

旧キャラ対策(Ver.1.02)

このページはver1.03パッチが配布される前に作成されていたものです。
最新パッチに関する情報は[こちら](#)を参照してください。

- レミスレ89-90、95さんの書き込み、及び121さんの対策の対策を引用。
- [旧キャラ対策\(Ver.1.02\)](#)

- [博麗 霊夢](#)
- [十六夜 咲夜](#)
- [魂魄 妖夢](#)
- [霧雨 魔理沙](#)
- [アリス・マーガトロイド](#)
- [レミリア・スカーレット](#)
- [西行寺 幽々子](#)
- [パチュリー・ノーレッジ](#)
- [八雲 紫](#)
- [鈴仙・優曇華院・イナバ](#)
- [射命丸 文](#)
- [伊吹 萃香](#)
- [小野塚 小町](#)
- [永江 衣玖](#)
- [比那名居 天子](#)
- [対戦リプレイ](#)

博麗 霊夢

レミリアのJ6Aが届くくらいの距離でやや斜め上を取れるように逃げつつ立ち回る
B射をしっかりと撒いて相手にペースを握らせないように、密着距離がやや死角となるのでダッシュJA
が重要

座布団出されたら出来る限りHJで拒否、霊夢のペースになった際に無理やり切り返すのは厳しい
逃げれなそうな時は諦めてしっかりガード、中級レベルまではこれでリターン差がつくので勝てる

射撃戦はアミュレット、バスター、拡散など勝てる要素はあまりない。射撃も霊夢のC射で簡単に消されてしまう。

空対空は、若干不利と思われる。霊夢のJAが発生持続はそこそこ範囲が広い。極力JAとはやりあわないように。

他のキャラにもいえることだが、基本は上を取る事。

ただし、上の取り合いになると飛翔の性能上あまり勝ち目はない。

地対地はけっこう有利。ダッシュ攻撃に気をつけるくらいで何とかなる。が、霊夢が地上戦仕掛けてくるとは思えない。

攻める場合はDA等からラッシュをかけよう。

グレイズをしっかりと、落ち着いて戦えばけっこう何とかなる。弾を避けた先にJAって状況は多いので気をつけよう。

- 注意すべき攻撃

C射 JA J6A

- 注意すべきスキル

博霊アミュレット 妖怪バスター 拡散アミュレット

- 注意すべきスペカ

八方鬼縛陣 天覇風神脚

- 注意すべき天候

花曇

- 反確ポイント

亜空穴の音を聞いてからドラキュラクレイドル

十六夜 咲夜

射撃戦はほぼ放棄、中距離での先出しJB以外は立ち回りで封印してもいいレベル
地上戦での差し合いも放棄した方がいい、Bと置き2Aくらいしかまともに機能せず、ハイリスクローリターン
感覚としては霊夢戦、紫戦に近い。中間距離からのHJで一気に詰めるのが定石だけど読まれると簡単に潰される
丁寧にグレイズして相手の霊力切れを待つのがベスト、一息付く瞬間を見逃さず距離を詰める
各種ナイフは出来る限りガードしないのが大事、一瞬で端に運ばれて固められる。
レミリアは切り返しが豊富なキャラだが、それでもあの固めは辛い、多少無理してでもグレイズした方がいい
幸い咲夜さんは切り返し技が少ない、触りさえすれば有利なんでダメージはここで取る
火力こそ無いけど立ち回りが強くそこからの攻め展開が優秀なキャラだから気が付くと負けそうになっていることが多い
取れる所できっちりダメージ奪っていくのが大事な相手

B射撃は範囲も狭くなく、弾速も遅くないので注意。B対Bは数と範囲的にまず負けるので撃ちあわないようにする。2B注意。
ダッシュ攻撃が強力で、地上射撃に差し込まれるとほぼ負けるうえに、キャンセルウォークでもたまたに負けるくらい強い、極力さしあわないようにする。
C射撃は強度も高く、範囲も広く壁で跳ね返るため危険。無理にグレイズしようとせず、しっかりガードすること。
だが場所によってはガードすると固められるので、状況判断が大事。固められそうだったらグレイズ。
打撃攻撃はあまり脅威ではないので捕まえたら逃がさない気分で押す。でもパーフェクトメイドには注意。

- 固め抜け

6Aを回避結界が安定。が、昇竜でつぶされることもある
Bの初撃を前回避結界。B JAorJ2Aとつなげてくる人相手には反撃食らうかも

- 注意すべき攻撃

C射 B射 J6A DC

- 注意すべきスキル

マジックスターソード バウンスノーバウンス

- ・ 注意すべきスキカ

スクウェアリコシェ

- ・ 注意すべきスペカ

プライベートスクウェア ソウルスカルプチュア エターナルミーク 殺人ドール

- ・ 注意すべき天候

花曇

- ・ 反確ポイント

ガード反撃ガード後、2Aとドラキュラクレイドル
3A空振りにドラキュラクレイドル

魂魄 妖夢

とりあえずB射撃をばら撒く、これである程度の行動は制限できる。射撃戦ではそうそう負けることはない。

撒いた後、置けるようならサーヴァントも置いておこう。

空対空では早めのJ攻撃を。肘の発生は早く、持続は長いが判定はそれほどでもない。上から押さえ込む感じで、肘以外はJ6Aに注意。霊夢のJ6Aのような感じで強い。

地対地ではスペカが怖いので、うかつにC射撃など出すとごっそり持ってかれるので、相手がセットしている場合は空対地や空対空をしよう。逃げちゃうのも手。

心抄斬（ピンクの地面滑るやつ）は空中ガード不可。おとなしく下段ガードするか、空を飛んでおくことをお勧めする。

ウォークやアローは意外と刺さる。C射撃と肘の波状攻撃には十分注意。

起き攻め用にフライヤー張ろうとしたら、張ってる最中に走ってきて蹴られり殴られたりすることはよくあること。

でもフライヤーはお勧め。

- ・ 固め抜け

一番確実に抜けれるのは6A、ここに結界合わせれば恐らく昇竜キャンセル以外は確定で抜けれる。次は2C、妖夢がしゃがんだら通常J逃げでほぼ逃げ確定、恐らく前ダッシュでも確定だけどやや怖い。そしてJA、肘に結界合わせればここも逃げ確定。ただ読まれてすかし立ちAが怖い。

相手がこれに対応しようとするすると単発キャンセルBを使わざるをえなくなるのでここは2Aで暴れるといい。

暴れの割合は1試合1回程度で十分相手に6Aを振らせる事が出来る、振ってくれれば逃げ確定。

- ・ 注意すべき攻撃

JA J6A

- ・ 注意すべきスキル

心抄斬

- ・ 注意すべきスペカ

現世斬 未来永劫斬 瞑想斬 迷津慈航斬

- ・ 注意すべき天候

台風

- ・ 反確ポイント

ガード反撃ガード後、2Aとドラキュラクレイドル

霧雨 魔理沙

Y軸を合わせないこと。要するに高さを合わせない。

レーザーに注意しつつBをばら撒く。ダッシュやHJの頂点に狙ってくることも多々ある。たまにレイラインも狙ってきたりする。

空対地はミアズマの無敵が途中で切れるので、J2Aで意外と押し切れるが過信は禁物。

空対空は五分。レーザーとキー入力技に注意してれば問題ない。

アローはDCやレーザーで反確。そんなに弾幕はきつくない&スキもないので、アローは完全封印推奨。

J6AはB射撃かガードでしっかり隙を消せば、有力な攻撃手段となる。

地対地は端に追い込まれないように。ABループは痛い。

DCは、ちょっとしたジャンプとかダッシュとか叩きつけられる。

近A、遠Aともに早い。判定は普通なのでガードするなり避けるなりしっかり対応すればさほど気にならない。

プレイヤー見てからレーザー余裕でした。基本的に横は同じ高さにはいないようにする。それだけでもだいぶ違う。

空中でブレジングされた、見てから下飛翔で余裕でした、ってやりたい。出来るのかなー

- ・ 注意すべき攻撃

6C

- ・ 注意すべきスキル

ウィッチレイライン ミアズマスイープ ナロースパーク

- ・ 注意すべきスペカ

ブレジングスター エスケープペロシティ

- ・ 注意すべき天候

川霧

- ・ 反確ポイント

DCガード後、ドラキュラクレイドル
ガード反撃ガード後、2Aとドラキュラクレイドル

アリス・マーガトロイド

とにかくB射、これに限る。
B射だけでアリスの人形設置、DB・J6Aなどの行動を全て潰す事が出来る。
B射後の状況を見てサーヴァントを設置、そこから攻めに転じると安心。
近・遠距離共にかなり有利な相手、但し中距離でのガードだけはしっかりする必要がある。

近距離ではアリス側はやる事が殆どない、余程自信のあるアリスでなければ逃げようとするはずなのでそこをJ2A等で狩ろう。

稀にDAでムリヤリ反撃を試みるアリスも居るので適度に3Aも混ぜると効果的。
攻撃した後は離脱せずひたすら近距離で行動するのも有効なアリス対策となる。
相手の間合いの内側を動くようにし、時折投げられる人形に気をつけるだけでもアリス側はかなり厳しい状況に追い込まれるはずである。

中距離はアリスの距離。

全く手が出せないというわけではないがリスクを負ってまでリターンを求める場面ではない、BDで距離を取ろう。

大抵のアリスはDBで飛び際や射撃出がかりを潰そうとしてくるはず、間合いを把握してちゃんと避けよう。

もしJ6Aからのコンボを貰って壁まで運ばれた場合は冷静に抜けよう、下手に反撃しようとしても人形の援護があるアリスは脅威となる。

またこの距離において追撃するレミリアをJ6A、6Aで潰すアリスもいるので、注意。

遠距離は地上での6B、溜めC人形のレーザーに気をつけながらB射・C射・サーヴァントでおk
もし蓬莱人形をセットしてるなら遠距離地上付近でのサーヴァント・溜めCは控えめに、生当て3k頂けます。

レミリア側が壁際の際、HJ狙いの遠Aに注意。相手のDAに警戒しつつしっかりとB射等で牽制しよう。

- 注意すべき攻撃

DB 6B J6A 遠A

- 注意すべきスキル

人形振起

- 注意すべきスキル

人形帰巢

- 注意すべきスペカ

蓬莱人形 リターンイナニメトネス

- 注意すべき天候

- 反確ポイント

レミリア・スカーレット

押し付け合い、強いて上げれば前ダッシュ上り最速JAを上手く触れると強い

自分がやられて嫌な事は相手もやられて嫌なんじゃないかな。
とりあえず、上の取り合いから始まる。相手より早く攻撃を出さないのがいーんって痛い。

フライヤーを起き上がりに重ねられた場合は冷静に判断し、打撃が来そうならガード、こなそうならHJをしよう。

レミリア苦手な人が意識した方がいい事をちょいとめくりを使うJ2AもJ6Aも見えなけりゃ見ないで喰らえばいいと思うよCHしない限り基本単発で終了するから

後は起き上がりを読まれないようにして距離を離す立ち回りは基本空の上で戦う

レミは飛翔性能の関係で空中制御が苦手だからJ8Aと6B2B、2Cに気を付けて上から押さえ込めば嫌がられる

そこで分かるレミは追い掛けないで上から落ちてきた所を狙い出すから慣性が有る技で着地を誤魔化したり下に判定が強い技を置く後はダッシュ頂点付近に貫通能力が高い弾幕や速度が高い弾幕を張ることも忘れずに

ダッシュ頂点射撃を起点に攻める事が多いからね固められ出したら基本立ちガード、遠Aとか3Aは天気雨(だっけ?)の時以外は選択肢から抜いていい抜けるタイミングはJ2Bの後や打撃>C射撃にグレイズ

レミはガイーン能力がそこまで高くないからチャンスは多めにあるはずやっちゃいけない事は溜Cをガードする事と、安易なぶっぱアローに当たる事、グレイズ狩りウォークに狩られまくる事

後は2Aで潰される位置で打撃を振りまくる事無敵スペカをセットされたら出来るだけ消極的に、ぶっぱして来たらここぞと攻める

固め抜け

3Aを回避結界

C ウォークのウォークガード後回避結界

反確ポイント

アローガード前orガード後、ドラキュラ確定

ガー反ガード後、2Aとドラキュラ確定

西行寺 幽々子

B射と前ダッシュ、間合い管理が大事な相手。

下手にJ2Aを狙うとことごとく落とされるので潰せるタイミングでのB射と潰せないタイミングでの前ダッシュ接近の使い訳

固めが甘いので無理をせず触れるポイントを見極めるのが大事。

特攻はダメ、絶対！

射撃は弾数が多く、相殺出来ない種類がある。ちょうちょはBで消せる。多めに撃つとくと嫌がられる。

遠距離戦は、とりあえず相手のC射撃に注意してB射撃、槍にも注意。射撃消されて困ることになる。フライヤーもちょっとお勧め。とりあえず相手に付き合わないで常にこっちのペースに持っていくことを意識する。

中距離戦から幽胡蝶に注意し始める。主に上から来るのでしっかり迎撃するなり、上の上をとるなりする。

近距離戦は幽胡蝶に気をつければ押せる。アローはダメ、絶対。

固めルートは豊富につきか単調に。切り替えしがカードかグレイズ攻撃くらい。ギヤストリ読んでフルコン美味しいです。

相手の弾数は多いが、しっかりグレイズすることを心がける。もはやレミリアの基本かもしれない。相手の射撃はモーションが長いので、地上ならば見てからHB・グングニル余裕でした。って出来るかもしれない。出来ないかもしれない。

蛇足かもしれないが立ち状態の幽々子は前Dhで飛び越えることができない。固められているときの前回避結界は注意。

反確ポイント

DCガード後or空振り後、ドラキュラ確定

パチュリー・ノーレッジ

9で大体おk、B射の的確な差込が重要

パチェC射のタイミングをしっかりと覚えてグレイズ仕切ったところで殴る。安易な特攻J2AやJ6Aは死ぬ。

相手のリズムを読むことが要求される組み合わせだと思う

アローはダメ、絶対。C射撃が大変うざいが、Bと相殺する。射撃戦は基本的に勝てない。

ガードやグレイズをしっかりとHJなりダッシュなり飛翔なりで、一気に距離を詰める。

上からのC射撃は脅威。キックアップや2Bでの対空、降りてきたところを捕まえるなどで、端や床に押さえ込むと少しは楽に動ける。

メタルブレードとバブルリードはレミ対策に使えるらしいが、使われたことないので割愛。前者は強度が高く、後者は体当たり対策らしい。

過度の牽制B射やフライヤーは死を招く。ほどほどに。基本的に咲夜さんと同じような戦い方でいける気がする。

直線的に動くのが苦手なのでロイフレを狙われやすい。セットしてたら注意。

不夜城がととも役に立つ。上空からの安易な射撃にはしっかり叩き込もう。

キャラの性能上射撃が多めなのでウォークも頼りになる。

ロイフレがセットされたら無駄に霊力消費をしないように。ある程度の霊力があれば前ダッシュのみでグレイズできる。

終わり際にスカデビ・デモキン発動で完璧。

スカデビの場合はコマンド入力から無敵なので、欲張ってギリギリまで発動を渋って拾い損ねるよりも途中から割りこんだ方が確実。

デモキンの場合はちゃんと攻撃判定が終わってから発動しないと即潰れるので注意。あと逆向いたまま発動しないように。

八雲紫

接近戦命、丁寧なグレイズと強引なJ2A特攻の組み合わせ。

相手C射に壊滅的に相性が悪いので遠距離はひたすら我慢、中距離も我慢

中遠距離からのHJ特攻は禅寺の的なので飛翔で高度調節大事

相手がリスク嫌って飛んでくれればチャンス、下にもくって2B射を撒きながら降りてくる所を捕まえる

下に強い判定の技が無いのと機動力無いのが合わさって着地狩りは楽、追いかけたらダメ

むしろ地上付近でしっかり牽制振ってくる紫がかなり厄介、フェイント多用して上手くJ2Aを差し込み接近戦に移行する

近距離ではJ2Aを中心にウォークと3Aを上手く使って固める、紫はどうやらしゃがみガードでも2Aしか入らないらしい

ちなみに3Aは地上ダッシュですかされてしまう。紫が地上から近づいてくる状況はあんまりないだろうけど一応気をつけたい

射撃戦は完全に不利、打撃戦はけっこう有利。霊力ガードで間合いはなされると下から標識が生えるのに注意。

遠距離ではなるべく撃ち合わないようにする。全部C射撃に消される。

空対空は有利だが、責めてに欠けるか。紫側は空中にいれば安全だと思ってるらしい。悔しいけど事実。

空対地はぐるぐるに注意。それ以外は特に。上手にグレイズして近づいていけば何とかなる。

ウォークはハイリスクハイリターンだが、有効。Cぐるぐると相打ちかウォークが一方的に勝てるらしいが、ウォークを潰せるとも書いてある。はてさて。

全キャラにいえることだが、誘いには乗らない。

わからん殺しに定評のある電車について。

電車は打撃判定なので打撃無敵技で回避でき、紫本体に無敵がないので距離によっては同時に反撃も可能となる。

幸いレミアは打撃無敵スペルが豊富。電車のカードが見えたらセットしておこう。

初撃をカウンターヒットでもらうと総ダメージは減るので、やばいスペル間に合わねーと思ったら3Aあたりを使うんだ。

AAAAで吹っ飛ばされて発動された場合でも、HJ 上飛翔×2 C射 Bアローで完全回避、きっちりアローも当てることが出来る。

HJ 上飛翔×2 B射 Cアローでも可。一応こっちの方が反撃ダメージが高い。BアローとCアローの差だけなんだけど。

霊力が少ないなら射撃を溜めたりして生き延びる。

相手が空ぶった場合、スキマにも判定があるから攻撃する際には一応注意。

反確ポイント

C禅寺(端以外)空振りorガード後、ドラキュラ確定

DCガード後ドラキュラ確定、3Aは確定ではないので注意

ガー反ガード後、2Aとドラキュラ確定

鈴仙・優曇華院・イナバ

絶対数が足りんけどまず負けない。かもしれない。

普通にやればリターンの差が有りすぎて負ける要素が無い

唯一の売りの固めもレミ相手にはまず機能しない

とりあえずスペカセットして警戒させてるだけで7有利

しゃがまれると立ちA初撃をすかされてしまうので厄介。それ以外は特にはない、でもやりづらい。

B射撃ばら撒いてれば射撃戦はそこそこ勝てる。

個人的にはJ2AよりJA推奨。Jキー攻撃がレミより上に判定出ることが多いから。

台風時の2A合戦だけは絶対にしないように。こっちが先に体力なくなる。 実証済み

固め抜け

簡単確実なのはB射、J2A、DA。ここに結界合わせれば100%抜けれる

酷いことに狩る選択肢は『無い』

でも結界打つくらいならウォークで割ってリターンを取りたくなるってのが優曇華戦最大の敵

まあ各使い手の気分で決めてください、ぶっちゃけ不夜城セットするだけで固めてくるうどんげはいなくなるけど

反確ポイント

J2A(端以外)分身するモーション見てからドラキュラ

ガー反ガード後、2Aとドラキュラ確定

射命丸文

基本は空中戦。他のキャラ戦のように近距離で押せ押せモードしてると死ぬ。

遠距離：B射で相手の射撃は大抵消えるので、そこまで危ない距離ではない。ただし相手の超速C射には注意。

中距離：B射で封殺。6Cと疾風扇に負けるらしいが、そんなに気にならない。疾走風靡や猿田彦には注意。が、逆にちゃんと対応できればドラキュラを当てるチャンスでもある。相手が横方向にグレイズするようならJ6AとJ2Aで潰そう。

近距離：安全第一。一発でも食らえば不思議コンボ集が火を噴くので、近~中距離は特に気をつける。一応相手には接近戦で有効な必殺技はほとんどない。だから何、こちらが攻めている時には結構選択肢の幅があるのでなんとかなる。読み違えると死ぬ。攻められたら持ち前のバックダッシュで拒否拒否！不夜城レッドは天孫&幻想風靡で暗転返し、デーモンキングクレイドルは密着していないと天孫で返されるため切り返しの際は注意。

あと最大の特徴。端でAAAAから2Cが入らない。多用している人は要注意。

反確ポイント

ガー反ガード後、2Aとドラキュラ確定

疾走風摩ガードでドラキュラ確定

DCガード後、ドラキュラ確定

暗転返しポイント

猿田暗転に対してドラキュラorデモキン

天孫暗転に対してスカデビ

伊吹 萃香

逃げ一択、角度を考えてB射を打ちサヴァを出しつつ立ち回る

スイカ側はダメージを取るためには絶対に突っ込んでこなければならぬのでこれを早めの反応で逃げるか

後ろJA、J6A、上りB辺りで潰してリターンを狙う。

地上戦のダッシュB? が昇竜以外で落とせないのスイカが攻めてくる際はとにかくガードを固めて事故らないように

安全な位置からひたすらチクチクJBとサーヴァント、接近してしまえばスペカ以外切り返しはないので殴り放題

無理をしなればスイカ側はダメージ取る手段が無い、状況判断をしっかりと。

射撃戦は五分。弾速的に考えて、でも萃香側はそう思っていないみたい。若干不利らしい。

B射撃でたいてい打ち消せる。花火が多少うざいが、重ねられない限りは何とかなる。冷静に対処しよう。

花火と肘の波状攻撃には十分注意。ようむんところでもこんなこと書いた気がする。

空対空は横に判定の強い分、萃香がやや有利か。空中戦する場合は上を取り合うことになる。

地対地はややレミ有利。暇があればフライヤーを出すことをお勧めする。責め度がかなり上がる。

萃香側はレミアを飛ばしてそれを狩ってくるので空対地や空対空は十分注意。

反確ポイント

DC空振りorガード後、ドラキュラ確定

妖気-密-の腕回しモーション見てからドラキュラ、画面端でのAA>236Bの固め等が狙い目

暗転返しポイント

男投げ暗転に対し不夜城orスカデビ

小野塚 小町

暴れない、これに尽きる。

不用意に暴れることによってJ2Aや遠Aを喰らうことになる

危ないポイントガードを固めて距離が取れたらB射撒きつつサーヴァントで小町側ほぼやる事無し

スペカセットしてJ2A見えたら発射でもはや詰みレベルの相性になる

多少霊魂が邪魔だけど付き合う必要は皆無、のんびり待てば向こうはやる事無い

射撃戦はちょっと有利。大半がBでかき消せる。幽霊さんには注意。俺はこれだけで死ぬ。

基本は暴れない。美味しいところを美味しくいただくのはカリスマのなせる業。

打撃戦は発生速度で有利、判定で不利? 普通に有利らしいけど。

徹底的にこっちのペースで付き合ってもらおう。苦手な俺が書くことはこれ以上ない。

以下6スレ目40の小町スレのかたより。感謝です

これされると嫌だよっ

DhA Dh2A (鎌の振りが遅いからかわしてさくさく刺さるよっ)

起き上がりに密着A連打 (霊撃ガー反しかまともな返しがないよっ)

クレイドル系・不夜城セット (攻め辛くなるよっ)
ウォーク (唯一戦力になりそうな地縛霊が撒けないよっ)
3A (ウォークもそうだけどガードしても殆ど反撃できないよっ)
常に密着インファイト (AAスカすとわかってても振るしかないんだよっ)

逆にこれされるとうれしいよっ

アロー (振ってくれる人殆どいないよっ)
唐辛子ばら撒き (ずっと地縛霊のターンだよっ)
ガードだけ (ゲージ貯めや活性爆破崩しのチャンスだよっ)

ぶっちゃけると、こっちは殆どの行動を見て反撃とか不可能
(反応はできるが技の出の遅さや鎌の振りの遅さで付いていけない)
攻めてもバックDhで拒否られて終わる
そうすると、先読みで餌(霊とかJ6Aとか)を撒いとして、フィッシュオウを待つしか行動がない
そのフィッシュオウのリスクを孕む暴れをやめるだけで、被弾は相当減ると思います

反確ポイント

AAA(三段目)ガード後ドラキュラ確定。ただしエグゼ打たれたらドラキュラ潰される
遠A、6A空振り後、ドラキュラ確定
ガー反ガード後、2Aとドラキュラ確定

永江 衣玖

距離をしっかりと分けて戦う

遠距離では6Cをめぐる読み合い、見てからあわせるのは無理なので向こうは確実に読みで打ってる
下手に射撃を打たず6C打たせて接近の布石にする
J2A、J6Aの間合いは振らせる事に尽力、結構隙が絶望的なので読みきった時以外は使いにくい
これで少しでも躊躇してくれればダッシュJ2Aが通るようになる
真上、真下、真正面はイクさんにとって完全に死角なのでここに入ればほぼ完全にレミのターン
Lv4フィーバー以外怖い通常攻撃は無し、スペカのみ注目して圧殺する

弾速の早い射撃や、長いうなぎと、正直やりにくい相手。

射撃戦は五分かそれ以下、6Cが痛い。龍の目？は強いけどあんまり苦労したイメージはない。
打撃戦は五分かそれ以上。地対空のうなぎには注意。長くて痛い。上手にクレイドルとかできるなら別。

切り替えしのスペカに注意しつつ、押せ押せモードで意外といけちゃう？

イクさん側からすれば長期決戦だそうで、長引くと不利かなー。

誰か中距離について k w s k

ちなみに龍の眼は溜Cで相殺できる。

レミアは移動起き上がりをダッシュで追うことができるので、相手にエレキテルやガード反撃がなければ

反応のよい人ならほぼ永久に固めることが可能。

もちろん結界で抜けてくる可能性はあるが、同レベル程度の相手なら封殺できることもある。

以下、Part6の301より

遠距離 両者画面端にいる程度の距離

注意ポイントは弾速の早い6C(稲光のエフェクト)。主に近づくための布石で空中版もほぼ同じ性能のため、6C>jc>J6Cと重ねて撃ってくることが多い。

強度は低いがレミアのBでは反応が遅れるとBの弾が拡散しきる前に相殺し、6Cが残ってBの硬直にヒットしやすい。

6C自体の対策は事前の溜Bバラ撒き。溜Bなら6Cを相殺しきって残った玉が衣玖にヒットする。そんな面倒なことせずにダッシュ連打でいいけどな！その時は迎え撃っての牽制J6Aなどに注意

いったん6Cがガードorヒットしてしまうと、龍の眼を出されそれを盾に衣玖が一緒に進んでくる。龍の眼自体は溜C全段ヒットで相殺可能だが、それを読んでの相手6Cが怖い。素直にHJから飛翔やダッシュを駆使して拒否するのが安全。

Bをバラ撒いてからサーヴァントを設置し、相手のほうを動かすというのも。

中距離 Bウォークが届かない程度の距離

ここでも注意しなければならないのは6C。他に遠A、J2A、DCなど。遠Aは見た目よりかなり射程がある。

普通の相手なら、相手はウォークを警戒した位置からBやCを撒いてこちらの動きを抑制する。

下手に動くと6CやDCから2k以上のコンボをもらってしまう。

飛び込みにたいしてのクレイドルもこの位置では、相手も釣ることを意識するため危険。

さっさと6Cなどを読んで一気にダッシュまたは前HJで近距離まで間合いを詰め、ターンを掴みたい。

安全にJ2Aなどを処理したい場合は垂直HJから飛翔で相手の上を取りJ2AやJ2Cを振るといい。

これを書いているやつ的には一番リターンの発生する間合い。主にBウォーク暴れ潰しと牽制読みのJ2A

近距離 こちらの遠Aが届かない程度の距離

注意すべきは無敵スペカのエレキテル、しかし発生が遅かったりグレイズ可能なため対策は立てやすい。起き上がりにも使用されても近A詐欺がかなり簡単。

こっちのウォークを読んで2Aや遠Aを置かれることが多いが、それらの選択肢にはクレイドルじゃんけんが可能。可能というだけで良い選択肢ではない、外すと怖い。

中央ならあまり相手にとって良い距離ではないので様子見ガードする人が多い。

そこにつけこんで3A持続やダッシュJ2Aからうさんくさく暴れ潰しや固めに入ると効果的。

ジャンプ逃げもAの初段を刻んでJ移行を狩るようにすると防げる。

被画面端での近距離戦は、相手がAAACor6Cで固めようとしたら即座にウォークやダッシュで割り込む。6Cの場合連続ガードになって割り込めないことが多いが。

ぶっぱと罵られるのを躊躇ってはいけない、今は悪魔が笑う時代なんだ！ 言いたかっただけ。

さっきの固めの対になる物がAAAドリル。しかしドリルに少しでもディレイがかかると射撃読みで

撃ったこちらのウォークが勝ってしまう。ちなみに読めたらクレイドルで普通に勝てる

基本的にレミアを固めるのはリスクなため、距離を保って射撃で固める人が多いだろう。その場合の固めはB中心でガードさせてからJ2Aとか。

出してしまえば超有利なため、Bウォークの届かない場所から龍の眼を使ってくる人もいる。ちなみにその位置にたいしてCウォークを撃つと龍の眼>ジャンプガードが間に合って状況五分になることが多い。たまに当たるけど

射撃をガードしてしまうと、こちらもだんだんピンチに陥る。

そんな時にハリセンボン（正式名称知らず）を使われるとかなりオワタムード。即座に反応してC

ウォークで逃げないと割られる。反応できてもガードせざるをえない時も。

多くのキャラ相手に言えるが、固めはすぐに抜けること。

全距離対策

とにかくBを撒き、相手の牽制を潰す

相手の甘えた射撃はウォークでいただく

空中戦では飛翔で上を取りJ2Aで叩き落す

反確ポイント

ガー反ガード後、2Aとドラキュラ確定

遠A空振りにドラキュラ

暗転返しポイント

超ドリル暗転に対してドラキュラ

エレキテル暗転に対してグングニル

比那名居 天子

射撃の角度、J6Aの間合い、つっぱり事DCの範囲を覚えるのが大事
この三つに注意すれば接近は容易かつ天子の接近戦は絶望的
事故にのみ気をつければそうそう負けない相手

基本的にたけのこには注意。しっかりグレイズしよう。Cのビームもしかり。
遠距離戦はB射撃をばら撒く。C射撃も有効だが、使いどころを見極めないと死ぬ。
中距離戦は引くとたけのこ責めるとJ6Aと読み合い勝負。でも有利。しっかり対応しよう。
打撃戦は基本的に有利なので距離を離されないように徹底的に犯す。切り替えしには要注意。
上空に逃げやすいので、Cやキー技に注意しつつ打ち落とす。射撃、及びキックアップは見てからグレイズ余裕でした。
AA3AAA3Aで無抵抗になるとかホントか。レミアア使ってれば誰相手でもガンガードされるとキツイ。
空中戦は早出しのJ6Aに注意してれば特に。

天子のJ2Cは硬直が割りと長いので見てから不夜城を入れられる。相手が真上に近い距離なら狙うのも手。
六震-相-は全体下段攻撃でグレイズ不可。リバサ技もあっさり潰されるので起き上がりはガード安定。

固め抜け
ドリル初撃で回避結界

反確ポイント
ガー反ガード後、2Aとドラキュラ確定
3A空振りにドラキュラクレイドル

対戦リプレイ

対戦リプレイを共有しあって実際の戦い方を学ぼうという人へ。
[レミ@ろだ](#)に対戦リプレイを上げて、ファイル名をコメント欄に入力してください。
URLだと長くなるので、Remy@hisou_uljp000**.zipの所だけで。

テンプレ：【ファイル名】【ランク】【キャラ名vsキャラ名】【備考】

- [【Remy@hisou_uljp00049.zip】](#)【Normal】【レミアアvs紫】【JA多用・電車デモキン返し】
-- 名無しさん (2008-08-14 12:54:24)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿