

通常攻撃とか

小さな強み

弾幕技まとめ

さてはて、弾幕技の説明を日記形式でしてきましたが
忍 と忍 って結局どうなの？つうかどっちが強いの？

8/10現在

各種フォーメーションアタック

忍：弾がばらける。弾速が違う弾を出す
忍：弾が大きい？しかし弾道真っ直ぐ。弾速一定
個人的には の方が強い

サジタリウス2

忍：爆風が強い
忍：爆心が大きい
の方が圧倒的に有用

アウトバースト

忍：持続が長い？弾速が凄まじく当たると小ダウン確定
忍：持続が より短い気がする。弾速はよりは遅めだがかなりばら撒き
忍は箒城の繋ぎ
忍はほぼ必ず相手を削ってくれるばら撒き
どっこいどっこい(嫌らしさは対戦相手によるらしい)

まあ、捻くれ物のぼへさんには！という感じもありますが
アウトバーストに対しての対策があまり無い事に注目した感じです。

通常攻撃

忍全体から考えると、忍の攻撃は直線的な攻撃が主になってますね。
そして直線的な攻撃が強い事が目につきます。

M：判定強い早い

BM：ばら撒きが弱いが威力はある

DM：横幅が強いのが面白い攻撃。正面火力は低い。

で、は

M：押しっぱなし時、より沢山弾が出る

BM：弾速がより早い、より広範囲にばら撒く感じ

DM：同じ。つうかわからん。

自分はアウトバースト+M orアウトバースト+BMの相性と、プレイヤーの少なさからみて を選んだという感じですね。
世間的にも、自分の中でもの方が強く感じてはいますが、まあえんちやうかな。
ゲームは使いたいキャラつかってなんぼやしなあ。

今度からは通常攻撃についてちょいちょいかいていこうかしらねえ。

まあ、そんなにがつつりはかかんけど、見る人いればなんかほざいとるわーと思ってみておいてください。