

Call of Duty 4 Multiplayer

Weapon range and damage sheet R1.02

Weapon Name	Damage	Range	0m	25ft	50ft	100ft	150ft	200ft	250ft	300ft	350ft	200ft	250ft	300ft	350ft
M9 w/silencer	40-20	25-50	40	20											
		15-35	40	20											
USP .45 w/silencer	40-20	45-100	40		20										
		25-65	40		20										
COLT .45 w/silencer	40-20	35-90	40		20										
		25-50	40		20										
Desert Eagle	50-30	35-120	50			30									
W1200	40-10	30-50	40		10										
M1014	30-10	30-60	30		10										
MP5/AK74u w/silencer	40-20	75-100	40		20										
		35-70	40		20										
Scorpion w/silencer	50-20	20-40	50		20										
		10-30	50		20										
mini-Uzi/P90 w/silencer	30-20	75-100	30		20										
		35-70	30		20										
M16/AK47/G3 w/silencer	40-30(20)*	150-200		40			30(20*)								
		50-150	40			30(20*)									
M4/G36C w/silencer	30-20	150-200		30			20								
		50-150	30			20									
MP44	40-30	150-200		40			30								
M14 w/silencer	50-30	150-200		50			30								
		50-150	50			30									
M249 SAW	30-30	150-200		30			30								
RPD	40-40	150-200		40			40								
M60E4	50-40	100-150		50		40									
All Sniper Rifles	70-70	400-500					70						70		

* AK47低ダメージバグ: AK47のreflexとsilencerだけ、減衰後の低ダメージ値が20に設定されている。(ノーマルを含む他のAK47は30) グラフ表記の着色は正常値ベース

制作者注

● 低ダメージ距離以降「多分一定であろう」という判断 (M9 silencerで200ft強でも命中5発で死亡を確認) をしていますが、超長距離射撃での確認が取れていない為、暫定でグラデーションで着色しています。

補足情報

● 1ft=0.3048m として換算。端数は少数第2位を切り捨てて明記としている。(ちなみに1yd=3ft、MOD使用時にタクティカルスコープの表示と表記単位の違いに注意)

● M14と各種スナイパーライフルはウィークポイントへのダメージが1.5倍、スナイパーライフルは高位なほどウィークポイント箇所(首・上胴・下胴)が増える。ピストル、アサルト、SMGは頭部(被り物含)が1.4倍。

● ショットガンは8発同時発射でウィークポイント設定なし(どこの部位に命中しても等倍ダメージ)。

● ノーマルHPは100、Juggernaut時のHPは132(暫定)、StoppingPowerは1.4倍ダメージ。DoubleTapは調査中。