

FS-技活用あれこれ

5A

対空でヒットするのを確認。実は上に判定が強かったりする？
連打も可能なので、カウンターからのつなぎにもいいかも。
ただあまり頼りすぎるのも禁物。

...以下随時募集

5B

対空

技の発生が速く、判定も強い5B。かなり頼りになる対空技です。感覚としては、ネ口のちょっと斜め上当たりに出ます。CS・HSほどのリーチはありませんが、近距離対空には大変効果があります。硬直が短いので、5Bがスカった後すぐにシールドをすればフォローができます。かなりおいしい行動です。

上逃げ狩り

2Cや3Cほどのリーチがないのであまり期待はできませんが、斜め上には伸びるので狩ることはできます。

ファジー

基本的には他スタイルと一緒に使い方。ただ、密着以外だとしゃがみに当たらないキャラも多数いるので、密着すると感じたときに使いましょう。

5C

相手との距離を離す。

ビートエッジに5Cを使うと、相手との距離を適度に離せるので、安心して動物召還ができます。

相手の接近を抑止・阻害する。

横押しが強い相手には、適度に5Cを置いてあげるとむやみに近づかなくなります。走ったのを見てから置いてもいいでしょう。

2A

暴れ

他スタイルと違ってモーションが短いので、ジャンプですかされてもリスクが低いという特徴があります。
あと、カウンターで当たった場合に受け身不能で落ちてくるというのも他スタイルにはありません。

下段択の揺さぶり

2B

他スタイルと一緒に。

2C

5Cと使い方は似てますが、空中から接近することが多いキャラにはこっち多めで、コンボに使う分には、他スタイルの2Cより発生が1F遅いことを留意する必要があります。

JA

Fなのに中段じゃない謎のJAなため、他スタイルと一緒に。

JB

他スタイルと一緒に。ただ、JB > JAのリバースができないため、地上に繋ぐためには深め当てが必要。

JC

他スタイルと一緒に。

BE2C

基本的にはガークラ値削り。2B > BE2Cの連携は普通に2Aで割られてしまうほど発生が遅いことを忘れずに。

3C

当たるキャラ

ネロ、ワラキア

当たらないキャラ(1)

ロア、七夜、さつき、リーズ、赤葉、ワルク、のび、メカ、軋間、レン、琥珀、シオン、HS白レン、FS白レン、CS白レン、秋葉、Vシ、シエル、アルク、青子、都古、翡翠、猫、猫カオス、聖典シエル、姫アルク
2

1 白レンはHSのみしゃがみモーションが違う。(HSレンのみ低い) FS・CS白レンの立ち喰らいとしゃがみ喰らいは判別が困難。(しゃがみの姿勢が高い)

2 ガードモーションには当たるので、固めには使用可能。

ジャンプ防止

各種動物ヒット時のとっさの拾い

2A立ち喰らいから3C(1)で高火力コンボ

4C

他スタイルと一緒にですが、追撃がちょびっとだけ安い。

6C

具体的な使い方

固め

6Cは発生が比較的早く、シールド不能、判定も強い、相手ガード時は有利で動けます。接近時の固めは、これを使いましょう。
具体的なレシピは

6C > Bカラス > 6C > 2A・2B > 動物召還 > (BE)2C

という感じでしょうか。詳しくは固めの項に記します。ラストが上逃げ狩り兼召還の2C、距離離れますが、多少距離が離れている方が機能しやすいFSネ口の動物を有効に生かします。また、6Cからは目押しで2Aが繋がることも重要です。

疑似リバースビート

FSにはリバビがありません。しかし6Cの硬直が短いのを利用して、擬似的にリバビをすることができます。通常のリバビよりは硬直が長いですが、カマキリを当てたときの硬直と比べれば、こちらでも使える部類です。ビートエッジ時は **< 疑似リバビ or サイさん or カマキリ or 動物召還 >** の択で上手く割り振りましょう。

BE6C

中段なので、崩しに。生だとほとんどあたりませんが、動物と組み合わせると上級者でも結構当たります。また、相殺判定がついてるため、解放狩りにも使えます。

Aカラス

牽制。

Bカラス

撒き方の注意

意味のあるカラスの撒き方を考える。

使いやすさのあまり、カラスを生かし切れない召還を招く場合が多々あります。例えば相手の空中接近時に召還しても、カラスが下を素通りするだけ、ネ口の硬直をむやみに増やすだけです。またBカラスを潜ることができるキャラ、志貴七夜の2Cやシエルのダッシュ等々、の場合、近くで出すと反確です。見切られると簡単にターン交代させられます。Bカラスの強みは、相手がへたに動けない状況にできること、相手空中時に地上拘束の可能性を植え付けること、暴れを誘う等です。Bカラスが悲しく画面外へ去っていかないよう、相手に択を絞らせるような存在感のある撒き方をしてあげましょう。

下を潜れる相手に注意

前項でも言いましたが、姿勢が低くなれるキャラには要注意です。召還直後に容易に反確をもらいます。

具体的な使い方

Bカラス > J行動

なるべくこちらが先に動けるような状態でカラスを召還、その後J行動に移ります。相手の地上行動を制圧したまま攻めに移れます。選択肢としては < **置きJA・JC or Bカラスを当てるような落ち方 or 低ダで接近** >

です。

置きJA・JC は、相手よりJが遅れたらJA、先ならJCでしょうか。上昇行動中に最速で出してみたり、タイミングをずらしたりしましょう。

Bカラスを当てるような落ち方 はちょっとわかりづらいですが、こちらが空中で上手く行動します。浮いてるBカラスを当てるように落とせば、地上でのイニシアチブは確定します。

低ダで接近 は中でも強力な選択肢で、ちょうど鹿を盾にしながら接近するイメージです。JAで押さえ込んだり、BJでフェイントを入れるなりしましょう。

Bカラス > 地上行動

こちらが空を飛ばない場合の行動の選択肢としては、< **前ダ or 前歩き or 対空 or 連続召還** > です。

前ダ と **歩き** は **低ダ** と同じ使い方です。Bカラスが盾になるように動きましょう。

対空 は前述の通り、Bカラスを嫌って空中に逃げた相手に使います。

連続召還 は、Bカラスをダッシュ > ガードで消しにきたとき、召還が安全なとき、相手がヒヨリ気味の時、相手にある程度択をゆだねるとき等々です。Bカラスをダッシュ > ガードで消しに来る場合が多いと思いますが、そのときは蛇なり通常技でガンガン固めていきましょう。

EXカラス

具体的な使い方

召還を有利にする。

使い方はCSEXカラスと変わりません。相手がEXカラスを完全にガードした場合、こちらは何でもし放題なので、たくさん動物を出して困らせてあげましょう。

対空

空中で相手をガードさせれば、空から引きづりおろしましょう。シールド時はそのまま空中投げです。ただし、カラスの発射までは時間がかかるので、特に対空は簡単にふところに潜り込まれてしまう場合があります。設置の際は十分注意しましょう。

おもむろにぶっぱなして動物召還の保険

タイミングをよく見計らって撒きましょう。BカラスやBゲロ、蛇などの攻勢が展開できるような動物を召還しましょう。ゲージが潤沢で、展開が見えないときは狙ってみましょう。

A蛇

他スタイルのA蛇よりも攻撃判定が大きいことを有効活用しましょう。また、リアクト属性があることも忘れずに。

B蛇

他スタイルのB蛇よりも硬直が長いことを忘れずに。

ワニ

エアリアルを低め空投げで×た後に出すことで、投げといれば狩りの二択に持ち込むことができます。

Aゲロ

撒き方の注意

ゲロが戻る位置を把握する。

まずはAゲロの戻り具合をつかみましよう。戻り具合を覚えることで、相手がふところに入ってくるタイミングを計り、ネロ本体を上手く立ち回らせて、Aゲロを当てられるようになりましよう。召還直後の静止状態なら、ネロの足下から後ろ目に戻ります。

被画面端時では召還しない。

Aゲロの特性上、召還直後はネロ本体の後ろ移動します。そのため被画面端時では、ゲロがフレームアウトするのであまり意味がありません。状況にもよりますが、おおむね召還は控えるべきでしょう。

召還後の硬直時間を把握する。

ネロには当たり前のことではあるのですが、Aゲロでは特に重要です。多少機動性がある相手との距離が近い状態で召還した場合、召還直後にサッとふところに潜り込まれて、2A等で嫌な反撃を食らいます。硬直時間を覚えて、ガードが間に合うような位置で召還できるよう努めましよう。

具体的な使い方

横押しが強い相手に撒く。

相手との距離に注意して上手く撒いて上げると、相手はヘタにネロに近づけません。ここからの動きはこちらの思うがまま、動物召還で接近を伺ってみたり、BJしてゲージ溜めするのもいいでしょう。

対空

直接当てる場合は少々当てにくいです。判定は強いので、ネロの上半身をかばいつつ上手く当ててください。

戻りゲロを期待した対空、どちらかと言えばこちらが本命です。こちらが空中攻撃をガードして、相手が続けて地上でも攻めてくる場合、Aゲロさえ撒いておけばゲロが戻ってきます。相手は攻勢継続を断念せざるを得ません。

(低ダ)JA・JB(深め) > Aゲロ

ゲロの出始めを密着で当てた場合、それなりの有利を取ることができます。相手の暴れ潰しには有効です。そこで、着地硬直や投げ読みの暴れを狩ったり、固めや戻りゲロで暴れを誘うために、着地した直後すぐにAゲロを撒いてあげれば、良い具合に攻勢維持ができます。また、これを一回見せておけば、着地投げも通りやすくなるでしょう。

鹿の召還と同じタイミングで撒く。

押しつけ×、ぶっ飛ばし×をした時に、相手が比較的ネロと距離を取らないような落ち方(画面中

央付近くらいまで)をする場合にAゲロを撒くと、ゲロとネロの間に相手を挟むことができます。ゲロが入ると2A連打からの高火力コンボ、ガード時はBE6C中段を絡めた崩しができます。

Bゲロ

暇でしようがないときに、

EXゲロ

撒き方

鹿の召還と同じタイミングで撒く。

FSには鹿さんがいないので、押しつけ、ぶっ飛ばしをしたときに鹿さんの代わりに撒いてあげましょう。A・Bゲロと違って、画面内を右往左往してくれるので、タイミングさえ間違えなければ、相手を地上に釘付けにできます。中段下段投げ、なんでもありですね。

おもむろにぶっぱなす。

相手からの攻撃を食らわない限りゲロは移動し続けるので、攻撃を食らわないよう上手く立ち回りさえすれば、簡単にターン交代ができます。相手の空中行動制限を考えた上で出してあげましょう。

蠅

無敵は短いですが発生保証があるので、リバサや暴れで使うことができます。発生はA攻撃にあわせても見てからシールドされるくらい遅いので、主にB・C攻撃の重ねを読んだときにでも。

MBAACCは？

工事中