

苦笑い

名無しは好き放題

いやあボロクソに言われてますねw
mixiの日記まで貼っていただいて本当にご苦労様です！

セオ使いに煽られたとかまあ色々言われてますが、そんな事はないなあ。
任意の上で煽り合った事はあるんだが、なんか捏造もほどほどにしとけー
僕に負けた方々でしょうかねえ、それとも僕に勝ちこした人でしょうかねw

でもまあ、現時点の攻略でデブキャラが櫻子に負けれる。負け越せるのは基本的にはないと思う
実際の戦いでは、

【事故】【駆け引き】【知識】で勝てる試合はあるが、これが僕が相手より勝っているだけで。
【理論】【期待値】では必ず負けると思う。
負けるのははっきりいって努力が足らんし、負けたくないという気持ちか欠如していると思うので
本気を出してもらおう為にも僕は全力で馬鹿にしながら戦いますw

このWikiに細部の文言まで配慮する気はないです。皆さんが勝手に見に来てる訳ですから不快に思えば見に来なければOK！
URL貼るページのみ考慮します。特定個人を馬鹿にする発言はしません。
カスと思われても大いに結構です。

実際の所は非公開にした方が、僕のためにいいんでしょうけどね。

弹幕技小ネタまとめ

スコルピオ

前面にミサイルを大量に投げる技
爆風はそれなりに長く残り、弾を消してくれる。

・ 近接系

ティーランスパークボール台車 Sを、S見たタイミングで入力すれば潰せる
(大体70%位のヒット率、当たるとS近接で良いダメ、当たらないとS近接を喰らう)
この検証で、相手の近接に対してスコルピオが使えるという妄想が生まれたが
今の所ティーランのS近接ペルナラナタス？に効果があった。
それ以外は、一方的に殴られる。

・ 射撃系

チャンボの開幕対策、ストラップアクションを拒否する選択肢にはなる。
ミカのみサイル無しのデフデフにも効果的
基本的に、貫通弾がない相手の2ゲージコンボ、フォロースルーの長い範囲系DMを超先読みで取る感じ。
但しまあ、意図して使うレベルにはまだまだ足りない感。

フィアボレー

使い道があんまり見当たらない。 のボス対策はこちらの方がダメは入る時がある。
忍ボスの中央先端機銃を破壊するのに強い。

サジタリウス

攻撃に使う場合は、サジ落下点と敵の位置と自分の位置が一直線にならないように撃つ。
防御に使う場合は、サジ落下点を、敵の位置と自分の位置の間に入るように撃つ。

サジを消される原因は

1. キャンセルが遅い。
 2. 落とす位置にあわせたダッシュができていない。
 3. 画面表示の範囲を理解していない。
 4. こちらのダッシュに合わせて接近されやすいダッシュをしている。
- の4つが原因として考えられる
若い番号程初歩的なミス。

1はサポートしようがないが消される事が多いようなら

- ・相手のダッシュを見てからサジを入力する。
- ・最大遠距離で撃つ時は、リング際を意識する事。
- ・レバーが8方向にしか移動できないのを利用して、X軸Y軸が敵と重ならない位置でサジを入力する。
- ・リング際で入力する場合は相手の接近だけを警戒する。(相手のダッシュを見てから大きくダッシュをする。

という対策を用意してみました。

まあ、結構当たり前の話なのかもしれないが、実戦は結構過酷。出来てない人は頑張れ。

通常技小ネタまとめ

ダッシュ攻撃後のターンについて

DM後のターンは、櫻子のダッシュ硬直が π 社為使いにくく、 カク と移動した後に、トライアドが凄い硬直を見せてしまう。

しかし、あと1cm気合を入れればメインに入れるのという時に、 カク と車庫入れする事が出来る。覚えておけばDM後のフォローが出来る為、敵の狙い撃ちから多少生存率が上がる。

また、難しいがダッシュ攻撃後のターンの移動中に、再度Aを押すと普通に止まり、こちらはすぐ行動できる。移動距離も縮まるし、やや入力が忙しくなるが、ターン後のダッシュキャンセルが出来ないと攻撃出来ない状態が長く続かないので、これも小ネタだと思う。

BMの持続について

今回、BM斉射中に近接範囲に入られても、押しっぱなしにしていれば近接に化けずそのままBMを垂れ流す事が出来る。一番最初にうまく使ってるなあと思ってみてたのはJINさんかな。知識としてはもっと昔の知識だが、実用してるのを見てから1ヶ月前位の知識なので一応紹介。櫻子ではツイランの台車や接近するDMにあわせてBMを入れておくと接近戦を優位に進める事が出来る。肉を切らせて骨を絶つとはまさにこの事

アシストまとめ

推奨は空爆、防御ビット
キャラ限定でナパーム
攻撃ビットは主観では今の所は一番微妙。

- ・ 空爆

攻防一体

攻：移動制限可能なサジ連携

防：開幕拒否、攻撃ビット拒否、マイン籠城繋ぎ

- ・ 防御ビット

攻：範囲攻撃でBMとの相性が抜群、長い持続時間

防：小アンチ、ビット防御

- ・ ナパーム

攻：ナパームを当てる目的でのサジ連携

防：相手を長く移動させる事が出来る

- ・ 攻撃ビット

そもそも攻撃ビットを持つ意味は

自キャラがBMメインで戦えず、防御ビットを有効に使えないキャラの救済措置に思える。

相手が攻撃ビットなら、ゲージが稼げるという意味ではアリなのだがw

タイプまとめ

の推奨はATK

の推奨はATK、DEF

攻略は 視点。

- ATK

利点：ボス火力が安定する。対ボスで連携を組み立て易い

欠点：わずか3回ダウンで死亡。

- DEF

利点：ダッシュ距離が短くなり、ダッシュ攻撃のテンポが良くなる感覚。単純に硬い

欠点：歩き移動が遅くなり、歩いて弾を避ける必要のある組み合わせに弱い。ボス火力が全然足りない。

- SPD

利点：攻撃を打たずにゲージを回復するのは早い。ハイパービームは強い。

欠点：櫻子は細かい射撃でゲージを回収するのがメインになりやすく、推奨されない。

僕の主観ではATK>DEF>SPD

櫻子 はサジ4発による対ボスが強化されてると、

DMが硬直を取るDMではなくばら撒いて小ダウンを稼ぐDMなのでかなり合ってる。

安定感を取り入れたいならDEFが良いかもしれない。