

- 触って誘導！
 - DEX型的誘導手順(非接触&危険回避)
 - DEX型的誘導手順(非接触&危険愛好)
 - AGI型的誘導手順(接触&危険愛好)
- おたより

触って誘導！

高fleeキャラの大きな利点はmobに触られた場合のリスクが小さいという事です。
今日はmobに敢えて触る、殴られる事で殲滅速度をUPさせる立ち回りを工夫していきますよ。

触った方が良いケースの丁度良い例が[アリーナ70～89攻略](#)のステムワーム部屋です。
最初のステムワームに敢えて触る事でトレイン時間を短縮し、速やかにFPで爆破できます。

ここでは最も顕著に効果の現れる不死mobをFWで焼くケースを
DEX型WIZが好む非接触誘導との比較をご紹介します。

DEX型的誘導手順(非接触&危険回避)

魔<ファイアウォール!!

敵

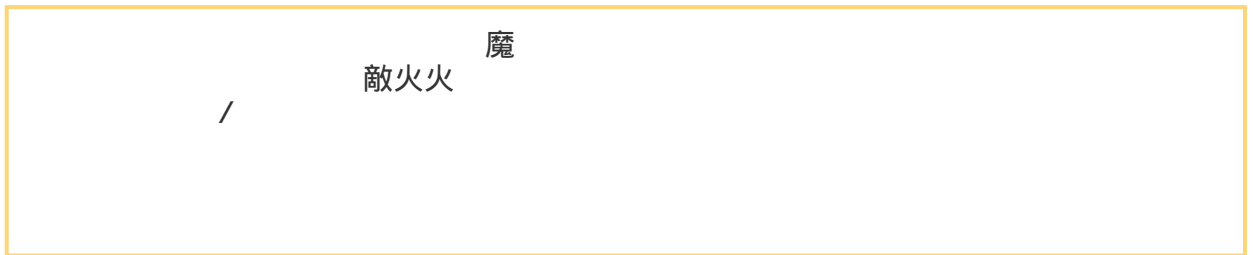
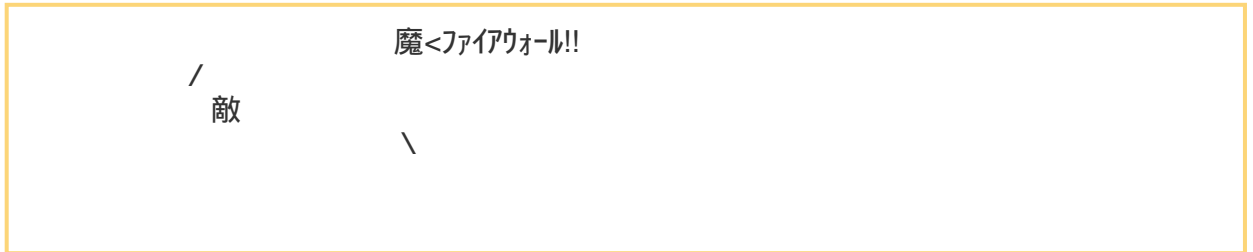
魔

火火敵

\

一番安全堅実な誘導のケース。
ぱったりmobに出会ったら縦置きFW 後退
後ろは掃除が完了しているので安全。

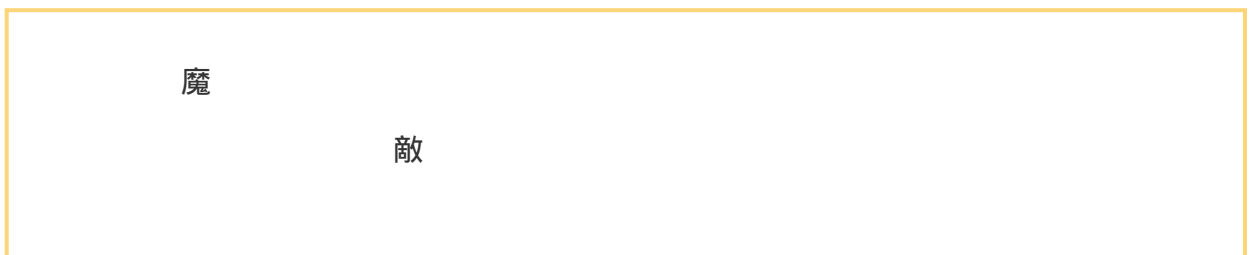
DEX型的誘導手順(非接触&危険愛好)



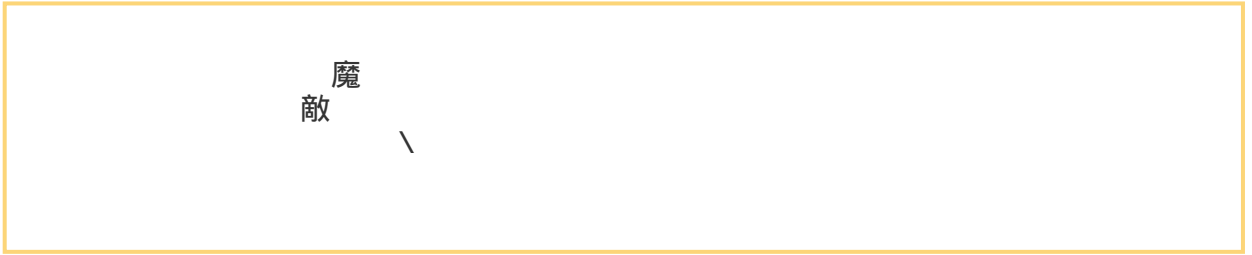
ややアグレッシブな誘導。
後退を嫌い、mobがこちらをサーチした軸に触らない様に前へ出る。
追加のmobを発見できれば一緒にまとめにかかる。
いなかった場合は追っかけてきたmobをFWに引っかける。

最初にこちらをサーチした場所までmobはテクテク歩くので歩行速度が遅いmobだと、FWに引っかかるまで待つてやらなければならない。

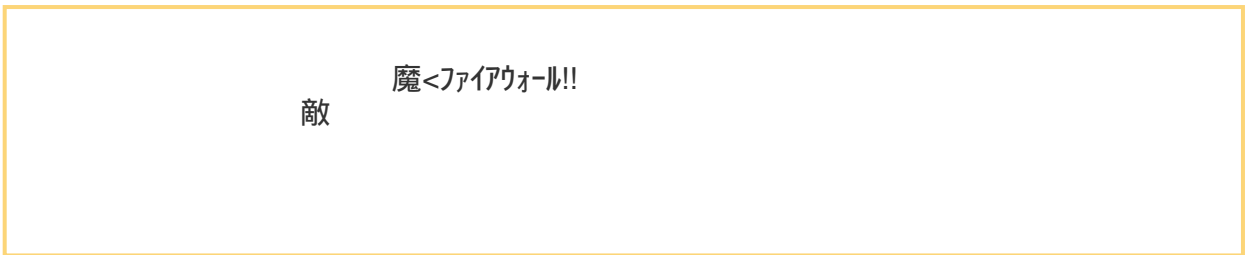
AGI型的誘導手順(接触&危険愛好)



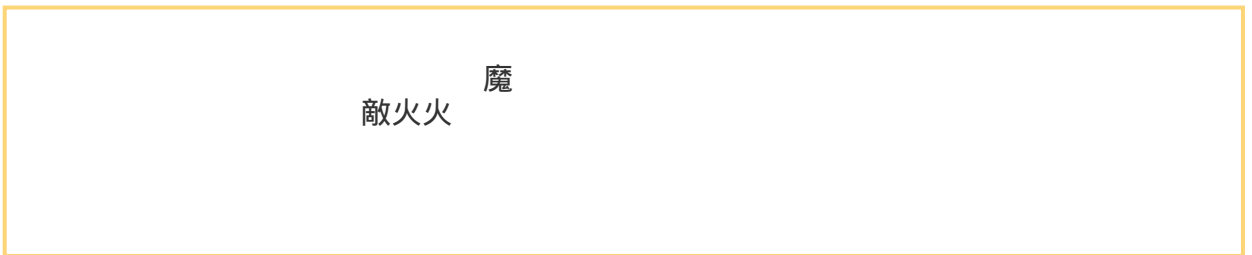
本題いきます。



構わず突っ込む。ココで一発殴られてます。
殴らせる事によって自セルを再サーチさせ、
最短ルートでFWに引っ張り込むのが目的です。



そのまま構わずスルーして走って、FW縦置き。



この様に接触を上手く利用することで、
mobの移動目標セルを更新し、最短コースでFWに突っ込ませる事ができます。

AGI型は触らせるという選択肢を採ることで目標の形を作りやすいのが特徴です。
特有のアドバンテージを活かした立ち回りでもりもり殲滅しましょ！

おたより

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

[すべてのコメントを見る](#)



[PR] フロアコーティング