

<엣지 오브 게이트> 장비 설정

군용 표준 장비

향상된 기술을 바탕으로 고급 전술에 유연하게 대응할 수 있는 기능을 장비에 다수 탑재하였다.

헬멧의 경우, 작전 본부와 연동되어 작전을 실행하는 인원에게 필요한 요소들이 바이저에 표시되는 HUD와 통신을 지원하며, 효과적으로 착용자의 머리를 보호할 수 있는 강도를 확보했다.

상반신, 혹은 전신에 착용하는 장갑은 다양한 형태로 개발되었으며, 착용자의 필요에 따라 자유롭게 커스터마이징이 가능하여 각 기능성 장비들과 높은 호환성을 자랑하며 현장 인원이 상황에 따라 능동적인 전술을 펼칠 수 있다.

파워 슈트는 1~4단계로 구분되며 경량 장비, 표준 장비, 중갑 장비, 특수 목적 장비로 구분한다.

파워 슈트에는 사용자의 장비에 연동되어 전력을 공급하는 에너지 팩은 내, 외장을 구분하지 않고 반드시 착용해야 하는 핵심 부품이다.

또한, 모든 파워 슈트는 국가 심의의 기준을 통과할 수 있을 만큼의 방어력을 제공해야 하며, 이는 착용자의 작전 중 안전을 보장할 수 있어야 한다.

최신 개발된 일부 슈트에는 기초적인 중력 제한 기술이 적용되어 있으나, 에너지의 소모가 극심해 유사 시 슈트의 배터리 다운을 유발할 염려가 있다.

플레이어는 게임 플레이 중 획득한 여러 종류의 장갑 장비를 개인 기호에 따라 강화, 교체하며 성장한다.

헌터 집단의 사냥 장비

15년 전, 헬민스의 생체 데이터를 일부 획득해낸 헌터 협회는 비밀리에 헬민스를 효과적으로 상대할 수 있을 기술을 연구하였다.

군사 목적으로 보급된 장갑 장비를 입수하여 이를 특수 목적에 따라 개량하였다.

헌터 협회의 장비를 착용한 주인공은 협회 내부의 연구 시설과 3D 프린터 등을 이용해 퀘스트 중 헬민스가 드랍한 소재를 교환, 크래프팅하여 전투력을 향상시킬 수 있다.

특정 헬민스 개체의 신체 조직을 일정량 모아 연구 시설 NPC에게 가져가면, 능력이 담긴 칩셋을 획득, 이를 전투 중 스킬로 사용한다.



무장

게이트가 열리기 전까지만 해도 국가 표준 장비는 화약을 기반으로 하는 실탄을 베이스로 함. 6.8X51mm 구경의 국가 표준 탄환을 사용.

가장 높은 비중으로 등장하는 헬민스인 벵가드 계열은 대개 효과적인 방어수단이 존재하지 않아 예외였으나, 그 외의 개체종들은 기본적으로 표면이 단단한 장갑을 신체 곳곳에 두르고 있었기 때문에 물리적인 충격을 가하는 소총탄들은 대개 도탄 되어 유의미한 피해를 입히지 못해 다른 공격 수단의 필요성이 대두되었다. 하지만 15년 전 헬민스와의 접촉으로 그들을 상대하기 위해 비밀리에 개발된 병기들의 존재가 확인되며, 신 기술이 적용된 무기들이 하나 둘 등장하기 시작했다.

플라즈마 기술의 도입

가볍고 단단한 강도를 지닌 헬민스의 키틴질 외피였으나, 내열에 취약하다는 점을 연구를 통해 밝혀낸 인류는 곧바로 이에 대응할 수 있는 병기를 개발해내었다. 하지만 대부분 시범 단계에 있어 불안정 하다는 특징이 있다.

근접 무기

플라즈마를 원거리로 쏘기엔 너무나 많은 제약이 따랐기 때문에, 우선적으로 근접 형태의 무기에 적용한 제품들의 개발이 이루어졌다. 헬민스와 접촉해야 한다는 위험성이 따랐으나 그들의 키티질 장갑에 유의미한 피해를 입힐 수 있었으며, 헬민스를 상대하는 데에 있어 가장 보편적인 수단으로 부상했다.

원거리 무기

높은 개발 비용과 까다로운 유지보수가 요구되는 비효율적인 무장으로서 실전에 범용적으로 투입하기엔 큰 무리가 따르지만, 원거리 플라즈마 병기의 개발은 필연적인 것이었다. 쉽지 않은 프로젝트였지만 일부의 프로젝트를 구현하는 데 성공했다. 하지만 여전히 플라즈마라는 기술은 인류가 완벽히 다룰 수 없었던 것이었기에 그것을 온전한 투사체로서 안전하게 발사하는 것은 매우 어려운 일이었다.