ゲームシステム



機動戦士ガンダム VS.シリーズ伝統の基本システム!



ゲームシステム



敵を撃破して敵戦力ゲージを減らせ!



各チームの戦力ゲージは 1000 コスト分。機体のコストは 500 400 300 200 となっている。

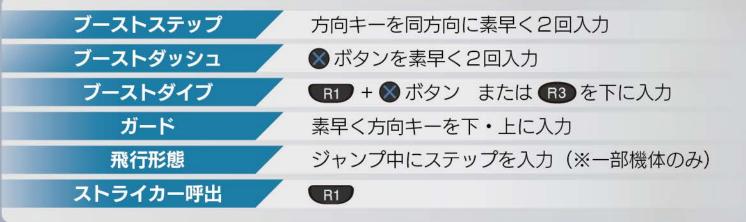


敵チームの戦力ゲージをゼロにすれば勝利!

基本操作







基本操作





ブーストステップ

敵の攻撃を振り切ることが可能



レバーを同じ方向に素早く2回!

ブーストダッシュ

素早い移動が可能



ジャンプボタンを素早く2回!

ブーストダイブ

さまざまな行動をキャンセル可能



ストライカー + ジャンプボタン

ガード

素早くレバーを下・上に入力



変形

ジャンプ中にステップを入力



※一部機体のみ

П

ストライカー呼出

ストライカー



画面の見方



戦力ゲージ

味方戦力ゲージ ゲージが O になると負けだ!



敵戦力ゲージ

ゲージを D にすれば勝利!

ロックオンアラート

赤く光った方向から攻撃されている!

時間制限

口になると引き分け

通信メッセージ

自機の耐久値

覚醒タイプ



レーダー

ミニレーダー

敵機、僚機の存在する方向を 確認可能

ロックオンマーカー

ストライカー

武装・弾数

覚醒ゲージ

50%を超えたら覚醒可能!

ブーストゲージ

「ゲージが口になったらオーバーヒート状態」

ブーストアクション



ブーストステップ



敵の攻撃を振り切る効果があり、 格闘攻撃中にキャンセルして出すことが可能!

左キー・左スティック

を同じ方向に素早く2回

レバーを同じ方向に 素早く2回



ブーストダッシュ



素早く移動することができ、あらゆる行動から キャンセルして出すことが可能!



ジャンプボタンを素早く2回

ジャンプボタンを 素早く2回



ブーストダイブ



直前の行動をキャンセルし 高速で降下する!

R1 ストライカー

ジャンプボタン

ストライカー+ジャンプボタン



「ストライカー」

ストライカーセレクト



ストライカーゲージを使ってストライカーを呼出!



ストライカー呼出















RI ストライカー











※trial ver.では使用可能なストライカーが限定されています

オーバーヒート



ブーストゲージが無くなるとオーバーヒート状態に! オーバーヒート状態になってから2秒後に 行動不能になるので要注意!



覚醒システム





覚醒は2タイプから選択可能!



覚醒システム







Charles and Dr	Ŋ	効	-
Obs an o	9188	100	
100 00	gruic.	BP . 7 B	

- ▶ オーバーヒート後に行動不能にならない
- 一部の射撃攻撃をステップでキャンセル可能

固有効果

- 発動時に僚機の弾数回復
- 格闘の追従性能が上昇

効果時間

ブーストゲージ回復

移動速度アップ

ブースト消費量減少

攻撃力アップ

被ダメージ減少











**

- 発動時に僚機のブーストゲージ回復
- ▶ ロックオン距離が延長
- 一部の射撃攻撃時 発動前の移動速度をより引き継ぐ







