

コマンダーとして身につけておくこと

- http://bf1942-hp.hp.infoseek.co.jp/bf2/sirei/sirei_2.htmを熟読し理解する。(ココにコマンダーが最低限身につけるべき知識がほぼ集約されてる)
- 無人偵察機指令塔(UAV)・レーダーシステム(SCAN)・重砲(ARTILLERY)が破壊されたら補給物資(SUPPLIES)で修理できるので工兵で直す前にまず補給物資で回復させよう
- コマンダーがSPOTした場所に?が付くと言うことは、敵がいないと言うことを意味します。なのでSCANしなくてもSPOTをすることによって安全かどうかを知ることができます。
- ARTILLERYや戦闘機の爆撃で敵を一掃した場合、建設にいる敵を一通り倒した時など、全員倒したかの確認するため歩兵隊員はクリアリングを行う場合があります。このクリアリングはコマンダーのSPOT 1回で終わるので、仮に敵が居ない場合でもSPOTを2.3回して敵が居ない事を知らせてあげましょう。
- SCANをして早い速度で移動するのは分隊長付きバギーの可能性があるので、優先的にSPOTしましょう。
- USのコブラやMECのハボックの長距離ヘルファイヤは装甲車にとっては驚異であり、USのBHは歩兵や旗の驚異になります。とりあえずヘリコプターは見ついたらスポットして味方ヘリや戦闘機に知らせてあげましょう。
- といってもヘリコプターはSCANを行ってもあまり区別が付きません。ただしUSのヘリの場合、海面場をやや早い速度で移動したり、コブラは海面上・海外線3拠点にポツンといる場合が多いので注意してSPOTを行うと見つけやすいです。
- ARTILLERYが指定した位置に着弾するのに、10秒位時間が掛かります。闇雲に敵の集団の上に落とすのではなく、敵の移動速度などを考慮して着弾位置を決めましょう。
- APCやTANKは補給物資が落ちてると、補給物資からあまり離れないよう行動する傾向にあります。もし攻撃して欲しい場所の近くに装甲車が居た場合、補給物資を落として誘導してあげるのも一つの手でしょう。
- 戦闘機やヘリは強力な火器を持ち速い速度で移動できるので、危ない状況、いざという時に非常に役立ちます。特に敵の潜入に気づけなく、敵分隊長が旗本に潜入、味方の歩兵が旗本近くに居ないという状況。その際に戦闘機やヘリに攻撃・爆撃命令出すことによって旗の危険を回避できる可能性がグッと高くなります。

適時判断が必要な行動

- 敵分隊が旗元、旗周辺にいる場合は味方が居てもARTILLERYを打ち込むか否か。

敵分隊長を倒せばよし。倒せない場合は逆効果になる場合がある。

- 敵旗本に分隊が攻めた行った為、援護攻撃としてのARTILLERY

前提としてランチェスターの法則の二乗の法則がある。詳しくは<http://www.jmrlsi.co.jp/menu/yougo/my05/my0527.html>

要するに「数と集中」である。ARTILLERYで分散していた敵を一掃してしまうと、敵が一斉にリスポンすることになる。すると攻撃の集中を招いてしまい、返り討ちになってしまう場合もある。

しかしながら旗を降ろす味方が3,4人居れば、ARTILLERYで敵を一掃しても敵がリスポンする前に

旗を白旗にすることは容易である。

つまり何が言いたいのかというと適時判断が必要であるということである。

祖母の方がマシなコマンダー

- 敵空港、敵空母にUAV落とす
- スポットしない
- 何もしていない時間が多い
- UAVの後にアーティラリー
- アーティラリーが撃ちたいだけのようだ
- 4～6人の分隊に施設修理命令を出す
- 施設がサプリーで修理出来る事も知らない
- 乗り物に乗った（敵が乗ってきた乗り物を確保とかなら可）
- スポットもUAVもアーティラリーも防衛命令も出てなかった拠点が奪われた
- 全ての行動が遅い
- UAVの後にアーティラリー
- UAVが極たまにしか飛んでこない
- コマンダー画面で戦況を把握できず、直接走って見に行つて殺される

何で祖母が出てくるのか分からない人がいるかもしれないので補足。コマンダーが分隊に対し非難するとコマンダーが「これなら祖母の方がマシだ」と言われる為。