

兵装

- **兵装とは**
- **兵装特性**
 - **強襲兵装**
 - **重火力兵装**
 - **狙撃兵装**
 - **支援兵装**
- **武器カテゴリ**
 - **主武器**
 - **副武器**
 - **補助装備**
 - **特別装備**
- **項目解説**
 - **重量**
 - **威力**
 - **攻撃属性について**
 - **爆発半径**
 - **総弾数**
 - **連射速度**
 - **連射精度**
 - **弾速**
 - **チャージ時間**

兵装とは

プレイヤーが搭乗する「ブラスト・ランナー(BR)」は『機体(ロボット)+兵装(武器一式)』で出来上がる。

兵装は出撃(被撃破後の再出撃も含む)の度に4種の中から選択することができ、撃破されるまで変更できない。

それぞれ役割が明確で、それゆえにプレイヤーごとに兵装の好みや得手不得手が存在する。兵装毎の個性が強いため、運用法を間違えると性能を活かしきれない。

もちろん固定観念に囚われてはスランプに陥りかねないが、専門化するにしろ使い分けるにしろ

各兵装の利点・欠点を踏まえておくことは初級者卒業の一步である。

重要・好相性なステータスは下記参照(一部の武器や運用目的によって変わるのに留意)。

兵装	重要	好相性
強襲兵装	ブースター（胴体） ダッシュ（脚部） 必要なステータスのハードルが低く、多様な機体構成を組むことが可能。それにより運用の幅も広い	装甲（共通） エリア移動（胴体） 反動吸収（腕部） リロード（腕部）
重火力兵装	反動吸収（腕部） 重量耐性（脚部） 重量耐性は下記の通り。重量過多はある程度前提になる。射撃補正・反動吸収で大きく性能が向上する武器が多い	装甲（共通） 射撃補正（頭部） SP供給率（胴体） 武器変更（腕部）
狙撃兵装	射撃補正（頭部） リロード（腕部） 重要ステータスが要求するハードルが高く、良好な操作性を得るのが他の兵装よりも厳しい	索敵（頭部） ブースター（胴体） エリア移動（胴体） 歩行（脚部）
支援兵装	SP供給率（胴体） 武器変更（腕部） 射撃補正（頭部）、反動吸収（腕部）等、使用する武器によってさほど重要ではないステータスが存在する特殊な兵装	装甲（共通） ロックオン（頭部） ダッシュ（脚部） 重量耐性（脚部）

兵装特性

強襲兵装

近～中距離で扱いやすいサブマシンガンや突撃銃、色々と使い勝手の良い手榴弾やグレネードランチャーを装備しており、

それに加えてこの兵装の特徴でもある白兵戦闘用装備と、機動力を大幅に向上させるアサルトチャージャー(AC)を備えた兵装。

全体的に武装のバランスが良い上に、ACを使用することによって他の兵装を圧倒する機動力を発揮できる。

そのため、その名の通り強襲に向く上に戦況の変化などへの対応力も高い。

前線での戦闘はもちろん、他兵装では難しい機動力を生かした攪乱やベース・プラントへの奇襲も大事な仕事。

また、速度で下回る他兵装では敵の強襲兵装を追いかけることが難しいため、防衛面でも重要な兵装である。

総じてマルチな活躍をすることができるので、チームの編成で迷ったらとりあえずこれを選んでおけば失敗は無い。

なので、強襲兵装で最低限の活躍ができるようになっておいて損は無いと言える。

限りなくバランス型に近いが、一度前線から下がるとできることは極端に少なくなる。

良くも悪くも交戦を前提としたハイバランスであることを忘れると戦場の空気となってしまうことを留意したい。

また、自身と相手の攻撃力・耐久力を考えて、正面から攻撃するか、障害物を利用したゲリラ戦法を選ぶかを考えたり、

同じ近接距離でも銃か剣かの選択を迫られる場面も多いなど、突き詰めると深い判断力を要する兵装といえる。

序盤の系統（サブマシンガン、手榴弾、グレネードランチャー、ソード）を作る際に、レア度の高い素材が殆ど被っていないのも地味な利点。

比較的容易く武器を一式揃える事が出来るのも有難い部分である。

武器の選択によって総重量が大きく変わるのも大きな特徴の一つ。

全兵装中最軽量の軽装備から重火力に迫る重量級装備まで幅広く変更できる為、機体パーツに合わせた柔軟な組み合わせをチョイス出来る。

他3種の兵装を専門にしているポーターも、強襲兵装にも最適の武器をセッティングしておく状況への対応力が増す。

軽量級機体のスピードを最大限活用できる兵装でもあり同時に、重量級機体による強行にも適した兵装。まさに汎用型の鑑と言えるだろう。

初期武器はサブマシンガン（主武器）と手榴弾（副武器）。

戦闘を重ねることでソード（補助装備）とAC（特別装備）が使用可能になる。

また、条件を満たす事で、

- 主武器：実弾式突撃銃、電磁加速砲、ニュード突撃銃、単射型突撃銃
- 副武器：グレネードランチャー、小型ミサイルランチャー、クラッカー
- 補助装備：スピア、ニュード刀、スタンロッド

が購入可能になる。

各武器のマウント箇所は主武器が背部右、予備マガジンが右腕部、投擲系副武器が左腕部、投射系副武器が背部左、補助装備が背部中央、特別装備が腰となっている。

- 装備総重量の範囲：630～1630(2011/06/29時点)
- 初期装備総重量：**700**

各装備の出現条件に戦闘参加時間がある場合、強襲兵装での時間かどうかは不明（要確認）

重火力兵装

近中距離で使いやすく長期間射撃が可能な主武器、全弾火力が高く一撃で大ダメージを与えられる副武器に加え、
敵の視覚を妨害する補助装備、指定地点を爆撃できる特別装備といった武装構成で、
攻撃・戦闘に特化している一方重量が非常に嵩む。

他の兵装よりも攻撃力・火力を重視した兵装で、敵や施設を速やかに撃破・無力化する能力に優れる。

広い攻撃範囲や高い瞬間火力を利点とするため「敵を近づかせない」能力も高い。
そのため、じっくりとしたラインを押し上げや、近中距離での射撃戦が得意であり、前線での集団戦に向いている。

反面、武装の重量が最も重いため重量超過ペナルティを受けやすく、必然的に機動力が低くなってしまふ。

よって、強襲兵装の得意なプラント・敵ベースへの奇襲などの機動力を要する戦い方は基本的に不得意である。

戦線をかき回す強襲に対し、正面から押し上げる重火力、といった位置付けになるだろうが、
やや高級な機体が必要だが、火力を保ちつつ中量型クラスの機動力を発揮する事も可能で、
モノさえ揃えば高機動高火力でのゲリラ的な破壊活動も実行できるようになる。

使い勝手の良い強襲の武器に比べると、重火力はどの武器も少々癖が強い。

ある程度習熟しないと武器に振り回されがちなので、実戦で慣れたいところ。

また、同じ系統でも段階毎に個性がはっきりしているため、各武器の性能をきちんと把握しておく必要がある。

その分、機体構成から戦場での立ち回りに至るまで工夫のし甲斐がある兵装とも言える。

初期武器は実弾式機関銃（主武器）とロケットランチャー（副武器）。

戦闘を重ねることで榴弾砲（特別装備）とECMグレネード（補助装備）が順次使用可能になる。

条件を満たす事で、

- 主武器：ガトリングガン、実弾式機関砲、ニュード機関銃、ニュード機関砲
- 副武器：プラズマカノン、ミサイルランチャー、レーザー誘導式ロケットランチャー
- 補助装備：パイルバンカー
- 特別装備：空中炸裂式榴弾砲、バリアユニット

が購入可能になる。

各武器のマウント箇所は主武器が背部右、マガジンとパイルバンカーが右腕部、副武器が背部左、ECMグレネードが左腕部、特別装備が背部中央となっている。

他兵装に比べて装備が大きいのが特徴で、たっぷりとマウントされた武装類は重量感に溢れる。

- 装備総重量の範囲：1440～2660(2012/01/01時点)
- 初期装備総重量：1800

狙撃兵装

長射程の狙撃銃をメインに、シールドや設置銃で後方、または横、裏から直接支援する兵装。主武器の狙撃銃は長距離から強力な一撃を与え、クリティカルショットなら致命傷から一撃必殺まで可能。

また、副武器や補助武器、特別装備の組み合わせ次第で火力支援から潜行工作、奇襲など色々な活動ができる。

主武器を確実に当てるためには足を止める必要があり、またスコープを覗いていると視野が狭くなり非常に危険。

敵に発見されると集中砲火を受けてあっさり撃破されることも多く、照準合わせのテクニックはもちろんのこと、敵の的にならないよう射線を確認する位置取りのセンスも問われる。

始めのうちは敵に当てようと躍起になり、こちらから敵を追いかけるように照準を動かしがちだが、素早く動いている敵に照準を合わせるのは困難。

狙撃中や砲撃中などで動かない敵や、歩き撃ち中などで動きが単調な敵を狙うといい。

どうしても素早く動く敵を狙わなければならない場合、動きを予測し、照準に敵が入る瞬間を作るといいだろう。

この点の慣れがこの兵装の敷居の高さであり、それまではリターンが取りづらい兵装といえる。

敵に接近された場合、連射の効くハンドガンや威力の高いジャンプマインで対抗は出来るものの、まともにやり合うのは至難の業。

隙を衝かれない様に周囲を細めに警戒したり、多人数相手にならないよう味方とうまく連携する必要がある。

それ故、戦力が拮抗した状態から押し上げを支援するのには適するが、戦線が押され始めると狙撃のまま食い止めるのは困難になってしまう。

もっとも、スコープを覗いたまま移動および照準　しゃがみ　射撃という手順を取って接近戦を行う者もいる。

レティクルの収束自体はスコープを覗いている時間のみに依存するので、しゃがんだ瞬間にレティクルを白まで収束させることが可能になる。

ただしこの方法にはスコープを覗いたままで移動照準を行える高いスキルが要求されることは勿論である。

スコープを覗いて止まらずに射撃する場合は、頭部パーツの射撃補正によって射撃精度が変わってくる。ブーストダッシュ中だとAぐらいでなければまっすぐ撃つことが出来ない。

狙撃に集中すると前線へ出ることが減ってしまい他の事へ手が回らなくなりがちなためか、手数をカバーする装備も与えられている。

セントリーガンは、一度設置すれば本体のBRから独立して一定範囲内の敵を自動的に攻撃する優れたもの。

設置場所を工夫すれば本体より活躍してくれることも、「先生」と呼ばれる所以である。

もちろん、後方支援という枠にとらわれ、自陣に籠り続けるだけでは好ましくない。

敵前線に赴き、ハンドガンによる交戦・ジャンプマインによる妨害工作といったことができるようになると活動の幅が広がるだろう。

敵の前線にセントリーガンを設置することは戦果を向上させる重要なポイント。

特に光学迷彩は、「姿を消す」という特異な性質で狙撃兵装の活躍の場を一気に広げた立役者。

狙撃から奇襲、敵陣への単独潜行、裏取りまで非常に有用。

……と、活躍の場を見つけることが狙撃兵装のやり甲斐といえるだろう。

初期武器は実弾式狙撃銃（主武器）とハンドガン（副武器）とシールド発生装置（特別装備）。

戦闘を重ねることで設置銃（補助装備）が使用可能になる。また、条件を満たす事で、

- 主武器：ニュード狙撃銃、2段ズーム式狙撃銃、チャージ式ニュード狙撃銃、炸薬式狙撃銃、バトルライフル
- 副武器：マシンピストル、ジャンプマイン、スティッキーボム
- 補助装備：振動式ナイフ
- 特別装備：光学迷彩、磁場発生装置

が購入可能となる。

初期装備で戦うのは正直言って難しい。特に主武器の攻撃力の低さはワンチャンスをもノにするという兵装の特性に合わないので真っ先に交換したい。

副武器もマーゲイ・カスタムが低コストで使い勝手が良いので早急に交換推奨。

狙撃兵装メインで使うなら補助装備のセントリーガンも「~AC」にランクアップさせておくと明確に戦闘ポイントが増えるだろう。

光学迷彩も購入可能になり次第確保すること。行動の幅が一気に増える。

各武器のマウント箇所は主武器が背部右、マガジンが右腕部、副武器が左腕部、補助装備が背部左、特別装備が腰背部となっている。

- 装備総重量の範囲：690～1400(2011/12/01時点)

初期装備総重量：1000

支援兵装

各種兵装で唯一味方の回復を可能とし、敵機をマップに表示する索敵を広範囲に行うなど、様々な方面からの味方を支援する兵装。

また、近距離で絶大な威力を発揮するショットガンの他、副武器の地雷やボムを用いれば単機での戦闘や罠の設置も十分に可能。

武装の選択で、支援をはじめ援護から単独戦闘まで幅広くこなすことが出来る。

支援兵装という名前を聞くと思わず前線より後ろへ下がってしまいそうになるが、以下の理由からそれはタブー。

- 主武器のネイルガン・ハガード（回転式拳銃）系統を除くどの装備も有効射程が短く強襲兵装よりもインファイター
- 広範囲索敵を行う偵察機は敵陣内部に向けて撃ったほうが効果的だが、飛距離がさほど無いが、あっても索敵半径が狭い。
- もう一つの索敵装備・センサーは設置しておくだけで大丈夫なので後は自分がセンサーのすぐ側にいる必要が無い
- リペアユニットによる回復で、自機・味方の被撃破を防ぎ、「被撃破 再出撃 進軍」という一連のタイムロスを減少させられる
- リペアユニットで行動不能状態の味方を再始動するには、10秒の再出撃カウント中（残り1秒で大破するので実際は9秒以内。単機での再始動は累計約3秒間のリペアが必要）に回復せねばならないので、確実にを行うには近くに在る必要がある

.....ということから、「味方と一緒に攻め、味方が傷ついたらリペアし、2対1の強みを押し付け続ける」というような立ち回りを心がけることが本ゲームの“支援”なのである。

敵の位置は味方にとって重要な情報であるので、戦闘の合間を見て偵察機を適切に飛ばすことも忘れないようにしよう。

一方センサーは、防御目的で自軍ベース前に貼ることが多いが、設置するだけで敵を察知してくれるので自分はどんどん前線に出て行こう。

支援兵装自体はベースに入られる前に速度で勝る敵機を『追撃』するのにはあまり向いていない。ただし、ベースに侵入してきた大体の敵ブラストは、真っ先にコア下まで突っ込んでくるので、通過しそうな位置にマインやボムを撒いたり、近づく敵機を主武器で蹴散らしたりと、侵入してきた敵を『迎撃』する能力は他の兵装に引けを取らない。

味方が手薄なエリアの索敵を偵察機やセンサーでカバーし、味方と一緒に行動して前線を押し上げ、防衛が必要な時はしっかりと防衛する。

なまじやれることが多いだけに何をすれば良いのか迷ってしまいそうになるが、戦況を良く見て適切な行動を選択できるようになれば勝利に大きく貢献できる。このやり甲斐こそが支援兵装の醍醐味。

とはいえさっきから何度も書いているように、「味方と一緒に、味方のカバーをするように」動くのが支援兵装である。

それ故味方が支援兵装ばかりになると、装備重量からくる機動力の低下、主武器の射程の短さから攻め手を欠いてじりじりと前線を押されてしまう。

味方の編成をよく見て、自分が本当に支援兵装を使用する必要があるか考えてから選択しよう。

初期武器はポンプアクション式ショットガン（主武器）と遠隔操作型修復装備（特別装備）。戦闘を重ねることで地雷（副武器）、偵察機（補助装備）が使用可能になる。

また、条件を満たす事で、

- 主武器：オートマチック式ショットガン、ニュードショットガン、ネイルガン、回転式拳銃
- 副武器：リモコン爆弾、浮遊機雷、ホバーマイン
- 補助装備：索敵センサー、弾薬BOX、スタンガン
- 特別装備：設置型修復装備、ショットガン型修復装備

が購入可能となる。

各武器のマウント箇所は主武器が背部右、マガジンが右腕部、副武器が左腕部、補助装備が背部左、特別装備が背面+腰(リペアユニットの場合：レシーバー+ユニット本体+操作カメラガン)となっている。

- 装備総重量の範囲：1080～1720(2010/06/29時点)
- 初期装備総重量：1400

武器カテゴリ

主武器

=

その兵装の主力となる武器カテゴリ。RグリップCボタンを押しながら上スライドで選択。現在全ての兵装の主武器が相手に対してダメージを与える物である。ほぼ全てが射撃武器に分類され、ヒットした部位の装甲にダメージが影響される。

使用する兵装にとって扱い易く、基本的に弾数が多いため、戦いの中で重要な役割を持つ。

副武器

=

その兵装が苦手とする分野の補助や、火力の底上げ目的としての武器が存在するカテゴリ。RグリップCボタンを押しながら右スライドで選択。

主武器で対応できない部分を補ってくれたり、その兵装の仕事を助けたりしてくれるが総じて癖が強く、

所持弾数も少ないため、使いどころを選ぶ武器が多い。爆風でダメージを与える武器のほとんどがこのカテゴリに入る。

補助装備

=

兵装ごとに全く違うタイプの装備が存在するカテゴリ。RグリップCボタンを押しながら左スライドで選択。

兵装の肝となる装備だったり、戦闘を補助するための装備だったりともちまちだが、他の兵装にはできない特殊な使い方をするものである。

弾数の概念が無い近接戦闘用の武器を除き、撃破されて再出撃する以外に戦闘中いかなる方法でも補給できないのも特徴。

なお、補助装備の近接武器は攻撃ラインそのものに判定があり、判定に入った敵全員にダメージを与えるため、敵や障害物、果ては薄い壁などの地形をも貫通する。

特別装備

=

その兵装の特徴を際立たせる武器カテゴリ。RグリップCボタンを押しながら下スライドで選択。

重火力兵装の一部の装備以外は攻撃能力を持たないのも特徴である。

また、この装備だけは弾数制でなく、画面中央の黄色いゲージ（SPゲージ）を消費して使用する。

リペアポッドや弾薬BOXでのゲージ回復は不可能だが、使用していない時に時間経過で回復す

る。

項目解説

重量

その武器の重さ。単位はkgではない。

機体パーツの重量合計 + その兵装の武器の重量合計が脚パーツの重量耐性を超えた場合、超過量に比例してその兵装での機動力が低下する。

なお、総重量を超えない場合はいくら軽くしても機動力が増加するわけでは無いので、重量ギリギリまで重くても強力な武器を装備した方が良い。

威力

攻撃力。ヒットで与えるダメージを表す。実際の与ダメージは装甲によって増減する。

M × N表記の場合は、1発の威力(M) × 同時発射数(N)。

威力が高ければ、回避行動によって照準がずれて命中弾少なくても時間あたりで与えられるダメージが増え、照準のブレ具合の増加やノックバック、ダウンも取りやすくなる。

連射速度が高ければ秒間単位の瞬間火力、装弾数およびマガジン弾数が多ければ、無補給での総火力およびリロードまでに与えられるマガジン火力が高くなる。

瞬間火力で見た場合、連射力と比べればこちらが重視されていれば、1部位にわずかでも当たった時の威力が高いため、装甲が薄い部位、特に頭部狙い撃つ攻撃面が強い傾向にある。代わりに、確実な弾丸の命中が求められる。

なお、爆発属性の武器は爆心での威力が表記されている。

■ 攻撃属性について

攻撃には武器の種類により「実弾」「ニュード」「近接」「爆発」の4属性が存在する。

属性によってダメージの計算式が異なり、

- 「実弾」「ニュード」属性は命中部位の装甲から計算され、頭部への攻撃はクリティカルヒットとして与ダメージが2.5倍になる。
- 「近接」属性は全身の平均装甲から計算され、BRへのクリティカルヒットは存在しない。また、味方にへのヒットに対してノックバックを起こさない。
- 「爆発」属性は全身の平均装甲から計算され、爆心地から離れるほど、威力減衰により表記の数値よりもダメージが少なくなる。炸薬狙撃銃系統のみBRへのクリティカルヒットがあ

る。

半径Xの爆風が爆心から距離Yの敵に命中すると、威力に $(X-Y)/X$ と装甲値を掛けたものがダメージとなる。命中判定点はBRの中央、股関節の下端あたりに存在する模様。

要するに割合で減衰し、中心から半径の3割の距離で当たれば7割のダメージを与えられるということ。

詳細な計算式は[装甲とダメージ](#)を参照。

また属性によって攻撃対象への得手不得手があり、与えるダメージが変化する。

検証の結果、以下の係数でダメージが増減することが判明している。

重火力兵装の「プラズマカノン」系統など、**平均装甲判定とパーツ毎判定の両属性を含む場合、ダメージ計算は平均装甲判定で行われる。**

属性	コア	施設	乗物	障害物	設置物	説明
実弾	1.0	0.9	0.8	1.0	1.2	ガン・ターレットなど、装甲の厚い乗り物へのダメージがやや低い。 設置物に対してのみ、効果が高い。
ニュード	0.8	1.2	0.9	0.8	1.2	レーダーや自動砲台など、精密機械に効果が高い。 ただし、コアへのダメージがやや低め。
爆発	1.1	1.0	1.0	1.2	0.8	あらゆる攻撃対象に安定したダメージを与えることが可能。 またコア攻撃や障害物の破壊にも有効(距離減衰は受ける)。 ただし、対設置物には効果が薄い。
近接	-	1.0	1.0	0.8	1.2or-	殆どの対象物に有効だが、障害物の破壊は若干苦手とする。 遮蔽物や乗り物搭乗者も貫通する。 コアへの攻撃は無効。

施設：自動砲台、レーダー

乗物：ガン・ターレット、ワフトローダー

設置物：プラストの文字通りの装備

爆発半径

爆発物において、起爆点を中心に発生する爆風の効果半径を表す値。

以前は実際にダメージが発生する範囲はこれより若干狭い範囲になっていたが。

ver.2.5から範囲いっぱいまでダメージが発生するようになった

例外的にECMグレネード系統だけは、範囲内であれば一様の被害を与えることができる。

総弾数

出撃時に所持している弾数。

1マガジンの弾数×マガジン数で表記されている。

マガジンの弾が尽きると自動でリロードが行われるが、途中で手動リロードも可能。

全ての弾を使い切ってしまうと「弾切れ」と表示され、何かしらの手段で補給するまではその武器は使えなくなる。

ただし補助装備は残弾を補給できない。

弾薬の補給法は、支援兵装が装備している弾薬BOXを取る、リペアポッドで回復する、撃破されて再出撃するの3つ。

支援兵装のリペアユニット、リペアポストでは弾薬は補給されない。

リペアポッドによる補給では毎秒1マガジンで補給され、10秒連続で補給すると不足弾数に関わらず一気にフルチャージされる。

装弾数が多ければ持久戦や後方からの援護射撃がしやすくなり、1マガジンの弾数が多ければ長く攻撃を継続でき、戦闘中に粘りやすい。威力が高い爆発属性武器や狙撃兵装主武器の場合、数が多ければ様々な用途へ取り回しも利きやすくなる。

連射速度

“最適な方法で”Aボタンのクリックが行われた場合に、1分間に放つことができる最大弾数。

バースト射撃を行う武器では1トリガーで発射する数発の連射速度が表記されている。

リロードにかかる時間は加味されていない。

フルオート武器ではAボタンを押しっぱなしにすればこの連射速度で弾が出るが、単発武器を使う場合にはクリックの速度に限界があるので大幅に落ちると思ってよい。

連射速度が高ければ、隙が少なくなり、命中率の面では戦闘機動でのブレや射撃精度の低さを手数でカバーできるし、短時間で高い攻撃力を発揮できる。攻撃の機会が短くても多くのダメージを与えることができる。

瞬間火力で見た場合、威力よりこちらが重視されているなら、上記のとおり動く敵の面積の広い部位(胴体)に当てながら頭部を撃つ持続命中率の運用傾向がある。求められるものとしては長時間のAIM追従能力。

連射精度

この値が高いほど、照準通りに弾が集まりやすい。

実際の集弾精度は、

- 武器の連射精度

頭パーツの射撃補正

-
- 射撃姿勢（ダッシュ、静止、しゃがみetc.）
- 近距離ロックの有無

の総合により決まる。照準そのものの精度としては射撃時の「反動」も含まれる。
Ver2.5より、ダッシュ中でもステップ時はより悪化し、ダッシュ巡航時はある程度軽減されるようになっている。

この評価自体、いくつかの要素（反動、撃ち出し開始時の精度、連射を続けた際の精度等）の総合評価のため、たとえ同じ評価でも、

- 「反動・撃ち始め・連射中、全てがそこそこ」
- 「撃ち始めの精度は優秀だが、連射中の精度低下がやや大きく、反動もやや強い」
- 「撃ち始め・連射中共に高い精度を持つが、反動が強い」
- 「反動は皆無だが、全体的に精度が悪い」

といったように内容は全く異なることがある。

よって、その武器に対して適当に合わせた頭部・腕部パーツを選ぶことになる。

反動については移動射撃時は自然にマウスが合わせてくれるが、静止射撃時は適時コントロールが必要。射撃補正はマウスクリックのタイミングや射撃時の動きでコントロールができる。

弾速

主に副武器の爆発武器の飛翔速度。加速するものもある。単位はm/s。
速度が速ければ速いほど命中率や、逃走相手に対する妨害可能位置が決まる。

チャージ時間

特別装備のSPゲージを使い切った状態から満タンになるまでにかかる時間。
胴パーツのSP供給の性能が基準値(D+)である場合の値が表記されている。性能によって係数で増減する。
なお、使い切っていない場合はこれよりも回復速度が速くなる。どれくらいの差が出るかは装備によってバラバラである。

ちなみに、チャージ可能な武器をチャージするのに必要な時間は「充填時間」と表記される。
