

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。

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！
- * 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。

弾幕解説

- * 正面火力が高い弾幕（直線弾幕）

・ 立ちM

弾速が早く相手がバリアすると思う前に押して抑制しても、バリア攻撃を止めさせる用途としても強力。基本相手のバリア攻撃は立ちMで止めさせる事が多い。何もする事なかったらとりあえず立ちMで良いと思います。（ゲージが増えないが初めはそれに気を回す余裕が無いので。）

・ BM

BMもレバーを入れなければ、相手に向かって十分な弾数と弾速を持つ為、これも良く用いる。立ちMと違うのは、自分の状態がバリアしているという事と、弾速が立ちMより低い事が大きい。しかし、近距離の撃ち合いでは、相手の攻撃を歩き移動で回避しにくく、立ちM状態では仰け反る場合が出てしまう為結果的にBMの方が正面火力が高くなる場合がある。使い分けよう。

・ 前DM

相手に向かってダッシュMを撃つと、敵側に向かって弾の塊を射出する。不意打ちになるが、危険も当然大きい。尚且つ、櫻子のダッシュ方向に線を引いて、敵側のスペースにしか弾を出さないので遠距離だと簡単に避けられる。相手のダッシュ方向をある程度見定めるか、試合の流れを見て当てないと勝てないと感じたときのぶっぱなし攻撃。

・ 前 後集弾DM

弾の塊を相手に向かって射出しつつ、自分は下がるというのがミソ。マインの上に居座るような籠り方をすると、次出すマインは自然と敵の弾に晒される時間が長くなり生きていけない。それを相手を知って、マインを壊す構えを見せてる時に、弾の塊を出しつつ画面の後ろに下がり、マインを出す隙や、相手を揺さぶるのが主な用途。又、相手がサジタリウス弾幕をMS近接や弾消し弾幕で拒否った時にサジの弾幕が過ぎた後に、塊が飛んでくるというプレッシャーを見せると相手ちょとびびる。

・ サジタリウス

サジタリウスは正面火力が事実上は最大で、真下に落とされた場合は必ず移動が無敵で消すかしないといけない。相手を動かす兵器であるという事も認識しなそう。

- * 命中率が高い弾幕（範囲弾幕）

・ BM

射撃戦の華ともいえるBM。櫻子のBMは威力が弱いといわれつつも弾速が早く性能が高め。相手のDMやダッシュを捕らえる為に職人になる勢いで射撃しましょう。安易なダッシュ攻撃をしてくる人には、ダッシュ攻撃の終着点にBMを先に置いておいて敵の弾がくるまでにこちらは退避。と出来るようになれば一人前だと思います。

- DM

櫻子DMは普通に使うと、範囲攻撃になっている。
相手が精一杯ダッシュしないと、ひっかかるような仕様で、しかも射角は自在なので上手く使いこなしたい。
用途としては、敵の攻撃を避けながら攻撃をするというのがメインの使い方となる。
自分からDMする事もあるが、DM弾幕は薄めで相手の範囲攻撃に必ず負ける。
相手に対して、垂直に八橋DMを撃つと幅が狭まり、その分火力は増す。

- サジタリウス

サジタリウスは最大の正面火力を持つと同時に、最大の範囲火力も担っている。
爆風の弾は非常に多くの弾数を射出し、ダッシュで被弾するようなら即小ダウンする。
相手の行動を大きく制限する武装である事も認識しなおそう。

* 相手を追尾する攻撃（誘導弾幕）

- 櫻子 には存在しない。

これが理由で、櫻子は相手を動かす行動が非常に限られていて、尚且つどの攻撃も直接的な弾道を描いてしまう。
時間差攻撃もサジタリウス以外は出来ない。

弾幕技解説

- スコルピオ（通常時C）

現状は左程使えた弾幕技ではないが、痒い所に気が利く性能。
具体的にいえばミサイルの小ダウンとミサイル爆発の長時間残る爆風が強み
チャンボの開幕、ツイーラン台車の切り返し選択肢、ミカの重ねディフュージョン
レーフのリボン弾幕、対ボスに対して先押し気味で安全確保
スコルピオを撃って長すぎる硬直と信頼できない隙間に負けたというシーンは今まで何度もあるが、
撃たないと負ける時が存在する以上弾幕技と認められてよいと思う。

- サジタリウス（ + 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。
2発投下可能。爆心が大きく爆風の広がり方も強い。

初心者お勧めの落とし方は、
まず相手のいる方向にレバーを入れる
次に入力した逆側に歩く
Cを押す C
じッ
じッ そのまま歩いてる方向にA

- フィアボレー（一回転 + C）

現時点では使いこなすのは難しい性能。
近接間合いでの無敵時間を利用したショットガンの使い方が強いが、
メイン5WAYががんばってる時間以外は広がりきってしまい役に立たない。
無敵付加には使えそうなので、今のところそれ位じゃなからうか。

*近接周り

- 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トライアドの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。

- 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。
DM中に近接範囲にはいった時にS連打してると
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。
攻撃ビットを出された時に相手に接近するようにDMを撃ちつつ、
近接レンジに入りS近ダッシュで切り返すなんて大技も可能。

- 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。
MS近接の弾消しはエネルギー（針弾）に対しては強いが実弾系（光弾、丸弾）

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、今どこを向いてい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らん殺し用位。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。

上位置ボス

- 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廻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発でも置いておく和良好的。

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発でも置いておく和良好的。
FボスのA + M + S同時押し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спローションや、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。
体力がある場合は、集弾DMを使う事で相手のパーツや本体に大きなダメージを与える事が出来る。

ここから先はステップアップ攻略

* 籠城技術 (マイン)

- 籠城の基本

マインを射出、マインを設置、櫻子の移動が通常の流れとなっている。
マインを突き抜ける攻撃が今作では多いが、M弾を撃つことによって相殺を引き起こせば身を守る事は出来る。
籠城が出来ない人から、「どうすればいいの」と聞かれる事があるがアドバイスできる事は少なく

マインを射出した時に、マインがどこに設置されるかをイメージする事。
マインを設置出来た時に貫通する攻撃を持つキャラの武器を知る事。

この2点が、やはり基本になっていると思う。

- 籠城戦

マインを射出～マインの設置

この間に敵の妨害にマインが曝される事となり、残念ながら無策のSは殆ど消されてしまうのが現状です。
ここで、マインを守る行為、マインを投げるタイミングを櫻子は考えねばなりません

マインと同時にMを撃つ事で、マインを消そうとする行動と自衛の行動を喧嘩させる事。
相手の行動中を衝く。相手の行動硬直中にマインを投げると相手は成す術をもたない。

この2点が注意すべき点といえる。
相手の行動中というのを簡単に例を上げると、ジャスパーのSで移動中とかね、DMの硬直とかもそうね。

マインの設置～櫻子の移動

この間にはマインに対してではなく、櫻子に向かっての妨害が入る。
基本的にはマインに移動したがる櫻子の行動を潰してくる事になる。
櫻子側的に張れたマインには向かわないと意味がないのだが、マインと櫻子の間に射軸をあわせて攻撃される。
この時点で大切なのは、状況判断。
敵の弾幕は櫻子を狙っているのか、それともマインと櫻子の間を狙っているのかでやるべき事が変わってくる。
櫻子を狙う場合、櫻子は撃ちあいには出来ないがマインに向かっての移動ができる。
間を狙う場合、櫻子直接狙ってない為、撃ちあいで勝てるがマインには移動できない。
状況判断が大切。

マイン上～マインを射出

マインの上のひと時を過ぎたら、無常にもマインの効果時間が切れる為
新しいマインを張らないといけない。ここで次自分が張るマインは立ちSなのか、BSなのか、DSなのか位は決めておく事。
立ちSは消されにくい、櫻子から遠く、移動のリスクとの計算が必要
BSは消されやすいが、最も行動に無駄がなく位置も前に移動する為理想
DSは相手の行動によってはほぼ確実に張れるが、効果時間が短い関係で次のマインで厳しい
使い分けて考えていこう。

敵との間合いを考え、素のSだけでは必ず消されると思った時は伝家の宝刀サジタリウスを使いましょう。
マインが消えるまでにミサイルを撃ちきれば、敵からマインを櫻子を守ってくれると同時に
正面火力の話、範囲火力の話統合して、相手を動かす事が出来て反撃に転ずる事も可能。

* 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弾幕技である。
サジタリウスの大きな特徴として、入力してすぐに弾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、弾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弾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携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を通り、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！

* パートナー解説

ぼへ（私）はキャラによって使い分けます。
世間的には防御ビット大安定なので、立ち回りが見えてない人は防御ビットでいいと思う。

・ 防御ビット連携

防御ビットは範囲弾を撃ってくれるので、櫻子はBMをまっすぐに撃てば自然に集中火力と範囲火力を一緒に描けて最強になる。
 防御ビットを壊されないように、マインと絡めた運用にするのが良い。
 防御ビット無敵でマインを守って、マインで防御ビットを守って長く継続させる事。
 攻撃ビットにはサジを合わせてゲージを回収しよう。

・ 攻撃ビット連携

攻撃ビットはデブキャラには結構強い。
 だが、攻撃ビットだけでは後出し防御ビットで簡単に防がれてしまうので
 防御ビットで消したがるタイミングより少し前に、サジを入力して事故らせるか
 防御ビット出した後にサジを入力して、しっかり破壊するような運営になる。

・ 空爆連携

空爆は画面の下側で、左右に寄ったタイミングで使うと最も効果的。
 空爆サジは連携の中では一番古い。あの頃は希望をもってたなア・・・
 空爆 サジか
 サジ 空爆で、しっかり埋めていこう。

・ ナバーム連携

ナバームは直接弾の通りにくい相手に効果的。
 ナバーム + BMで相手のダッシュを捕らえるか、ナバーム + サジで大ダメージを狙うか・・・
 というような使い方が多い。防御ビットに露骨に弱いのがちょっと残念だが
 櫻子のサジが防御ビットに強いのでデメリットを消してる感じで割と合う。

・ キャラ別

防御ビット：防御
 空爆：空爆
 ナバーム：ナバ
 攻撃ビット：攻撃

キャラ名	所感	理由
レーフ	ナバ、防御	レーフはジェリーによる守りが硬く安定している為プレッシャーを持続させる兵器が良い
アンリ	空爆、防御	ビットを破壊してくれる空爆が妥当。防御ビット + サジも長時間プレッシャーになる。
ユルシュル	空爆、ナバ	ユルシュルは足回りが悪く、空爆は有効。弾出す系は逆にダメ
チャンポ	空爆、防御	空爆を持つ事で安直な回避がしにくくなる。防御ビットは安定だがストラップアクションには注意
ティーラン	防御	防御がかなり有効。近接拒否のネタが増え、弾幕も一番効果的
ジャスパー	防御	ジャスパー戦は結構難しい。溜め手裏剣喰らった時に拒否れる防御ビットは安定といえば安定
ファビアン	空爆、ナバ	攻撃ビットはゲージにされてx、ナバームはファビアンに長時間回避を迫れるので優秀といえば優秀

忍	空爆、防御	相手にマインがある事から空爆が安定、Cミサ連携にはめられるのが嫌なら防御ビット
セオ	空爆、攻撃	防御ビット対策に攻撃ビット
ルカ	空爆、防御	ルカ戦はマイン4つ張れた状態から防御ビット攻勢か、残り10カウントの為に空爆か。
ミカ	空爆、防御	ミサを近場で落とした後の空爆サジ連携が強い。防御ビットも普通に強い為あり。
ラナタス	空爆、攻撃	防御ビットは溶けやすいので、空爆かナパが望ましい。火力だそうとする関係からDM多目なので空爆
櫻子	空爆、ナ パーム	個人的には空爆でいいと思うが同条件なので、普通に3すくみになっている。
ペルナ	空爆、攻撃	DM多く、足回りも悪いキャラなので空爆オススメ

攻撃ビットはデブキャラ以外には現状あまり魅力がありません。
 防御ビット後出しでも防げるので。。。
 相手のバニッシュ周りには強いのですが中々厳しい。

* オーバーヒート解説

オーバーヒート中はデメリットも多いがメリットが大きい。
 ゲージに依存しがちな櫻子はこの仕様に頼るしかない。
 オーバーヒートはマイナスゲージ時と、0ゲージ時で特性が異なるのでまずそこを記述する

・ マイナスゲージ (緑のゲージが見えない)

メリット
 なし

デメリット
 バリア出来ない
 一定時間ゲージが回復しない
 弾幕技が使えない

・ 0ゲージ (緑のゲージが見える)

メリット
 時間毎のゲージの回復量が多い事。
 立ちM中もゲージが回復する事。

デメリット
 弾幕技が使えない

・ ぼへぼへ運用

基本的に櫻子はゲージを使わないと、本当に厳しい。
 0ゲージから1ゲージになんて待ってられないので
 0.5ゲージ位になったらオーバーヒートするサジタリウスを入力。
 そこからマインを張って、上記のメリットを生かしてゲージを回収。

を基本繰り返すのが良いと判断している。

きちんと計測はしていないが
 0.5ゲージ でオーバーヒートでオーバーヒートするとマイナスゲージの期間が短い。

0ゲージでオーバーヒートしてしまうとマイナスゲージ期間が長く、これは結構辛い。
この辺りは個人で運用が変わると思う。