

## 焦土作戦

### サジタリウスによる焼畑農業のススメ

池袋で2桁連勝できたよ！という事で  
相手のレベルはおいといて、まだわかってない人は結構簡単に倒せます。  
連勝自慢とかアイタタタ！でもぼへさんは敢えて糞プレイヤーを目指して頑張ります！

#### ・焦土作戦

普通の人の簡単な倒し方、開幕は2ゲージ  
相手に接近します。

- 1：サジタリウスと空爆を使います。相手はダウンします。（残1ゲージ）
- 2：サジタリウスとサジタリウスを使います。相手はダウンします。（オーバーヒート）
- 3：相手の攻撃をくらったり攻撃をあてて1ゲージまで増やします。（残1ゲージ）
- 4：サジタリウスとサジタリウスを使います。相手はパニッシュします。（オーバーヒート）

ね？簡単でしょ？

上級者は空爆を防御ビット無敵で消したり無敵で消したりボスで回避されたり  
そもそも撃たせる状況を作られてくれないので、うまくいきません。  
なのでこの攻略は残念ながら無駄な書き込みになるのですが  
地元の「俺より弱いはずのペルナに負けるんだけど？ぶっちゃけむかつくwww」とかいう方がいましたら  
是非焦土作戦を使ってみてください。

あ、ルカには全く利かないので先にM近接をあてて相手のゲージを空にする作業があります。（血吐  
ペルナも一応アンチあるので使えませんが、まあ普通の人ならミスってくれるでしょう。

今回の日記はいもり氏の初心者向けのランダー攻略を頼まれた経緯もあって、  
使われるかどうかは未定ですがそのテンプレートにあわせてかいていきます。

### 旋光の輪舞DUO 初心者向け櫻子攻略

#### どんなキャラ？

相手の弾を防ぐ盾として機能するサブウェポンのトレースマインと、  
射撃弾数が多く攻撃を当てやすいメインウェポンのアサルトマシンガン  
サジタリウスを起点にフィールドを制圧していくキャラ。

- [ ]通常弾幕が優秀。マインが残りやすく、身を守りながら戦えるスペックを持つキャラ。
- [ ]弾幕技が優秀。ゲージを使い派手な攻撃を押し付けるキャラ。  
も も一長一短で、こっちの方が強い！と言い切れる要素が現在の所は無いです。  
強みは上記のように微妙に異なるので、自分が好きな絵の方を使ってもいいと思います。  
どのキャラにもある程度マシな環境で戦いたいなら を推しておきます。

まずはこれを覚えよう

- ・弾幕技はサジタリウスが一番強い。
- ・サジタリウスの爆心は殆どの弾を消してくれる為安全。サジタリウス 各種Mが基本！
- ・ボスは必ずレバー+Aによる機銃操作をマスターしよう。相手がパニッシュしている場合は大抵トドメがさせる。
- ・対ボスは主にサジタリウスを使用。サジタリウスの爆心より爆風の弾の方を当てられるような撃ち方が望ましい。

- [ ]DMの密集した弾幕は相当な数を正面に撃てるので場面場面で出せるようになりたい。
- [ ]サジタリウスから最速でサジタリウスを入力すると2ゲージを消費するが、画面に3つの大円爆心が出来ると、残った箇所に射撃をする。

サジタリウスがガチで重要なので詳しい話は弾幕技解説のサジタリウスでやります。

パートナー解説  
初めは

強化タイプは、アタックタイプをオススメします。  
支援は難しいですが、 は攻撃ビット、空爆 は防御ビットをオススメします。

#### 通常攻撃解説

##### ・ M

弾速が速く威力の弱い弾を出す。  
相手はマインを潰そうとする為、バリア攻撃等を多様する。  
その行動に対するアンチテーゼともいえるのがこの攻撃。  
相手のキャラをよく見て、差し込んでいきたい。

##### ・ BM

弾速が速く威力の弱い弾を出す。  
マインがしっかり張れる相手なら、マインの裏から射撃するのが基本。  
使いやすい攻撃方法なので多様しがちだが、  
撃てる弾の威力が低い為、相手の攻撃をバリアしながら撃ち返すにはゲージが勿体無く不向き。  
オーバーヒート前提でゲージをまわす場合は、0~1ゲージ間はバリアで攻撃を吸っても良い。  
どうせオーバーヒートしますし。

##### ・ DM

DMは密集した弾幕と、拡散した弾幕を使い分ける事が出来る。  
相手から離れるようなDM、横切るとなDMで拡散した弾幕。  
相手に接近するようなDM、八橋DM等で密集した弾幕。  
相手のDM硬直等をとる場合は、密集した弾幕でしっかり取れるようになりたい。  
対策出来てない相手ならDMがわかり易く強力なのでダッシュカウンターダメージに注意しつつばら撒く事。

##### ・ S

設置できれば、次のSリロードまでは相手の弾を消す壁として機能する。  
当たれば相手は強制中ダウンを連続で起こすので、追撃でS近接かMを当てていこう。  
[ ] 近くに設置したいときに、Mと一緒に撃つ。その性質から守りに使うことが多い。  
[ ] 遠くに設置したいときに使う、Mと一緒に撃つ。設置できたらマインに向かってDM等。

##### ・ BS

BMとBSは同時に撃つのが大切。  
AとMを押しっぱなしにしてSを拵拵拵。  
相手は基本はマインを消そうとしてくるので、M射撃は見せておいたほうが良い。  
[ ] 敵に誘導し遠くまで飛ぶ、サジで埋め尽くしたときや、こちらのDMが機能している時に投げておくと当たる。  
[ ] 近くに設置するので、守勢に回るときに使う。

##### ・ DS

櫻子の後ろから出る性質から、接近戦を拒否する手段として強力。  
[ ] は敵に一定時間誘導するので遅いキャラや近接周りの選択肢としては よりも使える。  
[ ] 櫻子の動きに沿うように四つ並べて設置。DS後DMS近接を出すとマインを守ってくれる。安全に設置したいときには役に立つ。

#### Sに関して

櫻子は基本的にマイン無しでの撃ち合いは非常に弱い。  
1試合にマインが置ける数で、試合の生存率も違ってきます。  
とはいえマインは非常に脆く、壊されるとリロードまで地獄を見る一面もありますので、ちょっと補足しておきます。

・ サジタリウスを利用する。  
サジタリウスの爆風の中にマインを投げ込むような感じで戦いましょう。  
それだけでマインは比較的簡単に張れます。

- ・着弾を意識する。

人の意識として、弾が来たら普通避けます。

この意識を利用し、こちらの攻撃が相手に着弾するタイミングでマインを撃つのが良いです。

相手はマインを潰そうとする意識と、攻撃を避けようとする意識がぶつかり、そこに付け入る隙が出てくる訳です。

- ・相手の硬直を見る。

相手が無造作なダッシュ攻撃を見せたとき、それはマインを置くチャンスです。

相手が動いてる時はそれ以上の行動はできなく、櫻子はマインを2方向に射出する為、大体どちらかが残る訳です。

## 弹幕技解説

- ・スコルピオ（通常時C）

現状、ただのコマンドミスでしか使われない。

対ボスで多少身を守る時に使う。

- ・サジタリウス（ $\square$  + C）

マーカーを任意のレバー方向に置いて、爆発するミサイルを落とす技。

櫻子の代名詞とも言える程多用する技。

爆心はプレイヤー側の櫻子しか入れない空間なので、画面を埋めて逃げ場を無くしたり、身を守るために投下したりできる。

爆風は見た目はしょぼいが、拡散弾なので相手のダッシュ等の移動行動がしづらくなる。

マーカー音が鳴るちょい前にダッシュすると硬直をキャンセルでき、ちゃんと落ちてくる。

最速キャンセルのタイミングが若干難しい。

[ ]4 発投下可能。爆心が小さく爆風も  $\square$  に比べると左程強くはないが、全キャラ中ではかなり強い弹幕技。

[ ]2 発投下可能。爆心が大きく爆風の広がり方も強い。

## サジタリウス連携

サジタリウスは全キャラ中でもかなり高性能な弹幕技である。

サジタリウスの大きな特徴として、入力してすぐに弹幕が張れる物ではない。

落ちてきて爆風が出るまでに時間がかかるのを利用して、弹幕技と通常攻撃を重ねる事が出来る。

非力な通常攻撃も、サジタリウスが落ちてきて爆風が展開している間だけは非常に強力な弹幕を作る事が出来る。

- ・サジタリウス + 立ちM立ちS

サジタリウスの爆風は範囲攻撃で、バリアで吸えばダメージは比較的軽微で対処される。

それを衝く為に、立ちMと連携するという物。

分かりやすく強力な基本連係なので覚えておくと良い。

- ・サジタリウス + BMBS

BMは本来、動く敵を狙い撃つ為に使われる。

サジタリウス着弾が相手の直下に落ちる場合、相手は動かざるを得ない。

それを狙い撃つのがBMBSの連携となる。

- ・サジタリウス + 立ちS、DM

サジタリウスを入力した時に、相手がサジタリウスを画面外に消そうとする動きを見せるときがある。

この時は、サジタリウス目掛けてのDMでスクロールアウトしないように画面を制御する必要がある。

反撃を受ける可能性もあるが、サジタリウスの爆風のある中では相手も効果的な迎撃ができないので結構効果的。

- ・サジタリウス + サジタリウス

サジタリウスの最後の1発をダッシュキャンセルし、即サジタリウスを入力する連携。

4ゲージの櫻子が2ゲージも吐いてしまう大技だが、相手に攻撃を当ててゲージを回収するのを目標にしている。

相手が近距離にいて、尚且つサジタリウス入力が通り、敵が距離を離れた時がチャンス。

画面の大半が爆風に包まれるぞ！

- ・フィアボレー（一回転 + C）

派手な弹幕と裏腹に威力が弱いので現状、あまり使われない。止めを刺すのには使える。

追加Mで放たれる射撃は回転方向によって制御されている。

櫻子は近接において、MS近接が弱い事から、相手のM近接をバリアした後にちょっと離れて安全にフィアボレーで取ったりする。

- M近接

近接レンジが非常に長く、発生は速い。  
出てる間のエフェクトが右足が光る程度で見辛く、割といやらしい。  
攻撃力はかなり低いがゲージ削る量と相談しよう。

- S近接

ルカ、ベルナ、ラナタスには劣るが硬直が少なく、かなり強い。  
直線に高速移動するので不意をついた移動手段としてもそこそこ使える。

- MS近接

判定が小さく硬直もあり、使い物にならない。  
そんなMS近接もボス弾幕をしのぐ用途なら一応それなりに使える。

## ボス

- 基本的にトドメ用に使う。

Nボスは相手バニッシュを倒せる可能性が高い。  
Fボスは1ダウンでバニッシュする体力を目安に、ゲージと相談しながら出す事になる。  
2ゲージあれば、それなりに働いてくれます。

## 上下共通

- レバー

機体を左右に揺らせる。  
下位置：主にMを入力している時に動かす。  
上位置：主にSを入力している時に動かす。

- A+レバー

機銃を任意方向に操作する。  
操作できる範囲はかなり広く、今どこを向いてるかきっちり把握する事。  
機銃弾が威力が高いので頑張って狙う事。

- MS

外側ミサイルポッドから壊すと爆風が出るミサイルを射出。  
相手の起き攻め用。

- C

内側ミサイルポッドからレーザー。  
対ユルシュルの分かん殺し用位。威力も弱い。

- A+M+S (Fボスのみ)

空爆、まず当たってくれないが、相手の開幕ボムを読んで回避する時に使う。  
あとは下位置ボスの翼が壊された時。

## 上位置

- M

正面が薄い7WAY。  
相手が翼側に移動しているとよくあたる。

- S

正面から5WAY、翼から範囲弾。  
基本的にはこれメイン。機銃操作と併用する事。

下位置

- M

弾速の速い10WAY、こうかくと物凄く強そう。  
相手が正面の場合は旋迴できる範囲が狭くて弱い。相手が翼側に移動するとよくあたる。  
必ず機銃操作と併用する事。

- S

左右の砲門と、正面の機銃からの射撃

- 簡単な使い方。

上位置：左右に揺らしながらSがメイン。翼に張り付かれる前にMを撃つ。相手がダウンした場合MSのミサイルを1発でも置いておくが良い。

下位置：Sがメイン。翼に張り付かれたらMを撃つ。相手がダウンした場合MSのミサイルを1発でも置いておくが良い。  
FボスのA + M + S同時押しの空爆は相手のボムを避ける事が出来る。予知して使おう。

対ボス基本

エクスプロージョンや、ウェーブを使う場合はボム ゲージが尽きるまでサジタリウスを撃つ。  
使わない場合は一番張りやすいマインを張ってからサジタリウス連打したい。