

武器データVer2.0(新武器限定)

各JOBでの携行弾数を装填弾数 / 予備弾数で表記。装備不可なら×を表記。
各武装に略称を追加しました。修正バッチコイ。
07,7/13 ~ 行われているロケテストで新たに登場した武器しか掲載しません。
無事VerUPが行われたら、昔の物と統合してページ名変更します。

データが集まってきました。
しかしまだ埋まっていないところや、間違っているところがあるかもしれません。
そういう所を発見したら修正してやってください。わからない人はトップページにお
願いします。

• 銃器系

名称	Rレン ジャー	Cレン ジャー	Rソル ジャー	Cソル ジャー	Rスナ イパー	Cスナ イパー	Rエ ンジ ニア	Cエ ンジ ニア	Rメ ディッ ク	Cメ ディッ ク
ポイズン ボーガン	×	×	×	×	×	×	×	×	1 / 7	1 / 5
リカバリー ンジェク ション スタン	×	×	×	×	×	×	×	×	5	8
スナイパー ライフル	×	×	×	×	1 / 3	1 / 3	×	×	1 / 5	1 / 5
ピストル(両 手装備)	30 / 90	30 / 90	×	×	×	×	×	×	×	×
ガトリング ガン	×	×	1000	1000	×	×	×	×	×	×
レーザーラ イフル	×	×	×	×	99 / 198	99 / 198	×	×	×	×
ショットガ ン (ダブルカス タム)	×	×	×	×	×	×	6 / 15	6 / 15	×	×

• 今までの銃器系とは一味違う、特殊な物が登場。

• 各武器解説

- **ポイズンボーガン (毒矢)**
レジスタンスメディックの基本武器。消音機能付き。
基本的にボーガンと一緒にだが、被弾したプレイヤーは一定量のダメージを受け「毒状態」になる。セカンダリはズーム。
毒状態になると、徐々にヘルスが減っていき、近くにいるプレイヤーにも効果を感染

させる。

- **リカバーインジェクション**（お注射ちっくん）
メディックのみに支給される武器。消音機能付き。
ヒットしたプレイヤーのヘルスを30回復し、あらゆる状態異常を回復する。セカンダリは、同じ効果を自分に使う。
味方、敵どちらにも効果がある。
回復可能な状態異常は、「毒」、「麻痺」、「ペイント」、「パワー強化」、「マインド強化」、「リスタート無敵」。
ある程度の射程があり、目標を照準に捉えて発射可能な距離まで近づくと、照準の色が紫色に変わる。
それまでは撃てない。
- **スタンスナイパーライフル**（麻痺SR）
メディックのみに支給され、スナイパーが購入できる武器。
被弾したプレイヤーは、麻痺状態になるダメージは無し。セカンダリでスコープモード切替。2段階ズームが可能。
ズームしてもレーザーサイトが表示されない。麻痺状態になったプレイヤーは一定時間、機動力が低下する。
- **ピストル(両手装備)**（ダブル強ピ）
コンバインレンジャーの基本武器であり、レジスタンスレンジャーにも支給される。
普通の強化ピストルを両手で持ち、射撃精度が落ちたかわりに弾数や連射力が上がった。
セカンダリはなし。スーツ貫通ダメージ。
- **ガトリングガン**（ミニガン、ガトリング）
コンバインソルジャーの基本武器であり、レジスタンスソルジャーにも支給される。
トリガーを引き続けると連射し、圧倒的な火力で敵を粉碎する。全弾使い切るまで弾切れもない。
しかし、構えるのに0.5秒ほどかかり、構えるだけで移動力・ジャンプ力が低下、さらに連射すると「射撃反動ダメージ」として約0.5秒ごとに4つつヘルスが減っていく。連射中は移動はほとんど不可能。
セカンダリは回転攻撃。360°回転してバレルにぶつかった敵にダメージ。
- **レーザーライフル**（拡散ゲロビ）
コンバインスナイパーの基本武器であり、レジスタンススナイパーにも支給される。
トリガーを引いている間銃口から若干拡散してビームが飛び、ある程度の距離で収束する。
そのため、近くで撃ってもあまり当たらない。
壁に1回だけ反射する。反射した後は収束しない。反射する軌道はレーザーサイトでわかる。
- **ショットガン(ダブルカスタム)**（Wショットガン）
レジスタンスエンジニアで購入できる武器。
普通のショットガンと違うのは、セカンダリでマガジン弾数を2消費して12発の弾を撃つダブルショットが使えること。
威力は高いが、乱発するとすぐ弾切れするので注意。

• 投擲武器

名称	Rレン ジャー	Cレン ジャー	Rソル ジャー	Cソル ジャー	Rスナ イパー	Cスナ イパー	R工 ンジ ニア	C工 ンジ ニア	Rメ ディッ ク	Cメ ディッ ク
----	------------	------------	------------	------------	------------	------------	----------------	----------------	----------------	----------------

<u>キャブ</u>										
<u>チャーグレ</u>	×	×	×	×	×	×	×	×	5	×
<u>ネード</u>										
<u>エネルギー</u>										
<u>バッテリー</u>	×	×	×	×	×	×	?	×	6	×
<u>パワードリ</u>										
<u>リンク</u>	×	×	×	×	×	×	×	×	5	×
<u>スペシャル</u>										
<u>マガジン</u>	×	×	×	×	×	×	×	5	×	5
<u>ポイズング</u>										
<u>レネード</u>	×	×	×	×	×	×	5	×	×	5
<u>マインドド</u>										
<u>リンク</u>	×	×	×	×	×	×	×	×	×	5
<u>ホワイトア</u>										
<u>ウトグレ</u>	×	×	5	×	×	×	×	×	×	×
<u>ネード</u>										

- 投擲武器の特性
ちょっと趣向が違うタイプが登場。

- 各武器解説

○ キャブチャーグレネード（鮭グレ）

消音機能付き。

投げてから数秒後に広範囲の爆発を起こす。ドーム状の爆風に触れたプレイヤーは捕縛され行動不能になる。

セカンダリは下手投げ。

シェークトラップと一緒に。捕縛時間はどうか分からないが……。当然味方にも当たるし、ジャンプでは回避できない。

○ エネルギーバッテリー（テム・レイのパーツ）

消音機能つき。

投げると地面に落ち、獲得すると、スーツエネルギーを約4割回復する。

セカンダリは下手投げ。直接当ててもOK。敵でも味方でも獲得可能なので注意。

○ パワードリンク（黒ユンケル）

消音機能つき。

投げたパワードリンクを獲得すると、一定時間、「機動力」、「打撃攻撃力」、「耐久力」がアップする。

セカンダリは自分で飲むが、少々時間がかかる。

デメリットとして、パワーアップすると視界がせばまるので注意。あまり長続きしない点も。

なお、強化されているキャラにもう1瓶投げると、更にパワーアップする。前はほとんど見えないが……。

○ スペシャルマガジン（カプセル）

消音機能付き。

投げたスペシャルマガジンを獲得すると、その時装備してる武器の予備弾薬を回復する。最大値以上は増えない。

回復出来る武器はwikiで言うところの「銃器系」に該当する武器のみ。

SMG・パルスライフルに使うと、通常弾薬が最大まで回復する。セカンダリは増えない。

なお、弾数が最大時の武器、回復できない武器を装備している時は拾えない。その点は安心。

- 。 **ポイズングレネード (毒グレ)**
 - 消音機能付き。
 - 投げると、着弾地点に、触れると毒状態になる煙幕が発生する。煙幕は一定時間で消える。
 - 煙が出るま少々時間がかかるが、気付かずに固まっていると大惨事になることも。
- 。 **マインドドリンク (青ユンケル)**
 - 消音機能付き。
 - 投げたマインドドリンクを獲得すると、一定時間、「射撃精度」がアップ、「異常状態耐性」が付く。
 - こちらはパワードリンクと違い、視界が狭まらず、むしろ目が良くなったような感触も？
 - 異常状態にはペイントも含むので、敵は妨害ができなくなる。ただしシェークは効いてしまう？
 - また、撃った弾が若干ホーミングするとの未確認情報あり。
- 。 **ホワイトアウトグレネード (閃光手榴弾、目がグレ)**
 - 消音機能付き。
 - 着弾した瞬間に強い光を放ち、プレイヤーの視界を一定時間奪う。
 - セカンダリは下手投げ。
 - ペイントと違い被弾すると全く何も見えなくなる点では妨害効果は強いが、当然グレネードであるため自分や味方にも効果は及ぶ。
 - 使いどころを間違えないように。ちなみに、あまり長続きはしないので過信は禁物。
 - 直視した時と目を背けた時では効果時間が違う？

- 設置武器

名称	Rレンジャー	Cレンジャー	Rソルジャー	Cソルジャー	Rスナイパー	Cスナイパー	Rエンジニア	Cエンジニア	Rメディック	Cメディック
ヘルスチャージディスク	×	×	×	×	×	×	×	×	5	5
ハンドシールド	5	5	×	4	×	×	×	×	×	×
トルネードトラップ	×	×	×	3	×	×	×	×	×	×
セントリーガン	×	×	×	×	3	3	×	×	×	×
ウェーブキャンセラー	×	×	×	×	×	×	4	4	×	×

- 設置武器の特性
これまた風変わりな物が。

• 各武器解説

◦ **ヘルスチャージディスク** (回復鮭)

消音装置付き。

基本的にシェークトラップと同じだが、設置中のディスクの上にプレイヤーが乗っている間、

そのプレイヤーのヘルスを徐々に回復する。一定量のヘルス(約80)を回復すると消滅する。セカンダリは無し。

敵、味方どちらが乗っても発動する上、回復中のプレイヤーは攻撃することが出来ない。設置場所には注意が必要。

◦ **ハンドシールド** (手盾)

消音機能付き。

使うと自分の手元にシールドを展開し、武器チェンジをするまで持ち歩く事ができる。

当然、ある程度ダメージを受けると消えてしまう。

セカンダリはプロビジョナルシールドと同じように、スーツを消費して硬いシールドを展開する。

カバーしているのは大体胸の大きさより少し大きい位なので、頭頂部と足はがら空き。構えても油断しないように。

◦ **トルネードトラップ** (竜巻鮭)

消音機能付き。

設置された物を踏むと、足元に竜巻のようなエフェクトが発生し、上空に吹き飛ばす。落下ダメージは痛い。敵味方の差別なく発動するため、高いところに上るのには便利。

シェークトラップと同様にジャンプで解除可能。また、味方にはTRAPのマーカが見える。

セカンダリはなし。

◦ **セントリーガン** (設置機銃、タコさんウィンナー)

消音機能付き。

自分の正面にセントリーガンを設置する。

セントリーガンは射程圏内の敵プレイヤーを自動的に攻撃する。

セントリーガンは衝撃などで倒れると、爆発する。

ロケテ現在ではCPUはセントリーガンを攻撃しないのでCPUを一方向的に狩りつづけられる。要修正。

◦ **ウェーブキャンセラー** (波スラム)

エンジニアに支給される武器。消音機能付き。

設置すると、設置位置から効果範囲内の敵プレイヤーのトランシーバーとレーダーを妨害し、

味方全員にその敵の位置がわかるようになる。セカンダリはなし。

レーダーは妨害されると、敵の方角と距離計が映らなくなる？トランシーバーは受信ができなくなる？

当然、キャンセラーを見つけて壊すか、範囲内から出れば全ての効果はなくなる。

• 打撃武器

名称	Rレン ジャー	Cレン ジャー	Rソル ジャー	Cソル ジャー	Rスナ イパー	Cスナ イパー	Rエン ジニア	Cエン ジニア	Rメ ディック	Cメ ディック
----	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------	------------

スタンガン パルスナイフ

×	×	×	×	×	×	×	×		
1	1	×	×	×	×	×	×	×	×

- 打撃武器の特性
打撃武器なだけあって、リーチは全武装中最低。これも(ry

• 各武器解説

◦ スタンガン (スタンガン)

消音機能付き。

ヒットした敵を麻痺状態にする。セカンダリは無し。

リーチがものすごく短い。攻撃すると0.5秒ほど前に突き出し、敵に触れている間ダメージが入る。

しかしほとんど効かないので、ヒットしたらバールに切り替えて殴った方がいい。

◦ パルスナイフ (ナイフ)

消音機能付き。

スーツ貫通ダメージで、ダメージは約20。

セカンダリは投擲で、敵を貫通&当たった敵は消滅(=即死)という凶悪な武器である。兆弾もする。

ただし、ナイフは投げてしまってもう返ってこないで、セカンダリは1試合1回限定の大技になる。

序盤に軽い気持ちで投げてしまうと、終盤で後悔するかもしれない。