

PUBG MOBILE TOURNAMENT GUIDE BOOK



DICTIONARY OF THE PLAYER, BY THE PLAYER, FOR THE PLAYER.
© 2022 KRAFTON, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

別冊『PUBG MOBILE TOURNAMENT GUIDEBOOK』には、
本誌よりも詳細な内容が記載されております。
別冊を活用し、PUBG MOBILE の競技シーンを楽しく観戦ください。

警告

PUBG MOBILE では、多くの皆様楽しくプレイいただくための環境作りを進めております。

より快適に、安心してプレイいただくために、PUBG MOBILE が定める利用規約のほかに、以下の点にご注意いただきゲームをお楽しみください。
また、禁止行為に該当する行為が確認された場合につきましては、アカウント停止を含む、然るべき措置にて対応を行います。

※本ページに掲載されている内容は一例となります。
掲載のない行為であっても、運営チームにて不正と判断される行為、行動が確認された場合、禁止行為を行ったとして対応を実施する場合がございます。

◇禁止事項◇

▼ハラスメント行為

特定プレイヤー、もしくは団体を中傷する行為
民族、国籍、人種、性別、宗教、性的嗜好または個人的信念に関する言葉などを含む差別的表現
公序良俗に反する行為
度を越えて冒涇的な言葉または写實的に性的、グロテスクもしくは暴力的な言葉などを含むが限らない、極めて汚い言葉の使用

▼不正行為

不正ツール等の使用
PUBG MOBILE が特別に認めたものを除き、マクロ等の不公平な優位性を与える一切の外部ツール使用
ツール使用を促す行為
チートまたはハッカー行為の提供及び販売、または促進するウェブサイトへの

リンクを掲示、または促す行為
パラメータの改変

意図的にパラメータを変更する行為

UnknownCash やアイテムの増加、複製

ゲーム内仮想通貨「UnknownCash」やアイテムを複製する行為チーミング行為（チーミングとは、同じ対戦を行う2名以上のプレイヤーが、選択されたゲームモードにて、指定されているよりも大きなグループで協力することを指します。）

チームキル行為

故意のキルに対する弁明はありません。チームメイトがこの規則を破った等の場合には、サポート窓口よりお知らせください。

バグ、不具合などの悪用

不公平な優位性を提供するバグまたは不具合を利己的に利用する行為を禁じます。当該問題を見つけた場合は、自身の利益のために利用せず、サポート窓口よりお知らせください。

▼迷惑行為

ゲームプレイ中の他者に対しての嫌がらせ
嫌がらせ、もしくは、ストーカー行為、または、他者が不快に感じる、もしくは、脅迫されたと感じることを意図的に行う行為
なりすまし（他者になりすます、もしくは誤解を与えるような行為）
スパム行為
ゲームプレイ中のチャット等による、同意が得られていない一方的なスパム行為

▼その他

日本の法令に違反する行為、または違反の恐れがある行為
運営チームが不適切であると判断した行為

◇禁止事項に抵触した場合の対応について◇

禁止事項に抵触していることが確認された場合、その内容に合わせて然るべき対応を行ってまいります。

◇本誌の内容はアップデート等で変更される可能性があります。

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS® MOBILE

▶	p.1~2	警告
▶	p.3	目次
▶	p.4	大会の楽しみ方
▶	p.5~11	用語集
▶	p.12	役割
▶	p.13~18	武器比較
▶	p.19~20	投擲物・近接武器
▶	p.21	回復
▶	p.22	スコア比較
▶	p.23~24	アタッチメント比較
▶	p.25	装備比較
▶	p.26	車両比較

© 2022 KRAFTON, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.

1

観る



大会観戦は『YouTube』で、
生配信 / オンデマンド配信を行
なっている。
実況・解説も楽しく、わかりやす
いため、初心者でも視聴しやすい。
また、チームや選手も各自配信を
行なっているので要チェック。

PUBG MOBILE
JAPAN LEAGUE
OFFICIAL

X-MONET



2

送る



YouTube の生配信中はコメントを送ることができる。応援メッ
セージや試合の感想を共有しよう。
また、SNS を使用している選手やチームの投稿にコメントを
すると返信をもらえるかも……。
Twitter や Instagram、Mildom など
選手が使用する SNS は様々。
発言には責任を持って、マナーを守って送信しよう。

3

遊ぶ



『PUBG MOBILE』

で実際に遊んでみよう。
選手の考えが理解できたり、選手
の技術を真似したり、大会を観た
後に遊ぶことでゲームがもっと
楽しくなる。

アプリ
ダウンロード
【App Store】アプリ
ダウンロード
【Google Play】

1v2,1on2

味方の数 vs/on 敵の数

GLHF

Good Luck Have Fun の略
試合前の応援の掛け声

nパ

敵のパーティ（チーム）数
n= 敵パーティの数で変わる

アグレッシブ

攻撃的・積極的な行動

ADS

Aim Down Sight の略
武器のサイト（スコープ）
を覗いて狙う事

nタテ

連続したキル数
n= キル数で変わる

n枚

敵の人数を枚で数える
n= 敵の数で変わる

エアドロ

エアードロップ（支援物資）
飛行機から投下され、中には複数のレア度の高いアイテムが入っている

カバー・牽制

味方の援護をする事

グッドゲーム/GG

試合終了時の賞賛の言葉

グレ

グレネードの略

腰撃ち

ADS をせずに狙う事
近距離戦で主に使われる

キル

敵を倒す事

クリアリング

敵のいそうな場所を安全確認すること

モク

スモークの略

スクリム

練習試合の事

スプリット

味方と離れて移動、ポジション取りをする事

ダウン

敵に倒された状態の事

チェイス

主に車両で追いかける / 追いかけられる事

ノック

敵をダウンさせる事

スモークロード/ウォール

スモークを直線に焚き、道を作る

ダウン体

敵に倒されているプレイヤーの事

ドン勝つ

試合で優勝する事

ハイド

敵に一方的に攻撃できるポジションを取る事

ファイト

戦闘

ファーストブラット

敵を倒す事その試合で一番最初にダウンされる事

ブースト

エナジードリンクや鎮痛剤などで一定時間体力を継続回復・移動速度上昇を受ける事

ヘッショ

ヘッドショットの略
攻撃が頭に当たる事

ファーストノック

敵を倒す事その試合で一番最初にダウンされる事

フィジカル

撃ち合いの強さ

フェーズ

安全地帯が狭まる段階数の事

ヘッド・胴体

頭・頭以外の部位

ムーブ

立ち回りの事

ラウンド

試合回数

リコイル

銃の反動の事

リロード

マシンガンを差し替えて弾を補充する事

レッドゾーン

空爆を受けるエリアの事

ログキルログの事
誰が誰を何でダウン / キルしたかの情報**安置/セーフゾーン**安全地帯の内側
時間が過ぎると狭くなる**安置/セーフゾーン**安全地帯の外側
安置から遠いほど大きなダメージを受ける**芋**長い時間物音を立てずに
籠っている事**家屋**

建物全般

確キル/確定ダウン体を倒す（キル）
する事**巻く**回復アイテムを使用する
事**起こす/タッチ**ダウン体を蘇生する事
（キルされたら不可能）**漁夫**敵同士の戦闘に乗じて
弱っている敵を倒す事**削る**

ダメージを与える事

射線銃弾の出発点と着地点を
結ぶ直線**本島/小島**マップ上で面積が大きい
島 / 小さい島**稜線**山や丘などで盛り上がっ
ている部分

射程/レンジ

射程距離の事

耐久

安全地帯外で回復しながら耐える事

グレ

グレネードの略

突貫

敵の居場所に車両などを使って乗り込む事

良ポジ

良いポジションの事

車両

乗り物全般

東西南北

マップ上での東西南北の事

モク

スモークの略

物資

試合中拾うことのできるアイテム全般の事

強ポジ

強いポジションの事

戦闘時**アタッカー**

敵との戦闘時に
先陣を切って
攻める

サポーター

アタッカーの
戦闘中に加わり
にカバーする

タレット

後衛として
遠距離からの
カバーをする

戦闘外**スカウト**

車両を使用し
情報を取る

オーダー

ムーブの
指示をする

サブオーダー

ファイトの
指示をする

■ 武器種

名称

武器種全体の説明

武器の画像

武器の名前

弾

武器の説明

武器種ごとで
1~10段階評価の
チャートグラフ

M416

5.56mm

全ARの中で最も
バランスが良く、
競技シーンで一
番使用率が高い。

SCAR-L

5.56mm

M416より性能
が劣るため、
初動やM416の
代用に使われる
事が多い。

QBZ

5.56mm

Sanhokのみに
ドロップされてい
る。SCAR-Lと同
等か、それ以下の
性能である。

M16A4

5.56mm

点射
(3点バースト)
または単発武器。
高性能。

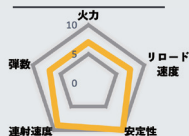
■ AR

アサルトライフル

武器の中で最もバ
ランスが良く、扱い
やすいため、適切な倍
率のスコープを着用
すれば全距離対応
可能。
競技シーンで使用さ
れる率は極めて高
い。

AUG

5.56mm

全体的な性能は
高いがリロード
速度が遅い。

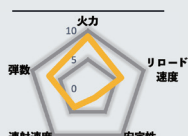
Groza

7.62mm

ARの中で最も火
力が高いが、
反動は大きい。

M762

7.62mm

ドロップしている
7.62mmの中
では安定してい
るが、垂直反動が
大きい。

AKM

7.62mm

火力はM762よ
りも高いが、そ
の他性能が低く、付
けられるアタッチメ
ントも少ない。

Mk47

7.62mm

点射
(2点バースト)
または単発武器。
威力は高く、垂直
反動が大きい。

■ LMG

ライトマガジン

マガジンに入る弾数
が武器の中で最も多
いが、リロードが遅
い。伏せてADSす
ると安定性が上
がる。

DP-28

7.76mm

Erangelにのみ
ドロップされてい
る。伏せてADSす
ると安定性が上
向しする。

MG3

7.76mm

分速660(中距離
向き)/990(近距
離向き)発の二種
類の射撃モード
が可能。

M249

5.56mm

火力は低いが、
連射速度が早
い。弾数も多いた
め人数不利の状
況に重宝される。

■ SMG

サブマシンガン

火力と安定性が近距離戦で発揮される。ドロップ率も高いため、初動によく使用されているが、癖のなさから終盤戦まで所持する事もある。バイク乗車中も射撃可能。



UZI

9mm

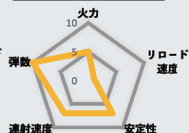
アタッチメント未着用でもバランスが良いため、初動から終盤にかけて使用される。



PP-19

9mm

弾数が多く弾も安定するが、威力や連射速度が低いため、初動によく使用される。



UMP45

.45ACP

サブレッサーを使用するとほぼ無音になるため、ハイドに向く。



Tommy Gun

.45ACP

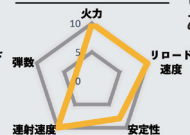
使用感は一アサルトライフルに近いが、等倍のスコープしか使用できない。



Vector

9mm

大容量マガジンを未装着の場合の弾数がネックだが、連射速度がかなり速い。



■ SG

ショットガン

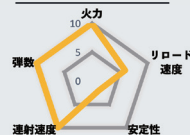
近距離での火力が全武器で一番高く、一発逆転を狙える武器。フルオートができないのでタイミングをしっかりと狙う必要がある。



DBS

12ゲージ

14弾を装填でき、2連射を7回連続発射できる。火力が非常に高い。



S686

12ゲージ

弾を2発連射でき、1発の威力も強い。「ダブルバレル」と呼ばれる。



S1897

12ゲージ

1発撃つたびにタイムラグが発生する。「ポンプ」と呼ばれる。



S12K

12ゲージ

連射できるが、威力が他の武器と比べて低い。「サイガ」と呼ばれる。



■ DMR

マークスマンライフル

SR同様8倍スコープまでの装着可能。SRよりも1発の威力は低いが、連射力があり、確実にダメージを与えられる。



SKS

7.62mm

アタッチメントを着用すれば、性能がかなり高くなるので扱いやすい。



SLR

7.62mm

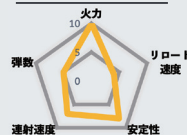
威力は高いが癖があり、連射力も低いため、中級者以上向けの武器である。



MK14

7.62mm

1発の威力が非常に高い。フルオートも可能だが反動が強いため近距離に向く。



Mini14

5.56mm

5.56mmなので威力は低いが、連射速度と安定性が高く扱いやすい。



QBU

5.56mm

Sanhokのみにドロップ。
弾道の落下が少ない。



VSS

9mm

サプレッサーと4倍スコープを標準装備し、連射ができるが、威力がかなり低い。



■ SR スナイパーライフル

全武器のなかで1発の威力が最も高く、有効射程距離が最も長い。
単発射撃のため、正確なエイム力が求められる。

AWM

.300マグナム

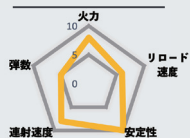
レベル3ヘルメットを装備する敵を一撃で倒す高火力。



M24

7.62mm

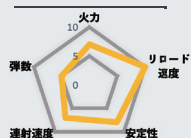
レベル2ヘルメットを装備する敵を一撃で倒す火力



Kar98K

5.56mm

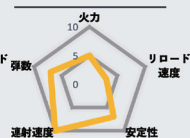
M24とあまり差は無いが、火力と射程距離がわずかに低い。



Wink94

.45ACP

火力が低い。2.7倍スコープが標準装備されている。



■ ハンドガン

各ステータスが低く、扱いづらい。
また基本の銃しか持てないが、ハンドガンは3本目として所持できる。
そのため、保険としての使用が一般的である。

P92

9mm

単発で反動もあるが、連射速度がある。



P18C

9mm

装填弾数が平均的でフルオートが可能で、リロード速度が速いため扱いやすい。



Skorpion

9mm

フルオートができ、弾数も多いのでSMGのような使用感だが、火力は低い。



P911

.45ACP

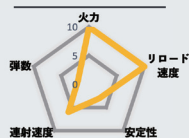
火力があり安定性も高い。



Deagle

.45ACP

火力は高いが左右の反動が大きい。



R1895

7.62mm

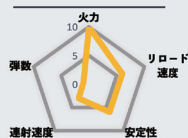
火力と安定性が高いが、リロード時間がかなり長い。



R45

.45ACP

高火力で安定性もあるが、連射速度が遅い。



Sawed-off

12ゲージ

ショットガンを短くし、威力を落としたもので、頭・胸に当たれば一撃の高火力。



?? YES or NO ??

投げる NO

YES

?? YES or NO ??

攻撃

YES

?? YES or NO ??

遠隔

NO

NO

YES



スモーク
グレネード

投げて一定時間後に煙幕が展開される。
また、煙幕展開中は煙の出る音で、多少の音が遮断される。



スタン
グレネード

投げて一定時間後、閃光と耳鳴りで視界と音の情報が遮断される。



手榴弾

投げてから一定時間後に爆発し、ダメージが入る。
直撃だと即ダウンし、そうで無くとも衝撃音と耳鳴りで音が遮断される。



火炎瓶

地面に命中すると一定時間、炎が周囲に燃え広がる。
炎に触れた対象は引火し、継続ダメージを与える。

?? YES or NO ??

弾く

NO

YES



フライパン

攻撃がフライパンに当たると、どの武器からの攻撃でも 100% ダメージカットする。
手榴弾を打ち返す事も可能。
タイヤも壊すことができる。
ヘッドショット判定もある。

80 ダメージ
与えられる



鎌



マチェット



ボール

大振りて、敵に1～2回当たれば良い方。
タイヤも壊すことができる。
ヘッドショット判定もある。

60 ダメージ
与えられる

回復

使用すると体力が回復する。
使用中に他の動作を行うと中断される。
回復量が多いほど、回復に掛かる時間が長くなり、
容量も大きくなる。

回復量

10



包帯

回復量：10
使用時間：4 秒

75



応急処置キット

回復量：~75
使用時間：6 秒

100



医療用キット

回復量：100
使用時間：8 秒

ブースト

ブーストゲージが貯まり、貯まっている間は HP が徐々に回復される。
3ゲージが貯まると移動速度も上がる。

ブースト量

40



エナジードリンク

ブースト量：40
使用時間：4 秒

60



鎮痛剤

ブースト量：60
使用時間：6 秒

100



アドレナリン

ブースト量：100
使用時間：8 秒

装着すると、ADS 時に敵を視認しやすくなり、ブレも軽減される。
倍率が高ければ高いほど、遠い場所まで視認できる。
高倍率になるほど視野も狭くなる。
等倍は ADS してない時と同じ視界だが、標準を合わせるポイントがついている。

等倍

キャンテッド
サイト

等倍



レッドドットサイト

等倍

ホログラフィック
サイト

2×スコープ



3×スコープ



4×スコープ



6×スコープ



8×スコープ

▶アタッチメントは、武器に付けると性能を上げる事ができる。



アングル フォアグリップ

- ▶反動を低減
- ▶サイト覗き込み時間短縮



バーティカル フォアグリップ

- ▶垂直反動を低減



ハーフグリップ

- ▶反動を低減
- ▶反動を回復を増やす
- ▶射撃安定性を減少



軽量グリップ

- ▶反動を大幅に回復
- ▶射撃の安定性向上



サムグリップ

- ▶垂直反動を若干軽減
- ▶サイト覗き込み時間大幅短縮



レーザーサイト

- ▶腰だめ射撃時の精度を高める



AR



AR



AR



SMG

SR

クイック ドロマガジン

- ▶リロード時間を短縮



SMG

SR

大容量マガジン

- ▶装弾数が増加



SMG

SR

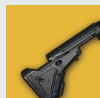
大容量クイック ドロマガジン

- ▶縮装弾数が増加
- ▶リロード時間を短縮



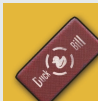
ストック

- ▶スプレッドを減らす
- ▶反動を低減



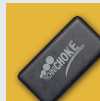
タクティカル ストック

- ▶スプレッドを減らす
- ▶反動を低減



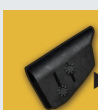
ダックビル

- ▶垂直拡散範囲を減少する



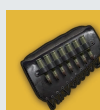
チョーク

- ▶スプレッドを減らす
- ▶弾速を上げる



チークパッド

- ▶垂直反動を低減



シェルホルダー

- ▶リロード時間を短縮



AR



AR



AR



SMG

SR

フラッシュハイダー

- ▶反動を低減
- ▶マズルフラッシュをなくす



SMG

SR

コンペンセイター

- ▶反動を低減
- ▶垂直変動を大きく減少



SMG

SR

サプレッサー

- ▶銃声・反響音を低減
- ▶マズルフラッシュをなくす

ヘルメット

頭の防御を上げる。
攻撃を1発でも多く耐えられるよう、耐久が低くても高いレベルの着用がオススメ。

Level 1



耐久 80
軽減率 30%

Level 2



耐久 150
軽減率 40%

Level 3



耐久 230
軽減率 55%

ベスト

胴体の防御と容量を上げる。
耐久が低いとすぐ壊れるため、新品があれば低いレベルでも交換がオススメ。

Level 1



耐久 200
軽減率 30%
容量 +50

Level 2



耐久 200
軽減率 40%
容量 +50

Level 3



耐久 250
軽減率 55%
容量 +50

バックパック

所持できるアイテムの容量を上げる。
レベルが上がるとバックも大きくなるため、目立たないよう、草原ではあえて捨てる事もある。

Level 1



容量 150

Level 2



容量 200

Level 3



容量 250



UAZ

4人乗り
耐久・速度
・操作・安全・
馬力◎



ダチア

4人乗り
耐久・速度
・操作・安全・
馬力○



Mirado

4人乗り
速度◎
馬力・耐久△



Pickup

4人乗り
速度◎
操作・馬力
・安全△



Coupe R8

2人乗り
速度・操作◎
耐久△



ミニバス

6人乗り
耐久◎
速度・操作・
馬力△



Rony

4人乗り
操作◎
速度・操作△



バギー

2人乗り
速度・操作・
馬力◎
安全△



バイク

2人乗り
速度・馬力◎
安全△



3人乗り
バイク

3人乗り
速度・馬力・
操作・安全△



スクーター

2人乗り
速度・馬力△



Tukshai

3人乗り
速度・馬力・
操作△



ボート

4人乗り
操作○
水面を走れる



Aquarail

2人乗り
操作○
水面を走れる



ガソリン

車両用燃料
一定ダメージ
で爆発

PLAYERUNKNOWN'S
BATTLEGROUNDS®
MOBILE

© 2022 KRAFTON, Inc. ALL RIGHTS RESERVED.