

EMPに求められる事。バランス調整。攻撃
個人的には上手い人ほどEMPして欲しい感じ。

立ち回りあれこれ

その1

とにかく障害いれる。EMPの射程は200もあるので、射程に入ったらとにかく照射。
最初の膠着状態の時とか立ちっぱのアサとか多いんでまとめてぶちこみましょう。

その2

基本タチルトで

動かなければEMPの回復も早いしリロードも早いんであんまし動かないのがベスト
相手が引きや待ちBGならメカの前に立ってればOKです。突っ込んできまくるところなら
タゲ貰わない用にちょっとだけ 味方メカから離れる事。
タゲついたら迷わず味方メカ前まで行ってアイニードでOKです。

その3

攻撃しまくるベシ。

EMPの仕事は障害入れてればOK的な考えを持つ人がいるけど、はっきりいってそんな考えもう
古いです。
MG持ってバコバコ攻撃しましょう。

その4

RDは離脱、帰還用に常にためとくベシ。

ちょんRDもあんまし使わない方がいいです。イザって時にゲージが足りない！ってのが
多いんで。

その5

状況判断を間違えない様にする事。

味方メカがタチルトされまくってたらウェポ。メカにBP,ディフェ入れられたら上書き。
押してる時はコントやディフェ等、とにかく全体の事を常に考えて行動するべしべし