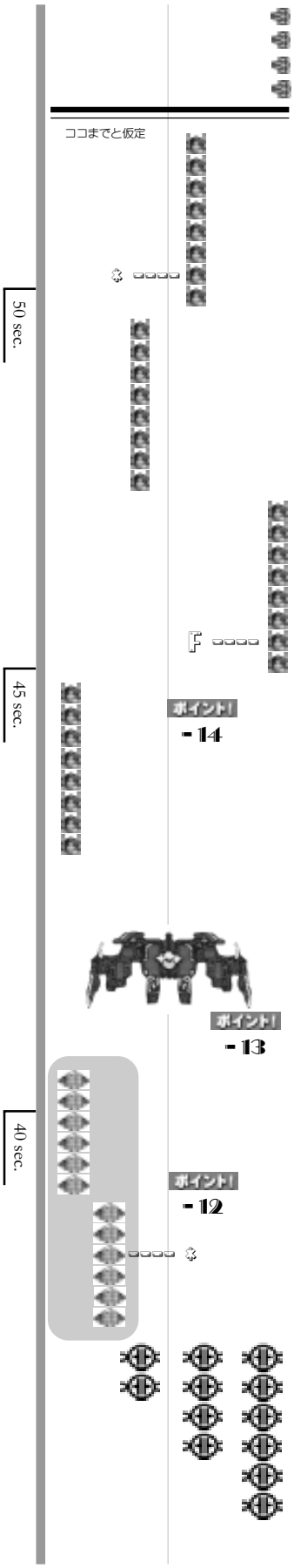

ポイント!

ポイント! - 11121

ここが烈火で最大の謎ポイントです。というのも、これまでの敵数を数えれば分かるのですが、「16匹目にアイテム出現」の原則が崩されています。「ボスを敵カウントに含める？」、「分裂ザコが密集した形で出現するためここで 敵数のカウントが　　ている？」、「面が変わったので敵数カウンターに変化が起きている？」など考えましたが、様々なパターンをこなして検証したところどれでもないようです...。ありえるとすれば「分裂ザコ破壊時に画面上にかなり多くの敵がいるためにアイテム出現ができない」のかも知れません...。アイテム出現の法則を含め、この辺りを解明出来ればもう少し点が上がると思います。

っということで左図ではほぼ完璧なプレイが出来たときに「この辺りで出現する」という目安だと思ってください。

ポイント! - 13

ボスとの対決です。タイムアタックの場合はここでいかに早く破壊できるかで大きくスコアに差がでてくる箇所だと思います。破壊方法ですが..

A）画面中央やや左寄り（もちろん右でもＯＫ・左上参照）に位置取り、
ボスが出現（＝当たり判定が出現）したらすぐにボムを発射。

B）ショット＋オプションで攻撃。自機が中央左寄りにいればボスは左へ移動していくので、
ボスの中央とＸ軸を常に合わせるようなつもりで移動しつつ攻撃を続ける。

C）動きが止まり、腕（？）を広げたらさらに前進してショットとオプションの攻撃を続ける。
（位置取りは右上参照）。なお近すぎるとうまく行かないみたいなので、
表したぐらいの位置になるようにするといい。

倒したときのタイムが1:57の前半となっていればとりあえずＯＫかなという感じだと思ってください。また、ボムを撃つタイミングや、ショットを撃っているのポジションによりかなり時間に違いが出て来ます。うまく行っているかどうかは画面の色で判断が可能です。攻撃している時は画面が常に赤くなっている（＝攻撃が当たっている）感じにし、黒・赤の点滅（＝当たったり当たらなかったりとムラがある）という具合にはならないようにするようにしましょう。

得点DATA

total : 532400
sum : 162400

	100000	
	300	x 12
	1000	x 12
分裂後	10	x 48 [in fact 30]
	100	x 32
	2000	x 14
F	10000	
敵弾	100	x 6 [in fact 0]
タメ	about .. 5800	

◆ 左の図の見方 ◆

○：ノーマルショットで破壊
●：１つのボムで一斉に破壊
無印：オプションで破壊
：得点
V：ショットパワーアップ
F：オプションパワーアップ

＊多少位置が前後することがあります