

戦い方のコツ

- 戦い方のコツ
 - はじめに...
 - 【更新履歴】
 - 武器の把握
 - 武器別の立ち回り方
 - 投擲物の使い方
 - 状況別の立ち回り方
 - CQC
 - ステージ
 - 回避のコツ
 - 援護のコツ
 - 公式戦
 - 迷惑行為・オススメできない行為
 - こんな時どうしよう？
 - 効果音の重要性
 - 最後に
 - まだまだ未完成です。新しい情報、オススメの情報や見辛い箇所があったら更新をお願いします。
-

はじめに...

誰でも自分なりの戦い方がありますが、ココは基本的な立ち回りや戦術等を書くところです。

ここをこうすればいい、これよりもこういう立ち回りの方が良いというのをみんなで考えていくページです。また、用語を多用するのでわからない場合は用語をクリックして調べてください。基本的にTDMを基準にしています。文章が長いので「ここはどうすればいいか」などポイントごとに見ておくことを推奨します。**更新した場合は些細なことでもいいので【更新履歴】記載してくれば助かります。**

まずは公式サイトの一つである「METAL GEAR ONLINE for beginners」内にある、「戦術トレーニング指導」を見てみよう。ただの宣伝動画と思ったら大違い。MGOで勝つためのテクニックを千太郎軍曹が的確に教えてくれる。

【更新履歴】

武器の把握

まずは自分の今一番使ってる、またはメイン武器などを確認することから始めよう。

自分の使っている武器のメリットやデメリット等を把握していく事が、勝利への近道である。

また、盾やRPG-7など、その特殊な性能と相まって運用に特に注意が必要なものもある。上手く使えば状況を左右しうるので、使用の機会に備えてしっかり確認しておこう。

武器別の立ち回り方

ここでは各武器種に応じた基本的な立ち回り方と注意事項を解説する。武器にもそれぞれ個性のある立ち回りがある。自然と慣れてしまうものだが、惰性で非効率的な使用方法をしてしまっている事もあるので、一度確認しておくの良い。状況別の立ち回りとは併用し、自分に必要な立ち回り方をイメージしよう。詳しい武器解説は武器考察と武器を参照のこと。

尚、基本武器だけなので他の武器の情報があれば更新をお願いします。

ARの場合

- 比較的使いやすく万能。上記の『武器の把握』でも紹介した。
- 万能すぎる故に、世界大会でも多くのプレイヤーに愛された武器である。
- 中～遠距離からの攻撃に対応し、**主に中距離で力を発揮**する。
 - 近距離ではSGやSMGと相性が悪いいため無理に前へ出ず、投射物で哨戒してから前進するのがセオリー。

遠距離では指切り、更には主観によるエイムで当てた方が集弾率が増す。

- だが、AKは立った状態や動きながら撃った場合、弾が非常にブレやすいので、しゃがみながら撃つことを推奨する。前線の動きが激しいマップでは、動きながらも集弾率に信頼のあるLvの高いマスターリーを装備する事をオススメする
- 近距離ではオートエイム、中距離では肩越し、遠距離では主観がオススメ。

SMGの場合

- DPが安価で、**近-中距離で力を発揮**する。
- 種類は3つと少ないが、総じて軽量で移動時の支障が軽い。また、それぞれに弾丸一発の威力が比較的高い(Vz.83)、装弾数が多い(P90)、マズルフラッシュが無く、主観攻撃が使いやすい(MP5SD2)等の特徴がある。
 - AR類ほどタクティカル・アドバンテージに偏りがなく、どのSMGが一番良いのかは個人差があるので、一通り試した上で自分のプレイスタイルにあったSMGを選ぼう。
- 性能は、弾丸の発射サイクルが短い為に移動中や構え照準で銃身を振っても密な弾幕を張れ、有効射程内ではARよりもHSを狙いやすい。
扱いに慣れると相手の頭を照準で「切る」様に撃ち払ってHSすることも出来る。これを『横切り』と言い、SMGを使用する際に特に扱いやすいテクニックである。
ただし、弾を連続で撃ち続けるので、弾切れに注意。
 - HSをしないと弾の威力(装弾数不足)で力負けすることが多い。
高低差や遮蔽物を利用してオートエイムに特化した立ち回りを習熟しているのであれば、HSの正確性が戦績につながる武器である。
 - 遠距離ではその威力の低さが仇となり、決定的なダメージを与えることができない場合が多い。よほど正確に当てれる自信が無いのであれば、控えた方がいい。
相手がSMGでない限り力負け・HSを決められるので、敵LIFEがよほど低いか遮蔽物がない限り絶対にしない方がいい

SGの場合

- **主に近距離で効果を発揮**する。
- 敵をのけぞらせたり(近~中距離)吹き飛ばしたり(至近距離/肩越し・主観のみ)して相手に行動不能時間を生ませられるため、**反撃される可能性を減らせる**。
 - 反面、リロード時の遅さや重さを欠点として持つ。マスターリー(Lv.2以上推奨)を付ける事や、距離を移動する際は軽い武器に持ち替える事などを心がける必要がある。
 - また、遠距離の場合ダメージとのけぞりの特性を發揮できない為、角待ちや回避などを工夫して相手との距離を上手く詰める必要がある。
厳密にHSを狙う必要性が無いため射撃の腕は然程重要では無いが、立ち回りに多少気を配る必要がある。
 - のけぞり/吹き飛ばしが発生する射程を把握した上で、スキが少ないオートエイム、多少遠くても当たる肩越しや主観をうまく切り替えるのがコツ。
- 相手が上級者になるほどのけぞりや吹き飛ばし後の反撃HSを決めてくるが、しゃがみを混ぜるとある程度HSされにくくなる。オートエイムの場合はちょこまか動けるので特に有効。
- また、サポートでスタングレナードをうまく扱えるようになれば、鬼のような強さになる(『投擲物の使い方』を参照)
 - 標準装弾であるOO BACKは、距離による威力の減衰が半分以下にならないため、遠距離でも4発程当てれば敵を倒せる。気づかれない位置から削り殺す、という方法も。
 - SLUGは、中距離でもひるみが発生する反面(約36、OO BACKは約10)、大きな弾がひとつ飛ぶだけなのである程度正確なエイムが必要となる。が、OO BACKでは簡単に反撃されてしまう距離でも一方的に撃ち勝てる可能性がある。ステージによって弾の使い分けができるようになれば圧倒的な強さを發揮する。

SRの場合

- 距離による威力減衰が非常に少ないため、**遠距離で驚異の力を持つ、SGと逆の性質**の武器。
- 火力もあり、完全に静止した状態からの射撃であれば弾の軌道がずれない為、後方からの援護に向いている。
- 移動しながらの射撃では狙った箇所に命中させるのはほぼ不可能なので、基本的に突砂という選択肢はあり得ない。
- 連射はあまり得意ではないため、先手を打てる物陰にかくれて撃つべし。
- 弾速があるため少し敵の動きを先読みする必要がある。
- 先制攻撃が可能な状況や遠距離であれば、**無理に頭を狙う必要はない**。確実に胴体に当てていこう。
- 狙撃に夢中でスコープばかりに気をとられずに、周囲にも気を配ろう。
 - 足音はもちろん、ハシゴを上る音、カメラを回して、周囲の警戒など。
 - 当然だが、自分が狙撃しやすい場所は相手にとっても狙いやすい、という事を忘れないように。U.Uのビルが良い例。
 - 構え スコープによる照準合わせ 狙撃 退避の一連の動作を如何に素早く行えるかが鍵、これを一瞬で実行可能なら高所からの狙撃でもリスクは少ない。
- 狙撃銃それぞれに個性があるため自分にあった武器を選ぶ事を推奨する。
- ARの基本であるAKのHS射程25m以下では、一部の高DPな物を除き **SRのアドバンテージは無い**と考えると良い
あらゆる物を利用して、相手を近寄せない工夫をしよう。
実際には近距離に近づかれた時点でスナイパーorチームとして負けていることが多い。そのような事が起こり得るMAPorチームの場合自分の周りにトラップBOOKを仕掛けるといい。
- 近距離ではHGよりも扱い辛い場面が多々ある、それらの距離をセカンダリ・ナイフのみで対応する割り切りも必要。

M14はSRの中では威力が低く、相手と距離が離れすぎた場合、頭に当てても一撃で倒せない事がある。

HGの場合

- セカンダリーウェポン。
- 軽いので機動力にすぐれ、そこそこの火力を持つ。ただGLOCK18以外の連射性・装弾数は期待できない。
 - よって、メイン武器でトドメを刺しきれなかった時に使う人も多いはず。
- 距離よる威力の減衰が非常に大きい為、メインとして使う場合はSGと同じく、相手の裏をかく立ち回り方をした方がいいかもしれない。堂々とした突撃は、非常に分が悪い。
- 銃身の全長が短く構え時の銃口が自PCの近くにある為、角での出会い頭やローリング回避後など不意の密着で超至近距離での撃ち合いとなった場合、他の銃器より若干のアドバンテージがある。CQCとうまく使い分けよう。
- 蛇「接近戦では、ライフルよりハンドガンが有利な場合もある。」

スタンナイフの場合

内容は武器別考察に移動させました

RPG-7の場合

内容は武器別考察に移動させました

シールドの場合

内容は武器別考察に移動させました

M60E4の場合

内容は武器別考察に移動させました

投擲物の使い方

内容は武器別考察に移動、吸収させました

状況別の立ち回り方

ここではルール、シチュエーションに応じた基本的な立ち回り方を解説する。武器別の立ち回りとは併用し、自分に必要な立ち回り方をイメージしよう。

路地での戦い方

- 広い路地での戦い方
 - 弾幕を張り合う事が一番大切。
 - 投擲物は活用出来る時に活用し、味方の援護等も積極的に。
 - 退却する場合、ダンボールを被る ダンボール外す ×で立つ ダンボールを被る...を繰り返すと同時に、相手の射線左右を縫うようにランダムに移動すれば、ある程度は弾を避ける事ができ、有効である。
- 狭い路地での戦い方
 - 投擲物が非常に活躍する。
 - 状況に応じて回り込んだり前進しても構わない。ただし、出来るだけ端で戦う事。遮蔽物は有効に使うべし。
 - 理由としては前線にいた味方が弾切れやライフが少なくなったときに退却し易いようにする為、逃げるときに邪魔になり殺されたり殺したりしてしまう可能性がある為である。
 - 敵が角に潜んでCQCなどを狙っている場合は発砲しながらカッティングパイすると良い。TSNEの防御側などで有効。

陣地付近での戦い方

- 敵陣地付近での戦い方
 - 敵のリスポーン直後を狙って殺す事も出来るが、その相手が武器を構えたり一定時間が過ぎるまでは「無敵時間」が発生。
 - 闇雲に撃っても前述の理由でダメージを与えられない為、反撃される可能性がある。
 - 復活した相手の視野外・無敵時間終了になる位置を覚えておき、そこで待つのが定石。
- 味方陣地付近での戦い方
 - 自身がリスポーンした直後なら、無敵時間を利用し有利な位置から一方的に殺す事も可能。
 - リスポーンするなら武器選択画面でセレクトボタンを押して周りを見回してからの方がよい。
 - しかしながら相手に全面的に攻められている様子ならそう簡単にはいかない。
 - 相手の布陣と腕前(大概比例している)によってはリスポーン直後次々に殺され、壊滅的な状況になる事も……。出来る限りこの状況は避けたい。

対スナイパーの戦い方

- SMGやSG等、基本的に相手に近づかなければダメージを与えられない武器の場合、
- 対スナイパーとの相性は非常に悪い。
- 開けた場所や狭い場所での無闇な正面突破を図ることは、敵スナイパーにとって絶好の的。
- スタンやスモークで視界を奪うのも、自他の腕次第で回避される恐れがあるので、回り込んだり、遮蔽物を有効に利用して近づくのが無難。
- この際、相手はポジション防衛の為に接地トラップを敷いている可能性が高いので、十分な注意が必要となる。
- 自身もSRを携行しており且つ、**HS技術にそう差が無いと思われる場合**、覗き込みや遮蔽物を駆使して対峙しよう。そうでなければ確実になぶり殺しの目にあうので、ルールに抛らず上記の様に死角から回り込むか、素直に迂回するのが良い。
- 自分がスナイパーの場合、味方を狙っている敵スナイパーを倒すのは自分の役割だが、自分を狙っている敵スナイパーを倒すのは必ずしも自分でなくて良い。
 - 敵が自分に釘付けなら、ちょこちょこ応戦するフリをして他を狙おう。
 - ただそれだけで敵一人分の戦力を削ぐことができる。

拠点付近(BASE,CAP)

- 敵陣地拠点付近
 - BASEの場合
 - 敵に注意して行動する必要がある。スタンやグレネードなどで牽制される可能性などが高く非常に死にやすい。ここは味方を一人でも守る事を最優先に考えるべき。
 - まずは **敵が来やすい制圧拠点の場合は必ず複数で行動すること** 単独で突撃をすると相手にとっては格好的なので無理は禁物。
 - もっとも、敵味方が交戦しているときに単独でほかの拠点を制圧するのはOK、状況によって判断しよう。
 - CAPの場合
 - とにかくターゲットを奪わなければならないので、グレネードやスモークがオススメ。また他のターゲットを奪い拠点にもって行ってリセットという手段もあり。奪う為に弾幕は絶やしてはならないのでガンガン攻撃しよう。
- 味方陣地拠点付近
 - BASEの場合
 - ほぼ上記と同じ。ただ、相手のSOP DESTABが確認された場合、複数の味方が生存中なら本拠点を守りにいったほうがいい。
 - もっともC4などの罠を設置しておくなどの対抗策もあるので、状況に応じて判断しよう。
 - CAPの場合
 - 相手が必死になって攻撃してくるので、ほぼ上記と逆の立場になる。
 - 匍匐やダンボールで回避しつつ少しでもターゲットを拠点に置いて点数は稼ぎたい。
 - 他のターゲットが奪われて敵拠点到近づいた場合、リセットをなくすためわざと外に逃がしてもよい。ただ状況によるので気をつけること。
 - また、リセットを防ぐ為に二つ持っておき、一つは拠点に、もう一つは味方の近く（拠点より遠い 後方援護的な）で固まるという選択もある。

複数人行動

- 2人行動時
 - 二人行動の場合、たとえば相手の陣地に攻めてる時は援護をしつつ相手の数を減らすのがセオリー。しかし、相手が奇襲しやすい場所では援護に夢中で気づきにくく全滅してしまう事もある。奇襲しやすい場所かなと思ったら、援護よりもその場所を警戒することを推奨する。
 - 味方がやられた場合はおとなしく退却しよう。
- 3人以上の行動時
 - 一人一人の役割が減らせるため、上記の2人の場合よりも非常に戦いやすい状況。
 - 基本的には
 - 敵に攻撃する
 - 味方の退却時など援護をする
 - 相手の奇襲を警戒する
 - 奇襲するために単独行動に移る など・・・
 - 固まった状態では敵の投射物,RPG-7などで一網打尽にされやすいので、少し離れて攻撃をする事。奇襲をかける場合やリロード時の援護の場合は<<頼む>>をいってから離れると味方に伝わりやすい。

CQC

- まずはじめに

CQCを使う上で一番初めに気を付ける事があります。それは **CQCLv1は上級者向けである** ということです。何故か？CQCLv1は相手を拘束しても気絶させられない事がほとんどだからです。

苦勞して拘束した相手に逃げられて返り討ちに！という事態が容易に予想されます。
CQC使いを目指す方は第一歩としてスキル部屋（スキルを上げることが目的の部屋）でCQCLv2を獲得しましょう。
準備は良いですか？
ようこそ、CQCの世界へ。

・ 基本的な立ち回り・心がけ

CQCは接近した相手を拘束・気絶させる至近距離の格闘技能です。
当然ですが銃を持った相手に正面から突撃するようなものではありません。
曲がり角で待ち構えて拘束・単独行動している敵を尾行して拘束、等が基本です。
また、敵が二人いる時に拘束しても、残ったもう一人に撃たれるのがお約束です。
相手が一人の時に仕掛ける、または相手を一人にする等の工夫を忘れずに。
そしてCQCにこだわりすぎないこと。
無理だ、そう思ったらすぐに諦めて銃を構えるなり逃げるなりしましょう。

・ スキャンニング

拘束した相手のSOP情報を抜きとる技能です。
これを使えば一定時間相手の動きが手に取るようになります。
ですがTDM等のルールではSOP情報を持っていない敵も多く、折角のスキャンニングが無駄になる事がかなり多いです。
ルールによっては効果が薄いということを頭に入れておこう。
スキャンニングLv1～3はCQC拘束してから、スキャンニングEXは拘束時、または気絶している敵（一応味方にも打てる）に打つことができます

・ 両手持ち武器・片手持ち武器

武器には大きく分けて3つの種類があります。
両手持ち武器：AR・SMG・SGといったCQCはできるけど拘束はできない武器です。
片手持ち武器：HG・ナイフ・各種グレネード・トラップといった相手を拘束できる武器です。
CQC不可武器：SR・盾・RPGといったCQCが一切できない武器です。

ここでは両手持ち武器と片手持ち武器のCQCの違いについて説明します。

両手持ち武器：相手を拘束できない代わりにタイミングよくR1を押せば相手をよるめかせるか、叩きつけが出来ます。（スティックを倒している時のみ）

片手持ち武器：相手を拘束し、気絶させることが出来ます。

両手持ち武器と同じく相手を地面に叩きつけることも出来ますが、両手持ち武器に比べ威力が低いです。

両手持ち武器はCQCLv3で使う事で相手を即座に気絶させることが出来ます。

・ CQCEX

CQCを正面からかけられた場合、自動的にカウンターを行うCQCスキルです。
CQCLv3を使い込むことで手に入るスキルで、このスキルがあれば相手のCQCを封じる事が出来ます。
敵が装備していた場合は味方にちゃんと連絡しましょう。そうしないと **被害が拡大します**。
当然ですが後ろからのCQCにはカウンターが発動しません。

・ CQCLv1

初めに述べた様に初心者には扱いづらいLv1。
ですがやり方さえ抑えれば相手を確実にスタンさせることが可能です。
代表的な例として、先に相手のスタミナを減らすというものがあります。
ですがこれはあまりオススメできません。何故なら **CQCは相手に気付かれない事が大事** だからです。

となると拘束後が大事になってきます。

よく見かけるのはある程度スタミナを削り拘束を解除、そこにMk-2ピストルで追撃、スタンさせるというものです（ナイフでも可）

ですが折角のCQC講座。CQCのみでスタンさせる方法を載せておきましょう。

まずは相手を拘束します（最も難しい部分ですがここは自力で頑張ってください）

この時、しゃがんでいる場合は立ちあがりましょう。

そして自分のスタミナゲージに気を付けながら相手を絞めます。

自分のスタミナゲージが無くなりそうになったら **相手を拘束したまま投げ倒します**。

大抵はこれでスタンさせることができます。スタンしてなかったらちゃんと各種麻酔弾を撃ちこんで寝て貰いましょう。

・ 先人達のアドバイス

- 不用意に前に出ない事、SG持ちに出会ったら目も当てられない、そもそも、自分から仕掛けに敵陣へ突っ込むものではない。
- 拘束した後しゃがみ スティック後ろ+xで相手を地面に押さえつけての拘束ができます。低い遮蔽物や草むらに隠れて拘束ができます。
- 単独行動している人をメインに狙おう、複数の場合は何かしらの対策(罠など)をしておかないと難しい。

- CQCはLv毎に拘束後のスタンまでの時間が変わる。特にLv1は5秒近く必要で、最悪の場合スタンさせられない可能性がある。
- ・ 上記の通りCQC Lv1ではスタンさせられない可能性が高く、先に少しスタミナを削る必要がある。
 - ・ AR等の両手武器は拘束ができないが直落としてのスタミナダメージが大きい。具体的にはCQC Lv3で一撃でスタンさせるほど。
 - ・ 相手のSOP情報を抜き取るスキニングはルールによっては意味が薄い。RESやTSNEなどの隠密ルールでこそ真価を発揮すると覚えておこう。
 - ・ あきらめる勇気も必要。この試合ではCQCは無理かもしれないと感じたら素直に通常戦闘に切り替えるのも大事。その逆も。
 - ・ CQC EXと遭遇した場合CQCは完璧に封殺される(自分もEXの場合は除く)ので素直に撃とう。また、EXに遭遇した場合に味方に誰がEX持ちかを伝えておかないと被害が拡大する。
 - ・ CQCを一回ミスしてももう一度！と思うならジグザグと動きながらダンボールを装着 外す 装着 外す 略...を繰り返すと反撃されにくいかも？
 - ・ 至近距離で混戦している場合、敵を盾にして攻撃してみよう。そしてすぐに体を回転させると、自分の頭への照準がずれるので、相手はピタリと立ち止まるはずだ。

ステージ

内容はMAPの各ステージごとに移動、吸収させました

回避のコツ

生存率を上げるというのは非常に大切。

1. ダンボールを使う。

『立ち回り』で話した通り、ダンボールを被る 外す 立つ ダンボールを被るなどがあります。うまく扱えば上級者。使うタイミングは以下の通りだ。

- ・ 敵スナイパーが待ち構えていそうな道
- ・ 敵の奇襲から退却
- ・ 相手の弾切れ時を狙う

2. 投擲物を利用

曲がり角に逃げるときに相手の方向に投擲物を投げると効果的です。しかし、スキができるため相手がリロード時など油断した時に狙おう。

3. ローリング ホフク

MGO2ではローリングから立ったときにわずかなスキができ、相手に簡単にHSされてしまう。焦ってローリングした場合、そこからホフク状態に移ると相手の攻撃をある程度は回避できる。そこから逃げるのもありだが、ホフク状態で反撃したほうがスキは小さくオススメ。

4. CQCで引き倒された後のナイフ攻撃の回避方法

- ・ 敵がロックオンで攻撃してくる場合
 - 死んだふりを続け、敵の攻撃が空振りしたことを確認してから であつ伏せになり、素早く立ち上がる。
- ・ 敵が主観視点で攻撃してくる場合
 - ボタンであつ伏せになり、素早く立ち上がる。
- ・ 敵が主観視点で攻撃し、なおかつ反転を警戒して前進してきた場合
 - 敵の進行方向とは逆に、L1+xで転がり、 であつ伏せになり、素早く立ち上がる。

これらの回避行動は、敵のナイフ攻撃が早いほど成功率が低く、ナイフマスターLv2~3の主観攻撃を回避するのはまず不可能。敵の攻撃を見てから攻撃の種類を判別することは難しいので、敵が初心者であればロック攻撃を警戒し、上級者であれば主観攻撃を警戒するなど、その敵ごとの傾向に留意する。

援護のコツ

援護する場合自分の立ち回りで全滅するか倒せるかが決まります。以下にまとめておいたので覚えておきましょう。

- ・ 出来る限り援護射撃は後ろで。
 - ・ 奇襲の場合、無理に近づかず遠くで攻撃したり、敵が逃げた場所に即座に行き追い討ちをする。
 - ・ 前線の味方の逃げ道確保のため真ん中ではできる限り空けておく事。
 - ・ スナイパーの場合味方の真後ろへいかず、斜めから援護をする。
 - ・ 味方の退却時は味方の生存率を上げるために敵を攻撃する。
-

公式戦

公式戦故に皆リワード獲得に必死でピリピリした空気が出来やすいので注意。

自分の行動を味方に伝えておく

- 例えばBASEの場合、「スナイパーで相手を牽制しますので制圧を頼みます」などをブリーフィングで言ったり、
- TSNEで「スキヤニングを試みます」など予め自分の行なう戦法を仲間に伝えておけば行動もしやすい為、推奨。

勝つための状況判断を覚える

- 実力よりもどう立ち回ればいいのかを判断すれば試合を有利に進める事が出来る。
- 例えばTSNEの場合、最初の試合で勝った場合次のようなメリットがある。
 - ポイントが相手より上の場合勝つ確率が上がる
 - 負けても全滅しなければ勝てる
- そして、相手が積極的に攻め味方が壊滅状態な時に以下のような事を思うであろう。
「残りの敵が少ない、ここは一気に攻めよう」
「とにかく隠れよう」
この場合、有利という錯覚で攻めるという選択をしてしまう事が、サバイバル経験が少ない人ほど起こる事である。
メニューを開き、敵味方の人数や残り時間、いま勝っている状態などを把握し、それに応じた立ち回りが重要となる。

相手の称号やLv、GPなどで勝敗を決め付けるな

- 言うまでも無い。
- ブリーフィングやFHやFOX、Lv16や17等の上位称号や高Lvが占めているチームと対峙した場合「これは勝ち目は無いな」と半ば諦めがちになる事や、逆にナマケモノなど下位称号や低Lvのチームと対峙した場合「こんな雑魚相手じゃ勝利は余裕ですね」と油断すること等、あくまでも称号やLv、GPなどは「目安」「それまでのプレイスタイル」であり、それが実力と比例するとは限らない。
- Ver1.30で称号の認定方法が変わり、ますます称号による判断は危険である。

作戦を立てることが重要

- 作戦前に「～をします」「～を装備し、～を狙います」と一言。
- 彼を知り己を知れば、百戦危うからず。

それぞれのルール及びステージに対する立ち回りを覚える

- これも非常に重要。極端な例であるが、T.TでスモークGを水道に投げても意味はない。
- CAPやTDMなどのルールで建物に籠っていても無意味。
このルールでどんな武器を使い、どんな立ち回りをするかが大切。
- このステージのCAPはどう立ち回ればいいのか、
このステージのBASEはどこを制圧すれば試合が有利になるか、
TSNEで最初にどこに向かえばいいか、
また最初に相手が来やすいまたは隠れやすい場所はどこか、
などを考えていく事が勝つための秘訣である。
- サバイバルやトーナメントでは **責任感の重さ** や **自分の役割**、**状況判断能力** があがると思います。
レベルが低くても、実際にやってみればわかると思います。その経験はオートマッチングやフリーバトルなどで生かされると
思います。

迷惑行為・オススメできない行為

マナーはとても大切。荒らしやバグの使用、ラウンド終了後のCQCやデスタフ設置は論外として、その他の少しばかり迷惑な行為を紹介합니다。

味方の射線上いきなり飛び出る行為

- 言うまでもないが、味方の射線に突然飛び出るという事は
 - 攻撃が自分に当たりダメージを受ける。
 - その為味方の武器がロックされ、攻撃が不可能となる。
- というデメリットがあり、敵にとっては非常においしい状況をさらけ出すことになる。
味方と一緒に戦う時は、後ろから援護した方が効率もよく、味方の為にもなる。
また敵と交戦してる時に目の前に立つことも非常に迷惑である。

挟み撃ち

- ・ 一見有利な状況だが、実は危険な戦い方。
前後からの攻撃は敵にとっては厳しいが、FFの可能性が高くデメリットの方が大きい。
挟み撃ちをする場合は敵が後退して物陰に隠れたときに狙うか、他の敵を攻撃して増援を遅らせたりしたほうが効果的である。

ローリング多用

- ・ 回避目的など人によっては使い方が違うが、ローリング多用は状況によって迷惑になるので気をつけよう。
まず狭い通路や逃げ道にローリングをして敵から隠れるなどがあるが、味方が援護をしている時にローリングをしてしまうとのげぞりを発生し、スキが出てしまう。
その時にもし、グレネードなどを投げようとしてのげぞってしまったら、グレネードは落ちてその場で発火してしまい、たちまち危険に陥る。
ローリングで味方に当たってしまったら、たとえ危険がなくても無線を使用して謝っておこう。
一つの行動で味方が危険がに晒されるということを頭にいれておこう。
- ・ また、相手からの射撃(SMG,AR)等をくらっている時、無闇にローリングをすると、ローリング中にHSの確立が上昇するため注意が必要。これは動作自体に頭のポジションが拡大することが考えられる。

CQC拘束した敵の横取り

- ・ もし味方がCQC拘束していた場合、「頼む！」等と言われた時以外に、その敵を殺してしまうのは良くない。
スキニングをして試合を有利に運ぼうとしている可能性があるからだ。もし、傍で味方が拘束に成功していたら、その後の過程を見守ってあげよう。
拘束された敵を救出しようとする敵チームからの攻撃があるなら、その味方の身を守ってあげよう。
ただ、もし時間が残りわずかの時でチケット残り1しかない、等のシチュエーションの場合、迷わず攻撃しよう。
個人のスコアより全体のスコアが優先である。何らかの原因で敵が味方の拘束から脱出してしまったら、その敵は倒してしまおう。脱出された直後のスキを突かれて、その味方に害が及ぶ可能性がある。

ダンボールにぶつかる

- ・ よくある光景であるが一応迷惑行為なので気をつけてほしい。
ダンボールに触れると装備からはずれて「のげぞり」が発生する。この状態は無防備なので敵と戦っている間はこの状況は避けたい。
ましてや味方のダンボールにあたり、のげぞり状態でHSされたら迷惑極まりない。
「よくある光景」なので意識はほとんどないだろうがやってしまったら謝るべきである。多発場所は狭い路地に多いので注意。

味方の仕掛けたトラップを破壊

- ・ 仕掛けた側は何か意図があってそこに仕掛けている為、安易に解除するべきではない。敵味方どちらの罠が区別がつかない場合はマップを見るとSOPの有無に関わらず表示されている。
特にC4等設置者が任意で起爆する物は味方を誤爆する危険性が無いため設置者から響きを買うだけである。

死後敬礼

- ・ 敵を倒したあとキルカメラで映っている時に で敬礼すること。
敬礼は読んで字の如く、相手に敬意を表して礼をすることで、それは敵味方関係なく行われ、挨拶にもなる。
昔は当たり前だったらしいが、本作では「決めポーズによる挑発」とみなされる場合が多く、快く思われない。「乙」の意味でも使われるが、「乙」自体に対象をさげすり笑う「無駄なことして、御苦労さん」などの意味があるのでそれも原因。
敬礼を行える程に余裕と言う風にも取れる事もあると思われる。何れにしろ身内やラウンド終了後以外ではしない方がいいだろう。

途中落ち

- ・ ラウンド中、故意にゲームを離脱、やめる事。このようなFPSやTPS系のゲームでは当たり前のように見かけるが...。
一般的な方法はスタートメニューでゲームを終了する・電源を切る・LANケーブルを抜く等がある。
なぜ迷惑かあえていうと、チーム内でされると戦力の減衰になるからである。公式戦では1人でも少ないとポイントで負ける事もあるので特に嫌われる。
また落ちた人がホストの場合、ラウンドそのものが終了してしまい、そのゲームの戦績その物が無かった事になってしまう。
前ホストが引き継ぎを行った場合は新ホスト決定後ブリーフィングに戻る。
- ・ 途中落ちする理由
 - 暇だから、RES等リスポン不可の場合、開始直後などにやられてしまった時、早く次のゲームをしたいが為に。
 - 負けるのが嫌、小学生あたりの子供が友達とやっている時に、負けたからとゲーム機本体の電源を切ると同じ。
 - 戦績を下げたくない、これが一番多い。
 - リアルで急用が出来た(来客、電話など)、上の3つよりは仕方ない、しっかりと理由を述べて謝罪をしてから退室するのが望ましい、すぐに済みそうなら、ダンボールで戦場の隅っこに隠れておくのも手。一応、その旨は伝えておこう。
- ・ 途中落ちが多い背景
 - スタートメニューで簡単に出来るようになってきているため。
 - 強い人と弱い人が一緒にプレイしにくいゲームであり、戦績がラウンド終了時にコナミサーバーにオートセーブされるため。
 - 実際、高い戦績はゲーム内で敬意を表されるため、ヘタなプレイヤーだと思われたくない人は多いだろう。

公式戦の賞金制(rwd)、トーナメント・サバイバルにいる人は「勝ちたい」ので、弱いプレイヤーは淘汰されてしまう。

尚このゲーム強さは戦績、スキルが高くても本人の技術、経験、プレイ中のメンタル面にも左右される。捨てキャラを作りじっくり練習してからメインでプレイする手もある。ちなみに途中落ちが多いロビーは オートマッチ>フリー>公式 の順 {レベル}も参照してください。

こんな時どうしよう？

戦場ではいろんな事が起きる。ここでは他の項目には書かれていない、よくある事とその対処方を書く

味方が目の前で敵のCQC拘束を受けている

- その味方がSOPスキャンされたり、拘束した敵が拳銃で撃ってくる可能性があるため、できるだけ早く助けるべきである。味方を拘束している敵は動けないので、せっきやく拘束する事に成功した敵には悪いが、そのままHSしてやろう。...と言いたいところだが、FFが有効になっていると味方に当たる事がある。その場合はSOPシステムにより攻撃が不可能となり、LIFEが低い場合は最悪その味方をキルしてしまう事も、味方を拘束している敵がコチラに向いている時(ちょうど、味方が盾になってしまっている時)によくある光景。その場合、わざわざ敵の後ろに回りこんでたりすると手遅れになる事も、自分の力を信じて敵を撃ち抜くしかない。なお、拘束している敵をCQC拘束を仕返すのはよくない。周りに他の敵がいると、自分が殺される。さらに、拘束から解放された味方はある程度のスキができるので、その味方もキルされてしまう可能性も。

スタンされている・眠らされている味方が目の前にいる

- そんな味方は敵からすればただのカモである。助けをあげるべき。TSNEでは特に重要である。しゃがんで起こす。この動作はスキだらけで中断しても操作可能になるまでの時間が長い。そのスキを突いて自分もスタンされたりキルされたりする。上級者にはスタンした敵をそのまま放置して、起こしに来た敵を誘い、起こし動作中を狙ってスタンするという作戦を取る人もいる。
- 近くに付近の味方がいる場合は無線などで援護要請をして、援護してもらいつつ起こす。敵の射線に入っている時は引きずりで遮蔽物に隠れつつ起こした方が良い。降ろした際に、味方が落とした武器を入手してしまったら後で返そう
- 味方の人数が多い場合は起こす方に人数を割いた方が良い。多人数で同時に起こすと早く起こせる。これは敵がこちらを狙える時間が減るという事でもある。
- 自分一人だけの時はすぐに起こそうとせず、付近の哨戒をして、敵がいなければ起こす。...といっても敵を見つけられない時も多いので、敢えて、スタンされている味方が自力で起きるまで援護してあげるというのも手。敵の本拠地付近ならなおさらだ。

スナイパーに睨まれている

- 遠距離のスナイパーにこちらの位置を特定されていて、物陰から出ようにも出られない時は次の方法で切り抜けよう。上記の「状況別の立ち回り方」も参照。ここでは逃げ場所が無い物陰(壁などから孤立して置かれているオブジェクトなど)に隠れてしまっている時の状況についてアドバイス。
 - 相手がよそ見した瞬間に行動
 - 相手が別の方向に向いたり、諦めて移動してくれた時に行動する。
 - こちらも狙撃銃を装備していたり、相手のライフが少ない時などは攻撃して、相手を倒せる自信が無い時は一目散に目的地に走る。
 - 相手がスキを見せるか、自分が根気負けして物陰から出てしまうかの勝負。じっくり待ってチャンスを窺おう。
 - スモークグレネードを使う。
 - スモークグレネードは本来は視界を遮るために用いられる物である。狭いスペースならほぼ完全にカバーできるのでぜひ使ってみよう。
 - 自滅コボコボしたり、相手が予想で攻撃してくる危険性もあるので注意。
 - ダンボールで走る。
 - ダンボールを被って目的地に走る。頭の場所がわかりにくくなるので、キルは免れる確率は上がる。
 - ただし、スキャンされるとダンボールを被ってもクッキリと頭が映るので効果は薄い。
 - 敵に向かって進むと、のぞき穴から頭が丸見えなのでHSしてくる人もいる。
-

効果音の重要性

このゲームでは、音は戦略的に大変重要な情報である。戦場では足音や銃声など、様々な音が発生している。これらの音をしっかりと聞き取ることにより、壁・天井・床を隔てた場所にいる近くの敵の位置、行動が手に取るように把握できる。周囲の戦況を把握することが出来れば、立ち回りも自然と身についてくるはずだ。

特にTSNEやRESなど、攻撃側と防御側に分かれるルールで意識する要素である。

ゲーム中に聞こえる主な効果音

- ・ 足音
 - 非常に重要。味方がいない方向から聞こえたら、それは敵の足音。場所を特定して警戒しよう。
 - 異様にテンポの速い足音が聞こえたら、雷電やヴァンプの可能性が高い。
- ・ 銃声/爆発音
 - 足音同様に重要だが、マップほぼ全域から聞こえてくるので、正確な位置の特定は難しい。
 - キルログなどとあわせて、敵がどの武器を使っているか、どの方向にいるかまでは大体把握できる。
- ・ マガジンにひっかかった声
 - 味方全員のアイコンにスタン中をあらわすマークが出ていない場合は、敵が声を出している証拠である。
 - ただし、主観視点でマガジンを設置しようとした場合も同じ声が出るということも覚えておこう。
- ・ グレネードのピンを抜いた音
 - 敵がグレネードを構えたことを示す音。その場に留まっていると危険大。退避するか突撃しよう。
 - 自由に鳴らすことが出来る攻撃合図なので、フェイントとして使用されることもあるので注意。
- ・ 投擲物が壁・床・天井に当たった音
 - 投擲物の種類によって音が違うが、この音が近くで聞こえた時点で危険である。何らかの回避行動が必要。
 - スタングレネードならとっさにダンボールで回避できるが、それ以外の場合は手遅れになる可能性が高い。
- ・ ダンボールをかぶった音
 - 自分がスタングレネードを使用した場合は特に注意して聞こう。相手が食らったか否かが分かる。
- ・ ドラム缶使用音
 - **この音が聞こえた場合は即座に退避**しよう。転がって突撃してくる可能性が高い。
- ・ エネミー・ロケーターの音
 - ブィィンという重低音。音が聞こえるということは効果範囲内に自分がいるということでもある。
 - 敵が投げたものだった場合、十中八九投げられた場所に敵が来る。
 - SOP・ステルスをつけているなら、油断した敵を返り討ちにすることも出来るが、そうでない場合は逃げたほうがいい。
- ・ ステルス迷彩の音
 - TSNE防御側限定。CAUTIONのカウントが00になったときにステルス迷彩の起動音が聞こえたら、近くに敵がいる。
- ・ オクトカム起動音
 - 聞こえたら、近くにスネークがいるのは確定。
 - SNEの場合は仲間を呼んだり、グレネードを投げたりして哨戒しよう。
- ・ CQCの音
 - 衣擦れ音、うめき声、地面にたたきつけられた音。若干聞き取りにくいけど、重要。
 - 聞こえたら地図上のレーダーにも注目しよう。味方のアイコンの向きが急転換したら、味方がCQCを食らった証拠である。
 - なるべく駆けつけて味方をサポートしよう。そこには間違いなく敵と味方が居て、その両方が無防備なのだから。
- ・ 壁をたたく音
 - リスポン不可ルールでたまに聞き取れる。
 - 多くの場合は幽霊のいたずらだが、幽霊が何らかのメッセージを伝えている可能性がある。
 - もちろん罠の可能性もあるし、特に意味がない可能性もある。あまり参考にはしはけない。

よく聞こえないという人へ

- ・ テレビ内蔵のスピーカーで聞いている人は、まずは適当なステレオヘッドホンなどに切り替えてみよう。音の方向性と大小がはっきりすることにより、発生源の位置が分かりやすくなったのではないだろうか。(中には「スピーカーの方が良い」という人もいる)
次は、オプションからBGMの音量を下げよう。より聞き取りやすくなったはずだ。色々調整して、自分に合ったサウンド環境を整えよう。
- ・ 余談になるが、多くのFPS・TPSにBGMがない理由は、効果音を阻害してしまうためである。音量を1にするとほぼ無音となり、さらに聞き取りやすくなるが、反面、他FPSと同じような、スティックで味気ない雰囲気になってしまいがちになる。この辺は各々の好みの問題だが、BGMも聞きたい人にとっては大きなジレンマである。

最後に

基本的な戦い方は書き刻んだつもりです。
チームワークが特に重要となるサバイバルやクラン戦などでは、上記の必要最低限の事は覚えておきましょう。
「一度に覚えられない！」という方も、チーム戦での「責任感の重さ」に気づけば、自然と身につく事でしょう。
『強く』なるためには **その状況に応じた立ち回り** が大切だと思われます。

誤字などがあれば修正などをしてください。

まだまだ未完成です。新しい情報、オススメの情報や見辛い箇所があったら更新をお願いします。