

キャラ対策-レン

基本

猫歩きはネ口のカマキリやC Fネ口のAカラス、Fネ口のBカラス、Hネ口のEXカラス、C Hネ口の5Bをスルーする。ワニやB蛇はスルーできない。JAやJCは空振りし、その後着地したネ口が捕まりやすい。また、低ダJBでめくったりして当てられることがあるので、覚えておく。

CS

基礎知識

- 【下段：2B (BE)Aフルール】
- 【中段：JB JC J2C 猫口ケ(初段) テンバツ】
- 【ガードさせてレン有利：5A BEA,BEB,EXフルール】
- 【ガー不：なし】
- 【ある意味ガー不：AAD】
- 【カマキリガードから反確(間合依存)：低空EXフルール】
- 【C Fネ口のAカラスをダッシュで：もぐれない】
- 【Fネ口のBカラスをダッシュで：もぐれない】
- 【C Hネ口のB蛇をダッシュで：スルーする】
- 【Fネ口のB蛇をダッシュで：スルーできない】

対CS

動物出している暇を与えてくれないので、立ち回っている時間が少ない。向こうは上からかぶせに来るので、それを飛び越えて更に上からかぶせるか、対空で落とすかどちらかで立ち回りが決まってくる。

今作の2Cを信頼して完全先起きするか、BE5Cを振り回す。先起きできなさそうだったら、地上でガードはせず、空中で引きずりおろされない程度にガードしてお茶を濁す。

<攻め>

BE5Cに対して反撃できる行動が少ないので、どんどん振って行って削るとよい。ワープされないように、連携の隙間を調節していくと更に相手はやりづらくなる。

先に体力をリードできたら楽なので、なるべく多くダメージを取られるよう、起き攻めに移行できるコンボを選択しよう。

<守り>

表裏の起き攻めはバクステ兼前ステで逃げられたりすることもあるが、リバサバンカーかシールドで粉碎していいかもしれない。

向こうの空中行動をガードしたら、しばらくガードを意識して固まっておいたほうがいい。色々死ぬ。

対FS

対HS

FS

FSレンは一言で言って「夢溢れるレンたん」。

発生保障が無駄に速くてしかもガードしても被弾しても発動させるか30カウントしないと消えないというミラクル鏡。

FSネ口のB鳩が鏡で反射してゆっくりとこちらに方向転換してきたときは、流石の俺もどうしようかと思った。

しかし夢はあるんだが、だからといってHSレンを退けてまで使う意味があるのかは不明。

『スタイル』

HSやFSは鳩を使った固めが使いづらいので注意。

基本はHSかCSで鹿を出すか、FSでレンたんとゲージ溜めごっこをするかの2択。

CSとHSだとゲージ溜めにE X 蛇を使えるし、鹿は跳ね返されないので取り合えず鹿だしとけばおk。

FSだとレンの鏡の裏でのゲージ溜めを止める方法があまりないが、Aゲロを出しながらこっちもゲージ溜めすればいい。

正直どのスタイルで戦ってもいい。

『立ち回り』

今回のレンの空中攻撃は判定が強すぎて空中戦でネロが勝てる見込みがほぼ無い。

特にレンのJ Bは横方向にも判定が長く、HSやCSの2 C対空では一方的に負ける。

先置き攻撃も潰される危険が高く、動物やシールドを使ってレンの空中攻撃に付き合わないのが正解。

FSネロの5 Bなら落とすことも可能だが、相殺や押しっぱシールドが面倒臭いのでやはりゲロを出しておくべき。

立ち回りではJ CやJ 2 Cでめくり風味に粘着されるのが一番まずい。その状況に持っていかれないよう動物を上手く使うのが重要。

レン側は動物を出される前に飛び込んでくるか、鏡の裏でゲージ溜めをして待っている。

こちらの飛び込みに鏡を発動させたり玉を飛ばして相打ち対空をしてくるときもある。

ゲージが溜まるとE X 玉やE X 鏡をぶっ放してくるのでそれを阻止するか、出来なければ逃げ回る。

発生保障の関係で鏡設置を止めることは不可能なので、鏡を出されたら立ち回りは鳩ではなく蛇や鹿やゲロを出す。

鏡のある状態でレンに攻め込むのは自殺行為。必ず動物のフォローを使って徐々に距離を詰める。

まあそんな感じでのらくらやれば最後にはネロが立ってるはず。

『守勢』

FSレンはそこまで固めが強いキャラではない。

だがノーゲージ昇り中段と投げからのコンボがあるので割と怖い。

5 B 先端で5 Bと玉でちまちまやってきたらシールドからの反撃を見せておいたほうがいい。

玉の発生保障はそこそこ速く、カマキリで割り込むことは不可能。

まあ特別なことをせんでも上入れっぱと暴れでなんとかなるし、なんとかすればおk。

E X 鏡やE X 玉を使って固められたら頑張っってガードしろとしか言えない。あれシールド出来ないし。

『攻勢』

FSレンは保険の意味も込めて絶対に画面端付近に横向きの鏡をひとつ設置してくる。

立ち回りでは鏡の後ろに陣取り、読み負けて捕まっても鏡は消えないので固めるのが難しくなる。

固めに鳩を使わなければいいのだが、鏡は発動も速いので相打ち上等で発動させてくる。

E X 鳩は跳ね返らないので発動する隙を与えずに固めるか発動させてガードすればいい。

基本的に切り返しは押しっぱシールドと玉対空くらいしかないので、鏡がなくなれば攻めは簡単。

鏡がある状況ではレンは空中投げから鏡を発動させてコンボに繋がられるため、空中投げも警戒しておくこと。

因みに鏡で跳ね返ってくるのは全スタイル共通でA鳩とB鳩、それからCSの昇竜鳩。その他は大丈夫。

『纏め』

俺個人としてはFSレンにはFSネロで挑みたいと思う。

B鳩は潜られないしAゲロが機能しやすい。空中攻撃を押しっぱシールド出来るのもいいね。

ただB鳩を固めに使えないので固めが蛇とゲロだけを使った単調なものになりやすく、空中押しっぱシールドや空中投げで逆択を迫ってくることもある。

CSやHSは相手のゲージ溜めを止める為にも接近しなければならないが、FSは待つてればいいと

いうのもいい。

因みに、ブラッドヒート中のレンは空中シールドでラストアークがあるが、ラストアークをダッシュでスカすとフルコンを入れることが出来る。

鏡と空中攻撃を上手く使えばレン側もチャンスはあるが、基本性能としてネロが上回っているの
でなんとでもなる。

寧ろネロでやりづらいのはHSレン。FSレンでネロに挑んでくるレン使いは少ない希ガス。

対CS

対FS

対HS

HS

HSはレン使いにおいてもっとも主流なスタイル。

基本的に同じ性能のCSレンに比べHSレンは1 2 3を使った固めとゲージ回転が強い。

低空フルールによる牽制や受け身狩りが高性能で、加えて猫などの優秀な設置物、空中技の判定も強い。

ただ、かなり致命的にネロとの相性が悪い。

『スタイル』

ダイヤ的にはFSネロならば7 : 3、CSネロかHSネロなら6 : 4といったところ。

特にFSネロとHSレンはM B A Aのキャラの組み合わせでも屈指の辛い組み合わせ。

HSレンの空中フルールやゲージ回転、猫などの設置物、空中技が全く生きない。

終始レンがネロに近づけれずに終わるパターンが多い。

ただしあくまでHSなので、一回捕まればワンチャンゲーが始まる可能性が高い。

ここでは当然FSネロでの対策を書く。

『攻勢』

大前提として、こちらから攻めるのは完全タブー。

よっぽど動物の保険が効いている時か、ゲージがMAXの状態、あるいは体力的・時間的に負け
そうな時以外追いかける必要は無い。

極端な話、Aゲロを出して3 Cを振ってればそれだけでいい。

Aゲロを敷くことによりレンのめくり気味の飛び込みを防止し、フルールの牽制を3 Cで狩る。

Aゲロだけでは低空フルールからゲロを無視して拾われてしまうので注意。

3 Cは先端距離ならいくら振ってもかまわない。レン側は空振り見てからフルールを一発引っか
けるくらいしかすることがない。

相手がハイジャンプJ 2 Cで突っ込んでくるようならシールドを見せたりJ Aを先置きすれば
いい。

相手が距離を置くようになったらA・B鳩を適当に出し、空気を読んで蛇も出す。ただしくれぐ
れもAゲロを絶やさないように。

一回どこかで3 Cを引っかけたらしっかりダメを取って吹き飛ばしめ。

空投げから起き攻めをしてもいいが、下手に固めるより普通に距離を離して3 C振っていたほう
がリスクも少なくリターンも大きい。

相手が距離を取るようなら遠慮なくゲージ溜めをし、猫を出されたら動物を出して前後ダッ
シュ、猫に対してシールドで良い。

深く考えれば考えるほど「考えずに3 Cを振るゲーム」になるのがミソ。

『守勢』

大前提として、ガードしたら駄目。

リバサ3 C、上入れっぱ、立ち押しっぱシールド、ハエの4択で良い。

特に3Cが強すぎる。レンは立ち状態に3Cが当たってしまうため、レンの投げ・低ダに当たる。

弱攻撃重ねやジャンプ攻撃重ねには立ちシールド。B系統の重ねはりバサハエ。様子見などには普通に上入れっぱすればいい。

レンは1コンボで頑張っても4000弱すら行かない、そして2回崩さないとゲージは溜まらない。

逆にこちらは一度3Cを引っかければ5000ダメ+回復。相当レン側は辛い。

しかし大人しくガードしていると豊富な固め直し技のせいでいつまでたっても逃げられない。

また、投げ抜けは基本狙わないほうがいい。投げ抜け潰し低ダが怖い。そしてこのどちらも3Cで狩れる。

深く考えずにFSネロらしく拒否するのがHSレン戦の常套。

『纏め』

3Cだね。3Cで始まり3Cで終わるくらい3C。

攻め・守り・立ち回り、全てにおいて3Cが鍵を握る。

対CS

対FS

対HS