

[戦場で生き残る為に](#)

[レーダーを見る](#)

[単独行動は極力避ける](#)

[拠点に戻る](#)

[自機のコストを意識する](#)

[攻撃を被せない](#)

[カット](#)

[枚数を意識する](#)

[機体編成\(護衛とアンチ\)](#)

[タンク編成](#)

[アンチ編成](#)

[砲撃地点を覚える](#)

[ニューヨーク](#)

[グレートキャニオン](#)

[タクラマカン](#)

[ジャブロー地上](#)

[ジャブロー地下](#)

[ヒマラヤ](#)

[トリントン](#)

[鉱山都市](#)

[機体の役割を意識する](#)

[格闘機](#)

[近距離機](#)

[中距離機](#)

[遠距離機](#)

[狙撃機](#)

[拠点](#)

戦場で生き残る為に

対人戦での基本、気をつけるべきこと

レーダーを見る

ミノ粉100%以外での生命線、上手い人ほどよくレーダーを見る
レーダーを見て孤立しないようにする、中距離や狙撃は懐に潜り込まれないようにする
孤立する前に味方の元へ逃げる

孤立しそうな味方がいたらフォローに回る
囿や敵を釣ったりする目的以外で一人で敵が複数いるところに突っ込んでコストを献上するだけになる
敵味方のタンクの位置も常に気を配ろう

単独行動は極力避ける

囿となり敵の目を引きつけたり等作戦上必要でない限り、自機のみでの単独行動は絶対に避けるべき
このゲームではガンダムやシャア専用機に乗っていても複数の敵機に囲まれたら例えジムやザクII相手でも生き残るのは非常に難しい

もし単独行動する場合は味方の位置を常にレーダーで確認し、連携が取れる範囲で動く様にしよう

特に初心者やマルチプレイに慣れていないプレイヤーは常に味方と固まって行動するようにしよう

拠点に戻る

ゲージにかなりの差がついて落とされても余裕だったり
目の前の敵を落とせば勝利という状況以外は体力が減ったら拠点へ帰る

自分がやられたら逆転という場面で落とされたら元も子もない
また当然敵も狙ってくるため半分きった辺りから撤退を始めないと帰り道の途中でやられる
撤退するときは背中を向けては回避しにくいので敵の方を向いてバックしながら帰ろう

自機のコストを意識する

高コスト機体は圧倒的なゲージ差が無い限り落ちてはいけない、落ちることが前提なら乗らないほうが無難
基本的にコストが高くなればなるほど被弾しないよう丁寧な立ち回りを意識した方が良い
ただし高コストだからとビビって前に出られず戦場の空気になるくらいなら乗る意味がない
逆に低コストは1落ち前提でやられる前にやれくらいの勢いで攻め込むと良い
どちらにせと最低限、リザルトのポイント - (自機コスト × 被撃墜数) = プラスになるように頑張る
ただしプラスでも毎回ポイントが二桁では空気と同じ、プレイスタイルが合っていない可能性も高い
自分が得意とする役割、機体を意識して改善していこう

また下手だからといって低コストに乗って3落ち4落ちするくらいなら
中コストに乗って1~2落ちの方が味方への負担は少ない
コスト安い機体は安いなりの動きしか出来ない
上手い人が乗る強機体 > 普通の人に乗る強機体 > 上手い人が乗る平凡機体
低コストで敵を抑えたり釣るなどの理由が無い限りは機体性能に頼るべき
また落ちると言うことはその間戦線を空けるということ
枚数不利になった味方は戦線を維持するどころか生き残ることも難しくなる

攻撃を被せない

味方が格闘を入れている相手には基本的に攻撃を被せない
ダウンを奪ってしまいダメ効率が悪くなるどころか無敵時間を与えてしまい味方が危険
被せていいのは近距離機の3連撃目に大ダメージ武器を撃ち込んだり、二人で連撃を入れれば落とせたりする時だけ
格闘機は外しも可能なので外しが出来る人がハメしているところに攻撃を被せるのは妨害行為になる
もし被せてしまってダウンさせてしまったらその後のフォローも忘れないこと

カット

味方が斬られているならすぐにカットを入れてあげる
自らが被弾しないように格闘、射撃、タックルの中から迅速かつ安全な方法でカットしてあげる
斬られている時だけでなく斬られそうときからきちんと目を向けてやると味方の生存率が大幅に上がる

枚数を意識する

2vs1なら当然有利だが他のどこかで味方は枚数不利になっている可能性があるという事を忘れない
また多対一になったときに皆で攻撃してはすぐダウンを取ってしまいダメージ効率が悪い
子供サッカーにならないように1人に任せてそれを邪魔しようとする敵を抑え込むか他の敵を探して移動しよう
敵タンクに群がるときにありがちなのでその際は格闘機など一番火力のある機体に任せよう

機体編成(護衛とアンチ)

基本的にはどちらかの編成になると思われる
タンクを守るのが護衛、敵タンクを倒すのがアンチ
どちらも中々以遠は1体までに抑えないと余程腕に差が無い限り戦線崩壊して一方的にやられる羽目になる

タンク編成

タンク編成は拠点2落としを目標に攻める
拠点を2回落すとコストの半分が奪えるので残り半分は敵MSを落とせばゲージを飛ばして勝利
味方がタンクを出したら必ず護衛を付ける
敵にもタンクがいたら全護衛ではなくアンチにも向かわせる
このとき枚数を意識すること、基本は同数をぶつける
敵アンチが2枚なら護衛も2枚、敵アンチが1枚なら護衛も1枚、残りの味方はアンチへ向かう
撃墜されたり敵を落とすと枚数が入り替わることもあるのでレーダーできちんと把握する
特に両軍タンクの位置は常に把握しておかないと円滑に動けない

護衛は味方タンクを餌にして敵を落とすのではなく味方タンクの前に出て
タンクが一切の攻撃を受けないように道中から砲撃地点到達後も防衛ラインを張る
アンチは速攻をかけないと意味がないので敵編成がわからなくても開幕最低一人は敵砲撃ポイントに向かう
敵護衛に撃墜されないことが大事、敵タンクばかりに目が向いて護衛にやられては意味が無い
護衛の反撃を受けない程度にちょっかいを出して時間稼ぎをする程度でOK
敵よりも味方が先に拠点落とせるようにする
その時間差を利用して敵拠点復旧時にセカンドアタックを仕掛ければゲージを先に飛ばすことができる
拠点を落としたタンクは敵を釣って味方護衛を逃がしてから撃墜されるか
余裕があるなら復旧までDASを活用しMS戦をする
体力ミリで残されたら落とされたほうが良いケースもある
復旧して撃ちはじめようという時に撃墜されたのでは時間がもったいない

敵がアンチ編成とわかったら拠点攻撃を控えて追加弾で味方を援護しよう。無理に落とそうとすると味方への被害が大きくなる。

アンチ編成

アンチ編成なら敵砲撃ポイントに開幕速攻をかける
拠点を落とされないようにするのも大事だがもし落とされてしまっても勝てるように
拠点分以上のコストを敵MSを倒して奪わなければならない
拠点を破壊されるとゲージが減り更に回復も出来ないので一気に不利になる
MS戦で負けてしまうようであれば勝ち目は薄い
敵タンクを落としたら復活地点に気をつけて先回りするように動くことを心がける
アンチ編成vsアンチ編成になったら先に敵MS落としてゲージ勝ったら拠点籠りが安定
籠られるのが嫌ならタンクを出す、タンクに乗ることを嫌がらない
腕で劣っていてもタンク編成の方が大抵有利

砲撃地点を覚える

どの戦場にもオーソドックスな砲撃地点がある
知らないと護衛もアンチも出来ないのを覚えよう
ノーロック撃ち(基本は45度の角度)が出来ると砲撃地点に幅が広がる

ニューヨーク

連邦は左手を進み埠頭の手前のクレーターからのロック撃ちがポピュラー
敵の攻撃が激しいようであればすぐ後ろの高速道路上のビルの影からノーロック撃ちも可
ミノ粉ありなら水中に飛び込んでユークの影からロック撃ちするのも可
開幕正面をまっすぐ進んで突き当たりすぐ右手の段々になっているビル
通称ミニひな壇からのノーロックも出来るが敵砲撃ポイントからも近く迎撃されやすい
回り込んで右手のクレーターからロック撃ちも可能だが遠回りして時間がかかり敵に察知されやすい
ミノ粉ありで拠点を落とせば勝利という時のみ狙う程度にしておこう

ジオン側は正面やや左手の段々になっているビル
通称ひな壇の最上段から一つ下の段からノーロックが可能
正面からの射撃が届かず上ってくる敵を迎撃すればいいので護衛も楽
もっともポピュラーな砲撃ポイント、敵がいらないようであれば前に飛び降りてロック撃ちも可
左手のドームの上、中からもロック撃ちが可能だが迎撃されやすい
ミノ粉ありならドームの左側を回りこんで裏手からのロック撃ちも可
右手の高速道路を直進してロック撃ちも可能だがミノ粉なしではすぐにバレる

グレートキャニオン

ほぼ左右対称なので連邦ジオン共に砲撃地点は変わらない
山を登りアーチ下をくぐるかアーチ上を渡って敵側の高台からのロック撃ちがポピュラー
高台の上にある岩を上手く使えば敵支援機の攻撃を遮断出来る
アーチの外側(湖側)を超えた先には穴が空いた岩、通称めがね岩があるがそこからのノーロック撃ちも可
洞窟の中を通過して出口付近からの砲撃も可能だが敵へのアンチもし辛く先に拠点を落とされる可能性も高い
湖側を通過して敵側の高台の上からのロック撃ちや下からのノーロックも可能だが
そこに行き着くまで時間がかかるのと射線が通るので敵に支援機がいた場合攻撃を受けやすい

タクラマカン

距離さえ守ればどこからでもロック撃ち、ノーロック撃ちが可能だが
連邦は左手を進んで三つ岩の一番左の岩を盾にしながらのロック撃ちがポピュラー
ジオンも左手に進みガウの残骸を盾にしながらのロック、ノーロックが可能

ジャブロー地上

どちらの軍も川を渡り敵側の高台からのロック撃ちがポピュラー
ロックしたら少し下がって斜面から撃てば正面からの攻撃はやりすごせる
左手を進んで川の中から撃つ方法もあるが開けた場所である為敵に迎撃されやすい

ジャブロー地下

天井が低いので撃てるポイントがかなり限られる、撃つ際は射角に気をつけないと天井に当たる
どちらの軍も連邦本部ビルを挟んでロック撃ち出来るポイントがある
実質的に敵拠点に張り付く以外で拠点攻撃が出来る唯一のポイントに近く
敵砲撃ポイントからもかなり近いため激戦になりやすい
ちなみにミノ粉ありだと、拠点後方の空間から砲撃が可能
両軍共に岩陰などに身を隠しながらの砲撃ができる

ヒマラヤ

連邦は右手を進み高台を登った先にロック撃ちポイントがある
ジオンは左手を進み高台からロック撃ちするか岩の陰からノーロック撃ちが可能
ミノ粉ありなら谷側を通っての拠点攻めも可

トリントン

どちらの軍もコロニー内から、
敵拠点付近まで攻め込んでいる時は3Fスロープから
撃つことになると思われる
ただ、ミノ粉ありの時には、両軍拠点脇の通路からも砲撃可能。
そこからの密着、拠点後方の空間を狙える。
最上階からのロック撃ちがポピュラー
場合によっては3Fから、2Fからのロック撃ちもありだが
敵からも迎撃されやすい。
ミノ粉なしでも、砲撃地点が全階重なっているので
敵をかく乱することができる。

鉾山都市

連邦は正面を進むと見えてくるピラミッドビルの上からのロック撃ちがポピュラー
中から登ると時間がかかるので外側の欠けている部分などを利用し何回かに分けて登る
最上段に付いたらロック、ロックは一段下がった部分でもぎりぎり保持できるので
そこから撃てば登ってきた敵以外からの攻撃は遮断出来る
状況によってはビルの左手を回りこんで裏手からのロック撃ちも可能だが迎撃されやすい

ジオンは正面を進むと見えてくるオバケ煙突の周囲からのロック撃ちがポピュラー
余裕があるならば煙突の足場を利用して登り最上部の窪みから撃てばほとんどの攻撃は遮断出来る
どちらの軍も中央高速道路の端からの砲撃も可能だが迎撃されやすい

機体の役割を意識する

格闘機

居るだけで敵へのプレッシャーをかける事が出来、爆発力を活かして敵を倒すのが役割だが
ブーストリミッターと有効射程距離のおかげで正面から敵機に挑んだのでは引き撃ちだけで対処されてしまう
闇討ちを基本に歩きを駆使して上手く距離を詰めよう
格闘を狙えるところは狙っていくがカットが予想される状況では突っ込まない
1連QDCで捌くかクラッカーやハングレ、頭バルなどの即ダウンが取れる武器で
一時的に数的同数が有利を作りそこに斬り込むのが有効的
また相手と腕に差が無い限りタイマンでも自ら斬り込むのは難しい
最前列ではなく味方近距離の後ろを付いていくようなイメージで
注意が逸れた敵に斬り込んだりカット専門で立ち回ると良い感じに活躍できるはず
QD外しはタンク相手以外は返される可能性も高いので相手の腕によっては封印してQDCで離脱するのが無難

近距離機

戦場の中核、基本的な役割はライン上げと維持
爆発力はないがオールラウンダー
編成では複数入れたほうがいいが近距離だけでは何も出来ない
メインはあくまで射撃、タイマンだったり楽に斬りに行ける状況でダメージを稼ぎたいときは格闘も混ぜる
味方が動きやすいよう意識して立ち回るとチーム全体が機能する

中距離機

射程が前衛より長く威力もあるものが多いが自衛力は下がり懐に潜り込まれると脆い
自ら距離を詰めて殴りに行くのは愚の骨頂
格闘は自衛用の武装でありメインは射撃である事を忘れてはいけない
レーダーを良く見て200M以内に接近されないように常に注意を払う
懐に入り込まれてしまったら上手くダウンを奪って逃げるか味方に応援を頼もう
主な役割は敵機の体力を削る事と送り狼、敵支援機への妨害
こちらを見ている敵には大抵当たらないので意識が薄れた相手の硬直を狙っていこう
味方が狙っている敵を狙うのではなくそこへ横槍を入れようとしている敵を狙うのが良い
また撃墜されて戦線へ戻ろうとしている敵が主戦場に到着するまでに削っておいたり
逆に回復に戻ろうと撤退している敵を味方が追うと危険な場合に射程を活かして撃墜を狙う
敵に中距離や狙撃がいた場合は牽制もかけよう、攻撃が当たらなくてもいいのでアラートを鳴らして意識させるのが大事
フリーに撃たせてしまうと味方に大損害が出る

遠距離機

敵拠点を撃破することが主な役割、また司令塔としての役割もある
敵拠点ばかりに目がとられるのも良くない
護衛がないのに一人で前に出てモコストを献上するだけになってしまう
敵がアンチ編成で前に出ると危険だったりゲージ勝ちして無理に前に出なくても良い場合は
拠点を攻めずに後ろからMS弾などでフォローに回った方がいい
戦場の流れに柔軟に対応して拠点を攻めるか攻めないかを決めよう
MAPによっては複数の砲撃可能ポイントがありタンク乗りの引き出しが多ければ多いほど勝利に近くなる

狙撃機

主な役割は中距離と同様、長大な射程を活かして敵を削ったり撃墜を狙う
ただし中距離以上に自衛力に乏しいので味方と敵の位置は常に把握しておこう
また同じ敵ばかりを追うのでは効率も悪く同じ場所で狙撃姿勢を取っているは的になりやすい
他の敵を狙うようにして攻撃チャンスも増やしていこう
同じ場所に居続けていると敵も悟って当たらない位置に移動してしまう
近づかれないように距離の維持をしつつ射線が通るように常に敵に合わせて移動しよう
余裕があったら拠点攻撃にも回るといい
ただ時間がかかり過ぎるので仲間の支援を頼むか、
攻め込んでいるときに行くかしないと孤立して敵に狙われやすい。

拠点

仲間への指令伝達、砲撃などでの支援が基本となる
拠点到るとCPが一人増えるのでその分仲間を十分にフォローしないといけない
大体は最初に何を目的に動くかなどを伝える必要がある
砲撃は孤立している敵ではなく、基本は仲間の援護に回る
ジャミングは孤立している敵に使うって行動を制限させるという手もあるが
人数的、得点的にも大人数当たるようにした方がよい
拠点は敵の編成、場所も読めるのでこまめに情報を伝えた方が仲間も助かる
砲撃、ジャミングはかなり重要なのでフルに活用しないと
仲間の役に立つことができない
仲間が拠点到ってき次第倍速回復なども施してあげるとよい