

PT連携の基本

ベルセルク血盟でのPT連携について

役割

- PT連携について、以下に分けて解説します
 - 前衛職(ナイト、DE、剣エルフ、RK、プリ)
 - 弓隊(弓装備者)
 - 回復クラス(Wiz、NBエルフ)
 - 補助クラス(IL)

連携思案

- 連携を行う上での思案事項を以下に分けて説明します
 - PT連携コーディネイト
 - モンスターBOXの数値
 - 実際のPTの流れ
 - 狩場毎の連携

前衛職

- PT連携において殴りは3種類ある
 - main attacker(メインアタッカー)主殴り役
 - sub attacker(サブアタッカー)副殴り役
 - leader(リーダー)引き役

(役割)

main attacker(メインアタッカー)

- レベルが高く経験豊富な前衛が受け持つ
- 役割は以下のとおり
 - 向かってくるモンスの種類に応じ、回復役がダメージを受けないようモンスターを誘導する
 - PTの行動・移動速度のペースを掴む
- 最低条件
 - MAPの把握
 - 落ち着いた状況把握と臨機応変な対応

(役割)

sub attacker(サブアタッカー)

- 明らかに自分より安定した前衛がいる場合は全てsub attackerとなる
- 役割は以下のとおり
 - FAをせずmain attackerが殴っているモンスターを殴る
 - 2nd以降の殴りに徹する
 - main attackerからあまり離れず、main attackerが攻撃したら0コマ数秒でも早く殴りのサポートに回る
 - 決して、leaderが引いてるモンスターを殴らないこと
 - STR/DEXは、極力自力エンチャとする

leader(リーダー)

- attackerがBOXを受けないよう、FAを入れてタゲを引き剥がし、モンスターを引く
- 役割は以下のとおり
 - 常に「味方が複数で1匹を殴れる」ようなコーディネートを行う
 - 基本は殴らず引きに徹し、attackerが殴っているモンスターが殲滅する頃合をはかり、main attacker近辺に引いているモンスターを誘導する
- 最低条件
 - MAP把握
 - タゲ取りが出来るようMP管理

弓隊

- 前衛職が動きやすいよう、攻撃するモンスタ-を見分け攻撃のサポートを行う
- 役割は以下のとおり
 - 基本FAはせず、main attackerが殴っているモンスタ-を撃つ
 - 但し、モンスタ-が遠距離(モンスタ-が弓、遠距離魔法)の場合はFAを行い、前衛職が動きやすいようにタゲ分散する
 - 決して、leaderが引いてるモンスタ-を撃たないこと

回復クラス

- 前衛職のHPを回復する
- 役割は以下のとおり
 - main attackerへの各種補助
 - モンスターへの属性変化
 - 臨機応変な魔法による攻撃、MP吸引
- 注意事項
 - 自力回復クラスへのヒールは極力しない。理由は以下のとおり
 - その甘やかしがPT連携を崩しかねない
 - その甘やかしが各個人のスキルアップの妨げになる
 - 自力回復クラスを見極めてヒールする・しないを行う事は回復クラスのスキルアップになる
 - 特攻した前衛へのヒールタゲが合わない場合も、無理にH-AやNBを発動しない。自身で光ってもらわなければ、痛みもわからずいつまでも連携不可状態になる。

補助クラス

- 攻撃する場合はsub attackerに徹すること
- MP回復が間に合わずに補助に徹する場合は、PT中央にいるようにする
- 役割は以下のとおり
 - 前衛職3種への補助魔法の切り分け
 - タゲ受けのないクラスへの追加打撃、MPR等補助

PT連携コーディネート

- PT狩りの連携コーディネートは前衛職が行います。
- 故に、leaderが引いているモンスターを弓が撃ってしまうと、前衛職が狩りコーディネートを考えたにも関わらず、それが崩れます。つまりPT連携になっていないことになります。これがいわゆる「ごり押し」です。
- ごり押しとは知恵のないPTの事です。

モンスターBOXの数値

- 2匹以上のタゲを受けてHP減らして引かない人がいます。このような方に分かりやすいように数値にしてみます。
- まず1人の力を1000として下さい。
- 傲慢モンスター1匹の数値
 - 低層:500
 - 11F層:700
 - 21F層:800
 - 31F層:1000
- 上記数値を見ると、自分×モンスター2匹以上の場合、11F層で既に戦力的に負けています。つまり、戦力的に負けている数を相手にするなら、一旦引きなさい！となります。
- 逆に複数人が、上記の数値に負けた状況を作ったら？MP枯渇になり休憩の多い狩りとなります。そうならないようleaderがタゲを取り誘導を行いMP枯渇にならないよう狩りコーディネートをするわけです。

実際のPTの流れ

- 狩場によって動きが異なります。いくつかの狩場をピックアップし、図解します。同じ動きで括れる箇所は以下のとおり
 - 低層～31F層、61～71F層、ラスト、地底湖、巨人の墓
 - 41F層
 - 精霊の墓(他、イベント等の沸かして狩る狩場)

(連携思案)

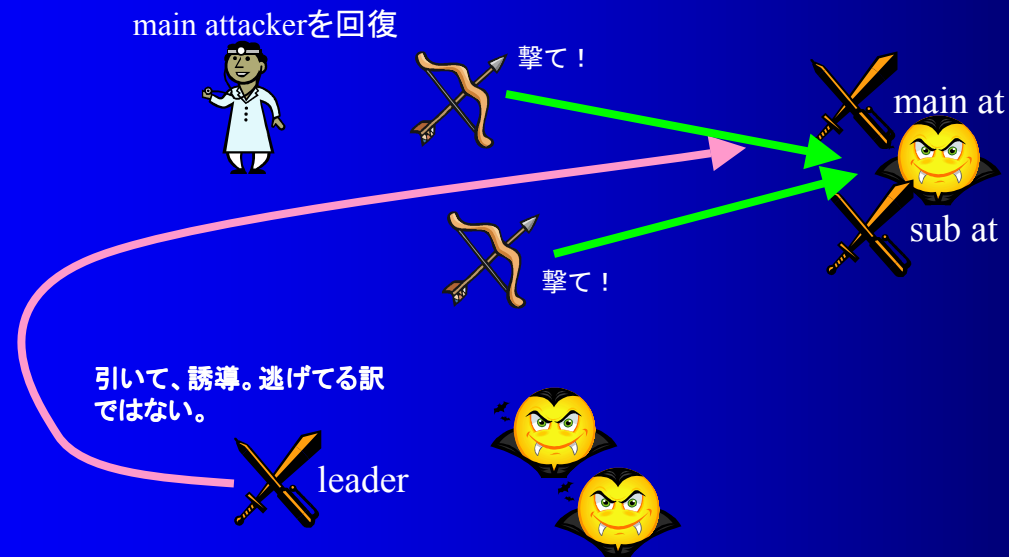
実際のPTの流れ

- 前衛3、弓2、回復1に対し、モンスター3出現



- 対象狩場—
- ・低層～31F層
 - ・61～71F層
 - ・ラスト
 - ・地底湖
 - ・巨人の墓

次のような形に持っていく



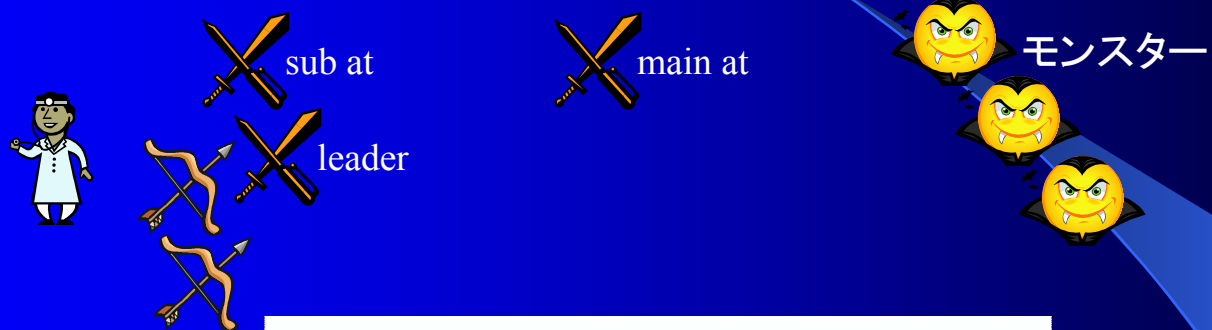
(連携思案)

—対象狩場—

・41F層

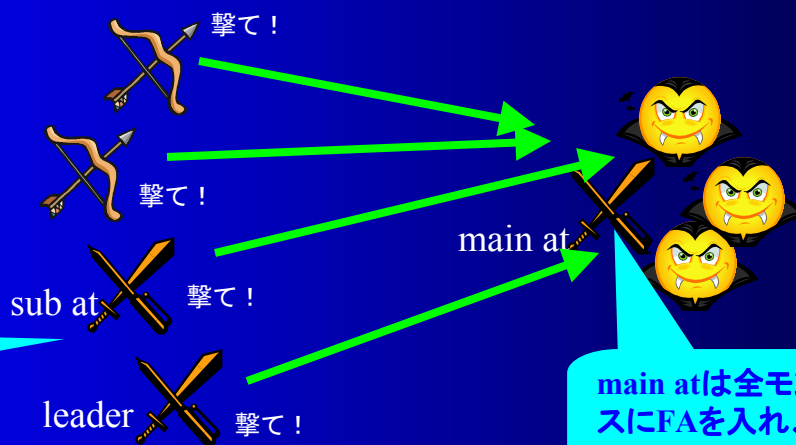
実際のPTの流れ

- 前衛3、弓2、回復1に対し、モンスター3出現



次のような形に持っていく

main attackerを回復



main at以外の前衛も弓サポートにまわる。引き役はいらない。

main atは全モンスにFAを入れ、全タゲを受ける

(連携思案)

実際のPTの流れ

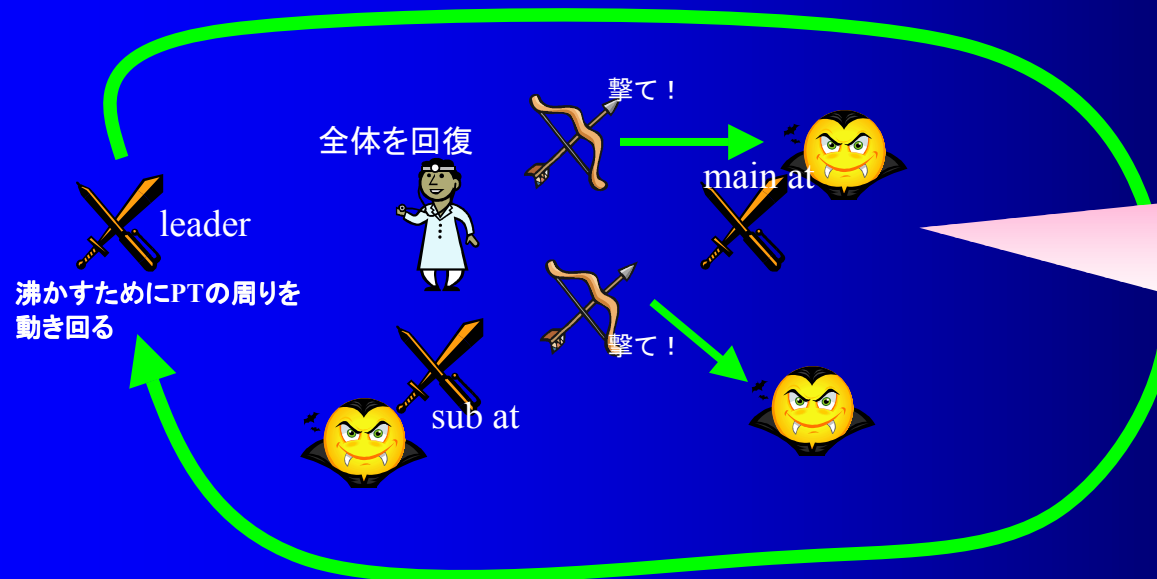
—対象狩場—

精霊の墓(他、イベント等の沸かして狩る狩場)

- 前衛3、弓2、回復1に対し、モンスター3出現



次のような形に持っていく



- ・殴り役はPTの外側にモンスターが位置するような場所で殴る。PTの中心から離れすぎない事
- ・予期せぬ事態によりleader以外にタゲが集中した場合は、即leader役になる事。但し、main leaderより外側を回らないようにする。
- ・main leaderは他タゲを取る事。

最後に

- 記載内容はあくまでも基本パターンだけの記載です。例えば前衛一人だけのパターンは記載していません。
- 人や仲間に頼ったり、迷惑かけたりせず、どうすれば生き残れるか？どうすれば周りが楽にプレイ出来るか？これを考えるのが一番です。
- 最悪なのは「死んでもいい」と思ってる人がPTにいる事。これは団体競技(スポーツの試合等)で仲間に「負けてもいい」と思ってる人がいるのと同じ事。「死んでもいい」なんて思いながらのPT参加は周りへ一番迷惑をかける考えなのでやめましょう！その考えは下手さを隠すため、もしくは責任回避をするための言い訳でしかないと言います。

以上