

各種考察

このページでは、マニュアル等には載らないデータ等の事項を記載する。

- 各種考察
 - ロックオン
 - ユニキャラのロックオン距離
 - ヘッドショット
 - ショットガンの有効射程
 - リロードタイム
 - サポート武器の有効射程
 - スタンナイフ / 攻撃速度の変化
 - CQC / 打撃攻撃スタミナダメージ一覧表
 - 近接攻撃の有効射程
 - 移動速度
 - MGO EYES武器パラメータ公開7弾までのまとめメモ
 - ズームアップ

ロックオン

各種武器のロックオン可能距離と、エンハンスドロックオン選択時とレーザーサイト装着時のロックオン可能距離の伸び具合を以下の表に記載する。
ロックオン可能角度は、PCの正面の向き(カメラの向きではない)から左右にどれだけの範囲をロックできるかを示す。
なお、一度ロックオンすると、ロックオン可能距離+1mまではロックオンが解除されない。
(数字には多少の誤差があります、また小数点以下は繰り上げです)

ELO = エンハンスドロックオン(Enhanced Lock On)

| 武器名 | ロックオン可能距離 | | | | ロックオン可能角度 | 備考 ロックオン性能 | |
|-------------------|-----------|---------|---------|---------|-----------|---------------|---|
| | 基本距離 | ELO Lv1 | ELO Lv2 | ELO Lv3 | | | |
| プライマリーウェポン | | | | | | | |
| サブマシンガン | Vz.83 | 18.0 | 20.0 | 24.0 | 28.0 | 15° | A |
| | P90 | 20.8 | 23.0 | 27.6 | 32.2 | 10° | S |
| | +レーザーサイト | 25.9 | 28.7 | 34.5 | 40.2 | 13° | |
| | MP5SD2 | 15.3 | 17.0 | 20.4 | 23.7 | 30° | B |
| | PATRIOT | 23.5 | 26.0 | 31.2 | 35.0 | 25° | S |
| アサルトライフル | AK102 | 7.2 | 8.0 | 9.5 | 11.2 | 5° | D |
| | M4 CUSTOM | 6.3 | 7.0 | 8.4 | 9.7 | 5° | |
| | +レーザーサイト | 7.8 | 8.8 | 10.5 | 12.2 | 6° | D |
| | Mk.17 | 8.0 | 8.8 | 10.6 | 12.6 | 5° | D |
| | XM8 | 9.0 | 10.0 | 12.0 | 14.0 | 15° | D |
| ショットガン | G3A3 | 8.5 | 9.4 | 11.3 | 13.3 | 5° | D |
| | M870 | 4.5 | 5.0 | 6.0 | 7.0 | 30° | E |
| | SAIGA 12 | 4.5 | 5.0 | 6.0 | 7.0 | 30° | E |
| マシンガン | M60E4 | 7.2 | 8.0 | 9.6 | 11.2 | 5° | |
| | +レーザーサイト | 9.0 | 10.0 | 12.0 | 14.0 | 6° | D |
| その他 | SHIELD | 25.2 | 28.0 | 33.5 | 39.2 | 30° | - |
| ナイフ | スタンナイフ | 3.0 | 3.0 | 3.3 | 3.8 | 75° | B |
| セカンダリーウェポン | | | | | | | |
| ハンドガン | GSR | 9.0 | 10.0 | 12.0 | 14.0 | 15° | B |
| | Mk.2 | 11.7 | 13.0 | 15.6 | 18.2 | 30° | B |
| | OPERATOR | 9.9 | 11.0 | 13.0 | 15.4 | 10° | B |
| | G18C | 11.7 | 13.0 | 15.6 | 18.2 | 15° | B |
| | Mk.23 | 18.0 | 20.0 | 24.0 | 28.0 | 15° | S |
| | D.E. | 10.8 | 12.0 | 14.3 | 16.8 | 10° | C |

(7/27, Ver1.11に対応)

(3/22, Ver1.30に対応)

Lv1 : 基本距離 × 1.11

Lv2 : 基本距離 × 1.33

Lv3 : 基本距離 × 1.56

レーザーサイト : 距離 × 1.25

結論

ELOは基本的に全てのオートエイム対応武器のロックオン可能距離を伸ばす。
 但し、ナイフはロックオン可能距離が長くなって、命中範囲も広がるわけではなく一定である。
 (ナイフは突き・電流共に1.6以内でないあたりません)

ver1.11での変更点

全てのオートエイム対応武器の、ロックオンの項目の性能評価が変更された。
 従来は「ロック距離 性能」だったが、今回の評価変更で「ロック距離 性能」になったといえる。
 しかし、D.E.(C評価)より距離の短いGSRがB評価である点を見ると、完全に「距離 = 性能」とは言い切れない。

ver1.30での変更点

全般的にロックオン可能角度が縮小された模様。
 HGやSMGでもしっかり敵を正面に捕らえていないとロックできない。
 M60E4のロックオン性能が大幅に強化された。

ユニキャラのロックオン距離

上記のロックオン距離一覧表とあわせて見る事。

| 武器種類 | 武器名 | ロック距離 | 基本距離 | ロックオン可能角度 | ロックオン性能 |
|-------------------|-------------|-------|------|-----------|---------|
| メリル | | | | | |
| 専用武器 | D.E.(L.B.) | 18.0 | 16.2 | 28(25)° | C |
| | D.E.(メリル用) | | | | B |
| その他 | Vz.83 | 20.0 | 18.0 | 17(15)° | A |
| | GSR | 10.0 | 9.0 | 17(15)° | B |
| ジョニー(アキバ) | | | | | |
| 専用武器 | XM8 COMPACT | 12.0 | 9.0 | 27(20)° | D |
| その他 | XM8 | 12.0 | 9.0 | 20(15)° | D |
| | GSR | 12.0 | 9.0 | 20(15)° | B |
| リキッド・オセロット | | | | | |
| 専用武器 | G.O.P. | 21.0 | 13.5 | 94(60)° | B |
| | THOR. 45-70 | | | 47(30)° | |
| その他 | Vz.83 | 28.0 | 18.0 | 23(15)° | A |
| | GSR | 14.0 | 9.0 | 23(15)° | B |
| 美玲(メイ・リン) | | | | | |
| その他 | GSR | 12.0 | 9.0 | 20(15)° | B |
| 雷電 | | | | | |
| 専用武器 | HF.BLADE | 18.0 | 18.0 | 75° | B |
| | T.KNIFE | 15.0 | 15.0 | 16° | A |
| その他 | Mk.23 | 18.0 | 18.0 | 22° | S |
| ヴァンプ | | | | | |
| 専用武器 | C.KNIFE | 15.0 | 13.5 | 75° | B |
| | T.KNIFE | 20.0 | 15.0 | 16° | A |

ロックオン可能角度の()内は武器自体の基本角度

結論

メリルのスキルにはELO.Lv1、ジョニー、メイ・リン、ヴァンプのスキルにはELO.Lv2相当の効果がある。
 メリルのD.E.はロックオン性能が通常CなのがBへ上がっている。というかD.E.(L.B.)とスコープ以外同性能。
 そのためか、D.E.にはELO.Lv3以上の距離補正がかかっている。

リキッドはLv3相当の補正がかかっている

ヘッドショット

各種武器のヘッドショット距離を以下の表に記載する。
 HS距離とは「弾が頭に当たった時、一撃で倒せる距離」です。
 (数字には多少の誤差があります、また小数点以下は繰り上げです)

| 武器名 | HS距離 | 貫通 | 首HS判定 |
|-----|------|----|-------|
|-----|------|----|-------|

| | | | | | |
|-----------|--------------|-------|-------|------|------|
| プライマリウェポン | Vz.83 | 3.7秒 | 3.3秒 | 2.8秒 | 2.5秒 |
| サブマシンガン | P90 | 3.7秒 | 3.3秒 | 2.8秒 | 2.5秒 |
| | MP5SD2 | 4.2秒 | 3.7秒 | 3.3秒 | 3.0秒 |
| | AK102 | 3.7秒 | 3.3秒 | 2.9秒 | 2.5秒 |
| | - GP30 | 2.0秒 | 1.9秒 | 1.8秒 | 1.7秒 |
| | M4 CUSTOM | 3.7秒 | 3.3秒 | 2.9秒 | 2.5秒 |
| アサルトライフル | - XM320 | 2.0秒 | 1.9秒 | 1.8秒 | 1.7秒 |
| | - MASTERKEY | 5.7秒 | 4.9秒 | 4.4秒 | 3.8秒 |
| | Mk.17 | 3.7秒 | 3.3秒 | 2.9秒 | 2.5秒 |
| | XM8 | 3.7秒 | 3.3秒 | 2.9秒 | 2.5秒 |
| | G3A3 | 4.2秒 | 3.8秒 | 3.2秒 | 2.8秒 |
| スナイパーライフル | SVD | 3.7秒 | 3.2秒 | 2.8秒 | 2.5秒 |
| | Mosin-Nagant | 3.5秒 | 2.8秒 | 2.6秒 | 2.2秒 |
| | M14EBR | 3.7秒 | 3.2秒 | 2.8秒 | 2.5秒 |
| | VSS | 3.7秒 | 3.2秒 | 2.8秒 | 2.5秒 |
| | DSR-1 | 4.3秒 | 3.7秒 | 3.2秒 | 2.7秒 |
| ショットガン | M870 CUSTOM | 6.4秒 | 5.5秒 | 4.8秒 | 4.2秒 |
| | SAIGA12 | 3.7秒 | 3.2秒 | 2.8秒 | 2.5秒 |
| マシンガン | M60E4 | 5.9秒 | 5.3秒 | 4.5秒 | 4.0秒 |
| ランチャー | RPG-7 | 4.0秒 | | | |
| | D.E.(L.B.) | 1.4秒 | | | |
| 工機専用 | XM8 COMPACT | 3.2秒 | | | |
| | M82A2 | 3.2秒 | | | |
| | G.O.P. | 16.9秒 | | | |
| セカンダリウェポン | GSR | 2.0秒 | 1.8秒 | 1.6秒 | 1.4秒 |
| ハンドガン | Mk.2 PISTOL | 2.0秒 | 1.8秒 | 1.6秒 | 1.4秒 |
| | Operatar | 2.0秒 | 1.8秒 | 1.6秒 | 1.4秒 |
| | G18C | 2.0秒 | 1.8秒 | 1.6秒 | 1.4秒 |
| | Mk.23 | 2.0秒 | 1.8秒 | 1.6秒 | 1.4秒 |
| | D.E. | 2.0秒 | 1.8秒 | 1.6秒 | 1.4秒 |
| 工機専用 | THOR.45-70 | 1.8秒 | | | |
| | D.E.(ミル用) | 1.4秒 | | | |
| その他 | | | | | |
| ナイフ | STUN KNIFE | 30.0秒 | 15.3秒 | 7.9秒 | 5.5秒 |

サポート武器の有効射程

数値が灰色表記なのは、数値が前後する可能性あり。

| 武器名 | 有効射程(M) | 備考 |
|--------------|---------|-----------------|
| グレネード | 3.5 | |
| WPグレネード | 3.5 | |
| スタングレネード | 3.0 | スタミナが減る範囲 |
| スモークグレネード | 3.5 | グレネードと同じ範囲 |
| 色付きスモークグレネード | 3.5 | グレネードと同じ範囲 |
| E.LOCATOR | 11.0 | |
| クレイモア | 2.5 | |
| S.G.MINE | 2.5 | |
| C4 | 4.5 | |
| S.G.SATCHEL | 3.5 | |
| MAGAZINE | 2.0 | スリル：チャームアップも同範囲 |

スタンナイフ / 攻撃速度の変化

動作開始からドール君のリアクションまでにかかる時間の一覧。単位はF (30F/sec)。相手との距離によらず一定。
1/60秒以下の誤差を含む可能性あり。
また、内部的にはこの1F前にヒットが成立していると思われる。

| 攻撃動作 | ナイフマスタリーレベル |
|------|----------------|
| | なし Lv1 Lv2 Lv3 |

| | | | | |
|-----|----|----|----|----|
| 突き | 15 | 12 | 11 | 10 |
| 斬り1 | 11 | 9 | 8 | 7 |
| 斬り2 | 18 | 15 | 14 | 12 |
| 斬り3 | 30 | 24 | 22 | 19 |
| 斬り4 | 38 | 31 | 28 | 24 |
| 斬り5 | 62 | 50 | 46 | 39 |

備考

立ち・しゃがみ状態ではR1が長押しか短押しか（突きか斬りか）を区別するための待機時間が推定3F存在する。
ゆえに突きは3F、斬りは1～2F、入力から動作開始までに遅延が生ずる。

R2を用いる電撃および匍匐状態においてはこれが存在しないため、その分、入力から発生までが突きよりも速い（動作自体は突きと同じ）。

この表から見て、スキルなし Lv1がコストパフォーマンスが一番大きいといえる。

CQC / 打撃攻撃スタミナダメージ一覧表

数値は%で表示、目分量なので若干の誤差あり。
首絞めの数値は、スタミナ100%の状態から0になるまでの時間(秒数)

| スタミナダメージ (%) | CQCマスターレベル | | | | | ユニークキャラクター | | | | | | |
|--------------|------------|-------|-------|-------|------|------------|------|------|-------|------|-------|------|
| | 未装備 | レベル 1 | レベル 2 | レベル 3 | EX | スネーク | メリル | ジョニー | メイ・リン | リキッド | 雷電 | ヴァンプ |
| 直投げ(両手持ち銃) | - | 75 | 87.5 | 100 | 100 | 100 | 87.5 | - | - | 100 | 87.5 | - |
| 直投げ(片手持ち銃) | 12.5 | 25 | 50 | 75 | 87.5 | 100 | 50 | - | - | 100 | 50 | - |
| パンチ | - | - | - | - | 12.5 | - | - | - | - | 25 | - | 12.5 |
| 3段攻撃 | - | - | - | - | 87.5 | - | - | - | - | 100 | 50() | 87.5 |
| 拘束から投げ | - | 12.5 | 25.0 | 37.5 | 50.0 | 50 | 25.0 | - | - | 50 | 25.0 | - |
| 首絞め(秒) | - | 5.6 | 2.8 | 1.4 | 0.7 | 0.7 | 2.8 | - | - | 0.7 | 2.8 | - |

ユニークキャラのCQCレベル

スネーク / リキッド・・・CQC EX
メリル / 雷電 / ヴァンプ・・・CQC Lv2
メイ・リン / ジョニー・・・CQC不可(CQCマスター未装備以下)

リキッドについて

3段攻撃のストレートと頭突きでダメージ差はない

- ・ストレートのほうが射程範囲が広い
- ・だが頭突きのほうが発生が早いので、一長一短か

雷電について

3段目の回転蹴りは、R1を連打し続ける限り使用可能 + スティックで移動も可能

3段攻撃をする場合、2段目で足払いをしてしまうため、2 3と繋げることはできない

| その他 | スタミナダメージ(%) | 備考 |
|--------------------|-------------|--------------|
| HF.BLADE(斬り) | 35.0 | 非殺傷での切り |
| HF.BLADE(肘打ち・構え有) | 50+ | 吹っ飛び 非殺傷での突き |
| HF.BLADE(肘打ち・構え無し) | 12.5 | 非殺傷での突き |
| SHIELD | 50+ | 吹っ飛び |
| ダンボールタックル | 25+ | 吹っ飛び |
| ドラム缶アタック | 62.5+ | 吹っ飛び |
| ヘッドプレス | 62.5+ | ダウン |
| ローリング | 12.5+ | のけぞり |
| 前転蹴り | 12.5+ | ダウン ヴァンプ |
| 横移動巻き込み | 12.5+ | ダウン ヴァンプ |

近接攻撃の有効射程

| 動作種類 | 有効射程(M) | 備考 |
|---------------|---------|---------|
| 直投げ(両手持ち銃) | 1.4 | |
| 直投げ・拘束(片手持ち銃) | 2.0 | |
| パンチ | 1.5 | |
| ローリング | 約3.6 | |
| スタンナイフ(突き・電撃) | 1.6 | |
| スタンナイフ(斬り) | 1.4 | |
| シールド | 2.2 | |
| HF.BLADE(突き) | 3.1 | |
| HF.BLADE(斬り) | 1.9 | |
| HF.BLADE(肘打ち) | 2.4 | 非殺傷での突き |
| 回転蹴り | 約2.0 | 雷電 |
| C.KNIFE(突き) | 2.7 | |
| C.KNIFE(斬り) | 1.6 | |
| 前転蹴り | 約3.6 | ヴァンプ |
| 横移動巻き込み | 約1.1 | ヴァンプ |

移動速度

- ・ 装備なし30.0m間走での計測
 - ・ ダンボールタックルは移動速度は変わりませんでした
 - ・ 匍匐にはスキルの効果が現れませんでした
 - ・ 雷電・ヴァンプの移動速度は同じでした
 - ・ BMとFMの効果は重複しませんでした
- 多少の誤差はあります

移動速度

| | | |
|-------|----------|-------|
| | スキルなし | 6.5秒 |
| | FM Lv.1 | 6.3秒 |
| 走り | FM Lv.2 | 6.0秒 |
| | FM Lv.3 | 5.8秒 |
| | 雷電・ヴァンプ | 5.3秒 |
| | メタルギアMk. | 6.8秒 |
| | スキルなし | 8.4秒 |
| 中腰 | FM Lv.1 | 8.2秒 |
| | FM Lv.2 | 7.8秒 |
| | FM Lv.3 | 7.5秒 |
| | 雷電・ヴァンプ | 7.1秒 |
| | スキルなし | 7.3秒 |
| ダンボール | BM Lv.1 | 6.9秒 |
| | BM Lv.2 | 6.5秒 |
| | BM Lv.3 | 6.1秒 |
| | スキルなし | 34.0秒 |
| 匍匐 | FM Lv.1 | 34.0秒 |
| | FM Lv.2 | 34.0秒 |
| | FM Lv.3 | 34.0秒 |

MGO EYES武器パラメータ公開7弾までのまとめメモ

ダメージ詳細

- ・ 各PCの初期体力・スタミナは1000固定。
- ・ ダメージの基礎値は『接近して』『相手の胸部』に当たった時のものが設定されている。
- ・ 『射程距離』を超えると当たり判定が消失します。
- ・ 『減衰開始距離』『減衰終了距離』が設定されており、距離に応じてダメージが下がっていく『減衰終了距離』を超えたものは設定された最低ダメージで固定される。
- ・ 『減衰開始距離』より近い距離でHSすると確実に一撃必殺となる。
- ・ 『減衰開始距離』より遠い距離でのHSは通常のダメージの4倍になる。
 - このwikiでいうHS距離は減衰しても4倍で1000を超えて一撃必殺扱いになってる場合を含む
- ・ 『胸部』『頭』以外の部位に当たるとダメージ値の0.6倍、味方に当たった場合はダメージ値の0.5倍となる。
- ・ 爆発物に関しては部位に関係なく爆発地点からの距離で判定される。
- ・ 睡眠ガス系の武器は実は一撃スタンでは無くガス近くに居続ける事によってスタミナダメージが加算され続けている。(が、実際は一撃スタン)

M870 CUSTOMとSAIGA12で威力の差は無い

• 多少の誤差はあります

プライマリウェポン

| | | 基礎ダメージ | 射程距離(m) | 減衰開始距離(m) | 減衰終了距離(m) | 最低威力 |
|-----------|--------------|--------|---------|-----------|-----------|------|
| サブマシンガン | Vz.83 | 150 | 75.0 | 10.0 | 50.0 | 75 |
| | P90 | 140 | 135.0 | 14.0 | 65.0 | 98 |
| | MP5SD2 | 150 | 160.0 | 17.0 | 65.0 | 75 |
| | PATRIOT | 125 | 160.0 | 160.0 | 160.0 | 125 |
| | AK102 | 275 | 200.0 | 15.0 | 80.0 | 151 |
| アサルトライフル | M4 CUSTOM | 225 | 220.0 | 20.0 | 90.0 | 146 |
| | Mk.17 | 330 | 200.0 | 15.0 | 70.0 | 214 |
| | XM8 | 250 | 220.0 | 25.0 | 100.0 | 175 |
| | G3A3 | 330 | 230.0 | 18.0 | 75.0 | 231 |
| | SVD | 500 | 280.0 | 100.0 | 200.0 | 350 |
| スナイパーライフル | Mosin-Nagant | 800 | 300.0 | 300.0 | 300.0 | 800 |
| | M14EBR | 333 | 230.0 | 50.0 | 100.0 | 233 |
| | VSS | 300 | 300.0 | 300.0 | 300.0 | 300 |
| | VSS(ANESTH) | 250 | 300.0 | 300.0 | 300.0 | 250 |
| | DSR-1 | 1200 | 300.0 | 300.0 | 300.0 | 1200 |
| ショットガン | OO BUCK | 500 | 50.0 | 4.5 | 10.0 | 250 |
| | SLUG | 500 | 100.0 | 2.0 | 60.0 | 175 |
| | V.RING | 500 | 15.0 | 2.0 | 8.0 | 100 |
| マシンガン | M60E4 | 400 | 260.0 | 25.0 | 95.0 | 260 |
| | D.E.(L.B.) | 350 | 125.0 | 12.0 | 50.0 | 175 |
| エキップ専用 | XM8 COMPACT | 250 | 200.0 | 20.0 | 90.0 | 150 |
| | M82A2 | 2000 | 300.0 | 300.0 | 300.0 | 2000 |
| セカンダリウェポン | | | | | | |
| ハンドガン | GSR | 170 | 63.5 | 6.35 | 20.0 | 85 |
| | Mk.2 PISTOL | 245 | 76.0 | 76.0 | 76.0 | 245 |
| | Operatar | 170 | 71.0 | 7.1 | 20.0 | 85 |
| | G18C | 150 | 60.0 | 7.0 | 25.0 | 75 |
| | Mk.23 | 170 | 90.0 | 9.0 | 20.0 | 85 |
| エキップ専用 | D.E. | 330 | 90.0 | 6.0 | 40.0 | 165 |
| | THOR.45-70 | 800 | 150.0 | 10.0 | 50.0 | 400 |
| | D.E.(丸用) | 350 | 125.0 | 10.0 | 50.0 | 175 |

基礎ダメージ

| | | |
|----------|------------------|------|
| ランチャー | RPG-7 | 1125 |
| その他 | SHIELD | 500 |
| | STUN KNIFE(振り) | 250 |
| ナイフ | STUN KNIFE(突き) | 2000 |
| | STUN KNIFE(スタン) | 1000 |
| | MISSOURI | 1600 |
| | HF.BLADE(殺傷・振り) | 500 |
| | HF.BLADE(殺傷・突き) | 2000 |
| | HF.BLADE(非殺傷・振り) | 350 |
| | HF.BLADE(非殺傷・突き) | 500 |
| エキップ専用 | C.KNIFE(振り) | 500 |
| | C.KNIFE(突き) | 2000 |
| | T.KNIFE(雷電) | 400 |
| | T.KNIFE(サブ) | 200 |
| | GRENADE | 750 |
| | WP G. | 650 |
| | STUN G. | 750 |
| サポートウェポン | CLAYMORE | 850 |
| | S.G.MINE | 750 |
| | C4 | 1200 |
| | S.G.SATCHEL | 750 |

- 手ブレ広がり角度...初弾ブレ
- 最大手ブレ広がり角度...2発目以降のブレ
- 最大手ブレ角度...ブレの最大累積角度
- 手ブレ減衰速度...ブレた状態回復速度
- 静止ブレ角度...呼吸によるブレ

バレルブレ角度...銃身自体にある歪みブレ

| | 手ブレ 広がり角度 | 最大手ブレ 広がり角度 | 最大手ブレ 角度 | 手ブレ 減衰速度 | 静止ブレ角度 | バレルブレ角度 |
|--------------|--------------|----------------|-------------|-------------|--------|---------|
| サブマシンガン | | | | | | |
| Vz.83 | 0.75 | 1.4 | 1.8 | 7.0 | 0.1 | 0.5 |
| P90 | 0.55 | 1.4 | 7.0 | 7.0 | 0.1 | 0.48 |
| MP5SD2 | 0.7 | 2.5 | 0.25 | 7.0 | 0.1 | 0.35 |
| PATRIOT | 1.0 | 2.5 | 4.0 | 10.0 | 0.05 | 0.5 |
| AK102 | 1.8 | 3.0 | 3.75 | 12.0 | 0.17 | 0.5 |
| M4 CUSTOM | 1.37 | 2.75 | 3.5 | 12.25 | 0.17 | 0.45 |
| アサルトライフル | | | | | | |
| Mk.17 | 1.75 | 3.0 | 4.0 | 11.0 | 0.15 | 0.6 |
| XM8 | 1.25 | 2.5 | 3.5 | 12.5 | 0.1 | 0. |
| XM8 COMPACT | 1.25 | 2.5 | 3.5 | 12.5 | 0.1 | 0.2 |
| G3A3 | 1.3 | 1.95 | 3.25 | 11.5 | 0.1 | 0.3 |
| SVD | 3.9 | 4.25 | 5.5 | 6.0 | 0.0 | 0.0 |
| Mosin-Nagant | 3.8 | 3.8 | 3.8 | 5.0 | 0.0 | 0.0 |
| スナイパーライフル | | | | | | |
| M14EBR | 0.62 | 3.0 | 2.0 | 1.45 | 0.0 | 0.03 |
| VSS | 0.89 | 2.0 | 5.0 | 3.0 | 0.0 | 0.0 |
| DSR-1 | 3.5 | 3.5 | 3.5 | 4.5 | 0.0 | 0.0 |
| M82A2 | 4.0 | 5.0 | 6.0 | 6.0 | 0.35 | 0.05 |

ズームアップ

主観で武器を構えた際のズームアップ率。
AK装備(ズームアップ未装備)



AK装備(ズームアップ1)



AK装備(ズームアップ2)



AK装備(ズームアップ3)

