

射撃

・ 射撃の基本

当然だがロックしたら撃つ、だけでは当たらない。
相手が動くと、ロックオンはしていてもマーカーはすぐ外れ、無駄弾となる。
ダッシュしながら引き撃ちする際も敵の移動方向を見ながら微調整が必要。
通常ロックオンサイトはオレンジ色をしているが、敵が無敵状態にある場合（回避行動や、起き上がり途中）は緑色に変わる。

このゲームでは腰の動きを再現しているため移動方向と射撃方向が少々異なっても攻撃できるが、腰の回転速度や回転範囲には限界があるため、ある程度まで追従してもそれ以上は回らず、向き直るまでタイムラグがある。この間も当たらないので注意。

一部武器は砲口と敵方向が著しくずれていても当たることもある
（ソリッドシューターなどの肩持ち武器で多い）

・ 誘導火器

基本的にロックオンしている目標に向けて射出される。
ただしそれほど誘導は強力ではないので、ちゃんと敵方向を向いて撃つことが重要

・ 主観視点・ズームの利用

R3を押して主観視点にすると若干だが射程が長くなる。
また集弾率も高くなり、ガトリングガンなどは命中しやすくなる。
川岸の砲台・コンテナやうっとおしい歩兵はズームで狙撃してしとめよう。

・ 地形による影響

水面に触れると弾は消滅するので、集弾率が低い武器の使用は注意が必要。

射撃武器の種類

・ マシンガン系

もっともメジャーな武器。ダッシュしながらの引き撃ちに向く。
ショートバレルタイプは威力が高めに設定されているが弾が散りやすく、近づかないとムダ撃ちが多くなる。

・ ガトリングガン系

[スコープドッグRSC](#)や[スコープドッグTC](#)系のバックパックに装着された腰部ガトリングガンのこと。また[ツヴァーク](#)の内蔵銃、[デスメッセージャー](#)の右手も同じ系列。高い連射性を持つが、動き回る相手にロックオンしてもなかなか当たらない。相手に密着するかR3で一人称に切り替えるるとよい。連続して当たり続けるとかなりの破壊力がある。

・ ライフル系

一発一発の威力を重視したタイプの火器。射程は若干長く、弾がばらけにくい。
また被弾の反動が大きく、食らった機体はのけぞる。このため相手の動きを制限することが可能である。
のけぞっている間に背中に回って格闘攻撃をぶち込め。
[ベルゼルガ](#)系や[ダイビングビートル](#)が装備していることが多い。

マーティアル系で使用されている機体のStg（シュトゥルムゲベール・ドイツ語で突撃銃を意味する）は特に反動が大きく連射力も高いのでかなり強力。EXミッションでは前半で奪っておくと後半が即効で終わる。

・ ソリッドシューター系

ボトムズ世界における電磁加速武器の総称。ダグラムで言うところのマグランチャー？
一般的にロケットランチャー型の肩持ち武器を表す。ダウン属性があり、射程が長いのが特徴。

例外的に[スコープドッグRSC](#)の左腕に装着されているものや[ラビドリードッグ](#)の手持ち武器もソリッドシューターであるがこちらはダウン属性は無い。

- ロケットランチャー系

[トータス系](#)が良く持っているハンディロケットランチャーなど。
性質的にはソリッドシューターに似るがダウン属性はあるものとなないものがある。
一発一発の威力は高いが弾速が遅いので敵の動きを考えて撃つ必要がある。
停止中の敵に回り込みながら打つのが特に効果的。
反動でのけぞっている相手への格闘攻撃追い討ちはライフルと同様に有効。

[ベルゼルガイミテイト](#)のペンタトルーパーも一種のロケットランチャー
(任務に応じて種々の弾丸を発射可能という設定がある)

- ミサイル系

誘導が効き、ダウン属性がある強力な武器だがリロードは遅い。
ダウン中、ダウンする「途中」もダメージを食らうので一気に全弾発射してそのまま一機撃破することも可能。
逆に起き上がり途中に効果はないので無駄弾打ち込まないように。
MDアクションプログラム「フルリロード」等をうまく活用したい。

- ロックガン・ハードブレットガン

対艦戦闘用に開発された大型エネルギー武器。
ハードブレットガンはやっぱりバラントがロックガンをコピった物。
射撃ボタンを押している間チャージ、離すと機体が停止して一定時間照射という手順を踏む。
照射中は移動できない。そのため相手が逃げた場合、射線上に移動してくれることを祈るしかない。
逆に言えば他の相手や遠くの破壊目標も巻き込む効果がある。
ただし障害物で少々屈折する(主観視点の場合起きやすい)

この攻撃でやられたATは良く手持ち武器を落とす。使いづらいと思ったら即換装するのも手。

砲身が長いいためか、壊せる扉に密着して撃つとたまに貫通する。
敵を扉の前に誘導してからフルチャージをかませ。

[トータス系](#)、[オーデルバックラー](#)、ショルダーポッドを右に背負ったATは拾うこと自体が出来ない。

- その他

スモークディスチャージャーやザイルスパイト([エルドスピーネ](#))、ドロップーズ・フォールディングガン([バグラーリードッグ](#))はMDでないと使用できない。残念。