

## 忍 日記2

### くだらん弾幕

うーん、前描いた内容はアウトバーストの話かな。

まあ、とりあえずアウトバーストは強いんですが、何故強いのかというのが分かりにくかったと思うので、他の武器との対比で考えてみよう。そうね、じゃあまず

#### ・フォーメーションビット

こいつはロケテ時に皆がびっくり仰天の固さだったブツだ。そして本稼動ではどうだろう？硬さはそれなりだが時間が短くなったみたいね。まあ、色々みていきましょう。

：立ちフォーメーションビット  
ミサイルを射出し、当たると小ダメージでダメージまでまず確定強いことは強い。これは間違いない。しかしこいつの問題は何かというと射出するミサイルも、ビットも相手にゲージを与える攻撃という所か。

そして射出した瞬間に、相手に対応されて消されるとその後の展開は論ずるに及び申さんようは実は結構ゲージ運用的には使用には厳しい弾幕技なの分かる。しかし、全否定は出来ない。開幕のごまかし、ビット展開して1発目のミサイル、DMしながらのミサイル射出まあ、強い要素もたくさんあるので、使用経験を積んでおいて損はないとおもう。

：バリアフォーメーションビット  
悪くはなく長く残る為、僕好みの性能なんだが長く残る = 長い間ミサイルを射出する = 相手にゲージを長い間与えるという三段論法になってしまい、今の所使用の選択肢には入っていない。効果的なら今後考えて見ます。

：ダッシュフォーメーションビット  
これはかなり弱いんですが、開幕のごまかしにはまずまず。あとルークモードのセオに対しても結構いいかなあと妄想中。しかし弾数は少ないし4ゲージ分割下ではやはり厳しかろう・・・。

という感じ

#### ・サジタリウス

ならかなり使える武装ではあるが  
は相当弱い。  
いまどき、爆心に当たるプレイヤーはいません。いてる方がみたらすいません。まあ、人間誰でもミスはありますが期待値が小さいって事で、爆風の強い は利用価値があって爆風の弱い は使う価値がないという所で一つ。まあ、全く使わないって訳じゃないのですが使い方は皆さんの工夫次第かしら。

という感じで、結局現状はアウトバーストが強いからソレ使うって感じですかね。

まあ、の方が効果時間長い気がするんですけどね。  
使う人はマゾが軍服好きかどっちかだと思ふなあ、現状。

まあ、そんなところで今回の日記はおしまい。