

## クラスについて

【クラス】とはエリュシオンを攻略する上で最も重要なシステムです。クラスごとに攻撃回数や移動速度、使用できるスキルが異なります。



他プレイヤーの情報を見逃すな!

プレイヤーの体の回りに回っているものは、現在のクラスを表す「クラスサークル」です。エリュシオンではマッチングメンバーのクラスが攻略の鍵にもなるので状況把握としてチェック!



## クラスアーツについて



このマークが光ったらクラスアーツが発動できるようになります。クラスアーツはボタン入力、またはマークをタッチすることで発動することができます。  
※クラスアーツの種類により入力ボタンやタッチ範囲が異なります。

発動時は効果分のゲージを消費しきるまで効果が持続し、発動終了後は再びゲージが溜まり始めます。  
※クラスアーツはゲージが溜まる度に使用できます。

### フルクラスアーツ



フルゲージ消費は JUMP+ATTACK+FORCE ボタンの同時押しまたはマーク左側をタッチすることで発動できます。

アタッカー : 全ての攻撃が特殊クリティカルになります。  
ディフェンダー : 攻撃をガードすることでダメージを跳ね返します。  
ジャンパー : 攻撃力、攻撃速度、気絶値が上昇します。  
ヒーラー : 自身の HP/MP を継続的に回復します。

### ハーフクラスアーツ



ハーフゲージ消費は JUMP+ATTACK ボタンの同時押しまたはマーク右側をタッチすることで発動できます。

アタッカー : 隕石を目前に落下させます。  
ディフェンダー : MP 消費なしでのコーススキルを全て使用します。  
ジャンパー : その場で拠点機能が使用できます。  
ヒーラー : 一定時間、敵を攻撃する光弾を発射します。

## 拠点について

【拠点】とはプレイヤーをサポートするシステムです。解放している拠点ではクラスチェンジや拠点間での移動が行えます。拠点は3種類存在し、それぞれが異なる役割を持っているので効率よく解放しましょう。

### 拠点の種類



#### ◆本拠地

スタート位置に設置されている拠点。敵に占拠されることがなくいつでもクラス変更や解放されている拠点間の移動が行える。



#### ◆ステータス拠点

プレイヤーが解放することでボス討伐がしやすくなる。その他、拠点を解放した際にプレイヤーが強化される等の利点がある。ステータス拠点は敵に占拠されることもあるので注意。



#### ◆アイテム拠点

プレイヤーが解放することでボス討伐がしやすくなる。ステータス拠点と異なり、解放してもプレイヤーは強化されないが解放している間は一定時間ごとに役立つアイテムがドロップする。アイテム拠点は敵に占拠されることもあるので注意。

### 拠点の解放について

敵に占拠されている拠点を解放するためには拠点 HP を最大まで回復させる必要があります。

拠点を回復させるには拠点から展開されている解放エリア内にプレイヤーが滞在することで拠点 HP が徐々に回復します。

拠点解放後は敵に狙われやすくなるので仲間と協力して防衛しましょう。拠点 HP が 0 になると再び敵に占拠されてしまい拠点解放による恩恵が無効になります。

拠点の情報は画面左側の拠点情報で確認できます。

