

## バードの実践

楽器を使ってモンスターを手玉にするバードの能力は、戦闘においてはかなり頼りにされます。また、タイマーが安全なタイムをする際にも欠かせないものとなっています。もっとも「沈静化」については、開発側の意図した効果ではないというようなことが言われていたりもしますけどね。

### fire horn のダメージ

まずは、なかなか分かりづらい fire horn の効果について説明しておきましょう。これはバード技能がなければ使用できないマジックアイテムです。その使用にはまず Sulfurous Ash × 4 が必要です。秘薬低減 100% の装備でも、こればかりは必要になるので横着せずに用意しましょう。

そうしたら、ダブルクリックして、場所をタゲるとその周囲に火柱を起こし、範囲内の敵に炎ダメージを与えます。複数を巻き込んでダメージは分散しませんし、Sulfurous Ash の消費量にも変わりはありません。指定可能な範囲は自分から 2 ブロック以内とかなり至近です。ダメージを与える目的のアイテムですが、誤って接触して大ダメージを受ける・・・などということが無いように注意しなければなりませんね。

連続使用は不可能で、一度使用すると何秒か使用できなくなります。再使用可能になるとシステムメッセージが出ます。また使用するたびに 1 % の確率で破壊判定があります。一度破壊されると、アイテムとして消滅します。

実際、どのようなダメージを与えるのかを考察しましょう。まず、ダブルクリック時に使用成否判定が行われます。その成功率は以下の通り。

$$\cdot \text{fire horn 使用成功率} = ( \text{「音楽」} - 77.5 ) \times 2 + 50\%$$

修業を始めたばかりのバードでは歯が立たないことがわかります。「音楽」が 80 は無いとまともには使用できず、GM でほぼ間違いなく使用可能になるということですね。そのダメージ計算はちょっと複雑です。

まず「音楽」「不調和」「沈静化」「扇動」の 4 つのスキル値から、以下の式にしたがってそれぞれの基本値を計算します。

$$\cdot \text{基本値} = \text{スキル値} + \text{高スキル補正} \times 2 \quad \text{高スキル補正} = \text{スキル値} - 90 \text{ (スキル値が 90 を超えている場合のみ)}$$

スキル値が 50 なら基本値も 50 です。一方、スキル値が 100 なら基本値は 120 になりますが、大丈夫ですか？これを 4 つのスキルそれぞれ求めておきましょう。そうしたら、それを以下の式で合算します。

$$\cdot \text{基本ダメージ} = ( \text{「音楽」基本値} + \text{「不調和」基本値} \times 3 + \text{「沈静化」基本値} + \text{「扇動」基本値} \times 3 ) \div 8$$

小数点以下は切り捨てます。「不調和」「扇動」というどちらかというと攻撃的なスキルは、他の 2 スキルより比重が重めで評価されます。全スキルが 50 だと 50、全スキルが 100 だと 120、全

スキルが 120 だと結果は 180 となり、これが最大値になります。

で、基本ダメージに従って、以下のようにダメージが与えられます。対象の炎抵抗値分だけさらにダメージは軽減できることは忘れずに。

- ・ PvM : 基本ダメージ × 0.45 ~ 基本ダメージ × 0.56
- ・ PvP : 基本ダメージ × 0.3 ~ 基本ダメージ × 0.37

複雑な一方ですが、対人戦 (PvP) ではダメージが抑えられるということが分かります。複雑な計算が続きましたが、スキルが上がれば上がるほどダメージはどんどん上がります。全てのスキルが GM クラスなら素で 60 前後、抵抗があっても 30 前後のダメージは確実に与えられるはずで、Energy Bolt よりちょっと弱いかなあというぐらいで、相応に戦力として計算できるダメージは与えられます。

とにかくスキル構成に悩みがちなバードにとっては、かなり重要なダメージ源となる可能性を秘めていますが、連続使用は出来ない点がネックです。ただ、バード技能を遅延させるわけではないので、バード技能使用直後でも fire horn による攻撃は可能ですし、逆の順番でも互いに干渉せずに連続で行動できます。

## バード難易度と成功率

基本的なバード能力の使い方は、ので御確認ください。

バード能力の成功率は幾つかの要因が絡んだ計算方法になります。まずは以下の補正を計算しておきます。

- ・ バードボーナス : 「音楽」 - 100 「音楽」 GM 以上の場合のみ
- ・ 楽器補正 : 高品質なら +5、特効楽器なら +10、反特効なら -15

あとはバード技能を使おうとする相手のバード難易度が問題になりますが、これは表にまとめがあるので、そこから調べれば分かります。バード能力を使う前に、使いたい楽器を弾いておくことを忘れずに。

具体的な「不調和」「沈静化」の成功率は以下の式から計算されます。

- ・ (スキル値 - 対象のバード難易度 + 楽器補正 + 10) × 2 + バードボーナス + 50%

「扇動」は相手が 2 体になるため、ちょっと計算式が変わりますが、要領に変わりはありません。

- ・ (スキル値 - バード難易度平均 + 5) × 2 + バードボーナス + 50% バード難易度平均 = (対象のバード難易度 - 楽器補正) を平均したもの

なーんか分かりづらく感じるかもしれませんね。一切の補正なしでスキル値とバード難易度が同じ場合、成功率は 60% になる、ということが分かれば良いかと思います。で、スキルがバード難易度より 35 以上低い場合は成功率は 0% になり、スキルがバード難易度より 15 高い場合は

成功率が100%になる、ということですね。

つまり、スキル上げに際しては、バード難易度が今のスキル値と同じぐらいの相手を探せば良いということですね。また「音楽」がGM以上なら3つのバード能力全ての成功率が上がるというの見逃せません。どのバード能力を使ってもあがるものなので、意識せずとも「音楽」がまず上がるはずではありますね。

「音楽」は楽器をダブルクリックするだけで、非難易度制で上昇するので、暇があったら楽器を弾くぐらいの気持ちで良いかもしれません。

実際に、どのモンスターに自分のバード能力が効くのかは、そのモンスターごとのバード難易度によって決まります。またモンスターによっては効かないバード能力もあります。それについて、ここでまとめておきます。

下記の表は公式ガイドブックから引用しています。

バード能力が有効かどうかを示す記号は以下のような意味があります。

- ・扇動 : 可能、× : 不可、 : 不可 (被扇動は可能)
- ・沈静 : 可能、× : 不可、 : 範囲沈静は不可
- ・不調 : 可能、× : 不可、 : 効果半減

属性の意味はネームカラーとはまた別で、

- ・善 : マイナスカルマだと襲われる
- ・中立 : こちらから攻撃しない限り襲われない
- ・悪 : 近づけば必ず襲われる

・・というような意味合いになっています。ブリタニアではほとんどの動物が(熊でさえも)中立で、おとなしい性格のようです。

バード難易度表 ( ~ 39.9)

[ ~ 39.9 - - - ]

バード難易度表 (40.0 ~ 79.9)

[ - 40.0 ~ 79.9 - - ]

バード難易度表 (80.0 ~ 99.9)

[ - - 80.0 ~ 99.9 - ]

バード難易度表 (100.0 ~ )

[ - - - 100.0 ~ ]

