

レジスタンス - エンジニア

公式解説

変幻自在に立ち回り、特殊装備で敵を翻弄せよ！

基本能力は耐久力が高めなこと以外は、とくに飛びぬけた強さはない。

しかし、装備はグラビティガンやトラップ系の特殊な武器が充実し、テクニカルな戦いが可能なジョブ。

ステータス

機動力
装備火力
射撃精度
耐久力

初期装備武器

武器名	弾数
バール	
サブマシンガン	45/135
グラビティガン	

クラスアップ時入手武器

クラス	武器名	弾数
Dクラス	シェークトラップ	6
Cクラス	プロビジョナルシールド	10
Bクラス	強化ピストル	15/60
Aクラス	スラム	3
A Aクラス	ショットガン	6/18

その他

火力では劣るものの、機動性と射撃精度は標準的

火力の弱さは他のプレイヤーとの十字射撃を意識すればカバーできます

2ch現行スレ 467より

新発見！

エンジニアの奴は味方が死んだらドッグタグをグラビティーガンで拾って川へ投げ込め
俺はそれで相手に回復させなかった

シェークトラップについて

基本的に味方には反応しないが、巻き込み発動があるので設置した場合は出来るだけ

設置した旨をトランシーバーで流すベシ。

残数の補充は利かないが、非常に強力なトラップなので残数を抱えたまま時間切れに

なるぐらいであれば、積極的に予想される敵進行ルートに設置していこう

障害物の有効利用について

エンジニアはMAPにある障害物を有効に使い戦場を味方の戦い易いようコーディネートをする必要がある。特に今週のMAPロックダウンではドラム缶が沢山あり、死にそうなプレイヤーは自爆をしてタグを取られぬ様な立ち回りをする事が多い。赤軍の陣地の場合、入り口近辺にあるドラム缶も貴重な自殺道具。これらを自軍の後ろにきっちり移動させ自殺道具を増やしておくこともエンジニアの貴重な仕事と言える。

その他にも残り時間少なく、自軍が優勢な場合、道を遮蔽したりし相手の攻め経路を絶つ動きも臨機応変にしていきたい。