

- 生シュート
 - 特徴
 - メリット
 - デメリット
 - 材料
 - 手順
 - 派生(二枚シュート)
 - 参考動画
- おたより

生シュート

FPシュートはFWやIWでmobを足止めし、FPを打ち込んで着火という形が一般的ですが、この技は足止めにスキルを用いません。己の体力と回避力を以てmobを抱え込み、己の命中力を以てmobをFPにぶっ飛ばす。極めて危険なテクニックです。熱い魂を持って臨んで下さい。被弾上等で行いますので、即死系スキルを持つmobを相手にする場合は特に注意してください。

アリーナ70～89攻略や、トップページで紹介したカビマップ狩りはこの技をメイン火力にしています。処理速度で優れますので高時給をたたき出すには持ってこいです。

特徴

自力でmobを抱え込むのでそれなりのLV、FLEEを要求します。自力でmobに攻撃を命中させなければ吹っ飛ばせないなので、それなりのHITを要求します。回避はともかく、HITは2極には厳しいものがあります。それを何とかしてくれる答えがオットー四枚挿しのロッド。HIT10はWIZにとっても、決して死にオプションでは無かったです！！

メリット

- 壁スキルを使わないのでSPに優しい。
- 爆破までの時間が極めて短く、殲滅速度に優れる。
- タゲが切れないのでmobが他人に流れない。

デメリット

- 被弾は前提。HPに厳しい。常に死の危険がそこに。
- HIT100%未達の場合、巻き込み効果が確実に得られない場合があり、不安定。

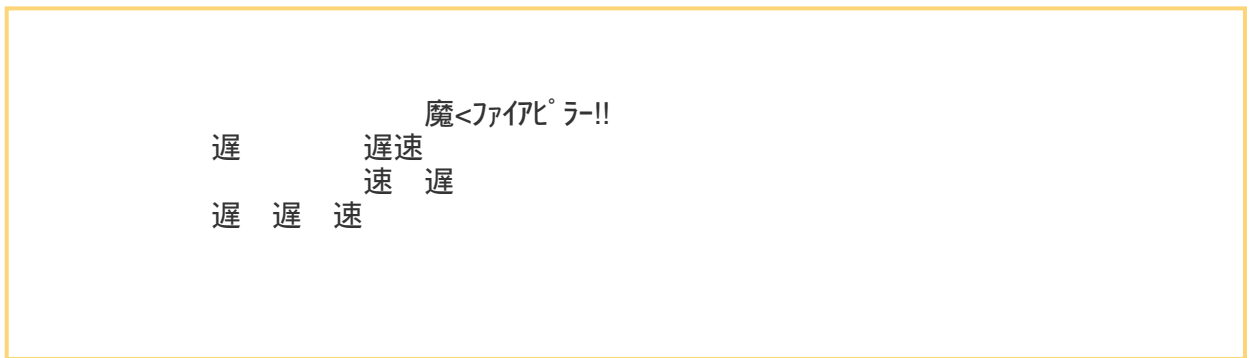
材料

スキル

- FP
- マグナムブレイク(マリンスフィアc)
- QM(mobにより無くても良い)

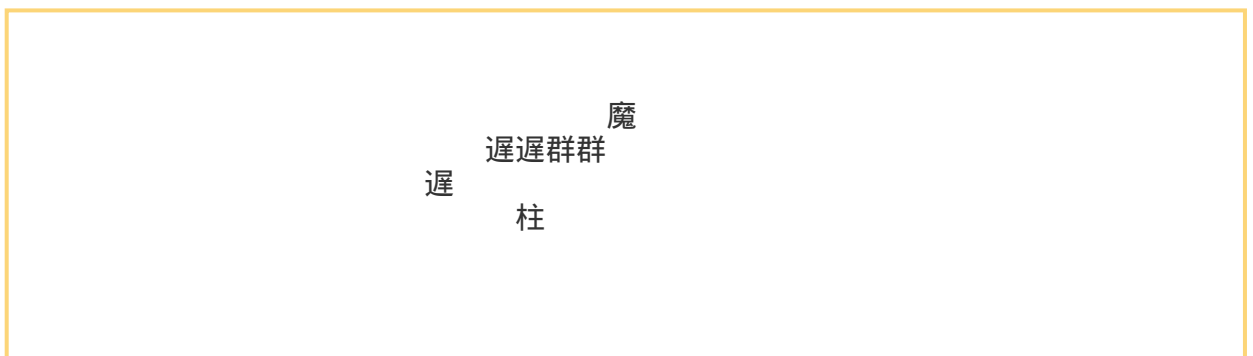
mobを回避するFLEE(QM混み3匹推奨)

手順



mobを一行にまとめます。所謂縦FWに全部ひっかけられる形。
なおかつ、列が伸びすぎず、コンパクトであるとなおグッド。
ここでおすすめしたいのがちょい触りトレイン。
高FLEEをがんがん活かしていきましょう。

上の図の様に一方向に纏められたら、トレイン先にFPを置いておきます。
この例では の座標。



柱は設置済みFPですよ

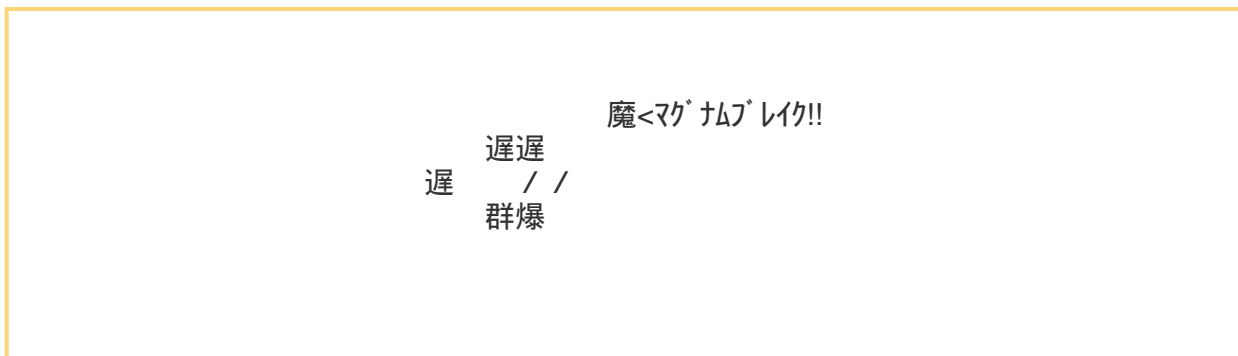
その後はちょい触りトレインを使って、列を短く纏めながら図の様な座標関係を目指します。
爆破ポイントを決めたら後はMBで打ち混むタイミングです。

大切な事ですが、必ずしもトレインしたmob全てで巻き込み倍加を狙う必要はないのです。
ターゲットを確殺できる巻き込み数を確保したら、さっさと着火するのが被弾を減らし、
殲滅速度を上げる重要なポイントになります。

図の例では

WIZに接しているmob + その1セル後ろのmobが確殺mob数を突破した時点で起爆となります。マグナムブレイクの攻撃範囲が5×5である事を利用して接敵前のmobも巻き込みに参加させるのがこのテクニックの肝です。

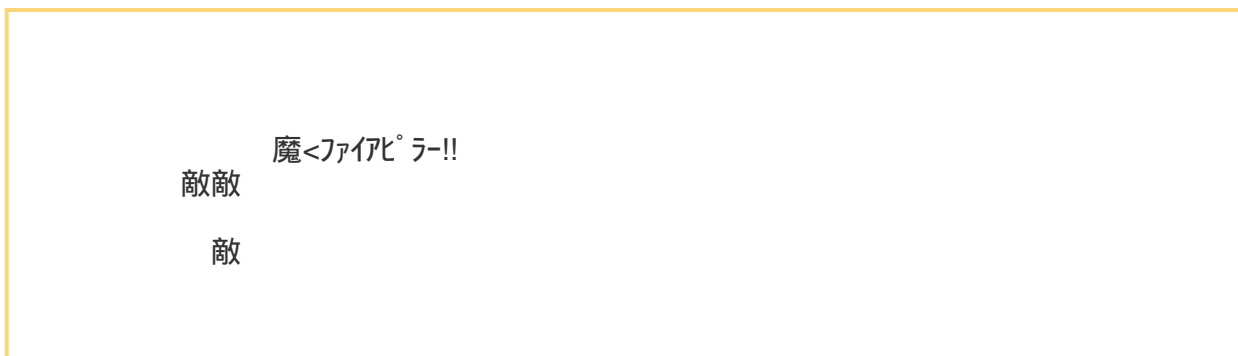
そして、巻き込み数が必要数を突破していれば、FPの攻撃範囲は7×7ありますので、後ろの方のmobも纏めて一掃できるわけです。



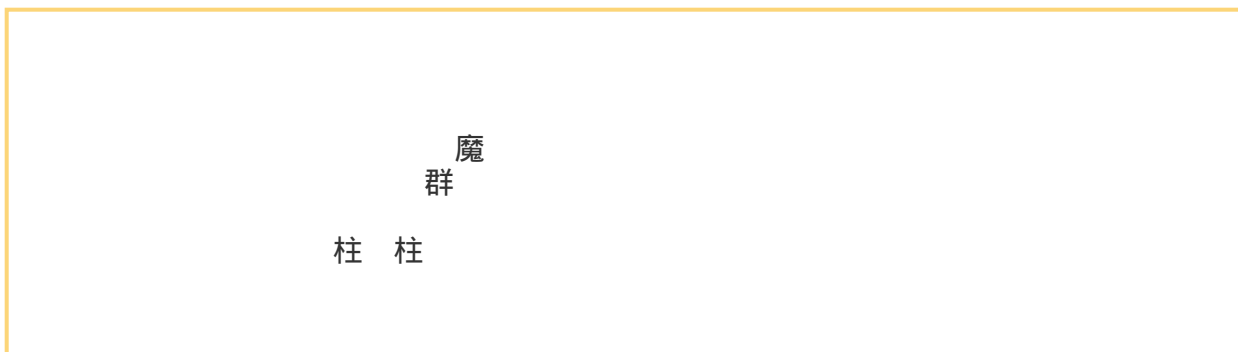
この様にちょっと遅れてきているmobも攻撃できます。タイミング命。

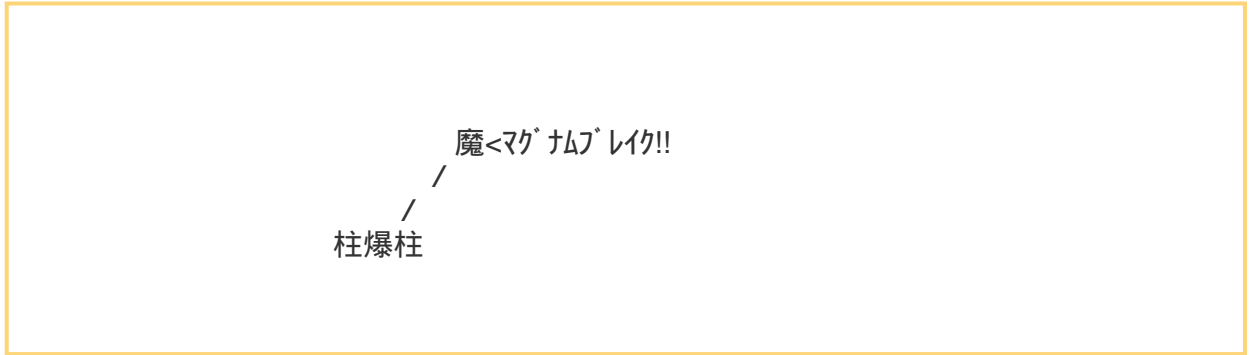
派生(二枚シュート)

アリーナ70~89攻略で、アリスを処理しているのがこのテクニックです。



mobがFP一枚確殺の数に達しない場合、FPを二枚踏ませる事で解決できる。





巻き込み要求数はぐっと下がる反面、ジェム、SP等の運用コストがかさむ。

また、全mob二枚踏み起爆を目指した場合は起爆目標セルが1セルに限定されるため、MBの遠隔撃ちが使えない欠点がある。

参考動画

おたより

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)



[PR] [サブリメント](#)