

キャラ対策-白レン

基本

技名の解説。

C

フルールフリーズはレンの氷柱と一緒に。

スノウバレットは飛び膝蹴り。

スワンレイクは白鳥の湖よろしくくるくるまわって攻撃。

ナーサリーライムはコマ投げ。

ネージュブランは氷を投げる。雪合戦。そーれ

ナツクラッカーはレンのPWみたいな技。

CS

基礎知識

【下段：2A 2B(二発とも) (BE)2C Aスワン】

【中段：Bスワン 3C JB JC J2C】

【ガー不：A,B,EXナーサリーライム】

【ガードさせて白レン有利：5A (BE)5B 5C BE2C Bスワン BEA,BEB,EXフルール AD】

【カマキリガードから反確：EXネージュ】

【カマキリガードから反確（間合依存）：Aフルール Aスワン EXバレット】

【C Fネ口のAカラスをダッシュで：もぐらない 無敵時間中はスルー】

【Fネ口のBカラスをダッシュで：もぐらない 無敵時間中はスルー】

【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：スルーできない 無敵時間中はスルー】

カマキリに反撃が確定する間合はEXネージュ>Aフルール>Aスワンとなっている。猶予も同じ順序。Aスワンで刺されるとコンボに繋がるが、最速でないと無理。現実的な切り返しはAフルールでターンを奪われる(ダメージ小、やや難)か、EXネージュでダメージを奪われる(2000程度易)かのどちらか。EXバレットは間合がかなり近くないとスカル。

通常攻撃をガードさせると、ダッシュでキャンセルできる。ダッシュの無敵はあくまで打撃無敵であって投げられる。

地上中段は、3Cガードで五分、Bスワンガードで白レン有利。Bスワンはホールドで中断できる。EXフルールは空ガ不可の8 hit。連続シールドにならないので、空中にいるときにEXフルールを撃たれたら面倒でもシールドを一つずつ取るしかない。ちなみに(BE)A,BEBフルールは空ガ可で、Bフルールは空ガ不可。

Aバレットはカウンターすると悲惨な目にあう。起き攻めには注意。

Bバレットはガードされても急降下と空中フルールでフォローされる。反撃余裕、と気を抜かないこと。

Cネ口のBE6C、Fネ口のBE6CはA,B,EXバレットを全て潰す。地上バレットはA,B,EX共に空ガ不可。

対CS

対FS

対HS

FS

【FS白レン対策】

飛び道具勝負？ 競うなッ！ 持ち味を生かせッ！！

ネロとFS白レンは設置したり対空したりと基本的な立ち回りに近いものがある。
はっきり言って同じ方向性の強さではネロに軍配が上がるのだが、いかんせん相性が悪い。
飛び道具合戦で負けてしまうので、こちらから飛び込まなければならない。
そうすると待ちタイプのFS白レンはどうにも厄介。
それをどうにかするには、やはりネロの持ち味を生かすべきだろう。

『スタイル』

立ち回りで最も噛み合うのがHSネロ。ワンチャンあるのがFSネロ。
CSネロは昇竜鳩と鹿がたいして役に立たないのでただの劣化FSネロになってしまう。
白レンは基本的にCSネロとFSネロのA鳩は当たらない、HSネロだけ飛び道具の撃ち合いが可能。
だが、もし撃ち合いになったとして分が悪いのはこちら。
それなら立ち回りをうっちゃってFSネロでワンチャンしたほうが良い。
と、というか何故HSネロでワンチャンないかというところ。
FS白レンは2 Bの性能と氷の性能的にHSネロやCSネロではるかに動物が敷けないんだ。
少なくとも2 B間合いで何か出したらその時点でオワタ。ガード出来てもノーキャンでガードが間に合う。
で、それ以上離れてからの動物召喚は取り敢えず氷投げときますねで無効化される。
動物も出せない、ダッシュ固め直しも出来ないHSネロに未来はにいい・・・；；
そんでもってよくわからん発生保障付きの無敵移動技ももってるしね。
まー別になんとかならんこともないんだが、面倒臭いっつーか厄介さの塊だわな。
苦労して捕まえてそんな逆折されるくらいならFSネロで中距離を維持したほうがいい。
FSネロなら5 Cから蛇召喚すれば距離が離れるので氷を投げられてもガードが間に合う。
ついでに言うとFSネロの蛇は上方向に判定がでかいので引きつけてから跳ぶことが出来なくなる。
あとはその距離その位置関係を維持してどっかで3 Cをひっかけるのが理想かな。
そんなわけで俺はFS白レン戦はFSネロをお勧めする。

『立ち回り』

ひたすらこちらから触りに行くことになる。
FS白レンは氷をやたら投げってくるが、取り敢えず余計なダメを貰わないように注意。
速いほうの氷は当たると浮くので受け身を取るかどうかは相手との距離を見て判断。
取り敢えず低ダJBが通る位置に陣取り、氷を読んで低ダを合わせる。
つららを設置されたらJB先端を当てて予め消しておく。
FS白レンの5 B・5 C対空は強力なので、上手く氷に低ダを合わせられた時以外は逃げたほうがいい。
まずないと思うが、もし白レン側が強引にダッシュで近づいてくるようならカマキリを置く。
白レンはダッシュにガードを仕込めないし、下手に跳ぼうとすると落とされる危険がある。
これまたあまりないと思うが白レンが先に跳んだら、空中氷を警戒しつつ着地地点を読む。
下手にJCを刺しに行くと氷で落とされかねない。ここは一步引くのが大人の醍醐味。
流星にいきなりこちらの頭を狙いには来ないと思うが、もし来たらそれこそ対空すればいいだけの話。
因みに、FS白レンのJBはボタン押しっぱで着地まで持続するのでこれは見てからシールド。
とにかく課題はいかにして捕まえるか、そしていかにして事故らないかに尽きる。

『守勢』

それでもどうしても事故ってしまった場合のお話。
FS白レンの固めはそこまで脅威ではないのだが、どうもゲージを溜めやすいようで。
ゲージを溜められるとEX氷で何回でも固め直されてしまう。
EX氷は暗転してからバンカーで全段抜けることが可能だが、読まれると潰されるのでほどほどに。
ロンドは下段、中段、フェイントがある。下段はガードして5分かな。中段とフェイントは暴れて

おk。

.....以上かな。後は本当に一般的なFSキャラの固めだよ。
一応投げだけはしっかり警戒すべき。画面端だと拾われるからね。
適当に上逃げしたり暴れたりすればいいと思うよ。シールド押しっぱはあまりお勧めしないが。
あ、言い忘れたが起き上がりに空中A氷を重ねてきた場合。
それはシールド対策だったりファジー暴れ潰しだったりするから大人しくガード安定だよ。

『攻勢』

正直FS白レンはどうにも攻めきれなくてストレス溜まってくる。
下手な場所で動物を出すと2Bや氷で拒否される。
EX鳩を出せば拒否は潰せるが別に何が出来るわけでもない。
ゲージを温存しておきたい相手でもあるし、コンボは押しつけでAゲロ敷いておくのが安定かな。

Aゲロ出した後は取りあえず空中氷を警戒。それで相手の空中行動をガン見。
そのまま真下に降りてくるならそのまま降ろしちゃって着地する前に蛇の一匹でも出しておく。

そっからは鳩と蛇を駆使して早く跳べ～早く跳べ～。その際、氷をぶつけられて鳩を消されないように注意。

もしネロを飛び越えたり頭上に飛び込んでくるならハッハー！ 3Cだア！

FS白レンは避けもないし、空中氷も反対に出るので3Cゲーに出来る。

BEJCの玉は一個出されると後ろから追いかけるのが多少面倒くさくなる。

が、そもそも一個も出させなければいい話だし、白レン側も怖くてあんまり出さないと思うが、
ついでに言っておくと、動物が1匹もいなくなったらどんな位置関係でも立ち回りに戻ったと考えていい。

スタイルの欄でも言ったが、動物がいない状況での動物召喚は5Cからのみ通る。

因みに白レンの前後ダッシュは当然のように無敵なので、5C>A鳩は何の意味も無い。

それから、地上EX氷は空ガ不可。投げ間合いなら見てから投げが可能。

コマンドの無敵移動技はEX鳩が出てれば見てから技を置けばおk。

押しっぱシールドは自分でなんとかして欲しい。そのくらいかな。

『纏め』

ダメとゲージを得られる状況が少ないorワンチャンしかない場合が多い。

極力立ち回りで余計なダメを貰わないように注意して、あまり体力差を開けさせないように。

流石にFS白レンに逃げ回られるとどうしようもナサスクリニックだからな。

逆に白レンに追いかけて回らせる状況になったら相当有利になる。

FS白レンの弱点は自分から攻め込む性能にあるかもね。

いじょう！

対CS

対FS

対HS

HS

基礎知識

【下段：2A 2C Aスワン】

【中段：Bスワン 3C JB JC J2C A,Bランベルゼ】

【ガー不：A,B,EXナーサリーライム】

【ガードさせて白レン有利：5C Bスワン EXフルール BEA空中フルール AD】

【カマキリガードから反確（間合依存）：Aフルール Aスワン】

【CF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】

対CS

対FS

対HS