

キャラ対策-シエル

M B A A
Ver. a

何で勝負しますか？

HSが一番楽というのが統一見解。理由は以下記述。
CSは前作同様の展開になるので、慣れている人には問題ありませんが、
FSはリバビができない(技を出し切って動物召還 セブンス決定)、避けが使えない(黒鍵対策しづらい)などで、あまり良くは戦えないです。

HSを選ぶ理由

- 元々動物依存度が他のスタイルより低く、何より前ダあるので、シエルの行動に対応しやすいです。
- 蜂の効き目が強い。自由度の高いシエルの行動を黙らせてくれます。
- Aカラスの効き目が強い。面倒なシエルのダッシュを抑制できます。
- 鹿か蜂さえ出ていれば、黒鍵を抑制できます。

行動まとめ

相手のすること

- ダッシュ；
姿勢が低く、速度も速い。
- 黒鍵をばらまく。；
下記記述
- 動物召還にセブンスを合わせる。；
下記記述

こちらのすること

- ダッシュ；
5Bと2Aが当たりません。よってけん制で使えるのは2Cくらい。それにしても硬直Fが長いので、めったにふれません。
よって基本は空にいることになります。ネロの背後のマーヅンを考えて、BJでやりすごすか向こう側へ逃げるかしましょう。
HSならば、Aカラスの軌道が大変効果的なので、積極的に使うべきです。
 - 黒鍵をばらまく。；
下記記述
 - 動物召還にセブンスを合わせる。；
下記記述
-

特別対策

黒鍵対策

予防策

動物召還ですが、やはりAカラスかA・B蛇を撒くのが良いと思います。
ただし相手は、見てからセブンスを常に頭に置いているでしょう。
本当にたまに見せつける程度にしておかないと、ダッシュなりセブンスで反撃をもらいます。

第1案 適当にのらくらしてA蛇召還

これも堅実。動物召還できる隙を作ることが難しいですが、
ネ口の動物攻めの起点とできる行動なので、J行動なんかでタイミングをずらした上で隙を作り
ましょう。

第2案 コンボ後空投げ

今作では投げが基本、シエルもその限りではありません。
空投げで締めることで、黒鍵を撒く距離にさせない、ということです。
基本的な予防策ですね。

事後策

で、出された黒鍵に対してですが、上手くのらくらして近づくくらいしかできません。
無理に動物を出せば、豊富な反撃技で撃退されるでしょう。
ということで以下。

第1案 低ダ>空中避け

いちばんセオリーな近付きかた。
かみ合えばJBから攻勢に転じることができですが、動物設置の余裕は読みあい次第になります。

第2案 シールド>蛇

蛇が設置できますが、セブンスの危険性あり。
見せすぎたり、反応が良いプレイヤーだと効果がないです。

第3案 垂直HJ>空ダ>2段J>空中避け

空中行動をふんだんに使った行動。
各行動後にも空中避けはできますので、空中でのらくらすれば距離を詰められるでしょう。
しかしやはり動物設置は読みあい次第です。

黒鍵は出されたら面倒ですが、遠距離で黒鍵撒くタイミングはぶっちゃけ分かりやすすぎます。
特にネ口戦を黒鍵に頼る人は多いと思います。
Aカラスで痛い目見させたら、あとはのらくらやって近づくといいと思います。

セブンス対策

素の状態のシエルはすべての動物召還に対して、理論上セブンスを差し込めます。
が、プレイヤーは機械ではないので、反応しきるのは不可能です。
基本的に召還後硬直Fが短い動物召還ほどリスクは低いです(当たり前)。
ということで、今一度まずはおさらい。

楽勝：カマキリ(空振りorガード)、5B(空振り)、暗転系必殺技、B鹿、Bゲロ
普通：A蛇、A鹿、Aゲロ、Bカラス、シャドホ、昇竜カラス、BE2C、
難しい：Aカラス、B蛇

特にB蛇は、召還後ガードで反撃できる期待度が高いです。釣り行動としては最適でしょう、リスクは高めですが。

まとめ

- 動物召還は控える。確定状況以外は避ける。
- 釣り行動はAカラスかB蛇。

原典

...

CS

対CS

対FS

対HS

FS

【下段：2A 2B 2C Aフリッカー シャドウスナップ】

【中段 JA JB JC BEJ2C BE4B BE3C】

【ガードさせてシエル有利：5A 2A BE5C (BE)J2C Bフリッカー シャドウスナップ】

【ガー不：A,Bトス ドンキ】

【カマキリガードから反確：EXシンカー】

【カマキリガードから反確(間合依存):Bフリッカー】

【C Fネ口のAカラスをダッシュで：もぐる】

【Fネ口のBカラスをダッシュで：もぐる】

【C Hネ口のB蛇をダッシュで：スルー】

【Fネ口のB蛇をダッシュで：スルーできない】

ガー不というか、要はコマ投げ。ダッシュモーションと同一で、Aトスとドンキには相殺がついている。

対CS

対FS

対HS

HS

基礎知識

【下段:2A 5B 2C】

【中段： BE4B JB JC BEJ2C A,Cピニオン】

【ガードさせてシエル有利：5A J2C A,Bハイロウ A,B黒鍵 空中A,EX黒鍵 Cピニオン】

【ガー不：BEEXシンカー】

【カマキリガードから反確：セブンス EXシンカー】

【CFネロのAカラスをダッシュで：もぐる】

【FネロのBカラスをダッシュで：もぐる】

【CHネロのB蛇をダッシュで：スルー】

【FネロのB蛇をダッシュで：スルーできない】

飛び道具の黒鍵をガードしたときに有利になるか不利になるかはシエルとネロの距離による。黒鍵を四回投げて（小ジャンプ投げ）したときは近距離でシエル有利。

地上サマーは空ガ不可。地上Aサマーは空振りをEX黒鍵かEXハイロウでキャンセルできるので釣られないようにすること。

Aピニオンはガードしてネロ有利だが、Cピニオンは地上コマンド技の中段なのにガードしてまさかのネロ不利。

Cピニオンは避けてシエルが大幅有利。空中にも判定がある。見てから2A,2Cで止められない。(画面見ない2Cなら止められるが、見てから2Cだと発生前に負ける)。勿論シールドを取ったら攻守交替。

ちなみにAピニオンは空ガ可。Bピニオンは空ガ不可。Cピニオンは空ガ可。

対CS

対FS

対HS