

キャラ対策-軋間

CS

基礎知識

- 【下段：2A 2B 2C A布薩 B二定】
- 【中段：BE6C JB JC】
- 【ガー不：A,B,EX圧壊 近接AD 近接AAD】
- 【ガードさせてキシマ有利：2C 低空A,B,EX頭燃】
- 【カマキリガードから反確：AD AAD】
- 【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：もくれる】
- 【CH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】

2Bはガード後五分 2Cは有利 1 F程度。暗転見てからEX圧壊とADをジャンプで抜けられるが、猶予は少ない。

対CS

対FS

対HS

FS

【FS軋間対策】

そもそも今作の軋間は、他キャラが壊れたり弱すぎたりするなか、コンセプトのしっかりした良い調整のキャラだと思う。

俺はFS軋間としか戦っていないが、軋間使いが言うには、それぞれのスタイルにはそれぞれの長所と短所があるらしい。

で、FS軋間だが、立ち回りは弱い、一回捕まえれば高火力。

投げ打撃の2択でワンターンキルを狙える、FSの代表例のようなキャラ。

しかし悲しいかな、僕たちはネ口使いなんだよ……きしまん。

HSで攻め殺そうが、FSで近付かせないようにしようが、やりたいように出来るのがネ口。

『立ち回り』

基本的にはA Cと同じノリで立ち回ればいい。

気をつけなければならないのが三定と2 BとJ Bとライダーキック。

三定はスーパーアーマーが付く時間が延びたのか知らないが、こちらの連携に割り込みやすくなったようだ。

A 鳩やB 蛇なんかはアーマーで無視して割り込んでくる。対策は先置き2 B。

E X三定はブローバックエッジ対応で、溜めている間は完全無敵っぽい。かなり強い割り込み技だが、ガードすればカマキリから反確。

空対空は向こうに利がある。軋間のJ Bは見かけによらず最強差し込み技だ。

空対空において、こちらはホァー先端より近い間合いでは絶対に技を振ってはいけない。

空中コマンド技であるライダーキックは、下方向に判定が強く、この間一点読みB E 2 Cを潰されて萎えた。

似たような技である翡翠のJ 2 Cより発生も移動も速く、対応しづらい。気合いで見てからシールドをするしかない。

因みにこのライダーキック。AとBで判定が下向きと横向きという違いがあり、スパキャンも対応。

昇り中段やすかし圧壊など見えない崩しとしても使ってくる。
軋間の2B対空は健在。HSの機動性で逃げ回るか、FSで地面に張り付けばいい。
ただし空中避けは対空アームで掴まれる危険もあるので注意。

『防御』

HSネロは切り返しに乏しい。
しかし軋間の固めと崩しは打撃と投げの二択であり、誰でも殺せるが、誰でも逃げられる可能性のある攻めだ。
故に一度捕まったら大ピンチだが、無理という訳でもない。
FSなら相手のディレイ固めに適当に八エをパナすだけでいい。ただし暗転返しE X圧壊に注意。
FS軋間はガードさせて5分or微有利な対空圧壊を持っている為、必殺技キャンセル可能になった6Cの後なども迂闊に上入れをしないように注意。
起き上がりに対空圧壊を重ねられるとシールドは2回出さなければならず、HSだと結構辛い。
軋間には立ち喰らい限定6000ダメコンや圧壊裏周り、ライダーキック昇り中段など、まだまだわからん攻めや崩しがある。
三定すかし圧壊など、ACで使えたネタも使えるようで、わからん殺しされるのも致し方ない。
コンボにE X対空圧壊を使われた場合は受け身を取ってはいけない。見てから刈られる。
受け身を取らないとダウン追い討ちからまた対空圧壊で掴まれるが、さつきのコンボと同じくゲージのある限りやられるので諦めるしかない。
あ、E X圧壊は暗転してから上逃げ出来なくなっていた。
ADとかを前ステで抜けるかもまた検証さないとなあ。

『攻め』

E X圧壊とE X三定にさえ気をつけていれば何も問題無い。
5Aも下向きになったので5Aで落とされることもない。
もし割り込まれるのが面倒なら無理に固めずに距離を離せばいい。
E Xカブトムシの対処法はまだわからない。ガード後のダッシュ投げがやりづらい？

『まとめ』

基本的には、今回のネロを使って軋間に負けたらまずい。
しかし向こうもワンチャンスで全てを覆す能力が上がっている為油断は出来ない。
というか今東海には軋間使いが一人しかいないからな、他の軋間も見てみたい。

以上。

対CS

対FS

対HS

HS

基礎知識

【下段：2A 2C B二定】

【中段：JB JC】

【ガー不：A,B,EX圧壊 近接AD 近接AAD】

【ガードさせてキシマ有利：2C A二定】

【カマキリガードから反確：AD】

【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：もぐる】

【CH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】

2C A二定はどちらも1Fキシマ有利。2Bは下段ではないが対空に定評がある。画面端で6Cガード後はB圧壊が丁度射程圏内。

对CS

对FS

对HS