

みんな、わかってると思うが、射を出すならこのMAPはバズが望ましいよ。青4でね。
うろついて垂れ流して味方に迷惑をかけないように。

開幕でタンク護衛寄り、外側から、連邦アンチが登ろうとするあたりに一直線、連邦機にバズ、
うまくいけば連邦機登れないし、登っても削れるし、オトリにもなれるし、タンク周辺の敵機の数が少なくなるだけでも有利
てもんだろ。

動ける射なら、立体的な砲撃Pに回り込むだけで護衛（オトリ含む）になれるのだよ。

-- (名無しさん) 2010-12-10 16:11:44

66でザクキャ、マザクなら枚数合ってる限りロック打ちしてね。場合によっては先行も考えるべき。
あとタンクの右ルート固執は絶対ダメ。護衛が敵アンチとのテラス争奪競争に負けそうなら中央進行にシフトで。ま、臨機応
変って事ね。 -- (名無しさん) 2010-12-11 00:30:56

2戦連続でタンクで1戦目こちら優位だったから、2戦目実戦でNLの練習しようとしたら、あたらなかった。orz
トレモで確認必要なのか？

ためになる動画とか誰か教えてプリーズ。w -- (名無しさん) 2010-12-11 23:12:35

名古屋将官さんの好意で作成していただいている動画が参考になりますよ。

http://www.youtube.com/watch?v=xesZ78vn4wo&feature=channel_page

本当にお世話になってます。 -- (名無しさん) 2010-12-12 00:48:21

このザメルはジオンマップに拍車がかかっていると感じた。

開幕中央から市街地入ってすぐ砲撃できるので順調に行けば1stは先に落とせる。

中盤で優勢なら2ndは無理せず拠点籠もってキーパー&ミサイルACで敵タンクの嫌がらせで防衛のパターンでほぼ全勝。

あくまでAクラの話だけどSクラはどうなんだろ？ -- (名無し) 2011-05-05 20:28:17

ザメルCミサはいらんと思うな。

あれならボデーチャージで移動力稼いだ方がよくない？ -- (名無しさん) 2011-05-05 21:52:17

に追加で

ボデーチャならキーパーするのも便利だしさ。 -- (名無しさん) 2011-05-05 21:55:18

正直ザメルだろうが開幕中央はバーストでやってくれ。

野良で強要する奴は地雷だからな？

中央でやると敵の護衛が流れてくる可能性が高いし、

敵のアンチ潰しても高台に比べると約10カウント早く戻ってくるから。

右の高台からロック撃ちして、セカンドで中央は有りだけども。

後ザメルの場合はキャノAでNLポイントから撃てるから44でも有り。 -- (名無しさん) 2011-05-05 22:13:27

個人的にはバースト推奨に賛成だけど、ゲラバズ使う輩が中央指定するのも事実。

まっゲラバズの爆風範囲と威力、ザメルの砲撃範囲の広さを考えれば十分に勝算がたつ戦い方。

でも折角の低コ護衛なのに引き撃ちと拠点先落としの恩恵でさっさと拠点に帰るゲラも多い。

ゲラ出す人は最大威力叩き出すのも大事だけど、低コ護衛である事をお忘れなく。 -- (名無しさん) 2011-05-05 22:47:58

3 4確かに移動&自衛力&キーパーを考えるとボデーチャの方が出番が多いか、C砲はせいぜい1~2発しか打たないしな...

2右ルート行くにあたってセッティングは何重視にするか迷うんだけどどうしてる？

1納得w中央ルート指定してたの射不動のゲラバズです、そして餌にされまくったww -- (名無しさん) 2011-05-05 23:12:17

自分はSクラでまともな奴が居るからAクラとはあまり比較できんけど。

3ザメルのセッティングは赤1でメインはA、パンチ、サブは適当だな。

NLは枚数が合わない時にしかしないし、

そもそもNL強要してる奴は引き打ちチキンしかしないタンク餌にする奴がほとんどだから、

後1.2発のときにしか狙わないほうが良い。

そもそも枚数が合わせられない地雷と組んだ時、一編後退して様子見たほうがいいけどね。 -- (名無しさん) 2011-05-06 14:45:05

昨日のS野良で、青将がザメルを出して自ら中央指定。射を二枚出せとカチャカチャ。余裕勝ちだった。タンクの意志がしっかり

していたら中々の戦術だったが、射が中央指定はあまりよくない結果が多いな。 -- (名無しさん) 2011-05-06 15:33:39

同意。昨日はバズBサイサがタンクに中央指定、タンク渋々中央にいたら敵のガンキャとジム頭に焼かれる。近護衛が敵射を抑
えるべきだが、敵護衛のパワジム相手にサイサ絡まれ抑えに1枚、タンクは隠れながら撃つが先にやられ拠点割れず。リスタし
て右にタンク行くものならサイサが中央指定のチャテロ、2回目同じ事になり、3回目で行ったら難なく割れた試合があっ
た

タンクが中央判断なら良いけどさ、自衛も出来ない射が指定すると負けフラグ。右という地形アドバンテージもあるし、拠点叩

く位置を決めるのはやはりタンクだね -- (名無しさん) 2011-05-06 16:33:23

ザメルで中央行ってファースト失敗してリスタで拠点落とすも、その後敵タンクのモビ弾で2オチめとか、2拠点めに等しいコスト献上ありがとう。おとなしくギガンで右から攻めておけ、せめて。--(名無しさん) 2011-10-31 11:30:32

ザメル中央は打ち込んで下さい状態だからな、
ジム頭の180でウマウマ君が大喜びだ。

北極ザメルを否定はしないけど、ザメルでもメリットのあるポイント探しはこれからの課題だな。--(名無しさん) 2011-10-31 12:12:58

このマップでのザメルの強さは、2拠点目にマップ中央で乱戦を引き起こしながらの砲撃にあると思う。小さい倉庫が2、3棟建ってるあたりの後方からのジャンプ撃ちは、そうそう撃たれないし斬られない(「そうそう」ね)。で、そこまで押し込むと、連邦タンクは自然と2拠点目行けなくなるし、ザメルのゴリ押しで割と落とせる。だから1拠点目は、いかにその状態にもって行くかを逆算しながら動いてる。

ただ、ザメルでも1拠点目は中央に行かず、右奥上エリアから撃つ方が、経験から考えるとうまくいくことが多い気がする。中央乱戦の両軍全機集合は、あくまで2拠点目だけ。--(名無しさん) 2011-11-01 11:35:24

ザメル戦術は読み合いだと思うよ。
こっちの護衛が射多め、敵アンチが近格だと有利。
逆に敵に射が入っていると不利になりがち。
その場合は右上にシフトするとか考えた方がいいかもしれない。
でも中央で射2枚とか入れてモビ取っていけば有利に展開できる
と思うけどな。

定番ではないけど選択肢の1つだと思う。

護衛役がきちんと理解していれば。--(名無しさん) 2011-11-03 13:20:08

もう言われてることかもしれないけど、タンクありなら、護衛多目にしても右ルートで1拠点目は確実に取りたい所ですね。クラ使える近1と格1で、近前格後で高台から敵を押し込んでいくのが安定か、基本護衛は飛び降りない方がいいけど、味方が飛び降りたら高台上と下で護衛枚数=アンチ枚数になるように動くといいね。

敵復帰がきたら、タンクは飛び降りて下がりつつスロープから撃つか、右前の坂を下りながら高所キープしつつ前抜けか、後射がくることも多いから、格2護衛は遠くから削られて安定しないと思う。敵は簡単に下がるしどうしても飛び降りて乱戦になるし・・・護衛が前に出ずタンク削られ1st失敗とか良く見るし。

2ndはいきなり中央より、右の壁沿いに支援弾撃ちながらじわりじわり進んでおくのがいいかも。狙射に気をつけてライン上げてから一気に。--(名無しさん) 2012-04-20 11:14:28

日曜にやる予定なんだけど、右ルートってそんなに難易度が上がってるの？

バンナム情報だと右はそんなに変化が無い変わりにアンチがキツいって感じがするんだけど..... --(名無しさん) 2012-04-20 16:02:25

大抵は上下からの挟撃になるんで、
護衛が敵アンチに対して-1枚だと分断されたままになりやすく、厳しめ。

リブやPODモニターではマカク中央も見れるけど、旗色悪い試合多し。
NLが楽な中央フィールド右奥の建物を上手いこと使いたいんだけど、
意志疎通が難しい... --(名無しさん) 2012-04-20 17:18:15

つまり難易度そのものはそこまで大きく上がってないけど今までよりも安定性が落ちた、って感覚なのかな
後はマップの変化を受け入れるほど個々の認識が確立していないってところもあるのかな --(名無しさん) 2012-04-20 19:02:41

いや1st成功の難易度は高いよ。

「大抵挟撃される」ってのは、そこまで連邦が先行できるってこと。
侵入経路もだけど、スタート地点の差(連邦前進・ジオン後退)がでかい。
ギガン青5でも右通路最初の横出口をジャンプで飛び越さないで撃たれる。
タンクは途中で経路を変えても、先に上ってる敵からは余裕で対処できる。

44時でも護衛1vsアンチ2だと厳しい。

タンクは動いてなんとか出し抜かないと、せいぜい2,3発撃って蒸発もある。--(名無しさん) 2012-04-20 20:52:08

アンチ、護衛ともこれじゃどうにもならんだろ。

砲撃地点への到達時間に差がありすぎる。

ジオンは出撃を控えたほうがいい。

あっ！

降格希望者にはとても素敵なステージです。--(名無しさん) 2012-04-20 23:35:49

皆もっと検証してみてもいいかもよ。

連邦側でも出てみたがジオン側アンチが先に到達してる時があった。

連邦タンク側全員ダッシュで砲撃地点行ったにも関わらず。

なお、その時の敵アンチはケンブ。まさか待ち伏せてるとは思わなかった。

あと、護衛が全機右ルート行くのではなく、中央ルート右ルート寄り（山に沿って）進行するのを1機配置するだけでも違って
くる。

先行できる機体にすれば到達前の時間稼ぎが出来、遅れていけば挟撃しようとする敵を逆に挟撃できる。--(名無しさん)

2012-04-21 00:12:02

いろいろ試したさ。

割と早く到達出来たのは、ハイゴ赤3。

スタートからブースト3回+チャージジャンプで頂上到達。

しかし、その時にはF A Bが冰山尾根上（サークル施設の横）から砲撃開始。

ガンキャ+陸ガン待機中。

中央ルート護衛1機分離も施行したが、敵アンチが格で引き剥がしに成功すると多少の時間稼ぎにはなる。

でも、先行待機の連邦アンチに護衛側がいいようにやられていた。

砲撃地点への到達時間を跳ね返せる程の実力差が無いと、あつと言う間に9連敗降格でござる。--(名無しさん) 2012-04-21 01:59:26

注) Aクラスの話

バースト推奨になっちゃうのと奇策（特に1戦目）として1個

タンク構成で左からのルート被せで砲撃。

狙いとしては単純なだけで

拠点攻略の時間で考えたらこれで乱戦強い機体で固めてって形取ると

勝つ確率高いイメージ

でも味方を信じられるかってのとタンクの乱戦の中いかに被弾抑えて

砲撃ポイントまでつくかどうか。後敵のアンチに向かっている側が合流する前に

前衛をどれだけ削れるか（チャンスあればタンクを取る）に掛かっているけど

勝率は高かったです。

--(名無しさん) 2012-04-21 03:54:21

全体的に新構造に慣れていないだけの印象が強く、纏まらずに居る印象が強い

今までは

自軍は開幕ダッシュに砂に狙われる事無く、自軍砂は相手の開幕ダッシュを狙撃出来て
アンチは先に高台もしくは敵タンクが坂に着く前に交戦を始め、敵アンチはタンクに横槍を入れる事無く
味方リストは建て直ししやすい位置で、相手リストは建て直ししづらい位置で
それが無くてもテラスは十分に地の利があるし拠点の形状もまだ有利なのに、

慣れてないから判断に迷い負ける。そんなのが多かった。

タンクが最初からテラスを捨てて被せルートを選んで拠点落とせなかったり。

普通に右ルートで腕前勝負の土俵でいいのでは？有利は少なくなったけど不利なマップではないです。--(名無しさん) 2012-04-21
04:39:48

はいはい連邦兵乙 --(名無しさん) 2012-04-21 04:48:46

要点としては、このMAPで被せルートは推奨されないのではないかと、という点

今はまだ両軍不慣れな部分もあるので成功する事もあるかもしれないが、

正面からお互い消耗戦を仕掛けるのは上策ではない、という事。

地形による戦術の利点など、まだ研究途上だとしても、ルート被せは奇策ではないかと --(名無しさん) 2012-04-21 05:34:06

リブ見ていて、互角に戦っていたのは尉官レベルまで。

右、左ルート共に目標地点に到達するには、その時点で相手の間合いで戦う事を強要される。

格やどっかん射の射程にホイホイ突っ込んでいく事を強要される訳だよ。

野良でさえ一定レベルの相手だと手も足も出ない状況だし、時報組なんかとマチした時には完敗必至だぞ。

ここまでひどくて何とかなるなんて思っているプレイヤーがいるとは思えないけどなあ。

中央ルートで乱戦もドッカン射に押される始末。

敵砂が機能しない時は互角だったよw。

バースト、時報組は水ガンコンプには最適ステージ。--(名無しさん) 2012-04-21 07:17:00

右ルート護衛はそれ程難易度が上がったわけではないんじゃない？

確かにスタート地点が下がった分砲撃地点までの移動時間がかかるようになったけど、同時に連邦のスタート地点も移動した

分アンチが来る時間は多少延びてはいるんだからね

少なくとも護衛に関しては今までがぬるま湯につかり過ぎてただけだと思う

逆にアンチはスタート地点の関係から一気に難易度が上がった感じだね

ただ地形的な砲撃地点の安全性を考えればジオン側が有利だから、連邦は先制しやすくジオンは堅実性が高いって印象が強い
かな

一番のネックは前の北極と比較して連邦は据え置きに対応で今まで以上の効果が有るのに対して、ジオンは据え置きに対応では対処できないのが原因だと思う
要するに連邦は研究の必要が全く無いけどジオンは研究を一からやり直さなければならず、現時点ではどうしても不利になってしまうと事かな -- (名無しさん) 2012-04-21 12:12:46

(Aクラス視点)

右ルート護衛は赤振りや低コストじゃまず間に合わず、連邦に制圧される。
拠点攻撃場所の選択がほぼできない状態ではかなり厳しい。
一方拠点防衛は最短ルートであがる場合は難易度が高い、または機体を選ぶ。
最短であがっても枚数振りを強いられフルぼっこにされる事も多かった。

-- (名無しさん) 2012-04-21 21:57:45

新MAPで出撃して思ったのは、連邦は出撃地点が前になった為、全ルート展開がとにかく速いので注意。
拠点防衛は最速で左ルートの山頂に上がる事。
低コスト機の機動力だと、厳しいですね。
護衛組で案外効果的だったのが、
右ルートの屋外、崖の足場を飛び飛びで移動することかな。
中央ルートから来るアンチ組を視認できるし、
高々度から迎撃が出来て、確実に1機は押さえ込めた。

-- (名無しさん) 2012-04-22 08:10:30

こんな所まで連邦有利とは！

http://www.youtube.com/watch?v=3cVT_ke32TM

拠点砂対策？

バンナム「バグではありません。壁の隙間から砲撃可能です。」

連邦めえw

この場所を使うタンクは今までめったに見かけなかったが、砂は注意が必要だな。

-- (名無しさん) 2012-04-22 10:24:01

直接見た訳じゃないがこう言うのって結構タンクの頭がはみ出てて新砂なら撃てたりするぞ -- (名無しさん) 2012-04-22 11:35:25