

一人でCPUをしていたら乱入されて一方的に殺された。
このゲームはやめよう。

・・・いやいや、ちょっとまった。

禿でひよろながのぼへさんでも、3ヶ月間はアルカナ2で連コインしてましたよ。
勝率は10%未満ですよ八八八。え？無駄金？

対戦ゲームには乱入がつきもの。
僕は何も最初是对戦ゲームで勝たなくてもいいと思います。

え？お前何言ってんの？といわれるかもしれませんが
僕は波動拳が出せませんでした。
アルカナ2で初心者からみれば遠大なリリカの基本コンボはできる様になりましたし成長はしましたし、
やめた理由は流石に残ってるのが修羅ばかりになった事や、ほかのゲームにのめり込んだりでしたね。

うーん、まあ繋ぎでいいと思うんですね。
楽しければ続けて更に上目指せばいいんだし。

それに！
旋光の輪舞はシステム周りが複雑ですが、ボタン操作は比較的単純な物ばかりです。
女性の方には失礼かもしれませんが、女性でも立派にランダーを動かしてる方もおりますし
ここは、根性を出して取り組んでみませんか？という感じで

初心者が旋光の輪舞DUOをプレイした時に躓きがちな事柄、
または実際に教えてる過程で起きた問題等を想定しQ&A方式で答えていきたいと思います。
自分はこの問題じゃない！というトピックは読まないでOKだと思います。

なんかゲームの内容以前の話

ホームのあいつが強すぎてゲームにならない

えーと、物事には順序があります。
過疎ってるゲーセンや100円のゲーセンには自分と同じレベルの方がおります。
人が少ない時間帯もあります。ゲームをやる気があったらやっぱり朝早くとか、
時間をずらす努力は修練する側も必要だと思います。

逆に明らかに上手い人のプレイはがん見して動きをばくれ！
パクる為にゲーセンにいる事は時間の無駄にあらず！

まず何をやればいいのか？

まずはCPU、死ぬ気でCPUできる台、時間、環境を探そう。

回避・防御系 長く生き延びるには

CPUで何を練習したらいいの？ 1

まずは自在にキャラクターを動かす事から。
基礎操作はチュートリアルみれば分かると思いますが
実際に操作すると、結構難しいようです。
lesson形式で自分が動かしているかどうかを確認しましょう。

- レバー移動

lesson1 レバー移動する事を確認します。
lesson2 レバーで移動しながら攻撃ボタンを押して攻撃が出る事を確認します。

- バリア A押して離さない

- lesson1 Aを押したままでバリアを張る事を確認します。
- lesson2 バリアを張ったまま攻撃ボタンを押して攻撃が出る事を確認します。[見落としがち]
- lesson3 バリアしたままレバー入力をして旋回する事を確認します。
- lesson4 バリアしたまま旋回しながら攻撃できる事を確認します。

・ ダッシュ A+レバー

- lesson1 A+レバーでダッシュする事を確認します。
- lesson2 ダッシュした状態で、もう一度Aを押してその場で止まる事を確認します。[見落としがち]
- lesson3 ダッシュした状態で、攻撃ボタンを押して攻撃が出る事を確認します。
- lesson4 ダッシュした状態で、入れた方向とは別の方向にレバーを傾けると、ターンする事を確認します。
- lesson5 ダッシュした状態で、攻撃を出した後に、Aボタンを押しなおすと止まれる事を確認します。

弾が多すぎて絶望した。by Lov全 2

本当に根性なしたわ、ゲーム本気でやってる奴でもこの有様だよ！
いや、しかし分からなくもない。旋光の輪舞DUOには恐ろしい程の弾幕を出す事ができます。
はっきりいってSTGの技能はあんま役に立たないでしょうが一般ユーザーには厳しい。
弾の塊が飛んできた時の対処方は・・・

- ・ 凄い分厚い弾が飛んできた。

ダッシュで大きく避ける。
：簡単に言えばガード不可能な攻撃をジャンプでかわす感覚。

M+S近接
：打ち消す

- ・ 画面一面を覆うような薄い膜が飛んできた

歩く。
：避け動作

バリア。
：簡単に言えば飛び道具をガードする。

M+S近接
：打ち消す

さて、ダッシュ、歩く、バリア、M+S近接 4つ出てきましたね。
ダッシュ、歩く、バリアがまあ、基本動作ですね。
隙が小さく、最小限に行動を抑えて、回避行動が終わったらこちらも攻撃します。
避けてばっかりだと一方的サンドバックですからね！
ダッシュは避けきったらダッシュキャンセルをするか、そのままダッシュ攻撃をすればいいと思います。

M+S近接は相手の多大な攻撃を消すことができますが、一定時間攻撃ができません。
消している間に相手はもう一度攻撃を重ねて来るので根本的解決にはなりません。
相手が弾幕技で押してきた場合等は、ゲージを使っていますので
M+S近接は比較的分かりやすく安全な回避方法と言えます。

攻撃系 攻撃は最大の防御

まず攻撃って

上記までは防御や回避の話が主になっておりました。
避けてばかりではこのゲームは基本的に勝てません。
そこで相手の体力を減らす手段の事を「攻撃」という言葉で括って解説していきたいと思います。

攻撃の種類

そうですね、格闘ゲームなら上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃みたいな感じで
分かりやすいんですよね。
上段攻撃ならしゃがんでスカせばスカした側有利とか
中段攻撃なら立ったまましゃがんだ敵に攻撃が当たるが発生が遅いとか
下段攻撃なら立った敵に一方的に当てれるみたいな。
そういう論理が輪舞には少ないように見えます。

輪舞DUOは弹幕と近接の2種類に大きく分かります。
まずは弹幕の説明をしたいと思います。

- 弹幕

弹幕の形を見る。

拡散攻撃

：相手のダッシュを抑制する攻撃

歩いて避けられない密集攻撃

：相手にダッシュをさせる攻撃

歩いて避けれる密集攻撃

：相手のバリア攻撃や、大きな隙に当てる攻撃

大体この3つになってます。

この3つの要素を使い分けて
相手の行動に対して時間内に何回もじゃんけんをします。
そこで体力を大きく減らした側が人生の勝利者となる訳です。

まだまだ続きます。