

ユニット全般に言えること

無消費武器の数が減り、全体的にEN消費が多めに設定されているので、単独での継戦能力がどのユニットもあまり高くはない。そのため所謂、無双プレイはやりにくくなっている。(バグ使用除く)
雑魚とボスの対処ユニットをきっちり分けるとステージを進めやすくなる。

地形対応について

今作では最終話含め終盤は宇宙マップが多いが、宇宙適応Bの機体が非常に多くなっている。
マジンガーZ(強化前)、ゴードンナー、ガン×ソード系、キングゲイナー系、ゾイド系等、実に味方の半数近くの機体が宇宙適応Bである。
また、月面マップは飛行に空の移動適応が必要であるが、地形適応は宇宙のものになる。
今作では地形適応の補正値が従来のスパロボより大きくなっているため、舞台が変わった途端苦戦しないよう、何らかの対策を講じておきたい。

機体改造も度合いによっては有効だが、命中回避の補正は大きく、やはり有効となるのは強化パーツによる補強とフル改造ボーナスである。
2周目からは「スラスターモジュールAorS」をショップで購入できるが、1周目では手に入る数に限りがある(全て取っても合計8個)ため主力級全員には回せない。
地形適応の悪い機体は、1周目の機体10段階改造ボーナスは特に理由がなければ全地形適応Aにすべきである。
2周目以降は、「スラスターモジュールS」を装備させ機体と武器の宇宙適応をSにした方が良いので、主力級のユニットは移動力+1を選ぶといい(射程1のP武器が多いため、移動力も重要な意味を持つ)。

なお、装備パーツの付け替えは出撃選択画面でも可能であるが、強制出撃のユニットは地形適応やパートナーとの移動適応の兼ね合いが心配になることもあるだろう。
実は、「ストライクフリーダム」と「アカツキ」の機体が参入している場合、インターミッションの段階から自動換装されている。例えば「アカツキ」の場合次のマップが宇宙・月面マップの場合は「シラヌイ装備」に、地上マップの場合は「オオワシ装備」になっている。次のマップがどちらか分からない場合はこれらのユニットを参考にしよう。

フル改造時推奨ボーナス

ステータス：地形適応Aもしくは移動力+1
武器：射程+1かEN-20%か弾数×2から機体に合わせて

- ステータスについて
 - 上にも書いてあるとおり今回は地形適応宇宙Bが多い。「スラスターモジュールA」で補うという手段もあるが、貴重な強化パーツスロットをモジュールA程度のパーツで消費してしまうのは勿体無いので、1周目はよほどのことがない限り地形適応Aをお勧め。
 - 逆に地形適応Bがないユニットは移動力+1をお勧め、移動力が低いユニットが全般的に多いため。
 - 今回、数値上昇系のステータスボーナスが少な目の設定のため、有難味が薄くなった。
- 武器について
 - コンボ武器を主要とするなら射程+1はお勧め、射程が1あがるだけでまとめて攻撃できるユニットが増える。狙撃系ユニットにもお勧め。
 - 合体攻撃やボスキラー役がメイン等、PUにて運用する機体や主要武器の弾数・EN消費が悪い機体などにはEN-20%か弾数×2がお勧め。
今作はEN消費が非常に激しい、弾数がやけに少ないなどの機体が多く、BセーブやEセーブにこれらを組み合わせるとやくまともなラインになる事も珍しくない。

シングル活用

最大攻撃力では援護攻撃を絡めたPUに劣るが、コンボが使えるので雑魚掃除が楽。コンボは援護防御も無効化できる。また、気力の上昇がPUより早い。
ただし、出撃枠を一機で占有する、援護してもらえない等のデメリットもあるので、なんでもかんでもシングル運用するというのも考え物。
あくまでシングル運用するユニットは十分に改造したエース級のユニットにしよう。
ちなみに、ネオオクサーやセルケリウスなど合体時に消滅するユニットとPUを組み合わせることで、出撃枠を無駄なく活用しつつシングルユニットを作り出すことが可能である。

- ちなみに(ゴードンナーとコアガンナー)のPUと(ネオオクサーとGガンナー)のPUで合体した場合、(ゴードンナーTDMとコアガンナー)のPUと(Gガンナー)のシングルになるので注意しましょう。

シングルユニットの具体例

- コンボ武器の性能が良いこと。
 - 高威力、有射程、低燃費、バリア無効あり、必要気力が低いなど。
- 移動力や地形適応が良いこと。
 - 飛行できると理想的。
 - 地形対応は最低でも地形Aは欲しい。
- 集中砲火に耐えること。
 - バリアあり、分身あり、高装甲値、底力持ちなど。

PU活用

基本的に援護防御で守りたいユニットや、燃費が悪く補給装置が欲しいユニットや、攻撃力・運動性のあるユニットをメインに、精神コマンドやサポートの充実したユニットをサブにおき、お互いの短所を補う形で運用する。
強い機体同士を組ませて、ボス等を相手にでかい一撃を加えたい場合にも有効。(特に撤退するボスに有効)
出撃枠を節約するため、合体攻撃できる者同士を組ませるのも良い。
援護攻撃や援護防御で攻防が安定するが、一度に1体しか攻撃できず敵の援護防御が発動するため雑魚戦では時間がかかるのがデメリット。
シングル運用するユニットと連携し、援護防御をさせないように立ち回ろう。
メインが飛行中でサブの機体地形適応が空無し(-で表示)の場合、援護は攻撃・防御共に発動しない点に注意。
射程が違いすぎると援護攻撃できず組む意味が無いので、PUを組む者同士が同じような射程になるよう揃えよう。
移動力の低いシングルで活用したいユニットと移動力の高いユニットと組ませ前線まで輸送したら「撤退」でシングル化するのもいい。
激励が使えるユニットとシングルで活用したいユニットを組ませ激励を使ったら「撤退」もあり。

ペアユニットの具体例

- 援護攻撃ユニットの武器攻撃力が高い。
 - 攻撃力、最大射程、消費ENなども考慮に入れる。
 - 撃墜数はメインユニットに入る為、メインユニットの撃墜数を稼ぎやすい。
- (援護防御ユニットの) 防御性能が良い。
 - 援護防御、バリア、高装甲、鉄壁持ちなど。
- 片方のユニットが修理、補給装置を持っている。
- C武器の性能が悪い機体や、攻撃力・耐久力等の面で単機運用が微妙な機体同士、特殊効果(ダウンなど)武器持ち同士などを組ませるのも良い。

+ 初期に記述された運用指南