

## キャラ対策-志貴

相手は飛び道具を持っているわけではなく、純粋に基本能力が高いだけなので、自分に適したスタイルを使えば良い。

個人的には昇竜拳が面倒なので立ち回りで勝負になるHSがお勧め。

切り替えしやハメ殺しが欲しいという人はFSで。CSはB2の対戦そのまんま。

### CS

#### M B A A Ver. a

CSのびはぶっちゃけHSのびの劣化に近い、のだが。

それでも十分強い。ただしあくまで前作準拠で不利キャラはそれなりにいる。

まあむしろキャラ性能で相性をカバーできてしまうHSのびが異常なんだが。

ネロ的にはHSのびと比べれば断然戦いやすい部類。Aスラとバクステは納得いかないが。

#### 『スタイル』

HSネロでインファイトに持ち込んでも良いのだが。

個人的にはFSネロで動物園することをお勧めする。

ふむ、例えばここでのびとネロの各スタイルでのキャラランクを挙げてみよう。

Sランク：HSのび、HSネロ、FSネロ

Aランク：CSネロ、CSのび

Bランク：FSのび

FSネロとHSネロはどちらもSランク、どちらが上かは相性次第。万能性ではHSネロかな。

んで、ランク見る限りでもCSのびにわざわざCSネロで戦う理由はあまり無い。

HSネロで殴り合いに持ち込めば、キャラパワー的に勝っているので割と楽。

しかし殴り合いってのはのびの土俵なわけで、わざわざ相手の土俵で戦ってやる必要もない。

同程度のキャラパワーなら俺はFSネロを使うだろうな。ネロの持ち味を生かす。

ん～まあ理論上ではそんな話になるのだが。

実戦的にはFSネロのほうがAゲロがあるからのびのAスラやダッシュ2Cを抑止しやすいからだ。

HSネロでもA鳩で牽制は出来るが、リスクの割にリターンが少ない。

それならローリスクで逃げ回ってワンチャン火力のどかいFSネロのほうが良いというのが俺の結論。

もっともFSネロだと立ち回りの機動性能に難が有るから、Aゲロ出すまでが大変なんだが。

HSネロで封殺出来るならそちらのほうが良いかもしれない。

そこはプレイヤー次第として、今回はFSネロでの対策を練る。

#### 『立ち回り』

ダッシュ2CとAスラからひたすら逃げ回る。

逃げ切れたらAゲロを出す……が理想だけど、正直逃げ切れないよね。

もう思い切って多少リスクを背負っても先に捕まえに行く気構えで良いかもしれない。

下手に2CやAスラに低ダを合わせに行くとA波動やらめくり攻撃やらでおとされるが。

とにかくこちらが先に跳ぶしかなくて、空中技の性能は向こうのほうが強い。

それも置き方によれば勝てるのだが、いかんせん先に跳ばざるをえないというのがネック。

空中の読み合いとしては、のびの昇りJA粘着は先置きJAで防止。

こちらの先置きJAはJAの持続が切れてから昇りJA、あるいは差し込み昇りJC。

差し込み攻撃には2段ジャンプ様子見が安定。しかしFSで2段ジャンプを使い切るのは怖い。

相手の様子見や裏回りを読んだら空中ダッシュで攻撃被せるか逃げるかしたい。

もし向こうが強引に上を取ってJCを被せてくるようならシールドかAゲロ対空。

この組み合わせで相手が先に跳んでくれるのは非常に有りがたい。

確かにのびのJCは強いが強いのがわかってるからそもそも空対空で勝負なんてしないしね。

んで、どっかでこちらの攻撃をガードさせられたらなんとか動物召喚にこぎつきたい。

ただ向こうのバクステが神性能過ぎて空中攻撃をガードさせても最低空密着でない限りバクス

テ連打で逃げられる。

なので、バクステを読んだら2 A > 5 Cと入れ込む。これでせめてガードはさせられる。  
5 C先端をガードさせた後はダッシュを読んだらA鳩、ダッシュしてこないならAゲロ。  
相手がバクステしないで5 Cをめり込んでガードしたら様子見。リスクは大きいがかマキリモ手。

そんな感じで頑張らしてAゲロを出す。この際足払いされてもAゲロが出さえすればいい。

Aゲロを出せたらまず下がる。足払いが当たらない位置まで下がってから動物召喚。

勿論相手はそのくらい承知なので、飛び込んでくる。対空の出番。

空避けや空中様子見を読んだらこちらから跳んでもいい。ただしJCカウンター注意。

それで動物をいくつか出しても油断は禁物。B鳩もAスラで潜られるしね。

Aスラは蛇やゲロを出しておくかかマキリなどを置いておく。

あとはそれでのりくり。攻め過ぎず、逃げ過ぎず。

捕まえても別に何が出来るわけでもないので無理に捕まえに行かないように。

ああ、それから。

相手がMAXの時と動物連携してる時はEXJ22Cを警戒しよう。

あの技はガードさせてのび有利、暗転後はだいたい全身無敵。だいたい。

B鳩やAゲロがいても当たらないうえ、こっちが喰らうと浮くので動物無視でコンボされる。

相手が上を取ってきたらそれを警戒し、暗転見てからシールド。ただし最速カウンター入力推奨。

### 『守勢』

通常技の性能は前作と殆ど変わっていないので、固めもほぼ同じ。

ただし本気の構えや6 Bなど追加された技もあるのでそれらの性能も覚えなさいといけない。

まず6 Bだが、これは溜めると発生28Fの中段技となり、ヒットしなければビート出来ない。

BE6Bはモーションが露骨なのでこれは見えるが、ガードさせてのび有利なので注意。

本気の構えはHSのびと同じ性能で、A本気が跳び狩り、溜めA本気が中段。

それからB本気が前ワープで、C本気が移動投げ、D本気がフェイントかな。

基本的にはA本気と、下段択としてのD本気しか使ってこないけどね。

C本気はワープで裏回りしないと投げが発生しないので画面端を背負ってるなら問題無い。

ただしC本気を画面端付近で喰らうと拾われてコンボされるので注意。

ついでに言うておくと、B本気ダッシュ投げなんてのもある。しっかり投げ抜けすべし。

そんなわけで本気の構えは見えたら光ってから立つのが正解。立ちシールドを狙うのは少し危ない。

中段と言えは溜め5 B派生中段は入れ込み溜めA本気中段で拾えるので、ガードしても安心しないこと。

A本気をガードした後はその場2 Cで上逃げや暴れを潰してくる。

2 Cをガードした後は波動やスライディングしてくる。その前か後に上逃げの読み合いとなる。

2 Cを読んだら地上避けも有りっちゃ有りだが、その場合ダッシュ2 Aに負ける。

ダッシュ2 Aは上逃げ可能なのだが、それらのあいこ選択肢の昇りJA様子見が面倒くさい。

因みにA本気は直ガすると間合いが離れる為その場2 Cが届かなくなるので有利な読み合いが出来るようになる。

もっともA本気は距離が離れた時の固め直し技なので、ダッシュで図々しく固め直してくるのびのほうが厄介だが。

まあ、CSのびはHSのびと比べればまだ固め継続性能は高くないから、どっかで上逃げだよね。

次に、画面中央での表裏起き攻めについて。

CSのびはコンボをEX昇竜でめると確定ダウンから表裏起き攻めをしてくる。

基本はさつきと同じでジャンプからの裏下段と空バクステからの表中段。

FSネロなら前後ダッシュで良い。ので、相手もネロ相手にはそうそうやってこないと思うが。

さつきと同じ様にシールド仕込みバンカー拒否が可能だが、同じくのびも2段ジャンプBEJCで潰してくる。

因みに表中段は重ならないので上逃げチキガが可能。下段は重なる。

### 『攻勢』

画面端で固めようと思わないほうがいい。

例えばEX鳩起き攻め。

なんとリバサAスラをされるとそれを止められる技が無い。つまり抜け確定。

E X 鳩 > 真上ジャンプで避けることは出来るが、降り際攻撃では反確を取れない。  
E X 鳩起き攻めが出来ないということは安定して蛇やAゲロを出せないということ。  
つーまーりー、近距離・中距離での動物召喚は足払いかダッシュAスラが確定なのだ。  
それじゃ画面中央で何かをガードさせた時と同じなんですよ。  
Aゲロや蛇を出せば、Aスラ防止にはなるのだが。  
通常起き攻めとしては、歩き6C > B鳩でE X以外の昇竜と開放を潰せる。  
ただし歩き6CはAスラに潜られる。6Cガード後のB鳩もAスラで潜られる。  
素直に何か重ねて距離を離すのがベスト、なのだが。  
そもそものび相手に起き攻めをするということはそれなりにこちらが追い詰められているとい  
うことなので。  
そこはとにかくリスクを背負ってでもリターンを求めに行くしかない。  
のび戦は押しつけでAゲロを出して様子見が最善の選択肢だろう。

### 『纏め』

世間的にはネロ：のびはネロガン有利って言われてるけど。  
俺はとてもしうは思えないんだがなあ。まあHSのびに比べればCSのびは割と良心的だが。  
とにかくバクステとAスラが壊れてるとしか言いようがない。  
そこに折れずに、適当にいなして立ち回ることができるかどうか、それが重要だね。

## 対CS

## 対FS

## 対HS

---

## FS

### 基礎知識

【下段：2A (BE)2C A,B,EXスラ】

【中段：JA JB JC BEA名月】

【ガー不：近距離AAD】

【ガードさせて志貴有利：5A 2A 2B EX八花鏡】

【カマキリガードから反確（間合依存）：EX八花鏡 ダッシュ2C】

【CFネロのAカラスをダッシュで：もぐらない】

【FネロのBカラスをダッシュで：もぐらない】

【CHネロのB蛇をダッシュで：スルーできない】

【FネロのB蛇をダッシュで：スルーできない】

ただしカマキリに2Cで反確を決めるのは少々難がある。

## 対CS

## 対FS

## 対HS

### HS

**M B A A**  
*Ver. a*

俺はHSのび、HS Vシ、HSネロ、FSネロ、CS琥珀。  
この5キャラが今作の5強だと思っている。次点でFS秋葉、FS赤主、ヒスコハなど。  
5強同士で相性とか色々あるけれど、中でもHSの3キャラは相性を無視出来るくらいの攻めの強さがある。  
これまでの作品を通してネロとのびは断然ネロ有利という常識が通っているが、今作においては俺はHSのびに限ればネロは全スタイルで不利をつけれると思う。

#### 『スタイル』

CSのび対策にも書いたが、FSネロかHSネロを使うべし。  
結局のび戦なんてのは逃げ回って相手のAスラとダッシュ2Cを潰すゲームだからね。  
HSネロでA鳩を出すかFSネロでAゲロを出すかの違いだよ。  
CSネロはどの場面でもAスラを潰せる選択肢が無いので出番無し。  
個人的にはFSネロで逃げ回ることをお勧めする。  
ので、ここではFSネロでの対策を書く。

#### 『立ち回り』

Aスラとバクステを削除してくれ、話はそれからだ。  
本音はさて置き、立ち回りはなんとかしてAゲロを出すところまで漕ぎ着けたい。  
その為にはリスクの高い行動も有る程度辞さない。つか、FSじゃ逃げるのに限界がある。  
そのあたりはCSのび戦と同じなんだが、HSのびのほうが捕まった場合のリスクが甚大。  
また6Cだかなんだか知らないがFSさつきの5B対空の完全上位互換技も持ってる。  
空対空の技の起き方も変えなければならない。  
空ダが水平になり、JCが横方向に強くなったのでJA置きも危険。  
かといってJAを置いておかないと昇りJAで突貫されてしまうのだが。  
そのへんは読み合い、読み合いなんだ……。  
Aゲロを出すまでの過程はCSのび対策を見て貰うとして、それからの話。  
Aゲロ出して足払いを警戒して様子見。相手が飛んだら5B対空やJC差し込み。  
と、CSのび対策では言ったが、HSのびはぜえんえん振り方が違う。  
まず、空ダが水平なのでJC差し込みは機能しない。ダッシュを読んだら一点読み3C先置きしかない。  
B鳩を出しても水平空ダのせいで気休め程度にしかない。  
少なくとも、絶対にAゲロは絶やしてはいけない。  
加えて、HSのびは相打ち上等JCや足払いをあまり通すのもまずい。ゲージが溜まる。  
もう、もうなんとか捕まる前に捕まえるしかない。

#### 『守勢』

色々諦めて上逃げとシールドと暴れでどうにかする。  
直ガと投げ抜けすれば報われるとか都市伝説信じてると頭がおかしくなって死ぬ。  
中段が見える見えないとかじゃなくて、そもそも固めから永遠に抜けられない。  
言いたいことはCSのび対策で言ったからこっちで言うことはもうほぼ無い。愚痴だけ。  
だいたい固めが3ループしたらガークラするから覚悟すること。  
こんなの対策じゃない？ うるせえ！ エビフライぶつけるぞ！  
俺達はここで満足するしかねえ！

### 『攻勢』

CSのび対策で書いた通り、Aスラに対処出来ないので押しつけ推奨。

Aゲロを出した後は取り敢えずバックジャンプ様子見。

のびが頭上にダッシュしてくるようなら押しっぱシールド。ゲロがあるので隙は無い。

2段HJで反対側に逃げようとするなら3C対空を狙う。避けすると思ったら取り敢えず蛇でも出しとく。

飛び越えようとしなければ自分と同じ高さになるあたりでJCを置いておく。ダッシュ防止。

んで一着地したらすくなくとも足払いはないので動物を出すか、低ダ読みで3Cを置く。

もっと相手が高く跳んできたら、そろそろAゲロが切れるので対空になりそうなタイミングで出す。

後はだいたいそんな繰り返しのような。

### 『纏め』

別にネロ側にやる事が無いってわけじゃないんだ。

ただ、たーだー、Aスラとバクステが納得いかないだけだ。

まあ、バクステ読んだら動物出すとか、なんとかするしかないけどね。

対CS

対FS

対HS