

# 格闘

ボタン。

アームパンチやパイルバンカーなどを打ち込む。

長押しで大振りの攻撃に変化する。

また、ローラーダッシュをOFFにするとモーションが変化するATもいる。

ATのタイプによってモーションが違う。

基本左腕で放つため、機体を右よりに動かしながら使うと当てやすい...かも。

## 重要事項

長押しの格闘攻撃は威力が高いが、

**モーション中に射撃攻撃を受けるとダウンさせられてしまう**

長押しじゃない格闘ではダウンしないので、上手く使い分けるように

## アームパンチ系

主にスコープドッグ系ATが使う。

長押しで回転パンチを放つ。左腕が壊れているとダウンを奪えないので注意。

ローラーダッシュをOFFにすると回転パンチのモーションが変化し、突きながら回転する。

この突きは **ダウン中の敵にも当てられる**。

全体的に使い勝手はいいが、逆に言えば格闘に頼る部分が少ないとも言う。

タコは蜂の巣にするのがベターか？

## パイルバンカー系

主にベルゼルガ系ATが使う。

短押しでは通常のパンチ、長押しで射出する。

一発一発が重いかわりに多少使いにくい。

が、それに見合う威力を持つ。

部位破壊を起こしやすい、腕や脚を破壊してポッコポコにしよう。

## タックル系

主にタートル系ATが使う。判定の広さが魅力か。

短押しとローラーダッシュOFFは同じパンチ。

相手のMDを潰したりするのに便利。

例外として、バーグラリードッグやターボカスタム系はこの格闘タイプである。

[ストロングボックス](#)やバイマン機二種はタックル系の格闘モーションだが、

メイン武器が肩に掛かるため、それらを装備している時はアームパンチになる。

ブロウバトルや、武器をマシンガン系に持ち替えるとタックル可能。

## アイアークロー系

ストライクドッグ系のクロー搭載機体が使用する。

短押しで小さく、長押しで大きく振りかぶったの攻撃。

ローラーダッシュをOFFにすると下からの振り上げになる。

パイルバンカー同様部位破壊を起こしやすい。