

- [強くなるために知っておくこと](#)
- [ユニットの配置](#)
- [効率的なジェットの数](#)
- [繕玉](#)
- [盾玉](#)
- [突撃型対策](#)
- [砲玉対策](#)
- [魔玉対策](#)
- [機玉対策](#)
- [狙玉対策](#)
- [壁玉のバリアのタイミングのずらし方について](#)

対人戦の要塞の作り方の考察。
 上級者になるといろいろな使い方や考え方がありそうだが
 とりあえず初心者向け。

強くなるために知っておくこと

壁玉を置く

要塞戦はまず壁玉ありき。壁玉使わないパターンは強くなってから。

剣玉ずらし置き

剣玉を2つ以上ずらして設置する方法。これだけで機玉もほぼ防げるので、コアの周辺を守ると良い。
 ただし、置き方をミスると隙が埋まらないので注意。

弾幕攻撃

弓玉や砲玉を大量に設置して弾幕を張る方法。広範囲を攻撃するのに有効。
 どちらかというとなら砲玉の方がお勧め。弓玉は剣玉によく防がれることもある。

近距離主体にする

互いの加速度が違うだけで要塞戦ってのは中～近距離戦になる。遠距離を対策する必要はない。

槍玉 薙玉 弩玉 散玉 裂玉 導玉 繕玉 癒玉 飛玉 変玉 界玉は使わない

初心者がよく使うザコ玉もしくは上級者向け玉。強くなってから使おう。

守る優先順位は 攻撃ユニット>>>防御ユニット>>>超えられない壁>>>コア

お勧めの防御ユニットは 壁玉>>剣玉>>>要塞壁>>>盾玉>>>>>>>>>>>>その他

ユニットの配置

防御しやすいように
 基本はコアの周りに置いてコンパクトにまとめる。

効率的なジェットの数

相手ジェットなし

- 4回激突して終了させたいなら ジェットは13個（壁に激突して終わり）
- 5回激突して終了させたいなら ジェットは8個（壁に激突して終わり） もしくは10個
- 6回激突して終了させたいなら ジェットは6個（壁に激突して終わり） もしくは7個
- 7回激突して終了させたいなら ジェットは5個
- 8回激突して終了させたいなら ジェットは3個（壁に激突して終わり）

相手ジェット1個

- 4回 ジェット14個（壁に激突）
- 5回 ジェット10個（壁に激突） 11個
- 6回 ジェット7個（壁に激突） 9個
- 7回 ジェット5個

相手ジェット2個

- 5回 ジェット8個
- 6回 ジェット5個

繕玉

- 壁玉を使っていること
- 石、鉄の要塞壁をあわせて3個以上使っていること
- ジェットを使っていないこと

初心者はこれを満たさないうちは繕玉を使わない、回復量が少ないんだから使っても金の無駄。

盾玉

実は剣玉に勝る要素は「魔玉・狙玉を防げる」のみ、それ以外は剣玉より弱い、魔玉・狙玉ともに壁玉や要塞壁があれば脅威でない、初心者は盾玉を使うべきでない。

突撃型対策

これといった対策方法はない、攻撃力を高くして自分が死ぬより先に相手を殺す。突撃型は守備が薄くなりがちなので機玉・魔玉などの高威力な玉を守りの薄そうなところに置くのもあり、機玉魔玉は直線攻撃な上にコストが高いため、狙玉を使うという手もあり、導玉は攻撃が遅すぎて使えない。

砲玉対策

- 弓玉弩玉の弾幕や魔玉機玉、砲玉爆玉などで相殺
- 壁玉でガード、壁玉同士でバリアの谷を埋めるように配置すればなお良い
- 要塞壁で守る。

爆風があるゆえに砲玉は非常に対策しづらい、上記の対策を複数併用してガードを突破されないうちに相手の要塞を潰すのが最良。

魔玉対策

- 壁玉を二重に張る
- ジェット系で突撃して攻撃をストップさせる
- 鉄壁や木壁・石壁複数でガード

貫通でダメージの大きいユニットで完璧な対策がしづらく、お金がかかる。ビームは攻撃範囲がせまく、発射までに時間がかかるので対策しないのも手、短期戦でとっと勝負を決めてしまおう。

機玉対策

- 壁玉・盾玉
- 剣玉ずらし置き
- 弓弾幕や砲弾幕での相殺

魔玉より破壊力が高いが、対策しやすいので極力対策したい、一番安価なのは要所要所に剣玉をずらして置くこと、砲玉や突撃などでこちらの防御が途切れたところに機玉に撃たれると危ないので、剣玉 + 壁玉など複数の対策を取りたい。

狙玉対策

- 壁玉・盾玉
- 鉄壁や木壁・石壁複数でガード
- 先に狙玉を攻撃して倒す

相手の狙玉の数が少なければ別に大したことはないが、
複数特化で設置してあるとあっという間に陥落することがある。
今回ばかりは剣玉が頼りにならないので、壁玉や盾玉、要塞壁で守るのが一番。
ちなみに弾幕で狙玉の攻撃を消すのはほぼ無理なので注意。

壁玉のバリアのタイミングのずらし方について

掲示板に「壁玉のタイミングのずらし方教えてください」と書き込んでいる人がよくいる割にはwikiに具体的な記述が無かったので追加します。

000dYNj01jl4jjvPAbjjv3dmj00wlfjjvzszj013AsjjvjkXj00MsQjjuM5Kj00gdD

まずはこの要塞を見てください。

このように、バリアのタイミングがきれいにずれる位置が5箇所あります。(恐らくもう1箇所最前列周辺にあると思われます)
お気づきのようにその位置は等間隔に存在します。

初心者の方や、まだ難しいことが良くわからない方は上記のパスで壁玉を置いた周辺にずらして置けばタイミングは恐らくずらせるでしょう。

上級者であればこの発動のタイミングとX座標の関係については理解されていると思いますので、参考程度にご覧ください。

また、タイミングに高さは関係ありませんので、

000XFsjjvzmUj013uN

こんな風にしてもタイミングはずらすことができます。発動のタイミングを決めるのは、すべて前後の位置なので、
上下はまったく関係ありません。最初に書いたパーストの位置からそのまま上空要塞にも応用できるでしょう。