

生身操作

このゲームではATを降りて生身のキリコを操作することが出来る。
また中にはATに乗ることが出来ないミッションも存在する。
ミッションディスクを集めるためには機体を降りる必要があり、生身のキリコの操作も侮ってはいけない。
一部ミッションでは「戦場の蛭」こと機甲猟兵プレイも可能である。

キリコ時のアクション

しゃがむ / 立つ
射撃
格闘攻撃
× 緊急回避 (スティックを倒している方向)
R3 視点切り替え (3人称・主観)
L3 武器を拾う
セレクト ATに乗る
しばらく動かないでいる・・・体力回復

キリコは驚異的な生命力を持つ (詳しくは「野望のルーツ」参照) ので
じっとしていれば怪我も回復する (ダメージを受けた時もある程度は瞬時に回復する)。恐るべし。

移動速度

対ATライフルを持つと流石のキリコでも移動スピードが遅くなる。
また主観視点に切り替えてもスピードが遅くなる。またATのときと同じく格闘攻撃などが出来ない

- ・ スピード比較

武器なし>通常武器>対ATライフル 緊急回避>主観視点

通常の走行速度は緊急回避・対ATライフルを持っているときの約1.5倍、主観視点の約2倍のスピードがある。
緊急回避は踏まれたり銃撃されても大丈夫だが遅い。

格闘攻撃の違い

短押し パンチ
長押し タックル
しゃがみ 短押し 足払い
しゃがみ 長押し スライディング
敵の背後から **スティックを傾けていない状態で長押し** 首折り

スライディングが一番強いのでコンテナ破壊に便利。
首折りはスティックを倒していなければかなり距離があっても自動的に出る。
いったん見付かってもOK。緊急回避を続けて後ろに回ればよい。
某スニーキングゲームのように一回見付かったらといってリトライする必要は無い。

生身兵装

今のところロケットランチャー等を入手する手段はない？

- ・ M571

装弾数3発
生身キリコの初期装備で、いわゆるアーマーマグナム。弾数は少ないがリロードは早いので対人・対ATどちらにも使いやすい。
ATの動きを一瞬ではあるが止めることができるので突っ込んでくるATを撃って突進を一時中断させる事もできる。
慣れればこれ1丁でミッションクリアも可能だが至難の業。ATが撃墜され外に放り出されたのなら素直にリタイヤをした方が得策。

- ・ SP'S GUN

装弾数12発
治安警察・ゲリラなどが持っている拳銃。
威力はしょせん対人用・・・かと思いきや一発一発の威力はほぼ同じで連射力がありクリティカル率も比較的高いので対AT戦に

も使える。

しかし、索敵距離はアーマーマグナムに僅かに劣りリロードも少し長い。

また、アーマーマグナムと違いATの動きを止める事が出来ないのでどちらかと言えば戦車や戦闘ヘリを相手にする時に便利、入手可能なミッションが多いので敵を殴り倒して拾い、アーマーマグナムと使い分けるといいかもしれない。

- 9mmMG

装弾数60発

3秒とかからず撃ちつくす連射力は魅力だが一発一発の威力が低くばらける。また、連射し始めると動けない、ハッキリ言って対AT戦には向かない。しかも対人戦はアーマーマグナムでも十分過ぎるので正直使い道がない予感。コレを拾うぐらいならHR-SATを拾った方がまだマシ。

- A-RIFLE

装弾数120発

アサルトライフル 連射性が高い

ただし手に入るミッションが少ない。

- HR-SAT

装弾数1発

命令違反などでATを取り上げられた兵士達が所属する「機甲猟兵」の使用する対ATライフル。

残念ながらメロウリンクが使っていたパイルバンカーはついていない。

パイルなしでも20kg近くあるそうなので、流石のキリコでも装備中は移動スピードがのろくなる。

ロケットランチャーよりも射程が長い対人狙撃にも便利だが一人称視点ではスコープやズームが無い。

対ATライフルなだけあってか、当たったATはダウンする。クリティカル率もかなり高いようだ。

発射時は立ち止まってしまう前後の間も比較的大きいため敵が複数いるときは使わない方がいい。

また、威力自体は驚異的というほどでもないので戦車や戦闘ヘリ相手にも使わない方がいいだろう。

リロードは意外と早い。

再放送時のアニメアール版OPではキリコがこれを持っている姿が確認できる。