

歩き移動

るかー

相手はぼんくら、J I N

対ミカ

遠距離で戦ってくれるなら十分勝ち目ある。

関西のミカ使ってるうたさんが攻略blog始めたそうなので、その辺りを逆攻略したりしてます。

中級者～上級者のステップアップの為に、主観と情報をまとめて良く書けてると思うので参考にしてみてもどうでしょう。

対ミカの話では、ミカ側がどう考えて攻撃をしているのか等がかかかされてるので

意図に反する事やC A S Eに応じての判断が出てきて面白い。

うたぼんblog

http://blog.livedoor.jp/utapon_stir/

ミカ 戦は相手のB M中にマインを張れるのでマインを張る基本に忠実にすれば良い。

2ゲージ開始なら20カウントはサジループが続くので、小ダウンさせてぐだぐだにして体力勝ちを目指す。

問題はゲージが尽きてから。

個人的には0.8ゲージからのオーバーヒート戦法を押したい。

0.8ゲージ位の時にサジを落とすと、O Hになるが、

何故かすぐに回復し始める(検証要)ので、これでまわすのが基本な気がする。

これは忍、ファビにも使える話だと思うので、使ってる方がいれば試しにやってみてもいいかもしれない。

特に忍はアウトバーストの性能的に長い持続と、アウトバーストDM等連携である程度

敵にヒットの約束がされているので大いにありだと思う。

とまあ、2ゲージ開始の1セット目は取ったが

2セット目をD M S 近接食らって落とし、3セット目は普通に落とした。

どちらも0ゲージ開始

やはりゲージは重要な。

対ルカ 「2000ライフル V S 160マシンガン」

J I Nさんのルカは他のルカと何が違うかといえればやはり回転力が若干早い気がする。

会社が22時で終わった気力0のぼへさんではお話にならないのだが、

ガチ歩き避け戦法を試す

結論は

- A T Kでも避けれるという事
- 歩きマインでマインが張れる事
- ルカが接近してくるとやはり喰らう事(縦位置距離でかなり怪しい)

ぼんくら「マイン張れてるからガチ籠りしかないだろー」

ぼへ「でもでもマインにレーザーの爆風が当たってB Mが通らないお・・・」涙をうかべて

ぼんくら「そりゃまあ、相手も一緒や」

たしかに、射撃せずにゲージでも溜めるか・・・。

ぼへ「あれ?いつ攻撃したらいいん僕」

失礼な話だがーランク下のルカにも負ける(忍では楽勝)ので、正直厳しいのかなあ。

ただ、なにかとボスが出る程度の戦いも出来たりしてるので、気長にがんばるしかない。

歩き避けについては、ファビアンの歩きバーストボールとかチャンボの歩きホームイングとか

歩きながら効果的に攻撃が出来るキャラつかってる人は、ルカ戦で一度試してみるといいかもしれない。

ずっと追いかけるだけだと、一度距離離れた時にこちらが慌てがちだが

避けれて攻撃が通るなら隙見せるまでまた歩けばいいんだし。

そういうやりとりが戦いにおいては重要かもしれん。

ああ、ボスで思い出した。

F 2ゲージボス出して、相手は見た感じボス圏内の体力だったんだが

A T K ボム見て空爆で避けて(俺来た!)

上位置ブッチャーで止め刺そうとしたら、1斉射で一瞬でFireBirdになってしまった。

まあ、あれだ。

機銃が守ってくれる下位置の方がそういう意味で固いので

もう一度空爆して下位置に戻った方がいい気がしました。溜めMダメージのデータはとれたし・・・。

サブキャラを周りから薦められて、チャンボ とか触ってるんですが

全然手になじまなくて吹いた。

このキャラ敵の持続しない弾幕見てバーサクソード ストラップアクションダッシュキャンセルS連射しかわからん。
ゲージ溜めて、ていやぁーていやぁーしてたら初めてでも結構勝てたw

まあ、でも櫻子が面白すぎて他のキャラ使う気が起きないのがヤバイ。