

產值

產物名稱	售價	數量	S小計 S
塊狀石	480	12	5,760
圓形石	880	13	8,640
細圓石	880	18	15,840
白卵石	1,020	8	8,160
煤炭石	1,720	8	13,760

4~5分鐘總收入: 52,000 (備3倍的鑽石增值)
 假設1小時挖12趟(4'12"): 624,000 (個人所得)
 假設1小時挖18趟(4'15"): 780,000 (熟練工產額)

以上數字均為「僅備工費」之估計值，不計其他各項費用。

三層樓 僅備開採礦點之點數

產物名稱	一層樓採礦時間	每層最少點數	最大點數	平均	每小時產次	時薪	1.2倍礦子
塊狀石	6分鐘	15,500	17,500	16,500	10	165,000	198,000
自動挖煤	1分50秒	1,000	3,200	2,100	32	67,200	

[假4小時寬部收入]
 開始前 741,736
 結束後 1,032,476
 4小時收入 290,740
 平均每小時 72,685 **備3小時產值**

射擊擴充2	彈匣4發	大塚村野身前	120秒總傷害	對比彈數	裝彈次數	總傷害提升			
	彈匣5發	70	22,680	198	27	↑10%			
		70	23,520	112	22				
		種子相續射擊	食前	食後	增幅		這跟實際情況不符, 因為, 以實際情況來推測的數據?		
		火力擊速射	86	88	2.3%				
		遠攻彈3	104	109	4.81%				
		種子射擊前	無發前	無發後	增幅		這跟實際情況不符, 因為, 以實際情況來推測的數據?		
		火力擊速射	82	84	2.44%				
		遠攻彈3	103	109	5.83%				
		種子射擊前	計100發	無下傷害	總傷害				
		無射擊前	300	84	25,200				
		無無發	240	84	20,160	合計	↑增傷1		
		無發	60	88	5,280		↑增傷		
		配裝傷害比較	3分鐘總傷害	一針是頭, 物理跟屬性肉質都很軟的情況下					
	種子相續射擊	寶英裝	36,288						
	種子相續射擊	帝王裝	36,576	↑0.8%					
	種子相續射擊	無傷裝	37,674	↑3.0%					
		擊力	196	0	0	增幅			
	攻擊力大強化	216	10.20%	-30	-15%		與會心的懲罰比較奇怪, 是傷害 -1.32?		
	會心率大強化	186	-5.38%	20	5%輸出				
	射擊	擊速射150秒	彈匣4	彈匣5	彈匣4倍5				
	擊速射快速	炎王內紅巨砲	18,160	差距	19,360	差距	6.44%		
	擊速射最快	金獅子砲重雷	20,430	↑10.9%	22,590	↑10.5%	10.57%		
		金獅子砲重雷	彈3(左射, 新克修)	射擊次數	平均每秒				
		彈匣4	20,520	差距	228	1,207	差距		
		彈匣5	22,590	↑10.8%	251	1,394	↑15.5%	→速度真名快	
		金獅子砲重雷	彈1(左射, 孟漢)	射擊次數	平均每秒				
		彈匣5	10,626		231	1,283	看起來左射可能會影響到平均速度		
		金獅子砲重雷	彈2(左射)	射擊次數	平均每秒				
		彈匣4	10,512	差距	219	1,217			
		彈匣5	11,088	↑5.4%	231	1,283			
	射擊	擊速射150秒	彈匣5	射擊次數	平均每秒				
	擊速射快速+左射	百龍重雷射	19,082	頭百龍差距	203	1,128	差240 →如果把攻降為210, 可以換到「擊速最快」		
	擊速射快速+左射	炎王內紅巨砲	19,360	↑1.4%	215	1,194	差230		
	擊速射最快	金獅子砲重雷	22,590	↑16.8%	251	1,394	差230		
		擊速射快速	彈匣4	頭5差距-值					
		擊速射最快	金獅子砲重雷	20,520	↑10.0%	228	1,207	差230	
		攜帶彈數	融合材料	數量	融合後	實際可射	彈藥節約20%	平均傷害	全射完傷害
		彈1	9	煌裝美質	39	87	104	110	11,484
		彈3	9	LVS大藥粉	39	78			
		龍擊彈	5	龍擊美質	5	5	10		

短期推展所 面版攻擊力+9 防禦力+15

繩子刺身刺擊 通過3 貫通3 保持「決勝姿勢」2.5秒後，以連續刺擊。
食用前 89 增幅 21 增幅
食用後 94 5.62% 22 4.76%

繩子刺身刺擊 通過3 貫通3 保持「決勝姿勢」2.5秒後，以連續刺擊。
食用前 89 增幅 21 增幅
食用後 98 10.11% 23 9.52%

保持「決勝姿勢」2.5秒後，以連續刺擊。100% 連續刺擊的攻擊力倍率 2.5
10發傷害--> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
282 280 286 282 286 286 286 286 282 284 100發發動次數
1 0 3 1 3 3 3 3 1 2 20

繩子幼刺擊 3.0版正式生效
食用前 84 增幅 97 增幅
食用後 92 9.52% 106 9.28%

繩子火燭燒灼 體力不足時才會發動(目前可能在5以下)

發動前攻擊力 增幅
211 279 32.23%
240 308 28.33% () 禁止與敵向者同隊，連續攻擊

繩子留聲 保持「決勝姿勢」2.5秒後才會發動，效果維持 30秒

發動前攻擊力 增幅
231 246 6.49%

繩子擊小招張

有些地圖的boss血量會有變化，所以不想遇到血特別厚的就吃繩子招張(強度變化不明，看不出來啊)。

效果不明確

[關於PC版與PC平台問題](#)、[PC平台](#)、[關於PC版與PC平台](#)、[關於PC版與PC平台](#)、[關於PC版與PC平台](#)

2020.11.16 有關遊戲事件流出情報
關於個人對社畜遊戲PC平台
amibo 特別外製遊戲「保羅封其系列」
附件人表示PC版可能於2022年發售
20210912發售第二次更新內容，包含新
續行更新內容，包含新內容及bug修復

MHRise體感版2021年1月發售(事後證明符合)，PC版將於2021年10月發售，差不多不知道，但早發會上PC平台，這可以肯定。
PC平台目前尚不清楚進行不行？主線應該沒問題，但反証都不容易，社畜

[關於PC版與PC平台問題](#)

[關於PC版與PC平台問題](#) - 0，真不知道這種神編子什麼意思？

2021年4月底，官方預計更新內容。

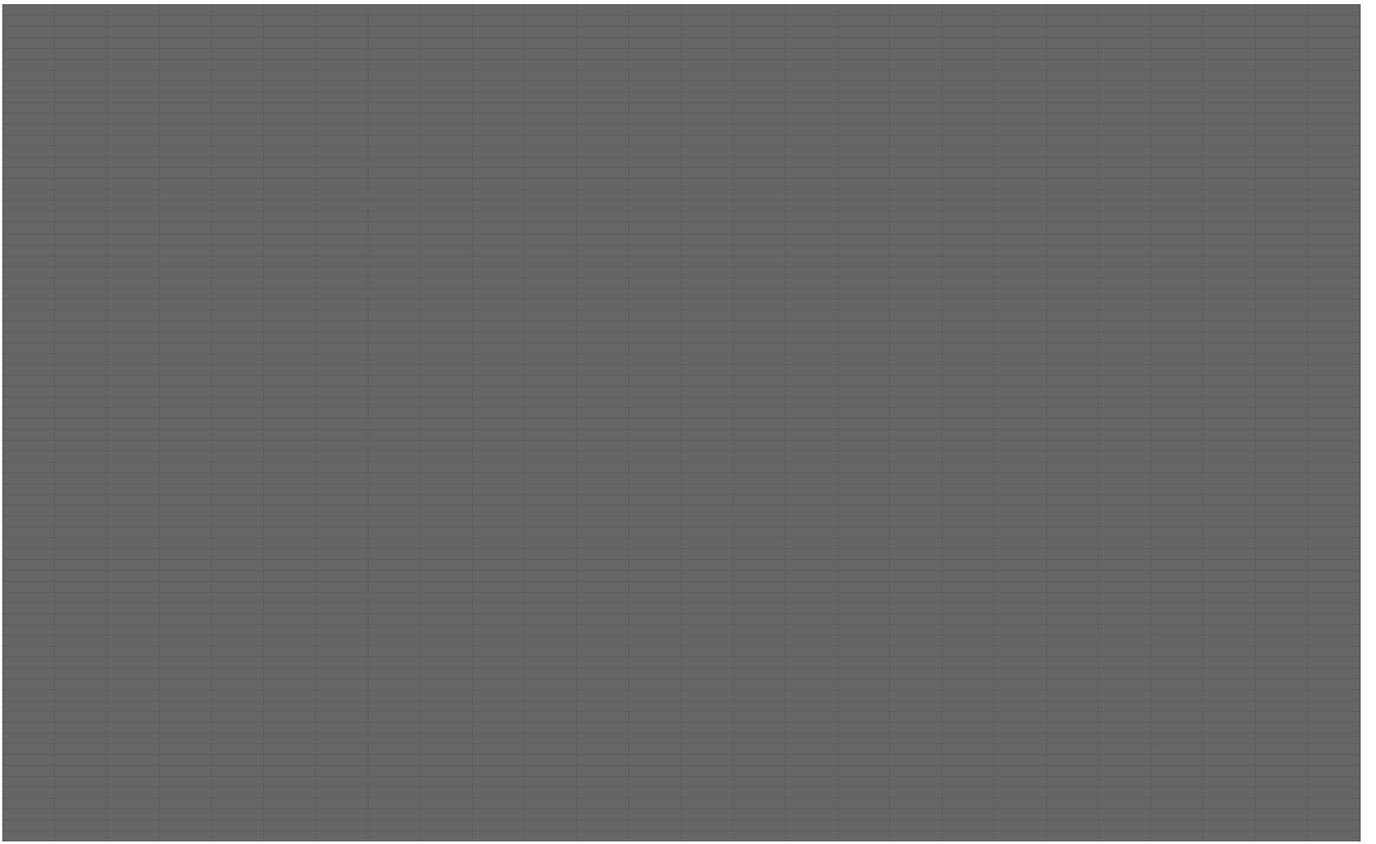
11年前，MHRise版本的高級戰鬥法。

官方將在4月底的v2.0版本修復內容和推出重量的鑽石問題。

v2.0版本更新內容及bug修復。

更新！Ver.3.0！概要

官方公告連結



v3.0版
精神科之選

件數	會心率提升
1	4%
2	6%
3	10%
4	12%
5	40%

空練系特效	
85	
89	4.71%

隨鳥銃式用具 效果持續 195秒(3分15秒), 下次自動間隔大約 183秒(3分03秒)-還要看到新心構啊
 投擲者槍 效果持續 150秒(2分30秒), 下次自動間隔大約 105秒(1分45秒)-還要看到新心構啊

苦無				
無強化	34		38	
真遠強化	34	0%	38	0%
投擲者槍	43	126.47%	47	123.68%
攻小	35	102.94%	39	102.63%

真遠強化只對會真買的效果有效

隨鳥銃式用具				
無強化	47		64	
攻大	50	106.38%	68	106.25%
真遠強化	49	104.26%	67	104.68%
投擲者槍	55	117.02%	72	112.55%
真遠+投擲	58	123.40%	76	118.75%

大平棍劍		
無強化	43	
真遠強化	45	104.65%
攻大	45	104.65%

