

下書き中～。裏はありません。

基本的にこのサイトではできる限り主観を除いて書いているつもりですが、このメモでは私が海 TA について思うところを書いてみようと思います。サイト内全部に至って内容を保障するものではないですが、このページは特に内容を保障できません。

募集 TA での前提知識や技術

あまり門戸を狭めるようなことは書きたくないのですが、TA と名を冠するからには、これくらいは抑えておいたほうがいいんじゃないか、ということをもとめておきます。「駆け足」については私は知りませんのであしからず。

共通事項

職業に無関係に抑えておかなければいけない事項です。

■マップを覚える

マップとは、

- ・部屋のつながり
- ・スイッチ
- ・出現する敵の位置
- ・キーレコ箱
- ・主要な回収

あたりのことです (これ以外にも突き詰めると敵の細かい出現条件やタイミングなどありますが、これは数をこなして何とかする方向で)。さすがにマップがわかっていると TA になります。キーでないレコ箱を無駄に殴っていたりするとちょっとまずいです。通し一回で一個間違えるくらいなら募集では許されるかもしれませんが、明らかに全然解っていない様子が伺われるのは頂けません。

部屋のつながりとしては、「先行すべき場所」はとりあえず置いておいてもまあいいとして、「先行してはいけない場所」だけはしっかり抑えておくべきです。自分のせいで他の味方が危険に冒されるのは避けたほうがいいでしょう。

■エネミーの対処法を覚える

大物 (dps・シノワ・犬) の対処法と、対処に適したのがどの方法かの判断をつけられるようになっておく必要があります。慣れるまでは、3P あたりで潜り込んでなんとなくわかっておくと良いかもです。もしくは、このサイトのムービーでも。ただ、実際やってみないとなかなか難しいですし、知り合いに手伝ってもらったり、オフチャレをやったり、練習してみるのも良いかもしれません。

■レコンを怖がる

これはあくまでも私の自説で (しかし、賛同する人は多いと思います)、心構えのようなものだと思います。海底におけるもっとも至難なエネミーはレコンです。ほかの大物なんか、単体で出てきたときはたかが知れていますが (いや、でも犬は怖いかも)、これにレコンが混ざるとど

うしようもなくうざったいです。このレコンをどうすればいいかという方法論は、まあ、おいおい慣れていくうちになんとかかなと思うのでいいのですが、心構えとして、レコンを常に気をかけるということを怠ってはいけません。

職業別

■ HU/RA

トラップワークが大きな鍵を握る海 TA では、トラップの即発は最も基本的な技術 (というのもおこがましい位) の一つです。当然成功率 100% が良いのは言うまでもないですが、募集でレコード狙いとかでないなら、成功率 80% 超えていれば許される範囲ではないかな、と思っていたります。経験上、かなり慣れた人でも 5% 程度は失敗していますし、その失敗で悩むくらいなら、もっと大局的な視点を養ったほうが良いです。細かい失敗は数こなしていけば必ず減ります。

■ FO

まずは、敵の弱点属性の把握です。といっても、ゼレに魔法が効かない・青イカには雷・他はすべて炎、ってだけかも。

海底における攻撃の要は、基本的には、罠もあり武器も強力な HU です。この HU がエネミー (主に レコン) に邪魔されずに動ける環境をどれだけ作れるかというのは、FO の技量にかかっています。募集だと、テクが初期テクのみということもザラなので、gf を使うクセをしっかりとつけておくといいと思います。実際に gf をどう使うかはやっていけばわかってくるかと。最初は多すぎるかな程度で、無駄に感じる部分があればあとで減らしてゆけばそれで問題ありません。

プレイヤー番号別

序盤は一人旅のため、一人で対処できないとお話になりません。若干遅れる程度なら許されますが、死にまくったりするのはさすがにちょっと…です。また、Area24 も分岐があるため、それぞれのわかるルートを知っている必要があるでしょう。

■ 1P

シノワ落ちが 90% 以上の確率でできるのはほぼ必須かもしれません。その後の一人旅でのラップとしては、落ちた後の ゾアが 2:30、次の イカ部屋が 4:20 あたりでも、募集なら十分かと。慣れてきたら、それぞれ 30 秒ほど縮めたいところではありますが、ここを必死で練習するよりは、以降のエリアにおける流れをしっかりとつかむほうが先決です。1P が 30 秒遅れようと、タイムは 30 秒 (大抵は後続が追いついてくれるので、もっと小さいはず) 遅れるだけです。

■ 2P

3P の最初の部屋に 0:55 には到着できるようにしておくといいと思います。

■ 3P

最初の部屋を 1:00 までに開けるのを安定させたいところです。dps の N 起こしなどをしっかり出来るようになっておくと思定すると思います。

■ 4P

3回やれば2回は、1Pが最初のイカ2部屋を開けてから+35秒程度で dps2 を方つけられるくらいになっていれば十分だと思います。部屋によっては初見ではどうしようもない dps のパターンもありますので、それほど躍起になることもないかと。