

正面火力について

考え方の根幹

僕の中で正面火力はこのゲームにおいて大きなウェイトを占める物となっている。
旧輪舞に比べ、この要素は少し減ったのではあるが依然考え方の根っこにあるのは間違いないので読み物みたいな感じで読んでもらえると、初心者の方は良いかも。
上級者の方は逆に当たり前の事を何言ってるんや？ってなるかもね。

正面火力って何？

まあ、三種の神器みたいな感じで

- ・ 正面火力

ルカの溜め立ちMと、ツイーランのMを真正面から回避せず撃ち合いました。

勝つのはルカ。
お互い回避しない場合一方的に勝てる火力。正面火力

- ・ あたり易さ

アンリのBMと忍のBMを避けあうのを前提で撃ち合いました。(マイン、ビットなしだよ！)

勝つのはアンリBM。
纯粹回避しあいでも一方的に勝てる火力。範囲火力

- ・ で、それがどうした。

僕個人的な考えでの輪舞DUOは中級～上級者はこの辺りの知識整理が出来ているかどうかだと思います。
敵の武装の特徴、自分の武装の特徴を整理しておく、打算的な戦い方が出来て幾分安定します。

武装は大抵ぐーちょきぱーのじゃんけん構成されていますのでメインで使ってたキャラ達を整理してみましょう。

忍

じゃんけん	武装	正面火力	範囲火力
ぐー！	立ちM	80点	0点
ちょき！	BM	30点	30点
頭ぱー！	DM	60点	20点

みたいな感じで割り当てる。うっわ、忍特殊すぎた。
どうみても範囲火力が劣っているのが分かりますね。
なら、範囲火力を高めれば良いじゃないか！アウトバースト中は範囲火力に100点ボーナス！

忍 withアウトバースト

じゃんけん	武装	正面火力	範囲火力
ぐー！	立ちM	80点	100点
ちょき！	BM	30点	130点

頭ぱー！	D M	60点	120点
------	-----	-----	------

うはwつよwww 修正されるねwwwwww

というように

基本からどんどん付加させて考えていくと、使うべき攻撃や対処が見えてくるのです。(ほんとだよ！
自分のキャラに足りない物を探したり対策したりする事で伸び白を探すのに役立ちます。

ちなみに

アンリ

じゃんけん	武装	正面火力	範囲火力
ぐー！	立ちM	85点	20点
ちょき！	B M	10～40点	100～70点
頭ぱー！	D M	20点	50点

さすがアンリ分かりやすい。

相手がバリアするようなら立ちM

相手が移動するようならB M、D Mと戦い方が組みやすいですね。

基礎性能をみると相手が忍を遥かに凌駕してるのですが。

ごめん 忍はアウトバーストが本体なんだ・・・。

色々な要素を組み合わせれば

忍 withアウトバースト

じゃんけん	武装	正面火力	範囲火力
ぐー！	立ちM	80点	100点
ちょき！	B M	30点	130点
頭ぱー！	D M	60点	120点

or

忍 with立ちCビット

じゃんけん	武装	正面火力	範囲火力
ぐー！	立ちM	110点	20点
ちょき！	B M	60点	50点
頭ぱー！	D M	60点	40点

V S

素アンリ (ビット、マインに邪魔されて攻撃が通りにくい為正面火力が減少)

じゃんけん	武装	正面火力	範囲火力
ぐー！	立ちM	55点	20点

ちょき！	B M	10点	100～70点
頭ぱー！	D M	0点	50点

じゃあ、どうしても勝てないやんと考え勝ちですが

こういう情報から、
アンリ側は普通にそのままやってたら負けるので
どこかで一発ハルモニア旋風脚でも狙うか・・・！
どのタイミングで狙うか・・・
今相手油断してね？
みたいな感じで隙をうかがいつつ一発当てる戦い方をする訳ですわ。

まあ、皆さんも自分のキャラと対戦してる相手の火力差位はまとめておいた方がいいかなと。
お互いB M撃ち合ったらどっちが勝つとか、そんなのだけでも考える力がついてきてよいかと思います。

長々としたお話でしたねw