

射的の必勝法

(固定されてても取れる)

完全攻略



射的の必勝法

絶対に取れないように固定されている高額景品でも取れます！



命中率と威力を上げる …固定されているものには無力
射的はスポーツではなく心理戦です。

※この動画は心理戦の解説をするもので、犯罪を推奨するものではありません

名探偵が射的の必勝法で完全攻略します。
絶対に取れないように固定されている高額景品でも取れます。
この動画は心理戦の解説をするもので、犯罪を推奨するものではありません
命中率と威力を上げるためには、さまざまなコツがあります。
ですが、絶対に取れないように固定されているものに対しては無力です。
射的はスポーツではなく心理戦です。
この動画は心理戦の解説をするもので、犯罪を推奨するものではありません

射的の必勝法

4つのパーティ編成

オペレーション	4つのパーティー編成パターン			
	遠距離	近接①	近接②	近接③
(1)店主の視界を制御する	タンク、アタッカー、ディフェンダー			
(2)禁足地へ侵入する	-	商人	魔法使い	ヒーラー
(3)景品を強引に倒す	スナイパー	アサシン		
(4)店主を納得させる	勇者			

パーティー編成を4つ考えました。
次の4つのオペレーションを各役職が担当します。

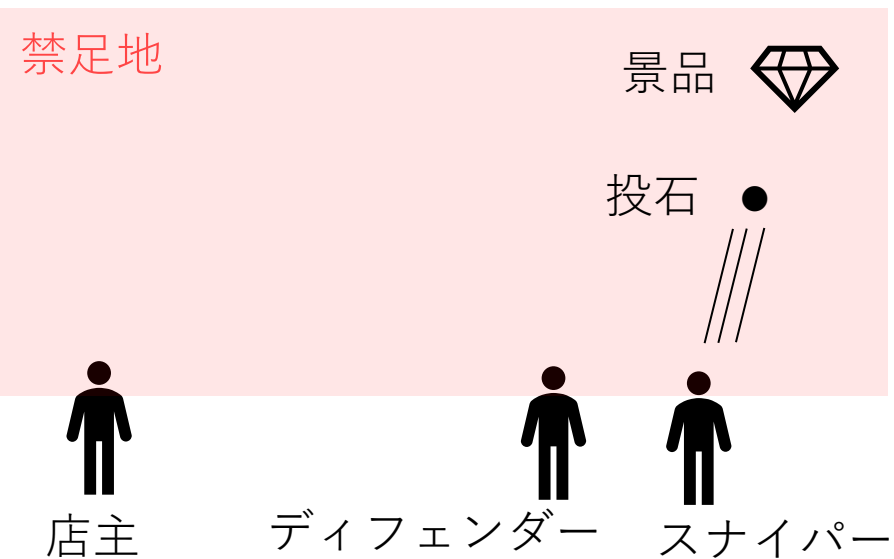
(1)店主の視界を制御する
(2)禁足地へ侵入する
(3)景品を強引に倒す
(4)店主を納得させる

遠距離パーティでは、景品を落とすスナイパーの腕が最重要です。
三つの近接パーティでは、どうやって禁足地へ侵入するかが最重要です。

射的の必勝法

スナイパー、アサシンとディフェンダー

遠距離攻撃



近接攻撃

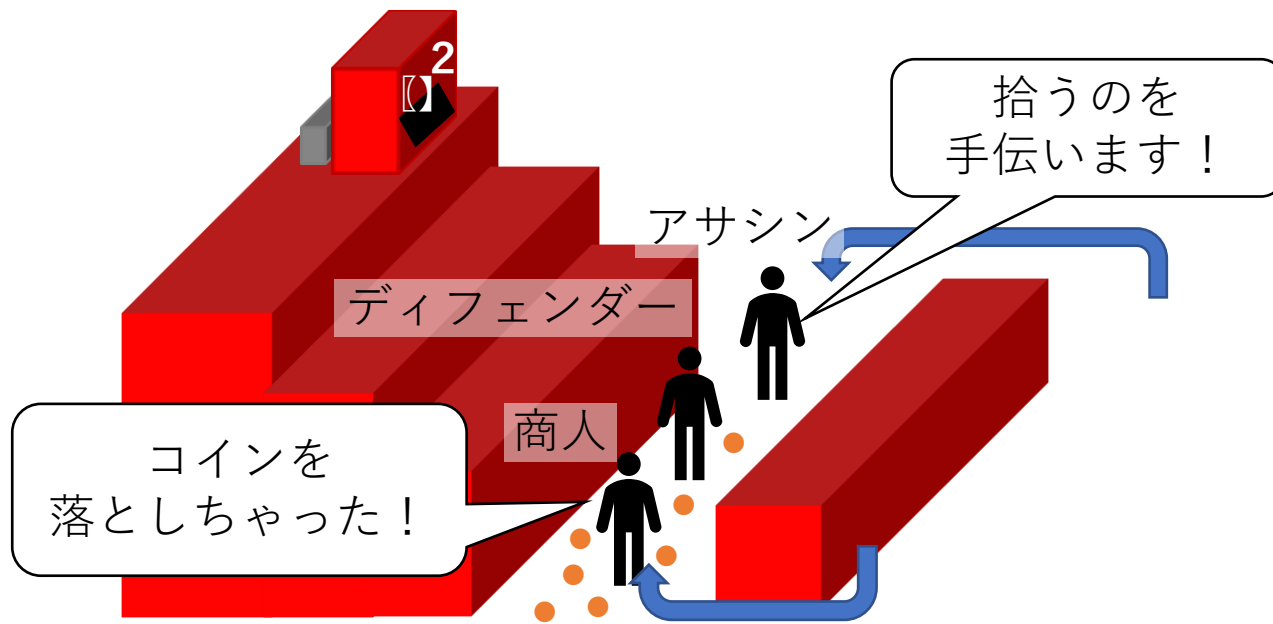


ディフェンダーは、景品を倒すところが見えないようにする。

スナイパーとアサシンとディフェンダーの役割を説明します。
スナイパーは、石をぶつけて景品を倒します。
弱いと倒れず、強いと景品を破壊してしまいうため、熟練が必要です。
アサシンは、接近して手で景品を倒します。
ディフェンダーは、景品を倒すところが見えないようにします。
店主だけではなく、他の客からも見えないようにしましょう。
他の客からの横やりに対しても防御が必要です。

射的の必勝法

商人



- (1) 商人は、お金を払おうとして、大量のコインを落とします。
- (2) コインを拾うために、商人は禁足地に自然に侵入します。
- (3) ディフェンダーとアサシンも禁足地に侵入して、コインを拾いを手伝います。
- (4) アサシンは、高額景品の近くに転がっていったコインを拾いに行きます。

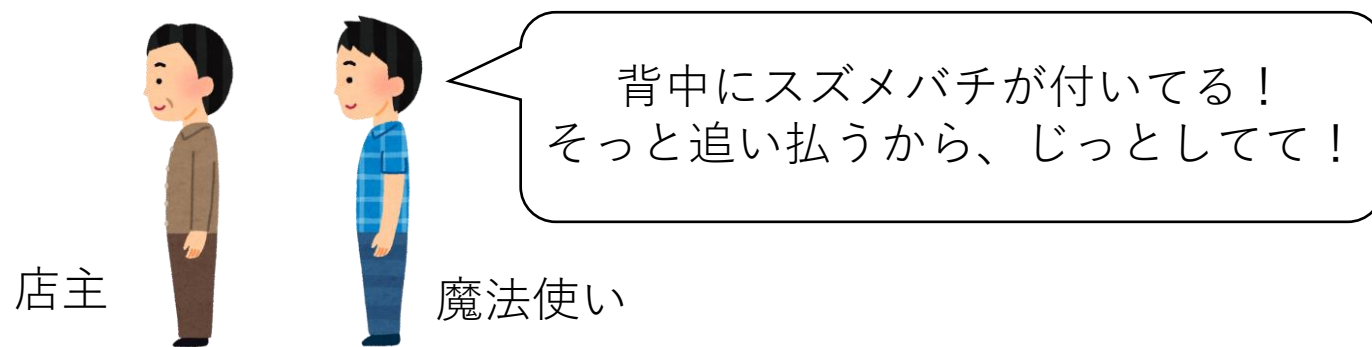
商人により禁足地へ侵入する手順を説明します。

- (1) 商人は、お金を払おうとして、大量のコインを落とします。
- (2) コインを拾うために、商人は禁足地に自然に侵入します。
- (3) ディフェンダーとアサシンも禁足地に侵入して、コインを拾いを手伝います。
- (4) アサシンは、高額景品の近くに転がっていったコインを拾いに行きます。

この作戦では、視界コントロールの難易度が高いです。
店主もまた、コインを探そうとして、周囲を見回すためです。

射的の必勝法

魔法使い



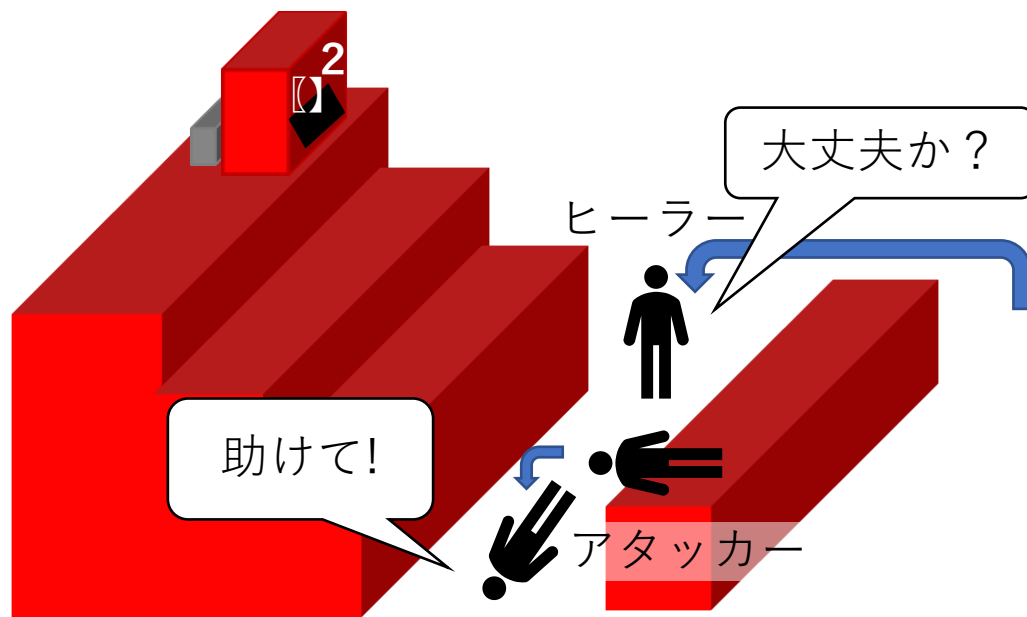
- (1) アタッカーが簡単な景品を倒します。
- (2) 倒れた景品を取るために、店主が禁足地に入ります。
- (3) 魔法使いは、店主に背中にスズメバチがついているので、動かないようにと促します。
- (4) 魔法使いは、禁足地に入って、スズメバチを追い払うふりをします。
- (5) 店主が背中を向けている間に、ディフェンダーとアサシンも禁足地に侵入します。
- (6) 魔法使いは、「そっちにいった」と指をさして、幻覚で視界を操り続けます。

魔法使いにより禁足地へ侵入する手順を説明します。

- (1) アタッカーが簡単な景品を倒します。
 - (2) 倒れた景品を取るために、店主が禁足地に入ります。
 - (3) 魔法使いは、店主に背中にスズメバチがついているので、動かないようにと促します。
 - (4) 魔法使いは、禁足地に入って、スズメバチを追い払うふりをします。
 - (5) 店主が背中を向けている間に、ディフェンダーとアサシンも禁足地に侵入します。
 - (6) 魔法使いは、「そっちにいった」と指をさして、幻覚で視界を操り続けます。
- この作戦では、店主のポジションのコントロールが成功のカギです。

射的の必勝法

ヒーラー



- (1) アタッカーは、前のめりになりすぎて、禁足地に倒れこみます。
- (2) アタッカーは、なかなか立ち上がれず、救助を求めます。
- (3) 救助するために、ヒーラーが禁足地に侵入します。
- (4) ディフェンダーとアサシンも禁足地に侵入します。

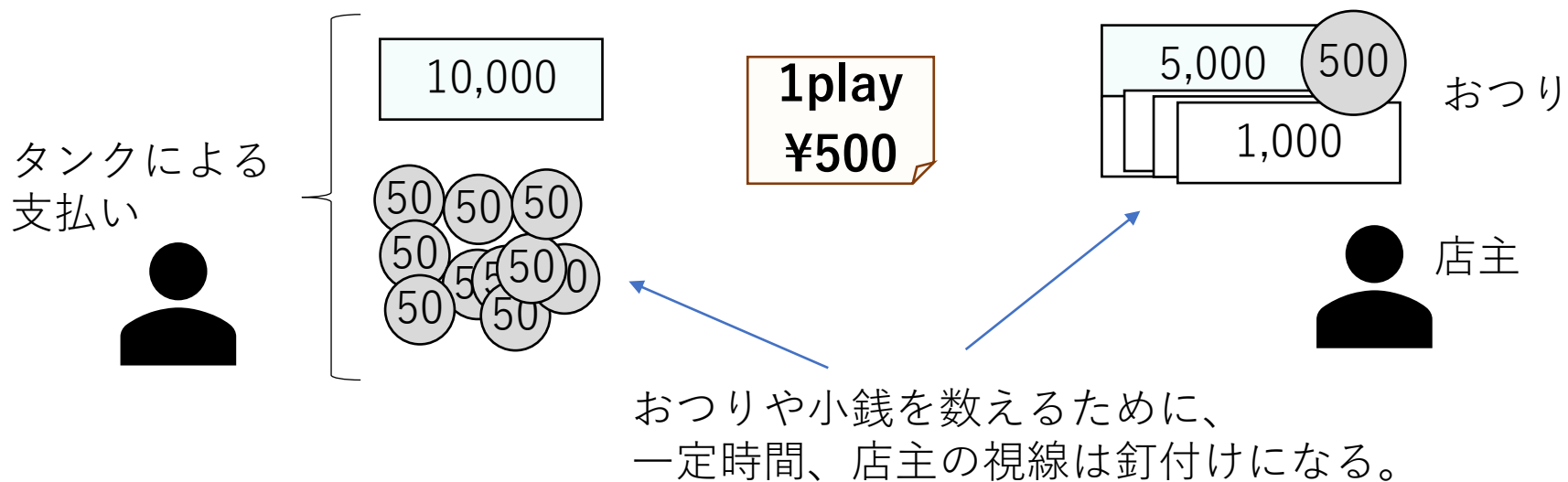
ヒーラーにより禁足地へ侵入する手順を説明します。

- (1) アタッカーは、前のめりになりすぎて、禁足地に倒れこみます。
 - (2) アタッカーは、なかなか立ち上がれず、救助を求めます。
 - (3) 救助するために、ヒーラーが禁足地に侵入します。
 - (4) ディフェンダーとアサシンも禁足地に侵入します。
- この作戦では、誰がどのタイミングで救助に行くかという駆け引きが重要です。
店主が救助に参加する形になれば、視界のコントロールが容易だからです。

射的の必勝法

タンク

タンクの役割は、店主の視線を集めること。



タンクには、他のメンバーが禁足地から脱出する時間を稼ぐ役割もある。

どのパーティでも、タンクの役割は、店主の視線を集めることです。
店主の視線が高額商品に向かうのを阻止するために、大声を出してヘイトを集めます。
手を伸ばして、店主の視界に、万札または大量の小銭を入れます。
おつりや小銭を数えるために、一定時間、店主の視線は釘付けになります。
タンクには、他のメンバーが禁足地から脱出する時間を稼ぐ役割もあります。
禁足地から人が出てきた直後に景品取得を宣言すると、疑われやすいからです。

射的の必勝法

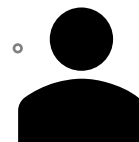
勇者

勇者の役割は、景品を倒したと勝利宣言すること。
見た目や言動から、銃の扱いに長けていると思わせる。



固定したはずだけど、この人なら倒せたかもしれない。

店主



勇者の役割は、景品を倒したと勝利宣言することです。
固定したはずだけど、この人なら倒せたかもしないと思わせます。
見た目や言動から、銃の扱いに長けていると思わせます。
それっぽい装備をしましょう。
あとは、それっぽい仕草をして、それっぽいことを言いましょう。

射的の必勝法

納得させる

論点のすり替え

「プロならできる。」

「プロお断りだを書いてないけどダメなんですか？」

反転攻勢

「どうがんばっても取れないなら詐欺だ。」

「警察を呼ぶので、店主が取って見せて欲しい。」

※景品が固定されてなくても、重すぎて絶対にとれない場合でも詐欺。

銃の威力は、お金を払って、一発撃ってみるまで分からないから。

最後に、店主を納得させる必要があります。

プロだから、このくらいのことはできると説明しましょう。

疑われたら、「プロお断りだを書いてないけどダメなんですか？」と論点をすり替えましょう。

それでも納得しないなら、一転攻勢しましょう。

「どうがんばっても取れないなら詐欺だ」と攻めます。

「警察を呼ぶので、店主が取って見せて欲しい」と攻め立てましょう。

景品が固定されてなくても、重すぎて絶対にとれない場合でも詐欺になります。

銃の威力は、お金を払って、一発撃ってみるまで分からないからです。

景品となっている以上、何らかの獲得方法が用意されていないと詐欺です。

射的の必勝法

心理ゲーム

— RULE —
下まで
落としたら、
景品獲得。

これが、このゲームのルールの全て。

用意された貧弱な銃で落とさなければいけないというルールはない。

つまり、スナイパーやアサシンが景品を落としても、ルール違反ではない。

※この動画は心理戦の解説をするもので、犯罪を推奨するものではありません

逆に、店主は詐欺をしていないと考えてみましょう。

よく、「下まで落としたら景品獲得」などと、注意書きがされています。

それが、このゲームのルールの全てです。

用意された貧弱な銃で落とさなければいけないというルールはないのです。

つまり、スナイパーやアサシンが景品を落としても、ルール違反ではありません。

射的とは、景品が落とされているという状況を作り上げる心理ゲームです。

私は、悪徳店主へ立ち向かう冒険者を心から応援する者ものですが、一切責任はとりません。

この動画は心理戦の解説をするもので、犯罪を推奨するものではありません。

以上です。

お問い合わせ先

お問い合わせは、
こちらからお願いします。

<https://ultagi.org/>