

## 川越大会結果

ぶっちゃけ川越なら倒せるんじゃないかと  
不純な気持ちを隠しきれず（本当はフォースをやり）に出撃

### 2回戦敗退

まあ、ちょっと僕の愚痴を聞いてくれ

1回戦目

対 SEO

セオさんはもう希少種じゃないんです。このキャラまじツエー！

という訳で、

1回戦目ですが、動画台で戦っていたようなので櫻子VSセオで世の中に初めて流れるかもしれない。

内容としては、体力半分程残して勝利。

対戦相手は、あんまり慣れてないっばかったから撲殺してもよかったけど。

も も同じような立ち回りで、その場にいた乱入してきたセオはがれなセオ 以外は倒しておいた。  
(がれなセオはあと0.5ダウン分程削らないといけませんが、それなりに接戦)

但しこの遠距離戦は果てしなく分からん殺しが激しいと思う。  
なんで負ける訳？と相手に回り込みターボ近接で問いただしたい！

- 対セオ 11/8改訂版

対セオは今まで近距離戦とサジメインの戦い方を押していましたが  
この戦い方にプラスして、遠距離戦を多少研究し、それを加味する事でこちらのカードの数を増やし  
相手の対応できてないカードを出す事で勝ち筋を無理やり作った。

実際セオ側からしたら、遠距離撃ち合いで負ける訳が無いという固定概念があるので人によっては脆い部分もある。

- 対セオ遠距離戦

セオの泣き所についてちょっと調査する為に何コインか、CPUで調べてたんだが  
こいつの射撃戦においての弱点は範囲攻撃がBMで撃てない事と感じた。  
ようするに立ちMで大きくダメージを食らわなければ、それなりに戦える・・・と。

VSセオ立ちM

セオの立ちMは5WAY\*3を1セットという凶悪な代物だが

置いて撃つ事が出来ない事と（まあ、できるらしいが）範囲とはいえ弾道が一定な事だ。

つまりちょん避けしてればいい。

もっといえば飛びまくってくるホーミングを避けつつちょん避けかw

ちょん避けしながら最大遠距離でM撃てばM射角がセオの遅い歩き（初動）にパァァかすってくれる。

これだけなら、まあセオがまだ有利だが

櫻子側はサジタリウスがあるので遠距離でゲージを増やしていけば良い。

VSセオBM

セオBMには一応DMやマインが対応して機能する。

マインを撒いておけばホーミングをそこで潰せるので置けるだけで楽になるので

BMの時は攻撃が当たらない事に苛立つより、ゲージを増やす時間と認識すれば良いと思う。

ゲージが増えたらセオが当たらないBMを撃った瞬間に避けてサジタリウスで反撃

VSクイーンボール

サジタリウスのゲージが貰えるのでクイーンボールにあわせてサジ DMをしたい。

上手いくと2ゲージ位増えるので嬉しい。

VSナイトメア

撃たせたくない、まあ、あんまり撃ってこないが、

立ちMで冷静にとってやるう。

まあこんな感じ。

## 2回戦目 ペルナ

大宮のプレイヤー、なんだかんだで2位までいきやがった。やりおる。  
あんまり負けたくなかったんだが現実は厳しかった。  
とはいえ1:1から最後はサジが落ちてくるのが早いか、ビームが当たるのが早いかの迷勝負になった。  
相手がボス対策分かってなかったが  
僕も野試合で見た他人のボス対策を大会で試してみるという好奇心が勝ってしまったw

ゲームの流れはペルナの心を読みつつビームを避けてサジを落とす単純な物。  
ノリでDM撃つんちゃうのんサジタリウスとか（相手のDMに合わせてサジが決まればミサイルでゲージが回収できる。）  
近距離BMとかでノリで倒すのが良い。  
対戦中てっきりDSの存在を無視していたのでそこも敗因。

### ・ 対ペルナ

基本的に厳しいと思う相手。  
ビームを適当にまわす人が多いので、ビームタイミングは見る事。  
相手のSリロード中に、DM連打等の一定の行動を見せて相手に行動を印象付けるのは結構効果的。

DM DM DM・・・ダッシュターン！みたいな感じで。

ただ、やっぱり  
じゃんけんを例に考えると  
じゃんけんの際にローキックを食らい続け、ぼーんでアッパーカットが飛んできてそれに当たるとゲーム終了  
というゲームで  
やはり何処か勝てない香りがするのは気のせいかしら。  
ぼーんの際にアッパーカットを回避して

あーいこーでのタイミングでチョコキ限定の目潰し（サジタリウス連打）をかけて  
目がー目がー言わせたら勝ちとか

もうこれじゃんけんじゃねえな。

相手に印象付けるプレイはローキックを食らい続けるような物なので  
アッパーカットは、やはり普通に避けるしかない。  
どうしても避けられない人は、そういう観点（相手の意識操作）からゲームをみると面白いかもなあという感じ。

個人的にはペルナはアッパーカットの数が少ない の方がまだ楽。  
これは僕自身ビームを見てからあまり避けられないからである。  
上級者的には ビームは当たっちゃダメだろという事なので、まだまだ修行が足りない。

### ・ 大会総括。

もし仮に、このペルナを倒したら

3回戦目はルカ のJIN  
決勝戦はルカ のあさかた？

が待っておりました。  
なんつーか重量級はもうお腹一杯ですう・・・。

櫻子/トライアドは現状中堅位にはいると思うんだが  
強いデブキャラが安定して大会に残りやすいので、倒してくれる中量級、軽量級が育ってこないとキツイ。  
つまりまあ、自分の力だけでは現状優勝とかは難しいと思うが  
勝てないではなく、ちゃんとチャンスを作る為に諦めずプレイしていく事が肝要かなあと。

あと櫻子の評価が低い事もあるので、そこは強みかもなーと。

### ・ 櫻子バグ

グレフから正式のコメントが来たので、  
前に書いた事もあり、あんまり影響ない物と思うので返信の大体コピペで書いておきます。  
（大体であり、表現は私が触ってるかもしれませn。）

- 原因

櫻子のM近接攻撃において、相手を拘束するHITが発生する特定時間中に、画面上に残った相手の攻撃が櫻子側にHITした結果、櫻子が小ダウンを起こす。

そうすると近接状態が解除され、櫻子側に拘束HITが残ったままになる。

- 症状

櫻子の前方にHITが残ったままになる。攻撃力はないが、前方にM近接と同じ属性を持つHIT（=弾を消す）が出続ける。

- 現象が起こったときの対処方法

再び櫻子が相手にM近接攻撃をフィニッシュまで当てる  
どちらかがB.O.S.S.攻撃を発動する

ユルシュルバグと同じですが、こちらの方が凶悪かな。  
ただ条件がリスクは伴う近接なのと、自ら狙うのは難しいのが救いかなと思います。  
ぼへさんの大体のプレイ回数を考えると

300/9位で、その内7戦がレーフ戦。理由分かりやすいw  
そう考えると、普通の戦いではあんまり出ないバグなんだろうなあと思いました。