

ソル対策です。
対策を煮詰める為にも、ツッコミ等々は積極的にいきましょう。

ソルDATA

- 防御係数1.00 根性値1 気絶上限値60
- 通常投げ43dot 空中投げ88dot ぶっくら70dot
 - 空中喰らい中の上下の喰らい判定が薄く、見た目より早く接地する
 - ダッシュが速い

開幕

なにを振ってもどっこいどっこいになりがち。
2Sは有効だが遠Sに負けてしまうし、後が続かないのでリターンが薄い。
様子見には2Pが有効、遠SにCHで一方的に勝てる(がりターンは全く無い)。
遠Sには遅めの2HSでも勝て、リターンはこれが一番高いものの
他選択肢に対して非常に弱い為、あまりお奨めではない。
結局バクステや垂直ジャンプ> JSorJHSorバックダッシュで様子見が一番かも。
そもそもメイの開幕行動は2Dでも当てない限りはそうそうリターンなんて無い。

立ち回り

地上戦はメイの牽制が活きる。
2S、遠Sの先端、ぶっぱ横イルカ等でほぼ一方的に封殺でき、近ければHSも有効。
遠Sは空振ると死亡フラグ気味なので主に2Sが活躍する。
ソル側は飛び込み攻撃が貧弱な為、相手を飛ばせて落とす戦法が得意。
故に速度の速いダッシュから攻めてくるのがセオリー。
そこにメイのリーチのある牽制を置く事で、攻め際を潰す事が出来る。
リーチ的には立Kも良さげだが、ソルの2Dにガン負けするので危険。
2DCH> ガンフレ青で死亡フラグ。
飛び込みが弱いとは言え、牽制をダッシュジャンプで飛び越えられると
対空に乏しいメイは対処に困るので、
適度にJSやJHS先端を見せて飛び込み抑制する。
誘ってJHSを当てられれば最良。
飛ばれたらバクステでガン逃げするのも手。
頑張って対空するという選択は避けた方がいいかもしれない。
ここまでは牽制戦、主に防御的な動きだが、
攻める場合もこの有利な地上牽制から起点を作った方が良い。
2S> 横ミサ辺りが代表的か。
セオリー通りのJSで攻め込むと、深めにいけば立K対空で落とされ、
浅めにいけばヴォルカニックヴァイパー(以下VV)に落とされる。
ソルの対空能力が高いのは仕方ないので、飛び込み難いのは諦めるしかない。
スタンプはめくり当てならVVをスカせて安全だが、
ダッシュで裏に回られて立Kで乙る場合が多いので自重。
上記の2S> 横ミサ等で接近しても結局ぶっぱ気味のVVに負けるという
弱音を耳にする事があるわけだが...
VVが辛いのは当たり前です、読んでガードしてくださいというレベルの話。
そりゃ有利な牽制戦だってダッシュVVで荒らされたら負ける。
極論を言えば、VVを併せられてしまえばほぼ全ての牽制は負けるわけである。

逆に、VVはスカせば反撃のチャンスであるという点を常に意識する。
互いに硬直差がほぼ五分、またはメイやや有利という状態で何か出すと、
VVに狩られる事があるというのは体験した事がある筈。
ここでグッと我慢して一瞬様子見をする事で、SVVをスカしてフルコンのチャンスが来るかも。
しかしSVVの着地タイミングをズラされる事で、反撃失敗したり逆に反撃されたりする。
反撃を安定させたいのであれば、以下の選択肢がある。

- S縦をぶっ放してループ。

そのまま着地しようと追加コマンドでタイミングをズラそうと、空中にいる間に当たる。
後者なら蹴り落としにイルカがCHなので大ダメージのチャンス。
スカした時というより、ガードした際に使う。

- ・ ダッシュ2P連打。

タイミングがズレようと関係ない、ヒット確認から補正たっぷりの安いコンボへ。

- ・ ダッシュ近S。

安定気味でダメージも高い選択肢としてお奨め。
タイミングズラがない場合の着地際に当てるつもりで出せばいい。
そのまま着地なら通常ヒットからHS>2D>横ミサループ。
蹴り落としが出ていたら対空気味にCHする為、落ちてきた所を近Sからループ。

OHKを狙うとスカされやすく、スカれば反撃確定なので得策ではない。

画面中央とかでライオットスタンプをしてくるソルはアホと認識してよい。
みってから余裕で6Pカウンター。そのまま近Sからイルカループでびより 一撃ハイ終了なんてザラ。
これが怖いので普通のソルはライオットなんて使ってこない。
画面端では切り返しやりバサに使うソルもいるが、これを読んで6Pで潰せば俺格好いい&勝利フラグ。

起き攻め

VVという優秀なりバサ技がある為、普通に仕掛けるのは危険。
立ち回りでもそうだが、特にゲージ50%以上ある場合のVVはRC仕込みで最強の
りバサ&突撃技になる為、ソルのゲージに注意する。

- ・ めくりスタンプ

VVをスカしてCHを取れる。スタンプ中に2を溜め、当たったらS縦。

- ・ JS詐欺重ね

詐欺重ねなのである程度安全だが、VVの発生が早いので失敗しやすい。

- ・ P持続重ね

詐欺重ねの一種。JS詐欺と同じ理由で失敗しやすい。

- ・ FD仕込みOHK

難しいが、巧く使えばVVを封じつつ起き攻めにOHKが決まる。
2D持続重ねはVVの発生の関係で無理、忘れよう。

被起き攻め

ソルの崩しはぶっきら(投げ)、下段、ダストの3つ。
暴れ潰しも可能だが、あまり使われない。
ダストもリーチがない為に使い辛く、基本は固めからのぶっきら&下段。
ファジーを意識しよう。
ゲージ50%以上ならダッシュVVorぶっきらで2択をしてくる事もあるが、
どちらもJFDで拒否出来るので覚えておくこと。
VVがRCされた場合、間に合うならJFDしたいが無理な場合はぶっきらに注意。
VVRC>ぶっきはソルの常套手段なので、OHKで投げ返せると格好いい。

備考

- ・ ソルの喰らい判定のせいで、密着高め近Sで拾った場合HSがスカル。
- ・ かと云って遅めに低く拾おうとすると、早めに接地する特性からダウン追い討ちに...
- ・ プリンガーは見ってから6P、S縦で勝てる。2Kスカしや直ガ、スラバでもOKなので言わばカモ。
- ・ ソルが画面端の時はライオットでの切り返しを警戒。見ってから6Pでメイ勝利。メイには使わないかも。
- ・ グランドヴァイパーは1HIT目のところでバースト抜け可能。テクイ相手だとバーストみってからRCしてくる。
- ・ 最後のアッパー部分はFDしても3Kが確定する。
- ・ 出来るのならアッパーをスラバして、ダッシュ近Sからフルコンが美味しい。

スラバしなくてもちよいダッシュK>足>色々、ダッシュOHKが入る。

- ・ ガトリングからのリボルバー、プリンガー共に3Kで勝てる。面倒ならコレで。