

# 陸戦兵器

陸戦隊員用の武器。

ほとんどは前大戦中に開発されたものであるが

新たに開発された物もいくつか存在する。

陸戦兵器の長所は極めて高い命中率と、そこから生まれる安定した火力である、  
派手さはないが、超遠・遠・中・近のあらゆる戦況に対応している、  
確実に敵を殲滅でき、また重火器の火力はペイルウイングに勝るとも劣らないが、  
命中率が高い分、「狙って当てる」必要がある。

表中の は2から新しく登場した武器、 は1から性能が変更された武器。

全143種類。

- ・ アサルトライフル
- ・ スナイパーライフル
- ・ ショットガン
- ・ ロケットランチャー
- ・ ミサイルランチャー
- ・ グレネード
  - ハンドグレネード
  - グレネードランチャー
- ・ 特殊兵器

## ・ 純粋総合火力(PureTotalFirePower-PTFP-)

総合火力は武器の毎秒辺りの攻撃能力を示す値であり、武器を選ぶ上での非常に重要な要素を占める数値である。  
どれだけ優れた攻撃力を持つ武器も、連射が効かなければ大軍に包囲された時にその価値を失い、  
どれだけ優れた連射力を持つ武器も、一体一体を確実に仕留めるだけの攻撃力を持たなければ豆鉄砲でしかない。

**純粋総合火力は武器のリロード時間を含まず、実際に射撃中のダメージだけを計測した物であり、  
敵の小集団、あるいは敵個体を対象とした場合のより小規模な戦闘に於いて重要視される数値である。  
この値が高ければ高いほど、敵小集団を効果的に殲滅させることが出来る。**

以下に純粋総合火力の計算式を掲示するので、武器選択の際の目安として欲しい。

### 純粋総合火力の公式

計算式は弾丸が全て命中し、かつ同種装備の持ち替えによる射撃間隔の短縮を行わないことを前提に作成されている。

純粋総合火力[Dam/sec] = ダメージ[Dam/発] \* 連射速度[発/sec]

一発撃ちきりの武器はダメージ÷リロード時間で考えるべし。

• 戦術総合火力(TacticalTotalFirePower-TTFP-)

戦術略総合火力は戦闘を長期的に見た場合の、武器ごとの攻撃能力を示す値である。  
 纯粹総合火力が高ければ、敵小集団を素早く殲滅することが可能だが、  
 敵がより大きな規模の集団であった場合、リロード時間が長すぎるような武器では対応できなくなってしまう。  
**戦術総合火力は、リロード時間までを考慮に入れた戦闘に於ける長期的な火力の数値である。**  
**この値が高ければ高いほど、大軍に対してより効果的に応戦できる。**

**戦術総合火力の公式**

計算式は弾丸が全て命中し、かつ同種装備の持ち替えによる射撃間隔の短縮を行わないことを前提に作成されている。

戦術総合火力[Dam/sec]  
 = ダメージ[Dam/発] \* 弾数[発] / { (弾数[発] - 1) / 連射速度[発/sec] + リロード時間[sec] }

\*1発ごとの射撃間隔は1 / 連射速度[発/sec]であるが、マガジン内の最後の1発は射撃間隔がリロード時間なのでこうなる。  
 \*元表記：戦術総合火力 = (弾数\*ダメージ) / { (弾数/秒間発射数) + リロード時間 }

• アサルトライフル(21)

安定した火力とそれなりの射程を持ち、半数以上の種類が高速なリロード性能を持っている、  
 バランスの取れた通常型の他、単発の威力と射程を重視したD型と、連射性能に優れたR型がある。  
**対地戦に効果を発揮し、対空戦闘には向かない**と言える。ただしUFOに対しては先制攻撃が有効。

高位のナンバーは対戦車戦闘に高い効果を発揮する。

名称	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	有効射程距離 (m)	精度	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	纯粹総合火力 (ダメージ/sec)	ズーム	備考
AS-18	120	12	10	1.5	150	B	105	120		初期装備
AS-18R	200	30	5	2.5	120	B	109	150		連射重視
AS-18D	10	3	65	1.5	250	A	144	195		威力重視
AS-18RR	150	60	5	3.0	120	B	137	300		超連射
AS-18改	120	12	16	1.5	150	B	168	192		
AS-19D	8	3	90	1.5	250	A	188	270		
AS-19	100	15	15	1.5	180	B	185	225		
AS-19R	200	30	10	2.5	120	C	219	300		
AS-19改	120	15	17	1.5	180	B	216	255		
AS-20	120	15	20	2.0	150	B	242	300		
AS-20R	250	30	18	2.5	150	A	417	540		
AS-20SSS	140	12	48	2.0	150	E	495	576	2倍	低精度
AS-21D	10	4	200	1.5	300	A	533	800		
AS-21	120	15	56	1.5	150	B+	712	840		
AS-21RL	250	30	33	5.0	200	B+	620	990		長射程
AS-22	140	12	92	2.0	180	A	948	1104	2倍	
AS-22D	6	4	440	5.0	400	A+	422	1760		
AS-22RR	999	60	25	3.0	140	B	1272	1500		超連射
AS-99	160	15	140	2.0	180	A+	1778	2100	2倍	
AS-99D	10	4	550	3.0	400	A+	1048	2200		
AS-100F	200	15	210	2.0	192	A+	2751	3150	2倍	Secret武器

• スナイパーライフル(17)

長大な射程と強力な単発攻撃力を持つ狙撃銃。

全てに共通して**長射程**、**多くは長発射間隔+長リロード時間**、故にその多くは近距離戦には向かない。

キャリアーの破壊、または遠距離からの狙撃に要する、**対戦車戦**で有効。

名称	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	有効射程距離 (m)	精度	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	純粋総合火力 (ダメージ/sec)	ズーム (倍)	備考
SNR-227	5	0.6	125	2.0	600	S	72	75	4	
SNR-227R	5	2	70	2.0	600	SS	88	140	4	連射重視
SNR-227D	1	----	250	4.0	800	SSS	63	250	8	単発リロード
SNR-228	7	0.6	190	2.0	600	A-	111	114	6	
ライサンダー1	7	0.3	400	4.0	700	S	117	120	8	
SNR-229	5	0.6	250	2.0	600	S	144	150	4	弾速が速い
SNR-229R	20	10	50	2.0	400	S	256	500	6	連射重視
SNR-230	8	0.6	400	3.0	600	S	218	240	4	
SNR-230D	1	----	1000	5.0	800	SSS	200	1000	4	単発リロード
SNR-230改	10	1.1	400	3.0	600	S	358	440	4	
SNR-X	20	1.0	600	5.0	800	B+	500	600	12	低精度
ファイブスターSR	8	0.6	220*5	3.0	500	A	600	660	4	散弾
ファイブスターSR-B	8	0.6	200*5	3.0	2000	A	545	600	6	散弾+反射、HARDク 典
ライサンダー2	7	0.3	2500	4.0	1000	SSS	729	750	8	
ライサンダーF	7	0.3	3500	4.0	1000	SSS	1021	1050	10	
ハーキュリー	12	0.6	2000	4.0	1000	SSS	1075	1200	10	Secret武器
ライサンダーZ	7	0.3	5500	4.0	1000	SSS	1604	1650	10	Secret武器

・ショットガン(14)

強力な破壊力と円状に放射する弾を発射する特性を持ち、総じて短射程+長時間のリロードがある。

その強力な攻撃力によって**対UFO・対蟻戦の両方を両立させることが可能な優秀な武器**であり、

場合によってはこれ一丁でかなりの状況に対処が可能だ、ただし、なるべく敵の体の中心を狙って撃つ必要がある。

名称	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	有効射程距離 (m)	集弾率	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	純粋総合火力 (ダメージ/sec)	備考
SG-4	8	1	19*10	4	130	B	138	190	
SG-5	8	1	18*20	4	70	E	274	360	
SG-5V	8	1	18*20	4	70	E	262	360	垂直に広く拡散
ガバナー0	8	1	18*25	4	70	F	327	450	拡散性重視
スパローショット	10	4	20*10	3	100	B	381	800	連射重視
SG-6	8	1	40*15	4	150	A-	436	600	
スパローショットM2	10	10	20*15	5	30	B	508	3000	短射程
ガバナーS	8	1	40*50	4	150	H	1455	2000	
SG-7	15	1	80*15	8	130	B	818	1200	
スパローショットM3	15	6	25*15	5	100	B	767	2250	
ガバナーSX	3	0.5	60*100	4	150	E	2250	3000	実際はSG-99よりも射程が短い
SG-99	15	1	160*15	8	130	B	1636	2400	
スパローショットX	15	4	60*15	4	150	B-	1800	3600	実際はもっと射程が長い(300 後)
SG-100	15	1	248*15	6	130	B	2790	3720	水平に広く拡散、Secret武器

・ ロケットランチャー(17)

実質無限の射程距離を持ち、着弾地点付近の複数対象を攻撃可能な爆風を持つ、  
 基本的に上位ナンバーほど広範囲な爆風と攻撃力を持ち、種類も接近戦用・狙撃仕様など多種多様で、  
 対地・対空・遠・中・近のあらゆる局面に対応できる、  
 しかし、高位武器の攻撃力は他の種類に比べるとやや落ちる傾向にある、

自爆には要注意、

名称	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	有効射程距離 (m)	精度	爆破範囲 (半径m)	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	純粋総合火力 (ダメージ/sec)	備考
ゴリアス 1	2	1	100	1.5	3000	B	5	80	100	初期装備
ゴリアス D	2	1	130	1.5	3000	B	7	104	130	
ボルケーノ2W	2	1	100*2	2.0	3000	A	6	133	200	水平に発射
ゴリアス DD	2	1	170	1.5	3000	B+	10	136	170	
ボルケーノ 3A	2	1	100*3	2.0	3000	C	6	200	300	
ボルケーノ3W	2	1	100*3	2.0	3000	A	8	200	300	水平に発射
ゴリアス R	10	3	100	1.5	3000	B+	2	222	300	連射重視
ゴリアス DC	3	1	200	1.5	3000	B+	7	171	200	
ゴリアス Sカスタム	1	----	600	3.0	3000	A	12	200	600	単発リロード、ズーム倍
ゴリアス Rカスタム	20	6	150	5.0	3000	D	2	367	900	連射重視
ゴリアス 2	2	1	350	1.5	3000	B+	7	280	350	
ゴリアス 2R	10	6	240	1.5	3000	B	6	800	1440	連射重視
ボルケーノ-6A	2	2	350*6	2.0	3000	C	10	1680	4200	
ゴリアス SSS	1	----	2500	4.0	----	A+	20	625	2500	単発リロード、ズーム倍
ゴリアス 99	5	1	1200	2.0	3000	B+	15	1000	1200	
ボルケーノ6W	2	1	1200*6	2.0	3000	A	16	4800	7200	水平に発射、Secret
ジェノサイド砲	1	----	1000000	30	3000	B+	70	33333	1000000	徐々に加速、INFERNOクリア特

・ ミサイルランチャー(17)

ミサイルは発射直後に一番近い目標に対して自動的に狙いを定め  
 定められた距離を飛行し続けるか、なんらかの物体に直撃することで消滅する  
 総じて長射程で、物によってはMAPの端から端までを横断するに足る飛距離を持ち  
 協力プレイにてその真価を最大限にまで発揮する、

名称	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	爆破範囲 (半径m)	誘導性能	射程距離 (ランク)	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	純粋総合火力 (ダメージ/sec)	ズーム	備考
エメロードM-0	2	1	150	1.5	5	C	A	120	150		
エメロードM	2	1	150	1.5	5	C+	A	120	150		
エメロードME	2	1	200	1.5	5	B	A	160	200		
エメロードM-2	4	1	400	2.0	7	A	S	320	400		
ML-R	10	6	32	3	1	B-	A	71	192		
ML-R改	10	6	32	3	1	B	B	71	192		
ML-2R	30	10	50	5.0	1.0	S	S	190	500		

ML-2RW	20	10	70*2	5.0	1.0	S	A	406	1400		左右に大き
スカイタイトル試作	1	----	400	10.0	10	A	A	40	400		低速
スカイタイトル試作	1	----	800	10.0	20	A	A	80	800		"
スカイタイトル	1	----	4000	10.0	30	A	S	400	4000		"
リバイアサン	1	----	40000	20.0	40	A	S	2000	40000		Tipsに特徴 S-rare武器
プロミネンス1	1	----	1500	5.0	15	C+	A	300	1500	6倍	発射後、5秒
プロミネンス2	1	----	4000	5.0	20	C+	S	800	4000	6倍	"
ソルリングA20	1	----	50*20	3.0	1	S	C	333	1000		射程が短い
ソルリングX	1	----	90*20	3.0	2	S	C	600	1800		"
ルシフェルS	1	----	800*32	30.0	10	C+	S	853	25600	6倍	上空へ向か HARDEST 典

・ハンドグレネード(11)

投擲型の小型爆弾で爆破能力を持つ、  
 時限信管を持つ通常タイプと、**接触信管を持つAタイプ**がある。  
 前者は敵の進行方向を予測して投下し、後者は敵襲団に対して直接投擲して使用することとなる。  
 射程距離は投げる角度によって流動的に変化し、恐らくゲーム中の目測として50M前後が射程範囲。  
 その性質から空中部隊に対して全くの無力である。

ハンドグレネードとその他の武器のかんしゃく玉系の武器は投げた瞬間のプレイヤーの移動ベクトルが加算される。  
 前にジャンプしつつ投げることで飛躍的に飛距離を伸ばせるが、逆に落下中に投げると地面に叩き付けるように投げてしまうので注意。

いずれも**リロード不要**で使用可能(約3秒間の発射間隔あり)。

名称	ダメージ	起爆条件	起爆時間(sec)	爆破範囲(m)	備考
HG-01	400	時間	5	5	最初から所持
HG-01A	200	接触	----	5	"
HG-02A	250	接触	----	12	
HG-03A	500	接触	----	12	
HG-13A	2000	接触	----	15	飛距離極短
HG-13改	2000	時間	30	15	"
GHG-17	1500	時間	5	10	
GHG-17A	1000	接触	----	10	
GHG-99A	2000	接触	----	10	
GHG-XA	2500	接触	----	12	
GHG-MAX	3500	時間	10	20	

・グレネードランチャー(17)

着弾・或いは時間経過によって爆発する榴弾を発射する武器。  
 弾は**放物線を描いて飛翔し、瓦礫向こうの相手を狙うことも可能**。放物角線もナンバーごとにそれぞれ異なる。  
 物によってはMAPの端から端まで横断するほどの飛距離を持つ。  
 特殊武器に分類される物も数多く含み、使い道によっては強力な物から救いようのない物まで様々。  
 ロケットランチャー同様、**自爆には要注意**。

名称	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	起爆条件	起爆時間	爆破範囲 (m)	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	纯粹総合火力 (ダメージ/sec)	備考
GランチャーUM-1	4	2	200	2	時間	4	9	229	400	
GランチャーUM-1改	4	2	230	2	時間	4	9	263	460	
GランチャーUM-1A	4	2	110	2	接触	----	5	114	220	
GランチャーUM-1A改	4	2	160	2	接触	----	6	183	320	
GランチャーUM-2	4	2	400	3	時間	4	11	356	800	
GランチャーUM-2A	12	7.5	100	3	接触	----	5	269	750	連射重視
GランチャーUM-3A	5	2	600	2	接触	----	7	750	1200	
GランチャーUM-3WAY	2	1	600*3	2	接触	----	7	1200	1800	3連装
GランチャーUM-W3	2	1	900*3	2.5	時間	3	12	1543	2700	"
GランチャーUM-4A	1	1	2000	3	接触	----	20	667	2000	
GランチャーUM-XA	4	1	2000	6	接触	----	20	889	2000	
Gランチャー-UMV2	4	1	2000*2	6	接触	----	20	1778	4000	V字に発射、Sec
サッカーGR試作	1	1	150*20	6	時間	4	8	500	3000	吸着、EASYク!
サッカーグレネード	1	1	400*20	6	時間	4	10	1333	8000	吸着
サッカーグレネードD	1	1	5000	3	時間	4	20	1665	5000	"
スプラッシュGR試作	1	1	200*20	6	時間	5	8	667	4000	跳ねる。 NORMALクリ
スプラッシュGR	1	1	1000*20	6	時間	5	10	3333	20000	跳ねる。実際は 発

・特殊兵器(29)

以上の武器に分類されない独自の特徴を持つ武器。  
特定の条件化では絶大な威力を発揮する物から、存在価値すらわからない物も揃っている。

名称	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	射程距離 (m)	精度	爆発範囲 (m)	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	纯粹総合火力 (ダメージ/sec)	備考
バウンドガン	120	12	10	1.5	150	B	-	105	120	反射
バウンドガンM2	120	12	15	1.5	150	B	-	158	225	"
バウンドガンM3	120	12	20	1.5	150	B	-	210	240	"
バウンドガンS	120	12	60	1.5	180	D	-	631	720	" + 低精度
バウンドガンB08	10	5	100	5	200	A	-	147	200	" + 低速
バウンドガン B08S	120	30	100	15.0	180	D	-	633	4000	" + 低精度 + 低
バウンドガンXS	150	15	140	2.0	300	D	-	1760	2100	" + 低精度
火炎放射器F1	60	6	C	5.0	15	B	-			短射程
火炎放射器F2	40	6	C+	5.0	30	B	-			
火炎放射器F3R	60	60	B	4.0	60	D	-			ズーム1.5倍
火炎放射器F4	30	6	B	6.0	50	B	-			
火炎放射器F5	20	6	B+	6.0	90	B	-			
火炎放射器F6	150	60	A	6.0	170	B	-			実際の射程距離はF5 い
火炎砲	1500	60	C++	10	110	A	-			
灼熱火炎砲	1500	60	B	10	110	B	-			
マグマ火炎砲	1500	60	A+	8.0	110	B	-			S-rare武器

リペアースプレー V1	10		C	9			-				射程極短
リペアースプレー V2	10		C+	9			-				
リペアースプレー V3	10		B	9			-				
リペアースプレー V4	10		B+	9			-				
リペアースプレー V5	10		A	9			-				
リペアースプレー	10		A+	9			-				範囲大
リペアー・スナイ パー	10		B	9			-				長射程、ズーム8
殺虫スプレーEX	3		ムス ム ス ?	10			-				ネタ武器、ズーム
かんしゃく玉1号	-	0.2	30*10	----	約50	----	1	60	300		
かんしゃく玉2号	-	0.2	50*30	----	約50	----	1	300	1500		
かんしゃく玉3号	-	0.2	100*30	----	約50	----	2	600	3000		
かんしゃく玉4号	-	0.2	90*60	----	約50	----	1.0	1080	5400		
爆殺かんしゃく玉	-	0.2	260*30	----	約50	----	4	1560	7800		ソラス用