

忍 まとめ

乗り換え。

色々訊あって乗り換えますが、とりあえずは今まで得た自分なりの忍 考察を晒してみる。
割と主観的な話も含まれるので最善とは言い難いし、開始2ヶ月足らずの攻略なので
内容に対する判断は読む人に委ねられます。

- 立ち回り、特徴
- アウトバースト
- 特殊なキャラ対策

みたいな感じで書いていきますね。

立ち回り

基本立ち回りは、マインとアウトバーストを交互に展開する。
サジループならぬ **アウトバーストループ** が基本になります。

- マインの撒き方。

立ちM立ちSおよびBMBSのコンビネーションで攻撃を張りながらマインを張りましょう。
忍使いの第1歩ですね。ちなみに立ちの方が張れた時の効果は長かったりします。
どちらを使うかという話になりますと、相手の動きを見て決めてます。
Sの秒数とかは、いもりの攻略とかWiki情報とかみておいてください。
私はどっちのマインを置きたいか、より、こちらがどっちの攻撃を出したいか、を重視しています。
下の説明参照。

- MかBMかDMか溜めMか

Mの特徴をもっと深く掘り下げてみましょう。
籠城キャラは実は籠城するモノの性能より、弾幕の強さがものをいいます。

これは
S Pの櫻子とDUOの櫻子を見比べればよくわかるんじゃないかなと。(M威力的な意味で。

M:
敵から見る回避方法: 歩く・ダッシュ
アウトバースト連携: ダッシュを封殺する為、実質相手は歩くしかなくなります。
Mは基本的に遅延行動・互いに体力を減らさない状況を作る事になり
相手のBMなどの行動を起こしにくくします。
相手は忍との距離を縮めたい時にMを撃たれていると、
相手は多少なりとも角度をつけて接近するしかなくなり、時間稼ぎになります。
この間に次のマインかアウトバーストを仕込めるわけです。
僕はこの時間稼ぎはマインで籠るキャラである以上はかなり重要な要素だと思っています。

BM:
敵から見る回避方法: なんでもOK
アウトバースト連携: 弾消し強いDMS近接、相殺武器
BMははっきりいって弱いですが、アウトバーストの補助火力としては優秀です。
射角が広いのが特徴で、BM中に旋回すると弾幕が疎になります。
相手のダッシュには旋回する必要もできませんが・・・。
マイン中のBM等で、相手にこのままではダメージが取れないと印象付けるのも
相手が知らなければ駆け引きとして必要な要素です。

DM:
敵から見る回避方法: バリア・ダッシュ・相殺武器
アウトバースト連携: バリア
DMは、あまり多様はしません。
見てから相殺武器、およびBMで大抵のキャラに完全にダメ負けするからです。
アウトバースト連携中は、選択肢としてあり、
ただし、アウトバーストをおいてる関係上大きく移動する訳にもいきません。

アウトバーストの弾は弾速が遅く、消えた瞬間はまだ濃い状態ですので
 アウトバーストが消えるタイミングで、ダッシュ先に立ちメインが置いている。相手がミカじゃない。
 そんな状況下で使いたい所。(なかなか理想は美しいですなw

溜めM:

敵から見る回避方法: バリア・ダッシュ・相殺武器

アウトバースト連携: バリア・相殺武器

溜め中はゲージ回復が止まる事はありません。

そこが強みですが、相殺武器を持つ相手には通用しない事を理解して撃たないようにする事です。

個人的にはBMがそれなりに、アウトバースト弾幕の特徴もあってそこまで使いませんが

ルカ戦は超使います。ファビアン、チャンボも露骨に嫌がるようなのでキャラによって使い分けが肝要。

ミカやラナタスには無駄。

立ち回り1口攻略

レーフ	アウトバースト籠城、溜めM以外
レーフ	アウトバーストがいまいち効かない。BC籠城と折りつつ揺さぶる。
アンリ	アウトバースト籠城、総合
アンリ	アウトバースト籠城、総合
ユルシュル	遠距離では勝てない。近距離で細かいIMやビットをぶつけ、後は籠城
ユルシュル	近距離で細かいIMやDMやビットをぶつけ、後は籠城
チャンポ	アウトバースト籠城、総合、近距離でアウトバーストの捌きが上手い人は、DMS近接をアウトバーストにおいておく。
チャンポ	アウトバースト籠城、総合、近距離でアウトバーストの捌きが上手い人は、DMS近接をアウトバーストにおいておく。
ティーラン	BCや、DCを出して事故らせる。アウトバーストはアシストと併用で使う。
ティーラン	BCや、DCを出して事故らせる。アウトバーストはアシストと併用で使う。
ジャスパー	アウトバースト籠城、M
ジャスパー	アウトバースト籠城、M
ファビアン	アウトバースト籠城、溜めM
ファビアン	アウトバースト籠城、溜めM
セオ	遠距離では勝てない。近距離でルークスフィールドと相談しながら近接粘着
セオ	遠距離では勝てない。近距離でルークスフィールドと相談しながら近接粘着
ミカ	アウトバースト籠城、ディフュージョンではまったら慌てずBM
ミカ	アウトバースト籠城、ディフュージョンではまったら慌てずBM

ラナタス	アウトバースト籠城、総合
ラナタス	アウトバースト籠城、総合
ルカ	CとDM連携、BCと近接連携、後は2段階強化以外は溜めMを溜めMで撃ち帰してビットを出す隙をみる。
ルカ	CとDM連携、BCと近接連携、後は2段階強化以外は溜めMを溜めMで撃ち帰してビットを出す隙をみる。

ボス周り

アウトバースト撃ってれば大抵のボスは倒せます。
カーテンコールはエクスポージョン+サジタリウス2
比較的めんどくさいのはユルシュル、ミカ、ファビかな。
ユルシュルはFボスがめんどくさいのでFボスを出させない方向で、出てきたらアウトバーストで破壊狙う。
ファビはあんまり対戦したことないけど、早めにボムってレーザーを撃たさない事とアウトバースト
ミカはアウトバーストみて無理やり壊そうとするので、ゲージと相談だが
2ゲージあるならアウトバーストで様子見。そこからサジかアウトバースト

ボス見積もり攻略

おおまかです。当然相手のゲージがフルゲージです！とかだと色々変わりますのでニュアンス的な攻略です。
タロン期待値はFボスを示しています。
期待値なし：ノーゲージ対処可能
期待値微妙：ボムで対処可能（1ダウン）
期待値あり：技量を要する（2ダウン）
期待値大：対処が難しい

敵	味方	有利不利
レーフ期待値なし	タロン期待値大	ボスキャラ勝ち
アンリ期待値なし	タロン期待値大	ボスキャラ勝ち
ユルシュル期待値あり	タロン期待値なし	ボスキャラ負け
チャンポ期待値微妙	タロン期待値あり	ボスキャラ勝ち
ツィーラン期待値微妙	タロン期待値微妙	ボス5分
ジャスパー期待値微妙	タロン期待値あり	ボスキャラ勝ち
ファビアン期待値微妙	タロン期待値微妙	ボス5分
セオ期待値微妙	タロン期待値あり	ボスキャラ勝ち
ミカ期待値微妙	タロン期待値微妙	ボス5分
ラナタス期待値微妙	タロン期待値あり	ボスキャラ勝ち
ルカ期待値なし	タロン期待値微妙	ボスキャラ勝ち

うーん、大体書いた気がする。まとめになってるかどうかは微妙だけど。
とりえず忍攻略は一旦終了です。新Verでは違うキャラ使いになってると思いますが
どうしても無理な場合は、忍に戻ることになりそうです。
それではではー。