

気分の問題

と 煮詰め直し

いり「ぼへはの方が向いてるだろ、なんで使わないの？」
ぼへ「サブキャラ使う余裕がなくて・・・。」

JIN「なら10回に1回は負けるかもしれない。」
ぼへ「え、あ、はい」

b n k r「まあ、どっちでも一緒やけどな。」
ぼへ「ヒキ」

・ 櫻子

見えて来た反面浮上する櫻子
サジを撃つ度に沈下する櫻子

がやっぱり面白い。
何よりキャラ絵が良い。軍服っぽいのも更に良い。Fボスカットインも映える。(同じだが)

性能微考察
誰もがわかってると思うが自分整理用。

M

DMが大きく違う。
は3列、は2列だが
弾速が早く、遠距離の相手行動に対するカウンターで有効射撃になるのは
は1列、は2列で密度、範囲共にが上。

一方、相手の小ダウン管理やこちらから弾幕を張れる点は
3列、2列でが上

メイン

メインはかなり強い。
S、BSはが強い
DSのみ用途が異なるので分け。
全体的にの圧勝

立ち回りサジ

サジが相手の行動を大きく抑える事ができる
相手にバリアやなんらかの回避手段を強要出来る
サジは全体的に弱い。
捌く択が多過ぎ

対ボスサジ

瞬間的に安全確保する上では。
直撃火力は多分。
爆風火力はだが爆風をおこすのが爆心でかすぎと大変
分け

にする事でどこが楽か

ルカ戦の飛び石が作りやすい、歩き回避と歩きSに勝るものはない。
のサジタリウスが簡単に対処できるキャラにはの方が強い。
DSで近距離の相手を動かす事が出来る。

反面、
メインの硬さ等は同じなので分かってる相手にはやはり押し込まれやすいのと逆転要素が低い。
せっかくゲージを溜めてボスも、レーザー箇所が極端に脆く、逆にゲージを回収されやすい。

・ 秋葉原輪舞

クラセガで大会が行われるのにHEYに人が集まるのは解せんがCPU1本だから、初心者も寄り付かないという事かな？

クラセガは大会で筐体分インカム稼ぎ終わったら撤去されるだろうなあ
秋葉原の大会スポットがトライタワーだけになるから微妙なんだが、守ろうとするにも
やってる人が初心者が多くて、対戦狂の自分としては入れず結局別ゲーセンに行く事になってしまう。
なんとかならんもんか。

逆にHEYは大会は絶対しないスタイルで音も爆音でレパーもなんかたまに微妙で画面はピカピカなので、
本当にどうでもいいんだが人はいるから対戦狂の自分としては金を入れてしまう罫。

・ 対忍

誰だ、忍戦5分以上って言った奴は出て来い！！！！

あ、自分や。

相手は何でもそつなく使える秋葉原HEYの主。大会は出ない系の人
この人SPの時も最後までやってて、普通に立ち回り強かった。ボス対策とかが抜けてたけど。

対戦したがむっちゃキツイ。
立ち回りは5分の様相だが、ボスの期待値がまんまキャラ差になってる。
忍「NボスとFボスどっちがいい？」

こちらがバニッシュすると、タロンが飛んできて
相手がバニッシュすると、タロンが飛んできて
接戦だとタロンが飛んできてくる。

そういえばこのゲームやった事がある。
櫻子「別にカウンターFボスでも構わないんですが？」
カレル「悔しいボス撃てないしドメ刺せないびくんびくん」

こんな所でお鉢が回ってきたか・・・。

Fボスの対策が出来なくて、M+Sで1ダウンw AMSで1ダウンw
くっその攻略どっかでみたぞ・・・。

あ、自分や。

DMがトラウマで、夢に出てきてマジ悪夢だった。
というかDMの音がうざくて、今もファンファン言うてるのがやばい。

思考の回転

忍視点

- ・ アウトバースト アウトバーストの位置取る連携
- ・ フォーメーションビットからのワンチャンDM連射
- ・ サジタリウスはMS近接の弾消しやマインで防御

方針：櫻子をDMやアウバで圧迫しつつ、詰める。

櫻子視点

- ・ アウトバーストはDSで守れる近距離気味でアウトバースト投げられるときつい。
- ・ フォーメーションビットが場に出るとヤバイ。マインは通らない。

対策：見る場所は、忍のゲージ。忍のゲージが減った瞬間にDSかサジを入力しないといけない。

- ・ 弾数、基礎Mに関してはBM、DMの撃ちあいには微有利。立ちMは不利

方針：BMによる籠城で小ダウンを与えてDMで、ゲームをぐだぐだにする。

忍視点

遠距離の撃ちあい細かいダメージを喰らいジリ貧になりやすい。
籠城を崩すタイミングでアウトバーストが通れば、一方的有利なので
マインとアウトバーストでやはり距離を詰めるのが正解臭い。
リードさえとれば、サジ爆風を溜めMで消す事もできマインもFボスもあるので安泰。
方針：変更はない、常に攻める必要はない

という感じで

立ち回りは

櫻子：基本を守り、地味なダメージを蓄積させる。忍は軽装甲なので十分。

忍：櫻子のゲージとマインの隙間、及び2ゲージを使用して無理やりチャンスを作って、Fボス圏内に引きずりこめば勝ち

ボスが不利なので、おそらく4.5か4位の印象。

僕が下手なだけという見方も出来るのでまあ、あまり深くとるな。

・ 対JIN

2.5ゲージFボスの期待値が1ダウンのみの予感。
盛り上がってきた中

JIN「櫻子がルカにやるべき事見えたね！やったな！」

ぼへ「(・・・)ダレカ カド'タム」

えーと、歩いて全弾回避してマイン張って、ルカの安直な行動に近接を入れて
無理と判断したらまた下がらしましょう。

・ 対mんぼう

こいつのビームはまるで避けれない。
というかペルナ戦はペルナの拳動みればビーム分かるんだが
分かってダッシュしても間に合っていないのが結局ダメ。
おっさんにはもう無理なのか・・・

開幕は一回安定くさいのを見つけた。

何故か結構接戦になる時がある。

マンボウ「櫻子 (笑)とか言っていると負けてしまう」

ぼへ「(・・・)ダレカ カド'タム」

次回 櫻子 日記19

【チャンスがある限り、俺はあきらめない！～ブッチャーバード炎上！】でお送りします。