

おすすめカスタムクラス

Primary Weapon/Attachment M16A4/Red Dot Sight
Side arm/Attachment USP.45/Silencer
Special Grenade スタングレネード
Perk1 フラグ×3
Perk2 Stopping Power
Perk3 Deep Impact

一度扱いに慣れてしまえば中遠距離では他を寄せ付けない強さを誇る。
スタングレネード×3、Steady Aimを装備して近距離に弱い弱点を補うのも有り。
敵の裏をかく時、あるいはリロード時の応戦にはハンドガンを。

Primary Weapon/Attachment AK74u/Silencer
Side arm/Attachment USP.45/Silencer
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Bandolier
Perk2 Stopping Power
Perk3 体調絶好調

運用方法は移動速度が速いAK74.

サイレンサーを装備したためSMGではあるが腰溜めでの精度が下がった。

乱戦を考えて一応Bandolierだが慣れるまで他のものを。

サイレンサーを装備しているため隠密性は上がったがしっかり狙わないと中距離以降では当たらない事も。

横方向のブレが少ないため遠距離もいけるが点射或いはしっかりとリコイルコントロールを心がけること。

AK74は貫通力もあるのでDI装備で壁の向こうの敵も貫きも容易い。

perk3をDead Silence、perk2をUAV Jammerに変更すればS&D仕様も簡単。

セカンダリは隠密性を損なわないようサイレンサーの装備できるものが望ましいが、

自分のLVと好みにあわせてPerk3にDI、セカンダリにはDEを装備し壁抜きを狙ってもいいかもしれない。

Primary Weapon/Attachment MP5/×
Side arm/Attachment M9/Silencer
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Special Grenades ×3
Perk2 Stopping Power
Perk3 Steady Aim

初心者向けに扱いやすさを追求したカスタム。遠距離はエイムも難しいので最初の内は戦闘を避けて立ち回りを覚える。

近～中距離で万全の体制を取れる様に組んだ。扱いやすさもあるが単純に強い組み合わせでもある。

レベルが上がってきたらPerk1をクレイモアやフラグ×3に変更するのも有効。

この組み合わせはごく初期から可能。

Primary Weapon/Attachment P-90/Silencer
Side arm/Attachment USP.45/×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 フラグ×3
Perk2 ジャガーノート
Perk3 体調絶好調

S&D専用特攻カスタム。特攻していく道の先にスモークをたいて敵に自分を

見えなくさせ、フラグを投げながら走るという大胆かつ単純なカスタム。

その分かなりの上級者向けカスタム。パーク3をデッドサイレンスにして、

その後の事も考えるというのもアリ。
ハードコアなら、パーク2を巧妙な手口もアリ。

Primary Weapon/Attachment RPD/Grip
Side arm/Attachment USP.45/Silencer
Special Grenade スタングレネード
Perk1 ×
Perk2 Stopping Power
Perk3 Steady Aim

中距離で敵を圧倒する事を前提としたカスタム。
グリップとSteady Aimのおかげで高い命中精度を保ったまま、高威力の弾をバラまける。
出会い頭では腰だめ撃ち、中距離では構えて数発ずつバースト撃ちを行うと良い。

Primary Weapon/Attachment M40A3/ ×
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 Claymore ×2
Perk2 Stopping Power
Perk3 Iron Lungs

スナイプ大好き一撃必殺カスタム。ハンドガンを多用するのでサイレンサーは外したが、隠密性は薄れる。

スナイパーライフルは総じて扱いが難しいが、出来る限り狙撃を行いやすいように組んだ。
慣れれば大漁キルも夢では無い。高レベルならバレット50口径でもよい。
クレイモアはキル狙いではなく、警報の代わりと考えて使うと効果的。

Primary Weapon/Attachment G3/Red Dot Sight
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 フラグ×3
Perk2 UAV Jammer
Perk3 Last Stand

ハードコア専用カスタム。G3ならば一撃で敵を倒す事が出来る上に高精度な連続射撃が行える。
威力や体力を強化しても効果は薄いので、敵レーダーを無効にするべくUAVジャマーを装備。
誤爆しても味方に被害が及ばないように、特殊グレネードはスモーク推奨。
射程内ならばUSPでも一撃なので、閉所や近接戦では切り替えるとよい。

Primary Weapon/Attachment M4/ACOG Sight
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 クレイモア×2
Perk2 Double tap
Perk3 Deep impact

ハードコア専用カスタムその2。M4の低反動 + 精度の良さをフル活用する。威力は低いのでハードコア用。S&Dもいける。
ACOGで敵を探索しやすくして、少しだけトリガーを引くだけで一瞬で多量の弾が精度よく飛んでいく。逃げた敵もディープインパクトをつけているので壁ごと撃ち抜くことを意識する。遭遇戦もダブルタップによって多量の弾をばらまけるので結構いける。
ハマると多量キルが出来るようになるが、考えずに撃ちまくるとすぐに弾が無くなるので注意。

Primary Weapon/Attachment G36C/Red Dot Sight
Side arm/Attachment Desert Eagle
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Bandolier
Perk2 Stopping Power

Perk3 Deep Impact

G36C特有の反動をコントロールできる人向け。
指きりバーストをベースとする。遠距離にも対応できる上級者向け。
近接戦闘にはDEで対応を。

Primary Weapon/Attachment M4/ACOG Scope
Side arm/Attachment USP.45/Silencer
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Bandolier
Perk2 Stopping Power
Perk3 Steady Aim

M4の低反動を生かしたカスタムクラス。
どんな距離でも、戦いやすいようにセットしてみた。
ACOGとの相性がとても良く、フルオートでも命中しやすい。
近距離 腰だめ 中距離 フルオート 遠距離 指きりバースト
つい熱くなって、フルオートで連射してしまいがちな人に有効。
エイムが上手い人なら、ディープインパクトもお勧め。

Primary Weapon/Attachment P-90/Red Dot Sight
Side arm/Attachment M21/-
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Claymore × 2
Perk2 Overkill
Perk3 Last Stand

よく見かける「SMG + スナイパーライフル」の組み合わせの中でも、特にハードコアS&D内でのバランスに重点を置いたカスタム。
当然ながら無闇な持ちかえは後悔のモト。必要ならばP-90での狙撃(というか対狙撃戦)や、M21での腰だめ撃ちも覚悟すべき。
その為、突撃と狙撃のそれぞれに習熟していなければ、ただ弱いだけになってしまう。
逆に扱いに慣れてくれば、あらゆる状況に対応する高い柔軟性が楽しい。
パーク 1 のClaymoreとパーク 3 のLast Standは、時間や進行ルートの限られたS&Dでは定番中の定番。
バレバレでも相手への足止め効果は大きいので、せいぜいあがいて敵に嫌われようw

Primary Weapon/Attachment M249SAW/お好みで
Side arm/Attachment USP.45/お好みで
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Grip付けないならお好みで
Perk2 Stopping Power
Perk3 Steady Aim

RPDの方が強いのが分かっているけどM249の方が好きだ！という人向けカスタム。
ストパのおかげで3発で敵を倒せる(しかも威力減衰無し)。
レートの高さと昇順安定のおかげで当てられるのであれば不意の遭遇戦でも打ち勝て、意外と強い(でも負けるときは負ける)。
バースト・タップ撃ち必須だが意外と中遠距離も行ける。腕に自信があればPerk3にディープインパクトもお勧め。

[上へ](#)

ネタクラス

Primary Weapon/Attachment MP44/ ×
Side arm/Attachment M1911.45/ ×
Special Grenade スモークグレネード

Perk1 Bandolier
Perk2 Stopping Power
Perk3 Steady Aim

MP44のMP44によるMP44のためのクラス@COD3仕様（ガバメントとかスモークが）
近距離なら構えずに腰だめで撃てばかなり強力。
また、射撃レートが低いのでアイアンサイトに慣れればある程度の距離でも命中する。
弾数が少ないため弾薬帯は必須。スモークを焚いて突撃もオススメ。

Primary Weapon/Attachment M1014/Red Dot Sight
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 Claymore × 2
Perk2 巧妙な手口
Perk3 Deep Impact

固定銃座の事だけを考えたクラス。
Perk2で連射力を、Perk3で貫通力を高め、最強の攻撃力を存分に活用しよう。
クレイモアとスモークで防衛線を貼り、片っ端からなぎ倒す。
へりも速攻で落とす事が出来る。真っ先に飛びつき、撃ち続けよう。

Primary Weapon/Attachment Mini-Uzi/Red Dot Sight
Side arm/Attachment M9/Silencer
Special Grenade フラッシュグレネード
Perk1 フラグ × 3
Perk2 Stopping Power
Perk3 Steady Aim

ミニウージーの射撃レートと、リコイル特性（銃口が跳ね上がる）によってヘッドショットを量産できるカスタム。
サイレンサーを出すより先にヘッドショットチャレンジが終わるほど。

Primary Weapon/Attachment M249 SAW/Grip
Side arm/Attachment Desert Eagle/ ×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 ×
Perk2 Double Tap
Perk3 Steady Aim

トリガーハッピーで楽しみたい人向け。
グリップとPerkで安定させた精度を利用し、物凄い勢いで銃弾をバラ撒くが当然弾切れも物凄く早い。
いくら連射力があっても反動が大きく、中距離以遠で戦うのは過酷。
そもそも近距離メインなのに機動力が低いという時点で既に自滅感漂うが、
一応フォローすると、近距離戦は初弾さえ当てて敵のエイムを妨げれば高速攻撃で一方向的に攻められるので結構強い。
煙幕も活用して近距離戦を意識するように動けばネタに留まらない戦果を挙げられる。

Primary Weapon/Attachment Skorpion/ACOG Scope
Side arm/Attachment USP.45/Silencer
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Special Grenades × 3
Perk2 UAV Jammer
Perk3 Dead Silence

ナイフマンによるナイフマンのためのナイフマンであるための隠密カスタム。
立ち回りなどに慣れればナイフでキル量産も夢じゃない！
クレイモアを見抜くのが苦手な人はPerk1を爆弾処理班をつけるのも悪くない。
当たり前だが正面衝突にはかなり弱い。ACOGスコープで索敵してから近付こう。
ジャックザリッパーになりたい方にはPerk2をジャガーノートにしてみるのも悪くはないだろ

う。

Primary Weapon/Attachment AK-47/Grenade Launcher
Side arm/Attachment M16/Grenade Launcher
Special Grenade スタングレネード
Perk1 ×
Perk2 Overkill
Perk3 殉教

悪評上等の爆弾魔クラス。

4発の擲弾筒による圧倒的な火力でキルを稼いでいく。

撃ち合いを考えてメイン武器をAKにしているが、自分がいちばん扱い易いARで戦うのが吉。

Primary Weapon/Attachment M21/ACOG Scpoe
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Bandolier
Perk2 Juggernaut
Perk3 Steady Aim

はまれば強い、はまらなければ弱い突撃スナイパー。運用法はARに準じる。

圧倒的な連射でSGもビックリな近距離の強さ。だがSMGに押し負けてしまうことも多い。

Primary Weapon/Attachment M16A4/Red Dot Sight
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 Bandolier
Perk2 Double Tap
Perk3 Steady Aim

アイアンサイトが苦手+トリガーハッピーを楽しみたい人へ。

エイムが苦手+近距離が苦手な人にもいいかもしれないです。

M16+ストパは定番ですが、エイムが苦手な人には近距離は過酷。

でも、これなら近中距離にも対応できます。結構勝てます！

Primary Weapon/Attachment RPD/Red dot site
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スタングレネード
Perk1 RPG × 2
Perk2 Sonic Boom
Perk3 Deep Impact

壁抜き専門クラス。室内戦で威力を発揮する。

基本戦術としては壁の向こうにスタンを投げ込んで相手を確認。

RPGを打ちこむ。その一発で倒せなければRPDで壁抜き。

あたりまえだがとても嫌われます。あくまでもネタクラス。

Primary Weapon/Attachment MP5/(Red dot site)
Side arm/Attachment M9/ ×
Special Grenade スタングレネード
Perk1 スタン × 3
Perk2 Stopping Power
Perk3 Last Stand

ハードコア専用バカカスタム。M9のエイムの早さとサイトのそこそこの見易さ(+機動力)を生かしてピストルで突撃する。

はまらなければほとんど殺せないが、はまれば案外イケたりする。死ぬ前にスタンを投げきることを意識しよう。

もちろん弾数を気にする必要はない。地味にキル数を稼げるが大量連続キルは難しい。中距離以

上ではMP5を使ってもよい。

2、3人殺したら一旦退却すると良い。感度は高以上がお勧め。サイレンサーはお好みで。

Primary Weapon/Attachment M1014/ ×
Side arm/Attachment Desert Eagle/ ×
Special Grenade スタングレネード
Perk1 RPG-7 × 2
Perk2 Sonic Boom
Perk3 殉教

近接戦・屋内戦では無類の強さを誇る、RPGをメインにしたカスタムクラス。

Sonic Boomにより、RPGと殉教を最大限に生かせる。

一方開けた場所では立ち回りがよくない限りほぼ負ける、マップを選ぶカスタム。

[上へ](#)

デフォルトクラス

Assault

Primary Weapon/Attachment M16A4/Grenade Launcher
Side arm/Attachment M9/ ×
Special Grenade スタングレネード
Perk1 ×
Perk2 Stopping Power
Perk3 Extreme Conditioning

M16A4 + Stopping Powerという定番を押さえてあるため安定した力を発揮する。

アイアンサイトさえ扱う事が出来れば違和感無い。

[上へ](#)

Spec Ops

Primary Weapon/Attachment MP5/ ×
Side arm/Attachment USP.45/Silencer
Special Grenade フラッシュグレネード
Perk1 C4 × 2
Perk2 Sonic Boom
Perk3 Steady Aim

MP5 + Steady Aimは悪くないが、Sonic Boomを付けているのにPerk1がC4というのが引かかる。ドミネーションや司令部など拠点防衛が必要であれば、あるいは...

[上へ](#)

Heavy Gunner

Primary Weapon/Attachment M249 SAW/ ×
Side arm/Attachment USP.45/ ×
Special Grenade スタングレネード
Perk1 Special Grenades × 3
Perk2 Juggernaut
Perk3 Deep Impact

「機関銃持ちは力自慢で体力がある」というイメージなのか、Perk2がジャガーノートと微妙。しかしLMG定番のDeep Impactは押さえてあるのでお門違いというほどではない。

[上へ](#)

Demolition

Primary Weapon/Attachment W1200/ ×
Side arm/Attachment M9/ ×
Special Grenade スモークグレネード
Perk1 RPG-7 × 2
Perk2 Sonic Boom
Perk3 Extreme Conditioning

使っていて楽しいが、RPGもショットガンも初心者向けではない。常用するには正直ネタに近いクラス。

Sonic BoomとExtreme Conditioningは用意されているので、へりを墜とすためにRPGが必要な場面だけスポット利用する手はある。

[上へ](#)

Sniper

Primary Weapon/Attachment M40A3/ ×
Side arm/Attachment M9/Silencer
Special Grenade フラッシュグレネード
Perk1 Special Grenades x3
Perk2 Stopping Power
Perk3 Deep Impact

アサルト同様、定番をセットしているので普通に強い。

このまま運用しても何ら問題なく戦える。

カスタムクラスを1つ使い潰すくらいなら、素直にコレを使えば良い。

[上へ](#)
