

- [アイテム/サブ武器](#)

- [B-Gear・I-Gear・M-Gear共通武器\(ミサイル類\)](#)

- [その他のミサイル](#)
- [アロー系](#)
- [レジェンド化アロー系](#)
- [ハンマーヘッド系](#)
- [サイクロプス系](#)
- [スナイパー系](#)
- [モスキート系](#)
- [ホーリークロス系](#)
- [バウー系](#)
- [トンファ系](#)
- [エドリル系](#)
- [ホーク系](#)
- [スター系](#)

- [A-Gear武器](#)
- [コメント](#)

アイテム/サブ武器

B-Gear・I-Gear・M-Gear共通武器(ミサイル類)

系列	発射回数	発射弾数	命中率	再攻撃時間	有効角度	誘導角	速度	備考
アロー		2発	74.90%	1.8秒	6度	110度	420m/s	威力、誘導角、速度とバランスの良い万能ミサイル。狩り、対防御ステギアに。命中率が低いので強化を。他と比べて弾数が少ない。
ハンマーヘッド			90.20%	1.8秒	4度	110度	380m/s	威力、有効角度、弾速が落ちた代わりに命中率が改善されたアロー。狩りのお供に。
モスキート	1回		85.10%	2.0秒	6度	85度	300m/s	弾速が遅い以外はバランスの取れた武器 高Lv武器が存在しない。
エドリル		4発	100.00%	1.8秒	2度	120度	450m/s	弾速・命中・誘導性に優れるがロックし辛い デフォで命中が高いので序盤の武器としてお勧め IGのフレンジとの相性抜群

系列	発射回数	発射弾数	命中率	再攻撃時間	有効角度	誘導角	速度	備考
パワー		1発	85.10%	4.0秒	4度	40度	200m/s	高い威力を持つが、弾速と誘導性が最低クラスな為、 まともに当たる敵があまりいない。 普通に使うには性能が悪すぎて厳しい BGの爆撃専用と言っても過言ではない
トンファ			85.10%	1.6秒	4度	150度	400m/s	最高の誘導性能
ホーリークロス	2回	2発	85.10%	2秒	4度	110度	430m/s	性能だけならトンファの下位互換に見えるが 攻撃力は同Lv帯のトンファより高い また他のサブ武器に比べて軽いのが特徴 高Lv武器が存在しない。
スナイパー		4発	85.10%	1.8秒	14度	40度	600m/s	ロック範囲が広く最高の弾速を誇る 反面、誘導性は最低で弾切れも早い 直線運動に強く曲線運動に弱い MG・IGでのゲート封鎖のお供に マルチロックなのでタゲが分散しやすく、 MOB狩りには向かない LV45以上の武器が存在しない。
ホーク	4回	1発	90.20%	1.4秒	4度	40度	550m/s	命中と弾速に優れる 表示上の再攻撃時間は短い、4連射するので 実際の攻撃間隔は長め 複数のBGでゲート封鎖に参加する場合 にお勧め

武器の表記説明

発射回数 (Shot Num) : 1回の場合は次弾までの再発射時間は、再発射間隔の通りだが2回4回となると発射回数分、再発射間隔が遅れることになる

発射弾数 (Multi Num) : 回数2×弾数4であれば計8発、発射されることになる

命中率 (Probability) : 数値上100%でも、格上レベルのNPCに対しては期待値通りにはならない。命中率のレベルキャップのようなものが存在する

再攻撃時間 (Reattack time) : 短い方がダメージ効率は上がるが、反面弾切れが早くなる

有効角度 (Valid angle) : 大きいほど、敵をロックオンしやすくなる

誘導角 (Induction angle) : 大きいほど、敵の動きに対して機敏に反応して追尾する

追尾速度 (Speed) : 高速で移動する敵を追跡するにはこの速度が重要になる

その他のミサイル

名前	装備Lv	攻撃 (回数*弾数)	命中率	貫通率	距離 (m)	再攻撃時間	有効角度	速度	誘導角	爆発範囲	重量	売却価格	備考
バレースター	5	72-97(1*2)	80.00%	0.00%	2600m	1.90s	10度	300m/s	80度	0m	120	1,560	
エシミオン	7	79-103(1*2)	85.10%	0.00%	2600m	1.80s	11度	300m/s	78度	0m	130	1,450	

名前	装備Lv	攻撃 (回数*弾数)	命中率	貫通率	距離 (m)	再攻撃時間	有効角度	速度	誘導角	爆発範囲	重量	売却価格	備考
アジャックス	23	184-247(1*2)	80.00%	0.00%	3100m	1.90s	10度	300m/s	80度	0m	170	3,838	
古代の矢	40	69-91(2*4)	100.00%	0.00%	3100m	1.80s	2度	550m/s	80度	80m	240	2,558	ユニークアイテム。BCU側メインミッションで入手
フェニックス	80	176-236(1*4)	74.90%	0.00%	4000m	1.80s	6度	420m/s	110度	0m	300	80,354	ユニークアイテム。
ヘルバード	80	65-87(2*2)	100.00%	0.00%	2400m	0.90s	13度	400m/s	150度	0m	360	80,354	ユニークアイテム。
マグナムヘッド	80	367-480(1*2)	85.10%	0.00%	4000m	1.80s	11度	300m/s	78度	0m	300	80,354	ユニークアイテム。

アロー系

- 命中率：74.90% 再攻撃：1.8秒 有効角度：6度 誘導角：110度 速度：420m/s

名前	装備Lv	攻撃 (回数*弾数)	距離 (m)	重量	売却価格	備考
エシミオン	7	79-103(1*2)	2600	130	1,450	
アロービギン	17	154-206(1*2)	2900	150	2,824	
アロー	21	176-236(1*2)	3000	160	8,780	
サムアロー	22	181-243(1*2)	3000	170	3,664	
アローS	27	204-274(1*2)	3200	180	4,542	
アローV	32	224-300(1*2)	3400	190	5,358	
パワーアロー	37	240-321(1*2)	3500	200	6,142	
アローホール	42	251-337(1*2)	3700	210	6,968	
リセスアロー	47	259-347(1*2)	3900	230	7,864	
スキッドアロー	52	265-354(1*2)	4000	240	8,764	
フィアアロー	57	270-361(1*2)	4000	250	9,646	
スピンアロー	62	275-368(1*2)	4000	260	11,726	
アローリーチ	67	280-375(1*2)	4000	270	18,966	
アンティモンアロー	72	285-382(1*2)	4000	290	33,322	
ファントムアロー	77	290-389(1*2)	4000	300	57,810	
メタルアロー	82	295-395(1*2)	4000	310	96,956	
アローU-2	87	300-402(1*2)	4000	320	170,904	
アローケイル	92	306-409(1*2)	4000	330	243,804	
アローフォース	97	311-416(1*2)	4000	350	270,706	
エースアロー	60	355-475(1*2)	4000	260	10,214	ユニークアイテム。命中率100%

レジェンド化アロー系

- 命中率：85.10% 再攻撃：1.8秒 有効角度：6度 誘導角：110度 速度：450m/s

名前	装備 Lv	攻撃 (回数*弾数)	距離 (m)	重量	売却価格	備考
ダークアロー	30	238-319(1*2)	3300	180	5,030	
ネルガルアロー	35	257-344(1*2)	3500	200	5,836	
パールアロー	40	272-364(1*2)	3600	210	6,622	
アスタロールアロー	45	282-378(1*2)	3800	220	7,500	
セルピニアロー	50	289-387(1*2)	4000	230	8,444	
リヴァイアサンアロー	55	294-394(1*2)	4000	240	9,280	
ベルペゴアアロー	60	300-402(1*2)	4000	260	10,214	

ハンマーヘッド系

- 命中率:90.20% 貫通率:0% 再攻撃時間:1.80s 有効角度:4度 速度:380m/s 誘導角:110度 爆発範囲:0m

名前	装備 Lv	攻撃 (回数*弾数)	距離 (m)	重量	売却価格	備考
ハンマーヘッドベータ	19	138-184(1*2)	2900	160		
中距離ハンマーヘッド	26	167-223(1*2)	3500	180	4,375	
ハンマーヘッドエース	33	189-254(1*2)	3400	190		
ハンマーヘッドエックス	40	206-276(1*2)	3600	210		
エリミネーター	47	216-289(1*2)	3900	230	7,864	
ハンマーヘッドブローケン	61	254-339(1*2)	4000	260	10,886	
ハンマーヘッドヴァイパー	68	234-314(1*2)	4000	280		

サイクロプス系

- 命中率：85.10% 再攻撃：1.8秒 有効角度：11度 誘導角：78度 速度：300m/s

名前	装備 Lv	攻撃 (回数*弾数)	距離 (m)	重量	備考
サイクロプス	1	37-48(1*2)	2500	120	
改良型サイクロプス	4	58-76(1*2)	2500	120	
スタンダードサイクロプス	13	116-151(1*2)	2800	140	

スナイパー系

- 命中率:85.10% 貫通率:0% 再攻撃時間:1.80s 有効角度:14度 速度:600m/s 誘導角:40度 爆発範囲:0m

名前	装備Lv	攻撃(回数*弾数)	距離(m)	重量	売却価格	備考
スナイパー	5	16-21(2*4)	2600	160		
スナイパー	10	24-32(2*4)	2700	170		
スナイパーX	19	37-48(2*4)	2900	200		
スナイパー	27	46-60(2*4)	3200	220		
スナイパー	35	52-68(2*4)	3500	250		
ライオンスナイパー	44	57-75(2*4)	3800	270		
ライオンスナイパー	60	72-104(2*4)	4000	320	10,214	ユニークアイテム。命中率100%。速度500m/s、誘導角90度
ライオンスナイパー	65	40-53(4*4)	4000	340	15,370	ユニークアイテム。命中率100%。速度450m/s、誘導角120度

モスキート系

名前	装備Lv	攻撃(回数*弾数)	命中率	貫通率	距離(m)	再攻撃時間(sec)	有効角度	速度(m/s)	誘導度	爆発範囲(m)	重量	備考
マイナスモスキート	9	51-67(1*4)	85.10	0.00	2700	2.00	6	300	85	0	160	
プラスモスキート	16	74-96(1*4)	85.10	0.00	2900	2.00	6	300	85	0	180	
モス	23	93-121(1*4)	85.10	0.00	3100	2.00	6	300	85	0	200	
スーパーモスキート	30	108-141(1*4)	85.10	0.00	3300	2.00	6	300	85	0	220	

ホーリークロス系

- 命中率:85.10% 貫通率:0% 再攻撃時間:2.0s 有効角度:4度 速度:430m/s 誘導角:110度 爆発範囲:0m

名前	装備Lv	攻撃(回数*弾数)	距離(m)	重量	売却価格	備考
未完成ホーリークロス	15	70-92(2*2)	2800	150		
ハイホーリークロス	21	87-114(2*2)	3000	160		
エックスホーリークロス	27	101-133(2*2)	3200	180	4,542	
バーマーホーリークロス	33	113-148(2*2)	3400	190		
軽量ホーリークロス	39	122-159(2*2)	3600	190		

バウー系

- 命中率:85.10% 貫通率:0% 再攻撃時間:4.0秒 有効角度:4度 速度:200m/s 誘導角:40度 爆発範囲:0m

名前	装備 Lv	攻撃 (回数*弾数)	距離 (m)	重量	売却価格	備考
バウー	20	268-359(2*1)	3000	160	3,352	
バウービル	30	340-455(2*1)	3300	180	5,030	
バウーキール	40	388-519(2*1)	3600	210	6,622	
バウーファクター	50	412-551(2*1)	4000	230	8,444	
バウーピア	60	428-573(2*1)	4000	260	10,214	
バウーアシッド	70	444-595(2*1)	4000	260	26,834	
バウーロア	80	460-616(2*1)	4000	300	80,354	
バウースプール	90	476-638(2*1)	4000	330	229,192	
ハマー	39	576-771(2*1)	3600	210	6,454	ユニークアイテム。命中率90.20%

トンファ系

- 命中率：85.10% 再攻撃：1.6秒 有効角度：4度 誘導角：150度 速度：400m/s

名前	装備 Lv	攻撃 (回数*弾数)	距離 (m)	重量	売却価格	備考
トンファアルファ	20	67-89(2*2)	3000	190		
トンファベータ	28	82-109(2*2)	3200	210		
トンファガンマ	36	94-124(2*2)	3500	230		
トンファバージョン2	44	101-133(2*2)	3800	260		
マイティトンファ	52	104-138(2*2)	4000	280		
トンファデルタ	68	111-147(2*2)	4000	320		
エクセレントトンファ	76	114-151(2*2)	4000	350		

エドリル系

- 命中率：100% 再攻撃：1.8秒 有効角度：2度 誘導角：120度 速度：450m/s

名前	装備 Lv	攻撃 (回数*弾数)	距離 (m)	重量	売却価格	備考
リトルエドリル	25	74-98(1*4)	3100	200		
ミッキーエドリル	29	80-106(1*4)	3300	210		
エドリル	31	83-110(1*4)	3300	220	11,440	
サイコエドリル	33	86-114(1*4)	3400	220		
スターエドリル	37	90-120(1*4)	3500	240		
レッジエドリル	41	94-125(1*4)	3700	250		
グッドエドリル	45	97-128(1*4)	3800	260		
パワーエドリル	49	99-131(1*4)	4000	270		
エドリルV2	53	100-133(1*4)	4000	280	8,936	
エドリルV3	57	102-135(1*4)	4000	290	9,646	
エドリルV4	61	103-137(1*4)	4000	300	10,886	
ゲートエドリル	65	105-139(1*4)	4000	310		
エドリルタクティクス	69	107-141(1*4)	4000	330	23,814	
エドリルLv.	73	108-143(1*4)	4000	340	36,842	
エドリルLv.	77	110-145(1*4)	4000	350	57,810	

名前	装備Lv	攻撃(回数*弾数)	距離(m)	重量	売却価格	備考
エドリルラー	89	114-151(1*4)	4000	380	209,716	
エドリルV	97	117-155(1*4)	4000	400	270,706	
ウルトラエドリル	100	119-157(1*4)	4000	410		

ホーク系

名前	装備Lv	攻撃(回数*弾数)	命中率	貫通率	距離(m)	再攻撃時間(sec)	有効角度	速度(m/s)	誘導度	爆発範囲(m)	重量	備考
リミットホーク	24	74-97(4*1)	90.20	0.00	3100	1.40	4	550	40	0	200	
スピーディホーク	40	95-126(4*1)	90.20	0.00	3600	1.40	4	550	40	0	240	
スピード	48	100-133(4*1)	90.20	0.00	3900	1.40	4	550	40	0	270	
ストレート	56	103-137(4*1)	90.20	0.00	4000	1.40	4	550	40	0	290	
ホーキ	64	107-141(4*1)	90.20	0.00	4000	1.40	4	550	40	0	310	
ホーキV2	72	110-145(4*1)	90.20	0.00	4000	1.40	4	550	40	0	330	

スター系

名前	装備Lv	攻撃(回数*弾数)	命中率	貫通率	距離(m)	再攻撃時間(sec)	有効角度	速度(m/s)	誘導度	爆発範囲(m)	重量	備考
ライトバレースター	3	57-76(1*2)	80.00	0.00	2500	1.90	10	300	80	0	120	
シャイスター	8	94-126(1*2)	80.00	0.00	2600	1.90	10	300	80	0	130	
ボールパス	13	128-171(1*2)	80.00	0.00	2800	1.90	10	300	80	0	140	
アジャックス	23	184-247(1*2)	80.00	0.00	3100	1.90	10	300	80	0	170	

A-Gear武器

名前	装備Lv	攻撃(回数*弾数)	命中率	貫通率	距離(m)	再攻撃時間(sec)	有効角度	速度(m/s)	誘導度	爆発範囲(m)	重量	備考
ガードER	3	18-24(6*1)	90.20	0.00	2500	2.00	11	1000	0	100	140	
ガードレンジャー	5	23-30(6*1)	90.20	0.00	2600	2.00	11	1000	0	100		
ホーリーガード	8	29-39(6*1)	90.20	0.00	2600	2.00	11	1000	0	100		
ガード	10	34-45(6*1)	90.20	0.00	2700	2.00	11	1000	0	100		ショップで購入 18,500
サンガード	13	40-53(6*1)	90.20	0.00	2800	2.00	11	1000	0	100		

名前	装備Lv	攻撃 (回数*弾数)	命中 率	貫通 率	距離 (m)	再攻撃 時間 (sec)	有効 角度	速度 (m/s)	誘導 度	爆発 範囲 (m)	重量	備考
ガードS	15	44-59(6*1)	90.20	0.00	2800	2.00	11	1000	0	100		ショップで 購入 30,700
ガード	18	49-66(6*1)	90.20	0.00	2900	2.00	11	1000	0	100		
ガードV	20	53-71(6*1)	90.20	0.00	3000	2.00	11	1000	0	100		ショップで 購入 41,900
マスターガード	28	64-86(6*1)	90.20	0.00	3200	2.00	11	1000	0	100		
ニューガード	33	70-94(6*1)	90.20	0.00	3400	2.00	11	1000	0	100		
ガードエース	38	75-100(6*1)	90.20	0.00	3600	2.00	11	1000	0	100		
マスターガード	48	80-108(6*1)	90.20	0.00	3900	2.00	11	1000	0	100	270	
ナイトテロル	6	38-50(4*1)	90.20	0.00	2600	2.00	8	1000	0	100		ショップで 購入 9500
テロルベータ	16	69-91(4*1)	90.20	0.00	2900	2.00	8	1000	0	100		
テロルガンマ	21	82-109(4*1)	90.20	0.00	300	2.00	8	1000	0	100		
テロルガー ディアン	26	93-123(4*1)	90.20	0.00	3200	2.00	8	1000	0	100		
ミドルテロル	28	97-129(4*1)	90.20	0.00	3200	2.00	8	1000	0	100		
テロル	30	101-134(4*1)	90.20	0.00	3300	2.00	8	1000	0	100		
テロルアップ グレード	31	103-136(4*1)	90.20	0.00	3300	2.00	8	1000	0	100		ショップで 購入 57,200
テラスパ	34	108-142(4*1)	90.20	0.00	3400	2.00	8	1000	0	100		
テラ	36	110-146(4*1)	90.20	0.00	3500	2.00	8	1000	0	100		
テラガール	38	113-149(4*1)	90.20	0.00	3600	2.00	8	1000	0	100		
オメガテロル	48	121-161(4*1)	90.20	0.00	3900	2.00	8	1000	0	100	290	

コメント

- ユニークはエンチャOP付与とともに不可 - 名無しさん 2009-03-30 13:16:46
- エドリルにLv 8 1のハーフエドリルが無いんだが - 名無しさん 2009-04-17 11:21:03
- 無いと気づいたら記載する！wikiは皆で情報を持ち寄るもの。皆が編集者。 - 名無しさん 2009-04-26 11:54:18
- 3x1,再発射0.65-7%の武器で31発目が発射されるまでの時間を、ストップウォッチで計ったら、4.4秒とかそんなもん。このゲーム、武器に表示されてる時間がかなりいいかげん。frapsで動画としてフレーム数調べようとしたらFPSおちまくった。REでもいいから正確な数値と変動の方式を知りたい。 - 名無しさん 2009-05-11 13:22:43
- テールの事だと思うが詳しい事は説明しづらいから割愛する。ベートやジン、ドラム系と同じように見るとテールは実質RA0.48相当の武器な。あと環境によって実測値は変動するから表示はあくまでも目安に過ぎない。あと、ここは「サブ」武器のコメントな・・・ - 名無しさん 2009-05-12 09:07:59
- レスありがとう。こちのコメが多かったんでつい... できれば割愛のところをメイン・サブそれぞれについてkws k・・・ - 名無しさん 2009-05-12 12:16:39

- テールは1射（1クリック）で3発出る。1射目の最初の1発目が出た瞬間から0.65秒後に2射目が出る。3発出る弾の間隔はRAをいくら縮めても常に同じ。で、結果的に見るとRA0.48程になる訳。RAが畏と言われてるのは恩恵が低いのもあるがしなくても十分に強いのと弱点を補うほうが実DPSに繋がるからってのが一番の理由。一応、RA強化も中途半端だと体感し辛い消費弾数見れば数字にはきちんと出てくる。ちなみに表記に一番近い実測値が出るのはハンター系。ドラムやジンとかはサブ武器のホーク系と同じような部類にあたる。これはサブ武器のホークをRA強化して体感するほうが聞くよりも理解しやすい。 - 名無しさん 2009-05-14 13:45:24
- うおお激しく t h x ! つまりテールの場合、表記されてる時間の内訳は規定回数発射時間+再攻撃待機時間で、エンチャやOOPで短くなるのは再攻撃待機時間のほうだけって考えればいいんだね - 名無しさん 2009-05-14 17:28:22
- ごめ、OOPじゃなくてOPね - 名無しさん 2009-05-14 17:29:40
- ゴルディオンスナイパー系列が載ってないなあ - 名無しさん 2010-10-24 14:55:03

名前:

書き込む