

Wi-Fi対戦の戦術です。

- ・ [リンク編](#)
- ・ [ファントム編](#)
- ・ [アイテムを用いた戦術](#)

リンク編

『連続投げ』

フォースを持ったまま移動せず、連続で投げて移動する移動方法。
一定以上の大きさのフォースではこの方法のほうが早い、ただし、一回投げるたびに隙ができるのを心しておこう。
コツは、一回投げたフォースの着弾予想地点をトトン、と二回タッチすること。

『寄せ』

自陣に放り込む事を目的とせず、制限時間一杯を使って、次のターンに得点しやすい状況を作る戦術。
また、相手のフォースを無印聖域に近づけるのもこれの応用である。
上手いプレイヤーになると、わざと相手陣地近くの、『狭み込みやすい』場所に、大型のフォースを『寄せ』ておく場合がある。
得点せずに寄せておけば点差が開きにくいのでアイテム出現率も増える。

『誘い』

わざと目に付くように動き回り、ファントムを牽きつける荒業。
退路を確保した上、反対側に他のファントムがいないのを確認した上で行うと効果的。
一番小さいフォースを持ってやると、相手の位置もつかめて一石二鳥。

『自殺』

わざとファントムに突っ込んで死亡する戦法。
圧倒的にこちらが有利になっている場合、試合を長引かせてシャッフルが出て取られてしまうぐらいなら自ら死亡してシャッフルを取らせないという強引な作戦。

ファントム編

ファントムには視界の概念がある事を留意しておく事。
リンクが近くに居ても、視界外だと反応してくれない為、おもわぬ隙になりやすい。

『出待ち』

出口が四箇所以下の聖域にリンクを追い詰め、出てくるのを待つ戦術。
ファントム側の基本戦術になると思われる。
ただし、完全に出口を塞げるような聖域はないため、必ず2体は動かし続ける事。

『ガードマン』

相手陣地に最も近いフォースの上に、ファントムを一体配置しておくやり方。
動かせるファントムが減るものの、確実に得点を削れる。
自分に有利なフォース配置でこれをやると効果が大きい。

『縦列陣形』

三体を平行に、真横に動かす戦術。リンクの動きを洗い出したい場合に使うと効果的。
ただし、時と場合、間隔を考えて実行しないと、あっさり抜かれて酷い目に会う。

アイテムを用いた戦術

『出現率コントロール』

どちらの側のアイテムが出現するかは点差のみで判定される事を利用し、
寄せるだけ寄せても得点しない、わざと敵に点を与える等々の方法で、
アイテムの出現をコントロールする戦術。
相手の逆転を抑制、または、自分の逆転を促進させる事ができるが、
シャッフル時の被害は増大する。
また、特に敵に点を与える場合は、相手の動揺を誘える場合もある。

『選択破壊』

アイテムの同時出現数が決まっている事を利用し、
こちらに有利な場所や害の少ないアイテムだけを残す戦術。
優勢な側が行う物なので、その様はまさに外道。

『シャッフル狙い』

意図的にフォースを集め、シャッフルの出現を促す戦術。
相手フォースだろうが『ガードマン』中のフォースだろうが関係ないので、
一発逆転の可能性を持つ強力な戦術だが、基本的には博打。