

狙撃型機体

後方からの援護追撃、拠点破壊サポートをこなす。
高度な戦術スキルが要求されるカテゴリ。

[狙撃型機体](#)

[MSリスト](#)

[基本解説](#)

[旧スナイパー・新スナイパー共通の基本](#)

[スコープ\(旧スナイパー\)](#)

[スコープ\(新スナイパー\)](#)

[初心者へのススメ](#)

[狙撃タイミング](#)

[ブースト・ジャンプ性能](#)

[格闘・タックル性能](#)

[メイン武装\(旧スナイパー\)](#)

[ノーマルショット](#)

[フルチャージショット](#)

[メイン武装\(新スナイパー\)](#)

[サブ武装](#)

[カスタムについて\(旧スナイパー\)](#)

[カスタムについて\(新スナイパー\)](#)

[ノーマル](#)

[機動1/2](#)

[装甲1](#)

[装甲2](#)

[カスタムについての補足](#)

[拠点攻撃力・攻略時間について](#)

[対拠点攻撃力比較表](#)

[\(店舗\)チャットについて](#)

[用語・テクニック](#)

[小ネタ](#)

[当たり判定の話](#)

[障害物との関係](#)

[ノーロック射撃](#)

[注意点](#)

[狙撃機体運用へのまとめ](#)

[まとめ](#)

MSリスト

連邦軍	基本コスト	ジオン軍
ジム・スナイパーII	240	ゲルググJ
ジム・スナイパーカスタム	200	ザクI・スナイパータイプ

基本解説

狙撃型機体は全カテゴリ中最長の約800~900m以上の射程距離とレーダー範囲を持つ。その為、大半の敵機のレーダー範囲外からの一方的な攻撃が可能である。

このカテゴリは他のカテゴリと決定的に違う特徴がある。

1つは「ロックボタンを押した時、赤ロックではなくスコープを覗いての狙撃体制に入る」という点（全機種共通）、もう1つは「セッティングによって機動性・APだけでなくメイン武装の性質が変わる」という点（[ジム・スナイパーII](#)、[ゲルググ](#)のみ）である。この性能により、遠方からの味方の援護や追撃はもちろん、セッティングによっては敵拠点への攻撃といった様々な役割をこなす事ができる。

しかし、その行動選択肢の多さから、初心者は半端な動きをしてしまう事が多い。

狙撃型機体を扱うには、正確な情報分析と冷静な判断力が要求される。

また機体の性質上、単独で行動することが多いが、前衛である[近距離戦型機体](#)、[格闘型機体](#)、[射撃型機体](#)に接近された場合はかなり劣勢となる。

メイン武装は近くの敵に当ててもダメージが伸びないし、もし回避されるとかなりの隙をさらしてしまう。

サブ射撃は自衛用武装が多い。相手をダウンさせやすいが、[遠距離砲撃型機体](#)と同じく、あくまで逃げるための時間稼ぎ的な意味合いが強いので、この間合いで戦う事はなるべく避けたい。

機動性はそれなりにあり、機動セッティングなら最高クラスにもなるが、耐久力がコストに比べて非常に低いため、気を抜くとあっという間に2落ち3落ちとなってしまいうので注意が必要。

常に周囲に気を配り、敵の接近をできるだけ避けるように動くのが理想と言えるだろう。

全カテゴリ中、最も初心者向きでないと言っても過言ではない。

「前線で戦うのが苦手だから」などという理由で選んだりすると、味方を巻き添えにした悲惨な結果を招くだろう。

このカテゴリを使いこなすには相当の修練が必要だが、トレモではある程度の基礎は学べても限界が低い。

CPUは戦術という概念がないため、スナイパーに大切な読みの練習には全くならず、しかも大概超反応で避けてしまうため、個別の技能の練習にもなりにくい（ただし地形・射線の通りや位置取りの練習にはなる）。

結局対人で経験を積むしかないため、味方編成などにしっかり配慮して出すようにしよう。

また、個別の技能より全体への意識こそがスナイパーの資質である。

狙撃を上手くなるには、ただ狙撃に乗っているだけでは駄目。

敵の動きを先読みし、味方のニーズを察知し、戦場の流れを読むのを必須とするが、これらを得得するには他のカテゴリにも乗り、経験を積むしかない。

これらからも、**編成を無視して狙撃に乗る時点でスナイパー失格。意識の欠けた狙撃機は味方の迷惑であり敗因であるし、上手くもならない。**

自分の腕、味方の編成、マップの構成。これらを勘案するのもスナイパーには必須といえよう。

他のカテゴリに比べてマップごとの難易度にかかなりの差があるため、マップによっては余程の玄人でもない限り機体特性を生かす事が不可能なマップがある。

さらに宇宙空間ステージでは地上やコロニー内と重力が違いため、上昇から下降に移るタイミングや着地のタイミングも変わる。下降からの再上昇やノーズダイブなど、空間戦ならではの動きもあるため、宇宙空間ステージでは重力下のステージとはまた別の狙撃技術を要する為地上よりもかなりの習熟を必要とする。旧砂の場合ア・バオア・クー以外ではフワジャンを狙ってある程度当てる事ができる程度の腕が無いとまず足手まといになる。

特にスナイパーが不利なマップ(例：[トリントン](#)（主戦場がコロニー内のため一階と屋上以外に外部からの射線がほぼ通らない）・[アイランド・イース](#)（高めの遮蔽物が多い上に地表が湾曲している。その上宇宙空間で狙撃タイミングが狂いやすい）・[ルナツー](#)（中央付近は岩やデブリなどが障害となって射線が通り難く、特に旧砂はある一定以上の高度を取らなければともに狙撃ができない。又、ジオンの侵攻ルートになり易い左側の地下は狭く、その上障害物がかなり有りこれまた射線が通り難い。その上イースと同じく宇宙空間で狙撃タイミングが狂いやすい）・[ベルファスト](#)（トリントン程ではないが障害物が多めで射線が通らず、マップ自体が狭めで特に連邦側はスナイプポイントが極一定の場所にしかなく相手がほぼ水中にいるため視認が非常に難しい）等）で出撃し戦果を残せなければ、戦犯扱いされネットで晒される事もありうるため、その旨を覚悟して出すように。

カテゴリ説明にもある通り、高度な戦術スキルが要求されるカテゴリであり、[格闘型機体](#)、[近距離戦型機体](#)、[射撃型機体](#)、[遠距離砲撃型機体](#)これらの各スキルの集大成が狙撃型機体と言っても過言ではないだろう。

「戦場の絆」稼働開始直後は、狙撃型機体としては連邦・ジオン両軍ともに1種類ずつ（[ジム・スナイパーカスタム](#)、[ザクI・スナイパータイプ](#)）だった。この2機は性能面でほぼ同等であり、狙撃型機体の戦術は両軍共に大きな違いはないと言えた。

しかし、2007年6月13日のREV.1.06アップデートにより、[ジム・スナイパーII](#)及び[ゲルググ\(G\)](#)が追加された。この2機は従来の狙撃型機体とはかなり異なった仕様の機体であり、同じ狙撃型機体と言ってもできる事・できない事に違いがある。

その為、ここでは便宜上、稼働当初からいた狙撃型機体（[ジム・スナイパーカスタム](#)、[ザクI・スナイパータイプ](#)）を「旧スナイパー」（旧スナ）、REV.1.06で追加された狙撃型機体（[ジム・スナイパーII](#)、[ゲルググ\(G\)](#)）を「新スナイパー」（新スナ）と表記するものとする。

2008年12月8日稼働開始(北海道一部地域による先行稼働は同年12月1日)したREV.2において、それまでのREV.1の狙撃機体[ゲルググ\(G\)](#)から[ゲルググ](#)に変更された。さらにRev.2.01～2.04までは狙撃機体全体の射程が約650mに短縮され、[遠距離砲撃型機体](#)の方が長射程になっていた。2.05以降において射程が延長され、再び最長射程を持つカテゴリになった。

REV.2時代は、射程距離、トリガーレスポンス、対拠点セッティングの拠点攻撃力の低下等、性能面での下方修正がかなり響いていた（特に新スナ）上に、スナイパーが最も得意とする8vs8がめっきり減ってしまったこともあって、初心者が頑張って乗る練習をする程の価値のあるカテゴリであるとは言いがたい状況にあった。

しかしRev.2.50の旧スナ的大幅仕様変更、Rev.3から新スナの射程延長などの強化によって見直しの余地も出てきている。

旧スナイパー・新スナイパー共通の基本

[遠距離戦型](#)同様、シンボルチャットの上または下ボタンを2～3秒押し続ける事で、全体マップを表示する事ができる。マップは、マッチング時に現れる画面と同じもの、敵味方MSが赤・青の光点で表示され、残りHP僅かのMSは点滅表示されるようになっている。

通常のレーダーに戻すには、もう一度上or下キーを押せばよい。

この全体マップは、素早く敵の構成・陣形を把握する事が可能である。味方に指示を出しやすくする為、余裕を見ながらも積極的に索敵を行いたい。
全体マップは画面中央に透過表示される為、視界が不十分になってしまう点には注意が必要である。
ちなみに、表示中も移動や攻撃は通常通り行える。

リロード中など、僅かな時間でもマップで敵の位置を把握し、ボイスチャットが繋がっているようなら味方に伝えるだけでも役に立つはずだ。

HPは他MSと比べて特別低い訳ではない（但し機動セッティングでは200を切り、著しく低くなる）が、狙撃型機体での近接戦闘は望ましくない。
近距離でもライフルは命中するが、距離が近付くほど与えるダメージは減少する。ただしREV.1の頃に比べ距離による威力減衰は少なくなっている。（適正距離はだいたい400m以上）。
また赤ロック中は狙撃体制に入ってしまうため移動できないこと、サブ射撃や格闘などの迎撃に使える武装が貧弱であることが理由として挙げられる。さらに相手を赤ロックオンすることができないため、格闘を当てることは非常に困難である。タックルも正面から格闘で斬りかかってくる相手以外に当てるのは難しいだろう。
マップ表示、長距離射撃を可能とするスナイパーの性質から、遠距離からの対複数戦闘が適している。

この機体を使用する者は、必然的にチームへの情報伝達役として動く場合が多く、また周りからもそれを期待されるだろう。特に**制圧戦**など、味方に遠距離砲撃型機体が存在しない場合、目の前の敵機を攻撃する事だけにこだわらず戦場全体を見渡し、敵陣形の報告・敵スナイパー、拠点攻略兵器、高コスト機の動向/有無・戦況の有利/不利・孤立した味方への注意喚起・・・等々、まさに戦場を見渡す目となって臨機応変な対応が求められる。
また、遠距離砲撃型機体が味方に存在する場合であっても積極的にシンボルチャットを活用し、タンクの補佐役として立ち回る事を心掛ける事。戦闘の全体的な押し引きはタンクが、単機で突出したり孤立して敵に囲まれそうになってる等、個別の注意喚起に関してはスナイパーが（射程を生かしての支援攻撃も含め）フォローする事で自軍を優位な状況へ導き、勝利へと近付く事が出来るだろう。

ボイスシンボルチャットの活用は[シンボルチャットによる指揮](#)を参照

的確な判断と狙いによる敵連撃のカット、外さない狙撃の技術、戦況の把握、この3つを体得できる者なら、かなり活躍できるだろう。とにかく回数をこなし、「場慣れ」すること。

現状では狙撃型機体4機とも、「ノーマル」「機動1~2」「装甲1~2」がある。セッティングによりHP・機動性が変化するのは他の機体と同じだが、それ以外に新スナイパーは武装の性質も大きく変化する。なお新スナイパーの場合、機動1と機動2、装甲1と装甲2では武装の性質が異なるだけで、装甲や機動性に違いはないようである。

射程距離は旧スナイパーが約850m前後。新スナイパーはセッティングによって異なるが800m前後~900m以上であり、対拠点セッティングでは約850mと[ザメル](#)とほぼ同じになる。

環境変化について

砂嵐、夜、吹雪の環境変化時で他のカテゴリーの機体は大きな制約を受けるが狙撃の場合

吹雪で遠距離でもロックオンさえすれば少々見づらい程度で見通しが利く。

夜間戦闘ではロックオンするとスコープが暗視モードになる。

砂嵐（未検証）

スコープ(旧スナイパー)

この機種はロックオンするとスコープ画面になり、遠くの敵が見えるようになる。ただし視界が著しく狭まるので、遠くばかりみていて他の敵機に接近・攻撃される可能性がある。レーダーをこまめに確認することが大事。

スコープ画面では通常時と操作が変わり、レバーで照準を操作する。

ターゲットを中心に照準をずらす事ができ、レバーを2つ同時に動かす事で照準を大きくずらす事もできる。

動きを予想して照準をずらす事で、動いている敵にも命中させる事ができるのがスナイパーの最大の特徴である。逆に弾丸の誘導は全くないので、（当然のことだが）当たるように撃たなければ当たらない。

狙撃モード時は、移動を含めメイン射撃以外は一切できないため、格闘・サブ射撃はロックオンせずに行わなければならない。ロックオン中に格闘・サブ射撃をするとロックオンは自動解除されてしまう。ロック送りもできないため、実質ロックはON・OFFのみ。

ロック可能な角度は正面約20°と高コスト**射撃型機体**と同程度の狭さで、相手を機体正面にきちんと捉えないとロックONできないので注意。

スコープ(新スナイパー)

この機種には、従来の狙撃型機体の赤ロックは存在しない。ロックボタンを押した場合、視界内に敵機がいてもいなくても狙撃モード（立て膝でライフルを構えているモード）に入る。

この時、画面はスコープ画面になり遠くの敵が見える様になる。狙撃モードに入った直後は旧スナイパーよりも低い倍率で比較的視野が広いが、少しずつ拡大されて一定の倍率でとまる。（乗り始めは敵機をスコープ内にとらえることに慣れていないことに加え、

知らず知らずこのじわじわ拡大される画面が焦りを生む。) によって、拡大しきった画面で敵機をさがすよりは、一度立ち上がって(モード解除)深呼吸して(旋回策敵)しゃがみなおす(再び狙撃モード)に入ったほうが時間の短縮になる場合がある。

狙撃モードの開始時は、自機の真正面(つまり仰角・俯角ゼロ)に照準が表示される。狙撃モードでは射程内の敵機にマーカーが表示されるものの、そこに向かってロックするという事は行われない。その替わり、手動でレバーを倒す事によって、照準を無制限に動かす事ができる。完全に手動となるかわりに、好きな場所が狙える事になる。

また新スナイパーは、(ジム・スナイパーIIとゲルググ)でかなり違いがあるものの)他の機体に比べて長時間攻撃を撃ち続け、同じ相手に連続して攻撃を当て続ける事により高ダメージを取ったり、敵の密集地帯への火力により複数機にダメージを与える、という使い方が可能となる。その反面、旧スナイパーの様に相手をロックオンできない為、特定の相手を追う事はやや困難とも言える。

初心者へのススメ

初心者はまず、味方との意思疎通をしっかりと行いたい。
この機体での一対一は完全な劣勢となり、味方のフォローなしでは戦えない。

主な注意点を幾つか挙げる。

「狙撃に集中し過ぎず、常にレーダー確認を怠らない(敵を近付けない)」

レーダーを見ないのは、初心者にはありがちなミスである。
うっかり接近されてしまうと振り切るのは非常に困難であるので、1つの敵に固執し過ぎてはいけない。
常にレーダーに気を配り、敵機が接近してきて「狙われているな」と思ったら早めに移動すること。格闘型機体の接近を許した場合等は応援を呼ぶか、相手をダウンさせている間に可能なだけ距離を置く等、できる限り、生存の努力をする他ない。
狙撃型機体が敵機に接近された場合、援護なしでは大抵撃墜されるという前提で行動したい。
特にミノフスキー粒子散布環境下においては、「気がついたら敵に接近されていた」という可能性も発生する。スコープは本当に必要とき以外は覗かない、ぐらゐの気概は必要だ。

「長時間狙撃体勢を維持(ロックオン)しない」

狙撃体勢に入っているスナイパーは身動きが取れないので敵にとってはいい的になる。タンクの弾を喰らって大ダメージを受けたり、敵機の接近を許したりする事も有り得る。また、敵機に狙われていなくても、一つの敵を狙い続ける事で他の敵機の間を見逃したり、戦況の変化に置いていかれたり等の悪影響が考えられる。ロックした敵機にすぐ攻撃が届かないと判断したらロックを解除し、次の敵機を探す様にしたい。
見渡せる戦場ならばブーストをはじめたら敵をロックしてグラブの着地に当てるようにすると相手は反応できないことが多い。

「一箇所に長く留まり過ぎない」

射線が取れなければ、リロード時間を利用して移動する等、同じ場所に留まらない様にしたい。射線が敵軍にバレてしまい、上手く避けられてしまう。最悪、敵機の接近を許す結果になる。遮蔽物に隠れられてしまったら、潔く他の場所に移動する事。

「次の展開を読む」

新スナで基本になる事だが、次の1手を読みどころへんが戦場になるか理解しその戦場を見渡せる場所を探す。
戦場はタンクの砲撃地点あたりが1つのめやす。
また味方が追えない拠点に逃げる相手をどこでシュートするかも覚えておく必要がある。

「無駄撃ちはできるだけ控える」

全く撃たなくなるのは考え物だが、基本的に無駄撃ちは厳禁である。
下記の狙撃タイミング程度は、しっかり押さえられる様に練習が必要である。
また、空中で移動している敵を撃ち落とすには高度な技術が必要となる。
焦らず見ていれば必ず着地するので、その微妙なタイミングを掴め。

「装備によっては敵軍がキャンパーの場合、拠点攻撃を視野に入れる」

狙撃型機体は超遠距離から拠点にダメージを与える事ができる。
その為、敵MSが拠点近くで固まって出てこない場合、狙撃機が拠点を狙うのは良い手だと言える。ただし、タンク等より時間がかかる為、残り時間が少ないと意味を成さない。状況に応じて臨機応変に作戦を変えたい。

「譲り合いを大切に」

いくら練習したくとも、チームが狙撃型機体や遠距離機だらけになってしまうのも考え物。譲り合いの精神は忘れない様にしたい。
前衛あってこそそのスナイパーである。
その為にも、せめてジムやザクIIといった万能機くらいは扱える様になっておく事が望ましい。
他のカテゴリーの機体に乗る経験も、狙撃時に敵機の動きを読むのに役に立つだろう。

もちろんプレイ画面で他の方のプレイを参考にすることも忘れない様に。

狙撃タイミング

最低限、以下に挙げる状況では撃ち漏らさない様にしたい、

- 敵の各種硬直時（着地・ブースト・攻撃硬直等）。
- 自分から見て真っ直ぐ前に（または真後ろに）移動する機体を発見した時、
- 味方機を狙撃しようとしているスナイパーがしゃがんだ時、
- 瀕死の敵が拠点でポケーッと回復している時、
- 遮蔽物に隠れた後、安心して一部分だけが見える敵機を発見した時、

逆に言えば、これらの状況を目聡く見抜き、確実に狙撃を実行できるパイロットならば、十分に役に立つ狙撃手と言えるだろう。

もっとも、撃たない方がよい場面も多い。味方が連撃していたり味方の弾が命中しそうな時である。それらの状況で撃たない様にする為には、味方と同時ロックしている時に表示される「JOINT」に気を付けよう。JOINTが表示されていないなら、いつでも撃ってよし、JOINT 01なら味方が攻撃中か判断する、JOINT 02以上なら他の敵を探した方がよい。尚、JOINTは他の機体カテゴリーでも味方がロックしていれば表示されるので余裕があれば見てみよう（特に射撃型機体使用時）、JOINT表示は新スナイパーでは表示されないし、QD外し格闘機体はロックオンしないスタイルをとる人もいる、周囲をよく見て状況を把握しよう。

ブースト・ジャンプ性能

速度は総じてかなり高く、しかもゲージ量が多いので、長距離への移動や高い所へ登るのには苦勞しない。ただし、ブーストの回復も遅いのでオーバーヒートしない様に気を付けよう。特に後退時は絶対にオーバーヒートさせてはならない、

格闘・タックル性能

よほど相手が近くにいない限りホーミングせず、威力も低い。ロックオン状態で戦えないため、タックルを当てるのも苦勞。それでも何も無いよりはマシである、近接された場合の最後の手段であるので、バンナム戦等で事前に感覚は掴んでおきたい。追跡してくる敵機に完全に射程に捉われてしまった場合など、ただ逃げるよりも、時にはアグレッシブに攻めるのも大事だということを忘れないで欲しい。

メイン武装（旧スナイパー）

Rev2.50で旧スナイパーの武装仕様は大きく変わり、チャージによって2種類のビームを撃ち分けられるようになった。またチャージ武装であるため、当然ながら装弾数は1発である。チャージ中は自由に移動・ジャンプ・ブースト・ロックオン・ロック解除が可能。射撃型機体などのチャージ武装とは異なり、外見からはチャージ状態は一切判別できない。リロードは早いが発射は利かないので、無駄撃ちはできるだけ避けたいところである。またチャージ武装なので、僅かでもチャージしていないと発射できない。以前の仕様のもつり度1度だけトリガーを引いてしまわないよう注意。

この武装が他のチャージ武装と違う点は、フルパワーとそれ以外の2段階しかないという点である。つまり、5%チャージでも99%チャージでも発射されるのは同じノーマルショットになってしまうので、フルチャージショットを撃ちたいときには焦って早くトリガーを離さないよう注意が必要だ。

ノーマルショット

通常時のビームは最大30ダメージ。Rev2.18以前の装甲/機動1セッティング時のビームに相当し、1発よるだけでダウン値が低く、味方との連携に向く。トリガーレスポンスも良い。但し拠点にはほとんどダメージが通らない。敵の旧スナにこれを撃ち込めば、よるけを取ってチャージを中断できる。

フルチャージショット

約6カウントの間トリガーを引きっぱなしにして最大までチャージを行うと、効果音と共にセンターサークルの下に [MAX POWER] の表示が現れ、フルチャージショット発射可能状態であることを示す。

フルチャージショットはRev2.18以前の装甲/機動2セッティング時のビームに相当、最大 **130ダメージ** という強力な一撃を放つ。命中すると一発ダウン+ノックバックする。拠点にもある程度有効なので坦克の補助に有用。

メイン武装（新スナイパー）

[ジム・スナイパーII](#)と[ゲルググ](#)は、セッティングによってメイン武装の性能が変わる、Rev2.50以降ではこの両機のみの特長を持つ機体である。

詳細は『カスタムについて（新スナイパー）』を参照。

サブ武装

狙撃型機体で敵に狙われた場合は、近付かれる前に逃げるのが基本だが、もし近付かれてしまった場合、頭部バルカン系、手投げ武器等のダウン値が高いサブ射撃の使用が効果的である。

ロックオンしなくとも多少は方向補正が利くので、割と使いやすい。

しかし、あくまで『逃げるため』の防御と考え、サブ射撃で敵を落とそうなどとは考えてならない。

カスタムについて（旧スナイパー）

旧スナイパーのカスタムはRev2.50以降、他のカテゴリと同様に機動性能とHPのみが変化する方式になった。機体の性質上、大半の場合機動設定の方が扱いやすいだろう。

カスタムについて（新スナイパー）

新スナイパーはそもそもジム・スナイパーIIとゲルググで、かなり射撃の性質が異なるため、共通項のみ記す。これらの機体の詳細については、それぞれの情報のページを熟読されたい。

ノーマル

比較的長時間にわたって攻撃を続ける事が可能なセッティング。一瞬だけしか命中しなかった場合に与えるダメージはかなり低い。が、連続ヒットする事ができれば、相手のHPを大きく削る事が可能であろう。

機動1/2

[ジム・スナイパーII](#)と[ゲルググ](#)で大幅に性質が異なる為、割愛。

特にジム・スナイパーIIの機動2はバースカルスナイブが可能だったり、そこそこの拠点攻撃力があるなど、汎用性がかなり高く研究が進んでいる。

装甲1

ノーマルに比べて、[ジム・スナイパーII](#)は1発あたりの照射時間、[ゲルググ](#)は照射間隔面で劣るものの、ダウン値がやや溜まりやすいように連撃のカット等には優秀である模様。また、[ジム・スナイパーII](#)では照射が2回、[ゲルググ](#)では16発を分けて撃てる為、ノーマルよりも弾数管理がしやすい傾向がある。

装甲2

拠点攻撃に威力を発揮する。その威力は拠点攻撃用の遠距離機体の対拠点弾と同等と言える破壊力を持つ。ロックが表示される距離は通常の遠距離機体の対拠点弾より長く、遠距離型機体で一際長い射程距離を誇るザメルとほぼ同等になる。

しかし照射サイクルが短く、MSに対する威力はやや落ちるため、対MSで使うにはやや力不足と言える。それでも拠点を落とす後に、敵拠点が復活するまでの間に狙撃支援が可能である事を考えれば、使いこなせば非常に強力なセッティングとなるであろう。

敵にとっては、ダメージはともかく……ウザイ。

余談だが、他店舗の人と（ボイスチャットによる意思疎通ができない状態で）組んでプレイする状態でこのセッティングを使うのであれば、最初は「遠」に合わせる、あるいは「遠」と「狙」を繰り返して選択する事で、ある程度意思疎通ができるかも知れない。

が、理解してもらえなくても泣かない事。開幕したら即座に「拠点を叩く！」

REV.2より編成画面でブーストペダルを踏むことで味方のセッティングを見られるようになったので、味方が踏んでくれることを祈

ろう。

装甲セッティングとはいっても、タンク機体と比較すれば頑丈とはとても言えない。また、射程で勝っている旧スナイパーに狙われると著しく不利である。旧スナイパーのフルチャージショットには1発しか耐えられない。無茶せず隠れて相手のリロード中に撃ちこもう。

このセッティングを用いて拠点を狙う場合、[遠距離戦型](#)と同じように立ち回るか、仲間から離れて敵を警戒しつつ隙を見て撃つか、の二択になる。前者であれば[遠距離戦型](#)の戦術を参考にされたい。ただし、「放物線を描く」タンクと、「射程は長いが直線でしか狙えない」スナイパーという性質の違いから、当然、タンクの拠点砲撃ポイントとスナイパーの拠点狙撃ポイントは異なる。（共通で使える場所もあるが）

タンクのように護衛してもらいつつ拠点を落とす戦法を目指すのは、できればボイスチャット等で意思疎通できる同店舗の味方と一緒にのほうが良いだろう。（「応援頼む」は敵からも目立つので、必ずしも良い方向に働くとは言えない。単独で拠点を撃っていたら敵の前衛が近づいてきたから「応援頼む」を撃ったら、さらに敵が群がってきた・・・なんてことになったら本末転倒だ）

バージョンアップでリロード時間が長くなり対拠点攻撃力が低下。8vs8での拠点2落としはまず不可能。身を隠しながらの攻撃・敵から逃げながらの拠点攻撃が難しい。タンクよりコストが高いため激戦になって2度3度撃墜されて拠点落としをしてもあまりリターンが得られない等の理由もあり、現在スナイパーで拠点を攻撃する作戦はあまり取られなくなってしまった。

余談ではあるが、一瞬しか照射できなくてもリロード時間が発生する[ジム・スナイパーII](#)よりは、よろけ等が発生してもすぐに続きが撃てる[ゲルググ](#)のほうが安定していると言えるだろう。

カスタムについての補足

拠点攻撃力・攻略時間について

狙撃機体の役割の一つに拠点攻略があるが、基本的に拠点攻撃するための機体ではない。専用の武装でなくとも拠点攻撃できるのは利点だが、実際の拠点攻撃性能は「[キャンプ](#)する敵への保険」といった程度。しかし、タンクによる拠点破壊に要する時間が約30秒（VS4人時）である事に対し、スナは1分～1分半と戦闘時間の殆どを費やしてしまう。

その為、明らかに効率は悪いと言える。
（例外：新スナイパーの装甲2セッティングは拠点攻撃に有効であり、むしろ対拠点用と割り切っても十分な位である。）

よって、スナイパーは最初から拠点狙いをする機体ではない。

あくまで「他の拠点攻撃機の補助としての能力もある機体」と考えるべきである。

敵拠点耐久値が残り僅かだというのに拠点攻撃機が何らかの理由で機能不全に陥った、という限定的な状況でのみ、スナイパーでの拠点攻撃の機会が生まれるだろう。（旧スナイパーのフルチャージ射撃と新スナイパーの装甲2は例外である。）

なお、複数機での拠点砲撃がかぶると、後から当たった弾は無効になる。拠点スナイパーとタンクのタッグは強力な拠点落としになるが、ビーム照射中のタンク対拠点弾が無駄弾になるので連携が必要。インカムで会話できるなら声を掛け合うのが一番いい。（あまり無い編成だが、拠点スナ2体でも交互に撃つこと。）

対拠点攻撃力比較表

[狙撃機体の対拠点弾攻撃力比較表](#)は、[拠点落とし](#)のページへ移動しました。

（店舗）チャットについて

敵を遠くから狙撃する事だけがスナイパーの武器ではない。

同店舗チャットを有効に使うことで戦況をより有利に進める事ができる。

射撃後のリロード中も、余裕があればマップを開いて状況を確認し、残り時間を確認して何をすべきか（撤退か追撃、タンクの接近警報）味方へ伝達しよう。

他と比べると比較的暇な時間があるカテゴリーの為、その時間も有効に活用して戦力に加えよう。

開幕後に敵の動きを伝える

開幕後、動かない機体、又は離れて行動する機体がいる場合はスナイパーかタンクの確率が高い。また、ほぼ丸となって正面から少しずれた方向へ移動していた場合は、タンク&護衛の可能性が高い。ミノ粉時なのにブースト全開で回り込む敵が見えた場合は、陽動の可能性もある（でなければ初心者）。

敵の機体情報を伝える

スコープを利用すれば敵の機種を判別する事ができる。

敵の機体が支援機なのか近接なのか、タンクの場合は拠点狙いも考えられるので優先的に伝える。タンクだった場合は予想される進行方向を伝えるのも忘れずに。

敵のHP、敵の動向を伝える

敵のHPが少ない場合、敵が拠点に逃げようとしている場合等をしっかりと伝える。もっとも、味方が追撃できない場合に攻撃するのはスナイパーの仕事だが、

他にも敵が回り込もうとしている場合、単機で拠点を狙う坦克の位置等、広いセンサー範囲ならではの仕事がある。

自分が今から何をしようとしているかを伝える

自分の位置や味方が拠点に逃げ帰るのを支援している時等。

また、敵に狙われている場合、自分で対処できる場合でも伝えておいて損はない。

範囲の広いレーダーを活かし、常に戦場を把握しよう。

予めMAPや地形を頭に叩き込んでおく、より状況を把握しやすい。

むしろ地図を読むのは狙撃兵には必須の能力である。「どこからどこへ移動できるか」を知っておくだけで移動に有利である。他カテゴリーの機体で出撃した際に、どこが戦いやすい、どこから落ちるとどの辺に落ちる、といった情報も頭に入れておけばさらに役に立つ。

用語・テクニック

[狙撃テクニック / 用語一覧](#)を参照。

小ネタ

当たり判定の話

慣れてくると移動する敵や隠れた敵をずらし撃ちできるようになるが、そこで知っておくと得なのが当たり判定。このゲームでは、MSの足には当たり判定がないことや、MSが障害物に隠れていても一部さえ見えていれば狙撃可能であること等を知っているといざというときにお得。

MSに当たる部位

...基本的には下腹部よりも上であれば腕でも肩でも当たる。

(例：ゲルググの肩のところがりに命中する)

MSに当たらない部位

...足と股下

(よく狙撃した瞬間にジャンプされると股下を抜けたように見えるが、あれは足に当たり判定がないため。坦克系はカタピラに判定がない。狙撃モードに入ったスナイパーの下半身も同様)

...頭部アンテナ・手持ちの武器・肩部キャノン砲、シールド

(ザクについているシールドなど被弾しても飛ばない部位には当たります)

特殊な遮蔽物

...ダブデ足の隙間・ビッグトレイ両翼の下

ここにはビームが通るのでその先に居る敵機に当てることが可能

...グレートキャニオン(穴の開いた岩)

隠れたつもりで居る敵にはこの穴から一撃をお見舞いできる。

...ジャブロー地下(連邦本部ビル)

ビルに存在する隙間は貫通する(ジャブロー地下Ver2から)

障害物との関係

狙撃は地形を貫通しない。よって自分と敵との間に障害物があると少しでもかすとビームはそこで止まってしまう。(旧スナなら敵に警告音のみが鳴る。)

セッティングによってビームの太さが変わるが、当たり判定に差は無い。どれだけ狭いところでも、狙った一点さえ撃ち抜けば命中する。

ノーロック射撃

狙撃モードに入らなくてもスナイパーライフルを撃つことは可能である。

ただし機体右腕側に携えたスナイパーライフルの銃口から、正面方向に大雑把に発射されるだけであるため、まず命中は見込めない。

青ロックが可能な旧スナの場合は、青ロック状態の時はロックの方向に大雑把に発射する。

[ジム・スナイパーII](#)の場合は、狙撃モードに入らずに撃つと一瞬しかビームが発生しない。

[ゲルググI](#)の場合は狙撃モードに入らずに撃つても、各カスタムの1トリガーあたりの発射数だけ、銃口の正面方向に大雑把に乱射する。敵拠点到極端に接近すれば、狙撃モードに入らずに拠点攻撃が可能。

しかし、密着～100m前後以内の間合いならば、敵機を銃口の真正面に置いていけばノーロックで当てられる場合がある。詳細は[ゼロ](#)
[ディスタンスショット](#)を参照。

狙ってやるべき技ではないが、奇襲の手段として覚えておいても損はないだろう。
ジムスナイIIは一瞬しかビームが発生しないため、一瞬命中するだけで有効な機動2の場合のみ有効。

注意点

バーストならまだしも店外マッチ時の即決には注意しましょう。
1回目は譲ったから2回目こそは...と思っている人もいます。
自分が乗りたいことをアピールしつつ、被ったら譲り合うよう心がけましょう。
高得点が取れる、新スナイパーを出したい、どうも格闘は不向きだ
いろいろあるとは思いますが、反面不快に感じる人もいないわけではありません。
たまには[ザクII](#)や[ジム](#)にも乗ってみてください。新たな発見があるかもしれません。

狙撃機体運用へのまとめ

支援機を運用するに当たっての注意事項

8VS8で支援機1機なら味方の負担にならず立ち回りがしやすい。
4VS4タンク戦では前衛の負担になり自分自身も狙われ撃墜される可能性が高いのでタンクがでた場合は選択するのを遠慮をする。
乱戦しているところに打ち込むのはNGです。乱戦外の撤退していく敵や近付いてくる敵を狙うようにしましょう。
中や狙での連撃カットは難しいので無理にカットを狙わないように。
自衛力が低いいため近づかれないような立ち回り、味方が援護できる位置取りをすること。

まとめ

敵の射程外からの一方的な攻撃が可能。

耐久値が低く、接近戦に著しく弱い。

距離を詰められると途端に形勢逆転の為、サブ射やタックルでしのごう。

いざという時はタンクの補助として対拠点装備でなくても拠点破壊も視野に入れよう。

シンボルチャット上下キーどちらか押しっ放しで全体のレーダーを見る事ができる。

どんな時でも冷静さを保ち、広い視野を持とう。

ロックオンの下に表示される「JOINT」には常に注意を払おう。味方の一発ダウン系の攻撃とタイミングが重なる恐れがあるなど、最悪無駄撃ちになりかねない。

前線での戦いの様な派手さはないが、優秀なスナイパー乗りがいるといたいのとは戦況に大きな差が生まれる玄人向けの機体。