

ライトボウガン	1590z	フレーム	108	0%	0	0.95倍	25	普通	通	6/6/3	毒	3/-	水	1	鬼	1/-	散弾1速射	
		バレル	144						貫	4/1/-		5/-		電		1/-		射
		ストック	228						散	2/3/1		3/2		氷		1/-		通常2速射
									徹	1/-/-		3/-		龍		2		射
		ク	228			拡	-/-	睡	-	捕	2							
						竜	-/-	減		斬								

シリーズ別

名称	値段	存在部位	攻撃 LV1 LV4 LV7	会心	スロット	重量 飛距離	リロード 反動 ブレ	通常	状態	属性	特殊	備考					
ライトボウガン	740z	フレーム	108	0%	2	0.90倍	やや速い	通	6/6/3	毒	3/-	水	1	鬼	1/-	通常弾Lv2速射	
		バレル	144					貫	4/1/-		5/-		電		1/-		射
		ストック	228					散	3/2/1		3/2		氷		1/-		散弾Lv1速射
								徹	1/-/-		3/-		龍		2		射
		ク	228			拡	-/-	睡	1	捕	2						
						竜	-/-	減		斬							
ミドルボウガン	860z	フレーム	144	0%	0	1.10倍	速い	通	6/6/3	毒	3/-	水	1	鬼	-/-	【中折型】通常弾Lv1速射	
		バレル	180					貫	3/3/1		3/-		電		1/-		射
		ストック	264					散	2/3/1		3/-		氷		1/-		通常弾Lv1速射
								徹	1/1/-		3/-		龍		2		射
		ク	264			拡	-/-	睡	1	捕	2						
						竜	-/-	減		斬							

ヘビィボウガン	フレーム	180			75	通 7/6/4	毒 3/-	水 1	火 中				
	980z ム					普通貫 3/2/-	3/-	電 -	鬼 -/-				【中折型】
	660z バレル	228	0%	0	1.20	中散 4/2/2	3/-	-	-/-	硬 -/-			シールド
	660z ストック	300			倍	左側/徹 1/-/-	5/-	氷 -	2	捕 2			防+10
	ク					小拡 1/-/-	5/-	氷 -	2	捕 2			
						竜 1/-/-	1	龍 -					

ジャギット ファイア	フレーム	156			25	通 6/4/-	毒 2/-	水 -	火 中				
	3500z ム					やや遅い貫 5/4/2	-/-	電 -	鬼 -/-				貫通弾Lv1
	3500z バレル	192	10%	1	0.80	大散 -/-/-	麻 -/-	-	硬 1/-				速射
	-z (none)	276			倍	左右/徹 -/-/-	4/-	氷 -	2	捕 2			貫通弾Lv2
						小拡 竜 -/-/-	2	龍 3					速射

ロアルスリン グ	フレーム	156			20	通 7/4/-	毒 2/-	水 -	火 中				
	3600z ム					やや速い貫 -/-/-	1/-	電 5	鬼 4/2				水冷弾速射
	3600z バレル	216	0%	0	0.90	中散 4/4/-	麻 2/-	-	硬 3/-				水中弾Lv1
	3600z ストック	276			倍	右側/徹 2/-/-	-/-	氷 -	2	捕 2			速射
	ク					なし 竜 -/-/-	2	龍 -					

トロペクルガン	フレール	156				通 8/5/5	火	回	中		
	4200z ム			60		普通貫 3/-/2	毒 2/-	水 5	鬼 -/1	【中折型】	
	4200z バレル	204	0% 0	0.90		小散 3/-/1	麻 2/-	電 -	硬 1/1	回復弾Lv1	
	4200z ストック			倍		? ? / 徹 2/1/-	睡 1	氷 -	捕 3	速射	
	ク	276				なし 拡 1/-/1	竜 -	龍 -	捕 2		

バズルボローカ	-z (none)			35		通 3/4/2	火	回	中		
	5300z バレル	120	0% 1	0.60		貫 3/2/-	毒 -/1	水 -	鬼 -/1		
	-z (none)			倍	強増加	散 3/-/1	麻 -/1	電 -	硬 -/1	シールド	
						徹 -/1/-	睡 2	氷 -	捕 -		
						竜 -/1/-	龍 -	龍 -	捕 -		

ポイズンギフト ブラッディマウス ポイズンギフト	フレール	180				通 6/4/4	火	回	中		
	4600z ム			75		普通貫 1/1/-	毒 3/-	水 -	鬼 -/1	毒弾Lv1速	
	4600z バレル	252	0% 2	0.90		中散 5/2/2	麻 2/-	電 -	硬 2/-	射	
	4600z ストック			倍		左右/ 徹 1/-/2	睡 4	氷 1	硬 2	防+10	
	ク	300				なし 拡 4/-/1	竜 -/2/-	龍 -	捕 2		

火竜砲改

フレーム 252
7400z ム 252
7900z バレル
7900z ストック 324
ク

0% 3 1.00 倍

通 5/3/6
普通貫 3/5/-
やや小散 2/4/-
左右/徹 1/3/-
なし 拡 -/1/-
竜 -/1/-

火
回 中
水 4
毒 -/2 鬼 -/
1/1 電 -/2 火炎弾速
麻 3/- 硬 -/2 射
-/ 氷 2 防+10
睡 - 6 捕 2
龍 3

減 ペ

斬 火
回 中
水

バスディアーカ

フレーム 300
4400z ム 300
8100z バレル
4400z ストック 336
ク

0% 1 0.70 倍

通 7/6/3
やや速貫 6/6/2
い散 -/3/-
大徹 -/2/-
左側/拡 -/1/-
大竜 -/1/-

毒 -/ 鬼 -/ 【中折
-/ 電 -/2 型】
麻 -/ 硬 1/- 散弾Lv2速
-/ 氷 2 射
睡 2 3 捕 2 シールド
龍 2

減 ペ

斬 火
回 中
水

峯山大砲

フレーム 276
8800z ム 276
8800z バレル
8800z ストック 360
ク

0% 2 1.10 倍

通 8/6/5
やや遅貫 -/4/3
い散 -/4/-
中徹 2/1/3
? ? / 拡 -/1/-
なし 竜 -/1/-

毒 -/2 鬼 2/2
-/ 電 -/ 【中折
麻 -/4 硬 -/2 型】
-/2 氷 2 シールド
睡 3 7 捕 2
龍 -

減 ペ

斬

イビルマシン	9600z	フレイム	300	70	-20%	1	0.72	倍	やや遅い 大左右/小	通貫	-5/5	毒	-/-	水	-	鬼	-/-	シールド
	9600z	ム								散	-1/3	麻	-/-	電	-	硬	1/1	
	-z	バレル (none)	384							徹	-1/3	睡	-/-	氷	2	捕	2	
カオスウイング	14200z	フレイム	288	80	10%	0	1.08	倍	やや遅い 小右側/小	通貫	-7/7	毒	-2	水	5	鬼	-2	【中折型】 滅龍弾速射
	14200z	ム								散	-4/5	麻	-2	電	5	硬	-1	
	14200z	バレル	372							徹	-1/-	睡	-1	氷	5	捕	2	
		ストック								拡	-1/-	龍	3		1		2	
		ク								竜	-1/4	斬		3			2	

一体型

名称	値段	フレーム 攻撃 +バレル 攻撃 Lv1 LvMAX	会心	スロット	重量 飛距離	リロード 反動 ブレ	通常	状態	属性	特殊	生産素材	備考	作成時期
海造砲 【早炎】	0z	108 + 120 228 + 120	0%	---	27 0.80 倍	やや速い 中左右/小	通貫 3/4- 4/-/ 散 -1/2 徹 2/-/ 拡 -1/-/ 竜 -/-/	毒 -2 麻 2/- 睡 -	火 回 水 氷 龍	中 鬼 硬 捕 ペ 斬	さびた 塊から ランダ ム鑑定	榴弾1 速射	村

海造砲 【遠撃】	180 + 120	0z	0% ---	46 1.21 倍	通 5/5/-	回	火	中	太古の 塊から ランダ ム鑑定
	240 + 120				普通貫 2/-/2	毒 2/-	水	鬼 -/-	狩猟王 のコイ ン*1
ヴォル= ショット	252 + 120	30000z	0% ---	74 1.20 倍	通 6/7/3	回	火	中	恐暴竜 のコイ ン*4
	300 + 120				普通貫 -/4/-	毒 2/-	水 4	鬼 -/-	狩猟王 のコイ ン*2

一体型ボウガンはフレーム、バレル、ストックが固定のため全パーツの合計値で表記してます。

ボウガン：操作方法

モーション	リモコン	クラコンType1	クラコンType2
射撃	Aボタン	aボタン	Xボタン
射撃後回避 (ライトorミドルのみ)	射撃後+Bボタン	射撃後+bボタン	射撃後+bボタン
リロード	(-)ボタン	Xボタン	Rスティック下
武器出しリロード	Z+(-)ボタン	Rボタン+Xボタン+aボタン	Rスティック下

モーション	リモコン	クラコンType1	クラコンType2
	Zボタン長押し	Rボタン長押し	
簡易スコープ移行	スティック：移動 十字キー：照準	Lスティック：移動 十字キー：照準	
	Zボタン	Rボタン	
スコープモード移行	スティック：照準 十字キー：スコープ倍率	Lスティック：照準 十字キー：スコープ倍率	
武器殴り	リモコンを振る	Xボタン+aボタン	Rスティック上

特徴

中～遠距離から敵を攻撃する、今作における唯一の射撃武器。

物理ダメージを与える通常弾・貫通弾・散弾と属性ダメージを与える属性弾5種による剣士に劣らない火力、

肉質無視の徹甲榴弾・拡散弾・竜撃弾、状態異常弾・鬼人弾・硬化弾によるサポートなどなど...

単独で様々な戦い方が可能なので非常にオールマイティな武器。

欠点は防御力が低い事。上位クエストのボスモンスターにもなれば一撃で体力を半分以上削られる。

剣士と比べると被弾率は低いのだが、油断しているとすぐに力尽きてしまう。

また、各種弾のリロード値・反動値・蓄積値・飛距離・クリティカル距離・特性など、

覚えなければならない事が剣士よりも多い。それなりに知識が必要となる。

各弾の性能・注意点等を、弾性能を見て覚える事がボウガン習得の第一歩。

地味に資金がかかるのも玉に瑕。下位から使い始めると慢性的な資金不足に陥るだろう。

今までの作品とは違い、フレーム・バレル・ストックの3つのパーツを組み合わせる一つのボウガンが完成する。

(従来型の『一体型ボウガン』も存在する。これは各パーツ固定なので組み合わせは不可能。)

パーツ毎に攻撃力、飛距離、リロード速度、反動、ブレ、各弾ごとの装填数が設定されており、

各項目その合計でボウガンの性能が決まる。

今作ではパーツの組み合わせを楽しめるようレア度に関係なくパーツ性能が設定されている。

(レア度が低い 性能が低い という事)

下位フレームも上位強化すれば上位フレームと同等の攻撃力になる。

下位のパーツと言えども組み合わせ次第で高性能なボウガンになる。

レア度の高さではなくパーツの攻撃力、特性、装填数等を考慮して選択しよう。

それぞれのパーツに重量が設定されており、その合計でボウガンの区分が決まる。

- **ライト (総重量29以下)** ...射撃後にサイド、バックステップが可能。軽いパーツしか使えな

いため組み合わせの幅が狭い。

- **ミドル (総重量30~70)** ...射撃後に側転が可能。移動速度は非中折型の場合、ライトより遅くヘビィより速い。

中折型の場合、ヘビィよりもやや速い。水中での移動速度は同じ。

- **ヘビィ (総重量71以上)** ...射撃後回避モーションは無い。非中折型フレーム、中折型フレーム共に移動速度は同じ。

速射対応弾はライト、ミドルとも回避モーション不可。

重量は区分決定以外に影響しない。

例えば、総重量30と70の非中折型ミドルボウガンと比較しても移動速度は一緒。

フレーム

ボウガンの本体。前作までのライトボウガンタイプの非中折型フレームとヘビィボウガンタイプの中折型フレームがある。

中折型フレームには武器説明文に中折型と表記されている。武器出し速度は非中折型が速く、中折型は遅い。

攻撃力、飛距離、リロード速度、反動、ブレと全てのパラメータに影響し、速射の設定されているものもある。

強化できるのはこの部分のみで、**前作までとは違い、強化するには費用とともに対応する素材が必要になる。**

今作では強化されるのは攻撃力のみ。強化毎の上昇値は武器によって異なる。

バレル

攻撃力、飛距離・ブレ補正が設定されており、速射対応バレルとシールド付きのバレルが存在する。

今作では片手剣並にシールド性能が向上しているほか、ガード強化だけでなく、ガード性能も適用される。

武器出し中はオートガードでガード操作は無い。ただし、ガード範囲は前方120°程度と狭く、しっかり前を向いておかないとガード出来ない。

短距離射程 + シールド付きのバレルはブレが大きくなるものが多い。性能とは関係ないものの、バレルごとに射撃時の発射音が変わる。

ストック

リロード速度と反動、防御 + 等のステータス補正に影響する。

多くのフレームの反動が大に設定されているため軽減はほぼ必須となる。

攻撃力や飛距離、ブレ等の重要なパラメータに影響しないため使いたい弾の装填数で選ぶと良い。

基本戦術

立ち回り

・ 移動

剣士と違って中～長距離から戦う事が前提なので、近すぎても離れすぎても具合が悪い。モンスターを中心に周囲を移動しながら、一定距離を保って攻撃するのが基本。

中折型ミドルやヘビィの移動速度は非常に遅いので扱いづらい。常に前転回避を使う事になる。

スタミナの消費量が多いので、スタミナ管理には細心の注意が必要。

敵との距離が離れすぎてしまうなど、前転では対応できないと感じたときには、すぐに納銃するクセをつけたい。

・ 攻撃

まず、弾を装填する必要がある。弾切れはモンスターから見れば攻撃のチャンス。クエスト開始時に使うと思った弾を装填する事、モンスターの攻撃の合間にタイミング良くリロードすることを心がけよう。

照準～発射までの動作を出来るだけ素早く行おう。手数を増やすための第一歩。横軸を移動の振り向きで合わせて、縦軸をスコープや簡易照準で合わせるのが基本動作。水中では縦軸を自由に移動出来るため、スコープを覗かない水平撃ちも有効。

闇雲に乱射しては大きなダメージを与えられない。

高い部分にも届き、微調整が可能なので破壊可能部位や弱点を重点的に狙おう。

・ 防御

モンスターの攻撃は回避すると言うよりも、移動して攻撃範囲から離れるのが理想的。攻撃される前に移動する事で、攻撃・リロードのチャンスが増える。

ガンナーは総じて防御力が低い。欲張って一発多く撃ただけで大ダメージを被る事もある。

シールド性能は前作より上がったものの、大概の攻撃で大きく仰け反るので過信すべきではない。

早め早めに移動して、一度も被弾しないくらいの意気込みで戦おう。

中折型ミドルやヘビィは特に回避が困難なので、シールド付きバレル推奨。

もしくは、**体術(前転・ガードのスタミナ消費減)**、**回避距離UP(前転距離1.5倍)**などのスキルで補強しよう。

リロード速度&反動

反動

文字通り弾を撃った時の仰け反り。これが小さいと発射後の隙が小さくなる。

反動の大きさには大、中、小の3段階がある。

特に小は『無反動』と呼ばれ、弾を連発して撃てる。

中以上になると発射後の隙が大きくなり、手数が激減する。

自分の撃ちたい弾を無反動で撃てるように、ボウガンの組み合わせを考えよう。

そのために、反動軽減スキルを優先的に発動したい。

弾性能の『反動早見表』を参考にしてボウガンの反動値を決めるといいだろう。

例えば、通常弾・属性弾は[反動:大]、貫通弾は[反動:中]にする事で無反動になる。

Lv1状態異常弾は[反動:やや小]、Lv2状態異常弾は[反動:最小]にする事で無反動になる。

リロード速度

弾を装填する速度の事。これが速いとリロード時間が短縮される。

リロード時間には短い、普通、長い3段階がある。

[リロード時間:普通]以上は特に問題ないが、[リロード時間:長い]だと非常に大きな隙が出来る。

[リロード速度:普通]であれば、ほぼ全ての弾が[リロード時間:普通]以上になるのでここを基準にボウガンの組み合わせを考えるといいだろう。

また、メインで撃つ弾は何度もリロードするので[リロード時間:短い]である事が好ましい。弾性能の『リロード早見表』を参考にするといいだろう。

例えば、Lv2通常弾・属性弾は[リロード速度:普通]以上にすれば[リロード時間:短い]になる。

Lv1状態異常弾は[リロード速度:やや速い]以上にすれば[リロード時間:短い]になる。

クリティカル距離

射撃ダメージには飛距離補正がかかり、その飛距離補正が最大となる距離区間のことを『クリティカル距離』と言う。

簡単に言えば、弾の与えるダメージが一番高くなる距離の事。

通常弾や貫通弾ほか一部の弾に設定されている。各弾のクリティカル距離については弾性能参照。

クリティカル距離でヒットすると、音やエフェクトが派手になる。

弾丸の周りに小さな輪状のエフェクトが発生するため、参考にすると良い。

適正距離から離れると次第にエフェクトが小さくなり、離れすぎると弾かれてしまう。

今作は飛距離によって、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。

【ヒット間隔のイメージ図】（ : ヒットエフェクト）

• 飛距離1.00倍 : --- --- --- ---

• 飛距離0.60倍 : -- -- -- --

図のように飛距離を短めにするるとヒット間隔も短くなる。多段ヒットする弾だと、特定の部位に弾を集めやすくなる。

よって、飛距離の短いボウガンでクリティカル距離から貫通弾を弱点に当てると非常に高

いダメージを与える事が出来る。
逆に飛距離の長いボウガンで貫通弾を撃つと全弾ヒットさせるのが難しくなる。

注意点として、水中では飛距離が半減する事を覚えておこう。
貫通弾を使う分には自動的に短距離射程になるので都合がいいのだが、
通常弾や状態異常弾のような単発ヒットの弾を主軸にする場合は、長射程のボウガンにした方が使いやすい。
特に減気弾はすごい勢いで下に落ちていってしまうので注意。

その他

• 速射

速射とは、弾1発分で2~5発の弾を連射する機能。一部のフレーム・バレルに速射対応パーツがある。
通常の射撃に比べて1発当たりのダメージは減少するが、総ダメージが上昇する。
弾持ちが良くなるので費用対効果も上昇する。

欠点は射撃時間が延長される事。1発撃つところを数発連射するので通常よりも隙が大きい。

ライト/ミドルの射撃後回避モーションへの移行も不可。全弾ヒットさせないと単発よりダメージ効率が悪くなる。

これらデメリットもあるので、扱いには注意が必要となる。各弾の速射性能については弾性能参照。

今作は速射の発射間隔がMHP2Gよりも長いため少し使いづらくなっている。
そのため、属性弾以外の速射はデメリットが非常に大きい。

ボウガン（ガンナー）オススメスキル

スキル名	解説	発動する主な防具	お守り
反動軽減+n	今作は+1で2段階、それ以降は+1ごとに1段階ずつ反動を軽減する。 Lv2状態異常弾・拡散弾・竜撃弾を用いる場合は優先的に発動させたい。 各防具のスキルポイントの高い部位を組み合わせるだけで簡単に+3まで発動できる。 反動軽減と装填速度の装飾品は相反の関係にある。両立させるのは難しい。	リノプロG インゴットG ガンキンG 陸奥・覇/天城 ・覇	A

スキル名	解説	発動する主な防具	お守り
装填速度+n	<p>今作は+1で2段階、それ以降は+1ごとに1段階ずつ装填速度が上昇する。</p> <p>リロード表示がやや遅いand遅いボウガンをこのスキルで補強したい。</p> <p>スキルグループB群なのでお守りで発動させやすい。</p> <p>複数のガンナー専用スキルと相反の関係にあるので装飾品で発動する場合は注意。</p>	<p>ブナハ</p> <p>アグナ</p> <p>ブナハG</p> <p>ダマスク</p>	B
装填数UP	<p>使用できる弾全ての装填数を+1する。今作はスキルポイントが15も必要なので発動させにくくなった。</p> <p>元々装填数の少ないLv2状態異常弾・拡散弾・竜撃弾の運用に重宝する。</p> <p>増弾のピアス単体で発動出来る。時期を逃すと作成できない。</p>	<p>ヘリオス/セレネ</p> <p>ヘリオスG/セレネG</p> <p>バンギス</p>	A
各種弾威力UP系	<p>火力UP系スキルの筆頭。火力向上のために何を付けようか迷ったらとりあえずこれ。</p> <p>通常・貫通弾は1.1倍、散弾は1.3倍の威力UP効果。</p> <p>威力UP系と弾追加系のスキルが同時に発動する防具があるのでオススメ。</p>	<p>ドーベル</p> <p>ディアブロG</p> <p>アグナG</p>	A
各種弾追加系	<p>今作は撃てない弾を撃てるようにする効果に加えて、元から撃てる弾の装填数もUPする。</p> <p>通常弾や貫通弾などの装填数を増やしたい場合は、『装填数UP』よりもこちらの方がオススメ。</p>	<p>アロイ</p> <p>アロイG</p>	A
属性攻撃強化	<p>属性弾の属性ダメージを1.2倍にする。属性弾をメインで使用する時に重宝する。</p> <p>速射の場合でもリスクのある速射数+1とは違い、デメリットなく火力を上げられる。</p>	<p>ラギア</p> <p>ラギアG</p>	A
速射数+1	<p>速射の発射数が+1される。弾持ちが良くなり威力も上昇する。</p> <p>属性弾速射と相性が良い。</p> <p>代償として連射時の隙も増大するのでケースバイケースの判断が必要になる。</p>	<p>ラギアG</p> <p>エスカドラ</p>	A
ブレ抑制	<p>短距離射程の貫通バレル(バズルボローカとバズディアーカ)使用時に欠かせないスキル。</p> <p>ブレ左右のものはランダムに蛇行するため、狙いがまともに付けれられない。</p> <p>装飾品でもいいが、出来ればお守りで補強したい。</p>	なし	C
回避距離UP	<p>ヘビィボウガン&中折れミドルボウガンと非常に相性がいい。</p> <p>移動力が大幅に上昇し、回避や間合いを詰めるなどの動作がかなり楽になる。</p>	<p>ベリオG</p> <p>エスカドラ</p>	A

スキル名	解説	発動する主な防具	お守り
ガード性能 +n	+1では効果を実感しにくい、+2でガード性能なしのランスと同等のシールド性能が得られる。 突進系の攻撃に対し、あえて避けずに撃ち続けるといった固定砲台戦法が取れるようになる。 剣士用頭防具、装飾品、お守りでしかスキルを付けられず、スキルの自由度が低くなるのが難点。	アグナヘルム アグナGヘルム	B
最大数生産	弾丸の現地調合が多いガンナーにとって有用なスキル。 素材の節約にもなり、弾丸以外の調合数にも影響する。	チェーンG	C
調合成功率 +n	調合書の必要数を減らす事が出来るのでポーチの圧迫を軽減してくれる。 探求のピアス単体で発動可能。作成にはそれなりに時間がかかる。	チェーンG	C
隠密	手数が多く、ヘイトを稼ぎやすいガンナーには有用なスキル。 オンライン向け。 貫通弾や属性弾速射などのhit数が多い弾をメインに使っていると効果は薄い。 スキル対応防具が無く、装飾品とお守りでしか発動出来ない。	なし	C

コメント

コメントはwikiに反映させた後非表示にします。

- 飛距離に関して、飛距離が伸びると相対的に弾速もあがりますね。
逆に飛距離が縮むと弾速も遅くなります。
まああまり弾速に困った事は無いと思いますが一応。 -- (名無しさん) 2009-09-25 01:16:05
- 終盤の話ですが、ボウガンは武器倍率が高い物は300を超えますよね。
近接武器は斬れ味が緑とかの特殊武器を除けば200がいいところなので、
ボウガンに取って会心の有効度は(属性弾を除いて)近接より高いわけですが、
どこかに記載してはどうでしょうか？
(見切り+2の期待値が5%で、近接だと実質攻撃(小)と同程度ですが、
ボウガンだと攻撃(中)と同程度の効果があります) -- (名無しさん) 2009-12-20 21:24:26
- 小ネタなのでコメントに記載。
中折フレームを使っている場合、ストックに移動用のパーツが付く。

ブリザードカノンor峯山大砲のストックだと分かりやすい。 -- (名無しさん) 2010-02-26

18:53:02

- 今更だが斬れ味補正忘れてね？紫ゲージは物理1.5倍なんだが -- (名無しさん)

2010-03-20 11:48:28

- 切れ味補正は攻撃UPにもかかる。 -- (名無しさん) 2010-03-20 20:43:33

- 速射追記。

前作までと比にならない発射間隔の長さもデメリットに入っていると思う。

前作のようなスピードなら通常弾の速射も使えたはず・・・ -- (名無しさん) 2010-03-20 21:48:43

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

武器の攻撃力などを記入される場合、防具に能力上昇スキルが付いていない事を確認して下さい。

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