

## アシストについて

公式HPの説明で必要な項目の殆どを満たしているが  
それで？どうなん？どういうこと？を書いていこうかと思います。

### 立ち回りの影響

- ATK

攻撃力UP

防御力DOWN

最もポピュラー

対戦では最もポピュラーに使われているので、これを基準にDEF,SPDと比べる。

- DEF

防御力UP

バリア中のチャージゲージ減少DOWN

速力DOWN

防御力が上がり、攻撃力は下がる事から

撃ちあいでの立ち回りはATKより強いのでは？と思うが

実際は違うらしい。(本当に?)

というよりは、バリア時のゲージ減少が大きいのと、速力DOWNの弊害。

どちらかといえばこれらが問題視される。割と研究中ではあります。

- SPD

速力UP

ゲージ回復力UP

カウンターダメージUP

ゲージを多様するキャラ

キャラクターの都合で動的に走り回るキャラや、張り付かれて厳しいキャラに適用される。

カウンターダメージはかなり大きい。

現状では、ATKと2分されている。

### ボム

- ATK : エクスプロージョン

広範囲に馴染み深く分かりやすいボムを発射する。

弾消し時間が最も小さいつもりなのですが、ボム中の弾幕時間で結構動けて十分な性能。

対戦では最もポピュラーに使われているので、これを基準にDEF,SPDと比べる。

- DEF : ウェーブ

画面全体の弾を消すことができる。弾消し時間も長く使いやすそうだが

ボスに対しての火力がない。ただ、出てる間は無敵なので弾幕技で一応フォローが可能。

ただし、このゲームで弾幕技に使うゲージを残すのはかなり大変。

- SPD : ハイパービーム

高威力とされるビームを自機から発射する。

弾消し時間が長いのも実は特徴といえば特徴。

一部のボスに弱かったり、ボスのC攻撃に一方的に消されたり

SPD使いからの苦情は耐えないが、まあこんなもんなのかしら。という性能

エクスプロージョンと違い、ハイパービームを撃ちきった後に

安全に弾幕技を使えないという特徴もありますね。

### 支援攻撃

- 防御ユニット

範囲攻撃を自動で行ってくれるビットを射出。  
バリア攻撃中の正面火力が高いキャラと相性が良い。  
爆撃に強い  
攻撃ユニットに弱い  
一定以上の弾幕を張れるキャラに弱い  
ビット射撃は大体相手に当たるような感じで全方位に撃つので、ゲージ回復が期待できる。  
ゲージの息継ぎにも使える。

- 爆撃

ブッチャーバードが爆撃。  
相手の速度次第で置き攻めが確定。強い  
攻撃ユニットに強い  
防御ユニットに弱い  
ルカ・ラナタスは爆撃を消す事が出来る。  
現状強キャラとされてるラナタス、ミカ、ルカに確定ではないというのがどう評価されるのか。  
しかし、他キャラには圧倒的に強いのは事実。  
防御ビットに対しても、1ダウンさえさせれば機能するのだから。

- ナパーム

バックの弁当がナパーム弾で攻撃  
相手の速度次第で歩いて避けれる。弱い  
防御ユニットにやや弱い  
攻撃ユニットにやや弱い  
爆撃にやや弱い  
弱い弱いと酷評だがこれは他のアシストと比較しているからである。  
威力は低め・相手アシストにあまり干渉されない・持続時間が長めなのが特徴。

- 攻撃ユニット

敵キャラの周りに数機 その後自分と敵の間に数機  
出現に際し、全方位弾を撃ち、敵に向かって射撃しつつ、体当たりする。  
破壊すると、超高速撃ちかえし弾が出る。  
防御ユニットに強い(破壊できる)。  
爆撃に弱い(全て破壊されゲージにされる)。  
いつでも使えるので汎用性が高いのだが、敵の爆撃に露骨に弱いのが特徴。

まあ、もうみんな知ってる情報でしたよね、すいませんw