

- 2ndのときはピンを装着時にアイテムを整頓すると外れたけどGだと整頓しても外れなくなった -- (名無しさん) 2008-04-20 23:54:56
- 2ndでは連射は上から2本目まで、拡散は両端以外しか改心が出なかったけれど、今回は全ての矢に改心のエフェクトが出たので、より改心の影響を受け易くなってる模様。って言っても誤差程度だろうし、貫通には関係ないけれど。 -- (名無しさん) 2008-05-05 19:02:44
- 沼地のBCを出る瞬間にピン装填をしたら、+ の同時押しをした直後にエリチェンしてピンの装填が終了してました。  
ってなわけで、弓でもライトボウガンのようなエリチェンリロードができる事が判明(装填の動作に移動判定があるという事でしょう)。  
とはいっても移動距離はたかが知れてるんで、狙ってやろうとしても相当シビアだと思いますが。小ネタとして... -- (名無しさん) 2009-04-09 23:49:53
- 似たようなので、砂漠のBCから井戸に飛び降りようとする前に弓を出しておいて飛び降り、エリアチェンジ直後に+ を押すとたまに装着できます。  
こちらは画面が切り替わって飛び降りてる最中に、装着モーション無しでいきなりピンだけが装着完了した感じです。ディアやガノスを追いかけるときには狙ってやっています。(大抵が失敗ですが。これも小ネタとして投稿させてもらいました) -- (名無しさん) 2009-04-12 13:54:25
- 振り向き撃ちはコマンドが早すぎると横に矢が飛んでいったりするので少し余裕を持ってコマンド -- (名無しさん) 2009-08-20 11:31:00
- 溜めの種類によっては、溜め3連射よりも溜めに2連射の方が強いよ  
龍頭琴の話ではなく、全般的に  
つまり相手が動けない時とかは溜め2の方が有効 -- (名無しさん) 2008-05-25 01:14:12
- 弓にもよるが溜め2と溜め3が似たり寄ったりの場合  
集中ありで溜め3、集中なしで溜め2の多少効率が良い(弓スレより)  
しかし、強撃ピンがある間はピン効率から見て  
溜め3を基本に撃った方がやはり強い -- (名無しさん) 2008-06-04 21:14:59
- x2 「溜めの種類によっては、溜め3連射よりも溜めに2連射の方が強い」と言う事の補足  
これは相手のモンスターや状況にもよる訳です。  
例えばミラのような硬くて大きい相手なら貫通が最も効果的なので、溜め2「貫通」、溜め3「連射」の場合は、溜め2を使う事が良くあります。

ただし、部位破壊の場合は溜め3「連射」の方が、その部位に全ての矢を当てられるので効率が良い訳です。

リオレイア程度の大きさの場合、多少硬くても連射矢や拡散矢でも溜め3を使う方がダメージを稼げるはずです。

まあ腕次第ですが。

-- (名無しさん) 2010-01-05 12:30:50

- それなんか違くないか？それだとただの矢の相性の問題になる。

溜め2と溜め3が同じで敵が無防備な時、集中ありで溜め3、集中なしで溜め2の多少効率が良いつて事だろ？ -- (名無しさん) 2010-01-08 03:00:34

- x2 溜め2,3の効率云々はただ単に、溜め時間の計測 ダメ倍率計算結果で、肉質、モーション値を抜きに考えているので と言うようにそれはまた別の話。

溜め2連打した方が効率が良いからと言って、立回り中に殆ど溜めないで攻撃する時だけ溜め2で連打するのはナンセンス

常時溜めながら移動して攻撃時に弱点を通すように 溜め3 溜め2 溜め2 退避 溜め開始 ...

みたいな感じで使うのがいい。勿論、溜め2x2が撃てないのであれば溜め3x1の方がいい

-- (そんな人をkaiで見かけたので。) 2010-01-10 13:45:03