

攻守のキーワード

忍ってキャラは基本的には攻守どちらかと言えば、守りが強いキャラである。
これには異論を持つ方も一人や二人いると思うんですが、
基本的に忍の攻撃は直線的で対処の分かりやすい物が多いので変に攻め気を出すと
カウンターでうまうまされてしまいがちな気がします。

主な立ち回り計画を練りましょう。

- 体力有利

体力を守りつつ、次のセット用にゲージの温存を図る。
忍は、ゲージを使い続ける事で立ち回りを補っている背景があり、ゲージの温存はかなり難しい。
しかし残り10カットで大幅有利時等は攻撃を控えるなりして、上手く1ゲージ以上には戻したい。

- 体力微有利

焦らず通常通りの立ち回りを心がける事。

- 体力微不利（パニッシュする）

大抵の場合は、この状態は有利と考えても大丈夫。
なぜならタロンの期待値が2ダウンは見込めるので、相手は非常に嫌な感じがする。
この時負けの方程式は

- 1：相手がこちらのFボスを破壊する事が出来る（難関・キャラによる）
- 2：相手がNボスを撃ってこちらが死ぬ

- 1：はこちらの体力次第。期待値とボス体力に相談する事となる。
- 2：は忍はともかくとして、忍はボム+アウトバーストの連携で死ぬことはほぼない。
ボムを使って、相手ボスを破壊した後に2ボス使うことになるがFボスを使う
次のセットにボスは0個となるが、ゲージはMAXで始まるので贅沢に戦えるというような考え方ができる。

ぼへは打算的にこの状態がSP時代から好きだったので意識してもっていく感じがある。
ここが理想では無いのは必然だが、この状態でも勝てるキャラというのを認識するべきかなと思う。

- 体力微不利（パニッシュしない）

これは正直な所厳しい状況。
タロンのNボスは正直な所、期待値が見込めずなので
勝てるか負けるかは本当に相手の動き次第になってしまう。
基本的に忍側が暴れる形になると思うが、相手も最後の反攻を予想しておるので、この状態は望ましくはない。
この状態になったら、立ち回りにおいて自分の動きに変化を加えて事故らせる意識が必要。

- 体力不利

あまりにも不利な場合は露骨にゲージを稼ぐと良い。
また、稼ぐ振りを装うのがかなり相手にとってもイラっと来る
ゲージに対する意識が高い相手なら、適当に揺さぶりつつ大ダメージを狙う
軽いミスをしてくれる相手なら、ペースを守ってアウトバーストが大体の対策となる。

才能

忍使うのに、多くの才能は現時点ではあんまりいらんと思う。
前日記でじゃんけんの話をしたけど、忍は言わばゲージを使ってじゃんけんを拒否し続けるキャラかなと。

相手が20回じゃんけんできる人間性能でも、アウトバーストでてる間は手出しできない、みたいな感じが。

つまり忍側はそれなりに実力に合わなくても安定した立ち回りが出来て、
尚且つそれなりのバースト力があるので、少ないじゃんけんでも相手に勝つ事が可能！

個人的に現段階で必要なのは、開幕を凌ぐじゃんけんの手数と

こちらの際をどう対処するかが8割
残り2割はビットを纏って攻め込む勇気な気がするw (セオ、ルカ