

特徴

初期入手状態の、左右対称のベースステージ。
まずは、ここで練習することをお勧めする。
マップが小さいためスグに戦闘になることが多く囲まれやすいため、
単独行動はしない方がいい。仕掛けなどは特いない。

マップは平坦で、中央の障害物も大きめで平坦である。
障害物は大きいので障害物に隠れながら接近だとか、
障害物から出て射撃を撃ったらすぐ隠れるといった行動がしづらい。

余談だが、訓練ミッション等のほとんどがこのステージ。

戦術

リスタートからでもすぐに遠距離砲撃に移れるくらい狭いので
両軍とも坦克の動きに注意。
狭いということもあり、狙撃で拠点を狙える
ただ護衛がならず単独で攻撃していると的になりやすい

連邦側

出撃ポッドの下に高台があるので、そこからの狙撃が可能
ただ、かなり目立つので、ばれると攻撃し辛い

ジオン側

連邦側の狙撃に注意する
アラートが出たら警戒しよう

主な拠点砲撃ポイント

連邦側

・中央部南の高い建築物上
直接上にはジャンプ力が必要で、
ポンピングジャンプや機体のセッティングを機動にふると上りやすい。
近くの連結した建物から上ることもできるが、狙われやすい。

坦克が上った後は敵を上らせないようにすると護りやすい。

中央部北側の連結した建物上
発見されやすく、すごく狙われやすいが、
左が空いている場合、狙わなければならないことも。

ノーロック

中央部南側の連結した建物の西側の角
ここで隠れながら撃つことができる。
CPU坦克の砲撃地点から近い。
建物が高いので、やや離れた距離から撃つ必要がある。

一般的に「中央部南の高い建築物」が砲撃地点としてよく選ばれるが、
それだけに相手のアンチも開幕からよく来るため、妨害されやすい。
やや後ろで隠れることができるため、無理できない場合は、
こちらにすぐ作戦を移行できるので、練習しておくとお戦いやすい。

中央高い建物上(狙撃型機体)
ロックせずに拠点の前部を狙う。

よく目立ち、ロックされやすいので、

ジオン側

・中央部北の高い建築物
登ろうとする敵を落とすのに、クラッカーが有効。

機体編成例
