。  
（最高速度に達すると「八口」としゃべり、一定時間維持すると徐々に止まって「はるお・・・」としゃべる）
- ロード時間が足りないと出来ないの、比較的ロードの長い、ライブラリーに入るときにやるといい

## 正体不明機の居場所

- ミッションによって、「戦場に正体不明機を複数確認」などのときに、画面右上のマップに表示されていないくても、STARTを押してブリーフィングに切り替えるとマークが表示されていて、居場所がわかることがある

## 2Pを使ったミッション攻略、育成

- 要：強いキャラ、機体
  - 1P側を育てるキャラで選択し、2P側を強いキャラと機体でミッションをはじめ2Pでミッションをクリアするだけ。  
育てる側のミッションをクリアしたくなければ1P、2Pを逆にしてキャラだけ育てる事も
  - ただし、2P側は撃墜数、ミッション出撃回数は入らない、Total Shot Downにも入らないので2P側でミッションクリアし続けても1P側キャラのミッションクリア回数しか増やすことが出来ないの注意。
  - 2P側は友好関係も変化しない、2P側でエースを撃墜しても1P側の友好関係には撃墜としてカウントされない、敵対出撃のみカウントされる。

## 操縦訓練

- 同じキャラで2回クリアすると、ラクスからパイロットポイントがもらえ、ラクスとの友好度があがる。

## 徒歩移動の2段階目にすぐに移行

- ・ ダッシュ終了後にスティックを入れっぱなしにするとすぐに2段階目の歩行速度になる。
- ・ Z、ZZ、W0、エピオンなどもダッシュ後ならいいが変形は解除時に一度着地するので適用されない。

## 巨大MAと楽に交戦する

- ・ パターンが限られる小技だが、巨大MAが既に敵フィールドに出現している場合、まずエリアに入らないようにチャージ1で誘い出し、接近してきたら徐々に離れながらチャージ1を撃ち続ける。ダメージは殆ど与えられないが部位破壊はできるので、エリア進入前に壊せるだけ壊してしまうと楽に戦えるようになる。
- ・ ちなみに十分な攻撃力があるとアタックチャンスでなくてもダメージを与えられるようになるため、「小さな巨人」+「インスタントヒーロー」装備の量産機だと、エリア外からC1を打ち続けるだけで撃墜できてしまう。(ザクタンクvsサイコガンダムMk- で確認)
- ・ 余談だが、巨大MAがいるエリアに入ると撃墜まで出られないが、巨大MAも例外ではなく、出られないエリアの境界で一生懸命歩く(向かう)姿はひとまあ…

## つばぜり合いに負けても安心

- ・ 以下の条件を満たしている場合、つばぜり合いに負けてもダウン、パワーダウンが一切起こらない。
  - 相手がいわゆるラボ機である
  - 自身がスキル【闘争本能】を装備している
- ・ ラボ機にはDCが存在せず、N攻撃では仰け反らない【闘争本能】の効果が発揮されるためと思われる。

## カウンターについて

- ・ アタッチメントのカウンターについて
- ・ 相手の攻撃をガード中にガードボタンを連打すれば、被害なく確実に相手をよるけさせることができる。
- ・ また、若さ故の過ちを装備してガード不能になった状態でもカウンターは発動可能。この場合は連打では無理、一発で弾かなくてはいけないので少々難しいが、練習する価値はある。

## 素早くJSPを発動

- ・ ジャンプボタンとブーストボタンをおおよそ同時に押すと、スラスターの消費は増えるが離陸時の溜めが省略される。(ダッシュ中のジャンプの離陸時に溜めが無いため)
- ・ これを利用して、ジャンプボタンとブーストボタンの同時押し直後にずらし押し感覚でSPを発動すると、JSPが素早く発動できる。

## チャージの色

- ・ 通常のチャージは黄色、ガード崩し効果のあるチャージは紫、強化されたチャージは赤い線が入る

## モビルスーツラボの出現パーツ

- ・ 「パーツの開発」で募集されるパーツは完全にランダム。
- ・ ある程度技術レベルが上がると「特殊装備の付加」、「パーツの強化」で次のパーツが募集されるようになる。
  - 2つ前のミッションで搭乗した機体。
  - 搭乗回数が一番多い機体。ただし、一番搭乗回数の多い機体が2機以上ある場合はこの枠はランダムになる。これによって今まで強化し終わってるにもかかわらず搭乗回数が1番多いために埋まっていた枠が1つ空くのでパーツ強化の効率が多少あがる。

## 出現させにくいストーリーミッションの楽なやり方

- ・ フレンドシップミッションの「頑張り！嫌われ者！」等の友好関係に関連したミッションは対応する友好関係のキャラがいない場合、ランダムで選ばれる。
- ・ 例えば「頑張り！嫌われ者！」は友好関係が拒絶のキャラクターが味方に出現するミッションだが拒絶のキャラクターが1人しかいなかった場合はそのキャラクター以外はランダムで選ばれる。さらに友好関係情報にでていないキャラであっても味方として選ばれる。
- ・ これを利用してスレッガーやドルズといった多くのキャラクターとの友好関係が重要になるミッションを他のキャラクターとの友好関係を下降させずに比較的楽に出現させる事ができる。
- ・ まず適当にミッションをクリアし、フレンドシップミッション「頑張り！嫌われ者！」「仲良くなりたくて……」「ヤマアラシのジレンマ」のいずれかを選択できる状態にする。
- ・ 次にいずれかのミッションを選択し友好関係をあげたいキャラがでてくるまでリセットし続けたい。
- ・ ある程度ミッションが選択できるようになったら残りのキャラクター次第では「愛のスペシャルアタック」や「少年よ大志を抱け」等であげてもいい。ただしエース機が出現する性質上、友好関係が下がるキャラクターもでてくるのでよく考えてからやる事。

## ブーストダッシュでの最速キャンセル

- チャージ攻撃がヒットする前からブーストボタンを押したままにするだけ。すると、ヒットと同時にブーストダッシュする。