

キャラ対策-Vシオン

基本

技の表記。

テラーニュース(ライ)...横爪。

テラーニュース(マリス)...縦爪。

CS

基礎知識

【下段：2A 2B 2C】

【中段：JB JC (BE)6C】

【ガードさせてVシ有利：(BE)B,EX横爪】

【カマキリ反確：なし】

【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：もぐれない】

【C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】

低空J2B 2B BE6Cはガードさせて五分程度。Vシ微有利あるかも。

対CS

対FS

対HS

FS

基礎知識

【下段：2A 2B 2C A,B,EXスラスト】

【中段：(BE)6C B,EX横爪 JA JB JC A,EXスラ】

【ガー不：Bスラ】

【ガードさせてVシ有利:2A 5A 5B 6B BE5C EX横爪 BEBスラスト】

【カマキリ反確：遠距離で存在】

【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：もぐれる】

【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：完全にスルーできないわけではない】

シオンのAスラは中段でないが低空ガードで有利、VシのAスラ(とEXスラ)は中段でガードさせてVシ大幅不利である。モーションが同一なので注意。

2B 5C BE6B BE6C 低空J2Bはガードして五分程度。BEBスラストはガードさせてジャンプキャンセル可。またシオンと同様の受身狩りが出来る。シオンの項も参照。

対CS

対FS

対HS

HS



どのスタイルで戦いますか？

MBAVer.Aにおいて現段階ほぼ最強キャラと呼ばれているHSVシ。
疾風怒濤の激しい攻めと有り得ないコンボ火力。
ワンチャンスに特化したそのキャラコンセプトはキャラ相性を覆す。
それは勿論ネロも例外ではなく、理論値ではネロ有利だが実践値はほぼ五分。
このキャラと戦うときに必要なものはそう、教授を愛する心と折れない心、あと妖精哲学の三信。

この激しいワンチャンキャラを倒す方法は二通り。
こちら相手もワンチャンスで倒しきるか、最後までなんとか逃げ切る。
どちらにせよ相手に触らせないってのが最重要事項。相手はワンチャンの塊だからな。
つっても相手に一回も捕まらないで勝つってのは普通に考えて難しい。
HSやCSを使ってワンチャンでVシを固め殺すって方法も別にアリなんだが。
俺としてはもし捕まった時の保険の意味でもVシの接近を阻害しやすいFSがお勧めだ。
HSやCSを使う時は下手に立ち回ろうとせずに初手を奪って画面端から逃がさないほうがいい。
もし捕まったらCSならどっかで開放するかBカットに幻想種でも狙ってなんとか逃げてくれ。
HSでVシに捕まったら念仏でも唱えてくれ。 救いはないね!!
そういうわけでここではFSを使って最後まで逃げ切る戦法の攻略を書く。

対CS

対FS

立ち回り

一見するとネロ側ガン有利.....いやまあ、ネロ有利なのは揺ぎ無い事実だが。
基本的には近付かれないようにAゲロを出してそっから鳩とか蛇を出してまたAゲロを出す、み
たいな所謂動物園による要塞化が可能。
可能なんだが、それに対するVシ側のやる事が多過ぎて困る。
一番やばい技が溜めドリル。リーチが長いうえにドリル部分にやられ判定がなくてネロだとしゃ
がみ状態でもガードしてしまう。
この技、やばいぐらい隙がなくてしかも溜めモーションに相殺付いてるからA鳩もよく相殺で落
とされる。鳩だらしねえな!
中距離でこれを出されたらネロは距離を離すか大人しくガードするしかない。
喰らったりガードした後にこちらから行動するのは非常に危険。もう一回ドリルが来る。様子見
安定。
どうしても相手がドリルをやめないようならEX蛇なりEX鳩なりをぶっぱなすのもあり。
ドリルは全段喰らうとだいたい1800くらい喰らうので、ワンコンボ+ドリル数回で普通に死ぬる。

溜めドリルは固めに、対空に、牽制にと幅広く使える。HSVシ対策は半分くらいこのドリル対策と

言える。

ネ口側の対策としては全然特別なことではなく、ただ蛇を置いておく、これだけ。(逆に言うと、これしかない)

空中からドリルの際に攻撃を合わせるのはかなり難しい。つかそれ以前にジャンプにドリル先端が引っかかる。

蛇を出せば例えドリルを喰らっても蛇が相手を噛んでくれるのでコンボに行ける。

しかしVシはJ2Bだとか空中避けだとかJA粘着だとか、こちらの蛇召還を読んでの接近択も豊富。それらを全て含めてもネ口有利なのだが、Vシは一回こちらを捕まえればなんとかなるので無茶苦茶やってくる。

因みにVシのJA>低目JC>昇りJA×n>JCは5Bで落とせないから注意。(Vシ側のAゲロ>5B対策)

JAで粘着してくる相手にはしゃがみっぱかシールド、面倒臭いなら前後ダッシュでおk。

他にも頭上飛び越え>空中避け>振り向きJ2B、Aゲロ見てからガンダッシュ投げなどに注意。

それから、Vシの5Bはネ口の空中攻撃に対して完全対空だから、下手に飛び込むことは絶対にしないように。

守勢

Vシは一回捕まったらその時点でこちらの体力半分。相手は大抵MAX。

次、何かで崩されたり拒否を潰されたらだいたいもう終わる。

そんなわけで開幕でVシ捕まると20秒以内に試合が終わるのもザラ。

正直、押しっぱシールドかハエを出して拒否するか、拒否読みで様子見するVシを読んで上逃げするしかない。

FSネ口としてはそれが普通なんだが、体力と火力的に逃げるチャンスが一度しかないってが.....

割り込みポイントは固め中レプリカ生成見てからカマキリとか、Bカット見てからハエとか。

ダッシュ固め直し読んで押しっぱシールドとか、ジャンプ固め直し読んで5B暴れだとか。

ま、基本的にはガードしなきゃいけない状況になったら負けだと考えていい。

因みにレプ秋葉起き攻めは押しっぱシールドからのシールドカウンターが無敵で秋葉の攻撃をすかせる。

何にしてもネ口の拒否なんてVシはいくらでも対応出来るから、色々潰されて固め殺されても折れない心が必要だね。

コンボのメでも空中投げや空中EXカットの後は基本受身は取らないほうがいい。

必ずしも全方向狩れるわけではないようだが、狩られたらリアルにそのまま試合が終わる可能性が高い。

よくわからんがJ2B使った画面端での裏回りとかレプリカと避けを使った裏回りとかもある。注意。

攻勢

シールド、5B対空、EX縦カット。このへんに気をつけてればだいたいおk。

普通に固めや連携は機能する。出来ればワンチャンスで殺し切りたいところ。

面倒臭い点があるとすればEX鳩起き攻めに空中シールドでゲージを溜めてきた時くらい。

もしどこかで逃げられてしまったら深追いしないこと。J2Bで急に振ってきたりするし。

纏め

「Vシはワンチャンが有り過ぎて困る」。これ、最近の俺の口癖。Vシ歪みねえ...

今回の調整だとワンチャンで相手を殺しきれるキャラ以外はほんと空気。主にコイツのせいで。

まだネ口は攻めるor守るっていう選択肢があるだけVシを何とか出来る可能性があるほうか。

理論値としてはネ口有利なわけだし、少なくとも自虐は出来ない。しかし納得も出来ない。

出来れば大会とかで当たりたく無いキャラなんだが、どう考えても絶対に当たる。

諦めてマメにVシにコインを入れるか -13にキャラ変えするしかないね。仕方ないね。

対HS