

# マイン

## 破壊される側と破壊する側

櫻子のポイント攻略として、マインの扱いがある。  
マインを壊す手段・・・をここに綺麗に書くのは流石に無理だが  
壊す手段は何かというのを知っておく必要がある。  
それに対応する手段を櫻子側で準備してないとゲームにならないからだったりする。

といっても、近作の櫻子はあまりに火力が薄く抑止力にならない。マインは1発の弾で消滅するのが現状なので  
いわゆる根性論になります

- ・ 集中弾幕か範囲弾幕か

昔の櫻子はマインは何発か敵弾に耐えた事もあり  
弱めの範囲弾幕なら弾幕を押し返して張りなおす事が出来たが、今回はそうもいかない。

- ・ 集中弾幕の対処

DS以外のマインが生きる。  
これは存外重要な事で、相手に集中弾幕を撃たせてマインを投げるとするのは結構大事。  
チャンボからDMを引き出す。ミカから立ちMを引き出す。その間にマインを設置する。  
この流れは過去の櫻子使いが  
櫻子BMの対処に要所で立ちMを差し込んでくるプレイヤーが多かったために、「無意識に出来ていた事」である。

今それが出来ないのは正面火力の減少、割く意識が増えた、風評だと思う。  
まあ、旧櫻子のBMと現櫻子のBMでは雲泥の差なので、仕方が無いのだが。

- ・ 薄い範囲弾幕の対処

分かりやすい例はミカ のDM  
薄い。という事でDSが機能する。  
それと同時に基本に忠実にバリア+反撃によりマインを出さずに過ごす。  
60発を全方位に撃つ攻撃より、60発発射を見てから、24発の狙って撃つBMの方が優秀だったりする。  
後は相手のBM等だが、BM系の弾幕には立ちMを差し込むのが重要。  
BM状態から立ちMに変えられる人は実はあんまりいないので、ダッシュを誘発させる事が出来る。  
ダッシュ中にマインを投げるのはスタンダードキャラに対して非常に有効。

要は、薄い弾幕にいちいちマインを出して消される必要は無く、相手の雑な範囲DM等は撃ち帰してやれば良い。

- ・ 濃い範囲弾幕の対処

相手のゲージ技等で畳み込まれた時は実際の所どうしようもないです。  
マインは出せる訳がないしBM撃ってもダメ負けるしどうしようもない。  
そこでお勧めするのは  
弾幕が到達する前にサジタリウスの入力を終える。  
立ちMで素避けしつつ応戦  
大局的にみてBMで応戦  
わざとダウン  
まあ、こんな感じ。

- ・ 何がしたいか

比較的デリケートなマインを投げるタイミングを考えようという話なんですよね。  
相手の範囲攻撃で回避～被弾を取るか、マインを張ろうとするか  
そのリスク管理を頭に入れておく事が重要ですね。

マインを潰してきた敵は、存外無防備な物です。  
しっかりとMを当てていく事で、リードを与えない、又はサジタリウスのフォローを入れて次のマインに繋げる。  
そんな事が大切です。