

## 対戦日記

### ダイヤが落ちましたw

#### 昨日感じたことメモ

- ・ の強みは持続して試合を引き伸ばすのではなく、プロレスをしかけること。
- ・ 2連サジの仮実装
- ・ フィールドが円なのを理解する事。
- ・ 八橋M必須の予感

#### DM原理仮定

ダッシュ中にM入力した時点の方向を元に、線を引っ張る(ダッシュ線とする)  
櫻子と敵の間を線引っ張って、ちょっと延長した箇所を始点弾。  
始点弾を決めた同じ原理(演算上ずれを生じさせてそう)でダッシュ線上の一定間隔から弾を射出する目標となる線を次々に引いていったらDM弾幕が出来上がってる気がする。  
つまり八橋Mを撃つと、ダッシュ線は上方だとしても、実際にダッシュしてる方向は別方向になり  
射出場所がずれるが、大体想定されたDMを描けるだろう。

ここまで見ていただいて申し訳ないが、当方動画研究等まだ出来てない身なので、  
間違いを堂々と語ってる可能性があります。  
このWikiのご利用は計画的に!!!

実際のところ、相手と一直線上に並んでまっすぐDMを撃つと、敵に微妙に当たらないので  
弾幕形成の考え方は大体あってるかもしれませんが、演算上始点弾を判定する位置を左か右にずらされてる気がします。  
櫻子の向いてる方向か、敵の位置か・・・。

#### ・ 対ルカ

3.5とかほざいてすみません

2だろこれw

涙を流しながらM近接でルカを殴りに行って1セットとったよ!!!

セット数だけ換算すると1:6

チーン。

もう少し数やりたいが、あまり光は見えてない。

ただ、M近接レンジを保持して相手のショットに合わせての近接が確定するかどうかでゲームが面白くなりそう。

あれ?このキャラなんてキャラだっけ?

#### ・ 対レーフ

5分としてたが、ほんくらに2:10位だったかしら。

実力差が出てただけだという感じ。2連サジなどで火力を集中させないとダメージが通らない。

相手の攻撃はDSでかなり粘れるのとレーフのダッシュみてから立ちMとかでカスらせていけばゲームになる。

後は僕が攻撃ビットを持てば問題ないはず。(現在川-M)

#### ・ 対アンリ

試合展開として勝ち越してる。試合でもまあトントン。まだ勝てるなあ。

ただ、アンリ側の対策として、クリスタルを1個だけ投げるとか結構ネタもあるので安心は出来ない。

あとはボス差だな。こっちのボスはダメとおらず、向こうのボスはゲージに余裕がある分まだ1チャンスある。

#### ・ 対セオ

初対戦。妄想してた行動をやったら、失礼ながら実力差はある相手ですが大幅勝ち越し。

ルーク時の2連サジと長いM近接レンジで揺さぶりをかける。

ルークスフィールドを警戒しながら近距離レンジで

B M時はB M避けて立ちM。

立ちM時は即近接範囲に入ってM近接やサジ。

まあ、基本どおりかなーと思うようなフツの立ち回りで勝利。

M近接レンジが長く、セオ側は見極め辛いかもしれない。

- 変動ダイヤ

対ルカ が2に、