

Q . 動いている敵に射撃が当たりません。

A . 基本は偏差射撃。敵の移動位置を予測してそこにポインタをもって行く。難しく聴こえるかもしれないが、コツとしては敵が動いている方向のちょっと先にポイントを持っていくだけ。使用する武器の弾速、距離によって変わるがそこは慣れ。

Q . ヘッドショットが出来ません

A . スナイパー系の武器が手に入るまで狙わなくて良い。スナイパーライフルは弾速が早くポインタを当てた地点に正確に弾が飛ぶのでHSしやすい。スナイパーライフルでHSに慣れたら他の武器でも練習。慣れればマシンガンでもHS出来るよ。ちなみにHSにおすすめの武器を[こちら](#)にまとめてあるので参考に。

Q . 射撃弱すぎ。やっぱ格闘頼みじゃね？

A . 序盤はな。中盤以降も同じこと言えたら格闘神認定してやる。

Q . 後半になると格闘ガードされます！ > <

A . ほら言わんこっちゃない。撃っても足が止まらずに、当たると敵がよろける武器（バズーカ等）を当て、よろけている間に切りつけると良い。または、味方や防衛目標を狙っている敵を側面や背後から切りつける。

Q . なんか序盤の分岐で、高評価取れないよ。うまくやってるつもりなんだけど。

A . 敵MSが少ないうちは、編成ボーナス、時間ボーナス、スペシャルボーナスの比率がでかい。ヘッドショットや部位破壊でも点数が上がる。母艦の損害を抑えれば30000入ったりするから、ガンバ！

Q . 編成ボーナスってどうなってるの？

A .

- コスト200以下 × 1.5倍
- コスト201 ~ 350 × 1.0倍
- コスト351 ~ × 0.5倍

単機出撃 ボーナス10000

2機出撃 ボーナス6000

3機出撃 ボーナス4000

Q . 防衛戦うぜえ

A . 防衛目標を狙っている敵に一発当てればしばらくは自分を狙ってくるので、それで注意を引き剥がす。格闘を三連入れてやるのがベター。自身があるならHS狙いで、一人の敵に構っていると別の敵が防衛目標を攻撃し始めるので、常にマップを見て戦況を把握する事が大事。機動力のあるMSを使うと楽。

Q . 「 がクリアできません」「 が手に入りません」

A . そのための当wikiです。2chの攻略スレも参照してください。まだまだ当wikiも不完全ですので皆様の協力をお願いします。