

戦術の掲載は実際に動かしてからにしましょう。

- [セオリー/ジオン軍](#)
- [セオリー/特殊作戦](#)
- [セオリー/連邦軍](#)

両軍共通

編成

ワラワラデッキ

低コストのパイロットや機体を主体とした、4～5機のユニットの編成。

- 主なパイロットとしては、
 - 連邦では、07小隊、シン、ジュダックなど
 - ジオンでは、デニム小隊、トップ小隊、ククルス・ドアン、バーナード・ワイズマンなど数で圧倒する事が目的なのでパイロットの能力は問わないが、あまりに低いと攻撃自体が当たらないのでコストとの兼ね合いが必要。
 - 主な機体としては、
 - 連邦では、陸戦型ガンダム(シールド未装備)、アクア・ジム、水中型ガンダム、ジム、ジム・コマンドなど
 - ジオンでは、グフ、陸戦型ザクII、ズゴック系MS、高機動型ザク各種など数で圧倒することが目的なので機体の性能は問わないことが多いが、やはり地形にあった機体で出撃するのが無難。
 - 主なカスタムとしては、
 - リンク・システムでの、各ユニット能力の底上げ
 - 量産化計画での、パイロットや機体、武装の充実
 - 注目すべき特殊能力としては、
 - 連邦では、ワッケイン(量産機の大編成)やシン(集団戦法)
 - ジオンでは、ドズル・ザビ(Ver.2)(量産機の大編成)やシーマ・ガラハウ(宇宙の蜉蝣)
- :~)もちろんこれらは、あくまで代表的な例なのでコストの許す範囲で変えるとより効果的。

2機編成

高火力高機動の隊長機と、中堅クラスの性能でコストを395以下に抑えた僚機での編成。

ユニット数が少なく操作がしやすい為、初心者でも高性能機を扱える。
隊長機は特にコストを気にする必要がない為、手持ちのカードの中で最高と思われる物を選ぶことが出来る。
基本的には2機でつるべの動きで戦えばOK。

この編成で最も重要なのは**自軍ユニットの墜ちる順番**。

理想的な墜ちは、2番機(予備戦力ミリ残り) 隊長機(予備戦力消耗) あとはご自由に。
最初にコスト400未満の2番機が落とされる事で、予備戦力を有効に使う事ができます。
当然あいては隊長機を先に墜とそうするので、2番機が墜ちるまでは隊長機は後方支援に回し、2番機を積極的に前に出し戦わせるのが賢明です。

最も、**両機共に一度も撃墜されないことがなによりだが**。

母艦も前に出し戦わせればユニット数の少なさもカバーできます。

カスタム

ラストシューティング

「敵軍ユニットをロックオンしている場合、敵からの攻撃でHPが無くなった際に必ずクリティカル攻撃を行う。」

効果を生かすため、低コストの機体で相手の主力機体を道連れにする戦術が一般的である。また、先手を取りにくい「先読み攻撃」の機体に敢えて先に攻撃・撃墜させ、ラストシューティングを狙うことで、「先読み攻撃」の対策としても有効。

その為か、

連邦には、ラストシューティング標準装備の半壊ガンダムにハンマー類を持たせ、前述の藁藁デッキを組み合わせた、半壊ハンマー藁がある。

ジオンでは、ラストシューティング(もどき)標準装備のRバーニィの適正機であり、威力の高いハンドグレネードが固定武装であるザク改による藁デッキがある。

しかし、必ずあたる訳ではなく、剣や斧によるラストシューティングは「つばぜり合い」で阻止可能。

カーゴ爆弾は脱出機能があるため、自爆でのラストシューティングの発動は不可(Ver.2.0確認)。

ただし、自爆に対してのラストシューティングは発動しない為、対ラストシューティング策としての運用もあながちネタとは言えない。

鹵獲兵器

ユニット登録時に敵軍ユニット使用可能になる。

連邦でジオンのMAを使ったり、ジオンで連邦のガンダム系など使ったり、武器も使えるので何かと便利。

ジオンのUCガトーが同じような能力「バルフィッシュ」を持っているが、これは機体・武器のうち一つだけなので、適正のある武装ごと使いたい場合はやはり鹵獲。但し敵軍パイロットと他カスタムカードは使用不可。