

基本テクニック

射撃

基本的に闇雲に射撃を連射しても当たらないので、敵機が止まっている、目標が自分に対してまっすぐ前後に移動している、相手のブーストダッシュやジャンプの着地の硬直等を狙って撃てよう。バズーカ、ミサイルなど誘導兵器は敵機をロックオンをして発射すれば誘導性能が向上しロックオンしない状態より、遥かに命中しやすくなる。

ジャンピングスナイプ

狙撃型のミッションで習う攻撃方法。敵機が障害物に隠れている場合などに使う。ジャンプして障害物の陰に隠れてる敵機が見えたらロックし射撃、その後、そのまま障害物に隠れる。といった感じに行う。実際には、遠距離型、狙撃型等を除き移動している場合が殆どで自身で修正する必要あり。因みに、スナイプとついているがどのタイプの機体でも似たような事が可能。

ブラインドショット

ビームライフル、ビームガン等のビーム系装備でのテクニック。ビームは【回避】のテクニックにもあるよう、横に歩かれれば全く当たらず、無駄弾を撃つだけになってしまう。そこで射程より少し離れたところ（ガンダムだと230m辺り）から、ノーロックで敵を狙い撃つことで相手にビームを命中させることができる。ただ相手に向けて撃つのではなく、スナイパーライフルのような偏差射撃を行う。敵が右に平行移動しているときなら、少し右よりにビームを撃つ。少し慣れて、さらに射程まで理解しなければならないので、修得するまでには少しかかるが、ものにできればかなり使える。

山撃ち

中距離機や遠距離機のキャノンは山形に飛んでいく、それを利用して自分より高い場所の敵に射程超過でも当てる事ができる。実用性は低いですが、覚えていて損はない。

2WAY射撃

遠距離機のキャノンを使ってのテクニック。キャノン砲は発射角度の変更が可能。最大角度での射撃の直後、水平発射を行うと、水平に撃った弾が先に着弾し、そのあとに最大角度の弾が着弾する。立て続けのキャノン砲での攻撃ができる。必要性や使う場面は少ないが、相手のペースを崩して戦える。

高速拠点攻撃

ジオン軍のゲルググGで行えるテクニック。通常狙撃で拠点を破壊する場合、弾を一発一発の撃つ時間が少し遅い。そこで密着で拠点を攻撃する場合、ノーロック（青ロック）で撃つことにより、非常に高速で射撃することが可能。普通に撃つよりか周りの様子も見やすく、早めに拠点を早く撃破できる。

アラート鳴らし

バルカンなど撃ってアラートを鳴らして回避行動を誘うテクニック。つまりハッターリ。ビームライフル、キャノンなどメインが牽制出来ない時に使う。特にこちらを見ていない敵機に有効。集団戦になった時にマシンガンで青ロックによる弾幕を張ると相手にアラートが鳴るので味方がそれを追撃しやすい。

格闘

ロックオンマーカーの周りが黄色になったら格闘可能範囲。タイミングよく格闘ボタンを押すことで連続して格闘を叩き込むことが出来る。カテゴリや機体によって連続攻撃出来る回数が設定されている。

連撃(格、近、中)

格闘攻撃中に格闘ボタンをタイミングよく入力することにより行える。近距離型および格闘型は3連撃まで、中距離支援型は2連撃まで可能。入力するコツは、格闘攻撃が成功した時に画面が白く光るので、その瞬間にもう一度格闘ボタンを押す。成功すると敵はダウンせず、その状態で格闘ボタンを押すとそのまま継続して格闘攻撃を行うことが出来る。タイミングは結構シビアなので、連撃練習

用のミッションなどで練習してタイミングに慣れることをオススメする。格闘型は後述のクイックドローへと派生可。

クイックドロー(QD)(格)

格闘攻撃のあとにタイミングよくメイン射撃またはサブ射撃を入力することで、射撃攻撃による追加攻撃が可能。

入力のコツは、連撃を入力するよりもきもちすこし早めに射撃を入力するような感じで。

連撃が3連撃まできちんと入力できるのならば、個人にもよるが割りと早めに習得が可能であると思われる。

ちなみに、射撃コマンド入力後、ある一定のタイミングでLを2連打すると射撃武器を使わずにタックルに派生可能。格闘攻撃屈指のダメージを誇る。タイミングはものすごくシビアで、発動も難しいのだが、その分総合ダメージは大きいので、射撃コマンド入力直後に試してみる価値はある。

クイックドロークャンセル(QDC)(格)

格闘からクイックドローへ入る直前に移動ボタン(設定によってはアナログパッド)を任意の方向へ入れ、

同時にダッシュ又はジャンプボタンを入れることで

クイックドロー直後の硬直をキャンセルし離脱することが出来る。

後述のクイックドロー外しへ繋げる事が出来る。格闘機必須の連携技。

格闘の何段目からでも可能。

クイックドロー外し(QD外し)(格)

QDをわざとはずして、相手をダウンさせずに次の動作に移行できるテクニック。ただし赤ロックだと射撃があたってしまうので、青ロックからQDにもっていか、QDを行う寸前にロックをはずす必要がある(寸前にはずすと当たってしまう武装もある)。

AC版REV1.xxを基にしている本作では、これにより格闘機のループ攻撃が成立するので、外しができる。出来ないで大きく戦果が変わってくる。

ちなみにジオン軍の「ゴッグ」では、

魚雷を前にダッシュジャンプで外すことによって

次の格にかなりの早さで移行できる。

そのあとにメガ粒子砲Bを与えるとトータルダメージがかなり大きい!

実戦でかなり使える装備。ただメガ粒子砲B自体格闘へつなげにくい。

クイックストライク(QS)

射撃で敵機をよろけさせて格闘やタックルに繋ぐテクニック。格闘間合いで敵機をよろけさせ、斬りかかる。近接格闘機なら格闘へ繋いだ場合、更にクイックドローにも繋げられる。格闘の天敵である「タックル」を出し難い状況にするためのテクニックでもある。

弾をバラ撒いて接近すると自然にQSになっている事も多い。

ただしダウン値の低い武装でQSを仕掛けようとしても敵機がよろけず、そのまま格闘やタックルでのカウンターを食らうこともある。

斬り払い

格闘中は射撃に対し無敵になることを利用し、射撃を無効化するテクニック。

空振りでも格闘を振ることで、距離に関係なくロックしている敵からの射撃に対し無敵になることができる。

バズーカやBRなどの単発系の射撃武器に対して特に有効。

着地の硬直中などでも格闘は振れるため、着地狙いで撃たれたなどに格闘振る選択肢も考えよう。

着地硬直で振る場合、多くの機体は射撃武器を構えていると持ち替えが発生してしまうため、着地前にあらかじめ格闘武器に持ち替えしておくが良い。

ちなみに、ビームサーベルに限らず格闘ならなんでもOKなので、中距離機等の殴打系格闘でバズーカを無効化したりすると熱い!

タックル

バルカントックル

モビルスーツの中でバルカンが装備されているMSは、

格闘、タックルの相殺モーション発動後に

バルカン タックルの操作を速攻で行うことで、

格闘・タックル、射撃を潰すことができる。

射撃を出して来た場合は少し弾が当たる恐れがある物の、直ぐにだせば潰すことが可能。

少々慣れが必要だが、慣れると非常に便利。

無敵タックル

バルカントックルとよく似ているが、

グフ・カスタムの5連装・フィンガー・バルカンA、ガトリング・シールドで、

射撃動作後の速攻タックルが出せる。

しかし、バルカンと違って一発でダウンすることはないため、

相手が射撃の対応をして来た場合に強制ダウンする可能性がある。

その分相殺後の相手の反応を瞬時にみて、操作する技術が必要。

ただ、安全面ではフィンガーバルカン射撃後に格闘をすることにより、

最低でも相殺で済ますことができる。

手慣れればこちらのもので、ぜひやってみよう。

回避

ビームライフルやマシンガンは、敵に対し真横に歩くことで回避することが出来る。
むやみにジャンプやブーストしてしまうと、その着地に射撃を叩き込まれてしまうので注意しよう。

P S P 版で歩きで回避する場合、通常は敵機をロックオンして方向キー左右で対応するが
自分の射程外から撃たれた場合などでは手動で左右に動かさなければいけない。
シフトでの平行移動が苦手、という人はオプションで横入力操作を変更するのが良いだろう。
敵機の射撃に対し即座に平行移動で対応できるようになれば被弾を大幅に減らす事が出来る。

歩きで回避できないミサイル等が飛来してきた場合は、ブースト移動で回避した後
障害物に隠れるように着地するなど被弾を防ぐ工夫をしよう。
射撃は敵の着地硬直に当てるのが基本のため、回避行動後の着地硬直を敵機に打ち抜かれないようにするのも重要。

また回避という概念とは多少異なるが、敵機にロックオンされないように動く事も重要である。
敵機の後ろに回りこむ、敵機をダウンさせたら壁に隠れてロックされるのを防ぐなど
敵機に姿を見せなければ当然の事ながら相手から攻撃を受けることはない
出来る限り被弾を防ぐ工夫を自分なりに模索してみよう。

壁ひっかけ

相手が格闘を振る瞬間に壁に隠れる事によって格闘を空振りさせるテクニック。
格闘というのは目標に向かってまっすぐ向かう。これを利用し、格闘の移動時間を壁に隠れる事でやり過ごし、素早く戻る事で反撃
することが出来る。

この時に戻るのが遅いと逆に反撃されるので注意。
このテクニックは障害物が近くに無いと使えないので普段から障害物を意識しよう。
尚、機動性が高いほどやり易い。

ジャンプ

ボンピングジャンプ(パタパタジャンプ)

ジャンプボタンを小刻みに押すことでブースト消費を抑え、高所に容易に上れるようにするテクニック。

高速ジャンプ

ジャンプボタンとダッシュボタンを同時に押すことでブースト消費が激しい高速なジャンプをすることが出来る。
主にQ D 外しに使用する程度で使い勝手は悪い、封印しても一向に問題ないだろう

ふわふわジャンプ(フワフワジャンプ)

基本はボンピングと一緒だがこちらは空中での高度を維持するような感覚で少しずつ敵との間合いをつめる動き方をすることをさ
す。ブーストリミッタ

ーのある格闘機で主に使用する、ボンピングとは似て非なるテクニック。 {#contents