

345属性弾がどのくらいのダメージになるか実際に計算し比較したものです。
ただし怒りやクエストレベルによる全体防御率は無視されています。

通常と貫通はクリティカルで当たったものです。

ヒットの仕方の関係上

火炎弾は通常2

それ以外は貫通1と比較しています。

滅龍弾は今回属性値64固定、ヒット数5に変わりました。

上位入って早めに作れるボウガンを想定し、

ライトは表示攻撃力300、ヘヴィは表示攻撃力360で計算されています。

括弧内の左がライト、右がヘヴィの値ですが

他の攻撃力のボウガンでも同じような関係になります。

滅龍弾は属性値固定のため数値は変わりません。

- 会心はその攻撃力のときにマイナス会心が出たときのダメージです。

マイナス会心のガンはティガ系とラオ皇しかありませんが参考程度に。

肉質のソースはファミ通(黒龍のみdos解析)なので全て鵜呑みにすると痛い目にあうかも？

鳥竜種

通常2 火炎 貫通1 電撃 氷結

ドスギア (45, 54)(33, 40) (62, 75)

ドスラン (45, 54)(33, 40) (52, 63) (37, 45)(27, 33) (27, 33) (17, 21)

ドスゲネ (45, 54)(33, 40) (37, 45) (37, 45)(27, 33) (22, 27) (14, 18)

ドスイー (33, 40)(24, 29) (16, 20)

似たような敵なので一まとめで。

近接の弱点は特になし

Pと違い怯み値に達するまで怯まなくなった。

ダメージで見るとドスギアとドスランは火炎弾のほうがダメージが上回る。

ただしどちらも怯み値は低く(80と110)通常弾数発でも怯むため無理に使う必要はない。

電撃や氷結は元々弾耐性が高くないため貫通に劣る。

そもそもキングサイズでも貫通タイプの弾で戦う相手ではないため持っていく必要はない。

クック、青クック

貫通1:頭(37, 45) 腹(29, 36) 翼(25, 31) 首(18, 22)

- 会心:頭(27, 33) 腹(21, 26) 翼(18, 23)

水冷:首(21, 25) 頭(9, 12)

電撃:首(26, 31) 頭(17, 21) 翼(13, 17)

近接の弱点は水、氷や雷もそこそこ通る

Pとは肉質が変わったため貫通だけでなく属性値の高い電撃弾にも負けてしまっている。

しかし、首は狙いにくいいためどちらも使い勝手はいまいち。

ゲリョス、紫ゲリョス

通常2:頭(45, 54) 尻尾(36, 43) 首(22, 27) 翼&脚(13, 16)

- 会心:頭(33, 40) 尻尾(26, 32)

火炎:頭(52, 63) 尻尾(31, 38) 首&腹&翼(31, 37)

近接の弱点は火

火炎弾のダメージは大きくほとんどの部位で大ダメージが見込める。

弾属性、火属性ともに弱点である頭で見ても火炎弾のほうが上。

現在は散弾で倒すのが主流になりつつあるので通常弾の出番は多くはないが、

散弾が使えないガンは火炎弾で頭破壊を狙うとよい。

外して翼や腹に当たってもダメージが大きいのがいい。

ガルルガ

貫通1:頭&腹(22, 27) 首(14, 18) 脚(9, 11) 翼(3, 4)

- 会心:頭&腹(16, 19) 首(10, 13)

水冷:背中(18, 22) 腹(11, 13) 頭&翼(6, 7)

滅龍:腹(20, 20) 背中&尻尾(10, 10)

近接の弱点は水、腹は氷や龍も通す

Pと肉質が多少変わっているが相変わらず硬い。

部位破壊が可能である翼や背中は水冷弾のダメージが大きいので破壊したいなら活用すべき。
しかし主に狙う頭のダメージは及ばないため破壊用と考えるべきか。

背中破壊は腹の怯みで起こっている可能性があり、もしそうなら翼専用になってしまう。

飛竜種

レイア

貫通1 : 頭(22, 27) 腹(20, 24) 脚(18, 22) 尻尾&翼(9, 11)

- 会心:頭(16, 19) 腹(14, 18)

電撃:頭&腹(11, 13) 首&背中&翼(8, 10)

滅龍:頭(23, 23) 背中&尻尾(17, 17) 首&翼(13, 13)

近接の弱点は龍、次点は雷

弾の弱点が頭に変わり、さらに肉質も硬くなった。

ダメージとしては貫通弾がマイナス会心でも頭や腹は上回る。

滅龍弾は頭や翼は表示攻撃力が300を下回るならダメージが上になる。

しかし、装填や反動を考えると貫通弾のほうが使い勝手はいい。

桜レイア

貫通1:頭(22, 27) 腹&脚(18, 22) 尻尾&翼(7, 9)

- 会心:頭(16, 19) 腹&脚(13, 16)

電撃:頭&腹(11, 13) 首&背中&翼(8, 10)

滅龍:頭(23, 23) 背中&尻尾(17, 17) 首&翼(13, 13)

弱点は原種と同じ

全体的に硬くなったため翼は電撃弾が上回るようになった。

しかし微々たる差なのでブルジョワでもない限り貫通弾で狙ったほうがいいだろう。

金レイア

貫通1:尻尾&脚(18, 22) 頭(14, 18) 腹&翼(7, 9)

- 会心:尻尾&脚(13, 16) 頭(10, 13)

電撃:頭&翼(16, 19) 首&背中(11, 13)

近接の弱点は雷

弱点部位が変わり、桜以上に硬くなった。

電撃弾は部位破壊が可能である頭や翼よりダメージが上。

翼は貫通弾のほぼ倍のダメージが見込めるため壊すなら積極的に使うとよい。

翼は狙いやすいほうなので破壊もすぐ終わるだろう。

レウス

貫通1:頭&腹(20, 24) 脚(16, 20) 首&背中(14, 18) 翼&尻尾(11, 13)

- 会心:頭&腹(14, 18) 脚(12, 14)

氷結:頭&翼(11, 13) 首&背中(8, 10)

電撃:頭&背中&腹&翼(8, 10)

滅龍:頭(20, 20) 首&背中&尻尾&翼(13, 13)

近接の弱点は氷

弾肉質だけでなく弱点属性まで変えられたチキン王。

氷結弾のダメージは最硬部である翼や尻尾と同等。

電撃弾とも差がないくらい。

滅龍弾は氷結弾に比べればマシだが、貫通弾の持ち込み数を考えるとメインにはできない。

蒼レウス

貫通1:脚(24, 29) 頭&腹(20, 24) 尻尾&翼(9, 11)

- 会心:脚(17, 21) 頭&腹(14, 18)

電撃:頭&背中&腹&翼(8, 10)

氷結:頭&首&背中&腹&翼(6, 7)

滅龍:頭(20, 20) 首&背中&尻尾&翼(13, 13)

近接の弱点は龍、次点が氷

原種より弱点部位の軽減率が低くなった謎のチキン。

原種以上に飛びやすいので脚はかなり狙いやすい。

属性弾のダメージは部位破壊にも使えないので持っていくだけ無駄。

銀レウス

貫通1:尻尾(20, 24) 腹&脚(18, 22) 首&翼(11, 13) 頭(9, 11)

- 会心:尻尾(14, 18)

電撃:頭&翼(16, 19) 首&背中(11, 13)

近接の弱点は雷と水

そのため属性値の高い電撃弾のみ計算した

電撃弾は部位破壊が可能な頭や翼に効果が高く、貫通弾よりダメージは上。

蒼と同じく飛びやすく、尻尾は狙いやすいためダメージソースとして使うのは難しい。

フルフル

通常2:頭(40, 48) 首(31, 37) 翼(18, 21) 背中&腹(9, 10)

- 会心:頭(29, 36) 首(23, 28)

火炎:頭(41, 50) 首(31, 38) 背中&腹(31, 37)

近接の弱点は火

ダメージだけで言えば通常2と火炎は差がないが、

装填数や持込数を考えると通常2のほうが使い勝手がいい。

しかし部位破壊に必要な腹のダメージは火炎弾のほうが上なので

部位破壊を狙うならもっていくといい。

赤フルフル

貫通1:頭(29, 36) 首(25, 31) 翼(14, 18) 背中&腹(7, 9)

- 会心:頭(21, 26) 首(18, 23)

水冷:頭(11, 14) 首(8, 11) 背中&腹(8, 10)

近接の弱点は水

マイナス会心でもダメージは貫通に及ばない。

腹のダメージも差がなく利用価値はほぼない。

頭に3hitしても通常2(36, 43)に劣るようでは・・・

バサル

通常2:腹破壊後(36, 43) 腹破壊前(22, 27) 脚(13, 16) 頭&首&背中&翼(9, 10)

- 会心:腹破壊後(26, 32) 腹破壊前(16, 20)

火炎:腹破壊後(26, 32) その他(11, 13)

貫通1:腹破壊後(29, 36) 腹破壊前(18, 22)

- 会心:腹破壊後(21, 26) 腹破壊前(13, 16)

水冷:腹破壊後(9, 12) 腹破壊前(6, 7) 頭&首&背中&尻尾&翼(4, 5)

電撃:腹破壊後(6, 8) その他(6, 7)

滅龍:腹破壊後(22, 23) 脚以外(12, 12)

近接の弱点は水、龍もそこそこ通る

火炎弾が出ているのは水冷と比較するため。
見ての通り全ての部位で火炎弾が上回るくらい水冷弾のダメージは低い(3hit合計は水冷が上)
電撃弾とも差がないくらいである。
滅龍弾は水冷よりかはマシだが貫通には及ばないためもっていく必要はない。

グラビ

貫通1:腹破壊後(27, 33) 腹破壊前(11, 13) その他(7, 9)

- 会心:腹破壊後(20, 24) 腹破壊前(8, 9)

水冷:腹破壊後(13, 17) 腹破壊前(9, 11) 首&尻尾&脚(8, 10)

滅龍:腹破壊後(33, 34) 頭(26, 26) 腹破壊前(23, 23) 首&尻尾(13, 13)

近接の弱点は水と龍

Pと同じく水冷弾は腹の破壊前後ともに貫通弾に劣る。

それ以外の部位で上回ることもあるが全体防御率で差がなくなる程度。

滅龍弾はP以上にダメージを与えられるようになったが、
装填や反動を考えると貫通弾のほうがダメージ効率上。

黒グラビ

貫通1:腹破壊後(27, 33) その他(7, 9)

- 会心:腹破壊後(20, 24) その他(5, 6)

水冷:腹破壊後(23, 29) 腹破壊前(11, 13) 首&尻尾&脚(8, 10)

近接の弱点は水

原種と違い腹破壊前は水冷弾が上回る。

破壊後は貫通弾のほうが上なので破壊前に使うべき。

肉質無視の物で壊す手もあるため使われないことも多いが。

モノ、白モノ

貫通1:尻尾(44, 54) 首(29, 36) 腹&翼&脚(18, 22)

- 会心:尻尾(32, 39) 首(21, 26) 腹&翼&脚(13, 16)

電撃:首(16, 20) 腹&翼(16, 19) 尻尾(13, 17)

氷結:頭&背中(8, 10) 尻尾(6, 8)

火炎(参考):脚(21, 25) 首&尻尾(11, 14)

近接の弱点は雷と氷

氷結弾は役立たずで電撃弾も貫通に劣る。

モノブ羅斯は全体的に柔らかめな肉質のため仕方がないか。

しかし3hitでも火炎と差がない弱点属性って何よ？

ディア、黒ディア

貫通1:尻尾(31, 38) 首(20, 24) 翼(16, 20) 背中&脚(12, 15)

- 会心:尻尾(22, 28) 首(14, 18)

氷結:頭&背中(8, 10) 尻尾(6, 8) 首&腹&翼(6, 7)

電撃:尻尾(8, 11) それ以外(8, 10)

滅龍:尻尾(10, 11) それ以外(10, 10)

近接の弱点は氷、しかし武器によっては一番攻撃する脚は雷や龍のほうが通る

Pの水冷と同じく氷結は電撃弾と大差のないダメージにしかない。

そのダメージも最硬部の頭と腹(9, 11)に及ばない。

どの弾も頭に与えるダメージは低いので破壊するなら肉質無視のものを使うとよいだろう。

まあ貫通を頭に通していれば捕獲するころには壊れているが。

ティガ

貫通1:怒り頭(20, 24) 頭&怒り後脚&後脚(14, 18) 怒り前脚&前脚(11, 13)

- 会心:怒り頭(14, 18) 頭&怒り後脚&後脚(10, 13)

電撃:怒り頭(18, 22) 頭(16, 19) 怒り腹&腹&怒り背中&背中&怒り前脚(13, 16)

滅龍:頭(13, 13) 首&腹&尻尾&前脚(10, 10) 怒りによる肉質変動なし

近接の弱点は雷

一番柔らかいところですら4割(怒り時は4割5分)しか通さないの

相対的に属性弾のダメージが大きく見える。

実際上回ったり上回らなかつたりなので使うなら通る部分を狙って撃つべきだろう。

滅龍弾もそこそこのダメージだが動きが早いことを考えると反動の大きさがあるため使いにくい。

アカム

貫通1:頭&怒り背中&尻尾(14, 18) 怒り頭&背中&(11, 13) 怒り首&首&怒り腹&腹&怒り前脚&後脚(9, 11)

- 会心:頭&怒り背中&尻尾(10, 13)

電撃:怒り腹(21, 25) 怒り尻尾&尻尾(16, 19) 怒り頭&頭(11, 13)

滅龍:頭&尻尾(26, 26) 後脚(20, 20) 怒り頭&首&背中&腹&前脚(13, 13)

近接の弱点は龍で次点が雷

一番柔らかいところですら4割し(r y

怒り時の腹へ電撃弾を撃てばかなりのダメージになる。

滅龍弾は怒るとダメージが落ちるので怒っていないときに使うとよい。

しかし、滅龍弾をわざわざ使う必要があるかどうかは疑問である。

魚竜種

ドスガレ

貫通1:首&背中(55, 67) 腹(37, 45) 脚(12, 15)

- 会心:首&背中(40, 49) 腹(27, 33) 頭&尻尾&翼(16, 19)

氷結:頭(8, 10) 腹(7, 9) 脚(6, 7)

電撃:背中(13, 16) 首(10, 13) 腹(9, 12) 頭(8, 10)

近接の弱点は氷、雷もそこそこ通る

ドスガレは肉質が柔らかいため属性弾の出番は無し。

腹も背中も柔らかいため部位破壊用にも使えない。

氷結弾の属性値の低さはここでも見ることができる。

トトス、翠トトス

通常2:首(45, 54) 腹(36, 43) 頭&尻尾(27, 32) 背中(9, 10)

- 会心:首(33, 40) 腹(26, 32)

火炎:腹(36, 44) 首(32, 39) 尻尾(31, 37) 背中&翼(21, 25)

近接の弱点は火と雷でこちらは火の比較

一番通る部位で見ると通常2のほうが上。

背中では火炎弾のほうが上だが

貫通弾を撃っていると勝手に背びれが壊れているので使う機会はないだろう。

貫通禁止の縛りにしていても装填数の関係で通常2のほうが使い勝手はよい。

貫通1:首(37, 45) 腹(29, 36) 頭&尻尾(22, 27) 背中(7, 9)

- 会心:首(27, 33) 腹(21, 26) 頭&尻尾(16, 19)

電撃:腹(18, 23) 首(17, 21) 頭&背中(13, 16)

こちらは雷の比較

通常2と火炎の関係以上に貫通と差が開いている状態。

わざわざ高い金を払ってまで持っていく必要はないだろう。

甲殻種

大名

通常2:頭(18, 21) 胴体&腕&脚(13, 16) ヤド(11, 13) 爪(6, 8)

火炎:爪(36, 43) 頭(31, 37) ヤド(21, 25) それ以外(16, 19) ヤド破壊による肉質変動無し
近接の弱点は火と雷でこちらは火の比較
最も通す部位ですら4割しか通さないため火炎弾のダメージの大きさに目がいてしまう。
爪へのダメージは通常2の5倍以上なため、使わない手はない。

貫通1:頭(14, 18) 胴体&腕&脚(11, 13) 爪(5, 6)
電撃:頭(18, 22) ヤド(13, 16) 胴体&爪(11, 13) ヤド破壊による肉質変動無し
こちらは雷の比較
火炎弾より属性値が低くても貫通よりダメージが上。
爪も通常2より上なのだが火炎弾のほうがダメージが上なので部位破壊用に使う必要はない。
ちなみにヤドは打撃属性のみ破壊可能なのでソロガンナーにとって は蛇足である。

將軍

貫通1:ヤド無し頭(14, 18) 頭(12, 15) ヤド無し胴体&ヤド無し脚&脚(11, 13) 爪(5, 6)
電撃:頭(18, 22) ヤド(13, 16) 胴体&爪(11, 13) ヤド破壊による肉質変動無し
近接の弱点は雷
將軍も弾肉質は硬いため電撃弾の価値は相対的に高い。
ヤドも爪も電撃弾のほうがダメージが上なので壊す気なら使っておくべき。
貫通をクリティカルで撃つのも難しいのでメインダメージ源として使ってもいいかもしれない。

シェン

通常2:弱点(36, 43) 頭(18, 21) 腹(13, 16) 脚(11, 13)
- 会心:弱点(26, 32) 頭(13, 16)
火炎:弱点(21, 26) 弱点と腹以外(21, 25) 腹(16, 19)
近接の弱点は龍だが弱点以外だと火と差がない
弱点の透過率が高いため普段は火炎弾を使う必要はないが
脚に関しては火炎弾が上なので部位破壊を狙うなら使うとよいだろう。
ヤドも火炎弾のほうが上だが、弱点の怯みでもヤドは壊れるようなので意識する必要はない。

貫通1:弱点(29, 36) 頭(14, 18) 腹(11, 13)
- 会心:弱点(21, 26) 頭(10, 13)
電撃:頭(11, 13) 弱点(8, 11) それ以外(8, 10)
滅龍:弱点(65, 66) 腹(20, 20) それ以外(13, 13)
こちらは雷と龍の比較
弱点は龍を100%通すのでこれだけのダメージになる。
それ以外の部位でも結構なダメージなる。
逆に雷は火以上に通りが悪いのでこれだけのダメージにしかならない。
弱点を攻める分には火事場貫通のほうがダメージ効率が上なので滅龍弾も使われない。
仮に使うなら増弾反動でもない真価は発揮できないだろう。

牙獣種

おっこと主

通常2(36, 43)
- 会心(26, 32)
火炎(51, 62)

貫通1(29, 36)

- 会心(21, 26)

電撃(61, 74)

近接の弱点は雷、火や水、氷も雷ほどではないが結構通る
火が50%、雷は120%通るため通常や貫通を大きく上回る。
特に電撃弾は村なら表示攻撃力204(上位単品だと276)もあれば3hit(一発分)で怯むという凄まじさ。

一方的にハメ殺せる様は逆に哀れに思えてしまう。

ババ

通常2:頭&ガード頭(27, 32) 胴体(18, 21) 腕&脚(15, 18) 尻尾(11, 13)

火炎:頭(31, 37) 胴体(19, 22) その他(16, 19) ガードによる肉質変動無し

近接の弱点は火

意外にも火炎弾は通常2を上回るダメージを出す。

しかし当たりやすい胴体、腕、脚は通常2と差が出ないため無理してまで使う必要はない。

ドド

通常2:頭(33, 40) 胴体(18, 21) 腕&脚(13, 16)

- 会心:頭(24, 30) 胴体(13, 16)

火炎:頭(31, 38) 胴体(21, 25) それ以外(16, 19)

近接の弱点は火で部位破壊にも火が必要

ドスに比べ火の通りがよくなったため火炎弾のダメージが大きくなった。

部位破壊も楽になったのはよいことだと思う。

頭以外は火炎弾が上だが一番狙う頭は通常2のほうが上のため部位破壊用と考えたほうがいいたろう。

ラー

貫通1:頭(22, 27) 胴体(16, 20) 腕&脚(14, 18) 尻尾(11, 13)

- 会心:頭(16, 19) 胴体(12, 14) 尻尾(8, 9)

氷結:頭(8, 10) 尻尾(6, 7)

近接の弱点は氷

氷結弾は擁護のしようがないくらい終わってます。

素直に通常弾や貫通弾を使いましょう。

古龍種

キリン

通常2:角(36, 43) 頭&首(27, 32) 胴体(9, 10)

- 会心:角(26, 32) 頭&首(19, 24) 胴体(6, 8)

火炎:頭&首(16, 19) 胴体(11, 13) 角(6, 8)

一応近接の弱点は火と水

前から言われているがキリンに属性はほぼ通らない

なので火炎弾は全ての部位で通常弾に劣る

だがキリンには散弾で攻めるのが主流の戦法なので通常すら出番はほぼ無い

クシャル

貫通1:尻尾&ガード尻尾(14, 18) 頭&ガード頭&背中(11, 13)

電撃:ガード頭(18, 22) 頭&尻尾&ガード尻尾(16, 19) ガード前脚&ガード後脚(13, 15)

滅龍:ガード頭&ガード尻尾(26, 26) 頭(23, 23) 尻尾&後脚(20, 20)

通常2(参考):尻尾&ガード尻尾(18, 21) 頭&ガード頭&背中(13, 16)

近接の弱点は龍、次点が雷

ドスから出てきた古龍全般にいえるのは龍に弱く弾肉質が硬いこと。

というか蟹も古龍も硬杉

硬い敵だが尻尾や頭を狙う隙は多い。

ダメージは電撃弾が1hitでも通常2より上になるがコストを考えると通常や貫通で頑張りたい。

クシャルの部位破壊に属性縛りはないので反動が大きい滅龍弾は使わなくてもよい。

ちなみに雪山も密林もハメポイントがあるので拡散で済まされることもある。

錆クシャル

貫通1:尻尾&ガード尻尾(14, 18) 頭&ガード頭&背中(11, 13)

電撃:ガード頭(18, 22) ガード尻尾(16, 19) 頭&尻尾(13, 16)

滅龍:ガード頭&ガード尻尾(26, 26) 頭(23, 23) 尻尾&後脚(20, 20)

通常のクシャルとほぼ同じ

エリア3のバリスタのある高さはプレスに当たるので高台ハメするときは気をつけるように。

ナズチ

通常2:ステルス頭(22, 27) 頭(18, 21) 前脚(13, 16)

火炎:頭&ステルス頭&腹(36, 43) 背中&ステルス腹&前脚(26, 31)

近接の弱点は火で部位破壊に龍が必要

2ndになって弱点が氷から火に変更になった。

火炎弾のダメージは通常2の倍近くあり、攻撃力によっては頭ハメも一応可能。

元々隙は大きいので使うなら積極的に頭を狙おう。

貫通1:ステルス頭(18, 22) 頭(14, 18) 前脚(11, 13)

滅龍:頭(23, 23) 背中&前脚(17, 17) 腹(13, 13) ステルスによる肉質変動無し

こちらは龍の比較

ダメージとしては上位でも3,4発も撃てば壊れる量。

ちなみに角は討伐報酬にあるので無理に壊す必要はない。

ステルス解除が目的のときは尻尾の切断も必要なのでブーメランを忘れないように。

ナナ&テオ

貫通1:尻尾(22, 27) ガード尻尾(14, 18) 頭&背中(11, 13)

水冷(テオ)氷結(ナナ):ガード頭(8, 10) 頭&尻尾&ガード尻尾(7, 8)

滅龍:ガード頭&尻尾&ガード尻尾(23, 23) 頭(20, 20) 背中&腹&翼&後脚(13, 13)

近接の弱点は龍で部位破壊にも龍が必要

tnkバリアを纏っているときは水(テオのみ)や氷(ナナのみ)も通すのだが

水冷弾や氷結弾は属性値が低いので使う必要は無い。

怯み値やダメージはナズチと一緒にだが判定の狭さがあるため滅龍弾はナズチより多めに用意しよう。

また、反動を考えないと手痛い反撃を受けるので慎重に撃とう。

ラオ&灰ラオ

通常2:弱点(36, 43) 腹(18, 21) 頭(13, 16)

火炎:弱点(51, 62) その他(21, 25)

近接の弱点は龍、火

火炎弾が全ての部位で通常に上回る

装填数や持ち込み数などの問題があるものの、

ポーチに入れておいて損は無いだろう

貫通1:弱点(29, 36) 腹(14, 18) 頭(11, 13)

滅龍:弱点(65, 66) 腹(20, 20) その他(13, 13)

こちらは滅龍弾との比較

数値上では滅龍が圧倒的だが、反動や装填数を考えるとダメージ効率は悪い

固定ダメージなので火事場力などで強化できないのもネック

ボレアス&バルカン(通常)&ルーツ(通常)

通常2:顔(20, 24) 頭(13, 16) 首(11, 13)

- 会心:顔(14, 18)

火炎:全身(16, 19)

近接の弱点は龍、知られていないが火も多少通る

ただし一律15%(硬化時10%)と数字自体は高くない

肉質は全て同じのため纏めてある。
 火炎弾は顔以外の部位は全て通常2を上回る。
 しかし、拡散引きこもりをしないのであればガンナーは顔を狙うことになるので無理に持ち込む必要はない。

硬化時は状況が変わるのでそのデータも見て判断したほうがよい。

貫通1:顔(16, 20) 頭(11, 13)

滅龍:顔(52, 52) 頭(33, 33) 首(20, 20) 腹&脚(13, 13)

こちらは本来の弱点である龍の比較

属性値が上がったためPよりダメージの差が開いた。

しかし反動や持込数、ほぼ固定ダメージであることを考えると持ち込む必要はない。

バルカン(硬化)&ルーツ(硬化)

通常2:全身(4, 5)

火炎:全身(11, 13)

貫通1:全身(3, 4)

滅龍:全身(7, 7)

いわゆる「おっき」状態のデータ

バルカンは怒り時、ルーツは体力が50%~20%になるとこの状態になる。

肉質が硬い状態で均一になりガンナーはこのとき拡散弾を撃つ場面。

属性弾はどちらも通常や貫通を上回るが滅龍弾は使いにくいので却下。

火炎弾は通常弾を上回り貫通1の3hitをも上回る(全体防御率や怒り補正を考えるとおそらく貫通1のほうが上)

肉質無視のものがなくなったときの保険代わりくらいにはなるかもしれない。

雑魚データ

襲ってくる敵を載せた物

乗っていない雑魚も反撃はしてくるが無理に排除するような相手ではないため割愛

チャチャブーとキングチャチャブーの肉質は一緒のためこちらも割愛

	通常2	火炎	貫通1	水冷	電撃	氷結	滅龍
アイルー	(54, 64)(39, 48)	(102, 123)	(44, 54)(32, 39)		(52, 63)		
メラルー	(45, 54)(33, 40)	(102, 123)	(37, 45)(27, 33)		(52, 63)		
チャチャブー	(31, 37)(23, 28)	(21, 26)	(25, 31)(18, 23)		(11, 14)(11, 14)		
ランゴスタ	(49, 59)(36, 44)	(102, 123)					
カンタロス	(45, 54)(33, 40)	(102, 123)	(37, 45)(27, 33)			(27, 33)	
大雷光虫	(40, 48)(29, 36)	(21, 26)	(33, 40)(24, 29)	(9, 12)			
モス	(54, 64)(39, 48)	(102, 123)	(44, 45)(32, 39)		(52, 63)		
アプケロス頭	(40, 48)(29, 36)	(41, 50)	(33, 40)(24, 29)		(21, 26)		
アプケロス胴	(31, 37)(23, 28)	(41, 50)	(25, 31)(18, 23)		(21, 26)		
ガウシカ	(40, 48)(29, 36)	(101, 122)	(33, 40)(24, 29)		(41, 50)		
	通常2	火炎	貫通1	水冷	電撃	氷結	滅龍
ギアノス	(36, 43)(26, 32)	(51, 62)					
ランボス	(54, 64)(39, 48)	(52, 63)					
ゲネボス	(45, 54)(33, 40)	(32, 39)	(37, 45)(27, 33)			(17, 21)	
イーオス			(33, 40)(24, 29)		(26, 32)		
ヤオザミ	(22, 27)(16, 20)	(31, 37)	(18, 22)(13, 16)		(31, 37)		
ガミザミ			(18, 22)(13, 16)		(16, 19)(11, 13)		
ファンゴ様	(72, 86)(52, 64)	(53, 64)	(59, 72)(43, 52)		(53, 64)		
コンガ頭&胴	(27, 32)(19, 24)	(31, 37)					
コンガ腕&脚	(24, 29)(18, 22)	(26, 31)					
ブランゴ頭&胴	(33, 40)(24, 30)	(56, 68)					

ブランゴ腕 & 脚 (27, 32)(19, 24)(46, 55)

ガブラス

貫通1:頭(33, 40) 尻尾(20, 24)

- 会心:頭(24, 29)

水冷:頭(8, 11)

滅龍:頭(23, 24) 翼(20, 20)

火炎:頭(11, 14)

一応近接の弱点は龍と水

ガレオス

通常2:背中 & 腹(67, 81) 首(63, 75) 頭(36, 43)

- 会心:背中 & 腹(49, 60)

火炎:背中 & 腹(41, 52) 首(40, 52)

貫通1:背中 & 腹(55, 67) 首(51, 63) 頭(29, 36)

- 会心:背中 & 腹(40, 49)

電撃:背中 & 腹(23, 28)

一応近接の弱点は火と雷

以上雑魚データ

基本的にほとんどの雑魚には火炎弾が通常以上の効果を発揮する。

しかし上位で出てくる雑魚は効かない敵ばかりなのでほぼランゴ & カンタ専用と考えるべきか。

貫通するタイプの属性弾は電撃が一部の敵において貫通を上回る。

しかし2hit以上を望める相手ではないためこちらは持ち込む必要はない。

ガレオスやヤオザミは火が結構通る、つまり榴弾もダメージが結構出る。

さすがに通常弾や散弾での討伐速度には及ばないがロマンとして覚えておくといい。

ガミザミやガブラスは火の通りが悪いのでほぼ音爆効果のみとなる。