

侵略者に対する対応策 【CounterMeasures】

ようこそ諸君！ここでは侵略者への対応策についての講義を行う。
侵略者の数値的なデータはすでにほとんどが解析済みだ、しかし実際の戦場において全ての行動を数値で測ることは到底不可能だ、そこにはある程度のセオリーこそあれ、全てが有機的で流動的だ。

ここで言う講義は則ち、数値で測れないモノ【動き】だ。

侵略者達の戦闘中の行動・傾向を分析し、それらに対して効果・効率的に対応するための戦術を学んでもらう。

君たちはここで侵略者達の兵器を徹底的に学習し、その脅威と弱点を知るのだ。

故人曰く「己を知り、敵を知れば百戦危うからず」というヤツだ。

- [巨大甲殻虫B](#)
- [巨大甲殻虫A](#)
- [巨大甲殻虫R](#)
- [巨大甲殻虫Q](#)
- [UFO F](#)
- [UFO A](#)
- [多脚歩行戦闘車両](#)

EnemyData.No01 巨大甲殻虫【B】 (Bite)

巨大甲殻虫Bは侵略者の下っ端的存在・最も弱い種だ、通称ではないが、場合によっては「働き蟻」とか「噛み蟻」とか呼ばれる。

堅牢な外殻に包まれた真っ黒な体に強靱な顎・6本の足・2本の触覚・2つの目・まさしく「蟻」そのものだが

ここは生物学館じゃあ無いのでこれ以上の説明は不用だな？本題に入ろう。

攻撃方法は【噛み付き】これだけだ。

群れる習性こそあれ、耐久力もそれほど高くなくインフェルノでもそれほどの攻撃力を持たない。

登場するMAPも極少数でStage1・2・15にしか出現しない。

武器を選び好みする必要すらなく、配備されてる乗り物だけで充分に対処可能だろう。

有効な火器

ほぼ全て

EnemyData.No02 巨大甲殻虫【A】 (Acid)

巨大甲殻虫Aは侵略者の歩兵「ガンナー」と言っていいたいだろう、メジャーな呼称は「酸蟻」だ。外見上の区別は全くなくAとBを判断することは不可能だが&&&&こっちはよく訓練された蟻だ。

耐久力はBと全く同じだが、こいつは下腹部にある噴出口から散弾状に飛び散る酸を放出する。こいつの威力は凄まじい物だ、インフェルノであれば至近距離からの直撃で1000を遙かに超えるシールドダメージを被る。

360°場合によっては上からも、あらゆる場所から雨あられと酸が飛んでくる、兎に角足を止めないことが鉄則だ。

対応策

1. 「遠距離からの狙撃」

酸蟻の脅威はその数だ。

キャリアーから次々と投下され、一体に構っているとすぐにその死角から射撃してくる。

遠距離から重火器や狙撃銃で各個撃破するのが最も堅実で安全だ。

キャリアーを破壊する余裕も出来る。

2. 「一掃」

敵の規模が小規模ならば戦略総合火力の高い武器で手早く一掃するのも手だ。

酸蟻の耐久力はそれほど高くない。

取り囲まれる前に、素早く捕捉し、射撃し、逆に酸の海に沈めてやればいい。

有効な火器
AS99
SG99
スパローショットX
ガバナーS
ガバナーSX
ゴリアス99
ゴリアスSSS
プロミネンス2
GR-UMXA
爆殺かんしゃく玉

EnemyData.No03 巨大甲殻虫【R】 (Red)

巨大甲殻虫Rは侵略者の突撃要員「アサルトトゥルーパー」だ。

真っ赤な甲殻を持ち、他の種類の蟻よりもずっと足が速く、耐久力も倍以上高い。

こいつらの攻撃方法は「噛み付き」で威力はそれほど高くもない、甲殻虫Aと比べれば硬くてうっとおしだけ敵だ。

だが数が多い挙げ句、しぶとく、数を減らしづらい上に

噛み付き攻撃のために目の前に群がってくるともなれば煩わしさもFuck致命的なレベルだ。

こいつらの目的はただ一つ、噛み付きによる攻撃で**隊員の足を遅らせ、他部隊の侵攻を援護**にしさらに増援到着後は**視界と移動経路を塞ぎ、こちらの回避行動と反撃効率を低下させる**ことだ。こいつの処理の手間取れば視界は赤一色になり、UFOから蜂の巣にされ、酸蟻に分解され女王蟻が到着した時には霧状の酸で身動きを全く止められ、ダロガが到着すればもはや天運は尽き、**一巻の終わりだ**。

対応策

1. 「遠距離からの各個撃破 または狙撃」

赤蟻はその移動速度ゆえに孤立しやすく、距離を取れば簡単に分散するため迎撃が容易だ。距離を取ればその分他部隊との距離を取ることも出来る。

2. 「超高威力の武器で必殺する」

純粹瞬間火力に優れた武器で一体一体を確実に撃破する手段だ。

恐らく最も現実的な方法は**ガバナー-SXの接射**だろう。

赤蟻を必殺出来るし、対UFOにも適応している、対ダロガに扱えるだけの射程も一応持ち合わせている。

最も効率的なのは**サッカー-GR-D**で、**15M範囲の赤蟻を一網打尽**に出来る。

3秒に1度という**それなりの速射性**もあるし、時間差の爆発なので**回避行動に専念しながらでも使用できる**という利点もある。

残念ながらその他の勢力に対しておよそ効果的でない、という弱点から、よほどの場合でもなければ実戦配備は不可能だが。

有効な武器
サッカー-GR-D
プロミネンス2
SG99
ガバナー-SX
スパローショットX
爆殺かんしゃく玉
GR-UMXA

EnemyData.No04 超巨大甲殻虫【Q】 (Queen)

超巨大甲殻虫Qは強化された酸蟻のようなものだ。巨大な見た目と頑強さから**【女王】**と呼ばれ恐れられている。

女王の登場する戦場は極めて限定的で、**Stage21【女王】 24【烈火】**にしか登場しないが、赤蟻並みに素早く、死ぬほど頑丈だ。

真っ当に戦った場合、単独対峙する場合はまず無く、複合した敵勢力として戦うことになるだろう。

その攻撃方法も理に適った物で、**霧状の酸を広範囲に噴霧する**という非常に厄介なモノだ。

火炎放射器をそのまま酸に変えたような効果で、**ビル群に隠れる時も、敵襲団の真っ直中にいても確実にヒットしてしまう**。

通常の酸噴霧であれば女王の攻撃に対し垂直に緊急回避すれば被害を抑えられるが、真に恐ろしいのは**ビルなどに張り付いての酸噴霧**である。

横向きに噴霧されるので、**女王の前面全てに攻撃が及ぶ**。

このようにただでさえ厄介な上、ヒットすると硬直し、他の敵の攻撃を回避しづらくなる。酸自体の攻撃力も高い。

酸蟻を周囲に置いている状態で女王と対峙すれば、女王と酸蟻の複合攻撃によってたちまちシールドを破壊されてしまうだろう。

対応策

1. 「遠距離からの狙撃」

敵集団の中の女王は、高い命中精度を誇る酸でこちらの動きを大幅に制限してくる難敵だ。遠方からそのデカイ図体を狙い撃ちするのが最も望ましい戦法だろう。

1.5 「どちらから倒すか？」

では敵集団の中からどちらを倒すのが有効だろうか？

望ましいのは周囲にいる赤蟻・酸蟻を掃討するのがいいと思われる。

女王は確かに強敵だ。しかし一対一の状況になった場合は、その巨大な体躯はほとんどの行動を制限してしまい、女王はほぼ無力化するのだ。

それに耐久力が優れているので倒すのに時間がかかる。

万が一、その間に他の敵の接近を許してしまうという事態を考えれば、敵の総数は減らしておくに越したことはないからだ。

有効な武器
プロミネンス2
ライサンダーF
AS99
ガバナーSX
スパローショットX

EnemyData.No05 UFO【F】 【Fighter】

UFO【F】は侵略軍の中核航空戦力だ。ほとんどの場合ファイタータイプを指して【UFO】と呼ぶ。

紫色をベースカラーにした、「空飛ぶ円盤」だ。

UFOは様々なステージに登場する。

UFOだけで編隊を組む場合もあれば、甲殻虫と連携した戦闘を展開する場合もある。

このUFOもまた、群れるが故に恐ろしい戦力だ。

UFO最大の脅威は「飛行能力」にある。

地面を移動し、およそ直線上からの攻撃しか行えない甲殻虫と違いUFOは上空を移動攻撃してくる。

動きも素早く、infernoにおいては**バイク並みの移動速度を誇る**ので逃げ回るのも一苦労だ。

移動パターンも極めて複雑で、時に上下に大きく、時に左右に、ある時は顔にくっつきそうなほど接近してくる。

その高度な三次元移動と相まって、【レーザー】による攻撃が脅威となる。

UFO編隊のレーザー攻撃は**酸蟻の集中砲火よりも回避も応戦も、より困難**だ。

ありとあらゆる高度・角度から複数同時発射されるレーザーの網をかいくぐり、素早く逃げ回るのが追いながら回避することになる。

しかもその間に酸蟻が自分の背後に回っている可能性もある、まさしく袋叩きだ！

対応策

1. 「一撃」

UFOとの戦闘はすなわち「チャンスとの戦い」だ。

頭上を高速移動し続ける大量のUFOの中から、動きを止めたUFOを見つけ出し、正確に射撃し、撃墜する。

砲火の中から限りあるチャンスを見つけ出し、或いは自分で作り出さなければならない。

「一撃必殺」、この言葉・作戦を常に頭に叩き込んでおくことだ。

1.5 「爆破」

UFOの動きがどれだけ複雑といっても、そこにはいくつかの法則性がある。

一つ、射撃時に必ず停止すること。

一つ、その動きが極めて高速であること。

つまり敵集団から真っ先に飛び出してくるのはUFOであり

先頭のUFOが初弾発射時に停止した後は、後続のUFO達が集中して飛び込んでくるということになる。

極めて狭い範囲に一度にUFOが集中する、その**チャンス**に重火器を叩き込むんだ。

2. 「狙撃 - 各個撃破」

侵略者にはデータリンク機能が備わっており、一機が攻撃を受けると他の機体を伴って反撃に向かってくる。

UFOにもその機能が備わっているが、蟻とは違い、UFO同士のリンク機能はそれほど広範囲ではないようだ。

つまりUFOを攻撃した場合、付近のUFOのみを引き連れて反撃してくるということになる。

この性質を利用すれば、戦力を確実に分断し、大軍と戦うリスクを負わずに済む。

3. 「ソルリングX」

ソルリングXを使えば、例えノーマル操作の兵士でも手軽にUFOを撃破できる。

3秒に1機、狙いをつける必要が全くないため、UFOや蟻の動きを見つつ、回避に専念しながら確実に戦力を殺ぐことが出来る。

3回緊急回避?発射を繰り返して戦うと良いだろう。

確実性と安定性が強みの戦法。

有効な武器
SG99
ガバナーS
ガバナーSX
ライサンダーF
ソルリングX
GR-UMXA

EnemyData.No06 UFO【A】 (Ace)

UFO【A】はそのまんまUFO【F】を強化したユニットだ。こいつは大体の場合「**精鋭**」という呼ばれ方をする。

エースらしい真っ赤なボディだ。

出現するステージはStage19【**精鋭**】 24【**烈火**】の二つだけで、数も大して出てこない。

こいつはただのUFOと全く同じようで、全く一味も二味も違う強敵だ。

頑丈で、より素早く、より火力に優れている。

UFOの数倍の体力を持ち、hardest以上での移動速度はバイクを越える。

攻撃方法は変わらず「レーザー」のみ、しかし精鋭のUFOは**直撃すれば1000前後のシールドを破壊**する。

対応策

1. 「狙撃」

とにかく厄介で強力だ。

しかし交戦時と出現時の間に大幅な距離があることが多い。

接近される前にライサンダーFを叩き込み、こちらに到着するまでに可能な限り疲弊させておけば楽が出来るだろう。

ライサンダーFを二丁持ちの場合、近寄られる前に撃墜することも可能だ。

2. 「ガバナーSX」

頑強で素早い精鋭をより速く撃墜するためにはそれ相応の火力を要求される。

ガバナーSXは一度のチャンスで大量のダメージを与えることが出来る。

精鋭キラーと呼ばれるガバナーSXならば、ものの数秒で精鋭を叩き落とすことも可能だ。

烈火に於いては対蟻にも確実に運用できるのが強み。

3. 「ソルリングX」

ソルリングXを射撃しつつ、回避に専念するという戦法。

精鋭は数が少ないため、回避に全力を注げば2機を同時に相手にしてもそれなりに回避行動を取れる。

ただしオートロックのため一機を狙い撃ちすることは不可能で、長丁場が確実となる。

烈火で使用する際は付近の酸蟻に注意を払わなければ無駄弾を撃つことになるので注意。

有効な武器
SG99
ガバナーS
ガバナーSX
ライサンダーF
ソルリングX

EnemyData.No07 多脚歩行戦闘車両「ダロガ」 (Daroga)

ダロガは重装甲・重火器で武装した、侵略軍の最強戦車と呼ぶべき存在だ。名付け親が誰かは知らないがこいつは「ダロガ」だ。

ダロガは侵略者達の中で最も足が遅い、大体一般的な人間の歩行速度と等速だろう。

一応対空・対地攻撃用のミサイルを装備しているが、発射されるのは限定的状況なので敢えて警戒するようなモノではない。

つまり長射程の武器を装備していれば一撃も食らうことなく撃破できる相手だ。

……ただしそれが可能ならば、ということだが。

亀の歩みのダロガは戦闘開始直後には、ただ居るだけの存在に過ぎない。

しかし戦車にはそれをサポートする**随伴兵**が必ず居るものだ。

赤蟻・酸蟻・UFOがそれらに相当する兵力ということになる。

随伴兵が敵に対して積極的に戦闘を仕掛け、機動力に劣る戦車を援護し、そして戦車が到着した時、初めてそれを脅威とを感じるようになる。

ダロガを一撃でノックアウトできるような対戦車砲は残念ながら存在しない、恐ろしくタフな野郎だ。

すなわち、ダロガに接近するという事は、「**一歩兵が戦車と撃ち合う**」という状況と同じだということだ。

それがどれだけ絶望的なことか理解できるのなら、まず**こいつには近づかないことだ**。

ダロガの武装は**チンコバルカン機関砲** **レーザーキャノン** **ミサイル**の三種類だ。

機関砲はEDFに標準装備された**レーダー中にある最も小さいサークルにダロガが収まった場合、積極的に使用する傾向**がある。

射程は極小、しかし集弾性能は極めて高く、その威力は凄まじい。

戦車もヘリも紙屑のように引き千切られる。**例えシールドを2万、3万と強化したところで簡単に撃ち破られてしまう**だろう

撃たれたが最後、当たったが最後、**ダロガの最終兵器**といっても過言ではない。

ただし貫通力に乏しいため、瓦礫などの簡単な**障害物を用いれば安全にやり過ごせる**。

レーザーキャノンは**レーダー中にある外円部分、最も大きなサークル内にダロガが収まった状態が射程範囲内**となる。

頭部にある触覚に似た部品から複数門の大型のレーザーを発射する。

弾速は超高速、命中精度は精巧、威力は500D前後、恐ろしいことに爆発能力を有し、**命中と共にこちらの足を奪う**。

触覚にエネルギーチャージを行う時に独特の唸るような音がする。

この音を耳にしたら、すぐにダロガの反対方向に向かって駆け出し、可能であればビルや大規模な起伏の陰に隠れ、外れることを祈れ。

撃たれてから回避することは実質的に不可能だ。

常にレーダーとダロガの実位置を確認し、ダロガを寄せ付けないようにしろ。

ミサイルはダロガのもつ最長射程武器で、マップの端から端までを横断する垂直発射式のミサイルだ。

基本的に対空兵器として使用されるらしく、ダロガの現在位置よりも一定の高度に達することで射撃を開始してくる。

誘導性能は比較的大雑把で、歩行状態でも足を止めなければ当たることはないだろう。

ただし爆発範囲がそれなりに広範囲なので、発射されたら絶対に足を止めないことを意識しろ。威力も高い。

対応策

1.狙撃

しつこく言うがダロガに接近戦を挑むのは失策、あるいはどうしようもないほど無謀だ。

俺たち正義の軍隊は、侵略軍の流儀に則って真っ正面から撃ち合いをしてやる礼儀は無い。

付近の蟻・UFOを一掃し、安全なアタックポジションを確保した上で、長射程の武器を使ってスクラップにしまえ。

2.AS99

AS99はダロガを最短時間で正確に倒しうる、対ダロガ最終兵器と呼んでも過言ではない。

ダロガのレーザーキャノンの射程範囲外から、極めて精度が高く、高火力の攻撃を加えることが出来るからだ。

火力ではAS99に勝るスパローXも中距離以上では弾丸が分散し攻撃効率は3分の1以下に低下する。

しかしAS99はおよそその距離にあってもまず間違いなく全弾命中させることが可能だ。

インフェルノStage24「烈火」でのダロガの耐久値は26,040、AS99の戦術総合火力は1,639.8

$26040 / 1640 = 15.87$ つまりAS99は16秒前後で確実にダロガを破壊できる。

参考までに挙げると、ライサンダーFだと29秒 プロミネンス2だと33秒 ソルリングXで43秒 ル

シフェルSだときっかり1分という計算になる。

有効な武器
AS99
スパローショットX
GR-UMXA
プロミネンス2
ライサンダーF
ルシフェルS