

ガンスト2のコンボ補正のしくみについて

ガンスト2では武器ごとにコンボ補正蓄積値(仮の名前)が設定されており、武器が1発ヒットするたびにこの値が加算されます。同じ敵に対する後続の攻撃は、それまでに蓄積されたコンボ補正蓄積値の整数部分の値によって、攻撃力に次のような修正を受けます。

蓄積値	倍率		蓄積値	倍率		蓄積値	倍率
0	1.000		11	0.608		22	0.314
1	0.960		12	0.578		23	0.292
2	0.922		13	0.548		24	0.270
3	0.884		14	0.518		25	0.250
4	0.846		15	0.490		26	0.230
5	0.810		16	0.462		27	0.212
6	0.774		17	0.436		28	0.194
7	0.740		18	0.410		29	0.176
8	0.706		19	0.384		30	0.160
9	0.672		20	0.360		31	0.144
10	0.640		21	0.336		32以上	0.143

この表の詳しい求め方はこちらのドキュメントを参照してください：

[ガンスリンガーストラトス2 コンボ補正検証](#)

例

アサルトライフルLv.3

1発あたりの蓄積値はたぶん4.0、1発目の実測威力は61、2発目は51、3発目は43でした。

2発目の威力は、1発目でコンボ補正蓄積値が4.0溜まった状態なので、表の4の行を参照します。その倍率0.846を61に掛けると、

$$61 \times 0.846 = 51.63$$

となり、2発目の威力が求まります。同様にして3発目は、

$$61 \times 0.706 = 43.04$$

と求まります。

ライトハンドガンLv.2×7→スナイパーライフルLv.4

ライトハンドガンLv.2の蓄積値はたぶん3.2です。

ライトハンドガンLv.2を7発当てたあとのスナイパーライフルLv.4(威力145)のダメージは、蓄積値 $3.2 \times 7 = 22.4$ の整数部分が22であることから、表の22の行を参照します。

$$145 \times 0.314 = 45.53$$

なので、およそ45のダメージを与えると推測できます。

こちらの表に、現在推定できているコンボ蓄積値のデータを載せておきます。

[コンボ蓄積値データ](#) (←もうだいぶ古いデータで、ガンスト2のVer.2以降のデータは更新されてないと思います)

トレモのプレイ動画等で武器を連射して当てているシーンがあれば、蓄積値は結構簡単に推測できるので、興味のある方は試してみてください。

灰ダウンまでに撃ち込める回数

武器ごとに灰ダウンまで何発撃ち込めるかという値が設定されており、これを超えた回数を当てることは基本的にできません。なので、武器のコンボ補正の値と灰ダウンまでのHit数が、その武器の本当の火力ということになります。

例えば、ライトハンドガンは13発当てると灰ダウンになります。10hit目からはコンボ補正が乗りすぎてダメージは一律七分の一というカスダメに近い値になってしまいます。

ここで例外となるケースが2つあります。

ショットガンのように複数弾が同時に敵にhitする武器と、ジョナサン茉莉のロボ組です。

ショットガン(などで発生する)特殊計算

例えばヘビーショットガンは7発で灰ダウンする武器(のはず)です。しかし、実際にダメージを計測していると9発(1トリガーでの発射全弾)が当たっている事例がかなり見られます。どうやら、灰ダウンする瞬間に同時に多数の攻撃を叩きこめば、それらの全ての攻撃は命中したことになるようです。ただし、コンボ補正は1発ごとに計算され、きちんと減算されます。

例えばキャノン砲を4人で完全に同時に当てたとしても、1発以外は全て大幅に減算された(たぶん1/7)ダメージしか入らない、ということです。

この事実はいくつかのケースで重要です。まずは、両手に重火力単発武器を2つ持っているキャラクターの場合。例えば鉄球2個持ってるジョナサンとか、ヘビマグ2丁持ってる兄貴ですね。彼らは経験的に知っていますが、片方当てただけでも灰ダウンになってしまう武器でも、2発同時に当てればダメージ2倍！とまではいかないものの、いくらか多いダメージを与えることができます。

また、ヘビー以外のショットガン武器ユーザーは、1発目がカス当たりで敵がダウンしなかったことを嘆いてはいけません。むしろそれは、さらに接近して2発目を全弾ぶち込めば普通に全弾ぶち込むよりも高いダメージを期待できるということです。

ロボ組の灰ダウン耐性

通常の人間型キャラの灰ダウンまでに要する攻撃量を100とすると、茉莉は180強、ジョナは220ぐらいの耐久力があります。例えばジョナは通常の人間の2倍以上灰ダウンしないわけですが、別にこれはマシンガンを受けた時ジョナは人間の2倍以上のダメージを受けるということではありません。

コンボ補正の仕組みから明らかですが、マシンガンを連続Hitしていくと後半のダメージは全て七分の一にしかありません。実際のところ、ほとんどの連射系武器ではロボに対する総ダメージは1.3倍程度です。

しかしここで輝いてくる武器が2つあります。バトルライフル4とアサルトライフル全般です。これらの武器はコンボ蓄積値が低く、連続して当ててもあまりダメージが減らないうちに相手が灰ダウンになってしまう武器です。しかしロボ相手なら、十分に何回も当て続けることができます。これらの武器はロボに対して通常時のおよそ1.4倍強～1.5倍のダメージを与えることができます。