

# 速攻メダフォース戦術

- ▶ [速攻メダフォース戦術](#)
- ▶ [概要](#)
- ▶ [一例](#)
- ▶ [背景](#)
- ▶ [亜種](#)
  - ▶ [メダロット5](#)
  - ▶ [メダロットDS](#)

## 概要

メダロット3、4にて編み出された戦術の通称。速攻MFと略される。

その名の通り、**戦闘開始直後速攻でメダフォースを発動させ、敵に壊滅的なダメージを与える戦術**の事を指す。

発動させるメダフォースは全体停止、遠隔地雷の他、3では一斉射撃も使用された。

特に前者二種のMFは発動が勝敗を決する程の異常な効果で、それを相手の行動前に発動するのだから凶悪極まりない。

大会でも際立った成果を残し、昔のメダロットのずさんな戦闘バランスを物語る戦術として否定的に語られる事が多い。

具体的には、発動役は**メダフォース**を先行入力しておき、2、3番目に行動させる。

発動に必要なMF量は、ターゲットが発動役になるよう調整した補助役の**フォースアップ**で補う。

行動速度を上げる**常時チャージ**は必須で、全機体に必ず装備される。

とどめ、非常用に使う攻撃パーツには、圧倒的な破壊力を持つ**サムライブラスト**、回数に優れる**ディスプレイク**等が選ばれた。

脚部パーツは主に推進の高いものが中心である。

その他のパーツは、敵の全体停止対策として**症状クリア**、遠隔地雷対策として**フォース制御**辺りが有力。

これは勿論、自分が速攻MFでない場合にも言える。

ちなみに、全体停止はノースとBクワガタ、遠隔地雷3はジャック（3では熟練度不足）、ジュエル（4のみ）が使用可能。

ぜんたいいていし	70	なぐる20	敵メダロット全てに「停止」症状を付加する。
えんかくじらい 3	120	とくしゅ 70	使用したメダロットと同じラインにいる敵メダロット1機を「9割」の確率で破壊。失敗すると自滅

## 一例

以下は当時、某個人サイトの掲示板に「公式大会優勝者の編成」として公開されたと思われる文章である。メダロット4のチーム編成で、速攻メダフォース戦術を強く意識している。

対全体停止

リーダー

メダル [メロディ](#)

頭部 [フロードウェイ](#)

右腕 [トビデル](#)

左腕 コゲテル  
脚部 アンビリカル

2体目

メダル ミラージュ  
頭部 サムライブラスト  
右腕 トビデル  
左腕 テンブロー  
脚部 アンビリカル

3体目

メダル Bクワガタ (狙い撃ちメダリア60装備)  
頭部 デスブレイク  
右腕 トビデル  
左腕 テンブロー  
脚部 アンビリカル

戦法的には先に相手に全体停止をかけさせて無効。  
その後、オールデストロイとかそんな感じ。

対遠隔地雷

リーダー

メダル メロディ  
頭部 フロードウェイ  
右腕 トビデル  
左腕 ファットセーブ  
脚部 デュアルウォーク

2体目

メダル ミラージュ  
頭部 サムライブラスト  
右腕 トビデル  
左腕 ファットセーブ  
脚部 デュアルウォーク

3体目

メダル Bクワガタ (なおすメダリア60装備)  
頭部 フラクチャー  
右腕 トビデル  
左腕 ファットセーブ  
脚部 デュアルウォーク

戦法はとにかく速攻で全体停止をかけるというもの。

相手がもし症状クリアパーツをつけていた場合はフラクチャーで制御してしまいましょう。

サムライブラストの使用回数は2回と少ないですが、ミラージュメダルは回数アップが使えるので、使用回数0になったら即使いましょう。

これを見る限り、相手も速攻メダフォース戦術を使うことが前提で、大会ではそれ程使用者が多いことが分かる。  
コゲテルの下位互換であるテンブローを使用しているのはあくまで代用であり、何か戦術的価値があるという訳ではない。

メダロットは相性に因るところが大きい。これ程の編成でも弱点があり、後出しジャンケンならば簡単に完封される。

(上は遠隔地雷に対し無力、下は攻撃パーツが光学のみで、制御を使うにも関わらずMFへの依存度が高い等)  
しかし速攻MF対策は避けて通れず、それを怠れば瞬殺される。結局、この戦術が強力だということに変わりはない。

## 背景

速攻MF成立の背景には、インフレの極みにあった高消費超性能MFと、その発動を容易にする[フォースアップ](#)の存在が大きい。

しかしそれらは2の頃からあった。にも拘らず、3から猛威を振り出したのは何も[デスレーザー](#)弱体化の影響だけではない。

性格の仕様変更と、MFが必要量なくとも選択はできるというシステム変更の結果、より早いMFの発動が可能になったためだ。

そんな製作者が望んだ戦術とも受け取れる速攻MFであったが、navi以降はMFを取り巻く環境が一変した。

高消費超性能MFは片っ端から削除され、MF溜めをしなくても、ある程度のMFが溜まるように変更。

パーツ主体の戦闘スタイルとMFの融和ともいえるこの路線は、5のメダスキルにも継承された。

その後、武核で「メダフォース」という名称が帰ってきたが、[フォースアップ](#)は遂に帰ってくることはなかった。

速攻メダフォース戦術は滅んだかのように思えた。しかし...

## 亜種

### メダロット5

かつて、「速攻ヴォルカノン」という戦術が話題を集めたことがあった。

5に登場した戦術で、「ファストチャージ発動後[メダスキル](#)溜めを繰り返し、速攻でヴォルカノンを3発撃つ」というもの。

こちらは発動にやや時間が掛かるものの、戦闘の一連の流れが似ており、5版の速攻MFとも呼べるだろう。

これは当時、上記とは別の個人サイト上に記載されていた「大会優勝者の編成」とされるものである。

リーダー

メダル [\(H\)アリクイ](#)

頭部 [チョトツツ](#)

右腕 [イナホガン](#)

左腕 [ヒダリキバー](#)

脚部 [プラスタード](#)

2, 3体目 [メダルは\(C\)カミキリ](#)、[\(M\)ドードー](#)。機体はリーダーと同じ。

勿論、この戦術も強力ではあるが万能ではない。

一番致命的なのが、症状に対する抵抗力が全くない点。特にがむしゃら束縛や[混乱](#)はかなりの脅威となる。

5の[症状クリア](#)は紙装甲なので、付けたくとも付けられないというのが正直なところだろう。

また、この編成はヴォルカノンによる一人一殺を前提としているため、

万一ヴォルカノンに耐えられた場合には、メダルと全く合っていないイナホガンでの戦闘継続を余儀なくされる。

ヴォルカノン	がむしゃら	敵に装甲に応じたダメージを与えるが、自分の装甲も半分になる。
--------	-------	--------------------------------

## メダロットDS

メダリアMF-MAXを使用することで速攻MFと同様の戦術を行うことが可能。こちらは主に「開幕メダフォース」と呼ばれる。

使用されるMFは、行動さえできれば1ターン目で2体を機能停止にできるノンイバースプ、速攻全体停止と同様の効果を得られるライトニング、“開幕”で敵1体を葬り去り相手に対策を許さないガンスリンガーが中心。

速攻MFと大きく異なる点は戦術を取る際のリスクである。

速攻MFの場合はフォースアップやフォース制御、常時チャージなど多数のパーツ枠を要求したのに対し、MF-MAXが犠牲とするものは搭載機の頭部回数とメダリア枠のみである。

その為、開幕メダフォース戦術はあまりにも容易に既存の戦術と融合することができ、広範囲で圧倒的な力を発揮。対戦バランスを完全にMF-MAXありきのものに塗り替える結果となった。

頼みの綱のフォース制御もDSには登場しない為、対処法も最終的にはMF-MAXを使用し、相手のMFに潰される前に潰すこと。

現在の対戦においてMF-MAXを放棄することは、勝利を放棄することと同義である。

2011年1月現在、メダジャーナルの更新が停滞して久しいが、対戦ルールにMF-MAXを制限するルールは存在しない。