

武器の総数：171

- ・アサルトライフル：25
- ・ショットガン：19
- ・スナイパーライフル：20
- ・ロケットランチャー：21
- ・ミサイル：16
- ・グレネード：31 (内ランチャー：19)
- ・特殊武器：39

用語解説

・ 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1リロード単位内での1秒間あたりの理論ダメージを計算したものである。敵の小集団、あるいは敵個体を対象とした場合の小規模な戦闘において重要視される数値である。マガジン内の弾を打ち切るまではこの効率で攻撃でき、高ければ高いほど敵小集団を素早く殲滅できる。

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。

純粋総合火力の計算式

計算式は弾丸が全て命中し、かつタクティカルファイア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/s] = 攻撃力[Dam] * 連射速度[発/s]

*元表記：純粋総合火力 = 《【弾数*ダメージ】/【弾数/秒間発射数】》

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

戦術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。リロードが長くても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、戦闘中にリロードが必要な大規模の敵集団を相手にした場合、リロード時間が長すぎると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1秒間あたりの理論ダメージを計算したものである。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、かつタクティカルファイアを行わないことを前提に作成されている。

$$\text{戦術総合火力}[\text{Dam/s}] = \text{攻撃力}[\text{Dam}] * \text{弾数}[\text{発}] / (\text{弾数}-1[\text{発}] / \text{連射速度}[\text{発/s}] + \text{リロード時間}[\text{s}])$$

*1発ごとの射撃間隔は1[s]/連射速度[発/s]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

- 安定した火力とそれなりの射程を持ち、一部を除く殆どが3秒以内の高速なリロード性能を持っている。
 - 基本形のAFナンバーに加え、単発威力を重視したST型、バースト方式でセミオート射撃のB型、連射重視のRA型、極端な連射力偏重のRAR型等の特徴的な派生シリーズを持つ。
 - そのほか単独で、2WAYタイプのAF-Vと精度が低いAF18Xが存在し、非常にバリエーションに富む。
 - 手数の多さと装填の短さから、持久戦において非常に効果的。
 - 今作は味方が存在するため継続的に敵を足止めできるAFは数値以上の活躍が見込める。
 - アサルトライフルに限らず、連続で当てなければならぬ武器は転がる機会が減り、被弾が増えがちに注意。
 - 同様に、敵を捉え続ける必要があるため高速で飛翔するガンシップ等と相性が悪い。
- 水平に近い射角で撃ちっぱなし旋回すると友軍を誤射する危険大。

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	ズーム	PTFP	TTFP	備考
AF14	120	12.0	10.0	1.5	150.0	B	×	120	105	初期武装
AF14RA	200	30.0	6.0	2.5	120.0	B	×	180	131	連射重視
AF14ST	10	3.0	70.0	1.5	250.0	A+	×	210	155	威力重視。弾速遅
AF14RAR	150	60.0	5.4	2.0	120.0	B	×	324	180	超連射。すぐに弾切れる
AF14-B3	30	2.0*3	40.0	1.5	240.0	A-	2.0	240	189	3点バースト
AF15	120	12.0	17.0	1.5	138.0	B	×	204	179	
AF15ST	8	3.0	105.0	1.5	256.0	A+	×	315	219	威力重視
AF16	100	12.0	23.0	1.5	180.0	B	×	276	236	
AF-V	105	12.0	12.0*2	1.5	180.0	B+	×	288	247	2発を斜め前方に同時発射（正面に撃てない）
AF16RA	200	30.0	12.0	2.5	120.0	C	×	360	262	連射重視。精度やや低
AF17	120	12.0	26.0	1.5	180.0	B	×	312	273	
AF18	120	15.0	30.0	2.0	80.0	B	×	450	362	連射性能も向上
AF18RA	250	30.0	18.0	2.5	150.0	A+	×	540	417	
AF18X	140	12.0	50.0	2.0	150.0	E	×	600	515	高威力だが精度低
AF19ST	10	4.0	230.0	1.5	300.0	A+	×	920	613	威力重視
AF19	120	15.0	44.0	1.5	150.0	B+	2.0	660	560	
AF19RA	250	30.0	33.0	5.0	200.0	B+	×	990	620	連射重視。リロードが長い
AF19X-B3	120	2.0*3	150.0	1.5	247.5	B	2.0	900	843	3点バースト
AF20	140	12.0	92.0	2.0	180.0	A-	×	1104	948	
AF20ST	5	4.0	1200.0	5.0	400.0	S+	×	4800	1000	リロード重いが高性能。転がり相性がよい
AF20RAR	999	60.0	26.0	3.0	140.0	B	×	1560	1323	超連射、超弾数
AF21-B4	140	2.0*4	210.0	3.0	260.0	A+	×	1680	1442	4点バースト
AF99	160	15.0	140.0	2.0	240.0	A	2.0	2100	1778	連射性能も向上
AF99ST	20	4.0	700.0	3.0	480.0	S+	×	2800	1806	威力重視。長射程
AF100	180	15.0	160.0	2.0	264.0	A	2.0	2400	2032	AFの究極型。何、出ない？俺もだ。
名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	ズーム	PTFP	TTFP	備考

ピックアップ兵器

・ AF20RAR

秒間60発の超連射で最高の弾幕、足止め能力を持つ、
装弾数が999なので約17秒も弾幕を張ることができ、リロードも殆ど無視できる。
ハデスト級の武器だが味方が強力なミッションではインフェルノでも一線級の性能を発揮する。

・ AF99ST

480という長射程を持ち、アサルトライフルで有りながらキャリアー撃墜にも使用可能。
主力とキャリアーを一本で対策できるため、狙撃武器と接近武器でスロットが埋まることを回避できる。
空いたスロットを用途に合わせて特化させて行けば戦略の幅が広がるだろう。

ショットガン

- ・ コーン状に散弾を同時発射する銃。総じて集弾地点の高火力と射程の短さが特徴。
- ・ 標準のバッファロー、散弾数のガバナー、連射のスパロー、範囲のワイドショットの型がある
- ・ 拡散方向に特徴を持つ種も有るが、直撃で一撃必殺が身上のためやや活かしにくい。
- ・ 対地、対空共に使いやすいため、敵が混在するミッションでは一丁持っておくと頼もしい。
- ・ 敵の数が増大したため、装填が重めなものもあり群れの頭数を減らすまでに苦労することも。
- ・ 洞窟などの狭いステージで死体が邪魔になることがあるが、それらを吹き飛ばす目的では他の武器より圧倒的に使いやすい。

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	PTFP	TTFP	備考
バッファローG1	8	1.0	19.0*10	4.0	130.0	B-	190	138	
バッファローG2	8	1.0	15.0*20	4.0	72.0	C	300	218	拡散性向上
ガバナー25	8	1.0	18.0*25	4.0	72.0	D	450	327	拡散性重視タイプ
ワイドショット	8	1.0	22.0*20	4.0	72.0	B	440	320	水平に広く拡散
ワイドショットVR	8	1.0	26.0*20	4.0	72.0	B	520	378	垂直に広く拡散
スパローショット	10	4.0	21.0*10	3.0	99.0	B-	840	400	連射重視タイプ
バッファローG3Burst	8	0.6*2	40.0*15	4.0	150.0	B-	720	488	2連射
バッファローG3	8	1.0	40.0*15	4.0	150.0	B	600	436	
スパローショットM2	10	5.0	29.0*15	5.0	120.0	B-	2175	640	連射性さらに向上
ガバナー50	8	1.0	40.0*50	4.0	150.0	D	2000	1455	
ワイドショットA1	10	1.1	60.0*25	5.3	160.0	B	1650	1113	水平に拡散
バッファローG4	15	1.0	90.0*15	8.0	154.0	B-	1350	920	
ワイドショットA1VR	10	1.0	72.0*25	5.3	168.0	B	1800	1259	垂直に拡散
バッファローG9	13	1.0	110.0*15	8.0	176.0	B-	1650	1073	
スパローショットM3	15	6.0	45.0*15	5.0	150.0	B-	4050	1381	
ガバナー100	6	0.7	60.0*100	4.0	170.0	D	4200	3231	非常に広く拡散。全弾命中で相当な破壊力。
バッファローGSS	15	1.0	170.0*15	8.0	221.0	B-	2550	1739	リロードが長いため初心者には使いにくい
スパローショットMX	16	4.0	80.0*15	4.0	184.0	B-	4800	2477	一般兵器としては最高レベルのPTFTを誇る。
バッファロー・ワイド	15	1.0	220.0*15	6.7	221.0	B-	3300	2391	やや水平に拡散
名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	PTFP	TTFP	備考

ピックアップ兵器

・ バッファロー・ワイド

ショットガンの中で最高峰に位置する武器だが、水平方向へ拡散するため直撃させにくく思われていた。
ところが実際は蜘蛛、巣、蟻側面と標的は横長が多く、通常より直撃し易い事が発覚。
また中距離のガンシップの水平移動にも当てやすい、近距離では画面上の上下（前後）の動きが大きくなり難しい。
リロード、威力、弾数に優れ、特に赤蟻相手に優秀な武器、反面ヘクトルなどにはやや使いにくい。

スナイパーライフル

- **射程、弾速、威力に優れる狙撃銃**。例外なくスコープでのズームに対応。
- 汎用のMMF、一撃必殺のライサンダー、5連装のファイブカード、貫通弾のストリンガーの四種が主なモデルである。
- 長い発射間隔の物が殆どで、**数で押しってくる相手は苦手**。小物だと単発が**オーバーキルになり無駄が多い**。
- 今作はハーキュリーが存在せず、主力級を1発で倒せるのは連射ができないライサンダー、ストリンガー系のみ、加えて一度に遭遇する敵の数も増えたので、接近戦までは対応できない。別の武器を用意しよう。
- キャリアーや接近前のヘクトル等のデカい的、四足の砲台のようなピンポイントで迅速に破壊したい相手に。
- 速度「--」(弾数1のもの)は常時TTFPとなるのでPTFPにリロード無視の瞬間火力を表示。
- 多くの隊員が愛してやまない礼賛2丁持ちを例外として表記。

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	ズーム	PTFP	TTFP	備考
MMF40	5	0.7	110.0	2.0	600.0	S+	4.0	77	71	
MMF40RA	5	2.0	65.0	2.0	600.0	S+	4.0	130	81	連射重視
ストリンガー	1	--	500.0	5.0	800.0	S+	8.0	500	100	貫通
MMF41	7	0.7	200.0	2.0	600.0	A-	6.0	140	132	やや精度低
MMF41-B3	7	0.7*3	110.0	2.0	720.0	S+	4.0	231	159	3点バースト。7発目は単発。
ライサンダー	7	0.3	550.0	4.0	720.0	S+	8.0	165	160	
MMF42	5	0.7	270.0	2.0	600.0	S+	4.0	189	175	弾速向上
MMF42RA	20	10.0	50.0	2.0	400.0	S+	6.0	500	256	連射重視
零式レーザーライフル	180	60.0	100.0	x	600.0	S+	4.0	6000	--	難易度EASYクリア特典 リロード不可、ペイルのLRSL
MMF43	8	0.7	440.0	3.3	600.0	S+	4.0	308	264	
MMF43-B2	10	0.7*2	300.0	3.3	500.0	S+	4.0	420	308	2点バースト
ストリンガーJ2	1	--	2000.0	3.5	800.0	S+	4.0	2000	571	貫通(四足のフォースフィールドも貫通する)
MMF50	20	1.0	660.0	5.0	810.0	B	12.0	660	550	旧SNR-X。高バランスだが精度が悪い、謎の高倍率スコープも継承。
ファイブカードXA	8	0.7	120*5	3.0	500.0	A+	4.0	420	369	旧ファイブスター
ライサンダー2	7	0.3	2700.0	4.0	1000.0	S+	8.0	810	788	
MMF100	10	1.1	820.0	3.3	600.0	S+	4.0	902	714	
ファイブカードXB	8	0.7	240*5	3.0	2000.0	A+	4.0	840	738	障害物に当たると反射
MMF200	11	1.0	990.0	3.3	770.0	S+	4.0	990	819	ハーキュリー+SNRのようなもの
ライサンダーF	7	0.3	3800.0	4.0	975.0	S+	10.0	1140	1108	旧三種の神器
ライサンダーZ	8	0.3	5500.0	4.0	975.0	S+	10.0	1650	1610	究極のスナイパーライフル、出なくても嘆かない、狙撃だけでなく赤蟻も効率よく倒せる。
W礼賛F(仮定)	14	0.6(計)	3800	8.0	975.0	S+	10.0	2280	1698	T Fの優位点を示す為に2丁持ちでの仮想データを追記
W礼賛乙(仮定)	16	0.6(計)	5500	8.0	975.0	S+	10.0	3300	2538	同上
名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	ズーム	PTFP	TTFP	備考

ピックアップ兵器

・ファイブカードXB

無敵の射程距離。狙撃銃としての性能バランスも取れているが、その特殊性から洞窟内でバウンドガンの代用品としても使用可能。

1200ダメージ/0.7秒はバウンドガンとしては弱く見えるが、2000メートルもの距離を消えずに跳ねるため、殆どが有効弾となり実攻撃力は高い。

地底侵攻作戦P1等では上からXB二丁持ちで連射するだけでクリアできる。

地上でも多少狙いがずれても強引に当たりに行くため使いやすいが、予期せぬ反射で遠くの待機敵を反応させないよう注意。

例外的に主力を1発で倒せる破壊力とライサンダー以上の連射力を両立しているが、それもインフェルノ中盤まで。またカス当たりで残ることも。

・零式レーザーライフル

EASY特典で有りながら、僅か三秒で18000という超ダメージを瞬間発生させることができる。

リロードは出来ないがNORMALの四足など、目標を倒せば終了のミッションを迅速に終了できる。
 キャリアを爆速で落とすので、NORMALのステージ7,19では蟻や蜘蛛を見ずにクリア可能。

ロケットランチャー

- 直線状に飛び爆発を起こす弾を発射。複数の敵を爆風で攻撃でき、長射程を活かした狙撃も可能。
- 汎用のステイングレイ、連射型のカスケード、同時発射数のボルケーノ、単発弾のゴリアスの四種が標準の型。
- プラズマランチャーは特殊なエネルギー弾頭を利用するため、総じてリロード不可である。
- 高位の物ほど自爆の危険が大きくなる。今回は仲間が居るため誤射の危険も大きい。
- 複数同時攻撃の反動が、威力の伸びが思ったより悪い、狙撃武器としては後々やや使いにくくも。
- 爆発物一般に言えるが蟲を倒しきれないと爆風でどこかへ飛んでいく。蜘蛛を散らすと死に繋がるため一撃で倒せるかどうかは超重要。
- 速度「--」(弾数1のもの)は常時TTFPとなるのでPTFPにリロード無視の瞬間火力を表示。

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	範囲	精度	射程	ズーム	PTFP	TTFP	備考
ステイングレイM1	2	1.0	100.0	1.8	5.0	A+	3000.0	×	100	71	
ステイングレイST	2	1.0	130.0	1.8	7.0	A+	3000.0	×	130	93	
ボルケーノ3A	2	1.0	100.0*3	1.5	6.0	B	3000.0	×	300	240	3発同時発射
ステイングレイST2	2	1.0	180.0	1.5	10.0	A+	3000.0	×	180	144	
ボルケーノ3W-Burst	4	1.0*4	65.0*3	1.5	6.0	A+	3000.0	×	780	347	3発*4連続発射
カスケード1	20	6.0	120.0	5.0	2.0	B-	3000	×	720	294	連射重視
A1プラズマランチャー	4	2.0	200.0	×	40.0	S+	300.0	×	400	-	リロード不可
ゴリアスD1	1	--	600.0	3.0	12.0	A+	3000.0	3.0	600	200	単発タイプ
ステイングレイM2	3	1.0	230.0	1.5	8.0	A+	3000.0	×	230	197	
ステイングレイM3	5	1.0	280.0	1.5	9.0	A+	3000.0	×	280	240	
A2プラズマランチャー	20	1.5	150.0*10	×	6.0	C	600.0	×	2250	-	リロード不可
カスケード2	10	6.0	200.0	1.5	6.0	A	3000.0	×	1200	667	
ゴリアスD2	1	--	1200.0	4.0	15.0	A+	3000.0	7.0	1200	300	
ステイングレイM4	4	1.0	500.0	1.5	10.0	A+	3000.0	×	500	444	
ボルケーノB10	10	(約10)	400.0	3.0	10.0	A+	3000.0	×	4000	1026	10発連続発射
ゴリアスZ	1	--	2500.0	4.0	20.0	A+	3000.0	7.0	2500	625	旧ゴリアスSSS
ボルケーノ6W	2	1.0	300.0*6	3.0	10.0	S+	3000.0	×	1800	900	前作と比べて非常に弱体化。
A3プラズマランチャー	20	2.0	1000.0	×	30.0	S+	200.0	×	2000	-	リロード不可、放物線軌道、ヘクトルのアレだが弾速は速い。
ステイングレイM99	5	1.0	1200.0	2.0	15.0	A+	3000.0	×	1200	1000	旧ゴリアス99
ステイングレイMF	5	1.0	1500.0	2.0	15.0	A+	3000.0	4.0	1500	1250	弾速が非常に速い
ジェノサイドガン	1	--	1000000.0	3.3	75.0	S+	6000.0	6.0	1000000	300000	INFERNOクリア特典 一部の敵には効かない

ピックアップ兵器

・ボルケーノB10

10発連続発射ではあるが、同時発射ではなくあくまで連続発射であり、途中で武器を切り替える事で中断が可能。
 単発と掃射を使い分ける事でノーマル前後ではとても強力な武器となるが、連続発射中に回避すると足元に撃つ事には注意。

・ステイングレイMF

装弾数が多く、高弾速で99に比べ圧倒的に動く物体へ当てやすく、ズームによる精密射撃も可能、その上リロードも凄まじく早い。
 唯一の欠点は微妙な威力のためインフェルノで主力の一部を打ち漏らすようになる点だが、上記の利点の前には些細な問題である。
 物量で地上を迫る敵に対し大立ち回りを演じる際、特に最後まで一撃で倒せる蜘蛛に対し絶大な威力を発揮する。

ミサイル

- 自動で最寄の敵を追尾する誘導弾。規定距離の飛行か何かしらへの着弾で消滅する。
- 汎用型のエメロード、連射重視のMLRA、多弾頭型のFORK、大型弾頭のエアトータス、プロミネンスの系統を持つ
- 物によっては巨大な爆心半径を誇る。予期せぬ軌道による自爆に注意。
- 過去に比べ敵の数が増加したことで煽りを受けてしまった感がある。高位武器の回転率の悪さも辛い。
- 小型弾頭のものには飛距離も頼りない、近距離での効率の悪さもあり、かなり微妙。
- **二人プレイで前衛後衛に分かれてのサポートでは相変わらず無類の安定性を見せる。**
- 速度「--」(弾数1のもの)は常時TTFPとなるのでPTFPにリロード無視の瞬間火力を表示。

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	範囲	誘導	PTFP	TTFP	備考
エアトータス01	1	--	400.0	10.0	10.0	S	400	40	旧スカイタートル試作
ME1エメロード	2	1.0	150.0	1.5	5.0	C	150		
MLRA	10	6.0	32.0	3.0	1.0	B	192	71	連射重視
エアトータス02	1	--	800.0	10.0	20.0	S	800	80	
ME2エメロード	2	1.0	150.0	1.5	5.0	B-	150	120	
MLRA-2	10	6.0	32.0	3.0	1.0	B+	192	71	連射重視
ME3エメロード	2	1.0	200.0	1.5	5.0	B	200	160	
MLRA-3	30	10.0	50.0	5.0	1.0	A-	500	190	連射重視
プロミネンスM1	1	--	1500.0	5.0	15.0	C+	1500	300	ズーム6倍。発射後5秒間直進
FORK-A20	1	--	50.0*20	3.0	1.0	A+	1000	333	旧ソルリングA20。ただし水平発射
MLRA-TW	20	10.0	100*2	5.0	1.0	B-	2000	580	2連装
MEXエメロード	4	1.0	400.0	1.5	7.0	A+	400	356	中盤までは露払いとして優秀
エアトータスME	1	--	4000.0	10.0	30.0	S	4000	400	旧スカイタートル
プロミネンスM2	1	--	4000.0	5.0	20.0	C+	4000	800	ズーム6倍
FORK-X20	1	--	90.0*20	3.0	2.0	A+	1800	600	旧ソルリングX。ただし(ry
プロミネンスMA	1	--	15000.0	20.0	40.0	C	15000	750	徐々に弾速アップ。自爆に注意

ピックアップ兵器

• MLRA-3

ミサイルだが、自爆兵器として使いやすい。+C70と一緒に使うと効率的。リロードが有るがかんしゃく玉より使いやすい。

• プロミネンスMA

ミサイルでありながら精度の高い長距離直進距離とズーム機能を併せ持つため狙撃兵器としての色合いが強い変り種で、

広い爆心半径と高い威力を併せ持つため、気付いていない敵群への最初の一手として非常に効果的なケースが有る。

巣穴攻撃の際にMAでの露払い兼射線確保から、裏武器の追撃による速攻破壊などは良い例だろう。

グレネード

- 発射ボタンの長押しで飛距離を調整する所謂手榴弾。接触起爆タイプと時限式のJタイプが存在する。
- 移動方向へ向けて投擲角度を曲げられる。遮蔽物を越えての曲射や真上に投げて後退する等、かなりテクニカル。
- 最短飛距離は正に足元に落とす。接触起爆タイプで**うっかりトリガーに触ると死を意味する。**
- 弾数無限だが、狙いが難しく距離調整に時間が掛かるため連射力や精度がプレイヤーの熟練に大きく左右される。
- **グレネードランチャーと異なり遠距離への攻撃は苦手だが、近距離においてはリロード無用の手数で勝る。**
- 同ランクのランチャーと比較し、威力と爆心半径で上回る点も魅力。後退しながらの迎撃戦が真骨頂。
- グレネードはトリガーを押した時点ですでに存在するため、**時限起爆タイプの物を長時間手の中に溜めておくと、手元で爆発してしまう。**

名称	攻撃力	起爆	範囲	PTFP	TTFP	備考
MG10	200.0	接触	5.0			

MG10J	600.0	時限(10秒)	5.0			
MG11	300.0	接触	10.0			
MG12	500.0	接触	10.0			
MG13	2500.0	接触	20.0			自爆兵器。ヘリから投下し、爆弾として活用する手も。
M G 13J	2500.0	時限(30秒)	20.0			
MG14	1400.0	接触	11.0			
MG14J	2000.0	時限(5秒)	12.0			簡易スティッキー として有用。
MG20	2500.0	接触	13.0			
MG21J	4000.0	時限(10秒)	17.0			
MG29SJ	7000.0	時限(10秒)	20.0			バウンドする。使い方によっては強力。
MG30	3500.0	接触	25.0			自爆に注意

ピックアップ兵器

• MG14

グレネード入門編として使いやすい。NORMALであれば数種類(ヘクトル等)を除いて一撃で始末できる威力、高度次第ではキャリアーでも落とせる(ただし普通は射程が届かない)。1秒以上長押しすればほぼ自爆しないが、蟻や蜘蛛の飛び出しに注意。囲まれたら緊急回避で距離を取って使用しない方がいい

• MG30

爆心半径、威力において馬糞を凌駕する性能を誇る上、ハンドグレネードの特徴であるリロード不要の利点を併せ持つ。
利点を活かすには高度な操作スキルが要求されるが、撤退戦においてはその恩恵を存分に享受できる。

グレネードランチャー

- 着弾や時間経過で爆発する榴弾を発射する武器。ロケットランチャーに似ているが、放物線を描くのが最大の違い。
- 標準のUM、拡散型のスタンピード、連装型のGモデル、地形を重視したスブラッシュ、スティッキーの系統を持つ
- 同ランクのロケットランチャーに比べ、リロード時間や弾数で劣るが、威力や爆心半径で勝る物が多く、多量にばら撒くタイプも数多く存在する。
- テクニカル操作か否かで雲泥の差が出る。遮蔽物越しの曲射や地面を狙って爆風を当てるなどテクニックは多い。
- 速度「--」(弾数1のもの)は常時TTFPとなるのでPTFPにリロード無視の瞬間火力を表示。
- **自爆、誤射注意。**

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	起爆	範囲	PTFP	TTFP	備考
グレネードランチャーUM1	4	2.0	110.0	2.0	接触	7.0	220	125	
グレネードランチャーUM1-J	4	2.0	180.0	2.0	時限(4秒)	11.0	360	206	
スタンピードM1	1	--	100.0*10	5.0	接触	5.0	1000	200	散弾グレネードランチャー
グレネードランチャーUM2	4	2.0	200.0	2.0	接触	8.0	400	229	
グレネードランチャーUM2-J	4	2.0	280.0	2.0	時限(4秒)	12.0	560	320	
グレネードランチャーUMRA	12	7.5	100.0	3.0	接触	5.0	750	296	連射重視
グレネードランチャーUM3-J	4	2.0	400.0	2.7	時限(4秒)	13.0	800	381	
スブラッシュグレネード	1	--	200.0*20	6.0	時限(10秒)	8.0	4000	667	かなり跳ねる
スティッキーグレネード試作型	1	--	150.0*20	6.0	時限(4秒)	8.0	3000	500	着弾点に吸着固定
グレネードランチャーUM4	5	2.0	450.0	3.0	接触	9.0	900	450	
3連GランチャーBRUTEJ	2	2.0	600.0*3	2.7	時限(4秒)	15.0	3600	1125	3WAY
スブラッシュグレネード	1	--	1000.0*20	6.0	時限(10秒)	10.0	20000	3333	跳ねる。洞窟で上から投下する等
3連GランチャーBRUTE	2	2.0	600.0*3	4.0	接触	9.0	3600	800	

スティッキーグレネード	1	--	400.0*20	6.0	時限(4秒)	10.0	8000	1333	吸着
スタンピードM2	1	--	400.0*25	6.0	接触	7.0	10000	1667	
2連GランチャーCRUMBLE	2	1.0	1100.0*2	3.0	接触	16.0	2200	1100	2WAY。正面には飛ばない。
スティッキーグレネード	1	--	5000.0	3.0	時限(4秒)	20.0	5000	1667	吸着。サッカーグレネードD
グレネードランチャーUMAX	4	1.0	2000.0	5.0	接触	20.0	2000	1000	通称馬糞。地上・地中と汎用性が高い。
スタンピードXM	1	--	1000.0*30	6.0	接触	12.0	30000	5000	後述

ピックアップ兵器

・スタンピードXM

弾速が遅めのグレネードを30発撃ち出し、広範囲を焼き尽くす。
向き・移動量・ジャンプを組み合わせる事で、様々な密度・タイミングでの絨毯爆撃が可能。
瞬間火力30000を誇るので、近～中距離でヘクトルやヴァラク、巣の早期撃破にも役立つ。

・グレネードランチャーUMAX

スティングレイMFと比較すると一長一短。
インフェルノ前半の黒蟻はどちらも一発で倒せるものの、後半はMFでは二発必要になる。
また、赤蟻相手にも必要な弾数が異なっていて、UMAXの方が少なく済む。
しかし、リロードのはやさやズーム機能などではMFに分があり、もっとも危険な蜘蛛は最後までどちらも一発で倒せるため、評価は難しい。
ゲーム終盤では、やたらと瓦礫の多いステージが増えるため、後半戦ほど強いのも特徴。

特殊兵器（以下同一カテゴリごとに整理して記述）

アシッドガン

- ・ 火炎放射器のように連続で酸を噴射する新タイプの武器。散布方法は武器によって様々。
- ・ 放出された酸は放物線を描いて飛んでいくためグレネードランチャーのようにテクニカル操作向け。
- ・ 射程距離とあるがどちらかと言うと弾速を表している。酸は着弾までほぼ消えない為、仰角次第で結構遠くまで届く。
- ・ 基本的に飛距離が短め。ショットガンよりも踏み込みを要求されるが、意外と威力が高くリロードが軽い。
- ・ 前方垂れ流しタイプは酸が意外にデカいため射出時に前方の視界が悪くなるという欠点がある。

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	PTFP	TTFP	備考
アシッド・ショット試作型	20	2.0	10.6*6	3.0	50.0	B-	127	102	見た目水虫薬
アシッドガン	300	60.0	15.0	3.0	50.0	A-	900	564	
アシッド・ショット	20	0.5	35.0*40	5.0	240.0	B-	700	651	蟻の酸
ワイド・アシッドガン	20	2.0	37.0*20	3.0	50.0	A-	1480	1184	
スーパー・アシッドガン	300	60.0	55.0	3.0	100.0	A-	3300	2067	百足の酸

ピックアップ兵器

・アシッド・ショット

弾速が速く拡散具合も悪くないため、単純な使いやすさで言えばアシッド系で最も良好。
インフェルノ序盤までであれば主力を一撃で召し取る実用に耐えうる威力を持つ。
問題は連射速度が重いこと。一発ずつ丁寧に撃って行くことが求められる。

・ワイド・アシッドガン

非常に水平方向に広く酸を拡散させる。その見た目は正にスプリンクラーである。
味方を引き連れ後退しながら誤射が無いよう頭上越えの放物線で敵の足止めがメインだが
いざとなれば接近戦でサンダーすることもできる、リスクは高いが威力は中々。

火炎放射器

連続で炎を浴びせる武器。威力よりも火に触れた相手を足止めする効果に期待される事も多い。
閉所での戦闘で特に使いやすい。巣穴に持っていくと役に立つだろう。赤蟻の足止めにも持ってこい。
考え無しに垂れ流して友軍をパーベキューにしないこと。

- 前方の視界がかなり悪くなる。特にマグマ砲の視界の悪さは凄まじい。
- 対巣穴は無効となっている

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	備考
バーナー	60	4.0	微(1×5)	3.0	現実のバーナーと同等の威力と射程を持つ。ネタ武器
火炎放射器	60	4.0	小	3.0	
火炎放射器	180	8.6	中	3.0	
火炎砲	60	8.6	中	3.0	火炎放射器 より弾数は減ったが射程が長い。
マグマ砲	80	8.6	大	3.0	汎用性は高くないが、使いこなせばそこそこ。

C系爆弾

- 発射ボタンで設置し、起動ボタンで設置した順に全てを一気に爆発させる新タイプの武器。
- 効果的に設置出来れば、あらゆる陸上戦力相手に瞬時に致命的な損害を与えられる
- 威力・範囲に優れる反面、自爆の危険性が非常に高く、誤爆が高確率で死に直結する。
- 威力に反して意外なほどリロード時間が短い。全弾を爆破し終わるまでリロードされないことに注意。
- 誘導・待ち伏せといった事前準備を行うことで、その効果を余すことなく発揮出来る。
- 反面、前進を目的とした攻撃にはやや使いにくい。
- 協力プレイで使用することで、弱点を補いつつ長所を活かす使い方が出来る。

名称	設置数	攻撃力	範囲	装填	備考
C24投擲爆弾	5	450.0	10.0	10.0	グレネードのように投げられる
C24爆弾	5	1000.0	20.0	10.0	
C25特殊爆弾	20	1500.0	15.0	15.0	
C26爆弾	5	6000.0	30.0	10.0	
C70爆弾	10	12000.0	40.0	10.0	ジャンプ投げで！

インパルス

- 発射ボタンで設置し、起爆ボタンでショットガンのように散弾をばら撒く箱を設置する新タイプの武器。つまり指向性地雷。
- ショットガンと桁違いの散弾数を持つためアバウトな射出でも敵を落としやすい。ショットガン以上に散弾らしい使い方が出来る。
- 高威力、高設置速度でPTFPで見た火力は最上級に位置する。蟻の群れなら後退しつつ上手く撃てば簡単に蹴散らせる
- 異様な装填時間で騙され易いが、秒間二個の設置速度で計算すると実はTFPでも同ランクのアサルトライフルに匹敵する。
- ただし、死骸や瓦礫に攻撃が阻まれやすいため、狙い通りの火力を発揮出来ることはほとんどない。
- 射撃方向は設置時の向きで固定される。カートリッジ状の薄型形状のため射出方向は見てある程度判断できる
- 仰角は水平より僅かに上程度。上り坂だと弾が傾斜で全て消えてしまったり、航空戦力に対して当てるのが困難。
- 設置から起爆受付までは少し間があることに注意。
- 爆破武器ではないが、インパルスの弾丸は敵を貫通するためうまく使えば敵を一掃できる。
- リロードがかなり長いので両手持ちは高度な技術が必要とされる

名称	設置数	攻撃力	射程	装填	備考
Y10インパルス	15	15*40	150	30.0	
Y10ワイド・インパルス	20	17*40	100	30.0	
Y11インパルス	30	20*40	150	30.0	
Y11対空インパルス	30	40*40	150	30.0	某老兵愛用。垂直方向に発射
Y20インパルス	40	20*40	150	30.0	難易度HARDクリア特典
Y21インパルス	20	125*40	200	30.0	

ピックアップ兵器

- Y11対空インパルス

通常のインパルスを90度回転させたような独特の拡散方向を持つ。
 その特性上航空戦力に非常に当てやすく、ヘクトルの足元で炸裂させれば無駄なくヒットできる。
 傾斜に強く水平方向への狙いは腕でカバーできるため、インパルスの中ではかなり使いやすい、
 上位種が存在しないのが残念である。

セントリーガン

- 発射ボタンで設置、起動ボタンで攻撃を開始する銃座を設置する新タイプの武器。攻撃内容は武器によって様々。
- 機銃タイプは攻撃時間が長く火力も恐ろしく高い上、敵にロックバックを与えることすることで攻撃を押さえ込める。
- 攻撃開始後も一つの武器での同時攻撃が可能。二刀流でリロード時間を稼ぎつつ交互に設置するのも強力。
- 設置銃座が全弾撃ち切るまでリロードは開始されない。二刀流の時などはこのタイムラグも考慮しよう。
- ミッションの過程で一気に敵が押し寄せる場面などでシューティングゲームのボムの如く使いパターン化していく用途もある。
- 巣穴などの見辛い閉所で絶大な効果を発揮するが、壁越しの敵への無駄弾を避ける配置には気を使う必要がある。
- 敵が背後にいれば、勿論銃口もこちらを向く。ランチャータイプ使用の際は自爆に注意し敵に後ろを取られないようかける事。
- リモコン式の武器で唯一射出直後の起動が可能。
- 蟻の背中など敵を足場に設置すると銃座が空中に浮遊する。
- いっしょに戦ってくれるので、味方がいない寂しい状況でも気休めにならないこともない

名称	設置数	弾数	攻撃力	装填	索敵距離	持続時間(秒)	速度	全機一斉起動		1機あたり		備考
								PTFP	TTFP	PTFP	TTFP	
ZE-GUN	3	200	20.0	20.0	150	30.0	6.66	400.0	240.0	133.3	80.0	
ZER-GUN	2	400	4.5	20.0	150	33.3	12.00	108.0	67.5	54.0	33.8	旋回性能向上
ZEスナイパー	4	20	50.0	20.0	800	40.0	0.50	100.0	66.7	25.0	16.7	スナイパーライフル型
ZEランチャー	3	20	200.0	20.0	150	40.0	0.50	300.0	200.0	100.0	66.7	難易度NORMALクリア特
ZERA-GUN	2	400	40.0	20.0	150	33.3	12.00	960.0	600.4	480.0	300.2	旋回・威力向上
ZE-GUN10	10	100	80.0	20.0	150	28.3	3.53	2823.5	1656.3	282.4	165.6	軽量化・意外と豆鉄砲
ZEXランチャー	3	40	900.0	20.0	150	40.0	1.00	2700.0	1800.0	900.0	600.0	広範囲攻撃
ZEXR-GUN	3	500	70.0	20.0	150	41.7	12.00	2520.0	1702.7	840.0	567.6	最終形。威力・持続・捕捉

・PTFP/TTFPの概算値について

- 射出間隔は、ZE-GUN10が17フレームごとに1発、R系が5フレームごとに1発のようである。
60フレーム/秒をそれぞれの値で割ると、速度が3.53発毎秒および12発毎秒となる。
- 持続時間は弾数÷速度であるが、起動時に1発目が発射されるため、射出速度の遅いZEランチャーの実際の持続時間は約38秒である。
ただし、複数起動すると1発目にタイムラグが生じ、総持続時間は約39秒となる。この辺は誤差(5%以下)の範囲として許容されたし。
- 旋回速度の差により命中率に差が出る(使い勝手に差が出る)ことに注意しよう。

かんしゃく弾

- グレナードの一種で射出方法は同様。まとめて命中したときの威力が高く、自爆のリスクが低い特徴をもつ。
- 仕様変更で二刀流の連射能力が落ち、対怪獣での超威力はやや下がった。また泳ぎながら投げる事も変更となり出来なくなった。
- 全弾命中時のダメージは凄まじいが使い勝手が悪いためあまり役にはたさない。
- 飛距離を稼ぐほど着弾地点が拡散する。真上に投げて後退しながら雨を降らせるのも浪漫。また着弾地点の拡散を利用して遠距離からのビル等の障害物の除去にも適している。
- 使い次第で対空兵器としても使えるが1発あたりの威力が低いのでガンシップ程度しか倒せない。密集地帯に投げると面白いように落ちる。
- 通常のグレナードと違い、零距离で相打ち上等で投げる使い方が出来る。

名称	攻撃力	起爆	範囲	備考
かんしゃく玉 1号	30.0*10	接触	1.0	自爆用
かんしゃく玉 2号	50.0*30	接触	1.0	
かんしゃく玉 3号	100.0*30	接触	2.0	
かんしゃく玉 4号	90*60	接触	1.0	
爆砕かんしゃく玉	320.0*30	接触	4.0	対怪獣

ピックアップ兵器

かんしゃく玉1号

これも自爆兵器としても使えてリロード無しの優れものだが、使い勝手が悪く、失敗した後の取り返しがつかないので低ライフの時のみ使ったほうが良いだろう。

バウンドガン

- 地形に接触すると跳ね返る特殊弾を発射。閉所での戦闘が主な用途で、通常届かない位置から攻撃も可能。
- 狭い場所だと所構わず跳弾が飛び回るため、誤射、自爆の危険大。そのためか威力は割りと抑え目である。
- 数が少ない割りにエライ特徴的なラインナップを誇り、対戦プレイなどで人気がある。
- 前作に比べ、これという武器がない為、ゲーム内ではあまり使わない。
- PX50とP89を除けば割とまともな性能なので、狙い通りのAFナンバーが出なかった場合には代用することになるだろう。

名称	弾数	連射速度	攻撃力	装填	射程	精度	PTFP	TTFP	備考
P78バウンドガン	120	12.0	12.0	1.5	220.0	B	144	126	
P79バウンドガン	200	30.0	8.0	2.5	240.0	C	240	175	
P80バウンドガン	120	15.0	28.0	1.5	325.0	B+	420	356	
P89バウンドガン	30	12.0	200.0	3.0	90.0	B	2400	1108	超低速弾 B08
PX50バウンドショット	8	1.0	40.0*50	6.0	540.0	D	2000	1231	難易度HARDESTクリア特典 ショットガンタイプ