

- BOSS属性対応サンドウィッチ

- らび評価

- オススメ度
- 総合火力
- 火力密度
- 消費SP対火力
- 魅せ度

- 材料
- 性能
- 手順

- 参考画像
- おたより

## BOSS属性対応サンドウィッチ

BOSS属性のモンスターは直下IWで縫い止めると、待機状態になり、テコでも動かなくなるため、通常の誘導ではサンドウィッチが使いません。この技はもう無理矢理にでもBOSS属性をサンドに誘導したい！という熱いニーズに応えるべく開発しました。

IWの自然解凍をリリースに用いる為、IWのLVが高すぎるとスムーズにできません。妄想ではありますが、サンド発動のタイミングに合わせてSGを被せる等すれば、瞬間ダメージは相当なものになるかも。腕に覚えのある方はツール火山で剣ガディ処理にどうぞ（適当な事を言ってみる）

トレインからの直下IWハメが東向きでは成功しない（と思う）ので、ソロ運用では西向き限定ですが、タゲを持つ役の人がいる場合は東西反転してもokです。初手の難度が一気に下がるのでオススメです。

### らび評価

#### オススメ度

初手の斜めハメ、融解時間調整など、設置難度はかなり高いです。どうしても仕込みに時間がかかるのでサンド1セット+追撃で倒し切れないと、あまり使用するメリットはないかも。IW自然解凍がサンド発動のトリガーですので、AMPを邪魔しないのは ですね。SGを被せた瞬間火力は相当なものになります。

#### 総合火力

1セットで与えるダメージの規模。210HIT。

#### 火力密度

BOSS属性はFWをもれなく踏みつぶしてくれるので、発動後は全セル0ノックバックhit相当のスピードで食い破ってくれます。

## 消費SP対火力

---

IWを4本も立てるため、SP消費量多めです。

## 魅せ度

---

短めのIWで鮮やかに決めればカッコイイかも！  
IW10持ちにはオススメできない。

## 材料

---

スキル

- IW3以上 × 4
- FW10推奨 × 1 ~ 3

SP

- 消費120 ~ 200

## 性能

---

hit内訳

- 0ノックバック相当 × 5セル

hit数

- 70 ~ 210hit

制限

- 西向き限定
- リリース時、mobが南から回り込める隙間がないとタグを取得できずに失敗する。

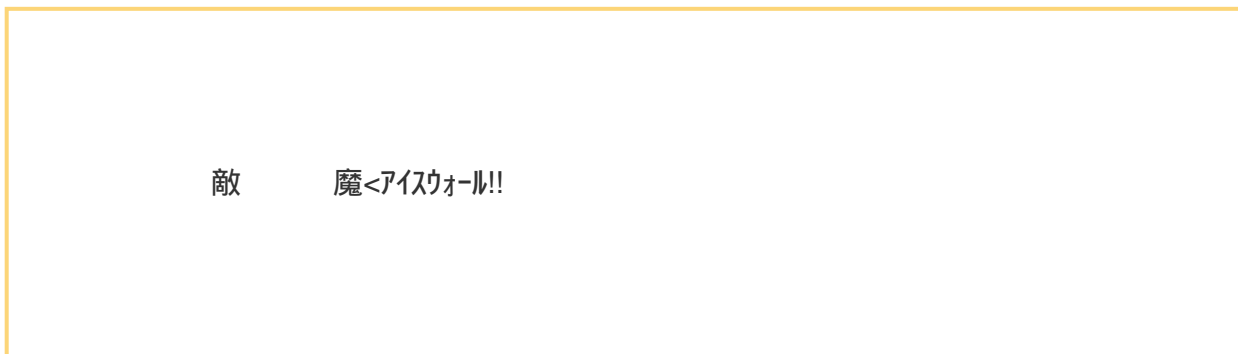
## 手順

---

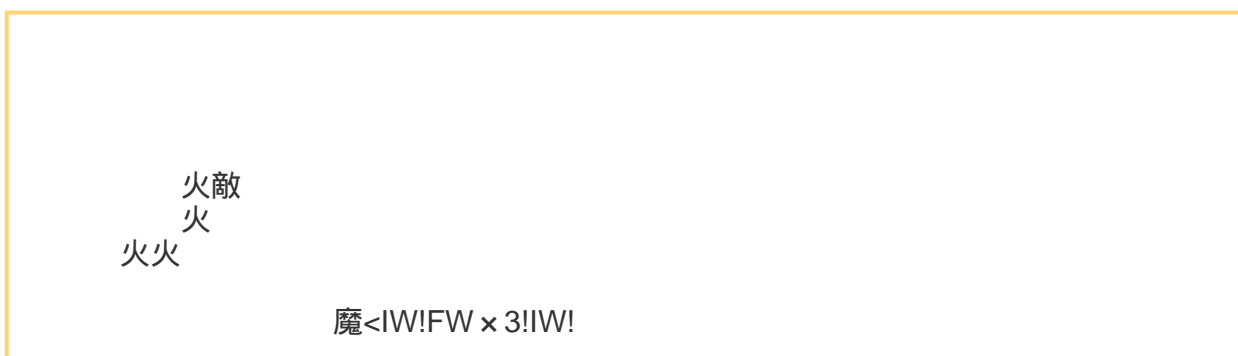
(1)東からターゲットを斜めIWの端で一枚ハメに

敵 魔<アイスウォール!!

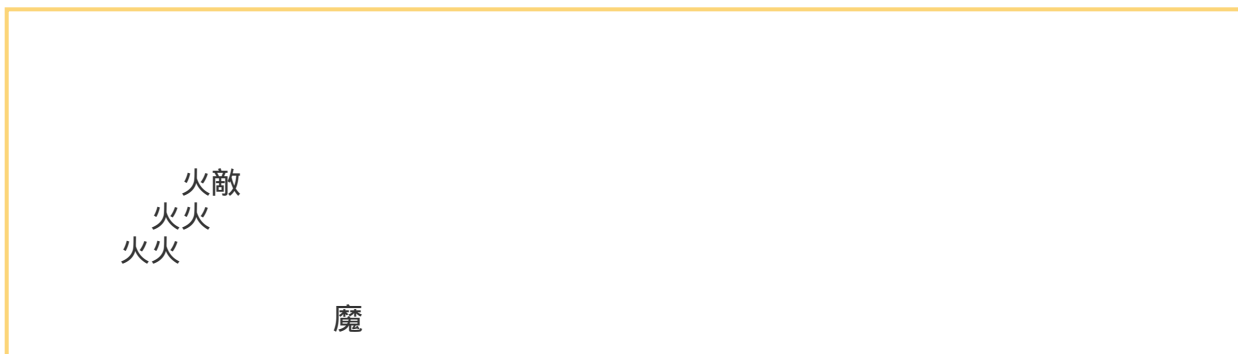
(2)しばらく待って時間差を作るか、もしくは、mob直下のIWのHPを魔法で削る等、融解時間の調整を行ってから、ターゲット手前に縦IWを一枚設置する。  
このIWはサンド発動時mobが北から回り込めない様にする為のものです。



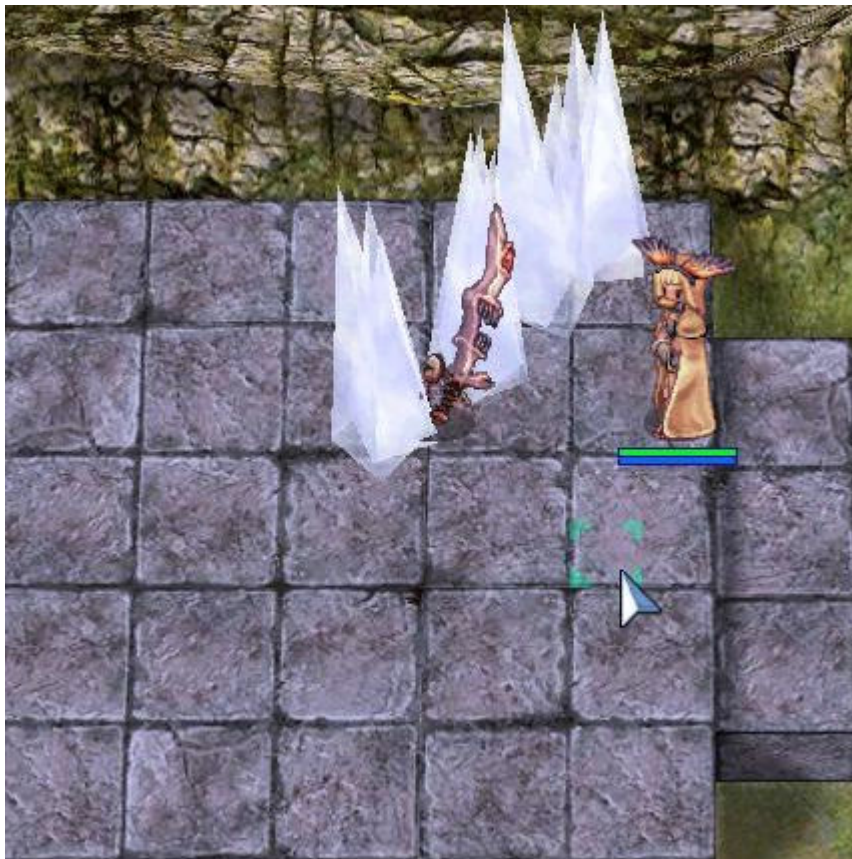
(3)ここでサンドのトラップ仕込み。  
詳細は[サンドウィッチ](#)参照のこと。



(4)初手のIWが融けると発動！  
このタイミングでAMPSGとかしてみると幸せになれるかも。



参考画像



闘技場にて。  
QMで移動速度を落として引き離してから、  
狙い定めて直下IW一発！



発動直後、うちの素WIZ子だと全然倒しきれないのですが(笑)

## おたより

• お~~~~、お-----っ！！ やってみまっ(・・)b -- (茜) 2008-01-26 13:54:09

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)



[PR] 資格