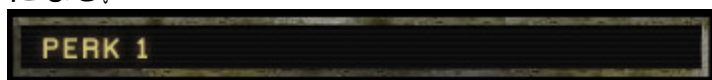


# Perk一覧

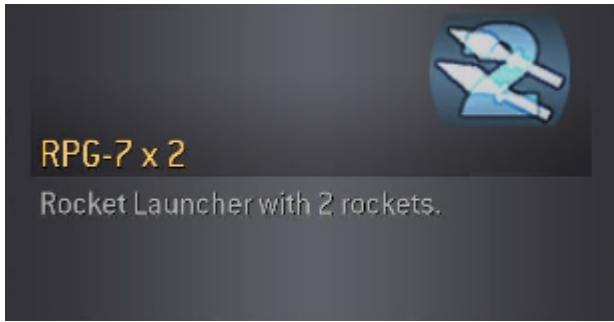
- [Perk1](#)
- [Perk2](#)
- [Perk3](#)

## Perk1

アタッチメントの擲弾筒(Granade Launcher)、グリップを装備しているとPerk1は装着が不可能になる。



画像	名前	効果	解除 LV
	C4 x 2	リモート起爆が可能なプラスチック爆弾。スイッチを持った状態でLT押しで離すでC4パックを投げ、スイッチを持ってRT、もしくは銃器を装備中にリロードボタンを2度押しで起爆する。C4パックは壁などに当たるとその場に貼り付く性質を持ち、また銃弾や爆発などの攻撃が当たると誘爆する。設置時に（距離は短い）投げ込むため、室内で手榴弾の代わりに使うことも可能。フラグほどの瞬発力はないが、任意に爆破できるのが魅力。あらかじめ仕掛けておいて敵が見えたらC4を撃つ、という手もある。またUSEKeyをリモコンを構えていない状態で2連打すると爆発するという裏設計も。実用性は低いが、走り飛びをしながら投げると割と遠くまで届く。	1
	特製手榴弾 x 3	特殊手榴弾を3個持つ。ただしスモークは使用不可。特に近距離・室内戦において有効で、フラッシュやスタンを投げ込んでからの突入が利用できる回数が増える。	1

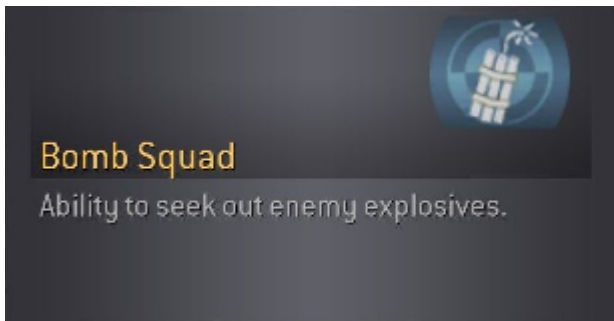


RPG-7  
× 2

対戦車擲弾発射器。いわゆるロケットランチャー。威力が非常に高いので、主に敵のヘリを墜としたり、狭い場所で確実に命中させられる場面で撃ち込む。直撃なら即死だが爆発範囲はフラグとあまり変わらない。対人目的で使うなら

SonicBoomが欲しいところ。擲弾筒と違い近距離で爆破可能で、至近距離で相手の足元に向かって撃つことも可能。中距離以遠では弾道が不安定になるので、擲弾筒が中～遠に対してRPGは近～中距離用。構えが遅く、アイアンサイトも見易いとは言えないので当てるにはある程度技術を要する。ホップアップしてやや上に飛ぶことが多いので、ヘリを狙う時などは意識するとよい。

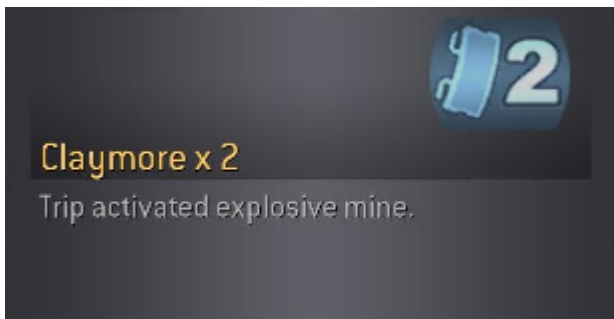
2



爆弾  
処理  
班

敵の爆薬を見つける(C4、クレイモア)。C4の使用頻度が少なく、クレイモアも警戒すれば視認できるので使い道はあまりないが、電撃戦や隠密行動での裏取りには持っておくと安心して走り回れる。アップデートによる物なのか？壁一枚、障害物一つ間に挟んでも感知出来る。S&Dではなかなか役に立つ場面が多いので装備しておいて損はない。

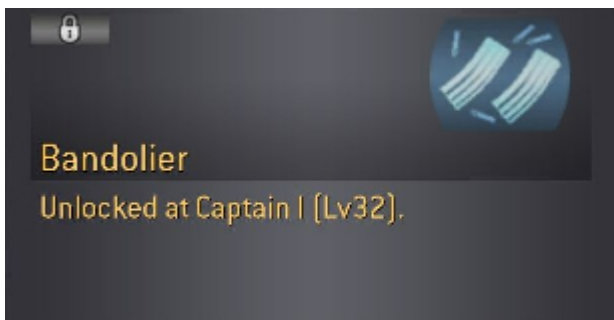
14



クレイモア  
× 2

指向性対人地雷。スナイパーをするなら籠城策として装備した方がよい。センサーにプレイヤーが接近すると、作動音の約一秒後に爆発しダメージが発生する。そのため、相手に全力疾走されたときは殺し損ねる場合が多い。心配なら二つ重ねて設置してもいいかも。敵の仕掛けたクレイモアが直接目視できている状態だとセンサー範囲が見えるので物陰設置が基本。リスポーンしない限りは仕掛けたプレイヤーが死んでも残り続けるので、S&Dやサボタージュ等、即リスポーンしないコンテンツでは予め注意を払っておくとよい。味方が設置したクレイモアの上には部隊マークが表示される。仕掛けた本人にはどれだけ遠くで爆発しても作動音が聞こえるので、敵の位置を把握するのに役立つ。

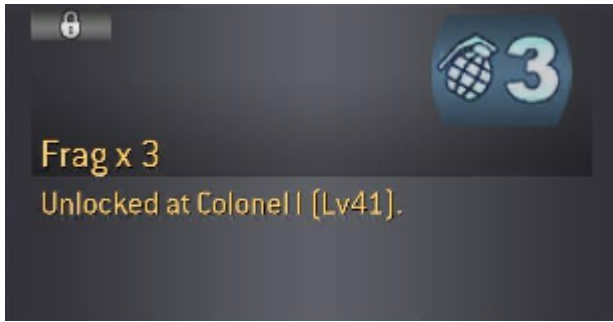
23



弾薬  
帯

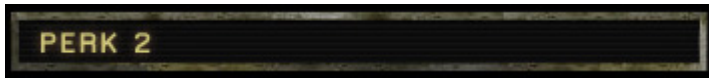
予備弾数が三倍になる。弾数の少ない武器で継戦するなら装備して損はない。サイレンサー付きの武器は弾を補充しにくいので、このPerkと合わせると効果的。

32



フラググレネードを3個持てる。特に敵の位置がある程度割れている状態では、狙いをつけて3個投げれば大抵当たる。抑止力としても強力。 41

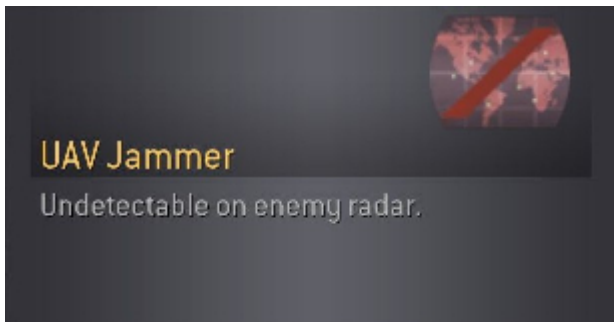
## Perk2



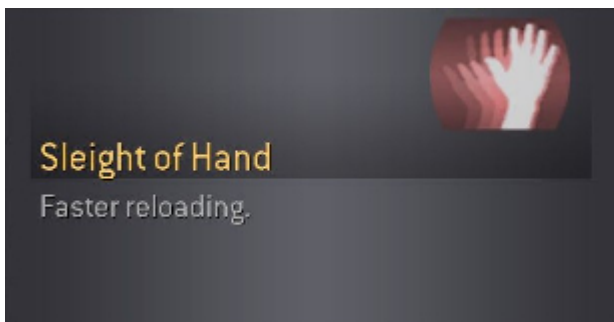
画像	名前	効果	解除 LV
	動力を止める	<p>弾丸のダメージを1.4倍に増加させる。計算上では1発分早く倒せるだけだが、有ると無いのではかなり違う。一部の武器では必須とまで言われる。迷ったらジャガーノートよりもこれ。ちなみに銃器用語としては「ストッピングパワー」と素直に表記するのが一般的。相手を行動不能にする力の指数の事である。「動力を止める」は「Stop Power」なので誤訳と思われる</p> <p>相手がStoppingPowerを使用していない場合はダメージを75%に軽減し、使用している場合はStoppingPowerによるダメージ増加分を相殺する。体力が1.33倍になると考えてもいい。1発の重要性が高い遠距離での撃ち合いや、とにかく「当てれば勝ち」なショットガンを使っている場合には有利になるだろう。スナイパーライフルによる即死回避に使えなくもないが、StoppingPower + headshotは耐えられない。これを装備している敵にダメージを与えるとその旨を伝えるマークがレティクルに表示される。元の威力が高い銃で近距離戦を行う場合や、複数を相手にする時に有効。相手の武器に合わせて射程距離を意識すれば更にその能力を高められる。</p>	1
	ジャガーノート	<p>StoppingPower + headshotは耐えられない。これを装備している敵にダメージを与えるとその旨を伝えるマークがレティクルに表示される。元の威力が高い銃で近距離戦を行う場合や、複数を相手にする時に有効。相手の武器に合わせて射程距離を意識すれば更にその能力を高められる。</p>	1



爆発物の威力が25%上昇。爆弾魔ご用達、Frag × 3、Martyrdomと組み合わせると凶悪。RPGを有効活用したい場合にも効果を発揮する。ただし、爆発物は総じて所持数が少ない上に即死範囲の拡張率が高いとは言えないので、やはり慎重な扱いが要求される。爆発物を使い切った場合には攻撃力に直接関わるPerk2の効果が無くなってしまうので、戦術的な効率としてはStoppingPowerなどの銃撃戦を想定した組み合わせのほうが安定する。Granade LauncherやRPGなど元の使い勝手が良い武器には、攻撃力を上げるよりも"確実に撃てる"状況を作り出すためにSonicBoomよりもJuggernautとの組み合わせを推奨。



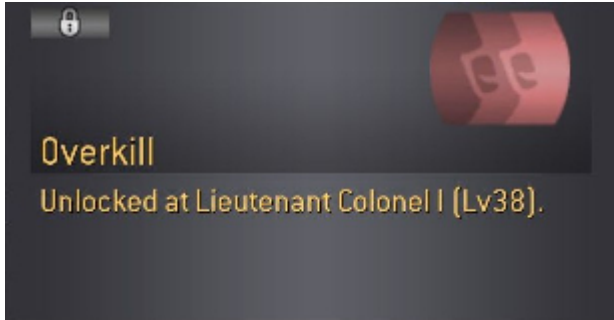
敵がUAVを発動してもレーダーに映らない。発砲時は通常通りレーダーに映ってしまうが、サイレンサーを装着した武器を使用することで敵のレーダーに全く映らなくなる。更にDeadSilenceを付けて足音を消せば今日から君もNINJA。しかし外人からはGayと非常に不評。



リロード時間を半分に短縮。リロードの遅いLMGや、装弾数の少ないスコープオン、M1014などで戦う人にオススメ。LMGやショットガン、ボルトアクション式SRのリロードが職人芸になる。メイン武器だけでなく擲弾筒やRPGなどのリロードも早くなるのでこれらを使う人にもオススメ。ダブルタップとの入れ替わりバグの可能性はあるが、固定機銃がダブルタップ仕様になり連射速度が上がる。



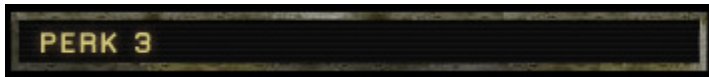
連射速度が35%アップ。1発1発の間隔が0.74倍になると考えてもいい。単純にレートが上がるのではなく、純粋に発砲時の動作が早くなる。トリガーハッピーご用達。弾幕が増える反面、弾の消耗スピードも一気に増加するので残弾に注意。効率としてはStoppingPowerの方が強力だが、瞬間火力の上昇率はこちらの方が上なので近距離戦向き。元々威力が高いLMGや、接近戦をするSMGなどの瞬間火力を上げる目的で、弾薬帯との併用が一般的。クレイモアの設置速度も向上する。CS版では連射コントローラー規制でセミ武器全般の連射速度が遅くなったが、これを装備すれば速度規制が緩和される。



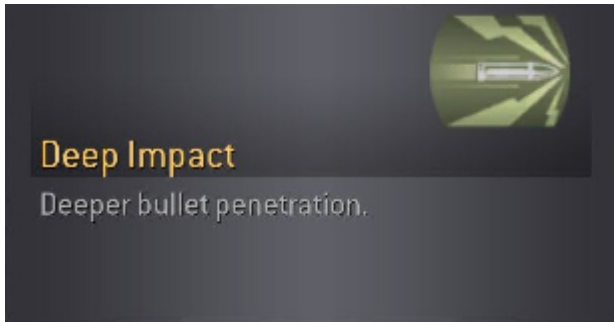
メイン武器を2種類持てる(当たり前だがハンドガンは選べない)。スナイパーのセット等に合わせると戦術の幅が広がる。また武器の種類だけではなく、オプションパーツを使い分ける事にも使える。擲弾筒装備のARを2丁持っていけば4発のグレネードが使える。一見すれば魅力的だがあくまで"一度に使える武器は一つのみ"ということや、Perk2には攻撃力や体力などの重要なPerkが多い為、従ってそれぞれの武器がノーマル性能であることを忘れないように。なお複兵装にはカモフラージュを適用できない。機動力のある武器を主要武器にするなどの応用もあり。弾薬帯代わりに使うのもあり。

38

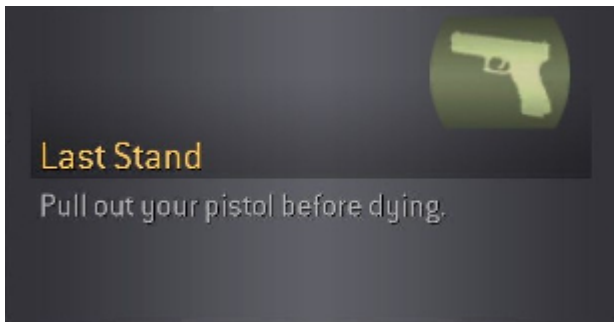
### Perk3



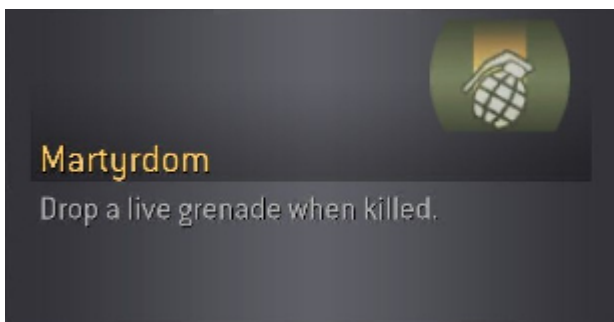
画像	名前	効果	解除 LV
	体調絶好調	ダッシュ可能時間が2倍に伸びる。結構な距離を走れるのでSMGと組み合わせると敵の懐に飛び込むといい。ドミネーションやS&D、司令部などでは高いアドバンテージを誇る。S&Dでは敵が来る前に爆弾設置が可能になる。	1
	昇順安定	腰だめ射撃の命中精度アップ。具体的には、クロスヘアの半径を65%に縮小させる。近距離戦の強化に最適。SMGではADS時並に敵に弾を当てる事が容易になる。SGでは集弾性が上がるので必殺距離が伸びることになる。腰だめでARやLMGを使う際に安定しやすいが、その場合はあまり過信しない方が良い。なお、日本語版では「昇順安定」となっているが、照準の誤植であると思われる。	1



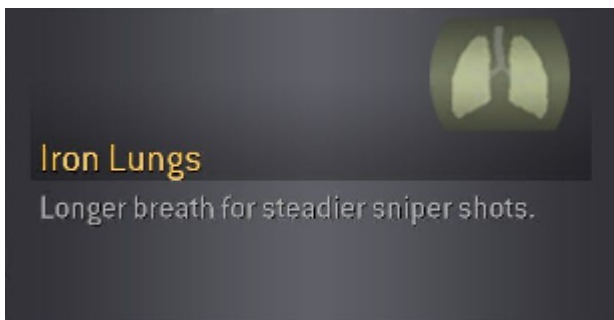
弾丸の貫通力アップ。具体的には、通常では貫けない車の鋼板や厚い壁も貫けるようになる、貫通可能角度が倍に広がる、障害物の威力減衰率を軽減する効果がある（ブロック壁の場合、威力減衰率は70%だが、これを35%にする）。壁抜きだけで考え、ストップのみとディーブのみで比較するならばディーブのみの方が有用（トタン程度ならストップのみの方がいいが）。壁のある所へ逃げていく敵を追いかけ射撃する際に有効。あまり役に立つ事はないように思えるが、いち早く敵をしとめる必要のあるS&Dでは重要である。貫通力の高い武器なら天井を貫く事も可能。



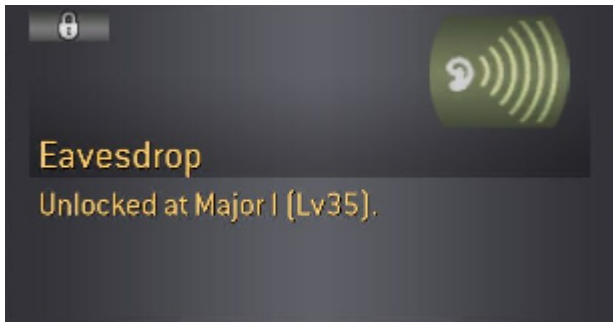
一撃死(爆発物、空爆、ヘッドショット、ナイフ)以外の攻撃で倒されると、ピストルとナイフで10秒程度の最後の悪足掻きが可能。ラストスタンド状態で僅かでもダメージを受けると死ぬ（スタンやフラッシュ、グレネードの直撃の微ダメージでも）。UseKeyの長押しで自殺が可能。フラググレネードの投擲準備時にラストスタンド状態に入ると、そのまま投げることができる。スタンなどの特殊グレネードを握ったままの場合も、何故かフラググレネードに変わり、投げることができる。一応生きている状態なので、ドミネーションや司令部などの拠点確保時間の延長にも利用できる。ちなみに、ハンドガンを持っていない場合でもどこからともなくM9が出てくるので心配無用。ラストスタンド状態で敵を倒すと通常の倍の得点が入る。



殺された際にグレネードを落とす。接近戦や乱戦地域だと一気に2、3人倒せたりするのでかなり強力。キャンプ地の敵に向けて突っ込むといい嫌がらせになる。ピンを抜いたばかりの状態に落ちるため、爆発まで3秒程の時間があり、余裕があれば投げ返しを狙うことができる。なお、ハードコアでは味方を巻き込むケースが多いので使用は見送った方がいい。付ける場合は単独行動をするように。



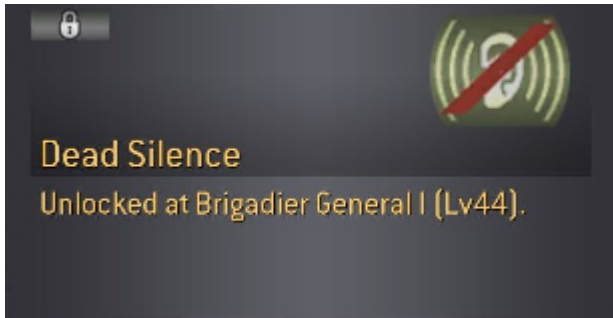
スコープを覗く時の息を止められる時間が増える。また、息止めを終えた後の呼吸の乱れも時間単位では少なくなる。スナイパーライフル以外の武器だと無意味。ワンショットワンキルを目指すスナイパーのお供に。



盗聴

近くの敵のボイスチャットを聞く事ができる。ネタに相応しいスキル。上手く行けば敵の作戦を味方にばらす事ができるかも？ 相手が外人の場合、言語を聞き取れなければ無駄な上、日本人だとしても盗聴すると暴言を吐いていたりするケースもあるらしく、使っていてあまり良い事はない。相手側も盗聴していれば会話可能。クラン戦等の試合ならば役立つであろうが、野良での戦いでは不要と思われる。ネタだが、敵がS&Dでボイチャを付けている場合、このパークで敵の接近を見破る上級者が存在する。

35



デッド  
サイレンス

移動時に発生する音がとても小さくなる。完全に無音になるわけではなく、走ったり着地したりするとごく小さな音が発生する。ある程度FPS慣れしたプレイヤーは足音も含めた音で情報収集するクセが付くため、逆手に取って欺くことができる。高所から落ちた際のあの痛々しい音はそのままなので注意。

44