

能力が足りない。

うーん

はー、戦ってる相手にダメ出しされちゃあなあと、  
でもダメ出しされる内容は、大体分かってる事なんだよなあ。

いも@「SPの時は丁寧すぎて火力足りないぼへがDUOでは逆の意味でダメだろ！」  
ぼへ「箆城ッかー」

天然魚「勝ち負け度返してまず太古の資産を信じて箆ってみようぜ」  
ぼへ「リードできへんのに箆ってもどんどん削られるだけなんだぜ・・・」

という訳で色々困ってます。  
まあ、僕はあんまり他人の言う事聞かないんですけどね、自分で理解してから！

近況はなんつか  
ぼんくらとやる、勝率0%  
適当なゲーセンで見知らぬ人とする、勝率80%  
みたいな感じ。

## オーバーヒートの話

グレフの罨で、攻撃中はゲージがたまらなくなりました。という印象を受けてましたが  
ある日CPUで検証したら、全キャラ立ちM中にゲージが増えるのを確認w

すぐに上級者（笑）の皆に話した所、最初は「お前はいったい何をいってるんだ？」と  
皆首を傾げてたが、とりあえず皆でゲージが増える事を確認。  
微妙に立ち回りに選択肢というか光明が増えたかもしれませんか。

- ・ システム整理してみよう。
- ・ 通常時

M射撃時はどの状況下でもゲージが増えない  
（攻撃がヒットすれば当然ゲージが増える。

- ・ オーバーヒート時

攻撃入力している時でもゲージが自動的に回復する。（立ちM、DM）  
（ただしB M時は増えない。）

さて、話を稼働当初に話を戻そう。  
オーバーヒートは0ゲージからでも弾幕技が撃てるシステムな訳だが  
実はまだ意図的にオーバーヒートはまだありなんじゃね？と

オーバーヒートを意図的に振り回して強いキャラは...  
忍、櫻子、ファビアン

まあ、Ver.2.00不遇扱いの3人衆が揃った訳だが  
（思えば、今Ver.はゲージをあまり使わなくていいキャラが強くゲージに依存しているキャラは弱いw）

この辺りにはかなり良い結果かも。

但し、オーバーヒート中はバリアが張れない事や、いつもより長く弾幕技が撃てなくなる事、ボス対策がしにくい事、  
ちゃんと理解して使わないとなあという感じ。

## ミカ 戦

ミカの使い方が分からないぼんくらには、ゲームにはなってるがぼへの本体性能が低すぎて死亡。  
本体性能まじミジンコわるすw

- ・ 勝ち筋

ミサイルはDMで適当で壊せるので大したことない。  
ディフュージョンはモーションをみたらBMで撃ち殺す。  
羽は近距離で警戒する。

これだけ出来てれば世の中の大体のミカには勝てるでしょう。

- 逆に負け筋

ミサイルディフュージョンを撃たせる。  
羽DMS近接を喰らう。  
ボスでパニック。

実はボスが全然わかりません。

## レーフ 戦

個人的にかなりきついんだが、やればやるほど光明も見える。  
生半可なレーフ には負けないと信じたいが、どうなることやら。  
相手のS発射に合わせてレーフに火力を通したい。

- DS対策

今のところの対策は、  
マインに乗ってる時にDSを撃ってきた時はしっかりバリアしてBMで撃ち返す。  
マインがないときは壊した弾に影響がない角度でDMを撃つ攻防の一手を差す。

- お絵かき対策

きつとBM精度上げるしかない。描いてる間は無防備なのだからあわてず迎撃して  
自然炸裂タイミングにマインを投げない事とサジを落とすことだろうか。

個人的には最近自分自身の実力がかなり不信なので適当に流し読みでいいかと！！Zzz