

- ちら見せサンドウィッチ

- 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（東北東にターゲットの場合）
  - 手順（北北東にターゲットの場合）
  - 参考動画

- おたより

## ちら見せサンドウィッチ

通常のIWハメが絶望的に狙えない北東方角にいるmobを非接触で強引にトラップに誘導するサンドウィッチです。

タゲを取ってしまってからでは狙えないので、利用機会は少ないですが、テレポアウト後、今までなら諦めていた配置のmobを速やかに狩れる場合があります。あとBOSS属性には比較的相性が良いです。

BOSS属性対応サンドの様にIWの融解時間を待つ必要もありませんので。

見た目が地味な割には、ちょっと難しいと思います。難度に見合うリターンがあるかは??ですが、引き出しは多い方が良く思うんですようん。

なお、ちら見せ誘導からサンドに持ち込まず、格子ハメや二枚ハメに移行することもできます。基本構成を読んで頂ければすぐ想像できると思いますので、説明は省きますが、生体移動狩りなんかでは割と使えるのではないのでしょうか。例によって私は行ったことないので妄想ですけどねw

### らび評価

#### オススメ度

もし精度100%なら割と便利だと思います。どっこい難度が高く、使用状況も限られるので実用性はあまり期待できません。決まれば爽快な技ではあります。

#### 総合火力

通常のサンドウィッチと同等

#### 火力密度

mobの立ち止まりがあった場合はかなりHITが遅くなります。

## 消費SP対火力

---

IWを2本使うオープンサンド配置。SP効率は良い方です。

## 魅せ度

---

割と地味かなあ。

## 材料

---

スキル

- IW × 2
- FW10推奨 × 1 ~ 3

SP

- 消費80-160

## 性能

---

hit内訳

- 0ノックバック1セル
- 1ノックバック4セル

hit数

- 70 ~ 210hit

制限

- 北東向き(但し、誘導を行うセルとmobが斜め移動のみで繋がる座標からの誘導は失敗する。)
- タゲを取ってない状態からの誘導が前提

## 手順（東北東にターゲットの場合）

---

(1) タゲられない位置から斜めIWをmobとの間に設置する。  
(迂回して追跡されない距離)  
テレポアウト直後ならこの初手IWで被タゲをカットする。

的

魔<アイスウォール!!

(2)mobが逃げないうちに の座標へFWを投下

的  
火  
火  
火火  
魔<ファイアウォール!!ファイアウォール!!

(3)ここが今回のポイント。  
斜めIWの隙間からターゲットを誘惑します。やらないか。

的<姉!!  
魔 火  
火火  
火火  
/

(4)誘導に成功したらすぐに南へ退避する。

火 的 /  
火火  
火火

魔

(5)ターゲットがこの座標に乗った瞬間にIWを直下設置！

火的  
火火  
火火  
魔

(6)IWハメにならない方角なので、ターゲットはそのままトラップに侵入しこんがり焼き上がります。

火的  
火火  
魔

### 手順（北北東にターゲットの場合）

大筋は東北東バージョンと同じなので図のみの掲載とします。

(1)

的

魔

(2)

的

火  
火  
火火

魔

(3)

的

火  
火火  
魔 火火  
/

(4)

的  
火  
/

火火  
火火  
魔

(5)

的  
火火  
火火  
火火  
魔

### 参考動画

### おたより

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)