

# 侵略者データ Invader Database

ここでは、侵略者たちの具体的な各戦力とそれらに対抗するための戦術を提案、記録している、これらを参考に、諸君がより一層の戦果を挙げ、地球に勝利をもたらしてくれることを切に願う。

侵略者名	EASY	NORMAL	HARD	HARDEST	INFERNO	IMPOSSIBLE	移動方法	移動速度	危険度
巨大甲殻虫（黒蟻）	1 : 35 35: 70 69:105	1 : 47 35: 95 69:150	1 :180 35:267 69:360	1 :420 35:653 69:910	1 : 960 35:1309 69:1670	1 :1690 35:1740 69:1800	歩行	普通	D+
赤色甲殻虫（赤蟻）	23:180 53:270 69:320	23:240 53:370 69:430	23:710 53:950 69:1065	23:1720 53:2330 69:2670	23:3560 53:4490 69:5000	23:5160 53:5330 69:5400	歩行	普通+	C
飛行甲殻虫（羽蟻）	4 : 39 47: 83 69:110	4 : 52 47:112 69:150	4 :190 47:300 69:360	4 :440 47:740 69:910	4 : 990 47:1440 69:1670	4 :1690 47:1760 69:1800	飛行・歩行	速い-	B+
クイーン（女王）	29:2160 66:3428 69:3540	29:2920 66:4617 69:4780	29:8400 66:11585 69:11850	29:22900 66:28857 69:29600	29:41700 66:54290 69:55340	29:57750 66:59720 69:59900	歩行	普通+	C-
凶虫バウ（蜘蛛）	10:45 40:76 70:106	10:60 40:102 70:144	10:203 40:280 70:357	10:481 40:690 70:893	10:1052 40:1380 70:1670	10:1700 40:1750 70:1800	跳躍	普通	SSS
バウ・ロード（大蜘蛛）	58:3155 66:3428 70:3566	58:4260 66:4617 70:4813	58:10890 66:11585 70:11950	58:27030 66:28857 70:29800	58:51700 66:54290 70:55680	58:59200 66:59720 70:?	跳躍	普通+	SS
ドラゴン・センチビード（ムカデ）	30:296 31:300 56:416 70:481	30:398 31:404 56:561 70:649	30:1145 31:1160 56:1446 70:1608	30:2785 31:2830 56:2590 70:4020	30:5670 31:5740 56:6900 70:7550	30:7800 31:7800 56:8000 70:?	歩行・跳躍	遅い	S-
ファイター（UFO）	7:36 34:60 69:88	7:48 34:80 69:119	7:165 34:220 69:295	7:390 34:540 69:740	7:870 34:1090 69:1390	7:1410 34:1450 69:1500	飛行（静止 高速移動）	速い+	A-
シールド・ベアラ（鏡面）	18:44 48:70 69:88	18:58 48:94 69:119	18:186 48:250 69:295	18:447 48:617 69:740	18:945 48:1210 69:1390	18:1430 48:1470 69:1500	飛行（静止 高速移動）	速い+	E
エース・ファイター（精鋭）	42:977 49:1070 64:1010 69:1060	42:1325 49:1450 64:1400 69:1440	42:2670 49:2900 64:2750 69:2880	42:7000 49:7565 64:7170 69:7520	42:11280 49:12190 64:11580 69:12100	42:5680 49:5830 64:5740 69:5820	飛行（静止 高速移動）	速い++	A
インペリアル・ガード（近衛）	36:60 49:75 71:89	36:80 49:95 71:125	36:230 49:255 71:300	36:560 49:630 71:750	36:1100 49:1220 71:1400	36:1450 49:1470 71:?	飛行	速い	A-
インペリアル・ボマー（空爆）	59:80 60:80 70:89	59:107 60:108 70:120	59:275 60:280 70:297	59:690 60:690 70:750	59:1300 60:1310 70:1390	59:1490 60:1490 70:1500	飛行	速い+	S+
ドレッド・ノート（超爆）	60:1611 66:1714 70:891	60:2173 66:2313 70:1195	60:5532 66:5786 70:3728	60:13743 66:14428 70:8942	60:26114 66:27143 70:18915	60:29685 66:29858 70:28486	飛行	遅い+	A-
キャリアー	11:908 40:1107 69:1306	11:1013 40:1283 69:1553	11:1971 40:2468 69:2966	11:3857 40:5182 69:6508	11:7685 40:9674 69:11662	11:11914 40:12245 69:12577	飛行（静止 or円運動）	遅い	A+
歩行戦車ダロガ	8 :870 41:1550 70:1070	8 :1160 41:2090 70:1430	8 :3960 41:5660 70:4476	8 :9360 41:13890 70:10740	8 :20640 41:27500 70:22720	8 :33850 41:35000 70:?	歩行	遅い-	B-
新型歩行戦車 ディロイ	38:1480 52:1760 69:2180	38:2000 52:2390 69:2880	38:5505 52:6250 69:7100	38:13600 52:15400 69:17750	38:27000 52:28900 69:33200	38:35000 52:35400 69:35870	歩行	普通-	SS
新型歩行戦車 ディロイ・カスタム	"	"	"	"	"	"	歩行	普通-	SS

ローラーロボット・ギリオ(ダング)	44:200 46:110 62:250	44:280 46:140 62:340	44:730 46:490 62:850	44:1790 46:1150 62:2040	44:3510 46:2530 62:4000	44:4390 46:4300 62:?	回転	速い+	C
ローラーロボット・ギリオラ	初期:364 増援:614	初期:494 増援:840	初期:990 増援:1640	初期:2590 増援:4280	初期:4150 増援:6700	初期:1960 増援:2390	回転	速い+	C+
ソラス	13:4834 66:10285	13:6476 66:13882	13:21086 66:34714	13:50228 66:86572	13:108343 66:162858	13:170057 66:179143	歩行・ダッシュ	普通+	A-
サイボーグソラス	14965	20199	50914	126771	239657	267942	歩行・ダッシュ	速い	A
ミニソラス	865	1169	2915	7271	13658	14942	歩行・ダッシュ	普通	D-
ソラス・キング(テラソラス)	20780	28050	69960	174540	327790	360000	歩行・ダッシュ	速い+	S-
マザーシップ	3790	5050	19500	44800	103000	182000	静止旋回		A+
スペースリング	525	700	2670	6200	14250	25200	マザーに固定		A
ジェノサイド砲(マザーシップ)	300	390	1480	3450	7950	14000	マザーに固定		D-
浮遊都市アダン(皇帝)	3600	4860	12000	30000	56000	65000	静止旋回		MAX
バリアウォール発生装置	179	242	600	1500	2800	3000	浮遊都市に固定		E
ジェノサイド砲(浮遊都市)	179	242	600	1500	2800	3000	浮遊都市に固定		D+
プラズマ砲台	179	242	600	1500	2800	3000	浮遊都市に固定		B
赤レーザー砲台	179	242	600	1500	2800	3000	浮遊都市に固定		A+
青レーザー砲台	8	12	30	75	140	200	浮遊都市に固定		C+
緑レーザー砲台	89	125	300	750	1400	1500	浮遊都市に固定		C+
円盤発進口	179	242	600	1500	2800	3000	浮遊都市に固定		E
誘導レーザー砲台	557	753	1860	4650	8680	10000	浮遊都市ハブ横に固定		SS
インセクト・ヒル(蟻塚)	20:6479 48:9839	20:8700 48:13400	20:26700 48:35100	20:64400 48:86600	20:134800 48:168800	196000	動かない		A+
インセクト・ネスト(巣)	21:850 25:910 52:1330 53:1345	21:1130 25:1230 52:1790 53:1810	21:3480 25:3610 52:4670 53:4710	21:8350 25:8780 52:11550 53:11670	21:17500 25:18103 52:22270 53:22450	21:25720 25:25950 52:26530 53:26600	動かない		A
卵	1	1	1	1	1	1	動かない		E-

- ・速度は黒蟻の速度を「普通」とした上で、陸戦兵の緊急回避移動・戦車移動・バイク移動の速度と大雑把に比較したもの。
- ・「速い」は戦車で振り切るのが困難となり、バイクでもあまり距離を取れない。「速い++」はバイクでも逃げ切れない。
- ・「遅い」は緊急回避移動でも距離を離せる速度で、「普通」は緊急回避移動と同じか若干速い程度。
- ・ペイルのバニーホップは「普通+」辺りと同程度。緊急回避に比べれば確かに速いが、攻撃との兼ね合いやEN効率の問題で総合的にはあまり変わらなくなる。
- ・『遅い<緊急回避 普通 ペイル<戦車 速い バイク<速い++』

- ・体力は「マップ番号：そのマップでの体力」という形で記述している。あくまで確認できた最低撃破ダメージであり、もっと少ない攻撃で倒せる可能性もある。
- ・小数点以下の体力はくり上げて1としている。
- ・赤蟻のMission23での体力は、初期配置のものではなく、体力がより高い増援のものを表記している。以降のMissionで、赤蟻がこの体力を下回ることはない。
- ・出現回数が4回以下のものは全て調査してあるが、それ以上のものは、最初に出るMissionと最後に出るMissionと、その中間に位置するMissionのみ調査している。
- ・マザーと皇帝の砲台の体力は、例外的に最後に出るMission(マザーならMission 3 4、皇帝ならMission 7 1)のもののみを記述している。

この表はまだ未完のため各地にいる隊員による補完を願う。

## 耐久変動

侵略者の耐久力はMissionが進むごとに強化されていくようになっており、難易度に応じた初期耐久力と上昇量が設定されている。計算式は、初期耐久力 + 上昇量 × 選択したMissionの番号というシンプルなものであるようだ。

この初期耐久力と上昇量を完全に共有している種属があり、それは4つのグループに大別される。

黒蟻、羽蟻、バウの主力グループ。

UFO、鏡面、近衛、空爆の戦闘機グループ。

皇帝都市の青、緑、誘導レーザー以外の砲台グループ。

クイーン、バウ・ロード、皇帝本体の王族グループ。

皇帝の耐久力を測る機会は最後のMissionしかなく、クイーンもバウ・ロードも現れないが、両者の最終的な耐久力（Mission69と70のもの）と近似しているため、この場所へ入れた。

この4つのグループに入るものは耐久力の大きな変動を確認しておらず、常にステージ毎の上昇量に従って上昇していくようだ。しかしこの4つのグループに入らなかったその他に属するものは、種属ごとにまったく独立した初期耐久力と上昇量を設定されている。

また、その他に属するものは耐久力が高く、それゆえか耐久力を大きく変動させられていることもあり、ゲームのバランスのような役割を担っている部分があるようだ。

特に赤蟻の耐久力は変動させられていることが多く、増援として現れた場合、Mission 3 5 以外、必ず初期配置のものより耐久力が増しているので注意が必要である。

## 危険度表

- |        |       |         |                                      |
|--------|-------|---------|--------------------------------------|
| 【SS以上】 | 「最重要」 | 最重要撃破目標 | 例え如何なる状況でも発見次第即座に撃破すべき対象             |
| 【S】    | 「致死」  | 最優先撃破目標 | 撃破の機会を損なうごとに攻略達成がほぼ不可能となる超危険対象       |
| 【A】    | 「危険」  | 優先撃破目標  | 殲滅速度によって攻略の成否を左右する要因となる危険な対象         |
| 【B】    | 「警戒」  | 警戒目標    | 放置することによって攻略が困難になる程度の危険性を持つ、警戒すべき対象  |
| 【C】    | 「注意」  | 注意目標    | 場合によっては攻略の成否にかかる対象                   |
| 【D】    | 「貧弱」  | 低優先目標   | 場合によってはなんらかの制約になりうるが、特に問題視するべきではない対象 |
| 【E】    | 「無害」  | 最低優先度目標 | 攻撃能力を有さず、攻撃性を持たない対象                  |

## 黒蟻（巨大甲殻虫）

・正式名称は巨大甲殻虫だが、EDFにおいては主に黒蟻と呼称されている。

強力な顎により至近戦闘を担当する種と、腹部より強烈な酸性物質を噴射する種が確認されている。

なお、外見だけでは両者の判別は不能だが、今大戦での比率は酸を飛ばすものが圧倒的に多いため、蟻 = 酸蟻と考えてもなんら問題は無い。

・ハード以下ではそれほど強力な敵ではない。しかしハーデスト以上では前作以上に酸の威力が増しているため、至近距離で酸を吐かれると（蜘蛛ほどではないが）大ダメージを食らう。油断せず背後に密着されないようにレーダーで注意。

・後半ステージでは、蜘蛛と一緒に出てくる事が多いので蜘蛛を優先して倒すように。

・陸戦兵なら、爆発物により一掃、あるいはSG・ASなどの高火力の武器で一体づつ確実に数を減らすことが重要。

・ペイルなら、レイピアでも対処可能だが、やはり15以上のサンダーボウがベスト。

・直線的に動くよりも、ジグザグの動きを意識しながら戦えば被弾率はぐっと下がる。

・もみくちゃになると、鳥肌が立ちます。

	EASY	NORMAL	HARD	HARDEST	INFERNO
攻撃力	0	0	0	35 ~	80 ~ 140
酸の数	0	0	0	0	16

## 赤蟻（赤色甲殻虫）

- ・体色が赤く、より巨大な体躯を持つ種。酸を発射することは無く、全ての個体が近接攻撃を行う。その代わりに体力は大幅に増加している。
- ・どの難易度でも基本的に雑魚だが、起き上がり自爆が使えなくなっているためハーデスト以上では迅速な殲滅は難しい、強いというか邪魔な存在。潜ビルすればこれ程無害な敵も無い。
- ・噛み付きのダメージが大幅にアップ、「INF赤色甲殻虫」で1200強 「INF赤波」で600強 「INF灼熱」で1900弱程度の攻撃力変動がある。
- ・陸戦兵なら、赤蟻のみが出現するエリアでは、サッカーグレネード、あるいはサッカーグレネードが大変有効で、地面に撃ち込みながら後退し続ければ簡単に数を減らすことが出来る。時限式HGシリーズでも代替可能。
- ・ペイルなら、高難易度でもレイピアで楽勝。
- ・推奨兵器はレイピア・ガバナーSX等の火力が極端に高い物。
- ・移動速度が主力戦力の中では若干速いため、魔虫跋扈や灼熱では、蜘蛛や酸蟻の攻撃を防いでくれる盾として非常に役に立つ存在。

	EASY	NORMAL	HARD	HARDEST	INFERNO
攻撃力	0	0	0	0	1200 ~ 1800
攻撃力（赤波）	0	0	0	0	590 ~ 690

## 羽蟻（飛行甲殻虫）

- ・飛翔翅を備えた甲殻虫。飛翔翅が無いもの同様、酸を噴射する。
- ・ハード以下では雑魚だが、ハーデスト以上では一気に難敵に。バイク並のスピードがあるので、集団で出てくると接近戦は避けられず、密着されて大ダメージを負ってしまうことも。
- ・軌道が不規則なため、滞空時はとにかく攻撃を当てにくい。
- ・空中のコイツを普通にスナイプできるようになったら、もう一人前と言っていいだろう。
- ・陸戦兵なら、地上の敵や障害物を重兵器で撃ち、爆風に巻き込んである程度数を減らした後、拡散性のあるガバナー、SG - 5あたりで残りを叩く……というのがセオリー。
- ・また、空中で被弾すると地面に着地するので、火炎放射器 or 火炎砲で空中を焼き払った後、SG-4,6,7, 99,100で着地後を叩くというやり方でもOK。着地状態ならHPの低い酸蟻である。
- ・ペイルの場合、群がってこられたら、レイピア放ちつつグルグル回ってるだけでかなりの勢いで処分できる。ただしこちらの体力も相当削られるのは覚悟。
- ・耳を澄ますと「ヴンヴンヴン！」っていう、羽音が聞こえるので鳥肌が立つ。

## クイン(超巨大甲殻虫)

- ・巨大甲殻虫の親玉的存在と考えられる、超巨大生物。腹部から霧状の超強酸を噴霧する。翅は存在するが、流石にそれで飛翔することは出来ないようだ。
  - ・酸放射は距離が離れているほど回避が困難になる。
  - ・周囲の敵を脅威と感じないのならば、足下で戦った方が比較的安全と言える。
  - ・かなり接近しないと攻撃してこないなので逃げ撃ちも効果的。
  - ・29(地底決戦)の最後ではバウンドガン、火炎、電撃を **うまく使えば** ノーダメージ可。HARDクリアの特典武器「ファイブスターSR-B」もなかなか有効。スブグレも。
  - ・ただし地底の通路内では逃げ場が無く、運が悪いと酸一発で大ダメージを負ってしまう事もある。慎重に。
  - ・耐久力が高い割に攻撃力は低いので、倒すのは後回しにしたほうがいい。
- しかし攻撃範囲が広く、ダメージ硬直により身動きがとりづらくなるので、やっぱ先に倒した方がいいかも...
- ・数少ないアサルトライフルと相性の良い敵。

## 凶虫バウ（蜘蛛）

- ・誰もバウと呼んでくれない、悲しきかな。

- ・蜘蛛に酷似した外観を持つ巨大生物。八本の接地肢で様々な地形を跳躍しつつ縦横無尽に移動し、強力な粘着性の化学物質を腹部から紐状にして発射する。
- ・あらゆる難易度で最も警戒すべき対象。
- ・足は比較遅く、またジャンプ中は攻撃してこないという特徴があるので、出来ることならジャンプ中に倒すのが望ましい。遅いと言っても黒蟻程度の速力は持っているし、ビルに登ることも少ないので一直線にこちらに向かってくる傾向がある。
- ・ただし、地下（特にトンネルや通路）においては、その移動方法ゆえに、ジャンプが頻繁に遮られ、大幅に速力が減殺される。地下マップでは、極力そのような地形におびき出して戦うことが望ましい。
- ・とにかくひたすら距離を取り、一匹しかいなくとも絶対油断をしないこと。
- ・糸は障害物を突き抜ける事が多く、地上戦の瓦礫は防護壁としては全く役に立たない、至近距離なら、ビルや地下などの厚い壁すら貫通する場合がある。壁越しでも過度に安心しないこと。
- ・正確に言えば、糸の先端にしか障害物に対する判定が無いため、先端以外の部分は勢いで障害物を貫通してくるのだ。これはビルの向こうから糸を撃っている大蜘蛛を見るとわかりやすい。
- ・また、糸を発射する際に腹部の先端が壁を貫通していると、糸の先端ごと壁を突き抜けた状態で発射される。同じ現象は蟻の酸やミサイル・火炎放射系の武器でも見られる。
- ・糸の判定は糸が消えるまで残る為、横ステップで回避すると悲惨な事になる。
- ・その為、糸は横ステップより後ろに下がったほうが、多少は安全に避けられる。
- ・屍骸の糸にも判定は残っているため、吹っ飛ばした勢いで尻の先端に触れてしまうと悲惨な事に。
- ・INFだと2m以内で食らうと5000~8000程度を一気に減らされる。体力が5桁無いとほぼ瞬殺。

## バウ・ロード(大蜘蛛)

- ・凶虫バウを更に巨大化させた外見を持つ巨大生物。糸は発射数が増し、何より驚異的な射程を誇る。
- ・しかし、糸が太くなり射出範囲が広がった分、通常蜘蛛のように、メチャクチャに絡みつく事は無い。よって近接時の総合ダメージは凶虫バウより少なくなった。
- ・ただし密着されれば即死級なのは変わらず、また弾速が速くなっているために避けようと思っても避けられない、乗り物キラー。
- ・もっと脅威なのはその移動速度である。巨体故に距離感が中々つかめず、気がつくまで至近距離まで接近されている事もしばしば、更にあまり怯まないで瞬く間に密着されてしまう。
- ・遠距離狙撃がセオリーだが、タイマンの状況で尚且つ体力がある程度あれば、接近されてもある程度戦える。
- ・やはりバウ・ロードと呼んでくれる人は少ない。

## ドラゴン・センチピード(ムカデ)

- ・伸し餅状の巨大生物が複数一体化して形作られる、一種の群体生物と考えられる。
- 地球に放たれた異星人の巨大生物の中でも究極の進化形態と目されているが、実際の詳細は不明。
- ただ、その耐久力とスコールのように圧倒的な量の酸性物質の噴射は恐るべきもので、一行動単位と限定すれば一連の虫に酷似した巨大生物群の中では最強とも呼べるだろう。
- ・遠距離攻撃に置いて究極の戦闘力を持つ。遮蔽物をフル活用して戦うべし。接近されたらされたで避ける暇もなく大量の酸を浴びることとなり危険。
- ・一つのパーツが撃破されると、そこから分離する。また、残りHPが3/4以下になった部位に爆発物を当てると、その部位が分離するという特性を持つ。
- ・難易度上昇ごとに、酸弾発射数が増大していく。
- ・爆発物による複数部位への攻撃が有効だが、強力な爆破範囲を持つ武器を当てると部位が跳ね上がる。頭にヒットすると最悪の場合、頭上を通過され、酸の嵐を浴びることとなるので注意。
- ・また、爆発物のダメージを半減するという、なかなか厄介な特性をもつ。
- ・接近戦はかなり無謀、できることならプロミネンス級ミサイルやライサnderなどを使用して遠くからダメージを与えたい。
- ・これに関して中盤までの武装では女性隊員は有効な武器をあまり持たない、と言えるかも知れない。
- ・ハデスト以上のコイツをレイピアやランスで普通に倒せるようになったら、もう一人前と言ってもいいだろう。・セオリーとしては、遠距離爆破 - 狙撃による各部位への致命打による分離 - 各個撃破という流れになる。
- ・女性隊員がデモニックスを持っているなら一撃で切断することが出来る。
- ヒット&アウェイで確実に頭数を削ぎ落とし、各個撃破のチャンスを増やそう。
- ・最小単位の一節だけが独立して残った場合、移動速度が上昇して積極的にプレイヤーに接近するようになる。
- これを逆手に取り、まとめて爆破した後におびき寄せて各個撃破する手もある。
- ・ガスタンクまでおびき寄せてガスタンクを爆破してダメージを与える手もあるが、全難易度を通してたった100のダメージなので、むしろ遥か上空へ追いやり、その間に誘導兵器などで攻撃することをねらいにしていこう。
- ・先頭の個体に強力な攻撃を与えると後ろへ飛んでいくため、これを利用すればアウトレンジが可能。
- ・また、先頭の個体を撃破すると身体が跳ね上がる。接近戦だと、この際に頭上+正面からの同時攻撃を受けたり、包囲される可能性があるため注意する事。
- ・蟻の様に酸を噴く部分を突き出して来ないので、潜ビル時の酸貫通がほとんど無い。ペイルの絶対包囲で敵がコイツだけになったら、ビルに潜れば楽勝。
- ・待機中のムカデはリバイアサンをプレゼントしよう。

## ファイター（UFO）

- ・通称としてUFO。異星人の一般的な航空戦力で、その集団単位でのビームバルカンの一斉射は脅威である。出来る限り一撃必殺を心がけたい。
- ・陸戦兵ならばショットガン・スナイパーライフル・ロケット&グレネードランチャー・ミサイルといった様々な対処法がある。ペイルウイングではランス・電撃・誘導兵器、UFOの動きが鈍い低難易度ではレイピアも有効。
- ・アサルトライフルは一度接近されると分が悪いが、こちらに接近しようとかかって来る時ならばノックバックで集団ごと押し返し続ける事が可能。また、D系ならそれほど相性が悪いわけではない。
- ・上に乗るとひたすら上昇するが、IMPだと地面に向かって降下する動きに変わる（それ以前にIMPで乗ったら下部のビーム砲が本体を貫通してくるので蜂の巣にされる）。
- ・攻撃手段がビームしかないので壁を利用しての戦いが効果的だが、IMPだと強引に壁に潜り込んでくることがあるのでビルの間や潜ビルという戦法が通用し難くなる。

## 鏡面円盤シールド・ベアラー（鏡面円盤）

- ・今回新たに確認された異星人の侵略兵器。機体のほぼ全体が物理運動反転シールドによって覆われており、全ての攻撃を反射する。機体中央部の重力遮断ドライブにのみシールドの効力が及ばないため、撃破に当たってはそこを狙って攻撃する必要がある。
- ・機体中央下部の赤い部分と、その中心から伸びる細い突起物への攻撃のみ有効。
- ・なぜか敵兵器の攻撃も反射する。
- ・攻撃をしてこないで落ち着いて対処するべし。
- ・ショットガンやサンダーボウは反射してもほとんどプレイヤーには当たらないので、反射を気にせずにバカバカ撃てる。
- ・ただし中心を狙わないと当たる場合が多いので注意。サンダーボウも一本程度なら直撃する時がある。
- ・必ず他の敵と組んで行動するので、誤射に気を遣いながら戦うように。
- ・変形前に攻撃しても弾丸は180度反転しない。
- ・爆発物攻撃なら一斉撃破が可能。
- ・誘導兵器は鏡面に当たった場合、自分を追いかける為使わない方が得策である。ただしペイルのフェンリル等、高速かつ誘導性が高くない兵器は結構外れてくれる。
- ・拡散系レイピアの使用は、弱点に密着撃ち以外は自殺行為に等しいので厳禁。
- ・パルサーショットが跳ね返ってきたら主人公も食らうので注意。
- ・IMPだと、SG・参謀などのわずかな反射すら致命打になりかねないが、どうしようもない。素直に礼賛やランス等を使おう。潜ビルできるステージなら反射は爆発武器でなければほぼ無害で倒せる。

## エース・ファイター（精鋭UFO）

- ・前大戦から確認されている強化型円盤。幸い、一戦域に確認できる数は少数。
- ・通常のUFOよりも高速・高耐久・高火力、インフェルノでは耐久力は10000を超える強敵。
- ・一撃の威力の高い武器を接近毎に確実に命中させ、チャンスを絶対に逃さないこと。
- ・S N Rの2丁持ちの時などは一発目命中時に即座に次弾を発射すると命中しやすい。
- ・推奨武器はデモニックランスやガバナーSX、礼賛等。
- ・ただしデモニックランス等の近距離兵器は、接近しないと当たらない上、敵の移動速度が速いため、とても当てずらい。
- ・INFではバイクより速い。
- ・一応単機相手ならばA S - 9 9等の連射で距離を離し続けるのもアリ。相手の接近に合わせて撃ち込み、距離を確保すれば見失う事は無い。
- ・IMPではなぜか耐久力がハデスト以下の数値に下がる。

## インペリアル・ガード（近衛UFO）

- ・横長の形状を持つ最新型円盤。レーザーウィップの攻撃力は要警戒。
- ・軌道が不規則で、遠距離からの攻撃が困難になっている。また、密集しないよう行動するので、爆発物による一斉爆破も困難を極める。代わりに潜ビルすればファイターUFOよりレーザー貫通は少ない。
- ・（陸戦兵なら）超低空で飛び回るので、残骸・障害物などを利用して、誘爆させると良い。
- ・レーザーは一撃の威力は高いが、通常型よりも回避はしやすい。しかし、背後からの密着射撃でゴツソリ体力を減らされる事もあるのでポジショニングに注意。
- ・後回しにして溜めると怖い。低難易度でも適度に掃討を。

- ・撃墜後の残骸が他の敵に比べて長時間残り、また、攻撃で吹き飛ばす事も出来ない。が、うまくすれば中心部を通り抜け可能。
- ・待機から攻撃に移った固体はこちらを射撃するために一旦、高度をこちら側に合わせてくるので遠目に見ても分かりやすい。
- ・また、攻撃する際に急激な方向転換を行うために機体が左右に大きく揺れる。この状態だと狙いは出鱈目となり、大ダメージを受けることは少ない。
- ・ただし機体が揺れていないと正確な照準で集中射撃を行うため、注意が必要である。
- ・何故かINF・IMPではある一定以上の高度から上に行かなくなる。このためミッション68より33の方が難しくなる。

## インペリアル・ボマー

- ・形状は通称・近衛兵と同じで、塗色によって判別される。その通称の通り空爆に特化しており、プラズマ破壊弾による爆撃で敵を制圧する。
- ・複数で頭上に来られると何も出来ないまま連続でコケまくる。
- ・戦法としてはまず接近される前に撃墜。これのみを相手にするならスナイパーライフル二挺持ちによるタクティカルファイアが効率的か。
- ・INFでは攻撃モードに入るとバイクよりも速くなるため、ただ直線上に走行してるだけでは追いつかれてしまう。タイミングを計って大きく蛇行するなど工夫を。
- ・攻撃モードでなければバイクよりは遅いので、カーブを曲がった際に攻撃モードに入らなければ距離を離せる。
- ・接近を許した場合、相手も「空爆攻撃法 = 低空 & 接近を強いられる」事を利用し、最終手段の足元自爆巻き込みもかなり有効。
- ・ただしハデストまではある程度上空から空爆してくるため、命中精度はそれほどでもないが手を出しにくい。
- ・飛行能力を持つペイルならば、マップ角に誘い込み、見えない壁を背にして飛びながらレイピアで撃墜させていく方法が安全かつ楽に攻略できる。
- ・INF・IMPでは空爆を行う際にほぼ地面に密着してくるため、ペイルにとっては武器さえあればハデストよりINFの方が楽だったりする。
- ・通常使われることはないが、最近の研究により後述のドレッド・ノート、ギリオ&ギリオラなどと同様にレーザー兵器を隠し持っていることが分かった。

## メガ・ボマー ドレッド・ノート

- ・空爆円盤の形状はそのままに、巨大化により爆撃性能を強化した機体。
- ・他の巨大化インベーターと違って耐久力はかなり低く、胴体もデカイため、案外楽に倒せる。
- ・近づいてくると超爆撃によって処理落ち必至。処理落ちがイヤなら絶対に近づかせないこと。
- ・さらに耐久力が低いと主人公も必死。何気に攻撃力も高い。
- ・インペリアル・ボマーなどと同様にレーザー兵器を隠し持っていることが分かった。

## 多脚歩行戦車ダロガ

- ・異星人の陸戦用戦闘車両。前大戦では広範な戦域で確認されていたが、今回は新型兵器の配備もあってか全体的に配備数は減少している。胴体部からの誘導破壊光線、長距離誘導ミサイル、さらにそこから懸架されたビームバルカンにより、圧倒的な火力を誇る。
- ・ビームやミサイルの命中補正が前作よりも上昇。特にミサイルの命中精度は無視できない物と化している。
- ・レーダーの外から2番目の円内に近寄ると発射。ただし、一定以上の高度（ビルの上ぐらい）にいと、射程無限の誘導ミサイルを発射してくる。
- ・バルカンはハデスト以上だとしっかり狙ってくるようになり、マトモに食らうと死ぬ。近距離で撃たれたら回避に専念しよう。
- ・一見上空には無害に見えるバルカンだがIMPでは胴体を貫通して垂直に飛んでくるのでレイピアで解体しようものなら返り討ちに遭ってしまう。一定距離からビームを誘って一気に近づき、バルカンを撃たれる前に解体するようにしたい。
- ・何故かダロガの攻撃が他のダロガに当たるとダメージになり、同士討ちになる事がある。
- ・足(踏みつけ?)にダメージ判定があるっぽい。

## 新型歩行戦車ディロイ & ディロイ・カスタム

- ・後半ミッションから出現する新型戦車。
- ・不規則な移動による攻撃の当てにくさ、射程無限のプラズマ砲、近距離での極悪な攻撃性能などからダロガを遙かに凌ぐ強敵と化している。
- ・くねくねと車体を揺らしながら移動するため、狙撃が非常にしにくい。
- ・大型兵種の対処法が「遠距離からの狙撃」であることに変わりはなく、プレイヤーのテクニックをもって当てるしかない。
- ・接地している足は全く動かないので、本体が狙いにくいのであれば足を狙おう。

- ・ペイルのレイピアで特攻する場合も、不規則に動く本体ではなく接地している足に密着して攻撃、処理落ちに惑わされなければ数秒で倒せる。
- ・逆にホーリーランスで攻撃する場合は飛行しながら本体に、細長い本体にピッタリ当てられれば3~4発で倒せる。
- ・近づく場合、また近づかれた場合にはレーザー攻撃に注意。
- ・スラスト型レイピアの如く高密度・高威力のレーザーをプレイヤーに照射してくる。ハードまではこちらを薙ぎ払うように撃ってくるのだが、
- ハデスト以降は正確に照準を合わせてくるため、一度食らうと全く身動きが取れなくなって死ぬ。
- ・ペイルで密着レイピアをする場合も、処理落ちや敵自身の移動などで少しでも手間取ってしまうと、たちまちレーザー攻撃の餌食となる。
- ・ディロイ単体ならともかく、複数の敵がいる場面でディロイに特攻することは自殺行為に等しい。
- ・攻撃が始まった時の対処法として、瓦礫に隠ればレーザーをある程度防ぐことができる。
- ・また「攻撃を受けると車体を大きく揺らす」という性質を利用し、爆発系・連射系・一発の威力が大きい武器で攻撃するとレーザーの照準がデタラメになる。
- ・特にミラージュ系は、連射すればディロイをタコ踊りさせることができるのでレーザーを全く食らわない。
- ・連射系でなくとも、悪あがきとしてとりあえず撃っておくと良い、視界は無いに等しいが、
- ・しかし、もう一つの近距離攻撃である串刺し攻撃はタイミングを掴まないとどうしようもない。
- ・こちらはダウン判定なので、レーザーでないだけマシだと思おう。
- ・とは言い回避困難な上にダメージも少なくない、当たればダウンによって距離を離す事が出来ず、その次にはレーザーが飛んでくる可能性が高い嫌な攻撃である。
- ・飛びっぱなしだと当たってしまうため、陸戦兵の緊急回避より少し遅くタイミングをずらし、同じくらいの間隔で三回ジャンプする事。
- ・射程無限のプラズマ砲も厄介。絶え間なく発射してくるため、遠距離でも常に動いていないと被弾する。何故かヘリ等で限界高空飛行中の場合、当たっているのに爆発もなくノーダメージ素通りする事がある。
- ・また白い爆風が視界をさえぎり、処理落ちにも悩まされることに、ダメージ以外の部分でも非常にいやらしい攻撃である。
- ・ディロイ・カスタムは個体によって足の長さや移動速度が違う。特に移動速度の速い個体はタミフルディロイとも呼ばれ、短足と長足の二種類がいる。どちらもあつという間に距離を詰めてくるため、特に注意が必要である。ただし動きが滅茶苦茶な分レーザーの狙いは付けられないようで、ディロイが移動してる間ならそれほど大きな被害は受けない、むしろほぼ回避不可能な距離から撃たれるプラズマ弾に注意したい。

## ローラーロボット ギリオ&ギリオラ

- ・ダンゴムシのような形状の陸戦兵器。虫をモチーフにしているが巨大生物ではなく機械である。
- ・丸くなって回転しながら凄まじい速度で突進攻撃を繰り返す。
- ・その性質から高い建物の上に乗っていれば一切攻撃を受けない、はっきり言って雑魚。
- ・しかし、乗れる民家が無い場所なうえディロイと一緒に襲ってくるM.46「機兵の谷」やM.62「皇帝直下」では恐ろしい敵となる。
- ・民家の上だと稀にジャンプしたギリオの突撃を受けることがある。アンテナの下にいればこれは防げる。
- ・減速と加速がかなりデタラメ。慣性の法則を完全に無視しており、ゆっくり動いていたのが突然猛スピードになったりする。
- ・猛スピード状態で何かにぶつくとそのまま遙か彼方へ飛んでいく。
- ・また攻撃の当たり判定もデタラメで、突進されるとダウン判定のダメージを受けるだけだが、
- 静止時やゆっくり動いているときに触れるとソラスの炎のようにガリガリHPを減らされる。
- ・撃破時にダメージ判定のある爆発を起こす。爆発半径は小さいがオブジェクトは倒壊するため、自身が乗っている建物を破壊しないよう注意。
- ・爆発は敵味方を問わずダメージをあたえるので、スナイパーライフルを使っても爆発で連鎖的に複数の敵を倒せることがある。
- ・登場するミッションは少なく、ギリオラに至ってはM.51「重装鉄球」にしか出てこない。
- ・通常使われることは無いが、彼らはレーザー兵器を隠し持っていることが最近の研究で分かった。参考： <http://www.nicovideo.jp/watch/sm5182330>

## ソラス (ミニ サイボーグ キング)

- ・宇宙生物、というか特撮怪獣。建物を破壊しながら移動し、口から火を吐き、多少の攻撃を受けても仰け反りすらない。
- ・しかし悲しいかな、足元がお留守なので陸戦兵ならかんしゃく玉両手持ちで足に密着して連投、ペイルならレイピアを照射するだけであっさり死んでしまう。
- ・ただゲーム中最高のHPを誇るソラスキングだけは、かんしゃく玉で倒すことは難しい、バイクで逃げながら狙撃した方が良い。
- ・ただしフィールドの一角を埋め尽くすような長射程・広範囲の炎を吐いてくるため、早め早めの行動を心がけよう。
- ・ペイルなら背中に乗ってマスレイ照射でやっぱり楽勝、また参謀両手持ちも有効で、連射すれば凄まじい反射効果で簡単に倒せてしまう。
- ・そのお手軽さからミニソラスと共に武器稼ぎに利用されてしまう、どこまでも悲しき宇宙生物。
- ・口から吐く火炎は多段ヒットするため、一度食らうと操作不能状態でガリガリHPを減らされる、ただ足元にいれば火炎は簡単に

回避可能。

- ・メカソラスのみ火炎がプラズマ砲になっているが、当たるとダウンするため弱体化している。
- ・メカになって足元はややお留守ではなくなった。
- ・サッカーGRやミサイルなども撃ってくるが、動いていれば食らわないし食らっても大したダメージではないので、やはり意識する必要はない。
- ・陸戦でキングソラスがきついときは遠距離射撃ができてダメージが大きい武器(礼賛やゴリアス-99等)と自爆回避用武器(ゴリアス-DDあたり)を持っていこう。
- ・最大体力の20%を失うたびに怯むので、装備している武器の攻撃力と、攻撃した回数を憶えておけば、計画的に行動を止めることができる。
- ・ただし怯んでいる最中に、更に次の怯みポイントまでダメージを与えると、そのぶんの怯み行動は無くなってしまうので注意。

## マザーシップ (リング ジェノ砲)

- ・インベーターの母船にして前作のラスボス。
- ・無数のエネルギー弾を発射する浮遊砲台スペースリングに、数々の都市を破壊してきた八門のジェノサイド砲で武装し、中央ハッチからは無限にUFOを射出する。
- ・また、全ての砲台を破壊されるか本体がある程度のダメージを受けると、本体下部から発狂弾を撃ち始める。発狂弾の砲台は破壊不可能で、一度始まるとクリアするまで止まらない。
- ・本体は硬い装甲で一切の攻撃を受け付けないが、唯一中央ハッチの内部にはダメージを与えられる。UFOが射出されているときにハッチ内部を狙うのが基本的な戦い方である。
- ・スペースリングの攻撃および発狂弾は、弾幕の見た目こそ凄まじいものの、実際は常に動き回ってればほぼ当たらない、むしろ激しすぎる弾幕で画面が見辛くなることに注意しよう。
- ・マザーシップと直接交戦するのはM34「審判の日」だけだが、それ以前のステージでも何度か登場はする。その際、意味はないがスペースリングとジェノサイド砲を破壊することは可能。

## 皇帝都市アダン (バリア 各種砲台 発進口)

- ・インベーターの浮遊都市にして今作のラスボス。強さ・大きさ・圧倒的スケール、全てにおいてマザーシップを遙かに凌駕している。
- ・ステージ上空を覆い尽くすほどの大きさで、浮遊都市下部には数百にも及ぶ(と思われる)砲台が設置されている他、都市中央部は二重のバリアウォールにより守られている。
- ・無数の砲台から画面を覆い尽くさんとするほどの光線やプラズマ砲を発射し、さらに中盤以降は八門の円盤発進口から定期的に近衛UFOが吐き出される上、終盤では八門の巨大誘導レーザー砲台まで出現する。まさしく鬼神の如きラスボスである。
- ・外側のバリアウォールは四つの発生装置で、内側のバリアウォールは二つの発生装置で形成されており、それぞれ発生装置を全て破壊すればバリアウォールは消滅する。
- ・弱点はマザーシップと同じく近衛UFOを射出する中央ハッチだが、前述の通り中央は二重のバリアウォールに守られており、また形状上かなり近くまで行かないと弱点部に攻撃が当たらないため、中央ハッチの攻撃も一筋縄ではいかない。
- ・都市下部の砲台は長射程の緑レーザー、中射程の青レーザー、短射程の赤レーザー、プラズマ砲、ジェノサイド砲の五種類で、赤レーザーのみレイピアの如く連射してくる。
- ・また外側のバリアウォールを破壊すると円盤発進口が作動、内側のバリアウォールを破壊すると中央ハッチから近衛が射出されるようになる他、ハッチの周囲に誘導レーザー砲台が出現し砲撃を開始する。
- ・初登場するM36「終章」以降、最終面であるM71「皇帝都市」以外のステージでも何度か登場するが、攻撃してくるのはM36とM62「皇帝直下」のみで、その他のステージでは敵を射出したあと帰っていったり、何もせず帰っていったりする。
- ・攻撃してくる二つのステージでは、砲台を破壊することは可能だが破壊する余裕はあまりない。
- ・Tipsに載っていることだが、時空の歪みから出現する、または時空の歪みに消えていくステージの場合、出現or消滅の瞬間にサカグレDやジェノ砲などでその位置を爆破すると、大量の砲台が破壊されてアイテムがボトボト落ちてくることがある。
- ・M36などはこの方法で円盤発進口を破壊してしまえば、何もせずにクリアとなる。もしかしたらアイテム稼ぎにも使えるかもしれない。
- ・マザーシップの中央円盤ハッチ開放時にジェノ砲を当てても効かないが、何故かコイツの中央ハッチには効く。

## インセクト・ヒル

- ・ビルよりも大きな蟻塚。表面に無数の穴があり、そこから無尽蔵に羽蟻を吐き出す。
- ・耐久力がかなり高く破壊にはかなりの時間を要するが、羽蟻が無限に湧き出てくるため羽蟻とも連続的に交戦しなければならず、しかし羽蟻の相手ばかりしていればいつまで経っても蟻塚を壊せない...という悪循環に陥る。
- ・最良の方法は、蟻塚と羽蟻を同時に攻撃すること。

- ・陸戦兵ならサカグレDを蟻塚の上部に吸着させ、その近くでウロウロ。寄ってきた羽蟻を爆破すると同時に蟻塚にも5000ものダメージを与えられる。
- ・ペイルの場合、大胆に蟻塚の表面の穴に潜り込んでしまっ、そこでレイピアを振り回せばOK。寄ってくる羽蟻も湧いてくる羽蟻もボトボト落ちていくし、蟻塚もすぐに潰れる。羽蟻の残りもバックレイピアで処理。
- ・蟻塚が登場するステージはM4・M20・M48の三つしかなく、しかもM4「魔虫の塔」は蟻塚を破壊できないため実質ただの羽蟻戦。蟻塚そのものと戦うステージは二つしかない。
- ・また、蟻塚が他の敵と登場するステージはM48「魔塔の守護者」だけである。この時は頂点からのみ鏡面円盤を吐き出すようになっている。
- ・登場ステージは少ないにも関わらず、妙にプレイヤーの記憶に残る敵である。

## インセクト・ネスト

- ・巨大生物の巣穴。一定の間隔で巣穴ごとに固定の巨大生物が湧いてくる。
- ・インセクトヒルとの違いは耐久力の低さと湧いてくるスピードの遅さ、そして羽蟻以外の巨大生物も吐き出すということである。
- ・特に蜘蛛の巣穴には細心の注意を払おう。迅速に撃破し、待機モードの場合は最後まで残しておくべき。
- ・破壊方法としては、陸戦兵は普通に爆発物やSG・SNRなどで攻撃するしかないが、ペイルの場合レイピアやホーリーランスで速攻解体できる他、上空から参謀を撃って巣穴の内部で上手く反射させる方法も有効。
- ・耐久力自体は低く、レイピアやランスなら数秒で破壊することもできるが、敵が湧いてくる場所に特攻することになるためタイミングが悪いと湧いてきた敵に囲まれてしまう。
- ・なお、後から巣穴が出現するステージの場合、予め巣穴の出現場所に立っておくと出現と同時に巣穴の内部に潜り込める。レイピア照射で稼ぎに使える。

## 卵

- ・もしかすると繭かもしれない。
- ・ミッション29地底決戦で出現。動かない 攻撃してこない。
- ・何らかのダメージを与えると中から黒蟻が出現する。卵は蟻出現時に消滅。
- ・卵はどんな攻撃でも一発当てれば壊れる。殺虫スプレーEXでも壊せる。
- ・攻撃判定であればどんな攻撃でも壊れるっぽい。
- ・こちらの持つ最弱の攻撃（LRSL-33の0,3）やりベアースプレー、殺虫スプレーEXでも壊れるので、体力の測定は事実上不可能。