

大会結果

秋葉原クラセガ

33人参加

32人は1回戦に進めますが

1人だけ0回戦で落ちる人がいます！

0回戦 ぼへ櫻子 VS JINルカ

ぼへ「・・・」

大会が終わって

結果は聞くな。

HEYに移動して、弾にまみれてきた。

対レーフ

正直勝てないだろこれと思ってたレーフ君ですが
僕の攻略が進んでゲームになるところまでできた感じです。

・ ジェリー弾の処理

これを誤ると火力負けする要因になりうるので細かい対策が必要。

：小ジェリー弾

やり過ぎるのがベスト。

ショット以外の行動をする。マインを投げる。サジを入力する。等

：大ジェリー弾

大ジェリーを壊して、小ジェリーにしてから移動

大ジェリーを見て回避するのがベターなのは間違いないんだが、意識して避ける行動をして事故るより壊れた小ジェリーを放置する動きをする方が楽。

DMで壊れるので安直に相手のDSにはDMでも良い。(いまのところは)

・ 近距離戦の処理。

基本的にはDMのみ警戒してBMで動きにあわせてしっかり取る事
文字にすると簡単だなおい。

線引きながら迫ってくる事が多い。迎撃に徹してBMが撃ち終わったら
線が炸裂する前にDMで撤退が望ましい。

・ 遠距離戦の処理。

単純な撃ちあいには線弾幕がある分レーフに分がある。

こちらの火力はジェリーで返されるのでそれは仕方がない。

緊急回避はスコルピオが信頼性が高い。

僕は正気で書いているが、安直に長時間弾を消してくれるスコルピオがないときつい。
スコルピオのお陰で一時期はこれ、5分なんじゃね？と勘違いが出来てしまった。

・ 新たな課題

パーティクラッカーを見てスコを入力してしまうw

パーティクラッカーのあわせ技は立ちMが多いので、弾が突き抜けて死ぬ。

パーティクラッカーは見て範囲外に避けるのがベストだが、避けられなかった場合はサジが有効。

今の所対ボス差や、ゲージ差分が埋まらずどうしてもやや不利と思う。
でもまあ僕がレーフつかったら、僕の櫻子は倒せないとかそういうレベルにはなったかなあと思う。

・ 対セオ

BSがセオに届く距離まで接近してのプロレス扱が出来た。
相手のBMを歩いて立ちMで捌く。
相手の立ちMをBMで撃ち帰す。
避けるじゃなくて撃ち帰す。無理に距離を縮めない。
距離縮めたいなら上記の行動をして、先にこちらがダウンして無敵時間中にやるべき。

・ 対ファビアン 戦

絶滅危惧種と思ってたファビアンなんですが、
しっかりラピバで弾消しつつ立ちMけん制してくるファビとであえてよかった。
開幕の捌きがしんどいのと、ボス対策不足でセットを落としたりしたが概ねは勝てた。
ただ個人的にきついキャラだと思う。
ラピバ行動中どうしても弾をみるのに集中してしまい弾幕が減ってしまうのが良くなかった。
間合いに入ってこられた時にサジをしっかり入力して接近されないようにしよう。
豆知識だが、
櫻子のDMS近接はエネルギー針弾はS近接リング位分の弾を消すので、近接を狙っていないラピバなら周り全部消せる。
ちなみに実弾はトライアドの足振り回してる分しか消さない。

おいしい？

まあ、どっちにしてもMS近接はネタでおいておきましょう。

・ いもりんレーフ 戦

5分っぽい印象。
8連勝補正で勝利確約範囲まで1.5cm分たらない感じ
レーフ とは近距離間合いを廃した感じの撃ちあいになる様子。

ぼへ「レーフ わからん」
いもりん「櫻子 わからん」

まあ、そりゃそうか。