

遊び方①

■ エージェントになるには

Aimeを手に入れよう!

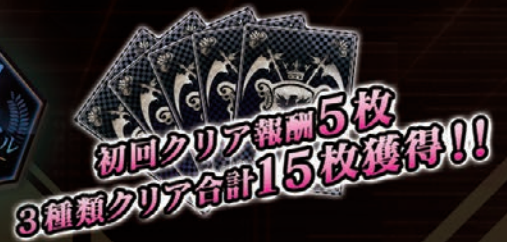
ゲームを始めるには「Aime」か「おサイフケータイ」が必要です。
Aimeは自動販売機などで手に入られます。
初回プレイ時にスターターデッキをプレゼント!!



※「おサイフケータイ」は、株式会社 NTT ドコモの登録商標です。

まずはチュートリアル!

チュートリアルは無料!! 更にカードが貰える!!
チュートリアルは何回でもプレイできます。



RPを使ってカードショップでカードをゲット!

VIPメニューのカードショップをのぞいてみましょう。



デッキ編集をしてみよう!

メインメニューのデッキ編集モードでデッキの構成を変更できます。



ここまでに85枚のカードを獲得しているので、
それを使ってデッキを強化してみましょう。



入れ替えのオススメ



遊び方②

勝利条件

敵ライフを0にすると勝利！

もしくは10ターン経過後ライフの高いプレイヤーの勝利。
※お互いのライフが同じ場合、後攻のプレイヤーの勝利となります。
ライブラリーアウトなし！
(残りデッキ枚数が0になっても、同じデッキが再セットされ、捨て札がクリアされ、ドローできます。)



ユニット召喚

ユニットはCPを使って召喚！

通常ユニットは召喚したターンに攻撃できません。
進化ユニットは出したターンでも攻撃可能です。
※進化前のユニットの行動権状態は引き継ぎます。



バトル

敵プレイヤーへ行動権を使って攻撃！

攻撃時、敵プレイヤーがブロックした場合、ユニット同士のバトルが発生します。
バトルに勝利したユニットはLVアップし、BPが回復します。
※BPはターン終了にも回復します。
ユニットは最高LV3まで上がり、LV3に上がった時、行動権が回復します。
※行動権とはバトルに参加できる状態の有無で、攻撃すると消費し自分ターンの初めに回復します。
ブロックでは消費しません！（ブロックは1ユニットでも何回でも可能です！）



ブロックで行動権は消費しない！

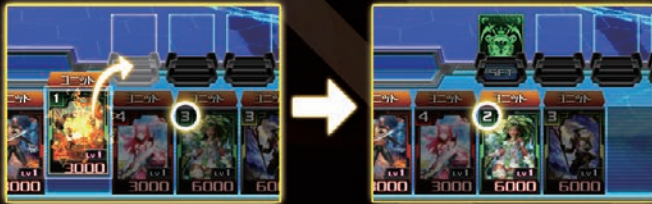
ブロックするには行動権が必要ですが、無くなりません。
何回でもブロック可能です。

遊び方③

■ヒント

召喚コスト軽減

ユニットカードをトリガーゾーンに置くと、同属性ユニットカードの召喚CPを1下げることができます。



オーバーライド

手札で同じユニットカードを重ねることでLVアップします。LV3状態で召喚すると即時攻撃が可能となります。また、オーバーライド時にカードが1枚ドロされます。



最大召喚ユニット数と撤退

ユニットはフィールドに最大5体まで召喚できます。また、任意に撤退することが可能です。



JOKERゲージ

ライフダメージを受けたときと自ターン終了時にゲージが上昇します。※早くターンエンドすると上昇率がアップします。



トリガーカード

トリガーゾーンに置き、表記してある条件を満たすと自動で発動するカードです。CP消費はありません。

インターセプトカード

トリガーゾーンに置き、表記してある条件を満たすと使用することができます。※使用しないこともできます。ただし、そのインターセプトカードと同属性ユニットがフィールドにいないければなりません。



ユニット情報

ユニットをタッチするとそのユニットの情報が画面左下に表示されます。



CP

CPはターン開始時に以下の値になります。

ターン数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
CP	2	3	4	5	6	7	7	7	7	7

※前ターンの余剰CPはなくなります。

