

キャラ対策-ワラキア

CS

対CS

あちらの狙い

JBでの置き技合戦、七夜設置の接近、2Bや2Cでの地上対空

まずはA鹿を覚えましょう。緩いワラキならば都度まいていだけで事故ってくれます。A鹿のヒット確認をしてエアリアルへつなく、A鹿の相手を認識するタイミングと相手との間合いがうまくいくと、あら不思議、体の大きいワラキにA鹿がガツン。空にいるとき地上にいるときとマルチに戦ってくれます。ただしわかっているワラキアは、いくらA鹿を出しても事故ってくれないので、諦めて他の手を考えること。

七夜設置

地上戦では七夜設置が厄介な存在、ガンフレ青よろしく盾にしてこちらを捕まえる。ネ口的には接近戦を許す一番嫌な状況。

まず出されたときの対処法、遠距離は反応が早くできたらAカラス。

それより内側では、バンカー相殺による迎撃がエレガントだが要練習

設置みてこちらでも地上で何かしたいところだが、ワラキのダッシュはB蛇もAカラスも潜る。

なので設置を許してしまった場合は、素直にとんでやり過ぎしかない。

そんな感じでネ口を飛ばせることに成功したワラキが、次にやるのは地上対空である（下項参照）

では設置させないための立ち回り。

Aカラスを適度にまく、というのが簡単だけど、これはダッシュで潜られて接近されるリスクが大きい。

ワラキなのでAカラスのダメージでもそこそこいけるが、頼りすぎないこと。

次はA蛇、これは設置抑止というより設置されたあとの接近抑止。適当なタイミングでA蛇を開放してガードさせ、五分ないし先手を取る。

逆に投げ打撃の二択を迫ってもいい。これは横尾しの強いキャラ全般に使えるので要習得。

ラストは地上や空中でのジャンプと着地のタイミング（下項参照）。

場に鹿さんが出ていたら安泰なので七夜はないと思っていいし、出ても安心して立ち回れるので、思考を切り替えること。

以上、七夜対策は設置させない立ち回りが第一条件である。

他のスタイルについてはそれぞれの欄を参照のこと。

立ち回り

捕まると逃げづらくハメ殺される。捕まった場合は我慢して機を待つしかない。

しかし相手も同じ大きさなので、こちらでも端にとらえてしまえばわりとものらしくして画面端拘束できると思う。

よってこちらの基本スタイルは捕まらないようにのらくらする。

ワラキの紙装甲もあいまって、こちらはJCや5Bの牽制、カス当たりからの簡単なコンボでも十分なダメージソースとなる。

空中戦

空中から強引に接近するワラキは、中～遠距離ならば垂直HJCや早だしJCを。一発当てるだけでもなかなかお釣りがきます。

でかい図体だけあって2A対空は事故らせ率はあるんですが、低ダJBや出きったJCには弱いのであまり使わない方がいいかも。

問題はJAJBぶんぶんワラキ、こちらがJAを早出ししてもいまいち効果が上がりづらい。こういうときは諦めて地上対空に徹しましょう。候補は2Cと5B。5Bは今作でリターンが減ったものの、ワラキ戦では相性がよく重要な対空なので見せていきましょう。ただし5Bからの召喚は、逆に頭上を取られる可能性もあるので注意。結構怖いです。高度的な使い分けは高い順に2C > 5B、高度が高めなJBやJCには、2A対空 > 2C > エリアルもあり。

逆にこちらが空中で先手をとれた場合もあまり油断できない。ネ口に相性のいい強力な2Bや2C対空が待ち構えている。この場合は生HJcや空避けを使って逃げ切るか、着地をずらしてJBやJAで殴るしかない。着地際に2Cやダッシュ2Aをあわされるのもきつい。

だがこれは動物が場に出ていない時の話。逆に言えば、動物が出ていない限り無理な空からの攻めは厳禁。ネ口側がこれらに徹するとそれなりにワラキ側はやりづらくなる。そうなってくるとあとは空気の読み合い、手札の見せ合いが始まるはず。空ジャンプなどのフェイントを混ぜて、タイミングをうまくずらしてこちらの攻めの機会を作る。空対地、地対空を意識して立ち回るといい。展開に持ち込める。

被起き攻め

ネ口設置投げ、ダッシュ2A固め、BE6C（中段）、低ダJB、中空JC > djc > 低ダJB、秋葉召喚、など初手はわりとオーソドックスなものが目立つ。ネタ殺し的なものは少ない。最初はBE6Cに戸惑うだろうがきっちり反応できるようにする。ネ口設置投げは打撃投げ二択。拒否バクステも距離が短くなった分、距離をとれなくなった。ダッシュ2A固めは屈グラで投げ対策を忘れない。ワラキがうまい人は固めがうまい。固めのクセやポイントを見つけて抜け出すしか無い。ひとつひとつの対処法さえ覚えていればしのげるはず。

こちらの起き攻め

鹿締め6.5：空投げ締め3.5くらいの割合がいいかと。いかんせんあちらの方が火力ある分、カラス起き攻めで投げ択拾えても火力負けする。ここは鹿締めからの事故、ぶぶ式、A蛇鴨音に期待したい。ただカラス起き攻めも割と重なる。相手の一発ネタでバンカーで相殺なんていうのもあるが、冷静に遅らせ2Bしてあげる。

ワラキのコンボルートが増えたのに、こちらのコンボルートが減り、しかもコンボダメも相手のが上。最初にはああ書いたけど、単純な刺し合いやってるだけではやはり火力不足感が。こちらがやることはあまり変わらないので、相対的に勝てなくなったという感想。

うん、HSネ口の方が楽です。絶対。

対FS

FSのB蛇はワラキのダッシュをとらえることができる。またBカラスも七夜の設置や接近を抑止してくれる。適度に場にまいてあげれば、七夜設置による不利は受けなくて済む。

対HS

HSのAカラスは斜めに飛ぶので、ワラキア戦では七夜に限らず大変よく機能する。
接近抑止の置きAカラスや、バクステで七夜やりすごし>Aカラスも距離次第では可能。これがあるだけでだいぶ楽。
あとはCSと同じ。

FS

基礎知識

【下段：2A 2B】

【中段:BE6C JA JB JC (2 発とも) J2C】

【ガー不：なし】

【ガードさせてワラキア有利：5A 5B 2A 2B BE2C EX空中玉】

【カマキリガードから反確（間合依存）：5C】

【C F ネロのAカラスをダッシュで：十分な距離があれば当たらない】

【F ネロのBカラスをダッシュで：十分な距離があれば当たらない】

【C H F ネロのB蛇をダッシュで：スルー】

カマキリガードから5Cで反確だが安くて1000も行かない。カス当たりすればもっと安い。その代わりとても刺しやすい。

玉は空中でも地上でも置ける。カマキリぶんぶんは玉にぶつかってカウンターする。地上でB玉を発生してワラ有利になる間合はふよふよ上下する間隔一つ分以上。若しくはワラの5Cをガードして離れる程度の間合。

もやは崩しを見えなくする用途の他、こちらの体力を少し削る。似たような体力を削る性能の赤秋葉の獣とは違ってゲージは両者とも増える。

ダッシュは浮かぶ。HネロのAカラスのスルー具合がひどい。

対CS

対FS

対HS

HS

基礎知識

【下段：2A 2C (2 発とも)】

【中段:Aレプリカ JB JC (2 発とも) J2C】

【ガー不：なし】

【ガードさせてワラキア有利：A横爪 A,B,EX空中横爪 EXファンブル EXレプリカ】

【カマキリガードから反確（間合依存）：ダッシュ5B ダッシュ2B】

【C F ネロのAカラスをダッシュで：もぐる】

【F ネロのBカラスをダッシュで：もぐらない】

【C H ネロのB蛇をダッシュで：スルー】

【F ネロのB蛇をダッシュで：スルー】

A縦爪、EX縦爪は空ガ不可。

Cレプリカ（ネロ）は空ガ不可。EXレプリカ(ワルク)は空ガ可。

对CS

对FS

对HS