

・パブロに関する諸記述

担当：戦場散策勢

・引っ張る前置き

今回は著者が最も得意とするパブロの立ち回りに関する記述をしていく。著者は先日わかばで17キルとて3vs4の戦いを制し絶賛イキっているわけだが、パブロの方が多分うまい…かもしない。とはいえた者も所詮はやりこみの足りない初心者に過ぎないのであんまり立ち回りに関する云々は言えない。さて、前置きを引っ張るだけ引っ張ったところで本題へと向かっていくことにしよう。

・立ち回りに対する意識全般

まず最も優先すべき立ち回りは、「イカにしてバレずに接近し不意打ちのアドをとるか」ということである。勿論どのブキでも不意打ちが強いのは当たり前なのであれば、パブロはその必要性が極めて高い。具体的な理由としては、マニューバーにスライド1回で抜けられる短射程であることや、連打性こそあるものの一発の威力が高いわけではないので正面から勝てる相手がほぼいないということがあげられる。そして、マニューバーのスライドだけでなく、他のシューターも冷静に引き撃ちすればパブロは十分対処できることから、無理をしないということが大事だといえる。パブロは振っていると自分のインクで相手の動きが見づらくなる瞬間がある。このときに慌てて振り続けると、相手に脱された末に射程外から切られることにつながる。相手が引き撃ちする場面では、冷静に横から回って位置アドを取りに行くことが大切になる。

・おすすめされるギア

一口にギアと言ってもパブロにも多くのセットがあるが、著者個人的にはイカ忍速がお勧めしたいところである。イカ忍をフクで採用し、残りをイカ速で固めることで、素早く、相手に悟られずにイカで立ち回れるのが大きな要因だ。だが他にも、ヒト速で固めて振り進みの強さを上げる形式や、インクの効率を上げるセットもある。ちなみにこれ以降の原稿ではイカ忍を前提に話を進めていく。

・メインの使い方

まずパブロで大事なのは、少しでも射程を伸ばすことだ。射程を長くする方法は、ジャンプしながら振ることだ。これだけでも一気に立ち回りは楽になるし、相手に対しても圧力をかける。高い位置でとれるアドは、フデがかなり大きい。範囲が広いパブロは、高所から飛び降りながら振ったり、高所から見下ろすようにして振るだけではつきり言って敵は混乱する。たとえ冷静にどの場所から振ったかを分析しても、それを瞬時に解決できる人はそう多くない。なぜなら、そこに位置アドが存在しているからである。

位置アドの取り方はほかにある。ある程度の射程と致命的な威力を持つブラスターは、マニューバーに次いでパブロで対面したくないブキである。ブラスターの射界で姿を見られたら最後、距離を詰める前に狩られる。大事なのは、射界外から横や後ろに回ることである。こちらのインクが散乱してダメージを食らう中で4発を受ける前にAIMするのは楽な話ではない。ここで初めてこちらが有利になる。こういったものも全て位置アドがもたらすものだ。近接戦ならAIMなどという言葉なしに振るだけで狩れるパブロの強さは位置アドあって

のものとなっている。こういった位置アドの取り方を、上取り、横取り、裏取りなどと言
い、こういったゲームでは基本でありなおかつ重要な立ち回りである。

ちなみにパブロが苦手だと思う人は恐らく、精密にAIMしようとしているか、射程を感じて理解できていない人だと著者は考えている。極端にがばがばでなければパブロは当たるが、射程は短いということを意識して試し打ちの際にインクの飛び散りを見ておくとだいぶ良くなると思う。

・サブの使い方

ここではパブロについて書くので、トラップは書かない。三角ボムだけについて記述する。まず三角ボムは強い。とても強い。爆風範囲は割かし広いし威力も最低限を保持しており、最もバランスが取れている。人を巻き込む点ではかなり強い。このボムには使い方が主に二つある。

一つ目は、人が二人以上いるところに投げ込むという使い方。モンガラなどで中心を挟んで二人同士が向かい合って戦闘になっている場合などが想定される。まずパブロは位置アドが大事なので、メインで一気に切り込めるように、敵側に敵にできるだけなければならないように横から回る。つまり敵の横を取って、正面から戦っている味方を援護するような形でボムを投げるというわけだ。こうすればまず一つ目の可能性として、一気に2キルを取れる可能性がある。しかし片方もしくは両方がよけるのが大半の場合だ。ここで大事になるのは三角ボムを投げると同時に敵地へ切り込むことである。ボム投げに最低限の腕があるなら、たとえ二人によけられても、敵がよける間の時間アドによってこちらに有利な状況を作れる。一瞬としてもボムに対する対処の時間と混乱は大きい。メインで切り込んでキルを取るのが理想だ。勿論自分は切り込まずボムだけ投げて他に発見した横取りに来ている敵の対処をするのもありだ。ボムはアドを作り出す要素としての位置づけが大きい。

二つ目は、撤退際に相手側に投げ込むことだ。勿論自分の理想通りに攻め込めばいいのだが、味方が次々に切られたりして、相手側が有利になることもある。また、メインの使い方で説明したように、射程にディスアドがあるパブロで無理に中距離から押し切るのは無理がある。相手に引き撃ちされたときには、一度下がるというのも大事だ。しかし自分が撤退するとき、相手にはその間の時間アドが発生することになる。これは著者がアド、ディスアドを強調しているのを見ればわかる通り、不味い。勿論メインによるカウンターもありだが、アドを取り消すならボムが適している。つまり、撤退際に三角ボムを投げることによって、相手が取っているアドを減らせるというわけである。相手が取った時間アドを、三角ボムへの対処時間によって奪うことができる、ということになる。運が良ければ、こちらを追撃にした人々を複数キルできることもある。結局最大のアドは相手のデスであるから、この場合はこちらが大きな時間アドを手にできるということになる。

スペシャルの使い方

スペシャルは主にマチチャク、と著者が呼んでいる方法がお勧めである。スパチャクというと、戦闘中の奴が囮まれた瞬間にきなり打ってドーンみたいなイメージを持ちがちだが、これははつきり言って難しい。僕はホクサイも使うので、スパチャクを発動しようとしたやつを浮上中に切ったことが何度もある。それに、自分でそれをやって浮上中に切られたことも多い。スパチャクには意外と大きなタイムラグが存在しているため、相手がスパチャクを行使するかもと思うような状況で発動しても、うまく切れるとはいいがたい。それに、この場

合どうしても状況を冷静に判断するより前にチャクチしてしまうので、マニューバーに交わされることも少なくない。やはりスパチャクを確実に決めて確実に敵を殺そうとするのであれば、イカで待っておいて、自分がメインで正面から切り込みづらいやつが近づいたとき、不意をとってチャクチ、というのが美しいし決まりやすい。また、相手から逃げて追撃してきた相手から隠れて、相手がこちらを炙ろうとしているときにチャクチすれば、カウンターにもなる。カウンターは決めればまさに本来負のアドだったものがアドになるので、相対的には爆発的なアドになる。スペシャルは、状況を一転させるポテンシャルがあるので、使うタイミングを読むことが勝利にも強く結びつく。

以上が全般に共通する立ち回りとなる。パブロは短射程広範囲というフデ独特の形を抑えた優秀なブキなので使えるとおそらくきっとたぶん楽しい。

- ・いろいろな立ち回り

ここからはバトルの形式や状況でパブロに求められる立ち回りを記述していく。

- ・ナワバリバトル

パブロにナワバリバトルで求められるのは高機動キルによって時間アドをチームにもたらすことである。初動はまず、軽く塗ってちょっとスペシャルポイントをためた後、筆移動(zr長押し)に切り替えてとりあえず真ん中の方に移動。敵はいないが敵のインクがある場所を確認して敵の位置ができる範囲で確認する。そうしたら適当に三角ボムあたりで索敵兼スペシャルためをしておく。ここまでが初動20秒あたり。

ここからはひたすら相手の裏をとつて切って、味方が死んだときには三角ボムを使って索敵をしながらできるだけ死なないようにする。

180秒しかないので基本的に12キルできれば上出来。塗りは味方に頼ってもいいので相手を切って味方に時間アドをあげることを意識するとよい。

- ・ガチマッチ

- ・ガチヤグラ

フデの真価が發揮されるのはガチヤグラ。これはマジ。

パブロはヤグラみたいな高台にのると射程が伸びて強い、と言いたいところだが、これではチャージャーのおやつになってしまう。それに射程が多少伸びた所でスプラシューターなんかが下から撃ってくるとあまり楽ではない。

大事なのはヤグラにかかわりつつも直には何かをしない、ということだ。

具体的には、味方がヤグラに乗っている時は、それを落とそうとして意識がそっちに向いている敵を横取りから切って、逆に取られたときには、ヤグラのふもとで同伴しているやつをメインで切って、ヤグラには三角ボムでも投げる程度にしておくことだ。

味方がヤグラをとっている時はまず、ヤグラの後ろからついていく。そして、敵の反撃がくるところまできたら横に分岐してヤグラを狙う敵の角度を確認し、三角ボムから一気に荒らして横取りからキルをとっていく。

もしヤグラを取られたらヤグラの上は味方の大半が狙う上パブロの場合は三角ボムを上にのせてあげるだけで十分なので、三角ボムを投げられるときに投げて、こちらに横取りしに来るヤグラ同伴の敵を切るのが役目となる。敵と自分がたがいに見える状況でイカ忍を上手く使って切れるかは、プレスキが光る場面になる。

ちなみに、ヤグラの上とその傍の敵をマチチャクできたらただの強者。

・ガチエリア

エリアでもパブロにはキルをとることが求められる。初動はエリアを確保するため塗り進みからの三角ボムでエリア取りに行って、陽動してきた敵を全力で叩き潰す、前にまずは敵の配置を確認し、敵の横取りからボムとメインで殴っていく。特殊な立ち回りはなく、エリア内でマチチャクするとキル+エリア取りができるくらい。

・ガチアサリ

パブロは軽くて速いのでラグビーボールを持てる時は持った方がチームには貢献できる。しかし味方が持ってくれている場合には味方の前に立って、三角ボムと筆移動で道を切り開くことも大事な立ち回りになる。アサリにおいては、目立つという立ち回りもパブロには求められる。アサリは結構パブロの中でも味方との噛み合いが大事な難しい分野になる。

・ガチホコ

ホコは味方が持つ気がなかったら持っても良いが、基本的にはアサリと同じく持っている見方を筆移動とそのキル力で擁護するのが大切になってくる。ホコショットは射程があるので味方のホコショットでできた道を利用して一気に敵地へ攻め込んで最低でも相討ちまで押し込めば安全な時間を作ることができる、つまり時間アドをとることができる。

・結局何が言いたかったのか

これに関してはパブロがどうこうという話ではないし、スプラに限った話でもない。それにゲームに限らず現実世界でさえ同じことが言える。話をどんどん大きくしてさも道徳的美談を語るかのような振りをして結局著者は何が言いたいのか。それは、何事でも、相手に対してアドバンテージをとることが、ことを自分のやりたい方向に向ける最大の手段である、ということだ。スプラでは、パブロでは、位置アドや時間アドといったアドをとるようにと書いてきた。他のゲームでもアドという言葉は使うし、現実世界でも、相手にアドバンテージをとることは最大の強みになる。

例えば努力はアドになる。だから人々は努力しろという。それが才能というアドを覆しうる唯一のアドをとる方法だからだ。もちろんズるによってアドをとることもできる。イカ忍で位置アドをとって不意打ちをすることだって、一種のイカサマに値する。でも努力の方が安定するから、世間からは努力しろと言われるわけだ。勿論N町とかいう場所では一種のイカサマみたいなことが出世するキーになることもある。

そんなわけで話が膨らんで收拾がつかなくなる前にまとめると、つまり、

「勝つためにアドを取ろう」

ということだ。勿論アドを取ったって勝てるかはわからない。アドをとって勝てるなら皆買勝ってしまう。敗者がいる限り、アドをとって勝てる確証はない。でもアドをとるに越したことはない。努力が必ず実る、というどこかで必ず習う概念は嘘っぱちだが、努力しなければ報われるのは大半の人間に当てはまるのと同じだ。

アドをとることを考え、スプラでもリアルでも立ち回りたいものである。

Salmon Runを頑張る

Writer:3

締め切りの16時にこれを描きだした”3”です。この記事では、サーモンランでランクを上げるためにあたってプレイヤーの厳選はできるのか、ということを突貫で実験したものです。

1.評価を上げると何が嬉しいか

これはメリット・デメリットの両者が存在します。

【メリット】

- ・一回当たりのポイントが増え、報酬をもらいやすくできる
- ・より高ノルマなバイトに参加しやすくなり、やりがいが増える

【デメリット】

- ・ナワバリのごとく雑なマッチングより未熟者を引き当てることが多いあるが、そのときのノルマが高騰して失敗しやすくなる

金イクラ1~2個の差が出ます。

- ・運で一部のWAVEがクリアできなくなる(例えばノルマ20以上の状態で間欠泉WAVEでキンシャケの湧く位置が連続でコンテナから遠いところだと、回収できずに死ぬ。グリルの落とす金イクラが3つだった時代だと、高評価帯では8~9グリルを少なくとも捌く必要があり難破船ドン・ブラコなどだと困難を極めていた。)

これらを差し引いても、報酬に得られる”ギアパワーの欠片”はギア厳選を樂にする代物で、評価を上げて次々に回すべきだといえるでしょう。

2.もらえるポイントのしくみ

一回のバイトでもらえるポイントは、次の計算式で求めることができます。

$$((金イクラの総数) + [赤イクラの総数/200]) * (評価レート)$$

この評価レートですが、40で2倍、440で3倍、840で4倍が一つの目安になっています。

金イクラを70、赤イクラを2800と仮定すると、700程度まで上げることで一出撃につき300pt、440~460で一出撃につき250ptを平均でもらうことができると推測されます。

400以上の評価は次回のサーモンランで強制的に400になるので気を付けましょう。

(3).サーモンランで勝つには

評価を上げるには勝つことが必要です。

1.ブキを選ぶ

イカ研究所とクマサン商会はそこまでやさしくないので、たまにトンデモ地雷回が混入します。そのような回は参加すると評価を落としやすいので、物品を稼ぐには不向きです。

また、たまに天国回が混ざるので、そのときはしっかり稼いでおきましょう。

地雷回かの判断には,後で述べますが役割を考えるとだいたいわかります.例えば,第221回開催のサーモンランは非常に過酷な回だったといわれており,その内訳は[ホットブラスター,わかばシューター,エクスプロッシャー,Rブラスターエリート]で,場所は海上集落シャケト場です.この編成から見て分ることは

- ・タワーはエクスプロ以外楽に対処できる
- ・バクダンが非常に倒しにくい
- ・わかば以外の足元が弱すぎる,塗りができない
- ・わかば以外が小回りが利かず,必中エイムを要求される

ので,このような回に参加するとあつという間に評価が溶けていきます.

他にも,過去にあった

[L3/H3/.52ガロン/.96ガロン]

[クラッシュブラスター,ノヴァブラスター,ホットブラスター,ラピッドブラスター]

など,塗りが弱い回はだいたいろくなことが起きました.

しかし,ヤバい回が出てくるのは1か月に1回あるかないかなので,そこまで怖がる必要はありません.

一方で,第220回の

[オバフロ/シャープマ/スプラチャージャー/クマスロ含むランダム]

で,場所はトキシラズの回は非常に評価とポイントを稼ぎやすい回で,著者もこの回のときに評価700と11000ptを獲得しました.

火力・塗り・動きやすさがそろっていれば一気に稼ぐことが可能です.

2.ブキの役割を知る

失敗したときにクマサンも言ってくれるように,ブキには向き不向きがあります.たとえばボールドマーカーでバクダンを倒すのは困難ですし,ロングブラスターにコジャケ処理は無理があります.ここで考える点は4つ,それは

- ・塗り
- ・バクダン処理
- ・タワー処理
- ・雑魚処理

の4つです.これのうち一つ以上厳しいものが存在すると厳しい戦いを強いられます.

【塗り】

これに関しては普段のバトルと同じです.

【バクダン処理】

チャージャーやスピナーならだいたい間違ひありませんが,スコープ付きだと視野とエイムが厳しくなることに注意.ハイドラントやソイチューバーはタイミングを見計らってチャージをしないとバクダンに先手を取られます.ブラスターの爆風でも対処でき,クラッシュブラ

スターでは爆風6発、ノヴァブラスターなら爆風3発で倒せます。また、攻撃力の高いブキでの攻撃も有効で、ヴァリアブルローラーや.96ガロンなどもわりかし向いている部類に入ります。ローラーやスロッシャーなどでもできなくはありません。

一方、射撃後硬直の大きいRブラスターエリートやロングブラスター、命中の難しいオーバーフロッシャー、射程の短いホクサイなどは近接すればなんとかなりますが、平地での対戦には向かないのでそこまで適していません。

【タワー処理】

これができるのはだいたい以下に集約されます.

- ・連射力のあるシューター系,スピナー
 - ・ブラスター
 - ・竹

フデは一見処理が得意そうに見えますが、インクを一気に半分溶かすのでそこまでではありません。ただ、切込み能力に優れているので他の人がいない場合は一考の余地あり。

ブラスターはその爆風でタワーを1~2発で崩せます。タワーは沿岸部にいるので重いブラスターは足をとられることに気を付けてください。

ローラーやチャージャーの場合、どうしようもないでボムを投げて援護してください。

【雜魚處理】

塗りが強いブキ,フデ,ローラーの3つだけです.スロッシャーは種類によるので一概には言えませんが大体雑魚に対して強いです.長射程の足場サポートが重要です.

これを意識すると、生存と敵の駆逐を両立できます。(たぶん)

味方に負荷をかけないためにも、適切に敵を倒すのは重要です。

3.味方を厳選する

ガバガバマッチングで有名なサーモンランですが、強い味方に恵まれれば勝つことができます。ここで仮説を立てました。

「深夜帯ならば子供が減るのでマッチングの質はよくなる」

それを検証するために、どう考えてもキッズが多い土曜の17時～18時と同23時～26時を比較しました。

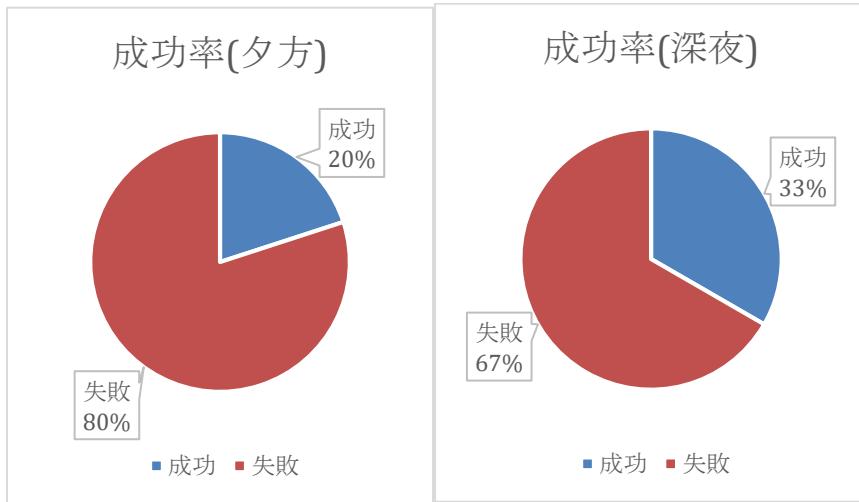
【結果】

時刻	ノルマ1	実際1	ノルマ2	実際2	ノルマ3	実際3	評価
16:51	17	17	19	17	x	x	390->380
16:56	16	8	x	x	x	x	380->360
17:00	16	20	17	15	x	x	360->350
17:06	14	18	15	13	x	x	350->340
17:11	14	19	16	27	18	18	340->360

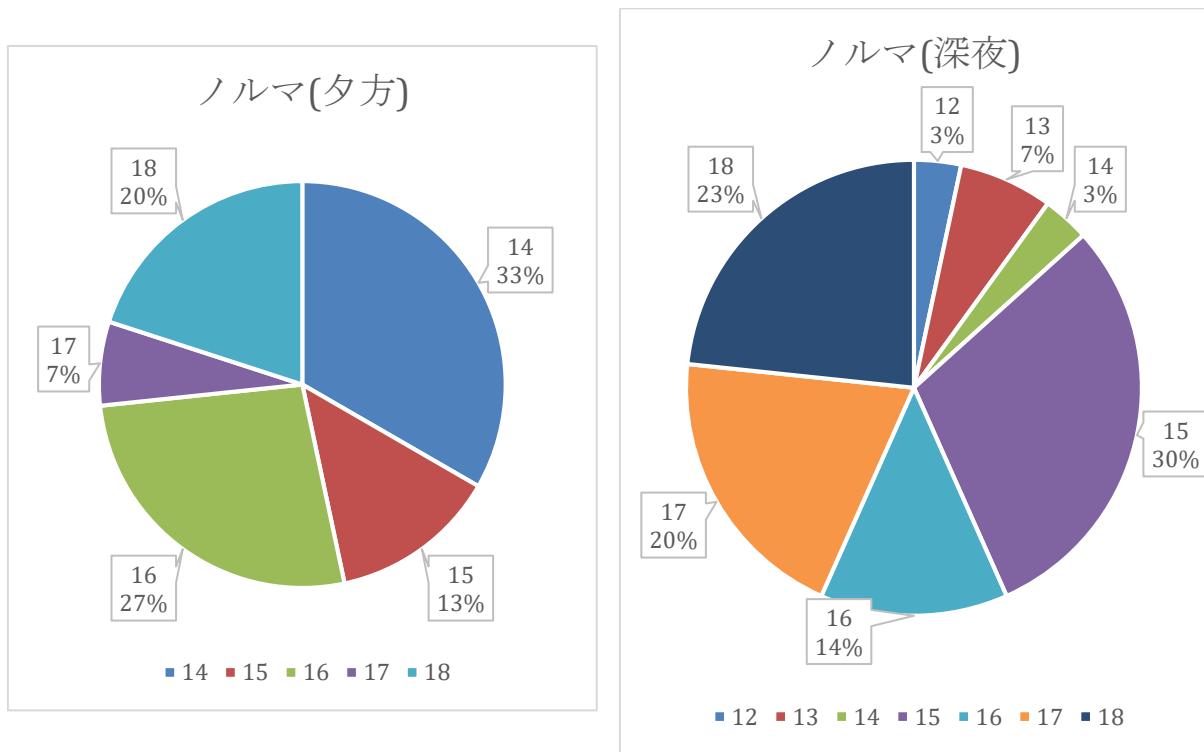
17:17	14	34	15	16	17	x	360->360
17:24	16	27	18	x	x	x	360->355
17:29	18	x	x	x	x	x	355->335
17:32	14	21	15	34	17	21	335->355
17:39	14	24	16	22	18	25	355->375
17:47	15	20	17	23	19	x	375->375
17:54	16	23	18	23	20	x	375->375
18:00	18	x	x	x	x	x	375->355
18:03	15	19	16	x	x	x	355->345
18:08	18	18	20	x	x	x	345->335
23:07	18	24	20	21	22	22	335->355
23:13	13	23	14	22	16	x	355->355
23:20	16	17	17	27	19	x	355->355
23:27	17	31	18	23	20	24	355->375
23:34	14	21	15	24	17	24	375->395
23:41	18	23	19	x	x	x	395->385
23:46	15	21	17	29	19	21	385->405
23:53	18	x	x	x	x	x	405->385
23:56	17	23	19	23	21	33	385->405
0:03	12	18	12	x	x	x	405->400
0:08	18	25	20	x	x	x	400->390
0:12	17	28	19	x	x	x	390->380
0:17	16	x	x	x	x	x	380->360
0:19	15	27	16	21	18	x	360->360
0:27	15	31	12	x	x	x	360->355
0:32	15	26	16	x	x	x	355->345
0:36	17	24	19	33	21	x	345->345
0:43	15	17	17	22	19	27	345->365
0:51	15	21	17	23	19	29	365->385
0:58	17	30	19	x	x	x	385->375
1:02	15	22	17	x	x	x	375->365
1:08	16	18	18	37	20	29	365->385
1:14	13	24	14	15	16	x	385->385
1:22	15	26	17	x	x	x	385->375
1:27	18	28	20	24	22	x	375->375
1:33	18	25	19	23	21	x	375->375

1:41	18	28	20	20	22	x	375->375
1:47	15	18	17	21	19	19	375->395
1:55	16	25	17	24	19	25	395->415
2:01	17	26	19	25	21	x	415->415

そしてこれが成功率やWAVE1のノルマになります。~~ヘタすぎるとか言わない~~.



そしてこれがWAVE1のノルマです



グラフから、多少は成功率が上がっていることがわかります。また、評価の高いバイターもこの時間帯に集まっている傾向がありそうだということがわかります。それぞれ15戦/30戦なのでそこまで有意な比較はできませんが、上の仮説は正しそうであることがわかりました。

ところで深夜に30戦するのは眠気と精神力との闘いとなります。8連敗したときには深夜のテンションから頭がおかしくなりました。そして得られたのが6000ptと目、頭、関節の痛みなのでやめるべきです。

4.死なない

死ぬと味方に一気に負担がかかってそのまま崩壊します。スペシャルを迷わず吐くべきです。

この4つがサーモンランの本質です。これを繰り返してお金と欠片を貯めましょう。

スプラの世界観は如何にして成り立っているかに関する考察：担当：戦場散策勢

スプラの世界観を構築した運営はユニークで、様々な海産物をゲーム上に登場させている。プレイヤーがイカになれるところから始まり、有名ホテルをマグロにもっていく。それにインク水鉄砲による戦闘というゲーム本編である。もちろんクマサン商会のクマサンは木彫りの鮭をくわえている熊だからこれも海産物に関係し、鮭を退治してイクラは報酬。サザエはスロットを増やし、オクトではタコになる。ヒーローモードでは敵はタコ。かなりセンスのある運営である。

さて、ここでは恐らく人に部類されると思われるプレイヤーのアバターの能力と、その他ブキの仕組みなどを考察していく。

1.イカになる仕組みについて

もちろんスプラのアバターは人とは異なり、イカになる能力を持った人のようなものとして作られているのだろうが、そう割り切ってしまうのは勿体ない。せつかくなので考察する。まず、この世界には質量保存の法則があるので、イカになった時も質量は同じものとする。但し、インクを吸っている可能性があるのでその点は一考の余地あり。

イカになると、背中のタンクにインクが入ってくる。これは、タンクが恐らく変形しないと考えると、タンクの蓋が解放されたことに他ならない。しかし、イカになった時どの場所にも蓋の開放に伴う口はない。こう考えると、「イカスーツセロハン説」という仮説が立つ。セロハンというものは、基本的にものを通さないが、水分を通す材質で、実験で使われることなどもある便利素材だ。このセロハンがイカになると体にまとわれて、タンクの蓋が解放されると考えれば、不思議なことではない。

ではどこにセロハンは通常まとわれているのか。これは間違いなく髪の毛のようなもののところである。髪の毛はバトルのたびに自分のインクの色に染まり、イカも全身自分のインクの色である。つまり、髪の毛をまとめるようにセロハンの被膜が格納されている…と考えられるわけだ。ついでに、スプラの人の髪がきれいにまとまっている理由まで説明できる。このセロハンはアバターの動作により展開し、アバターの目や鼻といった場所を保護しつつ、水の循環をするわけだ。ただ、イカの形に展開するには、形状記憶のような性質が必要なので、セロハンのような、しかしセロハンほど柔らかくない材質でできていると考えるのが妥当であろう。

2.ブキはどうなっているか

スプラをやっていてやはり気になるのはシューターの連射やチャージャーのチャージといった機能、ブラスターの気体混合インクの爆発といったことに関することがある（僕だけかもしれないが）。それぞれの仕組みについて考察する。

シューター

連射が売りのシューターだが、水鉄砲の連射というのは聞いたことのない人も多いだろう。ただしこれに関しては実在しているものがある。軽く検索をかけば連射式水鉄砲というものは見つかる。電気的な出力や一度に出すインクの量を変えれば威力や射程を変更することは容易だ。集弾性（ゲーム内だとプライムシューターがかなり精度の高いブキだとされているが、この精度という言葉が集弾性にあたる）は銃口を細くすることで実現できる。ちなみに現実世界に存在する連射式水鉄砲は本体を水に漬けられない。

どうでもいいが著者はシューターを使うなら絶対N-ZAP89派である。どんなに相手の実力が自分より高くても一定の力が通用する安定感があるからだ。ZAPは塗りが強いので前線をあげながらにサポートできる優秀なブキなのでみんな使おう！（布教

マニューバー

この原稿を書いている9月現在環境はバリバリのマニュコラだけどベッчуを皆が試しているみたいな状況。マニューバーはスライドというチートじみた特技を持ってるわけで、これを現実で再現するのが難しい。ゲーム上では「銃口下から高い水圧でインクを噴き出して連続側転する」という設定なのだがこれができたと仮定しよう。そんなことができたら…

その水圧を相手にぶつけろっつ！

というわけだ。どう考えても人の側転を後押しする水圧があるならその一撃を相手にぶつければどう考えても一撃必殺だ。そんなわけでマニューバーのスライドはたぶんインクを噴き出している以上に小さい銃を持っていることでアバターのとんでもない潜在能力が顕れる…

みたいなことなんじゃないだろうか。つまり銃口下からはそこまで強い水圧は出でていないんじゃないだろうか。じゃあアクアッドじゃなくても4回くらい連続でできるんじゃね？
気にするな。

フデ

シンプルにそのままだ。近接戦馬鹿の著者はパブロもホクサイも使っているがどちらかというとホクサイを薦めたい。使い方はうちが誇るS+1のホクサイ使いがいるのでぜひそいつの布教に呑まれてくれ。

ブラスター

ほんとロングブラスターはジェッパの敵！

ブラスターは、炭酸水みたいに気体を圧縮してインクに強引に溶かし込んだ混合インクとやらを撃ち、一定距離で爆発するという仕組みになっている。つまり、ブラスター本体に取り込まれたインクは内部で二酸化炭素のような気体を半ば強引に溶かし込まれ、発射されているというわけだ。この混合率を変えることで射程や爆発範囲を変えるとブキチが話していたりいなかつたり。どうしてあんなにきれいに爆発するかはわからないが、仕組みとしては日常あるあるのいい例がある。自販で炭酸を買ったが、落としてしまい、開けたら泡が…悲惨なことに…ということは誰しも経験があるのでないだろうか。経験がなくても目の前にいた友達がやらかした場面に居合わせた経験も合わせればほとんどの人が経験しているはずだ。これこそがブラスターの爆発の真理である。発射されたインクは一定時間たつとあの炭酸飲料のように気体が溶け出し爆発する…らしいのだがそううまくいくはずがない。たしかに発射された弾をプラスチックが覆っていたりすれば爆発するだろうが、そんな設定はない。やっぱり未知の技術が使われているのか…

チャージャー

突然だが著者はただの近接戦馬鹿ではない。実はスクイックリン23キルを達成したチャーマ鹿でもある。(たまたま敵が弱かったとか言っちゃだめだよ) ただ、リグマに突っ込んでボコボコにされてやっぱりスクイックリン強者ってわけでもないと思い挫折したりしている。著者の好きなブキランキングは、ホクサイ、スクイックリン、N-ZAP89と続くわけだが、平均実績ランキングだとN-ZAP89、ホクサイ、パブロとなっている。

つまり最高キルと実力は関係ないんだよ、あたりまえだけど。

では本題。引き金を引くとチャージされ、離すと発射される。感覚的にはわかるが…おそらく仕組みは結構複雑。チャージしている間はある場所にインクが流し込まれて圧縮され、引き金が離されると押し出されるというのが単純な仕組みだろうが、お前作れよと言われても作れません。ごめんなさい。

スピナー

これも結構説明が難しい。てか、スピナー強くね？ 威力も射程もあとちょっとでゲームバランスを崩すくらいの潜在性ない？ たしかに隙は重いけど間違いない強いよね、の巻。

要はガトリング砲だから砲身を逆巻きしてインクを送り込んで、ゼンマイと同じ仕組みで回転しながら撃つわけだ。ちなみに2周チャージできるからフルチャージすると結構な連射ができる。

ここまで書いてきて思ったがこれはあまりまともな考察ではない。うん。
本当に申し訳ありませんでしたあつ。

え？忘れてる？あ、全国の傘使いに謝らねば。

カサ

パラシェルターを始め、味方への依存度が結構高いカサ。ちなみに著者はスパイガの盾が固すぎて発狂した経験がある。

カサはあまり説明しなくてもいいと思うが、検索するとほぼスパイガと同じような水鉄砲が出てくる。やっぱ傘で防護しながら水鉄砲撃つたら強いよな。うん。

どんどん雑になってきたのでこの辺で一区切りしたいがまだ終われない。

3.サブってどうなってん？

ボム系

ボムは全てブラスターで書いたのと同じ仕組みだろう。こっちの方がうまくいく可能性は高い。また、溶けると気体を発生させる固体を仕組んである可能性もある。どちらかは分からぬが、ボムは基本的にこういった仕組みだと考察できる。いや待ってよ。ロボボムハイテクすぎでしょ。多分赤外線追尾だよ？金かけすぎでしょ。

ちなみに赤外線などによる熱源追尾というのは、赤外線などによって、他の場所よりも温度が高い方向に向かって進む最近のミサイルなどに使われているすごい技術で（語彙力）、これをパンパン無駄遣いするアバターの世界、つまりスプラトゥーンの世界、やっぱりおかしいでしょ…

ジャンプビーコン

なんで飛べるかは説明できません、ごめんなさい。

スプラッシュシールド

そのままタンクからインク吐いてシャワーにしてるだけの代物。でもその水圧がまあまあ高いから一定の攻撃を防げる。

スプリングラー

スプラッシュシールドと同じく根からインクを吸うタイプと思われる。それを回転式のスプリングラーとしてばらまいているのだろう。何気に足固めできるいいサブだと個人的には評価高めである。著者の好きなサブランкингはクイボ、ロボム、スプリングラー、得意なサブランкингはロボム、スプラボム、クイボとなっている。

ポイセンとトラップ

マーキングという仕組みだが、これも恐らくかなりハイテクで、対象の相手にGPSをつけるようなものだ。現実で作るのはかなり難しい。おかれたところと違うインクに反応して引っ付くGPS…たぶん米軍に正式採用してもらえるよ？

ポイズン

プレスキ高い人が使うとめっちゃ強いでしょ。なんか投げて距離詰めてバコン！ってやりたいやつ。これはたぶんガス状にしたインクが出るという説明でいいと思うけどそれにはなんか強いよね。

スペシャル

SP打開、って言われるほどにスペシャルってのは使い時で使うと戦況をひっくり返す力がある。4人しかいないこの戦闘において数的不利、つまり人数の差というものの不利はかなり大きい。そんなわけで、スパチャクで3人巻き込んだり、著者はやったことがあるがジェッパで上がりざまに4人殺戮したりするとナワバリでもガチでも大きなアドバンテージが取れる。例えば実際著者がジェッパで4キルした日には、味方がホコを20くらいまで進めた。もちろん試合はノックアウト勝ち。そんなわけでスペの打開の強さは破壊的だ。

ジェッパ

インクを噴出して浮上してバズーカ撃ってるのは見ればわかる。マニューバでも言つたけど…**その水圧を敵に当てろっ…**という話だ。これに関しては運営も何も言えないはずだ。よし著者の勝ち！

スパチャク

だから跳んで着地してるんだよ。水圧の力借りてね。もう言わなくていいよね。**この水圧を（ry**

マルミサ

これも高度な技術だよ。相手をロックオンして弾を撃って、しかもその長距離の間もインクがその威力を保っているわけだから、ここまで見てきた中でも最もすごい技術のspとなっている。実際1人口ロックオンが10発になってその性能は環境になってきている。

ハイプレ

いや壁貫通とか強すぎるでしょ。うまい人が使うとほんとに詰まる。これも技術が高度すぎて説明できない。モデルはウォーターカッターらしい。

アメフラシ

雲を発生させる装置、つまり半気体状のインクとそれをまとわせる塵を詰めた装置を投げるという仕組みになっている。任意の場所に雨降らすとかやってみたいなあ。

ボムピ

解説する必要なしだよね。

例のボムをたくさん出してひたすら投げる。前線をゴリゴリに上げていくにはかなりいいスペシャルだと思う。

イカスフィア

ごろごろ転がって、起爆するときは中にあるインク流し込み器でインクを流し込んで水圧を上げて爆発させるわけだ。戦場を荒らせつ!

インクアーマー

この世界には黒さびコーティングってものがある。金属のものはさびることは有名だが、実は二つ種類がある。赤さびと黒さびだ。赤さびは中まで進むと致命的な傷になり、鉄パイプさえ真っ二つになるくらいである。この赤さびを防止するため、表面しかさびない黒さびを施しておく、という加工をした金属製製品は多い。

これと同じことをインクアーマーでもやっていると思われる。自分色のインクで体をおおつて致命的になる敵色インクを防ぐ、という仕組みだ。仕組み的にも結構しつくりくるものになっている。

本当にグダグダになって申し訳なかつたが、ここまででこの考察は終わりです。どんなものがあるのかというメモ程度に使っていただけだと嬉しいです。ありがとうございました。

スプリンクラー+イカスフィアについて

担当：290

2018年9月14日、新しいブキ・スプラチャージャーベッчуーが追加された。サブウェポンはスプリンクラー、スペシャルウェポンはイカスフィアである。このサブ+スペシャルの組み合わせが採用されるのはプロモデラーRG(金モデラー)、バケットスロッシャーデコに続いて3回目である。そこで今回はスプリンクラー+イカスフィアの強さについて考察する。

イカ、プロモデラーRGを金モデラーと表記し、スプラチャージャーベッчуーとプラスコープベッчуーは同じブキとして扱う。データは2018年9月24日(4.0.0)現在のものである。

1. スプリンクラーとは

スプリンクラーはサブウェポンの一種であり、設置すると周辺にインクを撒き散らす。床だけでなく壁や天井、チョウザメ造船の振り子などにも張り付く。インクタンクの消費量は60%。同時に1つしか設置できない。

キル能力はほぼゼロだが塗りがとても強い。そのため、メインの塗りがあまり強くなくともギアにスペ増が積まれ素早くスペシャルゲージを溜めるという使われ方がある。

2. イカスフィアとは

イカスフィアはスペシャルウェポンの一種である。発動すると大きい球体の中に入り転がる。一定時間が経つまでに爆発し周囲の敵に大ダメージを与える。ただし、攻撃を受け球体の耐久がなくなるとスペシャルを使っていない状態に戻る。

3. メインも含めた考察

・金モデラー

メインウェポンの塗り性能が高いので、スペ増をガン積みにするのは思いつきやすいだろう。ただしメインの射程が短く与ダメが最高24とキル能力は絶望的なのでキルしたい人にはオススメできないか。

ちなみに、昔はスペ増3.9によってスペシャルゲージがわずか6秒で溜まり、そのためスプラトゥーン甲子園第3回の東海大会では金モデラーの使用率が異常に高いという事態が発生、その後のアップデート(1.4.0)で大幅な弱体化を受けた。

- ・バケットスロッシャーデコ

メインの射程がそこそこ長く、使いやすいと言えるだろう。…と思ったら4.0.0で弱体化されてしまった。金モデラーのように偏ってはいないので、キルもきちんと取れるようしたいところ。また、3つの中でもっとも入手ランクが低く必要なおカネも少ないので手に入れやすい。

- ・スプラチャージャーベッчу

メインのダメージ、射程ともに他の2つより大きいが使いづらく接近戦となるとスペシャルがなければ勝てない。しっかりとメインのチャージャーを使える上で使うべきだ、と言わざるを得ない。

ただ、塗りチャーとして使うのも手である。

参考にしたサイト

<https://game8.jp/splatoon-2>

<https://wikiwiki.jp/splatoon2mix/>