

10/14 櫻子 想定ダイアグラム

前提条件

あくまでも現時点、稼働1週間の時点でのダイアなので、これは後々笑い話になるだろう。

同じレベルの実力者が知識はできるだけ持っていて、そのキャラクターをそれなりに使いこなして対戦したことを前提にして作られている。

左が有利、右が不利とする。(左が勝つ勝率)

5対5……互角の戦い、勝ったり負けたり、(50%)

6対4……やや有利、総合の勝率で勝ち越せる。(60%以上70%未満)

7対3……明らかに有利、簡単に勝ち越せる。(70%以上80%未満)

8対2……かなりの実力差が開いているため、相手からすればまぐれでも勝ちにくい。(80%以上90%未満)

9対1……勝つためのパターンが確立している。ある攻め、守りをしているとほぼ負けない(90%以上100%未満)

10対0……理論上は負けない。(100%)

5.5とかも使いますが大体を目安にかいてみます。

いっくよー

	レフ	レフ	ルル	モニ	ユル	ユル	ホ	ホ	ツイ	ツイ	ニン	ニン	ファ	ファ	忍	忍	セオ	セオ	ミカ	ミカ	ナ	タ	ルカ	ルカ	櫻	櫻	ハ	ハ
櫻	5	4	6	5.5	2	3	4	4	5	5	4.5	4.5	5	5	5	5	4	4	3	3	2	2	3.5	3	4.5	-	2	2

こんな感じな気がする。
簡単にピックアップしてみる。

・ レーフ戦

レーフ とレーフ で大きくダイヤが変わるのは通常Sの使い勝手と、DSの事故り安さ。
レーフ は互いに攻撃があんまりあたらぬがゲージを使いあえばダメージ交換がおきる。
レーフ は通常Sでサジ連携がSで無力化できるので、こちらの攻撃が届かず、向こうの攻撃が届く現象。
うた「僕は引退しなくていいらしい。」 ｷｯ

・ アンリ戦

前の日記でも書いたがS2個みてサジ、圧死させる事、ボスが機能しないがこんな感じかと。
のダイヤを下げてのは、BSと画面外に飛ばすDSの存在が大きい。
ばんじゃい「S撃たないとマインが消せない・・・」
ぼへ「しかしS撃つとサジを撃つ。」

・ ユルシュル戦

近接相性がそもそも悪い、遠距離は普通に勝てない、ボスが機能しない、ゴミ。
現時点では舐めプレイをされながら普通にいつでもお前殺せるし？みたいな対応なのが実情。
はボス対が若干楽な為、3とした。
ぼへ「HEYさまごめんなさい。」

・ チャンボ戦

圧死する。旧作SPとあまり変わらず微不利と思いきや相手にはスイートダッシュ(ストラップアクションダッシュ)が加わりスイートダッシュでじゃれられるだけで櫻子さんは立ち上がる事が出来ない。
ぼんくら「お前のEDYカードを0にする日はいつだ？」

・ ツイーラン戦

対戦相手がうまーぼさん、Agoさんレベルではないので微妙だが勝ち越してる。
その上で5分としてるのは、失礼な話だが、相手のレベルが疑問だから。の一言に尽きる。
今回のツイーランは範囲攻撃に乏しいので、マインが壊しにくいというのがある。
スパークボール装着時にあわせてサジれば、時間は+ - 0で交換できる。
後は籠城しつつ、相手の行動に合わせて後だしでダンスしていけば自然に勝てる事が多い。
@@@「きついつすわー」
ぼへ「こっちもきついわw」

・ ジャスパー戦

ジャスパー戦は距離をほぼ掌握された状態。サジを撃って辛うじて戦線を立て直せる感じ。
接近されて溜めMが露骨にしんどい。ジャスパー は曲げ溜めM出来る人が限られているので、横に逃げたい。
ただ、曲げ溜めMできる人だとただの博打になってしまう。何回か攻略は書いてるのでそれ参照。
うずら「ぼへさんの顔色悪いんですけど、大丈夫ですか？」
ぼへ「いや、考えてるところなんですよ」ど`牝`キ

・ ファビアン戦

マインが張れないので普通にダメージ負けすると思う。
ボス差があるかと思ったんだけど、適当に羽割ったらフルゲージなんだからカウンターボスで死亡しそう。
立ち回りにおいて櫻子が有利な点もあるにはあるんだが（ファビはサジに弱い）
開幕がもろにこちらが不利なので、やはりダメだろう。
といいつつ5
ぼへ「@@ファビアンの引退式です。」

・ 忍戦

アウトバーストみてDSが間に合いそうなのでこの評価。
対ボスがめんどくさいが、細かいダメージを取れる櫻子は忍に対しては結構強そうなイメージがある。
実際はまともなプレイヤーとは未対戦なので分かりません。

・ セオ戦

サジ落としたらセオ死ぬんじゃね？と思ってちょっとセオ使って櫻子戦やってみた。
相手櫻子「このキャラどうしたらいいの？ねえどうしたらいいの？」
ぼへセオ「くだらん。」（全弾発射）（ビーム）（全弾発射）（ビーム）（全弾発射）（ビーム）（全弾発射）（ビーム）
M近接範囲が長くちょっと、見づらいのでちょい格下位のセオは撲殺したい。

・ ミカ戦

遠距離：撃ち負ける
近距離：撃ち負ける
連勝補正が5位ついてて、負けてもいっかーとか思ってるミカなら殺せる
ぼへ「よっしゃ！帰ろうぜ！」
ウィングが全然見切れてないので、自分自身しょうもない被弾が多い。
DSが潰れにくいのでしっかり守る事。

・ ラナタス戦

まずBMを撃ちます。勝手に櫻子がビームをかんぐってダッシュします。BSを撃ちます。お疲れ様でした。
ボス対策がペルナより楽に思えるので、自分を信じて動き回ってダッシュしない事が大事だと思いました。
勝てないけど、昔のEスポ時のRev.Xペルナ戦みたいでちょっと面白いかもしれん。
りのある「負けてますけどいいんですか？」
ぼへ「・・・この状況でボス出してくれる相手だから今のうちにボス対策してんだよ・・・。」

・ ルカ戦

ルカは作業してれば並の櫻子は死ぬ。
僕も並なのでやっぱり死ぬ。
JIN「もうぼへさん せめて忍 に戻れって・・・」
ぼへ「がんばれがんばれできる絶対できるがんばれもっとやれるって！！
やれる気持ちの問題だががんばれがんばれそこだ！そこだ！」イタケンレヤワヨ

・ 櫻子 戦

とりあえずはDM差かな。
サジ差がどうであるかは未検証なので微不利にしておいた。

- ペルナ戦

まずBMを撃ちます。勝手に櫻子がビームをかんでダッシュします。BSを撃ちます。お疲れ様でした。
ラナタス戦よりくだらん。後地味にボスがラナタスよりうざいので、ボス対策ミスる可能性もあり、正直厳しい。
ヨウス「ゲガゲラ」
ぼへ「ゲガゲラ」チャリン