

システム

基本

機動戦士ガンダムSEED(SEED DESTINY)に出てくる機体を操り、自チームと敵チームに分かれ、180秒(店の設定により210秒や150秒!!)のうちに1000という互いのチームの機体コストを先に越えるよう敵機を多く撃破した方の勝ち。

対人では2on2、CPU戦では最大3on3で戦闘を行う。

新要素 (連ジ、エウティタからの操作系の変更要素)

- チャージ射撃・チャージ格闘が追加 (一部機体)
- 格闘から、ステップ格闘・空中格闘・着地格闘が無くなり、ブースト格闘・レバー操作と組み合わせた格闘が追加
- 空中で攻撃を受けた際のよろけ要素の追加
- 空中でのダウン時からの復帰動作 (後上方にノックバックしてのダウン復帰。きりもみ回転時は不可) の追加
- シールドガードが、自動からレバー手動入力に変更
- ブーストダッシュが、空中レバー2回からジャンプボタン2回に (空中でのレバー2回は空中ステップに)
- 覚醒が、通信ボタンでチームごとの発動から、**射撃** + **格闘** + **ジャンプ** ボタン同時押しでプレイヤー別の発動に
- ダウンから起き上がるまでにあった転がり動作が無くなり、ダウンしてからレバーを入れると起き上がり動作がはじまり、レバーを入れないと約2秒間ダウンが継続
- 味方CPUへの指令の変化
- 格闘がかち合わなくなった (相打ちはあり)

ボタン配置

A B C E
D

- A ... **射撃** ボタン
- B ... **格闘** ボタン
- C ... **ジャンプ** ボタン
- D...サーチボタン
- E...スタートボタン

基本操作

射撃操作と格闘操作は後述します。

通常移動

レバー入力 (8方向に対応)

シールドガード (シールド装備機体のみ)

素早くレバーを と入力(レバー 要素の直後 要素を入力)。自機前方(画面正面)に受けたどんな攻撃も無効にし、格闘なら相手をはじく。シールドは壊れることが無い。

に入力し続けることで若干盾を構える時間が延長。敵のチャージ射撃など時間の長い攻撃を一度ガードした時に を入力し続ければ、時間の長い攻撃を全部(ミーティアフルバーストのミサイルまで)ガードしきることも可能。空中でもガード可能だがブーストを消費、ブーストが切れている状態でのガード時間はほんのわずかに。

ステップ

レバーを上下左右のどれか同一方向に素早く2回入力。(4方向のみ)

空中ステップ

(ジャンプ中などの)空中でレバーを上下左右のどれか同一方向に素早く2回入力。(4方向のみ)

ステキャン(ステップキャンセル)【応用】

ステップ中にジャンプすることでステップの硬直を減らし、再度のステップを可能とする。ステップ(2回目は入れっぱなし) ジャンプ レバー入れ直し ジャンプ レバー入れ直し ...

とテンポ良く入力する。と素早くステップを繰り返すため、回避力が大幅にアップする。

ブーストゲージが続く限り連続使用が可能。

ステップを取れる格闘や、誘導が激しい武装などに有効。また起き攻めなどにも活用できる。

ジャンプ

ジャンプ ボタン(ジャンプ方向はレバー8方向に対応、ニュートラルで垂直に上昇)

ブーストダッシュ(以下BD)([イージス](#)、[レイダー](#)など一部可変機体はこれでMA形態に変形。[ラゴウ](#)、[バクウ](#)([レール](#)、[ミサポ](#))は高速移動)

素早く2回 ジャンプ ボタン

BDC(ブーストダッシュキャンセル)【応用】

空中で射撃後にBDを使う事で射撃後の機体硬直をキャンセルできる。射撃硬直は減っていないので連射は不可。

空中でのダウン落下中からの復帰動作(きりもみ回転時は不可)

ダウン落下中に **射撃** or **格闘** or **ジャンプ** ボタン。後上方にロックバックしてのダウン復帰。

ダウンからの起き上がり

レバー入力(レバーを入力しないと約2秒間ダウンが継続)

サーチ切替

サーチボタン。敵機が複数いるときに、攻撃目標とする敵を切り替える。敵Aと敵Bがいたら A B A ...と切り替わり、敵Aと敵Bと敵Cがいたら A B C A ...と切り替わる。

なお、今作ではいかなる状態においても(全ての攻撃中でも)サーチ切替が可能である。これを利用して格闘一段Hit時にサーチを切替、相手僚機の状態を確認してからその後の行動(格闘継続、BC(CSC)や派生格闘)を決めるのもいい。

指令切替(味方がCPU時)/通信(味方がプレイヤー時)

スタートボタン。指令切替ではノーマル 集中 分散 突撃 回避 ノーマル ...と切り替わる。通信は味方プレイヤーへ向けて、開始直後は「よろしく」、その後は自機の耐久力に応じて「損傷なし」「損傷軽微」「損傷拡大」「もう持たない」「撃墜された」とメッセージが流れる。

味方CPUへの指令の詳細([よくある質問](#)より引用)

ノーマル

字の通りです。特に指令の必要が無いときはこれで。

集中

味方CPUは自機がロックオンしている敵を狙います。上手くいけば、敵機にクロスなどの連携攻撃を喰らわず事もできます。片追いしたい時などはこれにしましょう。

分散

味方CPUは自機がロックオンしている敵以外を狙います。戦果を横取りされたくない時や、タイマンしたい時などに。

突撃

味方CPUはとにかく敵機に接近し、ガンガン攻めます。格闘を使う事が多いです。自機の耐久力が限界で逃げの場合や、片追いされてる時に使うと有効です。

回避

味方CPUは逃げ気味になりますが、多少攻撃もします。味方CPUに逃げて欲しい時に。

射撃操作

ちなみに味方に誤射した場合のダメージは、敵機に当てた場合のダメージの約1/4。

射撃

射撃 ボタン

サブ射撃

射撃 + **格闘** ボタン同時押し

特殊射撃（一部機体のみ）

射撃 + **ジャンプ** ボタン同時押し

チャージショット（チャージ射撃、以下CS、一部機体のみ）

まず **射撃** ボタン長押しで射撃ゲージをMAXまで溜め、**射撃** ボタンを離して発射
一度MAXまでチャージすると、発射などでゲージを減らさないと通常射撃を行うことはできない。

シールドガード発動でキャンセル可。

なお、**バスター**は **格闘** ボタン（での射撃）でもチャージ可能

CSC（チャージショットキャンセル）【応用】

射撃ゲージを溜めた状態で敵に格闘等を当てると、溜めていたチャージ射撃に繋げることができる。

例：**フリーダム**で 前格闘 チャージ射撃

さらに**バスター**に限り、チャージをもう一方のチャージでキャンセルが可能。

例：チャージ格闘 チャージ射撃

格闘操作

射撃専用機体（**ランチャーストライク**、**バスター**、**カラミティ**、**ザウート**）は格闘ボタンでも射撃攻撃になり、レバー入れ格闘動作が存在しません。

通常格闘、N(ニュートラル)格闘

レバー中央(何も入力しない) + **格闘** ボタン

BD格闘を持ち、後格闘を持たない機体で、BD中に通常格闘を出したい場合は **レバー** + **格闘** ボタン

同じように後格闘を持たない機体で覚醒中に横 Nと繋げたい時は横格のあとに **レバー** + **格闘** ボタン

前格闘

レバー + **格闘** ボタン

出にくい場合は **レバー** + **格闘** ボタン

横格闘

レバー or + **格闘** ボタン

後格闘（**ゾノ**、**ラゴウ**、**バクウ**(**レール**、**ミサポ**)、**フォースインパルス**のみ)

レバー + **格闘** ボタン

BD(ブーストダッシュ)格闘（**フリーダム**、**エールストライク**、**イージス**、**レイダー**のみ）

ブーストダッシュ中 + **格闘** ボタン

特殊格闘

格闘 + **ジャンプ** ボタン同時押し

覚醒システム

覚醒ゲージは、以下の要素で上昇する。

- 攻撃を敵機に当てる

敵機の攻撃を受ける

- ・ 自機および僚機が撃墜される

覚醒ゲージMAX時に、**射撃** + **格闘** + **ジャンプ** ボタン同時押しで、そのプレイヤーだけが覚醒を発動できる。

覚醒を発動すると、**約8秒間**以下の効果が得られる。10連勝(?)以上していると覚醒の時間が短くなる。

(ただし、敵からの攻撃を食らった際に発動すると、(無敵状態で)強制ダウン復帰となり、効果時間が25%短縮されてしまう。)

- ・ 射撃能力が向上(BRなら連射、マシンガンなら1セットの弾数最大5 10発に、また威力が倍率1.0~1.5の間、0.1倍刻みで威力向上)

例1: ジンBZ (通常>覚醒) メイン 弾頭92>137(1.5倍)、爆風30>33(1.1倍) サブ射撃 普通のBZが2発ヒットと同様

例2: グーン (通常>覚醒) 魚雷: 104>104 サブ: 70×2(実威力125)>105(1.5倍)×2(実威力187)

例3: ワスプ (通常>覚醒) メイン: 98>116[弾頭85>102(1.2倍)、爆風20>22(1.1倍)] サブ射: 124>136[弾頭60>66、爆風15>16(それぞれ1.1倍、4発射出)]

- ・ 格闘性能の向上。格闘は全て通常時の威力の1.1倍になり、格闘を当てた後、違う格闘でキャンセル可能
- ・ 防御力が上昇。被ダメージが半分になる。
- ・ 機動力上昇
- ・ 全武装の弾数が全回復
- ・ ブーストゲージ全回復
- ・ 各種硬直の軽減
- ・ チャージ時間の短縮。チャージにかかる時間が半分になる
- ・ 全武装の回復速度上昇(**ブリッツ**のBRを除く)。各種リロード速度が上昇する(一般的には2倍、**バスター**のBRは10倍?)。

使うべき場面

- ・ 相手の体力が少ない場合の最後のとどめ(攻撃力上昇、射撃の連射、格闘キャンセル)
- ・ 後がない状態で連続攻撃を受けた場合の緊急回避(強制ダウン復帰)
- ・ 相手が覚醒して最後のラッシュをかけてきた場合の脱出(機動力上昇、ブースト回復)
- ・ 相方に対するラッシュも覚醒からの連続BRで強制ダウンさせて相方を守ろう

よっぽどピンチじゃない限り同時出しはやめましょうね。

システム関連その他

死に際での覚醒

死に際にも覚醒できますが、カットインの後に普通に死んでいきます(ダウン回避をしない)ので、死を悟ったら全ボタンを連打するクセのある人は注意。

特定の操作後の前格

後ろに移動直後等、レバー 入力状況で前格を出すと盾に化けますので注意。

カメラ

カメラは壁にめり込まないので、視点の変わる攻撃は壁際などで出しても視点が変わりません。

ダウン復帰(受身)

基本的に、二対二の状況で自分が吹き飛ばされた時、敵が僚機を片追いするのを防ぐ為のもので、敵がこちらを見ている状況で復帰しても殆どの場合普通に狩られます(状況に

よってはタイマンとかで復帰した方がいい場合もあります)。注意しましょう。

弾の種類

ビームライフル系（緑）

大半の機体を持っているビーム兵器。リロードは随時行われ、大半の機体はリロードは大体5秒で、生ストやバスターは若干早い。
貫通属性があり、実弾・MS問わず直進する。同じビームライフルでも機体によって少々威力に差がある。

高出力ビーム系（赤）

ランチャーのアグニ、イージスのスキュラなどに代表される、高出力っぽい赤色と白のビームのこと。
全体的に威力が高く、ダウン値属性を持ち、チャージ時間も長いという傾向にあるが、やはり機体、射撃方法により大きく異なる。

レールガン、ライフル系（黄）

マシンガン・バズを貫通するが、レールガン・ビームライフルでも相殺されないやや特殊な実弾。
ビームライフルと違うのはMSに当たっても貫通せずに消える事、実弾なので撃ち尽くした後リロードされる。
例として、フォビ、偵察ジン、ザウートのメインやデュエルASのチャージショット。

バズーカ系（白）

榴弾頭を使用する、ダウン属性をもつ実弾武器。一般的にダウン値や威力(特に覚醒中)に優れる。
反面、実弾なのでビーム、マシンガン一発などに消されやすい、射出が遅い、射撃後の硬直が長いなどの欠点がある
ダメージは直撃+爆風となっているので、外れた弾の爆風でよろけたりする事が稀にあったりする。

マシンガン系（橙）

小型の実弾を連射するタイプの兵器。手持ち武器のマシンガンと頭部・胸部に内蔵のバルカンの二種に分かれる。
前者は射出が遅いこともあるがよろけ時のダメージ補正が緩く、連携の始点にすると高威力を望める。
後者は威力は無いが1セット当たりの連射数、射撃前～後の硬直の少なさの点で優れる。最後の削り・牽制用にはばらまくのに重宝する。
ただし、どちらもビーム等に一方的に消されたり、同じ実弾系で相殺したりするのに注意。

ミサイル系（水色）

誘導装置を備えた噴進弾。のはずだがゲーム中では速度と誘導性は逆比例の傾向にある。
大別して、高威力でダウン属性、多弾頭による強制ダウンのどちらかになる
後者は射出モーション自体が硬直で有ることが多く、外すと反撃や放置がされやすいが、全段当てると大体の場合強制ダウン+そこそこ高威力になる。

実弾なので打ち落とす事も可能ではあるが、素直に動いてかわした方が無難。
威力、ダウン値やダウン属性有無などはかなりピンキリである。