

1. リップル

結論：いない

特徴：相殺判定強度 B*3、ヒット時の長い拘束時間、遅い直線射撃

攻撃レベル大、連ガ×※1、空中で使用可（着キャン可）、ホールド可

考察：スキル単体でのみ考えたときのスペックは極めて優秀。ただし、使用キャラとの相性が絶望的に悪い。通常本体と切り離し可能な遅速射撃は本体とのセットプレイを期待できるところ、そうしたセットプレイの可能性は低い。どちらかといえば、リップルを使ってセットプレイを決めるよりは、リップルを撒くことで相手が勝手に自爆するのである。リップルへの対処法を知っているかどうかは、大雑把には遠距離から撒いた時に前に出るかどうかで見分けられる。前に出てきたら迎撃すれば良い。

主なメリットは、極めて強度の高い遅速射撃であること、角度だけは優れた対空射撃であるため『迎撃』しやすいこと、空中のコンボをそこそこ高く確実に仕上げられること。そして端着キャンによる固め継続の4点。

逆に主なデメリットは速射の喪失による相手の位置取可能領域を拡大させること、遠距離設置系行動に対する抑止力喪失の2点。この2つはいずれも大きい。また、メリットである強度の強さが、相殺判定を持たない射撃に対しては意味を為さないことも留意されたい。ところでリップルはホールドすることができる。このため、アリスの人形を破壊する際に非常に役に立つ。が、ホールドレーザーやシーカーに刺されないように注意する必要がある、設置 VS 破壊の際限の無いクソゲーとなる覚悟が必要となる。

リップルの対処法とは、簡単に言えば『付き合わない』ことである。

遅速射撃とはいえ直線的に通り過ぎていくだけであり、範囲も広いとはいえ複雑ではないため、おとなしくやり過ごせばそれで終わり。スキルであるため発射後鈴仙の霊力回復開始まで121F（2秒）かかるため、霊力効率的にはやり過ごしさえすれば少なくとも状況が5分以下になることはない。結果、鈴仙側に一定の手詰まり感が発生するのである。

もしくはリップルより霊力効率が良い手段で相殺し、間合いを維持することである。また発射角も最大で50度程度しか取れないため完全な対空射撃とはいいがたいため、高空に逃げることでやり過ごせるキャラには意味が無く、地中にもぐったりできるキャラにも意味が無い。

攻撃的な対処手段としては、発生前に本体をつぶすことである。

各種速射がそれに当てはまる。

以上の特徴、考察から、大雑把には以下のようにキャラ対を分類できるであろう。

◎：有効 ○：一定の効果あり △：効果はあるが薄い ×：ダメ、絶対

霊夢：△ 魔理沙：△ 咲夜：× 妖夢：○ アリス：△※2 パチュリー：△

レミリア：△※2 幽々子：× 紫：○ 萃香：○ 文：× 鈴仙：× 小町：×

衣玖：△ 天子：×※2 早苗：△ チルノ：△ 空：○ 諏訪子：×

注釈について

※1：相手が立っていれば2C>Cリップルで可能

※2：相手の選択スキルによって○

【では、リップルとは何なのか】

以上のようにリップルは『ほとんどの場面で使う価値がない』と断ずることができる。

しかし、下位でリップルを使っていて効果が絶大であると実感できる場面は決して少ないだろう。筆者の理論はあくまでも『突き詰めた場合』である。対策を突き詰められれば何の意味もないが、対策されないうちは主要なダメージ源となる。

そう考えていくと、リップルとは『駆け出し兎がとりあえず勝つための補助輪』という意味合いを持つと考えられる。

対策が立っていない層では、鈴仙に対して『してはいけない行動』をとる相手が多くなる。そのとき、本来とるべき行動に代わり、とりあえずリップルがその役目を果たしてくれるのである。

以下、主だったリップルの使い方を簡潔に列記する。

(1) 対空

およそ『相手の足元が立っているお空より高い』程度のところから、斜めに落下、あるいは真横から飛翔してくる場合に使う。高度は目安なので、早めに反応できる場合はもう少し低い高度でも何とかかなりうる。

リップルの最も使いやすい場面の1つである。遠Aや4Aでの対空、あるいは誘い行動からのUSB迎撃に慣れないうちは、お手軽な迎撃方法として重宝する。

(2) 下りJBリップル

下方向への落下慣性をつけた状態でのリップル。着キャンは必須。

下りながら隙を消して発射することで、次の行動につなぎやすくなる。

対策が立っていない場合、およそ次のパターンが考えられる。まず、射撃の発射を見てとりあえず前にダッシュ、しかしこちらは隙のない状態である。それでも前に出るならば各種打撃で迎撃する。引き下がる場合は、遅速射撃であるリップルが未だに停滞している

状態であるため、鈴仙にとっては容易に捉えられる状況となる。

（３）中空 JC リップル

適度な高さで JC リップルを使う。遠距離専用。

基本的には角度をつけた広範囲射撃で相手へ揺さぶりをかける程度のことである。遠距離から比較的イーブン以上の状態で中距離に移行するために使う程度に考えて適当に使ってもよい。

但しアリスの場合は若干状況が変わってくる。単純なリップルだけでは人形 1 つにつぶされて終わる。それを踏まえて単純な単発で出してもよいが、ホールドして使っていくことも重要となる。

前述の、人形破壊フィーバー状態である。こちらとしては人形をつぶす、カードがたまると不毛ながら一定の意味合いがあるので、精神的にさほどつらくはない。速射と J6A に注意すれば、それなりに使える行動である。

2. アキュラー

結論：あったら多少便利

特徴：15Fから30F（空中版は20F～35F）まで完全無敵

Lvアップによる硬直減少があれば硬直終了（25F地上/29F空中）まで

Bアキュラー→前面空中8方向に自在に出現可能

Cアキュラー→背後空中8方向に自在に出現可能

出現地点を指定しない場合、B・Cともに6入力出現地点で固定

Lv2地上版硬直減少、Lv3から空中可、Lv4空中版硬直減少

キャンセル不可

考察：攻撃判定を伴わない移動技。出現地点を指定できるという珍しいタイプの移動技である。間合いを無視できる行動であるため、相手にそれなりの対応を強制することができる。

一見機動力に難点のある鈴仙の欠点を克服するようなスキルに見える。が、もちろんそんな都合のいいお話はないのであきらめよう。

しかしながら、距離をすっ飛ばせるため、相手の本来安全行動となるものをリスクに転換させることができたり、回避不可能を可能にすることができる。

攻撃よりは防御のほうがわかりやすいスキルであるが、もちろん攻撃面でも強力なスキルである。

主要な使用方法是以下のとおり。

【攻撃面】

（1）裏取り（裏取り.mp4、リプレイ『対幽々子 01』参照）

主に画面中央などで使う。始動は立ち回りからでも固めからでも。攻撃的使用方法ではもっともポピュラーかつ基本となる使い方である。

一般的によくあるケースは、中央中下択>B射撃に対する相手のバックジャンプ安定行動にBアキュラー（6出現＝デフォ出現）で裏を取り、めくり気味にこれを討つ、という手法。立ち回りの場合も、J6A等を警戒させつつ射撃から打つとよいだろう。

とりあえず飛ぶことが安牌になりやすいキャラが主なターゲットとなるため、衣玖、幽々子、パチュリー、小町といったキャラに対して使いやすい。もちろん他のキャラにも全般的に使っていける。

（2）奇襲（奇襲1および2.mp4、各リプレイ参照）

立ち回りから一気に間合いを詰めてターンを取る。上記の6出現による裏取りは奇襲のひとつであるが、使用方法として最も多いものなので別個に表記する。

考えうる場面は多々あるが、3/4画面程度の距離を6アキュラー、3アキュラーなどで一気に間合いを詰め、相手が移動・射撃行動をとっているようなところでこれをJ6Aで討

つ、といった形がポピュラーなケースとなりうる。もしくは不意を打たれた相手が固まったところを3アキュラーからJAで固めるケースも考えられる。

(3) 連携からの対地 (連携対地.mp4 参照、リプレイ『対幽々子 01』参照)

することは(1)の裏取りを連携から使う時と同じであるが、出現場所が6ではなく2の場合である。

主に裏を取られることで相手が固まる、あるいは前に走る場合にこれをつぶす行動であるが、相手の正面に出現する場合はDA等でつぶされるリスクがあることに注意。

距離が遠いときは主に地上Dに対しての抑止になる。出現後、JAから通常通りの連携をすればよい。

逆に距離が近いところで使い、相手が固まっている場合にはめくりとなる。こちらもJAから通常通り連携をすればよい。

いずれの場合も高度が足りないため、連携を完全に決めるのは難しい。ヒットした場合は適当なところでJCでめるのがベターだと思われる。但しLREがある場合についてはこの限りではない。

【防御面】

(1) 緊急離脱

不利な状況から脱出する場合に使う使い方。防御面では最もよく使う使用方法である主要な状況としては、端に追い詰められているが何とか固めからは脱しているような場合に使う。

こういった状況の場合、無理に前に出ようとするすると捕まる可能性が高く、また迎撃による退散の望みも見込みがたい。そうしたときには、相手の接近に合わせてBアキュラー6出現で離脱する。脱出後はさらに間合いを取り、いったん仕切りなおすこと。

アキュラーがあるときに固めからは逃れたが、依然として不利な状況という場合については、迎撃できそうにないと思ったら割り切ってアキュラーで脱出してしまうのも1つの手ではある。

(2) 罠抜け (罠抜け.mp4、各対早苗リプレイ参照)

対早苗用。罠を設置された場合に使う。資料動画およびリプレイを参照のこと。

ここでおさらいであるが、坤神招来-罠-は、敵がX軸上に存在した場合に反応するスキルである。

さて、ここでアキュラーの特徴であるが、アキュラーは**完全無敵成立後も存在判定を持つ**性質がある。

これを利用することで、端で罠を設置されて抜けるに抜けられない状況や、中央で設置

された場合に使い、諏訪子ゲージを浪費させるとともに脱出、接近することが可能である。

が、くれぐれも立ち回りでの設置に対する接近に対しては注意が必要である。そもそも立ち回りで設置する場合とは、早苗側は『逃げ』の体勢であり、つまり迎撃準備があるという意味でもある。このような場合における無理な接近は撃墜されて死に至る可能性が高いため、せいぜい罠を使わせて諏訪子ゲージを一時空にする程度の脅しぐらいにとどめておくのがよい。

（３）誘蛾灯抜け（誘蛾灯抜け.mp4、リプレイ『対幽々子 01』参照）

対幽々子用。絶体絶命の誘蛾灯に対して、2A 割り込みが1度でも決まれば確定する脱出法である。資料動画およびリプレイを参照のこと。

起き上がりに後ろ起き上がりを混ぜてみると、もしかしたらこうしたチャンスを作り出すことが可能かもしれない。

もっとも実際には、誘蛾灯使用時に幽々子が鈴仙に割り込まれるなどというのは**使い手のミス以外の何者でもない**ので相手のミスを願おう（）

しかしながら、そのわずかなミスでもあれば、カード3枚を無駄にさせることができる。

（４）対無念無想

対天子用。無念無想を使われた場合の15秒間耐久に使う。

基本的には緊急離脱の繰り返しになるが、相手が慣れてきた場合にはCアキュラー、あるいは出現地点を調整する読みあいも必要となってくる。

筆者の経験上、よほど慣れた相手でなければ、2～3回まではBアキュラー6出現で脱出できると思われる。まずその場起き上がりから可能であればすぐBアキュラー、端まで逃げる。DB等でいったんやり過ごせるのであればそれでもよいが、間に合いそうになればBアキュラー、再び端まで離脱し、同様にする。3回目ぐらいから相手が学習してきた場合、Bの4出現かCの2出現も織り交ぜる必要がある。

アキュラーとDB、高飛び等を織り交ぜれば、15秒すべてといわずとも3分の2ぐらい逃げるのはできない相談ではない。3レベル以上ならなおのことであろう。

もっとも、最初の起き上がりの時点である程度の時間的余裕があれば、の話ではあるが。

（５）対無間の狭間

対小町用。無間の狭間（超無間）を使われたときに使う。ただの無間に対しても使える。

アキュラーは**現在位置から指定座標へワープする技**であるため、相手の歩行、ダッシュ、飛翔を制限する無間に対してはまったく制限にかからない。そのため、小町側のチャンスをあっさり台無しにできる。また、立ち回りにて通常の無間で防壁を展開している場合にも容易に突破できるが、その場合のリスクは早苗の場合と同様である。

小町に対しては比較的脱出用途としては使う機会は多い。USB等もあれば、強気に脱出し

ていけるからである。

なお、同じ理屈で崇られた大地も脱出できるため、ここに併記する。

【おまけ】

(0) ガード反撃抜け (ガード反撃抜け.mp4、リプレイ『対パチュリー03』参照)

Ph 未満のプレイヤーは原則禁止。それ以前にちゃんとした固めを使いましょう。

※筆者が禁止というだけなので使いたい方はご自由にどうぞ。但しお勧めはしない。

文字通り、ガード反撃をアキュラーで抜ける方法である。ワンボタン使用が可能、つまりカードセットさえしてあるのであれば、鈴仙や幽々子のような『振り下ろす』タイプのガード反撃に対してであれば、見てから反応可能。なお、咲夜に対してはそもそも暗転見ながら USB で対応可能なのでこの限りではない。

また、別に抜けたからといって攻撃が確定するわけではない。よほどガード反撃による硬直が長い場合か、相手がびっくりしてガードを入れ忘れてる場合に限る。フレーム差がかなりシビアであるためである。

だが決まる相手であれば、その気になれば抜けた後に JA>J2B(2)>LRE で4100ダメージを持っていくことも可能ではあるが。

主要な使用法は以上のとおりである。アキュラーというスキルは基本的に使用者の想像力やそのときの状況、メンタルアドバンテージのバランスによって効果がだいぶ違ってくるものであるため、使い方は個々人に委ねられているといい。

しかしながら致命的な欠点もある。それは、リップルなどと同じく『対になるものがない』ということである。

アキュラーは相手に強烈な奇襲をかけることができ、また間合いを無視することもできる。防御面では無二の存在だが、攻撃面ではそうとはいえない。リップルと同じく、相手にむやみに手を出そうとしたら自爆しました、などという洒落にならないオチが容易に想像できる。たとえば、天子やレミリアのような、強力な対空打撃を持つ相手が一定距離を維持して決して前に出ず、誘い続けてるようなときに迂闊に B アキュラー6出現などしてしまえば、対空から散々な目にあうことは言うまでもない。

では、アキュラーによって行動を抑止されているのであれば強引に捉えていけるか、といえばもちろんそんなことはない。この点においてはリップルと同様である。

それでもアキュラーの存在が、実際にダイヤの天秤を揺らすかどうかは別としても、相手を脅かしうる組み合わせは存在する。何よりも立ち回りの自由度が高まる感覚は心地よいものがある。しかしながら同時にリスクも高く、基本的に立ち回りにおいて有利な相手に対しては、かえって墓穴を掘りかねない代物であることも忘れてはいけない。

以上を踏まえてキャラ対を分類するのであれば、

◎：有効 ○：一定の効果あり △：効果はあるが薄い ×：ダメ、絶対
霊夢：○ 魔理沙：△ 咲夜：△ 妖夢：△ アリス：○ パチュリー：○
レミリア：× 幽々子：○ 紫：○ 萃香：○ 文：△ 鈴仙：△ 小町：○
衣玖：○ 天子：△ 早苗：○ チルノ：△ 空：○ 諏訪子：○
といったところになると考えられる（異論可）

3. 終わりに

ここまでお付き合いいただいた読者の皆様には大変感謝しております。

スキルについての考察ながら、結局否定論に終始したような結果になったことについては申し訳ないと思いますが、対戦に勝つことを最優先にして考えた場合についてはこうなることは致し方ないと思っています。

鈴仙に限った話ではなく、多くのキャラが多彩なスキルを使う、伸ばすよりもスペルなどに注ぎ込んだほうが効率がよいという結論になっているのが現状です。

鈴仙も、FUV やベンディング、ドロッピング等多彩でユニークなスキルを持っていますが、結局『カード1枚あたり使用するにつけて期待できるダメージ』というような考え方をしたときに、最も効率が高いカードは『エクス・USB・LRE』の3点に絞られてしまいます。（防御面での効率は『身代わり・体力回復』）

つまるところ、かつてのベンディングのように、スキル1枚変化させることで劇的に世界が変わるようなことがないのがVer1.10なのです。基本的な立ち回り……B射撃による刺しこみ、その誘導からの空対空あるいは遠A対空、誘い込んでのJA撃墜、これらをはじめとする始動から確実にコンボをリミットまでつなげ、確実に起き上がりを重ねて少しでも削り、ダメージをとっていく。その精度を高めることが、結局のところ勝利に一番近い方法となります。

しかしながら、それでもスキルを使うことに一定の価値はあります。スキルを使っていくことで動きに変化が生まれるのは紛れもない事実であり、個性が生まれるからです。

また、筆者のように攻撃に比重を傾ける人間にとっては、やはりスキルは対戦のお供となります。そうしたプレイヤーの個性との折り合いも重要です。

これを読んでいただいた読者の皆様には、まずは基本を重視してほしいと思いますが、その一方でスキルについても余裕があれば積極的に触れてみてほしいと思います。

誰かが言うからダメなのではなく、自分の経験からよしあしを判断することも大切です。そうやって失敗を重ねていくことも、このゲームの楽しさなのだから。

データ出典：細東攻（URL：<http://www2.atwiki.jp/bulletaction/>）