

スレイヤー対策。

火力が高い、判定の強い技が多い、とメイの上位互換くさいキャラ性のスレイヤー。
さらに相手は有用な無敵技も持ち合わせているので自分が攻めているときも気を抜くことは出来ない。

スレイヤーdata

- 防御係数0.96 根性値2 気絶上限値70
- 通常投げ49dot 空中投げ88dot 吸血92dot

開幕

2HS 立HS、2HSで相殺 立K、2S、S縦イルカで勝ち。
PDステパイル 立HS、2HS、S縦イルカが負け そのほかの選択肢でガードが間に合いOHKが確定。
そのほか縦イルカが6Pに負けたり、立HSが2Dに負けたりするが一点読みの領域。

特に勝ちやすい技は無くリターンが出ない場合が多いので基本は様子見となる。

立ち回り

基本的な立ち回りは大きく分けて2つ。

1つは、中距離を維持し、垂直ジャンプ&二段ジャンプで様子見を繰り返す所謂バツタ。
嫌われがちな戦法ではあるが、対髭においてはバツタも止む無しとする。

リーチの長いJKの空対空に注意しつつ、攻撃は降り際JHSを意識。
マップで突撃してくるなら降り際JHSだが、あまり低い位置で出すと攻撃判定が上に広い今回のマップには
逆にCHを取られて酷い目に会う事もあるので注意。
クロスで対空を狙ってくるなら素直に着地ガードで反撃するか、二段ジャンプでスカしてJHSでフルコン。
立Pや2Sで対空されるような距離でのバツタは厳禁、そうなる前に距離を取るかバツタ戦法を諦める。

一番辛いのは歩きでじりじり近づいてくるタイプ。
実力者はバツタに対して歩いて近づくタイプが多い為、バツタは多用すべきではないという面もある。
この場合はバツタを封印し、2つ目の戦い方として地上戦で迎え討つ事になる。
しかし近距離での殴りあいとなるとやや分が悪い。
出来る事なら拍手を張り、HSを撒いて壁を作る拍手待ちに移行出来るのが好ましい。
或いは開幕直後にバックダッシュで距離を取り、すぐに拍手を張るのも良い。

中距離に近づかれた場合、ほとんどジャンケンのような相性合戦となる。

髭の基本牽制技である立Kには6P、これが近距離で固められている時にも非常に有効。
6Pはマップにも有効であり、特に中距離からのマップは意識していれば見てから6Pも可能。
置き足払いもマップを潰せるが、空振り確認>マップで逆に死ぬるので注意。
その他、6Pが勝てる技としては6HSや6Kがある。
マップや立K読みのつもりで出すと6HSに刺せたりするが、
6Kは相当早めに出さないと勝てない。
被固めの際に崩し6Kに対して一点読み6Pを出すと、読みが当たっていても
発生の問題でCHを取られる事もしばしば。
リスクは当然あるが、しかし近距離での6PCHは一撃必殺と為り得るので意識していて損はない。

髭の6Pにはメイ側のほとんどの上段攻撃がCHを取られてしまい、それは6Pも例外ではない。
この6Pに対しては3K、足払い、2HS等の下段攻撃で勝つ事が出来る。
が、ジャンケンよりは見てから3Kを刺した方が良い。
6Pに技をぶつける事自体が危険である。

2K、2HS、足払いには立Kで勝てる。
足払い先端を当ててくるような距離では見てから立Kが出来ると素晴らしい。
HSを上手く振ればだいたいの技に勝つ事が出来るものの、リーチの無さ故に積極的に当てるのは難しい。
とは言え髭側もHSの壁に突撃はしにくいので、拍手でフォロー出来る状態であれば
ブンブン振ってしまっても構わない。

中距離でメイ側が出す技は

- 下段系に勝てる立K
- マップや立Kに勝てて気絶を狙える6P
- マップや前進系の技に勝てる置き足払い
- だいたい勝てるけど条件付きのHS

と、だいたいこのような感じになる。
2Sや遠Sはリターンの薄さの割に発生の遅さや負けやすさといったリスクが大きく、あまり振る意味がない。
というか危険なので自重するべし。

究極的には6Pは立Kか、という感じ。
両方とも髭6Pに負けてしまうので、そこに下段(3K/2D/2HS)が入るわけだ。

近距離では相手有利になる為、下手に反撃しようとせず、距離を取って仕切り直すのがよい。
近距離戦で有効な技というのはあまり無い。
ビッグバンアッパーが非常に怖いのでさっさと逃げよう。
もし近距離で触れた場合、相手の癖にもよるが、立K>HSや立K>6P等の繋がらないガトリング...
早い話が暴れ潰しの類はDステ>パイルで吹っ飛ばされるので注意する事。
もちろんビッグバンアッパーでも死ぬる。
アッパーを抑制する意味でも、堅実に下段で攻めていく方がいいかもしれない。

ちなみにあまり居ないが、中～遠距離でDステ連打するアホには3K。
Dステを見てからちよいダッシュ3Kが間に合う場面もあるので意識する事。
Dステ青でブレーキをかけられたら...ご愁傷様。

対空に関しては諦めた方がよい。
判定激強のJHSに勝てる技がなく、CHで跳ねてポコポコにされるのがオチ。
間違っても6Pを狙ってはいけない。
素直にバクステで逃げるか直ガで頑張る。
JPで空対空を狙うのも時にはいいが、そこまで飛び込んでくる髭もいないと思われる。
メイアッパー対空という博打もあるが、リターンの薄さとリスクが全く見合っていない。

起き攻め

安定なのは無敵吸血、Dステに勝てるディレイ立K、
ディレイのタイミングにもよるので要練習。
生OHKはリバサ永遠の翼(投げ無敵が無い)に勝てるので、
ちゃんと狙えればリバサ無敵技を気にせずに投げを狙える。
壁際ならDステも封じられるので、色々積極的に狙ってみるべし。
詐欺JS重ねは立Kまで入れ込んでおくと、リバサDステされても
ディレイ重ねの時のように潰す事が出来るので選択肢に。
リバサバクステ・無敵吸血によって全ての置き攻めが無効化されるという可能性も考え、
無難に拍手張って距離を取る、というのも有りではないかと。
足払い持続重ねもあまり効果的ではないが、リバサバクステ失敗を願って重ねてみても良い。

被起き攻め

単純に強力な6K中段、なんだかんだで見切りづらい表裏択、と起き攻めが強力なスレイヤー。

- ・ 中央

表裏択を使わない相手にはバックステップが有効。
6Kは直接出される以外は展開の速い2P、立Kからのガトリングで出されるのがほとんどなのである程度は読みやすい。
しかしガードしても相手有利なので気は抜けない。
表裏択は投げで返せないことも無いが投げに強い6K等あるので過信は出来ない。

- ・ 画面端

中央では安定だったバックステップが6K、立K、6P、6HSに引っかかってエリアルまで入るので非常に危険。
基本的には封印。
代わりにFDが有効なので、距離を離しハイジャンプ等で逃げて仕切りなおす。
距離が離れたとき調子に乗って2Dや立HSを出すと2HSカウンターから大ダメージなので封印。

どちらの場合の置き攻めにも言える事だがダッシュ投げは見てから投げ返し必須。

備考

- ・ 相手の立K連打は直ガすることでだだっこ割り込みやバクステ逃げが容易に出来る。6Pで返すのも有り。
- ・ 6HSガード後やマップガード後、FBパイルガード後など有利不利が微妙なときに安易に2Dを出すと2HSでカウンターをもらう可能性があり危険。

立ち回り対策、起き攻め時のDAA、リバサ覚醒対策と非起き攻め時のアンブレ絡みの攻めの対策を書いてないのでわかる方お願い

します。