

- 各種弾詳細
 - 通常弾
 - 貫通弾
 - 散弾
 - 徹甲榴弾
 - 拡散弾
 - 竜撃弾
 - 水中弾
 - 属性弾
 - その他攻撃弾
 - 回復弾
 - 状態異常弾
 - その他補助系
 - リロード速度
 - リロード早見表
 - 発射時の反動
 - 反動早見表
 - ダメージ&飛距離関連
- 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	成功確率 (%)	調合結果	備考
LV1 通常弾	6	1	5	8		-z		無し	無し	無し	常に所持アイテム枠非表示
LV2 通常弾	12	1	6	9	99	3z		カラの実×ハリの実	95	2~4	店売り

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	成功確率 (%)	調合結果	備考
LV3 通常弾	10	1~4	7	9	99	5z	跳弾	カラの実×はじけイワシ	95	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、貫通弾と同じくらいコストパフォーマンスが高くなる。

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は今作から備え付けで弾数無限。威力が低くクリティカル距離も短い。序盤を除いて雑魚以外に撃つべきではない。速射ダメージ補正は1発あたり×0.8。あくまでも弾、調合素材が切れてしまったときのお守り代わりだと思っておこう。

Lv2はボウガンの主力となり得る弾。調合素材が安価で持ち込み数もMAX99個。速射ダメージ補正は1発あたり×0.5。弾自体が安価な事もあり、速射は有効とは言い難い。LV1通常弾を撃つ事にならないよう、ポーチに空きがあれば常にカラの実とハリの実は持っておきたい。

Lv3はLv2と比べるとやや威力は劣るが、クリティカル距離が長め。ヒットした際に跳弾で連続ヒットが発生する。ただし、狙ってヒットさせるのは難しい。モンスターの足を狙うと、もう片方の足か胴体に跳ねて当たる確率が高い。

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	成功確率 (%)	調合結果	備考
LV1 貫通弾	10	3	6	10	60	14z	貫通	カラの実×烏竜種の牙	90	1~3	店売り
LV2 貫通弾	9	4	7	10	50	20z	貫通	カラの実×ハリマグロ	75	1~3	店売り
LV3 貫通弾	8	5	8	10	40	28z	貫通	カラ骨【小】×ハリマグロ	75	1~2	店売り(?クリア後)

ボスモンスター戦で主力となる弾。

ヒット数・クリティカル距離はレベルに比例して上昇・延長する反面、所持弾数は10発ずつ減少

する。

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。(発射した弾丸に輪のエフェクトが出るあたりが始点)

ボウガンの主なダメージソースなので、クリティカル距離はしっかり把握しておきたい。

今作では **飛距離によって、クリティカル距離と貫通型の弾のヒット間隔が伸び縮みする。**

短距離射程バレルは飛距離が短くなると同時にヒット間隔も短くなる。

高レベルの貫通弾でも全ヒットを狙えるようになるので、弱点部位に集弾させやすくなり、ダメージ効率が跳ね上がる。

Lv1はクリティカル距離の幅がかなり狭いものの、調合素材が99個持ち込める。

小ぶりのボスモンスターでも全ヒットするので、最も使い勝手が良い。

しかし、Lv2通常弾の調合素材と比べると多少値が張る。

鳥竜種の牙は村なら交易品で、街なら素材屋の特売日で買いためしておくに吉。

Lv2は大きめのモンスターに対して高ダメージを期待できる。所持数と調合成功率が低い。

調合素材は街の素材屋で常時購入可能。持ち込み数も30個とそれなりにある。

Lv3は前作までは飛距離が長過ぎて役に立たなかったのだが、

短距離射程ボウガンの登場により全ヒットを狙えるようになった。

所持弾数こそ少ないものの、大型モンスターに大ダメージを与えられる。

速射ダメージ補正はLv1、Lv2ともに1発あたり×0.6。

今作の貫通弾速射は全て反動があるので扱いにくい。

装填数を多くする事が容易で、調合素材を大量に持ち込めるので速射のメリットが極めて少ない。

単発を連射した方が扱いやすく、DPSも高い。

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	成功率 (%)	調合結果	備考
LV1 散弾	5+水5 固定	3	5	10	60	12z	散弾	カラの実×はじけ クルミ	90	1~3	店売り
LV2 散弾	5+水4 固定	4	6	10	60	18z	散弾	カラの実×竜の牙	75	1~3	店売り
LV3 散弾	5+水4 固定	5	7	11	60	24z	散弾	カラ骨【小】×竜 の牙	75	1~3	店売り(?ク リア後)

各LVに以下の補正がかかっている。(左から1ヒット目、2ヒット目、3ヒット目・・・)

LV1 : 170, 100, 30

LV2 : 170, 150, 50, 30

LV3 : 200, 190, 50, 30, 30

この補正は水属性値にもかかるが、小数点以下の扱いは不明。

広範囲判定の弾。正確に照準しなくても当たる。

ボスモンスターの周りに居るザコモンスターの掃除に最適。ザコモンスター討伐クエストにも使える。

今作では頭のような突出部位へ容易に集弾させられるようになったため、大型モンスターにも有効。

近すぎても遠すぎてもHit数が減る。射程距離は短め。

速射ダメージ補正はLv1,Lv2ともに1発あたり×0.8。

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。

Lv2とLv3は調合素材を多く持ち込める。Lv3を反動なしで撃つには「やや小」以上必要となる。

集団戦では味方にも当たってしまうことが多く、味方の行動を大きく阻害してしまう。

よって、**パーティプレイでは使用すべきではない。**

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	成功率 (%)	調合結果	備考
LV1 徹甲榴弾	3(20固定+火30固定)	1(1)	7	11	9	41z	(気絶値:6)	カラの実×ハレツアロワナ	90	1	店売り
LV2 徹甲榴弾	3(30固定+火45固定)	1(1)	8	12	9	-z	(気絶値:8)	カラ骨【小】×ハレツアロワナ	90	1	
LV3 徹甲榴弾	3(40固定+火60固定)	1(1)	9	13	9	-z	(気絶値:10)	カラ骨【大】×バクレッツアロワナ	75	1	

表の()内は爆発部分の数値

着弾後、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。

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。

爆発部分には無属性ダメージ+火属性ダメージがあり、気絶値と微かながら減気値もある。

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。

速射ダメージ補正は1発あたり×0.6で、爆発部分は補正の影響を受けない。

爆発には音爆弾と同じ効果がある。デルクスを地形から引きずり出したり、クルペッコや水中にいる海竜種を怯ませたりすることもできる。

弾自体は味方に当たらないものの、爆発は味方を吹き飛ばしてしまう。頭部が、近接武器では届かないような高い位置にある場合に狙うのがベター。

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	成功率 (%)	調合結果	備考
LV1 拡散弾	6(25固定+火2固定)	1(3)		8	13	5	38z	カラの実×カクサンの実	90	1	店売り
LV2 拡散弾	6(25固定+火2固定)	1(4)		9	14	5	-z	カラ骨【小】×竜の爪	75	1	
LV3 拡散弾	6(25固定+火2固定)	1(5)		10	14	5	-z	カラ骨【大】×カクサンデメキン	75	1	

表の()内は爆発部分の数値

着弾後、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。

徹甲榴弾・竜撃弾と同様に、爆発には吹き飛ばし効果がある。

前作に比べて爆発の威力が落ちた。今作からは所持数が3発から5発に僅かながら増えている。

竜撃弾と違い、一部のオブジェ（砂原にある岩・アリ塚など）を破壊可能。

また、爆発には音判定(弱)がある。

他の弾と比べて、装填数・持ち込み数が少なく、コストが高いのでかなり使い辛い。

Lv2だけは調合素材の持ち込み数が50個と多いので、これをメインで使いたい。

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大きい。

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の高いダメージ源として期待できる。

しかし、武器の攻撃力が高くなればなるほど、他の弾との威力差が縮まる。

速射ダメージ補正は1発あたり×0.6で、爆発部分は補正の影響を受けない。

弾属性の肉質が堅く、固定ダメージの方が有効なモンスターがアルバトリオンくらいしか存在せず、

今作の肉質硬化持ちがアグナコトルしかないため、持ち込み優先度は前作より低くなった。

竜撃弾

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	成功確率(%)	調合結果	備考
LV1 竜撃弾	18+火20 固定	2	9	13	10	54z		カラの実×ニトロダケ	65	1	店売り
LV2 竜撃弾	20+火30 固定	2	8	14	10	-z		カラ骨【小】×カクサンの実	65	1	
LV3 竜撃弾	25+火35 固定	2	7	15	10	-z		カラ骨【大】×ハレツアロワナ	65	1	

旧作のガンランスの竜撃砲を彷彿とさせる **肉質無視** 弾。性能は他の弾と違ってかなり特異。最大の特徴として、肉質無視弾だが **ポウガンの攻撃力の影響を受ける**。

攻撃力360(倍率300)のLv3竜撃弾のダメージは150(大タル爆弾G1個分相当)となっている(2HIT、火属性ダメージなし、全体防御率100%時)。

また、徹甲榴弾と拡散弾と違い、音判定がない。

ガンランスと異なる点は冷却時間不要(連発可能)、スーパーアーマー無し、角度調整可能、反動軽減対応など。

スーパーアーマーが付加されないため、発射準備中に攻撃を受けるとキャンセルされてしまう点に注意。

弾を飛ばすのではなく爆発の爆風で攻撃する。(2段ヒットする)

レベルが上がると共に威力も上昇して、射程距離・爆発範囲が少しずつ広がっていく。

それに伴い発射準備時間が長くなる。特にLv3は本家竜撃砲並に長い。

他の弾とは違い、レベルが上がるほどリロード値が下がる。

Lv1は調合素材の持ち込み数が20個と多くて安価。

Lv2はLv1よりも威力が高い。しかし持ち込み数減で多少値が張る。

Lv3は威力は高いが全弾中最も反動が大きく、無反動で撃つには反動最小から **更にもう一段階反動値を上げる** 必要がある。

爆風はガンランスの砲撃と同じで、Lv1が通常型、Lv2が放射型、Lv3が拡散型と同じ爆風を起こす。

(反動については当ページ下部の「リロード 反動詳細」の項目を参照)

射程が極端に短く、隣接しないとほぼ当たらない。

ガンナーの防御力で接近しなければならないため、大ダメージを伴う危険がある。

それでも、これらリスクに見合うほどの火力を持っている。拡散弾と違い、狙いを付けやすいのも

利点。

反動軽減スキルによって発射後の隙を失くして連発すれば、肉質の硬い部分だろうと容易に破壊出来る。

ただし、爆発系の例に洩れず吹き飛ばし効果があるので、味方を巻き込まないように注意しよう。

水中弾

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	成功確率(%)	調合結果	備考
LV1 水中弾		地上 2 水中 3		7 10	60	17z	散弾 水中で威力上昇	カラの実×とがった牙	75	1~3	店売り
LV2 水中弾		地上 3 水中 5		6 11	60	-z	散弾 水中で威力上昇	カラ骨【小】×とがった牙	65	1~3	

基本性能は散弾と同じだが、水中ではヒット回数が上昇するという特性があり、水中での雑魚掃討に有効。

ただ散弾の欠点もまるごと受け継いでいるため、パーティプレイでは使用すべきではない。

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	成功確率(%)	調合結果	備考
火炎弾	7	1	6	9	60	20z	火属性威力:45	カラの実×火薬草	90	1	店売り
水冷弾	5	3	6	9	60	20z	貫通 水属性威力:15	カラの実×キレアジ	75	1~3	店売り
氷結弾	5	3	6	9	60	20z	貫通 氷属性威力:15	カラの実×氷結晶	75	1~3	店売り
電撃弾	5	3	6	9	60	20z	貫通 雷属性威力:15	カラの実×光蟲	75	2~4	店売り
滅龍弾	1	5	9	13	20	-z	貫通 龍属性値固定:64	カラ骨【大】×龍殺しの実	75	1	

各属性を持った弾。弱点属性を突けば、高いダメージが期待できる。
 距離による威力補正は無いが、やや射程距離が短め。滅龍弾のみかなり長い。
 対応するパーツと装填数が少ないのが難点。調合素材の持ち込み数が少なく、すぐに弾切れになる。

速射ダメージ補正は各弾1発あたり×0.6、滅龍弾のみ×0.85。
 滅龍弾以外の属性弾速射は無反動なので扱いやすい。
 装填数と調合素材の持ち込み数も少ないので、速射のメリットが大きい。
 発射中の隙は大きくなるが、属性弾のダメージUPにとっても役立つ。

滅龍弾は弾道が特殊。最初は普通に飛ぶのだが、モンスターに当たると弾速が急激に落ちて沈むような軌道をとる。
 これにより、突き抜けることなく特定の部位に集弾させやすい。
 また、撃てるパーツが多く、装填数と持ち込み数の増大により、前作より大幅に強化された。
 調合素材の龍殺しの実はオフラインの農場で増やせるものの、カラ骨【大】が不足しやすいのがネック。
 計算式の関係上、速射と組み合わせると他の属性弾より大ダメージを与えられる。
 単発・速射共に反動が非常に大きいので、撃つタイミングには十分注意しよう。(速射は反動軽減スキル無効)

その他攻撃弾

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	成功率 (%)	調合結果	備考
斬裂弾	1(8)	1(3)	7	9	30	30z	炸裂ダメージ 斬属性	カラ骨【小】×砥石 カラ骨【小】×キレアジ	75 75	1 1~3	店売り
減気弾	10	1	6	10	20	25z	スタミナ減少 :15 頭部ヒット時 気絶値:15	カラ骨【小】×モン スターのフン	75	1	店売り

表の()内は爆発部分の数値

・ 斬裂弾

着弾後、炸裂を伴い斬属性のダメージを与える弾。ボウガン唯一の尻尾切断が可能な弾。
 ただ、切断ダメージ自体は高くないので、調合分を持ち込まないと切断できない事もしばしば。
 使用できるパーツが少なめで、装填数も少なめ。

- 減気弾

竜撃弾と同様、攻撃力の影響を受ける肉質無視弾。弾肉質60以下の部位は、肉質無視の減気弾のダメージがLv2通常弾を上回る。

麻痺などと同じで減気耐久値を越えるとスタミナを200奪える。ボスのスタミナは最高1000。クエ開始当時は600や400くらい。

剣士武器の打撃属性同様にスタミナ減少効果があり、スタン蓄積値も持つので **頭部に当てれば気絶効果がある。**

罨や麻痺弾と組み合わせることで長時間モンスターを拘束する事が出来る。

他の弾と違い弾道が山なりなので慣れないとピンポイントで狙い辛く、角度を付けないと遠くまで飛ばない点に注意。

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	成功率 (%)	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	90	1	店売り
LV2 回復弾	0	特殊	9	12	12	-z	回復量 :50	カラの実×回復薬	90	1	

味方の体力を回復する弾。弾なので自分に当てる事は不可能。

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。

回復量はLv1で回復薬相当、Lv2で回復薬プレート相当、Lv1速射3HITで回復薬2個相当。

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。

味方のダウン中にすら当たらないため、戦闘用の回復手段としては生命の粉塵や広域化スキルに劣る。

モンスターのエリアチェンジ時、砥石の使用中等、仕切り直しの際に撃っておくのが良い。

同期ズレによって、自分の画面では当たっていても効果が表れないこともあるため、

動いている相手にはある程度予測して撃たないと、効果が得られない場合もある。

また、対象が支給品BOXを開いていると判定されないことがある。強化弾も同様

- 回復弾のモンスターへの影響

LV1では30、LV2では50回復させると同時に、当たった部位の怯み値を上限を超えて上昇させてしまう。

例えば、ケルビにLV1を当てると、通常20dmgで吹っ飛ぶところが50dmg必要になる。
 ただし、次の怯みにもそれが持ち越されるようなことはない。
 回復量が低く、モンスターのHPが多いので、当てても気にならない。

状態異常弾

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	成功率 (%)	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	90	1	店売り
LV2 毒弾	15	1	9	14	8	-z	毒蓄積値:50	カラ骨【小】×毒テングダケ	75	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	90	1	店売り
LV2 麻痺弾	15	1	9	14	8	-z	麻痺蓄積値:50	カラ骨【小】×マヒダケ	90	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	90	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	75	1	

状態異常属性を持った弾。弾速が他の弾と比べてやや遅い。
 Pシリーズ同様、弾属性ダメージは肉質の影響を受ける。飛距離によるダメージ補正はない。

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。
 無反動で撃つためには、反動はLV1なら「やや小」以上、LV2なら「最小」が必要。
 状態異常攻撃強化を付けるよりも、反動：最小にしてLv2を連発する方が状態異常にしやすい。
 しかしLv1毒弾速射には反動が無い。

今作は毒弾と麻痺弾の調合素材がLv1とLv2で共通で、持ち込み数も10個と少ない。
 前作のように始終状態異常弾を撃ってサポートに徹する事はほぼ不可能になった。

麻痺弾と減気弾を駆使すれば、1人で麻痺・スタンのループも十分可能。
 ただし、先述したのように持ち込み数が少ないのでそう何度も出来ない。
 睡眠弾による睡眠爆殺は今作も有効。
 補足：今作の睡眠からの初撃は2倍ダメージ、大樽爆弾系だけ3倍ダメージの模様。

その他補助系

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	成功率 (%)	調合結果	備考
捕獲用 麻醉弾	0	1	8	10	8	-z	麻醉蓄積値:??	カラ骨【小】× 捕獲用麻醉薬	90	1	
ペイン ト弾	0	1	7	11	99	20z	10分間マーキング	カラの実×ペイ ントの実	90	1	店 売 り
鬼人強 化弾	0	特殊	7	8	5	-z	3分間武器倍率+10+ 斬れ味補正1.1倍	カラ骨【大】× 怪力の種	75	1	
鬼人強 化弾	0	特殊	8	11	5	-z	5分間武器倍率+5+斬 れ味補正1.2倍	カラ骨【小】× 怪力の丸薬	65	1	
硬化防 風弾	0	特殊	8	8	5	-z	3分間防御??倍 風圧 【小】無効	カラ骨【大】× 忍耐の種	75	1	
硬化防 風弾	0	特殊	9	11	5	-z	5分間防御??倍 風圧 【大】無効	カラ骨【小】× 忍耐の丸薬	75	1	

・ 捕獲用麻醉弾・ペイント弾

同じ効果のアイテムがあるため、それほど重要な弾ではない。

装填の手間はかかるが、射程や蓄積値において有利。弾ポーチに空きがあれば荷物に余裕が出来る。

捕獲用麻醉弾は状態異常攻撃強化・弱化にも対応している。

ペイント弾はショップで販売されているので、素材集めの手間がかからないという利点がある。

・ 鬼人強化弾

武器倍率アップの他に、**斬れ味補正アップ**効果が付与される強力なサポート弾。

鬼人 の補正值1.2倍は、青ゲージが紫ゲージになるくらいの高補正。

斬れ味補正の対象外になるボウガンに対しては、武器倍率補正の高い鬼人 を撃つようにしよう。

・ 硬化防風弾

Lv1は防御補正值が高く、風圧【小】無効付与。Lv2は防御補正值が低く、風圧【大】無効付与。

飛竜種戦で使うと、味方が非常に戦いやすくなる。

鬼人強化・硬化防風のどちらの弾も、回復弾と同じ貫通+散弾タイプで複数人にヒットする。回復弾と違い、モンスターに当たっても影響はない。

対応パーツ・装填数ともに少ないのが欠点。

リロード速度

ポ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 - ポ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

装填速度スキル補正値：+3=4、+2=3、+1=2、-1=-1、-2=-2、-3=-3

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)

ポ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

例 リロード表示「やや速い」のポウガンに装填速度+2なら「最速」、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、LV2 水中弾、減気弾、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、LV3 竜撃弾、LV1 水中弾、斬裂弾、LV1 回復弾、LV1 状態異常弾、ペイント弾、鬼人強化弾
8	速い	LV3 貫通弾、LV2 徹甲榴弾、LV1 拡散弾、LV2 竜撃弾、捕獲用麻酔弾、鬼人強化弾、硬化防風弾
9	極速	LV3 徹甲榴弾、LV2 拡散弾、LV1 竜撃弾、滅龍弾、LV2 回復弾、LV2 状態異常弾、硬化防風弾
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』が最速で装填できる。

発射時の反動

ポ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 - {フレーム反動値 + ストック軽減値 + (反動軽減スキル補正值)} = 算出反動値

ストック軽減値：軽減なし=0、軽減小=1、軽減中=2

反動軽減スキル補正值：+3=4、+2=3、+1=2、-1=-1、-2=-2、-3=-3

{}内が装備詳細で表示されるポウガンの反動値

算出反動値	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

ポウガンの反動修正値

表示反動 修正値 表示反動 修正値

最大	0	小	4
大	1	極小	5
中	2	最小	6以上
やや小	3		

修正値6以上は全て最小で括られる。

例 反動「中」のフレームに反動「軽減小」のストックを付けた状態で、反動軽減+1のスキルを発動させてLv2拡散弾を撃った場合、

モーションは「中」になり、やや仰け反る。式：14-{2+1+2}=9

反動早見表

弾の反動値	ポウガンの反動修正値(内 部数値)	弾名
8	最大(0)	LV1 通常弾、鬼人強化弾、硬化防風弾
9	大(1)	LV2,3 通常弾、斬裂弾、滅龍弾以外の全属性弾
10	中(2)	LV1,2,3 貫通弾、LV1,2 散弾、LV1 水中弾、LV1 回復弾、滅気弾、捕獲用麻醉弾
11	やや小(3)	LV3 散弾、LV1 徹甲榴弾、LV2 水中弾、LV1 状態異常弾、ペイント弾、鬼人強化弾、硬化防風弾
12	小(4)	LV2 徹甲榴弾、LV2 回復弾

弾の反動 ボウガンの反動修正値(内

値 部数値)

弾名

13	極小(5)	LV3 徹甲榴弾、LV1 拡散弾、LV1 竜撃弾、滅龍弾
14	最小(6)	LV2,3 拡散弾、LV2 竜撃弾、LV2 状態異常弾
15	最小(7)	LV3 竜撃弾

フレーム 反動値	+	ストック 軽減値	=	表示 反動値	+	反動軽減 +1	反動軽減 +2	反動軽減 +3
大	+	なし	=	大	+	やや小	小	極小
大	+	小	=	中	+	小	極小	最小
大	+	中	=	やや小	+	極小	最小	最小
中	+	なし	=	中	+	小	極小	最小
中	+	小	=	やや小	+	極小	最小	最小
中	+	中	=	小	+	最小	最小	最小

白文字最小 : Lv3竜撃弾以外の弾種が無反動(内部数値6)

黄文字最小 : 全弾種が無反動(内部数値7)

レベル3竜撃弾は装備詳細のボウガンの反動が「最小」と表記されていても実際の反動修正値が「7以上」でなければ無反動にはならない。

「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。

ダメージ & 飛距離 関連

飛距離について

水中での飛距離補正 × 0.5

飛距離 弾速の関係にある。飛距離が伸びると弾速が上がり、縮むと下がる。

飛距離0.6倍と1.2倍では、体感速度にかなりの違いが出る。

クリティカル距離によるダメージ補正

クリティカル：× 1.5、普通：× 1.00、遠い：× 0.8、弾かれ：× 0.5

距離による補正と会心率による補正は別扱い

会心攻撃：× 1.25、会心マイナス攻撃：× 0.75

ダメージ計算式

武器倍率=(ボウガン表示攻撃力/1.2+攻撃力UPスキル+護符・爪+食事・鬼人薬+種・丸薬)×0.01

物理ダメージ={(武器倍率×弾威力×速射補正×弾強化スキル補正×会心補正)×弾肉質}×距離補正

属性ダメージ=(武器倍率×属性威力×速射補正×属性強化スキル補正)×属性肉質

総合ダメージ=(物理ダメージ+属性ダメージ)×全体防御率

武器倍率以外は()内の全ての乗算ごとに小数点を切り捨てる

また、物理&総合ダメージ部分が1未満の場合は1として扱われる

竜撃弾と減気弾の場合、計算式から肉質部分を除外(×1)する

コメント

- ・ 反動大の時、上下どちらかに角度を付けると反動での後退距離が減ります。
最大角度だと反動中とほぼ同じ。
まああんまり役には立ちそうに無いですね。 -- 名無しさん (2009-09-23 23:48:34)
- ・ 計算式を分かりやすく、補足も追加。
あとクリティカル距離の補正が間違っていたのを修正。 -- 名無しさん (2010-02-18 13:02:03)

名前:

コメント:

投稿

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。