

まずは初期化
なんか聞かれるけど、「はい」で

お前の最も苦手な敵を用意してやる！

敵が弾を発射する間隔(標準5)
5.000000

敵が一度に生成する弾の最大個数(標準36)
36.000000

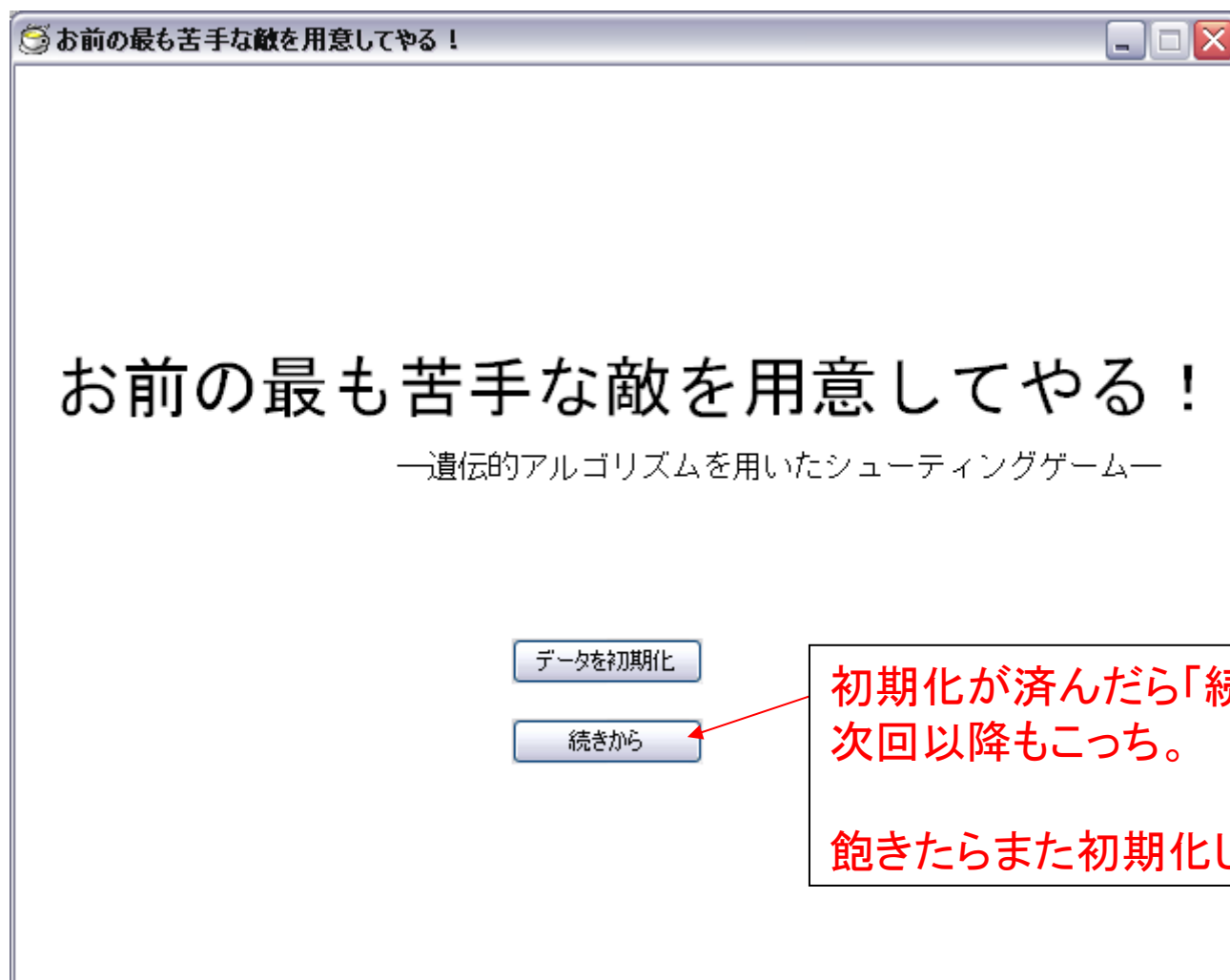
敵機最大スピード(標準7)
7.000000

敵弾の最大スピード(標準3)
3.000000

設定

標準に戻す

なんか色々あるけど、
取りあえず標準で設定



初期化が済んだら「続きから」
次回以降もこっち。

飽きたらまた初期化してね。

🎮 お前の最も苦手な敵を用意してやる！

ステータス画面
第0世代

No.	評価
1:	0
2:	0
3:	0
4:	0
5:	0
6:	0
7:	0
8:	0
9:	0
10:	0
11:	0
12:	0
13:	0
14:	0
15:	0
16:	0
17:	0
18:	0
19:	0
20:	0
Ave:	0

① ☒ オートモード

② ☒ 連続モード

③ ☐ 描画スキップモード

④ ☒ オートセーブモード

⑤ No.1 ▼

⑥ 評価

セーブ

戻る

敵が弾を発射する間隔(標準5): 5.000000

敵が一度に生成する弾の最大個数(標準36): 36.000000

敵機最大スピード(標準7): 7.000000

敵弾の最大スピード(標準3): 3.000000

- ①自分でシューティングしたい時はOFF
面倒なときはON
- ②連続でNo.20まで遊びたい時はON
一個ずつやるときはOFF
- ③オートモードでパソコンが重い時はON
効果があるかも？
- ④評価が終わると自動でセーブする
- ⑤評価したいNo.を選ぶ。
連続の時は選んだ番号以降全てを評価
- ⑥上のチェックが済んだら、評価ボタンでGO



全ての評価が終わった状態

お前の最も苦手な敵を用意してやる！

ステータス画面
第0世代

No.	評価
1:	-22
2:	-47
3:	-18
4:	-12
5:	-45
6:	-110
7:	-25
8:	-12
9:	-81
10:	-59
11:	-49
12:	-71
13:	-61
14:	-57
15:	-25
16:	-22
17:	-45
18:	-57
19:	-54
20:	28
Ave:	-42

☒ オートモード
☒ 連続モード
☐ 描画スキップモード
☒ オートセーブモード
No.1
評価

次の世代を生成する
交叉方法
一点交叉
使用順位数
10
生成

今の状態をセーブ

セーブ
戻る
前回のセーブまで戻る
オートセーブに注意

敵が弾を発射する間隔(標準5): 5.000000

自動で評価すると青
手動で赤
未評価で黒

プラス程強い敵ということ。
評価方法は同一の方が良い。
プラスが少な過ぎる時は、初期化し直した方がよい。
この評価ならやり直した方がよい。

お前の最も苦手な敵を用意してやる！

ステータス画面
第0世代

No.	評価
1:	-22
2:	-47
3:	-18
4:	-12
5:	-45
6:	-110
7:	-25
8:	-12
9:	-81
10:	-59
11:	-49
12:	-71
13:	-61
14:	-57
15:	-25
16:	-22
17:	-45
18:	-57
19:	-54
20:	28
Ave:	-42

☒ オートモード
☒ 連続モード
☐ 描画スキップモード
☒ オートセーブモード
 No.1

評価

次の世代を生成する
交叉方法
① 一点交叉

使用順位数
② 10

③ 生成

セーブ
戻す

敵が弾を発射する間隔(標準5): 5.000000
 敵が一度に生成する弾の最大個数(標準36): 36.000000
 敵機最大スピード(標準7): 7.000000
 敵弾の最大スピード(標準3): 3.000000

全ての評価が終わると
次世代生成可能

①3つの内から
適当に選ぶ

②上位何個を使って
次世代を生成するか

③上を選んだら
次世代生成へ

次世代を生成したところ

世代数が増える

お前の最も苦手な弾幕

ステータス画面

第1世代

No.	評価
1:	0
2:	0
3:	0
4:	0
5:	0
6:	0
7:	0
8:	0
9:	0
10:	0
11:	0
12:	0
13:	0
14:	0
15:	0
16:	0
17:	0
18:	0
19:	0
20:	0
Ave:	0

☒ オートモード
☒ 連続モード
☐ 描画スキップモード
☒ オートセーブモード
No.1
評価

次の世代を生成する
交叉方法
一点交叉
使用順位数
10
生成
セーブ
戻す

敵が弾を発射する間隔(標準5): 5.000000
敵が一度に生成する弾の最大個数(標準36): 36.000000
敵機最大スピード(標準7): 7.000000
敵弾の最大スピード(標準3): 3.000000

後は評価と次世代生成を繰り返すだけ。
君の最も苦手な弾幕が待ち受ける！！