

転向

[部分編集]

GUNDAM WAR / 永久の絆 / ベースドブースター / エクステンションブースター2

OPERATION(UNIT)

0-4 赤 2-4-2 R

(自動B)：このカードは敵軍ユニットにしかセットできない。このカードがプレイされて場に出た場合、このカードがセットされたユニットを自軍配備エリアに移す。

(自動C)：自軍ドローフイズ開始時に(3)(資源3)を支払う。支払わない場合、このカードを廃棄する。

(自動D)：このカードがセットから離れた場合、このカードがセットされていたユニットは、本来の持ち主の配備エリアに、リロール状態で移る。

「第一弾」で登場した、ユニットのコントロールを奪うオペレーション。
黎明期から現在まで途切れる事無く、赤のユニットコントロールの切り札として使用され続けている。

単純に考えれば、相手のフィニッシャーを除去しつつ自分はフィニッシャーを準備するカードである。

多くの状況においてこれ1枚でゲームをひっくり返してしまう為、アムロ・レイ《12th》に代表される「移動しない」能力や、三段構えに代表されるオペ割りは、このカードを防ぐ事にも大きな価値がある。

また、収録当時と比べて現在の方がユニットの基本的のパワーは上がっており、それによって相対的にこのカードのパワーも上がっていると考え事ができる。これは将来的にもそう続くと予測できるため、そう簡単に価値が下がる事の無いカードだと言える。

セットカードである点もこのカードの優秀さに拍車をかけている。ジ・オ《15th》とは違い、このカードがセットされているユニットがバウンスされても効果を使いませる。すなわちPS装甲を持つ相手にも有効であるという意味を持つ。

また、イリア・パゾム《1st》などとコンボさせる事で単純な除去カードとしてしまったり、相手のジ・オ《15th》や転向で奪われたユニットを取り返すという使い道もあるなど、ただ強いだけでは無くある程度幅のある用途が期待できるカードである。

ただ弱点がない訳ではない。

周辺警護や死神に戻るデュオに代表される優秀なオペ割りが跋扈している現環境では簡単に割られてしまったり、プリベントを持たないことが災いしてあっさりカウンターされてしまったりと単体では若干心許ない。

赤は優秀なカウンターを持つ色であるため、うまく援護してやりたい。

- このカードで奪ったユニットを解体しても、本来の持ち主の元へ帰ってしまう事は無い。(Q&A427)
その後解体コインを取り除けば、借りパク成立だ。
 - 維持コストの支払いはドロウの前なので、うっかり忘れてしまう人も多い。気を付けよう。
-