



三つ巴の戦いが始まる。指揮官機に搭乗し、軍を率いて戦え！

※このゲームは1vs1vs1のバトルロイヤル形式で、獲得ポイント順に1位・2位・3位の順位が決まります。

STEP① アミューズメントICカードをセット



※「アミューズメントICカード」とは、アーケードゲーム用ICカードの統一規格です。

本オープンβテストでは、ICカードが無くても遊べます。

「アミューズメントICカード」に対応したゲーム機・サービスで共通してご利用いただけます。ゲームのデータが保存されます。

STEP② 使用するコマンダーの選択

使用できる**コマンダー**は3人！

- ・GQuuuuuuX(エンティモーン・ユニット覚醒時)(機動戦士Gundam GQuuuuuuX)
- ・ストライクフリーダムガンダム(機動戦士ガンダムSEED DESTINY)
- ・νガンダム(機動戦士ガンダム 逆襲のシャア)

タップすることでコマンダーを選択することができます。



【勝利条件】

勝利ポイントが 5000pt に到達 or 制限時間内に一番ポイントを獲得したプレイヤーの勝利！

STEP③ コマンダーが攻める敵陣営を選択！

左右のボタンを押して、どちらの陣営に攻めるか決めることができます。戦闘中は自由に変更できます。

※コマンダーは攻める方向をどちらかに決めない場合、自陣内に留まり、向かってくる敵を迎撃します。



コマンダーは押したボタンの方向の陣営へ進みます。左ボタンで左の陣営、右ボタンで右の陣営へ移動します。



！ コマンダーを撃破されないように注意！

コマンダーが撃破されると敵に500pt与えることになってしまうので、なるべく撃破されないように、**自陣に戻りHPを回復**しましょう。

下のボタンを押すとコマンダーが自陣に帰還します。



STEP④ ユニットを出撃！

コストを消費してユニットを出撃させます。ユニットを出撃させるには、対象のユニットを自陣にドラッグ&ドロップして任意の場所に配置します。



消費 COST 25



STEP⑤ 出撃後の挙動について



防衛に対して大ダメージを与えます



制圧から拠点へのダメージを大きく抑えます



敵の拠点／戦艦を攻撃します



拠点を制圧し、陣地を広げながら勝利ポイントを稼いで1位の座を目指せ!

ゲーム画面の見方



勝利ポイントの稼ぎ方

勝利ポイントは主に以下のようなことで稼ぐことができます。

戦艦を攻撃 **+ダメージ×1pt**

コマンダーを撃破 **+500pt**

一定時間拠点を防衛 **+300pt**

ユニット撃破 **+200pt**

》 5000ptに到達すると勝利! 《

STEP⑥ SPゲージを消費して戦術技を発動!

SPゲージが一定数溜まっているときに、**ユニットを下にスライド**させると**戦術技**を発動できます。発動した時/された時には**タイミング良くボタンを押す**ことで、ダメージアップ/ダウンを狙えます。



攻撃・防御

攻撃時、防御時それぞれでゲージが最大の時を狙ってボタンを押すと、与ダメージ上昇/被ダメージ削減の効果が上がります。

介入行動

戦術技の対象となっていないプレイヤーは攻撃・防御側に介入し、援護することができます。



STEP⑦ コマンダーシステムを解放!

コマンダーは、「**コマンダーシステム(戦闘中1度きり)**」を解放することができます。味方や敵など**全体に効果を及ぼすもの**が多く、**戦況を有利に進める**ことができます。

ボタンを
タップで
発動!



以下のポイントを押さえて、ワンランク上の戦術へ。

POINT① カードスロットにカードをセット



本オープンβテストで払い出されたカードがあれば上の段にMS(モビルスーツ)カード、下の段にPL(パイロット)カードをセット！
上下対になるユニットで出撃できます。
コマンダーカードは右の専用スロットへ置きます。

コマンダーカラーと一致で、能力ボーナス！



※本オープンβテストではアーセナルベースのカードは使用できません。
正式サービス開始後よりご利用いただけます。

POINT② MSアビリティを発動！

ユニットのMSアビリティを発動させます。
上にスライドさせることで発動でき、
表示されているコストを消費します。



コストは「ユニットの出撃」と共用なので、MSアビリティを使いすぎるとユニットが出撃できなくなってしまいます。



上にスライドさせるとアビリティ発動！

POINT③ カードの種類

カードの種類は「コマンダーカード」「MSカード」「PLカード」の3種類！
MSカードとPLカードは、2枚のカードを組み合わせることで1つのユニットになります。

コマンダーカード /// COMMANDER CARD

指揮官となるカードです。デッキカラーを持っています。
MSカードやPLカードのカラーをコマンダーと揃えることで、
能力ボーナスを得ることができます。



デッキカラー MSとPLのユニットカードの色と、コマンダーのカードの色を同色で揃えると、能力ボーナスが発生します。

MSカード /// MOBILE SUIT CARD

ユニットの性能を決めるカードです。
戦術の基礎となる「MSアビリティ」と、
戦況を覆す「戦術技」を持っています。



PLカード /// PILOT CARD

ユニットの行動を決定するカードです。
条件を満たすと発動するPLスキルを持っています。



POINT④ 防衛の移動

「殲滅」と「制圧」のユニットは一度出撃すると、
撃破されるまでは出撃した方向で戦闘を続けますが、「防衛」のユニットは、コストを消費することで
防衛する拠点/戦艦を移動させることができます。



「コマンダー」と「防衛」のユニットを用いて、
拠点を防衛し続けると、一定時間毎にポイントを獲得することができます。

コマンダーカード、MSカードのMSアビリティ／戦術技 一覧

GQuuuuuuX

コマンダーの猛攻で活路を拓く



GQuuuuuuX(エンディミオン・ユニット覚醒時)

MSアビリティ

敵単体に連続攻撃を行う。

コマンダースキル

このコマンダーのMSアビリティはクールタイムが短縮される。

コマンダーシステム | エンディミオン・ユニット覚醒

一定時間、このコマンダーの[移動速度][攻撃力]をアップする。この効果は解除できない。



赤いガンダム(0085)

近距離 コスト 4

MSアビリティ | 強襲

敵単体に攻撃を行う。

SPアタック | ビーム・サーベル強襲

敵単体に攻撃を行う。



GFreD

遠距離 コスト 6

MSアビリティ | 連射

敵単体に連続攻撃を行う。

SPアタック | エスピット：ルナ／アルテミス撃射

敵単体に攻撃を行う。



キケロガ(GQ)

遠距離 コスト 8

MSアビリティ | 精密射撃

敵単体に攻撃を行う。

SPアタック | メガ粒子砲掃射

MS形態に変形し、自身を中心に半円状の範囲攻撃を行う。変形後は能力が上昇。味方コマンダーが[GQuuuuuuX (エンディミオン・ユニット覚醒時)]の場合、能力がさらに上昇する。効果は撤退するまで持続する。



エグザベ専用ギャン(ハクジ装備)(GQ)

近距離 コスト 4

MSアビリティ | 強化 [速度／攻撃]

一定時間、自身の[移動速度][攻撃力]をアップする。

SPアタック | ハクジ強襲

敵単体に攻撃を行う。



白いガンダム

近距離 コスト 3

MSアビリティ | 援護 [速度／攻撃]

一定時間、味方コマンダーの[移動速度][攻撃力]をアップする。

SPアタック | ビーム・サーベル強襲

敵単体に攻撃を行う。

ストライクフリーダムガンダム

仲間との波状攻撃で勝利を掴む



ストライクフリーダムガンダム

MSアビリティ

敵を中心に扇状の範囲攻撃を行う。

コマンダースキル

特徴[SEED DESTINY]を持つ味方ユニットの出撃コストをダウンする。

コマンダーシステム | 自由の象徴

出撃時の特徴[SEED DESTINY]を持つ味方ユニット数に応じてコストを回復する。



ブレイズザクファントム(レイ・ザ・バレル専用機)

遠距離 コスト 3

MSアビリティ | 援護 [防御]

一定時間、味方コマンダーの被ダメージを軽減する。

SPアタック | ファイヤービー誘導ミサイル爆撃

対象の敵を中心として範囲攻撃を行う。



フォースインパルスガンダム

遠距離 コスト 4

MSアビリティ | 精密射撃

敵単体に攻撃を行う。

SPアタック | 高エネルギービームライフル撃射

敵単体に攻撃を行う。



デスティニーガンダム

近距離 コスト 7

MSアビリティ | 特攻

自身の[攻撃力]をアップし[怯み無効]となるが、[修理時間延長]となる。効果は撤退するまで持続する。

SPアタック | 一斉連撃

敵単体に攻撃を行う。



ザクウォーリア

遠距離 コスト 5

MSアビリティ | 補給

自身を中心とした範囲内の味方ユニットのHPを回復する。

SPアタック | ビーム突撃銃撃射

敵単体に攻撃を行う。



デストロイガンダム

遠距離 コスト 12

MSアビリティ | 鉄壁

自身の被ダメージを軽減する。効果は撤退するまで持続する。

SPアタック | スーパーキュラ撃射

MS形態に変形し、射線上の敵に貫通攻撃を行う。変形後は能力が上昇。効果は撤退するまで持続する。

ガンダム

堅実な守りで戦場を制す



ガンダム

コマンダースキル

MSアビリティ

敵単体に攻撃を行う。この攻撃で敵ユニットにダメージを与えた場合、一定時間、[移動速度][攻撃力]をダウンする。

このコマンダーが進攻中の場合、フィン・ファンネルを展開し、自身の周囲の敵に継続的に攻撃を行う。この攻撃で敵ユニットにダメージを与えた場合、一定時間、[攻撃力]をダウンする。

コマンダーシステム | サイコフレームの光

修理中の全味方ユニットの修理時間を短縮する。



ガンダム

遠距離 コスト 6

MSアビリティ | 誘導

一定時間、自身を中心とした範囲内の敵ユニットのターゲットを自身に向ける。

SPアタック | ハイパー・バズーカ撃射

敵単体に攻撃を行う。



ガンダムEz8

近距離 コスト 4

MSアビリティ | 強化 [攻撃]

一定時間、自身の[攻撃力]をアップする。

SPアタック | 一斉射撃

敵単体に攻撃を行う。



ガンダムNT-1 アレックス

遠距離 コスト 4

MSアビリティ | 妨波 [攻撃]

一定時間、自身を中心とした範囲内の敵ユニットの[攻撃力]をダウンする。

SPアタック | 90mm ガトリング砲撃射

敵単体に攻撃を行う。



ガンダム試作1号機

遠距離 コスト 6

MSアビリティ | 妨害 [速度]

敵単体に攻撃を行う。この攻撃で敵ユニットにダメージを与えた場合、一定時間、[移動速度]をダウンする。

SPアタック | ビーム・ライフル撃射

敵単体に攻撃を行う。



三ガンダム

遠距離 コスト 5

MSアビリティ | 縛射

敵単体に攻撃を行う。この攻撃で敵ユニットにダメージを与えた場合、一定時間スタンさせる。

SPアタック | ビーム・ライフル斉射

射線上の敵に貫通攻撃を行う。