

ダメージ

サイドアーム	0-4m	5-19m	20-49	50m以上	レート
MK.23	35	30	25	15	20.3
USP40	30	25	20	10	17.4
92FS	30	25	20	10	17.4
P99	30	25	20	10	17.4
GLOCK 18	25	20	15	5	25.0
DESERT EAGLE	80	70	60	30	16.0
RAGING BULL	90	80	70	30	18.0
サブマシンガン	0-4m	5-19m	20-49	50m以上	レート
MP5N	30	25	16	7	39.0
TYPE 05	30	25	16	7	39.0
P90	30	25	17	7	45.0
MP9	32	27	17	8	42.7
MP7A1	33	24	13	8	44.0
AUG PARA	33	28	17	6	41.3
UMP45	35	30	19	10	35.0
MAC 11	28	23	14	5	44.8
SKORPION VZ83	28	23	14	5	44.8
アサルトライフル	0-4m	5-19m	20-49	50m以上	レート
SCAR-H CQC	45	40	35	31	56.3
G3KA4	45	39	35	31	45.0
552 COMMANDO	46	35	32	27	59.8
AUG A3	44	39	34	30	48.4
AK-47	50	44	36	34	50.0
AKS-74U	50	44	36	34	50.0
G36C	42	37	32	30	50.4
M468	44	39	36	34	44.0
FNC	44	39	36	34	44.0
FAMAS	40	35	30	27	60.0
TAR21	39	34	29	28	54.6
L85A2	40	35	30	27	40.0
M8	40	35	30	26	50.0
ライトマシンガン	0-4m	5-19m	20-49	50m以上	レート
MK46	45	40	35	31	37.4
21E	42	37	32	26	35.0
MG36	40	35	30	30	33.3
M249 SPW	44	39	34	28	36.7
ショットガン	0-4m	5-19m	20-49	50m以上	レート
M3	38	36	7	0	4.4
SPAS 12	44	42	9	0	4.4
870MCS	40	38	7	0	4.0
500 TACTICAL	36	34	6	0	4.8
XM-26 LSS	24	22	1	0	5.4
スナイパーライフル	0-4m	5-19m	20-49	50m以上	レート
PSG1	90	90	87	87	15.0
SV-98	117	100	100	100	6.4
M40A1	127	107	107	107	7.0
L96 ARCTIC WARFARE	127	107	107	107	7.0
SCOUT TACTICAL	127	107	107	107	7.0

反動

サイドアーム	Per Bullet	リカバリー	跳ね上がり	Move Min	レート
MK.23	40	0.35	400	220	23.2
USP40	40	0.35	300	260	23.2
92FS	80	0.35	300	220	46.4
P99	80	0.35	300	220	46.4
GLOCK 18	50	0.50	300	250	50.0
DESERT EAGLE	150	0.60	500	240	30.0
RAGING BULL	150	0.70	550	280	30.0
サブマシンガン	Per Bullet	リカバリー	跳ね上がり	Move Min	レート
MP5N	58	0.50	120	50	75.4
TYPE 05	61	0.50	150	50	79.3
P90	45	0.40	150	150	67.5
MP9	58	0.50	150	120	73.3
MP7A1	50	0.50	150	60	66.7
AUG PARA	65	0.45	150	60	81.3
UMP45	60	0.45	120	100	60.0
MAC 11	80	0.50	100	300	128
SKORPION VZ83	80	0.50	100	300	128.0
アサルトライフル	Per Bullet	リカバリー	跳ね上がり	Move Min	レート
SCAR-H CQC	90	0.55	200	160	112.5
G3KA4	85	0.55	200	160	85.0
552 COMMANDO	90	0.45	200	150	117.0
AUG A3	80	0.45	200	140	88.0
AK-47	80	0.70	200	120	80.0
AKS-74U	80	0.60	200	120	80.0
G36C	63	0.60	200	110	75.6
M468	85	0.55	200	120	85.0
FNC	88	0.55	200	120	88.0
FAMAS	68	0.40	200	110	102.0
TAR21	70	0.40	200	100	98.0
L85A2	72	0.40	200	110	72.0
M8	70	0.40	200	100	87.5
ライトマシンガン	Per Bullet	リカバリー	跳ね上がり	Move Min	レート
MK46	32	0.40	150	275	26.7
21E	28	0.40	150	325	23.3
MG36	30	0.40	150	275	25.0
M249 SPW	35	0.50	150	275	29.2
ショットガン	Per Bullet	リカバリー	跳ね上がり	Move Min	レート
M3	0	1.80	500	350	0.0
SPAS 12	0	1.50	400	350	0.0
870MCS	0	1.80	400	350	0.0
500 TACTICAL	0	2.00	450	350	0.0
XM-26 LSS	0	2.00	200	350	0.0
スナイパーライフル	Per Bullet	リカバリー	跳ね上がり	Move Min	レート
PSG1	180	0.50	1500	1000	30.0
SV-98	130	0.40	1500	1000	7.2

M40A1	150	0.50	1500	1000	8.3
L96 ARCTIC WARFARE	170	0.50	1500	1000	9.3
SCOUT TACTICAL	170	0.50	1500	1000	9.3
SR-25 SD	170	0.50	1500	1000	28.3

Per Bullet

連射した時に弾がばらける度合い(?)

リカバリー

反動が収まるまでの時間。

跳ね上がり (Climb)

反動でレティクルが跳ね上がる度合い。

つまりPer Bullet分ばらけつつ、照準自体がClimb分ずれていく。

Move Min

移動中に射撃した時の反動(?)

移動距離が長くなるとこの数字も増える。

レート

連射した時の反動(連射レートと反動を合成した値)

精度

サイドアーム	精度	base	initial	連射レート	貫通力base	貫通力Further
MK.23	42	150	350	0.40	0.30	
USP40	32	160	350	0.40	0.30	
92FS	42	130	350	0.40	0.30	
P99	35	160	350	0.40	0.30	
GLOCK 18	35	160	600	0.80	0.30	
DESERT EAGLE	36	230	120	0.20	0.80	
RAGING BULL	30	230	120	0.15	0.80	
サブマシンガン	精度	base	initial	連射レート	貫通力base	貫通力Further
MP5N	45	140	780	0.65	1.00	
TYPE 05	40	130	780	0.60	1.00	
P90	49	165	900	0.65	1.00	
MP9	47	160	800	0.70	1.00	
MP7A1	42	157	800	0.70	1.00	
AUG PARA	46	140	750	0.60	1.00	
UMP45	48	135	600	0.60	1.00	
MAC 11	42	275	960	0.70	1.00	
SKORPION VZ83	42	275	960	0.70	1.00	
アサルトライフル	精度	base	initial	連射レート	貫通力base	貫通力Further
SCAR-H CQC	37	54	750	0.50	0.70	
G3KA4	41	65	600	0.45	0.70	
552 COMMANDO	40	57	780	0.48	0.70	
AUG A3	44	55	660	0.50	0.70	
AK-47	37	90	600	0.45	0.80	
AKS-74U	37	90	600	0.45	0.80	
G36C	38	60	720	0.48	0.70	
M468	37	60	600	0.48	0.70	
FNC	37	60	600	0.50	0.70	
FAMAS	42	50	900	0.55	0.70	
TAR21	38	55	840	0.55	0.70	
L85A2	42	62	600	0.50	0.70	

	精度	base	initial	連射レート	貫通力base	貫通力Further
M8	39	50	750	0.50	0.70	
ライトマシンガン						
MK46	35	225	500	0.28	0.60	
21E	40	225	500	0.28	0.60	
MG36	35	225	500	0.25	0.60	
M249 SPW	35	225	500	0.28	0.60	
ショットガン						
M3	1	200	70	0.10	0.15	
SPAS 12	1	200	60	0.10	0.15	
870MCS	1	200	60	0.10	0.15	
500 TACTICAL	1	200	80	0.30	0.20	
XM-26 LSS	1	200	135	0.90	0.90	
スナイパーライフル						
PSG1	40	0	100	0.00	1.00	
SV-98	25	0	33	0.00	1.00	
M40A1	25	0	33	0.00	1.00	
L96 ARCTIC WARFARE	25	0	33	0.00	1.00	
SCOUT TACTICAL	25	0	33	0.00	1.00	
SR-25 SD	40	0	100	0.00	1.00	

Base

HUDのレティクル内で照準が自動補正される面積の割合(?)

これが高いとアバウトに照準を合わせても自動補正されて命中する。

Initial

照準とのズレ易さを表す。高いほど狙ったところと見当違いのところに飛ぶ可能性が高い。

貫通力

BASE

一枚の板を貫通した時に低下するダメージ。0.4なら4割減る(?)

Further

二枚目以降の板を貫通したときに低下するダメージ。BASEに対する割合。

リロード

サイドアーム	弾倉	予備弾倉	リロード	Tactical	リロード	Empty
MK.23	12	15	2.67		3.00	
USP40	13	16	2.67		3.00	
92FS	15	18	2.67		3.00	
P99	12	15	2.67		3.00	
GLOCK 18	10	17	2.67		3.00	
DESERT EAGLE	7	9	2.67		3.00	
RAGING BULL	6	N/A	3.00		3.53	
サブマシンガン	弾倉	予備弾倉	リロード	Tactical	リロード	Empty
MP5N	30	40	2.33		3.00	
TYPE 05	50	N/A	2.33		3.00	
P90	50	N/A	3.47		4.37	
MP9	30	40	2.33		3.00	
MP7A1	40	N/A	2.33		3.00	
AUG PARA	25	35	2.33		3.00	
UMP45	25	35	2.33		3.00	
MAC 11	32	40	2.33		3.00	
SKORPION VZ83	30	40	2.33		3.00	

アサルトライフル	弾倉	予備弾倉	リロードTactical	リロードEmpty
SCAR-H CQC	30	40	2.33	3.33
G3KA4	30	40	2.33	3.00
552 COMMANDO	30	40	2.33	3.33
AUG A3	30	40	2.17	3.40
AK-47	30	40	2.33	3.33
AKS-74U	30	40	2.33	3.33
G36C	30	40	2.43	3.33
M468	30	40	2.33	3.33
FNC	30	40	2.33	3.33
FAMAS	25	35	2.17	3.00
TAR21	30	40	2.33	3.40
L85A2	25	35	2.33	3.33
M8	30	40	2.43	3.33
ライトマシンガン	弾倉	予備弾倉	リロードTactical	リロードEmpty
MK46	100	N/A	6.97	6.97
21E	100	N/A	5.70	5.70
MG36	100	N/A	2.53	3.43
M249 SPW	100	N/A	6.97	6.97
ショットガン	弾倉	予備弾倉	リロードTactical	リロードEmpty
M3	8	N/A	N/A	N/A
SPAS 12	8	N/A	N/A	N/A
870MCS	8	N/A	N/A	N/A
500 TACTICAL	8	N/A	N/A	N/A
XM-26 LSS	5	N/A	2.33	2.33
スナイパーライフル	弾倉	予備弾倉	リロードTactical	リロードEmpty
PSG1	5	-	2.80	3.67
SV-98	5	-	2.33	3.20
M40A1	5	-	2.33	3.20
L96 ARCTIC WARFARE	5	-	2.33	3.20
SCOUT TACTICAL	5	-	2.33	3.20
SR-25 SD	5	-	2.80	3.67

Mag Size

弾倉容量。

Hi-Cap

「予備弾倉入れ」装備時の弾倉容量。ちなみに「大容量弾倉」の誤訳。

Reload

リロード速度。

Tactical

薬室に弾が残っている場合（空っぽになるまで撃たずにリロードする場合）の速度。

Empty

空っぽになってからリロードする場合の速度。

アタッチメント効果

サイドアーム

レーザー照準 精度×2

サブレッサー ダメージ×0.9

アイアンサイト 反動×0.5

アイアンサイト 反動×0.5

サブマシンガン

レーザー照準	精度 × 1.8
サブレッサー	ダメージ × 0.8 反動 × 0.8
アイアンサイト	反動 × 0.5
リフレックスサイト	反動 × 0.7
ACOG	反動 × 0.65
スコープ	反動 × 0.1

アサルトライフル

レーザー照準	精度 × 1.8
サブレッサー	ダメージ × 0.75 反動 × 0.75
アイアンサイト	反動 × 0.6
リフレックスサイト	反動 × 0.7
ACOG	反動 × 0.75
6倍スコープ	反動 × 0.1

ライトマシンガン

レーザー照準	精度 × 1.8
アイアンサイト	反動 × 0.5
リフレックスサイト	反動 × 0.7
銃床	反動 × 0.7
スコープ	反動 × 0.1

ショットガン

レーザー照準	精度 × 1.8
アイアンサイト	反動 × 1.5 (M3, 870, XM-26は変化無し)
リフレックスサイト	反動 × 1.5
ACOG	反動 × 1
スコープ	反動 × 0.2

スナイパーライフル

サブレッサー	ダメージ × 0.7 反動 × 0.6
12倍スコープ	反動 × 0.8
6倍スコープ	反動 × 0.3

レーザー照準、サブレッサーは使用時
銃床は装備時
他の物は覗き込み時のみ有効