

これは当サークルの夏合宿でひそかに行われた東方非想天則と東方花映塚の大会を振り返った雑記である。

君はあの激闘を見たか

～非想天則&花映塚大会レポート～
しろにく

どうも、コンニチワ。上記の大会を主催者を務めさせていただいたしろにくと申します。夏合宿の大会では非想天則8名、花映塚12名の方が大会に参加してくれました。

この雑記では私しろにくと大会参加者の一部の方が対談という形でリプレイを見ながら、当日の本戦を振り返ります。その時に技術的な考察、よりよい戦術について記していますが、それは私達の独断にすぎません。よって、ベストな選択肢ではないということをご了承下さい。

掲載しているスクリーンショットについては、上海アリス幻楽団様、黄昏フロンティア様のガイドラインの範囲内で使用しております。

両大会共通ルール

- ・予選はスイスドロー形式(そこまでの勝敗数が同じ人同士で試合を行う形式)
- ・3試合で、取得マッチ数上位4名が本戦に進む
- ・本戦はトーナメント形式で、準決勝は可能な限り、予選であたってない人同士で行う

非想天則大会

大会ルール

- ・試合ごとにキャラクター、デッキを変更するのはOK
- ・キャラクター、ステージ、デッキに制限は無し

書き手紹介

- ・しろにく:主催者。使用キャラはパチュリー、レミリアなど。優勝
- ・ルフト:使用キャラは萃香。本戦4位

特殊な記述について

- ・A,B,C:それぞれ、打撃、弱射撃、強射撃のこと。後述のレバー操作と組み合わせることで攻撃内容が大きく変化する。
- ・数字:キャラが右を向いている時にどの方向にレバーを入れるかということ。テンキーの配置と同じと考えてよい。5の時は何も入力していない状態(ニュートラル)なので省略されることが多い。

7 8 9
4(5) 6 ←こんな感じ
1 2 3

2Aという表記はしゃがみながらの攻撃ということになる。J2Aのように、先頭にJがつくと空中での攻撃という意味になる。また各キャラクターには「236(波動)」「623(昇竜)」などのレバー操作とBもしくはCを組み合わせることで出せる特殊技というものがあるが、記述中では殆ど出てこない。

準決勝1

★天子 VS レミリア☆

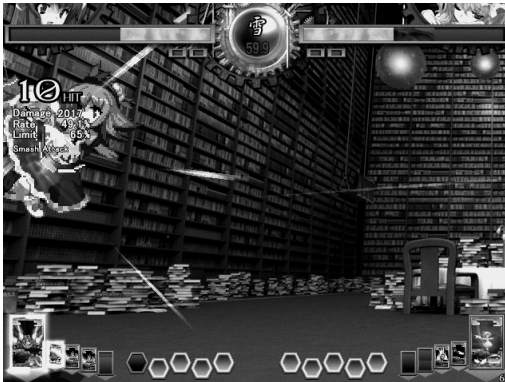
1-2

しろにく(以下 し): はい。では早速、ルフト君、お願いしまーす。

ルフト(以下 ル): オッス、お願いしまーす。

固め [1] が強い天子とスピードがあるレミリアの戦いですねー。

し: はい、天子の方はコンボの組み方が上手いね。J6B 起動でカード無しで 3000 ダメージも期待できる天子特有のコンボ。



▲通称要石コンボ。要石さえあてれば 2000 ダメージは確実に与えられる。上手く行けば 3000 越えも。

し: J6C の使い方も牽制になっていいと思います。

ル: 狙った獲物は逃さない J6C がやっぱり優秀。抜けてカウンターされるのをきっちり防いでくれるのはやっぱり大きい。隙も少なめで、グレイズ狩りはできなくとも攻撃は防げるのは多用できる理由じゃないかな。

し: 確かに。さっきの J6B や 236B と組み合わせることで、良い感じに相手の動きを制限してる感じですよ。

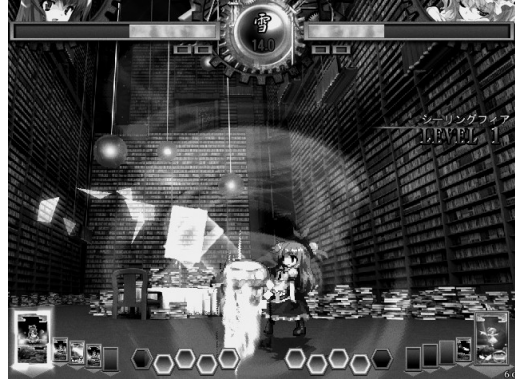
し: レミリアの方も見てみましょう。

ル: 牽制がうまいなあ、と。

し: 俺もそこそこレミリア使うんですけど、デッキ構成結構変わってるんですよ。スキルカードだと「シーリングファイア」とか入ってたり。

ル: シーリングファイアは端から離れられるから、天子相手には強かったりするんじゃないかな？

し: 固め抜けとしては優秀ですねえ。起き攻めの「サーヴァントフライヤー」も使い方が上手いなあと思われ。



▲相手の後ろに天井から急降下する「シーリングファイア」。相手のガードの不意をつくこともできるが、失敗すると隙が大きい。

ル: 間合い調整用のスキカが多いんで、やっぱり牽制を強化していく感じ(?)に仕上がってるよねえ。

し: うん。対空 [2] からのコンボを殆ど締めまで持って行ってますね。テンプレ通り…なんですが、慣れてるなあ。

ル: B で牽制して、詰められそうならダッシュで詰めてめくり [3] を狙っていく、っていう感じでうまく試合運んで行ってるよね。

し: レミリアの基本の戦術だね。B メインで近づく時はめくりってのは。

ル: こういう時ならこうするっていうシチュエーションがうまく機能している感じ。

し: まあレミリアのめくりは壊れてるとはよく言われるけどね。

ル: www

し: よく使うキャラだけど、正直ネット対戦であらと嬉しくないです。

[1] 固め:ガードに徹する相手のゲージを射撃等で減らすこと。

[2] 対空:相手が空中にいる時はガードされない攻撃のこと。

[3] めくり:相手の後ろ側に飛んで攻撃すること。ガード崩す役割。

し: で、試合の最後のスペルの撃ち合い。これが、この試合の、いやこの大会の一番の見所なんじゃないかなあと思っティタリ。



▲スペルカードの撃ち合い。実際に見てた時は何が起こったのか理解できなかった。

ル: 相打ちだったから体力差で勝負ついたねえーw

し: どちらにもダメージ入るとは思わなかったなあ。

ル: 天子側はこれで少しでも削りたい。レミリア側は打ってみたら当たるかも。って感じだったんじゃないかなあ。

し: いい感じの駆け引きになったね。

準決勝 2

☆パチュリー VS 萃香★

2-0

し: これは俺とルフト君ですね。

ル: 僕の苦手なパチュリーで攻めてくるとか鬼畜。

し: キャラの相性だと萃香>パチェって気がするけどなあ……。萃香の6Bは早い早い。

ル: 見てから6Cで簡単に反確だから、ま一つまらんw

ル: 単純に僕の力不足なんだけどね……。

し: 撃ち合いなら勝てるけど、急に使われると辛いなあ

し: ダメージも大きいけどそこから追撃されることも十分あるわけで。



▲射撃ゲーみたいになってしまった準決勝2。

ル: 攻めのタイミングが完全に読まれてるわあ……。

し: ルフト君とは何回もやってるからね(キリ飛んでる時に6C撃てばだいたいあたる。

ル: むきになって攻めちゃうからね、しょうがないね。

中遠での射撃だと元鬼玉か6Bくらいしかないからそれに勝てる射撃来ると負ける。

し: そこでグレイズ [4] ですよ。

ル: パチェの画面占有量が多すぎて、攻撃しようとして食らうってのはままあった。

し: 射撃は強いけど打撃はそうでもないから、グレイズして近づいてJ2Aが安定かな。パチェはグレイズ狩り [5] もそこまで強くはないから。

ル: J2A当てられんw衣玖さんのならハッパツ当たるんだけど……。

し: J2Aの使える萃香はかついいよ。あと、衣玖さんはチート [6] すぎ(笑)

[4]グレイズ:ダッシュ。相手の射撃に当たらず移動できる。

[5]グレイズ狩り:グレイズしてきた相手を打撃で迎撃すること。

[6]衣玖さんの J2A:判定が異常にでかい。

決勝

☆レミア VS レミア★

2-0

し: レミアのミラーマッチということで。

ル: レミアミラー戦。

ル: 予選では僕が(準決1のレミアに)勝ったんだよね……。

し: まじで?!

ル: だからしろにくと僕になったんでしょ。

し: ああそうか。

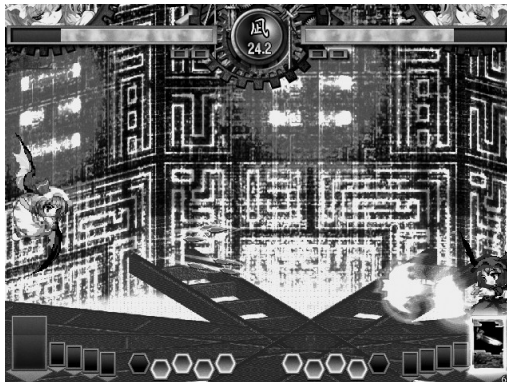
ル: しろにくストレート勝ちしよし……。

し: 「デーモンロードアロー」で不意を付かれたりで結構苦戦したけどね。

ル: 黒レミ [7] が早すぎて白レミが追い付いてなかった感じ。

何よりも早さが足りないっ! レミアには吹っ飛ばす技が少ないから間合い詰められると途端に弱くなってのよね。

し: 攻められる前に攻める系だからね。レミア同士だとその駆け引きも見所だね。



▲レミア同士の決勝戦。

し: デッキを見てみようか。準決1の時も言ったけど結構俺と違うカード入れてるんだよねー。「バッドレディスクランブル」とか。準決しめたやつー。

ル: 準決の決め手って不夜城じゃなかったっけ。

し: バッドレディスクランブル。

ル: へ、へー……知らなかった……。

し: 壁に張り付いて急降下する奴だね。デーモンロードアローの強化版。

ル: あ、ほんとだ。

し: 急に使われるとガードが追いつかなかったりするね

ル: 僕だったら、初めて見るカード使うなよ! って怒ってるところだ。

し: 全キャラ全カードを把握しないと Phantasm スレ [7] は遠い……。

ル: せやな(EASY)

し: うん(NORMAL)

ル: 見てるとやっぱり白レミの方がカードは使ってるなって。

し: えー俺は。

ル: スキカ重視してるようだからどんどん使って回して行ってる。

し: 自分のデッキでおすすめしたいのが「ヴァンパイアキス」。

ル: 目の保養用スキカ。



▲ぶちゅー

し: 相手の固めに撃つことでガード不可の体力吸収だからね、半分ネタ半分実用。

ル: 吸収効果知らなかった。

し: あんまりやると避けられるけど最初の一回くらいはなかなか避けられない。

し: 4枚入れようか迷ってる。

ル: それくらいがいいんじゃないかな。

[7]黒レミア:黒い方がしろにく。

[8]Phantasm スレ:したらば掲示板の対戦募集スレで一番上のランクの人たちの集まり。Easy、Normalは全7ランク中それぞれ下から2、3番目。

大会を振り返って

し: ルフト君は最終的には4位でしたけどどうでした?

ル: 全勝したはずなのに準決ストレート負け。爆70。予選最終章で最後の集中力使った。

し: 1年生が思いの外強かったよね。

ル: まあたったの一年しか変わらないわけだし…

し: そうだけど、そのおかげで大会も盛り上がったし。

ル: 予選最終章と準決1が盛り上がったね。それ以降はストレート負け二つだからなんとも…

し: それ以上いけない。

し: 今回キーボード一いたね。天則のキーボードは初めて見た。

ル: 僕の友人がキーボードだったね。

ル: Shiftをダッシュにすれば行けるって言ってたけど、僕には理解できない世界だった。

し: ボタン数多いしね。

ル: コマンドが一番つらい。よく妖夢でホイホイスキル出してたもんだ……。

し: うへえ。

し: 人気だし出てもおかしくないだろうねー。

し: じゃあ最後に次回作への要望を書いて締めますか。

ル: 衣玖さんにグレイズ攻撃を。

し: リリーホワイトだして欲しい!!!

し: おつかれさまでしたー。

ル: おつおつ。



[9]パズル:「古明地さとの情操教育」のこと。まだ買ってない…。

追記: 東方心綺楼っていう新作発表されましたねー。わーい。

黄昏フロンティアと弹幕アクションの今後について

し: 夏コミで新作出ましたけど、パズル [9] でしたね。弹幕アクションを期待してたけど…。

ル: 天則が 12.3 で今が 13? まだ早いんじゃないかなあ。

し: 冬コミに期待ですね。

ル: もう2作くらい後にならキャラ増えていいんじゃないかなあ。

し: じゃあ、どんなゲームになってると思う?

ル: え、いつもと変わらないのがいいと思う、よ?

し: 新キャラとか。布都ちゃんとか出そう。

ル: 布都ちゃんは攻撃の仕方いまいちわからんよね。

し: 小町みたいになりそう。

ル: 華仙が出ていいんじゃないかって。ロケットパンチできるし。

花映塚大会

大会ルール

- ・試合ごとにキャラクターを変更するのはOK
- ・キャラクター、ステージに制限は無し
- ・難易度 Normal、初期ライフ5

書き手紹介

- ・しろにく: 主催者。霊夢を使用。予選落ち
- ・てんぷれ: 魔理沙を使用。本戦3位
- ・五目: ミスティアを使用。本戦4位

決勝

★メディスン VS 妖夢☆

1-2

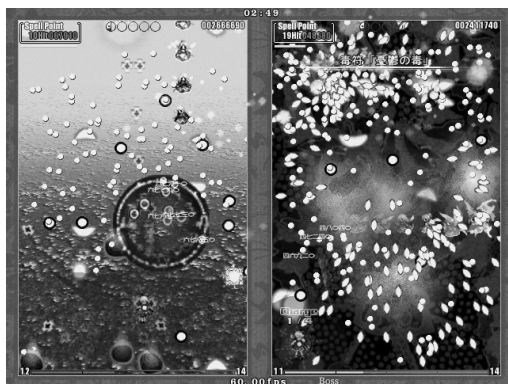
しろにく(以下し): はい、いきなり決勝 [10] ですね。

てんぷれ(以下て): 決勝ですね。

し: 五目君とてんぷれ君お願いしますー。

五目(以下五): どうもー。

て: どもども。



▲1 マッチ目の試合時間は3分にも及んだ。ライフが無くなりそうになっても、お互いにしぶとく避ける粘り強さを見せた。

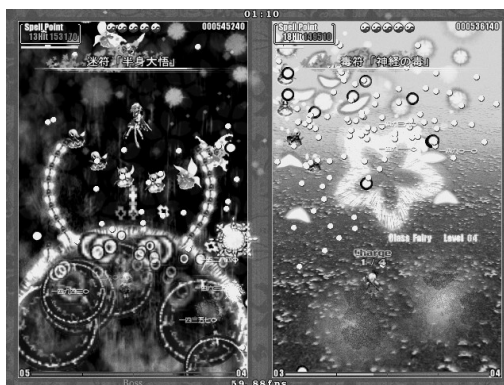
し: ここまで来ると二人共結構粘ってますね。2分たっても殆ど被弾していない。

て: 決勝に残ったキャラが2強の霊夢と魔理沙じゃないというのも面白いですね。

し: てんぷれ君は魔理沙使ってましたね(苦笑)

五: 毒はうざいよね。身を持って体験したからわかる。

し: あー準決勝で五目とやったんだっけー。



▲行動制限系妨害として優秀なメディスンの毒。直接的なダメージはないものの、数が多いと他の弾幕を避けるのが困難になる。

て: 毒は範囲が非常に広いのが辛いですね…

…。

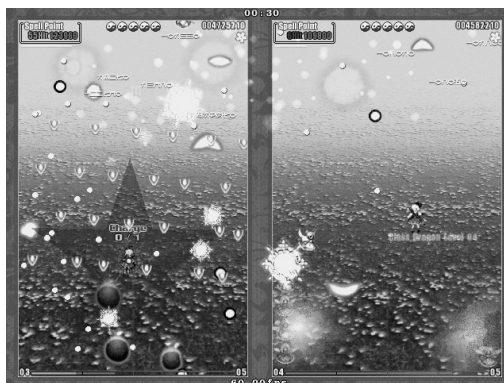
五: 消せないし。

し: 幽香といい行動制限系は強いなー。

五: 避け方が本当にキーボードだよな、メディスンの方。

て: 対する妖夢は……ホント妖夢らしい動きしてるなあW

し: 弾幕を切れるのは大きい。毒は切れないけど。



▲黒いうねうねと直角に降り注ぐ妖夢の妨害弾幕。これも行動制限系と言えるかもしれない。

[10]いきなり決勝・決勝以外のリプレイ殆ど無かった\(^o^)/

し: 妖夢といえば妨害が地味に強いと言われてるけど、これも行動制限みたいなものかなー？

で: 当たり判定地味に大きいしね、大量にばらまければ十分制限できるだろう。

五: 結構長く残るし、見辛いし。

し: C2 [11] と組み合わせることで、なかなか厄介なものになってる。

で: 正直苦手、当たりたくはない。

五: ボスアタックとかボムの使い方が上手いのよねー。あんな風にはかない。

五: (ガチ避け派)

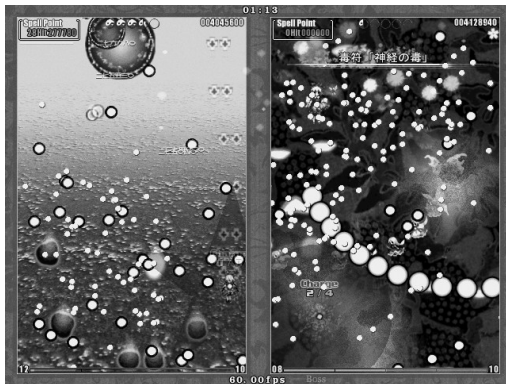
し: まあ花映塚あまりやらない人はそうなるね。他やりこんでると特に。

五: 何かマックスまで溜めたくなる(

し: 2 マッチ目以降は互いに被弾のペースが早くなってから、試合の展開も早くなってるねー。ランクこわい。

で: 2 マッチ目を見て気がついたけどメディスンの毒は動きの制限もあるけど視覚の制限も強いよね、実際毒に突っ込んだら何かに当たって被弾したようなシーンがあったし。

五: 毒のせいで霊がすっごく見辛くなってるね。



▲花映塚で画面が弾で埋め尽くされて被弾するのはよくあることだが、メディスンの毒は視覚的妨害にも一役買っている。

し: 斬れるのが妖夢の強みだけど、毒で動けないところに弾がたくさん来ちゃあ詰んじゃうからね。

し: さて、お二人は準決勝でこの決勝の人達とあたってるんですね。実際に戦ってみた感じとか教えて欲しいな。五目君から。

五: そーですね、正直な所「毒がうざい」に尽きるw

し: ほんとそればっかだなw

五: だって本当だもん(

五: まあそれはそれとして、まあ非常にいやらしい相手でしたね。うん。

し: 五目はミスティア使ってたねー。

五: お気に入りなんでしょうかねー(他人事

五: まあ、シンプルで、いいよ。

し: シンプルとな。

五: 相手にしててうざいってよく言われるけど、てんぷれくんはどう感じた？

で: うざい(真顔

し: 3位決定戦ではてんぷれ君が勝ってたけどねー。

で: 実際、あの玉置いていくEXは軌道が読みにくいので事故りそうで怖いっただけじゃない。

五: そっちの魔理沙は、まあ、言うまでもないか(

し: 俺も魔理沙とはやりたくないね。霊夢使ってる立場から言うけど(

五: 自分のリプレイ見てたけど、半分くらいはレーザーで落ちてるね。

し: じゃあてんぷれ君は妖夢の相手してどうだった？やっぱり妨害がづらい？

で: 辛い。何個も置かれると実質的に行動制限になるし、ボスアタック中とかだと間隔狭いナイフ弾と組み合わせると非常に手強い。

で: 何かストレートで負けた気がしないでもないし(遠い目

し: じゃあ打倒妖夢ってことで練習してもらいたいですね。次の大会に向けて。

[11]C2:チャージ2段階攻撃のこと。

大会を振り返って

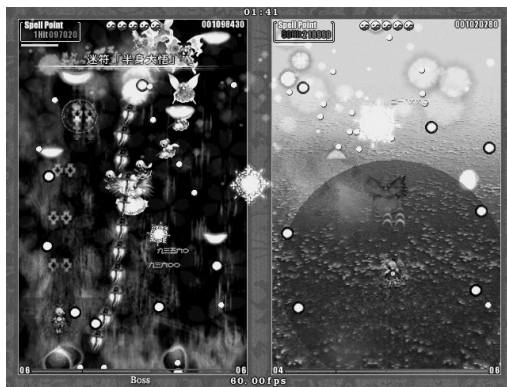
し: いやー俺は予選で1回しか勝てなかったんだよねー。やっぱり1年生強いなー(デジャブ)
で: 実際一年生に優勝持っていかれたしね、強い。

※花映塚の優勝と非想天則の準優勝は同一人物

五: この先が楽しみですな。
し: 練習しなきゃなー(遠目)

花映塚2があるとしたら

し: なんかシステムが複雑になってそう。
五: 誰がリストラされるのか(で: リストラ枠は……見えてるな。
し: リリーホワイトは妨害役として必要ですね。間違いない。



▲ボスアタック中にリリーホワイトが出てきた時のブーイングのされっぴりと言ったら、もう……。ゆるぎに一みるみる。

し: 弹幕アクションといいそろそろ出るんじゃないかなーとは言われてますけども。
で: 花映塚では開花宣言のシステムがあまり有効活用できるものじゃなかったからそういう戦略的な事が出来るようになると面白いかも。
し: ステージごとに、戦い方を変えたりとかできたら。
五: 対戦型シューティングって本当に見なくなった気がする(自分が知らないだけ?)
し: キャッチ・ザ・ハート! [12]

し: じゃあ次回作への要望を。

で: レザマリがあればそれでいい。

あ、あとレミリア欲しいなーとか。

五: みすちー(略)
し: 全キャラクリアでリリーホワイト自機化!!

し: おつかれさまでしたー。
で: ほうほう、お疲れ様でした。
五: お疲れさまー。



[12] キャッチ・ザ・ハート: タイオ……(小声)。おそらく花映塚の元となった気がしなくもないティンクルスタースプライツというゲームがタイトーから出たり。