

攻城戦(防衛)に関して

Ver.130814

防衛の勝利条件と目的

Q. 攻城戦(防衛)の勝利条件は？

防衛の勝利条件と目的

Q. 攻城戦(防衛)の勝利条件は？



紋章を破壊されずに40分間耐えること

防衛の勝利条件と目的

Q. 攻城戦(防衛)の勝利条件は？



紋章を破壊されずに40分間耐えること

Q. 紋章を破壊されないためにどうしたらいいか？

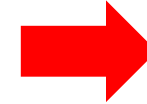
防衛の勝利条件と目的

Q. 攻城戦(防衛)の勝利条件は？



紋章を破壊されずに40分間耐えること

Q. 紋章を破壊されないためにどうしたらいいか？



時間を稼ぐ

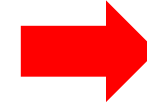
防衛の勝利条件と目的

Q. 攻城戦(防衛)の勝利条件は？



紋章を破壊されずに40分間耐えること

Q. 紋章を破壊されないためにどうしたらいいか？



時間を稼ぐ

Q. どうやって時間を稼ぐか？稼ぐための手段は？

防衛の勝利条件と目的

Q. 攻城戦(防衛)の勝利条件は？



紋章を破壊されずに40分間耐えること

Q. 紋章を破壊されないためにどうしたらいいか？



時間を稼ぐ

Q. どうやって時間を稼ぐか？稼ぐための手段は？



倒す

紋章を攻撃できないようにする

紋章に近づけさせないようにする

防衛の勝利条件と目的

Q. 攻城戦(防衛)の勝利条件は？



紋章を破壊されずに40分間耐えること

Q. 紋章を破壊されないためにどうしたらいいか？



時間を稼ぐ

Q. どうやって時間を稼ぐか？稼ぐための手段は？




倒す

紋章を攻撃できないようにする

紋章に近づけさせないようにする

POINT

倒すことは手段の一つにすぎない

A close-up illustration of a character's face, likely from an anime. The character has orange skin and is wearing a blue visor over their eyes. The visor's right lens is completely blacked out with a thick black diagonal bar. The character's expression is neutral. The background shows parts of their armor, including a white and grey segmented helmet and a yellow and red shoulder piece.

火力の性能の違いが
戦力の決定的差ではない事を
教えてやる！

武道家の対応について

Q. なぜ武道家を攻撃してはいけないか？

武道家の対応について

Q. なぜ武道家を攻撃してはいけないか？

武道家には「仰け反る」というスキルがある。

これは攻撃をされると高確率 (slv60で75%!) で**2秒間無敵**になるというスキル。2秒間というのは短いようで、回復するには十分な長さである為、せっかく火力さんが削ってあと少しで倒せるという状況なのに、下手に攻撃してしまっただけで発動させてしまったらその間に回復されてしまうからです。

※ちなみに発動確率75%ということは単純に、2撃で倒せる火力がある人が倒せる確率は25%ということです。3撃かかるような人なら6.25%まで下がります。

その為武道さんをいかに止められるかが防衛においては重要な課題になっています。

武道家の対応について

Q. なぜ武道家を攻撃してはいけないか？

武道家には「仰け反る」というスキルがある。

これは攻撃をされると高確率 (Slv60で75%!) で**2秒間無敵**になるというスキル。2秒間というのは短いようで、回復するには十分な長さである為、せっかく火力さんが削ってあと少しで倒せるという状況なのに、下手に攻撃してしまっただけで発動させてしまったらその間に回復されてしまうからです。

※ちなみに発動確率75%ということは単純に、2撃で倒せる火力がある人が倒せる確率は25%ということです。3撃かかるような人なら6.25%まで下がります。

その為武道さんをいかに止められるかが防衛においては重要な課題になっています。

Q. 武道家を倒すにはどうしたらいいか？

武道家の対応について

Q. なぜ武道家を攻撃してはいけないか？

武道家には「仰け反る」というスキルがある。

これは攻撃をされると高確率 (Slv60で75%!) で**2秒間無敵**になるというスキル。2秒間というの短いようで、回復するには十分な長さである為、せっかく火力さんが削ってあと少しで倒せるという状況なのに、下手に攻撃してしまっただけで発動させてしまったらその間に回復されてしまうからです。

※ちなみに発動確率75%ということは単純に、2撃で倒せる火力がある人が倒せる確率は25%ということです。3撃かかるような人なら6.25%まで下がります。

その為武道さんをいかに止められるかが防衛においては重要な課題になっています。

Q. 武道家を倒すにはどうしたらいいか？

一撃で倒す or 「仰け反る」を発動させない状態を作る

武道家の対応について

Q. なぜ武道家を攻撃してはいけないか？

武道家には「仰け反る」というスキルがある。

これは攻撃をされると高確率 (Slv60で75%!) で**2秒間無敵**になるというスキル。
2秒間というの短いようで、回復するには十分な長さである為、せっかく火力さんが削ってあと少しで倒せるという状況なのに、下手に攻撃してしまっただけで発動させてしまったらその間に回復されてしまうからです。

※ちなみに発動確率75%ということは単純に、2撃で倒せる火力がある人が倒せる確率は25%ということです。
3撃かかるような人なら6.25%まで下がります。

その為武道さんをいかに止められるかが防衛においては最重要な課題になっています。

Q. 武道家を倒すにはどうしたらいいか？

一撃で倒す or 「仰け反る」を発動させない状態を作る

胴切り(霊術)
ディスペ(天使)

武道家の対応について

Q. なぜ武道家を攻撃してはいけないか？

武道家には「仰け反る」というスキルがある。

これは攻撃をされると高確率 (Slv60で75%!) で**2秒間無敵**になるというスキル。
2秒間というの短いようで、回復するには十分な長さである為、せっかく火力さんが削ってあと少しで倒せるという状況なのに、下手に攻撃してしまっただけで発動させてしまったらその間に回復されてしまうからです。

※ちなみに発動確率75%ということは単純に、2撃で倒せる火力がある人が倒せる確率は25%ということです。
3撃かかるような人なら6.25%まで下がります。

その為武道さんをいかに止められるかが防衛においては最重要な課題になっています。

Q. 武道家を倒すにはどうしたらいいか？

一撃で倒す or 「仰け反る」を発動させない状態を作る

胴切り(霊術)
ディスペ(天使)

POINT

**武道家を倒すには工夫が必要
むやみやたらに攻撃するのはNG!**



仰け反らさなければ
どうという事はない

役割の分類

役割を大きく分類してみます

役割の分類

役割を大きく分類してみます

1. 火力

2. 妨害

3. 支援

役割の分類

役割を大きく分類してみます

1. 火力
火力さんについては特筆することはあまりありません。
自慢の火力でビシビシ殲滅してください。
ただ**武道さんを倒せる人以外は武道以外を狙うようにしてください。**
特に知識範囲さんは武道さんが範囲内に入らないように注意。

2. 妨害

3. 支援

役割の分類

役割を大きく分類してみます

1. 火力
火力さんについては特筆することはあまりありません。
自慢の火力でビシビシ殲滅してください。
ただ**武道さんを倒せる人以外は武道以外を狙うようにしてください。**
特に知識範囲さんは武道さんが範囲内に入らないように注意。
復活を切らせてGHに戻させることが目的

2. 妨害

3. 支援

役割の分類

役割を大きく分類してみます

1. 火力
火力さんについては特筆することはあまりありません。
自慢の火力でビシビシ殲滅してください。
ただ**武道さんを倒せる人以外は武道以外を狙うようにしてください。**
特に知識範囲さんは武道さんが範囲内に入らないように注意。
復活を切らせてGHに戻させることが目的
2. 妨害
攻城戦(防衛)に関しては**最重要職**です。
主にネクロさん霊術師さんですが、他職にも有用な妨害スキルは存在します。
火力職も倒せないと判断した場合、妨害に回った方が効果的です。
3. 支援

役割の分類

役割を大きく分類してみます

- 1. 火力** 火力さんについては特筆することはあまりありません。
自慢の火力でビシビシ殲滅してください。
ただ**武道さんを倒せる人以外は武道以外を狙うようにしてください。**
特に知識範囲さんは武道さんが範囲内に入らないように注意。
復活を切らせてGHに戻させることが目的
- 2. 妨害** 攻城戦(防衛)に関しては**最重要職**です。
主にネクロさん霊術師さんですが、他職にも有用な妨害スキルは存在します。
火力職も倒せないと判断した場合、妨害に回った方が効果的です。
紋章を攻撃できない状態にする・倒しやすくする・動きを止める等が目的
- 3. 支援**

役割の分類

役割を大きく分類してみます

- 1. 火力** 火力さんについては特筆することはあまりありません。
自慢の火力でビシビシ殲滅してください。
ただ**武道さんを倒せる人以外は武道以外を狙うようにしてください。**
特に知識範囲さんは武道さんが範囲内に入らないように注意。
復活を切らせてGHに戻させることが目的
- 2. 妨害** 攻城戦(防衛)に関しては**最重要職**です。
主にネクロさん霊術師さんですが、他職にも有用な妨害スキルは存在します。
火力職も倒せないと判断した場合、妨害に回った方が効果的です。
紋章を攻撃できない状態にする・倒しやすくする・動きを止める等が目的
- 3. 支援** 支援さんは主にWIZ・BISで、
WIZさんは特にヘイストを切らさないように心がけましょう。
BISさんもアーチ・エレメが切れないように残りCPに注意しましょう。
また傷ついた仲間の回復やコルなども重要な仕事です。

役割の分類

役割を大きく分類してみます

- 1. 火力** 火力さんについては特筆することはあまりありません。
自慢の火力でビシビシ殲滅してください。
ただ**武道さんを倒せる人以外は武道以外を狙うようにしてください。**
特に知識範囲さんは武道さんが範囲内に入らないように注意。
復活を切らせてGHに戻させることが目的
- 2. 妨害** 攻城戦(防衛)に関しては**最重要職**です。
主にネクロさん霊術師さんですが、他職にも有用な妨害スキルは存在します。
火力職も倒せないと判断した場合、妨害に回った方が効果的です。
紋章を攻撃できない状態にする・倒しやすくする・動きを止める等が目的
- 3. 支援** 支援さんは主にWIZ・BISで、
WIZさんは特にヘイストを切らさないように心がけましょう。
BISさんもアーチ・エレメが切れないように残りCPに注意しましょう。
また傷ついた仲間の回復やコルなども重要な仕事です。
火力さん・妨害さんのサポートが目的

役割の分類

役割を大きく分類してみます

- 1. 火力** 火力さんについては特筆することはあまりありません。
自慢の火力でビシビシ殲滅してください。
ただ**武道さんを倒せる人以外は武道以外を狙うようにしてください。**
特に知識範囲さんは武道さんが範囲内に入らないように注意。
復活を切らせてGHに戻させることが目的
- 2. 妨害** 攻城戦(防衛)に関しては**最重要職**です。
主にネクロさん霊術師さんですが、他職にも有用な妨害スキルは存在します。
火力職も倒せないと判断した場合、妨害に回った方が効果的です。
紋章を攻撃できない状態にする・倒しやすくする・動きを止める等が目的
- 3. 支援** 支援さんは主にWIZ・BISで、
WIZさんは特にヘイストを切らさないように心がけましょう。
BISさんもアーチ・エレメが切れないように残りCPに注意しましょう。
また傷ついた仲間の回復やコルなども重要な仕事です。
火力さん・妨害さんのサポートが目的

POINT

自分の役割とその目的を認識して、できることをやりましょう



しまった！！！！
奴の狙いは物資切れだったんだ！

シーン別防衛対応

次に攻城戦のシーンを分別します

シーン別防衛対応

次に攻城戦のシーンを分別します



シーン別防衛対応

次に攻城戦のシーンを分別します

①開始直後



シーン別防衛対応

次に攻城戦のシーンを分別します



シーン別防衛対応

次に攻城戦のシーンを分別します



シーン別防衛対応

次に攻城戦のシーンを分別します



シーン別防衛対応

次に攻城戦のシーンを分別します



上記4シーンがあると思われます。(画像はランク2攻城のもの)

Produced by goiwa

シーン別防衛対応 ～開始直後～

まず、①開始直後では相手が一斉に押し寄せてくるため、**足止め**が効果的です。

シーン別防衛対応 ～開始直後～

まず、①開始直後では相手が一斉に押し寄せてくるため、**足止め**が効果的です。
なにしろ相手はそこから移動しなければ何も始まりません。
また、ある程度散らすことで火力さんがタゲを合わせやすくなります。

シーン別防衛対応 ～開始直後～

まず、①開始直後では相手が一斉に押し寄せてくるため、**足止め**が効果的です。

なにしろ相手はそこから移動しなければ何も始まりません。

また、ある程度散らすことで火力さんがタゲを合わせやすくなります。

この時相手は扉に向かって移動しますが、扉は2か所あるのでどっちに向かっているのか状況を把握するようにしましょう。

シーン別防衛対応 ～開始直後～

まず、①開始直後では相手が一斉に押し寄せてくるため、**足止め**が効果的です。

なにしろ相手はそこから移動しなければ何も始まりません。

また、ある程度散らすことで火力さんがタゲを合わせやすくなります。

この時相手は扉に向かって移動しますが、扉は2か所あるのでどっちに向かっているのか状況を把握するようにしましょう。

尚、相手がGHに戻った場合、再度攻城フィールドに入ると必ずここから現れます。

ここを制圧できればより守りやすくなります。

シーン別防衛対応 ～開始直後～

まず、①開始直後では相手が一斉に押し寄せてくるため、**足止め**が効果的です。

なにしろ相手はそこから移動しなければ何も始まりません。

また、ある程度散らすことで火力さんがタゲを合わせやすくなります。

この時相手は扉に向かって移動しますが、扉は2か所あるのでどっちに向かっているのか状況を把握するようにしましょう。

尚、相手がGHに戻った場合、再度攻城フィールドに入ると必ずここから現れます。

ここを制圧できればより守りやすくなります。

★効果的な妨害スキル

シーン別防衛対応 ～開始直後～

まず、①開始直後では相手が一斉に押し寄せてくるため、**足止め**が効果的です。

なにしろ相手はそこから移動しなければ何も始まりません。

また、ある程度散らすことで火力さんがタゲを合わせやすくなります。

この時相手は扉に向かって移動しますが、扉は2か所あるのでどっちに向かっているのか状況を把握するようにしましょう。

尚、相手がGHに戻った場合、再度攻城フィールドに入ると必ずここから現れます。

ここを制圧できればより守りやすくなります。

★効果的な妨害スキル

剣士	ウォークライ	スタンさせる・分身を消すのに有効
ランサ	ワールランニング・マルチブルツイスター	相手をばらけさせる
WIZ	グラビティアンプリファー	移動速度を低下させる・分身を消すのに有効
BIS	ターンアンデット	分身を消すのに有効
武道	払い蹴り	足止め
リトル	ラビットラッシュ	足止め
悪魔	ドロボーディー	足止め
霊術師	嵐切り	足止め
闘士	龍撃波	足止め

シーン別防衛対応 ～開始直後～

まず、①開始直後では相手が一斉に押し寄せてくるため、**足止め**が効果的です。
なにしろ相手はそこから移動しなければ何も始まりません。

また、ある程度散らすことで火力さんがタゲを合わせやすくなります。

この時相手は扉に向かって移動しますが、扉は2か所あるのでどっちに向かっているのか状況を把握するようにしましょう。

尚、相手がGHに戻った場合、再度攻城フィールドに入ると必ずここから現れます。
ここを制圧できればより守りやすくなります。

★効果的な妨害スキル

剣士	ウォークライ	スタンさせる・分身を消すのに有効
ランサ	ワールランニング・マルチブルツイスター	相手をばらけさせる
WIZ	グラビティアンプリファー	移動速度を低下させる・分身を消すのに有効
BIS	ターンアンデット	分身を消すのに有効
武道	払い蹴り	足止め
リトル	ラビットラッシュ	足止め
悪魔	ドロボーディー	足止め
霊術師	嵐切り	足止め
闘士	龍撃波	足止め

POINT

足止めの優先順位

BIS天使 > 武道 > > > その他 > > > > > WIZ

※WIZはテレポで移動できなくなるので、足止めは事実上不可能



足止めが・・・したいです・・・

シーン別防衛対応 ～扉～

②の扉は2か所しかないため、最も守りやすい場所です。

シーン別防衛対応 ～扉～

②の扉は2か所しかないため、最も守りやすい場所です。
ここでどれだけ時間を稼げるかが鍵になってきます。

シーン別防衛対応 ～扉～

②の扉は2か所しかないため、最も守りやすい場所です。

ここでどれだけ時間を稼げるかが鍵になってきます。

ここでは攻撃を制限してやりましょう。

真空や烈火はもちろん、混乱や麻痺・眠りなどの**異常攻撃**も狙っていきましょう。

シーン別防衛対応 ～扉～

②の扉は2か所しかないため、最も守りやすい場所です。

ここでどれだけ時間を稼げるかが鍵になってきます。

ここでは攻撃を制限してやりましょう。

真空や烈火はもちろん、混乱や麻痺・眠りなどの**異常攻撃**も狙っていきましょう。

★効果的な妨害スキル

ランサ ティマ 姫	ワールランニング・マルチブルツイスター 脅かす プリンセスのキス おしゃべり	相手をばらけさせる 扉から離れさせる (低Lv可能) 攻撃不能状態にする
ネクロ 悪魔 霊術師	烈火の怒り ドローボディー 真空切り	攻撃不能状態にする (低Lv可能) 攻撃不能状態にする 扉から離れさせる
闘士	腕切り 龍撃波	攻撃不能状態にする 扉から離れさせる

シーン別防衛対応 ～扉～

②の扉は2か所しかないため、最も守りやすい場所です。

ここでどれだけ時間を稼げるかが鍵になってきます。

ここでは攻撃を制限してやりましょう。

真空や烈火はもちろん、混乱や麻痺・眠りなどの**異常攻撃**も狙っていきましょう。

★効果的な妨害スキル

ランサ ティマ 姫	ワールランニング・マルチブルツイスター 脅かす プリンセスのキス おしゃべり	相手をばらけさせる 扉から離れさせる (低Lv可能) 攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする (低Lv可能)
ネクロ 悪魔 霊術師	烈火の怒り ドローボディー 真空切り 腕切り	攻撃不能状態にする 扉から離れさせる 攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする
闘士	龍撃波	扉から離れさせる

また、相手が必死に開けようとしているこの扉は、味方なら誰でも扉にカーソルを合わせて左クリックするだけで簡単に開けられることができます。

事故防止の為、ここでは右クリックもしくはキーボードでスキルを使うように心がけましょう。

シーン別防衛対応 ～扉～

②の扉は2か所しかないため、最も守りやすい場所です。

ここでどれだけ時間を稼げるかが鍵になってきます。

ここでは攻撃を制限してやりましょう。

真空や烈火はもちろん、混乱や麻痺・眠りなどの**異常攻撃**も狙っていきましょう。

★効果的な妨害スキル

ランサ ティマ 姫	ワールランニング・マルチブルツイスター 脅かす プリンセスのキス おしゃべり	相手をばらけさせる 扉から離れさせる (低Lv可能) 攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする (低Lv可能)
ネクロ 悪魔 霊術師	烈火の怒り ドローボディー 真空切り 腕切り	攻撃不能状態にする 扉から離れさせる 攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする
闘士	龍撃波	扉から離れさせる

また、相手が必死に開けようとしているこの扉は、味方なら誰でも扉にカーソルを合わせて左クリックするだけで簡単に開けられることができます。

事故防止の為、ここでは右クリックもしくはキーボードでスキルを使うように心がけましょう。

POINT

左クリック使用禁止！！

Produced by goiwa



ルルー●ユ・ヴィ・ブリタニアが命ずる！
左クリックは…使えなっ！

シーン別防衛対応 ～拠点～

③の拠点は全部で3か所あります。

シーン別防衛対応 ～拠点～

③の拠点は全部で3か所あります。

この拠点を破壊されると、紋章が壊されやすくなる(=負けやすくなる)ので、しっかり守りましょう。

シーン別防衛対応 ～拠点～

③の拠点は全部で3か所あります。

この拠点を破壊されると、紋章が壊されやすくなる(=負けやすくなる)ので、しっかり守りましょう。

しかし、それら全てが離れたところにある上、この時点で紋章を狙ってくる場合もあります。その為、戦力が分散されやすく、非常に厳しい防衛を強いられます。

シーン別防衛対応 ～拠点～

③の拠点は全部で3か所あります。

この拠点を破壊されると、紋章が壊されやすくなる(=負けやすくなる)ので、しっかり守りましょう。

しかし、それら全てが離れたところにある上、この時点で紋章を狙ってくる場合もあります。その為、戦力が分散されやすく、非常に厳しい防衛を強いられます。

ここでは**足止め・異常攻撃の両方**を狙いましょう。

シーン別防衛対応 ～拠点～

③の拠点は全部で3か所あります。

この拠点を破壊されると、紋章が壊されやすくなる(=負けやすくなる)ので、しっかり守りましょう。

しかし、それら全てが離れたところにある上、この時点で紋章を狙ってくる場合もあります。その為、戦力が分散されやすく、非常に厳しい防衛を強いられます。

ここでは**足止め・異常攻撃の両方**を狙いましょう。

★効果的な妨害スキル

ランサ	ワールランニング・マルチブルツイスター	相手をばらけさせる
犬	ディスプレイメント	攻撃不能状態にする
武道	払い蹴り	足止め
姫	プリンセスのキス	攻撃不能状態にする
リトル	ラビットラッシュ	足止め
ネクロ	烈火の怒り	攻撃不能状態にする
悪魔	ドローボディー	足止め
霊術師	嵐切り	足止め
	真空切り	攻撃不能状態にする
	腕切り	攻撃不能状態にする
闘士	龍撃波	扉から離れさせる

シーン別防衛対応 ～拠点～

③の拠点は全部で3か所あります。

この拠点を破壊されると、紋章が壊されやすくなる(=負けやすくなる)ので、しっかり守りましょう。

しかし、それら全てが離れたところにある上、この時点で紋章を狙ってくる場合もあります。その為、戦力が分散されやすく、非常に厳しい防衛を強いられます。ここでは**足止め・異常攻撃の両方**を狙いましょう。

★効果的な妨害スキル

ランサ	ワールランニング・マルチブルツイスター	相手をばらけさせる
犬	ディスプレイスメント	攻撃不能状態にする
武道	払い蹴り	足止め
姫	プリンセスのキス	攻撃不能状態にする
リトル	ラビットラッシュ	足止め
ネクロ	烈火の怒り	攻撃不能状態にする
悪魔	ドローボディー	足止め
霊術師	嵐切り	足止め
	真空切り	攻撃不能状態にする
	腕切り	攻撃不能状態にする
闘士	龍撃波	扉から離れさせる

POINT

移動してる相手には足止め！
攻撃してる相手には異常！



ディスプレイメントですの！

シーン別防衛対応 ～紋章～

④の紋章です。

ここを破壊されると負けとなります。全力で守りましょう。

シーン別防衛対応 ～紋章～

④の紋章です。

ここを破壊されると負けとなります。全力で守りましょう。

ここではとにかく**武道を止めることを最優先**に考えましょう。

シーン別防衛対応 ～紋章～

④の紋章です。

ここを破壊されると負けとなります。全力で守りましょう。

ここではとにかく**武道を止めることを最優先**に考えましょう。

既に拠点を全て破壊されている場合などは、敵味方が密集する場所です。

その為、火力さんやネクロさん・霊術師さんの邪魔にならないよう、できるだけ紋章の周りには近づかずに、離れたところにいる相手を攻撃しましょう。

シーン別防衛対応 ～紋章～

④の紋章です。

ここを破壊されると負けとなります。全力で守りましょう。

ここではとにかく**武道を止めることを最優先**に考えましょう。

既に拠点を全て破壊されている場合などは、敵味方が密集する場所です。

その為、火力さんやネクロさん・霊術師さんの邪魔にならないよう、できるだけ紋章の周りには近づかずに、離れたところにいる相手を攻撃しましょう。

妨害スキルは②の扉同様、**異常攻撃**が良いです。

シーン別防衛対応 ～紋章～

④の紋章です。

ここを破壊されると負けとなります。全力で守りましょう。

ここではとにかく**武道を止めることを最優先**に考えましょう。

既に拠点を全て破壊されている場合などは、敵味方が密集する場所です。

その為、火力さんやネクロさん・霊術師さんの邪魔にならないよう、できるだけ紋章の周りには近づかずに、離れたところにいる相手を攻撃しましょう。

妨害スキルは②の扉同様、**異常攻撃**が良いです。

★効果的な妨害スキル

シーン別防衛対応 ～紋章～

④の紋章です。

ここを破壊されると負けとなります。全力で守りましょう。

ここではとにかく**武道を止めることを最優先**に考えましょう。

既に拠点を全て破壊されている場合などは、敵味方が密集する場所です。

その為、火力さんやネクロさん・霊術師さんの邪魔にならないよう、できるだけ紋章の周りには近づかずに、離れたところにいる相手を攻撃しましょう。

妨害スキルは②の扉同様、**異常攻撃**が良いです。

★効果的な妨害スキル

ランサ	ワールランニング・マルチブルツイスター	相手をばらけさせる
犬	ディスプレイメント	攻撃不能状態にする
姫	プリンセスのキス	攻撃不能状態にする
ネクロ	烈火の怒り	攻撃不能状態にする
悪魔	ドローボディー	紋章から離れさせる
	レクイエム	回復力を低下させる
	悪魔の誘惑	攻撃不能状態にする
霊術師	真空切り	攻撃不能状態にする
	腕切り	攻撃不能状態にする
	嵐切り	紋章から離れさせる
闘士	龍撃波	紋章から離れさせる

シーン別防衛対応 ～紋章～

④の紋章です。

ここを破壊されると負けとなります。全力で守りましょう。

ここではとにかく**武道を止めることを最優先**に考えましょう。

既に拠点を全て破壊されている場合などは、敵味方が密集する場所です。

その為、火力さんやネクロさん・霊術師さんの邪魔にならないよう、できるだけ紋章の周りには近づかずに、離れたところにいる相手を攻撃しましょう。

妨害スキルは②の扉同様、**異常攻撃**が良いです。

★効果的な妨害スキル


ランサ 犬 姫	ワールランニング・マルチブルツイスター ディスプレイメント プリンセスのキス	相手をばらけさせる 攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする
ネクロ 悪魔	烈火の怒り ドローボディー レクイエム 悪魔の誘惑	攻撃不能状態にする 紋章から離れさせる 回復力を低下させる 攻撃不能状態にする
霊術師	真空切り 腕切り 嵐切り	攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする 紋章から離れさせる
闘士	龍撃波	紋章から離れさせる

POINT

最終局面！

全力で紋章を守りましょう

Copyright © 2015 by gowwa



人事は尽くした…。
だから俺の紋章は落ちん！

Produced by goiwa

妨害スキルまとめ

一言で妨害と言っても、様々あります。

妨害スキルまとめ

一言で妨害と言っても、様々あります。

簡潔に言うと、相手が移動しているときは移動を妨害しましょう。

相手が攻撃しているときは攻撃を妨げましょう。

妨害スキルまとめ

一言で妨害と言っても、様々あります。

簡潔に言うと、相手が移動しているときは移動を妨害しましょう。

相手が攻撃しているときは攻撃を妨げましょう。

ここではその2パターンで有用なスキルと職ごとにまとめてみます。

妨害スキルまとめ

一言で妨害と言っても、様々あります。

簡潔に言うと、相手が移動しているときは移動を妨害しましょう。

相手が攻撃しているときは攻撃を妨げましょう。

ここではその2パターンで有用なスキルと職ごとにまとめてみます。

職業	移動中	効果	攻撃中	効果	備考
剣士/戦士	ウォークライ	スタンさせる・分身消し	?	—	主に火力
アチャ/ランサ	ワールランニング マルチプルツイスター	ばらつかせる ばらつかせる	ワールランニング マルチプルツイスター	ばらつかせる ばらつかせる	主に火力
WIZ/犬	グラビティアンプリファー ストーンタッチ	移動力を低下させる・分身消し 石化させる	ディスプレイメント	攻撃不能状態にする	支援にも気をつける
BIS/天使	ターンアンデット	分身消し	マジックディスペリング	相手CPを吸収する	支援にも気をつける
ティマ/サマナ	?	—	脅かす	攻撃不能状態にする	脅かすは障害物貫通する
シフ/武道	払い蹴り	KOさせる	払い蹴り	KOさせる	シーフとして火力も兼任
姫/リトル	ラビットラッシュ	移動不能・パーサクにさせる	プリンセスのキス おしゃべり	攻撃不能状態にする 眠らせる	攻城(防衛)には要となる存在 おしゃべりは障害物貫通する
ネクロ/悪魔	ドローボディー	ノックバックさせる	烈火の怒り	攻撃不能状態にする	低下スキルも有用
霊術師/闘士	嵐切り 龍撃波	ノックバックさせる 押し出せる	真空切り 腕切り	攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする	低下スキルも有用 攻城(防衛)には要となる存在
光奏師	?	—	?	—	??
メイド	?	—	?	—	多分火力

妨害スキルまとめ

一言で妨害と言っても、様々あります。
 簡潔に言うと、相手が移動しているときは移動を妨害しましょう。
 相手が攻撃しているときは攻撃を妨げましょう。
 ここではその2パターンで有用なスキルと職ごとにまとめてみます。

職業	移動中	効果	攻撃中	効果	備考
剣士/戦士	ウォークライ	スタンさせる・分身消し	?	—	主に火力
アチャ/ランサ	ワールランニング マルチプルツイスター	ばらつかせる ばらつかせる	ワールランニング マルチプルツイスター	ばらつかせる ばらつかせる	主に火力
WIZ/犬	グラビティアンプリファー ストーンタッチ	移動力を低下させる・分身消し 石化させる	ディスプレイメント	攻撃不能状態にする	支援にも気をつける
BIS/天使	ターンアンデット	分身消し	マジックディスプレイメント	相手CPを吸収する	支援にも気をつける
ティマ/サマナ	?	—	脅かす	攻撃不能状態にする	脅かすは障害物貫通する
シフ/武道	払い蹴り	KOさせる	払い蹴り	KOさせる	シーフとして火力も兼任
姫/リトル	ラビットラッシュ	移動不能・パーサクにさせる	プリンセスのキス おしゃべり	攻撃不能状態にする 眠らせる	攻城(防衛)には要となる存在 おしゃべりは障害物貫通する
ネクロ/悪魔	ドローボディー	ノックバックさせる	烈火の怒り	攻撃不能状態にする	低下スキルも有用
霊術師/闘士	嵐切り 龍撃波	ノックバックさせる 押し出せる	真空切り 腕切り	攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする	低下スキルも有用 攻城(防衛)には要となる存在
光奏師	?	—	?	—	??
メイド	?	—	?	—	多分火力

ただし、中には相手の抵抗やレベルによって効かない場合もあります。
 効かない場合は霊術師さんに魂切りをしてもらうか、もしくはターゲットを変更してください。
 効かないのにやり続けるのは無駄です。

妨害スキルまとめ

一言で妨害と言っても、様々あります。

簡潔に言うと、相手が移動しているときは移動を妨害しましょう。

相手が攻撃しているときは攻撃を妨げましょう。

ここではその2パターンで有用なスキルと職ごとにまとめてみます。

職業	移動中	効果	攻撃中	効果	備考
剣士/戦士	ウォークライ	スタンさせる・分身消し	?	—	主に火力
アチャ/ランサ	ワールランニング マルチプルツイスター	ばらつかせる ばらつかせる	ワールランニング マルチプルツイスター	ばらつかせる ばらつかせる	主に火力
WIZ/犬	グラビティアンプリファー ストーンタッチ	移動力を低下させる・分身消し 石化させる	ディスプレイメント	攻撃不能状態にする	支援にも気をつける
BIS/天使	ターンアンデット	分身消し	マジックディスプレイメント	相手CPを吸収する	支援にも気をつける
ティマ/サマナ	?	—	脅かす	攻撃不能状態にする	脅かすは障害物貫通する
シフ/武道	払い蹴り	KOさせる	払い蹴り	KOさせる	シーフとして火力も兼任
姫/リトル	ラビットラッシュ	移動不能・パーサクにさせる	プリンセスのキス おしゃべり	攻撃不能状態にする 眠らせる	攻城(防衛)には要となる存在 おしゃべりは障害物貫通する
ネクロ/悪魔	ドローボディー	ノックバックさせる	烈火の怒り	攻撃不能状態にする	低下スキルも有用
霊術師/闘士	嵐切り 龍撃波	ノックバックさせる 押し出せる	真空切り 腕切り	攻撃不能状態にする 攻撃不能状態にする	低下スキルも有用 攻城(防衛)には要となる存在
光奏師	?	—	?	—	??
メイド	?	—	?	—	多分火力

ただし、中には相手の抵抗やレベルによって効かない場合もあります。

効かない場合は霊術師さんに魂切りをしてもらうか、もしくはターゲットを変更してください。

効かないのにやり続けるのは無駄です。

POINT

各自、自職のスキルの特性を覚えましょう！

じゃあ

いつ覚えるか？



今

あ
い