

嬉しい時一

23時からでも輪舞できた時一

こういうとき東京に住んでて良かったと思います。

- ・ オーバーヒートとボスストックの話。

最近の視点ですが、あまりにあまるボスストックの使い道を時々考えます。
こちらがオーバーヒートや、相手がゲージ最大の時は実はボス使っていないタイミングだと思っていて
わざとオーバーヒート 自ボス 破壊させる でオーバーヒートから0ゲージに回復するのが少し面白い。
相手がNボスを出したがない状況時に自分だけ
OH ボス 0ゲージ OH ボス 0ゲージ・・・
のようなゲージの回し方を匂わせるのはアリだなーと思いました。

逆にこっちの意図が分かっている相手なら
どこかで「Nボスを使って出し抜いてやるう」とか「弹幕技を自分も使いきろう」とか「ボムをケチろう」とか
思うので、読みあいのピースにするのは面白いネタかなーと思います。

まあ、大会ではなかなか出来ない大胆な行動ですが・・・。
三条家のボスは分かりやすく、弹幕を早いペースで押し付けてくれるので捨てボスはありかなと思います。
捨てボス後、相手に位置どられたりが結構厳しいですけどね。

- ・ 対チャンボ

これ無理だろw
経験がないと、本当に普通の人相手でも勝てないですなあ。
はじめアサルトにDMしていたのですが、スーパープレイヤーぼんくらさんが
ぼんくら「スコの無敵でアサルトやりすごせる」
ぼへ「え、確かに無敵長いけど怖くね？」

実践：意外と安全にやり過ごせる。態勢はDM時よりはマシ。1ゲージ減る。

という感じ。
正直、自分はDM脳だったので新しい選択肢を言い渡されて色々きょどりながらプレイ。
スコ後はこちらは動きも硬直があるし、相手の方が動くのが早い。
だけどまあ長く残る爆風で弾は消してくれる。等
ほぼ5分～有利・・・というよりマシな状況だと思います。Sリ口時間稼げるしね。

DMで避けるパターンも当然アリ。DMダメージ入れれるしね。
ダッシュターンを最後に前にカクッと動くとミサイルを避けれる。
というよりDM後のターンでミサイルを避ける必要があるのも、そこが難しい。

- ・ 対レーフ

ここ最近閃きが。
ジェリー確認後のDM方向の修正。
相手がBM安定と思わせないようなDMで相手を動かす事が必要。
事故率も上がってしまうけど、しっかり狙わないとじりじり体力差がつくだけの気がする。
試合展開としては、どちらのアシストも使い切った状態で
自動減少でのバニッシュではなく、弾塊被弾の先バニッシュの早押しが理想かもしれません。
これで試合的なダイヤをマシにできそうだけど
常勝する。という安定感が損なわれていて現時点ではやっぱり厳しい相手。
パークラは中の方が実は安全。
(パークラの外に向かって弹幕が飛ぶので)
ジェリーリボンは引き出して1ダッシュ分にサジを入力したい。それでちょうど爆風が展開に重なる。

サジをばれないように固めてつかい大ダメージを狙いましょう。