

原作：ひろむ様

- ▶ [動画](#)
- ▶ [解説の前に](#)
- ▶ [ソーサラーの種類](#)
 - ▶ [スキル解説](#)
 - ▶ [ファイア](#)
 - ▶ [ファイアランス](#)
 - ▶ [スパークフレア](#)
 - ▶ [ヘルファイア](#)
 - ▶ [アイスボルト](#)
 - ▶ [アイスジャベリン](#)
 - ▶ [フリージングウェイブ](#)
 - ▶ [ブリザードカレス](#)
 - ▶ [ライトニング](#)
 - ▶ [ライトニングスピア](#)
 - ▶ [サンダーボルト](#)
 - ▶ [ジャッジメントレイ](#)
- ▶ [火皿](#)
 - ▶ [火皿のサブスキル考察](#)
 - ▶ [火皿の立ち回り](#)
- ▶ [雷皿](#)
 - ▶ [雷皿のサブスキル考察](#)
 - ▶ [雷皿の立ち回り](#)
- ▶ [氷皿](#)
 - ▶ [氷皿のサブスキル考察](#)
 - ▶ [氷皿の立ち回り](#)
- ▶ [3色皿](#)
 - ▶ [3色皿のスキル考察](#)
 - ▶ [3色皿の立ち回り](#)
- ▶ [コメント](#)

動画

精度を上げるための動画

iframe対応ブラウザでご覧下さい。

テクニカルな氷皿（ ）笑

iframe対応ブラウザでご覧下さい。

解説の前に

- ▶ 戦況を把握する

敵の大まかな数によって、【優勢】【拮抗】【劣勢】を判断してください。レーダーの の数である程度判断できます。

詳しいことは[戦術解説](#)に書いています。

基本的な立ち回りは

氷皿は鈍足、凍結の状態異常を駆使し、味方との連携の基点を作ったり敵の進行を遅らせるといった、自分達に有利なように敵軍をコントロールする「クラウドコントロール」の役割を行う職である。敵がどのように動いているのか、敵がどこを見ているかを広い視野で常に考えて行動する必要がある。視野の広さが状況判断力の向上に繋がるため、高解像度ワイドディスプレイでのプレイを推奨。(適当カレスぶっ放しでもそれなりに役立つゆとり職ではあるが、俺TUEEEを実践したいならば必須。)

▶ 雷ソーサラー(雷皿)

雷魔法には特別な付加効果は殆どありませんが射程が長く、高低差を無視できるスキルが多く、また攻撃力が高めに設定されているため、範囲で複数の敵のHPを削ったり敵ヘトドメを刺すのに向いています。弓スカのレインと同様に削り、弾幕係を担当する事になります。ダイレクトダメージだけなのでほかの攻撃より優先度が低くなるため、攻撃を当てるタイミングが重要。

▶ 3色皿

大魔法があまり有用でない少人数戦で強い構成です。よって **戦争では不要**。氷皿と大差ありません。**闘技場では強い**ので闘技場メインの人なら選択する価値はあります。

3色皿例：ライトニングスピア、Lv3サンボル、アイスジャベリン、ウェイブ、ファイアランス(これらのうち4スキル)
氷皿：ライトニングスピア、Lv1サンボル、アイスジャベリン、ウェイブ、カレス

▶ [上へ](#)

スキル解説

ファイア

Lv	1	2	3
消費SP	2	1	1
攻撃力	100	120	140
継続ダメージ	18 × 3/3s	24 × 3/3s	30 × 3/3s
消費Pow	18	18	18

何に使うんだよコレは、って感じのスキル
FEZ使えないスキルの一つ

ファイアランス

Lv	1	2	3
消費SP	2	2	2

攻撃力	180	190	200
継続ダメージ	24 × 3	30 × 3	36 × 3
消費Pow	32	32	32

射程が長めで威力もそれなりにあり、Dotで108の追加ダメージを与えられる優秀なスキル

アイスジャベリン等で凍結　ファイアランス　ライトニングのコンボが有名であり、このコンボでキルを狙いやすい。

当たれば 威力は優秀なのだが、半歩法やラグアーマーを抱えた敵やストスマ等で突っ込んでくる敵には判定消えで当てにくいのが難点。

ラグアの発生しやすいステップ硬直や餅硬直にランスを撃ちこむと相手の環境にもよるが高確率で不発となる。

基本的にスキルの硬直取りと偏差撃ちで使い、突撃系スキル、ステップや餅硬直にはラグアを無視できるスピアやライトで攻撃した方が良いだろう。

スパークフレア

Lv	1	2	3
消費SP	2	2	2
攻撃力	100	110	120
継続ダメージ	24 × 3/3s	36 × 3/3s	48 × 3/3s
消費Pow	65	65	65

ブリザードカレスと似たような攻撃判定を持つスキル

カレスと同様に逃げる敵には当てにくいが向かってくる敵には当てやすい。劣勢時でカレスに被らないよう逃げ撃ちすると効果的。

このスキルはステップすれば簡単に回避できるが、逆に言えばこのスキルを敵集団正面から撃てば敵は高確率でステップするということ。

例えば氷皿等と上手く連携できればステップ硬直にカレスをぶち込む事ができる。

ヘルファイア

Lv	1	2	3
消費SP	3	2	2
攻撃力	360	400	440
継続ダメージ	36 × 3/3s	48 × 3/3s	60 × 3/3s
消費Pow	80	80	80

火魔法の花形。一撃の重さに加えて他の炎魔法より強力なヒート効果があり、決まれば威力は抜群。

射程は短めだが横幅は広く当てやすいので、ヲリを焼く他にハイドしている敵短カスを炙り出したり通りすがりの敵ナイトを焼きたい時にも有効。

敵ナイトにも当てやすく威力も高めなのでHP回復中はレイスの護衛をするのもあり。

詠唱3 + 課金Powリジェネで3を引くと回転が上がる。課金Powリジェネで2を引いた場合でもPowUpエンチャを使えば回転が上がる。



アイスボルト

Lv	1	2	3
消費SP	2	1	1
攻撃力	100	120	140
消費Pow	18	18	18
効果時間(秒)	6	8	10

鈍足の効果はかなり長い。敵弓スカにでも当てれば10秒間は俺のターン
氷像を解凍する場合、スピアやランス解凍よりアイスボルトで解凍してライト粘着&味方の援護を待つ方が良い場面もある。
威力もそれなりに高いので、ヘルヘビスマに被らないようスタンに1発撃ち込むのもあり。

アイスジャベリン

Lv	1	2	3
消費SP	2	2	2
攻撃力	180	190	200
消費Pow	30	30	30
効果時間(秒)	4	6	8

ピンポイントで敵の足を止めたい時に使う。
HP半分くらいの敵であればAim力次第でジャベランスライトやアイスボライト粘着でキルを狙うことも。
雷皿であればサブにほぼ必須スキル。火皿はスピアとどちらが良いかは好みで。

フリージングウェイブ

Lv	1	2	3
消費SP	2	2	2
攻撃力	100	100	100
消費Pow	44	44	44
効果時間(秒)	6	8	10

氷皿の自衛スキル。
自衛の他に敵ハイドの吹き飛ばしや崖からの突き落とし、逃げる敵に先回りして絶望感を与える事もできる。

自衛には便利だが、火皿や雷皿でサブのジャベやスピアを捨ててまで取るようなスキルではないだろう。
味方が近くに居る状況で敵1体ごときの特攻にウェイブを使わないように、味方の攻撃チャンスを潰すことになる。

ブリザードカレス

Lv	1	2	3
消費SP	3	2	2
攻撃力	130	140	150
消費Pow	80	80	80
ルート(秒)	7	8.5	10
スロウ(秒)	8	8	8

射程はスパークフレアと同等。ただし弾速が遅いので闇雲に撃ってもあまり当たらない(それでも十分だという意見もあるが)

サイドアタックやAT等の障害物で不意打ちを狙ったり、味方を盾にして敵の隙に撃ちこんでやろう。

撤退時に最後尾で上手く撃つと俺カッコいいとスコアを両立できますが、調子に乗るとカウンター氷結で死ぬのでほどほどに。

詠唱3 + 課金Powリジェネで3を引くと回転が上がる。課金Powリジェネで2を引いた場合でもPowUpエンチャを使えば回転が上がる。

▶ [上へ](#)

ライトニング

Lv	1	2	3
消費SP	2	1	1
攻撃力	120	140	160
消費Pow	18	18	18

どのタイプの皿でも必須の魔法。皿同士のタイマンであれば大抵はこのスキルの命中精度で勝負が決まる(雷皿はサンボルがあるので射程面で有利)

攻撃速度が非常に速いので見てからの回避はまず不可能。ぶっちゃけこのスキルだけでも20k超えができる。

また、小範囲攻撃であるのでラグアーマーやズレている相手にもラグアを無視してhitする事が多い。

射程限界付近では当てやすいが、近距離の敵に当てるにはかなりの慣れを要します。

この魔法の精度で皿の上手さがわかるといっても過言ではない。自分より圧倒的に精度の高い皿が相手なら素直に逃げよう。

ライトニングスピア

Lv	1	2	3
消費SP	2	2	2

攻撃力	200	215	230
消費Pow	32	32	32

弾速が早く、貫通攻撃であるため偏差をあまり考える必要が無く、ラグアを無効化しやすい優秀なスキルズレが発生しやすいステップやストスマ硬直にも位置ズレ、判定消えを無視してダメージを取る事ができる。また、ライトニングと違い近距離でも当てやすい、氷皿や火皿のサブスキル向き。

サンダーボルト

Lv	1	2	3
消費SP	2	2	2
攻撃力	130	130	130
消費Pow	33	33	33

hitした敵を任意の方向に吹き飛ばすことができるスキル
主に崖上の敵を引き寄せて釣ったり逃げる敵を引き寄せたい時に使う。味方の救出にも使えるが難易度は高い。また、射程もLv3だとライトニングより長いので雷皿であれば皿同士のタイマンでは有利。

ジャッジメントレイ

Lv	1	2	3
消費SP	3	2	2
攻撃力	100×3	110×3	120×3
消費Pow	80	80	80

射程が長く、特に転ぶことのできないエンダー効果中のヨリに対して有効なスキル
皿スカに正面から撃ちこむと1hitで転倒されるので、不意打ちやスキル硬直を狙おう。

▶ [上へ](#)

火皿

適正	主戦場： 少数戦： 連携： 優勢時： 劣勢時：
コスト	非常に高い
前線維持力	
火力	
PCダメージ	
キル数	

安全性	
難易度	

火力に優れる攻撃役。

味方の質がスコア・キルに大きく影響するので、強い国（ネツ）や部隊に所属しなければ涙目な職業である。

劣勢戦場だとハイリジェだけでは不足しワインの投入も必要になってくるため、弱国での必要リアルマネーは全職業中トップクラス

強国ならさほど金はかからないので、大抵の有名な火皿は強国で有力部隊に所属している（[victria](#)など）

スコアを稼ぐ為にはライトとヘルの射程で戦う必要があるのでフルエンチャ+ハイリジェは必須。

ヘルはダメージの割にキルが取りにくい(スタン等に対してキルを取るのではなく削りをする方が役に立つ)ため、キル取りはライトニング(ジャベ型でなければ+スピア)主体になる。

そのため、PCダメとキルを両立している火皿は評価されることが多い。

お座りジャッジやダブルカレスなどでも簡単にPCダメを稼げる雷皿や氷皿と比べると、両手と同様にスコアがその前線での貢献度として顕著に表れやすい(味方を妨害するようなスコアの出し方が少ない)。

大画面ディスプレイだと戦闘能力が著しく向上するのでマジお勧め。8800GT+22インチくらいだったらそれなりのお値段で手に入ります。

火皿のサブスキル考察

詠唱3

フル課金で常時課金Pwリジェネを使うのであれば詠唱3は必須。

詠唱3Pwリジェ3でPw回復力20なのでヘルが4回復で撃てるようになり回転率が大幅に上がる。

Pwリジェで2を引いてしまった場合もPwUpエンチャをつければPw全快からのヘル回転率が上がる。

ライトニング

必須。これを外すことはまず考えられない。

【雷系】

ライトニングスピア

http://feskill.omiki.com/FE_sor.html?2L6LL00

キルが非常に取りやすくなる。ライトニングは最大射程付近で当てやすいが中間距離ではAim難易度が高いので、

乱戦における瀕死の敵への追撃にはこちらの方が有利な場面が多い。戦争向けのスキル

雷を選ぶともれなくサンダーボルトLv1が付いてくるのもポイント

サンダーボルト

敵を引き寄せたり崖上の敵を釣る事ができる。rootした時の自衛にも使える。

Lvによって射程が変化するがスピアやジャベを捨ててまでLv3を取るだけの価値はない。サブスキルとして使うなら

Lv1でも十分です。

【氷系】

アイスジャベリン

http://feskill.omiki.com/FE_sor.html?1I0LLL0

敵1体の動きをとめることができ、ジャベからヘルに繋げることもできる。

ただしこれをLv3で取った時点で詠唱が3にできなくなり、フルエンチャとの相性が宜しくない。

戦争においては 火皿自らが凍結させなくても凍結は味方の氷皿に任せたり生ヘル、ライト、スピアで粘着すれば済む話なので

Aim力があるならジャベは特になくとも困らないスキルではある。

ただし、なしなしルールが標準であり少人数戦である **闘技場においては** 僅かな敵の隙をチャンスにできる詠唱2+

ジャベ3火皿の方が強い。

戦争を取るか闘技場を取るかが悩ましいところ。
Lv2ジャベリンは罠。

フリーズングウェイブ

http://feskill.omiki.com/FE_sor.html?110LLII

護身用にウェイブを取ったタイプであり初心者向け。

このスキル自体はキルを取りやすくなるようなタイプのスキルではないので、腕が上がればスピアサンボルかジャベを選択したい。

立ち回り次第でウェイブ無しでもどうにでもなります。

火皿の立ち回り

【劣勢の場合】

ガン逃げでいいですが、スパークや中級等比較的距離の長いスキルを持っているので一応敵に攻撃はできます。なので敵と味方の職バランス等の状況に左右される場合が多いです。

敵の氷皿が敵軍の先頭にいる場合はガン逃げコース。ヨリが先頭にいて後ろに皿スカという場合は引きながら中級やスパークを当ててもいいですが、

味方カレスにかぶせないようにしましょう。明らかに突出している敵に対してはヘルを当ててもいいです。

しかしヘルを当てる = 自分の足が止まるというリスクを考慮してからベストな選択をしてください。

火皿でウェイブを持っている人に多い勘違いですが、ウェイブを持っているから前へ出ても良いということはありません。

劣勢状態なのにウェイブを使わなければいけない程敵に接近されている時点でアウトです。

【戦力が拮抗している場合】

一番怖いのはルートです。プレイスタイルにもよりますが、ヘルメインの場合は常にヘルを打つ前に硬直にルートスキルを決められることを

覚悟して打ちましょう。漠然とヘルを打つのではなく、当てる対象を見るよりその周りを見ながら毎回打つクセをつけると視野が広がります。

(これが大画面ワイドディスプレイだと火皿が強くなる根拠でもあります)

当てる対象等よく見なくてもヘルは範囲が広いのでちゃんと当たります。

ウェイブを持っていない場合、その硬直にルートスキルを当てられて自分が一番先頭だったら死を覚悟した方が良いでしょう。

Z鯖だと相手がカスなので死なない事もありますが、本鯖だと相手がカスで無い限りまず死にます。

視野が狭く、状況判断出来ない人は素直にウェイブを持ちましょう。

けどウェイブを持っているから視野拡大と状況判断を放棄していいわけではありませんし、そういうプレイをしていると成長もないでしょう。

【優勢の場合】

とにかく前へ出てHPが高ければハイパワポを飲みスキルをガンガン当てていきましょう。

スコアを稼ぎキルを取るチャンスです。敵短カスの片道パニだけ注意しましょう。

▶ [上へ](#)

雷皿

適正	主戦場： 少数戦： 連携： 優勢時： 劣勢時：
コスト	普通
前線維持力	
火力	
PCダメージ	
キル数	
安全性	
難易度	

(スコアを出す難易度は低い、攻撃被り等をしないのは難しい)

皿の中で、PCダメ・キルがもっとも出しやすいが、前線での貢献度にスコアが直結してこない職業。スコアを出すのに皿3種中最もお金がかからず、高数値のフルエンチャでパウボがぶ飲みジャッジ弾幕を張れば前線維持能力もそこそこ。

しかし、普段からジャッジに頼っている雷皿は、少数戦ではジャベが当てられなかったりで全く使えない。火皿や氷皿と比べると適当にやってればPCダメやキルが出るため、雷でスコア出してもwwwという評価しかれさない。

Aim力があるなら(スピアとライトだけでも)火や氷で1位を狙えるダメージキルは出せるので、フル課金erなのに雷?noobwwwという評価にもつながるため、腕に自信があるのであれば火や氷を選ぶべきである。

弾幕マップにだけ雷皿で来ようとするプレイヤーもいるが、当然ながら尚更評価されない。

また、初心者が雷皿を選んだ場合、被り等を一切気にしないため前線の氷が即解凍されたり、スタンにジャッジ余裕でしたなんてのはザラにある現象。

その勘違いスコアで俺tueeeeって初心者が増えてしまうので、できるだけ初心者には避けてほしい職業である。しっかり削りができるなら有用な職業であるが、戦場に必要かどうかと聞かれると・・・という感じである。

弾幕で弓との比較でよく持ち出される雷皿ですが、圧倒的に違う部分があって、それはヲリを削れるという点です。レインは敵の奥に降らせないと意味がありませんが、ジャッジはどこへ降らせても意味があります(スタンや氷像に撃つかスは論外)

スキル発動の絶対数が少ないのでカレスにかぶる確率はレインより下がります。また、仮にカレスに被ったとしてもジャッジはレインよりも瞬発力があるので

カレス+ジャッジでそれなりに削れます(もちろん故意に即解凍する奴はゴミ)

またジャベリンを持てるので、優勢戦場でも即キルに繋がるプレイが出来ます。

雷皿のサブスキル考察

詠唱3

ジャベ3ウェイブ2を取りたいければ、詠唱2にするのを止めはしません。

推奨はしません。

【炎系】

ファイアランス

Dotを付加することができる...のだが、こんなの撃つくらいならジャベやアイスボルトで鈍足rootつけた方が良くないじゃね?

という場面の方が遥かに多い。

一応、ランスからライトへは繋がったりランス スピア ライトという不意打ちでかませば当たる怪しげなコンボもある。

スパークフレア

ジャッジと用途が被るので不要。

【氷系】

アイスジャベリン

http://feskill.omiki.com/FE_sor.html?2LL00L0

敵1体の動きを止めることができる。雷皿ならこのタイプがデフォ

フリージングウェイブ

護身用にウェイブを取ったタイプであり初心者向け。

このスキル自体はキルを取りやすくなるようなタイプのスキルではないので、キルを取るならジャベ取った方が有効。サブにウェイブ取った雷皿は激しくNoob臭がするので狙われやすくなると思う。

雷皿の立ち回り

【劣勢の場合】

敵の先頭集団に向かってジャッジを当てましょう。引きながらのジャッジはほぼ一方的に削れるので、人数同数になった時に味方の総HP量 > 敵の総HP量になることを意識したプレイをしましょう。ただ忘れてはいけないのは、ジャッジを打って硬直が発生した分だけ距離を詰められます。味方に撤退の仕方がわかっている人が多ければピア、カレス等で一定の距離を保つことができますので、きちんとジャッジを当てていけばHP残量でアドバンテージを取れます。

引きジャッジをする時に一番注意しなければならないのは味方氷皿の位置です。余裕があったら味方氷皿のPWも計算しましょう。

撤退戦で氷（まだ鈍足が残っている状態）に意図的にジャッジを入れる、カレスとほぼ同時にジャッジを入れる（ジャッジ1HITコケ カレススカル等になりやすい）というのはやめましょう。

撤退戦で最も重要なのは「距離を保つ」ことです。遠距離範囲で一方的にHPを削るといのは優先度的に言えばその下に来ます。

なので「距離を保つ」ための行動を邪魔しては意味がないので、そこは気をつけましょう。

立ち位置としてはピア弓の逆サイドが敵を効率良く削れます。ピア弓の位置を見ながら動くといいでしょう。

【戦力が拮抗している場合】

基本的に火皿の項目とあまり変わりません。

攻めのスタイルは違いますが、デッドを減らすということに関しては心がけておくことは同じです。

【優勢の場合】

ジャベ、サンボルをメインで使います。余程大量に巻き込める時以外でPW82のジャッジを使うのは非常に効率が悪いです。

ジャベもサンボルもある程度距離が長いスキルなのでよっぽどのことがない限り死にませんが、やはり他の皿と同じく片道パニに注意しましょう。

▶ [上へ](#)

氷皿

適正	主戦場： 少数戦： 連携： 優勢時： 劣勢時：
コスト	普通
前線維持力	
火力	
PCダメージ	
キル数	
安全性	
難易度	

敵のクラウドコントロールに長けたサポート役。

ダブルカレスさえしないように注意すれば、カレスオンリーでも役に立つ。

雷皿ほどではないがPCダメも出しやすくデッドも少なくて済むので、10kの壁が越えられない、デッドが多いなどという初心者にはオススメの職業ナンバー1である。

氷ツリーには火皿や雷皿のような直接キルを取れるスキルが存在しないので、レベルの低い間はキルが取りにくい。ただし、高レベルになればライトやスピアに代表されるキル取りに優れたサブスキルを持てるので、自前の氷スキルによる効果もあって最終的にはキル取り能力自体は火皿とさほど変わらなくなる。

ただし、ノーAimでキルを狙えるジャッジのような大技は存在しないので、キルが欲しいならAim力は必須。

カレスやウェイブの弱体化によって氷皿が減ることが予想されるが、戦場には必須の職業であることに変わりはない。

氷皿のサブスキル考察

詠唱3

フル課金で常時課金Pwリジェネを使うのであれば詠唱3は必須。

詠唱3Pwリジェ3でPow回復力20なのでカレスが4回復で撃てるようになり回転率が大幅に上がる。

Pwリジェで2を引いてしまった場合でも、PwUpエンチャを使えばPw全快からのカレス回転率が上がる。

またPw全快からカレスを放った際、1回復を挟めばランス+ライト、スピア+ライト（合計Pw50）が撃てるようになる為キルが狙いやすくなる。

ライトニング

これは必須でしょう。

【雷系】

ライトニングスピア

サンダーボルト

http://feskill.omiki.com/FE_sor.html?2L600LL

解説は火皿の項と同じ。

Aimに自信があるなら氷解凍にはアイスボルト ライトからの粘着が有効です。転倒されない限り高確率で繋がります。

火皿と違う点は、氷皿は自己防衛スキルや足止めスキル豊富なので火皿よりも強引な追撃がしやすく追撃によるキルが取りやすい。

だからといって周りを見ずに突っ込みすぎてデット献上はしないように。

【炎系】

ファイアランス

http://feskill.omiki.com/FE_sor.html?1I0L0LL

Dotを付加することができる。戦争ではスピアの方が有用な場面も多いが無課金であればDotで課金に関係なく削れるこちらの方が優秀。

火皿のサブ氷と同様、これを取った時点で詠唱が3にできなくなるのでフルエンチャとの相性が宜しくない。

Aimに自信がない時の氷解凍にも有用である。エンダーワリ以外にはランス ライトのコンボが転倒されない限りは繋がります。

火皿と同じくなしなしルールが標準の闘技場においては、ハイリジェが使えない為Dotが痛いランス型氷皿の方が強い傾向があるので、

闘技の愛好家にとっては戦争向けにスピアを取るか、闘技場向けにランスを取るかの選択が悩ましいところである。

スパークフレア

カレスと用途が被るので不要。

氷皿の立ち回り

【劣勢の場合】

敵の先頭から順番にカレスで凍らせていきましょう。ここで気をつけるのは凍らせるのはあくまで敵の先頭のみです。奥を狙うことはしないようにし、敵の先頭にいるキャラのみにカレスを当てましょう。

また、視点と意識は敵の皿と弓に向けましょう。敵ワリはほとんど注意する必要はありません。

奥を凍らせてしまうということは、カレスの硬直分、敵の先頭のキャラとの距離が詰まります。これは非常に危険です。先頭キャラへのカレスならば、カレスを当てたことによって先頭キャラとの距離を広げることになりますし、次は敵側の前から二列目のキャラが先頭キャラとなりますので、敵全体の先頭キャラは変わりますが距離は変わりません。

こうすることで遅延戦闘の状態を長引かせることができます。

敵の先頭が片手ならばスラム+数歩、両手ならばストスマ+数歩、ジャベ皿ならジャベ+数歩、氷皿ならカレス+数歩、雷皿ならサンボル+数歩の距離を意識しましょう。

敵の先頭が弓ならばピアが怖いので、見てから避けられるのでピア範囲にいてもいいですが、意識は向けておきましょう。

もし敵の先頭のキャラが氷皿等で、こちらのカレスをステップで避けられてしまい、敵のカレス範囲での追いかけてことになったらガン逃げをしましょう。

その時は敵の氷皿をしっかりと見てカレスはステップで避けましょう。そして距離が開き敵カレスの範囲から外れたら、カウンターカレスを狙っていきましょう。

【戦力が拮抗している場合】

ウェイブやカレスを持つ氷皿は比較的死ににくいですが、やはりルート鈍足を食らうと皿の特性上移動スキルがないので死にやすいです。

氷皿はカレスを当てるのが一番の仕事ですが、カレスをただ正面から打っているだけでは敵も見てますから避けられます。なので、一番意識することは

「敵が今どこを見ているか」

です。敵が自分の方を見ていなければ「視野で避ける」ということはできません。なので敵の視野から外れるために、孤立した動きをするといいです。

孤立には良い孤立と悪い孤立があります。

悪い孤立の例

- ・・・敵
- ・・・味方

氷・・・自分

氷

まず、敵の視野を奪うことができません。敵は画面を動かさずに正面を見てカレスを避けることができます。また、カレスを打った硬直にジャベを合わされて即死する位置取りでもあります。

味方集団と敵集団の距離 > 自分と敵集団の距離

なので、フォローもできずスタンに群がった敵をカウンター攻撃することもしづらいという最悪な位置です。こういう氷皿はカレスを当ててスコアを出したいが味方が見えていないことが多いです。

スキルを当てなければスコアは伸びない

スキルを当てるためには前へ出る

前へ出てカレスを打つ

カレスも避けられスコアも稼げずデッドも増える

ここから2通りに分かれます。

1. そのまま脳筋プレイをし与ダメはそこそこ出るがデッドが多い

こういう人は敵がNoobばかりだともものすごいスコアが出て低デッドになりますが、敵がちょっと強いとスコアも伸びずにデッドが増えます。

そして自分のスコアが出ずデッドが多い原因を味方がクソだという言葉で片付け、全く成長せずこれからも同じことを繰り返します。

2. デッドを抑えるためにチキンプレイ気味になるためスコアが伸びない

こういう人は敵が強いと意外と活躍できますが、味方が強いと最初から最後まで空気になります。ただ前者よりはマシです。両方ザコであることは変わりませんが、

良い孤立の例

・・・敵

・・・味方

氷・・・自分

氷

この位置取りは何が良いかというと、まず敵の視野を奪うことができます。なので正面を向いている敵はサイドからのカレスは避けられません。

ここで疑問に思うのは、この位置取りだとルートスキルを入れられたら味方集団と遠くフォローが悪い例以上にしにくいから

むしろデッドが増えるのではないかということです。

しかし、図を良く見ると、氷皿に近い敵ユニットは実はそこまで多くありません。

敵集団の左の方など遥か遠方なので、実際氷皿に対して攻撃する能力のあるユニットは右2列の4人程度です。

氷皿はウェイブとカレスがあるので自衛能力はかなり高いです。敵が少数なら比較的なんとかなります。

また、一番のポイントは

味方集団と敵集団の距離 = 自分と敵集団の距離

ということです。この状態で、右側の敵数人が自分の方へ攻撃をしに来るということは、味方集団の正面を見れていません。

なので氷皿が右方向へ逃げるだけで、味方集団がフリーで攻撃を当てられます。

一般的に氷に対するフォローというと、氷の前に立ってバッシュを打たせないようにしたり、側にいってクランブルやウェイブ等が主流ですが、

敵に有効な攻撃を与えることもフォローになります。この場合だと、味方集団がカレスを打てば視野が氷皿へ向いているので敵に当てやすいし、

味方集団からピアを打てば避けられる人は少ないでしょう（ピアは聴覚で避けるのが難しいため）

何故ならルートしている氷皿自身も避けるべきカレスやウェイブを使うので、味方集団の方だけに意識を集中できないからです。

特に敵片手なんかはステップでウェイブを避けたり等色々工夫しないといけないため味方集団の方を見る余裕などないでしょう。

これは「敵の視野を奪っている状態」です。こういう位置取りをすることで、味方集団も攻撃を当てやすくなるという相乗効果が生まれます。

その結果同数でも有利に戦闘を進めることができます。

味方集団と敵集団の距離 = 自分と敵集団の距離

これを意識しましょう。

味方集団と敵集団の距離 > 自分と敵集団の距離

こうなってしまうとデッドが増えます。

味方集団と敵集団の距離 < 自分と敵集団の距離

こうなってしまうと空気になります。逆に味方集団が一人少なくなるわけで、色々と不利になってしまいます。

この時一番注意しなくてはいけないのはハイドです。気づかずパニやブレイクをいれられたらほぼデッドします。

ハイドサーチだけはしっかりやりましょう。

【優勢の場合】

先頭に立ってルートスキルを打つこと。当たった順番に死んでいくと思います。

ルートスキルを当てる = キルを取ったくらいの気持ちで、当たったら次、当たったら次というカンジでどんどん前へ前へでましょう。

HPによってはハイパワポを飲んでもいいと思います。基本的に優勢戦場でデッドする原因の8割以上は片道パニです。

▶ [上へ](#)

3色皿

大魔法（カレス・ジャッジ）があまり有効でない少人数戦や、ハイリジェの使えない無課金戦で有利なスキル構成です。

要するに闘技場専用のスキル構成であります。

3色皿のスキル考察

中級魔法であるスピア、サンボル、ジャベ、ウェイブ、ランスの中から4つのスキルを選択することになる。

闘技場、少人数戦最強を目指す為のスキル構成なので対多数スキルであるスパークフレアは不要です。

http://feskill.omiki.com/FE_sor.html?2LIL0L0

ウェイブ・スパーク以外のすべてのスキルを取った構成。攻撃的なスキル構成であり使い勝手が非常に良い。root時の自衛スキルはサンボルしかないので立ち回りとAimは要練習。

3色皿の立ち回り

戦争ではぶっちゃけ大魔法持ち皿の劣化なのでキル取りに専念を。ライトの腕次第では20kダメージ超えくらいは狙えます。

僻地専、裏方や召喚専念するのモアリ

▶ [上へ](#)

コメント

- ▶ この皿紹介というか講座ってSNSのぴろむのページにも同じことが書いてあったね -- 名無しさん (2008-03-05 13:42:11)
- ▶ スキル修正で難易度変わったと思うんだが -- 名無しさん (2008-05-30 12:47:06)
- ▶ スキル解説を4月VU後の数値に修正しておきました -- 名無しさん (2008-07-31 19:36:12)
- ▶ 氷皿の良い孤立で、その奥に弓が普通いると思うんだがどうすればいいのでせう -- 名無しさん (2009-01-25 10:54:48)
- ▶ 地形を利用して視線を切ろう。スカフォを建てよう。あと仲間と同じ位置にいて一緒に弾幕を食らうよりは、孤立して粘着を食らうほうが他の味方にとって良い。 -- 名無しさん (2009-01-25 21:21:42)
- ▶ test -- 名無しさん (2011-09-21 01:45:00)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿

▶ [上へ](#)