

# ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

項目数：50

総ポイント：1000

難易度：

～900：

～1000：

「アサルトチェインマスター」「ACE OF ACES」にそれなりの腕前が必要なことと、「熟練パイロット」にかなりの時間を要する。

キャンペーン関連は一周で大半が解除可能。基本的にイージーでも解除できるが、フリーミッション関連はエースの方が楽なのでハードで始めると一周で済む。

ACAH攻略情報Wiki

<http://www16.atwiki.jp/acah/>

ベイルアウト	窮地から脱出せよ	20
ガンズガンズガンズ	ヘリからの射撃で、敵車両を5台破壊せよ	20
火気厳禁	爆炎をくぐり抜け、敵機を撃破せよ	20
命の恩人	攻撃ヘリを操り、囚われたパイロットを救出せよ	20
大火力の守護者	ガンシップの大火力で、地上部隊を護り抜け	20
エマージェンシー	緊急事態に対応せよ	20
木っ端微塵	大量破壊兵器による無差別攻撃を、阻止せよ	20
鋼鉄の狩人	特殊部隊の艦船制圧を、ヘリより援護せよ	20
世界遺産保護	近接航空支援で、敵地上部隊を撃破せよ	20
ホットピット	味方基地防衛に尽力せよ	20
鉄クズ100万トン	敵艦隊の近接防衛システムをかいくり、要人を救出せよ	20
パトリオット	ステルス爆撃機で敵ICBM基地に潜入し、ICBMの発射を阻止せよ	20
バーサーカー	大量の敵を撃破し、後に続く者達のために道を切り拓け	20
解放者	首都崩壊を阻止せよ	20
フレンドファイア	大切なものを護り抜け	20
カテゴリー5	ハリケーンの空をくぐり抜け、敵に喰らいつけ	20
ガーディアン	敵のもくろみを叩き潰し、自身も生き残れ	20
ウォーウルフ1	すべてのミッションをクリアせよ	50
クリティカルヒット	ミサイルチャージによる高誘導のミサイルで、敵戦闘機を撃破せよ	25
連続キル	アサルトチェインで、敵機を3機連続して撃墜せよ	20
ハードストライク	ASMで、敵地上部隊を壊滅せよ	20
イーグルアイ	フォーカスによる対象物目視を、3回成功させよ	20
敵注視マスター	敵注視で、敵を10体破壊せよ	20
多彩な砲撃	ガンシップで、3種類すべての武器それぞれで敵を倒せ	15
ドアガンナーマスター	ドアガンナーで、大量の敵を血祭りに上げる	15
ダイレクトシュートマスター	ダイレクトシュートで、敵を5機撃墜せよ	20
敵追尾マスター	カウンターマニューバによる敵追尾を、3回成功させよ。	20
攻守交替マスター	カウンターマニューバによる攻守交替を、10回成功させよ	25
チェックイン	巨大ホテルのゲートをくぐれ	10
リンボーダンス	落下する煙突をくぐり抜けろ	10
スピードスター	戦闘機の脅威を速やかに排除せよ	10
機関砲信者	標準搭載の機関砲で戦果を挙げよ	10
快適なフライト	味方輸送機を、撃墜されることなく着陸させよ	20
爆撃機マスター	爆撃機で、大量の敵を倒せ	10
アサルトチェインマスター	アサルトチェインによる連続攻撃を習熟せよ	20

ナイススキル	オンライン対戦で、敵プレイヤー機を大量に撃墜せよ	30
ナイスアシスト	小隊を組んだ相手に、DFM / ASMサポートせよ	10
ナイスセーブ	オンライン対戦で、敵プレイヤー機にDFMで狙われた味方機を救出せよ	10
熟練パイロット	オンラインで、長期にわたってミッションを遂行せよ	20
ウォーウルフ隊	ミッションCO-OPを、すべてクリアせよ	30
フォーメーションアタック	ミッションCO-OPで、3人で同じDFMに入り、敵を撃墜せよ	20
機体コレクター	すべての機体で出撃せよ	20
ようこそミッションCO-OPへ	ミッションCO-OPで、1ミッションをクリアせよ	20
撃墜王	オンライン対戦でDFMを利用し、空中の敵を10機撃墜せよ	20
破壊王	オンライン対戦でASMを利用し、地上の敵を30体破壊せよ	20
狙撃王	オンライン対戦で攻撃ヘリを使用し、ミサイル、もしくは爆弾を10発迎撃せよ	20
ワールドツアー	オンライン対戦のすべてのマップで作戦を遂行せよ	30
ACE OF ACES	フリーミッションで、すべてのミッションでランクSを獲得せよ	30
オールラウンダー	すべてのMVPを獲得せよ	30

## 秘密の実績

カラミティフリーミッションでトリニティを使用し、敵を破壊した10

### キャンペーン

初見では、新システムに慣れるまで従来のシリーズ経験者であっても難しく感じる。今作では途中で難易度の変更ができないので自信が無ければイージーで開始するとよい。ただし難易度エースの解放の為にはハードでキャンペーンを一周クリアする必要がある。今作のキャンペーンではスコアが得られず、クリアランクも付かないので無理せずクリア重視で望む事をお勧め。

殆どのTGT\_LEADは演出の為に一定量以上のダメージを受け付けない機体もあるので注意。

#### ・ ACE OF ACES

難易度エース推奨、ハードでSランクを取るのにはスコア不足になりがちで、かなり難しいのでお薦め出来ない。ガンシップステージのみ、ハードの方が取りやすいかもしれない。ランクは完全にポイント準拠の様だが、難易度エースならばTGT以外の敵も全て倒すことでSランクが取れるミッションが多い。それでもスコアが足りない場合は低ランクの機体やDFMの使用、被ダメージの縮小とクリア時間の短縮（撃墜やミスによってリトライするとクリア時間が蓄積されてしまう）によってポイントボーナスが得られるので試してみると良い。

#### ・ ハードストライク

「壊滅せよ」とあるが、撃ちもらしがある状態でASMルートを飛びきっても解除される(?)

#### ・ チェックイン

ミッション「Power Play (ドバイ)」で、扇形の島の最先端にあるホテルのアーチ部分をくぐると解除。  
ちなみにミッションCO-OPでは解除できない。

#### ・ スピードスター

ミッション「Motherland (モスクワ)」で、最後のクレムリンのTGTだけをとにかく早く破壊する。緑は無視してOK。  
ミッションスタートからクレムリンに攻撃指示があるまでの間は、どんなに時間がかかっても構わない。  
キャンペーンではなく、フリーミッションからプレイすると「スキル」の効果を得られるのでヘリ用のスキルを付けて望むと楽になる。

およそクレムリンにTGTが表示された後、2分以内に殲滅で解除を確認。(要検証)

- ・ 機関砲信者

Aボタンの機関砲のみで敵機にダメージを与え、撃墜すれば解除。  
DFM中でOK。

- ・ 快適なフライト

ミッション「Siege」で最初の輸送機(サヴァー1)が着陸した時点で解除。  
詰まったら難易度イージー、機体はRafale Mで特殊兵装を6AAMにしスポンした敵機を一掃する  
ようにすれば簡単。

- ・ 爆撃機マスター

ミッション「Launch(ロシア)」で、MUGBを使ったASMシーンにてTGT以外の敵も含めて、1つ  
も逃がさずに殲滅できれば解除。

爆弾投下シーンが終わって、レーダー後方に何も映っていなければ成功。

3回目のASM前半で、移動する車両が居るので普通に狙うと着弾前に逃げられてしまいがちになる。

なので、逃走先を読んで広範囲に投爆する様に心掛ければ成功率は上がる。

3回目のASMが終わった時点で解除され、4回目以降のGPBを使ったASMは無関係。

3回目のASMが終わっても解除されなかった時は、STARTボタンを押してポーズ チェックポイント  
から再開でやり直しても解除可能。

参考動画<http://www.youtube.com/watch?v=YVHC024m8Yg>

- ・ 連続キル/アサルトチェインマスター

アサルトチェインとはDFM中に目標としていたターゲットを撃墜した際、  
サークル内に別の敵機がいた場合(一定距離内)にその敵機を目標としてDFMが自動的に継続  
することである。

敵機は通常ミサイル2発で撃墜できるので、とりあえず1発当てておいてからチャージを赤で継続  
させつつ追い掛け回しておく。

ただし、ダイレクトシュートを発生させて一撃で墜とさない様に気をつける。自信が無ければ特殊  
兵装のQAAMを持っていくのも手。

視界内に別の敵機が入ってきたら、ロックオン中の敵機にミサイルを撃ちつつ、サークルを次の敵  
機の方へ向けておけばDFM継続、アサルトチェインとなる。

尚、DFM中に別の敵機にDFMを仕掛けられても、カウンターマニューバーで攻守交代を成功すれば  
アサルトチェインは継続する。

ただしDFMで追いかけている敵機にカウンターマニューバーを仕掛けられた場合はこちらの対処  
法は一切無く、何故かDFMにならない場合が多いので諦めてリトライするしかない。

ミッション「Blue on Blue」の最初の戦闘がやりやすい。

アサルトチェインマスターは5回のDFM継続キルで解除。

- ・ 敵追尾マスター

敵機に背後を取られて発動するカウンターマニューバーの事ではない。初心に帰って説明書P.16を  
見てみよう。

ミッション2で行う練習もカウントされているので、単純にミッション2を3回クリアするだけで  
もOK。

- ・ ナイスキル

オンラインで敵プレイヤーを50回撃墜で解除。CPU機では駄目。

- ・ ウォーウルフ隊

CO-OPミッションOil Field ~ Miamiをすべてクリアする。先にキャンペーンモードで該当マップを  
クリアしていないと選択できないので注意。

最後の1つをクリアした後のリザルト画面で解除。

### ・フォーメーションアタック

3人が同じDFMに入っている状態（自分のサークル+他2人のサークルが見える状態）で、敵を撃墜した瞬間に3人全員の実績が解除される。  
当然誰か1人でも撃墜前にDFMが切れてしまっていたら解除されない。フレンドとコミュニケーションを取りながらだと楽。

### ・ワールドツアー

「すべてのマップで作戦を遂行せよ」とあるが、首都攻防戦、ドミネーション、デスマッチのそれぞれのモードで、ヘリ専用マップ及び同一マップも含めて全マップを1プレイする必要がある、勝敗は問わない。  
自分がホストになって、1戦毎にマップを切り換える様にすれば自ずと解除可能。途中参加でも1プレイとみなされる。

### ・カラミティ

クリア後プレイ可能になるフリーミッションで「PAK-FA」を選択。  
兵器に「EW1（トリニティ）」を選択して出撃して敵を破壊するだけ。爆破範囲が広く、この兵器に限っては自分も巻き込まれる危険があるので注意。

### ・熟練パイロット

オンライン（対戦やCO-OP）のプレイ時間が50時間に達すると解除。ロビーで待機中の時間は含まず、出撃している時間でカウントする。  
談合をする場合、CO-OPのヘリミッション+Aを連射パッドで固定して放置。1時間置きにタイムアップ リスタートされ、通算50時間を超えた時点で解除される。  
エースコンバットシリーズにおける所謂フライトタイムに依存する。なお、オンラインのため開始するのに2～3人必要になるので注意。

### ・オールラウンダー

基本的に自分がホストとなって部屋を建てる事。対戦人数も少人数に設定すればそれだけ自分にチャンスが回ってくる筈。目的に合わせたスキル設定をするのも重要。

ヒーロー：首都攻防戦で攻撃機を使い、ひたすらHQを爆撃し、トドメを自分が刺せば取れる。こればかりは運なので根気が必要。ステルス機で掠めるようにトドメだけ刺しに行くのも良いだろう。またはドミネーションで遅い攻撃機や滞空出来る攻撃ヘリを使い、拠点を積極的に取る。

エースパイロット：実力勝負。NPC相手にいくらキルしてもプレイヤーキル数が0だとエースパイロットは該当無しとなる。難しい場合は、6AAMなどのマルチロックミサイルを遠くから撃ち続けているだけで解除できる場合もある。おすすめは参加人数2人のヘリ限定部屋を作り誰か来るのを待ちスキルの差で勝つのが良いだろう。アドバンスブレードとアドバンスブレード+を両方付ければ相手より高度を高く維持できるので有利に戦える。そのほかガンマニアがあれば高確率で撃ち勝てる。（自分より高い位置にRKTLは当てづらいので必然的に機銃対決になる）

エースストライカー：ドミネーションで攻撃機を使い、敵は無視して地上ターゲットだけを狙う。DFMを仕掛けられたら絶対に振り切れないので自分でリスポーンすれば待機時間が短いため効率が良い。

サバイバー：攻撃ヘリでパリのエッフェル塔の中に籠もっていれば撃墜されない。非常に目立つため鬼のようにミサイルが飛んでくるが当たらないような位置を取ること。