

## 副武器

### ・ カテゴリ内共通事項

- ・ サワード系統(性能 / 解説 / 画像)
- ・ プラズマカノン系統(性能 / 解説 / 画像)
- ・ チャージカノン系統(性能 / 解説 / 画像)
- ・ MLRS系統(性能 / 解説 / 画像)
- ・ シーカー系統(性能 / 解説 / 画像)

### サワード系統

名称	重量	属性	威力	総弾数	爆発半径	弾速(初速)	リロード時間	条件	素材・勲章	GP
サワードロケット	480	爆発	8800	1x5 5	10m	80m/秒	2.0秒	初期装備	なし	なし
サワード・カスタム	500	爆発	6800	3x4 12	7m	75m/秒	3.0秒	なし	隕鉄塊 x20 銅片 x20 鉛板 x25 ニュード胚 x20	250
サワード・バラージ	490	爆発	5600 (3点射)	3x5 15	8m	70m/秒	3.5秒	カスタム購入	ニュード胚 x20 ソノチップ x3 施設破壊章x5 超剛性メタル x3	500
サワード・コング	540	爆発	14000	1x3 3	16m	30m/秒	4.5秒	バラージ購入	ニュード素子 x10 銀片 x20 施設破壊章 x15 ウーツ重鋼 x10	750
サワード・スマイト	490	爆発	7400	1x6 6	14m	100m/秒	2.6秒	コング購入	超剛性メタル x2 カロラチップ x1	950

SSPNランチャー 480 爆発 8800 1x5 10m 80m/秒 2.0秒 BB.NET専用アイテム 金メダルx1 なし

表を編集

プラズマカノン系統

名称	重量	属性	威力	総弾数	爆発半径	弾速(初速)	リロード時間	条件	素材・勳章	GP
プラズマカノン	450	ニュード 50% 爆発50%	5200	5x2 10	12m	115m/秒	3.5秒	累計戦闘時間 33,000秒以上 または重火力章 6個所持 (2.7AB準拠)	隕鉄塊 x10 ニュード胚 x20 ソノチップ x3 撃破章x10 チタン鋼 x5	250
プラズマカノンMk-2	460	ニュード 50% 爆発50%	4500 (3点射)	3x7 21	8m	110m/秒	2.5秒	プラズマカノン 購入	ニュード卵 x35 メタモチップ x3 撃破章x20 ニュード素子 x15	350
プラズマカノンXM	500	ニュード 50% 爆発50%	8500	1x6 6	9m	130m/秒	3.0秒	プラズマカノン Mk-2購入	ニュード群 x15 銀片 x15 撃破章x30 超剛性メタル x7	500
プラズマカノン・ネオ	480	ニュード 50% 爆発50%	22000	1x3 3	7m	110m/秒	4.0秒	プラズマカノン XM購入	ニュード融素子 x2 銅片 x20 撃破章x40 複層重合金属 x3	750
プラズマカノンUG	470	ニュード 50% 爆発50%	7200	2x4 8	10m	120?m/秒	3.5秒	プラズマカノン ・ネオ購入	ニュード群 x10 黄金片 x5	950

表を編集

チャージカノン系統

名称	重量	属性	威力	総弾数	爆発半径	連射速度	充填時間	リロード時間	条件	素材・勳章	GP
チャージカノン	490	ニュード 50% 爆発50%	3500 /5250 /7000	10x1 10	10m	100 発/min	1 秒	4秒	プラズマカノンMk-2購入	ニュード卵 x30 ニュード集積体 x1 ソノチップ x3 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 対艦章x15 ニュード胚 x25 銀片 x15 カロラチップ x2	350
チャージカノンMk-2	500	ニュード 50% 爆発50%	1920 /3360 /4800 (3点射)	6x3 18	8m	750 発/min	2 秒	3.5秒	チャージカノン購入	ニュード素子 x20 ニュード融素子 x1 メタモチップ x1 対艦章x15 ニュード胚 x25 銀片 x15 カロラチップ x2	500
チャージカノンC	530	ニュード 50% 爆発50%	3700 /7400 /11100	3x3 9	14m	100 発/min	3 秒	3.0秒	チャージカノンMk-2購入	ニュード素子 x20 ニュード融素子 x1 メタモチップ x1 対艦章x15 ニュード胚 x25 銀片 x15 カロラチップ x2	750

表を編集

### MLRS系統

名称	重量	属性	威力	総弾数	爆発半径	誘導性能	弾速 (初速/最高速)	連射速度	リロード時間	条件	素材・勳章	GP
試験型MLRS	520	爆発	2600 (1口ツク2発)	6x3 18	12m	C+	30m/秒 ?m/秒	480/min	3.0秒	ソード・バレッジ購入	チタン鋼 x5 超剛性メタル x2 銅片 x10 隕鉄塊 x15 ウーツ重鋼 x5 メタモチップ x2	250
高速型MLRS	550	爆発	2000 (1口ツク2発)	6x4 24	11m	D+	30m/秒 ?m/秒	600/min	3.0秒	試験型MLRS購入	チタン鋼 x5 超剛性メタル x2 銅片 x10 隕鉄塊 x15 ウーツ重鋼 x5 メタモチップ x2	350

<b>強化型 MLRS</b>	600	爆発	4200 (1口ツク1発)	4x3 12	14m A+	30m/秒 ?m/秒	320/min	4.0秒	高速型MLRS 購入	破壊工作 /銀x10 複層重合 金属 x1 500 銀片 x20 ソノチップ x10 破壊工作 /銀x20 鉛板 x30 黄金片 x20 750 カロラ チップ x2
<b>多連装型 MLRS</b>	620	爆発	2300 (1口ツク2発)	8x3 24	9m B+	30m/秒 ?m/秒	480/min	4.0秒	強化型MLRS 購入	

表を編集

シーカー系統												
名称	重量	属性	威力	総弾数	爆発半径	誘導性能	弾速 (初速/最高速)	連射速度	リロード時間	条件	素材・勳章	GP
<b>シーカーロケット</b>	470	爆発	7500	1x5 5	14m	D	40m/秒 ?m/秒	(単発)	2.2秒	サワード・カスタム購入	鉛板 x20 ニュード胚 x10 350 ニュード集積体 x2	
<b>トライシーカー</b>	510	爆発	5200 (3点射)	3x4 12	10m	E+	30m/秒 ?m/秒	360/min	3.5秒	シーカーロケット購入	アンチターレット/銅x10 チタン鋼 x15 超剛性メタル x3 750 ニュード融素子 x1	
<b>パワードシーカー</b>	520	爆発	10800	1x3 3	18m	D+	20m/秒 ?m/秒	(単発)	4.5秒	トライシーカー購入	アンチターレット/銅x20 ウーツ重鋼 x10 複層重合金属 x2 950 ニュード融素子 x1	

## カテゴリ内共通事項

### 爆発系武器のシステム上の弱点について

オンライン全国対戦にて、直撃ないし爆発範囲内で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(通称「サワードバグ」)が数多く報告されている。

これは爆発系武器の命中判定が回避側基準であるために(通常の射撃武器は攻撃側基準判定)、位置情報の送信ラグが生じることが原因と目されている。

わかりやすく解説すると、「撃った側の画面では当たっていても、相手側の画面では遅れた位置に撃っている」状態になっているということ。

弾頭と相手の相対速度が大きい場合の発生報告が多いことも根拠であり、検証によれば全国対戦では最低でも9フレーム前後のラグがあるとされている。

これは、プレイ環境が最良の場合であり、店舗間の通信環境が悪ければ、更にラグ間隔が長くなり、あたかも自分以外の機体が瞬間移動したかのように画面に写る事さえも。

通信環境の良し悪しは、筐体モニターに表示されているアンテナ数の安定度で確かめよう。本数が頻繁に変わるなら、通信環境が不安定な状態といえる。

特に爆風範囲が狭く、弾速の速い武器が影響を受けやすく、またソード系統を構えて突進する強襲相手で報告が多い。

例としては、バラーヂやプラズマカノンMk-2が顕著。コングやプラズマカノンなどで爆風狙いの撃ち方をした場合でも、距離による威力減衰の影響が出る。

さらには道連れ覚悟で零距离から撃ち込んだのに、まともなダメージを受けたのは自機だけだったという場合さえある。

逆に、こちらの画面では外れていても、敵機の画面で命中していればダメージを与えることができる。

例)コングが至近を掠めた敵を撃破、その後着弾地点の敵も撃破。味方の背中に当たったはずが誤射判定も出ず、一瞬後に敵機を撃破など。

但し、頻度としては上記サワードバグに比べ、非常に少ないようだ。

いずれにしろ、どれを使っているにしてもラグは起こるときには起こり、そして有効な対処法は無い。あえて挙げるならラグを考慮して「未来の敵機」を狙うことぐらい。

強襲の副武装と支援のボム系でも同様にラグの影響を受けるが、重火力の副武装の場合は、爆風範囲が狭い仕様の為、大きく影響を受けているといえる。

システム上の爆発系武器の信頼性の低さ(装甲とダメージ)もあり、いろいろと難しい副武器である。場面を選ぶ武器であることを憶えておこう。

議論としてよく耳にする、「爆発物の命中判定を、発射側にしたらどうか」の問い掛けだが、もし、発射側が命中判定を出すシステムだと、「物陰に隠れたのに爆風を喰らい、自機が大破した」「足元で、敵の手榴弾が爆発したのに無傷だった」

「相手のリムペットを破壊したはずなのに、その爆風を受けた」という風に、攻撃を受けた側の画面に映る敵の爆発物では回避や破壊が不可能になってしまう。

仮に、調整で威力や爆風範囲を弱体化したとしても、「攻撃を受けてないのにやられた」といった理不尽な仕様になってしまう問題がある。

---

---