

## 片手ウォーリア(KATATE)



- 基本的に総受け
- 被弾しまくりのストレスを快感に変えて酔いしれられる奴が向いてる
- 初心者でも居るだけで敵に対してプレッシャーになる
- 単体で無双できるような職じゃないがこいつの数で勝敗が見えるくらい重要

### 基礎知識

糞硬いが被弾しまくると結局蒸発するので無茶はしない  
単騎だとかなりカスなのでタイマンにも向かない

敵を如何にしてその場に留ませ味方に喰わせるかが鍵  
敵を脱出困難な状況へ落とす為に動く  
即死バッシュに固執しない、耐性15秒毎回転して当てる

敵を死に追いやりたいなら大剣・フェンサー  
味方をアシストしたいならスカウト・皿をお薦めする  
更なるMの道を歩むのであれば両手へ

### 動き方

基本バッシュ主体の待ちガイルなんだぜ！  
ガードレインの硬さを活かして時には突っ込んでアースもいいお！  
でも突っ込んでバッシュとかランペで蒸発しやすいからやっぱりメインは待ちガイルなんだぜ？

狙ってるのバレバレだと警戒されるから、  
時にはスラムなりブーンで威嚇とか織り交ぜると立ち回りやすいかも。

バッシュするときは敵の自衛スキルに注意。  
敵は必死にクランブル、バッシュ、ウェイブ、アムブレ等を使ってくる。  
死角から打てないなら、ジグザグ移動やステップでフェイントをかけるといい。

バッシュ当てたらブレイズ撃つなりアース撃つなり味方に任せるなり、  
そこらへんは状況次第で考えるんだぜ！  
間違っても味方の高火力持ちが居るときには  
通常攻撃なんかしちゃだめなんだぜ。  
折角バッシュ決めてもダメ被って倒せず台無しになっちゃうんだ。  
追撃手がセスタスならブレイズ入れとくとPがFしてくれるよ。  
でもセスタスが前線に来てる状態がちょっと問題なんだお。

例:おいブレイズ入ってねぇよ！ハームすんなへビスマ消えてんだろ

バッシュ成功時はマクロを使うと有効。

耐性時間のメモにもなるし、片手の存在を味方にアピールできる。

余裕があったらバッシュ予告マクロも使っていきたい。

例：

```
/as <clock>「<t>」バッシュ耐性15s
```

```
/as 「<t>」にバッシュ狙うぞ
```

## 初心者向け動き方

- バッシュをあてると3秒（Lv3）動けなくなります（スタン）。
- バッシュは一度あてるとしばらくスタンしなくなります（耐性）。

これだけは覚えておきましょう。

Lv3以外のバッシュを当てるとスタンは短いのに耐性は同じだけつくのでやめておきましょう。

氷 バッシュ フルボッコ

これが一番オーソドックスな連携です。

氷を見たら優先的にバッシュしに行きましょう。

氷を見たら優先的にバッシュしに行きましょう。

大事なことなので二回書きました。

ただ周りに敵がいっぱいいるところの氷は行くと周りの敵に攻撃された挙句、バッシュしても味方が攻撃できないのでそこは気をつけましょう。

基本的には氷にバッシュする作業が一番ですが、もちろん凍ってない相手にバッシュできれば手間いらずです。

ドラテやスタンプで突っ込んできそうな相手がいればそこにバッシュを狙ってみましょう。

ちゃんと見てれば相手は突っ込んでくるのやめますがそれで十分です。

耐性持ってる相手にかまわず突っ込まれても泣かない。

その他凍っていたりスタンしている味方に攻撃する敵両手なんかもその味方しか見えてないヤツが多いです。そいつにバッシュ食らわせて涙目wwwwwwwwなんてするのも有効です。

バッシュ後には味方両手がヘビスマした後や味方火皿がヘルしたあとにブレイズを入れる形がいいです。

ただ両手火皿が多いとかぶってしまうのでそのときは任せましょう。

スパイダのランスだのパワッシュだの撃ってる奴らの攻撃は多少消しても別に気にしないでいいです。

ただスタンプは鈍足も短く、一人に当ててもPowの無駄なのでやめておきましょう。もし当てるなら終わり際に。

エンチャはリングに余裕があれば店で売ってるガードR、なければレスガードをつけるのがオススメです。課金余裕でしたなやつは全部付けて問題ない。

比較的他より防御力は高い片手ですがそれでもやっぱり痛いものは痛いので前線でるときはなるべくエンチャ付けましょう。

単騎だとかなりカモーイwwwwで孤立状態で敵と遭遇したら敵ハイド警戒しながら味方の方へ逃げろ。

敵が瀕死でも油断して深追いしない。