

## メニュー

- [トップページ](#)
- [属性弾と通常貫通とのダメージ比較](#)

通常弾・貫通弾・徹甲榴弾(弾頭部分のみ)はクリティカル距離から当てると威力1.5倍なのでうまく活用しよう。

通常弾は近づいて、貫通弾・徹甲榴弾はやや遠目から当てよう。

クリティカルした場合、ヒットエフェクトが大きくなるので一目瞭然。

他にも、森丘のキャンプで確認できる光の輪(クリ距離に発生)や音の高低などでもよくわかる。

属性弾・散弾・毒弾などにはクリティカル距離が存在しない。

麻痺弾・毒弾は肉質無視なので硬い敵には有効。

属性弾のダメージの目安が知りたいときはメニューの「属性弾と通常貫通とのダメージ比較」を参考にすること。

- 通常弾 L V 1

最大所持数 威力6 調合 不可

無限に撃てる不思議な弾。

雑魚退治に使えるかと思えば、威力が低すぎてそうでもないことが多い。

弾切れしそうなときのお守り程度に考えると良いかも知れない。

- 通常弾 L V 2

最大所持数99 威力12 調合 ハリの実×カラの実

頻繁に使う弾丸。貫通弾 L V 1 と共に攻略の中心となる。

クリティカル距離もわかりやすく、値段も安い汎用的な弾丸。

また、素材のハリの実とカラの実は、錬金で数を増やすこともできる。

- 通常弾 L V 3

最大所持数99 威力10 調合 はじけイワシ×カラの実

通常弾 L V 2 と比べると威力で劣るものの、クリティカル距離が長く、

跳弾による追加ダメージが狙える。装填数も多い。

ホバリング中のレウスや、ラオなどに持っていくと吉。長いクリティカル距離は重宝する。

- 貫通弾 L V 1

最大所持数60 威力10 調合 ランポスの牙×カラの実

これも通常弾 L V 2 と同じく非常によく使う弾。

直線軌道に3ヒットする。クリティカル距離は中距離。

弱点を狙うことよりも、確実に3ヒットするように心がけると良い。

まあ、弱点を巻き込んだ方が良いのは言うまでもないが。

- 貫通弾 L V 2

最大所持数50 威力9 調合 ハリマグロ×カラの実

ヒット数は4 ヒット一回につきの威力は貫通弾 L V 1 に劣る。

単純計算上は、L V 1 よりもこちらの方が強く見える。

が、相手が小さいと全弾ヒットしないので、実質上はL V 1の方が優秀。

但し、相手を選べば強力な弾である事は間違いない。

- 貫通弾 L V 3

最大所持数40 威力7 調合 ハリマグロ×カラ骨小

ヒット数は6、相手をかなり選ばないと使えない。  
G級グラビとかガノでぎりぎり全ヒットするかどうか。  
お勧めは、ラオに持って行く事。弱点に撃ち込むと面白いように怯む。  
ただ反動がでかいので、反撃には注意。

- 散弾LV1

最大所持数60 威力5 調合 はじけクルミ×カラの実

最大ヒット数は3、発射点から拡散して飛ぶ。  
対象から少し離れないと最大ヒットしない。  
通常弾や貫通弾と違って地形を無視して相手に当てることができる。  
キリンやゲリョスに有効とはいえ、このヒット数では多少物足りないため、  
最終的には雑魚退治用と割り切るのが一番である。

- 散弾LV2

最大所持数60 威力5 調合 竜の牙×カラの実

最大ヒット数は4、同じく発射点から拡散して飛ぶ。  
LV1とLV2の両方が使えるボウガンなら、LV2を持って行った方が良い。  
キリンやゲリョス退治に最適な弾丸。  
調合でかなりの数を調達出来るのも強みである。

- 散弾LV3

最大所持数60 威力5 調合 竜の牙×カラ骨小

最大5ヒットする弾丸。  
反動が大きいので、使いどころは限られる。  
老山龍砲でキリンやゲリョスを相手にする時にはメインとなるだろう。  
Gキリンも老山龍砲【皇】とこの弾を持ったハンター×4の前には、あっという間に沈むと言う。

- 拡散弾LV2

最大所持数3 威力6+(32×4) 調合 竜の爪×カラ骨

着弾時に小さな爆弾をまきちらす弾丸。  
肉質無視、クリティカル距離なし、調合数が多いという特性から、対老山龍・黒龍・紅龍用として重宝されている。  
しかし、反動が強く、コストパフォーマンスが非常に悪いため、上記の飛竜以外にはあまり使われない。  
ガンナーの最終兵器。

- 火炎弾

最大所持数60 威力1+火40(属性値) 調合 火薬草×カラの実

火属性を持つ弾丸。  
攻撃力は低いが、フルフルやガノトスなどの、火に弱い飛竜には絶大な効果を発揮する。  
だが、大抵の場合通常か貫通を撃った方がダメージが大きい。  
ラオシャンロンの弱点、猫と虫の掃除に有効。  
なお、この属性ダメージは、攻撃力120を基本としたボウガンの倍率によって変化する。  
例としては、攻撃力240(120×2)のボウガンならば、属性攻撃力は80(40×2)となる。

- 水冷弾

最大所持数60 威力1+水10(属性値) 調合 キレアジ×カラの実

水属性を持つ弾丸。こちらは、リオ夫妻やクック、モノ・ディアプロスなどに効果を発揮する。火炎弾と同じく、大抵の場合通常か貫通の方がダメージが大きい。黒グラビモスの腹部位破壊に有効。また、貫通弾の軌道で最大3HITする。この弾丸も、属性ダメージの計算方法は同じ。威力の高いボウガンで使うことをお勧めする。

- 電撃弾

最大所持数60 威力1+雷20(属性値) 調合 光蟲×カラの実

雷属性を持つ弾。ゲリョスやバサル・グラビモスを除いて、オールマイティに効果がある。他の属性弾と同じく、大抵通常か貫通の方がダメージが大きい。銀リオレウス等の部位破壊に有効な場合もある。これも水冷弾と同じで、貫通弾のように最大3HITする。この弾丸も、上記の二つと同じようにボウガンの威力が高いほうが力を発揮する。

- 滅龍弾

最大所持数20 威力1+龍48(属性値) 調合 龍殺しの実×カラ骨(大)

虫系もしくは黒龍の素材を使ったボウガンでなくては撃つことすら出来ない弾。最大6HITする。この属性ダメージはボウガンの威力に左右されない。ネタとして扱われることが多い。装填速度、反動共に大きく、使いづらい。また、材料、手持ちが多く持てないため、調合で現地調達するには向いていない。これを使うぐらいなら通常弾、貫通弾を使った方がいい。

- 麻痺弾LV1/LV2

最大所持数12/8 威力10+麻痺25/威力15+麻痺50  
調合 マヒダケ×カラの実/ゲネポスの麻痺牙×カラ骨(小)

麻痺の付加された弾丸。複数回当てると麻痺する。具体的には、クックなら4、5発/2、3発位。実際に撃って試してみることをお勧めする。ただし、ソロではあまり需要は無い。パーティプレイで使うことをお勧めする。

- 毒弾LV1/LV2

最大所持数12/8 威力10+毒25/威力15+毒50  
調合 毒テングダケ×カラの実/イーオスの毒牙×カラ骨(小)

毒属性を持つ弾。同じく複数回当てると毒状態になる。こちらはソロでも有効。ただしLV2は、装填数が少なく反動が大きいため撃った後の隙には注意である。

- 睡眠弾LV1/LV2

最大所持数12/8 威力0+睡眠25/威力0+睡眠50  
調合 眠り草×カラの実/眠魚×カラ骨(小)

睡眠属性の付加された弾。これには攻撃力は無い。他の弾と同様に複数回当てると眠る。眠らせると怒りをキャンセルし、自然に起きた場合は未発覚状態になる。また、睡眠時の初撃のダメージは3倍になる。これを利用して闘技場で分断するときや大樽爆弾を使うときに用いると便利。ただし、音爆弾が効く相手(クックやディアなど)には初撃3倍は適用されないので注意。

@ウィキ ガイド

- @wiki 便利ツール
- @wiki