

# 兵器インフォメーション

ここでは、地球防衛軍の武装の中でもとりわけ強力で、特にインフェルノ中盤～終盤で優秀な性能を示す逸品を紹介する。武器の入手ランクについても記載。

- 兵器インフォメーション
- 武器入手ランク (シークレット > Sレア > レア)
  - 陸戦兵
  - ペイルウイング
- 陸戦兵装備の心得
  - AS-100F(secret)
  - SG-99 & SG-100(secret)
  - ライサンダーF & ライサンダーZ(secret)
  - ハーキュリー(secret)
  - ボルケーノ6W(secret)
  - プロミネンス2 & ソルリングX
  - リバイアサン(s-rare)
  - サッカーグレネードD
  - GランチャーUM-XA(rare) & GランチャーUMV2(secret)
  - パウンドガンXS
  - マグマ火炎砲(rare)
- ペイルウイング装備の心得
  - マスター・レイピア(rare) & マスター・レイピアT(s-rare)
  - レーザーランス
  - デモニック・ランス
  - ホーリーランス(secret)
  - サンダーボウ30
  - イクシオン・マークX(rare)
  - サンダースナイパー40
  - MONSTER-S(rare)
  - サイブレード
  - ミラーージュ15WR(rare) & フェンリル3WAY
  - ヘブンスゲート

---

## 武器入手ランク (シークレット > Sレア > レア)

### 陸戦兵

AS-100F	シークレット
SG-100	シークレット
ハーキュリー	シークレット
ライサンダーZ	シークレット
ボルケーノ - 6W	シークレット
GランチャーUMV2	シークレット
リバイアサン	Sレア
リペアスプレー	Sレア
マグマ火炎砲	Sレア
殺虫スプレーEX	Sレア
GランチャーUMXA	レア

### ペイルウイング

ホーリーランス	シークレット
デモニック・ランス	Sレア
イクシオンマークX	レア
ミラーージュ15WT	レア
MONSTER-S	レア
マスターレイピアT	レア
マスターレイピア	レア

エクレール-LIM  
イズナ-FF  
XSXプラズマ・ランチャー  
ARC-LAZR  
LRSL-AC  
ヘブズゲート

---

## 陸戦兵装備の心得

インフェルノ中盤～終盤においては、大半のミッションで主要巨大生物・UFO類のHPが1200以上となるため、最上位種のロケットランチャーであるゴリアス-99やボルケーノ-6Wでさえ1発のみの直撃では敵主力級を撃破出来ない。従ってインフェルノ中盤～終盤の陸戦兵の武器は、インフェルノ序盤までは最も多用してきたであろう「ロケットランチャー+ショットガン」という組み合わせが通用しなくなってくる。

万能な組み合わせと言えるものはほぼ存在しない。ミッションに合わせた近距離攻撃・遠距離攻撃・爆破範囲攻撃の適切な組み合わせの追究が重要になってくる。特に陸戦兵のSecret武器は優秀なものが揃っており、入手さえ出来れば頼もしい戦力となるだろう。

---

### AS-100F(secret)

かつて遠近万能と謳われたアサルトライフルだが、今作では死骸の貫通妨害・回避力の高い敵の増大...などで主力武器としての使い勝手は今ひとつとなってしまった。とはいえ、アサルト最高峰のAS-100Fともなれば、高い戦術火力と長射程に加え命中精度も高い、という安定性を有し、充分主力として使っていける汎用性の高い武器である。

空中戦力に対して連続でヒットさせることが難しく攻撃効率が悪い、というアサルト共通の弱点があるのは否めないが、対地上兵力、とりわけ対戦車戦、大蜘蛛、女王蟻などの少数だが耐久力が高いタイプの敵を短時間で屠る事が出来る。使いこなせばこなすほど味が出てくる武器である。

---

### SG-99 & SG-100(secret)

ショットガン最高峰として極めて高い攻撃力と多くの弾倉を持つ、まさに白兵戦の王道である。インフェルノにおいて大型兵種と戦車、赤蟻を除く全ての主力級を一発でしとめることが出来るという強力なパンチ力を持ち、一回の攻撃チャンスで確実に敵を葬り去ることが出来る高殲滅力を持つ。対戦車戦とキャリアー戦を除く全ての敵に効果的に対処可能であり、ASシリーズを超える汎用性が最大の魅力といえる。

ただし、リロード速度が99は8秒、100は6秒と長い為、確実にヒットさせなければ敵集団の中で猛攻に遭う危険性は避けられない。

接近戦においては「必中」の腕と「いつ撃つか」、という冷静な見切りが要求される。

---

### ライサンダーF&ライサンダーZ(secret)

ライフルに限らずあらゆる陸戦火器のなかでも、選り抜きの攻撃力と射程を備える遠距離火器のエース。遠距離戦を強いられることの多いインフェルノでは活用の場は多い。特にZの単発威力5500はインフェルノのディロイを5～6発で召し捕る。対戦車、対大型兵種に最も有効な装備の1つである。

弱点は発射間隔で、3秒に1発という長さであり、近接戦闘や対集団戦を強いられた場合の旗色は悪い。タクティカルファイア・タクティカルリロードを併用してサブ兵装・乗り物の性能をフルに活用する必要がある。

---

## ハーキュリー(secret)

全てのスナイパーライフルの中で最も汎用性に長けた優秀な狙撃銃。  
一発2000ダメージ/約1.7秒間、弾倉容量12発、リロード速度4秒間、射程も長く、命中率も極めて高い。  
スナイパーライフルでありながら、その速射性から近距離戦闘にも十分に耐えうる。  
高い攻撃力は、敵の主力級を一撃で撃破でき、速射性能と弾倉容量の優秀さから、狙いを外したときのデメリットも少なく、ショットガンの代用品としても十分に機能する逸品である。  
これ一つ装備するだけで、近接戦・遠距離戦・対空戦といった、多くの戦場に対応することが可能になるだろう。

---

## ボルケーノ6W(secret)

ロケットランチャーの最上位機種であるボルケーノ6Wは、重火器類の中では破格とも言える戦術総合火力を持つ特殊な武器。  
1200ダメージ、爆破範囲16Mという強力な弾を6発同時に発射する上、弾倉容量2、毎秒1発の速射性に加えリロード時間も2.0と極めて高速。  
そのパンチ力と速射性により、戦術総合火力3600D/secという全武器中でも最上位の火力を発揮する。

数値上においては一発あたりのダメージはグレネード最上位に劣るが、  
6発同時発射 + 爆破範囲16Mの性能は、多重な爆風範囲を生み出し、実戦では（弾が拡散し終える）極端な遠距離でも無い限り、  
2400~3600程度の「ダメージの壁」を恒常的に作り出せる。  
inf中盤以降でも敵主力である黒蟻や蜘蛛、近衛UFOが相手なら易々と屠れるだろう。  
弾速が遅い事を利用して、間近の敵へ撃った直後に退避すれば爆風による自爆を防ぎつつ迎撃出来るという利点や、  
高速なリロード時間を利用して、絶え間ない爆風地帯を作り続け、地上部隊の接近を許さない、という戦法が取れる。

他方、弾速の遅さは「飛行戦力や遠距離戦において安定した命中が期待できない」という欠点も生み出す。  
必中を期するよりは、速射性を活かして敵の予想進路上にばら撒いておくのが有効な使い道であり、中距離戦向きの武器と言えるだろう。うまくばら撒いておけば、あらゆる地上部隊、及び低空飛行する戦力に対して長期的なダメージ源とすることが可能となる。

---

## プロミネンス2&ソルリングX

今作では死骸追尾により活用の方が激減したミサイルだが、この2種は限定された条件下において依然有効な武器である。

プロミネンス2は上空撃ちが出来る特性から、スナイパーライフルの射線が通しにくい市街戦などで対大型兵種用の遠距離狙撃武器として最良の武器となっている。  
また、発射後の直進時間があることから、単発だが強力で爆破範囲の広いロケットランチャーとしても使っていける。  
欠点としては、「単発でリロードタイムが5秒」ということで、速射性に欠けるため、乗り物や遮蔽物を利用してリロード時間を稼ぐ必要が有る。  
また、ロケットランチャー的な使い方をしない限り、敵への着弾までのタイムラグがある（一定時間直進した後、そこから追尾し始めるため）ので、その時間差を考えて行動をとらなければならない。

一方、ソルリングXは、主に中~近距離での逃げ撃ちとして使うのがセオリー。  
その速い弾速と優れた追尾性から、メイン兵装で捌ききれなかった蜘蛛、UFOなどの残党をスマートに撃ち落すことが出来る。  
ただし単発ダメージが低く、またミサイルの宿命として一発ごとにリロードが必要なため、長期的なダメージ効率はプロミネンス2より更に劣る。  
片手のメイン兵装を補填する意味での、サブウェポンとしての選択が賢明と言える。

いずれのミサイルを使うにせよ、鏡面UFOの反射や死体追尾時間が長くなっている点には注意しておこう。  
自爆したり無駄弾とならないよう、発射間隔や敵との位置関係を考慮して運用する事になる。  
特にプロミネンス2は発射角度や方向によって敵に当たるまでの時間が変わってしまうので、無駄弾を防ぐために命中を確認する癖を身に付けておく事が肝心となる。

---

## リバイアサン(s-rare)

皆のアイドル「鈍亀」で知られるスカイタートルの最終型。遅い。とにかく遅い。  
最低弾速と高誘導性能のミスマッチが生む放蕩さ、核兵器を彷彿とさせる爆破範囲40Mと超絶破壊力の40000ダメージが原因で爆死する隊員多数。  
この扱い難過ぎる兵器を活用出来る状況は極々限られ、乗り物を利用した高々度爆撃や自爆回避措置を取らなければまともに当てる事すら難しい。正に一撃必殺大鑑巨砲主義である。

唯一の「まともな」運用法は、待機モードの敵の集団にぶち込むこと。特に龍虫や皇帝直下であれば全ての待機グループを一撃で掃討可能であり効果は絶大。

尚、この兵器には隠された性能が存在する。詳しくは Tips にて

しかし、上記の隠し性能を除いた純粋な能力ではジェノサイド砲に遠く及ばないため、IMPではその役目を終える。

---

## サッカーグレネードD

今作での大出世武器。

多くのロケットランチャーが通用し辛くなるINF中盤～終盤においては、爆破範囲攻撃はグレネード系が基本となる。

サッカーグレネードDは、起爆待ち時間4秒を使いこなせば、半径20mの範囲に5000ダメージという強烈な爆風を発生させる。

爆発までにタイムラグがあるので、接触式のグレネードランチャーに比べると使い方は難しいが、

吸着式＝一箇所に固定できる性質から、壁撃ちなどの的確な活用で、追ってくる敵前衛を一撃で壊滅させることが出来る。

今作では密着するほど接近してくる戦力（羽蟻・近衛・空爆など）が非常に多いので、GランチャーUM-XAよりも役に立つ場面が多い。

上記戦力相手の集団戦、特にGランチャーUM-XA・UMV2では一撃で倒せない赤蟻中心の戦場において最良の装備である。

反面、武器特性として起爆待ち時間があるため、敵の動きを読み違えて爆発が空振りに終わると一気に窮地に追い込まれることも多い。

また、低空飛行してきた場合やビル街での戦闘を除けば、ファイター・エースにはまったくの無力と言ってよい。

その他にも、自爆した場合のダメージが甚大で有る事などから、ある意味では非常にハイリスクな武器とも言える。

---

## GランチャーUM-XA(rare) & GランチャーUMV2(secret)

ロケットランチャーが通用し辛くなるINF中盤～終盤においては、グレネードランチャー最上位のこの2機種が、前述のボルケーノ6Wが爆破範囲攻撃の主力武器となる。

UM-XA系がロケットランチャー上位機種と決定的に違う点は、inf主力級を確実に葬れる一発2000ダメージと、放物線を描く弾道である。

敵に包囲されている状況で活用すれば、周辺の敵を一瞬で掃討することが出来る全武器中屈指のインパクトを誇り、大群相手の集団戦には最も有効な装備の1つである。

ただし弾数が多くない上にリロード速度が6.0秒間と長めなので、適当な撃ちっぱなしは厳禁。

状況によってはUM-XAよりUM-4Aの方が良い場合もある。

また射出が高速な上に爆破範囲も広いので、あまり近距離を狙いすぎると自爆の危険性が高く、自爆時のダメージも大きい点に注意が必要である。

ボルケーノ6WやサッカーグレネードDがバラ撒いて当てる武器であるとするなら、UM-XA・UMV2は「正確に狙って当てる」ということを、長所・短所双方で体現した爆破武器といえる。

---

## バウンドガンXS

前作ではほとんどネタ武器だったBGシリーズだが、バウンドガンXSについては、今作で登場した地底MAPでは火炎放射系武器と併せて、メイン武器としての地位を確立したといっても良い。

死骸越しや、カーブの向こう側にもある程度ダメージを与えられる特性が有るため、大半の地底MAPではバウンドガンXSの2丁装備も有効な選択肢になる。

.....が、当然ながら地上で活用出来る局面は非常に少ない。

---

## マグマ火炎砲(rare)

これまた前作でUSO800という評判を確立していた火炎砲だが、今回は地底や籠城戦でかなりの“防御力”を発揮してくれる。

1500という多大な装填数と高い火力で、地形沿い・遮蔽物越しに硬直ダメージを連続で与える優秀な兵器となった。

その特性から洞窟内ではバウンドガンを超える威力を発揮し、虫が相手なら圧倒的に有効である。

だが、火炎系共通の欠点として、リロードの長さが挙げられる。リロード速度8秒のロス時間はかなり致命的である。

理想的な運用の仕方としては、弾幕を維持する為、バウンドガンサブ兵装として携行したい。

引き撃ちするだけで蜘蛛の放つ糸から逃がられる、数少ない武装の一つでもある。

---

## ペイルウイング装備の心得

インフェルノ中盤～終盤においてはまず機動性の維持が非常に重要となってくるため、EN効率の悪い武器はどうしても扱いにくくなっていく。

また、元々ペイルの武器には敵兵種との相性がはっきりしているものが多いが、インフェルノ中盤～終盤においては、その相性の差はより明確になっている。限られた優秀な武器を、敵兵種に合わせ適切に組み合わせる事が重要になってくる。

---

### マスター・レイピア(rare)&マスター・レイピアT(s-rare)

ペイルの近距離戦での主力武器。

全般に攻撃力の高いペイルの装備の中でも群を抜く火力を誇り、10秒照射で全ての敵を沈める36万ダメージを叩き出す。マスレイTも火力は同じだが、大半の敵は撃った瞬間に落とせる火力なので、攻撃範囲が広いマスターレイピアの方が一般に使い勝手はいい。但し大型兵種が相手ならば、火力が集中するスラストタイプの方が使いやすい。

マスターレイピアは主に接近戦や高い打撃力を要求される場合の基本装備である。

さらに状況にもよるが、空爆・羽蟻のような密着してくる飛行兵力、対大型兵種においても主力となる。

特にバックマスレイ戦法と呼ばれる、マスレイ撃ちっ放しの状態で後方に高速飛行するテクニクは、羽蟻と近衛を面白いように倒すことができるので是非マスターしておきたい。

ただ、レイピア自体があくまで純粋な接近戦用武器であり、全般に高難易度ほど使えるケースが限られてくる。

いくら耐久力が高い敵とは言え、近距離戦に強いINFの百足・各種戦車にマスレイメインで特攻するのは被害が大きくなりやすく、まして蜘蛛に真っ向から挑むのは無謀に他ならない。

また、UFO・精鋭円盤のような高速の敵には攻撃すること自体が難しい、またこの二体は攻撃されると反動で後退するため、マスレイTですら一回の攻撃で倒す事は難しい(精鋭に至っては確定で落とせない)。

羽蟻や近衛に対しても、マップ端戦法や後退しながら射程圏内に誘い込むなどして、こちらの被弾率を軽減しながら慎重に運用する必要がある。

高難易度の蜘蛛を切り刻めるようになったら「ペイルマスター」と呼ばれるようになる。

また、その頃は倒せない敵はいないであろう。

---

### レーザーランス

マスターレイピアに次ぐ上位近距離兵器であり、レーザーランスの第二位。

マスターレイピアよりも低いEN消費量（EN効率自体はマスレイの方が上）と単発威力、長射程を持ち、射程内で距離が離れてもダメージが拡散しないため、レイピアが苦手な通常円盤、鏡面円盤戦などで有効な兵器となる。

また、一発5000Dの高火力はHPの高い赤蟻、龍虫、鉄球などを瞬時に倒せるため、レイピアを下級主力、戦車用と考えるとレーザーランスは上級主力、円盤用としての運用が考えられ、マスターレイピアTやホーリーランスが出るまでは積極的に使っていける。

しかし、レーザーランスもレイピアと同様「近づかなければ攻撃できない武器」であるため、敵に接近による大きなリスクが伴う事も忘れてはならない。

一撃につき一体しか倒すことができないため、一回のチャージでどれだけがんばっても十体までしか倒すことができない。

マスターレイピアと比較した場合、集団相手では分が悪いことは明らか。

また、射程が短いので飛行戦力に対してはサンダーボウ30などの方が有効な場面が多い。

龍虫、鉄球戦でもサンダーボウ30で代用が効くため、人によっては出番があまりないかもしれない（他のレーザーランス全般にも言えることだが）。

ただし龍虫の場合、サンダーボウでは頭部を攻撃しても仰け反らないため、接近された場合レーザーランスの方が有効な場合もある。

総ダメージこそホーリーランスの半分以下ではあるが、

射程はホーランより若干長いこと、EN消費量はホーランよりかなり少ないこと、

レーザーランス のダメージが5000であることに対して、ホーランのダメージが1100×12という変則的なものであることを考えれば、

レーザーランス は決してホーランの純粋な下位武器ではない。

レーザーランス を使った後にホーランを使うと、僅かな射程の差が歯痒く感じることもある。

もしランスを使う場合、ステージによってレーザーランス とホーランのどちらを使うかを考えて運用しよう。

---

## デモニック・ランス

ホーリーランスを持たない隊員の対戦車用兵器。  
一発15000ダメージとMONSTER-Sを遥かに超えるEN効率・他の近距離兵器を超える長射程を持つ。  
INFディロイを瞬時に破壊できる戦闘能力はマスターレイピアやMONSTER-S、場合によってはホーリーランスに匹敵する程の性能を備えている。  
しかし、単発式故にチャージ時の隙がとて大きく、突撃直前に緊急チャージになる可能性がある為、タクティカルリロードや障害物を有効に活用する事が重要となる。  
また、対精鋭UFO用としても非常に有力で、INFでも一撃で倒すことができる。

---

## ホーリーランス(secret)

ランスの特性である「対大型兵種性能」を最大限まで高めた究極のランス。  
直撃13200ダメージという優れた総合火力に加え、11発の弾倉、チャージ26%と、かなりの汎用性を持つ。  
対戦車級との戦闘を想定したステージにおける大きな選択肢である。  
1100ダメージのレーザーが12発水平発射されるので、それなりに集団掃討効果があるのも魅力の一つ。  
しかし、単発1100という半端さ故に、変な当たり方をした場合は主力級が一撃で倒せないという片手落ちを貰う事になる。  
超至近距離で敵に当てると多少処理が重くなるので注意

---

## サンダーボウ30

7割のミッションで主力となるペイルの万能汎用武器。  
中距離兵器中で最高クラスの火力と射程を兼ね備え、高いEN効率、範囲ダメージ×跳弾効果、チャージ式といった特性から、中距離戦において最も安定した武器となっている。  
特に集団戦で最良の威力を発揮し、遮蔽物の多いMAPや大群相手のミッションでは2丁装備も有効な選択肢になってくる。  
対戦車、大型兵種、キャリアー、一部の飛行兵力についても、ある程度の対処は可能。  
レイピア射程外においては、概ね最良の武器であり、特にハデスト以降の蜘蛛に対してはこの武器が、イクシオンマークX以外の装備は考えられないと言ってもいい。

但し唯一、新型戦車に対しては効果が薄い。  
これは攻撃可能面積が狭く、長脚、胴体部分共に大きく揺れ動く事から、跳弾で与えるダメージが低く抑えられがちなため、  
(レーザー照射中に胴体部分に当てて照射を逸らすなど、使い道が無い訳ではないが)

---

## イクシオン・マークX(rare)

粒子バルカン砲の最高位であるこの武器は、ダメージ75の弾丸を9発同時に横方向へ拡散発射、それらを一秒間に10発連射可能という性能を備える。さらに射程は300mとサンダーボウ30よりも長く、エネルギー効率も非常に高い。  
ペイルの武器の中でも命中精度が高く、中距離で「狙って当てやすい」というのも隠れたポイントと言えるだろう。  
対地上戦では、威力、攻撃範囲、速射性、それぞれの点から見て、敵主力の広範囲殲滅武器として、トップレベルの使い勝手を誇る優秀な武器となる。  
また、キャリアーや、UFO・近衛UFOが相手ならば、対空武器としてある程度の運用も可能となっている。

弱点としては、浮遊時には狙いが全く定まらない為、基本的に地上での使用に限定される事、  
ビルが多いマップでは粒子弾が遮られ、攻撃効率が劣る事.....等が挙げられる。  
また、廃墟マップでも瓦礫に粒子弾が阻まれやすい。

---

## サンダースナイパー40

狙撃兵器としては射程が短すぎるうえ、40本もの雷をデタラメに発射する武器のどこが強力な狙撃兵器なんだと憤慨する人もいるかもしれないが、

この武器が真価を発揮するのは洞窟ステージ。  
600mという射程は狙撃兵器としては短すぎるが、洞窟内で中距離兵器として運用すれば破格の長さである。  
40本の雷が狭い洞窟内で600mも跳ね回る　それがどれほど凄まじいかは想像に難くないだろう。一発の威力・攻撃範囲ともに参謀の比ではない。  
飛び回ることの少ない洞窟ステージではEN効率の悪さもあまり問題にはならないが、補助としてチャージング方式の参謀を持っていくのがベター。

唯一問題なのは長射程・低精度・多弾発射+反射による自爆率の高さで、他の雷撃兵器に比べこの武器は自身への被弾がかなり多い。  
それでも数本当たるぐらいなのでINFでは問題無いのだが、IMPではたった一本当たるだけでもかなりのダメージとなるため使用は避けた方がよい。

---

## MONSTER-S(rare)

近距離・中距離ばかり充実したペイルの装備において貴重な遠距離狙撃兵器。  
EN78%以上の状態ならば、緊急チャージと引き換えに6000x3=18000ダメージを叩き出してくれる。  
しかし、緊急チャージ中(MONSTER - Sの2丁装備での連続発射時等)など残ENが少ない状態で撃った場合、一撃が6000x1=6000ダメージのみとなる。  
実際の使い道は、狙撃というより対戦車及び対キャリアー専用と言える武器であり、新型戦車が敵主力となっているミッションでは、MONSTER - Sの2丁装備も選択肢になってくる。

とは言うものの、ペイルの真骨頂はやはり中近距離での高い火力であり、遠距離が得意でないという性質は、この武器にも確実に影響を与えている。  
.....一見、強力なMONSTER - Sといえども、長期的に見れば、その火力は陸戦兵のライサンダーFと変わらないのである。  
その上、体力で劣り、緊急回避のできないペイルにとって長距離狙撃と引き換えに飛行力を失うことは、実に多大なリスクを背負う事を意味する。  
撃った瞬間、緊急チャージに突入となるMONSTER - Sは、非常にリスクな武器であり、運用には細心の注意が必要である。

---

## サイブレード

近距離・中距離ばかり充実したペイルの装備において貴重な遠距離爆破用の誘導兵器。  
4000mという長射程はほぼ全MAPをカバー可能、優秀な誘導性能と弾速で、インフェルノのギリオさえも撃墜可能である。

一撃2000ダメージ、主要巨大生物・UFO類を一撃で潰せる火力は有るので、サンダーボウ射程外の敵の数減らし、あるいは障害物越しでも当てられる狙撃武器として、龍虫相手の遠距離削り等に使うには、十分に優秀な武器となる。  
また、発射後の直進時間と、半径20mという広い爆破範囲から、「ペイルのロケットランチャー」としても使っていける。

ただし、EN満タンからでも2000ダメージx4発連射で緊急チャージに突入してしまうEN効率の悪さでは、インフェルノで大型兵種や戦車を叩くにはやはり分が悪い。  
陸戦兵の狙撃武器や、同様な性質を持つプロミネンス2に比べると、やや汎用性は低いと考えて運用した方がよい。

---

## ミラージュ15WR(rare)&フェンリル3WAY

どちらも汎用性の高い連射型の誘導兵器。誘導弾一発のダメージはかなり低いが、複数弾発射と連射性能で純粋総合火力(PTFP)は高くなっている。

まずミラージュ15WR、射程が600mと意外に長いので、中～近距離武器の射程外にいる敵の数減らしに使い、その連射性能から戦車(特にディロイ)の牽制・削りにもうってつけであり、単発ダメージが低いのでいざという時の自爆にも使える万能武器。  
ビルに当たっても倒壊しないという特性を利用し、高所に登って下の敵を攻撃する戦法も非常に有効である。

また、拡散性を利用して、サンダーボウ30が使えない場合に活用出来る。  
精鋭相手でも、その優秀な誘導性能によりほぼ全弾がヒットするため、距離によっては相手に攻撃させないまま撃墜できる。  
無論、タイムン限定の話だが、

次にミラージュに似た性質を持つフェンリル3WAYだが、ミラージュと比較すると、弾数・誘導性能・持久力で劣り、射程・連射速度・単発威力・純粋総合火力で勝る。  
そのうち特に重要なのが、射程と誘導性能。  
フェンリルの射程は800mもあり、ミラージュより200mも長い。遠くの敵を狙撃する際はミラージュよりフェンリルの方が良い。  
逆に誘導性能はミラージュがAに対してフェンリルはC。そのため真後ろなど極端に違う方向へはカーブしきれないし、弾数の少なさと弾速の速さも相俟って近距離の敵や地上の敵になかなか当たらない。  
ミラージュと違い乱戦時にはほとんど役に立たないのである。  
これらのことから、フェンリルが最も活躍するのは停泊や超爆など、待機モードの飛行戦力を少しずつ削っていくステージ。

これらに限らず飛行戦力の狙撃をメインとするステージでは、狙撃兵器としてフェンリルはミラージュ以上の性能を発揮する。

主力級を確実に一匹倒せるという性質は陸戦兵のソルリングに近いようにも思えるが、ソルリングが転がりながらの残党処理を主とするのに対し、ミラージュとフェンリルはあくまでも先制攻撃と牽制がメイン、移動・攻撃に共用のENを使用するペイルで、移動・攻撃が独立している陸戦兵と同じ立ち回りをするのは土台無理な話である。

---

## ヘブズゲート

投げた位置から真下に向けて10本の光線が照射される支援兵器。アルマゲドンクラスターを除けば支援兵器の中で最長の射程・最大の威力・最多の弾数を誇る。

高い位置で投げれば10本の柱が敵の侵攻を防ぐ壁のようになり、また触れた敵を下に叩きつける性質がある。持続時間の長さも相俟って、とりわけ飛行戦力に対して非常に効果的な武器。

主な使い方としては、敵の接近の前に高空へ飛行しておき、接近に合わせて設置。突撃してくる航空戦力を

誘導して光線に触れさせ、動けずに密集している所を一網打尽にするのである。

また、アーケードの上やビル玄関前に設置した後箒城すれば、その高密度な弾幕で敵は攻撃する間もなく落ちていく。

柱の壁自体も強力なダメージ源となり得るのである。

INFソラスに全弾命中すればあっという間に死ぬ。

欠点として設置の手間、60秒というチャージ時間の異常な長さ、飛行戦力以外には当らず役に立たない事などが挙げられる。

特に様々な兵種が混合しているステージでは、柱のそばでミラージュ自爆でもしない限りほぼ使い道は無いと思って良い。

異質な武器のため扱いは難しいが、飛行戦力メインのステージではINFやIMPであっても大いに活躍するだろう。