

拠点関係

ここではミッション戦争における拠点占拠に関わる用語について解説します。

- [GD](#)
 - [FT](#)
 - [バリア](#)
 - [コア](#)
 - [リポ](#)
 - [本陣](#)
- [サイン](#)
 - [ゲート](#)

GD (orガディ) :Gardian (ガーディアン)

本陣以外の拠点を守るNPCで、小、中、大の3種類がある。

種類 画像

特徴

GD
小



南北にそれぞれ3つ並んでいる小拠点で召喚できるガーディアン。
ずんぐりとした丸く、弓を使って攻撃する。
遠距離タイプ。

GD
中



中央に散らばる固定FTが3つある拠点到召喚できるガーディアン。
ケンタウロスのような姿で槍のような武器で攻撃する。
近距離タイプ。

GD
大

AF,OF,Centerに召喚できるガーディアン。
巨大な鳥のような姿で爪で攻撃してくる。
近距離タイプ。

FT:Force Tower (フォースタワー)

自軍支援のタワーを建てる土台、もしくはタワーそのものを指します。

建設といえばFTを建てることを言います。
 全てのFTの効果はGD、バリア、サインに影響します。

デバフFTはGD、バリア、サインに影響しないという情報あり[要確認] (2009/9/26)

FTは修理が可能です。
 FTをクリック後、Rキーを押すことで修復が始まります。
 2秒ごとに20K[Azl]程度の費用が必要(復活の場合)ですが、回復量はダメージ量に勝る場合がほとんどです。

建てられるタワーは下表のとおりです。
 なお、効果数値はCabalWikiより転載しています。

拠点FT

特殊型

種類 画像

建設時間 建設費用 特徴

復活



150
秒

500[point]
1.5M[Azl]

死亡後の復活場所。
 復活待機時間は0~20秒。
 同時最大復活人数は10名(要確認)。
 利用者が集中すると復活中の人が復活完了するまで使用することは出来ない。

ワープ



150
秒

500[point]
1.5M[Azl]

ワープ間でMAPを移動できる。
 ワープ待機時間は0~20秒。
 複数のワープが建った状態で初めて効力を持つ。

攻撃型

種類 画像

規模 建設時間 建設費用 特徴

攻撃



大 60秒 200[point]
1M[Azl]

中 20秒 150[point]
700K[Azl]

小 0秒 100[point]
500K[Azl]

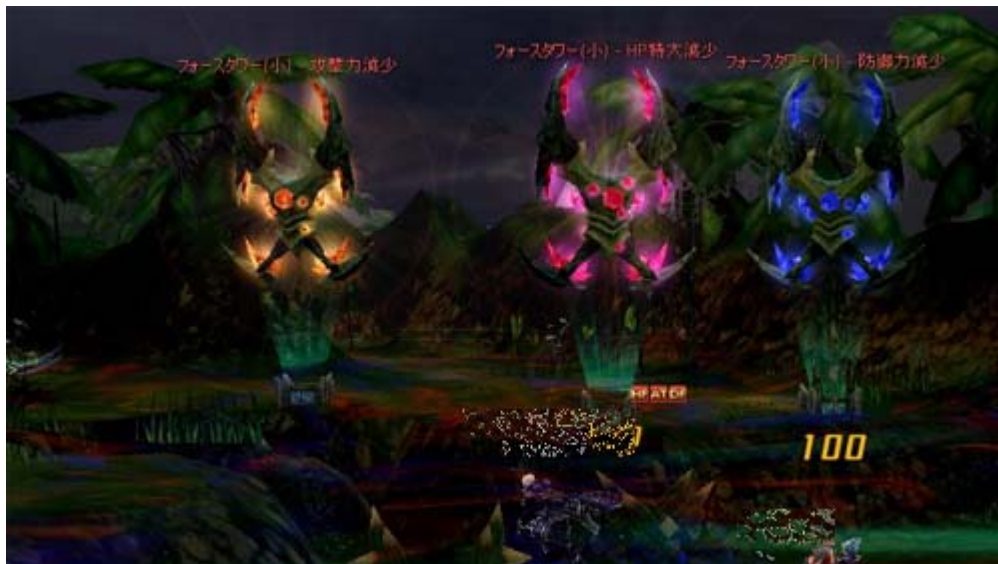
直接物理攻撃を行う。
大きいほど建設時間がか
かるが威力は大きい。
攻撃はMISSする場合もあ
り、ダメージは相手の防御
力に左右される。

支援型

種類	規模	建設時間	建設費用	効果	特徴
防御力増加	大	60秒	200[point] 1M[Azl]	DEF+40	味方の防御力を増加させる。
	中	20秒	150[point] 700K[Azl]	DEF+30	
	小	0秒	100[point] 500K[Azl]	DEF+20	
攻撃力増加	大	60秒	200[point] 1M[Azl]	ATK+100 MATK+100	味方の攻撃力を増加させる。
	中	20秒	150[point] 700K[Azl]	ATK+75 MATK+75	
	小	0秒	100[point] 500K[Azl]	ATK+50 MATK+50	
HP回復	大	60秒	200[point] 1M[Azl]		味方のHPを回復する。
	中	20秒	150[point] 700K[Azl]		
	小	0秒	100[point] 500K[Azl]	HP+150/2秒	
防御力減少	大	60秒	200[point] 1M[Azl]	DEF-40	敵軍の防御力を減少させる。
	中	20秒	150[point] 700K[Azl]	DEF-30	
	小	0秒	100[point] 500K[Azl]	DEF-20	
攻撃力減少	大	60秒	200[point] 1M[Azl]	ATK-100 MATK-100	敵軍の攻撃力を減少させる。
	中	20秒	150[point] 700K[Azl]	ATK-75 MATK-75	
	小	0秒	100[point] 500K[Azl]	ATK-50 MATK-50	

HP特大減少	大	60秒	200[point] 1M[Azl]	HP-200/2秒	敵軍のHPを2秒毎に一定量減らす。攻撃はMISSしない。
	中	20秒	150[point] 700K[Azl]		
	小	0秒	100[point] 500K[Azl]	HP-100/2秒	

画像



左から、攻撃減少・HP特大減少・防御力減少です。
 上図のように、デバフを建てると非常に視界が悪くなる場合があります。
 これは段差の上に建ててあるため、本来地面スレスレに描かれるエフェクトのテクスチャがキャラクタの上に重なるからではないかと考えられます。
 平地に建てた場合やキャラ上に重ならない高さであれば視界に影響はありません。



HP回復FTです。

携帯FT

- 100,000Azlで待機MAPの雑貨商人と戦闘MAPでの本陣サイン前の生産FTから購入可能。売値も購入と同じ値段であり使わなかった分はそのまま売れるので、多めに買っていても損はない。
- フィールド上で使用することで、上記の攻撃型・支援型のどれかを選択してその場で建設ができる。
- 小型を携帯FTで建設する場合は 建設時間0 で建設が可能。
- 建設されてから5分で消滅し、消滅して始めて残FTポイントとして換算される。

- 固定FTを含めて一定範囲内に一定個数しか建設不可であるため建設阻止としても使用できる。
- くる。
 - 初動での拠点攻略の際には、小型が瞬時に建てれることを利用し攻撃前に作るだけで攻略時間が人数に応じて反比例的に短縮される。
拠点攻略時には必ずとっていいほど建設効果が期待できる

バリア：レガシーバリア

拠点の中心に立っている塔のこと。
これを倒すことで拠点が占拠できる。



コア：レガシーコア

拠点の核。
クリックすると占拠時とGD召喚可否のポップアップが表示される。
コアそのものでなくコアの根元、バリアの発生する外周の3つの出っ張りの部分がクリックマークの出るころである。

リポ：Re Pop(リポップ) [各拠点のリポ範囲はコチラ](#)

GDが最大移動範囲を超えて拠点内に戻されること。
一般のMOBはリポップするとライフが回復するが、GDは戻っても回復しない。
最大移動範囲は、
GD大・・・拠点出口まで
GD中・・・バリアを中心とした拠点出口までの半径の2倍程度
GD小・・・隣の拠点の壁の手前まで
と覚えると大体の位置が分かる。
感覚的には全てのGDが同じ広さを動いているように思われる。
ちなみに、索敵範囲は最大移動範囲の半径よりやや広い。
単純に直線距離なので、プレイヤーが進入可能な崖上が範囲に含まれ
それを感知して動くこともある。

GDリポップラインの参考(E4)

本陣(or PHQ/CHQ) : (Procyon Head Quarter/Capella Head Quater)

開戦直後に両国家・全参加者がまず移動することとなる場所。
プロキオン本陣はMAP南西、カペラ本陣は同北東位置に表記される。
他拠点と異なり、6基のFT建設が可能(うち後方2基は開戦時に設置されているので、プレイヤーが先ず建設できるのは前方広場にある4つの基台ということになる)

== HQ専用建造物 etc ==

サイン : エージオブサイン

本陣の旗印のこと。
PHQ及びCHQに各1基、本陣広場中央の後方に建っている。
これを落とすことで敵本陣を占拠できる。
サイン及び下記のゲートバリアはHP回復FTでのみ修復可能。



大小ゲート

ゲートは、N側/S側に大小各1箇所、計4箇所に存在します。

- 大ゲートはN/S側大ゲート、小ゲートはN/S裏,窓 等の略称で呼ばれることがある。
(例 : 『N裏に鎌WA、爪BL』これでN側の小ゲートにマテ2状態のWAとBLが来襲していることがわかる)
- 大は広間から直接繋がり、戦場への移動に利用される。
- 小はS/N両サイドにある階段を一度登り、細い下り階段と繋がっている。
- 各ゲートにはそれぞれバリアが張られており、バリアが破壊されるまでは外部から内部に対する攻撃は無効とされる。
(例外として、一度バリア外に出て敵にターゲティング、攻撃を受けた場合はHIT判定が出る)
- 外の味方が受けた範囲攻撃の有効範囲がバリアの内側にかかっていた場合、その範囲内ではバリアの内側でもダメージを受ける。
- バリアは大小で耐久力に相違があり、それぞれその大きさに比例している。
- 小ゲートは破壊されて3分後に復活する。

大ゲート



小ゲート



生産FT

- 本陣内S/N大ゲートの中間地点壁側にあります。
- 携帯FTの販売のみを行っているFTです。