

対戦ダイヤグラム

- あくまで目安として割り切ってください
- 数字を書き加える、変更する場合は下のコメントを追加してください。
- 目安を元に客観的な意見を書きましょう。
- 他の格闘ゲームのダイヤグラムと比べる際は、基準値を1/2して見た方がいいかもしれません
- **自分のキャラのダイヤだけでなく、合計値、基準値、相手から見た自分ダイヤも修正しましょう**

キャラ	剣	衛	槍	騎	狂	我	暗	魔	遠	弓	言	桜	巻	合計(基準値)
セイバー (剣)	\	5	4	5	5	5	5	6	4	5	6	6	6	62(+2)
衛宮士郎 (衛)	5	\	3	4	4	4	6	6	4	5	5	7	5	58(-2)
ランサー (槍)	6	7	\	6	6	6	7	6	5	7	6	6	6	73(+13)
ライダー (騎)	5	6	4	\	6	4	6	6	4	6	6	5	6	64(+4)
バーサーカー (狂)	5	6	4	4	\	3	6	3	6	4	5	6	4	56(-4)
ギルガメッシュ (我)	5	6	4	6	7	\	6	6	5	6	6	7	6	70(+10)
アサシン (暗)	5	4	3	4	4	4	\	5	4	4	4	4	5	50(-10)
キャスター (魔)	4	4	4	4	7	4	5	\	4	4	4	6	5	55(-5)
遠坂凛 (遠)	6	6	5	6	4	5	6	6	\	6	5	6	6	67(+7)
アーチャー (弓)	5	5	3	4	6	4	6	6	4	\	5	5	6	59(-1)
言峰綺礼 (言)	4	5	4	4	5	4	6	6	5	5	\	4	5	57(-3)
間桐桜 (桜)	4	3	4	5	4	3	6	4	4	5	6	\	4	52(-8)
ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルト (巻)	4	5	4	4	6	4	5	5	4	4	5	6	\	56(-4)
	剣	衛	槍	騎	狂	我	暗	魔	遠	弓	言	桜	巻	合計(基準値)

- なんだかんだ言って、このゲームは良ゲーだと思うんだ。 -- 名無しさん (2010-06-23 18:44:51)
- 普通にいいゲームだよ。過疎り理由が分からん -- 名無しさん (2010-06-26 23:49:31)
- やっぱコンボが原因だろ
これが出来ないと戦えないしJCCみたいな高等技術必要だし -- 名無しさん (2010-07-03 00:11:44)
- やっぱそうなんか~
練習すればなんとかなるんじゃないかなー。その練習が嫌なのかな・・・?
まあ、ランサー使ってる僕が言えることじゃないですけどねww
-- 名無しさん (2010-07-05 22:33:41)
- 練習ってw練習しなきゃ楽しめないんだったらそりゃあ過疎りますよwwwもっと気軽に楽しめなくちゃ(笑) -- 名無しさん (2010-07-07 22:25:07)
- アサシンは弓、言、桜に5 : 5 だと思う
特に桜はゲージ削れば怖くない -- 名無しさん (2010-07-07 23:29:56)
- 格ゲーって全部練習必要じゃね?
その中でも練習必要なのがFateってことか・・・ -- 名無しさん (2010-07-08 09:47:52)
- 「してて楽しい練習」と「楽しくない練習」の違いって事じゃない?
相手との読み合いの練習とかは楽しいが、正確にコンボのコマンド入れられるかどうかの練習とか正直楽しいとは思えん。
-- 名無しさん (2010-07-23 05:34:50)
- 俺は正確にコンボのコマンドを入れられるかどうかの練習をするの大好きだ...
だからか...、このゲームが好きな理由がわかったよ。
ありがとう -- 名無しさん (2010-07-23 20:56:53)
- 俺は練習嫌いだがあサシンなんて使ってランサーに鬼風やって5 : 5 付けようと日夜精進してる -- 名無しさん (2010-07-29 23:41:59)
- あれ凜ってこんな強キャラに強かったっけ? -- 名無しさん (2010-09-08 14:33:40)
- うん... こ -- 名無しさん (2010-09-08 18:37:05)
- 続編来ないかなぁ... -- 名無しさん (2011-01-01 10:08:10)
- 格ゲーやんの練習嫌とか甘えてんじゃねえよ -- 名無しさん (2011-11-06 22:44:47)
- 練習してて結果がまるで見えてこないのは流石に苦しいだろ j k...
よしんばコンボが安定し始めても
次は頭おかしいリフキャン用いたラッシュを捌けるかどうかの壁が立ちふさがってくるし

すごくいろいろ出来る分正直敷居が高杉 -- 名無しさん (2011-11-28 10:58:12)

- 苦しいのはわかるがそれを乗り越えたときに何とも言えない達成感があると思うんだ
・・・まあ私の地域過疎ってるから練習相手いないんだけど -- 名無しさん (2011-12-06 08:59:24)
- ... -- 名無しさん (2012-02-04 16:02:18)
- どうしてもコンボ長いから受けてる側がストレス溜まりまくるのが原因か -- 名無しさん (2012-03-01 11:56:36)
- やっぱコンボが原因じゃないの
ゲージ管理ゲーなんて言い方も聞くけどやっぱ自分や相手のゲージ管理含めてのコンボゲーだし。そこまでになるのも相当大変

勝つには基本コンボじゃなくて高威力コン練習しなきゃならないし、そのコンボも開放すりゃ抜けられるって言うけど立ち回りで大事な大事なゲージ200%失う

メルブラみたくゲージ無くても立ち回れて引っかければ3000以上取れりゃいいんだがな。こっちだとゲージの有無で立ち回りの有利も火力も違い過ぎなのに開放しないと抜けれないとかあるある -- 名無しさん (2012-03-16 19:23:20)

名前:

コメント:

投稿