

## よくある質問

- [Q.連ジやエウティタ\(以下「宇宙世紀vsシリーズ」\)や前作\(無印連ザ\)と比べて難易度はどうなの?](#)
- [Q.「ライン」ってなに?](#)
- [Q.初心者、初乗りにオススメの機体は?](#)
- [Q.水中適正のMSは水中で動きが速くなるの?](#)
- [Q.覚醒は個別で選択できるの?](#)
- [Q.パワー、ラッシュ、スピードの使い分けはどうすればいいの?](#)
- [Q.スピードの覚醒でステップキャンセルをした際にレバー入力格闘が出しづらいのですが...](#)
- [Q.ステキャンは無くなったの?](#)
- [Q.BD格闘が前、横格に化けてしまう](#)
- [Q.ダウン値って何?](#)
- [Q.味方をロックするのはどうやるの?](#)
- [Q.基本的な立ち回り\(試合での効果的な行動\)を教えてください](#)
- [Q.連勝による補正はありますか?](#)
- [Q.CPU戦勝てないんだけど](#)
- [Q.EXステージにはどうやったら行けるのですか?](#)
- [Q.スコアの計算式は?](#)
- [Q.DESTINY評価がなかなか取れずEXに行けません...取りやすい方法はありますか?](#)
- [Q.特定のEXステージが難しくて先に進めないのですが、手前のステージで100%に近くDESTINY評価を取ってしまうんです...逆に取りづらくする方法はありませんか?](#)
- [Q.機体の名称、略称を教えてください!](#)
- [Q.機体の俗称の由来を教えてください](#)
- [Q.PS2版\(連ザ2PLUS\)との違いは?](#)

## Q.連ジやエウティタ(以下「宇宙世紀vsシリーズ」)や前作(無印連ザ)と比べて難易度はどうなの?

A.まず「宇宙世紀vsシリーズ」よりはかなり難しくなったといえるでしょう。空中よけ導入や宙域ステージ撤廃によりダウンを取りづらくなったため、複数の敵機に相手する時間が増えています。敵CPUの反応も非常によくなっており、例えば1面であっても、格闘をうまくステップで避けられるという事がよく起こります。また、「宇宙世紀vsシリーズ」に比べると非常にスピーディーなので、速さに慣れることも必要です。そして、どのルートであろうと、中盤以降はコスト450以上の強力な機体が非常に多数出現します。自信が無い人は前作(無印連ザ)で練習してから挑むのも一つの手です。

次に前作(無印連ザ)との比較ですが、これもかなり難しくなっているといえるでしょう。SEEDシリーズはステージごとに敵軍の総コストが変わります。前半ではシングルプレイだと中盤までは敵機を4~5機ほど落とせばクリアになりますが、中盤以降は敵軍の総コストがかなり上がり、7~8機も落とさなければならない面もあります。特に味方CPUは敵CPUに比べて思考レーチンがかなり悪く、覚醒もしない為お荷物になることがしばしば。2人プレイだと落とさなければならない敵の数はさらに多くなります。ただコストオーバーしていない限り味方CPUに比べてかなり楽に。更に今作では、敵を20機近く落とさないとクリアできない面も登場しました。また耐久力が非常に高いデストロイも登場し、ステージによってはターゲット機体にまでなっています。制限時間切れ(デフォルト設定では180秒)は即ゲームオーバーですので、確実に敵にダメージを与えていく技術が要求されます。今回はゲージが50%溜まっているだけでも覚醒が出来るので、弾切れはしにくくなったと言えばそうなのですが、そういうプラス要素があることを考えたとしても、倒さなければならない敵の数や耐久力が全体的にかなり増えているので、難易度は前作からも高いと言えるでしょう。

CPU戦攻略とか要点については[CPU戦](#)を参照してください。

## Q.「ライン」ってなに?

A.連ザIIの筐体は基本的に4台で連結されています。その4台で、同時に最大いくつゲームができるのかを表しているのがライン数です。1ラインなら同時に1ゲーム、つまり強制2on2対戦となります。2ラインなら2人ずつ協力プレイでCPU戦も可能。4ラインならそれぞれバラバラにCPU戦ができます。あくまで最大数なので、4ラインで2on2も可能です。なお、ライン数はオープニングデモ画面の右下に「MAX LINE(S)」の形で表示されます。連邦vsジオンやエウゴvsティターンズでの、オペ(OPERATION、右下の「MAX OPERATION(S)」)と同じです。

## Q.初心者、初乗りにオススメの機体は？

A.初心者は万能型でクセがない「扱いやすい機体」でプレイすることをお勧めします。

まずはこれらの機体で基本操作の感覚を掴みましょう。

逆に、癖の強い機体や、変形機構を有する(MAに変形できる)機体、敵に近づかないと性能が発揮できない格闘型の機体は、避けた方が良いでしょう。

そして、砲撃機体も初心者には不向きです。一発一発を正確に敵に当てていく技術が要求されます。

「射撃武器の攻撃力が高い=初心者が扱いやすいMS」ではありません。

またコストは特に中コスト(450)を推奨します。高コストは自機が撃破されてもいい回数が減るため、低コストはやられやすい上に、低い機体性能を最大限に活かして無駄のない動きをしないと攻撃力不足で時間切れになりやすいからです。

以下に、初心者におすすめの機体を表記しておきます。気になる機体があったらリンク先に跳んで見てみましょう。

まずCPU戦アルートで機体操作などに慣れるのが無難です。

攻撃の基本は「BR」です。BRの無い機体は初心者にはお薦めできません。

ちなみに下に書かれているお勧め機体のほとんどはBR持ちであり、弾数も平均がそれ以上です。

機体名の背景色は、白いほど初心者へのオススメ度が高いことを示しています。

コスト 機体名

590	<a href="#">ストライクフリーダム</a>
560	<a href="#">フリーダム</a> <a href="#">アカツキ(オオワシ装備)</a>
450	<a href="#">フォースインパルス</a> <a href="#">ストライクルージュ</a>
420	<a href="#">ザクウォーリア</a> <a href="#">ストライク(ビームライフル)</a> <a href="#">デュエル</a>
280	<a href="#">ウィングダム(ジェットストライカー)</a>
270	<a href="#">ストライクダガー</a> <a href="#">ダガーL(ジェットストライカー)</a> <a href="#">M1アストレイ</a>
200	<a href="#">ジンワisp</a>

上記のコスト450の機体でまず慣れ、それからコスト450の癖のある機体や高コストの機体を使って特殊操作や手数のに多さに慣れ、さらに低コストの機体を使って独特の難しさに挑戦するのが無難な方法の一つです。

もちろん、慣れてきたら気に入った機体を極めるなど、自分の個性をどんどん磨いていきましょう。

ただし、外見や「自分がこの機体好きだから」という理由だけで機体を選ぶのは、「ゲームを楽しむ」には必要な要素であるものの、システムそのものになれない内は相方(野良・固定問わず)に多大な負担を強いる事になるため、十二分に注意をしましょう(まずCPUルート戦で十分に慣れるのが無難)。

逆に、初心者にあまりお勧めできない機体もあります。

絶対という程のものは殆どありませんが、下記の機体を快適に操作するのは初心者には少し厳しいでしょう。

イメージ的に何となく、といった感じで下記の機体を選んでしまうと苦労することになるでしょう。

なお、下の一覧表は扱いにくさの順に並んでいるわけではありません。

また、扱いづらい機体は下記に記載されているものだけではないので注意しましょう。

CS持ちの機体も避けたほうがいいかもしれません。

なぜなら、扱いづらいわけではないのですが、BRの重要性をわかっていないことが多く、常にCSためっぱなしにしていたり、CSCを狙いにいき、株を守ることになりかねないからです。

ちなみに射撃武器の扱いやすさでは、

ビームライフルかレールガン>バズーカやミサイル>赤ビーム>マシンガン系 です。

初心者がよく陥る落とし穴として、「マシンガンは手数が多いから無駄撃ちしてもいいし当てやすいし使いやすい」というものがあります。

このゲームはBR装備機体が非常に多く、実弾であるマシンガンは打ち消される事も多いです。

一応ビームマシンガン(略BMG)は消されないもののそれ以外はよろけるのに3発以上必要意外はほぼ同じです。

また、一発一発のダメージが低く、まとまったダメージを与えづらいので、ダメージ負けすることも多いです。

以下の表にある機体は、その機体専門の訓練が必要になるので、初心者は止めましょう。

[レジェンド\(590\)](#)、[プロヴィデンス\(560\)](#)、[カオス\(450\)](#)、[アカツキ\(シラヌイ装備\)](#)  
(560)

どうしても機体の性質上ドラグーン(ポッド)を使いこなさなければいけない上、どの機体も使う武装が多く、いつ、どの武器を使うか等を考えて戦わなければいけない、まずは回避やBRに専念すべき初心者には不向き。

[グフイグナイテッド\(ハイン機\)\(450\)](#)、[グフイグナイテッド\(420\)](#)、[ソードストライク\(450\)](#)

射撃がBM(ソードストライクはブーメラン)なので格闘をしなければ大きなダメージを取れない、つまり近づかなければほぼ何もできない。よって援護も難しく連携も取りづらい。[ソードインパルス](#)はBRも使えるため(ただし三連射)その点ではこれらの格闘機よりも戦いやすいだろう。

[ガナーザクウォーリア\(420\)](#)、[ガナーザクウォーリア\(ルナマリア機\)\(450\)](#)、[ブラストインパルス\(450\)](#)

砲撃機体は敵機をよろけさせることがまず第一。両ガナーザクはハンドグレネードが非常に使いやすい武器なので辛い。ブラストインパルスは攻撃の隙が大きすぎる。砲撃機体入門は、[ランチャーストライク](#)、[バスター](#)、[カラミティ](#)がオススメ。カラミティは他の砲撃機体と趣きが異なるが、高飛びに依存しなければ砲撃機体を使うにあたって練習にはなる。また、ランチャーを使う場合でも肩バルに依存しないこと。

[ジンハイマニューバ2型](#)、[ムラサメ](#)、[ウイングダム\(ミサイル\)](#)、[ゾノ](#)(いずれも280)

低コストだが、[ジンハイマニューバ2型](#)は格闘への依存度が高い上に、BD時間も短い。[ムラサメ](#)は変形機体であるため敷居がやや高く、動き自体にも固さがある。変形なしだとBD時間が短いのもネック。[ウイングダム\(ミサイル\)](#)はネタ要素が高い故、[ゾノ](#)は耐久力、破壊力はあるが動きが重い。確かにたくさん落ちられる(相方が590でも200の方は2落ちできるし、280・270コンビなら合わせて4落ちできる)が、高コスト相手にタイマンを挑むと手も足も出ない場合が多い。それ以前に癖のある機体が多すぎる。

コスト200の機体の大部分

## Q.水中適正のMSは水中で動きが速くなるの？

A.なりません。「遅くならない」が正解。

通常の機体は水に入ると動きが遅くなるので、相対的に速くなるように見えるのです。

ただ普段では格闘確定の際でも見てから余裕で回避できるので水中の場合はかなり水中適正の機体は有利です。

ちなみに水中適正のMSは[アビス](#)、[ゾノ](#)、[アッシュ](#)、[グリーン](#)、[ジンワスプ](#)です。

## Q.覚醒は個別で選択できるの？

A.出来ます。作戦毎にも選べます。

1vs1あるいは1vs2の対人戦の場合でのみ、1側は味方CPUの覚醒の選択もスタートボタンで可能です(CPUの覚醒選択は、自機の覚醒を選ぶ前に)。

## Q.パワー、ラッシュ、スピードの使い分けはどうすればいいの？

A.対人戦においてはスピードが最強かつ大安定です。このゲームを極めるにおいてスピードなしには語れません。

スピード	最強かつ最安定。ブースト量が残っている限りあらゆる硬直(格闘、射撃、着地etc)をステップorジャンプでキャンセル可能になる。 射撃・格闘の威力は変わらないが、格闘をステップorジャンプでキャンセルしコンボを作ることでもできる。格闘を直接繋ぐラッシュよりコンボ時間が長くなってしまいが、カット耐性は上がる。
ラッシュ	このゲームを初めてプレイする人にはまずこの覚醒がオススメ。攻防どちらにも使え、バランスがよい。BR三発に格闘の威力も悪くないが、どっちつかずである。 尚、三種の覚醒の中で唯一被ダメージ25%低下するという直接的な防御面のメリットを持つ。また覚醒の仕様上、対人戦では他二つの覚醒に潰されやすい。ただ、他の二つの覚醒に比べダウンがとりやすいためCPU戦で3vs1や4vs1となるステージではかなり有効。
パワー	一言で言うとロマン。攻撃を受けてもよろけなくなる。一撃のダメージがかなり増えるので、相手の覚醒の使う暇を与えず潰すような使い方ができる唯一の覚醒。 が、スーパーアーマー(よろけない=連続攻撃を受けてもコンボとみなされず全てのダメージに補正がかからない)なので気がつくまで敵の攻撃でかなりのダメージを食らっていることもしばしば。 ダウン値が5を超えた時は通常通りに強制ダウンしてしまうので、場合によってはかえって大ダメージをもらったあげく無駄になるなんてことすらある。 ダメージ300補正(300以上はダメージが増えにくい)があるので思ったよりもダメージが奪えないことが多いのもネック。

さらに詳しいことは[覚醒対策](#)を読んでみてください。

## Q.スピードの覚醒でステップキャンセルをした際にレバー入力格闘が出しづらいののですが...

A.基本的に良くやってしまう事ですが、右ステップをするとそのまま右入力で格闘を出す場合が多いです。そのため、スピード覚醒の場合、格闘 という入力になってしまうためN格に化ける事、もしくは出ないで反撃を食らう事があります。

もし、横格闘を出したい場合は、格闘を右ステップでキャンセルした後、左入力で格闘を行えば高い確率で失敗せず出せます。

前格闘においては横ステップまたは後ステップの後入力、後格闘は横ステップか後ステップ

の後に出す事で安定しやすくなります。

でも1番良いのはジャンプキャンセルしてしまっ慣れての方がいいのですが...

## Q.ステキャンは無くなったの？

A.あります。しかし[ステキャン](#)は大幅に弱体化され必要性はかなり下がりました。

今作も必須の[フワステ](#)と、便利な[グリーンホーミング](#)の2つは必ず覚えておいてください。

何事にも例外はありますが特にGHは全機体必須なので憶えておいて損はありません。

## Q.BD格闘が前、横格に化けてしまう

A.今作はBD中でもレバーが入ればなしだとそれに対応した格闘が出る仕様になっています。

BDしながらレバーニュートラル(N、動かしていない状態)にすると出ます。

言い換えると、BD中のN格がBD格闘です。

## Q.ダウン値って何？

A.攻撃にはそれぞれダウン値が設定されています。攻撃を受けた機体にはダウン値が加算され、限界まで溜まると強制ダウン状態となります。

このとき強制ダウンする限界のダウン値を5として計算します。

強制ダウンには以下の特徴があります。

- 受身できない
- 攻撃を受けない(無敵状態)
- ダウン属性の攻撃でなくてもダウンする
- 強制ダウン中の敵はロックが黄色になる

例:ほとんどの格闘のダウン値は1発当たり1、BRは2、一部チャージショットは5、など。

バルカン類は1発当たり0.1。またGザクのメイン射撃はダウン値5なのでパワー覚醒を潰せます。

ちなみにダウン値の上限が5の理由は、連邦vsジオンDX(2作目)からエウゴvsティターンズDX(4作目)まで、機体がよくける攻撃を5発連続で受けると強制ダウンするという仕様があったことにより、5という数字が慣習化したためです。

## Q.味方をロックするのはどうやるの？

A.増援または乱入時の[CONDITION RED]の画面に限り、サーチボタンを長押しすると出来ます。

野良で攻撃されるのが嫌な人もいますので、味方同士で戦ったかったら、ロックしてじっと待つか、ロックして相手の正面に回りバルカンなど攻撃力の弱い武装を当てて小ジャンプして気づいてもらうなどがオススメ。

## Q.基本的な立ち回り(試合での効果的な行動)を教えてください

A.まず[立ち回り指南書](#)を熟読して試合展開の流れを把握してください。

大切なのは現在の状況がどのパターンに当てはまるかを認識し適切な対処方法を選択できるようになることです。

初心者はいきなり対人戦を挑むのではなく、まずはCPU戦でゲームの流れに慣れましょう。乱入されないためにもなるべくラインの多い店を選びましょう。そして、一緒にプレイしてくれる相方がいれば、連携プレイの上達などにも繋がりますのでなお良いと言えるでしょう。

なお、CPU戦の戦法は対人戦では通用しない事も多いと考えましょう。CPUと人間とでは動きが根本的に違います。CPU戦は本当に基本的な技能を磨くためのものです。対人戦で勝とうと思うのなら、どんどん対人戦を挑んで経験を積みましょう。また野良で組む場合はスタートボタンを押して挨拶する等の最低限のマナーは守りましょう。

## Q.連勝による補正はありますか？

A.あります。段階的な攻撃力低下および防御力低下が確認されています。詳しくは[連勝補正](#)で。

ちなみに1人でやってるときに連勝して、途中で2on2になったときは連勝補正はリセットされる模様。

## Q.CPU戦勝てないんだけど

A.腕を磨きましょう。

CPU戦は巨大兵器の出現や雑魚敵わらわら湧くステージなど対人戦とはまた違った技術が必要となります。

店によってはCPUのレベルが高くなっており、超反応シールドやバクステビーなど、Aルートでもかなり難しい店もあります。

どうしても、という人は、CPUレベルが低い店を探すようにしましょう。

詳しくは[CPU戦](#)参照。

## Q.EXステージにはどうやったら行けるのですか？

A.ステージをいい評価(高いスコア)でクリアすれば行けます。

ステージ(PHASE)はクリアするごとに戦績が評価されます。

評価は低いものから順にE,D,C,B,A,S,DESTINYと段階があり、

DESTINY評価を取得すると『FAITHマーク』が貰え、次のステージが高難度のEXステージとなります。(Fルート以外)

例を挙げると

- 通常 ... 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, FINAL(9)
- 1, 6でDESTINY評価取得 ... 1, 2EX, 3, 4, 5, 6, 7EX, 8, FINAL(9)
- 1, 2EX, 8でDESTINY評価取得 ... 1, 2EX, 3EX, 4, 5, 6, 7, 8, FINAL(9)EX

となります。

またPHASE FINAL(9)の後で「PHASE FINAL PLUS」というステージ10が存在します。

出現条件は「EXステージに5回行く」です。

## Q.スコアの計算式は？

A.不確定情報です。詳しい情報をお持ちの方は修正をお願いします。

- |  |   |
|--|---|
| 1.撃破ボーナス   | 自分でとどめをさした敵のコスト×10 (CPUはコストが半分です)   |
| 2.敵機へのダメージ (自分が与えたダメージ - 1)×10?                        |   |
| 3.自機へのダメージ - (自分が受けたダメージ - 1)×10 (ただし、ノーダメージで20000点加算) |   |
| 4.残存戦力   | 残りコスト×10 (最大10000点、CPUはコストが半分です)  |
| 5.戦闘時間   | 総作戦時間(180秒?) - 戦闘時間 = 残り時間<br>残り時間の下1桁を切り捨てた数字がそのままスコアになる。<br>例、残り時間12'34" 1230点、残り時間98'76" 9870点 |

ちなみに、撃破ボーナスの式が正しければデストロイ、ストライクフリーダム(ミーティア装備)のコストは700、ミネルバとガーティ

・ルーのコストは420になる。(AA等、他は調査中)

## Q.DESTINY評価がなかなか取れずEXに行けません...取りやすい方法がありますか?

A.一言で言うと、あります。  
一人の場合は命令を回避にしましょう。  
回避していると僚機が全く攻撃しないため、全ての敵を自分で倒すことになり、撃破ボーナスや敵機へのダメージで得点がたくさんもらえるようになります。  
敵機へのダメージはランクをかなり左右します。DESTINYを取りたいならパワー覚醒がオススメ  
ただCPUを純粋に生き残らせると言う面ではあまり使えないので過信しないように(回避にしているコスト450の機体が20秒持たないケースもあるので)。  
命令が回避なので、高コストでも僚機が落ちて負けるということは殆ど無いのですが、上に書いたように全ての敵を自分で倒すため若干難しいです。  
よって一人でやらずに出来るだけ二人でやる方がいいでしょう。  
チーム編成は同じコストではなく、高いコストと低いコストが目安です(560と420 590と280など)。  
まず、低いコストは出来るだけ削りを目的とし、撃墜させるのは高コストに任せます。  
もしくは遠距離支援しつつ被ダメを0にします。  
撃墜を高コストに任せただけの方法なら高コストがDESTINYを、攻撃をちゃんとしつつ被ダメ0なら低コストでもDESTINY評価が比較的楽に手に入ります。  
基本は最初は低コストは被ダメ0を目的とし、ダメージを食ったら積極的に援護をするという形式を取ればDESTINY評価を取りやすくなり、EXに行きやすくなります。  
当然ですが、高コストは1回でも撃墜されるとDESTINY評価を得られなくなる可能性が大幅に上昇します。但し、Eルートなど高コストの敵が多く出るステージでは一度落ちててもいけることがあります。

## Q.特定のEXステージが難しくて先に進めないのですが、手前のステージで100%に近くDESTINY評価を取ってしまうんです...逆に取りづらくする方法はありませんか?

A.あります。死んでください。もっと詳しく説明すると

- 自機が最低1回撃墜される
- 自コストを出来るだけ減らす
- 覚醒によるコンボをあまり組みこまない
- 時間をかけるようにする
- 自機で敵機の撃墜数を抑えるようにする(CPUに倒させるなど)

上記の事を守れば取り敢えずDESTINY評価を取らずにいられます。  
なお、『自機が1回撃墜される』と『自コストを出来るだけ減らす』は似てるようで違います。  
例えCPUがやられまくって自コストがかなり減っていても自機が撃墜されてない場合、自機へのダメージが少ないため撃墜された場合に比べ高い評価を受ける事になり、取りやすくなりますので注意。

## Q.機体の名称、略称を教えてください!

A.[機体の名称、略称一覧](#)を見てください。

## Q.機体の俗称の由来を教えてください

スーフリ	もともと <a href="#">ストライクフリーダム</a> の名前はスーパーフリーダムだったことから略してスーフリ
和田	上記のスーフリからつまりはスーパーフリーという集団のリーダーの名前(上と併せて不謹慎な通称といえる)
ナージャ	最初発表された名前が【ナ】イト【ジャ】スティス 同名のパチスロがあったためにストフリ同様名称変更 <a href="#">インフィニットジャスティス</a> に名称変更
隠者	<a href="#">インフィニットジャスティス</a> を略してインジャ、それを漢字変換
まさよし	<a href="#">ジャスティス</a> 正義 訓読み。現在は <a href="#">インフィニットジャスティス</a> を指すこともあるが、旧作機体解禁後に混乱する恐れがあるので出来れば他の略称を使われたし。(おそらく旧正義はなまよしで区別されると思う)
暁	<a href="#">アカツキ(オオワシ装備)</a> の事 単なる漢字変換
RG	ゲイツの綴り『GuaiZ』からG、『reinforce』(強化する)からR。要は <a href="#">ゲイツR</a> の2つの単語の頭文字の組み合わせ。連ザ のときのゲイツの俗称(アンカー出すときの動きからハードゲイツ=HG)からもきている(レーザーラモンHGの相方がRG)
Jダム	<a href="#">ウィングダム(ジェットストライカー)</a> がジェット(Jet)なウィングダムで『Jダム』
ネオダム	<a href="#">ウィングダム(ネオ機)</a> を略してネオダム。
核ンダム・テポドン	<a href="#">ウィングダム(ミサイル)</a> が核を装備しているため略して核ンダム。蔑称として解釈されることがある。まれにテポドンと呼ぶ人もいる。
ケロロ	<a href="#">アッシュ</a> のこと。元ネタはケロロ軍曹

生	発祥は連ジ。シャア専用ズゴックが茹でた蟹に見える事から「蟹」という呼称が定着。それに対し通常のズゴックが、茹でる前の生の蟹の色をしているので「生ズゴ」と呼ばれるようになる。その後、通常のゲルググにも「生ゲル」が派生し、指揮官機に対して一般機を「生」と呼ぶようになった。また、今作や前作では機体に何か特別な装備を付けたものを別個の機体として区別している事が多い。そのため、ストライカーの無いストライクやウィザードの無いザクのことを生スト、生ザクと呼ぶことが多い
マワール	相手が接近していようが格闘もせず横特射をするだけの <a href="#">ストライクノワール</a> を揶揄した呼び名。全てのノワール使いを指すわけでは無い物の、初心者でもお手軽に戦力になってしまう機体ポテンシャルの為こう呼ばれても仕方が無い節がある
埼玉	<a href="#">プロヴィデンス</a> のこと。自民党ポスターを模した「さいたま」と呼ばれるAAがあり。背部のドラグーンシステムがそのAAの太陽の形を連想させるため。同系統のレジェンドは一般に埼玉とは呼ばない。
ミーアザク	<a href="#">ザクウォーリア(ライブ仕様)</a> のこと。機体の上に乗っている人がラクス・クラインを名乗っているが、本名ミーア・キャンベルという偽者なので
廃人・侍	<a href="#">ジンハイマニューバ2型</a> のこと。ハイマジンの略。刀を持って構えるため別名侍ジン、侍などもある。
Vスト	特殊格闘で出る肩バルカンを多用する <a href="#">ランチャーストライク</a> のこと。バルカンストライクの略。今作で肩バルカンが大幅強化され、厨機体呼ばわりされている。同意でVガンなど
虎鯨・虎サメ・トラサメ	<a href="#">ムラサメ(バルトフェルド機)</a> のこと。バルトフェルドの通り名が“砂漠の虎”である事から名づけられた。本作品にはいないが虎ガイアとはガイア(バルトフェルド機)の事
不知火・不知火暁	<a href="#">アカツキ(シラヌイ装備)</a> のこと。

## Q.PS2版（連ザ2PLUS）との違いは？

A.以下のものがあります。

- デスティニーのフラッシュエッジのダウン値が違う（これ重要）
- フォビドゥンの前格のダウン値が違う（そんなに影響はない？）
- アッシュの空中機動性が悪い（といっても、戦術が全く変わるほどではない）
- 一部の効果音が違う
- AC版には、グフ鞭捕捉バグ、ヤタバルカンが存在する（グフでのハイスコア狙い時注意）
- AC版には、Bザク橙、Bザク黒、白グフ、虎ガイア、黒アッシュ、スタゲ、ザムザザー、ゲルズゲーがいない（家庭用上がりは要注意）
- AC版には、CPU戦のG~Iレートがない

とりえず、知りたい事があれば[家庭用WIKI](#)と本WIKIを比較してみてください。