

櫻子 はじめました。

キャラ替え。

忍 お疲れ様でした。僕はやっぱり櫻子さんがいいです。

実は一足先に動かさせて頂きました。(Grev土日バイトで。)
武器の性能等は頭にいれてますが、私のバイト期間は2日と短くあんまり満足に触れていないのも事実。
たかだか2日なので、皆さんも2日やれば同じ土俵ですし、
僕は社会人なので時間も限られてるので勘弁してやってください。

(アルカディア表現的な意味で櫻子。)

という感じなので、新キャラと考えてもいいと思います。
(そもそもSPやRevとはゲージの扱い方や、近接の仕様等が環境からして違う)
新Verが始まらないと、武器の攻略やボスの性能等は守秘義務もあって書けないので

今日は、忍メインを元にメインの抜ける武器についてお話ししましょう。
(そういえば忍はアウトバーストビットという壊れないメインを出せましたねw)
ちょっと蘊蓄が多くなるので、うざったいかもしれませんがみておく心の準備になるかもです。

- ・メインの抜ける武器リスト

キャラ名	DUO	SP、Rev
レーフ	大ジェリー弾	いないよ
アンリ	ポリネイション	いないよ
ユルシュル	弾幕技レーザー、泡?、爆風	いないよ
チャンポ	アサルトテイルミサイル、ストラップダッシュ無敵	ダッシュスイートロール無敵
ツィーラン	弾幕技レーザー、爆風	爆風
ジャスパー	煙玉、大手裏剣設置?、大手裏剣投げ	いないよ
ファビアン	アロー	アロー、ダッシュセイバー無敵
忍	サジタリウス、ビット本体	いないよ
セオ	BM(まじパネ)、ボール大玉、サンダーレーザー	いないよ
ミカ	ミサ爆風、ウィング	ダッシュリアクティブボム無敵
ルカ	自己強化、レーザー爆風	自己強化
ラナタス	ビーム、コンソビーム	いないよ
櫻子	サジタリウス、スコ爆風	サジタリウス、スコ爆風
ペルナ	ビーム、コンソビーム?	ビーム、コンソビーム

見てわかるように、そもそもSP,Revは張れたら鉄壁だったのですが
DUOは抜けてくる攻撃が満載になります。
アシストという新システムもあります。

いい・・・ゲームになったなあ・・・。

あくまでも机上の空論になってしまうのですが、
気兼ねなくビームを撃ってくるコレソレアレは厳しいんじゃないかなと。
完全籠城は旧櫻子使いとしては浪漫であり、理想ですが
籠城を保護する火力面でどうなっているかを期待しましょう。

少なからずルーチンだけでは勝てない世界がそこにあると思いますので
櫻子さんについてける人はがんばりましょう。

以下、僕もわからない本気悩み

- ・ ゲージの管理をどうする？
- ・ アシストどうしょっか？
- ・ ボスは強いのか？
- ・ 5キャラ位 脳内輪舞だけできつそう。

おまけ。アウトバーストビットを考慮した上で櫻子と忍で比較してみた。

- ・ マインの抜ける武器リスト

キャラ名	櫻子 (マインのみ)	忍 (アウトバースト、マイン)
レーフ	大ジェリー弾	途中で消える
アンリ	ポリネイション	届く攻撃がない
ユルシュル	弾幕技レーザー、泡？、爆風	根本的解決ではないがほぼ鉄壁
チャンポ	アサルトテイルミサイル、ストラップダッシュ無敵	アサルト生当て、ストラップダッシュ無敵は有効
ツイーラン	弾幕技レーザー、爆風	爆風のみ
ジャスパー	煙玉、大手裏剣設置？、大手裏剣投げ	煙玉のみ
ファビアン	アロー	ほぼ鉄壁
忍	サジタリウス、ビット本体	サジ直
セオ	BM (まじパ 紅)、ボール大玉、サダ-レザ-、ホーミング爆風	サダ-レザ-ビット無い時に撃ったホーミング爆風
ミカ	ミサ爆風、ウィング	ミカBミサ、ウィング
ルカ	自己強化、レーザー爆風	自己強化、レーザー爆風
ラナタス	ビーム、コンソビーム	コンソビーム
櫻子	サジタリウス、スコ爆風	直サジタリウス、スコ爆風
ペルナ	ビーム、コンソビーム？	ビーム、コンソビーム