

分の悪いじゃんけん

みなさま、忍 である事に一番苦痛を感じるのがこの開幕であったりします。

開幕の動き

例として、忍のMS近接で弾消しをミサイルや後だしMS近接で取れる対ミカを例にする。

開幕の動きは大体の動きが5手詰りとみている。

- ・ 忍側のやれる事

本当にあまりない。

忍は一度メインかアウトバーストを張れてからがなんぼなのですが

ミカ側が1ダウン取るのに使える行動は、

ディフュージョン*3とミサイル・・・になりまして(メイン破壊すればディフュージョン*4)

基本的に開幕を無事にさばけるのは不可能ではないかと見ています。

今のところ最善手は

下がるようなDS 無理やりアウトバースト+バースト上にMS近接かなあと思ってますが

もし仮に成功してもDS中のリロードの関係で、アウトバーストの終わりをアウトバーストで補わないといかず

ゲージが瞬く間に0になりますw

オーバーヒートでゲージをまわすにしても、これは厳しい。

結構深刻な問題なので忍の初手だけ書いてみる。

ミカ初手 ディフュージョン

忍初手 みんなで考えてください。

- ・ 下がるようなDM

ミカ3手目：避けてから重ねディフュージョン ミサイル相殺

- ・ 下がるようなDMS近接

ミカ3手目：重ねディフュージョン、DMS近接

- ・ 下がるようなDS

ミカ3手目：重ねディフュージョン。

- ・ 下がるようなDC

ミカ3手目：適当に避けつつ重ねディフュージョン。

- ・ バリア

ミカ3手目：距離を縮めながらディフュージョン+ミサ

- ・ 素避け溜めM

ミカ3手目：距離縮めながらディフュージョン+ミサ

- ・ 迫るようなDMS近接

ミカに辿り着けず一方的に負ける。

- ・ 密着ビット系

一方的に負ける。

試す事。

- 下がるようなDM MS近接
- 開幕ボム系アシスト
- 開幕ディフェンスビット

その後の展開とか込みでマシな安定行動があるか？
相手の対処に対するじゃんけんになる行動があるか？
そんな所を考察していく。

リードされた時

忍 のアウトバーストは避けようとして避けれる兵器ではない。
ただし遠距離戦での期待値は正直な所少ない。
最終的にFボスが届く範囲まで削れれば対ボスが強くこちらのボスが1ダメ期待ができるのでそれでいいんだが
そこまで削りきれないのが、強い人とやっていると常である。
忍 とは違って、 はアウトバーストを場に出して、相手の行動に対して通常攻撃の弾幕で取る形が多くなる。

- バリアで撃ちあいつつ、吸おうとする人

アウトバースト+M

- 歩き系で避けようとする人

アウトバースト+BM

- DMS近接で適当に捌く人

アウトバースト+溜めM

この辺りを丁寧に相手の行動みて切り替えていく事が、
開幕にリードされてもなんとかできるようにする対策も必要だなあと本当に日記みたいな攻略になってしまった。
すまん。