

陸戦用テクニック

- 陸戦用テクニック
- タクティカルチェンジF (ファイア)
- タクティカルチェンジR (リロード)
- 先行リロード
- 緊急回避移動
- 緊急回避リロード
- 慣性移動
- 壁撃ち 市街地/洞窟 爆発物 羽蟻/円盤その他
- 巻き込み撃ち 市街地/洞窟 爆発物 巨大生物
- 瓦礫ボルケーノ ボルケーノ 6W 地上部隊、及び羽蟻その他低空飛行戦力
- 瓦礫爆破
- 壁越し爆破 洞窟
- マップ端戦法 廃墟ステージ 羽蟻、蜘蛛、近衛、空爆
- はたき落とし 羽蟻 火炎放射機
- 跳ね撃ち ロケットランチャー 廃墟ステージ
- 省力射撃 ミサイル
- ジャンプ撃ち(投げ) グレネードランチャー 手榴弾 かんしゃく玉 など
- 穴熊 円盤
- バイク瓦礫ジャンプ
- 引き寄せ走法
- スコープ活用法
- 乗り物自爆
- ジェノ自爆

タクティカルチェンジF (ファイア)

基本的に陸戦兵の利用する特殊テクニック。

武器を切り替えるとその間リロードはされないが、発射間隔のカウントは停止されない、という仕様をついた技。一つの武器を利用後、素早くもう一つの武器に切り替えて撃つ、という動作を行うことにより再発射までの空白時間を打ち消し、短時間内の火力を上昇させることができる。

例えばSG-99は発射間隔が毎秒一発に設定されているが、これを二丁装備している場合、一発発射後すぐに武器を切り替えて直ちにもう一発を発射、さらに武器を切り替えて、という手順を繰り返すことによって、事実上毎秒2発の速度で撃ち続けることが可能になるのである。

これは同種の武器でなくとも実行可能で、SNR + SGといった組み合わせでSNRの発射間隔の長さを補うことも出来る。後半ステージでは発射間隔の長いライサンダーを選択することが多くなるため、必然的に使用することとなる。HGやかんしゃく玉といった投擲武器でも可能であり、ダブルかんしゃく玉の瞬間火力は途方もない威力となる。

応用的なテクニックとして、戦車砲の発射間隔も戦車から降りている間にカウントされる仕様になっているので、戦車砲発射 戦車から降りて武器で攻撃 一瞬だけ戦車に乗って戦車砲発射 繰り返し という流れで戦車砲を交えて攻撃すると強力である。

ただし逆に、戦車に乗っている間は手持ち武器の発射間隔カウントが停止してしまうので注意。

このテクニックはペイルウイングでも一応活用可能で、サンダーボウ30両手持ちの時などに、素早く武器を切り替えれば普段よりも発射間隔が早くなる。

タクティカルチェンジR (リロード)

タクティカルチェンジの延長上に存在するテクニック。

発射間隔が長めの武器を持っており、さらにもう片方にはリロード中の武器がある場合、武器を発射後、次弾発射までの待ち時間の間に素早く武器を切り替え、リロードを行うことによって、攻撃効率を低下させることなくリロード時間が稼げる、という技である。

発射間隔の長いライサnder + リロード時間の長いSG/グレネードといった組み合わせは、良く使うコンビネーション、リロードの隙を可能な限り低減し、攻撃のチャンスを増やすため、是非習得して欲しい。

やはり戦車砲を使っている時にも活用可能。戦車砲を撃ったらすぐに降りて手持ち武器をリロード、戦車砲の間隔を待ち終えたら一瞬乗って発射、という流れで。

先行リロード

敵と交戦する前に、余分な弾を撃ち切ってリロードし、弾数を万全な状態にしておくという基本的なテクニック。主に待機状態の敵が出現するステージで活用するテクニックで、高難易度のステージでは例え弾数の消費が少量であっても、めんどくささらずにこれを行っておくことが望ましい。

緊急回避移動

陸戦のテクニックの中で、最も基本的かつ重要なものであると思われるのがこれ。緊急回避を連続して繰り返すことで、普通に歩くよりも速いスピードで移動することができる。敵群から距離を取りたい時、アイテムを回収する時など、攻撃する時以外は基本的に常に緊急回避で移動するとよいだろう。

ボタンは連射するよりもタイミングを計って目押しの方がいい。モーションの終了際で次の受付判定が始まっているため、タイミングが合えば最後の方の動きを少しだけキャンセルして次の緊急回避動作に入れる。

緊急回避リロード

リロードは緊急回避中でも可能なので、緊急回避を使う時にはリロード中の武器に持ち代えることを心がける。

武器Aで攻撃 武器B（リロード中）に持ち代えて緊急回避 武器Aに持ち代えて攻撃 武器Bに持ち代えて緊急回避

といった要領。

敵群を外周まで誘導する時など、緊急回避で大きく移動する時には、それだけリロード用に時間が確保できるということなので、余裕があればあらかじめ前述の先行リロードを行っておくのがよいだろう。

慣性移動

乗り物で移動中に速度を維持したまま車両を降りると、慣性で移動したままの乗り物の上に乗ることになる。一番簡単に実行できるのは戦車でだが、バイクでも実行可能。降りる直前からバイクの進行方向に移動キーを押しっぱなしにしておけば7割方は成功する。一体この動作のなにが重要なのか、と思うかも知れないが早い話が乗り物に乗ったときの速度を維持したままリロードの動作を行えるので、乗り物で外周逃げを行っている際に、比較的安全にリロードの時間を稼げる、ということ。

同じくヘリの上昇中にヘリから抜けると、ヘリはある程度の時間高度を保ったままになるので、ヘリの翼の上でリロードをできるということになる。しかしEDF2ではヘリの出現回数が少ない上に、敵の航空戦力が充実しているため、ヘリの活用は大変難しくなっている。

壁撃ち 市街地/洞窟 爆発物 羽蟻/円盤その他

UMXA等の広範囲爆破武器を使って、敵を直接狙うのではなくビル壁などの地形に当て、爆風に敵を巻き込んでいく戦術。

狙って当てにくい空中の敵の撃破に効果的であり、自爆の危険性が少ない、反射円盤を気にしなくていい、といった利点もある。

自爆しないだけの距離をとればいいので、撃ちこむ先は別にビルや洞窟の壁面に限らず、低空の敵に対しては地面

にぶち込んでよい。インセクトヒル上方へ向けての壁撃ちなどは、ヒルに密着していれば上空からの攻撃をかなりさえぎれる上、ヒルと羽蟻等を同時に攻撃できるので、特に有効な戦法になる。

巻き込み撃ち 市街地/洞窟 爆発物 巨大生物

上記壁撃ちの派生技。
広範囲爆破武器を、敵群の中心部で着弾するように発射し、武器の爆破半径を最大限に活用する戦術。
単純に敵個体を爆破するよりも遙かに攻撃効率が高く、壁撃ちと同様に自爆の危険性も激減させることが出来る。
爆破半径が広ければ広いほどこの効果が大きくなるが敵群のど真ん中にある程度正確に射撃するには、直射弾道のロケットランチャーよりもUMシリーズのほうが断然有利である。

ロケットランチャーでこれを行うには、後述の【跳ね撃ち】を活用することが必須となる。
また、完全に計算して撃つには高い武器精度が必要となるので、命中精度や弾速の問題においてボルケーノでは活用することは困難。直線的に発射可能なプロミネンス2なら、UM4A並の性能を発揮できる。
当然、テクニカル操作専用。

瓦礫ボルケーノ ボルケーノ6W 地上部隊、及び羽蟻その他低空飛行戦力

壁撃ち・巻き込み撃ちの応用で、障害物に当たりやすい、というロケットランチャーの性質を逆手に取ったテクニック。
廃墟等のステージで、付近の瓦礫や建造物にボルケーノ6Wを打ち込み、すばやく緊急回避する。
そうする事で、比較的近距离に爆風ダメージを生み出しつつ、自らはノーダメージで退避する、という状況を作り出す。
また、この時16m爆風が重なり合った部分では、そのまま $\times 2 = 2400$ 、 $\times 3 = 3600$ ……と高ダメージが発生している。
一発1200のボルケーノ6Wが、inf終盤でも敵主力を撃破出来るのはこのため。

平坦な道路部分 特に外周を移動しながら、両脇の瓦礫地帯を使用することで、囲まれている状態でも効率よく敵を減らすことが可能。
地上部隊のほか、羽蟻や近衛UFOなど、低空で向かってくる飛行戦力にも有効となる。

同じ重火器高位のUM-XA・UMV2でもできるが、弾速が早く、爆発半径が広いので、緊急回避でも逃れられずに自爆することが多い。

加えて、リロード時間の長いUM-XAシリーズでは、リロード時間の間に袋叩きにされる恐れもある。
それに対して、ボルケーノ6Wの場合、短時間リロード・弾速の遅さ・発射弾の多さと適度な拡散が、断続的な回避行動と広範囲のダメージ地帯発生を両立させてくれる。
もちろん、地上部隊に近距离で包囲されてしまった状態では、移動を制限されるのでこの手段が通じづらくなるが、前もってばら撒き&移動し続けていれば、敵の接近自体をかなり防ぐことができる。
一部からは、この戦法でinf「絶対包囲」ですら、完全徒歩で強行突破したという報告も上がっている。

瓦礫爆破

壁撃ち、巻き込み撃ちの系統に属するテクニックの中で、上級技とでも呼ぶべきもの。
瓦礫に直接重火器を撃ちこんで爆発させ、敵を巻き込む。
上記の瓦礫ボルケーノはボルケーノ6W専用の荒業だが、こちらはGランチャーやゴリアスなどを使っている時に活用するもので、ある程度の正確性と、自爆しないために爆発範囲の把握が必要。
起爆用の障害物が少ない廃墟ステージで、特に飛行戦力への殲滅力を上げるために、重要なテクニックである。

効果は非常に地味で、地面に着弾させて巻き込む場合よりも、若干ではあるが上方向に爆発が多く広がることと、狙った位置で確実に爆発を起こせることが魅力。
放物線を描くGランチャーシリーズを使っている時には、狙った場所で確実に爆発を起こすのは難しいため、これを使いこなせるかどうかで一部のステージでは難易度がガラリと変わってくる。
殲滅力の観点から、敵がかたまりやすい外周の瓦礫で使うことが多い。

なお起爆系のテクニックとしては他に、戦車やヘリの利用、敵の死骸（残骸）の利用などがあり、いずれも有効である。

壁越し爆破 洞窟

UMシリーズなど爆発半径の広い武器は、壁際で爆発した際にその壁の向こう側にまで爆風が届いていることがある。
これを利用すれば、壁の向こう側にいる敵を、壁に向けて重火器を撃ち込むことで接近することなく倒すことが可能。
狭い横穴が広がる場所などでは、ポジションによっては敵がカーブ地点で引っ掛かったまま動かなくなる場合があり、そこを馬糞やサカグレDを使って壁越しに爆破すれば非常に安全に敵を倒すことができる。
ただ相手が蜘蛛の場合、蜘蛛の糸がたまたま壁を貫通してくるので、壁越しだからと言って過度に安心すると痛い目に遭う。

ペイルでもサイブレで同じ戦法を取ることができるが、ペイルの場合は高機動力と参謀・サンダースナイパー40に頼る場合が多いと思われる。

マップ端戦法 廃墟ステージ 羽蟻、蜘蛛、近衛、空爆

各マップの端には「それ以上先に進めない透明な壁」が存在する。特にマップの四隅は二方向を壁に囲まれている。よって、マップ角に居さえすれば、自分に向かって突っ込んでくる羽蟻/空爆/近衛は勝手にその壁に引っ掛かってくれる。また、「透明な壁」は追いかけてくる蜘蛛に対しても跳躍への障害になるため、外周にそって移動すれば、蜘蛛の足止めになるとともに、蜘蛛が集団になりやすい。こういった敵が固まったところに爆発物を撃ち込んでやればまさに一網打尽、蜘蛛以外ならショットガンの使用も有効である。廃墟ステージの多い60番台後半のミッションで外周逃げを使ってマップ端戦法を活用すると、かなり楽になる。

はたき落とし 羽蟻 火炎放射機

羽蟻の「ダメージを受けると地面に落下する」という性質を利用した戦法。火炎放射機で上空を一閃して、ばらばら落ちてきたところを狙っていけば、当てにくい羽蟻も確実に掃討していける。同様に連射が効くアサルトライフル使用時にも覚えておいて損はない要素である。

跳ね撃ち ロケットランチャー 廃墟ステージ

曲射できるグレネードとは違い直線軌道のゴリアス/ボルケーノ類は廃墟ステージでは瓦礫に引っ掛かって攻撃が届かないということが多々ある。しかしジャンプ中に射撃する事で、発射高度を高め、ビルの瓦礫越しに命中させることが可能になり、結果として射程延長の効果も発揮する。

UMXA等の強力なUMナンバーが無いとき、或いはロケットランチャーをメインに使っている人間には重要な技術である。前述の通り、主に廃墟ステージを対象とした限定的な技術だが、知ると知らずでは大きな違いがある。

なお、グレネードランチャーを使っている時でも、前方の近い位置に邪魔な瓦礫があって攻撃しづらい時などには活用できるテクニクである。

省力射撃 ミサイル

EDF1-EDF2に於いて変更された仕様に【誘導兵器の死骸追尾時間の延長】というものがある。早い話、【敵を撃破したあと、誘導兵器がすでに死んだ敵をロックオンしたまま追い続けてしまう】という状況が発生する。

ソルリング・プロミネンスといった誘導兵器を射撃しっぱなしにしているとせっかく数秒間のリロードをして射撃をしても、誘導弾がすでに死亡した敵を追尾してしまい無駄弾を撃つことになる。一撃で対空戦力を撃破できるソルリングで無駄弾を撃つと言うことは、敵一機を撃ち漏らすことであり、20M爆破範囲4000ダメージを持つプロミネンス2がアてもなくフラフラと飛んできては最悪命に関わる。

死骸に対する誘導判定が残るのは、基本的に【撃破した敵が（一度でも）地上に落ちるまで】である。よって、「前に射撃した弾が敵に命中する前、もしくは撃破した敵が地上に落ちるまでに発射した誘導弾」は、問答無用で最初にロックオンした敵をそのまま追いかけてしまう。逆に言えば、撃破した敵が地上に落ちた後に発射した誘導弾は、キチンと次の敵を追ってくれる。（残骸が長時間残る近衛UFOなども、撃破した後に発射したものは、残骸に関係なく次の敵を追う）

誘導兵器を撃ったあとは、効果音などで撃破したか否かを判断し、多少の間をおいて発射することが、結果的に撃破効率を上げる事になる。それになにより、流れ弾から自分の命を守るためにも気をつけておきたい。

ジャンプ撃ち(投げ) グレネードランチャー 手榴弾 かんしゃく玉 など

グレネードを撃ったり、手榴弾やかんしゃく玉を投げる際、ジャンプ中のどのタイミングで撃つかによって様々に軌道を変える。例えば、ジャンプの頂点で撃つよりもジャンプし始めに発射すると、上方に勢いがついてより遠くに飛んで行く。これを利用しなければ出来ない事もある(INF・IMP皇帝直下での開幕砲台落しとか)。
また、サカDを遠くの地面に設置して攻撃したい場合は、これによって多少射程を延ばす事ができる。サカD使いなら修得しておいて損は無いかも。

穴熊 円盤

高レベルのミッションに登場する円盤では、隠れる場所がないと、袋叩きに会う恐れがある。円盤のビームを防ぐため、マップのビルのうち玄関がある建物の中にももり、飛んでくる敵を迎撃する戦法。ライフル、もしくはショットガン推奨。まちがっても、爆発物を使用しないこと。
ただし、爆撃機、壁を貫通する蜘蛛などは、逆に逃れられずに致命傷となる。

バイク瓦礫ジャンプ

建物跡の適当な瓦礫(壁状になっていないもの)にバイクで全速で突っ込むと、大きくジャンプすることができる。普通バイクで障害物に衝突すると耐久力が減少してしまうが、この場合は減少しない。
さらに、ジャンプから落下した時に同じような瓦礫などにうまく着地すると(この時アクセルはふかしたまま)、続けて大きくジャンプすることができる。
正面方向気味に当たってしまうと、跳ねることができて耐久力が減ってしまうが、真上方向から当たれば耐久力は減らない。着地をうまく行いつつジャンプを繰り返せば、バイクの耐久力を減らすことなく高速で飛行しながらの移動が可能となる。

飛行中の制動は難しく、着地時に貴重なバイクの耐久力を減らしてしまうことも多いので、どちらかというと実用性よりも趣味的な要素の強いテクニックだが(実際飛び回るのは楽しい)、廃墟ステージなどで瓦礫地帯を迂回しなくても全速で移動が可能なので、覚えておくに役に立つことがあるかもしれない。

引き寄せ走法

対インペリアルボマー戦用のバイク操縦テクニック。
インフェルノともなればインペリアルボマー(以下ボマー)の移動速度はバイクとほぼ遜色のないものとなり、さらに攻撃中に至ってはバイクの最高速度を軽く越えるという、侵略者の中でもエースに匹敵する機動力を見せ付けてくれる。そして外周直線にてボマーに体当たりされ、一瞬でもバイクの機動が止まったとたんに爆撃を喰らい、哀れ陸男はボマーの渦中に放り出される……という経験は誰もが通る道であろう。
だがボマーの攻撃中の機動は非常に単純で、プレイヤーに向かって真っ直ぐ突っ込むだけである。それ故に体当たりを食らうわけだが、逆に言えば体当たりさえ食らわなければ、バイク移動中に爆撃を受けることなど十割近くありえないと言って良い。

そこで外周の真っ直ぐな道の端を走り、しばらくそちらにボマーを引き寄せた後、すかさず逆側の端へ寄ればボマーの体当たりをかわすことができる。
ボマーの機動音に注意し、引き寄せてかわす。これら一連の動作の成功確率を高めるには多少慣れが必要である。タイミングは敵群の数や距離によって微妙に変わるので、一定しない。感覚的に掴むしかない。
しかしガラスの装甲であるバイクは爆撃一つで致命傷であり、絶対包囲に至っては二陣に移行する際大抵の場合は一撃必殺と言って良いくらいにバイクのアーマー値は減っていると思われるので、覚えておいて損はないだろう。

スコープ活用法

狙撃武器などについているスコープを利用して照準を合わせた後、スコープを解除(あるいは武器の切り替え)しても、右スティックを動かさない限り照準は定まったままである。
これを利用して、ゴリアス99のように射程と精度が高いがスコープのついていない武器であっても、片手にスナイパーライフルなどを持っていけば、そのスコープを活用して照準を合わせることで、遠距離を正確に狙撃することが可能となる。
武器の切り替えで若干のタイムラグが生じるため、動いている敵に当てるのは難しいが、例えば市街地など平らな土地の場所では、水平方向への上下照準だけでも正確に調節してやれば遠距離への命中率は格段に向上するので、利用価値はある。

応用的なテクニックとして、対皇帝都市戦などでスナイパーライフルを両手に持っている場合、どちらかが弾切れでリロードが発生した時は、弾数が残っているライフルで照準を合わせるのではなく、弾切れでリロード中のライフルで照準を合わせてから、即座に武器切り替え(スコープ)発射、としてやれば、

照準合わせのための時間をリロード用としてより有効に活用できる。
ただしこれも素早く動いて照準が定めにくい敵が相手（ディロイなど）の場合は、武器切り替えの一瞬のタイムラグが狙撃の精度に大きく影響するので、状況や自分の腕に応じて、確実に敵に当てたい場合は弾が残っているライフルで照準を合わせて撃ち抜いた方がいいだろう。

なお、このテクニックはペイルでも一応活用可能だが、狙撃武器自体を利用する機会が少ないことと、精度と射程に優れる武器がEXプラズマランチャーくらいしかないことから、出番はほとんどない。

乗り物自爆

乗り物がどんなに大ダメージを受けてもプレイヤーには被害が及ばない仕様を利用して、ダメージの大きな武器を近くに撃ちこみ、それが爆発する前に乗り物に乗り込めば、ダメージを乗り物に肩代わりしてもらって逃れることができる。
これを活用することで、多くの敵を自分に引き付けて一度に爆破することが可能になる。

ダメージと爆発範囲に優れるジェノ砲、リバイアサン使用時に特に活躍するテクニックであり、IMPでは重要となる。

ジェノ自爆

乗り物自爆の応用で、ジェノ砲着弾の寸前にソルリングやかんしゃく玉などのサブ武器で自爆し、ジェノ砲の爆発を回避するというもの。
これによりどんな場所でも自身のそばにジェノ砲を撃てるようになる反面、敵を自分に引き付ける行程を生身で行なう必要があるため、
運が悪いと敵を引き付ける段階で自分が死んでしまうことも...
近くに乗り物が無い、乗り物が壊れてしまっているorもう壊してしまった、というようなときに非常に役に立つ。

「蟻にわざわざジェノ砲を使う必要はない」「蜘蛛を自分に引き付けることは困難」
「飛行戦力は引き付けやすく攻撃もかわしやすい」「照準合わせが面倒でこちらも飛行戦力は倒しにくい」と言った理由から、ジェノ自爆は飛行戦力の一掃に使う場合が多い。特に飛行戦力+大型兵種といったステージで、ジェノ自爆は大いに活躍するのである。
「ジェノで一掃 ソルリングで残党撃破」のパターンでクリア出来るステージは結構あるので、IMPで行き詰ったときは一度試してみよう。