

テクニック/方向転換

ダブル実況などで整列するとき、移動先で車体の向きだけ変えるテクニックです。まず、移動したい位置をクリックし、表示された+のマークの上に重ねるように向きたい方向に少しだけカーソルをずらして移動予約をします。こうすることで、移動先でほとんど位置を変えずに向きを直すことができます。



テクニック/戦車の上を移動する

生産地に生まれただけの戦車の上は、敵味方関係なくその戦車が行動するまで通ることができます。これを利用することで前線への素早い復帰が可能になります。

テクニック/全体を見る

テンキーの- (マイナス)キーまたはスペースキーを押すなどして常に全体を見て行動できるように心がけましょう。しかし、近距離での撃ち合いなど精密な射撃が求められる時には拡大をしてもいいかもしれません。ベテランプレイヤーは全体を映すよう画面をかなり縮小させてプレイします。縮小させることにより射撃は疎かになりますが、全然問題ありません。気にせずプレイしましょう。

テクニック/体当たり

敵との交戦中、味方1機が敵1機に密接することでその敵の攻撃を封じることができます。ここで更に、体当たりした味方に向けて砲撃すると爆風が敵の側まで届き、攻撃を封じたままダメージを与えられます。



これは「自分または敵の攻撃からはダメージを受けるが、味方の攻撃からはダメージを受けない」というルールを利用したテクニックです。上の例で、敵は体当たりした味方に砲撃することもできますが、その場合でも自分の爆風に巻き込まれダメージを受けることになるので、敵にとっては大変不利な状況といえます。

このテクニックはボムを持っている相手に対して特に有効です。味方の集団にボムを持った敵が接近してきたときは積極的に体当たりをして、被害を最小限に食い止めましょう。

テクニック/ワイドディスプレイ

ワイド型のディスプレイを使っている場合、長方形のマップは長い辺が上下にくるように視点を回転させると視界が広がります。

テクニック/ロープリレー

ロープ持ち2機が揃った場合に使える強力なテクニックです。タイミングを合わせ、一瞬のうちにフラッグを安全圏まで移動させます。

1. トライするプレイヤーがロープを伸ばした直後、旗を受け取るプレイヤーもロープを伸ばします。



2. この例では、ボムなどを使わない限り、敵軍のセーブチャンスはこの瞬間のみとなります。



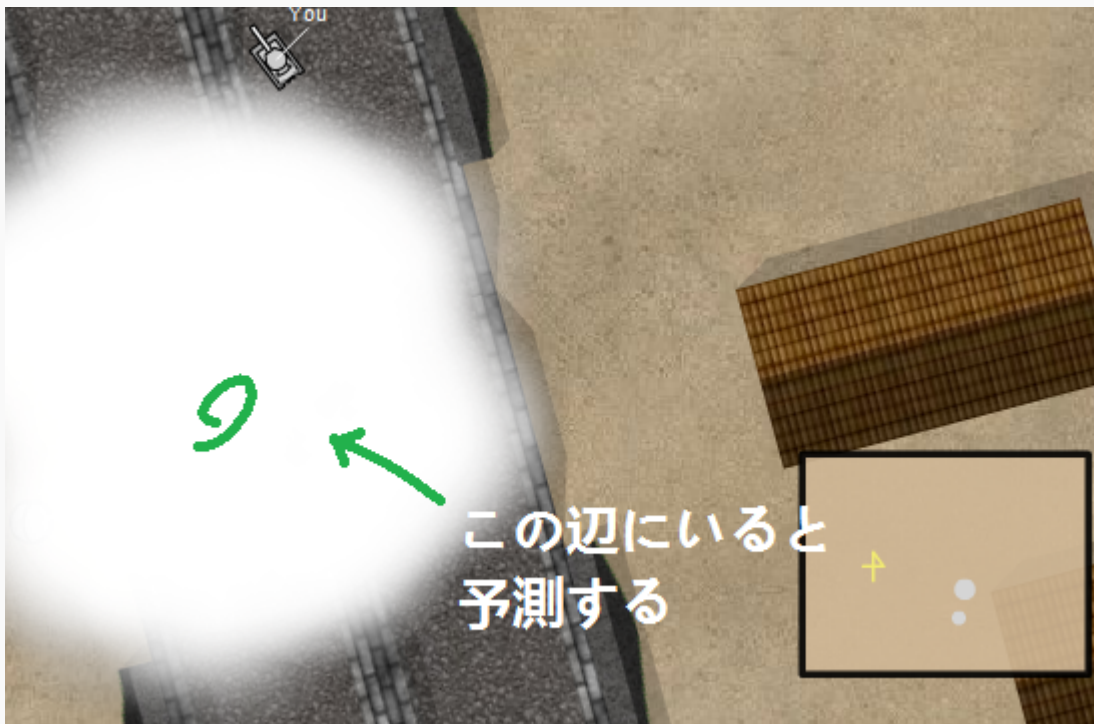
3. このように成功すれば高い確率で得点に結びつけることができます。フラッグ付近に安全地帯があるマップでは特に効果を発揮するでしょう。



テクニック/ミニマップ

スモークやブッシュに隠れている敵の場所を知りたい場合、ミニマップを見ることで大体の位置を把握することができます。旗バスやライフバスをしたい味方がスモークやブッシュの中にもいる場合でも利用できます。

また、ミニマップでは実際に戦車が移動するよりも先に戦車の移動先が表示されます。



テクニック/ポジションイージス

AからBへの射線上に体を入れることによって、Bは安全に旗を取ることができます。この画像の場合自分は一方的に撃たれるだけとなりますが、体を張った好プレイと言えます。また、旗を持ち帰っている仲間を敵の射撃からかばう行為を指す事もあります。



テクニック/ボム

1対1などの、敵が明らかにこちらの動きを見ている状況下では、むやみにボムを撃ってもまず避けられてしまいます。強力な一撃を無駄にしないよう、できる限りの事を考えてみましょう。

アモフェイント

敵がこちらのボムを避けようと、緊迫した雰囲気の中でお互いに睨み合っているときに使えるテクニックです。このような緊張状態で敵に向かってアモパスをすると、ボムと勘違いして反射的に回避行動をとってくれることがあります。この直後にボムを撃つと、敵の行動カウントの方が長いので、確実に当てることができます。残弾5発を消費するので残弾数に余裕がある時に使うといいでしょう。

ロープフェイント

アモパスの代わりにロープを相手に向かって伸ばします。アモフェイントと違い、残弾の消費はありませんが、見た目の問題で相手が引かかってくれる確率は低めです。ロープフェイントの後にアモフェイントをかけるプレイヤーもいる

ようです。

スモークフェイント

まず、敵に照準を合わせた状態でスモークを展開します。そして直後にボムを発射すると、射撃の瞬間を見られず、またスモークの展開にあわせてボムが飛んでいくため敵は避けづらくなります。1対1の状況で相手がスモークを展開すると、ミニマップに視線を移してしまうタンカーとしての習慣も、成功率を高めている要因かもしれません。(*)

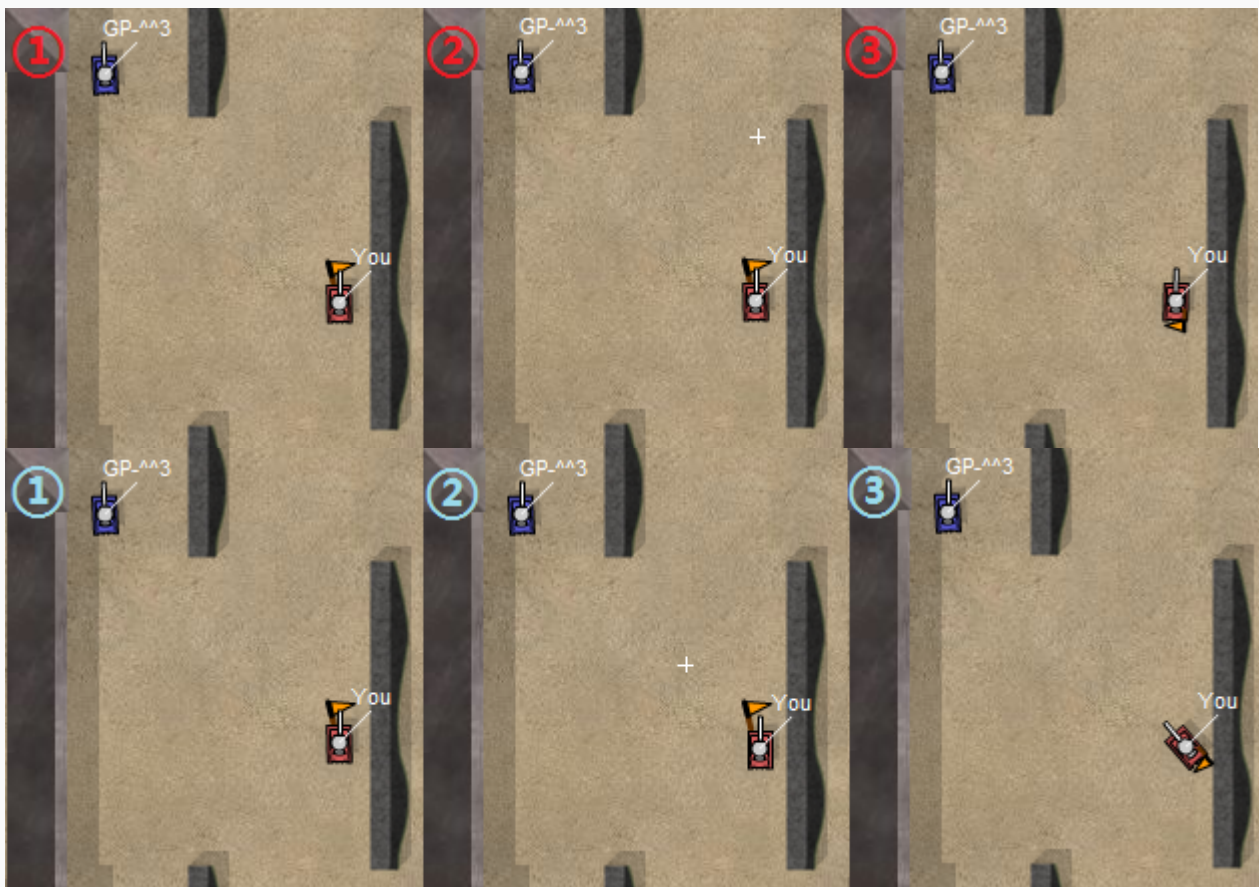
予測射撃

相手が回避しようとしている事を逆手に取り、はじめから移動先を予測して撃つのも良いかもしれません。相手のドッジング幅に合わせるか、予測射撃であることを覚られぬよう戦車一機分ほどずらして撃つと良いでしょう。

(*) TM Cloneでの仕様変更により挙動が変化しています。戦術に詳しい方の編集をお願いします。

テクニック/トライ時の戦車の向き

旗に触れる角度を変えトライ時の戦車の向きをある程度調整することができます。セーブ射撃に対して戦車の細い部分を向けるようにトライすればセーブされる確率がぐっと下がります。



テクニック/スモークロープ

スモークを吹き、その中からロープを伸ばし旗を取るプレイです。スモークに隠れることで旗を取った後相手にセーブされにくくなります。スモークはカウントなしで炊くことができるため、スモークを炊くと同時にロープを伸ばすことも可能です。



テクニック/キャッチ姿勢

味方が旗を投げられそうなき、事前にその味方に背中を向けておくとキャッチがしやすくなります。

テクニック/アイテムの影に隠れる

障害物の少ない地形で敵の攻撃を防ぎたい場合は、自分と敵の間にアイテムを挟むような位置に移動するとよいでしょう。ただし地雷やボムを利用する場合はあまり近くに隠れると爆風に巻き込まれることがあります。



テクニック/ひっかからないように移動する

障害物をぎりぎりですりぎりで避けるように移動すると、ぶつかっていないように見えても引っかかることがあります。これは障害物の大きさが見た目よりも大きいことから起きると推測されます。引っかかってしまうと相当な時間のロスになりますので、余裕をもって移動すると良いでしょう。