

ううむ

池ぶく輪舞 EDY大戦

VSぼんくらチャンポ フェロメナ

このチャンポ倒せば、櫻子がチャンポに有利付くことが証明できるな!!!

```
|i \ . ' \ \
'_ri (从,从)
.フ人> ° ° 川
( . )jv)つ口
、 f化i' シャーン
  し' EDY I \ , I \
  _::| | |(ぼ)
| | | |と i
| | | | | し-J
```

チャンポ ッポ! (ストラップアクション!!!ストラップアクション!!!ストラップアクション!!!)
チャンポ ッポ! (ストラップアクション!!!ストラップアクション!!!)

```
( )
|i \ . ' \ \
'_ri (从,从) チャンポ ッポ!
.フ人> ° ° 川 チャンポ ッポ!
( . )口と)バババ
、 f化i'
  し' EDY I \ , I \
  _::| | |(ぼ) やめて!
| | | |と i
| | | | | し-J
```

1勝13敗

ストラップアクションの音が聞きたい貴方!
お金を入れるだけで可愛いチャンポが返事してくれます!ストラップアクション!!!

・チャンポ

現状ストラップアクションを食らいつつ、サジタリウスを当てるゲーム。どうしてこうなった。
ボス周りは5分、どちらもNボスはゴミでFボスは現状1ダメ2ダメはある。

しかしこの組み合わせこれ以上何も書くことがない。。

注意すべき点は攻撃を食らう時は立ち状態で丁寧に食らう事。
できたらストラップアクションで回ってるミサイルを1個でも破壊して、ゲージを回収する。
アサルトの間合いは遠いものの、十分うざいので間合いに入ったら警戒。モーション見てDM。
こちらが空爆持っている場合は早めに仕掛けた方が良い。
向こうはダメージを調整できるがこちらはダメージを調整できないので
早い段階にリードして結果的に緩く負けてFボスを撃つか
早い段階にリードしてそのまま押し切るか・・・。
まあその辺りの流れを掴むかどうかだと思う。

余談だがサジ撃ってからの集弾八橋DMを研究していた。
研究が進むとサジ立ちMの連携よりよけにくくうざい集弾するMが撃てる。

ちなみに・・・。
櫻子でチャンポをアシストに選ぶと

パートナー選択時(櫻子専用)「そろそろ新しいのにしましょうよ～」
と機体(キャラ)替えを薦めてくれます。
本当は隊長思いのいい子なんですよ？

VSぼんくらレーフ ユルシュル

このレーフ倒せば、櫻子がレーフに有・・・

(ねえ今どんな気持ち?)
===== x
バリバリ
(・・・)
□と)
=====

0勝12敗

弾が通らない・・・。

・レーフ

DS見てからマイン張ってもサジを撃とうとするとDSが飛んでくる良ゲー。
普通の立ち回りではレーフに攻撃が届かないので、
なんとか事故らせてゲーム終盤の自動減少を使ってFボスマでもっていき努力をするしかない。
サジすら効果が見込めないで小ダウンもしないし、ゲージも増えないので事故らせるのも難しい。

改良できる点を見ると、相手の前面は鉄壁だが相手の後ろはジェリーで弾が消せない。
つまり後ろに落として自分が前に出る事で火力を高めたい

というのを、ずっとやるんじゃなくて隙を見てやらないとM火力差が酷いのですぐ死ぬ。
色々考えながら戦っていると7戦目位で結構心が折れてしまった。

現時点ではちょっと酷いので色々考えます。
弾の当たるタイミングは、
レーフのDSを撃つタイミングにDMを合わせる。
2連サジ、アシスト絡み。
まあ、それ位かなあ。後は相手の事故。

敵アシストユルシュル「くじけるなー若人よー」

この台詞が何より辛い。

ハ、僕そろそろ28なんだが。