

スキル

今作からの新システム。
スキルをつけることによって、移動速度が上昇したり、特定の武器の反動が抑えられるなどの効果が得られる。
成長要素もあるが **基本的には選択制** で、数あるスキルの中から任意に選択する。
スキル選択はパーソナルメニューのスキル設定かブリーフィング画面で行う。
試合中およびラウンド間にスキルの変更はできないため、スキル選択は慎重に！

- スキル
 - スキルLvと成長
 - スキル一覧
 - スキルの自動割り当て
 - スキルの取得条件 / コスト
 - スキル経験値の効率的な溜め方

スキルLvと成長

全てのスキルにはLvがあり、最初はどのスキルもLv1、もしくはLv0（未習得）の状態からスタートとなる。
最大Lvは3で、Lvが高くなるほどそのスキルの効果は高くなり、スキルによっては新たな動作が加わることもある。
スキルLvは、そのスキルを装備して使い続けると経験値が溜まり上昇する。

スキル成長に関する基礎知識

- **戦績反映無しの設定の部屋では、スキル経験値は加算されません**
 - 装備したスキルは画面左に表示される（スキル名の右の数字はレベルを示す）
 - 画面左のスキル名が明るく表示されている時に、そのスキルの経験値を積むことが出来る（各条件は下記参照）
 - スキル名の左につく マークは、そのLvでの経験値が最大になったことを示す
 - **Lv2からLv3に上げるには、そのスキルをLv2で選択する必要がある**（Lv1のままでは経験値は溜まらない）

なお、満遍なくスキルのLvを上げたとしても、試合において一度に選択できるスキルは限られている（下記コストの項を参照）。

スキル表示イメージ図（画面左中央の黄色文字に注目）



画像は IGN.COM より引用

スキル一覧

現在、スキルは全部で28種。表中の灰色表記のスキルは一定の条件を満たさないと使えない。
有効なスキルの組み合わせ方はスキル考察を参照。

スキル名	効果	備考
射撃関連		
HAND.GUN MASTERY ハンドガンマスタリー	リロード時間短縮 / 射撃時の反動を抑える Mk2のッキング時間短縮	対象武器使用時のみ効果を得る 海外ではHANDGUN+と表記
SBMC.GUN MASTERY サブマシンガンマスタリー	リロード時間短縮 / 射撃時の反動を抑える	対象武器使用時のみ効果を得る 海外ではSMG+と表記
ASLT.R MASTERY アサルトライフルマスタリー (マシンガンにも適用)	// + カスタムパーツ武器(ex,マターキ-.他)の動作速度UP	対象武器使用時のみ効果を得る 海外ではASSAULT RIFLE+と表記
SHOT.GUN MASTERY ショットガンマスタリー	// + ポンプアクション時間短縮	対象武器使用時のみ効果を得る 海外ではSHOTGUN+と表記
SNIPER.R MASTERY スナイパーライフルマスタリー	// + ボルトアクション時間短縮	対象武器使用時のみ効果を得る 海外ではSNIPER RIFLE+と表記
ZOOM UP ズームアップ	銃を主観で構えた際のズーム率UP、その際の手振れも軽減	スコープ付きは効果なし ダットサイト付きは効果あり 海外ではHAWKEYEと表記
ENHANCED LOCK ON エンハンスドロックオン	ロックオン可能距離 / 範囲が伸びる	実際の伸び具合の一覧表 海外ではSURVEYORと表記
その他武器関連		

THROWING MASTERY スローイングマスタリー	投擲距離が長くなる / 投擲速度を向上させる	海外ではQUARTERBACKと表記
TRAP MASTERY トラップマスタリー	トラップ設置が速くなる	海外ではTRICKSTERと表記
SHIELD MASTERY シールドマスタリー	シールドアタックの動作・構え時の移動速度、が早くなる	Lv3で前方のみ構えたまま走る事が出来る ファストムーブと併用できる Lv1以上で移動しながらの攻撃が可能 Lv3でCQC拘束時に 首切りが可能 なお、勘違いされやすいのだが装備欄にナイフ持ってこなくても首切りは可能。 雷電・ヴァンプが装備時にしか出来ないのは他のキャラと違い常時ナイフを出していないからである。 海外ではBLADES+と表記
KNIFE MASTERY ナイフマスタリー	ナイフの攻撃動作が速くなる 充電時間が短縮される	
移動 / CQC関連		
CQC MASTERY CQC・マスタリー	直投げ以外のCQC(拘束、武器当てからの連携)が出来るようになる CQCの動作速度が上がり隙が減る これによりLv2以降は拘束中の移動速度もLvに応じて速くなる	Lvに応じて、投げや拘束中の スタミナダメージが上昇する Lv3で拘束時に敵の武器を叩き落とせる 海外ではCQC+と表記
CQC EX CQC・EX	CQCマスタリーLv3の効果に加え、正面からのCQCに対してCQC返しが発動するようになる	CQCをかけてこようとした相手を叩きつけて50ゲージ減少させる。 ただし、相手もCQC EXを付けている場合CQC返しは出来ない 直投げのスタミナダメージもLv.3より高い
FAST MOV ファストムーブ	移動速度が速くなる	海外ではRUNNERと表記
BOX MOVE ボックスムーブ	ダンボールを被ったときの移動スピードが上がる	Lv3でダンボールアタック()ができる
SOP関連		
ENEMY EXPOSURE エネミーエクスポージャー	(自分が)攻撃を命中させた敵を表示する	レベルが高いほど表示時間が長い 海外ではMONOMANIAと表記
AWARE アウェアネス	周囲の設置物を表示する	レベルが高いほど表示距離が拡大。 SOPステルスで弱体化されない リスポンが無いルールの場合死体状態でも効果を発揮 海外ではSIXTH SENSEと表記
TARGET ALERT ターゲットアラート	自らに攻撃を仕掛けてきた敵を表示する	Lv上昇に応じて、表示される条件が緩和される Lv3は双眼鏡、教官・幽霊の主観にも反応する 海外ではNARCと表記
SCANNING スキャンニング	敵のSOPリンク情報を盗み取る	CQCマスタリーの装備が必須
SCANNING EX スキャンニング・EX	アイテムにスキャンニングプラグ・スーパーが追加	海外ではSCANNERと表記 スタンしているPCにもプラグを指すことが出来る
SOP STEALTH SOPステルス	敵のSOPスキルを弱体化する	Lv1以上でエネミー・ロケーターを無効化できる Lv3で、敵のSOP関連スキルを無効化出来る
その他		
QUICK RECOVERY クイックリカバリー	他PCを起こす際のスタミナ回復速度速度上昇 スタン時のスタミナ回復速度上昇	Lvに応じて回復速度が上昇 Lv3で他PCを即座に起こす事が出来る
SHOCK ABSORB ショック・アブソープ	のけぞりや吹き飛びを無効化する(ダメージはそのまま)	Lv1でローリングなどの のけぞり無効。 Lv2で至近距離SGなどの吹き飛び(小)無効 Lv3で手榴弾やRPG-7などの吹き飛び(大)を無効化
CHARM UP チャームアップ	魅惑的なポーズで相手を誘惑して動きを封じる 掛かった相手の気力を敵味方問わず回復する	男女それぞれ3パターンのモーションがある(効果は同じ) 12秒で解ける範囲2.0m等基本的にMAGAZINEと同効果 ステルス迷彩装備時は姿が見えないということなのか、魅了できない。 ポーズはパンチ・ダンボールでキャンセルできる。 魅惑してから格闘1発止め 格闘3発コンボでスタンが取れる。
教官専用		
INST. 教官	敵味方問わず、全PCのマップに自分の位置を表示する	プリセット無線や敬礼ポーズが変化する
ユニークキャラ専用		

レジェンダリーヒーロー	俺は英雄じゃない。これまでも、これからも	スネーク
インビジブルパディ	ずっと追跡してるよ。こいつを使ってね	メタルギアMK- (オタコン)
ファイアリーリーダー	英雄の時代は終わったのかもね	メリル
トラップオタク	うおおお……、も、漏れるう……	ジョニー(アキバ)
ガンズ・オブザ・パトリオット	見たか、ゼロ！我々の勝利！これぞ	リキッド・オセロット
リモートキャプテン	主砲射撃用一意！！てえーッ！！	メイリン
ホワイトブラッド・スカウト	今度は俺が守る……	雷電
アンデッドブレイド	さあ、俺を殺して見せる！	ヴァンプ

詳細な記述のあるページ

- 一部の武器スキル…各種考察 (ex,エンハンスドロックオン、CQCマスター)
- 全SOP系スキル…SOPシステム
- 教官スキル…教官指導・トレーニング
- ユニキャラのスキル…ユニークキャラクター

SOP系スキル効果・簡易一覧表

スキルレベル	EE	AW	TA	SC	SCEX	SS
レベル1	1秒	8.0m	被ロック+ダメージ	30秒	-	Eロケ無効 (相手のEE・TA・SCレベル) - (自分のSSレベル) = 相手が発揮できるEE・TA・SCのレベル
レベル2	2秒	15.0m	被ロック	60秒	-	
レベル3	3秒	20.5m	銃口を向けられる	90秒	90秒	

ダンボールアタック (ボックスムーブLv3)

- ダンボール移動中にXで発動
 - 途中キャンセルは不可
 - 最大8.5mを突進する
 - 相手に **12.5ポイント分のスタミナダメージを与える**
- 衝突した相手はグレネード並みに吹っ飛ばす
 - ダンボールを装備している状態で吹っ飛ばされた相手はダンボールを破壊される
- 5秒間のチャージを経ると再び使用可能

追加されたスキル (????となっているスキル)

上記表で灰色表記のスキルがそれである。
 装備するための条件は、追加日付以降に満たす必要がある。

- 7/17…GENEパック
 - ボックスムーブ…ダンボール装備時間1h越え
 - クイックリカバリー…味方を起こした回数50回
- 11/25…MEMEパック
 - シールドマスター…シールドアタック50回 or 銃弾のシールド防御
 - スキャンニングEX…スキャンニングLv3を200回決める
 - SOPステルス…敵にSOP情報を250回読み取られる
- 3/17…SCENEパック
 - CQC・EX…CQCLv3を装備して200回CQCをかける
 - ショック・アブソープ…のけぞりや吹っ飛ばす攻撃(ローリングや近接でのショットガン、手榴弾など)を100回受ける
 - チャームアップ…雑誌(チャームアップでも可)に100回魅了される

変更・修正点 メモ書き

詳細を見るには左クリック

スキルの自動割り当て

Ver1.20よりルール毎にスキルを自動割り当てる **プリセットスキル** 機能が実装された。
下記のスキル選択画面でスタートボタンを押すと設定画面がでる。

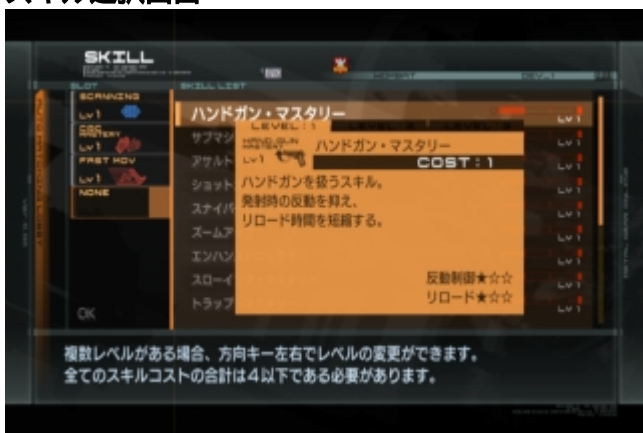
本機能は **ルール毎に** 予めスキルを割り当てるものであり、**MAP毎の割り当てには対応していない**。
プリセットスキルの登録は3種類(+ “割り当てない” を含めると4種類)までとなっている。
プリセットスキルには名称を当てることが出来るので、スキル略称を使用するとわかりやすい。

+ スキル略称一覧

スキルの取得条件 / コスト

コスト上限 = 4 コスト上限を上げる手段は無い
スキルは**コスト合計が4以下になるように選択**しなければならない

スキル選択画面



- スキル名の下にコストが表示されている
(画像は公式マニュアルより)

下記のコスト表で、**レベル分けが無いスキルは “取得 = マスター”** となっている

スキル名	コスト			ポイント加算条件	補足・目安
	Lv1	Lv2	Lv3		
射撃関連					
ハンドガン・マスター	1	2	3		100回でLv2 / 200回でマスター
サブマシンガン・マスター	1	2	3		100回でLv2 / 200回でマスター
アサルトライフル・マスター	1	2	3	対象武器を使用して相手をキルorスタンする(マスターキーなどのカスタムパーツでキルorスタンしても上がらない)	150回でLv2 / 300回でマスター
ショットガン・マスター	1	2	3		250回でLv2 / 500回でマスター
スナイパーライフル・マスター	1	2	3		100回でLv2 / 200回でマスター
ズームアップ	1	1	1	主観で銃器を使いキル or スタンする (スコープ使用時を除く)	50回でLv2 / 100回でマスター
エンハンストロックオン	1	2	3	ロックオンして相手をキルorスタンする	Lv2から500回でマスター
サポート / ナイフ関連					
スローイング・マスター	1	1	1	投擲系サポート武器を投げる	
トラップ・マスター	1	1	1	トラップを設置する	150回でLv2/Lv2装備の300回でLv3 ほふくしてクレイモア設置 回収 設置の流れでも上がっていく
ナイフ・マスター	1	2	3	ナイフを使用して相手をキルorスタンする	75回でLv2、150回でマスター
シールド・マスター	1	1	1	シールド・アタックを決める シールドで銃弾を防御する	銃弾ガードの方が効率的に上がる
移動 / CQC関連					

CQC・マスタリー	1	2	3	CQCをかける	100回でLv2/Lv2から150回でLv3(マスター)
CQC・EX		4		CQCLv3を200回かける	拘束しただけでもポイントは加算される、スキニングするとカウントされない
ファストムーブ	1	2	3	走る	Lv1からマスターまではおよそ20時間(常に走り続ければ10時間ほど)
ボックスムーブ	1	2	3	ダンボールを被っている	累計8時間でマスター、動く・放置で差はない
SOP関連					
エネミーエクスポージャー	1	1	1	攻撃を当てた相手を視覚化する	SOPステルスで無効化されると経験値は入らない
アウェアネス	1	1	1	トラップを視認する	周辺のトラップの有無に関わらず装備してただけで経験値が入るが、トラップを視認することで更なる経験値を得られる
ターゲットアラート	1	2	3	キルorスタンされる(HS不可)	Lv1から250回でLv2/Lv2から500回でマスター
スキニング	1	1	1	スキニングを成功させる	SOPステルスで無効化されると経験値は入らない
スキニング・EX		3		スキニングLv3でスキニングを成功させる	50回でLv2/Lv2から100回でマスター
SOP・ステルス	1	1	2	敵にSOP関連スキルを発動される	効果時間中およびSOPステルスによって無効化される場合プラグを挿しても経験値にならない
その他					
クイックリカバリー	1	2	3	味方を起こす	効果時間が切れた後、スキャンで1カウント
ショック・アブソープ	1	2	3	100回のけぞりや吹っ飛ばし攻撃を受ける	200回でマスター
チャームアップ	1			雑誌orチャームアップに100回魅了される	250回でLv1
教官専用					
教官	1			トレーニングで教官指導を受け、卒業すると習得	卒業できるかどうかは教官の気分次第

スキル経験値の効率的な溜め方

ターゲットアラート

U.UのTDM等で、赤：TA or QRを上げる人、青：HG or SGを上げる人等に分かれ、青陣地に集まり、QR役を中心に、囲むようにTA、一番外側にHG・SGと、放射状に位置取るのがやりやすい。HG・SGを撃つ人はロックで撃つ(キル・HS厳禁)QR役や他の人が撃っている相手を攻撃しないように注意し、撃つ側の人数が多い場合は、交代(時計回り等)で譲り合って撃つとよい。無差別に撃つのは良くない。

3人組でナイフスキルとクイックリカバリーがあるとさらに効率よく上げられる。
1人はスタン役でナイフ3で(ロック)電撃を当てる。もう1人は起こし役としてQR3でひたすら起こす。
3人1組で協力すると10分で100スタンできる。
TA2 3へ1時間でマスター。

TAについて
HSでは上がらない(検証済み)
Lv2からはロックされるだけで上がるという情報 全く上がらない(検証済み)

ロックは一回ずつ外す 特に意味は無いと思われる。他の人に当たる危険性がある(未検証)
OTHER(HSとロック撃ち以外でデス・被スタン)主観ナイフ等で上がるかどうか (未検証)

スキニング (EXを含む)

プラグを刺した回数ではなく、スキル効果を発動させた回数がカウントされる。
それ故、カウントを稼ぐには効果が切れるのを待つ他無い。
この時、効果発動時間をSOPステルスによって短縮すると効率上がる。
自分のスキニングLvより1つ低いLvのSOPステルスを相手方に装備してもらおう。

CQC

まず3人一組のペアをつくる。(人数バランスによっては二人でもいいが、一番効率的なのは三人)

- 3人の内、誰かが他の一人を掴んで拘束、さらに残った一人が掴んでいる人を拘束する。
 - 最初に掴まれた人は拘束が解けるので、後ろに回って掴んでいる人を拘束する。
 - ずっとこれを繰り返す。スキニングをつけてやってもいいが、その際は事前にペアの人に言うておくこと。
- (備考)：投げたり絞めたりする必要はない。時間の無駄になり、人によっては嫌われる。「掴んで拘束」が合い言葉。起きあがる時にx連打でローリングもNG。また、スキニングに関しては上に書いてあるやり方のほうが効率的。

SOPステルス

相手にTA Lv.2を付けてもらい、自分はそのTA Lv.2を持つPCをひたすらロックオンする（連射パッドでL1連打が効率的）

5分もあれば経験値は1レベル分は充分貯まる。

メイリンのソリトソナー照射を浴びる、ユニ（メイリン）ありで部屋を作る。メイリン一人を残し他は別チームへ移動。メイリンになった人がL1を連打、他は一列に並びそれを受ける。もう一人のユニになった人は一旦退室後に再入室かチーム移動をいって帰るとするとユニ割り当てが解除される。10分2R程度でマスターとなる。なおもう一人のユニとしてはジョニーが妥当（CQC不能で迷惑行為をしづらい為）。

シールドマスタリー

シールド

敵の銃弾を弾き続けるだけで構えずともマスターまで可能。（銃弾ガードのポイントが入らなくてもスキル経験値は貯まるようになってる点に注意）

V.Vの機関銃を使う。（補給要らず、R1ボタン固定で楽に出来る）1R10分交代ぐらいで。

（DP無し向け）撃つ側が自陣で匍匐（盾はしゃがみ推奨） 補給しながらP90で撃つ。（ロック撃ち可、連射速度的に早い）1R5分交代ぐらいで。

4人ほどで協力して同時に1人の盾に対してP90で連射すると早く、Lv2からLv3にするのに10分かからない。

トラップマスタリー & アウェアネス

トラップ

クレイモアを設置 回収を繰り返す。1ラウンド5分ぐらいでOK。ホフクで1箇所に3個設置、前進して3個同時に回収が効率的。

アウェアネス

自分の周囲にトラップがなくても経験値は入る仕組みだが、

トラップと同時に育てるのと比べれば上昇速度は雲泥の差。トラップと一緒になら2 3まででも10分2~3ラウンドで上がる。

ショック・アブソープ

【出来るだけデス・被スタン数の少ない、武器制限と荒らし対策を考えた上での方法】

未取得 Lv1.立ち状態でローリングを当ててもらおう（のけぞり）チャーム・アップと同時に上げて良い。

立ち状態でBOOKにかかり（直後でOK）ローリング BOOKにかかる×7回、しゃがんで回復。

チャームアップに関しては、CQCを上げたい人と一緒にやる方が早い。

Lv1 2.壁際等でしゃがみ状態にローリングを当ててもらおう（ダウン）×ボタンで起き上がり 繰り返す。

QRで起こす or BOOKで回復。

Lv2 3.ダンボールアタックorドラム缶アタック、グレネード等で吹き飛ばしてもらおう。（自分のグレネードでも上がる）

SA Lv2からはBM3を持つ協力者がいれば、ダンボールアタックが一番効率が良い。

さらにホフクで入れる場所（UUの穴やVVの机の下、FFの床下&ひさしの下など）から上半身を出した状態でダンボールアタック orドラム缶アタックをしてもらおうと吹き飛ばずに2ヒットする。

上記以外の方法

ドラム缶爆破後やWPグレの炎にダンボール装備で突入し、のけぞる（未取得 Lv1）

SGを使う（未取得 Lv1：ロック撃ちでのけぞり、Lv1 Lv2：近距離で肩越しor主観撃ちでダウン）

どちらもデス・スタンの分、復帰するまでの時間がかかります。

他にもやり方はあると思いますが、お好きな方法でどうぞ。

CQC vs チャーム・アップ

CQCのレベルを上げたい人と、チャーム・アップを取得したい人がベアになる。

1. CQC側がBOOKを仕掛け、チャーム側がそれに引っかかる。

2. CQC側は“拘束 離す”を繰り返す。チャーム側はただBOOKにひっかかるだけ。