

武器選択 【武器の効果的な選択】

Chapter.1 【対蟻戦闘】

ここでは武器を使う前の下準備、【武器の選択】について説明する。
武器を選択する上で最も重要なことは「最も効果的に使える状況」を模索することだ
甲殻生物に対して、UFOに対して、多脚戦闘車両に対して、またそれらの複合勢力に対応出来るかどうか。

故人曰く、「機に臨み、変に応じる」というやつだ。

Stage1「最後の審判」 難易度インフェルノ を例にとって考えるとしよう。

Stage.1 【最後の審判】 INFERNO

このエリアに出現する敵は多数の巨大甲殻虫だ。
MAPは遮蔽物と整備された道路の多い市街地A、乗り物としてセキキョウ戦車が一台配備されている。

巨大甲殻虫は耐久力960、AS18の弾丸96発・HG01A5発分に相当する。

重要なのはここには巨大甲殻虫しか登場しないということだ

対戦車用・キャリアーの長射程武器、対UFO用の一撃の攻撃力が高い武器を持つ必要がないため
武装の選択に対して幅広い選択権が得られる。

では実際に何を持っていけば良いのか？

ライサンダーFとソルリングXを持って行ったとする。

遠距離からの攻撃や狙撃、正確な命中精度などから

対UFO戦に対して遠近距離を問わず活躍する優秀な武器だ。

ライサンダーFは3500Dを3秒毎に1発発射、ソルリングXは1800Dを3秒毎に1発発射。

しかし蟻の耐久力は960、一発あたり2540Dもの余剰なダメージがあるが

SGのように複数に対する攻撃能力もなく、連射性能にも劣っているため、複数勢力に対しては非効率だ。

(連射性能と攻撃力の関係は戦術総合火力を参照)

また敵の攻撃も単調で狙いも簡単につけられるため

ソルリングXの誘導性能を当て込む必要もなければ、距離を取ってライサンダーで狙撃する必要性も薄い。

難易度そのものが低いため、極めて攻撃的な戦法を取り、短期間で敵勢力を掃討することが重要なのだ。

こういった場合、戦術総合火力の高い、ただ単に効率よく敵を殺せる武器を選べばよい。

以下が戦略総合火力の実質的Top5である

型式	戦術総合火力
ガバナーSX	1800
スパローショットX	1741
AS99	1639
SG99	1565
ガバナーS	1333

また、広範囲に対する攻撃能力を持つ重火器も非常に重要と言える。

インフェルノに通用する最低限の攻撃力は960、基準は巨大甲殻虫の最大耐久値だが、この値はステージの進行と共に上昇し、Stage24【烈火】では1644まで上昇する。ちなみにUFOの最大耐久値は1400だ。

耐久値については**侵略者データベース**を閲覧すると良いだろう。

以下はインフェルノで妥当と考えられる、1200以上の攻撃力を持った重火器のリストだ
戦術総合火力はこの場合、**連射力とリロード時間の兼ね合い**だと思っておけばいい
爆破範囲も重要な要素だが、15Mもあれば広域掃討には十分な数字だろう。

型式	攻撃力	爆破範囲	戦術総合火力
ボルケーノ6A	250X6	6	600
ゴリアス99	1200	15	857
ゴリアスSSS	2000	20	500
GR-UMXA	2000	20	888
GR-UM4A	2000	20	666
サッカーGR-D	5000	15	1333
プロミネンス1	1500	15	300
プロミネンス2	4000	20	800
GHG99A	2000	10	500前後

上記にリストアップした武器の中で、私が最も好ましいと思える組み合わせは**AS99とGR-UMXAの組み合わせ**だ。

AS99はPTFP・TTFPだけでなく精度も高いため、無駄球を打つことなく効率的に蟻の群れを処理できる。

GR-UMXAは知っての通りEDF最良の重火器だ。

広範囲な爆発、高い攻撃力、それなりの速射性、恐らく**インフェルノに於いて最も必要とされる武器**だ。

UMXAの掃射で敵の大軍を蹴散らし、残った敵をASで掃討するのが有効だろう。

そろそろ時間だ、つまらん話を聞いて腹も減っただろう。

それでは第一回の講義を終了とする。