

(注意点)

- 数値はBladeの射程を1、最大を21(MAX)として数値化してます。武器ごとに微調整もしてあります
- 威力5で約250ダメージ(状況により若干上下する)です (近接武器はクリティカルでダメージ2倍)
- は課金武器です。 はクレジット専用武器です。 は12月に追加されたS武器です(クレ+課金)

- [\(注意点\)](#)
- [Blade](#)
- [Spear](#)
- [Shield](#)
- [SMG](#)
- [Shotgun](#)
- [Rifle](#)
- [Rectifier](#)
- [Cannon](#)
- [Rocket](#)

Blade

- 3回まで連続斬りが可能。状況にもよるが、3回目は隙が大きいのでできれば2回までで止めておくのが無難。
- 両腕に装備することで、通常の連続攻撃(3回)以降に追加攻撃(+2回=計5回)が発生。追加攻撃のダメージは武器の種類にかかわらず190前後で固定。二刀持っていても同時に斬れるわけではないことに注意。
- Bladeの種類が異なっても二刀流は可能(操作は、左5回、または、右5回)
- 斬りつけられた相手は一時的に硬直する。
- スプラッシュダメージがあり、攻撃範囲内であれば同時に複数の敵を攻撃できる。
- 武器自体が軽いので銃火器装備時に比べ機動力が大幅アップ。
- 当たり判定はかなり広い。
- 基本は上空から、密着しつつ相手の真上などの死角に入って、上から急襲するのを繰り返す。慣れれば地上でコンボを浴びせたり、空中戦をすることもできる。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	値段	備考
Crimson Edge-C	1	2.5	5	0	13	40000	1400	753	4000	日本刀約250ダメ
Particle Blade-C	1	3.5	5.5	0	13	45000	1300	703	9500	ビーム ーベル
Annihilater-C	1	5	6	0	13	55000	1450	755	1500	ギミックブレイド
Crimson Edge-B	1	4	6	0	13	40000	1400	752	NCoins	良い日本刀
Particle Blade-B	1	4	6.5	0	13				NCoins	課金ビー 剣
Annihilator-B	1	4.5	7	0	13				NCoins	課金ギミック

Crimson Edge-A	1	4.5	7.5	0	13	24000				一撃のダメージは350程度。スプラッシュ判定は最大4体。当たり判定がblade中で最も大きい。隙も若干少ない？
Particle Blade-A	1	4.5	8	0	13		NCoins			一撃のダメージは370程度。スプラッシュ判定は最大3体。blade中では最も間合いが遠い。
Annihilator-A	1	5	8.5	0	13	47000				一撃のダメージは約390。Blade中最大威力。スプラッシュ判定は最大2体。Z軸方向（上下）に対する当たり判定が格闘武器中で最も大きいので、対空・対地に強い。
Infinity Blade-S	1	5.5	7	0	13	65500				S級、一撃のダメージは約325。スプラッシュ判定は最大2体？比較的当てやすいが、現時点では良いとこなし。

Spear

- Bladeより威力は高いが連続攻撃はできない。
- Bladeが横に当たり判定が広いのに対し、こちらは前方に長い当たり判定がある。
- 横の判定が小さい分、Bladeに比べると慣れが必要かもしれない。穂先で突くというより、自機そのものを相手に当てるつもりで使うと当てやすい。西洋のランスのように『突進』して当てる武器。
- Bladeと同じく、スプラッシュダメージがあり、攻撃範囲内であれば同時に複数の敵を攻撃可能。
- 前方への移動量が大きいため、Bladeよりは若干狙われにくい。Bladeよりも長いリーチに救われることも多い。
- 上空からの急襲がやりやすいが、慣れてくれば空中戦をしたり自分より上方の敵を撃墜したりもできる。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	値段	備考
Penetrator-C	1	3.5	6.5	0	13	40000	1600	469	4000	並のスピア
Matal Helix-C	1	4.5	7	0	13	45000	1600	476	9500	電気ドリル
Hellion Lance-C	1	5	7.5	0	13	55000	1550	460	15000	並性能
Penetrator-B	1	4	8	0	13	40000	1500	469	NCoins	課金スピア
Metal Helix-B	1	4.5	8.5	0	13				NCoins	課金ドリル

Hellion Lance-B	1	5	9	0	13	NCoins	課金赤スピア			
										一撃のダメージは約450。スプラッシュ判定は最大2体。当たり判定が
Penetrator-A	1	5	9	0	13	24000				Hyperionよりも若干大きく、隙が少ないという噂もある。Hyperionに唯一対抗できるとされる槍。
										一撃のダメージは約470。スプラッシュ判定は最大2体。当たり判定が微妙。リロードも遅く、現時点ではメリットが見当たらない。
Metal Helix-A	1	5	9.5	0	13	NCoins				
										一撃のダメージは約490。スプラッシュ判定は最大2体。当たり判定が非常に小さい。リロードは遅い。威力も当てやすさも上回るHyperion-Sの存在がこの武器の存在意義を完全に失わせている。
Hellion Lance-A	1	5.5	10	0	13	47000				
										S級。槍を使うならほぼこれ一択。一撃のダメージは約500でspear中最大威力、かつ当たり判定も最大。スプラッシュ判定は最大2体。リロードは中ぐらい。
Hyperion-S	1	5.5	10	0	13	65500				

Shield

- 盾のある方向からの攻撃を軽減する（Overheat中は直撃）
- 格闘武器と並んで武器重量が軽いので、銃火器を持つ場合に比べ、機動力が大幅にアップする。盾 + 剣、盾 + 槍は超機動。
- CTFで旗取りに専念するならば、両手に装備するのもアリ。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	値段	備考
Defender-C	0	3	0	0	13	40000	1450	925	4000	初期盾
Force Shield-C	0	3.5	0	0	13	45000	1429	901	9500	ビーム ールド

Saint Gurdian-C	0	2.5	0	0	13	55000			15000	尖ってる盾
Defender-A	0	4	0	0	13				24000	キャノンに対して高い防御力。
Force Shield-A	0	3.5	0	0	13			NCoins		課金。SMG、ショットガン、ライフルに対してSaint Gurdian-Aより20%程度高い防御力。
Saint Gurdian-A	0	2.5	0	0	13				47000	全ての武器に対して均等な防御力。

SMG

- 近距離～中距離戦までオールマイティーに対応できる。
- 瞬間火力はショットガンとライフルに劣る。が、敵に回すとチクチク削られて地味に痛い。
- SMGを補助火力にして剣や槍を使う人も多い。
- サイトの大きさはPlanetEagle以外は全て同じ(2010/1/9現在)。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	ロックサイト	値段	備考
Tommy Striker-C	5	2.5	2.5	16.5	8		11500	833	4.2*4.2	-	サイトの大きさが全武器中最大で、射程もSMG中最大。高い命中率と発熱量の少なさで意外と侮れない性能だが、火力が低いことは否めない。また、かなり重いのも難点。
Planet Eagle-C	4	3	3	17	9	40000	6500	799	3.5*3.5	4000	サイト中
Beam Spitter-C	4.5	3.5	2.5	17.5	7.5	45000	6500	863		9500	サイト中
Echo Blaster-C	4	4	3.5	9	10	55000	7200	863		15000	サイト小
Planet Eagle-B	4	3.5	3.5			40000	6500	799		NCoins	課金武器
Beam Spitter-B	4.5	3.5	3							NCoins	課金Spitter
Echo Blaster-B	4	4.5	4							NCoins	課金SMG

Planet Eagle-A	4.5	4	4		3.5*3.5	24000	<p>ダメージは1発あたり192固定。距離が開いてもダメージは変わらないので、遠距離ではSMG中最もダメージが高い。サイトが小さいことを除けば一番安定した性能。</p> <p>課金武器。ダメージは1発あたり157~168。命中率と速射性が高く扱いやすいが、威力が低いので全弾を確実に当てる必要がある。射程が他SMGより1~2歩分ほど長い。扱いやすいが実は玄人向けとの噂も。</p> <p>ダメージは1発あたり166~219。至近距離では最も威力が高い。精度が悪いので</p>
Beam Spitter-A	5	4	3.5			NCoins	<p>Marksmanshipの高い腕を使ったほうが無難。接近戦が好きな人向け。</p> <p>S級。ダメージは1発あたり144~201。Echo Blasterの威力を低下させた代わりに速射性を上げた感じ。オーバーヒートが早く、精度も悪い。性能が値段に見合っているかは疑問。</p>
Echo Blaster-A	4.5	4.5	4.5			47000	
Zephyr Magnum-S	4.5	4.5	4	8	7	3.9*3.9	65500

Shotgun

- 2丁装備してまとめて当てると格闘武器以上の威力。
- 向かってくる相手（剣盾など）には強いが、逃げていく相手（SMGやライフルなど）には弱い。
- うまく当てられなくてくじけそうな人はSpatter Gun-A（扱いやすく高威力）を使ってみましょう。
- それでも当てられない人は修練あるのみ。感覚的にはBladeの距離だと近すぎて当てづらく、SMGの距離だと届かない武器。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	ロックサイト	値段	備考
Spatter Gun-C	3	5.5	6	18	13	40000	6550	1178		4000	射程が恐ろしく短い上に散弾銃としては低威力
Hellrazor-C	3	8	7	12.5	18	45000	6600	1178	3.5*3.5	9500	リロード長め、
Dazzler-C	3.5	6.5	6.5	16	11.5	55000	8200	996		15000	リロード早い、サイト小さめ
Spatter Gun-B	3	6	6.5	18.5	13	40000	6550	1178		NCoins	課金武器
Hellrazor-B	3	8.5	7.5							NCoins	課金Shotgun
Dazzler-B	3.5	7	7							NCoins	課金武器2
Spatter Gun-A	3.5	6.5	7							24000	一番人気。クラン戦でも御用達。軽量で精度が良く連射がきき、サイトも非常に大きく扱いやすい。射程が短いのが難。
Hellrazor-A	3.5	8.5	8							NCoins	課金。超威力だが、発熱量が大きくリロードも極端に長い。ヒット時に敵を硬直させる効果があるので、片手に剣か槍を装備して、相手を固めてから斬る（突く）という使い方もある。癖の強い武器。

Dazzler-A	4	7	7.5						47000	威力と射程の強化版。射程は SpatterGun-Aより1~2歩分ほど長く、Echo Blaster-Aより1歩分ほど短い程度。リロードが多少長くなっている。サイトの広さは Spatterよりわずかに狭い程度。近接戦は若干やりづらい。重いのが難点。 S級、射程・威力・速射性の全てが高い。火力は驚異的だが、サイトがDaz-Aよりさらに小さい（ライフル並み）ため、扱いが難しい。精度も低いので、Marksmanshipの高い腕でないとミスショットが多発する。扱えば強力な武器。
Havoc Fury-S	4	7	8	13	10				65500	

Rifle

- 火力が高く、射程も長いが近距離では撃てない（ロックができない）。
- ロックサイトが小さいがSMGの射程外から攻撃できる強みがある。
- Zeus Persuader系は当たると行動をキャンセルする。
- 基本的には味方に絡んでいる敵を遠くからパシパシ撃つのがいい。
- 接近してくる相手には下がりながら撃つ。近接武器しか持っていない相手なら完封できることも。
- 敵の弾が届かず、自分の弾が届く間合いをキープすることが肝要。ライフル同士の正面撃ち合いは不毛。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	ロックサイト	値段	備考
Marauder-C	6.5	4.5	4.5	18.5	13	40000	11500	1011	2.5*2.5	4000	Overheatしにくい低威力
Zeus Persuader-C	6.5	7	5.5	19	16	45000	11500	1011		9500	Overheat早いが高威力
Iron Curtain-C	6.5	5	5	14.5	13	55000	9500	1120		15000	低威力だが連射性高い

Marauder-B	6.5 5	5 18	13	40000 11500 1011	NCoins	課金武器
Zeus Persuader-B	6.5 7.5	6			NCCoins	課金Rifle
Iron Curtain-B	6.5 5.5	5.5			NCCoins	課金赤Rifle
Marauder-A	7.5 5	5		2.7*2.7 24000		一発あたりの威力はrifle中で最も低い、精度が高くリロードも早いので扱いやすい。 Marksmanshipの低い軽量腕などでは重宝する。IC-Aと並んで優秀な武器。
Zeus Persuader-A	7.5 8	6.5			NCoins	威力が最も高いが、リロードが最も長く精度も悪い。ヒット時に敵を硬直させる効果があるので、うまく当て続ければ敵を近寄せないことも可能。玄人向け。一番人気。Marauder-Aより高い威力とZeusPersuader-Aよりは速いリロード。精度が悪いのでMarksmanshipの高い腕部が必要。S級Rifle、速射性・精度・威力の全てが高いが、サイトが小さく射程も短いので扱いが難しい。扱えば非常に強力。
Iron Curtain-A	7.5 5	6		47000		
Blue Tempest-S	7 5	6 14	10	2.5*2.5 65500		

Rectifier

- ロックした味方のHPを回復する。(回復量180前後、両手に持って同時に撃てばその倍)
- ロックできていれば対象の味方は必ず回復する。
- 味方を回復するとポイントが入り、状況によってはアシストとして扱われる。上位ランクも狙える。
- わずかな回復量だとしても、優秀な味方を1秒でも長く前線にいさせることが、競り合いの局面では地味に効いてくる。
- キャノンの撃ち合いで傷ついた味方キャノンを回復するのも重要な役目。
- キャノンと並んでチームの勝敗に大きく響く武器。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	ロックサイト	値段	備考
Core Charger-C	3	8.5	0	MAX	13	40000	10050	856		4000	射程短い
Polymer Arrar-C	4.5	9	0	MAX	13	45000	10100	856		9500	射程長め
Reconstructor-C	4	12.5	0	18	MAX	55000	0	0		15000	リロード長い
Core Charger-A	3.5	11	0	MAX	13	40000	10050	856		24000	射程短い
Polymer Arrar-A	5	11.5	0	MAX	13					NCoins	射程長め
Reconstructor-A	4.5	14	0	18	MAX		0	0		4700	リロード長い
Warestreamer-S	4.5	7	0	13	10		0	0		65500	回復量150(低め)

Cannon

- 構えないと撃てない。
- 左クリック長押しで照準、離すと発射、右クリックで解除
- 威力MAXの部分はおそらくゲージ振り切れているので要検証(1000ダメージ以上)
- 射程内なら遠いほど当てやすい。近くで動き回る敵に当てるのは困難。
- たまに弾があらぬ方向に飛んでいくのは確率発生ミスショットのようです。腕部を交換したりアビリティポイントを使ってMarksmanship(射撃補正)を上げると改善されるかもしれません。
- キャノンは狙われます(放置すると危険なため)。近付かれるとサンドバッグになるので、敵との距離には注意。
- チーム戦で生きる武器。相手のキャノンをけん制しつつ、味方前線を援護しろ！

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	ロックサイト	値段	備考
Poseidon-C	10	10	16	17	17	40000	45030	2456	1.8*1.8	7200	ビーム弾
Colony Burster-C	14	12	17	17	17	60000	45000	0		15000	誘導ミサイルを発射。射程長め
A Pogee-C	13	13	18		17	60000	55000	0		28000	威力重視
Destroyer-C	10	9	15	17	17	40000	45030	2456		7200	実弾

Omega Tristone Launcher-C	12 11	17 17	17	45000 45000 2600	15000	威力寄り
Siege Caster-C	13 13	18	17	60000 55000 0	28000	効率重視
Poseidon-B Colony Burster-B	10 11 14 13	19 17	17	40000 45030 2456 60000 45000 0	NCoins	課金ビーム弾 課金射程長い
A Pogee-B	13 15	20	17	60000 55000 0	NCoins	課金威力重視
Destroyer-B Omega Tristone Launcher-B	10 10 12 11	19 17	17	40000 45030 2456 45000 45000 2600	NCoins	課金実弾 課金威力寄り
Siege Caster-B	13 13	20	17	60000 55000 0	NCoins	課金効率重視
Poseidon-A	11 11	MAX 17	17	40000 45030 2456	38500	射程が短く威力も高くないのであまり使っている人はいない模様。キャノンの中では比較的重量が軽いので、スワップ時のEN消費が低いというメリットはある。
Colony Burster-A	16 13	MAX 17	17	60000 45000 0	NCoins	全武器中最大射程。威力はSiegeCaster-Aよりも低い。課金であることを除けば人気のよう。
Apogee-A	15 15	MAX	17	60000 55000 0	65500	キャノン中最高威力で射程も2番目。リロードが長く発熱量も大きいので速射性では劣る。人気機種。

Destroyer-A	11 11	MAX 17	17	40000 45030 2456	38500	使用者をほとんど見かけない。
Omega Tristone Launcher-A	13 12	MAX 17	17	45000 45000 2600	53500	Colony Burster系の姉妹品らしい。速射性に優れるが射程が短いのが難。ほとんど見かけない。
Siege Caster-A	15 13	MAX	17	60000 55000 0	65500	Apogee-Aより若干威力が低い。が、射程は同等で、発熱量が低くリロードが若干早い。
Red Eye-S	14 14	MAX 17	16	60000 55000 0	2.0*2.0 85000	Apogee-AやCB-Aと比べても悪くない性能。 S級、おそらくApogee-A以上の威力で速射性も高いが、射程が短いので好き嫌いが分かれるところ。

Rocket

- ロックして撃っても弾が追尾しない。サイトはあくまで目安。
- 逆に言えばロックしていなくても弾さえあたればダメージが入る。偏差撃ちができれば強力。
- キャノンと異なり、構える必要はない。
- 弾自体の判定はかなり大きく、着弾時には爆風が出て狭い範囲攻撃扱いになる。
- 専用スキルが扱いやすく強力。
- 意外と近接戦でも使っていけるが、回避が絶望的なので基本は離れて。
- 弾速が遅めなので、遠くで動き回る敵に当てるのは困難。近～中距離の相手か、遠距離で構えているキャノンを狙う。
- 通路に立てこもる敵を駆逐したり、敵のキャノンを牽制するのに最適。
- Last Stand (対NPC戦) でも有効。

名称	射程	Overheat	威力	Accuracy	リロード	耐久	重量	サイズ	値段	備考
Death Hurler-C	12 6		11 10		12	40000	34450	3016	7200	シンプルロケット
Blitz Rocket Launcher-C	13 6		10 10		11	45000	34000	3123	15000	効率重視

Rocket Roulette-C	15 8	12 10	13	55000 35200 3123 28000	威力高いが当たり判定小さい
Death Hurler-A	12 7	12 10	12	60000 34000 3016 38500	赤シリーズ
Blitz Rocket Launcher-A	13 7	11 10	11	45000 34000 3123	NCoins 連射力に優れる。
Rocket Roulette-A	15 9	13 10	13	55000 35200 3123 65500	高い威力だが当たり判定小さい。射程が長い。

-
- RectifierとRifeに実験結果を備考に書きました。実験に強力して頂いた方ありがとうございます -- (Lovery) 2007-12-08 02:16:02
 - 剣の射程が定規でちょうど1mmだったので測ってみました。備考は適当なので修正よろしくです。 -- (暇人) 2007-12-26 14:31:34
 - スピアのHellionの射程距離はMatalより短いはず。両方使ってたので間違い無いとは思いますが正確な実験はしてないです。Matalは前方にビューンって伸びる分長くなってるのか？それともHellionが短いだけなのか・・・初期スピアは使った事ないのでわかりません(・・)おまけに売ってしまってそれでも修理代しか無く改めて買って実験する事も。。。ウツ -- (Lovery) 2007-12-26 21:59:01
 - あくまでPart Info上の数値なので実際感じたことあれば備考の方に書きちゃってください。 -- (暇人) 2007-12-27 09:47:13
 - 備考寂しかったから見た目か思ったこと書いただけなのでどんどん修正してくださいー -- (暇人) 2007-12-27 09:48:29
 - CannonのPoseidon買ってみました。LS4の敵が1発で倒せませんorz LS3ならPose-Cでも1発 -- (名無しさん) 2007-12-29 21:26:47
 - スピアの方検証してみました。結論としてはすべて同じ射程距離でした。Matal以外は攻撃時に伸びるので短いと感じたかもしれませんがMatalは元が長い分伸びなくても同じ距離になっているようです。 -- (暇人) 2007-12-30 03:51:27
 - 課金武器を追加してみました。 -- (名無しさん) 2007-12-31 20:00:15
 - 名無しさんありがとうございます。数値入れておきました。 -- (暇人) 2007-12-31 23:29:25
 - なるほど どうも当たらないなと思ったのは俺の気のせいでしたか 実験ご苦労様です b -- (Lovery) 2008-01-04 16:27:50
 - アップデートに伴い、武器すべてに数値変更あったので課金武器以外追加修正しておきました -- (暇人) 2008-01-30 15:04:52
 - SMGの1回で出る弾数、連射速度なども知りたいです。 -- (in) 2008-05-05 06:42:51
 - 上からRifleまで課金武器追加しました。Shotgun、Rifleに威力変更あったようです -- (暇人) 2008-05-19 18:06:51
 - Rocket無双すぎる -- (名無しさん) 2008-10-27 14:22:35
 - SpatterGun : "B"と"A"を同時に持ったところ、"B"より"A"の方がロックサイトが大きかったです。 -- (名無しさん) 2008-12-25 04:27:38
 - 項目にロックサイトのサイズを追加しておきました 縦×横 で測ってます -- (名無しさん) 2009-01-02 01:09:23
 - クラン戦などの経験を踏まえて、使用感などを加えておきました。必要があれば修正ないし追加してください。 -- (名無しさん) 2009-01-02 07:53:13

名前

コメント

投稿

[すべてのコメントを見る](#)