

- 各種弾詳細
 - 通常弾
 - 貫通弾
 - 散弾
 - 徹甲榴弾
 - 拡散弾
 - 属性弾
 - 回復弾
 - 状態異常属性弾
 - その他の弾
- リロード 反動詳細
 - リロード速度
 - リロード早見表
 - 発射時の反動
 - 反動早見表
- 速射について
- コメント

各種弾詳細

通常弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
LV1 通常弾	6	1	5	9		1z	無限	無し	無し	店売り
LV2 通常弾	12	1	6	9	99	3z		カラの実×ハリの実	2~4	店売り
LV3 通常弾	10	1+	7	9	99	5z	跳弾	カラの実×はじけイワシ	2~4	店売り

安価で手に入るボウガンの基本となる弾。弱点部位を狙わなければ大きな効果は見込めない。逆に言えば弱点がピンポイントで露出している敵には貫通弾よりダメージ効率がよく、コストパフォーマンスも優れている。

距離による威力補正は発射後～近距離が最も高く、離れるほど低くなる

Lv1は弾数無限でタダ同然だが威力はLv2の半分、クリティカル距離も短い。とはいえ雑魚相手なら十分すぎるほどの火力で序盤は重宝する。

Lv2はボウガンの主力となり得る弾。調合素材が安価で大量に持つ事が出来る。全てのボウガンで発射できる。

Lv3はLv2と比べるとやや威力が劣るが、クリティカル距離が長めで装填数也多め。雑魚敵の掃除に有効。

また、Lv3はヒットした際に跳弾(最大で5hit)が発生する。ただし狙ってヒットさせるのは難しい。

多くのモンスターで足を狙うともう片方の足か胴体に跳ねて当たる確率が高い為、多段ヒットによるダメージ増を狙うなら足を狙うのが良い。

ただしこの場合特定の部位の破壊は狙いにくいのが難。

スキル：通常弾強化または射手(剛弾)で威力が上昇する(1.1倍)。

貫通弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
LV1 貫通弾	10	3	6	10	60	14z	貫通	カラの実×ランポスの牙	1~3	店売り
LV2 貫通弾	9	4	7	10	60	20z	貫通	カラの実×ハリマゴ	1~3	店売り
LV3 貫通弾	8	5	8	10	60	28z	貫通	カラ骨【小】×ハリマゴ	1~2	店売り(村 6"一對の巨影"クリア後)

対大型モンスターの要となる弾。ヒット数重視で当てていくのが無難。距離による威力補正は発射直後よりも中距離の方が高い。

Lv1は調合により大量所持が可能な為、最も使い勝手が良いが、Lv2通常弾と比べ素材は値が張る。クリティカル距離の幅はかなり狭い。

Lv2、Lv3は特に大きめのモンスターに対し高ダメージを期待できる。調合成功率が低いのが玉に瑕。

スキル：貫通弾強化または射手(剛弾)で威力が上昇する(1.1倍)。

散弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
LV1 散弾	5	3	5	10	60	12z	水属性5	カラの実×はじけクルミ	1~3	店売り
LV2 散弾	5	4	6	10	60	18z	水属性4	カラの実×竜の牙	1~3	店売り
LV3 散弾	5	5	7	11	60	24z	水属性4	カラ骨【小】×竜の牙	1~3	店売り(村 6"一對の巨影"クリア後)

雑魚敵掃除に適した弾。広範囲に判定が出るため正確に狙わなくても当たる。
ボス+ランボス系ザコなどのありがちな状況で有効。Lv1は多くのクエストで支給品に含まれており、集めるのが容易。

大抵の壁や地面を通過する為、地形を利用したり土中の相手に当てることも可能。
モンスターの中には特定の部位に集中してヒットする相手があり、それが弱点部位な場合は高ダメージが期待できる(例：麒麟の角、ゲリヨスの頭等)。
集団戦では味方にも当たってしまうことが多い。

なお散弾には距離による威力補正はないが、近すぎても遠すぎてもHit数が減る。射程距離は短め。

スキル：散弾強化または射手(剛弾)で威力が上昇する(1.3倍)。
水属性ダメージがあるが、計算上ほとんど無視できる程度。

徹甲榴弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
LV1 徹甲榴弾	3 (20 火属性30)	1(1)	7	11	9	41z	(気絶値:20)	カラの実×ハレツアロワナ	1	店売り
LV2 徹甲榴弾	3 (30 火属性45)	1(1)	8	12	9	-z	(気絶値:27)	カラ骨【小】×ハレツアロワナ	1	
LV3 徹甲榴弾	3 (40 火属性60)	1(1)	9	13	9	-z	(気絶値:34)	カラ骨【大】×バクレツアロワナ	1	

表の()内は爆発部分の数値

ヒット後に爆発を伴いダメージを与える弾。所持数、調合数共に少ない為主力にはなり難い。
距離で威力補正のある弾自体のダメージは非常に少ない。一応クリティカルも設定されているが距離の判定が極端にシビア。

爆発部分のダメージは距離、肉質、武器の威力に左右されないがダメージはそこそこ。
爆発には無属性ダメージ+火属性ダメージがある。

また、爆発には音爆弾と同じ効果がある。ガノトス・ドスガレオスを地形から引きずり出した

り、大きな音に弱いヤオザミ・ガミザミを一発で怯ませられるので便利。ガブラスを叩き落すのにも使える。

P2Gでは気絶値も付加されたが、集団戦では味方を吹き飛ばしてしまう事があるので使い所が肝心となる。

Lv1は弾も素材も店売り、Lv2は素材のみ店売り、Lv3はバクレツアロワナのみ店売り。

スキル：砲術で爆発のダメージが上昇する(砲術師で1.5倍、砲術王で2倍)。

カラ骨【大】のみを効率よく集める方法は、集 7「災厄の使者」がオススメ。10%の確率で基本報酬で16個入手。

下位(1%)・上位(4%)・G級(7%)のグラビモス・ナルガクルガ・ディアブロスなどでも確率は低いものの、素材集めと兼用可能。

拡散弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
LV1 拡散弾	6 (32 火属性2)	1(3)	8	13	3	38z		カラの実×カクサンの実	1	店売り
LV2 拡散弾	6 (32 火属性2)	1(4)	9	14	3	-z		カラ骨【小】×竜の爪	1	
LV3 拡散弾	6 (32 火属性2)	1(5)	10	14	3	-z		カラ骨【大】×カクサンデメキン	1	

表の()内は爆発部分の数値

着弾後に小爆弾を撒布しダメージを与える弾。微量の火属性ダメージがあるがダメージとして出ない。非常に高コストでもある。

爆発の威力は距離、肉質、武器の威力に左右されないので序盤から高ダメージ源として期待できる。

また、高コストであるがLv2の場合は調合素材である竜の爪の持ち込み可能数が非常に多く、最大50発以上も放つことができる。

ただし裏を返せば武器が強くなればなるほど他の弾と大差無い威力にしかならず

その持ち込み数の少なさとコストの高さがネックになり使いづらい。

ただ、翼や胴体など面積が広く上に乗せて複数ヒットを狙いやすい部位の破壊が迅速に行えるという点は大きい。フルフルの胴などで顕著。

Lv1は弾も素材も店売り、Lv2は素材のみ店売り、Lv3は、カクサンデメキンのみ店売り。

スキルによる威力上昇は無い。

属性弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
火炎弾	7	1	6	9	60	20z	火属性:武器倍率×0.45	カラの実×火薬草	1	店売り
水冷弾	5	3	6	9	60	20z	貫通 水属性:武器倍率×0.15	カラの実×キレアジ	1~3	店売り
電撃弾	5	3	6	9	60	20z	貫通 雷属性:武器倍率×0.15	カラの実×光蟲	2~4	店売り
氷結弾	5	3	6	9	60	20z	貫通 氷属性:武器倍率×0.15	カラの実×氷結晶	1~3	店売り
滅龍弾	1	5	9	13	3	100z	貫通 龍属性:64	カラ骨【大】×龍殺しの実	1	店売り(行商婆パターン1)

各属性を持った弾。Gでは弾威力、属性値ともに向上し値段も安くなった。距離による威力補正は無いが、やや射程距離が短め。

どういう訳か火炎弾は水冷弾、電撃弾、氷結弾より微妙に射程が短い。滅龍弾の射程は非常に長

い。

また属性弾ではなぜか火炎弾のみクシャルダオラの風鎧、ナナ、テオの炎鎧、ババコンガのガード行動により跳ね返される。

細かい所で差別化が計られているようだ。弱点属性を突けば、通常弾貫通弾よりも高ダメージとなるケースが多い。

ただし調合素材の持ち込み数が少なく、対応するボウガンを選ぶのが難点。氷結弾と滅龍弾は素材が非売品である事に注意。

スキル：属性攻撃強化で属性値が1.2倍となる。

回復弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
LV1 回復弾	0	特殊	7	10	12	8z	回復量:30	カラの実×薬草	1	店売り
LV2 回復弾	0	特殊	9	12	12	15z	回復量:50	カラの実×回復薬	1	店売り

当たった味方、モンスターともに回復する弾。自分に当てる事は出来ない。モンスターは総体力が多いので、当たってもたいして気にする必要は無い。貫通弾+散弾のような当たり判定で、弾の周りに判定が出て複数人にヒットする。味方のピンチを確認してからリロードしては間に合わない事が多いのが難点。味方が直撃して転がってる間にリロード 走って回復薬飲んでる所にヒットさせて回復薬を1本節約させるのが精一杯か。

状態異常属性弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
LV1 毒弾	10	1	7	11	12	17z	毒蓄積値:25	カラの実×毒テングダケ	1	店売り
LV2 毒弾	15	1	9	14	8	-z	毒蓄積値:50	カラ骨【小】×イーオスの毒牙	1	
LV1 麻痺弾	10	1	7	11	12	26z	麻痺蓄積値:25	カラの実×マヒダケ	1	店売り
LV2 麻痺弾	15	1	9	14	8	-z	麻痺蓄積値:50	カラ骨【小】×ゲネポスの麻痺牙	1	
LV1 睡眠弾	0	1	7	11	12	17z	睡眠蓄積値:25	カラの実×ネムリ草	1	店売り
LV2 睡眠弾	0	1	9	14	8	-z	睡眠蓄積値:50	カラ骨【小】×眠魚	1	

状態異常属性を持った弾。

装填数が多く反動軽減をつけたボウガンで撃てば高い効果が期待できる。

麻痺・睡眠はソロで安全に罠捕獲する手段にも使える。

スキル：状態異常攻撃強化で蓄積値が増加する。

昔は対象の肉質を無視してダメージを与える特性があったため、特に硬い対象に対してのダメージ効率が高かった。

今作ではこの特性は廃止され敵の肉質により与ダメージが軽減されるため、あくまでも状態異常狙いとして使用するのが良いだろう。

飛距離による攻撃力の減衰が発生しないという特性をもっている。同時にダメージを増加させるクリティカル距離も無い。

その他の弾

名称	威力	HIT数	リロード値	反動値	所持数	値段	特性	調合素材	調合結果	備考
捕獲用麻酔弾	0	1	8	10	8	-z	麻酔蓄積値:80	捕獲用麻酔薬×カラ骨【小】	1	捕獲用麻酔玉の効果
ペイント弾	0	1	7	11	99	-z		カラの実×ペイントの実	1	ペイントボールの効果
鬼人弾	0	特殊	7	11	5	-z		カラの実×怪力の種	1	鬼人薬の効果(武器倍率+)
硬化弾	0	特殊	7	11	5	-z		カラの実×忍耐の種	1	硬化薬の効果(防御力+)

捕獲用麻酔弾は、罠に掛けてから構えたのでは間に合わない事が大半。協力プレイ時の遊び用か。

ただし、二発当てるとフルフルやレウスなどのような上にいることの多いモンスターが簡単に落ちるので、ギザミ亜種相手には特に重宝するかもしれない。

ペイント弾は、飛距離の長さのみが利点。気付いていないボスに対し安全距離からマーキングだけしてエリアチェンジしたい時に。

鬼人弾、硬化弾は散弾と同じく広範囲に判定が出るのでまとめて味方を強化出来る。モンスターには効果なし。

リロード 反動詳細

便宜上、数値は旧作品の表記に準じてますので本来の計算に使われてる数値とは異なる場合があります。

リロード速度

ボウガンのリロードモーションは次の計算式の結果で3段階に分かれる。

弾のリロード値 - ボウガンのリロード修正値(スキル装填速度による補正含む) = リロード速度値

リロード速度値 モーション(時間)

4以下 速い (およそ2.1秒)

5~7 普通 (およそ2.6秒)

8以上 遅い (およそ3.4秒)

ボウガンのリロード修正値

リロード表示 修正値 リロード表示 修正値 リロード表示 修正値

極々遅 -2 やや遅い 1 速い 4

極遅 -1 普通 2 極速 5

遅い 0 やや速い 3 最速 6

スキル：装填速度-~の値はそのままリロード修正値に加算となる。

例 リロード表示「やや速い」のボウガンに装填速度+2なら「極速」、装填速度-2なら「やや遅い」になる。

リロード早見表

リロード 値	最速値	弾名
5	やや遅 い	LV1 通常弾、LV1 散弾
6	普通	LV2 通常弾、LV1 貫通弾、LV2 散弾、滅龍弾以外の全属性弾
7	やや速 い	LV3 通常弾、LV2 貫通弾、LV3 散弾、LV1 徹甲榴弾、LV1 回復弾、LV1 状態異常弾、ペイント弾、鬼人弾、硬化弾
8	速い	LV3 貫通弾、LV2 徹甲榴弾、LV1 拡散弾、捕獲用麻酔弾
9	極速	LV3 徹甲榴弾、LV2 拡散弾、滅龍弾、LV2 回復弾、LV2 状態異常弾
10	最速	LV3 拡散弾

「最速値」とは、リロード表示がこれより小さい場合、最速のリロード速度で装填できるという事

例：リロード表示が「やや遅い」の場合、LV1 通常弾、LV1 散弾が最速のリロード速度で装填できる。

リロード表示が「普通」の場合『LV1,2通常弾、LV1 貫通弾、LV1,2散弾、滅龍弾以外の全属性弾』までが最速で装填できる。

発射時の反動

ボウガンの反動モーションは次の計算式の結果で3段階に分かれる。

弾の反動値 - 各種反動修正値 = 反動値

反動値	モーション(硬直時間)	備考
8以下	小(およそ0.9秒)	いわゆる無反動
9~10	中(およそ1.9秒)	やや仰け反る
11以上	大(およそ2.4秒)	大きく仰け反り後退する

ボウガンの反動修正値

表示反動	修正値	表示反動	修正値
大	1	小	4
中	2	極小	5
やや小	3	最小	6

スキル：反動軽減は+1で修正値2、+2で修正値4。ライトボウガンのサイレンサーは修正値1。

スキル：自動装填は各種修正値を全て無視して、表示反動「大」で固定される。

例 表示反動「中」のライトボウガンに反動軽減+1とサイレンサーをつけた場合、表示反動は「極小」となるが

更に自動装填をつけてしまうと表示反動は「大」となり、反動軽減スキルとサイレンサーの軽減効果が無駄になる。

反動早見表

反動値	無反動	弾名	自動装填時
9	大	LV1,2,3 通常弾、滅龍弾以外の全属性弾	モーション小
10	中	LV1,2,3 貫通弾、LV1,2 散弾、LV1 回復弾、捕獲用麻酔弾	モーション中
11	やや小	LV3 散弾、LV1 徹甲榴弾、LV1 状態異常弾、ペイント弾、鬼人弾、硬化弾	モーション中
12	小	LV2 徹甲榴弾、LV2 回復弾	モーション大
13	極小	LV3 徹甲榴弾、LV1 拡散弾、滅龍弾	モーション大
14	最小	LV2,3 拡散弾、LV2 状態異常弾	モーション大

「無反動」は、表示反動がこれ以下の場合、無反動で撃てるということ。

例：表示反動が大（自動装填）の場合、全レベルの通常弾と龍以外の属性弾が無反動で撃てる。

表示反動が中の場合、上の弾種に加え、全レベル貫通弾、レベル1,2散弾、レベル1回復弾、捕獲用麻酔弾が無反動で撃てる。

速射について

一部のライトボウガンは、速射に対応した弾を使用すると自動的に速射する
弾の消費はどの速射も一発、弾の威力には下方修正が入る
今回は全体的に反動が抑えられ、使いやすくなった
各速射の対応は、武器情報 - ライトボウガンを参考に

スキル自動装填、反動軽減共に効果は無し

弾	速射数	反動	倍率	正味威力	対応ボウガン
通常弾 LV1	5	小	威力 × 0.8	4.0	チェーンブリッツ系・アイルー系・メラルー系
通常弾 LV2	3	小	威力 × 0.7	2.1	ハートヴァルキリー系・蒼桜の対弩系
〃	5	小	威力 × 0.6	3.0	ジェイド系・サンド系
通常弾 LV3	5	小	威力 × 0.6	3.0	デザートテイル
貫通弾 LV1	3	小	威力 × 0.6	1.8	コンガ系・ソウルスパルタカス系・蒼桜の対弩系
〃	5	中	威力 × 0.5	2.5	火竜弩系・阿武祖龍弩
貫通弾 LV2	3	小	威力 × 0.6	1.8	シルバースパルタカス系・繚乱の対弩系
貫通弾 LV3	2	小	威力 × 0.75	1.5	ラヴァシュトローム
散弾LV1	3	中	威力 × 0.8	2.4	ショットボウガン白系・ゴールドヴァルキリー系 ・繚乱の対弩系
散弾LV2	3	中	威力 × 0.8	2.4	ジャングルアサルト系
散弾LV3	2	中	威力 × 0.85	1.7	ショットボウガン蛇
徹甲榴弾 LV1	2	中	威力 × 0.6	1.2	グレネードボウガン系・ヒドゥン系
〃	3	中	威力 × 0.6	1.8	ラージャンデグ系
拡散弾 LV1	2	大	威力 × 0.6	1.2	幻獣筒【三ツ角】
火炎弾	3	小	威力 × 0.6	1.8	クロノスグレネード系・阿武祖龍弩
〃	5	小	威力 × 0.5	2.5	火竜弩系・アイルー系・メラルー系
水冷弾	3	小	威力 × 0.6	1.8	メイルシュトローム系・エビィーガン系・アメザリ系・阿武祖龍弩

電撃弾	3	小	威力 × 0.6	1.8	ピンクフリルパラソル系・クロオビ系・阿武祖龍弩
氷結弾	3	小	威力 × 0.6	1.8	テイルストリング系・崩弩エイヌカムルバス・阿武祖龍弩
滅龍弾	2	大	威力 × 0.85	1.7	チャチャブー系
毒弾LV1	2	中	威力 × 0.8	1.6	ショットボウガン蛇
回復弾 LV1	3	小	威力(回復量) × 0.8	2.4	ハートフルギプス系

コメント

- 徹甲榴弾についてだが、爆発の瞬間に敵が高速で移動していると、爆発の当たる部位が刺さった位置と異なる場合がある。

結構どうでもいいけど一応補足。 -- (名無しさん) 2008-04-30 17:09:20
- 徹甲榴弾は（と同じ原理によるものだが）下手をすると爆発が当たらないことさえある

樽爆弾系と同じように、爆発してから対象に爆風・爆炎が届くまでに若干のタイムラグがあるせいだと思われ -- (名無しさん) 2008-05-01 00:23:10
- コメント欄は質問、雑談、検証をするところではありません。確定情報の報告や修正・加筆依頼の為の場所です。

質問、雑談、検証は掲示板でお願いします。 -- (名無しさん) 2008-06-15 18:09:11
- 速射の対応武器(G級)

通常弾LV1(5):ハイチェーンブリッツ

通常弾LV2(3):蒼穹桜花の対弩、桜花の連弩

通常弾LV2(5):ジェイドタイフーン

通常弾LV3(5):デゼルトテイル

貫通弾LV1(3):蒼穹桜花の対弩、蒼穹の連弩、コンバットコンガ

貫通弾LV1(5):阿武祖龍弩、銘火竜弩

貫通弾LV2(3):金華隴銀の対弩、隴銀の連弩

貫通弾LV3(2):ラヴァシュトローム

散弾LV1(3):金華隴銀の対弩、金華の連弩

散弾LV2(3):ジャングルアサルト

散弾LV3(2):ショットボウガン・蛇

徹甲榴弾LV1(2):夜行弩【梟ノ目】、グレネードリボルバー

徹甲榴弾LV1(3):金獅子筒【万雷】

拡散弾LV1(2):幻獣筒【三ツ角】

火炎弾(3):クロノスパンツァー

火炎弾(5):銘火竜弩

水冷弾(3):阿武祖龍弩、ロイヤルエビィーガン、ネビュラシュトローム

電撃弾(3):阿武祖龍弩、ツワモノボウガン

氷結弾(3):崩弩エイヌカムルバス、阿武祖龍弩、テイルランチャー

滅龍弾(2):呪王弩チャチャブー

毒弾LV1(2):ショットボウガン・蛇

回復弾LV1(3):ハートフルギプス -- (名無しさん) 2008-07-20 02:16:30

- 滅龍弾と散弾の威力を編集しました。

滅龍弾の威力は上にも書かれているように武器倍率による補正を受けていないようです。

散弾の水属性については攻略本を参照しました。 -- (名無しさん) 2008-09-26 21:59:58

- ある程度時間が経った編集後のコメ、質問等を削除。

質問や検証は掲示板で（検証済みであっても内容に移した方が良いと思われるので貫通の威力についてもまずそちらに）お願いします。

- 弾の所持数は書いてあるが、調合分は書いてない。あると調べる手間が省けて便利。ビンも同様。 -- (名無しさん) 2008-10-11 02:32:06

- 連射の正味威力ってあってる？

単発の威力 × 連射の補正倍率とは違うの？

通常弾の連射が、Lv 2 の 5 連射が正味 3 . 0 って、、、

単発で 1 6 とあるのに、5 連射しても 1 5 って意味無いじゃん、、、

それとも他に何か補正が入るの?? -- (名無しさん) 2008-10-15 05:03:17

- 正味威力は 1 弾あたりの総火力は単発の何倍かってことだろ。通常レベル 1 だと全部当てた場合実質は速射なし場合の 4 倍の威力ってこと。 -- (名無しさん) 2008-10-15 09:23:19

- 徹甲榴弾LV1の速射は爆風の威力と属性値どちらにも補正が入るのだろうか？

気絶にも影響するのだろうか? -- (名無しさん) 2008-10-20 19:14:07

- 調合分 + スタック数 を含めた単純な弾の総ダメージ量の記入とかどうでしょう?たとえば

Lv3徹甲榴弾は1スタック9発 = 3 8 7 + 火属性 5 4 0 調合分 (スロット 2) 10発 = 4 3

0 + 火属性 6 0 0

Lv2徹甲榴弾 1スタ 2 9 7 + 火属性 4 0 5 調合分2スロ 3 3 0 + 火属性 4 5 0

Lv1徹甲榴弾 1スタ 2 0 7 + 火属性 2 7 0 調合分2スロ 2 1 0 + 火属性 3 0 0

ボウガンやっているとスロット分のダメージが爆弾等と比べてどれくらいスロ数（ダメージ量）がお得なのか気になるのは自分だけでしょうか？ -- (ドケチガンナー) 2008-10-24 16:39:28

- 1発のダメージが書いてあるんだから後は発数倍するだけなんだし必要ないかと
しかも全部が全部調合結果が1じゃないから余計に場所取るし -- (名無しさん) 2008-10-25 17:35:52
- そもそも全弾命中は無いだろ -- (通りすがり) 2008-10-27 03:37:13
- LV3通常弾、跳弾部分はクリティカル距離関係ない気がする。遠距離からでもシェンガオレンのヤドをバカスカ破壊できます -- (名無しさん) 2008-10-28 15:11:19
- 通常3は弾が消えるまで跳弾するっぽい。ヤマツとかで3~5hitはいくついでに4発目辺りから弾かれるから跳弾によっては特に威力は変わらずに発射してからの距離で変わるイメージ。 -- (名無しさん) 2008-11-02 11:25:12
- 捕獲用麻酔弾だけど、2発で天井に張り付いてるギザミとか飛んでるレウスとか叩き落せるの書いといた方がよくない？
今遊び用としか書かれてないけど、中々降りてこないギザミ亜種や瀕死になって天井に張り付いて逃げようとするフルフルなんかには有効。 -- (名無しさん) 2009-03-05 02:40:53
- 新規作成のグラビドギガロア（無強化）で村 1「雪山草摘み」エリア1ポポ（大）に対して徹甲榴弾Lv2と火炎弾を撃ち比べてきた。
結果、火炎弾は1発で死亡、徹甲榴弾は爆発のヒットも確認したが1発では死亡せず。
よって の言う「確実に火が弱点のモンスに対して火炎弾よりダメージは高い」は間違いと思われる。
おそらくは 同様に徹甲榴弾の火属性を固定値ではなく倍率だと勘違いした人間が「火属性ダメージ部分は火炎弾をも凌駕する」と書いたのだろう。 -- (の名無し) 2009-03-15 16:35:19
- 常識でしょうが、回復弾・鬼人弾・硬化弾が当たった味方は、他の弾と違ってのけぞりません。
ですので、逆に言えば気絶・怯みなどの味方のピンチを救うために使う事はできません -- (名無しさん) 2009-09-02 00:10:32
- 捕獲用麻酔弾についてですが、飛竜が弱っているとき、空中で当てて落ちたときの落下先に落とし穴、シビレ罠があるとそのまま捕獲ができるみたいです。概出だったらごめんなさい。

-- (名無しさん) 2009-09-17 22:19:01