

武器



- [精度について](#)
- [比較](#)
- [射撃武器](#)

[Pistol\(COLT M1911A1\)](#)

[Sub Machinegun\(IMI UZI\)](#)

[Pump Action Shotgun\(Ithaca M37\)](#)

[Auto Shotgun\(Benelli M4 Super90\)](#)

[Assault Rifle\(M16A3\)](#)

[Hunting Rifle\(Ruger Mini-14\)](#)

- [投擲武器](#)

[Molotov Cocktail](#)

[Pipe Bomb](#)

- [その他](#)

[Gas Can](#)

[Propane tank](#)

[Oxygen tank](#)

- [設置武器](#)

[ミニガン](#)

精度について

ショットガン以外の全ての武器は、移動・ジャンプ・射撃の最中は精度が低下する。静止時には精度が高まり、さらに静止状態で屈んだ場合は最高の精度を発揮する。

比較

	弾1発あたりの威力	1装填時の総火力	全弾消費時総火力	射速
Pistol	35	525		300/分
Pistol(Akimbo)	35	1050		600/分
Sub Machinegun	19	950	10070	1000/分
Pump Action Shotgun 25x10		2000	34000	69/分
Auto Shotgun	24x12	2880	39744	200/分

Assault Rifle	32	1600	13120	700/分
Hunting Rifle	90	1350	17550	225/分

射撃武器



Pistol(COLT M1911A1)

装弾数：15(二丁時は30)
携行弾数：無限
弾一発あたりの威力：35

初期装備のピストル。弾は無限で二挺持ち (Akimbo = アキンボ) も可能。Akimboにすると連射力と持続力が高まるため、囲まれたときなどの生存性に直結する。リロードの速度が低下するデメリットはあるものの、袋叩きにされる機会が多く、リロード中の隙を殴りでなんとかできるこのゲームでは、原則的に、一挺のみで使用する必要性はない。ノーマルなら、立ち回りをしっかりす

れば雑魚戦闘ではこれだけでも生きていける。また、ショットガンをメインで使用している場合、遠距離の敵や、味方を取り囲んでいる敵の処理に扱う頻度が非常に高い。



Sub Machinegun(IMI UZI)

装弾数：50
携行弾数：50+480
弾一発あたりの威力：19

サブマシンガン。フルオートなので、押しっぱなしだとあっという間に1マガジン使い切るので注意。威力の低さの割に、精度も微妙なため、遠くの敵を殺そうとすると意外に手間取る。



Pump Action Shotgun(Ithaca M37)

装弾数：8
携行弾数：8+128
弾一発あたりの威力：25x10

散弾銃。1発あたりの威力はそうでもないが、10発分の弾を同時に発射するため、複数発が命中する距離では非常に強力。ポンプ式なので、一発ごとにポンプを引くアクションがあるため連射は遅い。しかしそれがかえって弾丸の節約につながる。弾切れになるということはまずない。

8発撃ち切ってからリロードすると、リロードのアクションが長くなるので、可能な限り、残り1発になったらリロードしておこう。近距離で味方へ誤射するとノーマルでも一気に減ってしまうので、取り回しには注意。また、オートショットガンでもそうだが、味方に当てて無いつもりでもその拡散性ゆえに当たってる場合がある。



Auto Shotgun(Benelli M4 Super90)

装弾数：10

携行弾数：10+128

弾一発あたりの威力：24x12

発射ごとのポンプアクションがないため、10連射も可能。同時発射の弾数が12発に増えているため、攻撃力も向上している。いい事尽くめに思えるが、連射が可能になった反面、撃ちまくって弾切れになることもあるので注意。



Assault Rifle(M16A3)

装弾数：50

携行弾数：50+360

弾一発あたりの威力：32

性能的にはUziの強化版といったところ。威力、遠距離での集弾率共に強化されている。しかし連射力がある割りに、携行弾数が若干減少しているので無駄撃ち厳禁。威力はもとより、命中精度の高さが大きな武器であり、走行から停止に移行した際、レティクルの収束速度が速いため、迅速に遠方の敵を処理出来るのが魅力。



Hunting Rifle(Ruger Mini-14)

装弾数：15

携行弾数：15+180

弾一発あたりの威力：90

ゲーム中、唯一ズーム可能な武器。通常感染者なら四肢でも即死するほど威力が高く、貫通力も高い。反面、レティクルの拡散率が非常に高く、走行中はほとんど当たらない上に、静止してから再び命中精度が高まるまでに、微妙な空き時間が発生するのが弱点。殴りでなんとか出来るとはいえ、リロードもやや遅め。しゃがみ移動の射撃だと、レティクルが広がっていてもある程度狙った場所に弾が飛ぶ。しかし、確実に命中する訳でもないので注意が必要。

投擲武器



Molotov Cocktail

火炎瓶。ゾンビの大群が来る前に投げておくことで、ゾンビの突進を防止できる。また、特殊感染者に引火すると死ぬまで燃え続ける。特に対タンク戦では重要となるアイテム。



Pipe Bomb

パイプ爆弾。投げると発信音が鳴り、周囲のゾンビがパイプ爆弾に群がる。特殊感染者は音に反応しないので注意。爆発によるダメージはある。

その他



Gas Can

ガソリン入りポリタンク。銃で撃つと燃え広がり、火炎瓶と同様の効果を発揮する。想像以上に燃え広がる範囲が広いので生存者自身に燃え移らない様注意する。拾得後はアイテム使用ボタンでその場に、射撃ボタンで前方に投げ飛ばす。



Propane tank

プロパンガスの入ったタンク。攻撃すればパイプ爆弾以上の広範囲による衝撃波で感染者たちを爆裂させる。破壊力はかなり高いので生存者自身がダメージを受けない様爆破する際には注意する必要がある。拾得後はアイテム使用ボタンでその場に、射撃ボタンで前方に投げ飛ばす。



Oxygen tank

医療用のボンベ、撃つとしばらく「シュー」と空気漏れの音がして、その後爆発する。時限タイプのプロパンタンクのような位置づけか。時間差で爆発するので、プロパンタンクよりは頼りになる。

拾得後はアイテム使用ボタンでその場に、射撃ボタンで前方に投げ飛ばす。

設置武器



ミニガン

装弾数：無限

弾一発あたりの威力：65

射速：2400/分

イベント箇所に設置してあることが多い。強力だが射角が制限されており、長時間撃ち続けると銃身が加熱して、冷却時間が発生する。

役に立つマップもあればそうでないマップもあるので注意。

一部PC版Left 4 dead@wikiから文章を引用させていただきました