

武器一覧

- [アサルトライフル](#)
- [サブマシンガン](#)
- [ライトマシンガン](#)
- [ショットガン](#)
- [スナイパーライフル](#)
- [ハンドガン](#)
- [黄金銃](#)
- [ナイフ](#)
- [フラググレネード](#)
- [特殊グレネード](#)
- [固定機銃](#)
- [アタッチメント解説](#)
- [貫通力と障害物の威力減衰率](#)

各種武器の詳細なパラメータ等は[こちら](#) (PDFデータ)と[こちら](#) (PDFデータ)
<http://www.cod4central.com/cod4-weapons-chart.php>

以下の武器は使用する弾種が共通しており、違う武器でも同じ弾種なら弾薬を回収することができる。

(ただしサイレンサー装着時はSS弾(Sub Sonic:亜音速)となり、同じくサイレンサーを装着した武器からしか拾えない)

5.56mmx45 NATO弾 M16A4, M4カービン, G36C

7.62mmx51 NATO弾 G3, M14, M40A3, M21, R700

9mmx19パラベラム弾 MP5, ミニウージー, M9

.45ACP弾 USP.45, M1911.45

12ゲージ W1200, M1014

アサルトライフル

略称：AR

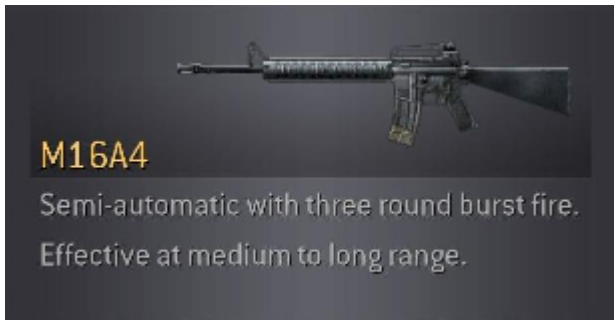
基本的にオールレンジで戦える使い勝手の良い武器。

突撃から待ち伏せ、遠距離射撃まで幅広い戦術に使えるのが魅力。

逆に言うと中途半端な武器でもあり、遠距離でのスナイパーライフル、近距離でのサブマシンガンなどには撃ち負けやすいので間合いの調節が重要。

オプション:サイレンサー,ドットサイト,ACOGスコープ,擲弾筒

画像	Lv 威力	射撃レート	装弾数/所持弾数	特徴	オススメPerk
----	-------	-------	----------	----	----------



40-30 0.065 30/60

1トリガー
で3点バ
ースト(3連
射)するセ
ミオートラ
イフル。そ
の特性を生
かし、中~
遠距離では
一瞬で相手
を倒すこと
ができる。
また、ハン
ドガンを除
けば最速の
リロード速
度を誇る。
遭遇戦はバ
ラ撒きにく
い分初弾を
外すと若干
不利か。

SPを付けば
どの距離でも
ほぼ1トリガー
で倒せる。
Perk3は好きな
もので良いが、
近距離対策な
らSteady Aim、
レンジ戦特化
なら
Deep Impactが
オススメ。



4 40-30(20) 0.085 30/60

M16と同威力のフルオートライフル。ダメージレートは高いが反動もやや大きい。中～遠距離戦は手動のバースト射撃で対処可能。アイアンサイトが見易く、擲弾筒とも相性がいい。

ドットサイト、サイレンサーを装備した際、距離による威力減衰が強くなる（最低値はM4と同じ20）ので注意。特にドットサイトはアイアンサイトが見やすい事も考慮できな。また、リロードがほかのARに比べ大仰で視界をふさぎ、なおかつ長い。

銃撃戦に特化するならSP+Steady Aim, Deep Impactによる壁抜きも良い。元の威力の高さとアイアンサイトの見やすさを活かし、擲弾筒+Sonic Boom、またはDouble TapやJuggernautを付けても良い。



10 30-20

0.07 30/60

M16のカービンモデルでフルオート。威力こそ低いものの、グリップを標準装備している為、ARでは最も反動が少ない。その為、照準制御がとても容易。ただし、ADS時に照準が揺れる特徴があるので遠距離に対しては補正が必要。低反動・高精度なので、どのアタッチメントにも無難に対応できる。汎用性が高く、武器全体の中でも扱いやすい銃の一つ。

柔軟なPerk選
びができるが、
威力の低さを
補うために
StoppingPower
が良い。反動が
小さいので
DoubleTapも悪
くはない。



25 40-30

0.05 20/40

セミオート
オンリー仕
様。M16と同
じ威力の単
射。ダメー
ジが高くど
の敵も2~3
発で倒せる
上に反動が
小さいの
で、遠距離
から落ち着
いて狙い撃
つのに向い
ている。体
力の低い
ハードコア
モードでは
その精度の
高さと相
まって驚異
となりう
る。G3で
ACOGス
コープを
使った場
合、ズーム
倍率が通常
のものより
低くなり
(約1.75
倍)、反動
が大きくな
るので注
意。

殺傷力向上に
StoppingPower
推奨。装弾数が
少ないので
Bandolierで弾
数に余裕を持
つといい。蓮根
対策で速度規
制がかかった
が、DoubleTap
を装備すれば
解除される。



37 30-20

0.08 30/60

G36のコンパクトモデル。フルオート。威力はM4と同じで、反動が大きく、射撃レートも若干低い。リロードはM16、M4に次いで早い。ADS時は照準が揺れず、ACOGスコープ装着時でも殆ど揺れない特徴がある。反動は縦に大きいものの横には小さいので、指切りができれば遠距離でも対応できる。どんなアタッチメントにも無難に対応するM4と違い、G36はアタッチメントで顔を変える武器。

見易いアイアンサイトがM4との大きな違い。サイレンサーで中距離からかき回す事が出来る。連射が遅くフルオート時の瞬間火力で劣るのでDoubleTapもいいが、ADSの特性が失われてしまう。とりあえず迷うならSPを。

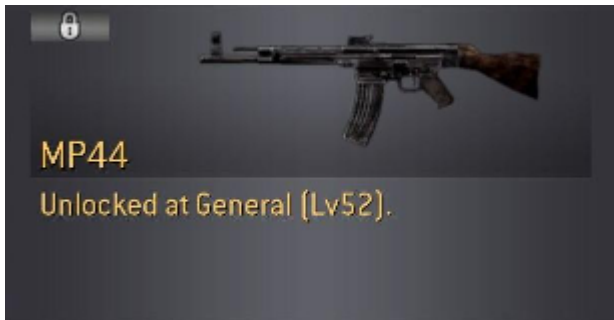


46 50-40

0.05 20/40

セミオート。ARの中では最高威力。ただし反動が大きいのでエイム中の連射は御法度。G3と同じく遭遇戦は不利だが、威力が威力なので連射を当てる技術があれば撃ち勝てる。アイアンサイトは非常に見にくい。この武器は首にもヘッドショットと同じ判定が存在し、ダメージ倍率はSRと同じ1.5倍。SPをつけ、敵がJuggernautをつけていなければ1発で仕留めることもできる。ACOGスコープを付けての狙撃に特化させてもいいが、腰だめによる接近戦もこなさないと劣化M21になってしまうので注意。

StoppingPowerで威力を上げ確実に仕留めるのがスタンダード。近距離を強化するためにSteadyAimを付けるのも有効。



52 40-30

0.1 30/60

第二次世界大戦時にドイツ軍で使用されたアサルトライフルの元祖。フルオート。IWの開発者がWWが好きだからという理由で出した趣味の武器。性能はAK-47の連射速度を落としたものと考えて良い。オプションパーツは一切付けられない。腰だめの精度は低い。アイアンサイトはG3やAK47に連なる見やすさで、発射レートが落ちたことが結果的に命中率の向上を促している。ただしフルオートの集弾率が良いとは言えないので中距離以上はバースト射撃が必要。威力も高く、当てやすい。使いこなせばネタ武器ではなくなる。

StoppingPower推奨。DoubleTapも使い易い。他と比べるとやや難点はあるが、あとは愛でカバーしよう。

サブマシンガン

略称：SMG

射程値が短く、ARに比べ距離による威力減衰が著しく、全体的に反動が強め。

代わりに射撃レート（連射速度）が高く、腰だめ（非ADS）時の射撃精度が高い。アサルトライフルよりも近い距離での戦闘を主眼に置いた性能である。機動力が最高なので移動が速く、エイムや武器切り替え、ナイフ攻撃の出も早い。また全力疾走の最大継続時間も長く、電撃戦に持ち込む場合は主力となる。オプション:サイレンサー,ドットサイト,ACOGスコープ

画像	Lv 威力	射撃レート	装弾数/所持弾数	特徴	オススメPerk
 <p>MP5 Fully automatic with good accuracy. Effective at close to medium range.</p>	40-20	0.075	30/60	<p>現代サブマシンガンの代表格。近距離でのダメージがかなり高く、Perk次第だが2~3発で倒せる。連射速度も十分なので近~中距離で活躍できる。ADS時に照準のブレが無いので遠距離からの精密射撃も可能だが反動が大きく、倒すまでに時間が掛かる為あまり有効ではない。フルオートでの集弾率が低く、離れた敵には2~3発ずつのバースト射撃が必要。ハンドガンにM9を選べば予備弾数を増やせる点にも注目。サイレンサーをつけるとデザインモデルがMP5SDに変わる。性能に差はない。</p>	<p>基本万能武器なので何でも良い。定番のStoppingPower + SteadyAimならば近距離戦はほぼ撃ち勝てる。他にはサイレンサー + UAVジャマーで相手の裏をかくのも良い。</p>



4 50-20 0.07 20/60

連射時の反動が非常に小さくアイアンサイトも見易いので、ADSでも腰だめでも安定する。至近距離での威力はSMG中最高だが、射程が他のSMGに比べるとかなり短い。立ち回りが重要。装弾数の少なから1キル1リロードになりがち。ただしリロード時間は他のSMGより長めでリロキャン不可なので注意。威力は低いが、精度の高さを活かしてACOGスコープをつけても面白い。

装弾数が少なく、少しでも離れるとすぐ威力が落ちるので弾の消費が多くなる。Bandolierは必須といっても過言ではない。弾の消費を減らすためにStoppingPowerか、リロードの隙を無くすためにSleight of Handを。



13 30-20 0.063 32/64

最高の射撃レートによる高速連射で近距離戦では無類の強さを発揮する。反面、連射時は弾は散けるため中距離以上に離れると途端に弱くなってしまふ。近距離で交戦できるようなポジショニングはもちろん、有効活用できるマップで使うのが重要。MP5同様、M9で予備弾数を増やせる。SMGではあるが、使い心地はショットガンに近い。何故か指紋つき

反動は大きいが性能バランスは良い。StoppingPower + SteadyAimで近距離戦特化するもよし、近距離火力は元々高いのでフラグ×3 + SonicBoomで中距離は手榴弾で対応、という手もある。



28 40-20 0.075 30/60

通称クリン
コフ。AK-74
の小型版。基
本性能は
MP5と同じ。
SMGながら
貫通力はAR
と同等。反動
は大きい
が横方向への
ブレが少ない
ため、バー
スト射撃を
すればある
程度離れた
敵にも当て
にいくこと
ができる。壁
抜きを有効
に利用できる
唯一の
SMG。
ドットサイ
ト、サイレン
サーを装備
すると腰だ
め時のクロ
スヘアがAR
と同じ大き
さになるた
め、搭載時
はADSして
狙ったほう
が良い。接近
戦での奇襲
のみに限ら
ずAR寄りの
運用も可能
なので戦略
の幅が広い。

元の高威力を生かして
StoppingPowerを推奨。弾を拾える機会が少ないので基本的にBandolierが良い。威力が高く貫通力も普通のSMGより高いので、DeepImpactをつけることで壁の向こうの相手も容易に倒すことができる。またDoubleTap + SteadyAimでの近距離の火力も圧倒的。



40 30-20 0.065 50/100

ダメージは低い
が連射力が高く、装弾数も多いので、それによって上手く補っている。50発という装弾数の多さに物を言わせ、複数の敵を倒すことも可能。反動は少なめで、フルオート連射しなければ中距離でも十分にイける。

威力の低さを StoppingPower + SteadyAimで補えば特性を活かし、近距離から中距離に強みが出る。元からの携帯弾数、マガジン装弾数が多いのでサイレンサーに適当。Bandolierを付けると300発もの弾を携帯できる。

ライトマシンガン

略称：LMG

驚異の装弾数100発を誇る。

大量の弾をばら撒くことが可能で、障害物を軽々貫き、M60以外は遠距離でも威力減衰しないのが強み。

バースト射撃を使用した中～遠距離戦で真価を発揮する。

装弾数と射程のおかげでヘリを墮とす際にも有効。総じてDeepImpactとは相性が良い。

共通の欠点としては、機動力が低くADSの構え移行や武器の持ち替え、ナイフ攻撃の出などが遅いのと、

腰だめ射撃時の精度が低いことが挙げられる。そのため近距離では先に撃ち出さない限りARやSMGに勝つのは難しい。

また、装弾数の多さに比例してリロードの所要時間が非常に長いので、リロードを行うタイミングには注意が必要。

オプション:ドットサイト,ACOGスコープ,グリップ

画像	Lv	威力	射撃レート	装弾数/所持弾数	特徴	オススメPerk
----	----	----	-------	----------	----	----------



30 0.065 100/100

通称MINIMI。非常に高い発射レートが特徴。代わりにダメージが低めなので初弾から当てていけないと正面同士の撃ち合いは負けやすい。M60E4とはほぼ対極に近い特性があり、ACOGスコープとの相性が良い。連射速度があるからと言って、P90と同じ立ち回りをしてはいけない。LMGの中では威力が低い代わりに唯一リロード速度が6.45秒（他は9.7秒）と速い。

StoppingPowerで威力を補えば減衰の無い特性と、持ち前の精度と発射レートのお陰で安定して戦える。DeepImpactを付ければ室内戦で壁抜きも行える。DoubleTapを装備すれば、怒濤の連射力で敵を瞬殺出来るので、不意の遭遇戦でも撃ち負けにくい。



4 40 0.085 100/100

威力、発射のバランスが良いので最も使いやすい。反動がやや大きいグリップで非常に素直になる。アイアンサイトも見やすく、とにかくグリップとの相性が際立つ。ADS時は連射しても銃口がほとんど動かなくなるので中～遠距離では無類の強さを得る。LMG特有のADS移行の遅さと機動力の低さはあるが、全武器中でも屈指の万能武器と言える。

総じて高い全体のスペックをStoppingPower + SteadyAimで更に底上げすることにより、全距離に対応できるようになる。DeepImpactで壁抜きも有効。DoubleTapを付けるとグリップを付けてもADS時に銃が暴れるので注意



19 50-40 0.1 100/100

LMGの中では最高威力。近中距離ではStoppingPower無しでも2~3発で倒せるほど。壁抜き時でも十分な殺傷力があり、StoppingPowerをつけての後方支援は命中率の悪い固定機関銃と表すことが出来る。代わりに反動が強烈なため遭遇戦以外での連射は禁物。2~3発ずつの小刻みなバースト射撃で戦おう。アイアンサイトが見にくいのでドットサイト推奨。また意外かもしれないが、ACOGをつけても悪くない。なお、LMGだが距離による威力減衰があり、ダメージ50が保てるのは25mまでなので注意。

比較的Perk選択の自由度は高い。近距離遭遇用にSteadyAimでもいいが、弾がばらける為に運任せになりがち。中~遠距離ならStoppingPower、近~中距離ならDoubleTapもあり。UAVジャマーやJuggernautも相性はいい。

ショットガン

略称：SG

近距離、室内などでの遭遇戦で驚異的なアドバンテージを誇る。高い威力での一撃必殺が基本。出会い頭で当ててしまえばほぼ必殺の為、遭遇戦ならば基本的にどの銃にも撃ち負けない。反面、中距離以遠ではまともに機能せず、その射程距離はハンドガンのほとんどを下回る。開けた場所ではいい的。

中距離ではハンドガンに切り替えるか、中距離以遠の敵は無視して立ち回りでカバーする必要がある。

SMG以上に速いテンポでの試合展開やエイム力が響いてくるものの、室内戦などでは一丁あると抑止力としても働く。

至近距離に弱いスナイパーライフルを使う際にOverkillでサブに接近戦用に入れておくというのもアリかもしれない。

この銃のみ、姿勢や移動に関わらずクロスヘアの大きさが一定で、腰だめ射撃時の弾のばらつき度合いが変化しないが

ADSするとなぜか弾がばらけてしまう。中距離では腰だめ、近距離で照準が追いつかないときは

ADSに切り替えるもよいかと

検証画像があるサイトをこの場を借りて紹介しておきます [あんこもちころり](#)

なお、余談だが一瞬だけADSするとなぜか集弾率が上がる。W1200を使う時は覚えておくと良いかも知れない。

オプション:ドットサイト,グリップ

画像	Lv	威力	射撃レート	装弾数/所持弾数	特徴	オススメPerk
 <p>W1200 Pump action shotgun. Effective at close range.</p>	2	40-10	0.283	7/28	<p>接近戦で威力を発揮する銃。遭遇戦や曲がり角ではまず負けないが、中距離以降では威嚇射撃程度にしかない。ポンプアクション式なので連射は利かない。「初弾を決めたら勝ち、外したら負け」だと思っただけで支えなが、DoubleTapを付けることで一応連射が可能となる。ただし連射すると反動が強烈なため、制御が困難な人はグリップをつけても良い。</p>	<p>DoubleTapを付けない場合は「確実に1発で、一撃で倒す」事を強いられるため、どうやってそれを行うかが重要となる。Juggernautでゴリ押しでも良いが、UAVジャマー + DeadSilenceで気付かれぬよう接近するのも良いし、ExtreamConditioningで一気に走り込むのも良い。StoppingPower+SteadyAimで必殺距離を伸ばすのもあり。</p>



31 30-10 0.2 4/16

通称ベネリM4。連射可能なショットガン。ただし装弾数が4発と少ないため、頻りにリロードを要する。余裕がある時に常に装填しておくこと。しっかり狙わず無闇に撃つとあっという間に弾切れを起こして撃ち負ける。連射すると照準が暴れるのでグリップが有効。

StoppingPowerでほぼ一撃だが、連射出来るので2発で仕留めることを前提にスタン×3で安全確保、RPGで中距離を補っても良い。StoppingPowerがあれば車2台分ほど離れていても連射すれば倒す事も出来る。あとは弾切れ対策としてのSleightOfHandや、UAVジャマー + DeadSilenceの隠密仕様など。

スナイパーライフル

略称：SR

全ての銃が距離による威力減衰を起こさない。約4.8倍ズームのスコープと併せてまさに狙撃のための武器。

このカテゴリの銃を選んだ場合のみ特定のステージでギリスーツを装備。草むらに伏せた場合、視認するのは非常に困難になる。

リスポーンシステムやキルカム等のルール上扱いが難しいが、熟練者が扱うと一方的に攻撃する事が可能。

ハンドガン + ナイフでの接近戦闘を必要とする場面がままあるので、移動時は武器を切り替えする事をオススメする。

SRのみ武器毎に威力がx1.5、x1.1になる部位がそれぞれ決められており、基本威力が全て70なためx1.5部位は即死。

StoppingPowerをつけることで、相手がジャガーノートでなければx1.1部位も即死となる。

壁抜きによる狙撃は威力が減衰するため、ボルトアクションでは次弾装填までの時間を考えると難易度が高くなる。

オプション:ACOGスコープ

画像	Lv	威力	ダメージ倍率	装弾数/所持弾数	特徴	オススメPerk
			x1.5(x1.1)			



3 70(75) 頭・首(胸・腰) 5/15

ボルトアクション。性能バランスは良好で、連射は利かないが反動や手ブレが控え目で狙いやすい。そのため、スナイパー初心者から上級者まで幅広く愛される。通常では頭・首、StoppingPower使用時は胸と腰までが即死ダメージとなる。だがACOGスコップを付けるとなぜかダメージが5上昇し、SPと合わせるとダメージが75x1.4=105となり、どこに当てても即死になる。が、Juggernaut使用者に対してはその限りではない(頭・首のみ)。

ターゲットを一発で仕留めることを重視し、StoppingPower、Perk3は自分のスタイルによってIronLangやExtreamConditioningを。



8 70

頭・首
(胸)

10/20

セミオート。通常では頭と首、SP使用時は胸まで即死ダメージ。射撃時の反動がとて小さくセミオートで連射が利くため、移動する敵を連射して強引に仕留める事もできる。ACOGスコープとの相性も良く、装着時はARに近い運用ができる。スナイパー同士などの遠距離戦では即死部位への確実な一発を狙うのもいいが、弾数で相手の狙撃を妨害するのも有効。他のSRより近い距離かつARよりやや遠めに運用する分には高ダメージで低反動、貫通力が高いなどの凶悪性能で、複数の相手を射程外から一方的に押さえ込むだけの有用性を発揮する。

SRとしては威力が低めなのでStoppingPowerを、即死部位を狙わずとも2発で仕留められることを前提にすればPark2は自由度が増す。Juggernautによる生存率向上も有効。連射で敵を倒すと弾薬が不足しがちなのでBandolierやオーバーキル(セカンダリはG3・M14やドラグノフ・バレット以外のSRを)で増弾もオススメ。



22 70

頭・首・
胸(なし)

10/20

通称SVD。セ
ミオート。ダ
メージ1.1倍
部位がないた
め、SPをつけ
ても即死部位
は増えない
(頭・首・胸
以外は

70x1.4=98止
オートなので
連射は利く
が、M21より
も反動が大き
い。M40と
M21の中間と
いった性能だ
が、SPをつけ
るメリットが
ジャガーノー
ト対策以外に
ないため
Perk2に柔軟
性が高いのが
特徴。

ボルトアク
ション。通常
では頭・首・
胸、

StoppingPower
使用時は腰ま
でが即死ダ
メージ。M40

に比べると手
ブレと反動が
やや大きく、
所持弾数も少
ないが、x1.5
部位が多いた
め対

Juggernaut能
力が高い。バ
レッタ50口径
に比べると性
能は劣ってい
るように見え
るが、リロー
ド時間は短め
で弾を拾える
武器の種類も
多い。

遠近両対応にオー
バーキル、ステルス
性の向上にUAV
ジャマー等が考え
られる。自分のスタ
イルに合わせて
Perkを設定するの
が吉。



34 70

頭・首・
胸(腰)

4/12

更なる決定率向上
のための

StoppingPowerで確
実に一発で仕留め
られるようにする。
ノーマル状態でも
高い殺傷力なので
Perk2はM40ほど重
要性は高くない。

Perk2はM40ほど重
要性は高くない。



49 70

頭・首・
胸(腰)

10/20

セミオート。
ダメ倍率は
R700と同じ
で、SRとして
は最高レベ
ル。反動に特
徴があり、必
ず右斜め上に
大きく跳ね上
がる。最大10
発まで連続発
射できるが、
代わりにリ
ロードにかか
る時間がとて
も長いので注
意すること。

定番の
StoppingPower。遠近
両対応にオーバ
キルというのも良
い。弾が入手しにく
いという難点もあ
るので、Bandolierを
入れておくと良い。

ハンドガン

デザートイーグル以外は同じ威力。おおよそ装弾数が多いほど射程が短い。僅差ではあるが、他武器からハンドガンへの切り替えが最も速いため、リロードしては間に合わない場面で役に立つ。

ナイフの振りは最速。上手い人のハンドガンはなぜかフルオート。

画像	ランク	威力	射撃レート	装弾数/所持弾数	特徴
<p>M9 Semi-automatic with a high capacity. Effective at close range.</p>	40-20	0.05	15/30	<p>MP5やミニウージーと弾薬が共通しているSS弾としても流用できるので、これ等のサブマシンガンを使用する際に弾薬が心許ないと思うのなら30発の予備弾倉としてM9を携帯しよう。Bandolierと併用すると物凄い初期弾数になる。ただし射程距離が短いのでショットガンやスコープオンのお供には頼りない。ちなみに、サプレッサーは付けていてもいなくても弾の兼用は可能。</p>	
<p>USP .45 Semi-automatic with medium capacity and power. Effective at close range.</p>	40-20	0.05	12/24	<p>射程、装弾数ともに一番バランスが取れている。通常の戦闘でも比較的安定した運用が可能で、ラストスタンドにおいても有用性を発揮する。この銃には「しゃがんでいようが伏せていようが、移動するとレティクルが大きく広がる」という特徴があるので、腰溜めで撃つ時は注意。明らかにLAM(赤外線レーザー照準装置)が付いているように見えるが、飾り。</p>	



16 40-20 0.05 8/16



43 50-30 0.05 7/14

通称ガバメント。アメリカでは"45（フォーティーファイブ）"とも呼ばれる。装弾数が8発とUSPより4発も少ないので、2人以上を相手にする際には厳しい。USPよりも反動が小さめだが、特に大きく違う訳でもない。USPと比べるとどうしても見劣りしてしまう。ただ、USPが使いづらい人や、ガバメントが好きだというマニアの人にはオススメ。ハードコアなら1~2発で敵を倒せる。

素晴らしい発射音。愛好者は数知れず。StoppingPower無しでも2発きっちり当てれば倒せる威力を持ち、尚かつハンドガン中最も射程が長い。反動は横のぶれは少ないが、撃つ度に縦に跳ね上がる。ADSM時は斜め上に大きく跳ねる。Steady Aimをつけることで腰だめでも十分対応していける。サイレンサー装着不可。

黄金銃

画像	ランク	名前	装弾数/ 所持弾数	特徴	解除条件
		Golden AK-47 (黄金のAK)	30/60	金色のAK-47。おもちゃの鉄砲の如きメッキ度。金ピカであること以外性能に変わりはない。ただし目立つ。奪い取ろうと狙ってくる人多発。	アサルトライフルチャレンジを全てクリア
		Golden Mini-Uzi (黄金のウージー)	32/64	金色のミニウージー。やっぱり眩い。ゴールデン目立つ。性能に変化はないが突撃する際は日差しのある場所は避けたほうがいい。何故か指紋付。	SMGチャレンジを全てクリア
		Golden M60E4 (黄金のM60E4)	100/100	金色のM60E4。CoDの宝石箱。でかい上に金ぴかなので目立ちすぎる。性能変わらず。	軽機関銃チャレンジを全てクリア
		Golden M1014 (黄金のM1014)	4/16	金色のM1014。勇者装備。これを持っているだけでヒーロー。性能はやっぱり変わらない。	ショットガンチャレンジを全てクリア
		Golden Dragunov (黄金のドラグノフ)	10/20	金色のドラグノフ。スナイパーライフルとしてはやっちゃった感あふれる素敵デザイン。どうみても忍んでいない。SRにあるまじき事だが狙撃を想定されていないようなので注意が必要。性能が同じでも迷彩の低さはケタ違い。	スナイパーライフル・チャレンジを全てクリア

55 Golden
DesertEagle
(黄金の
ディーグル)

7/14

金色のデザートイーグル。金メッキの如くキラキラで神々しいが性能は全く変わらない。やっぱ目立つ。ゴールデン。ちなみに日本版の「ディーグル」は誤植かお茶目な略称、もしくは文字数制限のためと思われる。

レベル55で解除

ナイフ

当たったら一撃死。レーダーに映らない為、近接戦のほか隠密向けとなる武器。ナイフ攻撃の出の速さは機動力に比例しており、SMGやSG、ハンドガンが最も速く、続いてAR、そしてLMGが最も遅い。遭遇戦で威力を発揮する。スナイパーは閉所ではハンドガンに切り替えて斬りに行こう。左から中央へ振る為、敵をやや左に捉えると良い。一定距離内だとややホーミングしながら近づいて刺す。刺した後に抜く時間があるため他に敵がいる場合は注意。「ハンドガンに持ち換えるよりナイフを振るほうが早い」というGazの言葉を忘れずに。余談だが、オールドスクールではナイフが当たっても一回は耐える

フラググレネード

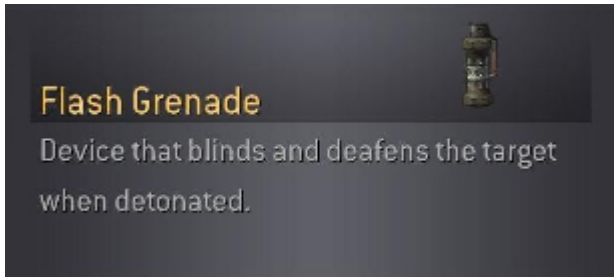
フラグ。破片手榴弾。一般的に手榴弾と言えばコレ。4秒信管なので間違えないように。今までのシリーズと違い小さいので見失いやすい。フラグを手を持った時点から秒読みがはじまるので、持ち続けていると自爆する。手に持つ時間を調整すれば空中爆発も可能。なお、今作からフラグを投げ返せるようになったが、手の中で爆発する事が多いので落ちていたら逃げた方が無難。相手に直接当てても微量ながらダメージを与えられる。ハードコアの場合、暴投のほか、殉教などでも味方を巻き込むことが最も多い武器なので、ハードコアでの運用は要注意。転がっている間はHUDにアイコンが表示されない。

特殊グレネード

攻撃用ではなく補助に使うグレネード。銃撃と組み合わせる事で確実に相手を倒す事が出来る。フラグ同様、直接当てると微量ながらダメージを与えられる。フラグと違い信管を抜きっぱなしにしても爆発せず、投げてから約1.5秒後に効果を発揮する。ハードコアモード以外は味方への被害がない為、誤って味方の近くへ投げてしまっても大丈夫。

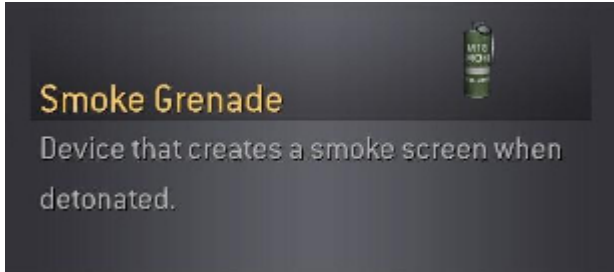
画像

ラ
ン
ク
名前 特徴



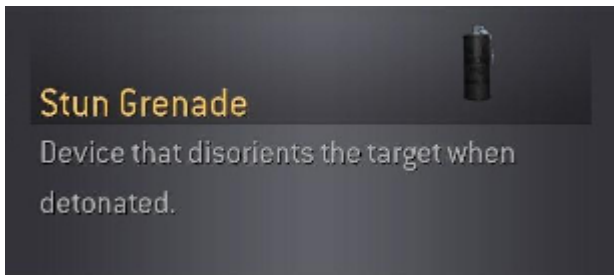
フラッシュグレネード。相手の視界と聴覚を奪うことができる。曲がり角や狭い屋内戦などで使えば高い効果を発揮する。壁などに伏せて視界を塞げば回避可能。スタングレネードと違い相手に効果があったかは直接的には確認出来ない事には注意したい。爆発距離によって効果時間が変わる為、至近距離で当たればかなり動きを制限出来る。効果範囲が案外広く、自滅が多いので注意。

閃光弾



スモークグレネード。煙を巻いて周囲の視界を塞ぐ。爆弾設置とその処理、陣取り、敵の回避、囷に攪乱など、扱いが難しいが役立つ場面は多くある。このグレネードは Special Grenades x 3のParkを利用できない。

発煙筒



相手の聴覚と視界を奪う。投擲のスピードが速い。ヒットした敵は移動と照準移動の速度が遅くなり、弱体化させることができる。フラッシュよりも有効範囲は狭いが、相手が背を向けていても効果を発揮するのが強み。また効果を与えた敵には微量のダメージを与えるため攻撃命中時のサインが表示される。敵の存在の有無、敵に効果が現れたかを即座に確認できるのが利点。またラストスタンド状態の敵に死角から投げて倒すという運用法もある。地面に刺さってから爆発する模様。効果時間は直撃で5秒程度あり実際の戦闘ではとても長い時間である。スタングレードを投げて敵を拘束し、続け様にフラグを投げて相手を回避困難な状況に追い込むと比較的安全かつ効率的に倒せる。

スタングレード

固定機銃

マップに設置されている銃座。
ダメージや連射速度、精度など全てにおいて高性能だが、使用中は動けない上に独特の大きい発射音で敵にすぐバレる。またマップに設置されているため場所が固定されており、スナイパーの格好の餌食となる。使うタイミングが難しいが、ヘリを数秒で落とす事が出来る。ちなみにDeepImpact付きでは凄まじい貫通力を誇る（確認したのは壁8枚貫通）。通常の武器ではほぼ不可能な「家ごとぶち抜いて当てる」事も可能。何故かSleightOfHandで連射力も上がる。

アタッチメント解説

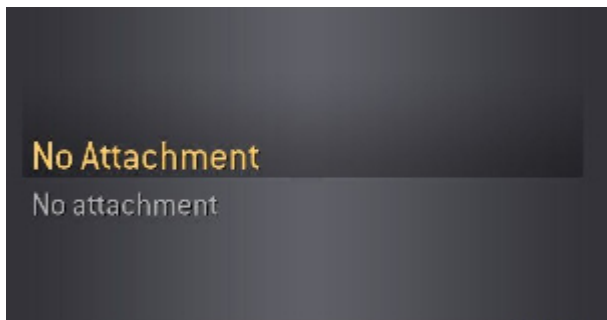
武器に装着できるオプションパーツ。それぞれの武器のマークスマン（Marksman）チャレンジをクリアするごとに追加される。

武器

アサルトライフル	ドットサイト (RedDotSight)	サイレンサー (Silencer)	ACOGスコープ (ACOGScope)
サブマシンガン	ドットサイト (RedDotSight)	サイレンサー (Silencer)	ACOGスコープ (ACOGScope)
軽機関銃	ドットサイト (RedDotSight)	グリップ (Grip)	ACOGスコープ (ACOGScope)
ショットガン	ドットサイト (RedDotSight)	グリップ (Grip)	なし
スナイパーライフル	ACOGスコープ (ACOGScope)	なし	なし

アサルトライフルの擲弾筒、ハンドガン（デザートイーグル以外）のサイレンサーは最初から使用可能

画像



名前 説明

搭載物なし

アタッチメントを付けない。サイレンサーを付けると射程が落ちるため、ハンドガンに中距離戦を期待するショットガン使いなどはサイレンサーを付けないという選択肢もある。また、AKシリーズの武器（47・74u）はドットサイト・サプレッサーを付けるとデメリットが付いてくるため事実上選択肢はノーアタッチメントかグレランまたはACOGとなる。



擲弾筒

てきだんとう、いわゆるグレネードランチャー。擲弾筒を付けるとPerk1は選択不可になる。装備した状態で十字キー左を押すとグレネード弾を発射できる状態になる。擲弾筒用のグレネード弾は2個。フラグよりも射程が長く、SonicBoomと併せると密集地に対して有効。放物線を描く弾道と、独特の照準に慣れれば遠距離の相手に対して脅威となりうる。ある程度の経験者相手では弾道から位置がバレる他、投擲ではなく発射のためレーダーにも映るので注意。一定以上離れた距離に着弾しないと爆発しない特性もある。しかし近距離でも直接当てればダメージを与えることができ、必ず一撃で倒せる。ハードコアでは味方の背中に当てないように注意。一撃で倒せなかった場合、AK-47以外ではスイッチが遅く反撃で殺される事も多い。一撃で仕留める為のエイミングが重要。AK-47に装着した場合のみGP-25というモデルに変化し、標準のM203に比べ通常射撃とのスイッチは高速だが、リロードは遅いという特徴がある。

Red Dot Sight

Replace the iron sights with a precision reflex sight.



ドット
サイト

通常のアイアンサイトでは射撃しづらい銃向けのアタッチメント。サイト角が広く、赤点へ弾が飛んでいくという分かりやすい照準になるため使い勝手が良く、最も使用率が高い。付ける事によりAIM時の銃の位置が下がるので、撃ちながらも敵を追い続ける事が容易になる。高解像度のモニタでプレイしているなら狙撃にも向く。特にデメリットは無いので他に付けたいものが無かったらこれを選ぶと良い(ただしAK-47、AK-74uではデメリットがある)。

Silencer

Invisible on GPS when firing, reduced muzzle flash, but shorter range.



サイ
レン
サー

発砲音が低減され、発砲時に敵レーダーに映らなくなる。また、マズルフラッシュが発生しなくなるので、敵に視認されにくくなるのと同時に、発砲時のエイミングがしやすくなる。ただしRange(射程距離)が大きく下がるため遠距離では著しく威力低下する。弾種がサイレンサー武器専用のSS(Sub-sonic)弾になり通常の弾が拾えなくなるなどデメリットも相応にある。サイレンサーの付いていない同武器もしくは同弾種の武器を持っていれば同じ扱いになり、更に通常の弾も拾える様に成る。UAVジャマー、DeadSilenceと併用すればレーダーに全く映らなくなる上に無音になる為、ゲーム中最高の隠密性を発揮できる。でもキルカメラだけは勘弁な!

Grip

Vertical foregrip for reduced recoil. THIS ATTACHMENT REPLACES PERK 1.



グ
リッ
プ

Perk1と引き換えに銃の精度や反動が改善される。LMGとSGで効果が違う。LMGではエイム射撃中に銃口が画面中心に戻る速度が上がる。実質的にエイム中の連射精度が良くなるが、反動自体は変わらず、腰だめでの変化はない。ただしM249のみ、SteadyAimと同等の効果も得ることができ、クロスヘアの大きさがARとSMGの中間程度になる。フルオートで射撃しがちなLMGでは、アイアンサイトを運用できるならばぜひとも装着したい。SGでは反動が軽減され、M1014やW1200+DoubleTapでの連射が容易になる。余談だが、M4には標準装備されている代物。

ACOG Scope

Enhanced zoom ACOG scope.



ACOG
ス
コー
プ

Advanced Combat Optical Gunsight Scope. 読み方は「エイコッグ」が一般的。装着すると約2.4倍ズームのスコープで中遠距離の敵を狙いやすくなる。エイムアシスト距離もSR以外は伸びる。その代わり照準に揺れが発生し、精度も若干低下するので連射時に弾がばらけやすくなる(揺れの大きさは武器によって異なる)。またスコープを覗いている事から死角が生まれる為、近距離でのエイム時は運用に気をつけたい。SRに装着した場合、息止めによる照準安定ができなくなるが、エイム速度が上がるのでARのような運用ができるようになる。パラメーター上、射程が伸びる様に見えるが、実際は変わらないので注意。

貫通力と障害物の威力減衰率

貫通力 トタン、薄壁など 一般的な漆喰壁など ブロック壁など 厚い壁、ドラム缶など 土嚢

小	5%	70%	100%	100%	100%
中	5%	35%	70%	100%	100%
大	2%	20%	35%	70%	100%

入射角が0°の場合、入射角が大きくなるほど減衰率は上がる。

武器による貫通力は小と中の2種類に大きく分類でき、ディープインパクト使用時にはランクが1つ上がる。

小・・・SMG(AK-74u除く)、SG、HG(デザートイーグル除く)

中・・・AR、LMG、SR、AK-74u、デザートイーグル

<http://call-of-duty.6.ql.bz/index.php>