

キャラ対策-七夜

CS

今作の七夜、特にCS七夜は前作と殆どやることは同じ。
しかし新技や新システムによってやるが増えているのでそれらに対して注意が必要。
ネロにとって鬱陶しい部分もあるが基本的にはネロ側が有利。

『スタイル』

七夜はのびや軋間と同じで飛び道具や設置物などを使わない立ち回り重視のキャラだ。
なのでどのこちらはどのスタイルで戦っても基本的にはなんとでもなる。
HSネロだと機動性において七夜を上回れるが切り替えしに少し困る。
CSネロだとM B A CバージョンCになる。相変わらずの相性だが、やること増えてる相手にやること減ってるCSネロで戦うのは割と骨。
FSネロだと相手に付き合う要素は一切ねえ。弾幕はパワーだぜ。
まあHSネロやCSネロで七夜に付き合うよりFSネロで拒否しまくったほうが強い。
なので、ここではFSネロでの対策を書かせてもらう。

『立ち回り』

大前提として、七夜はこちらに自分から近付かなければならない。
そしてこっちは七夜の接近を牽制しながら動物園を開園してそのまま捕まらなければ勝ち。
七夜の接近は主に空中からとダッシュから、そしてCS七夜にはB E 水月によるテレポートがある。
普通の接近はまあゲロだすなり蛇出すなりして2 Cで転ばされるのだけ気をつけてれば良い。
水月による背面回り接近はモーションを見てからバックジャンプホアー。
タイミングは七夜が消えた時くらいに、ネロの後ろ中空にホアーを置いておく。
それでだいたいネロの背中側あたりで七夜がホアーを喰らう。この時ネロが反転してしまうのでそれ以上の追撃は出来ない。
消えるのを見てから2Cでも可能。その場合追撃可能でコンボがつながる。何か召喚中で飛ぶことができない場合にはこちらをお勧めする。注意するのはBE版にならないようにすること。
もし何かを召還中で間に合いそうにない場合は5 Bを置いておくかゲロが足元にある場合は押しっぱシールド。
接近を阻害してB 鳩や蛇を召還できればそこからはずっとネロのターン。
B 鳩に対する七夜側の対策として、水月と2 Cと閃鞘七夜がある。
動物が出ている状態のネロに対して空中からの接近がどれほど無謀かは説明するまでもない。
水月は見てからホアー余裕だし、気になるならA ゲロを出しておけば何も問題ない。
問題は2 C潜りと閃鞘七夜だが、これらは基本相打ち狙いで使ってくる。
例えばどちらも鳩や蛇がいればこちらが転んでも七夜も転んでくれるが、そうすると動物がいなくなる。
特に動物召還見てから閃鞘七夜を合わせてくる相手は厄介。無理矢理接近して肉弾戦を挑んでくるからだ。
2 C潜りに対しては鳩と一緒に蛇を出しておくか、一点読みでしゃがみシールド押しっぱしてもいい。
どちらにせよこれらは動物が2匹以上画面にいれば問題ないので、そこに到るまでの読み合いになる。
動物園を開園したら相手は跳ぶか水月をするので動物を適度に召還しながら様子見をする。
七夜が跳んだら空中避けやシールドに気をつけつつ5 Bや保険付きシールドで落とす。
七夜の跳び行動に対して先置きJ Bやホアーをすれば一方的に勝てるが、昇竜拳にだけは気をつけること。
また、動物に対してシールドを取って拒否を狙って来る相手もいる。それは基本的には様子見て勝てる。
これらのことに気をつけつつ相手を画面端に連行し、あとはハメ殺せばいい。

『守勢』

七夜の固めは相変わらず侮れない。

崩しは相変わらず B E 5 B 派生中段、それと B E 5 C 中段と投げだけだが、
今作は投げの後こちらに画面端と隙間が空くので急降下から裏表で択られる。
これは殆ど見える要素がないので、CSなら開放、FSなら前後ダッシュかシールドで拒否したほうがいい。
更に問題なのが今回のネ口はカマキリや 2 B に相殺がないので七夜の固めに殆ど割り込めない
ということ。
そんなわけで下手に暴れられないもんだから余計相手は投げが狙いやすくなる。
まあそこはどっかで上逃げするなりシールド狙うなりして何とか逃げてもらうしかない。
因みに中段にはファジーシールドが非常に有効。
ちょい溜めを見てから立ってシールドして即しゃがむ。適当にディレイがかかったところでやる
のもいい。
リバサや割り込みでのハエは小足を重ねられてると暗転見てから昇竜拳で誘拐される場合が多い
ので注意。

『攻勢』

2 C と昇竜拳とシールドにだけ気をつけていれば何も問題はない。
寧ろ昇竜拳を狙ってきてくれるなら様子見から 3 C でフルコンが非常においしい。
E X 鳩起き攻めは昇竜拳とその派生投げで安定的に切り替えされてしまう。
勿論様子見すればいいのだが、相手もそれを読んでダッシュ投げと昇竜の 2 択を迫ってくる。
それが嫌なら E X 鳩を使わずに起き攻めすればいい。その場合は 2 C に注意。
まあ体力を大幅にリードしてるなら逆飛ばしをして距離を置くのも割りとありっちゃああり。
ただし FS ネ口には E X 蛇がないので、相手の開放を潰しづらいので回復を許してしまいがち。
蛇でも出してすぐに追いかけて開放させないようにプレッシャーを与えるのを忘れずに。

『纏め』

どのスタイルを使ってもネ口側有利。特に FS ネ口なら 6 : 4 は固い。
ただし相変わらず七夜側は一回捕まえて固めからワンチャンあるので油断は出来ない。
もっとも、こちらが FS ネ口を使っている場合、捕まってもワンチャンどころかヨンチャンくらい
あるが。
俺個人としては起き攻めの自由度が多くて面倒な相手だと少し思ってるが。

(2009/06/07)

『CS七夜の固め』

さて、CS七夜の固めはかなりのバリエーションがある。七夜が固めキャラであることはあまりに
も有名。
七夜が固めキャラと呼ばれる所以は 2 B や 2 C、5 C など前進効果を持った固めに使いやすい通
常技の多さからだ。
他キャラのように必殺技や設置物に頼らないビートエッジでの固め故、バリエーションも豊富。
更に追撃のハッペンジョで七夜の固めは加速した。
が、今作において正直七夜の固めは“大したことねえ”。琥珀や V シと比べたらチンカス以下だ。

まず第一に崩し要素が少ねえ。投げ後の裏表が多少見にくいだが、結局狙えるのがそこだけの時点
でバレバレ。
そして確かにビートエッジで見切られにくい固めが可能だが、その分崩した時のリターンも少な
くなる。
今作のワンチャン調整において、ネチネチと固めて地道にダメを削る七夜は割と不遇。
それは先刻あちらさんも承知な訳だから、ネ口使いのこちらとしても遠慮せずじゃんじゃんクソ
ゲーにしてあげよう。
んじゃ要点別に具体的な説明に入ろうか。

リスクリターンを考える

これは格ゲーとして当然のことなんだが、切り返しの場合は特に読み負けた場合のリスクについ
て考える。
例えば、「ここでシールドで割り込めばゲージが溜まって I H で逆転出来る」みたいな考え方も
勿論アリなんだが。
どちらかといえば「ここでシールドを読まれたら J C から 4 0 0 0 のフルコン貰う。リバビ数え
て待つべき」という考え方のほうが理論的。

ま、そういう部分をバリエーションでなんとか頑張るのが七夜だから、駄目な時は何考えても駄目だけだな。

守勢時のリスクリターン管理ってのは人それぞれだからな、一概には善し悪しは語れない。だがまあ、一般的に重要とされるのは相手側の選択肢と被ダメ予想値。そのバランスかな。つまり相手がどういう手札を持っていて、相手のどの手札にはこちらのどの手札が通用するのか、負けた場合のダメージはどれほどなのか、ってこと。まあ状況によっては多少不利なじゃんけんでも挑まざるを得ない、挑んだほうが得策つつ一場合もあるが、基本はそんな感じ。わかりやすくいうと、相手の固めパターンとその効果、こちらの切り返し行動とその相手側の対策、被ダメ予想値を把握しないと駄目ってこと。

七夜使いの定石を見破る（じゃんけんポイント）

こっからは俺の主観つつ一か俺の俺による俺のための七夜対策になるんだが、七夜の固めってのはどうしてもバリエーションでカバーしきれない部分があるんだよ。

例えば、起き攻めで上逃げを狩れないところとか。

七夜は画面端空中投げ後の起き攻めで距離が離れてしまう。必然的に、ダッシュから固める必要がある。

実は七夜は起き攻めでダッシュするとその時点で相手の上逃げが確定する。まあ2Aか5A重ねたら空中喰らいしてしまうが、つまりジャンプ移行を潰せないんだ。

七夜はダッシュ5A×n>見てからJ A、でないと相手の上逃げを捕まえられない。つまり上逃げとシールドの逆択が有効。

その場2Bで一応攻撃を重ねられるらしいが、それはHITさせてもガードさせても七夜側のリターン、つまりこっちのリスクは少ない。

5Aから拾われてもせいぜい2000持っているのが精一杯の七夜じゃ、裏択のシールドから回復と起き攻めも付いてくるネロのリターンには敵わない。

ジャンプ攻撃とかで色々粘着してくるときもあるかもしれないが、それは固めとは呼べんよな？

5Bコスってやれ。

とにかく七夜使いってのはネロと正面からじゃんけんするのが嫌がるもんなんだ。

だから、七夜がじゃんけんしたくない場所を見破ってこちらからじゃんけんを仕掛ける。他にも弱点は結構あるぞ。

ハッテンジョーとかワープ使った固めは以前書いた攻略を参考にしてくれ。

七夜戦、特に七夜側の攻勢なんてのは煮詰めれば煮詰めるほど七夜側が台BANする要素しかないぞ。

前向きに正々堂々と胸を張って荒らしてやれ。

『CS七夜の昇竜拳』

かなり攻撃判定が広いうえにすこしでもかすると問答無用でキャプチャーされる。昇竜拳としてかなり良い性能ではないか。

特に画面端起き攻めで割り込まれると一気に状況が逆転する。

これのもっとも良い対策が、相手に昇竜拳を打たせないこと。

E X 鳩を確定ガードさせた状況からの隙間のない崩しとか、昇竜拳が成功しても設置物が刺さる状況とかさ。

そしてその次に良い対策が相手のリスクを大きくすること。

昇竜拳ってのはただスカせばいいというわけではない。相手に博打をさせなきゃいかんよ。

例えば、一回七夜を捕まえて七夜の体力は6割で画面端。この状況でリバサ昇竜拳。

成功すれば一気に形勢逆転もある。が、もしスカされて最大ダメコンを叩きこまれたら残り体力1割だ。

これが適当にカマキリで2000くらいのコンボ入れて画面端から逃がすようでは相手のリスクは極端に減る。

つまり、スカせば最大ダメコンを入れて勝負をつけられるつつ一ような状況を作り出すんだ。

具体的には、HSネロなら密着ワンツースリー>BE2Cからの最大ダメコンが入られる状況。

FSネロなら密着5C>3Cからの最大ダメコンが入られるような状況だな。CSネロは.....なんとかしろ。

因みに、俺個人的な誘いとしては、A蛇投げとみせかけてちょい待ってから投げるとかよく使うね。

逆飛ばし投げからの鳩起き攻めなんかはかなり有効だぞ。
空中で昇竜拳をスカすのは七夜の昇竜の持続とか判定の大きさの問題で狙うのは危険。
一応空中避けとか有効だけど、なかなか七夜にリスクを持たせるのが難しい。

対CS

対FS

対HS

FS

『FS七夜の固め』

「悪いね」「悪いね」「悪い.....ピキーン（シールド音）」（°°） ななやん
これが全てだ。

後は適当に避けとか5 Bコスリとかしてれば勝てるだろう。力こそパワー.....良い時代になったものだ。

『FS七夜の昇竜拳』

性能が良いと言えば良いんだが.....なんだろう、評価に困るな。

一応基本事項を言っておくと、A昇竜が急降下キャンセル可能で、B昇竜がサマソキャンセル可能だ。

急降下の際はB昇竜で消せるから、A昇竜はガードしても何もしないこと。

B昇竜からのサマソは空振っても出せる。着地位置が違うので注意。

最大ダメを入れるのが難しい。間に合わないと思ったらカマキリで妥協すべき。

可能ならば、HSなら前ダッシュからワンツースリーコン。FSなら低ダホァーから3 Cコン。CSは.....なんとかしろ。

でもまあFS七夜とかただ鬱陶しいだけのキャラだから、そこまで神経質にならなくても勝てるはず。基本は他スタイルの七夜と同じ対策が通用する。

まああとは立ち回りで着地際とかに昇竜合わせたりされないよう適当に相手の意識を散らせばおk。

対CS

対FS

対HS

HS

基礎知識

【下段：2A 2B 2C】

【中段：BEB一鹿 JB JC】

【ガードさせて七夜有利:EX八点】

【ガー不：AD】

【カマキリガードから反確:EX六兎】

【カマキリガードから反確(間合依存):ダッシュ2B ダッシュ5B】

【C FネロのAカラスをダッシュで：もぐれない】

【FネロのBカラスをダッシュで：もぐれない】

【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：スルーできない】

C七夜のEX八点はガードさせてネロ有利。H七夜のEX八点はガードさせて七夜有利。知らないで暴れると狩られる。間違えないように。

对CS

对FS

对HS