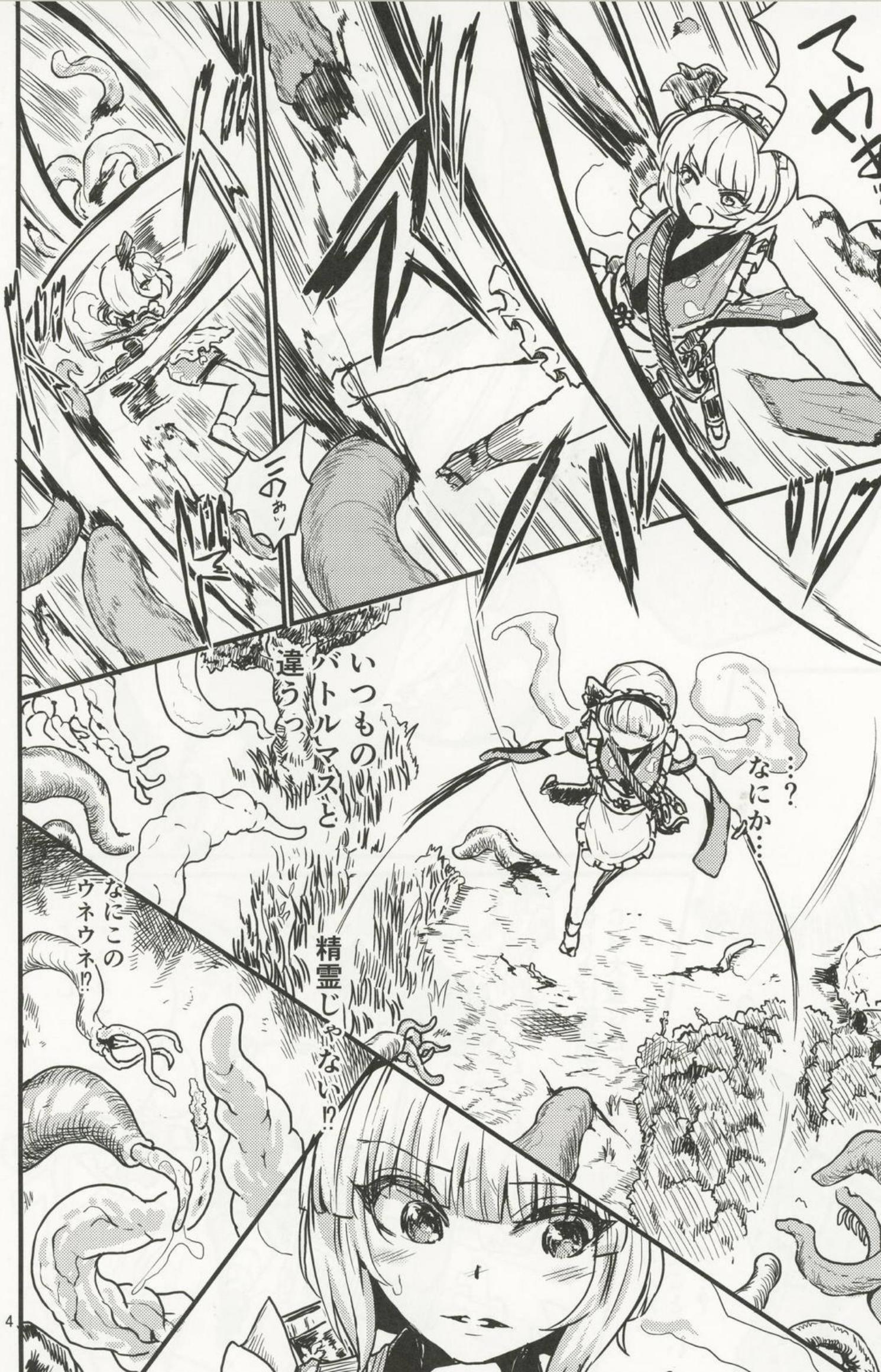


R-18+
ADULTS ONLY





甘いっ

ええ

なんだか
わからない
けど…

全部

斬捨て
てればっ

問題
なしつ



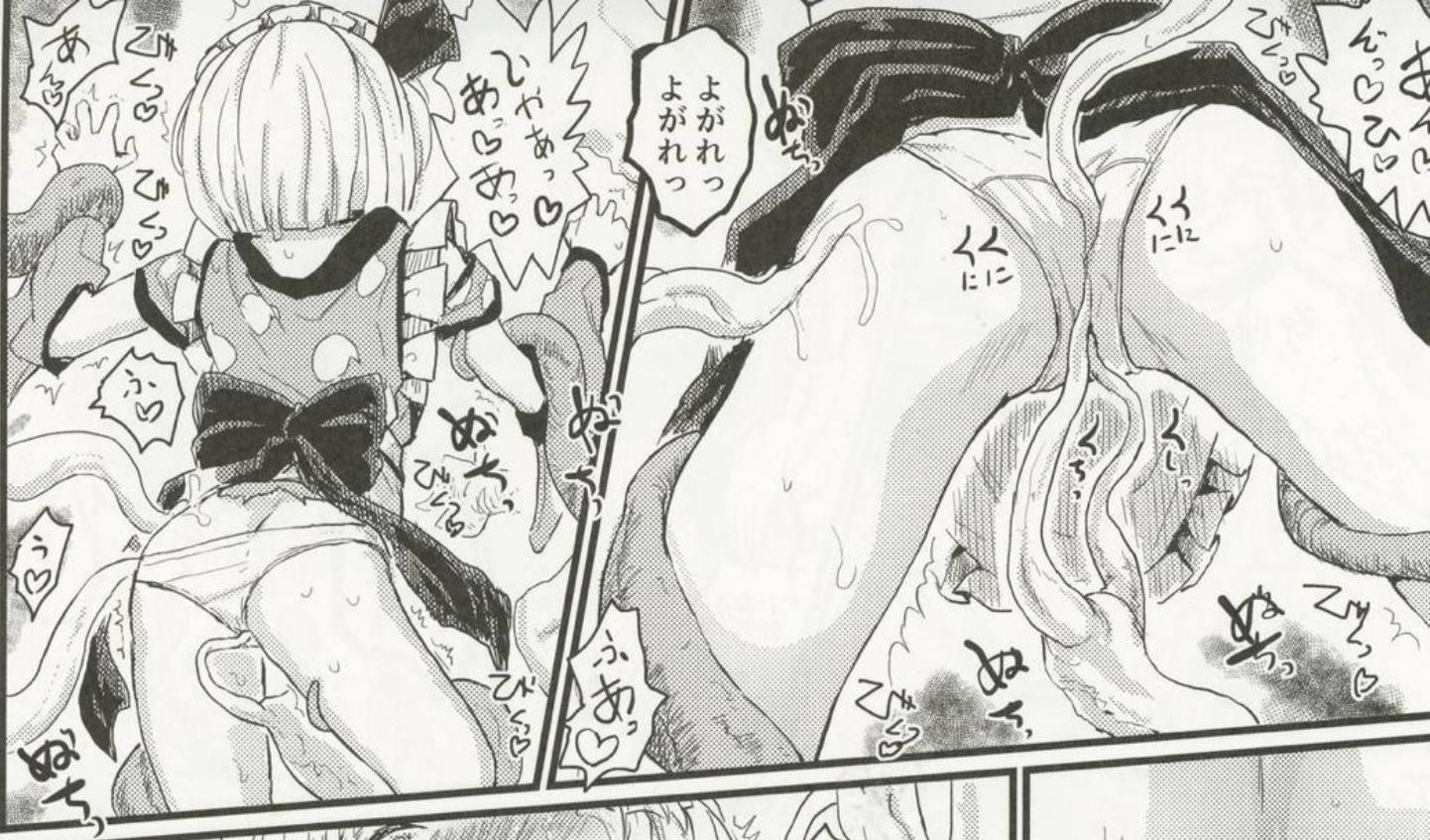
な…ツリ!























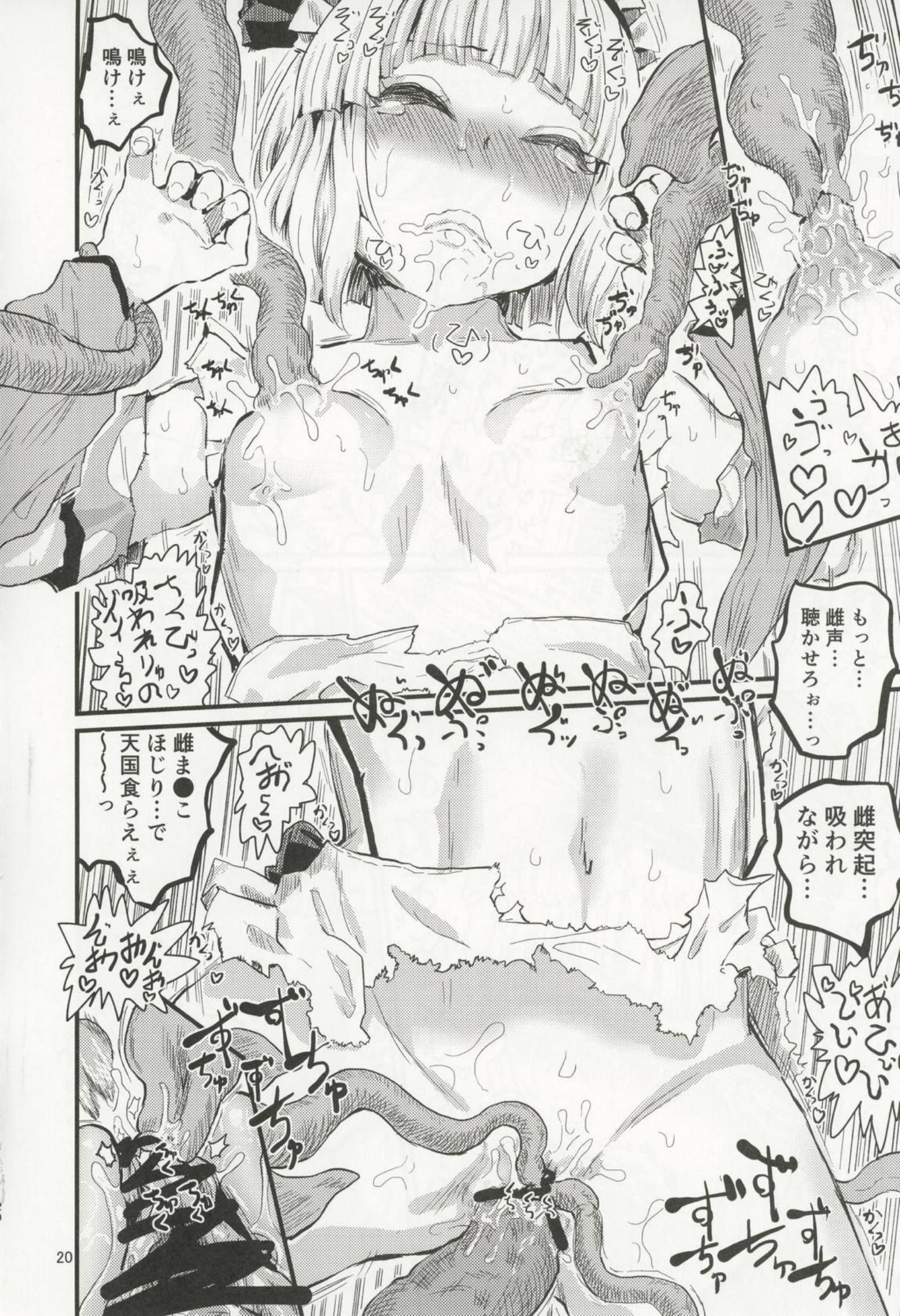














鳥毒液で
子宮に
トドメ…つ

人生終了して
雌堕ち
ま●こ感謝
しろお…つ









おねがいしましてうわ
うわうわうわ

子宮に
飲ませて…

うけケ…つ
とうとう…
オネダリかこの
ドスケベ雌穴めつ

お望み通りに
プリプリの
毒みるく…つ

アクメ子宮
イキ溺れろ
おおおつ



隈太郎です

今回久しぶりにフルデジです

去年は目の状態悪くてあまり活動できませんでした

ゲームの方も…

それでも靈夢が12月の干支イベ中に親密度MAXになりました

LIVE 2D各キャラ個別に動きがあって大変いい出来でしたね
バトルやボードの3DもスカートひらひらもYEAH！

もっと愉しみたかったです…

初期にCB稼ぎプレイが加熱し過ぎてたんじゃないかなとも思います

東方初ソシャゲってことでソシャゲ要素否定したいプレイヤーも結構いたのかもしれません

ストーリー稼ぎは大勾玉集めとしては優秀でしたけど

レア素材集めはターンレート前からストーリー稼ぎより曜日総資産の方が圧倒的に速かったです
石の使い道は最初AP回復を想定してた感じでした

稼ぎプレイに囚われすぎるとプレイヤーランクと親密度死にますし
マルチやる時間もそうとう食いつぶされたんじゃないかなとも思います

感覚的に稼ぎとマルチとは別ゲームで

対等の条件でも1位どれの4人制なら4回に1回で基本的に1位は運がいい時にだけとれるモノ
複数人のプレイヤーでやりあうので稼ぎプレイみたいに1人でステージをコントロールできない
複数回やること前提っぽい短期決戦が発生する

勝てないと不満感やすくなるんですが

2位も3位もマルチ経験値は同じっぽかったので

4位にさえたならなきゃ成功って感じでもやれたと思います

マルチはこれこういうゲームなんだって感覚的に馴染むのに
土日にまとめて10回とかやってみる必要あったかもしれません

色々コンセプト別のマルチ用チーム計画育成も
途中まででしたけど楽しめました

色々と力入れてあると感じたので
出来れば続いてほしかったですが…

闘技場のゆるゆるつぶりは
マルチの状況鑑みた結果だったのかな

通常紅魔メンバーの5人は親密度最大できました

THANKS FOR 東方CB

【ASAVAL ACME】
2021/3/21 発行
発行サークル…くまのもり
作者…隈太郎

pixivID…857454
twitter…@kumakifufu
mail…Kuma-1983@e-mail.jp

印刷 丸正インキ

18歳未満の購入閲覧禁止

**2021/03/21
くまのもり**

18歳未満の購入閲覧禁止