

10/21 櫻子 想定ぼへ脳内ダイアグラム

前提条件

あくまでも現時点、稼働1ヶ月時点でのダイアなので、これもやっぱり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

10/14時点

	レフ	レフ	ハル	モニ	ユル	ユル	ホ°	ホ°	ツイ	ツイ	ニン	ニン	ファ	ファ	忍	忍	才	才	カ	カ	ナ	ヌ	肋	肋	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

10/21時点

	レフ	レフ	ハル	モニ	ユル	ユル	ホ°	ホ°	ツイ	ツイ	ニン	ニン	ファ	ファ	忍	忍	才	才	カ	カ	ナ	ヌ	肋	肋	櫻	櫻	ハ	ハ
櫻	5.5	4	6	5.5	3	3.5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4.5	4	4.5	4.5	4	3.5	3.5	3.5	4.5	-	3	3

こんな感じな気がする。

5が多いのは、対策が大体分かったけど

有名プレイヤーとの対戦がそもそもないので、明確ではなく相手分の対策が出てくると分からないってのが多いです。

ぼへ個人的な能力は画面見ない、計算だけでゲームする、反応遅いと

そんなに高くないので、実際能力高い人が触ると全部.5位+されるんじゃないですかねえ。

今日は動画の解説でお茶を濁します。

と、ありますが、これは一つの戦い方の発見が昨日あったのでそれのお話ですかね。

・ 職場でのぼへ思考

対ルカ動画あがってるんだけど、実はあの動画攻略としてはダメなんだよな。

対戦はあれはあれで真面目なんだけど、

ルカの近接周りは実際の所そんなに低くないのと、櫻子近接が少し微妙な所もあり

動画みてもらえば分かるのですが、対戦していくうちに、この対策は違うなと思った。

相手のゲージを奪ってもサジを撃つゲージが殆どたまらない。

相手は5ゲージ、こちらは4ゲージだと、どうしても相手が先に溜まってしまおうのでなかなかチャンスが作れていないのが現実です。

動画を見る時に、「何を食らって負けたか」を見るのは大切な事です。

ルカ対策とすれば、ルカは櫻子が接近してきた所、バリアしてMを出せばまあ無理ですよーという感じでした。BMは3セット出て、ルカBM中に、櫻子がS近接を無理やりしかけにいて止められてる場面で

「この対策が看破された」

という訳です。

- 近接周り性能

櫻子側

M近接が強いのですが、Mをバリアされた時、次のM射程（踏み込み）が無く、攻撃速度も遅くてMMSかMMMの択が弱いです。S近接も強いですが、同じ速度でルカやペル、ラナのS近接と撃ち合うと負けます。

ルカ側

疾風、機体硬度、MS近接、S近接性能では櫻子より上になっており。櫻子側は仕掛ける側であれば、間合いに入ってくるまでの距離も優位に立てる条件という訳で

ここまで条件を出されると、櫻子側が近接をしかけるという行動は

「2:8を3:7に変える。」

という悲しい意味でしかないのが現実だと思います。

- 戦い方の見直し。

そこで、悶々と考えた所出た結論に近い草案がこれ。

開幕から全弾撃ちきって1ダメかボスを破壊してゲージを回収する。
開幕は2ゲージ。

三条櫻子	ルカべるへる
DS	溜めM
サジタリウス（残ゲージ1）	ハイパーブースター
サジタリウス（残ゲージ0）	ハイパーブースター
サジタリウス（OH）	ダッシュで避ける
空爆	ボス
破壊できません（OH）	WIN

うーん、これじゃあ勝てない。

ぼへ 2009年10月21日 17:13

あ-----！
僕頭いいわ最高！

ぼへ 2009年10月21日 17:19

ここまではっ計算どおりっ！！

@月 2009年10月21日 18:46

ピョソ

顔@ 2009年10月21日 19:19

AIだけのドラクエ戦闘みたいだな

そこでぼへさんは原点に戻って思いつきました。
相手がハイパーブスターで消せる回数は2回であるという事。
つまり、ゲージさえあればルカに攻撃が届くというわけだ。

さて、どうやって溜めるかと考えた所

- 歩きによる素避け
- マイン籠城
- アシストはスピード
- 1ゲージあれば、サジが2 * 2発撃てて、ハイパーブスターを使い切らせる事が出来る
- 2ゲージ ~ 3ゲージからのサジ全弾発射
- 最大強化されたルカの攻撃をサジ後のマインでしっかり身を守る

これで、ルカに効果的なダメージを与えられる。

実践した結果、厳しいけどちゃんと勝てました！
アシストをスピードにすると、歩き避けがかなり安定します。
レーザーサイトをがん見して、ひたすら避けてマインの上では何もせずひたすらゲージを溜める。

僕は必死なんだが周りは笑ってるwww

「DSだDS!!!」
「ぼへ弾を撃つな撃ったらいかん！」
「ゲージを！ゲージをためるんや！」

と野次やらなにやら飛びながら、ひたすら避けて3ゲージ

ぼへ「ウ材材」

三条櫻子	ルカべるへる
DS	溜めM
サジタリウス(残ゲージ2)	ハイパーブスター
サジタリウス(残ゲージ1)	ハイパーブスター
サジタリウス(残ゲージ0)	ダッシュで避ける
空爆	防御ビット
サジタリウス(OH)	\(^o^)/

- サジタリウスは無事に命中致しました。

まあ、ボスでもよかったんじゃないかと客観的に思ったけど、
対マサダは一応ゲージを回収できるので、これでいいかなと思いました。

そしてこの攻略、ユルシュルにも代用できそうなのでダイアを更新しておいた。

という訳で、櫻子は僕の中ではだんだん強キャラに見えてきました。
もう櫻子に負けても引退しなくていいんだよ！