



I R O N S A S A

IRON SAGA

BATTLE MECHA VS

I R O N S A S A

ゲーム概要

初めての熱血スーパーロボット格闘ゲームはついに登場！ゲームダッチー(GAMEDUCHY)により発行された『機動戦隊アイアンサーガ』の派生格闘ゲーム『アイアンサーガVS』は間もなくSTEAMにリリース！
本作はロールバックネットコードを実装し、スムーズなオンライン対戦体験を実現した。

初回リリースでは、強力なロボット12台が操作可能。その中には、人気アニメシリーズからのスーパーロボットも含まれている！『マジンガーZ』シリーズからマジンガーZ、グレートマジンガー、ボスボロット；『真ゲッターロボ世界最後の日』シリーズからゲッターロボ；『超獣機神ダンクーガ』からダンクーガ；そして『機動戦隊アイアンサーガ』シリーズからヴァサゴ、ネロ、カグヤ、青龍、メフィスト、スサノオ、無双が参戦します！

VS IRON SAGA BATTLE MECHA VS

©Dancouga Partner

©2001 永井豪／ダイナミック企画・光子力研究所

©1998 永井豪・石川賢／ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会

ゲーム概要

ゲームタイトル 机动战队VS/ Iron Saga VS/アイアンサーガVS

開発元 GAME DUCHY (ゲームダッチー)

ゲームジャンル 格闘、アクション、メカ

対応言語 中国語、英語、日本語

対応機種 PC (Microsoft Windows)

公式ウェブサイト
<https://ironsagavs.com>
<https://en.ironsagavs.com>
<https://jp.ironsagavs.com>

コンタクト ironsagavs@gameduchy.com



ゲーム特徴

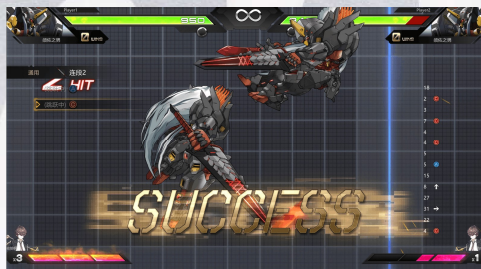
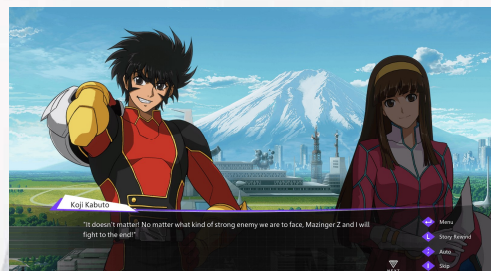
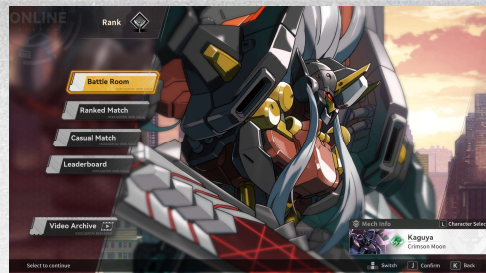
- 一．スーパーロボットの対戦を中心した2D格闘ゲーム、豪華なコラボレーションラインナップ。
- 二．リリース初期で操作可能な機体が12台。各機体はユニックな武装システムを二種類以上を持っている。
- 三．本作はロールバックネットコードを実装し、スムーズなオンライン対戦体験を実現した。
- 四．プロの格闘ゲーマーが本作の開発とテストを協力した。
- 五．開発元であるゲームダッチーは、数多くのゲームを開発、運営してきた豊富な経験をもっている。





ゲームプレイ

ゲームモード



オンライン対戦

ランクマッチ

カジュアル、ランクマッチなどのオンライン対戦モードを用意した。

対戦ロビー

対戦ロビーで、世界中のプレイヤーたちと対戦する。

ローカルモード

パイロット学園

ここでコンボや機体の武装などの対戦基礎を学ぼう！

擬態戦記

擬態と激しく戦い、満点クリア、戦闘の極みを目指そう！

アーケードモード

擬態侵入！アーケードモードでロボット&パイロットと冒険を体験しよう！

コンボトライアル

各キャラクターの推薦コンボを挑戦し、自らの腕前を鍛える。

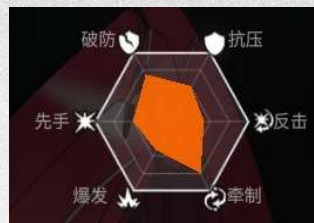
武装システム



本作では、各機体が複数の【武装】システムを持っており、プレイヤーはキャラクター選択画面で選択を行うことで、その武装の専用の技を獲得できます。武装の仕組みは特殊で多様であり、プレイヤーはゲームの進行に応じて、さまざまなキャラクターの武装を入手することができます。



キャラクターの武装は異なる性能を持つ



武装①【必殺パワー】：

この武装で、グレートマジンガーはマジンガーブレードとグレートブースターを使って戦います。さらに、専用の超必殺技【サンダーブレイク】を獲得します。



武装②【戦闘のプロ】

この武装で、グレートマジンガーはブーメランとミサイルを使って戦います。さらに専用の超必殺技【プレストバーン】を獲得します。

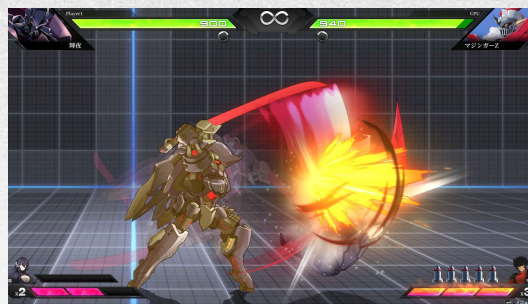


武装攻撃ボタン、方向キーと同時に入力すると対応する武装技が発生します。

エネルギーシステム

EX技

プレイヤーはエネルギーゲージを一本消費し、強力なEX技を使うことができます。

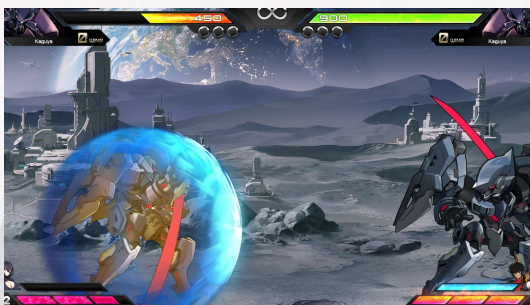


ガード反撃

相手の攻撃を防げたタイミングでガード反撃をすることで、攻守を切り替えます。

エネルギーシールド

機体はエネルギーを持続消費し、すべての攻撃を防げるシールドを展開します。



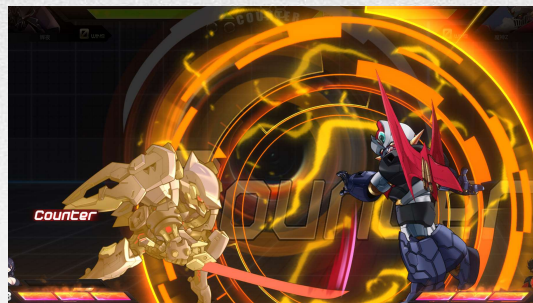
超必殺技

エネルギーゲージ3本を消費し、相手に巨大なダメージを与える。

特殊システム

閃光反撃

重攻撃でカウンターを成功した時、相手を長く硬直させ、更にEX技一回分ただで使えるチャンスがもらえます。



武装スキル

プレイヤーが異なる武装を選択することで、それぞれ専用の武装スキルが使えるようになります。



リミットバースト

技が相手に当たる時、オーバーロードを代償に硬直をキャンセルして相手に接近する。オーバーロード期間でエネルギーゲージを使うことができません。



覚醒技

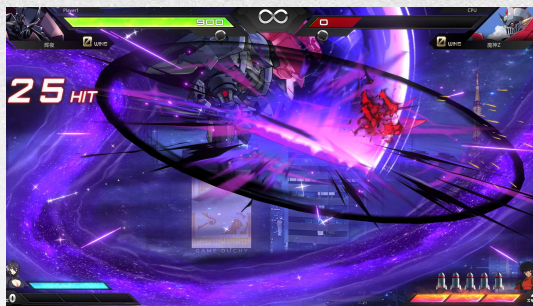
機体の耐久値を50%以下減らすと一覚醒技を一回分使えます。



戦闘システム

簡易コンボ

攻撃が命中する時攻撃ボタンを押し放し、方向キーに合わせると



曳空

ジャンプしたあとに、機体はブースターを使って滞空することができます。



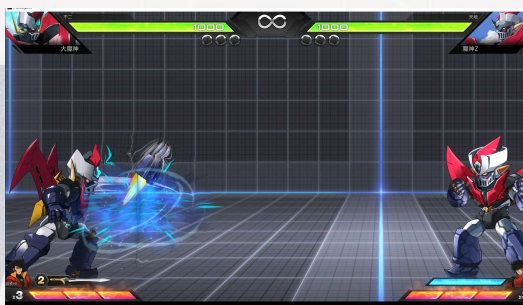
相殺

双方の攻撃が衝突すると、相殺効果が派生する。

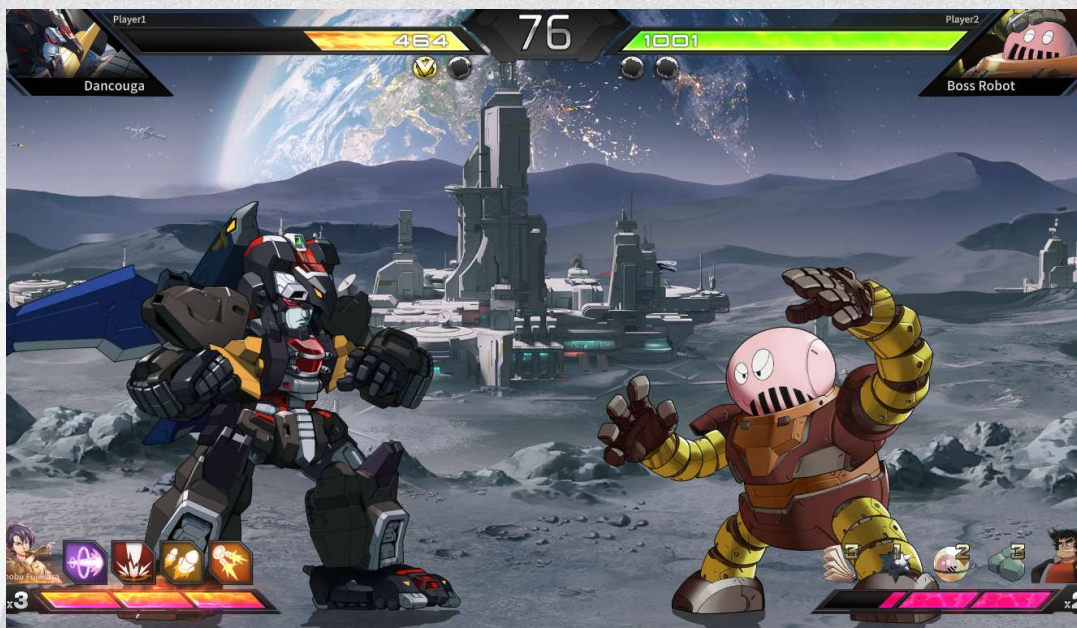


撃ち落とし

一部の攻撃は相手の飛び道具を消すことができます。



戦闘UI



- ① 時間制限：各試合にかかる時間。プレイヤーは特定の時間内に対戦相手を倒すか、時間がゼロになった時に耐久力が相手より高ければ勝利となります。
- ② ラウンドスコア：プレイヤーがラウンドで勝利すると、マークが1つ点灯します。すべてのマークが点灯した場合、そのプレイヤーが試合全体の勝者となります。
- ③ 耐久ゲージ：機体の耐久値が表示されています。相手の耐久力が0になるか、試合時間終了時に耐久力が自分より低い場合、試合の勝利となります。機体の耐久値が50%を下回ると、機体は【覚醒】状態に入ります、覚醒技を1回使用する機会を得ます。
- ④ エネルギーゲージ：機体を持つエネルギー値が表示されます。機体は一定量のエネルギーを消費して強力なスキルを発動できます。エネルギーゲージが満タンになると、機体の超必殺技を発動できます。
- ⑤ 武装ゲージ：特殊な武装は、エネルギーゲージとは独立した武装ゲージを持っています。その機体と武装の特性に応じて、武装ゲージの使用方法が決まります。



キャラクター紹介

カグヤ & 朧

BATTLE MECHA
IRON SAGA



【カグヤ】：カグヤは多段攻撃を中心とした技を持ち、機動性が高い。また、対空技が優れており、空中からの攻撃を迎撃する能力に長ける

【朧】：剣聖の血を引き、百年に一度の天才剣士と称される朧。12歳で家族に伝わる秘奥義「朧月之輪」を会得し、極東最強の剣士となる。同年、族長である父を倒し、機体「カグヤ」の操縦権を得て、世界を巡る旅に出る。

青龍 & 影麟

BATTLE MECHA
IRON SAGA



【青龍】：青龍は近接戦闘能力が高く、素早く相手に接近できる。また、豊富なガードと防御技を備え、安全を確保しつつ戦うことができる。

【影麟】：極東の麒麟双子の一人で、外見は青年に見えるが実際は7歳。性格は冷静で穏やかで、しばしば微かに目を伏せ、争いごとに関与したくない様子を見せる。しかし、その実力を過小評価してはいけない。「極東武帝」の弟子として、優れた幻舞拳と素晴らしい足技「絶塵歩」を使いこなし、相手にとっては常に大きな脅威となる。また、機会があれば、彼のそばに座り、月光の下で彼が二弦琴を奏でる音色に心を癒してもらいたい。

メフィスト & オスカー

BATTLE MECHA
IRON SAGA



【メフィスト】：オスカーの機体「メフィスト」は万能型の性能を誇り、飛び道具、対空技、近接攻撃、強化技をバランスよく備えており、状況に応じて柔軟に戦術を選べる。

【オスカー】：自称「歴史学者」のオスカーは、豊富な知識と洗練された話術で周囲を魅了するが、実際には戦場や裏の世界で暗躍する謎の存在。彼が持ちかける取引は魅力的だが、必ず何かしら悩ましい条件がついてくる。どこかで大きな計画を進めている様子だが、いまだどの勢力にも属していない。

スサノオ& 佐伯楓

BATTLE MECHA
IRON SAGA



【スサノオ】：機体「スサノオ」はパイロットと密接に連携して動き、そのテクニックを駆使する。必殺技を交互に使うことで、相手を混乱させ、ガードを崩すことができる。また、優れた飛行道具も持ち、対戦相手を牽制できる。

【佐伯楓】：A.C.E学院2年生。平凡な生活を望んでいたが、突然生活費が断たれ、仕方なく学業を続けながら複数のアルバイトを掛け持ちしている。睡眠不足と栄養不良で、もともと細身の体がさらに元氣なく見える。学業とアルバイトの合間に、佐伯楓にはもう一つの顔がある。それは、高橋重工の機体テストパイロットである。きっかけは、かつての思いつき（高額な報酬）で参加した校内のパイロット選抜試験で、まさかの結果で選ばれ、高橋重工の幹部に抜擢されたことで、巨大な陰謀に巻き込まれることとなる。

無双 & 胤

BATTLE MECHA
IRON SAGA



【無双】：無双の機動性は低いですが、強力な攻撃力を誇る。近接戦闘で相手を圧倒するだけでなく、遠距離での牽制や消耗戦にも優れた能力を持つ。

【胤】：胤は極東の古代時代に存在した部族の統領で、武道精神に基づき部族を率い、長い戦争でシャナム帝国の将軍・婁元帥に対して幾度も戦いを挑んでいた。幾度もの敗北に失望し、彼は魔道に傾倒し、溶銑で巨像を作り、部族の命を捧げ、呪術師による「血祭り」で巨像を動かし、自身の魂をそれに融合させた。絶大な武力を得た彼は、破れた魂で復讐の道を進む。

ヴァサゴ&ベカス

BATTLE MECHA
IRON SAGA



【ヴァサゴ】：ヴァサゴの性能はバランスが取れており、遠距離で相手を牽制することも、近接戦闘では盾技を駆使して攻防一体の戦いを展開することもできる。対空技も搭載しており、重攻撃バージョンでは突進中に相手の攻撃をガードできる。

关于机体【ベカス】：OTAH社のC級ライセンスを持つ傭兵で、洒脱な性格と予測できない行動スタイルから「変な人」と呼ばれることが多い。そのため、彼はしばしば奇妙な事件に巻き込まれることになる。

ネロ&スロカイ

BATTLE MECHA
IRON SAGA



【ネロ】：念動力能力者の搭乗機として、多様な距離において性能の良い牽制技を有する。機体自体も比較的機敏で、行動軌道を変更する技により敵を惑わせたり、不意打ち攻撃を行ったりすることが可能。

【スロカイ】：機械教廷の第七代目教皇であり、機械教廷軍の総統帥。歴代教皇の中でも稀な念動力能力者で、念力を機械に付着させて操作・分解・再構築を行う。高慢な性格で、生命に対して無関心である。

マジンガーZ & 兜甲児



【マジンガーZ】：マジンガーZはいろんな角度で飛行道具を発射することができ、中距離から遠距離の突進技を含めて、相手を効果的に牽制できる。

【兜甲児】：マジンガーZの創造者、天才科学者である兜十蔵の孫で、優れた運動神経を持つ。Dr.ヘルが率いる機械獣軍団の侵略が始まったとき、彼はマジンガーZを操縦して反侵略の道を歩み始める。熱血漢で正義感が強いが、時には調子が良く、同じ仲間である弓さやかにいたずらをすることもある。

グレートマジンガー& 剣鉄也



【グレートマジンガー】：グレートマジンガーは多彩な武装を誇り、近距離・遠距離問わず、戦況に応じた戦闘優位を築ける。また、超必殺技や逆転超必殺技も非常に高性能である。

【剣鉄也】：「戦闘のエキスパート」かつ「偉大な勇者」と称される剣鉄也は、幼少期から兜甲児の父・兜剣造に育てられ、グレートマジンガーのパイロットとして厳しい訓練を受けてきた。培った責任感と誇りから、直情的な性格が形成されるが、その裏には情に厚く純粋な心が隠れている。

ボスロボットを&ボス



【ボスロボット】：予測不可能No.1の機体であるボスロボットは常識外れの動きで相手を翻弄する。技は意外性に富み、一部の技は特殊効果が発生させることもある。

【ボス】：兜甲児のクラスメイトであり、かつては「最強の不良番長」を目指していた。だが、甲児がマジンガーZを操縦する姿を見て、甲児を超える優れたパイロットを目指すようになる。その後、自ら設計し、三博士の協力で「ボスロボット」を完成させる。自由奔放な性格でトラブルを起こしがちだが、多くの戦闘で重要な役割を果たしている。

ゲッターロボ & 流竜馬



【ゲッターロボ】：ゲッターロボは特定の操作で形態と技を切り替える独自のシステムを持つ。

ゲッター1：バランス型で、遠距離牽制と近距離制圧を両立する。

ゲッター2：高い機動力を誇り、スピードを重視。

ゲッター3：長いリーチを活かし、移動中に攻撃可能。投げ技が得意。

【流竜馬】：「最強の男」と呼ばれ、冷徹な戦士であり時に暴走するが、操縦技術は一級品。

ダンクーガ& 藤原忍



【**ダンクーガ**】：ダンクーガは投げ技に優れ、ガード崩しや大ダメージを得意とする。機動力に欠けるが、接近戦が得意。

【**藤原忍**】：獣戦機隊のリーダーであり、イーグルファイターのパイロット。軍学校時代からエリートパイロットとしてその腕を磨き、数々の戦場で成果を上げてきた。ムゲ・ゾルバドス帝国の侵略後、仲間たちと獣戦機隊を結成し、反撃を続けている。ダンクーガの合体時には、頭部のパイロットとして全体のコントロールを担当。



ブランドガイドライン

ブランド要素利用基準

LOGO使用 基礎ルール

ゲームのメインタイトル『アイアンサーガVS』は公式により提供されたフォントとデザインを使用する必要があり、比率や色の変更、エフェクトの追加は禁止されています。

明るい背景では、POSITIVE LOGOを使用し、暗い背景では、REVERSED LOGOを使用してください。
レッドのイベント版を使用する場合は、公式に連絡してください。

LOGOの周囲には少なくともLOGO面積10%の空白スペースを確保し、他の要素との重ねや枠の追加は禁止されています。

著作権の主張

GAMEDUCHYの商標が使われる全ての場面において、「『アイアンサーガVS』はGAMEDUCHYによって開発されました」と記載する必要があります。

例：

© 2025 GAMEDUCHY（ゲームダッチー）。『アイアンサーガVS』はGAMEDUCHYの登録商標です。

第三者が無断でGAMEDUCHYの商標やゲームキャラクターのイメージを使用することは禁止されています。

ブランド要素の不正使用を発見した場合、24時間以内に使用した素材を削除し、GAMEDUCHYのブランドチームに連絡してください。

LOGO



White



White text
with black shadow



Black



Red



Yellow text
with black shadow



Yellow

LOGO



POSITIVE (シャドー)



REVERSED (シャドーなし)



イエロー(シャドー)



POSITIVE (シャドーなし)



レッド (イベント版)



イエロー(シャドーなし)

LOGO



GAME DUCHY



游戏公国
GAME DUCHY



GAME DUCHY



游戏公国
GAME DUCHY



IRON SAGA

BATTLE MECHA US

©Dancouga Partner

©2001 永井豪 / ダイナミック企画・光子力研究所

©1998 永井豪・石川賢 / ダイナミック企画・「真ゲッターロボ」製作委員会