

# 3すくみについて

[トップページへ戻る](#)

- [3すくみについて](#)
  - [戦術の特徴](#)
    - [攻撃重視](#)
    - [機動重視](#)
    - [防御重視](#)
  - [3すくみのボーナス効果](#)
    - [機動力低下](#)
    - [狙撃効果・武器破壊](#)
    - [ガード崩し・シールド破壊](#)

## 戦術の特徴

戦術	攻撃重視	機動重視	防御重視
移動速度	中	速い	遅い
ロックオン速度	中	遅い	速い
命中率	中	低い	高い
防御力	中	低い	高い
回避率	中	高い	低い
固定武装	常時使用可能	「武装A,B共に格闘武器である場合」以外使用可能	「武装A,Bが武器破壊された場合」 「武装A,Bが弾切れの場合」のみ使用可能
射撃武装の発射数	多い	(一定)	少ない
武装射程(幅)	中	広い	狭い
武装射程(長さ)	中	短い	長い
その他特徴	武装A,Bの武器 + 固定武装で攻撃出来る	移動中に「機動重視ボタン」を押すと一瞬ダッシュ可能	シールドを装備している場合、相手の攻撃をシールドで受ける

## 攻撃重視

### 攻撃時

射撃攻撃を行う。手持ち武器A・Bと固定武装の最大×3の同時攻撃が可能。

### 被攻撃時

無防備。ただし防御重視攻撃以外に対しては機動重視で受けるよりダメージが僅かに少なくなる事も。

攻撃重視で受けた場合でも、運がよければ回避してくれることがあります。

## 機動重視

### マップ上

最も速い速度で移動できる。また、機動重視ボタンを押すことで一定距離ダッシュができる。

ただし、一度ダッシュすると次にダッシュするまでに数秒かかるため、機動ボタンを連打しても連続ダッシュはできない。

### 攻撃時

主に格闘系の攻撃を行う（母艦は射撃攻撃）。

手持ち武器A・B、固定の中から最大×2で同時攻撃可能。固定武装は最も優先順位が低く、手持ち武器A・Bとも機動重視攻撃が含まれる場合は使用できない。

### 被攻撃時

主に回避行動を取るようになります。そのため他の戦術よりも回避の発生率が高い。

ただし、（3すくみを度外視して）被弾したときのダメージは最も高くなってしまいます。

## 防御重視

### 攻撃時

手持ち武器による最大×2の射撃攻撃を行う。手持ち武器が無い時に限り固定武装で攻撃を行う。

### 被攻撃時

敵の攻撃に対し防御行動を取るようになる。シールドを装備している場合はシールドによる防御を行い、本体へのダメージを大幅に軽減する。

防御重視で受けた場合でも、運がよければ回避してくれることがあります。

## 3すくみのボーナス効果

敵より有利な戦術を選んで攻撃すれば、様々なボーナス効果が発生します。

## 機動力低下

### 機動重視の敵を攻撃重視で攻撃

敵を機動低下にする事ができます。

機動低下時間は攻撃のHit数に依存。

また、こちらが攻撃を仕掛けた際、相手に反撃を選択されていても、1Hitでもすれば機動低下を起こすので反撃不能にすることが出来ます。

先読み攻撃で先に攻撃を仕掛けられて機動低下を起こしても攻撃が出来なくなり戦闘が終了します。

なお、ビーム兵器で攻撃した際、敵がビーム・バリアを装備していた場合は本体に貫通ダメージが通った時のみ機動低下が発生します。

（貫通ダメージ0の場合は発生しません）

## 狙撃効果・武器破壊

### 攻撃重視の敵を防御重視で攻撃

敵の射撃系武器を破壊する事ができます。

敵機体の武器A・Bが破壊されている・弾切れしている・所持していない場合に限り、敵機体に対し大ダメージを与えられます。

また、こちらが攻撃を仕掛けた際に相手が反撃を選択した場合も、破壊した武器では攻撃されません。

その際、相手ユニットに武器が残っている場合（固定武装、もう片方の武器など）その武器で反撃されます。

固定武装しかない場合は、固定武装の破壊ではなく本体への狙撃効果が発生します。

武器破壊は1Hit以上で発生しますが、1機の攻撃に対して1つの武器破壊しか発生しません。

相手がガトリングシールドなど、射撃も出来る盾を装備していた場合、相手が攻撃重視であれば射撃武器と見なされ、武器破壊が発生します。

武器破壊は武装A、Bのどちらから破壊されるかはランダムなようです。

0079時は武器破壊時は敵機体本体に対してダメージを与える事は出来ませんでした。0083より貫通ダメージが入るようになりました(大体50~80前後、素でダメージを受けた時のおよそ1/4程度)。

ビーム兵器による攻撃で武器破壊を受けた際にビーム・バリアを所持していた場合、武器破壊の貫通ダメージはビーム・バリアで帳消しにする事が出来ます。(無論、300ptを超えた分はダメージを受けます)

## ガード崩し・シールド破壊

### 防御重視の敵を機動重視で攻撃

敵がシールドを装備していない場合、敵に大ダメージを与える事が出来ます。

敵がシールドを装備している場合、シールドに対し大ダメージを与え、ほぼ1撃で破壊することができます。

例外として、耐久値が高いシールドに対して威力の低い格闘武器で攻撃した場合のみ、破壊ではなくシールドの耐久値の減少にとどまる事がある。

機動重視の攻撃がシールドで防御された場合は、1機で「×2」の攻撃をした際も、シールド1枚を破壊した時点で攻撃が終了します。

1回目で盾を破壊できない場合は、2回目の攻撃が行われます。

ジムWD + ガンダムシールド防御に対し、グフ + グフシールドで格闘攻撃×2した場合

- ・ ヒート剣がガンダムシールドを破壊 その時点で攻撃終了。
- ・ ヒート剣がMissした場合 ヒートロッドの攻撃が開始される。 ガンダムシールドを破壊 or Missで攻撃終了

0079時は武器破壊と同じく敵機体本体に対してダメージを与える事は出来ませんでした。0083より貫通ダメージが入るようになりました(同じく大体50~80前後、素でダメージを受けた時のおよそ1/4程度)。