

レコンは海底における最大の敵と言っても過言ではありません。プレイヤーの足元にばら撒かれる爆弾は、固定 90 ダメージであり、メインの敵を処理するときの最大の障害となります。また、通路上のレコンは大きな通行の邪魔となります。こうしたレコンをいかに排除するかが海底の一つの鍵となるでしょう。

行動パターン

レコボックスには、レコンを射出するものとそうでないものがある。レコンを射出するレコボックスは、レコボックス一つにつき 1 ~ 2 匹のレコンを射出し、そのレコンが破壊されると再びレコンを射出する。レコボックスが破壊されると、そこから射出されたレコンも同時に自爆する。

レコンは、射出時点で最も近くにいたプレイヤーをターゲットし、そのプレイヤーの上空を回り込むように旋回し、鋸攻撃のため降下するか爆弾を吐き出す。

爆弾

レコンは上空から爆弾を吐く。この爆弾は地上に「設置」されるまでの間に、

- ・吐いたレコンが破壊される
- ・壁にぶつかる

と攻撃判定なく消える。地面に落ちると一回バウンドした後、地面に「設置」される。設置された爆弾は、

- ・プレイヤーが踏む
- ・一定時間経過する
- ・吐いたレコンが破壊される

と爆発し、周囲に範囲ダメージを与える。爆弾のダメージは一つにつき固定 90 だが、複数設置した爆弾はレコンが破壊されることで同時に爆発するので、この場合一度に大ダメージを受ける可能性がある。特に、中上級テクや dt など完全に同時に複数のレコンを破壊した場合、全ての爆弾が同時爆発するので注意する。

鋸

レコンは降下して鋸攻撃をしてくる。この鋸による攻撃は固定 38 ダメージと小さいながらも判定時間に幅があるため、凍結しているときに食らうと即死する。

対処法

爆弾対策

爆弾を踏んでこけると大きなタイムロスになるためできる限り避けねばならない。

このためには、まず、爆弾を落とさせないことが重要となる。このためには、爆弾を落とされる前にレコンをのけぞらせればよい。これで数秒は爆弾を落とされるのを遅らせられる。これは主に FO の範囲テクニックが便利である。

FO が不在の場所であったり、テクニックが間に合わず爆弾を吐き出されてしまうこともある。この場合、壁に爆弾を当てて設置されなくするように位置取りを考えると良い。部屋や通路の端にいれば爆弾が壁に当たるが多くなり、設置される危険が少なくなる。

それでも設置されてしまう場合は、とにかく爆弾に近づかないことである。爆弾の爆発時間まで余裕があっても、他の人が爆弾を踏んで起爆してしまうこともある。爆弾の設置位置は人によって異なることがあるため、他の人が踏んでいないつもりでも、こちらでは踏まれて爆発するということは十分起こりうるからである。

狭くて爆弾を回避しにくい場合は、鋸など他の攻撃にわざと当たり、無敵時間を利用して爆弾を踏んで方つけてしまうという手もある。ただしこれは周りに人がいないことを確認してからしたほうが良い。

レコン落とし

レコンは他の敵のおまけとして出てくることが多い。このときレコンは邪魔になることが多い。爆弾が邪魔なのは当然のこと、「銃が当てたい敵に当たらない」ということが多くなる。そこでレコンを確実に落とすことが必要となる。

ここで重要なのは、

- ・爆弾の設置前にのけぞらせたい
- ・メインの敵を攻撃するときまでには排除したい
- ・早く落とすすぎると次のレコンが出てきてしまうので、遅らせたい

という3つのことを考えなければいけないことである。これらは、相反することもあるため、最適なタイミングは敵の種類や部屋によって大きく違うため、しっかり考えねばならない。

vs レコボックス 1

FO であればフォイエを連発していればなんとかなる。必中である上、一発ごとの硬直が短いため、爆弾を容易に避けることができるので余り問題ない。

HU の場合、ベストは、レコンを自分にターゲットさせないことである。たいていの場合、同時に FO が gf を使って他の複数のレコボックスの相手をしているので、FO にレコンが行くようにする。自分は前の部屋であまり先行せずじっくり敵を倒したり、若干であれば FO を部屋に入らず待ちたりしても良い。

自分にターゲットが来てしまった場合は、HUcl などある程度の命中があるのなら、HHH と 3 段目まで出し切るのではなく、HH で止めてフットワークをよくする。一段目の安定のため余裕があれば ft で固めるなどの工夫をするのも良い。爆弾を避ける際は、レコンのいるほうに避けると、次の爆弾を設置されるまでに時間を稼ぐことができる。

vs レコボックス複数

基本的には gf や dt でまとめた対処となる。これらを使っている場合、爆弾を吐かれることは少なくなるため、比較的容易である。このため、できるだけ前の部屋で先行し、レコンをひきつけて他の HU の負担を減らすといいだろう。

通路レコン

通路上にあるレコボックスとレコンは通行の大きな邪魔になる。レコンに引っかかってしまうと、10秒近いロスになることも珍しくない。

このため gf や dt でレコンを落として進むことになるが、闇雲に落とすだけだと、すぐに次のレコンが射出され再び邪魔になってしまう。そこで「レコボックスを壊す瞬間にレコンを倒す」ように調整する必要がある。また、ダメキャンがひどいなど若干倒す時間が前後する可能性があるならば、ft を使って箱を凍らせて、新たなレコンが射出されないようにするのも無難な手となる。

データ

・レコボックス

- ・ Machine
- ・ HP 800
- ・ 防御 170
- ・ 回避 0
- ・ 耐性 炎 10 闇 25
- ・ 経験値 144(108)

・レコン

- ・ Machine
- ・ HP 160
- ・ 特殊攻撃
 - ・ 鋸 無 38
 - ・ 爆弾 無 90
- ・ 防御 90
- ・ 回避 100
- ・ 耐性 炎氷雷 20
- ・ 経験値 24(12)