

Weapons【武器】

地球を防衛するために絶対必要不可欠な武器、その総数は111種

- [アサルトライフル](#) (19種)
- [スナイパーライフル](#) (14種)
- [ショットガン](#) (11種)
- [ミサイル](#) (12種)
- [ロケットランチャー](#) (13種)
- [グレネード](#) (9 + 12種)
- [その他](#) (6 + 6 + 5 + 4種)

それぞれ異なる特徴を持った武器が存在し、その用途も当然異なる。
最も最適な武器の組み合わせを自分自身で考え、侵略者を殲滅せよ。

• 純粋総合火力 (Pure Total FirePower -PTFP-)

純粋総合火力は武器の毎秒辺りの攻撃能力を示す値である。
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。
優れた総合火力を持つ武器は、より少ない時間でより多くのダメージを与えられるかという
武器の攻撃能力を示す値であり、武器を選ぶ上で非常に重要な要素を占める数字である。

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

なお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条件を元に作成されている。

- **【弾数×ダメージ】 / 【弾数/秒間発射数】 = 純粋総合火力**
-

• 戦術総合火力(Tactical Total Fire Power -TTFP-)

戦術略総合火力は戦闘を長期的に見た場合の、武器ごとの攻撃効率を示す値である。
純粋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、もしリロード時間が長すぎるような武器であった場合
対応できなくなってしまう。

戦術瞬間火力は純粹瞬間火力の計算式を元に、そのリロード時間までを視野に入れた
戦闘に於ける長期的で、文字通り戦術的な持続的火力の数値である。

この値が高ければ高いほど、より大軍に対して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

なお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条件を元に作成されている。

$$\bullet \text{ 【弾数} \times \text{ダメージ】} / \text{【 \{ 弾数/秒間発射数 \} + リロード時間】} = \text{戦術総合火力}$$

アサルトライフル（19種）

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
対蟻戦に効果を発揮し、対UFO戦闘には向かないと言える

型式	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	射程 (M)	命中精度	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	純粹総合火力 (ダメージ/sec)	ズーム
AS-18	120	12	10	1.5	150	B	88.8	120	
AS-18R	200	30	5	2.5	120	B	109.1	150.1	
AS-18D	10	3	60	1.5	250	A	124.2	181.8	
AS-18RR	150	60	5	3.0	120	B	109.0	300	
AS-19	100	15	15	1.5	180	B	170.2	224.8	
AS-19D	8	3	80	1.5	250	A	153.84	239.7	
AS-19R	200	30	10	2.5	120	C	218.2	300	
AS-20	120	15	20	2.0	150	B	240	300	
AS-20D	10	4	120	3.0	300	E	218.1	480	
AS-20R	250	30	15	2.5	150	A	347.2	450.2	
AS-20SSS	150	12	40	2.0	150	E	413.8	480	2倍
AS-21	120	15	50	1.5	150	B+	631.6	750	
AS-21D	10	4	180	1.5	300	A	450	720	
AS-21RL	250	30	30	5.0	200	B+	562.6	900.3	
AS-22	140	12	80	2.0	180	A	819.9	960.5	2倍
AS-22D	5	4	400	5.0	400	A+	320	1600	
AS-22RR	999	60	25	3.0	140	B	1270.1	1500	
AS-99	160	15	140	2.0	180	A+	1639.8	2101.3	2倍
AS-99D	10	4	500	3.0	400	A+	909	2000	

ショットガン（11種）

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
 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。

型式	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	射程距離 (M)	命中精度	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	纯粹総合火力 (ダメージ/sec)
SG-4	8	1	15X10	4	130	B	100	150
SG-5	8	1	12X20	4	70	E	160	240
SG-6	8	1	40X15	4	150	A-	400	600
SG-7	15	1	80X15	8	130	B	782.6	1200
SG-99	15	1	160X15	8	130	B	1565.2	2400
スパローショット	10	4	20X10	3	100	B	363.6	800
スパローショット M2	10	10	20X15	5	30	B	500	3000
スパローショット M3	15	6	25X15	5	100	B	750	2250
スパローショットX	15	4	60X15	4	150	B-	1741.2	3600
ガバナーS	8	1	40X50	4	150	H	1333.3	2000
ガバナーSX	3	0.6	60X100	4	150	E	1800	3000

スナイパーライフル（14種）

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UFOの狙撃に要する

型式	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	射程距離 (M)	命中精度	戦術総合火力 (ダメージ/sec)	纯粹総合火力 (ダメージ/sec)	ズム (倍)
SNR-227	5	0.6	125	2.0	600	S	60.5	75	4
SNR-227R	5	2	70	2.0	600	SS	77.8	140	4
SNR-227D	1	1	250	4.0	800	SSS	62.5	250	8

SNR-228	7	0.6	190	2.0	600	A-	97.3	114	6
ライサンダー1	7	0.3	400	4.0	700	S	102.5	120	8
SNR-229	5	0.6	250	2.0	600	S	121	150	4
SNR-229R	20	10	50	2.0	400	S	250	500	6
SNR-230	8	0.6	400	3.0	600	S	196	240	4
SNR-230D	1	1	1000	5.0	800	SSS	200	1000	4
SNR-X	20	1.0	600	5.0	800	B+	480	600	1
ファイブスターSR	8	0.6	220X5	3.0	500	A	538.9	660.2	4
ファイブスターSR-B	8	0.6	200X5	3.0	2000	A	490	600.2	6
ライサンダー2	7	0.3	2500	4.0	1000	SSS	640.3	750.1	8
ライサンダーF	7	0.3	3500	4.0	1000	SSS	896.5	1050.2	1

ロケットランチャー（13種）

実質上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、種類も接近専用・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
 自爆には要注意

型式	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード時間 (sec)	爆破範囲 (M)	命中精度	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
ゴリアス-1	2	1	100	1.5	5	B	57.1	100	
ゴリアス-D	2	1	130	1.5	7	B	74.3	130	
ゴリアス-DD	2	1	170	1.5	10	B+	97.1	170	
ゴリアス-R	10	3	100	1.5	2	B+	207	333.3	
ゴリアス-Sカスタム	1	1	500	3.0	12	A	166.7	166.7	3倍
ゴリアス-Rカスタム	20	6	150	5	2	D	621.1	900.9	
ゴリアス-2	5	1	350	1.5	7	B+	269.23	350	
ゴリアス-2R	10	6	240	1.5	6	B	496.9	720.7	
ゴリアス-99	5	1	1200	2.0	15	B+	857.1	1200	
ゴリアス-SSS	1	1	2000	4.0	20	A+	500	2000	3倍
ボルケーノ-3A	2	1	100X3	2.0	6	C	150	300	
ボルケーノ-6A	2	1	250X6	2.0	6	C	600	1200	
ジェノサイド砲	1	1	1000000	30	70	B+	33333.3	1000000	

ミサイル(12種)

ミサイルはゲーム中唯一の誘導兵器で、爆破能力を持っている。
 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。

型式	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード 時間 (sec)	爆破範囲 (M)	誘導性 能	射程 距離 (ランク)	戦術総合 火力 (ダメージ /sec)	純粹総合 火力 (ダメージ /sec)	ズーム
エメロードM-0	2	1	150	1.5	5	C	A	85.7	150	
エメロードM	2	1	200	1.5	5	B	A	114.3	200	
エメロードM-2	4	1	400	2.0	7	A	S	266.7	400	
ML-R	10	6	32	3.0	1	B-	A	68.7	192.8	
ML-2R	30	10	50	5.0	1.0	S	S	187.5	500	
スカイスタート ル試作	1	1	400	10.0	10	A	A	40	400	
スカイスタート ル	1	1	4000	10.0	20	A	S	400	4000	
プロミネンス1	1	1	1500	5.0	15	C+	A	300	1500	6倍
プロミネンス2	1	1	4000	5.0	20	C+	S	800	4000	6倍
ソルリングA20	1	1	50X20	3.0	1	S	C	333.3	1000	
ソルリングX	1	1	90X20	3.0	2	S	C	600	1800	
ルシフェルS	1	1	800X32	30.0	10	C+	S	853.3	25600	6倍

ハンドグレネード(9種)

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にを予測して投下し、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

型式	ダメージ	起爆条件	起爆時間(sec)	爆破範囲(M)
HG-01	400	時間	5	5

HG-01A	200	接触		5
HG-02A	250	接触		12
HG-13A	2000	接触		15
HG-13改	2000	時間	3	15
GHG-17	1500	時間	5	10
GHG-17A	1000	接触		10
GHG-99A	2000	接触		10
GHG-MAX	3500	時間	10	20

グレネードランチャー（12種）

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。
 榴弾は放物線を描いて飛翔し、放物角線もナンバーごとにそれぞれ異なり、瓦礫向こうの相手を狙うことも可能。
 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を数多く含む

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

型式	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)	純粋総合火力 (ダメージ/sec)
Gランチャー -UM-1	4	2	200	2	時間	5	5	200	400
Gランチャー -UM-1A	4	2	100	2	接触		5	100	200
Gランチャー -UM-2	4	2	400	3	時間	5	7	320	800
Gランチャー -UM-2A	12	7.5	100	3	接触		3	260.9	750
Gランチャー -UM-3A	5	2	600	2	接触		7	666.7	1200
Gランチャー -UM-4A	1	1	2000	3	接触		20	666.7	2000
Gランチャー -UM-XA	4	1	2000	5	接触		20	888.9	2000
サッカーGR試作	1	1	150X20	6	時間	5	5	500	3000
サッカーグレ ネード	1	1	400X20	6	時間	5	7	1333.3	8000
サッカーグレ ネードD	1	1	5000	3	時間	5	15	1666.7	5000
スプラッシュGR 試作	1	1	200X20	6	時間	5	5	666.7	4000

スプラッシュGR	1	1	1000X20	6	時間	5	7	3333.3	20000
----------	---	---	---------	---	----	---	---	--------	-------

その他の武器（21種）

以上の武器に分類されない独自の特徴を持つ武器。

極めて限定的な状況で使用されたり、**そもそも誰も見向きもしないような武器も多い。**

型式	弾数	連射速度 (発/sec)	ダメージ	リロード 時間 (秒)	射程 距離 (M)	命中 精度	爆発 範囲 (M)	戦術総合 火力	純粹総合 火力	備考
バウンドガン	120	12	10	1.5	150	B		104.3	120	
バウンドガンM2	120	12	15	1.5	150	B		133.3	180	
バウンドガンS	120	12	60	1.5	180	D		533.3	720	
バウンドガンB08	10	5	100	5	200	A		142.9	200	
バウンドガンB08S	120	30	100	15.0	180	D		631.6	4000	
バウンドガンXS	150	15	140	2.0	300	D		1235.3	2100	
火炎放射器F1	60	6	15	5.0	15	B		USO八百	USO八百	
火炎放射器F2	40	6	30	5.0	30	B		USO八百	USO八百	
火炎放射器F3R	60	60	90	4.0	60	D		USO八百	USO八百	ズーム 1.5倍
火炎放射器F4	30	6	90	6.0	50	B		USO八百	USO八百	
火炎放射器F5	20	6	150	6.0	90	B		USO八百	USO八百	
火炎放射器F6	160	60	300	6	170	B		USO八百	USO八百	
リペアスプレーV1			-60							
リペアスプレーV2			-125							
リペアスプレーV3			-300							
リペアスプレーV4			-640							

リペアスプレ-V5			-1250							
かんしゃく玉一号			30*10							
かんしゃく玉二号			50*30							
かんしゃく玉三号			100*30							
爆殺かんしゃく玉			260*30							