

## 15日 大会結果

### 初戦ブロック1-1敗退

なんつーかね、うん。

ルカルカ櫻子のブロックでした！馬鹿！もう嫌！  
なんという逆ボーナスゲーム、動きが鈍いルカ相手になんとか1勝できたものの  
やっぱりJIN戦ではゲームになってないのが現実。

それどころか、相手が知ってるだけで全ての試合が負け試合で、胃が痛くなる要素しかなかった。

この後、ぼへさんは現実逃避に秋葉原にでかけたのだった。

まだ場を荒らした方が勝てる、むしろ口プレイ・・・  
イカッパコバ！

### 土曜日の話

大会は会社の仕事ハメで出れず。  
キャラの対策より、JDKが違った事によるNoClassDefFoundErrorの対応におわれてリアルで台パン。

#### 野試合

##### ラナタス戦

絶滅危惧種のラナタスと対戦。  
多分相手はサブキャラだが。。  
さすが秋葉原だぜ！僕に対策をさせてくれるなんて！空気よんで感動するわ！

まあ、勝てないっすよねー。

攻略の方針としては、ペルナと逆な気がする。

ペルナ戦は  
遠距離 ペルナの火力一定 櫻子の火力が減る。  
近距離 ペルナの火力一定 櫻子のサジ効果が上がる。

ラナタス戦は  
遠距離 ラナタス、櫻子、どちらの火力も減る。  
近距離 ラナタス火力増大（S） 櫻子のサジ効果があがる。

という感じ。  
ラナタス戦は漫然と撃ちながらダメージとりたい時は前に出てくるのに大して  
ペルナは下がって撃ち合えば、いずれ勝てるので後ろに下がる

うーん、さてはてw

微妙にややボスはこちらが強く  
ラナタスボスはエクスポージョン 射撃で壊せる範囲もひろがるので2ボス使って1本はとりやすくはある。  
三本目はアシストを早めに使うのも立ち回りのコツだと思う。  
アシストをボスで拒否らせて、というロジックを持つ人がラナタスペルナ使う人には強い。  
相手のゲージが少ないときに揺さぶりをかけるのは重要な。

- ちょっと道それる。

空爆を撃った時（空爆に限らないが）  
相手のゲージは？こっちのゲージは？  
ボス回避してボス破壊されたらどうする？そもそも破壊される？  
避ける場合の相手の弾幕は？

まあ、空爆は短時間で色々思考が交錯するのでミスをおこさせやすく  
早めの段階で仕掛けれるのが実はベスト。もっといくなれば近接絡みの攻守切り替えしや  
空爆はいわば超絶スコルピオなのでメインを張る時等に使える。

こちらがバニッシュして相手が防御ビットなら先出しして  
DS MS近接でメインを2個張って、消えるタイミングでDS等で、自動減少時間を延ばしてやろう。

- ただいまラナタス

なににせよ、バリバリからDMS近接5割とかで負けるのは僕の反応が弱いとしても度し難い。ダッシュ中にSを食らうと最後まで喰らい切るが、普通の歩き状態やバリア状態なら、ちょっと吸っても最後まで喰らわないので、地道な遠距離戦とコンソを意識した丁寧な立ち回りが必須。

まだまだ研究が必要な相手と認識。

### いもりミカ 戦

こちらにミスがなければ普通に籠城してれば勝てる相手。崩されるネタはウィング、デフデフ、M威力差 等色々あるが、ミカは軽装甲なので実は相当撃ち合える。ただしBMを制御できない櫻子だと、DM撃たれるだけで死にそう。相手のマインを潰したい行動に対して、対価を払ってもらえるかどうかが鍵。一度ペースを作られると厳しいが、しっかり自動減少ダメージも考えてじっくり戦う事。開幕は両隅DS サジか 両隅ダッシュサジ等が安定かな。

サジの爆風を安易なMS近接や、ミサイルで消してきますがMS近接には立ちMが集弾DM、ミサイルは普通にその後のマインとBMが通るのでじっくり戦いましょう。近距離ウィングはバリアMでしばらく。

### ごろジャスパー 戦

ハルモニアを裏切ったごろさんと対戦  
遠距離で撃ち合ったので、ごろさんはこちらの嫌な事をまだわかってないみたいだが精度は良かった。実際の所 は行動を制限される事が多くちょっとキツイ。こちらは避けられない溜め手裏剣をきっちりバリアでガードして納得のプライスを相手に与える事ができるかどうか。遠距離溜め手裏剣は立ちMでしっかり破壊してゲージにすること！

櫻子使い自体が希少価値になってきているので、きっちり守ってわからん殺してやりましょう。なあにわからん殺して負けるのは、相手のやる気と鍛錬が足らんからや

### チャンボ 戦

ぼんくらはやはり偉大だった。  
他の人となら、割と勝てる。

- g d g d

誰かはわからん殺しなんかくだらんといいますが僕個人的には、そういうわからん殺しされそうなキャラがいるにも関わらず放置したり負ける原因を自分の中に持つるにも関わらず、出てこない人等の方が微妙と思う。

あとは、ゲーセンでワイガヤして入れないって人がたまにいるんですがうざいワイガヤがそこにいるならそれをぶち壊してやろうと思わない時点で対戦ゲーム舐めてる。身内でキツキツしてる人等の中に強いこの馬の骨かわからん人間が入って行って、倒して行って興ざめさせるのもまた一つの楽しみ方。そんな熱い馬の骨を募集中です。

その反面、ゲームなんだから人と交流しないのは勿体無いと思う。ゲームの強さの反面、初対面の人に接していき、コミュニティを形成していくのもまたゲーセンの醍醐味だと思いますねえ。実際自分は賛否両論ありながらも、色々な人と話して悩みや情報を交換していく中で強くなっていくものだと思います。

インターネットだけで他人がうざい、自分がよわい、やるきなくす、大会だからでなくてよかった

こんな事言ってるようじゃ別にゲームじゃなくても、どの世界いってもダメな気がします。対戦会や大会に積極的に出てムードや人と接する事の楽しさを味わうべき。当然こいつマジうざいから倒すわーと思うことも強くなるには重要。

でも恋愛は自由ですがゲーセン以外で密かにやってねw