

最近の野試合

火曜 池袋輪舞

まんぼうぼんくらぼへ

対レーフ

冴えてないとゲームにならない。

対ティーラン

ゲームにはなっている気がする。

対ティーランの立ちMはティーランからみて左側の方が強い。

従ってこちらは時計回り方向の移動をする事がメインになる。

当然ティーラン側もそれは知ってるので、カバーするように射撃するが。。。

前提としては知っておくべきと思う。弾を見ずに反時計回りに横切ろうとすると露骨に3WAYを食らう事になる。

スパークボールつけてる時は時計回り歩きを身に着けること。

3WAYから単発になるが、威力高いので時計回り歩きとバリアを併用すると良い。

水曜 池袋輪舞

対防御ビット議論

防御ビットに対しての空爆立ち回りの見直しを提案された。

個人的には、防御ビットに対しては8秒間の完全な安全を保障するために即空爆なんだがもう少し画面見てみるという抽象的な提案で、ぼへさんは混乱中。

対チャンボ

ぼへ「4:6」

ぼんくら「3.5じゃね」

う、うーん

チャンボが3.5だったら他のキャラ軒並み2とか3になってしまうんだが・・・。

もしかしてそれが真実・・・だと・・・！？

チャンボ戦はSPにストラップアクションが追加されたという感じ。

純粋な撃ち合いなら5分も夢ではないが、

アサルトの交差射程に入っていたり、冷静にパーサクで消されたりするとめんどくさい。

アサルトの交差射程はDMかスコルピオでマインを張りなおす。

スコルピオBMBSマインからのDMを標準的な動きとしてアドリブを混ぜる。

パーサクは集弾DMをアバウトに撃っておくと、2,3ヒットしておいしい。

DMの後は体勢が悪いのだが相手も小ダウンすれば相当嫌なのでどつきあうべし。相手はゲージ使ってる訳だし。

木曜 秋葉原輪舞

対セオ

ダイヤが3:7の4差から、差が劇的に縮まりました。

3:7 0:1

凄い。差が3も減った。物は考えようだね！！

あと差を1縮めるだけで5分なのでがんばります。

まあ、現状は2ヶ月目にして、ついに初無理と判断してしまったw

ルカに関して相当無理ゲー感はしているが、セオは少し方向性が異なる。

ルカに関しては接近してしまえば近接に関してはやや5分とも言える。

何も言うべき事がない。

セオ側はどのレンジでもBMを撃ってホーミングを投げ続ければOK

接近しようが遠かろうがBMしてれば、櫻子からセオに当たる攻撃なんか無いんだから。

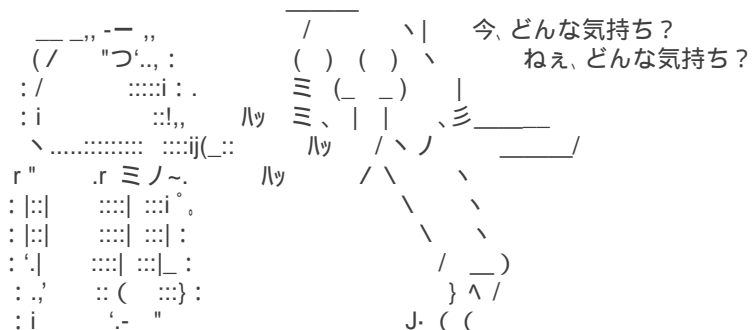
サジタリウスはルークスフィールド使って終了。

サジからずらして立ちM差しても、ちょっと旋回してBMw

勝てる人もいる中こんな事言うのもなんだけど
どうしたらセオが櫻子に負けれるのか教えてほしい。

試合で勝ったら、思いっきり馬鹿にしてやるぜ！お前ら覚悟してろよ！！
社会人の財布なめるなよ！！

今、どんな気持ち？
ねえ、どんな気持ち？



あ、昨日は0勝10敗ですw
上手いセオとはまじ会話にならんわ。

ここだけの話ツイッターがセオBOTとかで騒がれてて、僕のイライラが増加してます。
昨日はまじでHEYの目の前の木を思いっきり殴りそうになったねw

今日も櫻子さんに貢ぐ作業がはじまるお・・・。