# Wrecking Ball



# ハモンド



ホライゾンルナコロニーで、遺伝子改良の実験体として生まれたハムスター 脱出してはケージに戻されるを繰り返すやんちゃ

他のゴリラたちが**プライマルレイジ**している最中、 混乱に乗じてウィンストンの脱出艇にお手製の**脱出ポッド**を取り付け、 地球へと向かった ジャンカータウンに到着したハモンドは、脱出ポッドを武装メックへと改装 メックバトルでスマーフを決め込み荒稼ぎ、これが

「リッキングボール」の誕生である

小遣いが溜まったのでジャンカータウンにさよならバイバイし、 世界各地へ自分探しの旅(笑)をするようになった





### クアッド・キャノン

ヒットスキャン 5 ダメージ @15m 25 発 / 秒 装弾数 80 リロード 2 秒 ベルト給弾式の4連装の機関砲 リロードの長さに対してマガジンあたりの ダメージが心許ないが、 ファラやウィドウメイカーのような敵に 近づいて削るには十分な性能



からだを まるめて きゅうしょを かくし ぼうぎょを あげる

2 秒間丸くなることでクアッド・キャノンがリロードされるので、 隙だらけの通常リロードの代わりにこちらを使う

## アダプティブ・シールド

自身の体力に、100\*(周囲の敵の数+1)のシールドを追加する

検知範囲 8m

効果時間7秒

クールタイム 15 秒

このシールドを削っても ULT は貯まらないため、 気持ち早めに使いたい



ダメージ 20-100 効果範囲 8m 発動時間 1 秒 クールダウン 10 秒 空中から急降下し、ダメージを与えるとともに 敵を上空に跳ね上げる。敵の自由を奪うため、 ウィドウメイカーやデッドアイ、アースシャター などと相性が良い



#### グラップリング・クロー

体当たりダメージ 50 クールダウン5秒 移動速度 20m/s

壁や天井などにワイヤーをくっつけ振り子 運動する立ち回りの要となるアビリティ。 敵の集団にシュウウーーッ!してダメージを 稼ぐもよし、パイルドライバーを打ち込んだ 後の離脱手段としても超!エキサイティン!

状況次第で柱でぐるぐる回るのも強いが、 ボウリングよろしく敵に一直線に突っ込む ヤンキープレイが強いことが多い



# マインフィールド

起動時間 2 秒 個数 15 耐久 50 ダメージ 130 近接信管の機雷を撒き散らす。高所で放てばその分 広い範囲に設置する。

起動するまでの時間はパイルドライバーの打ち上げでカバーでき、高確率でキルを狙える ラインハルトのバリア、ハンマー、シャターで一掃できてしまうので注意が必要

#### 相性がいいヒーロー



ウィンストン: 体当たり→パイル→ジャンプ着地→ビリビリで 200 族を狩れる。ギャングなけものなんだね!



レッキンボーは敵のよそ見を誘う一方、 ハルトはよそ見している敵に強い



ガーディアンエンジェルで飛び回れるので 生存性が高まる

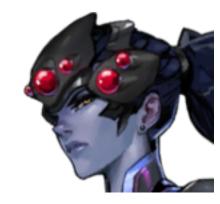
#### 狩りに行けるヒーロー





取り柄の機動力はこちらが上で、止める手段もなければ瞬間火力もない



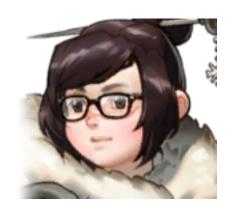


小動物に弱い 30~40 代女性は多い



戦線から引き離せばただのイキったおじいさん

#### 苦手なヒーロー





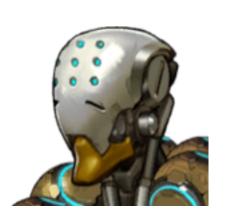
#### 三十路のお姉さんに弱い

慣性を無視してこちらを止めてくる



いくら速くても当ててくるタレットはもちろん、 リベットガンも地味に痛い





オムニック特有の高火力を無効化する手段がない

# 総評

撹乱効果やダメージのポテンシャルが高く、編成次第では かなりの圧をかけられる。

三十路などの対策を出されたら即シンメトラに変更し、 こんがり焼いてあげよう