

ステージについて

ここでは、EDF隊員とインベーターとが激しくぶつかり合う戦地について考察する。
NEWが付いているものは前大戦後、新たに身を投じることであろう戦地である。

市街地1

高層ビルが立ち並び、道路は基本的には碁盤の目のように走っている。ビル群を歩いていると同じような景色が続くため、現在位置を把握しづらい。
マップの端に高速道路が走っている他、街の中央に電波塔のような（京都タワーそっくりの）高いタワーが建っている。ヘリは当然ながら、ペイルでもギリギリその上に乗ることが可能で、一部ステージは上に乗れば簡単にクリアできる。

NEW 市街地1夜

市街地1が夜になったステージ。暗いため敵を視認しづらく、レーダーを注意深く見ていないと思わぬ横槍を食らうことも。またビルを壊しすぎるとステージが余計に暗くなってしまう。

市街地2

市街地1に比べて変化に富む高層ビル群。
巨大な歩道橋が街中を貫いている他、マップ中央には自然公園のような広場があり、そこに市街地1のタワーを遙かに超える高さの巨大ビルが建っている。
巨大ビルはタワーとは違い、ペイルで上に乗ることは不可能（例外として、キャリアーがある一部のステージならキャリアー経由で乗ることが可能）

NEW 市街地2夜

市街地2が夜になったステージ。

山岳地帯

マップ中央を縦断する谷が特徴的なステージ。谷をまたぐ橋や、谷へ降りる下り坂もある。
草地では上を向くと、背の長い雑草が視界の邪魔になる。敵に飛行戦力がある場合は谷で交戦しよう。
また前作ではマップ端にある坑道に入れたが、今作ではバイク潰しをしない限り入れない。

廃墟

ほとんどのオブジェクトが破壊された市街地1。瓦礫がメインのステージであるが点々とビルも建っている。
障害物が少ないため敵の侵攻速度が速く、またビルに重火器をぶつけて敵を爆風に巻き込む戦法もほとんど使えないが、逆に障害物が少ない分SNRやGRなどの長射程武器は使いやすい。外周に敵が引っ掛かりやすいという特徴も。
瓦礫に馬糞などがあたって、自爆！に注意しよう。

海岸

一面に広がる砂浜のステージ。前方には海、後方にはダロガの体長程度の高さの崖がある。
敵が赤蟻だけの場合、海を泳ぎながらグレネードを投げ続けるだけでクリア可能。

NEW 住宅街

小さな家が並び住宅街に、病院・マンションのような大きな建物や、建築中の巨大ビルとクレーン、
果ては大きな池のある自然公園やアーケード、重火器をぶつくと大爆発するガスタンク群まで、実に様々なものが存在する街。
アーケードはあらゆる方向を建物と屋根がガードしてくれる貴重な場所であるため、対羽蟻（インセクトヒル）やムカデ戦、最終面など色々な所でお世話になる。

また自然公園には絶対に壊れない小さな橋があり、こちらはギリオ戦で重宝する。

NEW ロンドン

洋風の建物がずらりと並んでいる。マップ端と建物との間にある僅かな隙間や、多くの建物にあるトンネル状の通路、豪邸の中庭など隠れられる場所が非常に多いのが特徴。ペイルの誘導兵器や雷撃兵器が使いやすい。中央に時計台があり、そこにテムズ川がある。浅い。橋は破壊できるがコンクリートの一部と鉄骨が残る。マップ外が妙に作り込んであるせいか、見た目以上にマップが狭く感じる（実際、市街地や住宅街に比べれば狭いと思う）

NEW 洞窟 1

地下鉄と深い縦穴、そしてそれらを様々な所で結んでいる大量の横穴があるステージ。壁を反射する武器が最大限威力を発揮する。Fl・BG・Th・サンダースナイパーなどで弾幕を形成し、入り組んだ地形を利用して敵の侵攻を緩やかにするのが全ステージほぼ共通の攻略法。サカグレDなどで壁の向こう側にいる敵を壁越しに爆破する戦法もある。

NEW 洞窟 2

やたらと長いステージ。洞窟1以上に入り組んでいる。分かれ道がたくさんあるが、最終的に同じ道になる。ステージによっては一部の通路が塞がれている。