

基本

機動戦士ガンダム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2on3(一部例外で1on3や1on4)で戦闘を行う。

新要素(連ジ、エウティタから連ザへの変更要素)

連ザと今作(連ジ)の違いは[変更点](#)を参照してください。

操作系

- 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
- 空中でよろけ攻撃(例:BR)を受けた際に強制ダウンがなくなり、地上と同じ動作(よろけ)に
- 空中でのダウン状態からの復帰動作(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
- シールドガードにおいて、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。きりもみダウン中を含むダメージモーションから覚醒すると強制攻撃抜け起き上がりが可能に。
- 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

その他

- 味方CPUへの指令の変化
- 格闘がかち合なくなった(相打ちはある)
- よろけ属性の攻撃に関して、「5発で強制ダウン、コンボ補整が1段目(100%)-2段目(約78%)-3段目(約62%)-4段目(約30%)-5段目(約15%)-6段目以降(約5%以下、同時ヒット時限定で段数増につれ補正増加)」だったものが、「各攻撃(武装)ごとにダウン値とコンボ補整が異なる」ように(参考:「僕のQたん」)
- 残コスト補整および根性補整の防御力増加の廃止
- 根性補整の攻撃力増加は全機体一定に

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。

(これ以降に出てくる「(一部機体のみ)」と書かれた操作が可能 / 不可能な機体を知りたい場合、[機体一覧\(早見表\)](#)での確認が便利です。)

通常移動

レバー入力(8方向に対応)

シールドガード(一部機体のみ)

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。

敵のチャージ射撃など時間の長い攻撃は全部ガードできる。

ガード使用時にブーストを消費、ブーストが切れている状態でのガード持続時間はほんのわずかに。

攻撃をガードしている最中はブーストは消費しない。

シールドで攻撃を防いでも覚醒ゲージは増えない。

ロックオンしていない敵からの攻撃でも盾に当たれば防ぐことが可能。

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 ...
とテンボ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)(バクウ(ルール、ミサボ)・ドム・ラゴウは地面を高速移動)

空中で素早く2回 **ジャンプ** ボタン

変形(一部機体のみ)

ジャンプ ボタン+レバーを素早く2回入力。いったんジャンプボタンから
手を離してレバーだけの状態でもう一度押すことで機体が上昇。ガイアはジャンプ。

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。後上方にノ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がいるとA B A ...と切り替わり、敵Aと敵Bと敵Cがいると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、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

・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す事もできます。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。

主に誤射されたくない時に使います。

他には戦果を横取りされたくない時や、敵と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は逃げるようになりますが、たまに攻撃もします。味方CPUに逃げて欲しい時に。

前作連ザ!と違い、敵が近くに居なければ逃げに徹してくれるようになりました。

1on1の対戦でタイマンしたいときに回避にして、CPUから離れた場所で戦えば横槍が入りません。

・護衛

自機付近で戦うようになります。乱戦にしたいときに。ただ、自機が高機動で動いていると味方CPUを振り切っている事も多いので過信は禁物。

射撃操作

ちなみに味方に誤射した場合のダメージは、敵機に当たっ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、バビとバスターは 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

さらにバビ、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。

格闘操作

射撃専用機体(バビ、ガスウート、ウィンドム(ミサイル)、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ラッシュ覚醒中(後述)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(一部機体のみ)

レバー + 格闘 ボタン

BD(ブーストダッシュ)格闘(一部機体のみ)

ブーストダッシュ中にレバーニュートラル + 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 ボタン同時押しにより、そのプレイヤーだけが覚醒を発動できる。

各覚醒の特徴

共通

- 全武装の弾数が全回復
- ブーストゲージ全回復
- きりもみダウン中を含むダメージモーションからの発動で強制起き上がりが可能(ダメージ中覚醒を発動した場合、覚醒時間は3割削られる)

パワー

- 各種攻撃の威力上昇(通常時の1.75倍)
- 攻撃を受けた際によるけなくなつて(HM2のカウンターのみよける)少し硬直し、移動・攻撃が途中で止まる(やめるわけではない)、さらにダウン値がたまりきるまでダウンもしない
 - このためマシンガン等の連射武器を食らうとダウン値がたまり強制ダウンする可能性がある
- 拘束、スタン系の攻撃を無効化する(ダメージ自体は食らう)
 - 例)拘束：イージス特格、各種アンカー、鞭(捕縛)、運命特格等
 - 例)スタン：ブリッツのランサー、ダガー系のクナイ、レジェンド特格等

ラッシュ

- 被ダメージが25%減少(ただし300越補正はダメージ減少の上で計算される)
- 各種格闘を繋げたコンボが可能。普段はキャンセルに使えないサブ射撃や特殊射撃なども全部キャンセルに使える。
- 弾数のリロード、CSのチャージサイクルが超高速化
- BR等の連射が可能 (BDやステップは射撃硬直が解けるまで出来ないため、硬直が減るわけではない)
- BRC補正は通常どおりにかかるうえに、覚醒の効果によって可能になった射撃キャンセルにも60%減の補正がかかる。

スピード

- BDや各種モーションの高速化。ただしBD消費量が増える。
- 上昇下降速度が高速化。ただしブースト消費量が増える。
- 地上だとブーストゲージ0でもステップが可能
- 各種行動(**変形行動以外**)をブースト消費でキャンセル可能(例:攻撃 ジャンプ 攻撃、攻撃 ステップ 攻撃etc...)
- 普通は射撃動作の硬直はキャンセルできても、射撃硬直はキャンセルが不可である。
だが振り向き撃ちなど行動制限のある状態をキャンセルした場合は射撃硬直もキャンセルされる。
このシステムを利用することによりラッシュと同じような連射ができるようになる。

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ね。

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撃破モーションになります(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。死亡確定の攻撃を受けてから電撃が走って爆発する前に覚醒すると発生

特定の操作後の前格

後ろに移動直後等、レバー 入力の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化しません。

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す。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。

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。

ちなみに緑ビームなのに太かったりダウン属性のあるものもあります。[フリーダム\(ミーティア装備\)](#)、[ジャスティス\(ミーティア装備\)](#)のメインは紫。

例:[Fインパルス](#)のメイン、[フリーダム](#)のメイン等

ビームマシンガン系(緑)

中コスト帯で用いられる兵器。撃ち切りリロード型で連射機能がついている。

ビーム属性でありながら貫通はしない。機体によって直線型と実弾型の弾がある。

例:[グフイグナイトッド](#)のメイン、[ドムトルーパー](#)のサブ、[ストライクノワール](#)のメイン等

高出力ビーム系(赤)

Bインパルスのケルベロス、Gザクウォーリアのオルトロスなどに代表される、高出力っぽい赤色と白色のビームのこと。

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。

例:[セイバー](#)のサブ、[カオス](#)のメインチャージ等

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:[アビス](#)のメイン、[ゲイツR](#)のサブ、[偵察型ジン](#)のメイン等

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。
装備している機体が少ない、[ジンクスブ](#)のメイン射撃のみダウン属性を持たない。
例:[ドムトルーパー](#)のメイン、[ダークダガーL](#)のメイン等

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。
例:[ガイア](#)のサブ、[アッシュ](#)のメイン、[ジンオーカー](#)のメイン等

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反比例の傾向にある。
大別して、連射するものと横並びで一度に発射するものに分けられる。もちろん単発で発射するものもある
連射系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。
例:[Bザクファントム](#)のサブ、[ウィンダム\(ジェットストライカー\)](#)の特殊射撃等

核兵器(発光)

バズーカを高威力・高誘導にし、爆風範囲を広域に広げたもの。
発射やリロードには時間がかかるが、威力・誘導ともに絶大である。
何かに着弾すると、その地点を中心に爆風が広がっていき、それに触ってもダメージを受ける。
ダメージは直撃+爆風なので、直撃させないとダメージは低くなってしまう。
例:[ウィンダム\(ミサイル\)](#)のメイン2

アンカー

ヒットすると相手を引き寄せたり、ダメージを与えてふっとばすなどの効果がある距離限定の兵器。
ヒットしても貫通せず戻ってくる。そのためヒットが早いほど硬直が短くなる。戻ってくるまで再発射不可。
引き寄せ系アンカーのヒットでダウン値MAXになった場合は、引き寄せずに強制ダウンさせる。
例:[ソードストライク](#)の特殊射撃、[レイダー](#)の特殊射撃等

ブーメラン

ヒットすると貫通してよろけさせるビームブーメラン。
当然のように距離限定であり、撃った分がもどってこないと再発射できない、BDC可能。
ステージのオブジェクトに当たると若干戻ってくるのが遅くなる。
帰りも判定があるがシールドガードされると判定は消える。
ヤタノカガミ、スクリーミングニンバスを貫通する。
例:[ソードインパルス](#)のメイン射撃、[デスティニー](#)の特殊射撃等

リフター

[ジャスティス](#)及び[インフィニットジャスティス](#)に装備された特殊な武器。
発射コマンドを受け付けてから発射までに時間があるが、モーションに入ってからカットを受けても自動的に発射される。
貫通せずある程度距離を進むかなにかに当たると戻ってくる。

射出中は本体の機動力が低下し、変形不可能になる。

その他

- グレネード：連続で爆発するグレネードを投てきする。バズーカと同じ実弾タイプ。（[ザクウォーリア](#)のサブ射撃等）
- スタン弾：命中時に相手をスタンさせる弾を発射する。ミサイルと同じ実弾タイプ。（[ブリッツ](#)のサブ射撃、[ダークダガーL](#)の特殊射撃）
- ジャベリン：命中時に相手をスタンさせるビームジャベリンを投てきする。機体は貫通せず攻撃で打ち落とせない。（[ブラストインパルス](#)の特殊射撃）
- スパイク：命中時に相手をスタンさせるビームスパイクによるオールレンジ攻撃。機体を貫通せず攻撃で打ち落とせない。（[レジェンド](#)の特殊格闘）