

感染者



Infected(通常感染者)



(対戦時操作不可能)

一般的に言われるゾンビです。しかし実際はゾンビではなくウィルスに感染した人、つまり Infected (感染者)。服装や人種・性別などがばらばらに分かれており、一人一人違う Infected になってるのも特徴。Infected はふらふら歩いたり、寝転んでいたり、色々な状態です。が、生存者を見つけるとすさまじい速さで襲い掛かってきます。音等に敏感に反応します。

対処法

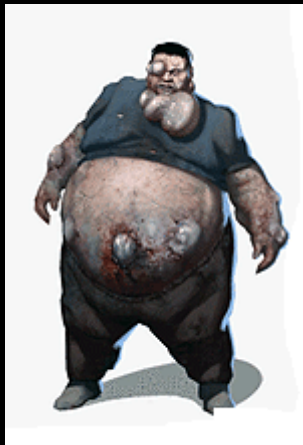
単体であればハンドガン、または殴打のみで対応できます。しかし多数に一齐に突撃された場合はメイン武器も活用したほうが良いでしょう。ダウンした味方が Infected に取り囲まれても、Infected の攻撃でダウンした味方が死ぬことは稀です。ダウン中は結構な量の予備ヘルスがあるため、誤射混じりでも十分助けられますが、高難易度で誤射ダメージが大きい場合、あるいは2度目のダウンで予備ヘルスが少ない場合などは殴るほうが良い時もあるでしょう。

尚、通常感染者からの攻撃によるダメージは各難易度によって異なり

- Easy...前からの攻撃は1ポイント、背後からの攻撃は0.5ポイント
- Normal...前からの攻撃は2ポイント、背後からの攻撃は1ポイント
- Advanced...前からの攻撃は5ポイント、背後からの攻撃は2.5ポイント
- Expert...前からの攻撃は20ポイント、背後からの攻撃は10ポイント

となります。

The Boomer(ブーマー)



体力 50
Rトリガー 胆汁を吐く
Lトリガー 殴り(4)

通称デブ。

通称のとおり太っており歩くのも遅いです。攻撃特徴としては胆汁(ゲロ)を吐く事です。この胆汁はInfectedを引き寄せ効果があります。かけられたら付近にいる+新しいInfectedが襲い掛かってきます。また死亡時には爆発し、近くに居る生存者に胆汁を浴びせる事も可能です。

【対戦操作】

Boomerの役目はとにかく生存者に胆汁を浴びせることです。

胆汁を浴びせればInfectedが集まり、それを生存者に処理させることにより時間を稼いだり、他の特殊感染者が攻撃しやすい状況を作り出せるからです。Rifleで武装した4人組が固まると、ちょっとやそっとのことでは接近出来なくなるため、Boomerを操作することになったときは、自分がゲームメーカーになった気持ちで臨むといいでしょう。実際、Boomerの胆汁は感染者側が攻撃するための重要な基点です。

ライフが非常に低いので考えて行動しなくてはいけません。狭い路地や入り組んだ場所は生存者に接近しやすく、Boomerの胆汁が容易に当てられます。死角から接近し、ゲロをぶちまけましょう。

出合い頭のミスショットや、曲がり角から飛び出してきた相手にゲロを浴びせるのが有効。逆に、**後方へのリスポンは基本的に厳禁。**

ブーマーは足が遅いため置き去りになりやすく、そのままただ的にされることが多い。ブーマーを使うことになったら、必ず敵の前方(しかも敵のすぐ近く)にリスポンしよう。

そして、**さっさとゲロを吐いて、さっさと死ぬ**こと。ゲロはリチャージに40秒掛かるが、感染者のリスポンは30秒で済む。つまり、**ゲロを吐いた瞬間に死ねば、すぐに次のブーマーが出る可能性がある**ため、ゲロを吐き終わった後で、**40秒間のリチャージを待つのは厳禁。**

基本的な操作は

- **ゲロを当てる** 30秒後にゲロ効果が消えたら即突撃
- **ゲロが外れる** 即座に突っ込んで巻き込み狙い

というのが鉄則。

仮にゲロを喰らわせて、次のリチャージまで生き残ったとしても生存者はブーマーを警戒してしまうため、次のゲロを当てるのは困難。もし味方が生存者を拘束しているのを見かけたら、なるべく近くに寄らないように、ブーマーの爆発で拘束が解けてしまいます。拘束された生存者はスルーして、その生存者を助けに来た連中にゲロを浴びせるといいでしょう。

対処法

ライフが低いのでハンドガンでも3、4発で倒せるでしょう。ですが距離に注意です。接近された状態でBoomerを倒しても爆発に巻き込まれゲロを喰らいます。接近されたら冷静に1発殴り距離を置いて倒しましょう。もしゲロを喰らったら狭い路地や部屋の隅っこ等に身を屈め、あとはひたすら殴りましょう。屈んだ状態なら、味方の援護もしやすくなります。もし味方がゲロを吐きかけられた場合、一步引いた場所から感染者を殺すことに専念するかあるいは、ゲロ臭いプレイヤーのすぐ近くで殴りを連発しましょう。ゲロプレイヤーが、上記のように四隅で屈んでくれなかった場合、誤射でブッ倒れる可能性もあるので、折込済みで撃ち続けるか、頑張っで退かしましょう。

The Hunter (ハンター)



体力 250

Rトリガー 飛び掛り

Lトリガー 引っかき(6)

Rトリガー補足：しゃがみ状態(Lバンパー)後、攻撃メーターが溜まったらRTでジャンプ

攻撃特徴は凄まじい跳躍力で接近し、生存者に飛び掛ってマウントをとり攻撃します。一度マウントをとられると抵抗ができないので、仲間に助けを求めようか、Hunterが死ぬまで起き上がることができません。

【対戦操作】

しゃがんでしていると唸り声が聞こえるが、立っているとほぼ無音。唸り声で敵に警戒心を抱かせて行動を遅延させたり、立ち移動の状態から引っ掻きをブチ当てたりと、第一印象よりも出来ることはずっと多い。その行動選択肢の多さから、どのタイミングでどの行動を仕掛けるかが非常に重要。

キャンプ厳禁

キャンプとは特定箇所に留まり続けること。ノーマーシィ・アパートの1Fに通じる穴や、下水道の下水への穴など確実に一人を殺害できる場所や、高々度からの飛びつきで大ダメージを与えられる場所はあるが、ハンターはどんなに待ち伏せた立地が良くても、生存者の陣形によっては問答無用で引き剥がされるため、上記以外の場所では、待ち伏せはほとんど効果がない。ハンターは、感染者側の最も汎用的なダメージソースであるため、味方の出方を窺いつつ、積極的に前に出て攻撃に参加すること。

飛びつき

一回の判定につき5ダメージ。

しかし、密集中の生存者に飛びついて、下手をすればノーダメージで迎撃される。飛び付きを仕掛ける際は、すぐに剥がされない程度の範囲で散開している時を狙おう。例えばブーマーが視界を奪っていても、密集してさえいれば簡単に剥がされるため、ブーマーを過信するのは禁物。こちらの連携が上手く機能しているか、敵の連携が乱れていない場合、飛びつきで致命的な損害を与えられるケースはそれほど多くない。飛びつきを仕掛けるなら、味方の位置を確認してから飛ぶのが鉄則。

生存者がハイペースで前進しているときや、ブーマーがゲロをかけやすい状況を作り出すために、**すぐ死ぬのがわかっていても飛びついたほうが良い場合もある**。前者なら最低でも数秒は稼げ、最後尾に飛びかかれば生存者は多少は後退せざるをえない。後者なら、生存者の意識のほとんどがハンターに向くため、ブーマーからするとありがたい状況となる。

スモーカーが拘束中の生存者には、絶対に飛びつかないこと！！！！

スモーカーは舌を切られると15秒間のリチャージが発生するので、もし他の生存者が救出に来た場合、スモーカーは為す術もなく殺される。しかも、二人の生存者を同時に拘束するチャンスを逃してしまうことになる。飛びつきはスモーカーの締め付けよりも威力が高いとはいえ、大ダメージを与えたいなら、スモーカーが拘束中の敵を引っ掻いた方が遙かに強力。もしスモーカーが、孤立した生存者を拘束しているのを見かけた場合、他の生存者を捕獲する準備を始めるか、拘束中の生存者を引っ掻くかにしておこう。

実際やったら追放モノなので 気をつけること。

敵の視界内を飛び回することで、敵の足止めをすることが可能。

例えば、建物の出口などでこれ見よがしに存在をアピールすれば、敵は、すぐにそこから出ようとはまず思わない。敵が建物から出るのを躊躇している間に、味方がリスボンする時間を稼いだり、敵の注意がこちらに向いている間に、死角から攻撃してもらうということが可能。

自分一人しか生存してない時はもちろん、味方がいる時にも有効な手段で、**これが出来ると、かゆいところに手が届くステキなハンターとして**見てもらえる。

Hunterの飛びつき攻撃は移動手段としても使えるため、素早く物陰に隠れることも出来ます。また、ジャンプ中に壁に接触したままジャンプすると壁蹴りジャンプが可能、壁蹴りは何回も可能で、実用性があるのでこの技は練習あるのみです。

有効な状況

- ・ 生存者が孤立しているとき
- ・ 生存者がそれなりの範囲で散開している場合
- ・ 目標以外の生存者最低一名がブーマーに視界を奪われ、なおかつ、ある程度散開している場合
- ・ すぐに攻撃態勢に入れそうな味方が、すぐ側にいるとき
- ・ ウィッチを射殺しようとしてる生存者がいる時
- ・ 自分が凄く高いところにいるとき
- ・ 生存者3人が、後戻りの出来ない地形に足を踏み入れた時（4人目を拘束）
- ・ タンクが戦闘中の時

爪攻撃

一発6ダメージ。飛びつき攻撃は無傷で返されるときがあるが、こちらは即効性。ハンターの立ち移動は高速な上、移動中はほぼ無音。よって、**とにかく当てやすい+問答無用の即効性がある**という汎用性を持つ。主に、HPが残り少ない相手に対するとどめの一撃や、プレッシャーを掛けるための削りとして使われる。

大抵の場合、爪攻撃を食らった相手は即座に反転して殴りかかってくる。そのため、爪攻撃を当てたらすぐに相手から離れること。上手くいけば生存し、もう一度爪を当てるチャンスを得られます。また、その場でジャンプすることで銃撃や殴りを避けることも可能。

使える状況・使い方

- ・ 敵の後ろにリスボンし、最後尾の生存者を追いかけて
- ・ 小部屋の中にリスボンし、ドアの間隙から
- ・ 木陰から飛び出て
- ・ 物陰から飛び出て
- ・ ゾンビの群れに紛れて
- ・ ダウンした生存者を救助中の相手の背中を
- ・ 他のハンターやスモーカーに拘束されている生存者を
- ・ その他、飛びつきが有効じゃない時全部

対処法

接近されるとマウントを取られる危険性が高いのでHunterを相手にする時は距離を置いて戦うのが良いです。遮蔽物や障害物を上手く使い、隠れながら撃ちましょう。もし接近されても慌てないように、落ち着いて殴りを当てればHunterは怯みます。また、こちらに飛び掛ってきた時も、タイミングよく殴りを当てれば、マウントを取られることなく怯ませる事ができます。死角にHunterが居た場合、攻撃を回避するのはかなり難しいので諦めましょう。ですが、4人が密集して移動すれば、飛びかかれてもすぐに撃退出来ることを忘れずに。ちなみにHunterのマウントは殴り1発で引き剥がせます。マウント中は味方の銃撃ダメージは通らないとはいえ、銃撃で殺すよりも手っ取り早い上に楽なので、もし近くの仲間が襲われたら、狙いを付ける前に走って殴りかかりましょう。

爪攻撃は回避が難しく、とにかく背後や側面に気を配るほか対抗策がない。後列の人間は常に背後に気を配り、ハンターの接近を許さないこと。

The Smoker (スモーカー)



体力 250
Rトリガー 舌で絡めとる
Lトリガー 引っかき(4)

攻撃特徴は長い舌で遠くから生存者を絡めとり締め上げます。
他の特殊感染者とは違い、接近はせず建物の屋上や生存者の背後に居る事が多いです。

【対戦操作】

感染者側のスナイパー。

感染者は突っ込んで死ぬのがある程度の基本だが、スモーカーの一撃は、ブーマー以上に大打撃を与えるチャンスを生み出すことも出来るので、そうした、スモーカーにとって最大のチャンスと言える場所・状況を知っておくことで、感染者側の勝利に多大な貢献をすることが出来る。高低差のある地形・敵後方・敵側面に回り込み、障害物などで被弾面積を小さくした上で、舌で敵を絡め取り、生存者の分断を計るのが基本的な立ち回りとなる。

待ち伏せが有効な感染者だからと言って、**生存者より離れすぎた場所でキャンプはしないこと**。感染者は30秒あればリスポン出来る = 30秒以上なにもしないと時間が無駄になる。敵を待つなら、敵が30秒以内にそこに辿り着けるような場所にする。そもそも、致命打が狙えるような地形は極めて限定されています。凡庸な地形では、死を覚悟して他の感染者と行動を共にして、一度でも多くの攻撃機会を得られるように行動しましょう。例え殺されてリスポン待ちになっても、復活地点を選ぶときは高速移動できるため、よほどのことが無い限りは、スモーカーは再度有利な地形に陣取ることが出来ません。

舌攻撃

一発あたり3ダメージ。高いところから引きずり落とすと、高度によってボーナスダメージ。拘束によるダメージよりも、**生存者を後退させられるのが最大のメリット**。そのため、スモーカーの攻撃は、可能な限り敵の背後から行うこと。例えダメージを与える前に舌を切られても、敵を後退させることが出来れば、再度前進される前に、もう一度攻撃のチャンスがやってくることもあり得る。高所から攻撃すれば生存率も高まるため、さらに敵を後退させやすくなる。前から攻撃しても **発見されやすい・撃たれやすい・敵に移動距離を与える** と、全くいいことが無い。2/24のアップデートにより舌攻撃の引っ張る速度が上昇

ウィッチと生存者を抱き合わせたり、アラーム付きの車に接触させることが可能。

用法

- 高いところから、低いところに引きずり落とす
- 建物の屋上から、最後尾の生存者を拘束
- 障害物の陰から、最後尾の生存者を拘束
- 電車の窓の向こうから、最後尾の生存者を拘束
- 小部屋に引きずり込む
- 炎の中に引きずり込む
- 窓の外から、生存者を外に引きずり出す
- ウィッチの後ろから、生存者を引き寄せせる
- アラーム付きの車に叩き付ける
- タンクの戦闘中に生存者を拘束

爪攻撃

一発4ダメージ。

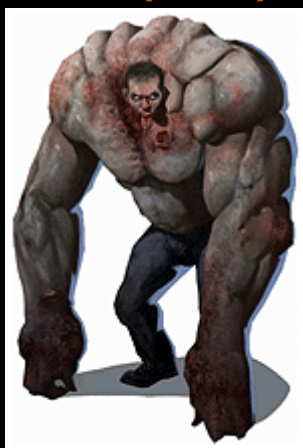
スモーカーが敵を殴れるような位置にいる場合、普通死にます。獲物を横取りしたアホハンターの手伝いをすることも可能だが、基本的にこれを使うときは死を覚悟するときか、楽勝の時だけ。

SmokerはHunterより打たれ弱いので、操作する時は慎重に行動したほうが良いでしょう。建物の屋上や屋根などの高所は、生存者の攻撃が当たりにくいので、生存率も高くオススメです。Smokerの役割は、結束したグループを引き離し、他の感染者が動きやすい状況を作ることです。隊列の最後尾にいる生存者を、可能な限り遠距離から引き寄せれば効果は抜群です。他のHunter達の動きを窺いながら、なるべく味方のサポートをしやすい働きを心がけましょう。

対処法

Smokerの本体は撃たれ弱く、また、舌も攻撃によってすぐ切ることが出来ます。舌で拘束された人間を殴れば、一発で拘束を解除出来るのでオススメです。Smokerに引き寄せられていたり、完全に締め上げられている状態の仲間に対する攻撃判定はありません。なので、殴りが間に合わなかった場合は、迅速にSmokerを狙撃しましょう。ですが、ショットガンを愛用してる人の場合、Smokerに対してはピストルを使ったほうが的確です。

The Tank (タンク)



体力 4000/5000/6000/8000

Rトリガー 殴る

Lトリガー 地面を投げつける

体力はそれぞれ難易度Easy/Normal/Advanced/Expert

巨大な腕から繰り出されるパンチや、大きなコンクリート片を生存者にぶん投げてきます。喰らったらひとたまりもないでしょう。

[対戦操作]

体力が緑カラーの生存者には追いつけないため、絶対に突撃しないこと。狙うのは黄色以下、一人でも多くのダウンを奪うことが目標で、最終的には4人全員をダウンさせる。ハンター・スモーカーが拘束中の生存者は攻撃しない。

タンクに殴られると感染者は即死する上、タンク襲撃の最中に冷静に味方を救助できる人はそれほど多くない。拘束された生存者は無視し、どうにかして他の生存者を殴るために手を尽くそう。同様の理由で、ダウンした生存者を殴ることもしてはいけない。

相手が初期武器しか持っていなければ、味方の様子を見ながら突撃するが、相手が強い武器を持っていたら、味方の援護無しでは絶対に突撃しない。4人が火力を集中すればタンクは秒殺され、せっかくのチャンスは完全に無駄になる。しかし、向こうから積極的にタンクを殺しに来ることもあり得るため、他の感染者が援護にやって来るまで逃げ続けるか、一発でも多く殴るために特攻するか.....

タンクの理性メーターが失われると、タンクの操作権は他のプレイヤーに移る。もし、二人目のプレイヤーも操作権を失うと、タンクはAIの操作に切り替わる。タンクは感染者側の切り札のため、安易な特攻で死なせることは絶対に避ける。一人より二人のほうが絶対に強力なので、タンクを扱うときもチームワークを忘れずに。

投擲は、左右に動ける場所の少ない通路などで使うと大きな効果を発揮できるが、自由に左右移動が出来る場所では、簡単に避けられてしまうことに注意。

タンク最強の武器

タンクは一部のオブジェクトを殴り飛ばし、生存者を一撃でダウンさせることが出来る。

さらに、ダウン中の生存者に命中させれば100オーバーのダメージを与える。

殴り飛ばせる物

- ・ ゴミ箱（箱形の大きい物のみ）
- ・ 車（パトカー バン トラックを除く）
- ・ フォークリフト
- ・ 巻藁（ブラッドハーベスト・フィナーレ）
- ・ 枯木（同上）

これらのものが近くにあるときにタンクになったら、どれだけ時間が掛かってもいいので、これをお手玉しながら生存者の元へ向かうこと。生存者全員のヘルスが黄色以下でもない場合、遙かに効率よく生存者を倒せる。基本的に突っ込むだけしか脳がないとはいえ、突っ込み所を間違えると何も出来ないで死ぬ。理性メーターに惑わされず、冷静に攻撃の機会を窺うこと。さっさと突っ込み、と喚く味方にもしっかりと状況を説明してあげよう。

対処法(キャンペーン)

とにかく逃げて、距離を取りながら撃ちまくりましょう。遮蔽物や障害物が多い場所ならその周りをぐるぐる逃げ回りながら撃つのも有効。また、巨体なので窓や狭い入り口等にひっかかる事もありハメて倒すことも可能です。火炎瓶や引火するオブジェクトがあればなおさら良いです。一回火が付けばTankが死ぬまでその体を焼き尽くすので、逃げ回るだけで倒せます。

（水に浸かって火が消えてもダメージは入り続けています）

尚、タンクに火をつけた場合、難易度によってタンクが死ぬまでの時間に違いがあります。

- ・ Easy...30秒
- ・ Normal...30秒
- ・ Advanced...35秒
- ・ Expert...40秒

また **タンクの足の速さは火をつけると上がります** ので逃げる際にはその点に注意しましょう。

タンクのライフは **射撃に対するものと炎撃に対するもので独立** していますので、射殺するなら射撃に徹する、火をつけたならひたすらタンクが死ぬまで逃げまくるのどちらか一方にします。火をつけた上に撃つのは弾が無駄になる上、タンクに殴り殺されてしまう可能性が高くなりますので避けましょう。尚、タンクは敵を長時間視認できないと死んでしまうため、出現位置によっては一度も姿を現さずに死んでしまう事があります。

フィナーレでミニガンが設置してあるチャプターでは、タンク出現時にミニガンに生存者が触るとそちらへ攻撃目標を変えます。これを利用してタンクを翻弄すれば火をつけた場合に逃げ回りやすくなるでしょう。

対処法(対戦)

基本的な立ち回りはキャンペーンと同様。

他の特殊感染者と同時に出現し、連携を狙ってくる点がキャンペーンとは大きく異なる。

さらに対戦でのタンクはまず間違いなくオブジェクト利用による一撃ダウンを狙ってくるので、その手の物体近くでは注意が必要。

タンク自身の仕様もキャンペーンとは大きく異なる。

キャンペーンでのタンクは燃やすことでスピードが上がり危険度が増すが、

対戦では逆に足が遅くなる。

また **火炎ダメージと射撃ダメージが統合されている** ため、とにかく燃やすことがタンク撃破への近道。

The Witch (ウィッチ)



体力 500/1000/1000/1000

体力はそれぞれ難易度Easy/Normal/Advanced/Expert

(対戦時操作不可能)

Witchは孤独を好む特殊感染者で、通常は一人で座り込んで嘔り泣いています。ライトを当てられたり近くにいる生存者を視認すると威嚇します。そのままの状態が続くとWitchは怒り狂い、孤独の邪魔をした生存者を猛烈な勢いで追いかけてきます。その状態のWitchに接触されてしまうと、体力量に関係なく一瞬にして行動不能状態にさせられ、仲間がWitchを排除しない限り、死ぬまでその生存者を攻撃し続けます。またTankとまではいきませんが、かなり打たれ強いので簡単に倒せません。もし、遠くで彼女を見かけたらあまり刺激しないのが得策でしょう。

対処法

泣き声が聞こえたらライトオフ。

ウィッチに気付かれ無い位置の場合、無視しましょう。通り抜ける場合は、ヘタにゆっくり歩くよりも、なるべく遠い場所を走り抜ける方が安全。ただし、Witchは近くにムカつくものが居続けることがキレル条件なので、一度Witchが大声を上げ始めたら、ちょっと落ち着くまで間を置いた方が安全策になる。全員いっぺんに移動出来れば、それが一番安全。

電車、通路の途中などでどうしても対処が必要な場合距離を取って火炎瓶、突っ込んでくるウィッチに落ちていてヘッドショットを狙っていけばノーダメージで倒す事も可能です。

微妙にPC版Left 4 dead@wikiから文章を引用させていただきました
