

武器別考察（プライマリ）

このページでは、MGOで選択可能な各武器のうち、プライマリウェポンに属する武器の特性について詳しく記述します。セカンダリウェポン、およびサポートウェポンの解説は [武器別考察（セカンダリ・サポート）](#) を参照してください。

武器の基本的な情報は [武器ページ](#) や [各種考察のページ](#) を参照してください。加筆・訂正を歓迎します。ぜひ、自分の得意な武器についての解説をお願いします。

-
- 武器別考察（プライマリ）
 - プライマリウェポン
 - サブマシンガン(SMG)
 - アサルトライフル(AR)
 - スナイパーライフル(SR)
 - ショットガン(SG)
 - ショットシェル
 - マシンガン
 - グレネードランチャー
 - ロケットランチャー
 - その他
 - ユニークキャラクター専用武器
 - メリル・シルバーバーク
 - ジョニー(アキバ)
 - リキッド・オセロット
 - メイ・リン
 - 雷電
 - ヴァンプ
-

プライマリウェポン

攻撃の手段として最も重要な武器となる。自分の戦法・スタイルに合った武器の選択が、勝利への王道となる。

サブマシンガン(SMG)

携帯性と制圧力を両立する武器。短機関銃。ARと比較すると威力が低いが、連射速度と集弾率、ロックオン距離に優れる武器。近距離での打ち合いではHSを狙い、とどめや逃げる相手にはロックオン射撃が有効。中遠距離では頭部に命中させても一撃で撃破できないため、近距離戦闘が発生しやすいマップ(AAやBB等)に向く。プライマリとしては軽い部類に入るので、移動速度への影響が少ない。弾のストック数も多く、全弾使い切るとはめったにない。ARより突撃向け。なお、DP無効のルールではMP5SD2とPATRIOTは使用出来ないので注意。

Vz.83

+ 武器解説をみるなら左をクリック

P90

+ 武器解説をみるなら左をクリック

MP5SD2

+ 武器解説をみるなら左をクリック

PATRIOT

+ 武器解説をみるなら左をクリック

アサルトライフル(AR)

セミオート射撃、フルオート射撃の切り替えが可能な自動小銃。突撃銃とも、近距離から遠距離までこなす万能武器。前線での突撃も後方からの援護、狙撃もこなせる。ロックオン可能な距離を把握して、肩越し・主観との使い分けができればロックオンも有効な武器になる。SMGやHGよりも威力が高いため、ロックできれば撃ち負けることはまず無い。SGを除けば、連射時の集弾率がやや低く、移動しながらだと更に悪化する。スキルや指きりが必要。やや距離が離れていてもHS可能だが、遠距離でSRと打ち合うのは無謀。無視するか、回り込んで裏をとるべし。DP制では最低でも1000pt必要になり、DP無効のルールではMk.17とXM8、G3A3は使用不可。

AK102

+ 武器解説をみるなら左をクリック

M4 CUSTOM

+ 武器解説をみるなら左をクリック

Mk.17

+ 武器解説をみるなら左をクリック

XM8

+ 武器解説をみるなら左をクリック

G3A3

+ 武器解説をみるなら左をクリック

スナイパーライフル(SR)

高倍率の照準器を搭載した、遠距離攻撃に適した小銃。通称は狙撃銃。後方からの支援と、スナイピングが主な役割となる。腕のいいスナイパーがいることで、相手にプレッシャーをかける事ができる。標準装備のスコープと距離による減衰がない高い威力により、遠距離での撃ち合いでは他の武器を圧倒できる。正直なところ、MGOではARの射程(HS距離や威力減衰)を考慮すると遠距離でのアドバンテージは余り無い。様々な状況下でもARで事足りるもしくはARに劣ってしまうことが多く(装弾数や連射速度、ブレ)、あくまで超長遠距離用の武器と捉えておこう。他の銃器に比べて重いので、移動する時はHGに変更する・スキルFMを装備する等の工夫をすること。SRに共通するデメリットとしてロックオン、CQCが出来なくなると言った面もある。DP無効のルールでは、M14EBR・VSS・DSR-1は使用出来ない。

SVD

+ 武器解説をみるなら左をクリック

Mosin-Nagant

+ 武器解説をみるなら左をクリック

M14EBR

+ 武器解説をみるなら左をクリック

DSR-1

+ 武器解説をみるなら左をクリック

VSS

+ 武器解説をみるなら左をクリック

ショットガン(SG)

通称は散弾銃。近距離においての制圧力は他の追隨を許さない。一度敵をロックオン距離に入れてしまえば、まず撃ち負けることは無い。反面、遠距離戦ではあまり役に立たないため、地形をうまく利用しながら敵に近づかななくてはならない。銃本体だけでなく、使用する弾薬によっても戦い方が変わってくる。使用者の立ち回り次第で強くも弱くもなる、癖の強い武器。MASTERKEYは、本来M4 CUSTOMのカスタムパーツとして使用するものだが、性能比較のためここに含める。DP無効のルールではM870 CUSTOM以外使用出来ない。

M870 CUSTOM

+ 武器解説をみるなら左をクリック

SAIGA12

+ 武器解説をみるなら左をクリック

MASTERKEY

+ 武器解説をみるなら左をクリック

ショットシェル

ショットガンは2+1種類あるが、武器だけでなく、弾(実包)の性能も大きく関わってくる。そのため、この項では実包の性能差を明確にする。なお、DP無効のルールでは散弾以外使えないのでSGは近距離専用の銃となる

00 BUCK

+ 弾解説をみるなら左をクリック

SLUG

+ 弾解説をみるなら左をクリック

V.RING

+ 弾解説をみるなら左をクリック

マシンガン

フルオート射撃が可能で、小銃以上の威力を持った銃。装弾数の多さから、継続的に撃ち続けて敵の進行を食い止める、補助的な性格を持つ。マシンガンはオンラインでは1種類のみ、かつDP制限定なのでなかなか使用機会にめぐまれない。

M60E4

+ 武器解説をみるなら左をクリック

グレネードランチャー

擲弾発射機。グレネードと同等の効果を持つ弾を、より遠くまで発射できる。MGOにおいてはアサルトライフルに装着するカスタムウェポンとして登場し、グレネードランチャー単体の武器は存在しない。現在2種類のグレネードランチャーがあるが、装填可能な弾しか性能的な違いはないため、武器ごとの説明は割愛する。DP無効のルールではそもそも武器のカスタムが出来ないので登場しない。

GP30 / XM320

+ 武器解説をみるなら左をクリック

ロケットランチャー

RPG-7

+ 武器解説をみるなら左をクリック

その他

スタンナイフ

+ 武器解説をみるなら左をクリック

SHIELD

+ 武器解説をみるなら左をクリック

ユニークキャラクター専用武器

メルル・シルバーバグ

DesertEagle(LongBarrel)

+ 武器解説をみるなら左をクリック

ジョニー(アキバ)

XM8 COMPACT

+ 武器解説をみるなら左をクリック

M82A2

+ 武器解説をみるなら左をクリック

リキッド・オセロット

G.O.P.

+ 武器解説をみるなら左をクリック

メイ・リン

MISSOURI

+ 武器解説をみるなら左をクリック

雷電

HF.BLADE

+ 武器解説をみるなら左をクリック

ヴァンプ

C.KNIFE

+ 武器解説をみるなら左をクリック

意見や改善提案は[要望・連絡]又は本スレへ