

レベルアップ

敵ユニットの撃破や、一部の特殊能力によってキャラクターの経験値が上昇し、一定以上になるとキャラクターのレベルが上昇します。
このレベルは、旧Ver.と異なり、ICカードを更新しても減少しません。

キャラクター

キャラクターのレベルは、戦闘終了時の「パイロット戦績」画面にてのみ確認することができます。
キャラクターのレベルアップやステータスの変更があった場合も、この時表示されます。
Lv上限は10までになり、Lv10に達するとLv Maxと表示されます。
Lv Maxになった後も経験値バーは残り、バーが一杯になる度に能力は1ずつ変動させる事ができます。

レベルが上がると、キャラクターの能力値が上昇します。
上昇時は、上昇したパラメータを示す「S」「A」「E」「N」と描かれたマークに向かって伸びているグラフの基線が点滅し、グラフが変化します。

- ・ 「S」(Shooting) ... 射撃
 - 「A」(Attack?) ... 格闘
 - 「E」(Evasion?) ... 回避
 - 「N」(New Type) ... 覚醒
- #br

レベルアップ時に上昇する能力は、レベルアップ時に搭乗している機体に依存します。

- ・ 連邦軍の機体 [LvUp連邦軍](#)
- ・ ジオン軍の機体 [LvUpジオン軍](#)

ステータスの上昇・下降・変更

- ・ キャラクターのレベルアップ時のステータス（能力値）変動は、レベルアップ時に乗っている機体に依存して起こります。
レベルが一つ上がる度ステータスも一つ上昇しますので、初期値に比べて各ステータス合計で+9まで能力が上がる。
#br
- ・ レベルの上限は10までで、レベル10に達すると「Lv Max」と表示されますが、以後も経験値を獲得すれば能力値のパラメーターを変更する事が出来ます。
パイロットと艦長のレベルアップによる能力値の上昇分は別に用意されていて、それぞれ+9まで上げる事ができます。
#br
- ・ それらの確認は、機体登録後に「部隊情報」「所属隊員」を選ぶと、使用したキャラのレベルアップ状況を詳細に確認する事ができます。

この画面ではキャラクターを個別にステータスロックする事ができ、ステータスロックされたキャラは以後経験値が入る事が無く、能力値の変動がなくなります。
また、ステータスロックは同じ画面で外す事ができ、外した場合、以前のように戦績に応じた経験値が入ります。

#br

- 能力値の上昇は4項目合わせて9までなので、**更にレベルを上げ**ようすると別の能力値を下げられます。
基本的に下げられる能力値は1番成長している能力値で、1番が複数ある場合はその中からランダムに決まります。
また、1番成長している能力値を上げた場合は、2番目に成長している能力値が下げられ、2番が複数ある場合はまたランダムに決められ下げられます。

#br

分かりにくいと思いますので、下の例をご覧ください。

S 4

A 3

E 1

N 1

上記の場合、1番成長している射撃を上げれば **2番目に成長している** 格闘が下げられます。
格闘、回避、覚醒を上げた場合は、1番成長している射撃が下げられます。

S 3

A 2

E 2

N 2

上記の場合は、1番成長している射撃を上げると、**同率2番目**の格闘、回避、覚醒がランダムに下げられます。

格闘、回避、覚醒を上げた場合は、1番成長している射撃が下げられます。

レベルアップ経験値

0083から数値が消滅、ゲージとなりました