

- ちょい触りトレイン
 - 手順
- おたより

ちょい触りトレイン

言うまでも無いことですが、FPシュートを用いてMHを殲滅するには、まず散らばったモンスターを一纏めにするという作業が必要になります。

この為の手法として一般的なのが所謂サークルトレイン（円を描くように逃げ回る）ですが、足の速さの違うモンスターが混ざっていると難しく、時間がかかってしまう事があります。

ここではAGIWIZがその高fleeを活かし、短時間でMHを纏め上げるトレイン法を紹介します。

技の性質上、ASPDの高いモンスターにはあまり有効ではない点に留意してください。

手順

遅 遅 速
 遅 魔<クク>マヤ!!
 速 遅 速

テレポしたら、そこはMHでした。

回避が難しいなら自セルにQMを設置すると良いでしょう。
 タゲを回収できたmobは全部浸けられるはずです。

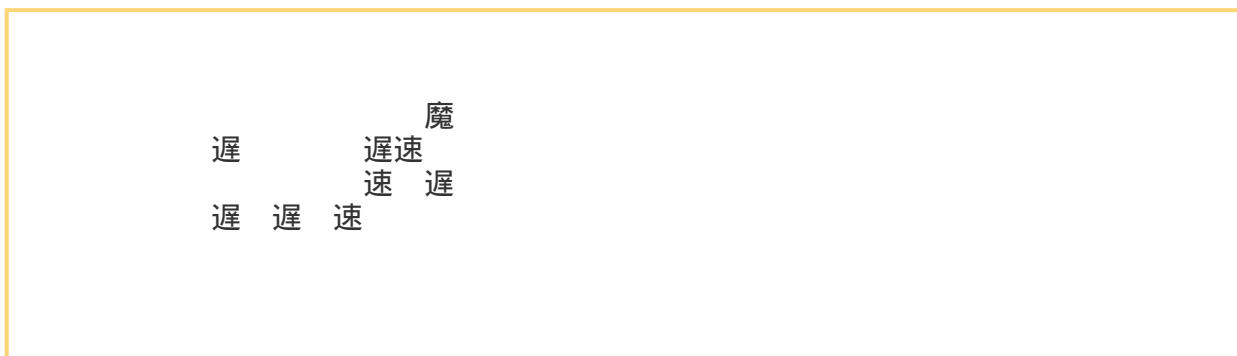
回避に自信があるならQMを纏めたい方向に寄せて出すと、より効率的です。
 足の速いmobから時間差で浸かっていくので、これだけでも纏める効果があります。
 今回は北東に纏めますので の辺りに出すことにします。

遅 遅 魔
 / 速
 遅 遅 速遅
 速

密度の薄い隙間を縫って一方向に移動します。
2匹までは95%避けられる程度のfleeを想定しています。

DEX型では一気に走るしかないのですが、AGI型は少数なら避けることができます。
図の例では接敵した足の速いmobに一回殴られてます。

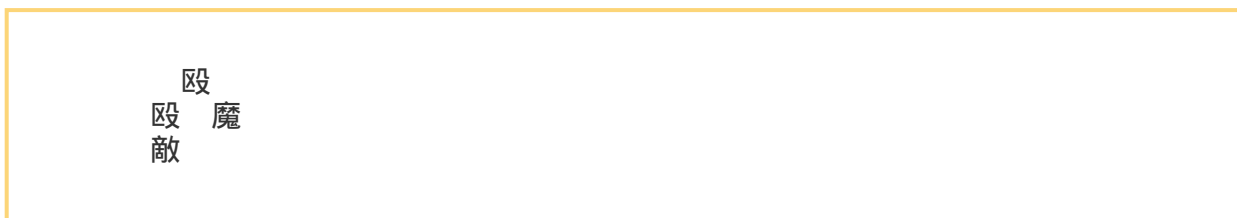
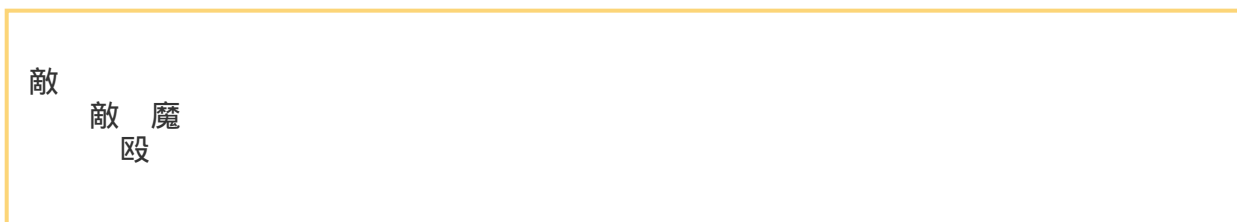
ここで重要な事ですが、プレイヤーを攻撃したmobは攻撃モーション中、静止します。
この静止を利用して先頭ランナー集団を足止めし、纏めるのです。




いくら高fleeといってもそのまま立ち止まっていたらボコボコにされます。
そこでWIZに攻撃を加えたmobが攻撃モーションで静止している間に1セル逃げます。
その間に追いついて来たmobに攻撃されます。また逃げる。

触っては1セル逃げる。触っては1セル逃げる。
この繰り返しで擬似的に囲まれ判定を緩和するのがこのテクニックの肝です。

模式的に説明するとこういう感じ。

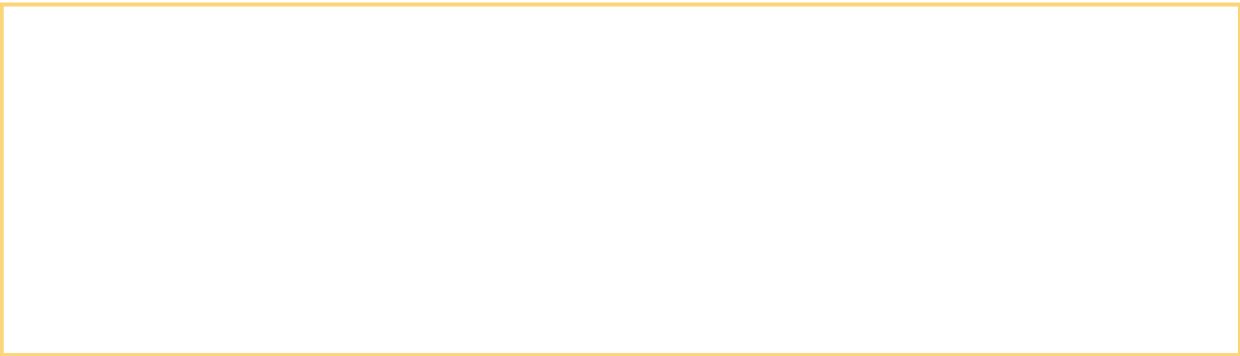




敵 魔
敵 敵

殴 = 殴りモーションで硬直している敵です。
三匹を抱えています但囲まれ判定によるflee減少が起こらないことが分かるでしょうか。

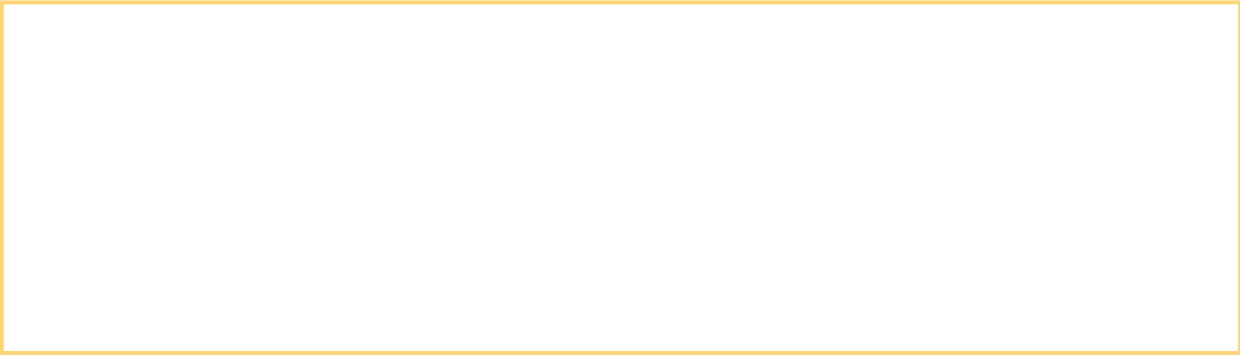
図を戻します。



魔
遅群遅群速

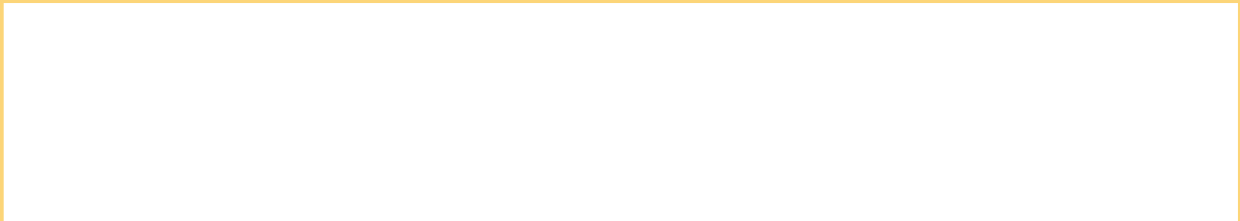
このちょい触りを繰り返していると最後尾がどんどん詰まってきます。
MHに飲み込まれる前に次の手順に移りましょう。

蛇足になりますが、二式改で処理するならば



魔
遅群遅群速

少し遠くまで走って



魔
遅群遅群速

こう開始するか、
もしくは、

遅群遅群速^魔

自セルの西に一枚目を出してから

遅群速^魔
群遅
群

急いで1セル東に離れ、二枚目を設置のどちらかを選択すると良いと思います。

おたより

名前:	<input style="width: 150px; height: 20px;" type="text"/>
-----	--

コメント:	<input style="width: 150px; height: 40px;" type="text"/>
-------	--

投稿

[すべてのコメントを見る](#)



[PR] 不妊治療