

- [近接攻撃武器](#)
- [連射系武器](#)
- [長射程武器](#)
- [キャノン系武器](#)
- [ランチャー系武器](#)
- [ミサイル系武器](#)
- [特殊武器](#)

## 近接攻撃武器

その名のとおり敵ユニットが近くに居る時に使う武器である。  
 多くのゲームでは割と強めに設定されているが、このゲームでは当てにくさもあって余り強い武器は存在しない。  
 多くの機体で採用されているビームサーベルは懐に入られるとあたらないなど信頼性が低い面がある。  
 また、主に水平方向のパターンしか持たないため死角が存在する。

Weapon	Type	Stat	Direction	course	Rnge	information
			etc			
格闘	格闘		水平	円弧	1	真横に1キャラ分ほど移動し、もと居た場所に戻る。当り判定ごと移動しているみたい。
ヒートロッド	格闘		水平	円弧	2	真横にロッドが伸びていく。格闘よりもやや射程多め。
ビームサーベル	格闘	B	水平	円弧	1	横方向の扇形に袈裟切り、根元のほうに判定が無いらしく、重なると当たらない。
ビームナギナタ	格闘	B	水平	回転	1	手元で一回転する。重なっても判定があるため強い。
大型サーベル	格闘	B	水平	円弧	1	ビームサーベルより判定が大きい？
ハンマー	格闘		水平	円弧	2	ビームサーベルの先にハンマーがついたような形をしており判定が大きい。
ヒートホーク	格闘		水平	円弧	1	パターンはビームサーベルと同じ。グラフィックが違う。
ビームランサー	格闘	B	水平	円弧	1	格闘攻撃はIフィールドに防がれないので意味無し。
光の翼	格闘	B	水平	後方斜め 上固定	1	ビームが出現しつつづけるため当てつつづければ強力。

## 連射系武器

基本的な携行武器の一つ。携行武器は最初に構えるモーションが入り、その後で弾が出る。実弾系武器が多いのが特徴で、ボタンを押しっぱなしにすることで自動で連発してくれる。ヘッドバルカンは構えるモーションが無くその場で飛び出すので緊急時に使いやすい。射程についてはおよそ画面端までを4（キャラ分）とした。

Weapon	Type	Stat	Direction	course	Rnge	information
			etc			
ヘッドバルカン	射撃		水平	直線 連続	4	構えモーションが無いので直ぐに出るのが強みだが射程も短く威力も弱い
バルカン	射撃		指向性	直線 連続	4	連続でダメージを与えられるが射程がやや短い。

機銃	射撃		指向性 連続	三方向	4	三方向に散ってしまうが意外に強い。
マシンガン	射撃		指向性 連続	直線	4	バルカンの強化版
ショットガン	射撃		指向性 連続	三方向	4	機銃のMS版。ケンプファが所持
ガトリングガン	射撃		指向性 連続	直線	4	マシンガンの強化版
ビームマシンガン	射撃	B	指向性 連続	直線	4	ビームの属性を持つマシンガン系武器。

## 長射程武器

基本的な武器の一つで、その射程から遠くに居る敵に当てる事も可能である。  
ライフル系の武器は敵に当たるかエリア外に飛び出すなどしなければ次弾が出ないのが特徴で、

近距離で当てつづける事で強力なダメージを与える事ができる。ビーム系武器が多い。  
一方で一度ミスをするると続けて撃つことができないので命中させることが課題になる。  
ビームバズーカのみウェイトが設定されており、連発できないようだ。

Weapon	Type	Stat	Direction	course	etc	Rnge information
ビームライフル	射撃	B	指向性	直線		多くのMSが持つ基本的な武装。
ロングライフル	射撃		指向性	直線		実弾系のライフル武器。Iフィールド対策にしたいが陸ガン所持。
ビーム砲	射撃	B	指向性	直線		戦艦が所持。
ダブルビームガン	射撃	B	指向性	直線・二発	同時	二連装のビームガン
ダブルビーム砲	射撃	B	指向性	直線・二発	同時	戦艦が所持する二連装のビーム砲
3連ビーム砲	射撃	B	指向性	直線・三発	同時	戦艦やサイコガンダムが所持する三連装のビーム砲
拡散ビーム砲	射撃	B	指向性	三方向		実は当てにくい。
バズーカ砲	特殊		指向性	直線	爆風	バズーカ系は打ち落とされなければかなり強力。
ビームバズーカ	射撃	B	指向性	直線・三発	同時	ビームライフルより太いように見えるけど実は三発分。

## キャノン系武器

実弾系のキャノンはチャージが無くすぐに出せるが、打ち落とされる事がある。  
ビーム系のキャノンはチャージがあり、またIフィールドで半減するという特徴を持つ。  
ビーム系の武器が殆どで、携行武器もいくつかある。  
一部のユニットは連続で発射する武器の発射をキャンセルさせる事でチャージをキャンセルし発射する事ができる。  
このため、ミサイルとメガ粒子砲を持つ戦艦は機銃のそれにくらべ高い攻撃力を持つ。

Weapon	Type	Stat	Direction	course	etc	Rnge information
キャノン砲	特殊		指向性	直線	爆風	構える必要なく素早く出るので便利。

キャノン砲×2	特殊	指向性	直線	・二発同時	爆風	-	二発出るけど爆風の扱いはどうなっているんだろうか。	
ビームキャノン	射撃	B	指向性	直線	チャージ	-	基本的なチャージ武器、携行武器である。	
ビームキャノン(肩)	射撃	B	指向性	直線	チャージ	-	構えの時間が無いので一応ビームキャノンより素早く出せる。	
ビームキャノン(肩)×2	射撃	B	指向性	直線	・二発同時	チャージ	-	二連装のビームキャノン、同時に二発出る
メガビームキャノン	射撃	B	指向性	直線	・三発連続	チャージ	-	三連続で出るビームキャノン
メガ粒子砲	射撃	B	指向性	直線	チャージ	-	ビームキャノンと同じだが発射位置が異なる。	
拡散メガ粒子砲	射撃	B	指向性	三方向	チャージ	-	三発全部当てるために接近しなければならず、チャージが解除されがち。	
ハイメガ粒子砲	射撃	B	指向性	直線	チャージ	-	威力が強くなったものだと思う。	
ヴェスパー	射撃	B	指向性	直線	貫通	・チャージ	-	チャージ時間が早く、敵を貫通する。海とかで便利だったりする。
ハイメガキャノン	射撃	B	指向性	直線	チャージ	-	更に威力が強くなったものだと思う。	
ハイパーメガカノン	射撃	B	指向性	直線	・二発同時	チャージ	-	なんとハイメガキャノンと合わせて二連で出る。携行武器。

## ランチャー系武器

追尾性能は無いが、実弾と爆風によるダメージを主とする武器である。  
一定距離で爆破するため相手の移動先に予め置いておくような使い方ができる。  
速度は余り速くないため牽制や混戦での巻き込みに使える。  
打ち落とされる事もあり、爆風は自信も多少のダメージを食らう。

Weapom	Type	Stat	Direction	course	etc	Rnge	information
グレネードランチャー	特殊		指向性	直線	爆風	4	射程距離は短いけど爆風も強い。
ロケットランチャー	特殊		指向性	直線	爆風	-	追尾しないミサイル...?
機雷	特殊		指向性	三方向	爆風	2	中距離での牽制に、敵ミサイルの破壊に。

## ミサイル系武器

誘導性能を持ち、最大で二回ほど敵に向かって45度ずつ方向転換する。  
打ち落とされる事もあり、爆風は自信も多少のダメージを食らう。  
連装する武器が多く、誘爆してしまうことも少なくない。

Weapom	Type	Stat	Direction	course	etc	Rnge	information
ミサイル	特殊		指向性	直線	誘導	・爆風	6 45度ずつ二回方向転換する。
ミサイルランチャー	特殊		指向性	三方向	誘導	・爆風	6 当てやすく強力な武器。
3連ミサイル	特殊		斜め上固定	直線	・三発連続	誘導	・爆風 6 上方固定のため正面の敵に当たらない。

シールドミサイル	特殊	指向性 直線 爆風	2	速度が遅いが密着して当てれば...
6連ミサイル	特殊	斜め上・水平固定 二方向・三発連続 誘導・爆風	6	ついに正面に撃てるようになったミサイル。

## 特殊武器

分類不能のものを集めた。

他の武器に無い特徴を有すものが多く存在し、一部の特徴的な機体のみが使用することからその強さもまちまちである。

Weapon	Type	Stat	Direction	course	etc	Rnge	information
爆撃	特殊		下向固定	直線	・三発連続 爆風	-	フライマンタはひたすら上を！
インコム	射撃		自動	最大三発	誘導	-	機械的な追尾を行いビームを発射する。
ファンネル	射撃		自動	最大三発	追尾	-	水平射撃がミス多め。
ファンネルミサイル	特殊		指向性	三方向	・二発連続 追尾・爆風	-	完全追尾、当たるまでひたすら追いかける。
ワイドカッター			水平	直線		-	分類不明、ゾゴックのみ所持。
ショットランサー			水平	直線	・一回限定 貫通	-	一発だけなら開幕で、海で使うと強力
トライブレード			指向性	三方向	反射	3	密集していると非常に強い。ドライセンのみ所持
バグ			無し	六方向	・一回限定 追尾	5	ターゲットのみを狙うが、他の敵を巻き込んでくれる。
ビームストリングス		B	斜め上固定	直線		3	他のどの武器でも当てられない位置から攻撃できる。
分離	-	-	-	-	-	-	合体しているユニットはこのコマンドで分離形態に移行できる。
変形	-	-	-	-	-	-	変形しているユニットはこのコマンドで変形形態に移行できる。