

## 反動軽減

### ▶ 簡単にまとめた反動軽減の弾種類

ボウガン用スキル反動軽減について、調べてみたので書いちゃいます、(・̀)

ご存じのとおり「反動軽減」は、ボウガンの反動の大きさを補正するスキルです ^ ^

## 【反動軽減スキルの値】

反動軽減 + 1 なら反動修正値が + 2

反動軽減 + 2 なら反動修正値が + 4

と修正値がなるのですね ~ ^ ^

ボウガンの反動の大きさは、「弾種類」と「ボウガンに設定されている反動ステータス」とスキルによる修正値の3要素によって決定します。

反動値 = 弾種による反動値 - ボウガンに設定されている反動ステータス - 反動軽減スキルの値

## 【弾種による反動値】

8 : 通常Lv 1

9 : 通常Lv 2

10 : 通常Lv3、貫通Lv 1、貫通Lv2、散弾Lv1、散弾Lv2、属性弾

11 : 貫通Lv3、散弾Lv3、榴弾Lv 1、回復Lv1、毒・麻痺Lv1、ぺ、鬼、硬、捕

12 : 鉄鉤榴弾Lv2

13 : 鉄鉤榴弾Lv3、拡散Lv1、回復Lv2、毒・麻痺Lv2、滅龍

14 : 拡散Lv2、拡散Lv3

## 【ボウガンに設定されている反動ステータス】

反動やや小さい = 3

反動中 = 2

さらに

0 ~ 8 なら反動小

9 ~ 10 なら反動中

11 ~ なら反動大

となります。

## 以上より

ボウガンに設定されている反動ステータスを 反動中 = 2 で考えますと

通常弾Lv2や貫通Lv2の場合、反動値 =  $9 - 2 = 7$  で反動小

になるので、反動軽減がいらなくなります。

なので・・・

この場合は反動軽減をつけずに通常弾強化とか貫通弾強化をつけるといいですね

毒・麻痺Lv2の場合、反動値 =  $13 - 2 = 11$  で反動大

になるので反動軽減+2 があると、反動修正値が + 4 なので・・・

反動値 =  $13 - 2 - 4 = 7$  で反動小

になるので、反動軽減+2 があるととっても楽ですね ^^

また、ライトボウガンの速射についてですが・・・

速射対応の弾を撃つ時、必ず反動が最大になってしまうので、反動軽減をつけても無駄になってしまいます。

て感じで、自分が使いたい武器によってスキルを変えるのもいいかと思います ^^

私は何でも使えるように・・・反動+2 と装填速度は必ずつけるようにしちゃってますが、この話を見てからライトボウガン用のボウガン装備も作るのも面白いかもと・・・ d (> < `)

思った今日この頃でした～