

セスタス



拳闘暗黒伝セスタス

- オベリスクをさわさわしてピンピンにしたり萎えさせるのが仕事
- 対人は基本カモーイwwwでも僻地だと建築殴りと戦闘が両立しやすくスゴイwwwファイwww

基礎知識

対建築流派ベヌスタイルと対人流派ルプスタイルがある

HPを吸収したり火毒の敵に大ダメージを与えられる

建築物を回復したりATをkskさせる事が出来る

溜め技がある

HP・PW・武器耐久の消費が激しい

大器晩成型、成ってからが始まり(LV27~31以上)

正面から対抗すると簡単に競り負ける為、よりトリックな動きとHP管理が大事

初心者へ

セスタスは裏方職()だから初心者に勧め・・・ねーよwww

セスタス自体カモーイからハイドやら笛やらによく狙われる。ファイをちゃんと使えないとかなりカモーイ前線セスとか要らねーからwwwヲリやれよ誰がハードモードやれつつた

つまりファイをきちんと当てられる程度の技術とセス1人の時の多忙さではげないだけの自信がないとやっていけない

たまにセスタスで対人ありえないスコアだしてる奴が居るがあれはボルクスだ騙されるな

スキル取り

- 総計43ポイント

ホーネットスティングかシャットアウト上げるなり腐らせるなり

ホーネットスティング:まずはLv1で止めておく

溜めが速いのでゲイザ-の様な使い分けが難しい
その為、目的のlvで止める必要がある
1なら緊急回避に、2なら攻撃に、3なら崖登りに使える

ゲイザ-スマッシュ:Lv1の方は使い易く、Lv2の方が強い。

削り・ハイド暴きのLv1・対人/建築物火力のLv2
短効・セス・笛相手にはlv1の0ゲイザ-削りが効く
lv2で0ゲイザ-する場合は溜めモーションの際が出来る

サクリファイ:はlv3でもlv2でもLV3でないと使い物にならない

具体的には1=スコアが入らない、2=回復量/威力低い
それとサクリ3lv1の無いセスは用なしだヨリやってる

Lv17でlv3サクリ3はありっちゃありだがlv3サクリ3は無い

前者ならばキブ掘りなりの裏方しながら回復出来るが後者はゴミ
ファイが無いから自衛出来ないゲイザー無いからゴミ
実際の所はゲイザー1取ってMOB/ハイド暴き出来るようにするとい

スキルスロット

シャットアウトを取らない場合は取得スキル数が8+1になる

こうなるとスキル枠が足りないため1つ捨てる必要があるが

セスの場合どれも捨てがたい

ただどうしても捨てる必要があるため何となく下を見て考えて欲しい

通常攻撃 ゲイ2までのメイン対建築攻撃。とって対人スキル

lv3ハイドスタイル 持続時間は300秒。これを掛けないとまず何も出来ない。が外すなら候補1

インテンスファイ かなり優秀な吹き飛ばしスキル。自衛の為にもしっかり入れておきたい。突進スキル持ち相手に使う場合、地面を叩け。

ホーネットスティング 咄嗟の移動や崖登りに。また2なら優秀対人スキル

ゲイザ-スマッシュ 1なら骨2程度の攻撃に、2なら建築物には必須

ドレインロー 味方ハイドを直す時に敵サクリファイを食べるスキル。対人スキルとしても優秀なため入れておきたい

ハムアケイバ 建築ならこれは切らしたくない。対人なら入れられるポイントで確実に入れたい

サクリファイ 回復/強化に使う。が咄嗟に使う場面はほとんど無いため候補2

シャットアウト 僻地でのタイマン時にはかなりお世話になるスキル。だが主戦に向かうならまず使わないだろう

基本は状況に応じて付け替えるのが望ましいけどな

裏方タイプの動き方

ホーネット移動で建築

削られた建築物(門・オベ・封鎖用壁)をサクリファイで修復

上記の行動<<<堀専・銀行・輸送ナイト(貢献度・スコア)

基本ベンヌ ゲイザー溜め

前線近くで建築物を折る場合も基本はこれ。もう1発入れられるのであればハームを入れる

襲われたときは無闇にスキルを連発せず通常殴りとホネを上手にを使って逃げる。ルプスを使っておけばファイの吹き飛ばしで確実に逃げられる

ホーネット×2消費pw24 pw回復16で低消費pwで高速移動

ハド 暴き以外での0ゲイザーは眩しくて味方がイライラするから特に理由が無かったらやめておけ

どうしても僻地で戦闘をしなければならない状況になったらシャットアウトがあるならシャットアウト 通常/竜巻で大概是倒せる。無理ならファイ連打して逃げる。それもダメなら死ね

シャットアウトが無いなら通常殴り数発 骨で移動 通常殴り数発ではめられる。ファイ転倒した奴に竜巻当てて逃げる

とにかく味方の援護が期待出来なければファイ頼みで逃げるしかない。逆に味方が居れば確実に被らない10ゲイや竜巻での牽制。味方ももとも逃げる時は出来る事ならファイで崖下に突き飛ばせ。味方を助ける場合、身代わりになるつもりで行くと案外倒せる

基本的にはMAP中のオベを回復するお仕事だが戦場に俺しかセスが居ない！なんて状況は10回に1回はある。そんな時はハゲそうになるが心配するな。ハゲる。髪の毛にファイwwww
自分しか居ないなら前線の奴らにオベ折られるような戦いすんなk sとでも言って何本かは捨てる感じで行け。ATとか回復してんなオベだけで十分だ

手当たり次第スカフォードを壊さない

特に建築物近くのスカフォードはサクリで減ったHPを回復させる大切なおやつだ。クリ近くで座るよりも早く回復する。

脳筋がたまに割ってたりするがその程度の頭しかないって事だ気に留めるな

前線タイプ^oの動き方

タイムンしやすい僻地のほうが主戦より向いてるがただの殴り合いやりたいたけならハードモード()とかやらずヨリやっつけ

オベ折るのはこっちに含む。両手よりもジャイよりも早く折れるんだ存分に折りまくれ

基本的にpw回復挟んだホーネットで移動(ホネ2回 pw回復)

AT範囲での戦闘ならルプス・サクリフェイスでAT強化

AT範囲外 - 敵建築物(AT・オベ)の間はルプスで通常戦闘

敵建築物に到達したらベンヌで破壊活動

建築の邪魔・門登り用・敵に有利な足場・サクリでHP減った時、以外ではスカフォは無視
前線オベの修復(パニスカに注意)

ただし終戦間際でそのオベ一本で勝敗が分かれる戦況、以外は回復する必要無い

前線kスのメインの仕事は敵の建築物を壊す事だから前線が押してるような状況なら常時ベンヌも有りだからって壊すのに夢中になって死にました^^vとかは無しな

てめえがセスタスを何も出来ないカスだと思ってんなら
まずはそのふざけた幻想をぶち殺す

基本ルプス ゲイザー溜め

溜める暇が無く威力のある攻撃をしたい場合にはドレイン
相手に火か毒、或いは両方がかかっている場合は確実にハームを当てる
特に片手についていくとハームを決めやすい

ホーネット×2消費pw24 pw回復16で低消費pwで高速移動
襲われたときは無闇にスキルを連発せず通常殴りとホネを上手に使う
0ゲイザースマッシュor1骨でのハイエナプレイ
ハイド 暴きと瀕死獲り以外での0ゲイザーは眩しくて邪魔になる

基本攻撃の殴り止め連打で仰け反り職をハメる事が出来る
転倒・発生の速い攻撃・ラグをしない限り、殴り連打 ホーネット 殴り連打を繰り返せる
途中にドレインを混ぜると瞬間火力UPを狙える

転倒した敵に竜巻
瀕死が吹き飛ばしやブレイク・ヘルを狙ってきたら、そのまま倒せる時もある

シャットアウトして敵片手と味方の間に入る
ただしスタンプ 鈍足+フィニッシュに注意

インテンスファイを多用して味方の攻撃を潰さない
インテンスファイは左右から真後ろまで判定が無く、射程もそれ程無い
味方を助ける場合、身代わりになるつもりで近づく必要がある

手当たり次第スカフォードを壊さない
味方ヲリの生存率が下がる。逆に言えば嫌なヲリが居たら積極的に壊せ

職別動き方

近くに味方がいないとき用

対ハイド

射程ギリギリの0ゲイザーで暴く
味方のいる前線なら誘いこんで1ゲイザーもアリ
ただし高確率で反撃を喰らう為、ジャンプステップ後に当てて転倒を狙う
そもそも対人苦手だよって奴は先にファイ1発当ててさっさと走れ

対短

ブレイク貰わない様に自軍建築物を壁に1ゲイザー
ヴァイル-貰わない様に0ゲイザー 弱パンチ
アムブレされたら相手を良く見てステップ回避
ブレイクを通常で潰したらさらに2発位通常入れてやれ

対皿・弓

味方の押し退き具合によってホーネット通常で足止め
相手HPが4割5割なら倒せる可能性もある

対片手

周りに敵フェンサーがないか確認
無防備に近づくふりしてシャットアウト 殴り
バッシュ警戒してるフリも大事
スタンプにファイ

対両手・大剣

ストムにファイ、ドラテにファイ
ソック・フォスは避ける
殴りたいならシャットアウト・ホネ殴りホネ殴りホネ逃げ
1ゲイザーはトドメになる場合のみ狙える
シャット無しでは競り負ける為
全快VS瀕死ぐらいの差が無いと仰け反りも相まって1X殺される
タイマンなら溜めゲイから入ってドレイン3発打てば相手がクラブルで飛ばしてこない限りダメ交換で圧勝出来る

対フェンサー

近づかない
ペネにファイ
「相手HPの方が減ってるし倒せるだろう」
即死コンボフラグ
どうしても相手にしたいなら射程ギリギリの置き0ゲイザーで
SD狙いかペネに狙いか判断する
SD狙いならそのまま0ゲイザー
ペネにファイ、無理ならホネ殴りホネ逃げ（ペネ避け後に即通常でフィニッシュも狙える）
0ゲイザーに戻る
少数戦で徒歩接近したがるのはSD率が高い
近くに味方建築物あるならその近くで戦うだけで笛はハゲる

対セスタス

心の中で同志と呼び、哀愁の眼差しで
置き打ち1ゲイザー
0ゲイザーで小競り合い
ファイで自軍側に吹き飛ばす
Eで敬礼する
ホネ 殴りorドレインの読み合い

詳しくは下のほうにバンク優勝者の僻地無双動画があるからそれでも見る
ドレインがあるからハイパワポ飲んでると強さが段違いになるらしい

ペンヌスタイル

1ゲイゼースマッシュと「通常*4 pw回復」で建築物破壊
撤退際、ゲイザー溜める暇が無い場合にホームアウェイ

前線がバラける戦場では敵ハムに2撃離脱が有効(ゲイザ-2 ハム)

サクリファイスで生き残ったオベリスクや門の修復

それなりに射程があるので崖下や崖上からオベ修復も可能

前線でのドレインローはコスト節約程度、1~2回吸って移動。とどまるのは好ましくない

逆に裏の方では割と時間辺りの回復効率は高いためサクリは美味しく頂こう

1発の威力はドレインハム変わらないためHPが減ってない限りはハムの方が良い

ルプスタイル

若干耐性UP

ゲイザースマッシュ威力UP

Lv1：被らない所為かハゲしく眩しい

仰け反り無し、ハム並の射程、貫通、被らんから気軽に使おか

Lv2：時間のかかる劣化ヘビスマ

仰け反り時間極短・射程極短・威力中々・スキル硬直長め

基本・置き打ち、トドメの一撃、スキル硬直を狙う場合に使う

ハムアタキバト：とても使い難い、ただし条件を満たせば一番高威力

使い時は殆ど無いが

稀にあるチャンスでキリ決めるのが一人前のセスタス

サクリファイス：AT強化、ATの威力倍・発射間隔短縮になり与ダメージスピアに入る。敵にやられると地味ながら非常にウザいため

積極的にやると良い。特に2本3本同時にやると

相手はストレスで禿げて死ぬ

ドレインロー：セスタスの中ではpw効率が一番いいがハムより若干当てやすい程度だしそもそも当てられるような状況なら1ゲイ当てるよね？

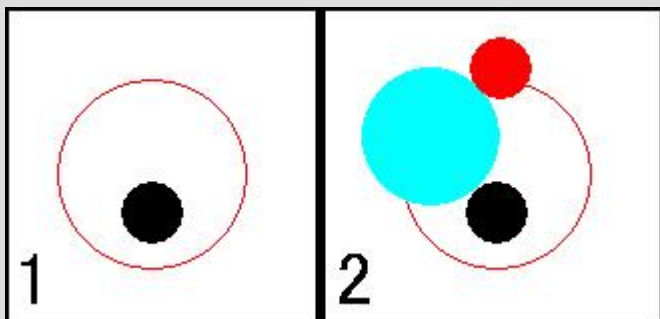
ゲイザースマッシュ

一定範囲内の大きい対象優先で当たる(図1)

自軍オベを盾にした場合

真裏とまではいかないが結構エグイ位置からでも当たる(図2)

溜め無しは細長範囲の複数HIT



炸裂弾みたいなイメージ

射程キリだと発動 炸裂の前に範囲外に出られる為、当たらない

半歩？知らんがな

KIKORI方

本wiki参照

セスタスの現状

召喚性能：セスタス・フェンサー同士は大ッスで600前後のダメージ

対人性能：制約・pw消費共に多く、他職よりも状況判断力が要る

一回の判断ミスで即死する事も他職に比べ多い

主砲ゲイザーLV2が弱い・射程と仰け反り時間が短い・硬直長い

超近接職の割りに紙装甲・低火力・高消費

但し1対1に限りかなり強い。笛が土下座して謝る

建築破壊性能：両手やジャイに勝る

攻撃に間隔があるので周りを警戒しながら殴れる

建築物に張り付いて居られない混戦下でこそ真価を発揮する

貼り付き殴りの両手、二撃離脱のセスタス、一気破壊のジャイ

その気になって貼りつけばどのクラス/召喚よりも早く壊せるがな

建築回復性能：壊される時はがっつり壊される為、出番は少ない

ネズミ抑止の効果については

ネズミ駆除に歩兵を割き

更にセスタスを張付けに出来る為

陽動の効果が高く、あまり抑止出来ない

回復メインで動くとも無駄が多く徒労に終わる

ただシャットアウトを取ってれば鼠が1匹ならただの餌

召喚出たときにだいたいダメージが決まってるおかげで

与えるダメージが分かりやすいという利点はあるものの

それがしたいならフェンサーでよかった

と思ったらフェンサーは終わってた。タイマンですらセスに劣る笛...

NPC



- ボルクス>ソクソク>>>|越えられない壁|>>>プレイヤー

どう見てもポッポの使い回しです本当にありがとうございました

参考動画

-----ヲリシロ-----

<http://zoome.jp/lbseries-fez/diary/26/>

ハ`ソカは建築物を壊す必要が無いので、イザ`-LV1の方が使い易い
闘技場限定仕様

<http://zoome.jp/shiyo/diary/9>

バンク大会優勝者の字幕解説付き僻地セスタス動画
与ダメ25858 キル16 デッド2とか僻地セスタスTUEEEEE
ただしお前等主戦場には来るなよ ^ ^ ^