

櫻子使い出して

僕の手消費率がマッハ

どうでもいいけど、人差し指A 中指Mを押しっぱなしにして薬指連打がしんどい。
仕事でもずっと練習してるんだが、指の矯正がままならないのが困る。今更親指使ってもなあ。

情報まとめる。

秋葉原で結構動いてるな。。と思った櫻子 に、ジャスパー で入ったら入った僕側が頭抱えてしまった。
ア-分身強いデスネ ㍻㍻

VSアシスト兵器

・ 空爆

横にダッシュして抜けるより、真下に抜きたい。
理由は横によけると、DMS近接でとられやすいとか、まあそんな感じ。
相手は横位置で使うことが多いのも特徴かなあ。

・ 攻撃ビット

これ2種類あるよね。
直線配置から始まるのと、自分の周り配置から始まるの。

直線配置は下 左右と大きく90度に避けるのが楽。
ビットが動き出してから、移動する事。ビットが動き出してないのに移動すると移動にあわせてビットが移動してくるので避けれなくなる

自分の周り配置はビットが実現化する直前位に1方向に回避。
そこから2列目のビットを適当に避けるとおk。

・ DFビット

ビット出た瞬間に、サジマイン（できれば外周背負う。）
マインに箆ってから、最速サジを2回

・ ナパーム

不明。合わせてDMでもいいかもね。

ジャスパー 戦

```
      /-----\  
     /           \  
    / \ , , / \  
   /   ( ) ( ) \  
  | u. ( 人 ) |  
   \   ' . , /  
    / \ -   イ \  
   | |      | \ , , がチャ  
  夕. | |      ij i \ , , \ 三 がチャ  
 . 夕 |      r ~ / イ | inll / / / がチャ  
 | \      -      o - " o ~ \
```

遠距離は立ちMとサジで弾幕を張りつつ戦う。
遠距離なら、立ちMをはっていると相手の溜めMは到達しない。
何も知らないジャスパーは、サジ立ちM
知ってるジャスパーは近距離マウントしてくる。これが結構地獄。
近距離は

相手	櫻子の対応策
溜めM	回避DM、バリア
C	回避DM
置き溜めM	バリア、神様にお祈りダッシュ
DM	DM

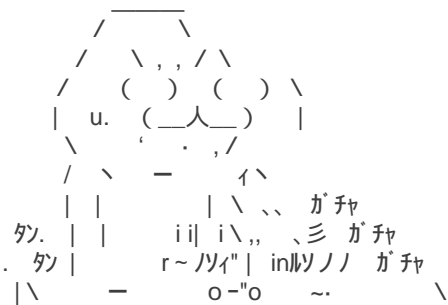
安定行動がなく、相手のほぼ一方的なじゃんけん。
 相手の溜めMをバリアしてBMで撃ち帰すとかもできるんだが、それはCでしっかりとられる負け択があり
 櫻子がどんだけ攻撃あてても、ジャスパーはほとんどの場合、溜めMを1発当てれば勝ちなのでそのへんかなり大変

ペルナ戦



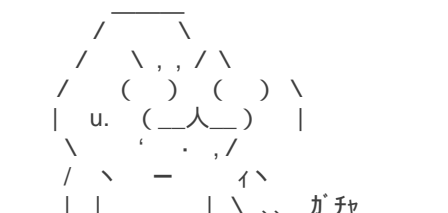
もう近接でよくねw
 とまじめに近接粘着考えたが、近接3回勝っても向こうもぶっば近接1回でひっくり返った。
 向こうから笑い声は飛んでくるしゲームやめようと思った。
 普通に戦ったら勝てたからいいけど。
 立ちMをどんだん差し込んでいきたいが、ミスらなければ勝てるのを相手を知っていた場合
 いろいろ崩壊する。
 立ちMの着弾が、近距離ならみにくく遠距離なら見やすいので、近距離にいたいんだが賛否両論

ミカ戦



Mの威力で負ける。
 DSが鍵、DMDSも実はDSの軌道がずれて後ろからじゃなくて横に出る感じになるので強い。
 ずっと左上を見ながら計算してたが微妙。BMを気合で当てるしかないにしてはダウン値のないゲームだけ・・・。

チャンボ戦



/ () () \
| () |
/ \ /
/ \
/ \
| \
| |
o o ~ \