

兵士について

ステージ上にいる兵士、AP通信で入手できる兵士（店舗配信用は除く）GPS、志願兵などはこのページで

通常兵

現段階ではチャフやガーコといった特殊なアイテムを所持することが不可能とされている兵士、彼らは一定のステータスを元に一定のパターンで区分されている。同じ枠の中ではとても似通ったステータスになる。このパターンは現在検証中で、解析人曰く、所持武器特化型、所持武器以外の武器特化型（医療や技術スキル含む）、キャリア重視型、HP重視型、スタミナ重視型がある。

ちなみに、改造してデータを弄ると、各所持武器ごとに同じアイテムを落とす。例えばm16所持の敵は通常m16用の弾丸を落とすが、データを変更してak-47本体を落とすように弄ると、大半の兵士はak-47本体を落とすようになる。しかし、これを受け付けず、通常通り弾丸を落とす兵士が存在する。この兵士をフラグ兵士と呼び、後の検証から彼らのみ特殊アイテムを所持する可能性がある事が判明した。

余談だが、フラグ兵士、通常兵士はランダムに配置され増援にも混じる。どれがフラグ兵士か、通常兵か捕獲するか気絶させてアイテムを確認する以外に通常プレイでは方法がない。

通常兵のステータス

攻略本を確認したところ、解析人の言うとおり通常兵には一定のステータスを元にしてしている事が判明された。以下は攻略本による、通常兵の傾向である。攻略本の文章を確認する限り、フラグ兵の存在は完全に確定した。そのため、以下の傾向は通常兵の傾向と思われる。この傾向を完全に無視した兵士や、傾向にどうしても合わない兵士はフラグ兵やチート兵と見られるが、志願兵については現状まったく判明してはいないため注意が必要。下記のステータスと合わないといって安易にチート扱いしないように。

シングルプレイにおける通常兵の傾向

キャリアについては、政府高官以外は階級を含め最大3つである
政府高官は最大4つ

ソ連兵

ライフ中 スタミナ中 センス中
スキル 武器高 ナイフ高 技術、医療低
なりやすいキャリア 測量士40%
レスキュー隊20%

FOX兵

ライフ中 スタミナ高 センス中
スキル 武器中 ナイフ高 技術、医療低
なりやすいキャリア アスリート40%
球技選手40%

女性兵

ライフ低 スタミナ高 センス中
スキル 武器中 ナイフ高 技術、医療低
なりやすいキャリア 作業員40%

研究員

ライフ最低 スタミナ最低 センス中
スキル 医療高 それ以外中

なりやすいスキル 医師30%
工学博士10%
栄養士10%

女性研究員

ライフ最低 スタミナ中 センス高
スキル 武器中 技術低 医療高
なりやすいスキル 薬剤師40%
医師40%
栄養士40%

メンテナンスクルー

ライフ低 スタミナ中 センス中
スキル 技術高 それ以外低
なりやすいスキル 銃器技師40%
工学博士5%
技術者40%

上級士官

ライフ低 スタミナ中 センス中
スキル 武器中 ナイフ高 技術、医療低
なりやすいスキル 武器商人30%

政府高官

ライフ最低 スタミナ中 センス中
スキル 全スキル中
なりやすいスキル 100%政治家

上記に該当しない兵士は多数いる
これらは下記に存在するフラグ兵や志願兵とみられる。
傾向を無視した兵士だからといってバグではない。

フラグ兵士とは

解析人が発見した兵士。
改造等を一切受け付けず、何らかの別のデータ構成によって成り立っている兵士。
現段階ではこの兵士にのみ特殊なアイテム（チャフ、ガーコ、マガジン）を所持する可能性がある。

この兵士の特徴として、通常の兵士よりもステータスが高くなる場合（チャフなしでスキルSorAが多くなる）、異様に低くなる場合（オールCなど）、通常と同じ兵士の場合がある。
これらは捕獲時のステータスで判断する以外は改造で他の通常の兵士のデータを弄る以外に発見はできず、通常と同じステータスのフラグ兵士は通常兵士の中に分類される。
彼らは、プラスフラグ兵士、マイナスフラグ兵士と呼ばれている。
しかし、これらの兵士が特殊アイテムを所持すると、それにしたがってステータスが上下する。
この兵士はランダムでステージ内に配置され、各所持武器ごとに最低一人はいる模様。

また、増援にも混じるので、1ステージに何人いるかはそのときの運しだい、多い時は3人以上出るときもある。
解析人いわく、多種類の武器が所持武器として登場するステージほど有利ではないかという意見が出ている。
諜報員にチャフグレネードを持たせると、フラグ兵士が出やすい。
エクストリームのマガジン兵士はHP、STUN共にノーマル、イージーより高い。

各特殊アイテムの効果

チャフG HPが減少し、スキルが大幅に上昇する。
マガジン スキルが減少し、HPが大幅に上昇する。
ガーコ HPが若干上昇し、スキルも上昇する。

プラスフラグ兵士

上記で記したとおり、通常よりステータスが高めになる兵士。
女医やメンテナンスクルー等はプラスフラグになるとチャフを所持しなくてもSが付く傾向にある。
FOXやソ連兵、将校については全体的にAが付く場合や所持武器にSが付く場合がある。
この、通常よりステータスが高めの兵士にチャフが備わるとS5つに加えA4つ等というチート級の兵士になる。
この兵士にマガジンが備わると、マガジンにもかかわらず通常のステータスのフラグ兵士にガーコが備わったようなステータスになる。
空港にて弾薬を落としたFOX隊員を捕獲した所、重火器、CQC、投擲、トラップS
初期HP110の兵士を捕獲した。
エクストリームだと出やすい気がする。

フラグ兵士

通常のステータスのフラグ兵士に特殊アイテムが備わった場合に使われる。
この兵士に特殊アイテムが備わった場合、通常の兵士より強くなるが化け物と呼ばれるほど強くなるわけではない。

マイナスフラグ兵士

上記で記したとおり、全体的にステータスが異様なほど低くなる兵士。
彼らはオールCやFOX隊やソ連兵なのにもかかわらず、HPが非戦闘員とほとんど変わらない数値になったりなど、恵まれないかわいそうな兵士。
彼らに特殊アイテムが備わってもステータスは低くなる。
一応、アイテムの効果でステータスは上昇しているが元のステータスが低いためにアイテムを所持していないプラスフラグの兵士にさえ劣る場合がある。
例えば、マガジンを所持してもhpが70程度、チャフを所持していてもAしかない、ガーコなのにhpが低くAしかない等、はっきり言ってしまうとハズレ兵士である。

サイロの小技

サイロやその他でフラグ兵士を特定する判定方法

これは解析人いわくバグであり、付近の兵士を殺害した場合のみ、揺すってアイテムを出現させるとなぜか特定の場所を巡回している兵士のアイテムが出現するというもの。
(所持武器は問わないため、女医が弾丸を落とす事や、その逆等、発売日から不思議な現象とされていた)
ホールドアップや気絶でこのバグは解けて通常通り所持している武器の弾丸を落とす。
(ホールドアップや気絶させた後に殺害してもフラグ兵の所持アイテムを落とす。
バグが解けるのは殺害しなかったときのみでそれ以外はどんな状況後でも殺害すればフラグ兵の所持アイテムで固定っぽい。)と
りあえず後から近づいてSPナイフやHSを決めて殺害してしまおう(サイロの場合、ショットガン所持しているのに殺害した時にのみロケット弾を落とす)

この方法で、サイロ入口の場合はRPG-7を所持する兵士が特殊アイテムを所持するフラグ兵士かどうか判断できるが、プラスフラグ、マイナスフラグかどうかは判断できない。
プラスフラグ固定という意見は間違いであり、この場所にいる兵士 = 必ずフラグ兵士というわけでもない。
チャフ所持のみその場所にフラグ兵士がいるということが判断できるだけで、一人目に殺害した兵士が特殊アイテム所持という場合もある。

特殊アイテム所持のフラグ兵士判別用の小技

検証中事項

マップ上のいち兵士をアイテムを出させずに殺して揺すりその兵士がレアアイテムを出すと特定の兵士がレアアイテムを持っている
今現在メインミッション以外のみ起こるとされている

* 特定の兵一覧

- サイロ搬入口 通常ルート通って4番目に会うFOX(RPG持ち)
- 空港 外にいるFOX兵の中で2番目に遠いFOX
- 迎賓館 ロビー1のソ連兵

- 警備基地 外の女兵士(FOX部隊出現後のみ検証)
- 病院 マップ中央のソ連兵士(トラック付近を巡回)
- 研究所 坂道付近を歩き回ってるソ連兵
- 工場 坂の横のソ連兵士(ショットガン持ち)
- 哨戒基地 マップ南側逆L字型コンテナ付近のソ連兵
- 鉄橋 マップ北側盾を持ったソ連兵
- 通信基地 中央の建物の梯子付近のソ連兵
- 資材集積所 梯子がある小屋のソ連兵
- 市街地 マップ東建物の中のソ連兵
- 半島西部荒地 洞穴の入り口左側のソ連兵

特定兵士以外の兵士を殺せば対応するのでスタート地点から一番近い兵士を調べるのがベター
 ただし、上記の情報どおりにアイテムが一致しなかったという報告もあり、未だハッキリとしたことはわかっていないので、参考までに。

兵士の行動によるステータスの変化

各兵士は、フラグ兵士、通常兵士共にステータスが行動によってある程度把握できるようになっている。

現在判明している行動におけるステータスの違い

アスリートを所持

音などを立てて、兵士を通常の巡回場所から放した後、兵士が「何も無い・・・」と行って元の巡回場所に戻るときに腰を低くしながら走った場合

武器の使い方によるステータスの変化

スキルが高いほど単発武器は連射してくるようになる。
 ショットガンが一番見分けやすく、スキルAだと約1.5秒に1発、スキルBだと2.0秒に1発、スキルCだと約4.0秒に1発になる。
 スキルAだとオンライン対戦時のようなハメをされる事もあるので注意

アサルトライフルについては、バースト(3発連射)をしてくる人間はスキルが低い。
 アサルトライフルにも関わらず、ホフクの狙撃体勢(自分が通路等に隠れていない場合)を行いながら射撃する兵士はスナイピングスキルが高い。

グレナードを投げる兵士については、グレナードのスキルが高い場合が多くなる。

RPGについては、リロードの速度でスキルの高さを見分けることができる。
 ただし、速度の違いがほとんどないので、近くに同じ武器を所持する人間がいないとわかりづらい。

ナイフを使う兵士については、Aが多くなる傾向。
 Cの場合、一切ナイフは使ってこない。

センスについては、センスが高くなるほどストーキング以外で近づいて振り向くまでの距離が長くなる。(センス70以上でストーキングでも振り向く 要検証)
 また、壁に当たった弾丸で反応する場合や、通信で応援を呼ぶ率も高くなる。
 センスが低いとストーキングをしなくてもほとんど気づかない。
 壁等に張り付いているとまったく気づかないまま横を通り過ぎる。弾丸が目の前の壁を直撃しても何の反応も示さない。
 グレナードを投げて気づかず爆発に巻き込まれる等、ステージ上での兵士の優秀度の違いがすぐ見分けられる。
 また、女将校や女医はセンスが高くなる傾向がある模様。

その他の武器使い方や行動については現在検証中。