

- ガンランス：データ
 - 骨銃槍派生系
 - アイアンガンランス派生系
 - スノウギア派生系
 - ティガバースト派生系
 - 龍木ノ槍派生系
 - 黒銃槍派生系
 - 覇槍派生系
 - モロコシ派生系
 - フルボルテージ派生系
 - フェザーガンランス派生系
 - 古代式殲滅銃槍派生系
 - 重骨銃槍派生系
 - 生産系
 - G級シリーズ
- ガンランス：操作方法
 - 攻撃連携
 - 特徴
 - 基本戦術
 - 通常攻撃
 - 砲撃
 - 竜撃砲
- コメント

ガンランス：データ

武器名はレア度によって下記の色で表記されています。

レア1-3 レア4 レア5 レア6 レア7 レア8 レア9 レア10

武器名の前にある ■ はその武器がそれ以上強化できないことを表しています。

斬れ味ゲージの下段は斬れ味レベル+1スキルが発動した状態での斬れ味です。

武器の会心率について

青・白ゲージがあると会心率に+5%、+10%されますが、ゲーム上で生産時に表記された値をそのまま表記します。

(生産時に青・白ゲージのある武器については補正済の値)

「砲撃」欄について

「砲撃タイプ 砲撃レベル」というように表示しています。

例えば「通常3」というのは「通常タイプで砲撃Lv3」という意味です。

骨銃槍派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ドロップ	作成可
骨銃槍	650z	161	通常 1			0%	---	下位
	生産	獣骨*2 はじけイワシ*1						
ロングホーン改 (ランスから派生)								
大骨銃槍	1400z	230	通常 2			0%	---	下位
	強化	獣骨*5 火薬草*5						
竜骨銃槍	2150z	299	通常 3			0%	---	下位
	強化	大きな骨*3 竜骨【大】*3 ハレツアロワナ*3						
ヘルスティング	4250z	322	拡散 1	氷 250		10%	O--	下位
	生産	雪獅子の牙*2 ブランゴの毛*20 大きな骨*2 とがった爪*10						
	強化	ブランゴの毛*15 雪獅子の毛*5 氷結晶*10						
ヘルスティング改	6350z	345	拡散 2	氷 270		10%	OO-	下位
	強化	雪獅子の牙*2 雪獅子の尻尾*5 轟竜の牙*5						
ヘルスティング ガー	50000z	414	拡散 3	氷 320		20%	OO-	上位
	強化	雪獅子の鋭牙*4 雪獅子の髭*4 ブランゴの剛毛*10						

ガード	ヘルブリ	90000z	575	拡散 4	氷 340		25% OO-	G級
								強化 雪獅子の重牙*4 強靱な牙獣髭*2 雪獅子の豪剛毛*8
ング	デザートスリ	95000z	644	通常 3			-20% ---	G級
								強化 砂獅子の重牙*2 砂獅子の豪剛毛*4 迅竜の重牙*4
スリンガー	デザート	115000z	736	通常 4			-20% ---	G級
								強化 砂獅子の靱尾*2 強靱な牙獣髭*5 砂獅子の豪剛毛*10 金獅子の剛爪*3
アベレージヒッター		3100z	299	通常 2	毒 180		0% O--	下位
								生産 ゴム質の紫皮*4 毒怪鳥の頭*1 毒袋*10 紅蓮石*3
								強化 ゴム質の紫皮*4 ライトクリスタル*2 毒袋*5
グランドスラム		5600z	391	通常 2	毒 240		0% O--	下位
								強化 ゴム質の紫皮*10 毒怪鳥の頭*1 蛇竜の頭*2
ハードヒッター		35000z	437	通常 3	毒 290		0% O--	上位
								強化 ゴム質の上皮*4 猛毒袋*7 ノヴァクリスタル*2
ガー	ビッグスラッ	50000z	460	通常 3	毒 320		0% OO-	上位
								強化 ゴム質の上皮*8 毒怪鳥の頭*3 爆炎袋*8
ラウン	トリプルク	105000z	506	通常 4	毒 400		0% OOO	G級
								強化 ゴム質の特上皮*5 毒怪鳥の石頭*1 劇烈毒袋*5 ピュアクリスタル*1

ベナムデコロ	90000z	483	放射 2	毒 160		0% O--	上位
生産	霞龍の上皮*5 ノヴァクリスタル*5 霞龍の尖角*2 獄炎石*5						
強化	霞龍の上皮*3 ノヴァクリスタル*3 爆炎袋*5						
ベナムデト	110000z	575	放射 3	毒 200		0% O--	G級
強化	霞龍の上皮*5 ピュアクリスタル*2 劇烈毒袋*5 黒狼鳥の靱尾*2						
ベナム	130000z	644	放射 4	毒 240		0% O--	G級
強化	霞龍の特上皮*5 霞龍の剛翼*2 ピュアクリスタル*3 霞龍の宝玉*3						

アイアンガンランス派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソッド	作成可
アイアンランス (ランスから派生)	1100z	207	通常 1			0% ---		下位
生産 1	マカライト鉱石*5 鉄鉱石*10 爆薬*5 火炎袋*1							
生産 2	ハードチケット*1 鉄鉱石*1							
強化	鉄鉱石*8 円盤石*5 セツチャクロアリ*5							
アイアンガンランス改	1750z	253	通常 1			0% O--		下位
強化	マカライト鉱石*3 大地の結晶*8 爆薬*5							
スチールガンランス	2150z	276	通常 2			0% O--		下位
強化	マカライト鉱石*7 円盤石*10 火炎袋*3							

討伐隊正式銃槍	3100z	322	通常 3		0% OO-	下位	
	強化	マカライト鉱石*15 紅蓮石*3 ライトクリスタル*2					
近衛隊正式銃槍	5600z	391	放射 3		0% OO-	下位	
	強化	上竜骨*3 紅蓮石*6 ドラグライト鉱石*5					
シルバールーク	65000z	414	放射 3	龍 250		0% OO-	上位
	強化	銀火竜の尻尾*1 銀火竜の堅殻*3 銀火竜の上鱗*5					
ガンチャリ	75000z	437	放射 3	龍 320		0% OO-	上位
オット	強化	銀火竜の尻尾*3 銀火竜の翼*1 火竜の紅玉*1 火竜の骨髄*10					
ガンチャリ	100000z	529	放射 4	龍 350		0% OO-	G級
オット改	強化	銀火竜の堅殻*5 火竜の剛翼*3 業炎袋*5					
エンデ	125000z	575	放射 4	龍 370		0% OO-	G級
・デアヴェルト	強化	銀火竜の重殻*5 銀火竜の靱尾*3 火竜の天鱗*1 鎧竜の天殻*2					
ナナ = ハウル	5600z	345	拡散 1	火 350		0% ---	下位
	生産	炎妃龍の尻尾*2 炎妃龍の甲殻*5 炎妃龍のたてがみ*2 ドラグライト鉱石*5					
	強化	炎妃龍の尻尾*1 炎龍の翼膜*2 炎の龍鱗*6					
ナナ = ロア	35000z	368	拡散 2	火 400		0% ---	下位
	強化	炎王龍の尻尾*2 炎妃龍の甲殻*7 古龍の血*1					

ビス	海滅槍ア	110000z	575	放射 4	水 400		0% O-- G級
	強化	翠水竜の厚鱗*5 水竜の厚鱗*5 迅竜の靱尾*2 大竜玉*3					
ケーノ	熔銃槍ヴォル	100000z	598	放射 3	火 200		0% OO- G級
	生産	溶岩竜の厚鱗*8 溶岩竜の重殻*6 溶岩竜の重牙*3 竜玉*2					
	強化	溶岩竜の厚鱗*3 溶岩竜の重殻*4 獄炎石*3					
ヴォルガノス	熔解銃槍	120000z	644	放射 4	火 240		0% OO- G級
	強化	溶岩竜の重牙*5 溶岩竜の特上ビレ*3 獄炎石*10 黒鎧竜の天殻*1					
ボークロウランス改 (ランスから派生)		40000z	437	通常 2	防+24		0% OO- 上位
シザーガンランス	生産	盾蟹の尖爪*3 盾蟹の堅殻*5 火炎袋*10 黒真珠*20					
	強化	盾蟹の尖爪*2 盾蟹の甲殻*15 爆炎袋*2					
シザーキャノン		50000z	460	通常 3	防+28		0% OO- 上位
	強化	盾蟹の尖爪*5 盾蟹の堅殻*10 火竜の延髄*1					
バイオレットキャノン		85000z	529	通常 3	防+40		0% OO- G級
	生産	盾蟹の紫爪*4 盾蟹の紫殻*8 極上黒真珠*3 火竜の延髄*2					
	強化	盾蟹の紫爪*2 盾蟹の紫殻*5 業炎袋*2					
トバースト	バイオレッ	115000z	621	通常 4	防+40		0% OO- G級
	強化	盾蟹の紫爪*5 盾蟹の紫殻*10 溶岩竜の重牙*4					

シェルクロウラン

ス

(ランスに派生)

ガンランス・前半を編集

ティガバースト派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツト	作成可
ティガバースト	35000z	391	拡散 2			-30%	---	下位
生産		轟竜の牙*4 轟竜の爪*5 轟竜の甲殻*2 ポッケチケット*1						
轟銃槍【虎砲】	80000z	506	拡散 3			-30%	---	上位
強化		轟竜の鋭牙*4 轟竜の尖爪*5 轟竜の堅殻*4						
轟銃槍【大虎砲】	125000z	667	拡散 4			-30%	---	G級
強化		轟竜の重牙*4 轟竜の剛爪*5 轟竜の天鱗*1						
ヒドゥンガンランス	80000z	437	通常 3			50%	O--	上位
生産		迅竜の刃翼*4 迅竜の尻尾*3 迅竜の延髄*1 堅竜骨*5						
強化		迅竜の刃翼*2 迅竜の尻尾*1 迅竜の上鱗*10						
夜銃槍【残月】	120000z	552	通常 4			50%	OO-	G級
生産		迅竜の靱尾*4 迅竜の厚鱗*10 迅竜の天鱗*1 轟竜の靱尾*2						
強化		迅竜の剛刃翼*4 迅竜の靱尾*2 迅竜の延髄*2 重竜骨*5						

龍木ノ槍派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツト	作成可
----	----	-----	----	------	--------------	----	-----	-----

龍木ノ槍	20000z	299	通常 2	麻 180		0% O--	下位
	生産	龍木*4 禍々しい布*1 雷光エキス*5 火竜の体液*10					
龍木ノ槍【金剛】	75000z	368	通常 3	麻 230		0% OO-	上位
	強化	神龍木*4 神龍苔*2 ポッケチケットG*1					
龍木ノ古槍	120000z	460	通常 3	麻 250		0% OO-	G級
	生産	太古の龍木*5 浮岳龍のヒレ*2 雷光ゼリー*10 炎龍の塵粉*3					
	強化	太古の龍木*3 太古の龍苔*3 炎龍の塵粉*1					
龍木ノ古槍【神葬】	145000z	529	通常 3	麻 270		0% OO-	G級
	強化	浮岳龍の皮*5 浮岳龍の体液*5 獄炎の厚龍鱗*3 勇気の証S*1					

黒銃槍派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソット	作成可
黒銃槍	15000z	345	拡散 1	龍 250		0%	---	下位
	生産	黒い塊*1 黒いかけら*4 ポッケチケット*1						
黒龍銃槍	100000z	460	拡散 3	龍 310		-20%	---	上位
	強化	黒龍の眼*1 黒龍の角*2 黒龍の甲殻*4 鋼龍の宝玉*1						
真・黒龍銃槍	150000z	621	拡散 4	龍 380		-20%	---	G級
	強化	黒龍の邪眼*1 黒龍の剛角*2 黒龍の重殻*4 古龍の大宝玉*1						

覇槍派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソケット	作成可
覇銃槍アベカムトルム	100000z	575	通常 2			40%	---	上位
	生産	覇竜の大牙*4 覇竜の剛爪*3 覇竜の堅殻*5 獄炎石*8						
覇砲槍クーネアペカム	145000z	759	通常 4			40%	---	G級
	強化	崩天玉*1 大竜玉*3 覇竜の大牙*4 覇竜の堅殻*7						

モロコシ派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソケット	作成可
砲モロコシ	40000z	414	拡散 3			0%	000	上位
	生産	オオモロコシ*2 爆炎袋*5 ツタの葉*10 勇気の証G*1						
大砲モロコシ	75000z	598	拡散 5			0%	000	G級
	強化	オオモロコシ*5 業炎袋*3 太古の龍木*1 エルトライト鉱石*10						

フルボルテージ派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソケット	作成可
ハードボーンランス改 (ランスから派生)	50000z	460	放射 2	雷 180		0%	O--	上位
フルボルテージ	生産	真珠色の柔皮*8 電撃袋*5 カブレライト鉱石*10 ゴム質の上皮*5						
	強化	真珠色の柔皮*5 電撃袋*3 ゴム質の上皮*3						
フルジェネレート	85000z	529	放射 3	雷 220		0%	O--	G級
	強化	真珠色の艶皮*5 雷電袋*3 アルビノの霜降り*1						

電銃槍フルボルト 120000z 644 放射 4 雷 260 0% O-- G級

強化 真珠色の艶皮*5 特撰アルビノ*1 ゴム質の特上皮*5 キリンの靱雷尾*2

フェザーガンランス派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツ	作成可
ナイトランス (ランスから派生)	50000z	368	拡散 2	睡 100		0% ---		上位
フェザーガンランス	生産	眠鳥の尖爪*5 眠鳥の橙毛*6 キラビートル*20 睡眠袋*3						
	強化	眠鳥のクチバシ*1 眠鳥の橙毛*4 睡眠袋*2						
フェザーガンランス改	80000z	460	拡散 3	睡 120 防+10		0% O--		G級
	生産	眠鳥の牙ハシ*3 眠鳥の豪橙毛*8 魚竜の重牙*5 眠鳥の稀胃石*1						
	強化	眠鳥の牙ハシ*1 眠鳥の尖爪*3 眠鳥の豪橙毛*5 業炎袋*2						
ヒュプノキャノン	105000z	506	拡散 3	睡 140 防+10		0% OO-		G級
	強化	眠鳥の剛爪*5 眠鳥の稀胃石*1 昏睡袋*3						

古代式殲滅銃槍派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソツ	作成可
バベル (ランスから派生)	80000z	552	拡散 3			0% O--		G級
古代式殲滅銃槍	生産	エルトライト鉱石*10 鉄鉱石*80 業炎袋*5 雷電袋*5						
	強化	エルトライト鉱石*8 業炎袋*3 雷電袋*3						

ジェネシス 115000z 621 拡散 4 0% OOO G級

強化 メランジェ鉱石*10 鉄鉱石*30 火竜の靱尾*5 雷光ゼリー*10

重骨銃槍派生系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心 心	ソツ ト	作成 可
バーバリアンタスク (ランスから派生)								
重骨銃槍	75000z	506	通常 4			0% O--		G級
	生産	重竜骨*5 業炎袋*2 エルトライト鉱石*5 金獅子の尖角*1						
	強化	重厚な骨*3 堅牢な鳥竜骨*4 獄炎石*4 金獅子の尖角*1						
ハードボーンキャノン	100000z	598	通常 5			0% OO-		G級
	強化	太古龍骨*3 業炎袋*5 皇帝バツタ*10						

生産系

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心 心	ソツ ト	作成 可
古龍銃槍エンブレム	350z	598	放射 5			0% O--		G級
	生産	ファミ通の特注券*4 鋼龍の靱尾*4 獄炎の厚龍鱗*20 霞龍の特上皮*10						
崩銃槍パシカムルバス	150000z	805	放射 5	氷 120 防+10		-30% ---		G級
	生産	崩竜の削顎*2 崩竜の剛ビレ*4 崩竜の重殻*5 崩天玉*1						

G 級 シ リ ーズ

G級武器はG級緊急クエスト「絶対零度」にてウカムルバスを討伐後に工房で生産することが可能になります。

名称	値段	攻撃力	砲撃	特殊効果	斬れ味 斬れ味+1	会心	ソケット	作成可
G アイアンガンランス	100000z	644	通常 3			0%	O--	G級
	生産	勇気の証G*1 爆薬*20 エルトライト鉱石*10 業炎袋*5						
竜骨銃槍G	100000z	644	通常 4			0%	---	G級
	生産	勇気の証G*1 堅竜骨*8 重厚な骨*5 ハレツアロワナ*10						
スノウギアG	100000z	598	通常 4	氷 150		0%	---	G級
	生産	勇気の証G*1 ギアノスの尖爪*10 ギアノスの上皮*10 業炎袋*8						
近衛隊正式銃槍G	100000z	621	放射 4			0%	OO-	G級
	生産	勇気の証G*1 紅蓮石*20 メランジェ鉱石*5 ピュアクリスタル*2						
シザーキャノンG	100000z	598	通常 3	防+28		0%	OOO	G級
	生産	勇気の証G*1 盾蟹の剛爪*2 盾蟹の重殻*4 爆炎袋*10						
グランドスラムG	100000z	621	通常 4	毒 240		0%	O--	G級
	生産	勇気の証S*1 毒怪鳥の頭*3 毒怪鳥の紫剛翼*4 劇烈毒袋*5						
G マリンフィッシャー	100000z	598	放射 3	水 200		0%	---	G級
	生産	勇気の証S*1 水竜の特上ビレ*4 水竜の厚鱗*5 砂竜の上ビレ*5						
ホワイトキャノンG	100000z	621	放射 3	防+8		0%	O--	G級
	生産	勇気の証S*1 鎧竜の頭殻*3 鎧竜の重殻*5 火炎袋*20						
龍木ノ槍【金剛】G	100000z	506	通常 3	麻 230		0%	OO-	G級
	生産	勇気の証G*1 神龍木*10 禍々しい布*10 獄炎の厚龍鱗*2						

ガンランス：操作方法

納刀時から出来ること

抜刀

踏み込み突き上げ アナログパッドによる方向入力 +

ガード R + + (停止時はR + でも可)

余談だが、普通に で抜刀するよりもR + + でガードをした方が若干だが抜刀が早くなる。

抜刀時に出来ること

前方突き

斬り上げ +

踏み込み突き上げ アナログパッドによる方向入力 +

ガード R

水平砲撃

バックステップ x

ガード中に出来ること

移動・方向転換 R + アナログパッド入力

上方突き R +

リロード R +

竜撃砲 R + + (今作のMHP2Gでは使用120秒後に再使用可。砲術王スキル発動時は90秒に短縮。MHP2では110秒。)

各種ステップについて

バックステップ x or 攻撃 (砲撃・竜撃砲は除く) の直後に x

大バックステップ 攻撃 (砲撃・竜撃砲は除く) の直後にアナログパッドを下に入れつつ x

サイドステップ 攻撃 (砲撃・竜撃砲は除く) の直後にアナログパッドを左右に入れつつ x

ステップ直後に出来ること

リロード

斬り上げ +

前方突き

上方突き (ガード突き) について補足

ガンランスのガード攻撃は、片手剣やランスのようにガード時固有の攻撃が出るのではなく、通常攻撃の一種である上方突きが出る。この上方突きには短時間だがガード判定が発生しており、

そのためにガード状態から繰り出せば (あるいは直後にガードへ移行すれば) 非常に隙の少な

い攻撃となる。

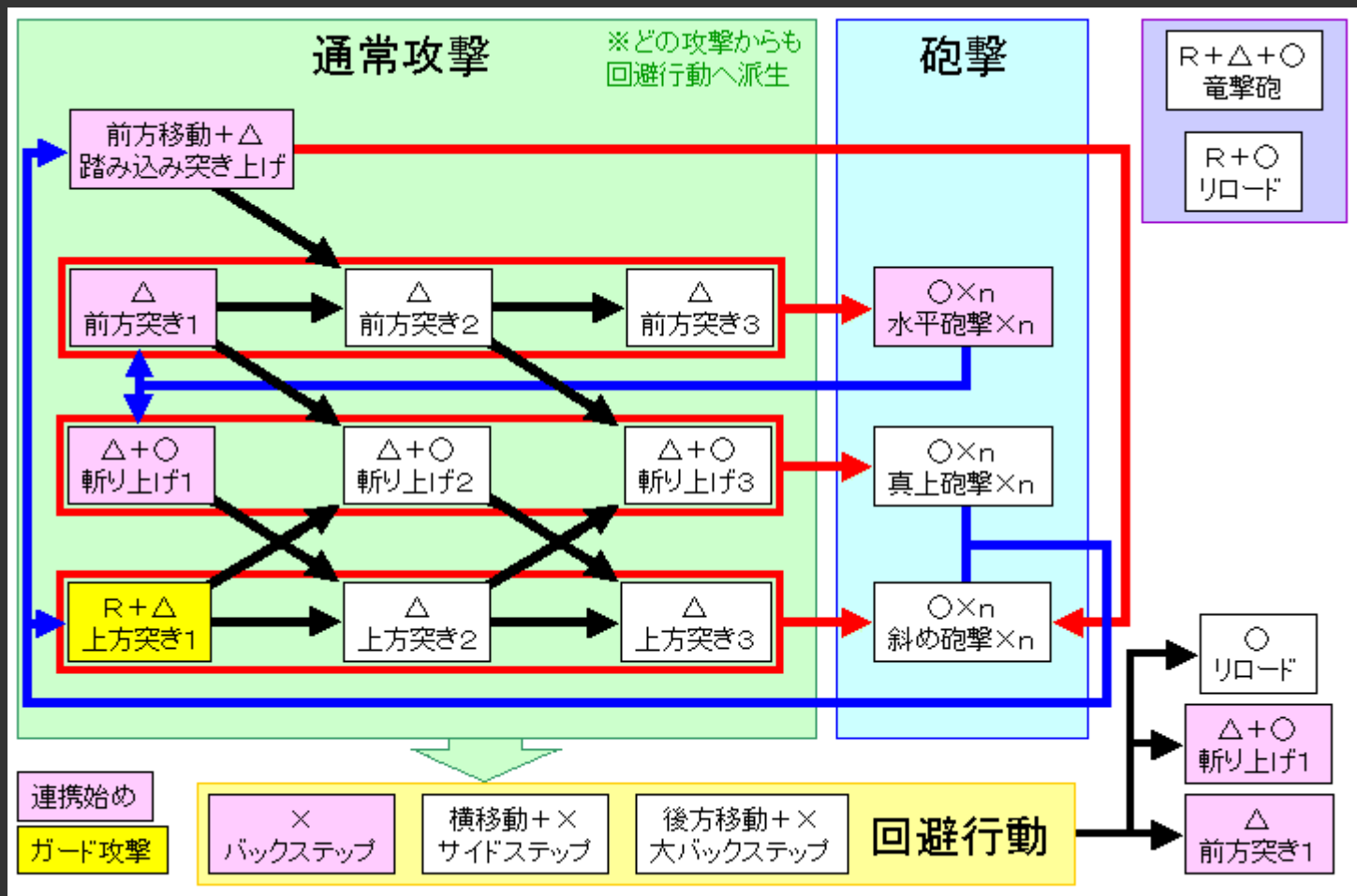
また、通常攻撃であるために三連続で繰り返すことも出来るし、斬り上げや砲撃、ステップなどに繋げることも出来る。

その他細かい補足

「踏み込み突き上げ」はアナログパッドを弱めに入力すると、納刀時なら「抜刀」に、抜刀時であれば「前方突き」に変化する。

ガード中に「移動」「攻撃」「リロード」「竜撃砲」などの行動をとると、その間だけスタミナや体力の赤ゲージが回復する。

攻撃連携



特徴

ガードに重点を置いたプレイスタイルはランスと共通だが、肉質無視の砲撃による攻撃が可能になった事で、甲殻の硬いモンスターへの対応力が増した。斬り上げやそこからの砲撃など、上方向へのリーチの長さは近接武器中最長で、攻撃が届きにくい大型モンスターへの対処も他武器に比べ容易。

しかし、ランスと違って突進はなく、全武器の中でも最低ランクの機動性であるため、追い詰められると危険度急上昇。

砲撃や竜撃砲は斬れ味消費が激しく、砥石やスキルでの対策は必須。
がちりガードを固めてガード突きに頼りきる、という戦法は比較的楽に強敵を相手に出来る。
しかし本来は攻撃のバリエーションが非常に多く、そのポテンシャルを完全に発揮するには群を抜いて複雑な操作が必要。
ただ上記のように追い詰められてスタミナ切れするとそのまま一気にキャンプ送りという事も多い為、スタミナには気を付けるべきである。
抜刀状態でスタミナが切れた場合、回避手段としては不十分な踏み込み突き上げで離脱するより他に無く、大抵は攻撃を貰ってしまう。
特に足下でガードを固めている際、足踏みで連続でスタミナ減少 めくられて転倒 突進に轢かれ...という展開がしばしば発生する。
なお、道を塞いでいる岩や氷を砲撃、竜撃砲によって瞬時に破壊することが出来るため、トレジャーハンターでの需要が高い武器である。

基本戦術

ガード性能を生かし、相手の攻撃などものともせず防御 攻撃が基本の攻撃となる。
通常攻撃の後に一度砲撃することにより、そこからまた最大三回まで通常攻撃を繋げることが出来る。
これを利用し 攻撃*3 砲撃 攻撃*3 砲撃 攻撃*3... と言った感じで連続攻撃をすることも可能。
敵が罠にかかった時や、スタン時のラッシュに有効である。
ランスと比べても機動力の低さが目立ち、攻撃後のステップは1度だけしかできない。
しかし、バックステップ、サイドステップをすることは可能なので
攻撃*3 ステップ 攻撃... などの連携攻撃は可能である。是非試してもらいたい。
特にガンランスのサイドステップはランスの2倍近く移動できるため、回避行動としても優秀。
また、ランス同様に攻撃後にアナログパッドを後ろに入れつつステップすることにより大バックステップに派生し、結構な距離を稼げる。

通常攻撃

突きの威力は『踏み込み突き上げ>斬り上げ>前方突き>ガード突き』となっており、それぞれ攻撃する高さなどが違う(派生する砲撃も含む)。狙いたい場所にあわせて使い分けよう。
また攻撃補正に少しマイナス補正があり、多少攻撃が弾かれやすい。
最初の突きが弾かれてしまうと、上方砲撃や斜め砲撃へは移行できない。斬れ味を高く保つか心眼をつけると良い。

前方突きは平均的な威力で発生が早い。前方3連突き 砲撃の繰り返しが最も攻撃密度は高くなる。
ただし、攻撃点が低いために狙える部位は制限される。突くたびに少しずつ前進する。
方向キーが入っていると後述の踏み込み突き上げが出るため、とっさに狙った方向へ出すには慣れが必要。

前作ではガード突きの下位互換のような扱いだったが、今回はモーション値が底上げされたため

この攻撃をいかに効率よく叩き込むかが火力捻出のキモになる。

ガード突きはその場を移動しない定点攻撃で、罨や麻痺に陥った敵の狙いたい箇所をピンポイントで攻撃し続けることができる。

ガード移行がスムーズで隙が少なく使いやすいが、前作に比べて突く動作が緩慢になり攻撃補正も低くなった。(ガード突き*3より前方突き>切り上げが痛い)

ガード突きに頼り切ったプレイスタイルは厳しくなったが、それでも痒いところに手が届く事に変わりはない。

斬り上げは前方突きより威力が高いので、連携の始めにオススメ。

キャラ頭上へのリーチは全武器最長を誇り、尻尾切断などにも優秀。

左下から振り上げるため、足元に引っかかり狙った場所に当たらない事もある。立ち位置を調整しよう。

前方突きからの移行ルートで出すと発生が早くなる。

相手のちょっとした隙には前方突き>斬り上げ>ステップが小回りも利いて使いやすい。

前方突き三連のフィニッシュと威力が同じだが、こちらの方が前進距離が短いので距離調整にも使う。

今回から水平砲撃>切り上げのルートが追加。

踏み込み突き上げは威力が最も高い上に、素早く大きく踏み込むためリーチが長い。抜刀時の移動や回避にも有効。

また、スーパーアーマーが付くので多少の風圧を無視して攻撃することが可能。

今作では斜め上または真上への砲撃から踏み込み突き上げに派生が可能になり、

更に水平突きからの斬り上げへの連携が素早くなっているため

踏み込み突き上げ 水平突き 斬り上げ 砲撃 踏み込み突き上げ...というコンボで

大きく前方に進みながら高威力の連続攻撃ができる。

また、踏み込み突き上げの終わりをステップでキャンセルすることで、スーパーアーマー状態がステップ中にも持続し、

安全にリロードそのほかの行動に移ることができる。

参考までに、各モーションの威力

水平突き1、2回目：25

水平突き3回目：30

武器出し攻撃、踏み込み突き上げ：34

斬り上げ：30

ガード突き：18

上砲撃後の突き上げ：30

砲撃

ガンランス最大の特徴とも言える砲撃は『肉質を無視した無属性ダメージを与える』という貴重な性質を持っている。

「肉質が硬く」「怯み耐性が低い」箇所(多くの場合翼が最良)への砲撃は、他のメンバーと攻撃箇所がかぶりにくく

高頻度で怯みを発生させ、そこそこのダメージを稼ぐことができる。肉質の硬い部位の破壊も速やかに行える。

若干の火属性ダメージも存在し、火属性でしか出来ないドブランゴの牙、ウカムルバスの腹を破壊することも可能。

通常型はほぼ零距离でなくては当たらないが、放射型は長い射程を誇り、拡散型の砲撃は広範囲に及ぶ。

通常および前方突きからの派生はそのまま前方に向かって撃つが、ガード突きと踏み込み突き上げからは斜め上に、

斬り上げからは真上に砲撃する。斜め上、真上への砲撃は味方を巻き込みたくないときや、高い部位を狙うのに有効。

発射後、突きへは速やかに移行できるがステップやガードへの移行には時間がかかる。

砲撃タイプとその特徴は下記の通り。

タイプ	装填数	射程	射角	LV1威力	LV2威力	LV3威力	LV4威力	LV5威力	斬れ味消費(業物)
通常	5発	並	並	無12+火4	無15+火5	無18+火6	無21+火7	無24+火8	3 (1)
放射	3発	長	並	無18+火9	無22+火11	無28+火14	無32+火16	無36+火18	4 (2)
拡散	2発	並	広	無24+火6	無32+火8	無40+火10	無44+火11	無48+火12	7 (3)

斬れ味消費量はスキル【業物】発動で半減する。端数切り捨て。(3 1に)

砲撃、竜撃砲共に【砲術師】で1.1倍、【砲術王】で1.2倍の攻撃力となる。

砲撃は斬れ味橙で威力が低下(75%)し、赤で使用不可になる。

前作では突きの威力が砲撃を大きく上回っていた上、ガード突きの性能が頭ひとつ抜けていたため

ガード状態を維持したままガード突きに終始するスタイルが多かった。

そのため、ガード状態に移行するのに隙を伴う砲撃を積極的に使用する人は少なかったと言える。

しかし今作では装填数UPの適応、砲術師・砲術王スキルの強化、砲撃Lv5までの開放といった砲撃関連の上方修正に加え

(具体的にはP2と比較して通常47%、放射43%、拡散30%ほど限界威力が向上)

前述のガード突きの弱体化が重なって、砲撃の有効度は上昇した。

さらに砲撃から通常攻撃への連携増加(水平砲撃 斬り上げや、斜め上or真上砲撃 踏み込み突

き上げ)により

前作より通常攻撃に砲撃を組み込みやすくなっているため、砲撃を織り交ぜていけば全体的な火力の底上げができる。

しかし、砲撃はあくまでも補助的なものとして理解しておいた方が良さそう。

威力が上がったとはいえ、G級武器の攻撃力上昇や紫補正の前に威力格差は以前より開いてしまっているため

肉質の柔らかい敵や部位には、通常攻撃の方が有効なことが多い。

通常攻撃に砲撃を織り交ぜて戦うことで初めて

「ランスではステップで繋ぐしかない突きの合間を砲撃で繋げる」という利点が光る。

今回から砲撃>アーマー状態に全砲撃から移行できるようになったため、手数を増やす上での融通性も向上。

斜め上or真上砲撃 上方突き ガードという連携は、攻撃しつつガードに移行できるので是非マスターしたい。

通常攻撃よりも砲撃をメインとして使うのは以下のような状況。

- PT戦時に肉質のやわらかい場所を他武器に譲り、肉質の硬い場所を狙う場合
- 金レイアor銀レウスの頭やディアブロスの角など、斬撃が通りにくい部位の部位破壊を狙う場合
- 肉質の柔らかい部位の無い相手（黒グラビモスや硬化時のバルカン・ルーツ）の場合

砲撃は斬れ味の消費が通常攻撃より激しいため、肉質の柔らかい敵を相手にする場合

攻撃力が大きく上昇する紫ゲージの間は砲撃をなるべく抑え、

斬れ味が落ちてきたら砲撃の回数を増やしていく...などの工夫も必要。

もちろん業物や砥石高速によるサポートは相性抜群。

砲撃および竜撃砲は、味方を巻き込むと大きく吹き飛ばしてしまう。撃つときは細心の注意を払おう。

通常や放射タイプは斜め上に撃てば味方を巻き込むことはまず無いが、拡散は別。

なんと真上砲撃でも味方にヒットすることがある。周りをよく見て使うべし。

砲撃で吹き飛ばすことで味方の窮地を救える...などによく言われるが、砲撃は射程が短く発射後の隙が大きいので

逆にこちらが攻撃を食らってしまい本末転倒といった事になりかねない。無理して狙うのはお勧めしない。

竜撃砲

竜撃砲は飛竜のプレスを元に作られた、瞬間的に大ダメージを与えるガンランス最大の奥義。

砲撃と同じく肉質無視の無属性攻撃で、どの部位に当てても同じダメージを与えられる。

発射までに数秒のタイムラグがあるが、その間はスーパーアーマー状態が付加され、風圧等を無視して発射できる。

また多少の方向調整も可能。

一撃に見えて実は多段HITする攻撃で、プレイヤーのすぐ近くから判定が発生するのでかなり接近して撃たないと完全には当たらない。
睡眠状態の敵に当たった場合は1HIT目のダメージが3倍になるだけで、大剣のタメ切りやタル爆弾ほどの有効性はないことに注意。

今作では発射後の後ずさり距離がかなり長くなっており、発射後に大きな隙が発生する。しかし、見方を変えればそれを利用して竜撃砲を撃ちつつ尻尾回転や突進の範囲から逃れることも可能。
砲撃Lvによって威力が変動し、スキル【砲術王】発動時は冷却時間が120秒から90秒へ短縮される。
威力は下記の通り。

砲撃Lv1	砲撃Lv2	砲撃Lv3	砲撃Lv4	砲撃Lv5	斬れ味消費(業物)
(30+火10) × 4	(36+火12) × 4	(42+火14) × 4	(44+火15) × 4	(48+火16) × 4	20 (10)

砲撃が斬れ味赤で使用不可になるのに対し、竜撃砲は斬れ味赤でも撃てる。

下位クエストなどではクリーンヒットすると、相手にほぼ確実によろけやダウンが発生する。但し上位 G級となるにつれて、クリーンヒットしても何事も無かったようにこちらを狙ってくることが多い。

反撃を受けないような大きな隙に叩き込むのがよいだろう。
竜撃砲こそガンランスの浪漫、この大砲撃に魅せられたガンサーも多いと思うがそのわりには仲間を邪魔したり著しく斬れ味を消費したり隙がものすごかったりと、リスクは大きい。

しかし瞬間的に叩き出せるダメージとしては最高威力であることもまた事実。撃てるときにはどんどん撃っていこう。

撃たなければそれなりに安全に戦えるが、そんな理屈ではガンサーたちの浪漫は止められないだろう。

反動が大きくなった点を利用し、近い距離で振り向きにあわせ横を向いて撃つと軸がずれ相手がのけぞらなかつた場合も射線から退避することが可能になる。
股下で撃つときなどは意識してみると多少反撃のリスクを減らせる。

またオトモ辺りで試すとわかり易いが、正面だけではなく背中側でもヒットする特徴がある。これを逆手に取り、敵と背中を密着させて背面に撃つテクニックがある。
敵と離れない、もしくは反動で股下を抜けて反対側に行ったり、エリア端を背にして竜撃砲だけ叩き込みつつ隣エリアへ逃げる、と反動で色々と怪しげな動きが可能。
また逆に撃ち込んだ後の怯みや転倒に攻撃を叩き込みたい場合は壁を背にして反動後退を殺す、などの工夫も出来る。

ガンランスと相性がいいスキル

ガード性能

- ランス同様に、ガードの際のノックバックを無くすことで攻撃チャンスを増やすことができる。

• ガード強化

一部のガード不能攻撃をガードできるようになる。主にバサルモス、グラビモスのガス攻撃に有効。

バサルモス、グラビモスの熱線、フルフルの電撃プレス、ラージャンの直線プレス等もガードできるようになるが、

避けられるものは避けたほうが無難。

• 業物

砲撃、竜撃砲は斬れ味の消費が激しく納刀も遅いので、業物で斬れ味の消費自体を抑えることで隙を減らせる。

• 心眼

マイナス補正による弾かれやすさを克服できる。心おきなく自由な連携を展開可能。

• 斬れ味レベル+1

相性が悪い武器などないスキルではあるが、なにかと斬れ味を消費する武器なのでその意味合いは当然大きい。

• 砥石使用高速化

激しい斬れ味の消費を素早くリカバーできる。

研磨珠は容易に生産できる上、スロット消費1でスキルポイント+2なので序盤でも発動させやすいスキル。

• 砲術

序盤においては砲撃と竜撃砲は相対的に強力なので、その威力の底上げ、以降もグラビモスなどの硬いモンスターに対してはとても役立つ。

• 装填数UP

砲撃を主体に攻める場合には単純に手数を増やせる有用なスキル。

• 回避距離

ランスと違い攻撃後のステップが一回しかできないため、安全距離まで待避することが容易になるメリットは大きい。

また、サイドステップで尻尾回転や敵のバックステップに追従しながら攻撃を続けることすら可能になる機動力を手に入れられる。

ランスではステップキャンセル後の横突きが当たらなくなる点がデメリットの一つだったが、攻撃を続ける時には砲撃でキャンセルできるため、ラッシュを続ける際には回避距離の大きさはデメリットにならない。

いったん回避した後に再び攻撃に移る場合でも、踏み込み突き上げによって開いた距離を簡単

に詰められるので、攻撃 待避 再び攻撃、のサイクルを納刀せずに行うことができる。

一方、回避距離は発動させやすいスキルではなく、攻撃戦略が結構変わるので、プレイスタイルによっては全く不要かもしれない。

しかし、慣れれば攻撃チャンスをかなり増やせるため、攻防一体の優秀なスキル。

コメント

- 砲撃は祖龍・紅龍硬化時ぐらいにしか役立たないと考えておけばいい。

ただ、武器攻撃力が低い敵やタルがない時敵を起こすときぐらいは役立つ -- (名無しさん)

2008-05-25 02:39:03

- 砲撃はそんなに悪くないと思うのだが、コンボの繋ぎみたいなもんだし威力的なダメ出しをするような類の代物じゃないだろう。

火力を継続させたい時に使うのがオススメ、竜撃砲が弱いことには同意だがw -- (名無しさん)

ん) 2008-05-25 02:45:43

- 升使いの俺が検証してきたよ、ガンランスはルーツ以外使わないヘタレだけど許せ

VS大名ザザミ亜種

発動スキル

砲術王

ガード性能+1

高速砥石

武器：大砲モロコシ

竜撃砲：164

水平砲撃：40

3連前方突き：62

発動スキル

攻撃力UP大

ガード性能+1

心眼

武器：溶解銃槍ヴォルガノス

竜撃砲：137

水平砲撃：23

3連前方突き：76

VSミラルーツ(硬化無し)

スキル：砲術王

武器：大砲モロコシ

竜撃砲：176

水平砲撃：43

3連前方突き：47

ガンチャリオット改

スキル：攻撃力UP大

：心眼

竜撃砲：140

水平砲撃：25

3連前方突き：49

判りにくいかもしれんがこんな感じだ

ガンチャリ改なのは靱尾が出ないからだ、許せ。

砲撃の後に殴ったからガンチャリでルーツ殴った時はゲージ青

ザザミは胴体に3連しようと思ったが足にヒットした気がする。

取り合えずこんな感じだ、判断はお前らに任せる -- (もみじ) 2008-05-25 03:06:18

- ガンスなら砲術スキル付けたいっていうのはわかるけど、それも武器によっては考え物かと。

龍木ノ古槍【神葬】なんて、G級作成の最終強化なのに砲撃は通常タイプのLv3という、

砲撃に限定するならばモロコシと比べたら月とスッポンといっても過言ではない性能。

当然、砲術スキルの恩恵の度合いも変わってくる。

麻痺属性武器ということも相まって、

砲撃よりも心眼・切れ味+の通常攻撃を優先したほうが良い場合が多いと考えるのも道理。

(だったらダークネス使えよというツッコミは無しの方向で...)

攻撃力や属性値は高いけど砲撃タイプは通常、みたいな武器にも同様の考え方はある程度通用するかと。

逆に言えば、砲撃タイプが放射のLv4とかなら、砲術スキルをつけるか、または心眼・切れ味

+をつけるか、

武器の攻撃力・属性値・敵対モンスター・プレイスタイルによって考え方が違って来るだろうし、

それはそれで楽しいと個人的には思う。 -- (名無しさん) 2008-05-25 17:20:47

- 砲撃は振り向きからの攻撃に最適。出が早く、放射なら攻撃範囲も長い。タックルなどに横からあわせる事ができる。記述しては？ -- (名無しさん) 2008-05-31 02:22:11
- ハンマーの説明に「ダメージ管理が簡単」とあるように、砲撃を中心に攻めるガンズ（モロコシとかモロコシとかモロコシとか）はダメージが一定なのでハンマー以上に管理が簡単。

「怯むな」と思った時に竜撃砲を使うようにすると、反撃を食らう頻度がかなり減ってグッドです -- (名無しさん) 2009-04-24 00:53:11

- 最近読み返して気が付いたのですが、通常攻撃の欄に
「多少攻撃が弾かれやすい。」「斬れ味を高く保つか心眼をつけると良い。」
と言った事が書かれているのだから、オススメスキルに匠や心眼も入れても良いのではないかと。

実際有ると無いとでは大きく違いますし。 -- (名無しさん) 2009-08-07 17:47:25

- 龍木古槍と龍木古槍【神葬】の所で、切れ味 + 1 のゲージ部分がおかしい。
だれか修正よろしく。 -- (名無しさん) 2009-08-09 10:29:45
- 竜撃砲使うと着地途中のモンスター落とせたりするから、そういう点ではいいかも。
ただ樽爆がないときの起こしにはあんまし使えない。でも肉質無視はありがたい。 -- (名無しさん) 2009-08-11 18:26:36

- とは言え睡眠時に全段ヒットすれば1.5倍、大樽G3個分と行かないまでも肉質無視ダメージだけで

砲撃Lv1で160(大樽2個分、大樽Gなら1個分強)

砲撃Lv3で252(大樽3個分強、大樽G + 大樽 + 小樽くらい)

砲撃Lv5で288(大樽3個分 + 小樽2個分強、大樽G2個分弱)

の計算になるので + 火属性ダメージと考えると意外と威力がある。

大剣やスタンプだけ確実に入れられるハンマーが居たり、大樽Gがあれば当然必要ありませんが、

それ以外の場合には一考の余地はあると思う。Lvにも寄るけど。 -- (名無しさん) 2009-08-28 22:36:34

- そんなにあたらねーよ。 -- (名無しさん) 2009-08-28 23:58:38

- あたるでしょ。睡眠時なんだから。全HITで1×3+3発分だ。
しかし睡眠時って時点で大タルGの用意がないとも思えないから、あまり現実的じゃないな
けど……。 -- (名無しさん) 2009-08-29 11:27:20
- 実際、弱ったモンスターを取り逃がして巢に追いかけていった時限定ですね。
爆弾忘れたとか、猫が睡眠のままだったと言った特殊ケースでも有れば別ですが。 -- (名無し
さん) 2009-08-29 16:49:24
- というか上に睡眠時の砲撃は最初の1回だけって -- (名無しさん) 2009-09-22 01:05:05
- だから、睡眠時クリーンヒットだと、4段のところダメージ*3だから6段分1撃で当てら
れる。
つまり4段あるうちの1段目が3倍で、残り3段は通常どうり。
樽爆は1段HITだから、睡眠時は威力がそのまま3倍になる。
砲撃Lvが高ければ樽爆起こし並みの威力が稼げるから、爆弾忘れた時とかにいいと思う。 -- (名
無しさん) 2009-09-23 17:45:39
- 竜撃砲背面撃ちは、前方に伸びる爆風でHIT部位がバラけないというメリットもあります。
動いてる敵や竜撃砲がギリギリ間に合う程度のスキに、弱点を背中判定で一々の確に狙うの
は難しいですが、
麻痺時やモンスターの絶大な隙に決める場合ならば、当てたい部位に密着して体当たりの様
に背面撃ちする事で
味方への誤射を軽減しつつ、頭や腹に4発全てを集中させる事が出来ます。 -- (名無しさん)
2009-10-23 08:05:21
- ただし、前方の判定が優先されるため、抱え込まれるような形で撃つと逆に判定がバラけ
易くなるので注意。
切っ先を突きつけて撃ってもHIT部位はバラけ難いので、どっちで撃つかの判断は必要。
発射後に追撃をするのか、反動で軸をずらして離れたいのか、その時の状況と合わせて使い
分けるのがオススメ。 -- (名無しさん) 2009-10-29 01:18:32
- 相性がいいスキルに回避距離を復活。コメントにあった疑問点について解説していたら長
くなってしまった。
相性がいいスキルという意味を、「万人が使える」ではなく「ガンスで使うとメリットが
大きい」と解釈しているので、
「万人が使える」でないにだめだと思えるなら、消してもらってかまわない。 -- (名無しさん
) 2010-01-17 14:05:57
- 万能な選択肢ではないと思うけど、可能性としてはありだと思う。

記事復活お疲れ。 -- (名無しさん) 2010-01-28 08:14:58

- 討伐隊正式銃槍がGクラスチケット1と紅蓮石1で生産出来ると思います。 -- (名無しさん) 2010-01-31 20:22:30
- 追加
 - ・ スノウギア生産2 - Gクラスチケット1、ギアノスの皮1
 - ・ シザーガンランス生産2 - Gクラスチケット1、盾蟹の尖爪1 -- (名無しさん) 2010-01-31 20:29:35
- 派生表のリンクの貼り方が他の武器と違うんで、統一しておくべきだと思います。いきなりですが。 -- (名無しさん) 2010-02-12 21:12:01

コメント欄は質問や雑談をするところではありません。質問や雑談は掲示板で、不要なコメントは随時削除します