

武器は一回所持すると隠れ家の武器庫に保管される。武器庫にある武器はすべての武器ショップで取り出すことができる。保管済みの武器は改めて購入しなくてもよくなるので、登場回数の多い武器は武器ショップで買うよりも拾うほうが良い。(AR-40 XtendやT3K Urbanはギャングや警察を怒らせれば簡単に手に入る 味方ギャングをわざと殺して手に入れるのも手)

弾丸は投擲武器をのぞいて同じカテゴリー内で共有する。武器を買った後は弾丸を武器ショップで購入できるので、必要に応じて購入しよう。

今回武器の値段がどれもこれもベラボーに値上がりしてます(T3Kやピストルの弾など)。できる限り敵から奪う方がよいでしょう。早いうちに弾数無限のクリア特典を取っておくと楽。ショットガン以外は割と楽に取れる

ハンドガンとサブマシンガンに限り二丁持ちが可能。こちらも武器庫に保存されているのでお好みでご利用ください。

格闘戦と一部の接近武器で三連続で攻撃を決めるとコンボが発生。敵に大ダメージを与えることができる。装備やコンボのコマンド入力次第では即死攻撃も有る。

右アナログスティックを押しこむことで照準モードに変更できる。武器によって差はあるが、少しだけズームをする。ただしその際の移動速度はかなり低下するため、至近距離でサブマシンガンやアサルトライフルをもった敵がいるとHPがガツガツ減っていく。

接近武器と投擲武器を除く銃火器は、R2 or Rトリガーで発砲、L2 or Lトリガーで銃底、ストックなどでの殴りつけ攻撃になる。投擲武器はR2 or Rトリガーで遠投、L2 or Lトリガーで至近に転がせる。

素手と一部の接近武器は、連続でリズムよく攻撃することで特殊なアクションを見せることがあります。(例、素手するとき：三回目で飛び込み殴り、金的、ほか。刀は顎突き刺し、蹴り飛ばし、ほか)

接近武器

ギャングのみならず、警官や民間人まで時折所持している手軽な武器。専門店でも販売しているが、特別なものを除くとたいていどこかで敵を倒せば拾える。

武器名称	値段	L2 or Lトリガー	R2 or Rトリガー	補足
Knife	\$50	腹部突き	振りかぶり	接近武器の中でもかなり射程が短く、降りも遅い。ポン引きやエステティシャンのおねーさん、それに一般人がたまに持っている。使う機会はほとんどないだろう。
***Knife	\$50	腹部突き	振りかぶり	2から登場の新武器のバタフライナイフ。威力や振り、攻撃方法など、性能はほぼ同じ。雰囲気を楽しむ武器。一般人やエステティシャンのおねーさんが使っているところも一緒。

Baseball Bat	\$50	下から上への振りかぶり	素振り	振り抜きも早さも射程もちょうどよい、接近武器としてはバランスのとれた武器。ブラザーフッドのメンバーがよく使ってくる。名称は前作と同じだが、金属バットにマイナーチェンジしている。
Crowbar	\$50		水平振り	バール。前作より続投武器。威力もそこそこ、振りかぶる速度もまあまああって、それなりに使える。ポン引きがたまに所持している。
Sledge Hammer	???		水平振り	工事用と思われるでかいハンマー。振り抜く速度はバットより少し遅い程度だが、威力はバットよりも大きい。ブラザーフッド(BrotherHood)のメンバーがよく所持している。女が振り回すような武器じゃない、と言いたいが、スティルウォーターは男女平等の町なので女性も使います。威力も男子と同じ。
Machete	\$75			ナタ。刃物の中では中程度の長さ。振り抜きもそれなりに早いので接近武器ではなかなか役に立つ。サンズオブサムディのメンバーがよく使用する。サムディの偉いオッサン"Mr. Sunshine"(帽子をかぶった長い髭のオッサン)も愛用。
Chain Saw	???			チェーンソー。ガソリンエンジンの重低音が腹に響く一品。攻撃すればどんな相手でも一発で昇天させることができる。ただしほぼ100%グロシーン発動武器なので、身内が近くにいる場所で使うと白い目で見られます(ちびっこが見ると大声を上げて泣きます)。ご家族と同居の方はご注意ください。
Samurai Sword	\$100	左から斜め切り	右から斜め切り	日本刀。本作ではなんとバイクに乗ったまま刀を使うことができる。だが二刀流はない。振り抜きも早く、三連コンボを決めたときの必殺シーンもかなりかっこいい、それに強い。日系ギャング団The Ronin(黄)のメンバーは、リーダーのショウゴ・アクジらも含めほぼ全て常備している。(しかも刀そのものがファッションになっている。アメリカでは長ものを常備してもよいのだろうか?)
NightStick	---			警棒。たいていの警察官はこれを持っている。威力も振り抜く速度も下の上程度。近場に投げられるものがあるならそっちを使ったほうがいい。刑務所脱出ミッションでほぼ必ずゲットできる。

Pepper Spray	???	金的など	スプレー噴射	催涙スプレー。殺傷力は皆無だが、吹きつければしばらく敵はむせかえっているの、その間に逃げるなり捕まえるなり殺すなりすることができる。こっちが食らうと画面がたばこを吸ったとき同様もやもやとした状態になる。むせている間は何もできないので、金的だろうとグーパンチだろうと何でも当てられてしまう。警官以外にも、民間人（特に女性）が時折持っている。Hotel and Marina地区の群衆整理（Crowd Control）をLevel 3までクリアすることで武器庫に保管される。
Stun Gun	\$200	銃底で殴る	発射	拳銃型のスタンガン。射程は拳銃類よりかなり短めだが、ワイヤー式なのか密着せずとも結構と遠くまで届く。当てれば相手を一撃でダウンさせることができる（ただし殺傷するには何発も打たなければいけない）ので、どうしても殺したくない相手に使うといいだろう。警官がたまに持っている。買うと高いので警官とかから奪うほうがいい。
Shock Paddle	---		電気ショック	医療ミッションで使用する電撃治療用パドル。医療ミッションでは左右のアナログスティックを交互に上下させて使う。健康な人に対して電気ショックをおこなうと、スタンガンと同じ効果を発揮する。だが、有効範囲が自分の正面にしかないのでスタンガンよりシビアな操作が必要になる。ミッション遂行中以外の状態で死体に対して使用すると誰でも生き返すことが可能。救急ミッションをLevel 10までクリアすることで武器庫に保管される

拳銃

弾丸の所持上限は250発+装弾数。値段は12発セットで\$200。一発あたり1ドル66セント、日本円表記なら約166円。高い。連射速度は銃そのものの速度の他に、プレイヤーのトリガーを引く速さとリズムにも依存する。サイトの中心部分に目標を持っていけばたいたい当たる。乱戦にならないうちは中近距離では照準モードにしてヘッドショットを狙うのがベター。二丁拳銃だと左右交互に発射するので、壁ごしに撃つときは注意。

武器名	装弾数	本体値段(\$)	補足

Vice9	12	200	<p>拳銃としては一番普通の拳銃。すべてのギャングメンバーがこれを使っている。正直買うくらいならギャングから奪ったほうが早い。このゲームで最も二挺拳銃が見栄えする銃だろう。</p> <p>ムービーでは主人公が持っているのが印象的だが、ほとんどのキャラが使っている上に、実際にはこれを所持していないシーンでもこいつが出てくる。</p> <p>他の銃に比べて命中率が悪い（Red Light地区のセイントの地下アジトの自室（着替えと武器庫と金庫が置いてあるところ）の長い辺の部屋の端からもう片方の壁に向かって一丁持ち、照準モードで撃ったところ、弾丸が一発、照準の中心から外れた。ほかの拳銃ではそういった現象は起こらなかった）。</p> <p>ごく稀ではあるが、民間人が所持していることもある。流石銃社会アメリカ。 (モデルは、ハトともにジョン・ウーの代名詞といえる自動拳銃、ベレッタM92F)</p>
NR4	12	---	<p>警察が使う拳銃。Vice9と同程度のスペック。警察向けだけあって無骨な感じである。装弾数も多いので、ほかの拳銃をゲットするまでたいていはお世話になるだろう。(モデルはグロック17)</p> <p>最初のミッションでほぼ確実に手にする銃なので値段は非表記</p>
.44 Shepard	6	1200	<p>ゲーム中最も威力の高い武器・・・だったのだが、威力は.50と同レベルまで低下。そのくせ値段は全く変わらないという駄武器になってしまった。連射速度も遅いし再装填時間も長いし装弾数も少ない。ただし、命中精度は決して悪くない。制限プレイ用か、または西部の二丁拳銃使いを演じてみたい方向け(モデルはダーティ・ハリー愛用のS&W M29)</p>
GDHC .50	8	1000	<p>威力、装弾数、命中精度などのバランスがとれた良銃、と言われていたが、威力は若干低下しているため、装弾数の低さがなんとなく気なる銃。</p> <p>44Shepardの連射性を上げた印象。外装がほかの銃に比べてきれいなのでスタイリッシュなプレイを目指す人はこれを使うといいかも。3rd Street Saintsの洞窟掃討ミッションで、洞窟の中で敵対するオッサンの中で、一人だけこれを所持しているので、そこでもらえば無料で済む。</p> <p>(名称（につけられた.50）といい、その外見といい、どう考えてもIMI デザートイーグルがモデルだろう)</p>

Kobra	15	???	<p>Projects地区のFUZZ LV3クリアで解禁される隠し武器。フルオート連射が可能で、レーザーサイトがついている(ただし2丁時は働かない)。威力はVice9およびNR4と同程度。他の拳銃と違い、2丁持ちの時は同時発射で、目押しで1発にしようと思っても必ず2発同時に出る。そのためほかの銃より即効性はある。</p> <p>いくらフルオートとはいえ威力は所詮拳銃だし、威力の低さを連射性能で補っているのでGDHCのほうが弾代の節約になるような気がするので微妙感が拭えない。(モデルは口ポコップでおなじみのAuto9(M93Rをカスタムしたもの)と思われる)</p>
-------	----	-----	---

サブマシンガン

所持上限は1000発+装弾数。弾丸の値段は200発で\$300と、ピストルに比べわりと安価。だが消費が激しい。運転しながらの射撃もしやすい。適当に流し打ちしても照準を少しいじればかなりの敵を捌くことができる。乱戦向きの銃。

武器名	装弾数	値段(\$)	補足
T3K Urban	50	1000	<p>前作に引き続き登場。ギャングメンバー御用達のサブマシンガン。連射速度が他より抑え気味なので、ドライブバイで弾をばらまくなればこれが一番。だが値段が前作の倍になっているので、敵を怒らせて奪ったほうが早い。(モデルは米国で悪名をとどろかせたドライブバイの代名詞、TEC9)</p>
SKR-9 Theart	40	2000	<p>2から登場の新武器。名称からして前作のMac11モドキこと"SKR-7 Spree"の後継機のようなのだが、面影は連射力以外皆無。装弾数は他より10発ほど少ないが命中精度他よりちょっと良い。ギャングがごくたまに使用するほか、アルター社の特殊部隊も一部使用している。フォアグリップ(トリガーを持たないほうの手で照準を安定させるための握り)を標準搭載しているが、ギャングはもとより特殊部隊すら使ってくれないお飾りパーツと化している。(モデルはこちらも現実世界の特殊部隊が利用しているH&K MP5k)</p>
GAL 43	50	???	<p>DowntownのSnatchアクティビティをLevel3までクリアするともらえるSMG。</p> <p>一部のムービーでも使われている。</p> <p>通常車輛程度なら1秒で破壊する強烈な発射レートが魅力。フルオート連射時の集弾率はほかのものよりも少し劣るものの、先述の連射速度を考えればそんなものは問題ではない。SMGの弾が無敵状態ならこの銃二丁持ちがベスト。(モデルはIMI MiniUZI。実はデザートイーグルと同郷のイスラエル製である)</p>

ショットガン

弾丸の値段は10発セットで\$300、散弾 1 発ごとに 4 つの弾が発射される。扉を開けた直後や、曲がり角で飛び出しながら流し打ちすると、相手の攻撃を最小限に抑えられる。屋内での近距離戦では重宝するが、流れ弾が発生しやすいので注意。

武器名	装弾数	値段(\$)	補足
Tombstorn	8	---	警察御用達のポンプアクションショットガン。ポンプアクションだけに連射性には乏しい。一部でギャングも使用する。最初のミッションでほぼ確実にゲットすることができる。よほど照準がずれていない限り、当てればほぼ一発で敵を倒せるうえ、遠距離でも弾があまり散らばらないので、オールラウンドで使える。警察向けのためか、ライフルストックではなくピストルグリップタイプである。(モデルはレミントンM870)
12Gauge	6	2000	水平二連式ショットガン・・・なのだが、なぜか6発入りの大容量で、連射性も高い。 弾が散りやすく、遠距離にいる敵には全く通用しない。反面近距離の的は一発で高いダメージを与えられ、中距離では複数の敵を同時に攻撃することもたまにあるため、使いどころを選べばTombstornよりも強い。 (モデルは不明。名称はショットガンでもっともポピュラーな散弾の口径である12番ゲージが元だろう)
AS14Hummer	12	10000	2から新登場のドラムマガジンをつけたアサルトショットガン。名称からして前作に登場したSPAS-12モドキこと"AS-12 Riot"の後継機と思われるが、装弾数が約2倍の12発となっている。Rトリガー or R2ボタンをひきっぱなしにすることでフルオート連射も可能と、ショットガンカテゴリの中では最大級の火力を持つ。弾の散らばり方がランダムなのはネックだが、フルオートで4発ほど打ち込んでやれば大抵正面の敵は沈んでいる。ただし弾丸の消費量も半端じゃないので、アクティビティクリアして装弾数無限モードにしてから使うのが妥当だろう。(韓国の大字(デーウー) AS12ショットガンがモデル)
XS-2 Ultimax	12	????/????	空港のDrug Trafficking LV 3で解禁される隠し武器、AS14のフルオート連射はそのままにさらに威力が上がっている。防弾チョッキを着込んだ特殊部隊軍団ですら簡単に殲滅可能な凄まじい火力。(モデルはフロントの形状とフルオート射撃からSPAS15と思われる)

ステッキ	15	??	ショットガンが仕込んである仕込み杖。前作から続投。これを所持した状態で歩くと、つえをついて歩くことができる。一発あたりの散弾の数が他のショットガンの2倍なため威力は折り紙つき。
------	----	----	--

アサルトライフル

所持制限 500発 弾薬代 \$500 / 20発。通常状態で撃つと命中精度が悪く、とくに移動しながらだと全く当たらないので、狙って撃つときは必ず照準モードで撃つこと。弾がもったいないと思うのであれば目押しでセルフセミオートor2連、3連バーストで撃つのも手。

武器名	装弾数	値段(\$)	補足
K6 Krukov	30	5000	星4つ辺りからギャングが持ち出してくる、木製部品が多い古めかしいアサルトライフル。対ギャング戦ならこれで十分・・・と、言いたいところだが、フルオートで連射だと弾がかなりばらける。乱戦向きの銃。(モデルは実際にギャングやテロリストに愛用されているUSSR-AK47)
AR-40 Xtnd	30	7500	SWATやFBIが愛用するカービンライフル。前作と違い装弾数が10発減っている。威力は相変わらず低い感じがするが、それでも命中精度とともに十分である。連射性能は少し抑え気味。戦場のお供に最適、といったところか。運が良ければ最初のミッションで手に入る。照準モードにすればじっくりヘッドショットを狙える。ゴルゴ13ごっこに必須(モデルはコルト M4カービン)
AR-50 AR-50GL	50	10000	今作より初登場の、近未来的なデザインのアサルトライフル。50連装ながら命中精度も連射速度もよいかなりの良銃。ストーリー後半は、弾丸をフルセットにしてこいつを持っていけば特に困ることはないだろう。 AR-50wはグレネードランチャーをつけているタイプで、何か投擲武器を持っていればLトリガーorL2ボタンでグレネードランチャーを使うこともできる(モデルはH&K XM8)
AR200 SAW	100	10000	地味に2からの新登場。100連装という絶大な装弾数を誇る武器。アサルトライフルではなく軽機関銃だろうという突っ込みは野暮か？命中精度はアサルトライフルとして考えると最低(ゆっくり歩く民間人すらヘッドショットできない)だが、命中精度アップ(+無限ライフル)のクリア特典があれば装填数の多さを武器に敵を一掃出来るので最強クラスに化ける。 これを装備して乱射すれば気分はまさしくランボー。(モデルは自衛隊も正式装備としているFN ミニミ(M249))

Minigun	200	<p>“ミニ”と付くくせに全然ミニじゃないガトリングガン。マエロさんも愛用する。弾がかなりばらけるが、それでもAR200よりはマシ。それ以上に連射がすさまじく、単純な火力は銃火器の中ではトップクラス。トリガーを弾いてから発射まで1秒程度の間があるので、至近距離に敵がいるとキツくなる。</p> <p>なぜか武器庫にはスペシャルとして収納されているが、所持している際はこのアサルトライフルの-slotに入れられている。そのためかライフル弾数無限は適用されない。</p> <p>(モデルはGE M134。通称である“ミニガン”がそのまま作中では名称になっている)</p>
---------	-----	---

スペシャル

ほかの武装と違い、一撃ですさまじい威力を発揮する特殊な武装が多数ある。弾薬はそれぞれ別々になっていて、所持できる制限も違う。所持している武器を戦闘中に交換すると武器庫の中身も一緒に消えてしまう。一発一発の値段が半端なく高いので

武器名	装弾数	所持制限数	本体値段/弾薬値段(\$)	補足
RPG Launcher	1	25	10000/750(一発あたり)	<p>どう見てもRPG-7以外の何物でもない対物ランチャー。乗用車程度ならほぼ一撃で破壊できる。今作ではヘリアサルトで敵がよく使用してくるほか、拠点ミッションの際に敵がよく武装していることがある。直撃するとたいてい火が付くので、それも利用できればかなり被害を広げられる。</p> <p>生身で直撃したらさすがに吸血鬼かゾンビ並みに不死身の主人公もひとたまりもないので見つけたら素早く接近すること(接敵すると相手はたじろぐだけで撃たないのでぼこり放題。おまけにランチャーの弾頭もゲットできる)</p>

MacManus 2010	5	100	???/??? (5発)	前作のL96モドキ事"McManus"から代わり登場・・・というより、マイナーチェンジされた対物狙撃銃。右アナログスティックを押しこむことで狙撃スコープの視点に変更される。スペシャルカテゴリに分類されるだけあって、威力はそれなりに高い。ただ装弾数が少ないので、使う場面は慎重に選びましょう。スナイパー「ライフル」だからか、ライフル弾数無限が適用される(モデルはバレット M82対物ライフルで使用する弾薬は機関銃用12.7mm口径弾を使用しており、対装甲車用に用いられる代物である)
Flame Thrower	245	500	???/1000(100発)	新登場の火炎放射機。放射中は毎秒XX発分の燃料を消費する。射程距離はスタンガンより少し長い程度。人に向けて撃った場合、対象が力尽きてしまう前に鎮火してしまい返り討ちに遭うことも。人を焼いてもなかなか死なず、対物兵器としてはそれなりに優秀だが他の特殊武器に比べると見劣りする残念性能。見た目が某バイオのマインスロアーっぽいと思うのは気のせいだろうか？
Annihilator	1			新登場の誘導ミサイル。Kobraと同じレーザーサイトつき。アサルトヘリに搭載されているミサイル同様、カーソルを一定時間当て続けてロックオンする。乗り物なら何でもロックオン可能。 ロックオンせずとも発射後視線を変更することである程度弾頭の動きを制御する事ができる。RPG-7を未来風に装飾したような外見が特徴。

投擲武器 着弾点で爆発し、周辺に被害をもたらすタイプの武器。ほかの武器と違い完全に消耗品(しかも武器庫に戻っても、ストックのない武器は無しの扱いになる)。どの武器も使用した後の対処を間違えると自分にダメージが生きやすい。

武器名	所持制限数	値段(\$)	補足
FlashBang	10	250	時々警察が持ち出してくる閃光手榴弾。爆発すると音が聞こえづらくなり、しばらく動きが止まる。少しでも視界に閃光手榴弾が入っているとプレイヤーも目を回してしまうので投げたor投げられたら視線をそらすこと。

Molotov Cocktail	10	100	<p>火炎瓶。着弾地点に炎をまき散らす習性をもつ。この炎は人から人に引火するので人ごみに巻くと大変なことになる。自分にも引火するので不用心に使うと痛い目にあう。たまに敵が投げようとして自滅する場面に出くわす。そんなときは思いっきりバカにしてやりましょう。</p>
Pipe Bomb	10	250	<p>パイプ爆弾。前作より引き続き登場。威力は中の下と言った程度。対中型乗用車用としての威力は申し分ないが、効果範囲が少々狭いのでちょっと逃げられると仕留め損ねる。だが牽制や狭い屋内で使うのならばそこそこ威力を発揮する。</p>
Hand Grenade	10	350	<p>パイナップル型手榴弾。威力は申し分ないし爆発範囲もそれなりにある。今作では保管庫に所持しているとAR-50を使っているときにグレネードランチャーとして使用できる。ヒットマンのアクティビティのリストを一か所分すべてクリアすることによって武器庫に保管される。</p>
Satchel Carger	10		<p>リモート式の爆弾。複数設置した場合古いものからボタンを押す毎に一つずつ爆発し、また誘爆しない。投げつけると人や物にくっつく習性があるため、車につけて走りながら降りる。スイッチでハリウッド風のアクションシーンを演じることも可能。とある拠点ミッションなどでは、可燃性タンクが隣接しているとはいえ、トレーラーハウスをたった一つで破壊できるほどの威力を見せつける。正直シャレにならない。効果範囲が広いため、十分に離れてから起爆すること。</p>