

戦術的移動

「継続躍進」と言われる戦術が、Insurgencyでも有効な時がある。

戦術的移動の有効性

- ▶ Insurgencyでは歩兵はほぼ1撃で戦闘不能になる。
- ▶ ゆえに、2人が固まって同時に移動していても一掃されればあまり意味をなさない。
- ▶ Insurgencyではヘルスの概念がほとんどないので、相手を倒すに至らない攻撃は意味をなさない。
- ▶ ゆえに、2人が1人ずつ個別に前進するよりも、2人一組が戦術的移動をするほうがはるかに有利である。

戦術的移動の準備

- ▶ 基本的に、守る側のほうが有利。
- ▶ 攻める側のアドバンテージとは、攻撃のタイミングを選べることだけ。
- ▶ なるべく支援する人間が多いタイミングで前進を開始する。
- ▶ 前進後の反撃に耐えやすいように、前進先は守りに適した場所を選ぶ。
- ▶ 守りに適した場所とは、警戒すべき方向のなるべく少ない場所である。
- ▶ 不利な場所であればあるほど、一度に前進する人間の数が必要。
- ▶ 一方で、前進している人間をカバーする人間がいなければ前進できない。

戦術的移動の開始

- ▶ 援護する者が先頭に立ち、前進する者が後に続く。
- ▶ 援護する者が壁から顔を出し、カバーするのと同様かその直後に、後者が前進を開始する。
- ▶ (野鯖で簡単にこれを行うために、後ろの人間が援護してもそれなりに有効)
- ▶ 前進している人間は、掃射で一掃されないように、固まり過ぎない。
- ▶ 前進している間は非常に不利なので、その時間を最小限に抑える。
- ▶ 援護している者がその間いかにカバーを継続できるかが重要である。
- ▶ カバーには制圧射撃・威嚇射撃・スモークグレネードなどを活用する。
- ▶ 前進している者が撃たれたら、狙撃者の位置を確認し、より有効なカバーを考える。
- ▶ 前進実行中に援護している者が撃たれたら、後続の者が援護を続行する。
- ▶ (援護の被害のほうが大きいと判断できる場合はこの限りではない)
- ▶ 前進に失敗したら、有効なカバーを実行するか、一度に前進する人間の数を増やすして再度実行。

戦術的移動の完了

- ▶ 前進先に到着した直後から適切な防御をしなければ、前線を固定できない。
- ▶ 少人数で新しい前線を防御できる時間は限られている。なるべく早く後続が前進する。
- ▶ 敵の反撃を防御することで戦術的移動が完了する。