

# 連邦軍セオリー

連邦軍に特有の戦術・編成などはこちら。  
戦術の掲載は実際に動かしてからにしましょう。

- [連邦軍セオリー \[#Top\]](#)
  - [パイロット \[#Pilot\]](#)
  - [メカニック \[#Mechanic\]](#)
  - [ウェポン \[#Weapon\]](#)
  - [カスタム \[#Custom\]](#)
  - [初心者向け 対クロ対策 \[#VsClone\]](#)

[トップページへ戻る](#)

## パイロット

特定のパイロット使用時に有効と考えられる戦術

カイ・シデン

カイの「哀戦士」を有効活用する戦術。

カイ以外の自軍ユニットのコストを低く抑え(支援機等)で数を多くする。  
カイは後方に下げたおき、低コストユニットを先に破壊させてカイの「哀戦士」を上げる。  
当然、特殊能力を発動させずに勝てるに越したことはない  
序盤、後方に置くことからカイのメカは支援向けがベターか？  
「哀戦士」では命中は上がらないので、ウェポンはある程度当たる物にした方がよいか。  
カイ「**何で死んじゃったんだあー！**」

ハ口持ちテキサン・ディミトリー+複数女性キャラ

女性キャラの近くにいるとテンションが上昇するテキサンの特殊能力を使ってハ口の  
常時テンションMAXを目指す。テキサンハーレムデッキとも呼ばれる。

女性パイの有力候補はクリス、カレン、セイラ辺り。コストが足りない場合はサリーでもいい。  
艦長はテンションMAX持続を持っているキャラがよい。  
派生で艦長を女性キャラにしてテキサンと一緒に置いておき、藁4機で前線を維持するというの  
もあり。  
女性艦長の候補はマチルダ、ミライ、ノエル、ミュ、ニナ辺り。  
テキサン「**レディキラーの名は、伊達じゃねえってか！**」

08小隊+カムラン・ブルーム

カムランはテンションMAXになると敵味方全てのパイロットのテンションを下げる。  
これだけ聞くと使えないキャラだが、08小隊と組み合わせれば凄まじい効果が期待で  
きる。

カムランはシローと同じ機体に乗せる。これによりシローとカムランの能力が同時に発動・相殺  
され、味方のテンションは下がらない。  
しかし敵パイロットにはカムランの能力が影響し、テンションが下がる。  
さらに艦長にキキを据えれば、テンションMAX維持のおかげで10秒以上相手にプレッ  
シャーを与え続ける事が可能。これで弱気にならないパイロットはまずいない。  
ただし、最低でもシロー、カレン、サンダースの3人がいないとテンション上昇量が追いつかない  
ので、ある程度の総コスト量は必要になる。  
部隊編成に余裕が出てきたら是非お試しあれ。

シロー「小隊一人でもかけることなく生還し、勝利の喜びを、共に勝ち取ることを切望してやまない！」カムラン「生き延びてくれよ。」

#### フランス+テスト用EXAMシステム

HPが1/2になった時、攻撃力、移動速度、回頭速度の上昇が同時に発揮される。

元々瀕死になりやすい伏兵と相性がよい。EXAMも強烈。  
またコジマを艦長にすればHPが1/3以下になれば常に援護射撃を貰える  
フランス「僕をここまで追い詰めるなんて！」

#### Rクリス+EXAMシステム各種

HPが1/3になった時、移動速度、回頭速度、命中率、回避率、攻撃力(リミッター版のみ)が上昇すると同時にテンションが常に上がり続けていく。  
:BD2号機or3号機に乗せても良いがクリスの適正メカであるアレックスに付けるとコストは高いが機動性が大幅に上昇するので有効である。

また上記のフランス同様コジマを艦長にすれば援護射撃も貰える。  
クリス「速すぎて怖いくらいよ、こんな敏感な機体、実戦で使えるの？」

#### リド+ガンキャノンII+Rビームライフル\*2+高出力ジェネレーター リドの特殊能力+高出力で攻撃力が激しく上がる組み合わせ。

その威力たるやすさまじいの一言で、フルHITならば母艦ですら一撃で撃沈せしめる可能性を持つステキな組み合わせ。  
並みのMSなら盾の上から瀕死、もしくは溶かしてしまおう。  
リドの特殊能力を最大限に生かすために、編成にはテンション操作系のパイロットを入れよう。  
例：シロー、カレン、レビルなど  
問題点は、Rビームライフルとビームキャノンの重なる範囲がごく狭いので狙いがつけづらいこと。  
また、ガンキャII自体の機動性が終わってるためロックしづらい。  
リド「黒い死神の舞を見せてやるぜ！」

#### リミッター解除&カレン

隊長機にリミッター解除を装備、カレンを僚機として常に随伴させる部隊編成。

戦闘を行う度に、隊長機のHP減少 カレンの特殊能力発動し、隊長機テンション上昇、を繰り返すことが出来る。  
上記のリドやテネス、シン等、テンションMAXの恩恵が大きいパイロットにお勧めの戦法。  
シローはもともと相性がいいので、リミッター解除は然程必要ないだろう。  
カレン「悩むのを止めた馬鹿は、ホント強いもんだ。」

#### ハ口+サリー&ジャック

ハ口の「テンションMAX時にロック速度が上がる」能力を効率よく得る為のデッキ。

ハ口を乗せるのはサリー以外でもいいが、放っておいても後ろに置くだけでテンションが上がっていくので便利。  
通常だとカスタムにハ口を入れる事になるが、伏兵サリーを飛行機に乗せると武器スロットにハ口を入れられて無駄が無い。  
デブログはverupで密かに強化されてて強いし、Gファイターの場合伏兵が発動しなさそうなら、オプションスラスタ+高出力ジェネを付けると良い。  
さらにジャックがテンションMAXでハ口のテンションがあがり、テンション持続時間 の艦長を乗せるとかなり長い時間ロック勝ち出来る。  
ジャックでなくても新旧レビルでも良い。ただし、シローとは相性が悪いので避けるべき。  
ジャックを使った場合、ジャックがテンションMAX ハ口も上がる ロック勝ち クリティカル発生とかなり恩恵が多い。  
サリーが落とされるとガタガタになりやすいので、トリアーエズ+ミノフスキー粒子+ハ口+サリーで最後方に放置するのも手。(サリー可哀想だけど)

ジャック「僕が必ず守り抜いてみせる！」 サリー「は～あ、分かったよ、やればいいんだろ  
う。」

グリーン・ワイアット&旧レビル

ワイアットと旧レビルのテンションMAXをうまくずらすことでテンションMAXの状態を維持し続ける。

ワイアットとレビルを守る為にハロや旧スレッガーがよく使われる。  
テンションMAXの維持の難易度は上がるが、指揮を使うことでカムランを混ぜる事ができ、一方的に相手のテンションを下げる続けることができる。

レビル「ジオンに兵なし！」 ワイアット「お茶の用意を、私はダーズリンがいいな。」

UCサウス・バニング

特殊能力「傑出した統率力」は他の味方全員にテネスの「エースの証明」と同じ能力を発動させるものでありテンションを上げやすいキャラであれば統率力を増やすことが出来る

一般的にはバニングと相性の良いコウ・ウラキ(R、UCどちらも)、チャック・キースが有効で扱いやすい

他にもHP1/3以下でテンションの上昇が非常に速くなるVer2のRアムロ・レイとRクリスチーナ・マッケンジーと組み合わせるのも効果的

艦長は自力でテンションを上げれるミライ・ヤシマ、他の味方のテンションを上げれるパオロやレビル(新旧どちらも)が有効である

また、一回の戦闘でテンションがMAXまで跳ね上がるパイロット(Rコウ・ウラキ等)の場合、テンションMAX持続時間のゴップを艦長に置くことで、次の戦闘までにテンションMAXが解除されるので驚く程の速度で能力の恩恵を受けることが可能である。

バニング「よぉーし、給料をタダ取りすんなよ、この小隊は俺が預かる。」

超回避デッキ

用意するパイロットは回避を伸ばしたユウ・カジマorVer2のRアムロ・レイ

適正 の機体と回避率上昇カスタム(アムロなら170ガンダムとEXAM、ユウならBD3号機と対抗心)、2番機のパイロットにニナ、艦長は回避 の補正を持つヘンケンかアリスを使う ユウ(アムロ)機が一時撤退をしてからが本番で、ニナの能力により教育型コンピューターの効果が付くその後教育型CPUを×9まで溜めてEXAMと対抗心を発動させると回避率が非常に高くなりAランクパイロット相手でも格闘を回避しまくり、両手持ちしたマシンガン系武器ですら1~2ヒットしかしなくなる

超超回復部隊

ニック・オービルの特殊能力の『ブラウ・エンジェル』の回復能力はスゴイ!!このブラウ・エンジェルを発動させるために機体はまず高コストでなければならぬのでガンダム最終局面やステイメン等を使い、耐久の高い盾(ガンダム盾やアレックス盾)を持たせる。また、コスト面と相談してビームバリアを入れてもいい。

また、ニックの能力に合わせて、オムル、マチルダ能力を起用。

アリスやマクシミリアン等の特殊能力で、オムル、マチルダの回復能力を発動させる。

ガンダム最終局面を使用するならテムを入れても良い。

これで超超回復部隊の完成です。

ソーラーシステムIIに補給部隊をつけてジダンも使うと恐ろしいコストと、恐ろしいほどの生命力になるが、おそらく誰も使えない(使わない)だろう。

## メカニック

特定のメカニック使用時に有効と考えられる戦術

コアブースター

60という低コストながら、高機動と高範囲・高威力のメガ粒子砲を搭載し、全地形に対応、飛行効果による高速ロックオン、加えて脱出機能を有する。ただ旋回性能は悪い。

パイロットを低いコストで抑えれば「3機で1機分」なコアブースター部隊が完成する。カスタム伏兵と相性が良く、リード・ジュダック・エルラン程度のパイロットでもコスト以上の戦果を上げることができるだろう。

運用方法としては、3枚を横に並べて動かし、相手に先手を取られても気にせず突っ込む。1機をコアファイターにされたくらいで焦らず確実に攻撃を行えば、かなりのダメージを与えることができる。

うまく攻撃範囲を重ねたりすれば、瀕死の状態に追い込むこともできるだろう。そして一撃加えたら、速い機動を生かして一度退避、ロックオン可能状態になったらまた突っ込む。この繰り返しで、コアブースター部隊が全滅するまでには相手もそれなりに疲弊していると思われる。

上記の「カイ・シデン」戦術との相性が良い。上手く使えれば非常に強力な部隊になる。なお「伏兵」や「破壊へのカウントダウン」とも相性がよく、撃墜された場合も、後続機体の仕事が楽になる。この場合はGファイターもおすすめ。ビームキャノンの射程が長く威力も大きいので、相対的に生存率も比較的高い。

#### ガンタンク支援部隊

固定装備のレンジが長いガンタンクを後衛に配置し、前衛とのリンクロックを狙う。

適正カスタムは破壊へのカウントダウン、集中砲火、強化炸裂弾、教育型コンピューター、哀戦士など多岐にわたる。

また、オートパイロット機能を利用した場合、機動が低いために勝手に敵陣深くに飛び込んだりせず、伏兵対策（コスト110）となるなど、注目すべき点が多い。

弱点は中距離に射程がない、近距離武器が防御重視で盾装備が出来ない、回頭が遅いなど、主に格闘機に対する不利が目立つ。

しかし脱出後コアファイターになるため腕次第では飛び込まれても巻き返しは可能。

前衛機が先に死んだ場合は、さすがに為す術がないか。

#### 鹵獲カーゴ爆弾でガンタンクのサポート

ガンタンク最大の弱点である近距離戦をカーゴ爆弾の自爆要素を抑止力として近づかせないようにする。

配色が白なのでジオン兵にも気付かれにくい上、相手がカーゴ爆弾と確認すれば複数で突っ込んで来る事はないので

他のサポートMSで各個撃破もできる。基本はガンタンクの後方にカーゴを配置して遠距離射撃を警戒し、

相手の接近次第前に出す。（始めに前方に出すとマゼラトップ砲のカモとなる可能性大）

自爆する場合はガンタンク諸共巻き込む度胸が必要。2機とも脱出機能付きなので戦局の影響を最小限に食い止められる。

弱点は...数えればキリがないので、あくまでジオンの格闘戦対策として据えておくのが妥当。

ちなみにジオン側もマゼラアタック等で代用可能な戦術だが、ロングレンジが主流の地上の連邦とは相性が悪い。

#### ジム(バズーカ装備仕様)でお手軽大ダメージ

ジム(バズーカ装備仕様)orアダム・ステイングレイ機にハイパーバズーカ×2を持たせて強化炸裂弾を装備させる。

ハイパーバズーカは全てレンジが重なり、それなりに長いので、後は射撃の高いパイロットを乗せればそれだけでかなり強力な機体になる。

弱点としては機動力の低さとレンジの穴から接近戦に弱いので、組ませる機体は機動が高くマシン持ち機体にしてやるといいだろう。

汎用的に使うために180mmキャノン+小型盾でもなかなか優秀。

#### 半壊ガンダム藁でラスシュー祭り

半壊ガンダムはラストシューティングを持っており、脱出後のコアファイターでもラストシューティングを使えるため、一粒で二度美味しい。

浪漫あふれる半壊ガンダムを複数機使うことで、ラストシューティングを撃つ機会が増え大変強力なデッキになる。

半壊ガンダム4機(1機強行軍)+STクリスチャオレ哀戦士+新ブライトは使いこなす事さえできれば、趣味デッキの範疇を超え大変強力である。

## ウェポン

特定のウェポン使用時に有効と考えられる戦術

ハイパー・ハンマーorガンダム・ハンマー+教育型コンピューター  
ハンマー系の命中率の悪さを、教育型コンピューターの×9で補う戦法。

格闘付きのシールドやジオンのチェーンメインと違って、武器破壊や弾切れがないので教育型コンピューターのカウントを稼ぎやすい。

格闘値がある程度高めのパイロットならコンスタントに当てる。

## カスタム

鹵獲兵器+サイコミュMA+カツ・レツ・キッカ  
連邦軍士官にとって鹵獲してまで使いたい機体はサイコミュMAぐらいしかないだろうが、ジオンに比べNTとして有用なパイロットが少ないのがネックだ。

しかしコモンカスタムであるカツ・レツ・キッカをゲスト搭乗させる事により、NTパイロットでなくてもサイコミュが扱えるうえに覚醒値にまで+8の補整がかかることが判明している。候補はエルメス、ブラウプロにテネス・A・ユング。射撃、回避が抜群に高く、かつによって擬似Rシャアに

一撃離脱戦法を使用すれば単騎でも十分戦える。尚且つ長期戦になれば成る程攻撃力が上昇する。

近接に脆いため近接武装機でリンク権護衛を頼めばテンション上昇も重なって鬼のような強さになる。

違いのわかるアナタに是非。

### 援護射撃デッキ

カスタムの援護射撃と特殊能力で援護射撃が発生するキャラを使ったデッキを作ってみよう。

用意するキャラはハヤト、ブライト(ここでは旧にしておく)、ヘンケン、コジマ、キキ、ノエルの6名

編成する際上記のキャラならハヤト、ノエル以外のキャラを隊長機にし、キキをサブパイロットにして、カスタム「援護射撃」を装備する。森林のあるステージで隊長機のHPを1/3以下にして全員のテンションをMAXにまで上げると援護射撃が最高で7発発射される。

## 初心者向け 対クロ対策

クローン相手には、マシンガン+バルカン+先読み攻撃がオススメ！ロックすることだけに集中し、攻撃ボタンは押す必要なし。こちらの攻撃が先で相手が機動重視であれば、反撃不能に追い込める。

さらに5HIT以上であれば、相手の機動低下が回復される前にこちらの攻撃が可能になるので、戦闘シーンのうちに機動重視に変更して相手の近くに寄る。

その時2機以上でロックすれば敵の盾は2個粉碎出来る。