

前作(連ザ)からの変更点

覚醒

- 3タイプの中から任意選択に。
- 覚醒時間(100%時)が8秒から12秒に変更
- 溜まり具合が違う。
- ゲージ蓄積50%以上で覚醒が可能。継続時間もそれに対応した時間になる(50%で約6秒)
- 受身発動で30%減少はそのまま。
- 各覚醒は、発動時の光り方でタイプを判別可能。色は味方が青、敵は赤。

三種類共通

- 発動時に武器残弾&ブーストゲージ全回復。

ラッシュ(オーラを纏う)

- 射撃連射、格闘のキャンセル攻撃可能。(前作と同様)

ただし、覚醒コンボの格闘の入力方法は違う。

例:前作は横入力したまま格闘で横 N 横 N...だったが、今作は、横1段目 横2段目 横3段目 と出る。横 N 横 N...のコンボを出す場合、横格闘の後レバーをニュートラルに戻して格闘を出す必要がある。

- 被ダメージ25%減少。
- リロード速度&チャージ速度向上。(リロード速度は全機体が前作の覚醒**バスター**並に!)
- チャージショットの砲身振り速度が高速化。
- 全ての攻撃モーションが少し速くなる。
- 微妙にスピードアップ(上昇速度も)。ただしブースト消費も微妙に増える。

パワー(光の帯が機体中心から出る)

- 攻撃力1.75倍
- よろけない(ただしダウン値5できりもみダウン)
- 被ダメージ時に動きが止まる(よってバルカンやマシンガンが当たると動けなくなる)

スピード(側面から背部にかけてキラキラした星が瞬く)

- 機動性が大幅に向上(上昇速度も)。ただしブースト消費も増える。攻撃モーションのスピードは変わらない。
- 各動作(着地も)をステップかジャンプでキャンセル可能
- 地上ではブーストゲージ0でもステップ可能。

射撃

- 一部の武器が真下へ撃てなくなった。
- CSゲージが溜まると全ての機体でロックの形が変わる。
- 機体によりCSのチャージ中にターゲット変更で2機をマルチロック(3機同時は不可能)。
- BRCやCSCのようなキャンセル射撃は威力が60%に減少。

格闘

- 今回はレバー格闘は「レバー入れっぱなし+格闘ボタン」で出るようになっている。
- 前作では横ステキャン中に格闘を出すとレバーを離していても横格になっていたのが、今作ではN格になる。
- 逆にレバー長押し格闘は前作ではN格闘になっていたが本作ではレバー格闘になる。
- BD中でもレバー格闘が優先されるようになった。BD格闘を出す場合はブーストボタン押しっぱなし、かつレバーニュートラルで。

機動面

- 旧作で可変MSはBDで変形を行ったが、今作は任意でBDと変形が使い分けられるようになった。
- ジャンプボタン押しっぱなしでレバー入れ2回でMA形態に。
- 他にステップによるブースト消費が大きくなっている。

コスト

- コストは590, 560, 450, 420, 280, 270, 200 の七種類。

対戦

- 味方CPUの機体の種類が自分の機体ではなくパイロットに依存するようになった。
ザフトのパイロットならゲイツR、連合のパイロットならウィンダム(ジェットストライカー)、オーブならばムラサメ。
- 覚醒の種類が増えたことにより味方CPUの覚醒の種類も選択可能に。
自機の覚醒の種類を選択中にスタートボタンで切り替え。
- 対戦前のコンディションRED発令後サーチボタン長押しで味方機をロックオンできる。

CPU戦

- 陣営によって異なるA・B・C(HARD)・D・E・Fの6ルートがプレイできる模様。
ルートによってはBR2発で倒せるような敵を12体近く倒す、連ジ家庭用ミッションモードのようなステージがある。
- CPU協力プレイ時、敵とネームがかぶった場合その敵は名無しとして登場するが、今作ではその機体も覚醒を使ってくる。
- 作戦成功時、そのステージである一定のスコア以上を取れば評価がDESTINYとなりFAITHマークがもらえる。
すると画面上に「GO TO EX」との表示があり、次ステージは通常よりも難易度の高い「EXステージ」が登場する。
ステージによってランクのつけ方が変化するようです。
(40000pt以上取ってももらえない場所が存在するほか、逆に自機が1落ちしていても点数が足りていればEXに行けることも。)
- PHASE-08でDESTINY評価を取得し、FINAL PHASEをEXステージとしてクリアすると、エンディング画面が変化する。
ストライクフリーダムとインフィニットジャスティス(リフターなし)とアカツキ(シラヌイ装備)が現れるものに変化。
- そしてEXステージを5回クリアすると(途中コンティニュー可)FINAL PHASEクリア後、超難易度のFINAL PLUSに突入。
ソロプレイ時AorBルートだと僚機がない。
Bルートソロプレイの場合、なんとvs.シリーズ初の1vs4になる。

その他

- 一般兵を選んだ時の名前で使用できる漢字の一部が、各勢力ごとに違う
オーブ一般兵 暁、金、翼、家
ザフト赤服 赤、運、命、特
ザフト緑服 緑、星、並、白
連合一般兵 青、連、合、化
- 作戦開始の「START」と表示されてる間にターゲットが変更可能及び相方と通信が可能に。
- CPUへの指令に「護衛」が追加。連ジの「援護」と同じく、自機の近くで戦ってくれるようだ。
- 弾数表示のアイコンが廃止され、「MAIN」「SUB」「SUB2」という表示になっている。(バビ等一部機体は「MAIN2」)
従来のサブ射撃はサブ射撃、特殊射撃はサブ射撃2となるようだ。
- 相方(僚機)とダブルロックになったときのロックの形状がわかりやすくなった。
- 相方が撃破されると敗北になる場合、勢力ゲージの枠だけが赤く点滅するように。
- 乱入されて相手が機体等を選択している間、サーチ長押しで味方をロック出来る。
その際パイロット間での固有セリフが存在する場合、そのセリフが発生する。
(同じ組み合わせでも対人戦、対CPUで異なる場合は対人戦時のものが発生する)
なお味方ロックオン時に覚醒すると、覚醒時のセリフも固有セリフに変更される。
例：自機パイロットがシンで、僚機がステラの場合、味方ロックオンの際に「ステラ...何で君が...」、
味方ロックオン中の覚醒時に「やめるんだ！ステラ !!」と言う。