

- [副武器](#)
 - [ソード系統](#)
 - [プラ妻Kanon系統](#)
 - [MLRS系統](#)
 - [シーカーロケット系統](#)
 - [チャージカノン系統](#)

副武器

[武器をまとめて比較する](#)

一発がデカイかわりに弾速で劣る武器が揃う。
どの武器も癖が強く、使いこなすためには、操るボーダーの方が立ち回りの改善を求められる。

時々、命中しているはずなのに相手にダメージが入らないという現象が報告されている。
サワラグ とか、 **サワバグ** とか呼ばれているが、これは爆発系武器の命中判定が回避側基準のために起こるとされている(通常の射撃武器は攻撃側基準で判定)。
魔剣は相手の過去を切り裂けるが、重火副武器は相手の未来を撃ち抜く必要がある。
弾速の遅さ以上に予測射撃・先読みが必要となる。

特に爆発範囲の狭いソード・バ ラ ージでの報告が多いが、何使ってようが起るときには起こるため、使用する際には注意が必要。
自爆上等でトリガー引いたら、自分は自爆で相手は無傷、という理不尽な事故もよくある。命中を無効化されても泣かない。

対応策としては「爆風を当てる」こと。胴体直撃が無理なら地形に当て、着弾点に敵が立っていればよいのだ。爆風なら不可避である。
ラグは発生するものと割り切って、爆風を進行方向へ置いておく使い方がベスト。

精密検証した動画はこちら。
[ニコニコ動画「ボーダーブレイク ソードラグ比較」](#)
この動画では、約8フレーム 0.26秒ほどの先読みが必須と結論している。

色々当てにくい要素は多いが、その威力は射撃武器としては最高クラス。
狙撃銃とは別の意味で一撃必殺の武器群である。

各武装の比較動画は下記。
[ニコニコ動画「【ボーダーブレイク】重火力副武器を比べてみた\(とりあえず版\)」](#)
正直、初速、瞬間火力、無補給総火力のデータが、結果として出ているだけなんだが、
発射後に加速するMLRS系統の速度の実力が分かる動画としては、有意義。

ソード系統

いわゆる「ロケットランチャー」
直撃でダウン・撃破を取れるほどの高威力に、着弾地点から狭いながらも爆風が発生する。
射程も300mと比較的長い。また、射程限界まで飛ぶと弾頭は空中で爆発する。
敵集団への牽制、施設破壊、コア攻撃、動きを止めている敵への攻撃などには非常に効果的。
距離が詰まる程命中率も上がるため、ある意味重火力兵装の近距離における切り札といえる。

しかし、弾速は比較的遅いため、対峙している敵や動く目標に当てるにはやや慣れと工夫が必要になってくる。
近距離では、ジャンプしながら敵の足元に撃つことで爆風をヒットさせたり、着地やブースト切れなどを狙うと良いだろう。
中距離以上では敵の動きを予測して撃つと良い。
重力に引かれて若干高度が落ちていくので、遠距離に射撃をする場合は高さを調整する必要がある。
また、味方に命中させてもダメージ等はないがノックバックさせてしまうし、自爆してしまう場合もあるので取り扱いには注意。

「オレ達は、道理の通らぬ世の中にあえて挑戦する、頼りになる神出鬼没の！」
「炸裂野郎Sチーム！」
「助けを借りたい時は、いつでも言ってくれ！」

[表を編集](#)

ソード系統 属性: **爆発100%**

名称	重量	威力	総弾数	爆発半径	弾速(初速)	リロード	条件	素材・勳章	GP
ソードロケット	480	8800	1x5	10m	80m/秒	2秒	初期装備	なし	なし
ソード・カスタム	500	6800	3x4	7m	75m/秒	3秒	なし	隕鉄塊 x20 銅片 x20	250
バナー	490	5600 (3点射)	3x5	8m	70m/秒	3.5秒	カスタム購入	鉛板 x25 ニユード胚 x20 ソノチップ x3	500
ソード・コング	540	14000	1x3	16m	30m/秒	4.5秒	バラージ購入	施設破壊章 x5 超剛性メタル x3 ニユード素子 x10 銀片 x20	750
ソード・スマイト	490	7400	1x6	14m	100m/秒	2.6秒	コング購入	施設破壊章 x15 ウーツ重鋼 x10 超剛性メタル x2 カロラチップ x1	950
SSPNランチャー	480	8800	1x5	10m	80m/秒	2秒	BB.NETでメダルと交換	金メダルx1	なし

プラ妻Kanon系統

```

\      o      フ`   フ   |   |   /
 \    /      /   \ノ  |   |   /
  \  /      _ノ_  \ノ_ \あ.  .  /

```

```

      _ノ_
     /   \
    + | o o |
     |_____|
    + ..(( (つ ノ
      .. \ (ノ
         (ノ)し'

```

プラズマおやぢ [Plasma Oyadi]
(西暦一八世紀前半～没年不明)

ソード系統の実弾とは違い、プラ妻を射出、大槻教授大喜び。
プラ妻とは簡単に言うと、『ちっさくて細かくすばしっこく動き回っているかわいい嫁』である。
『超小さい運動=熱』と考える現在の物理学上、熱いことが推察される。ちなみに、物質三態(気・液・固)の区別なく作ること

が可能。
 分かり易く言えば、ミノフスキーやらの分野では「ビーム（荷電粒子）」と呼称されるアレ。
 本品はやはりニュード由来、というかニュードそのものようだ。

この武器の魅力は、何よりも **弾速が速い** ところ。
 その代わり攻撃力は実弾に劣り、けど若干軽量化してたり装弾数が気持ち多かったりと、まあSEGAのバランス調整だ、うん。
 弾速の違いから、実弾のソード系統とは感触が大いに異なる。手に取って敵さんにぶち込む際は、まったく別物と思ったほうが
 いい。
 第一ソードと比べるからいけないn(ガッパンしてパッパン)

弾の速さを活かし、敵の着地硬直を撃ち抜いたり、中距離からの狙撃にと活躍する場面は多い。
 近距離での射撃戦で撃たれようものなら、あまりの速さに（意識して）避けることはまず無理だ。外れることはあるけどな！
 ただ、コングのような暴力的なパワーは無く、あの独特の吸引力も確認されていないのでどうしても見劣りしてしまう。
 副武器で一発逆転を試みるならば、ソード系統へと持ち変えることになる。
 （…『プラズマカノン・ネオ』とかいうトンデモパワーを得た種が登場してしまったが、あれは別格ということで）

こちら辺は自分の戦闘スタイル・アセン・主武器との兼ね合いになってくる。

簡潔にいうと、一撃必殺（もしくはそれに準ずる威力）のソード系統に対し、確実なダメージソースとしての運用、要は「削り」を意識した使い方となる。

プラズマKanon 摩垂屈、プラ妻Kanon XMの必要素材が判明した際、集積体こそ使わないがニュード系の素材を大量に使う他、**またメタモカ** との呪詛が聞こえたことが確認されている。

なお、ソードに比べると微々たる物ではあるが重力の影響は受けており、発射された弾頭は非——常に緩い放物線を描いている。
 長距離射撃を行う際は気持ち上方を狙うように。

エアバースト実装時、武器に属性が与えられ **ニュード属性はコアに対して威力が落ちる仕様** になった。
 コア相手にはダメージが落ちるため、対プラスト戦向けに再調整されたといえるだろう。

[表を編集](#)

プラズマカノン系統 属性: ニュード50% 爆発50%									
名称	重量	威力	総弾数	爆発半径	弾速（初速）	リロード	条件	素材・勲章	GP
プラズマカノン	450	5200	5x2	12m	115m/秒	3.5秒	累計戦闘時間 33,000秒以上 or重火力章6個所持	隕鉄塊 x10 ニュード胚 x20 ソノチップ x3	250
プラズマカノンMk-2	460	4500 (3点射)	3x7	8m	110m/秒	2.5秒	プラズマカノン 購入	撃破章 x10 チタン鋼 x5 ニュード卵 x35 メタモチッ プ x3	350
プラズマカノンXM	500	8500	1x6	9m	130m/秒	3秒	Mk-2購入	撃破章 x20 ニュード素 子 x15 ニュード群 体 x15 銀片 x15	500

<u>プラズマカノン・ネオ</u>	480	22000	1x3	7m	110m/秒	4秒	XM購入	撃破章x30 超剛性メタル x7 ニード融素子 x2 銅片 x20	750
<u>プラズマカノンUG</u>	470	7200	2x4	10m	120m/秒	3.5秒	ネオ購入	撃破章x40 複層重合金属 x3 ニード群体 x10 黄金片 x5	950

MLRS系統

```

/ | ( ) | _ / \
/ | _ _ | ` ` ^
| ' - - - ' |
| ^ \ i ' i / / |
| > _ \ _ / _ < |
( ' _ _ ^ T T / _ _ )
| ^ ( ) > | | < ( ) ` |
( ' - - / A A \ - - ' )
| ^ 二 二 . U U . ^ 二 二 |
| | / \ n n n n n \ | |
| | ^ \ I I I I I I / | |
| ^ \ ` ( \ 二 \ ) ' / / |
| 三 \ \ ( . ) / / 三 |
_ / ^ | | T .      . i | | ^ \ _
二 二 三 三 = | [      ] | = 二 二
| | | | \ ` ^ 二 二 二 / ' / | | | |
      | | |      | | |
二 二 ) | | |      | | | ( 二 二

```

みなさんこんにちは、私は、G社の警備を担当しているラグボ1号といいます。
この武器は、エアバーストで実装された、副武装です。
あなた達は、誘導ミサイルをぶっ放すぜ、きゃっほー、もう先読み射撃からは解放されるぜー、という夢の武器、とっていたかも
しれません。

しかし、実際は、あなた達の感覚では、狙撃銃に近いでしょう。敵に照準をあわせ、レティクルが狭まるのを待ち、撃ったら必殺M A
X.....というところが似ています。

ですから、出会い頭に攻撃する本来の副武器の使い方は、あなた達の狙撃銃で言う竹槍なことになるので、この武器の使用は推奨
しません。その様な戦い方をするのでしたら、この武器よりも重量の軽い、初期型プラズマカノンを推奨します。
ミサイル単発の火力は小さい為、1マガジン全段ロックで、ようやくプラズマカノンMK2直撃なみという問題があります。小分けに
撃つのは推奨できません。

セミオートでロックオンしてくれますので、狙撃銃よりは扱いやすいと思われます。
しかし、ロックオンカーソルの有効範囲が狭く、狙撃銃使用中のように足が止まりがちです。相手の狙撃には警戒しなければいけ
ません。

なお、狙撃銃には存在しない問題、発射から着弾までの時間差については厄介です。
相手の移動でミサイルが障害物に防がれるだけでなく、狭い通路での発射では最悪の場合、敵を追いかけて前に出た味方に当たっ
てしまう可能性があります。

武器を構え、敵に照準をあわせて続けていると敵をロックオンできます。
1ロックで発射可能な発数は武器により異なります。
同じ敵に複数回ロック、または、複数の敵を一度にロックすることも可能ですが、ミサイル残弾が不足しますと、ロックオンは使用
不可能になります。(例として試作型MLRSですと、残り2発しかマガジンに弾がないのにも関わらず、複数ロックは、不可になりま
す)

施設破壊も可能で、自動砲台はロックできます。
 ワフトローダーの銃座席もロック可能ですので、ワフトローダーの銃座席を攻撃するには、非常に有効です。
 なお、ロックオン距離は、頭部のロックオン性能が影響します。

ロックオンしない状態での使用は、1ロック分のミサイルが、無誘導で飛んでいきます。
 狙いたくない敵をロックオンした場合、右クリックでロックオンをキャンセルできます。
 {この時、ミサイル発射後のインターバルがリセットされるのか、左右左右...とクリックを繰り返すと、ミサイルを連射できます。}
 Ver2.5でこのテクニックは使えなくなりました。

この武器のダメージ源は爆風であり、サワバグが発生する可能性があります（要検証）
 また、ミサイルが飛んでくると、ロックオンアラームが鳴ります。全弾回避は困難ですが、回避行動を取る価値はあります。努力してみてください。

テクニックとしては「振り撃ち」が存在します。
 ロックした後に目標を正面に捉えないようにミサイル発射方向を「振る」事で、誘導を利用してミサイル軌道进行操作する技術であります。
 例えばロック後に、斜め上を向いて発射すれば、ミサイルは目標の上方向から降り注ぎます。ミサイルを回避しても、その爆風まで回避するのは極めて困難です。BB.TV Vol.11で、上方発射（敵機撃破）、水平発射（リヒトメッサーに斬られる）の差を実演しているので、参考にしましょう。
 また、これを利用すれば障害物に隠れてしまった敵にミサイルを当てる事も不可能ではありません。

以上、ミサイルの説明を終わります。

.....G社より指令を受諾。
 不審人物2名を、コスプレイヤーと土下座ロボの協働で捕縛及びCSせよ。
 不審のうち1人の様体は、男子高校生。現在、全身に電気を帯び、ライトセーバーとビームシールドを所持、二段ジャンプ駆使しG社の下層を進入中。
 もう1人は、バール教信者と思われます。
 指令承認、行動を開始します。
 それでは失礼します。

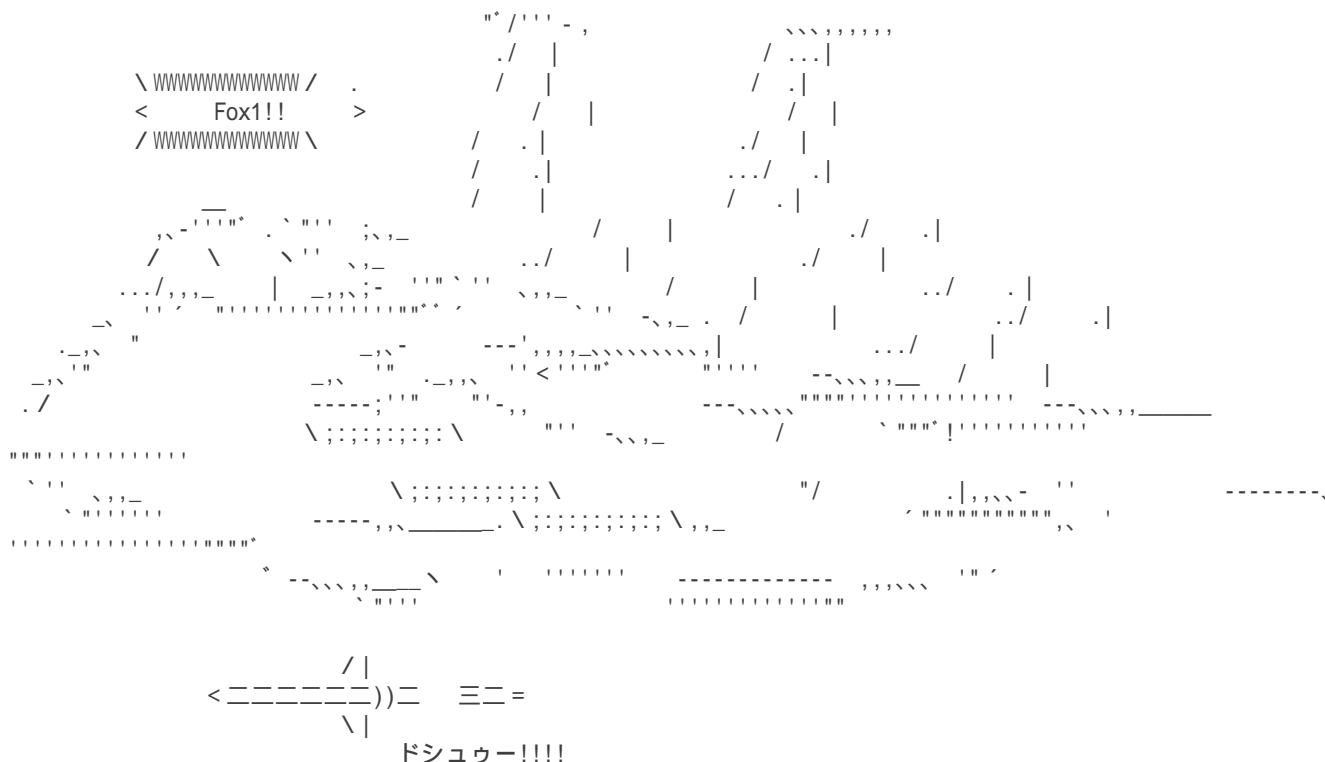
なお、Ver2.7で、ロックオンまでの時間が短縮され、ロックオンによって敵機を索敵可能になりました。
 詳細な数字を出すと、ロックタイムは1ロック0.25秒。ロック可能距離は頭部ロック性能*1.5。ロック完了時点で敵機索敵が成功しミニマップに表示される。となります。

[表を編集](#)

MLRS系統 属性: 爆発100%											
名称	重量	威力	総弾数	爆発半径	弾速(初速)	誘導性能	リロード	連射速度	条件	素材・勳章	GP
試験型 MLRS	520	2600	6x3	12m	30m/秒	C+	3秒	480発/分	バレッジ購入	チタン鋼 x15 超豪華メタル x2 銅片 x10	350
高速型 MLRS	550	2000	6x4	11m	30m/秒	D+	3秒	600発/分	試験型購入	隕鉄塊 x15 ウーツ重鋼 x5 メタモチップ x2	500
強化型 MLRS	600	4200	4x3	14m	30m/秒	A+	4秒	320発/分	高速型購入	破壊工作/銀 x10 複層重合金属 x1 銀片 x20 ソノチップ x10	750

<u>多連装型</u> <u>MLRS</u>	620	2300	8x3	9m	30m/秒	B+	4秒	480発/分	強化型購入	<u>破壊工作/銀</u> x20 鉛板 x30 黄金片 x20 カロラチップ x2	950
----------------------------	-----	------	-----	----	-------	----	----	--------	-------	--	-----

シーカーロケット系統



満を持してセミアクティブ・ホーミングに対応したミサイル兵器の登場。

発射筒からレーザーを発射し、その照射点をミサイル弾体が捉えて軌道を変更するという構造。

Bボタンで精密射撃モードにしてから撃つと、弾道を自分で操作することが出来る。

精密射撃モードにしないで撃つと、サワード系統のように無誘導で発射することも可能。

弾速は初速こそ遅いものの、加速度が高いようで最終的に結構速くなる。

誘導は発射してすぐかかるわけではなく、ある程度進んでから（約80mからとの事）曲がりだす。

ただし、150mを過ぎると急激に誘導が効かなくなり、そのまま射程限界の250mまで飛んでいく。

誘導性能は現状D+以下だが、精密射撃モードで発射後マウスを大きく動かすことで90度近く曲げることも可能。ただし、加速型弾頭なので曲がりきるまでに誘導限界の150mぐらい進んでしまう・・・(弾速が遅めのパワーは例外)。

この誘導特性を利用すればTaGにあるベース外からのコア直当ても可能だが、難易度が非常に高い。大体、コアから約120mの距離が現在考えられる射程限界で、この距離はほぼベース入り口付近となり蛇がスネークしてここまで行くまでに一苦労・・・ベース前プラント奇襲するか直接コア攻撃した方がいいんじゃないかね？

ぶっちゃけ初期鹿かパワー限定だが、射程限界ギリギリから撃ってベース屋根下で爆発するように誘導するコングシュートならぬシーカーシュートのほうが実用的ではないだろうか？（ポイトンは度外視で）

現在、サワラグとは違うラグが発生しているとの報告が寄せられている。

弾速の推移がサワード系統と異なるため先読みが狂うという点はあるが、それを差し引いても着弾エフェクトからヒットマーク発生まで不自然な間がある。

丁度MLRS系統のラグ当たり（回避されたはずなのに直後に\撃破/）と同じようなテンポなので、そちらと同様に判定時間を長く取っているのかもしれない。

発射前のロックオンが不要なMLRS、発射後に軌道修正のできるサワード、という利点と、発射後に誘導が必要なMLRS、威力と弾速を落としたサワード、という欠点を持つ。

シーカーロケット系統 属性: 爆発100%											
名称	重量	威力	総弾数	爆発半径	弾速(初速)	誘導性能	リロード	連射速度	条件	素材・勳章	GP
シーカーロケット	470	7500	1x5	14m	40m/秒	D	2.2秒	-	サワードカ スタム購入	鉛板 x20 ニュード胚 x10 ニュード集積 体 x2	500
トライシーカー	510	5200 (3点射)	3x4	10m	30m/秒	E+	3.5秒	360 発/分	シーカーロ ケット購入	アンチター レット/銅 x15 チタン鋼 x15 超剛性メタル x3 ニュード融素 子 x1	750
パワード シーカー	520	10800	1x3	18m	20m/秒	D+	4.5秒	-	トライ購入	アンチター レット/銅 x30 ウーツ重鋼 x10 複層重合金属 x2 ニュード融素 子 x1	950

チャージカノン系統

^ ^
 | |
 | 々| <武装の説明ですら協力を惜しまないのがわれわれジュ (r y
 > /
 (< >

ヨシツクチャージ`カノン/セツメイジ`ヨウ`ハケイ

ver2.7にて追加された重火力第五の副武器だな。
ブラ妻Kanonをチャージ式にして、威力と弾数の向上を務めた武装だ
 まぁ、我々の殺人光線に比べるまでもないものだが誉めておこうではないか。

基本はチャージ式武装の例にもれず、2段階式。チャージ時間、OHまでの時間、どちらも短い。
 そのためにチャージしたら、即撃ちたいな。何事も速攻だ。
 まぁ、OH復帰時間も短いのでOHしたからと言って慌てる必要はない。

系統全部の特徴として **マガジン火力が非常に高く、総火力も高い**
 これ一本である程度の時間を継戦できるので、非常に柔軟な戦闘を展開することができる。
 フルチャで濃い援護弾幕を展開するもよし、フルチャでダウンさせノンチャで追撃もよし。
 ノンチャでもフルチャの半分ほどの威力があるために、ノンチャでばらまいてもよし。
 フルチャ ノンチャ 追いかけてフルチャのような、イヤガラセも出来るな。
 サワードやブラ妻である「副武器で転がし、主武器で追撃」が一本でも可能だ。
 扱い方によっては、もう一本の主武器として活用できる武装だ！
 なに、回りくどいお前らにびったりだ？カノンダ！

ただ、やはり即応性は低いためにどちらかというと「攻め」に強い武装だな。
 敵を迎撃するときは主武器を使うといい、これは味方と歩調を合わせ敵群衆を襲うときに使うと撃破をとりやすい武装だな。

おっと、そろそろ計画の時間だ。
 長々と説明したが、毎日どうんどうん使ってほしい。

翌日

よし、ほっしxy(
 む?あれはチャージm(無音光線
 キャアアアアアアアアア

ちなみにチャージ時は発射口の点滅と砲身の一部の回転というギミックがあり、
 チャージの段階毎にそれらが激しくなっていくという素敵性能。
 そこが某バリア張ってニュードの粉振りまくごんぶとガダムの主武器と似ており
 プラカノのアナイムに続きソレスタルなんちゃらの介入があるとかないとかという噂。
 ...ぶっちゃけこの解説も彼がやるものとはっか「目標を破砕する」

[表を編集](#)

チャージカノン系統 属性: ニュード50% 爆発50%										
名称	重量	威力	総弾数	爆発半径	充填速度	弾速(初速)	リロード	条件	素材・勳章	GP
チャージカノン	490	3500 5250 7000	10x1	10m	1秒	100m/秒	4秒	プラカノMK-2購入	ニュード卵 x30 ニュード集積体 x1 ソノチップ x3	350
チャージカノンMK-2	500	1920 3360 4800 (三点射)	6x3	8m	2秒	100m/秒	3.5秒	チャージカノン購入	対艦章 x5 ニュード素子 x20 ニュード融素子 x1 メタモチップ x1	500
チャージカノンC	530	3700 7400 11100	3x3	14m	3秒	100m/秒	3.5秒	MK-2購入	対艦章 x15 ニュード胚 x25 銀片 x15 カロラチップ x2	750