

## 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](#)

飛竜と戦う上での動き方や注意することなんかがあります。

( )内は何%ダメージが入るかです。

ちなみに、一番多用する弾は貫通LV1と通常弾LV2です。

属性弾の威力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。

## イャンクック

弱点：頭(100)腹(80)翼(70)硬部：尻尾(30)足(30)

有効スキル：通常弾強化

属性は水がもっとも有効だが、そもそも弾耐性が低いので属性弾を使う必要はまずない。

動きが素早いので注意。

基本は、威嚇時やこちらを向く時などに、頭を通常弾で狙う。

突進後に腹を狙うのもいいが、判定が厳しいので余りお勧めしない。

逃げそうな時は徹甲を使うのもアリ。ふらつくのでその隙に止めを刺す。

予備動作無しの突進が最も厄介な攻撃だが、ホーミング性能は無きに等しい。

従って、常に正面に居ないように心がけていればまず当たる事は無い。

## ゲリョス

弱点：頭(100)尻尾(80)首(50)硬部：背中(20)腹(20)翼(30)足(30)

有効スキル：散弾強化、気絶無効

火が有効。しっかり狙えば通常弾より大きなダメージを与えられる。

これまた動きが速く、弱点の頭も小さいという難敵。

散弾が非常に効果的、頭に向けて撃つと簡単に頭部が破壊できるので閃光に苦しめられる事がなくなる。

その後は通常弾もしくは散弾で頭を狙う。

ダッシュ後の噛み付き、閃光モーションなどが当てやすい。

また、足元が比較的安全なので、閃光を食らってしまいそうになったら逃げ込むと良い。

## ドスガレオス

弱点：首&背中(150)腹(100)硬部：足(35)

有効スキル：貫通弾強化

属性は雷がもっとも有効だが、貫通弾のダメージが凄まじいので使う必要は無い。

砂の中に潜っているときは、背びれに徹甲榴弾を打ち込むか、音爆弾で地上に出す。

徹甲榴弾が当てられないと言う時は、散弾をヒレに向かい打ち込んでもいい。

地上に出てきたら、プレスを避けた後に頭から首に通るように貫通弾を撃つ。

## リオレウス

赤弱点：腹(90)頭(70)足(45)硬部：尻尾(30)翼(30)

蒼弱点：腹(90)頭(70)足(65)硬部：尻尾(25)翼(25)

銀弱点：尻尾(70)足&腹(50)硬部：頭(25)翼(30)

有効スキル：耳栓、自動マーキング

赤・蒼には水が、銀には水と雷が有効。

だが通常弾、貫通弾の方が効率がいいので部位破壊くらいにしか使わなくてよい。

動きはそれほど速くないが、攻撃力が高いので余裕を持って回避すること。  
尻尾が当たらない位か、それよりちょっと遠い位の距離が基本、遠すぎると突進に当たる。  
プレス中、突進後、もしくはホバリング中の腹を狙おう。  
なお、素早くこちらを向いたら突進、ゆっくりこちらを向けばプレスを仕掛けてくる。  
ホバリングからのプレス、毒爪に注意。高台攻撃もできないので注意。  
真下にもぐりこめば安全だが、コツをつかめばどちらも前転で回避可能なので、そのまま撃ち続けるのもいい。  
銀に対してはホバリング中に背後または正面を取り、降りてくる間に尻尾を撃つとよい。

## リオレイア

緑弱点：腹（90）頭（70）足（50）硬部：尻尾（25）翼（25）背中（30）

桜弱点：腹（90）頭（70）足（50）硬部：尻尾（20）翼（20）背中（30）

金弱点：尻尾（60）足（50）硬部：腹（20）翼（20）

有効スキル：耳栓

同じく基本色は水が有効だが、使う機会は余り無い。金に関しては、部位破壊に雷が少し有効。

基本的にレウスと同じだが、レウスに比べ、突進のホーミング性能が上がっているので注意。  
また、ホバリングからの攻撃はしてこない。

三連プレスはレイアから見て中央、右、左の順に撃ってくるのでレイアの左側に回りこむように回避するとよい。

サマーソルトもレイアから見て右側に傾いているので、レイアの左側へ回避するとよい。

プレス時、突進後に腹を狙うのが基本。金はプレス時は足、突進後に尻尾を狙うといい。

## ガノトトス

弱点：首（100）腹（80）尻尾&頭（60）硬部：背中（20）翼（30）足（30）

有効スキル：貫通弾強化

雷、火が有効だが、貫通弾の方がずっと効率が良いため使う必要はない。

首の弾耐性が非常に低く、位置取りを間違えなければ攻撃を喰らう事はまずない。

ガンナーにとっては非常に楽な相手。

徹甲榴弾や音爆弾で水から出した後、水プレスを誘い、頭から貫通弾を通すと良い。

しかしジャングルでのガノトトス討伐クエストにおける最大の敵は、ガノトトスではなくエリア7に居るランゴスタ3匹。

上手く水プレスに巻き込む等して処理しつつ、慎重に攻撃していく事。

エリア7の高台あたりで見つからずに五分ほど待っていると、他のエリアに移動するので、3に誘導するのもあり。

双魚竜クエでは3に移動しないと思われる、7でガチしましょう。

地上プレス後は頭が右側に傾くので、

通常弾はトトスの左側から撃つと頭が邪魔にならず首を狙い易い。

貫通弾は右側から撃つと頭首を通し易い。

ジャングルで水中に居るときは遠くに離れず岸にへばりつきましょう。

トトスが停まったら正面すぐ脇で待機すると横プレスも当たらないので首を狙い撃ちましょう。

砂漠の湖で手堅くいくならカエル釣りが無難。

水中に逃げたら一旦外に出て無限採取のカエルを拾いに行く。

飛竜のマークが青に戻ったら再びカエル釣りでいらいらすることなく処理。

## フルフル

白弱点：頭（90）首（70）硬部：背中（20）腹（20）尻尾（30）足（30）

赤弱点：頭（80）首（60）硬部：それ以外（20～30）

有効スキル：高級耳栓

白には火、赤には水が有効、だが通常弾の方が効率が良いので余り使わない。

下手に離れるよりは近くにいた方が安全、近距離で攻撃を回避し、頭部に通常弾を撃ち込むのが基本。

動きが緩慢なため攻撃は避け易いが攻撃力は高い。

怒り時に喰らうと即死する可能性もある、油断せず慎重な立ち回りを。

高級耳栓がないと咆哮後の攻撃の回避が難しいので出来ればつけていきたい。

高台攻撃はできるが怒ったとき、高台を登ってくるので注意。

高台攻撃ができないときは、フルフルの正面に立たないようにフルフルの体のまわりを周り、攻撃した後の隙を狙えば良い。

フルフルは洞窟の外で戦うと天井にへばり付けられないので処理し易い。

ガンナーなら角笛が無くても弾を当てることで着陸させることが可能です。

特に二重奏では地上で戦っているときブッキングしないので推奨。

## モノプロス

弱点：尻尾（120）首（80）他は背中が40、後は一律50

有効スキル：高級耳栓

属性は水と雷が有効だが、弾耐性が低いので属性弾を使う必要はまずない。

高台から貫通弾を撃つのがオススメ。雑魚を掃除しておけばTVを見ながらでも倒せる。

.....が、もし地上で戦うとすると、話は大きく変わってくる。

基本は地上急襲や突進後に、尻尾に向け通常弾や貫通弾Lv1。

尻尾が狙いにくい場合、翼膜（翼ではない）を狙うと良い。

間合いは、モノプロス1頭分位の距離がベストだが、大きく距離を離された場合は、大人しく納銃して緊急回避すべし。

## ディアプロス

弱点：尻尾（85）首（55）翼（45）硬部：腹（25）

有効スキル：高級耳栓

水が有効だが、水冷弾の属性値が低いいため使う機会はない。

高台から貫通弾を撃つのがオススメ。雑魚を掃除しておけばTVを見ながらでも倒せる。

.....が、もし地上で戦うとすると、話は大きく変わってくる。

基本は地上急襲や突進後に、尻尾に向け通常弾や貫通弾Lv1。

尻尾判定は狭く硬部の腹や背中に当たりやすいので、翼膜（翼ではない）を狙っても良い。

間合いは、ディアプロス1頭分位の距離がベストだが、大きく距離を離された場合は、大人しく納銃して緊急回避すべし。

砂漠で戦うときは壁や角近くに誘導すると、

突進で離されずに済む場合が多くなり、安全と時間短縮に繋がる。

まずはむやみに近づかず誘導を心掛けよう。

## バサルモス

弱点：腹（50）硬部：それ以外（20～30）

有効スキル：特になし

火が有効、だが、使う必要はまず無い。

攻撃力が高めな所くらいしか注意する点がない、非常に楽な相手。

ただ単品のクエストではランゴスタが鬱陶しい。

やるのなら「2頭の岩竜」など、ランゴスタの出ないクエストでやるべき。

腹にクリティカル距離で貫通弾、もしくは拡散弾・毒弾が有効。

## グラビモス

白弱点：腹（30＞75：破壊後）硬部：それ以外（一律20）

黒弱点：腹（20＞75：破壊後）硬部：それ以外（一律20）

有効スキル：耳栓

水が有効。腹を壊すのにも使える。

動きが遅く、ビームの際が非常に大きいため、ガンナーにとっては楽な相手。  
.....一撃が重い以外は、体力150にしてでもないと、ビーム、突進は限りなく即死。  
毒や拡散弾、水冷弾で腹を二段階壊し、その後、貫通弾や通常弾で仕留める。  
毒弾のみで毒殺することも可能。

## キリン

弱点：角（80）頭&首（60）硬部：胴体（20）

有効スキル：散弾強化、麻痺無効

火と水が1番通るが、効果は無きに等しい。

落雷時に、頭の方に向けて散弾を撃つ。体の方だと効果は薄い。  
大タル爆弾を置いておくと雷で勝手に起爆してくれる。  
睡眠弾 大タル爆弾で爆破、も非常に有効。

## ラオシャンロン

弱点：弱点（80）腹（40）硬部：それ以外（20～30）

有効スキル：貫通弾強化、通常弾強化

龍、火が有効。弱点に火炎弾は結構なダメージが見込める。

その名の通り『弱点』と言う所に貫通弾もしくは通常弾を撃ち込む。  
狙い方は、ラオから見て右側からわき腹を狙い、内部でヒットマークが出たら当たり。  
コツとしては、ラオが前足を踏み出したタイミングで撃つと良い。  
左からも狙えるが、右のほうが当てやすい。  
また、毒弾、拡散弾などを背中に撃ち込むのも有効。子爆弾を全弾当てやすい。

## ミラボレアス

弱点：頭（45）首（30）硬部：それ以外（首25それ以外は20）

有効スキル：特になし、あえて言うなら反動軽減か。

緊急の方は「伝説の黒龍2」以上を選んで、  
黒龍と反対側のマップからひたすら毒&拡散で狙撃すれば良い（詳しくは裏技で）  
イベクエの方の黒龍伝説は、拡散&毒を使わないで緊急を楽にクリアできるぐらいの実力が必要。  
更に、猫の火薬&火事場が同時に発動しないとかなりきついらしい。  
全てをガンでクリアしようと言う気概はいいが、時には他の武器で妥協するのも必要かもしれない。  
やはり正面に立つと、貫通で顔を狙いやすいと思う。

## ミラバルカン

弱点：頭（45）首（30）硬部：それ以外（首25それ以外は20）

有効スキル：通常弾強化、貫通弾強化、反動軽減、暑さ無効

属性は殆ど無効。滅龍弾は使えない。

基本はバルカンの正面、頭に対する貫通弾のクリティカル距離。  
ここなら咆哮は当たらないため、高級耳栓は不要。  
拡散、毒弾時は、メテオの範囲外ならどこでも良い。

正面で注意すべきバルカンの行動は、低空飛行と火球。  
貫通・通常は三発ぐらいずつ、欲張らずに撃つと吉。

貫通弾を頭に当て、バルカンが二回変色したら拡散弾&毒弾に切り替える。  
拡散の狙いどころは股下か背中。毒は翼を狙うと報酬が増えてお得。  
拡散弾&毒弾を撃ち切ったら、貫通弾で再び頭狙い。  
貫通弾の代わりに通常弾でもいい。その辺は好みになるだろう。

持ち物一例（自分はこれで成功している）

調合書1~4、力の護符と爪、カラの実（99）、ランポスの牙（89）、カクサンの実（10）  
カラ骨小（99）、竜の爪（50）、イーオスの毒牙（49）、貫通弾Lv1（60）、Lv2（50）  
クーラードリンク（3）、ケルビの角（10）、活力剤（10）、氷結晶（2）、にが虫（2）  
ちなみにボウガンは繚乱で、スキルは貫通弾強化だった。

この持ち物&戦法で、降臨だけでなく逆鱗でも十分に通用する。

## イャンガルルガ

弱点：頭&腹（60）首（40）硬部：それ以外（足25それ以外は10）

有効スキル：通常弾強化、耳栓

水が背中に非常に有効。水冷弾が貫通弾の代わりになるぐらい有効。

基本はプレス時に頭、突進後に腹に向かい通常弾を撃つ。

貫通はクリティカル距離が維持しにくい上、サイズも小さいので余りお勧めできない。

ちなみに、森丘の2の低い方の高台を利用すると楽に倒せる。

ホーミング性能が高い癖に、予備動作無く放って来る突進が厄介。

プレスもGクラスになると当たれば即死。

一度当たるとタイミングを計ったのごとく嵌めて来る為、攻撃には絶対に当たらないようにしたい。