

ACVD活動記

リ्यूーラ

【注意事項】

このPDFファイルは「ハーメルン」で掲載中の作品を自動的にPDF化したものです。

小説の作者、「ハーメルン」の運営者に無断でPDFファイル及び作品を引用の範囲を超える形で転載・改変・再配布・販売することを禁じます。

【あらすじ】

ARMORED CORE VERDICT DAY

過疎化どころか廃村状態のゲームをそれでも楽しんでる筆者の何気ないただの活動記録を垂れ流すだけの作品です。チームメンバーの名前は頭文字だけ勝手に借りています。

ついでにアセンやらなんやらの説明も兼ねときます。ぶっちゃけ不得意なんですけどね

目次

V Dの勢力戦はデブに支えられてる	1
レザスピの何がヤバイってこれ使えないとV Dで人権がほぼなくなる	5
1話でひとつの脚紹介だといつから勘違いしていた	10
真のタンク乗りは蹴りで殺す	15
砂中楽しい	17

VDの勢力戦はデブに支えられてる

これはとあるゲームのとある傭兵の物語。

「ARMORED CORE VERDICT DAY」このゲームが発売されてから5年以上の時間が過ぎた。発売当初はプレイヤーも1万以上は余裕で超えていたが今では3桁いれば御の字というところの廃村状態。

残ったプレイヤー達は強すぎるストーリー楽勝詐欺により初心者ばかりで少ししたら即失踪が日常茶飯事。その上対戦バランスは一部が突出して強かったり弱かったりいうクソ。その他に関しては割とバランス良いのがホントに残念。それがACVDである。

別にデイスリたいわけじゃない事実を書き出しただけであるので悪しからず。ついでにここまでほぼ悪口だがそんな世界にどっぷり浸かっている(?)俺も大概だろう。

：思い返したら結構別ゲーに浮気してたわどっぷり浸かってなかったわ。

そんな世界で俺はどんな存在だと問われたら「ごみくず以下のナニカ」だし良いところ「モブZ」くらいである。そんなに大して操作上手いわけでも目立つようなアセン使いな訳でもないのだから仕方ない。

そろそろ不満はやめにして本題にいこう。ここからは色んな機体を紹介してそれにまつわる俺の経験談、実体験も合わせてやっていこうと思う。ほぼほぼチムメンとの思い出だけだな。

初回を飾るのは重量二脚、通称デブ。

デブと言っても侮るなかれ、この脚部は非常にバランスが良く使いやすい。その上アセンブリの範囲も非常に広い。パーツ毎に特徴も違うので同じデブでも全然違うのだ!!

アセンタイプは大きく分けて4つ。インファ、レザ、スナ、その他だ。更にここからKTフレームやCTフレームなどに別れることも追記しておく。

今回はインファについて話していこう。まずインファというのはインファイト、つまり近距離（大体50〜150くらいの距離感）での撃ち合いを念頭に作られた機体のことである。近距離での撃ち合いという通り、近距離だからと近接格闘武器を使うわけではない。重二だとむしろ近接武器持つくらいなら高度と軸合わせてブーストチャージ（通称蹴り）すれば武器枠潰さなくてもワンパン出来るし。主な武器としてはバトルライフル、ショットガン、パルスガン、プラズマガンなどだ。

特にインファの主役となるのは バトルライフルだ。この武器は高いCE（化学エネルギー）攻撃力、長い射撃保証距離（距離が長くなるにつれ弾の威力が落ちる。この数値が大きければその分弾の威力は落ちにくい）やリロード時間が短い事が利点としてあり初期の頃から戦場を支え続けた武器カテゴリーだ。

代わりに弾速が遅いことが弱点だがインファイトで使うし問題はない。

特に使われるのは、攻撃力2773を2本持ちすることで高レート垂れ流しで敵をまさに殴り殺すストレコや、攻撃力2033を3連バーストで垂れ流せるうえにロック時間も中々に速く壁蹴り戦やスキャン挟みつつどこまででも敵を追いかけられる3バトだろう。ちなみに俺は3バト推しだ。重二だとストレコやポデンカ持ちの方が多いが：

バトルライフルはインファ重二を組む上での主砲だ。とりあえずバトルライフル持つとけば大体の敵は殺せる。あとは自分が対応したい敵や味方のアセンで足りていないものをハンガーに積み、肩にミサイルを積めばインファ重二の出来上がりだ。

肩のミサイルは対応力なら漣md1.2。KTを最速絶殺したいならミドルミサイル。ダメージ稼ぎつつ相手の装甲値落としたいならハイスピ。大体この3つのどれか積んどけばどうにかなる。

あとはグライドブースト使って敵に張り付きつつ死ぬまで殴れば敵は死ぬ。撃って死なねば蹴り殺せ！

ん？専門用語多くてわかんねーよって？説明めんどいからwOk

i 見てきて。対反とか衝撃値の説明とか詳しいパーツ名とか大体載ってるから。

ちなみにここまでインファ重二をワツシヨイしてきたけど俺は苦手です。苦手なわけではないけど乗る機会が少ないし。だってうちのチムメン共の大半が主力アセンインファ重二なんだもん。初手の撃ち合い捨てて全員で凸るんだったら俺も乗るけどその編成にしたとたん何故かチキって凸ってくんないし。

ちなみに凸編で勝つときはこんな感じだ

俺「じゃあ今日は凸編成にするとしてみんなアセンは？」

C「KTラジミサインファ」

俺「ハンガーは？」

C「どうしようかな？じゃあショツパルで」

K「じゃあ私はKTの肩VTFで」

S「どっちが範サブ積む？」

俺「俺が積んどくわ。CTフレームの方よろ」

S「了解。じゃあCTラジミサで」

という事で編成はバランススタック(俺)に重二3機という完全凸編成。戦場は船墓場の防衛戦。

俺「開幕北側から突っ込むんで着いてきてね」

「了解」

という感じでブリーフィングを終えいざ開幕。相手の編成はレザスピ四脚にインファ重二2機、タンク1機。この場合だと相手は四脚がスナイパーキャノンでこちらの砲台を壊した後に突撃をかけてくる感じになる。

俺「相手も凸編か。とりあえずタンクに凸って落とした後に重二落として最後四脚かな」

S「俺とあなたがレザスピ貫通するんですがそれは」

俺「哀れ、俺とSは人柱になったのだ」

適当なこと言いつつ開始。北側に味方が集まったのを確認しブザーを鳴らしつつグライドブーストを起動し敵陣へ突撃する。スナイパーキャノンを捨てるのに手間取った四脚は無視しタンクに向

かつてオートキャノン（機関砲）とヒートキャノン（タンク用のバトライミみたいな感じのキャノン）を撃ち込む。オートキャが相手のタンクを削っていきヒトキャはその衝撃でもって相手の動きを止める。更にそこに味方のラージミサイルが3発着弾し相手は動くことが出来ずまた大きなダメージを負う。もちろんバトルライフルの射撃も加わるので敵のタンクは秒で鉄屑になった。ついでに敵のタンクの近くにいた俺にも爆発当たって痛い。

敵のインファ重二が俺のタンクに張り付こうとするが味方のラジミサにより動きが止まる。ついでに俺にも爆発が（ry

俺「ちよつと待てやお前ら。重二撃つのは良いんだけどさ、さつきからお前らのミサイルの爆発範囲に俺も入ってるからね？俺のAP（アーマーポイント。要するに体力）半分以上減ってるけどこれほはお前らのせいじゃねーかこのやろう」

「ワロス」

殺す。そんな事言ったり思っている間に敵の重二も落ちる。あとは四脚だけが第一機でどうにかなるわけもなく適当にオートキャ撃ってAP削りとミサイル打ち消しだけしてたら余裕でした。

一番喰らったのは俺のタンクで原因は突撃の際に先頭にいたから敵の攻撃に当たらざるを得なかったのが3割で残り7割は味方のラージに巻き込まれまくった結果だ。酷いと思いませんか？思わない？思ってるんだろ？むしろ思ってくれ頼むから。味方に殺されるとか勘弁ですよ。稀に良く味方殺してるやつが言う事でもないけど。

それはそうとこれ完全にタンク乗ったときの話だね。なんなら戦闘描写クソ雑だね。

とりあえず凸編成するときにはチキってはダメ。ついでにタゲ合わせはキチンとしましょう。

思い返してみてもデュエルとかバトルロワイヤルでもないといンファ重二ってあんま乗らないな。やっぱりグラブ機動下手になってからインファ系統乗る機会少なくなったからか…

今回はこの辺にしておきましょう。次回あるかは知らんけど

レザスピの何がヤバイってこれ使えないとVDで人権がほぼなくなるよ

前回からの続きで重二のアセン紹介しようかと思ってたけどそれやると重二だけで10話くらい使いそうだったからレザスピ四脚のアセン紹介やります。

軽二？中二？あいつらは装甲的に初心者扱えないし…。この作品見てる人に初心者居ないだろうけど…

ということでレザスピ四脚ね。四脚といえばレザスピ。レザスピといえば四脚ってくらいレザスピ四脚は強い。レザスピ重二もいるけど

どのくらい強いって？KE装甲の値が1870未満のやつなら4セットくらい撃ち込めば死ぬくらい。よく分からないって？やれば分かるよ？

あと他にはレザスピ四脚以外には42820とも言われてるよ。理由はAPが42820あるから…

アセン構成はマギー頭にKE最堅コアに改造Wトースター腕にL119脚ね。

武器は肩にハイスピードミサイルのH118入れてあとは軽沢。r中沢を両手に一本ずつ積んでハンガーはKE盾とTE盾。ジェネレーターはバイタルか鈴虫お好きな方を。ブースターも低燃費以外なら割となんでもいい。大体逃げやすさの常夏か動きやすさのシナツになると思うけども。FCSは250か280のやつ。

このアセンの強みはやるのが単純で苦手な相手がほとんどないってところね。もちろん撃つ相手はそれなりに選ばないといけないけどそれでも他のアセンと比べれば10倍使いやすいよ。

なんせやることはレーザーをチャージしてミサイルと一緒に放つだけだからな。たったこれだけでフルヒットのダメージは装甲次第だけど12000〜5000くらいになる。勢力戦にでるACのA

Pは平均で40000前後なので大体8セットも撃ち込めば敵は死ぬ。

しかもハバスはその発射速度の割にあり得ないほど誘導率が高いため生半可な動きでは回避不能とかいうな上に最悪レーザー当てなくてもハバスの連続ヒットで勝手に相手の装甲貫通したりする。単体ですら超優秀というね。

そして四脚は脚部の特性上高度を維持しやすいというものがある。高い高度にいとその分遮塀物がなくなり敵の攻撃に当たりやすいという欠点があるが逆に言えば戦場を見渡せるため敵もこちらの攻撃を防ぎにくいということだ。

つまりAP42820というタンク並みの体力を持ったやつが高所で隠れ隠れ威力と命中に優れた超火力を放つ上に機動力は重二並みにあり殺すのが面倒なことこの上ない。

これがレザスピ四脚だ！

これはひどい。バランスどうなってるんだよ。

実際レザスピ潰すには慣れたパルガン持ちが暗殺するか同じレザスピで潰し合うかそれ以上の超火力でダメージ交換するくらいしかない。編成的にもよっぽど特化編成にしない限りは1機は必要になる。それくらい戦場の中心となる機体。

強いて言うなら何で脳筋チムメン共にお前らレザスピ乗れないの？って当時ガチで聞いたくらいにはみんな1度は乗るであろう機体。いや今は無理矢理トレーニングさせたからみんな乗れるようになったけど。

そのせいか俺も昔はインファ重二とか中二乗ってたんだけどさ…。今じゃタンクと四脚くらいしか使えなくなっちゃったよ。

どうでもよかつたね。じゃあ戦闘回いつてみようか

俺「みんな何乗る？立地的に重重中四あたりで良いと思うけど」

今回のステージは小さいビル群同士で間に遮蔽物皆無の場所を挟み込んだみたいなステージだしどうせ二人ほど重二で確定してるのであまり意味はないけどそれでも聞く。希望を捨ててはいけない。

c 「俺は…」

俺 「どうせインファ重二でしょあなたは」

c 「…」

否定しないということはそういうことだろう。

z 「重二で〜」

俺 「知ってた」

知ってた

s 「どつちが四脚いく？」

俺 「俺がやるわ。シウ中頼む」

s 「おけ。一機だと相手にレザスピ二機居たとき辛くない？」

俺 「FCS280にしとけばなんとかなるでしょ。相手凸って来るまでビルから出ないで下さいね。無駄にAP減らすだけですし」

うちの編成は言わずもがなだな。ちなみに相手も似たような編成だったので割愛。

ビルの上からのにらみ合いしつつ相手のレザスピ四脚にレザスピ撃ち込む。こちらからは届くが相手からは撃ってこない様子を見るに相手のFCSは250か。2射もすると相手の四脚もビル裏に下がり他の機体がチラチラと突撃タイミングを伺っている。

俺 「相手撃ち合い不利だから突撃してきそう。パルガン持ちがいたら殺しといて」

c 「相手KT重二ばっかだから私の出番だな」

俺 「頼みました」

そこから1、2分ほどにらみ合いが続いたが相手は攻め側なのでさっさと凸って来て欲しい。

そんな事思ってたら相手はエリアの左右に別れて展開。こっちのレザスピは俺だけだから片方が撃たれて止まってももう片方は突撃完了出来るしね。止まるんじゃねえぞ…

俺 「左右に展開してきたからそろそろ凸って来るよ。たぶん相手の中二もC I W S持ってるだろうし先に潰そうか」

「了解」

指示だしたし中二も装甲的には弱い部類だからすぐ死ぬだろう。

とか思ってたけどそんな事はなかった。

c 「ん？これ重二じゃね？ま、いつか」

そんなこと言いながら重二殴ってるc。しかも地味に相手の中二にミサイル打ち消されてるし。

z 「あ、これ重二じゃなくて四脚だった」

お前は何やってんだよ…

俺「…（白目向きながら無言で中二にレザスピ撃ってる）」

s 「ちよつと！重二の二人もこつち手伝って！一人じゃきつい」

唯一の良心。インファ重二組え…

俺「俺が撃ってるだろ。あ、射線切れたからあと頼む」

相手の中二も1万切ったしどうにかするでしょ。というか四脚で平地になんていられるか。ビルを壁蹴りで登ってたら相手の重二が割と近くにいた。

ん？ちよつとやれそうな気がしたから蹴りを入れる。敵の重二に当たった。

俺「相手の重二に蹴り当てた。そこそこダメージいったと思うからあとはインファ勢に投げるわ」

その後もぐだぐだになりながらも四脚にレザスピ撃ち込んで殺し。死にかけの重二にハバスだけ放って殺し。味方が殴りやすいようにレザで敵に衝撃を入れて動きを止めてなんとか勝った。俺とsの心労は絶えないけど。

俺&s 「よしあんたらちよつと正座しようか」

うん、基本的にレザためてミサイルと一緒に撃つだけだから戦闘描写もクソもないな。しかもこれ相当昔の印象深い戦闘思い出しながら書いてるから辛いわ。

当時こんなだったチムメン達も今では立派な…いや今もタゲ合わせは下手だから変わってないな。

え？昔のじゃなくて最新で乗ったときの書けよって？最近チムメンのイン率悪いからネタが無いんだよ!!

しかも最近は変な機体にしか乗っていないからなおさら普通の機体に関するネタが無いんだよ！カラVヒーハー四脚の話で良いなら書けるよ！もしくはあまり雇われない傭兵のときの話とかかな。雇われないって自分で言うの悲しいね。

1話でひとつの脚紹介だといつから勘違いしていた

今回は重二と四脚とタンク以外の機体の説明していきます。中二とネリスはともかくそれ以外はからつきしなのでまとめて終わらせます。次回はタンクやぞ。

まず乗れない方の紹介から。軽二は旋回性能と速度の高い脚ね。乗るメリツトなんてそのくらいしかない。

ついでに言うとも最高速度は軽量逆関節のネリス脚がぶつちぎりの1位だから速度のメリツトもほぼ無いに等しい。あと対反がね：絶望とはこれのことだよ。軽二に乗りたいたならハバス目避け出来ないと無理とかほとんどの人は無理だよ。速いし追尾高いのに衝撃割とあるのは反則だと思えます。

はい、俺が下手くそなだけです。

そんな軽二の良いところと言えば先ほど申した通り旋回性能です。もうこれしかないです。

軽二使うとなるとショットガンとパルガン2本ずつ背負ってグラブで相手の背後取り続けながらの機動旋回戦が主流になります。

肩は自サブかCIWSね。

以上。欠点？乗り手を選ぶことと装甲。あと201マハ持つてる機体に近づいちやダメだよ。あれは避けられん。もしこの作品見てACVD初める人がいるなら軽二は茨の道だということを覚えておいてほしい。できるなら別の機体にも乗ることをオススメする。脚部毎に癖とかあるし何より別の機体に乗っていればその機体の弱点やどんな動きをされたら辛いか分かる。どの機体に乗るにも言えることだが弱点を知っているのと知らないのでは知っている方が有利だからだ。

次は中二です。今回のメインです。軽二と同じく悲しみ背負ってるけどな。中二の良いところと言えば不得意な事がないこと。ことインファにおいては重二より速度と旋回は高いのでAP差や装甲値の差は中の人の腕でカバー出来ます。さすがに遠距離組もうとする積載的にキツイけど。

では弱点。特化した能力がないこと。まあ、ぶっちゃけこっちはどうでもいい。中二や軽二は乗り手の腕が諸に反映される機体だからそこはまだカバーできる。

じゃあ何が問題かって？確かに上記の記述だけだと乗り手しだいでいくらでも活躍の見込みがあるように見えるし実際そうではある。しかしなんと中二はレザスピ四脚に対する対策のほとんどが同じように刺さってしまうという悲しき現実がある。

戦場で確実に1機はいるレザスピ四脚の対策がそのまま通るということがどういうことか。

最悪敵機のすべてが自分に対するアンチとなりかねないということだ。

突撃の際に一番に突撃なんてしたら敵陣にたどり着くより前にあの世にたどり着くわこんなん…

つまりあれですよ。足は速いけど最初に突撃してはならない。そんなポジションの機体。

大体のテンプレ機は対反がハバスで固まらないようになっていたがデナリなどは武器を一つパージするだけで固まったりする。運用の際には気をつけて。

ちなみに出撃でよく見るのはデナリ、Frequency、Frangrantの3つだ。デナリだと跳躍と旋回、防御値のバランスがい代わりに積載がギリギリかつ武器を捨てると対反が終わる。フリケンとフレグラは消費ENが高い点と跳躍及びCE装甲が少し低い積載にはそこそこ余裕がある。なおかつ武器を必要最低限まで捨ててもハバスで固まらないだけの対反が魅力だ。

アセンとしてはKE1900程度にTE1200越えるくらいとCE1000以上が目標かな。

頭と腕にCE系統のものをコアはTEコアの松風mdl.3が主流です。武器はいつものバトライにハンガーはパルガンだったりプラガンやヒトマシンなど味方のアセンで足りないものをチョイスしましょう。

あとは作者が昔乗ってた中二がチムメンに「もう軽二でいいじゃ

ん」と酷評を受けたなんとも言えないKTフレームというものもある。どんなコンセプトかというところCEガン捨ての攻撃特化突撃型中二ん？テンプレと何が違うって？えっと自分の使いやすさに全振りした結果テンプレと比較して速度と小回りが良くなった。その代わりに装甲と攻撃頻度と持久力がサヨナラバイバイしました。中二と思っただけというよりはマイルドになった軽二みたいな取り回しの機体です。

攻撃頻度に関しては確かにリロードが腕の安定性のせいで多少遅くなってるけど肩がW自サブのおかげでロックは秒未満で終わるし下手にCE腕採用するよりかはダメージ効率の上だったりする。問題は当時の俺の「一回貼り付いたらそのまま敵殺しきればいいから容量ジエネでいいだろ。あ、20万ジエネだと速度微妙だな。そうだと軽量でいいや」とかしたせいでシナツでHB330近く出る代わりにEN回復力が死んだ。そのせいで張り付いた敵を殺しきれないと自分が死ぬという悲しみを背負ったことだ。

ついでにいうと味方を助けたくてもENないから無理だったりする。その代わりにタイマン力だけかなり高い。なんせ戦場に出てくるインファ機体の中でも速度はかなり高い方だしハバスで固まらないからね。ただし相手がヒトマシン持ってたら立ち回り考えないと即死する。

中二としてみると装甲が柔らかく軽二としてみると旋回が足りない。まさに中途半端を体現した機体だと思います。読者の人は間違ってもこんな機体を組んではダメですよ。

ちなみにHB330ってどのくらいかというところ、テンプレ軽二がHB340から350程度でテンプレ中二が300前後なのでかなり速い部類だと思います。やろうと思えば中二の裏取ったままショット3バトで一方的に屠れますしね。

まあ、シナツじゃなくて常夏にしてジエネをバイタルなり20万にすれば小回りと引き替えにもう少し速く出来るんですがね。

ま、こんな機体のことは置いておいて次は軽量逆関節機についてです。すね。

理由がなければコルネリス・アーチボルトの改造した逆関節脚選ばば問題ないです。ぶつちやけほぼ一択です。

あとはKE盾TE盾一本ずつと初期砂かクレタケmdl. 2を両手に1本ずつ持てば完璧です。基本的に嫌われるのでネリスオンリー編成などはしないようにね…

ああ、機体がびよんびよんするんじやく。

ってやりながら砂撃ってれば勝てる。たまに盾構えつつね。あとは命中3振りの魔剣ムラクモ持つかだな。

言いたいことはひとつだけ。

ネリスは死ね！

少し取り乱したけど最後に悲しみの化身こと重逆の説明か…。

まずひとつ重逆好きな人を馬鹿にするつもりは一切ないというのを伝えておきます。

むしろどうやって使えばいいのかを教えて欲しいレベルの脚部群。

インファで組めば「これ四脚で上位互換機作れるな」ってなるし。刺し合い機作れば「これ重二か四脚で良くね？」ってなる。不思議だなあー。

何が悪いのか。第一にKE1870が確保しにくい点。レザスピ蔓延してるのにそれはキツイぜよ。

次、他の脚部と比較して積載に余裕がないと速度が遅い。下手に組むとタンクより遅いとかVでどれだけの業を背負ったんだよこいつ。

最後に、利点であるはずのジャンプ力が四脚に負けてる。

…もう、どうしろって？

なんとびっくり機動重逆以外のほとんどがレザスピ四脚採用パーツのL119に負けている。この場合はL119が優遇されているんだらうけど。

だけど機動重逆とか装甲値考えたら生存率相当低いぞ。軽二とどっこいじゃね？3バト弾ける所に意味見出すしかないぞ。

組むときはとりあえずKE防御値をどこまで確保するかですね。

テンプレはよく知らないです。乗らないし…

重逆乗りを目指してるかたは頑張ってください。応援だけはします。

本日はここまで！戦闘に関してはネタがないからね。是非もないよネ！

真のタンク乗りは蹴りで殺す

火力、装甲。これがあれば生き残れる！

VDはそんな甘いゲームじゃないんだよ！

はい、タンク回です。圧倒的装甲と火力って書くとタンクは生存率高そうに見えるよね。実際ゲームだとそうでもないんだよなこれが。

ガチタンなんぞ一部のステージ以外ではカモられるしネリクモ怖すぎるし、なんなら一番最初に凸られて死ぬまであるんでそこを直して出直してくださいごめんなさい。

ここまで弱点。

タンク。みんな好きかはよくわからんけど無限軌道ってロマンだよな。実戦的なアセンだとCTバイカルかKTエルブ or サルバとかよく見る。とはいっても乗ってるひとの大部分はCTバイカルなだけだね。

あと、タンクと言えば機動力低いから苦手って人もいるけどVDのタンクは意外と速い。インファ重二が230くらいだとしてCTバイカルなら210くらいは出る。エルブやサルバなら下手な重二より速いまである。

ただ残念なのは壁蹴りないから慣れてないと高度取り辛いところがね。要は慣れですよ。

タンクの特徴と言えば過去作からある構え武器を構えなしで扱えるところね。これにより火力は脚部カテゴリーでもトップクラスを誇る。

人気のある武器だとオートキャノン、ヒートキャノン、レーザーキャノン、キャノン、スナイパーキャノンあたりかな。

オートキャノンは相手の装甲ガリガリ削れるし見た目もカッコイイし発射音も良い。両手に持ってミサイルと組み合わせても良いし。片手モーターにしてもう片方にヒトキャ積んでインファタンクも面白い。

ヒートキャノンはオートキャと組み合わせるのが基本だけど両手に持って至近距離ぶつぱで敵をハメたりも出来る。チューンは命特で。

レーザーキャノンは500FCSを積むことで長遠距離から相手を狙撃でき一方的に攻撃できる。代わりに近づかれると相手から一方的に攻撃されるけど。

キャノンは200FCS（フランス）とサブコンの組み合わせで高速ロックで相手を削っていける。ノッカー両手持ちならワンチャン相手をハメ殺せる。個人的にはノッカー当てれる距離ならヒトキャ両手持ちの方が肩にミサイルとか積める分強くね？って思うけど…。個人意見だしみんなには好きな方を使って頂きたい。

スナイパーキャノンは超玄人向け武器。まずロックオン機能がないためすべて手動で相手に当てないといけない。当たれば強いを地でいってるタイプの武器。逆にこれを使うならば序盤に砂キヤを当ててAP有利を取るか乱戦時に敵を蹴り殺すかぐらいはしないと戦犯確定である。なんでそんな事言えるかって？私もたまに使ってるから。下手くそだけどね。

あと砂キヤと似たような立ち位置でハウザーという武器もある。こちらは低弾速の留弾をばらまく武器。当たれば敵が死ぬ。たまに地面に着弾して自分も死ぬ。なんなら何故か味方が当たって味方が死ぬ。弾速遅すぎて空中にいる敵に当てるのは至難の業。同高度にいる敵か高度を取って下にいる敵に対して使おう。もちろんロックオン機能なんてない。

ちなみに構え武器はハンガーに納められないから基本的に使い潰しぞ。武器の廃棄は可能だからもしもとなったら思いきって捨てよう。筆者はハンガー武器出るまでに時間かかって死ぬしどうでもいやって感じになってるから使いもしないオーバードウエポンを重しにしている。たまに起動するけど。

次回から最近した戦闘を何個かに分けてその時使ったアセンも紹介しながらたらたらと書き続けるので今回はここまでにします。

砂中楽しい

本日は砂中乗ってたので書いていこうと思います。まずはアセンブリから

頭 HE | 119

胴 松風 m d l . 3 改造ワーカー | 1477

腕 胡蝶 m d l . 1

脚 中量二脚 L18 Fragrant

FCS FA | 215

ジェネレータ Ge | D | 23 (バイタル) たまに鈴虫

ブースター BA | 309 (シナツ)

リコン ASATORI m d l . 3

武器

右手 盾 AMAGOMORO m d l . 2

左手盾 AM / SHA | 109

肩 武士 m d l . 2 (自サブ)

右ハンガー 砂ライ 呉竹 m d l . 2

左ハンガー 同上

このアセンでレザスピ弾き、201マハオン弾きにできる。さすがに装甲低下中は201マハ刺さるけど。

やることは単純明快で砂を撃つ。レーザーを雨衣で砂などをK盾受けつつ。相手を砂で削ったり死にかけを回収するのがお仕事。

速度はHB315と高速の部類だ。ジェネレータを鈴虫にすることでHB325を確保することも出来るし、盾を片一方下ろして唐沢を詰むことで盾割と打点の強化もできる。そろそろ対戦時の話にしよう。

対戦マップはBREW CITY 水没した高速道路のマップである。

相手はどうやらunacの部隊。所詮は機械だがとはいっても意外と強かったりするので油断は禁物。

開幕そうそう小型砲台を攻撃してたら相手の唐沢をくらって大き

くAPを削られてしまったが慌てず近くのビルの残骸に隠れハンガーから盾を展開し片手砂のスタイルを取る。相手unacの動きはそこまで良いわけでもなさそうだ。これなら一次ロックでも十分に当てられるかもしれないとブーストドライブで残骸から横に大きく飛び出し相手に向かって砂ライを放つ。思った通り一次ロックでも当てる事が出来た。タイミング次第ではこれだけでも十分に戦えるだろう。

味方もビルで高度を取り相手に襲いかかっていく。最初に潰すべきは相手部隊唯一の肉入り、つまりはプレイヤー機である。ラジ重が肉入りに取りつき手に持ったバトライと肩のラジミサで大ダメージを与えていく。逃げ場所が悪く遮蔽物もない海の方へ出たためそのまま落ちていく敵の肉入り機。こうなれば勝ちほぼ確定だ。命令を出す機体も居なくなり散漫に攻撃に対処し始めるunacに砂を放っていく。乱戦だったが盾で相手の攻撃を受けつつ一方的に攻撃する。丁度目の前に来た死にかけを回収することでキチンとノルマも達成して第一戦は味方撃墜なしの勝利で終わった。

反省点としては相手の突撃に気づかず序盤で大幅にAPを失ってしまったところだろう。片方に盾を構えたままの戦闘では出せる火力も下がってしまう。

あとは途中の乱戦の時に砂のリロードの合間で蹴りを狙ったがすべてが見事に外れてしまったところだ。別に中二の蹴りなんてほぼ宛にしていながタンク乗ったときにあの蹴りを外し続けるのは生存力に直結してしまう。

しかし相手の攻撃自体は盾と遮蔽物で上手く捌けたし死にかけ回収という砂の仕事もやりきった。蹴りは外れたが砂の命中率は良好だったので火力も十分に吐けていただろう。

次はVICTORIA CITYでの戦闘。今回はジェネレータを鈴虫にして雨衣を下ろして唐沢を積んできた。

相手は3バト中二とヒトキャ腕の四脚、ラジミサ持ちの重二とヒトシヨ腕の重二？というイロモノ揃い。3/4がレザスピ通るけどそんな装備で大丈夫か？

開幕そうそうグラブで手頃なビルで高度を取る。敵の中二が近づいてきたので唐沢を放つが外してしまった。相手は3バト両手持ちの上にサブコンも持っている。撃ち合えば負けるのはこちらだ。だからこそ今は攻撃に移らず対面したビルを壁蹴りとHBを使い射線を切り続けることで時間稼ぎをする。味方が来るまで持てばいい。相手はシウスを持っていないから味方のインファ重二が来ればそのまま任せて別のやつに砂を撃てばいい。今の自分の仕事はこの中二を抑えたままAPを温存することだ。

30秒も経たずに敵の重二に襲いかかりつつこちらの方に味方が来た。相手の中二も追いかけてられている自分の味方は放っておけなかったのだろうかこちらの味方のインファ重二の後ろを取りつつ追いかけていった。

これで俺もフリーになった。

10秒後くらいには相手の中で一番AP減っているのが3バト中二になっていたけどあれは相性悪いので最初に味方が追っていた重二を一緒に追いかける。さらに10秒も経つ頃には3バト中二はただの鉄塊になっていたが知ったことではない。相手の重二も残りAP4000を切っている。両手に持った砂ワンセットで落とせる。壁から飛び出し完全に慣性が消えたところを一次ロックで撃ち抜き止めを刺した。これで相手は残り2機。

相手は片方が残AP30000ほどもう片方は20000を切っていた。もちろん20000切っている方を狙う。戦場では弱っているやつから死んでいくのだ。

というか私を含め全員の視界内にいたせいで5秒もせずに落ちた。ええ…(困惑)

3万残ってた方も縁な抵抗も出来ずに10秒ほどで決着がついた。

あれ？俺はこれちゃんと仕事出来てるんだらうか。味方強すぎて自信なくなるんだけど