

## 武器一覧

今まで通りの現地調達に加え、本作ではすでに持っている余分な武器を拾うことによって貯まるドレピンポイント（以下DP）を使い、武器や銃器のカスタマイズパーツを購入できるシステムになっている。なお、銃器について詳しく知りたければwikipediaやメディアガンデータベースへどうぞ。

- 武器一覧

### ハンドガン

- mk.2
- Operator (オペレーター)
- GSR
- Five-seveN (ファイブセブン)
- PMM (マカロフ)
- PSS
- Glock 18C (グロック18C)
- Mk.23 "SOCOM"
- Race Gun (レースガン)
- Type 17 (17式拳銃)
- D.E(Desert Eagle(デザートイーグル))
- Desert Eagle Long barrel
- 1911 CUSTOM "Snake Match"
- Thor .45-70
- Solar Gun (太陽銃・ナイト)

### サブマシンガン

- P90
- M10 "Ingram"
- MP7
- Vz.83 "Scorpion" (スコーピオン)
- Bizon (ビゾン)
- MP5SD2
- Patriot (パトリオット)

### アサルトライフル

- AK-102 "Kalashnikov"
- M4 CUSTOM
- MK.17 ( SCAR-H )
- G3A3
- FAL Carbine
- AN94 "Abakan"
- XM8
- TANEGASHIMA (種子島)
- FN F2000

### 狙撃銃

- M14EBR
- DSR-1
- M1891/30 "Mosin Nagant" (モシン ナガン)
- VSS
- SVD "Dragunov" (ドラグノフ)
- M82A2
- RAIL GUN (レールガン)

## マシンガン

- HK21E
- M60E4
- PKM
- Mk.46 Mod1
- M2
- GE GAU-8

## ショットガン

- TWIN BARREL (水平二連)
- M870 CUSTOM
- SAIGA 12 (サイガ12)
- MASTERKEY (マスターキー)

## ランチャー

- XM25
- MGL140
- RPG-7
- M72A3 "LAW"
- FGM-148 "JAVELIN" (ジャベリン)
- FIM-92A "STINGER" (スティンガー)
- GP30
- XM320
- 迫撃砲

## 投擲類

- GRENADE(グレネード)
- PETRO BOMB(火炎瓶)
- WP G.(白燐グレネード)
- STUN G.(スタングレネード)
- SMOKE G.(スモークグレネード)
- CHAFF G.(チャフグレネード)
- MAGAZINE(空弾倉)

## その他

- STUN KNIFE(スタンナイフ)
- CLAYMORE(クレイモア地雷)
- S.G.MINE(睡眠ガス地雷)
- C4(C4爆弾)
- S.G.SATCHEL(無線起爆型ガス装置)
- PLAY BOY(雑誌-PlayBoy-)
- EMOTION MAG(感情本)
- マンティス人形
- ソロー人形

- 武器性能表
-

## ハンドガン

### mk.2

サブレッサーとグリップ内蔵レーザーサイトが付いた麻醉銃。22口径の特殊な麻醉弾を使用する。スライドロック機構を採用し、手動でスライド操作を行わせることで、さらなる静粛性の向上に成功している。ノーキルブレイには欠かせない武器だが、連射力が低いので状況によっては様々なハンデを背負う。それでもそれを補って余りあるメリットがあることは確か。序盤から終盤まで永くお世話になる武器の一つ。二週目で降ドレピンショップで笑い、怒り、哀しみ、叫びの効果を持つ感情弾を購入できる。装弾数は10発+1。

- Mk. 合流後入手

### Operator (オペレーター)

1911の近代化カスタムモデルである45口径の自動拳銃。リコイルスプリングガイドにレーザーサイトを内蔵。サブレッサーが装着可能で、CQC拘束も可能な実用性の高い武器。今回の作戦においてスネークの心強い相棒となるハンドガンである。装弾数7発+1。

- Mk. 合流後入手

### GSR

45口径のハンドガン。世界に数多く存在する1911クローンのひとつ。装弾数は8発+1で、Operatorより若干威力が高い。MGS4の世界ではもっとも普及した拳銃の一つであり、メイ・リンが持っていた点を踏まえると米軍の制式拳銃にもなっている模様。最も基本的なハンドガンではあるが、OperatorやFiveseveNなどの使い勝手のいい武器に押され、活躍の場はあまりないかも。MGOではメインで使っていける。

- ACT.1民兵アジト内養鶏場出て左の部屋
- PMCが装備。先に主力武器を奪わないと使用しない

### Five-seveN (ファイブセブン)

P90と同じ5.7mm弾を使用するハンドガン。P90のバックアップとして開発された。開発元のFN（ファブリク・ナショナル）社の茶目っ気なのか、頭と尻のFとNのみが大文字で書かれている。威力は並だがP90同様貫通力が高く、安定したダメージを与えられる。装弾数も20発+1と多い。カエル兵など、ヘルメットを装備した敵相手にヘッドショットを狙う時などに重宝する。

- カエル部隊が所持。まず先にP90を落とさせないと使用しない  
入手しづらいせいか、売却時の獲得DPIはP90よりも高い

### PMM (マカロフ)

ロシア製の38口径の小型ハンドガン。使用弾は9mmx18マカロフで、装弾数12発+1。MGS4の世界ではGSRに押されてあまり普及してないっぽい。歴代の作品では、SAAに乗り換える前のオセロット、ゴルルコビッチ大佐といった東側諸国の皆さんが使用。

- ACT.3のレジスタンスが所持。

### PSS

旧ソ連製の特殊作戦用消音ピストル。MGS3のEZGunと同じく弾薬自体に消音機構が備わっており、サブレッサーなしでの静粛性を実現している。使用実包の7.62mmx41 SP-4はライフル弾ばりのボトルネック弾頭であり、地味に貫通力も高い。ただし威力はかなり低く、装弾数も6発+1と少ない。（ショップで買う以外では）弾が手に入りやすく、上級者向けの武器

となっている。

というより、DPに余裕がある2周目以降ではサブレッサーが余りがちになるので使う機会が少なくなりやすい。

探すといろいろなところに落ちている、地味に売却値段が高い為資金源として重宝する、探してみよう。

### Glock 18C (グロック18C)

グロック17をフルオート射撃を可能にし、バレルにマズルブレーキを設けたもの。9mmx19パラベラム弾を使用。MGS2でファットマンが使っていた物。

33発と大容量のマガジンキャパシティと高い連射速度のおかげで、ハンドガンでありながらサブマシンガンの感覚で使うことができる。

反動によるブレが大きいので近距離での使用を推奨。もちろんセミオートでの射撃も可能。

威力減衰が激しいので近距離でないと弾の消費が激しくなる。

というより、この武器で中距離戦をこなすつもりなら最初からアサルトライフルを使うべきだろう。

- ACT2 邸宅エリア最初の反政府軍が所持

### Mk.23 "SOCOM"

H&K社の45口径のコンパクトハンドガン。同社のUSPがベースで、通称「ソーコムピストル」。装弾数12発+1。シャドーモセス事件の戦場をともにくぐり抜けたスネークにとっては非常に扱いやすい優良ハンドガンである。サブレッサーも装着できる為、総合的な性能はハンドガンの中ではトップクラスで高い。

- シャドーモセス・ヘリポートトラック下。MGS1の時（トラックの中にあった）とは違う場所にあるので注意、またはパスワードでも入手が可能。

### Race Gun (レースガン)

OperatorやGSRなどと同じくガバメントクローンのバリエーションのひとつ。

レースガンは通称で、実銃の名前はSV（ストレイヤー ヴォイト）インフィニティと言う。

レースガンの名の通り、戦闘用ではなく射撃コンペ用のカスタム銃であり、威力は低いですが反動が少なく装弾数も19発+1と多め。

また特殊能力として壁や床に発砲すると跳弾で攻撃が可能。前作のSAAのような感覚で使うことができる。

なお跳弾はPMC、民兵どちらにも命中するので注意。また水中でも跳弾する。

- 難易度、称号に関係なく1周クリアで入手。

### Type 17 (17式拳銃)

MGS3でEVA(ビッグママ)が所持していた中国製のモーゼルC96コピー。装弾数10発。

世界初の実用マシンピストル(フルオート射撃が可能な拳銃)として知られる

(ただし自動拳銃自体はボーチャード・ピストルの方が登場は先)が、構造はどちらかというとならライフルに近い。

銃身を横に寝かせて撃つ「馬賊撃ち」は発砲時の反動を制御しやすい射撃法として中国の馬賊に好まれ、

EVAもバイク上からの横撃ち戦法を得意とする。

装填された全弾を撃ち切らないと次弾の装填ができない(タクティカルリロード不可)という特徴を持つ。

- 称号『HOUND』獲得ボーナス、またはパスワードでも入手が可能。

### D.E(Desert Eagle(デザートイーグル))

メルリが愛用している.50ActionExpress弾を使用するマグナム拳銃。装弾数は7発+1。

威力が拳銃としては高めで、特に衝撃力がショットガン並みに高く、命中した敵を吹き飛ばすことができる。

- ACT4 シャドーモセス戦車格納庫の仔月光(フンコロガシ)が落とす。

ほとんどがGSR装備だが、ソリッドアイでよく見るとD.Eを装備している個体が存在する。

## Desert Eagle Long barrel

メリルが愛用しているもう一つのD.E。  
DesertEagleのバレルを長くしたもの。スコープがついており狙撃銃っぽく使える。

- ・ 称号『FOX』獲得ボーナス、またはパスワードでも入手が可能。

## 1911 CUSTOM "Snake Match"

MGS3でネイキッド・スネークが使用していたのと同じ物。小島監督による愛称は「スネークマッチ」。  
CQCに対応するための様々な改造が施されており、極めて取り回しが良い(=ロックオン範囲が広い)。  
その洗練されたカスタマイズの全容はMGS3でシギントに無線をかけるとスネークが熱く語ってくれる。

- ・ パスワードでのみ入手できる。なお称号『LITTLE GRAY(武器69種を全て入手)』の条件には当てはまらない。

## Thor .45-70

イタリアの銃器メーカー、Tanfoglio社が開発した大口径シングルショット・ハンドガン。  
実際の名前はTanfoglio Raptor  
フレーム部分をM1911系統の銃から流用しているのが外見上の大きな特徴。  
実銃には使用可能な弾薬に様々なバリエーションが存在し、  
ゲーム内ではその中でも最も口径の大きい.45-70ライフル弾のみ使用可能である。  
単発式なので一発撃つごとに弾薬を手動で再装填する必要があるが、その威力はダントツでハンドガン界ナンバーワンである。  
少なくともダットサイトで狙えるくらいの距離ににいる敵兵はほぼ確実に一撃必殺なので、使い方を工夫すればかなり活用できる。  
DSR-1などの大口径狙撃銃とくらべても、反動の大きさや移動速度などで勝っているといえよう。  
ただしリカバリーのしやすさという点では他の武器に大きく劣る。あくまでもハンドガンという事を忘れずに。

- ・ 称号『FOXHOUND』獲得ボーナス、またはパスワードでも入手が可能。

## Solar Gun (太陽銃・ナイト)

太陽光のエネルギーを打ち出す特異な銃。日光を浴びることでエネルギーを補充する。  
ヴァンプやBB部隊(生身)に対し、非常に大きなダメージを与えられる。また非殺傷武器で唯一連射が可能。  
その外見からネタ武器かと思いきや、実用性は裏腹に高く、  
特にBIGBOSSの称号を狙う際にはこれがあると無いのでは難易度が大幅に変わってしまうほどの重要アイテム。  
ちなみにCQC拘束はできるが、盾撃ちはできない。あまりやることもないだろうがゴマ塩程度に。

- ・ 最大までチャージすると気絶値がかなり高くなる。一般兵なら体のどこに当てても、一撃で気絶させられる

当てるたびに敵が所持品を取り落とす。最大溜めなら一気に全てのアイテムを落とす  
発射時に「行けえ！」と大声を出すので、敵がこちらに注目しているときなどに撃つと見つかる。

- 補給時も「太陽おお！」と大声を出す。敵には感知されないのが大丈夫
  - 太陽光を補給できるのはスネークのストレス%が上昇する場所に限る。  
明らかに日が射している場所でも補給できないことがある(例: ACT1のカエル戦ビル2・3階)

- ・ ACT1のカエル部隊およびACT2~5のBB部隊(スーツ)をスタミナキルすると出現する5体のフィギュアをすべて集める(同じ周でなくてもok)と、達成した週のクリア後に入手
-

## サブマシンガン

### P90

5.7mmx28弾という特殊な弾薬を使用するFN社製のサブマシンガン。装弾数は破格の50発+1。ゲーム内ではカエル兵が装備しているため比較的手に入りやすく、連射速度、有効距離も優秀。カスタマイズパーツは豊富であり、扱いやすい。MGS2においては天狗兵、ソリダスが同じ武器を装備している。

- ・主にカエル兵が装備

### M10 "Ingram"

1964年設計の45口径サブマシンガン。装弾数30発。メーカー、設計者の名を取って「マック10」「イングラム」などと呼ばれる。

フルオート時の発射レートが毎分1000発と非常に速く、コンパクトで生産性も高い。性能的にはGlock18Cと似ており、反動が強すぎて遠距離では効果が薄い。接近戦で本領発揮する。

- ・ACT.2南米の反政府軍が装備している事がある。

### MP7

4.6mm口径のサブマシンガンで、P90と同じくPDWに位置する。性能はP90と比べて

- 「装弾数が20発と少なく、威力も低い」
- 「カスタマイズ性に乏しく、特にサブレッサーが装着できない」
- 「入手の機会が少ない」

とイマイチな性能に終わっている。

また、これ以外のサブマシンガンが優秀であることも相まって利用価値が低いのも欠点。使いこむのもアリだが、面倒なら別の武器を使い込んでも構わないだろう。

- ・ACT.2とACT.3のPMCが装備している。

### Vz.83 "Scorpion" (スコーピオン)

38口径のチェコ製小型サブマシンガン。ストック形状から「スコーピオン（サソリ）」の愛称を持つ。Vz61の近代化モデルで、その素性を受け継いで非常に扱いやすいSMGに仕上がっている。

内蔵されたレトリデューサーにより連射速度は落ちるが反動が軽減され、また1.4kgと極めて軽量であり携帯性にも優れる。

またゲーム内のものにはレーザーサイトが取り付けられており、ロックオン範囲が全武器中最も広い。中距離を最も得意とする武器。9mmx18マカロフ弾を20発装填でき、弾はPMMやBizonと共有。

- ・ACT3・バイクチェイス前ビッグママから入手

### Bizon (ビゾン)

AKS-74をベースにしたロシア製特殊部隊向けサブマシンガン。

最大の特徴はヘリカルマガジンという特殊な弾倉で、9mmx18弾をらせん状に込める方式となっている。

これによりコンパクトながら64発という極めて大容量のマガジンキャパシティを実現している。

またAKS-74の部品を流用しているだけあって生産性・整備性も高い。

オートエイムを活用すれば、難易度にもよるがR1を押しっぱなしにしているだけで画面上の敵を一掃できる。戦闘向き。

- ・ドレピンショップ 7,000DP

### MP5SD2

ドイツのH&Kが世に誇る、現代SMGを代表する名銃MP5のバリエーションのひとつ。銃口ではなく銃身内部に減音機構を備えており、高い静粛性を実現している。

発砲の反動もマイルドであり、フルオート射撃でも高い命中精度を保てる。  
サブレッサーの耐久度を気にする必要がないため、DPを節約したい人におすすめ、9mmx19パラベラム弾を30発装填。  
但し弾があまり手に入らないので、この武器をメインに使う場合他の武器とコストが大差ない事には注意しよう。  
MGSインテグラルでベリーイーザーを選択した際、スネークの初期装備に追加されている武器はこの武器ではなく、MP5SD5である。

- ・ドレピンショップ 15,000DP

### Patriot (パトリオット)

M16の銃身と銃床を極限まで切り詰めCマガ(二連ドラムマガジン)を装着したもので、ザ・ボスが使用したものと同一。  
弾数が無限で、いくら撃っても弾切れになることはないリロード不要の武器。ただし銃身が短すぎるためカリコイルも強い。  
銃弾が無限の理由は、マガジンの構造が(インフィニティ)の形をしているかららしい。  
構えると時々MGS3のテーマソング、SNAKE EATERのイントロが流れる。

- ・称号BIGBOSS特典、またはパスワードでも入手が可能。

---

## アサルトライフル

### AK-102 "Kalashnikov"

東側を代表するソ連のアサルトライフルであるAKの最新型、「AK-100シリーズ」のラインナップのひとつ。  
序盤で武器の扱いに慣れるには最適。グレネードランチャーを装着すれば戦略の幅が広がる。

- ・ACT.1中東民兵の主力装備であり、入手は比較的容易。装弾数は30発。

### M4 CUSTOM

アメリカ軍で長らく制式として君臨してきたM16の最新発展型で、銃身を短縮して取り回しを良くしたカービンモデル。  
本銃はそのM4にレールインターフェイスシステムを取り付けたもので、カスタマイズビリティが大幅に向上している。  
必要に応じて各種スコープやレーザーサイト、グレネードランチャーなどのアタッチメントが装着可能。  
M4が持つももとの優れた性能に加え、あらゆる戦況に対応できる高い汎用性を備えた最高級の逸品。  
ドレピンの言葉通り、初心者から上級者まで使用者を選ばない万能武器。5.56mmx45弾を30発装填。

- ・ACT.1ドレピンのイベント中入手

### MK.17 (SCAR-H)

FN社製の突撃銃FNCをベースに開発された次世代志向アサルトライフル。  
SCARでもHの大口径モデルで、7.62mmx51弾を20発装填。(ちなみにLは5.56mmx45弾を使用)  
精度の高い銃で中距離程度の狙撃にも使えるが照準器が狙いにくいのでスコープやダットサイトをつけると性能をより発揮できる。  
またフォアグリップを装備することで手振れが抑えられるため、狙撃用スコープと併用して簡易狙撃銃として使用することも可能。  
フルオートで撃つと装弾数のお陰で弾切れが早い為、しっかり敵に当てよう。

- ・PMCの基本的な装備。

### G3A3

H&K社製の大口徑自動小銃で、M16やAK47と並んで三大現代突撃銃の祖とされる存在。装弾数は20発。  
決して悪くない性能を持っているのだが、いかんせん古い銃であり様々なハンデを抱え、上級者向けの武器となっている。

たとえば銃身が非常に長く取り回しが悪いためロックオン範囲は最低。  
さらにボルトスプリングが強くて手で引くには力がいる、これが長いリロード時間という欠点となって反映されている。

Mk.17と同じ装弾数であることも災いし、わざわざ使う理由がなくなっている。  
使いこなすには経験を要する。

- ・ ACT.2南米編の反乱軍兵の多くが所持。

### FAL Carbine

1948年にベルギー、FN社で開発された自動小銃。

作中のものはカービンモデルで、G3A3と同じく7.62mmx51弾を使用し、装弾数は20発。

ゲーム内では、G3A3よりもロックオン範囲、リロード速度で勝っているが、やはり初心者にはオススメできない武器。

- ・ ドレピンショップ 4,500DP

### AN94 "Abakan"

ロシア製のAKの発展形で、特殊部隊向けの新型アサルトライフル。5.45 x 39mmロシアンを使用し、装弾数は30発。  
MGS2プラント編においてゴルルコピッチ大佐の部隊が装備していた物。

二連バーストはほとんどブレがないため、中～遠距離で使うともっとも有効。

R1をうまく連打すればフルオート時なみのスピードで連射することも可能。

スコープなどは無理だがグレネードランチャーを装着でき、このタイプの武器にありがちな、一度に多数の敵と戦うには不向きという弱点をカバーできる。

- ・ ACT.2谷間の村南東小屋土嚢を超えたところ

### XM8

米軍次世代制式採用ライフル候補のひとつである、H&K社製のモジュラー式アサルトライフル。

光学サイトが標準で装備されているが、アタッチメントのものと違い視界が広く、非常に照準がつけやすくなっている。

グレネードランチャーも装備可能の高性能突撃銃。

RATPT01のジョナサン・エド・ジョニーが所持。ジョナサンのみグレネードランチャーを装備している。

3人それぞれの仕様は異なり、ジョナサン、エドが長銃身、ジョニーはPDWタイプを装備。また東欧配備の米軍は主にカービンモデル。

- ・ ACT.2送電施設-捕虜収容施設間の山道

### TANEGASHIMA (種子島)

100万DPで購入可能ネタ武器。

1543(天文12)年8月、種子島に漂着したポルトガル人は島主の種子島時堯(ときたか)に2挺の鉄砲を伝えた。

この鉄砲は後に堺や近江の国友で量産され、やがてこれまでの日本の戦闘スタイルを根本から覆す事となる。

口径は18mm前後で、異様にリロードアクションが凝ってある。一見の価値はあるかと。

ひらけた場所で撃つと神風が発生することがある。前方の敵を全て吹き飛ばしたうえ、消費アイテムが拾いきれないほど落ちてくる。

### FN F2000

製作予告デモでのみ登場

使う事は出来ない。

---

## 狙撃銃

### M14EBR

M14ライフルベースの自動狙撃銃。7.62mm弾を使用する。ベトナム戦争初期までは米軍のメインライフルであった。

連射が出来るので近接武器としても使える。サブレッサーを装備できる上に様々なパーツが装備できるので実用性は高い。

セミ/フルオート切り替え可。

序盤から入手できる上にアンロックにかかる費用が安い為、主力になりうる。

ACT.1~2のPMCスナイパーが装備

## DSR-1

7.62ミリ口径(マグナム弾)

ドイツ製のブルバップ式狙撃銃。威力・衝撃力が高く、扱いやすい。装弾数5発。連射力の低さを威力の高さで補っている為、しっかり当てていこう。

- ACT.2カエル兵のスナイパーが装備している。
- ACT.2の終わりのカットシーンで使用するため、持っていなくてもACT2終了時に必ず入手できる。

## M1891/30 "Mosin Nagant" (モシン ナガン)

ロシア製ポルトアクション狙撃銃。特殊弾薬使用。装弾数5発。

音が出るのでノーキルノーアラートには不向きと思われがちだが、意外と便利な一丁。

- ドレピンショップ 60,000DP、またはパスワードでも入手が可能。

二週目以降ドレピンショップから笑い、怒り、哀しみ、叫びと様々な効果のある弾を買える。

## VSS

ロシア製狙撃銃。

軍特殊部隊や潜入工作員が使用するために開発された、サプレッサー付き狙撃銃。

ドレピンショップで購入できず、入手箇所も一箇所しかない貴重品。

弾速が遅く、遠距離の敵には命中させ辛いという欠点がある。

- ACT.2捕虜収容施設

## SVD "Dragunov" (ドラグノフ)

旧ソ連製自動狙撃銃。

遠距離を狙撃するのではなく、200M代の距離から敵を倒す為に作られた狙撃銃。

ストックが木製ではなく、金属パイプタイプのSVD-S。

威力、貫通力、共に優れている。

- ACT.2開始MAP北西の家2階ローリングで渡るとこ
- ACT.4クライングウルフ戦MAPの南の倉庫内部

## M82A2

バレット社製の50口径対物狙撃銃(アンチマテリアルライフル)。

大口径で、命中精度、射程も良く、撃たれれば大概が即死である。

終盤、それなりに弾が手に入るので多用してもそうそう弾は切れないうらう。

月光やBB部隊に対しても十分な威力が期待できる(月光に至っては弱点に連射するだけですぐに倒せる)。

アンチマテリアルライフルにありがちなロードが遅いということもない為非常に扱いやすい。

高額なのが欠点だが、それに見合う性能である為早めに購入したいところ。

各国でベースのM82A1(M107)が使用されている模様だが、このM82A2は失敗作であり名が知られていない。

ACT5でジョニーが装備している。

小島監督もオススメの一品だそう。

- ドレピンショップ 200,000DP

## RAIL GUN (レールガン)

MGS2にてフォーチュンが使用していたものと同型の大型銃器。電磁加速銃。

構えるとチャージを開始し、チャージ時間によって威力が増大する。  
最大チャージ時の威力は全武器中最高となる。

- ・ ACT.4クライング・ビューティー撃破後

---

## マシンガン

### HK21E

H&K G3ユニットの軽機関銃。G3ユニットの欠点である工場送りとなっていたパレル交換を現場で簡便に出来るように改良している。

マシンガンでは唯一発射方式の切り替えが可能で、リロードも他のMGより早い  
が、照準器が見つらいため連射すると主観で狙うことが難しい。

- ・ ACT.1のレジスタンス基地で最新の武器を自慢してる兵士が装備

### M60E4

M60マシンガンの最新版。レールが装着されているので、各種アクセサリーを取り付けられる。

レールが装着されているモデルは正式にはMk.43 Mod.1という名称。

連射時スネークが雄たけびを上げる

装弾数が200発と飛び抜けているため、多数の敵と戦う時は非常に頼りになる。

- ・ ACT.2のPMCに装備している者がいる。

### PKM

ソ連製の軽機関銃。レールなどはなし。

- ・ ACT.2南米の反政府ゲリラが装備している。

### Mk.46 Mod1

ベルギーのFN社製軽機関銃。

ベースはミニミの愛称でお馴染みのM249軽機関銃。

レールが装着されているので各種アクセサリーの取り付けが可能。

- ・ ドレピンショップ 9,000DP

### M2

地上設置型や、装甲車に設置されている。

携行は不可能だが、M82A2と同じ12.7mm弾を使用する重機関銃だけあって非常に高い攻撃力を持つ。

PMCや米軍のハンビーにも装着されているがこちらはプレイヤーの使用は不可。

### GE GAU-8

メタルギア “REX” に搭載 プレイヤーの使用は可能

---

## ショットガン

### TWIN BARREL (水平二連)

水平二連、片手装備可、装弾数2発。唯一ACT3バイク戦で使用できるショットガンであるため何かと重宝する。  
一回撃つたびに要リロード(一度で二発同時発射する)

- ・ ACT2、反乱軍決起後 開始地点のすぐ傍の家。

## M870 CUSTOM

ポンプアクションショットガン。

装弾数4発(+1)。フラッシュライトとスピードストックを装着している。

なお、どのショットガンも散弾・スラッグ弾・空気弾の3種の弾丸を使用可能。

購入する事も出来るが、ACT2で入手できるのでわざわざ購入する必要はないだろう。

- ・ ACT2 収容施設敷地内 北西の小屋

## SAIGA 12 (サイガ12)

AKの射撃アセンブリを利用したセミオートショットガン。

セミオートで連射が利き、装弾数が多く扱いやすい。リロードも割と早いので、終盤空気弾を使うならこれで、

装弾数8発。

- ・ ドレピンショップ 40,000DP

## MASTERKEY (マスターキー)

ポンプアクションショットガン。

装弾数 4 発。M4 CUSTOMに装着可能。

プレイヤーはカスタムパーツとしてしか使用できないがPMCはスタンドアローン型(単体)で使用している。

- ・ ACT.1のBB部隊登場後のエリアのPMCの増援部隊・ACT.2-3の一部のPMCが装備。

---

## ランチャー

### XM25

コンピュータ制御の25mmエアバーストグレネードを発射できる。

主観で十字キー上下で爆発する距離を変更可能。

- ・ ACT.4北の通信塔3F

### MGL140

6連グレネードランチャー。40mmグレネード(榴弾・焼夷・閃光・煙幕)を発射できる。レイジングレイヴンから入手。グレネードの各種弾薬を連射できるのがウリで、制圧力は非常に高い反面、リボルバー式なのでリロードに時間がかかるのが欠点。

- ・ レイジング・ビューティー撃破後

### RPG-7

ロシア製対戦車擲弾発射筒。

リロードはM72ほどではないが、それなりに早い。序盤から使用できるのが利点。

- ・ ACT1で民兵が装備している
- ・ ACT4の対自爆型月光戦で拾える。
- ・ ACT5の水密扉の中の広場に置いてある。

### M72A3 "LAW"

小型のロケットランチャー。威力は控えめだがリロードが早く、それなりに連射が利く。

- ・ ACT.2市場の路地裏

ACT.2反政府軍兵士が所持

### FGM-148 "JAVELIN" (ジャベリン)

携帯式対戦車ミサイル。ミサイルは右スティックで操作可能。この武器でもっとも有名な機能は弾頭発射時に急上昇、急降下し目標を真上から撃破する「トップアタックモード」であるが、残念ながら本作では再現されていない（もとより、ロックオン機能自体付加されていない）。

その代わりに、発射後に右スティックである程度ミサイルをコントロールできる。

- ・ ACT.1BB部隊登場ムービー前のMAP、ビルの屋上。
- ・ ACT.2、発電施設先XM8の隣。

### FIM-92A "STINGER" (スティンガー)

携帯式地对空ミサイル。

狙った敵を追尾するが、命中前にリロード（本体を捨てる）すると追尾機能がなくなる。

地对空ミサイルではあるが、地上の敵もロックオンできる。

- ・ ACT.2、発電施設送電線を渡ったとこ
- ・ ACT.4、クライング・ウルフ戦MAPの墜落しているハインドの傍。

### GP30

40mmグレネードランチャー。XM320同様、カスタムパーツ。

こちらはAK-102、AN94に装着可能。ただし装填できる榴弾は1種類のみ。

- ・ ACT.1、2階赤外線トラップ解除後穴を飛び越えた向こう

### XM320

40mmグレネードランチャー。カスタムパーツとして使用する。

M4 CUSTOM、XM8に装着可能。4種類のグレネードを使用できる。

プレイヤーはカスタムパーツとしてしか使用できないがPMCはスタンドアローン型(単体)で使用している。

- ・ ACT.2の一部のPMCが装備している。

### 迫撃砲

戦場に設置されている。強力な砲撃が可能。発射してから着弾まで時間がかかる。

---

## 投擲類

### GRENADE(グレネード)

手榴弾。

今作からは仰向け状態からも、投てき可能。

消耗品だが、なぜかIDロックされている。

### PETRO BOMB(火炎瓶)

民兵から貰うことができる。投擲後即燃焼する。

- ・ 白燐グレネードより燃える範囲は広いが敵が吹き飛ばない。

### WP G.(白燐グレネード)

投擲後、燃焼し周囲の物を焼き払う。

炎が燃え移った兵士はしばらくのたうちまわった後、死亡。

### STUN G.(スタングレネード)

強力な音と光で敵の聴覚と視覚を奪う。近いと自分も同じ目に合う。  
爆発時、スネークの顔がグレネードとは別の方向を向いていれば閃光だけは防げる。

### SMOKE G.(スモークグレネード)

白、黄、赤、青、緑と煙の色が5種類ある。  
煙に巻き込まれた相手はむせてしばらく無防備になり、スネークの姿も見えなくなる。  
ただし、スネークも煙を浴びると動けなくなるので注意が必要。  
後ろの4つは特殊効果付きで、敵陣に投げると面白い物が見れる  
色付きは2周目で降ドレピンショップでのみ入手可能

### CHAFF G.(チャフグレネード)

金属片をばら撒き、近くの電子機器を一時的に無効にする。  
仔月光を完全に無力化、月光は攻撃をしなくなる。  
またMK. にも効果があり、ドレピンショップが使用不可能になる。  
入手箇所がかなり限られており、貴重。非売品。

- ・ ACT2捕虜収容施設・東側施設内
- ・ ACT2市場・出口直前の左横の露天内
- ・ ACT3ミッドタウン中央セクター・水路上の橋を渡った先の、西端の行き止まり
- ・ ACT4シャドーモセス・ヘリポート中央

### MAGAZINE(空弾倉)

リロードする度に手に入る空弾倉、着弾点に兵士・月光の注意を引けるのでノーアラート目指す場合に重宝する。

---

## その他

### STUN KNIFE(スタンナイフ)

スタンガン機能を内蔵したナイフ。  
連続斬り、突き刺し、放電が行える。  
なお、放電は一回使用することに充電が必要（約5秒）。

### CLAYMORE(クレイモア地雷)

設置後、目の前を通ると爆発する。  
自分で使うより、トラップとして見かけることが多いかもしれない。  
ホフクしながら接触することで回収できる。  
Mk. でぎりぎりまで近付き ボタンで回収してもOK。

### S.G.MINE(睡眠ガス地雷)

設置後近付くと本体が真上に跳び、催眠ガスを散布する地雷。  
クレイモア同様ホフクで回収できる。銃撃すると破壊でき、催眠ガスが発生しない。  
ガスはしばらく残るので、スネークが巻き込まれないように注意。  
また、設置地点の近くに倒れた敵兵がいると設置と同時に即作動してしまう。

### C4(C4爆弾)

設置後 ボタンを押すことで起爆できる爆薬。  
地面、壁のみならず、敵兵にも設置できるのはシリーズおなじみ。

## S.G.SATCHEL(無線起爆型ガス装置)

設置後 ボタンを押すことで催眠ガスを散布する地雷。  
ガス地雷とは違い、倒れた敵兵やスネークに対して誤爆しないという利点がある。  
しかし起動を手動で行うため、敵の位置を把握していないと効果がでない欠点もある。  
こちらもジョニーからもらえる。  
実は壁面にも設置可能だったりする。

## PLAY BOY(雑誌-PlayBoy-)

ティーンから定年後のお父さんまで、すべての男性のオアシス、グラビア誌。  
敵兵の陽動に最適。当然ながらカエル兵には効かない  
**なんと今回からページ数が増量！**  
設置時、R1押しっぱなしで を押すたびページをめくる。  
で主観にすると1ページごとにスネークの気力が回復する。

## EMOTION MAG(感情本)

ドレピンから購入のみ入手可能。  
兵士の感情を揺さぶる効果がある。  
どのページを開いていたかで喜怒哀楽が変化する模様。  
カエル兵はこの本の前で敬礼をし続ける。

## マンティス人形

ナノマシンが入っていて、生きている人間に対してのみ有効。  
ただし、イベント中に味方に撃っても効果なし。  
コントローラーを前後に振る事で敵を揺さぶれる。  
揺さぶられ続けた人間は死亡してしまうという呪いの人形。  
使う度に「ブラックアウト!!」と喋るのがどこか可愛い。  
使う度にうるさいが何気にサイレント仕様

- マンティス戦で打ち落とし入手

## ソロー人形

ナノマシンが入っていて、死んでいる人間に対してのみ有効。  
コントローラーを前後に振る事で敵を揺さぶれる。  
使う度に「哀しい...」と喋るのがどこか哀しい。  
カメラと同時に装備して心霊写真の場所に行くと霊が見える。

- マンティス戦で打ち落とし入手

## 武器性能表

### HANDGUNS

名称	重量	威力	射程	DMG						装弾	弾薬	カスタムハ
				SLP	SHK	PNT	STB	RLD	LKD			
Mk.2 PISTOL	1.1kg	350	76.0m	D	-	E	S	A	B	10	ANEST.(22.)	なし
非殺傷・サプレッサー標準装備・シングルショット												

OPERATOR	1.0kg	420	71.0m	D	C	E	B	S	B	7	.45ACP	SUP/F.LIG
	レーザーサイト標準装備											
GSR	1.2kg	430	63.5m	D	C	E	B	S	B	8	.45ACP	F.LIGHT(H
FIVE SEVEN	0.8kg	300	80.0m	D	D	B	B	S	B	20	5.7x28mm	F.LIGHT(H
PMM	0.8kg	325	70.0m	D	D	E	A	S	B	12	9x18mm	なし
PSS	0.9kg	350	50.0m	D	D	C	A	S	B	6	7.62x42mm	なし
	弾が消音仕様											
G18C	0.9kg	300	60.0m	D	D	C	C	S	B	33	9x19mm	F.LIGHT(H
	フルオート射撃可											
Mk.23	1.1kg	440	90.0m	D	C	E	B	S	A	12	.45ACP	SUP
	レーザーサイト・ハンドガンライト標準装備											
RACE GUN	0.9kg	200	60.0m	E	D	E	A	S	B	19	9x23mm	なし
	跳弾											
TYPE 17	1.4kg	430	80.0m	D	C	E	B	A	A	10	.45ACP	なし
	フルオート射撃可											
D.E.	2.1kg	700	90.0m	C	A	E	D	S	B	7	.50AE	なし
D.E.(L.B.)	2.1kg	710	125.0m	C	A	E	D	S	B	7	.50AE	なし
	3倍率スコープ標準装備											
1911 CUSTOM	1.0kg	450	100.0m	D	C	E	A	S	S	7	.45ACP	SUP
THOR.45-70	2.3kg	1500	150.0m	A	S	A	D	A	B	1	.45-70	なし
SOLAR GUN	0.5kg	5000	150.0m	S	-	E	S	E	B	-	NONE	なし
	麻酔銃・銃弾に太陽エネルギー使用											

## SUBMACHINE GUNS

名称	重量	威力	射程	DMG						装弾	弾薬	カスタムハ
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD	SLP			
P90	3.0kg	300	135.0m	D	D	B	B	B	B	50	5.7x28mm	SUP/LASE F.LIGHT(L
M10	3.3kg	420	73.0m	D	C	E	B	B	B	30	.45ACP	SUP
MP7	1.5kg	250	140.0m	E	E	B	A	B	A	20	4.6x30mm	D.SIGHT/S

Vz.83	1.4kg	325	75.0m	D	D	E	B	B	S	20	9x18mm	なし
	レーザーサイト標準装備											
BIZON	2.5kg	325	100.0m	D	D	E	B	B	A	64	9x18mm	なし
MP5SD2	3.1kg	290	160.0m	E	D	E	B	C	B	30	9x19mm	なし
	サプレッサー標準装備											
PATRIOT	1.5kg	425	160.0m	D	B	E	C	-	B		5.56x45mm	なし
	弾数無限・リロード不要											

## ASSAULT RIFLE

名称	重量	威力	射程	DMG						装弾	弾薬	カスタムパーツ
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD	SLP			
AK102	3.0kg	415	200.0m	D	E	C	C	B	D	30	5.56x45mm	GP30
M4 CUSTOM	3.0kg	400	220.0m	D	E	C	C	B	D	30	5.56x45mm	DOT SIGHT/SC XM320/MA FORE GR LASER SIG LIGHT
	3点バースト切り替え可											
Mk.17	4.1kg	530	200.0m	C	C	C	C	B	D	20	7.62x51mm	DOT SIGH FORE GR LASER SIG LIGHT
G3A3	4.4kg	540	250.0m	C	C	C	C	C	E	20	7.62x51mm	なし
FAL CARBINE	4.5kg	550	230.0m	C	C	C	C	B	D	20	7.62x51mm	なし
AN94	4.0kg	375	220.0m	D	E	C	B	B	D	30	5.45x39mm	GP30
	2点バースト切り替え可											
XM8	2.8kg	400	220.0m	D	E	C	C	B	D	30	5.56x45mm	XM320
	ダットサイト標準装備											
TANEGASHIMA	4.0kg	725	100.0m	C	B	E	B	E	D	1	LEADBALL	なし
	特定の広い場所で撃つと一定確率で神風発生											

## SNIPER RIFLE

名称	重量	威力	射程	DMG						装弾	弾薬	カスタムバリエーション
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD	SLP			
M14EBR	4.5kg	530	230.0m	C	C	B	D	B	-	20	7.62x51mm	SUP/LASER SIGHT/F.LIGHT
	フルオート射撃可											
DSR-1	6.0kg	900	300.0m	B	A	A	D	C	-	5	7.62x67mm	なし
	ボルトアクション(シングルショット)											
SVD	4.4kg	740	280.0m	C	B	A	E	B	-	10	7.62x54R	なし
MOSIN-NAGANT	4.4kg	750	300.0m	B	A	E	D	B	-	5	ANEST.(7.62mm)	なし
	非殺傷・ボルトアクション(シングルショット)											
M82A2	14.0kg	2500	300.0m	S	S	S	E	B	-	10	.50BMR	なし
RAIL GUN	20.0kg	5000	300.0m	S	S	S	C	D	-	40	RAIL GUN AMMO.	なし
	匍匐状態での射撃不可・チャージ機構搭載											

#### MACHINE GUN

名称	重量	威力	射程	DMG						装弾	弾薬	カスタムバリエーション
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD	SLP			
HK21E	9.3kg	530	250.0m	C	C	C	C	D	E	100	7.62x51mm	なし
	セミ・3点バースト切り替え可											
M60E4	9.3kg	550	260.0m	C	C	C	C	E	E	200	7.62x51mm	DOT SIGHT FORE GRIP LASER SIGHT LIGHT
PKM	9.0kg	730	265.0m	C	B	C	D	E	E	100	7.62x54R	なし
Mk.46 MOD1	5.8kg	400	250.0m	D	B	C	C	E	D	100	5.56x45mm	DOT SIGHT FORE GRIP LASER SIGHT LIGHT

#### SHOT GUN

名称	重量	威力	射程	DMG						装弾	弾薬	カスタムバリエーション
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD	SLP			
TWIN BARREL	2.3kg	1250	40.0m	B	S	B	E	A	C	2	各ショットシェル	なし
	片手持ち・2発同時撃ち・シングルショット・ソードオフ											

M870 CUSTOM	3.5kg	1300	50.0m	B	S	B	D	E	C	4+1	各ショットシェル	DOT SIGHT
	ライフルライト標準装備・ポンプアクション											
SAIGA12	3.8kg	1250	50.0m	B	S	B	D	B	C	8	各ショットシェル	なし

### GRENADE LAUNCHER

名称	重量	威力	射程	DMG					装弾	弾薬	カスタムバリエーション	
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD				
				SLP								
XM25	5.5kg	2000	300.0m	A	S	-	E	B	-	6	25mm A.B.G.	なし
	3倍率スコープ標準装備・飛翔距離設定機能搭載											
MGL-140	6.0kg	2000	300.0m	A	S	-	E	E	-	6	40mm(GRENADE)	FORE GROUND FLIGHT
	ダットサイト標準装備											

### MISSILE LAUNCHER

名称	重量	威力	射程	DMG					装弾	弾薬	カスタムバリエーション	
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD				
				SLP								
RPG-7	8.5kg	3500	250.0m	S	S	-	E	B	-	1	RPG-7 AMMO.	なし
	3倍率スコープ標準装備											
M72A3	2.5kg	2450	200.0m	A	S	-	D	A	-	1	M72A3	なし
JAVELIN	22.3kg	5000	400.0m	S	S	-	E	B	-	1	JAVELIN	なし
	3倍率スコープ標準装備・手動誘導装置搭載											
FIM-92A	15.7kg	3000	500.0m	S	S	-	E	B	-	1	FIM-92A	なし
	3倍率スコープ標準装備・ロックオン機能搭載											

### PROJECTILE

名称	重量	威力	射程	DMG					装弾	弾薬	カスタムバリエーション	
				SHK	PNT	STB	RLD	LKD				
				SLP								
GRENADE	0.3kg	2000	30.0m	A	S	-	-	-	-	-	-	-
	吹き飛ばし効果											
PETRO BOMB	0.8kg	1000	30.0m	B	B	-	-	-	-	-	-	-
	炎上効果・着弾時即効果発揮											
WP G.	0.8kg	1500	30.0m	A	S	-	-	-	-	-	-	-
	吹き飛ばし・炎上効果											
STUN G.	0.5kg	2000	30.0m	A	S	-	-	-	-	-	-	-
	スタミナダメージ											
CHAFF G.	0.5kg	-	30.0m	-	B	-	-	-	-	-	-	-
	電子機器妨害効果											

SMOKE G.	0.5kg	-	30.0m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	煙幕効果・行動妨害効果・(感情誘発効果)													
MAGAZINE	0.1kg	-	30.0m	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-

PLACE

名称	重量	威力	射程	DMG							装弾	弾薬	カスタムハ	
				SLP	SHK	PNT	STB	RLD	LKD					
CLAYMORE	1.6kg	2000	20.0m	A	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	動体反応・吹き飛ばし効果													
S.G.MINE	1.5kg	5000	3.0m	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	動体反応・スタミナダメージ													
C4	1.6kg	3000	3.0m	S	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	遠隔起動・吹き飛ばし効果													
S.G.SATCHEL	1.5kg	5000	3.0m	S	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	遠隔起動・スタミナダメージ													
PLAYBOY	0.1kg	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	兵士無力化													
EMOTION MAG	0.1kg	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	感情誘発効果													

[@wiki広告スペース/@wiki広告スペース/関連オークション]