

ragnarok online の話題中心

このwikiはtiametサーバーで遊ぶ管理人rabiの逃避エネルギーで運営されています。

今のところメインコンテンツはAGIWIZ関連のテクニック解説です。  
IW好きな人は是非見て行って下さい。

現在IWには**数種のバグ**が確認されています。  
当サイトではIWを用いたテクニックをいくつか紹介しておりますが、バグの内容を熟知の上、ご自身の責任のもとでの使用をお願いいたします。

はじめての方には

[サンドウィッチ](#)

[BSR](#)

をオススメします。

興味を持たれたら他の記事もどうぞご覧ください。

### よしなし

2011/04/08

お久しぶりです。

本当に色々な事がありましたが、なんだかんだで元気になっています。

10年以上辞められなかったROにふと繋がなくなって5ヶ月。  
正直もうゲームとしてのROには全く魅力を感じないのですけれど、  
中でしか会えないお友達と我が子の様に育ててきたキャラ達には未練あります。  
久しぶりに1day買ってこようかな。

それはそうと、[AJPC2011開催](#)きました。

あんまり遅いんで今年はまだ開催しないのかと思った。

日本にいながら無料で本気のポーカーを遊べる数少ない機会です。

私も大阪オフ予選とオンライン予選参戦予定なので、興味のある方はぜひご参加を！

でも、ルールとかわかんないし、な方は[やる夫ポーカー](#)をどうぞ。

名スレです。ここに書いてある情報だけで十分勝負できます。読んだらやりたくなるよ！

一言だけ地震について。

地震も津波も原発もすげーやばいですが、同じくらい日本の経済がやばいよね。

「それ本当に必要ですか？」なんてACがCM打ってるのはなんなんだろう。

被害を免れた人は今こそ、買うべきです。

2010/10/21

R化きましたね！(遅)

なんだかんだでROは続けております。

何年かぶりにギルド活性化してて楽しいです。

キャンペーンかぼちゃがすごい性能だったのでふと思い立って殴ってみました。  
この撮影の前に3回殺されているのはご愛嬌。もうやりたくないです；

2010/02/17

[いりす症候群！滅](#)きてたー！

という訳でさっそくプレイしてみました。

感想！

やっぱりすごい面白いです！ストーリーそうきたかという感じでw

いりすさん以外の登場人物の背景に深みがでて楽しめました。

肝心の滅モードのゲーム性の部分ですが、  
拳動やプレイ感が変わっているのでリメイクというよりは続編という位置づけかしら。

- 情実ゲージは時間減少しなくなりました。
- 上からくる何かは四角いのだけに、三角形はできません。
- 何かが軽い印象。よく飛びます。
- **二丁投げ**は使えなくなりました。反応後のお手玉は一回きりです。
- 何かは反応するまでは豆腐を無制限に消滅させる性質を持つようになりました。

これにより反応までは何手でも使ってお手玉が可能。  
逆に豆腐で詰め物をするタイプの拠点プレイは実質不可能になりました。

- 下からくる何かはすごい重いです。

反応させてから消滅するまでに結構猶予があるのでここでコンボを組めるかが高得点の鍵でしょうか。

- れべるは100で強制終了！？

初回プレイではルールがわからず1000点位で即死しましたw  
2回目のプレイで15万点突破  
3回目でlv100エンド 以降5連続lv100エンド

まず言える事は、いりす症候群！滅は運ゲーではなくなったという事ですね。  
前作10万点クリアができる腕前ならlv100到達エンドはそう難しくありません。

前作は終盤の情実ゲージ損失が激しく、  
突破出来ない局面がくると回避できない死があった様に思います。  
本作はお手玉が無制限にできることもあり、掘り起こしや2ブロック同時お手玉等で  
かなり厳しい局面にも対応できます。  
またゲージの時間減少がないので、連鎖を狙わず守りに入ればゲージ切れで殺される事は格段に減りました。  
ひとつ気がついたのですが、下からくる を連鎖させる場合は敢えて上からの何かを反応させないという  
選択肢もあるという事です。  
反応済みの何かは不活性ブロックにあたると消滅してしまいますが、  
反応前なら浮上してくる の間を転がって目的の に当てる事が可能です。  
下からも が浮上してくることで選択を迫られる時間はより短くなっていますが、  
取りうる選択肢はより多様になりました。  
運の要素を減らし、プレイの多様性を盛り込んだ良調整ではないでしょうか。

lv100で強制終了されるので、やりこみの方向性としては限られたlv上限の中で  
いかにして高得点を取るかということになりそうです。  
現在23万点くらいが最高ですが、徹底的に連鎖狙いならば30万点くらいは狙えるのでしょうか。  
がんばらないとー。

2010/02/08

明けましておめでとうございます！  
数カ月に一度現れるレアな管理人です。

通勤時間にひたすらいかと戯れる修行を続けた成果です。  
よじ登りが消せば良かったのですが、  
ちょっとこれ以上は私には無理かなって感じです；

いかをくぐるのは私程度の腕前では狙って成功させられないので、数うち当たる作戦でw

これ、その直前の振り上がりから勢いを殺さずに次の島に渡る部分が地味に激ムズなんですよ。どうしても段差に引っかかっちゃって。

お持ちの方はやってみてください。お持ちでない方は買ってみてください。海腹川背がもっと売れて、はやく続編がでますように。

2009/12/25

スミマセン。前の記事で紹介したセルフイマスターですが、やっぱダメですね！（お絶望的に問題数が少なすぎてちょっとやり込むと既出問題ばかりになってしまいます。覚えゲーと化したクイズはダメですよー。勝っても負けてももによもによします。

今日は大本命ゲームのご紹介をば。

海腹川背です。先日DSにほぼパーフェクトな完成度で移植されました。アクションゲームでは私の中でぶっちぎり一位です。最高に面白いです。腕に覚えがあって未体験の方は是非お買い求めください。お買い求めください。損はさせません。良ゲーは売れなきゃいけないと思います。あ、間違ってもPSP版は買ってはいけませんよ？；

大して上手くない癖に海腹川背の何が最高なのか語りだすとちょっと長くなるので今日はこの位にして、あんまり上手くないプレイ動画を貼りますw

このパターン作るまでに500回くらい死んだんだから！！；  
とりあえず全ドア攻略しないとだわー。

2009/12/11

すごーく前にもちらっと書いたのですが、わたくしアン×アンというクイズゲーが大好きでして。行きつけのラウンドワンで木曜日100円2クレジットなのでお昼休みに走ってプレイしに行ったりする始末。クイズゲーというとQMAも有名ですけど、私はアンアンの方がずっと面白いと思うんですよー。QMAって同時にプレイできる人数多いですけど、マラソンみたいなもんじゃないですか。入賞ラインは他の参加者によって変わってきますけれど。基本的に自分との戦いで、他のプレイヤーに干渉できない。

アンアンは回答権の取り合いや自分の順位、ポイントの状況を見ているんな作戦が取れます。そういう駆け引きこそが「ゲーム」だと思うんですよ。スミマセン。単なるセガ信者です。

本題。

「早押し」もできる無料の対戦クイズゲーを見つけました！結構楽しめると思います。人が少なくてマッチングがなかなかだったり、問題数が少なくて何度も同じ問題に遭遇（割と致命傷）しますが、そこは無料なので！！QMA的な「みんなでクイズ」とアンアンの「早押しクイズ」が選べます。

プレイヤー名loveinchで早押しクイズに出現しますんで！誰か一緒に遊んでください！

2009/12/3

ここで紹介するのは初めてな気がしますが、私は一次職が大好きです。別にマゾっ気がある訳ではないのですが、限られたステとスキルと装備っていう縛りはまた違ったゲーム性があります。グラフィックの出来も素晴らしいですし、一次職じゃないと出来ないこともあるんですよ。

そんな訳で1stキャラはいまだにシーフだったりします。アヌビスさんが実装されてからはLV上げも楽で、ソロでよく通ってるんですが、

今日はピラミッド4階でこそこそ狩る時の小ネタをご紹介しますよ！  
ぐわっと集めてぐわっと倒せる人には関係ないですw



teikoさん(94)落雷を回避する決定的瞬間

はい、TS落とされてる場面ですがダメージ発生してないのがお分かりでしょうか。  
TSだけじゃなくFWも同じ方法で回避できます。  
実はPD4って最西端と最南端の壁際1セルは「100%セル設置型のスキルが発するんですよ！」  
常識だったらごめんなさいですよ！  
アビスさんをここまで引きつけて戦えば随分楽になります。  
これだけでTSとFWは完全無効化できてしまいます。  
TSの詠唱はじまったら通常攻撃止まるんで寧ろどンドン詠唱してという感じです。  
PTだとあんまり意味ないと思いますけど、ソロだと格段に魚の減りが違いますよ - 。  
こそこそ隅っこ狩りしてる同志はお試してください。

2009/11/3

そんな引っ張れる程の大ネタでもないのに、サクッと公開します。  
[ちら見せサンド](#)です。

今回、割とお気に入りです。実用性はともかく！  
非接触型で、さほど高LVのIWを要求しないのでDEXWIZ諸氏にもお楽しみ頂ける構成です。  
けっこう歯ごたえのある難度だと思いますので、  
腕に覚えのある方は是非マスターしてみてくださいネ。

[よしなしログ2](#)  
[よしなしログ](#)

### 今後の更新予定

- 移動を極限まで抑えたサンド展開法
- いりず症候群！攻略
- FW三枚制限を意識しよう（省エネ殲滅法）
- 一枚ハメ確定タイミングを見極めよう

