

2周目以降の引き継ぎ

2周目以降、引継がれる要素

- お気に入り
 - 1週ごとに3つ追加、全ての作品をお気に入りに選んだ周(4周目)から全作品の入手経験値・入手資金1.5倍。
- 資金
 - $(\text{総獲得資金} + \text{パーツ売却資金} - \text{パーツ購入資金}) \times (\text{周回数} \times 25\%)$ 倍率上限100%
- スキルパーツで習得したスキル
- 撃墜数
- 信頼度

引き継がれない要素

- 強化パーツ
 - クリア時に自動的に売却。
- スキルパーツ
 - クリア時に自動的に売却、最終話前のIMで使い切った方が良い。
- **機体・武器改造**
 - 最近の携帯スパロボと違って機体・武器の改造を引き継がないので注意。
 - これにより、Rのエニル専用ジェニスのように周回を重ねるほど強化されたりWのオーガンのような2周目以降の資金経験値泥棒の心配はなくなった。
 - 改造費は引き継ぎ資金に影響しないので、次の週の為に改造を控える必要はない。
- **購入した強化パーツの代金。**

周回特典

オリジナルキャラの精神コマンドを変更可能

- 3人全員変更できるため、序盤で数が少ない応援・祝福持ちを設定しておくとも稼ぎもスムーズに。
 - 今作は応援持ちが極端に少ない(3人)上に、中盤以降でないとメインパイロットの使用者が現れないのであると便利。
 - サブパイロットはレ・ミィの丸焼きやゴウバインヘルメットの精神ポイント回復、精神コマンドの期待が適用されない。
 - 祝福はさやかが序盤から使えるので優先度は低くてもいいかも。

強化パーツ購入可能

- 売却ショップ画面でXを押すことで強化パーツを購入可能になる。
 - 買値は売値の2倍。
- Wと違い、ユニットの購入はできない。
- 2周目以降はスロット差込み限定の強化パーツも1周につき1つずつ解禁されていく。
 - 何週しようが購入できるのはそれぞれ一個のみ。

全ての収録BGMを設定可能

- ルートによっては追加されないBGMも含めてすべて設定できるようになる。
- また、オリジナル系ボスのBGMなども追加される。