

- よくばり配置考察
- 変形サンド配置利用のひみつ
 - 通常サンド利用のケース 注：失敗配置の例です
 - 通常サンド派生配置の問題点
 - セル抜けによるhit高速化のモデル
 - 通常サンド派生配置の癌はココだ！
 - 通常サンド配置で素早く追加投入するには？
 - あらためて正式公開版配置を試してみる
- おたより

よくばり配置考察

よくばりサンドウィッチはサンドウィッチのFW投入座標を二つ設けることで、押し戻しトラップを仕込み、攻撃用FWの連続投入を可能にした技です。

ここでは、何故よくばりサンドの配置が通常サンドに比べて、有効セル数の減る変形サンドウィッチ利用の形に落ち着いたのか、という技術的な部分の解説を行います。

変形サンド配置利用のひみつ

通常サンド利用のケース 注：失敗配置の例です

私は当初、この技を通常サンド配置（西キャッチ南西リリース）を元に考えていました。IW一枚ハメからFW5セルを全部利用できるのが、この方角のみだからです。具体的には次の様な手順を想定していました。

(1)ターゲットをIWハメに

敵 魔<アイスウォール!

(2)斜め設置利用の為に南へ

敵

魔

(3)北側のIWをトラップの機能する限界まで短く配置
(通常配置だとフタFWが機能しない)

敵

魔<アイスウォール!!

(4)攻撃FWを二枚投入

敵

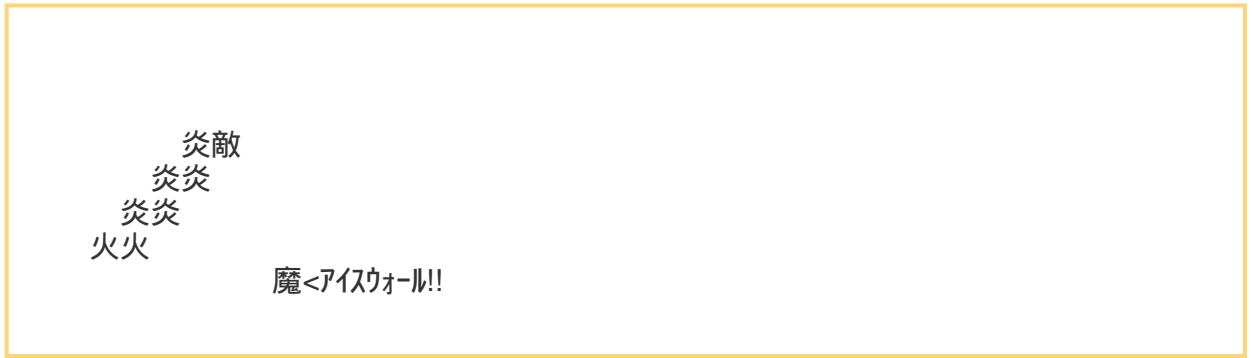
魔<ファイアウォール!! × 2

(5)フタFWを投入

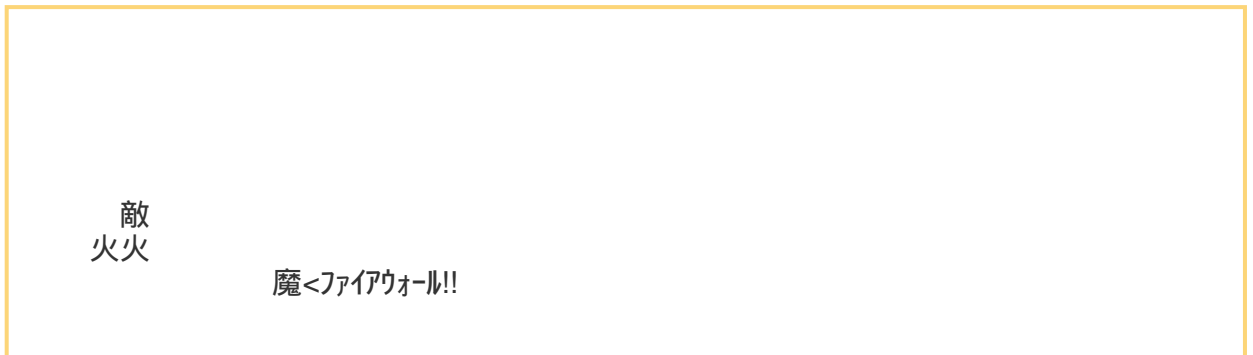
炎敵
炎炎
炎

魔<ファイアウォール!!

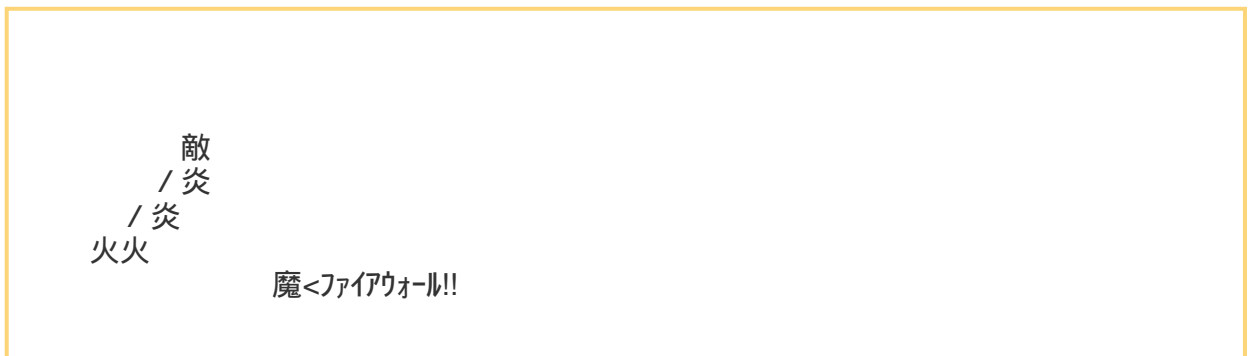
(6)リリースのIWは限界まで南寄りに設置



(7)ここまで食い破ったら攻撃FW二枚追加投入



(8)フタFWでの押し戻しイメージはこんな感じ



どうでしょうか。

[正式公開版](#)よりも有効FWセル数が多く、綺麗な配置に見えませんか。
この配置の穴がすぐに分かった人は相当のアイスウォーラーですw

厳密に言えば、この配置でもよくばり追撃は可能です。
では何が問題なのか。

実際に試してみると分かるのですが、この通りに配置すると、
追撃のペースがめっちゃくちゃ遅くなります。
いつまでも攻撃FWをリロード出来ないのです。
とても実用できるスピードではありません。
これが理由で、私はココまで考えていた、よくばりサンドを公開できずにいました。

通常サンド派生配置の問題点

あくまで自分なりに解釈をした上での仮説だという点に留意して読んで下さいね。
サンドウィッチの項目にチラッと書いていた、この一文。

この構成に特殊な現象ですが、
mobはスムーズにいけば1ノックバックとは思えないスピードでFWを食い破ります。
おそらくは微ラグによって1セル抜けが発生し、0ノックバック化しているものと思いますが、
この現象が火力を下支えしています。

この1セル抜け発生による0ノックバック化を利用できないのが、
追撃スピードが遅い原因だと考えます。

それでは1セル抜け発生が何故0ノックバック化に繋がるのかの説明から参ります。

セル抜けによるhit高速化のモデル

通常サンドウィッチhitの例を使って
考えてみましょう。

火敵
火火
火火
魔<アイスオール!!

通常版サンドのリリースの図です。
ここからmobの動きを追ってみます。

敵
火火
火火
魔

まずIWから西に1セル移動して0ノックバックhitを1セル分踏みます。
西に移動したので、ノックバック方向は東。
東側がIWで埋まっているので0ノックバックhitが発生し、

一瞬で1セル分のFWを消化します。

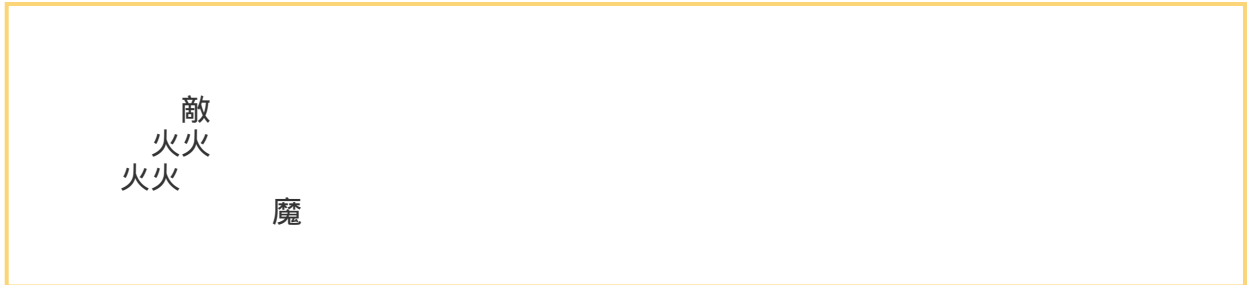
次に南のFWを踏み始めます。

南に移動しているので、ノックバック方角は北。

火柱の北側に1セル空間がありますので、1ノックバックの高速HITとなります。

以降、何事もないければこの繰り返しで1ノックバックを出口まで繰り返すことになります。

このモデル通りのhitしかしないならサンドの有用度はもっと低かったでしょうね。



うう、色を変更すると図がずれる；

しょうがないので文字で説明しますよ！

想像力を働かせてくださいw

さて、実際にサンドを仕掛けてみるともっと高速でhitすることがわかります。

つまり上の図の時に何らかの原因によって敵の南セルのFWを抜けたと想定すると、

南セルのFWを消化しないまま南西のFWを踏む訳です。

この時、移動方角は西、ノックバックは東になりますので、

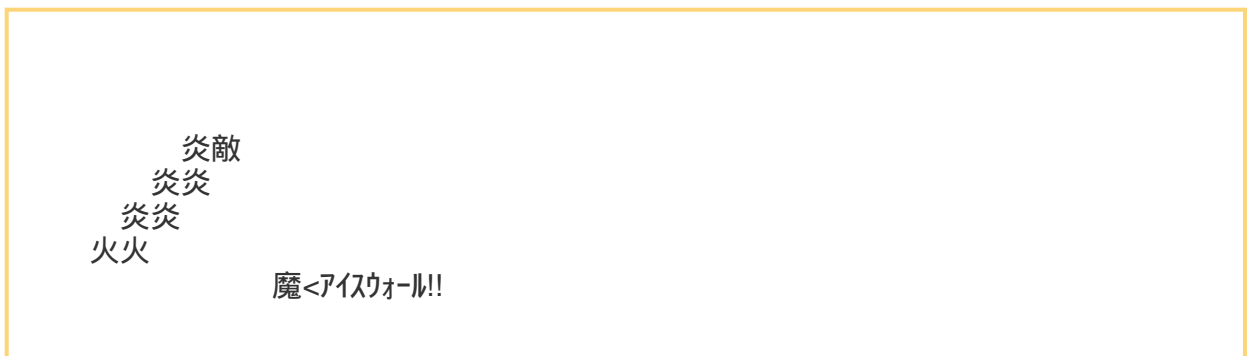
抜けたはずの南FWにぶつかり、0ノックバックhitすると考えられます。

これが連鎖的に発生することでサンド配置は、

高速に消化させることが可能になるわけです。(たぶん)

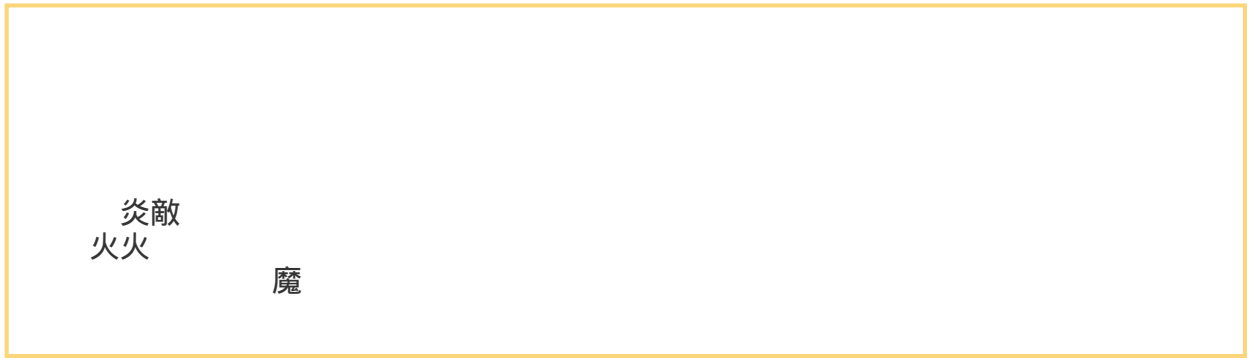
通常サンド派生配置の癌はココだ！

そいじゃ、図を戻して、通常サンド利用のよくばり配置の例をよく見て下さい。



おわかりでしょうか。

この配置ではどう転んでもセル抜けじゃ0ノックバック化が起こらないポイントがあります。



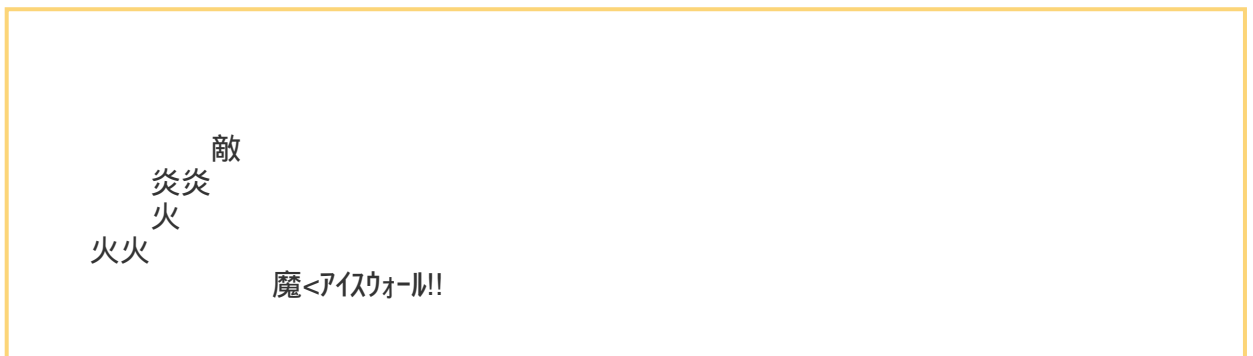
はい！
ココが問題な訳です。

この場面で敵の西のFWを1セル抜けした場合どうなるでしょう？
次に踏むのは敵から見て南西西にあるフタFWのセルになります。
FW侵入方角は南西、ノックバックは北東ですので敵は斜めに押し戻されて、
トラップ内に戻されますが、0ノックバックは発生せず、結局西FWを突破するには、
1ノックバックのスピードで消化し尽くすのを待つよりありません。

ここまでは順調にFWを食い破ったとしても、ここで足止めを喰らって、
FWの追加投入を阻害されるため、リロードがスムーズに出来ないのです。

通常サンド配置で素早く追加投入するには？

と、いうことは？
そうです。
問題のセルにFWが立たないようにすれば解決しますね。

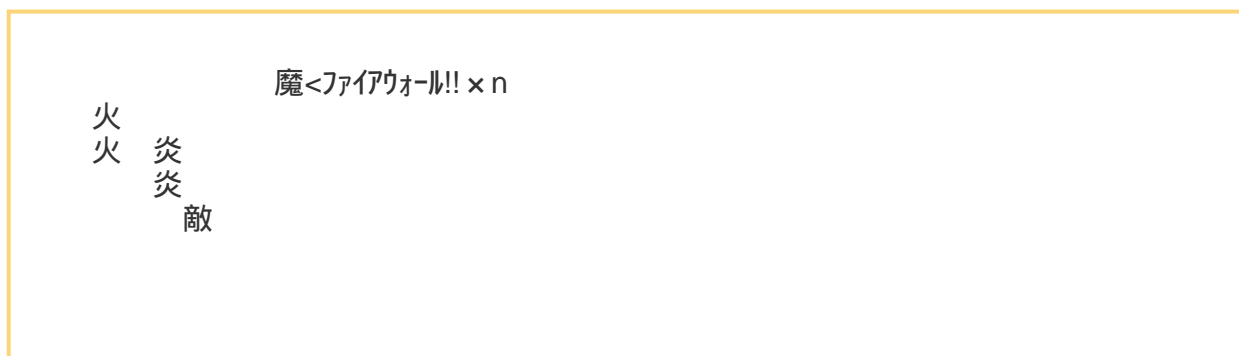


こういう感じで攻撃用FWを北東にずらせば、
問題のセルに火柱はフタFWでの1枚しか発生しません。
これならば突破にも時間がかからず、スムーズにリロード可能です。

ただ！これだと攻撃FWの有効本数は3セルになります。
火力をUPさせるためのよくばり配置でこれでは少々心許ない。

あらためて正式公開版配置を試してみる

それじゃ、最初からFWが4セルしか立たない変形サンドウィッチを利用してみましょう。



フタ用FWの投入座標のセルが高速HIT阻害ポイントですね。
この配置でもフタ用FWの1枚分しかここにFWが立たない事がわかります。
加えて攻撃用FWが4セル利用できるという点で、こちらの方がメリットがあると言えます。

正直、予想というか妄想で解説してますので、もっと優れた配置もあるかも知れません。
こうした方が良くない？
とかあったら、ぜひぜひ指摘して下さいね！

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] [WEBコンサルティング](#)