

キャラ対策-暴走アルク

CS

どのスタイルで戦いますか?

CSワルクはB2の頃のワルクに似ているが、あの頃に加えてやるが増えている。地上後ろヴァイス(スパキャン可)と空中ヴァイスが追加され、立ち回りで翻弄されやすくなった。

でかくて速いEXデカリングは立ち回りにも固めにもぶっぱにも使える。

固めはガードさせて超有利かつガードゲージを削るBE6C(だった気がする)がある。

カルストはFSやHSだとほぼ反撃不可能の出しとけ技。

相変わらずの相性で、なかなか苦戦する。FSネロを除いて。

FSネロー択。動物を使った保険シールドが激アツ。

Aゲロを出して地上接近を防止しつつ動物園を開園。Aゲロが出ていれば上記のワルクの行動を7割方抑えられる。

相手がイカリングを撒きながら飛び込んできたらこちらも蛇や鳩で保険をかけながらジャンプ押しっぱシールド。

全く簡単ですよ、奥さん。

対CS

対FS

立ち回り

Aゲロから全てが始まる。まずは何よりもAゲロを出そう。

Aゲロ設置を阻止しようとのつけから突っ込んでくるワルクには開幕シールドもワルクくない。

Aゲロを出したら相手のダッシュ5Cやカルストぶっぱに気を付けつつ鳩か蛇を出す。

ワルクが地上にいる間はゲロを補充しながら適当に動物を出してゲージ溜めをしてればいい。

ワルクはどっかで絶対に飛び込まなければならず、多分高空からイカリングをばら撒いて降りてくると思う。

そしたら動物がフォローしてくれそうかどうかを判断して、してくれそうならそのままガードか対空シールドor5B。

ワルク本体が降りてくる頃には動物がいなくなりそうなら前後ダッシュで仕切りなおすかジャンプ押しっぱシールド。

ワルクは空中投げをしても画面中央では起き攻め出来ないので空中シールドは着地の隙を動物にフォローさせればほぼリスクはない。

逆に言うと動物を上手く使ってシールドを狙わないとワルク側に選択肢が多過ぎて対処しきれない。

ワルクのカルストぶっぱはAゲロの出だしならば掴まれても戻りゲロがワルクに当たるので追撃はされない。

Aゲロの持続時は大人しくガードすれば戻りゲロがワルクを連れてきてくれる。

ワルクの空中攻撃は相変わらず強いので、こちらの空中攻撃は動物で保険をかけた状況での先置き以外はあまり振らない方がいい。

後は2C対空とネゲやカルストを使った対空に気をつければ大抵大丈夫。

守勢

イカリングとネゲの固めには確実に直ガー出来るように練習すること。

BE6Cは見てからシールドは現実的ではないので、どこかで割り切って押しっぱシールド。

あんまり大人しくガードしているとBE6Cで永遠と固められて直ガーしてても流石にガークラされ

てしまう。

BイカスパキャンカルストorEXイカorデカリングで固めてくる相手にはBイカをシールド。スパキャンでカルストを出されたらそのままBイカから3回シールド押してシールドカウンター出すだけでok。

EXイカやデカリングをスパキャンで出された場合は、初段をシールド取ってEX鳩を出す。こちらから喰らうが、相打ちになる。

後、ちょい溜め5B系の崩しにはファジーシールドが出来るようになってるといいね。投げられたら当然受身はしちゃ駄目。

攻勢

FSネロではEX鳩起き攻めで相手のリバサカルストを潰せない。

なのでワルク戦は基本ノーゲージで適当に固めつつ連携をしていく。無理そうなら諦めて離れる。

オススメは今流行りの低ダからのAゲロ固め。これならば足元に絶対ゲロがあるのでカルストされても追撃されない。

動物と一緒に飛び込むときも相手のカルストや開放に注意。

動物に対し押しっぱシールドからヴァイスやカルストで逃げる場合もあるので、5Cや2Bを織り交ぜてシールドを使われにくい連携を組むことが大切。

纏め

ワルク戦は立ち回りゲーだ。

攻めは深追いすると痛い目を見るし、守りはリターン重視で速めに切り返したほうがいい。

立ち回りですぐにワルクに捕まらずに逃げ回り、動物で追い詰めて少しずつ体力を削っていく。

あんまり自分から跳ぶと着地を狙われやすいので、なるべく地面で動物を出していること。

ネロは逃げ回りつつ相手を撃退する選択肢が多い。FSネロならばワルクには5分以上付けれると思う。

対HS

FS

基礎知識

【下段：2A 2B 3C】

【中段：BE5B JA JB JC J2Cの最後】

【ガードさせてワルク有利：5A 2A 2C 地上EXイカリング 空中A,B,EXイカリング Aハイス】

【ガー不：BE5C】

【ガー不（笑）：AD AAD】

【カマキリガードから反確(間合依存)：カルスト ラージメルダー】

【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：もぐらない】

J2Bはアルクのそれと同じくガードしてワルク不利。不利だがガード後ハイスやヴァイスでキャンセルが出来る。

Fワルクの中核的な技であるハイスは、Aがガードさせてワルク有利、Bがガードさせて五分、EXがガードさせてワルク不利。A,Bは空ガ可だが、EXは空ガ不可。全てシールドは一回で全段取る。

だがBハイスやAハイスを連続してキャンセルされるとシールドで全て捌くのは難しい。バンカーか、Fのシールドカウンターを使えばリスクが低め。Aハイスを避けたら五分、B,EXハイスを避けたら、大幅有利になる（但しA,Bハイスは空振りをEX技でキャンセルが可能）。避けで

捌くのも難しい。壁際いれっぱでA,Bハイスを空ガしたらEXハイスが確定する。地上ガードしたらガードゲージがかなり削られるので、ガークラしないように直ガをしっかりとすること。ラージメルダーはガードでワルク微有利。一応空ガ不可。ガードゲージも結構削る。

対CS

対FS

対HS

HS

基礎知識

【下段：2A 2C 3C】

【中段：BE5B JB J2Cの最後】

【ガー不：BE5C】

【ガー不（笑）：AD】

【ガードさせてワルク有利：5A A,B,EX魔眼 地上EXイカリング 空中A,Bイカリング (中距離以上)A,Bバッケン】

【カマキリ反確：レールツェッペリン】

【カマキリガードから反確(間合依存)：カルスト】

【C Fネ口のAカラスをダッシュで：もぐる】

【Fネ口のBカラスをダッシュで：もぐらない】

【C Hネ口のB蛇をダッシュで：スルー】

【Fネ口のB蛇をダッシュで：もぐらない】

EXバッケンの出掛かりに無敵有。カルストに無敵有。要するに起き攻めで溜めワニをぶつけようとする、ゲージが余ってる限りカモになる。

A,B,EX魔眼はガードでワルク有利になるにはなるが、しゃがんでいるネ口にあたらぬ。勿論動物を出しているときに魔眼は刺さる。魔眼は画面端から端まで届く。

対CS

対FS

対HS