

基本戦術

ここはEDF2の基本戦術についての講義を行います。

ハーデスト以上が前提

ミッションの種類

EDF2には71ものミッションがあるわけだが、ミッションを大別すると以下の2通りに分けられる。

遭遇戦

こちらから攻撃を仕掛けるか、もしくは、レーダーの一番内側まで接近しなければこちらに気づかない。

迎撃戦

ミッション開始時からこちらに気づいており、すぐさま接近や攻撃を仕掛けてくる。

上記以外の例としては、混合ミッション（例：嶺の亀裂）などがある。

遭遇戦では、孤立した敵からスナイパーライフルなどで狙撃し敵の数を減らしていく各個撃破が基本となる。例外もあるが、敵増援や危険度を優先していきなりキャリアーなどを叩いたり、敵集団に範囲兵器を撃ち込むという愚行は避けるべし。そんなことをすれば大量の敵を一気に呼び込んでしまい、自ずと迎撃戦の状況に追い込まれてしまう。また、基本的にキャリアーからの増援が、初期配置の戦力を上回ることはない。そのため手間はかかるが少しずつ敵の戦力を削いでいくことによって、かえって安全にクリアできる。

迎撃戦は下の短期決戦の項を参照。

攻撃

「攻撃は最大の防御」という言葉がある。

EDF2においても、この言葉は如実なものであり、攻撃を最重要視することが生き残る術であると考えても良い。

なぜ、攻撃が最も重要な要素であるか、という疑問の答えはたった一つ。

侵略者とプレイヤーの間には、まず**埋めることの出来ない持久戦闘能力の差がある**からである。

「持久戦力の差」とはなにを指すのか？

それは兵力の絶対数と補給効率の差だ。

侵略者は基本的に大群を成して戦闘し、それに対するプレイヤーはたった一人。

プレイヤーは多くの敵と戦うという条件の中にあり、一度撃破されてしまえば、その時点で「GameOver」となってしまう。

さらに侵略者はキャリアー・巣穴といった場所から、無制限に増援を呼び出すことが出来る。

自己の保身のみを優先して戦ったところで、絶対にこの戦力差を覆すことは出来ないのだ。

もちろん、敵から回収した回復アイテムによって失った持久力＝「体力」を復帰させることが出来る。

とはいえ、敵の一撃あたりの攻撃力を回復量が上回る、という状態にするには、途方もない数量のアーマーを回収しなければならない。

また、回復アイテムは戦闘を行うことでしか回収できず、更に乱戦中は回収することが難しいという問題もある。

自分から攻撃に参加しなければ回復はできず、攻撃の効率が悪ければ、また回復効率も下がってしまうという、ジリ貧状態に身を置くことになってしまう。

その状況を打破するためには、「物理的な距離を取り、敵からの攻撃を遮断」する。
あるいは、「攻撃を受ける前に敵を倒す」という戦術が重要となる。

物理的な距離を取る

この手段を取った場合、戦闘中の安全性は最高の水準を得ることとなる。
敵からの攻撃を一切受けなくなるため、前述したギリ貧状態に陥ることもなく、敵戦力を一方的に減らすのみとなる。
ただし、この方法には当然といえる欠点がある。
それは「陸戦兵にはバイクが必要」という点、そして「ペイルウイングはおよそ安全位置を確保することが出来ない」という二種類の点である。

陸戦兵はステージ中に配備されているエアバイクを使うことによって、ウイングを遙かに上回る速度で移動することが出来る。
しかも乗り物はENゲージ等の要素が存在しない。
耐久力さえ維持することが出来れば、エアバイクに乗っている間は敵の攻撃を受けることはなくなると言っても過言ではない。
しかしEDF2では乗り物を使用できる機会が少ない。
初期位置から遠く離れた場所にバイクがあったり、そもそも配置されていなかったりする場合も多い。
戦車も徒歩よりは速いものの、振り切れない敵が多すぎるし、的が大きすぎるため空中からの攻撃ですぐに破損してしまう。
ヘリも空中戦力からの攻撃を避けるには機動が鈍重すぎて、とても実用には耐えない。
結果、全ステージを共通とした、安定した戦術方法とは言えないのである。

ペイルウイングはENゲージを消費することによって、陸戦兵の歩行速度の4倍程度の効率で移動することが出来る。
しかしこの4倍という数字と、ENゲージが曲者である。
陸戦兵の緊急回避速度は歩行のおよそ3倍速であり、ENゲージによる一切の制約を受けない。
プレイ中は素早く移動するために緊急回避ボタンを連打するが、この時の陸戦兵は通常の二倍以上の速度効率で「無制限」に移動し続けていると言うことになる。
二倍程度の速度では巨大生物にも容易く追いつかれてしまう。
しかし、陸戦兵は攻撃にもENゲージを消費しないため、逃亡中も迎撃が容易だ。
それに引き替え、ペイルウイングの移動速度は制限付きの四倍速・・・これは少しばかり効率が悪いとしか言えない。
もっと最悪なことに、四倍速であってもフルの状態からゲージを使い切るまで移動し続けても、巨大生物の群れを振り切ることは出来ないのだ。
UFOを相手取った場合、飛行中でも簡単に攻撃されてしまう。
攻撃にもENゲージを使うので、効果的な反撃は望めず、そのうちENゲージが底をつき、緊急チャージ中に甚大なダメージを受けてしまう。
ペイルウイングでの逃げの一手は、飽くまで一時凌ぎの手段でしかない。
ペイルウイングは生き残るために、ENゲージを温存するためにほとんどその場から動かず、
(陸戦兵と比較して) 厳しい移動速度制限の最中、周囲を包囲しようとしてくる大群を迎撃しなければならないのだ。

陸戦兵は乗り物無くして逃げることは適わず、ペイルはENゲージの制約により絶対に逃げ切ることが出来ない。
敵から距離を取って戦うことが出来るのは、陸戦兵だけだと思っておくべきだ(それには武器性能の特徴差も大いに関係している)。

ペイルウイングの移動に関しては、後に確立された緊急チャージ活用テクニック(ペイル用テクニックの頁参照)によって、著しく改善されることとなる。
これにより陸戦と違って乗り物の有無、配置に関わらずどのステージでも一定の距離が確保できるため、この件においては陸戦 > ペイルという図式は必ずしも当てはまらなくなった。

攻撃を受ける前に敵を倒す

この戦術が、EDF2の基本と考えて間違いはない。
乗り物の有無・地形・敵種類・難易度といった全ての要素を超越して、あらゆるシチュエーションで選択可能かつ、高い安全性を確保するための攻撃的戦術。
それが「短期決戦」だ。

「短期決戦」という作戦には最大の欠点がある。
問題はたった一つ、実にシンプルな問題だ。

それは「高性能な武器が必要」という一点のみ。

対飛行戦力用装備 「各難易度の敵を極めて短時間で撃破可能な攻撃力・実用限度の命中率・速射性・射程・弾倉容量を持つ武器」

対巨大生物用装備 「各難易度の敵を極めて短時間で撃破可能な攻撃力・実用限度の命中率・速射性・射程・弾倉容量に加え、広範囲爆破能力を持つ武器」

これが最も望ましい武器の条件である。

この条件を高いレベルで満たした武器という物は、実際数えられるほどの種類しかない。
(ペイルウイングに至っては、重火器という武器選択肢が存在しない)

難易度の上昇に伴い、武器の選択肢は狭まっていく。

インフェルノともなれば、使用される武器は10以下に限定されてしまうだろう。

また、それらの武器が低難易度では「絶対に」入手不可能、という事実も大きな問題だ。

この最低限であり、最大限でもある問題を突破したとき、初めて短期決戦への道が開かれることとなる。

短期決戦（包囲戦）

では実際に短期決戦を挑む、とはどのような戦術となるか。

EDF2では、短期決戦を強要される場面が多発する。

「虫の怒り」「回転木馬」「大群進撃」「百鬼夜行」「陥穽」「大蜘蛛」「魔虫跋扈」「灼熱」「絶対包囲」といったStageがそういった状況、「包囲戦」にあたる。

包囲戦とは、即ち「逃げ場のない戦い」であり、敵を倒すことでしか生存性を確保することが出来ない戦いである。

生存性を確保するための方法、それが短期決戦であると言うことは前述したとおり。

文字通り死力を尽くして、敵を屠る。

遭遇戦（遠距離）

ステージ開始時には、侵略者と必ず一定以上の距離を置くことになっている。

そして侵略者の攻撃射程はこちらよりも大幅に短い。

ならば接近してくる前に可能な限りの数を減らし、その上で接近戦へと移行するのが基本といえるだろう。

陸戦兵は重火器による範囲攻撃が第一手となる。

敵の配置と狙いの正確性、そして武器の性能によっては、一弾倉で敵の一群を壊滅させることも可能だ。

敵の先頭集団よりも、敵群の中心部を狙い、一撃での壊滅を狙い続けることが最重要となる。

重火器最強のGR-UMV2は独特の弾道を持つので、熟練した専門技術が絶対的に必要とされる。

ペイルウイングでは範囲攻撃武器の使用は難しい。一度発射すればそれだけで機動力を失ってしまうからだ。

最も効果的であると言えるのが、イクシオンXを敵の予想進路上に掃射し続けること。

前方300M、90度前後に対して弾幕を形成し、敵の動きを留めることができ、そのEN効率も極めて高い。

中距離戦

戦いの口火を切った後、最も高ダメージを与えることの出来る中距離戦闘となる。

レーダーの半分まで、敵を示す赤い光点が接近したときがこの状態である。

距離にしておよそ100M、重火器を含むほぼ全ての武器が最大限に威力を発揮する「有効射程」ギリギリの位置である。

目標が適度に密集し、かつ突出した敵がいなければ範囲攻撃で致命的な一撃を与えることが可能で、

接近しようとしてくる敵を効果的に迎撃できる距離でもある。

この状況を如何に乗り切るかが、作戦の成否を決すると言っても過言ではない。

陸戦兵は重火器によって敵主力部隊を攻撃し、接近を試みる相手をサブの射撃武器で迎撃する。重火器の命中率が命の分け目であり、そのリロードの過程も同様である。

ペイルは雷撃武器が最大限の効果を発揮する状況となる。

雷撃武器は敵集団の中で跳ね回り、複数回のヒットを繰り返して数値以上の攻撃力を発揮する事が出来る。無間な連射によって余計なチャージをするようなことがあってはならない。

ペイルは短時間、ブーストをふかしながら小ジャンプを繰り返し、最低限の距離を確保する必要がある。

近距離戦

中距離でどうしても捌ききれなかった敵が一定の割合を超えたとき近距離戦となる。

レーダーの中心部に対して敵が集中し、正確な数はわからなくなってしまうだろう。

距離にして50Mを切り、敵の攻撃を回避することが困難となる。

背面、側面にいる巨大生物を最大限に警戒し、近くにいる者から撃破しなければ生存は難しい。

陸戦兵の場合、サブの射撃武器がほぼメインとなる。

しかし重火器の重要性がなくなるわけではない。

むしろ危機的状況ともいえる接近戦を打破するためには、この状況での重火器の致命打が不可欠だ。

SGで超接近してきた敵を撃破しつつ、重火器のリロードをなんとかしてでも終わらせる必要がある。

敵一体の動向の一つ一つに目を光らせ、百分の一秒でも長くリロードを出来る時間を見つけなければならない。

ペイルはレイピア照射で圧倒的な戦果を収めることができるが、場合によってはランスを装備することもあるだろう。

雷撃兵器やイクシオンによって多くのエネルギーを支払ったとき、やはり必要となる武器である。

そうでなければ、雷撃武器を撃ち続ける他無い。

一発の命中具合（しかも確実に狙うことは出来ない）が勝利か死かを確実に早めることとなる。

終章

短期決戦のセオリーは以上である。

旧作ですでに確立された陸戦兵の戦術とは異なり、ペイルウイングの戦闘方に関しては未だ確立された方法がないためより優れた方法が存在する可能性も充分にある。

その場合はWikiを閲覧している有志によって、より高い次元の戦術へと改訂してくれることを望んでいる。

以上。