

キャラ対策-青子

基本

技名の解説。

C

ブレイジング・スターメインは地上から衝撃波を出す技。火。

フローティング・スターメインは青い玉を空中に置く。浮遊。

レイニング・スターメインは空中から衝撃波を出す。雨。

蹴り飛ばすわよーはその名の通り蹴り飛ばされる。蹴り。

プロウニング・スターボウは鏡を青子の前に張る。鏡。

F

A Cマジックドロウは青い矢を投げる。矢。

ムーンサルトは空中可。地上版は空ガ不可でそれぞれ無敵がある。

ブレイジング・スターメインは地上から衝撃破を出す技。火。

フローティング・スターメインは空中に玉を置く。見えなくなると評判のフルファイアはこのEX版。浮遊。

アーティラリ・スターメインは斜め上空に玉を置く。雨。

フロアスイープは足払い。スラ。

CS

基礎知識

【下段：2B 2C 青子123追加236C】

【中段：JB JC 4C A,B蹴り BE青子1 青子123追加214C】

【ガードさせて青子有利：空中A蹴り B風 A雨 B火 B,EX鏡(画面端) リピートマジック】

【ガー不：BEB風】

【カマキリガードから反確：AD AAD】

【鴨音：ある】

【C FネロのAカラスをダッシュで：もぐらない】

【FネロのBカラスをダッシュで：もぐらない】

【C H FネロのB蛇をダッシュで：スルーできない】

雨はEX版はホールド可。

風はB,EXがホールド可。

リピートマジックはこのラウンド中に使った場所からADやEX風等のコピーを放つ。ガードしてしまったら青子大幅有利。

画面端でA蹴りでコンボを×られた場合は受身狩りに注意する。2Cで全方位狩られる。

対CS

対FS

対HS

FS

基礎知識

【下段：2A 2C A,B,EXスラ】

【中段：BE4C JA JB JC A,B雨設置後発動】

【ガー不：なし】

【ガードさせて青子有利：5A 2A 2B B火】

【カマキリガードから反確：AD AAD】

【カマキリガードから反確（間合依存）：ダッシュ5B EXスラ】

【鴨音：ある】

【CFネ口のAカラスをダッシュで：もぐらない】

【Fネ口のBカラスをダッシュで：もぐらない】

【CHFネ口のB蛇をダッシュで：スルーできない】

5Bはガード後五分。

F青子のメイン武器である矢はしゃがんでいるネ口に当たる。A,B矢は画面半分くらいの距離だと、ガードしてネ口が五分以上。それより離れると青子有利。A矢は溜めると4hitして、シールドは四回必要。矢は当たっても赤ダメがあまり残らないので開放してもあまり回復しない。

BEA矢は連続シールドとならない。

EX矢と設置物はガード後青子有利。

カマキリガードから反確ダッシュ5Bはやや難しい。サマーは空ガ不可。

対CS

対FS

対HS

HS

M B A A

自分から対策を書き始めておいてあれなんだが.....正直、このキャラは無理だ。

このキャラに勝つには相手が大きなミス最低でも3つはしてくれないと勝てない。

1つはネ口に近付かれること、2つはネ口に崩されること、最後はネ口の連携に付き合ってくれることだ。

何がすごいかって、これが理論値じゃなくて実践値の話だってことだ。理論上の話ならネ口に勝ち目は0だ。

立ち回り、固め、崩し、火力、切り替えし、全てにおいて壊れている。

唯一の救いはネ口の強い行動を完全に阻止されるわけではないという点か。

しかしそもそもネ口にターンが回ってくるのが無いっていうね.....。

どのスタイルを使っても差が大きすぎて結局同じなんだが、ここではこちらはCSネ口を使うとする。

対CS

『立ち回り』

B風の一言に尽きる。相手のB風を如何に受け流して接近するかだ。

青子はB風>追加入力でもうやることはない。たまに気分で烈風拳や破裂を置けばいい。

因みに、A鳩でB風を潰そうとすると5回相打ちしたらネ口が死ぬ。イッパツ3000ダメだからね。

HSネ口でガードを仕込みながらダッシュで接近すると、相手に辿り着くころには相手はMAXになっている。

かといって空中から攻め込もうにも、追加入力の風が邪魔をして飛び込めない=隙が無い。

空中避けとかシールドとかを使っても結局破裂なり烈風拳なりがある。

因みにB風連射は間隔が狭いので、隙間に動物を出そうとすると風をモロに喰らう。

青子のほうから不用意に飛び込んでくるか、何かのミスでネ口の接近を許された場合にしか、ネ口にはターンが一切回ってこない。

これはネ口の全スタイル共通で、対策もクソもない。

『防御』

どっかでこっちが相手の攻撃を喰らうと、問答無用で4~5000ダメ。相手はゲージMAX。

空中EX浮遊>BEカカト落とし>破裂orB風溜め で起き攻めかガー不。

青子は適当にチェーンして烈風拳をガードさせればいつまでも相手を固められる。

BEカカト落としをガードしても、相手は烈風拳まで入れ込んでいるので、ガードしても抜け出せる要素はない。

ガークラされてしまうので早い段階でバンカーするか開放して逃げ出す以外手はない。

これは抜け出しにくいのではなく、事実抜け出せない、ということだ。

一応烈風拳をガードした後にシールドで割り込めるような隙間はあるが、だからなんだという話。

『攻撃』

HS青子から一本取るにはワンターンキル以外まず有り得ない。

何かと壊れ性能なHS青子だが、切り返しはサキSPAとEX昇竜以外特に持っていない。

理論上は一度捕まえてそのまま殺せば勝てるんだが、そもそも捕まえられないってのと、相手のゲージが溜まり易いってのがどうもね。

青子をワンターンで倒すなら一度は相手のサキSPAをどうにかしないとならん。

現在、ネロが相手のサキSPAを潰せる行動は、動物か、ホァー→昇りバックジャンプJB（昇り中段）くらいしか考えられてない。

つまりはサキSPAを潰すのではなく意図的にサキSPAをさせるということだな。もっとも相手もそんなことは先刻承知なんだがね。

そしてご存知の通り、一度でも切り替えされたらその瞬間に試合が終わるのはよくあること。

インバリ拾いレシピの確立されていない現在では、投げ択では逃げられる可能性が高いので、出来ればゲージを使ってでも鹿や蛇を絡めた連携に運びたい。

最低限、EX昇竜を様子見でガードした後に追撃する行動をマスターしておきたい。

『まとめ』

実際、自分で書いてて勝ち目の無さに絶望した。ダイヤ的には7：3か。

仮に、ネロ使いが全国屈指の使い手だったとしても、青子使いが中級者以上だった場合、勝ち目はないんじゃないだろうか。

ネロでHS青子勝つ為には、相手が作業をミスしてくれることをひたすら祈るしかない。

それでもsupaさんなら.....supaさんならなんとかしてくれる.....！

以上。

対FS

対HS