

CS-技活用あれこれ

5A

対空

狙いすぎるとだいたい殴られます。起き攻めの甘い重ねや固めの上逃げ防止用です。もろに飛び込まれたときには安心できません。こういう状況になる前になんとかするか、こちら辺の高度ならばチキガかおとなしくガードしましょう。

J攻撃の引きづり下ろし後

空中の相手をJBなりJCで下ろして、こちらが先に地面に着く場合に出します。相手は <ガード or 空中シールド> の二択を仕掛けてきますので、こちらも <シールド読んで地上で待つ or 5A>2Cでコンボ or 2Aか4CかBE5Cでシールドをずらしてコンボ> で対応しましょう。

5B

対空

斜め上へのリーチが大変長いので、相手はむやみにぴょんぴょん跳べません。特に画面中央やや端よりから出す5Bはある意味牢獄。当然わかっている人は5Bを出すタイミングや範囲をわきまえていらっしゃるので注意。刺さったときは、**キャンセル動物召還** です。

暴れ

まともに相手に当たる通常技の中では最速の発生、ということで固められたら5B、相手が距離を詰めてきたら5B、なんでもかんでも5B5B。もう厨と呼ばれてもいいので困ったら5B振ってください。 **重要**

5B>4C>エリアル

5Bが地上でカス当たりしたときはカマキリにつなげてエリアルですね。

固めビートエッジ

5B(1)>2B(1)>2C>**動物召還** or 5A切り or・・・

5B(1)>2C>2B(1)>**動物召還** or 5A切り or・・・

5C

なめてるとひどい目に遭うよ。

今作から硬直が短くなったのを知らない人用です。ワカラン殺しなので使う場面は・・・、ミスって5Cが出たときのフォローですw
意外と硬直が短いので、もろにフルコンもらったりって状況はなくなったはずです。

コンボ

2A>5B(1)>5C>**ディレイ**2C>JB>jc>JB>JC・・・

あとは運びなり端締めなり状況でアレンジしてください。
画面端HJメでは今のところJCJB(1)JBJCメで最大ダメです(自己調べ)。

2A

ダッシュ抑止の置き2A

姿勢が低いシエルのダッシュやレンがしゃがんだ状態には当たりませんが、大抵のキャラのダッシュには当たります。

かすったときは <カマキリにつなげてコンボ or 動物召還> です。

といっても2Aは発生的にも信頼が置けるとも言えないので、相手の差し込み2Aがささらないように置きましょう。

対空、相手空中時に姿勢を低くして当てる。

かなり適当に出しても当たってしまう2A対空。

しかし使いどころを間違えると簡単にカウンターをもらう。

特に持続が長く、下判定が強い技には苦手です。

ヒット後は2Cでエリアルへ移行。

持続が長くて、下判定の強い技

シオンのJB、ネロのJB、七夜のJC、リーズのJC、都古のJC、レンのJC・J2C、翡翠のJ2C、琥珀のJC

使いどころは、

- 1.ネロの空中通常技の牽制を置き技で潰しにくるところ、
- 2.ネロの高い位置で殴りにくる相手、

を狙ってあげると成功率は上がるでしょう。

でも2.なんかは読めたら、さっさと飛ぶなり避けるなりしたほうがいいと思います。

この位置で技振られて、2A対空で処理できるか判断するくらいなら、逃げたほうがリスク低いです。

暴れ

5Bが下方向への判定が全くないので、それを補います。

2B

相殺がなくなったので、暴れにも使えなくなりました。主にコンボか固めに使うくらいでしょう。

2C

対空

前作より当たりにくくなった気がするので、置くときはしっかり先置きしましょう。

固め

2Bより有利Fがとれるので、特に画面端でのキャンセル召還は強いです。

A蛇ホールドで近づく>2C>Bカラス>蛇解放・・・

なんて大変ねちっこい固めで大好きですね。

JA

置きJA

やはり斜め下への判定が強いので、ぴょんぴょん飛ぶ相手にはわからせてあげましょう。特に先

に飛べた場合の最速JAはウマウマ。
当たったら確実にコンボを入れましょう。

コンボ中のつなぎ

相手の高度が低めるときは、JBが当たらなくなることが多いです。JAでつないでいくアドリブも必要。

(相手ガード時)(高めに)JA>(最低空低ダ>JB) or 着地下段2A

主に画面端の固めに使用できます。JAを高めに当て、下段と中段で揺さぶりをかけます。

JB

振った後は2段Jできないので注意して振らないと、着地を簡単に狩られます。

でもとにかく振る。

バカにできません。特に体力がドット単位の時当たっちゃったJBがおいしくてたまらない、笑いが止まらない。
でもあまりに便利すぎて振りすぎると、シールドを簡単に取られちゃうので。

空中での振り方

引きずり下ろす

相手ガード時は、
JB > JC > jc > JB > JC で地上に下ろすか、jc時の相手シールドとの読み合いですね。

JA > バックジャンプ > JB

様子見様子見

鴨音

鴨音始動ないし鴨音時に。

アロハ式

別項参照

(相手ガード時)(高めに)JB>(JC)>(最低空低ダ>JB) or 着地下段2A

主に画面端の固めに使用できます。
段数を読み切るのが難しいので、JCで崩れてくれたりもします。

JC

けん制 or 差し込み

空から攻めてくるうるさい相手には、JAやJBと織り交ぜてJCでけん制しましょう。
発生はかなり遅いので、相手の様子をよく見て振らないと、先端をJAなり発生早い技でがしがしカウンターをもらいます。
相手の空中の立ち回りが読めたかパターンが見えたら、差し込みを狙ってもいいでしょう。当たれば画面端連行。

押しつけ締め後の垂直JC

押しつけ締め後の鹿さんはおきまり過ぎて読まれます。二段Jなり滞空時間が長い技で逃げられます。

そんなときは垂直JC。鹿を出した後でもいいので、一発見せておけばいいと思います。とはいえ、リターンがあまりにも乏しいので、逆画面端に逃げた相手を追い詰める立ち回りか、ちゃんと投げ締めするかですね。

垂直ないし斜め前HJ>最速BJ>JCないしJAかJB

ダッシュで突っ込んでくる相手に多少効果があります。しゃがまれると当たりませんし、しゃがみ対空系は特に注意。当たった後はカマキリでコンボへ。

通常の前HJとフェイントで織り交ぜていきましょう。もちろんJAなりJBでもいいです。普通のJ攻撃より早めに下りられたり、出るタイミングがずれるのでそれなりに使ってあげてください。

鴨音

鴨音始動に。しかししゃがまれると当たりにくいです。

アロハ式

別項参照

BE2C

対空

決め打ち対空、と言いたいところですが、実践では決まりづらいです。見せておくくらいがいいかもしれません。

固め

BE2C>EXカラスの連携はかなりの有利Fを取れるので、前述したねっこい固めと一緒に使ってあげましょう。暴れられたら乙りますが。

4C

対空に使いたくなったり、ガンガン振りたくなったりしますが、対策を積んだ人には全く意味がありません。相手の力量とクセを把握した上で使いましょう。

空中から引きづり下ろして4C

前述の通りです。シールド注意。

暴れ

相殺がなくなったので全く当てにできません。距離がある程度近いと懐にも潜られやすいので注意。

空にいる相手に嫌がらせ

空が不可と広い攻撃範囲を利用して嫌がらせ。とはいえ先に相手のJ攻撃が出てるとカウンターもらっちゃうのでよく見て出してください。

5Bとか通常技のカス当たりから4C

コンボへつながらなかった時のフォローです。4C後は鹿さんなりA蛇なり出してあげるか仕切り直しかですね。

2B>動物召還 or 4C

微妙に択になってたりします。2Bを全部出し切ってから、動物召還と4Cで択にかけます。相手が何かしてたらカマキリが刺さって、ガードならば反確範囲外で仕切りなおし。動物召還は発生の早いもの、B蛇かEXカラスで反確取られないようにしましょう。

BE5C

BE5Cのススメ(文責：スシ大先生)

序文

今作のネロの最大の変更点であり、長年不遇な扱いだった5C
それがついに日の目を見るかと思ったら
今作内でも屈指の糞技だった・・・
これはもう振るしかない！振りまくれ！！

特徴

数々の糞要素があるので列挙する

- ・ダメージが高い(単発2000くらい)
- ・地上バウンド(コンボに組み込める)
- ・空ガ不可(地上技だしね)
- ・範囲がそこそこ広い(横にも上にも)
- ・シールド不可(最大の謎)
- ・くらい判定が変(ワニ部分は大体ない)
- ・ガードゲージ削る(1/4～1/3くらい削る)
- ・カウンターくらいが謎(したことない)
- ・硬直があんまない(すかして差し込まれない)
- ・溜めないと時と発生がいっしょ？(by 才情報)
- ・多段なので持続が長い(置きで使えます)

他にもあったかも知れんがこんなところ
(補足：赤ダメの削り量がすごい(by管理人))

コンボに使い！

ダメージ高いのでガンガン組み込もう
詳しくは **徳スペ** などを参照されたし

加えてコンボのメにを使えば、
そのまま **BE5C>動物召還** できて**ダウン**取れる
ネロにとって最高の状況だ

さらに、**何かがカウンターした** 後に
何で拾うか迷ったらなら、BE5Cがだいたい正解だ！
何とかしてくれる頼もしい奴である

固め・置き攻めで使え！

前述のようにくらい判定が変なので、とりあえず重ねてみよう

ガードされてもガークラ誘発できるし

下手な暴れ・イレッパ・開放・シールド・一部キャラの昇竜まで狩れる

困ったらこれ重ねてみよう！

加えて固めにおいてもガシガシ使おう

ガードさせればさせるほどおいしい上に

ガード後の状況は2Bをガードさせた後に近いので

BE5C > ((5A > カマキリ) or 蛇)

みたいに二択にできる、ガードゲージのプレッシャーもあって相手は結構ひよってくる

前述のBE5C×後に鹿出した時も

BE5Cで固めておけば、逃げられないし動物で

そこで蛇でも出せば、またBE5Cでガードゲージ削っても良いし

そのまま、**ぶぶ式で崩しに行っても良い**

全ては君の自由だ！

ポイントは **安易なイレッパは狩れること**と

当たったら大概コンボに行けるし、そこから減ることだ

牽制で使え！

君は **カマキリの弱体化** に気づいているだろうか？

もう以前のような **強固な相殺**はなく、**当たっても安い**

相殺がないおかげで、**横押しを止められないことも多い**(俺の振り方が下手っていうのは棚にあげといてくれ)

上からの攻撃に弱いまだし、**一段目見てシールドされることすらある**

確かに相手の動きだしをひっかけたり、刺しこみには使えるが

相手の横押しを止めるには **あまりにも不十分だ**

君は **2Cの弱体化** に気づいているだろうか？

もう **以前のような判定**はなく、**シールドすらされる**

飛ばして落とせないという、理不尽な場面が多い(俺の振り方g)

対空で2Aを使った対択に2Cというありさまである

相手の飛び込みを落とすには **いささか不十分だ**

ここまで来たらお分かりだろう

そう答えは一つだ、**BE5Cを使え！**

広い範囲と謎のくらい判定

判定は **それなりに広い**、と思う

2A以上2B以下くらいだが、ネコの顔くらいの高さもある

よって置いておけば、**対地对空で使える**

くらい判定が謎なので、**かちあってまず負けない**

しかも対空の場合、**空ガ不可でシールド不可だ**

ネコの **頭の真上から裏あたりを殴られない限り負けない**

他はワラの2Cみたいな足元長い技じゃないと負けない

ちなみにネコ歩きにスカルっぽいので足元はお留守だ

まあ負けたとしてもカウンターくらいしない

俺はガシガシ振って、潰されたりしたが見たことない

何よりすかさずされても **硬直がない、最悪ガードできる**

これだけ揃っていて、当たったらバウンドから拾えるのだ
当てた後の距離しだいが、2B・カマキリ・A鹿が妥当だろう

当てた距離が近いと思ったら 2Bから拾おう

BE5C>2B>(2C)>JB>JA>JA>JB>JC>空ダJC>着地後垂直HJ>エアリアル
みたいなその場凌ぎのアドリブですら4000は余裕で超える

当てた距離が遠くても当たったと思ったら カマキリだ

BE5C>カマキリ>エアリアル

これだけでも3000超えは固い

当てたかガードしたか不安なら A鹿がオススメ

前述の通りバウンド付加なので

BE5C>A鹿(引き剥がし)>エアリアル

とりあえずコンボに行けて、ガードされてても心配ない

ただコンボに行った場合 壁バウンドが使い切れるのが早いので注意

とりあえず、ローリスクハイリターンな割りに勝てる状況が多いので
相手が前に出てくるとしたら置いておこう
意識させてびびらせれば、こちらの選択肢が増えて
戦況を有利に進められることだろう

暴れ・臭いところで使え！

当然ガチのこすり暴れで使える訳ではない

しかし、相手の固めで距離が離れた時

選択肢の一つとして胡散臭く使えたりしちゃうのだ

(もし不遇な結果を招いても当方では一切の責任を負いませんのであしからず)

むしろ臭いところ、うやむやになったり泥っぼくなったりして

距離が離れてたならかなりありだろう

上記はこのような状況が固めで発生した際に使ってみても、という意味かなw

引きずりおろしで使え！

空ガ不可・シールド付加・広い判定・コンボ移行可能

引きずりおろしで使えという啓示に違いない！

**空攻撃ガード後はもちろん、鹿が相手のイレッパに引っかかった時や
EXカラスを空ガしてくれた時** なんかが主な使用例だろう

だが、これだけではない

補正切りで使える のだ

具体的にはコンボ後(JC後)に

相手が **空ダ・二段ジャンプ**などの空行動を使い切った時に

あえて下で待って **BE5Cを置こう！**

キャラによっては割りとうとうしようも無いことが多い

しかも始動がBE5Cなので割りとうえぐいw

総括

以上BE5Cについて見てきた

コンボ・固め・置き攻め・牽制・引きずりおろし・暴れ(強引)と

その糞性能は多岐に渡る事だろう

是非ガシガシ振って相手をキレさせよう！
いままでの理不尽な敗北からおさらばしよう！
この技は君に勝利をもたらす、考える力を奪い去る
ご利用は計画的に

Aカラス

読まれたら硬直が大きい分、HJなりダッシュで潜り込まれおもいきりコンボもらいます。撒きすぎ注意。

撒き方

飛び道具や設置技で、比較的分がある翡翠(もの投げ)やレン(猫設置)に効果大。
メカにはスクランを撒かせないために必須。しかしメカにシューティングゲージを仕掛けるのは完全に分が悪いので嫌がらせ程度に。
F青子にいたっては撃ち合いは×、やってみればわかることです。
あと一部のキャラはダッシュすると姿勢が低くなり、Aカラスが当たりません。Aカラスの硬直も相まって、一気にふところを許すのでこれも注意。

ダッシュしても当たるキャラ

CHF都古、CHFリーズ、CHFVシオン、CHF翡翠、CHF琥珀、CHFメカ、CHFレン、CH白レン、Hネロ

ダッシュの途中だけ当たるキャラ(ダッシュの始まりと終わりの瞬間だけ避けられる)

CHF口ア

ダッシュの終わりだけ当たらないキャラ(ダッシュの終わりの瞬間だけ避けられる)

CHFアルク、CHFのび太、CHF七夜、CHFシオン、Fワラ

ダッシュすると当たらないキャラ

CH青子、CHF軋間、CHFシエル、FVシオン、CHワラ、CHF秋葉、CHFワルク、CHF赤秋葉、CHFさつき、CHFネコアルク、F白レン、CFネロ

対空Aカラス

またまたご冗談を、というかもしれませんが、発生の速さを武器に低空攻撃に対する対空には十分使えます。
ヒット後はカウンター食らいするので、入れ込み低ダJBから拾ってコンボに行けます。

Bカラス

硬直が長いので出しどころが難しいBカラスですが、これを使えるようになるとバリエーションが増えますので、積極的とは言わないまでも、チラチラ見せていきましょう。

固め、崩し

2CないしBE2Cで有利Fを取れば、硬直が長いBカラスでも召還できる余裕ができます。
ここから、< 鴨音 or 最速JAからの着地下段 or 投げ or 中段JB or アロハ式 > で崩しにもいけますし、
2Aや5Bを置いてじっくり様子を見るのもいいでしょう。

画面端に追い詰めたい。

押しつけ締め後の鹿さんで相手を追い詰めるときに、蛇ないしBカラス、昇龍カラスなんかを設置しておけばEXカラスの召還へとつないで、一気に崩しに行くこともできるでしょう。

EXカラス

画面端から逃げる。

適当に暴れて相手をガードできたら、キャンセルしてEXカラス>前ダで安全に抜けられます。相手がジャンプして逃げるようであれば5Bで引っかけることもできますし、4Cでもいいでしょう。ゲージのためを考えるともったいないですが、ハメゲーになるくらいなら安全策、ということで。

鹿さんといっしょ

前述しましたが、鹿さんが出るとき地上でおとなしくしてくれる相手には、鹿さんが消える前にEXカラスで固めて、画面端に一気に追い詰めていけます。蛇やBカラスなどの保証があるといいでしょう。

対空カラス

使いどきを間違えると死が見えます。うまい人はカラスの攻撃発生前にふところに飛び込んでくるので。とはいえ2Cが多少頼りになくなり、4Cの相殺がなくなったので、出番が増える・・・、いや増えないかも。こういう選択肢もあるということで。

カラス弾幕を作って鹿さん召還

EXカラスを撒いて弾幕をつくることで、鹿さんを安全に召還できます。やはりゲージがもったいないですが、ぴよんぴよんうざったい相手には保証の意味もかねて、開放でぶっ飛ばした後なんかが主な使い方です。

固め

一番の使いどころですね。レシピについては別項参照。二枚敷きも強いですが、適当にねちっこく固めた後召還する、っていうアクセントもほしいですね。

A蛇

ダッシュがうるさい相手に

B蛇はダッシュで簡単に抜けられてしまいます。なのでA蛇で罟を張り、2Aの差し込みを抑止します。

相手が固まるようならば、こちらから前進して **A蛇開放 or 投げ** の二択も迫れます。召還距離を誤ると、発生前に潜られて反撃されますので注意。

空からの攻めがうるさい相手に

間接対空です。足下にA蛇を設置しておくことで、J攻撃からそのまま地上攻撃する相手にプレッシャーを与えられます。例によって二択も迫れます。

よく見ている相手は、J攻撃を当てた後二段Jで逃げてしまいますので、完璧とはいえませんが心強いですね。

画面が大きく上方にパンした後召還

画面が上の方に大きく動いたときにA蛇を撒いてみましょう。すると何を召還したのか、という
か召還したことすら気づかれにくく、
相手着地後にA蛇をうまく発動させると、「いつ出したんだよ！！」的な食らい方をしてくれます。

押しつけ締め後の召還

押しつけ締め後は基本鹿さんが鉄板ですが、それだとマンネリでせっかくの鹿さんが無駄になります。前述の間接対空を利用してあげましょう。

画面端の固め

くどいようですが、画面端の固めに使うとかなりテクいです。A蛇ホールドでせまり、2Cで固めて
蛇開放・・・なんてかなりオサレです。

鴨音での崩し

画面端でA蛇をうまく召還できたら、**低ダ>JBないしJC>JB鴨音 or 着地下段 or 投げ**の三択を迫
れます。

シールドや昇龍に弱いですが、相手が開放で逃げようとしたときはA蛇開放でかみかみできるの
がおいしいです。

着地下段でコンボにいけるかどうかは、A蛇を召還した距離によりますので、そこら辺は臨機応
変に。

B蛇

5B(1)>B蛇

読まれにくい召還、だったはずなんですけど最近ではそうもいけなくなりましたね。

撒き方

ダッシュしても当たるキャラ

CHF青子

ダッシュの始まりだけ抜けるキャラ

CHFレン、CHFネコアルク

ダッシュすると抜けるキャラ(ステップ・ホバー系で距離が短めのキャラ)

CHFのび太、CHF七夜、CHF都古、CHF口ア、CHFさつき、Hネロ

ダッシュすると抜けるキャラ(ステップ・ホバー系で浮いたり距離が長めのキャラ)

Fリーズ、FVシオン、CHF秋葉、CHF軋間、CHF赤秋葉、CHFメカ、CFネロ

ダッシュすると抜けるキャラ

CHFシエル、CHFシオン、CHリーズ、CHVシオン、CHFワラ、CHF翡翠、CHF琥珀、CHFアルク、CHF
ワルク、CHF白レン