

ゲーム形式

グラディエーター

デスマッチと似ているが、遠距離武器・アイテムが使用できず、近距離武器・コインのみ使用可能なゲーム形式。グラタイマン部屋（1on1 bow, ローカルルール参照）によく使われる。

チームグラディエーター

チームデスマッチと似ているが、遠距離武器・アイテムが使用できず、近距離武器・コインのみ使用可能なゲーム形式。

ローカルルール

グラタイマン

「1on1」「礼して一対一」「礼してタイマン」等とも呼ばれる、グラディエーターにおいて最も人気の高いローカルルール。

基本的な約束

ステージ：Battle Arena（バトルアリーナ）で行われる。

マップ中央の塔の上に集合する。

対戦したい人に礼（/bow）する。その人が礼で返したら、お互い塔の上から降りて試合開始。

対戦する場所は塔周辺の地上。観客席・地下などに逃げ込むのは原則的に禁止。

対戦に勝った人は、回復・修理アイテムを取って回復しても構わない。

塔の上の回復アイテムは需要が高いため、一度ルームに戻って再入室することで回復すると、混雑を避けられる。

注意事項

塔の上に登る時は必ず、壁走り・右クリックを使うこと。壁斬りで登ると、塔の上の人を傷つけてしまう場合がある。

塔の上では絶対に攻撃しないこと。右クリ切り上げも控えること。

グラディエーター上達への道

基本編

グラディエーター入門者のために基本的な情報をまとめておきました。

自信の無い方は復習しておきましょう。

中級者・上級者を自負する方は読み飛ばして下さって構いません。

装備

武器

名称 ダメージ スタン 射程 備考

長剣 ...最も使い易い。特に拘りが無いならコレ。

小太刀 ...こだちっち等、独特の技が存在。初心者or超上級者向け。

短剣 ...ガード不可が絶望的。超初心者or狂人向け。

防具

ヘッドギア~ブーツ ...重装甲にすべし。だが、わざと裸などの軽装備にするものもいる。

指輪

...HP優先。

コイン

名称 ダメージ 追撃 備考

カノープス（炎） ...安定した高ダメージ。1対多で威力を発揮。

ウィンズカ（風） ...命中後の追撃技術が問われる。上級者向け。

アニヤ（氷） × ...微妙。相手のガードを外しつつ連続攻撃をあてられるならとても効果的なコイン。

ジストン（地） ...武器によっては低ダメージになってしまう。1対多で威力を発揮。

近距離武器の基礎知識（近距離武器を全く知らない初心者のために）

攻撃

攻撃ボタンを連続して入力すると、長剣&小太刀は4回まで、短剣は無制限に連続して攻撃を行える。

長剣&小太刀の場合、連続攻撃は一振りする度に隙が大きくなっていく。

ガード

防御ボタンを押し続けると約2秒間、前面に対してガードできる。

防御ボタンを離すか、2秒間ガードを続けると自動的に解除される。

前方からの攻撃を1回ガードすると、ガードは解除される。後方と足元からの攻撃はガードできない至近距離でガードに成功すると相手が仰け反り、約1秒間行動不能にすることができる。

マッシュストライク（溜め攻撃）

攻撃ボタンを押し続けると、その場で構え剣が光る、一定時間後に剣が光った状態で行動可能になる。

剣が光った状態で攻撃ボタンを入力すると、マッシュストライクを放つ。

射程は小太刀の切り上げ。相手のガードが成功するとダメージを与えることはできない。

マッシュストライクのダメージは相手に近ければ近いほど大きくなる（最大で300%）。HP貫通率は40%。

命中すると相手は約2秒間行動不能（スタン状態）になる。

ダッシュ中の相手に命中すると、相手はダッシュした方向に滑りながらスタン状態になる

マッシュストライクを撃たずに一定時間経過すると、剣の光が消え通常の状態に戻る。

ガード直後のマッシュストライク

前方からの攻撃をガードすると、ガード解除と同時に約1秒間、剣が光る。

約1秒間と短いができる、この時もマッシュストライクを放つことができる。

スタン攻撃（切り上げ・打ち上げ）

地面に立った状態で特殊攻撃ボタン（右クリック）を入力すると、ガード不能の特殊攻撃を行う事ができる。

長剣&小太刀は相手を上空に吹き飛ばし、短剣は直進して相手を突き飛ばす。

長剣&小太刀の場合、命中ダメージ無し。短剣の場合、命中ダメージは通常ダメージの150%。

命中すると相手は地面に倒れて一定時間行動不能になる。

命中して相手が穴に落ちた場合、HPに関係なく負ける

受身

スタン攻撃を受けてしまった場合、その瞬間に、ジャンプボタンを押す事で受身を取れる

受身に成功すると地面に倒れず、着地後に即座に行動可能になる。

ただし着地するまでは行動不能なため、ガードできないので無防備。

もちろん移動も不可能なので、穴に落ちた場合には受身に成功しても負けてしまう。

基本技（これだけは最低限覚えておこう）

攻撃+ガード（スラッシュキャンセル・居合い）

攻撃中は無防備。攻撃直後にガードして隙を減らすこと。

早過ぎては攻撃が無効になり、遅すぎるとは隙が大きくなる。ガード時にスラッシュ音が残れば成功。

スタン攻撃+ガード（切り上げ・打ち上げ）

相手がガード中であってもヒットする。長剣&小太刀の場合、直後にガードして隙を減らすべし。

ガードを多用する相手に効果的。相手の動きが止まった時には積極的に狙っていこう。

グリッチストライク（逆さマッシュ）

ガード中の相手にマッシュストライクを命中させる技（テクニク参照）。

BS

言わずと知れたKS技（KoreanStyle参照）、攻撃+防御+移動を同時に行える。

豆知識（知って得する）

ガードされても仰け反らない射程距離

相手がガードしていて、攻撃しにくい場合...

接近した状態で攻撃を相手にガードされると、仰け反って無防備になってしまう。

しかし、攻撃が命中するギリギリの距離なら、ガードされても自分は仰け反らない。

この距離の攻撃で一度相手にガードさせ、ガードが解除された直後を狙って次の攻撃を仕掛けることができる。

もちろん、ガードした相手は剣が光り、マッシュストライクを放ってくる可能性があるので注意。

ガードしたまま仰け反る

スラッシュキャンセルやBSで攻撃した時、相手にガードされて仰け反ってしまった場合...

攻撃時にガードを押しっぱなしにしておくと、仰け反っても自分のガードが残る。

この状態で相手が反撃してきたとしても、その反撃をガードして相手を仰け反らせることができる。

ただし、一度ガードボタンを離してしまうとガードできなくなってしまう。

また、ガードはできて移動は不可能なので、切り上げ攻撃に対して無防備であるのに変わりはない。

落下中に反撃

長剣&小太刀のスタン攻撃を受けたが、受身に成功した場合...

落下して着地するまでの間、移動とガードは出来ない。しかし攻撃は可能である。

これを利用して、着地時を狙って追撃してくる相手に反撃を試みる事が可能。

ただし、この攻撃も相手にとってはガード可能なので注意。

マッシュストライクを受けた直後にガード

相手のマッシュストライクが命中してしまい、行動不能になってしまった場合...

すぐにガードボタンを押し続けると、画面には表示されないが、実は通常通り前面からの攻撃をガードできる。

ただし、この時のガードでは相手を仰け反らせることはできない。

発展技

自分の得意技を習得しよう。

WBS

攻撃・防御技。

KoreanStyle参照。移動しながら隙の少ない連続攻撃を行うことができる。

1度目のBSでガードを崩し、2度目のBSで攻撃を当てるのが基本方針。

何も考えずにWBSを続けているだけでも、相手にとっては攻めにくい。

ただし、BS中に相手の攻撃を受けるとマッシュが暴発する可能性が高い。

切り上げ追撃（おてだま）

追撃技。（スタン攻撃 ジャンプ BS・WBS）

スタン攻撃を命中させて上空に吹き飛ばした相手は、受身が成功しても着地までの間ガードできない。

この隙を利用して相手を着地させず、BS・WBSを駆使して連続攻撃を当てる。

ただし、相手が落下中に反撃してくる可能性が高い。

相手の反撃をガード グリッチストライクを命中させる スタン攻撃を当てて再び追撃...が理想形。

斬り落とし（叩き落とし）

攻撃技。（スタン攻撃+ガード ジャンプ 攻撃）

スタン攻撃が命中した直後にジャンプ攻撃を当て、相手が上空に吹き飛ばす前に地面に落下させる。

着地までの時間が極端に短くなるので、受身に失敗する可能性が高くなる。

ジャンプ攻撃の代わりにWBSを使えば、2回攻撃を当てることも可能。

ただし受身は不可能ではなく、落下中の反撃も可能なので注意。

難易度は高い。

高速スラッシュ（こだちっち）

攻撃技。（左クリック 右クリックを交互に連打）

4回まで連続攻撃できる長剣&小太刀において、1回目の攻撃のみを繰り返し、ナイフのように無制限に連続して攻撃することができる。

ただし、ナイフのように移動しながら連続攻撃できるわけではなく、その場で微速前進しながらの攻撃となる。

小太刀使用時には特に有効で、ナイフをも上回る速度での連続攻撃になる。

難易度は高い。

ガード連打

防御技。（ガードボタンを等間隔に連打）

ガードが解除される瞬間に次のガードを入力していくことで、ガード解除直後の隙を減らすことができる。

相手がBS・WBS等の連続攻撃で、ガードを崩そうとしてきた場合に有効。

小太刀の高速スラッシュ（こだちっち）を防ぎ切るのは非常に難しいが、ナイフ・WBS程度の連続攻撃ならダメージを受けずに全て防ぐことも可能。

受身不能切り上げ（ビリビリイモンヴ）

注：コイン技。（ウインズカによるマッシュ スタン攻撃 攻撃）

ウインズカのコインによる効果で動きの止まった相手にスタン攻撃（切り上げ）を当てる。

すると、相手は上空へ吹き飛ばずにその場で行動不能になるので、すぐに地上で攻撃を当てる。

受身入力時間が完全に無くなるので、相手は受身を取れず確実に地面に倒れる。

戦術型

よく使われるグラディエーターの戦術を、大まかに分類してみました。

攻撃：短時間に与えることができるダメージの大きさ。

防御：長期戦になった場合の有利性。

汎用性：1on1、乱戦、チムグラ等様々な試合形式における汎用性。

、、 の評価は、ぶっちゃけ独断と偏見によるものなので、参考程度に。
あなたの戦術は何型？

BS型

攻撃 防御 汎用性

最も一般的な戦術。

BSを多用して相手を牽制しつつ、ガードを崩して積極的に攻撃していく。

長所...ラッキーヒットが多くなる。一度攻撃が当たれば、そのまま連続攻撃を狙える。

欠点...マッシュプが暴発しやすい、BSミスが命取りになる。

WBS型

攻撃 防御 汎用性

最近流行りの戦術。

WBSを多用することで、BS型よりも更にガードを崩しやすく強力。

常に攻撃を続けているので、相手にとってみれば飛び込む隙が見出せない。

長所...BSを上回る連続攻撃で大ダメージを与えることができる。

欠点...マッシュプが非常に暴発しやすい、動きが単調になりがち。

ガード型

攻撃 防御 汎用性

いわゆるガード厨。

スラッシュキャンセル・BS等で威嚇しつつ、ガードで相手を仰け反らせるのを優先的に狙う。

半端なBSer相手なら効果バツゲン。

長所...仰け反らせてしまえば、安全で確実にダメージを与えることができる。

短所...仰け反らない相手には一方的に攻撃される。特にpingの高い相手は仰け反らせにくい、嫌われる。

間合い型

攻撃 防御 汎用性

ガード厨に似て非なる攻撃重視の戦術。

相手の動きを的確に把握し、射程ギリギリの距離での積極的なスラッシュキャンセル・BSで着実にダメージを与えていく。

長所...相手の攻撃を避け、自分の攻撃を当て続けるので、理論上は最強の戦術。

短所...BS型に比べ、連続攻撃が狙いにくい。

打ち上げ型

攻撃 防御 汎用性

切り上げを積極的に狙い、追撃で勝負を仕掛ける戦術。

一度相手が吹き飛ばせば確実にダメージを与えられる。ダメもとで切り上げ続けてるだけでも脅威。特にpingの高い相手に有効。

長所...一度切り上げが成功すれば、追撃で一方的に連続攻撃を仕掛けることができる。

短所...切り上げ時の隙が大きいため、攻撃を受けやすい。

マッシュ型

攻撃 防御 汎用性

一度溜まったマッシュを最大限に活用する戦術。

相手が仰け反ってなくても、思い切ってマッシュを狙いに突っ込んでいく冒険家。

長所...カノープス（炎）のコインとの相性が良く、集団戦で威力を発揮。

短所...マッシュが当たらなければ隙が大き過ぎる。

特訓編

強くなるには練習あるのみ。焦らず着実に力をつけましょう。

入門者時代

攻撃+ガード（スラッシュキャンセル・居合い）の練習

BSの基本動作にもなる、基礎中の基礎的な技です。

最速のタイミングで入力できるまで練習です。早過ぎても遅過ぎても失敗です。

間合いの練習

間合いが読めなけりゃ永遠に強くなれません。

壁を的に攻撃して、攻撃が届くギリギリの距離を把握しましょう。

グリッチストライク（逆さまッシュ）の練習

マッシュを制す者はグラディエーターを制す。

柱を的にして、180°回転してマッシュストライクを放つ練習をしましょう。

最初は立ったまま撃つ練習です。

慣れてきたら柱から少し離れ、ジャンプして飛び込んで撃つ練習です。

BS・WBSの練習。

KoreanStyle参照、やっぱ剣はブンブン振り回してナンボでしょ。

試練の時代

クエストモードでの実戦訓練

クエストモードを一人で、剣のみでプレイしてみましょう。クエストLv1で構いません。

銃ゴブリン+鎧ゴブリンの時がキツイですが、諦めず何度も挑戦しましょう。

剣のみでクリアできるようになれば合格です。

グラディエーター乱戦部屋・チームグラディエーターでの実戦。

いよいよ実戦です。

積極的に敵に飛び込んで行って、身につけた技を活用していきましょう。

最初は漁夫でも構いません。デスマッチとは違う世界をその目に焼き付けましょう。

グラディエーター・タイマン部屋での実戦

漁夫のできない、自分の実力が試される場所です。

いきなり強い人と戦うとトラウマになりますので、とりあえず自分のLvに近い人と戦ってみましょう。

負けても諦めず、何度も挑戦です。

最初は誰でも弱いのです。負けてもともと、自分に足りない要素を実戦で見つけましょう。

▶ 荒し対策乙です～。

-- サムタイムサムイ (2007-09-01 17:28:25)