

拠点占拠

ここでは拠点占拠について解説します。

拠点占拠の重要性

Mission Warは対人戦ではなく、陣取り合戦です。
もちろん、対人の要素もありますが、それは拠点を奪うための手段であり、敵の重要拠点を叩き、占拠して、陣地を広げることがもっとも重要です。
スコアに占める拠点占拠ポイントの大きさからもその重要性はわかると思います。

拠点占拠へ行こう

1. 状況確認と報告

攻める拠点がどのような状況かで、攻め方が変わりますので、まず確認と報告をします。
主な報告内容は敵の復活位置です。敵の数も判ればなおよいでしょう。

2. 侵攻手順

基本的に次の5つです。

- 1) 拠点内への進入を目指す。道中で敵とすれ違っても、攻めるときは攻める。
- 2) 携帯FTでデバフFTを建て、ギア使用を阻害する。敵陣深くへ撒くことが重要。
- 3) 拠点に入ったら対人にあまり気をとられず、拠点を取ることを意識する。
- 4) バリアやGDには必ずデバフを掛ける。
- 5) 状況により、マテオラを使用する。(各PTで判断)

パターン1：復活が建っていない場合(建設中の場合含む)

まず、建設側の場所に攻撃orHP減のFTを建てます。

阻止に失敗したときにギア使用を阻害して、容易にHPを回復させないためです。

次に復活建設者を狙い、カペラの殲滅を行います。

並行して拠点の占拠活動を行います。

パターン2：復活が建っている場合

このパターンでも、まず復活FT側に攻撃orHP減FTを建てます。

余裕がある場合や、初動得点で負けている場合は復活破壊を行う場合もありますが、基本的にバリア、もしくはGDを倒します。

復活直下でのリポキルを行い、敵を引きつけて置く事も有効です。

役割分担

WR, BL	GD, タワー破壊	イミュニを使用して、マテオラ併用で破壊する。 イミュニとマテオラのタイミングを合わせる必要がある。
WIZ	対人	転倒抵抗のないWIZは足を止めるべきではない。 WRやBLを削る敵を叩いて支援を行う。
FS	リポキル, GD固 定楔	FT際ではAODを活用して戦うことになる。復活がある拠点では復活FT下でのリポキルが非常に有効。
FB, FA	後方援護	GDへのデバフやFT敷設、後方からの追加火力となる。

以上を職のバランスを考えたPTならば、1PTで行える。