

ソル情報

- 重さ：1.00(標準)
- 実質防御力：100(標準)

有利不利

- ダイアグラム
 - 5.0~5.5
- 微有利
- 地上戦の2Dと2Sの対策がきっちり出来ていれば刺し合いは有利をつけられるはず、地上戦をきっちりこなしながら不意に来る空中からの接近を捌ければかなり安定すると思う。ただこれは野試合のダイアグラムで、大会ではソルは流れを作れるキャラなので完全に五分といっても良い。

立ち回り

遠距離

- 相手に25%あるとGF青のために爆蹴系統は機能しにくい(FB百歩込み)
 - 朝龍が貯まっていれば爆足 朝龍などでGFの攻撃判定が出る前に潰せたりもするが使いすぎは禁物(奇襲)
 - GFは引き付けたFB百歩で抜けることが可能なので、読めていたらリターン有るが安定しにくい
 - ソル側の低空ダッシュを第一に警戒して対空を準備しながら、地上の間合い管理をきっちり行うのが大切
 - 基本は屈状態で2HSを用意しておくが、間合い調整時に立たざるを得ないので低空ダッシュには常に注意
 - 遠Sはソルの空中ダッシュに対空として機能しにくく封印気味の方が安定する
 - 前作と違いJHSと相打ちになっても受身不能にはならないので、空対空はJKばら撒いて接近を防ぐのが良いがダッシュVVには注意
- 端と端ぐらい距離が離れてれば朝凧しても向こうの反撃は受けないが読まれると危険
 - 百歩を打ってゲージを溜めるのも有り

中距離

- 一番大切と言える距離。相手のメイン牽制が2Dか2Sなのかを見極めるのが大切
 - 2Dなら空振りさせてダッシュ2Kでの確反が基本。間に合わないで相手にSVVをされる場合があるが、そのタイミングではダッシュFD停止で2択に持ち込む
 - 中距離でも見てからGVガードするの意外と難しいので、打つ相手にはある程度意識しといた方がいい
 - ソルの2Sは判定的には一番厄介な技で、立Kで勝つことも可能だが大抵は相手が勝つ
 - 2Sを読んだらFB百歩をあわせてリターン勝ちをしにいくと良い、FB百歩自体が相手の牽制を2Dに変えさせやすい効果がある
 - 中距離の(低空)逆鱗が有効で、2D、HS、2HSなど様々な技に勝ちやすい。ヒット時は朝凧かFB百歩コンボに移行する

近距離

- 2P>ダッシュ2Pの固めは厳禁。2Dの低姿勢暴れでカウンターを貰ってしまい最大コンボを食らうことに

- 防御時はGCは割り込もうとすると6P、HS、GF等でCHもらうのでガードが基本
 - FDで距離を離しておくと、相手がぶっきら時にダッシュしないといけないので見切りやすくなる。
- 攻撃に隙間を作るとSVVなどで割り込まれる事が多い
 - あえて攻撃せずにガードという選択肢も一つ(特にソルの2Dに2Kで刺し返しに行く時)
 - SVVには2S-2KorHSと入れ込んで、カマトを出していたら6Pや近S始動に切り替える
- VVは読み合いで
 - ダッシュFDでVV誘いなど細かい事をしよう
 - 起き攻めも詐欺重ねなどがかなり役にたってくる
- VVRCしたら大抵相手はダッシュしてくるので劔楼閣や覚醒技でも置いてやろう
 - VVRCは基本的に無敵技でないと割り込むスキがないのだが、詐欺飛び時に直ガーすることで2Pでの割り込みが簡単になる

FB百歩

- メインの狙いは空中でJHSを連打している時に引っ掛けるのと、地上の2S牽制に対して
 - 25%有る場合はGF青が怖いので様子を見ながら出す。2Dは負けることは少なく、実は両者空振りが最も多い
 - よって2Dが見えた場合は、投げ間合いの時は投げて、間合い外の時は2Kと様子見の2択が良い
 - 相手が警戒している時には、基本的にダッシュ停止で様子見ながらローリスクに立ち回ったほうが良い
 - 特に2Dからキャンセルで出すとほぼVV確定となるので2D先端即百歩などを混ぜる
 - 25%保持した状態で抑止力として保持しておくのが理想で、一番の狙いは相手が画面を見なくなった時
 - JHS、空中バックダッシュJHS、2Sなどを多用するようになった時が一番美味しい
 - 全キャラに対して使える当て方だが
 - GC中突如FD張って相手の攻撃がカラぶったところにFB百歩というのがローリスクかつハイリターン
 - 出来ればモーションのでかい技に合わせてした方がローリスク
 - 基本としてはFD停止からの2Dでの差し替えしと同じ

J各種

- どの角度からいっても立ちKによっても相打ち悪いと一方的に負けてCHでかなり不利がつくのでJ攻撃は基本封印
 - 相手のJHSに対しては2K避けも有効

GF対策

- GFは反撃確定できそうな時以外放置
- GF青は基本逃げる
- GF読み特逆や生逆鱗は相手にゲージがない時ぐらいしか振らないほうがいいだろう
- 固め GF出されたらダッシュでガードしにいてガード硬直時間を減らして反撃というのが間合いによって使える
 - 後ろの方でガードすればするほど相手有利になる

VV対策

- 相手の置きあがりには常にVVとガードの二択がある
 - そこは意識し読み合いで
 -
- 近距離VVRCは劔楼閣or覚醒でしか安定して割り込めない
 - 基本はバックダッシュ安定
- 密着以外のVVRCは2Sや6HSでも返せる

起き攻め対策

- GF青でダッシュしてきた場合は劔楼閣or投げorガードの三択
- 通常GF重ねてきた場合はホチフ安定
 - ホチフ後相手と距離離れてる場合などは立ちSとか2Dとか
 - 近けりゃ投げ安定
- J攻撃重ねは劔楼閣かガードの二択が基本
 - ホチフはJHS2段落ちでホチっても五分なので苦しい

牽制

- ソルのHS、2S、2Dを注意した立ち回りとなる
 - 2Sはカウンターで食らっても遠Sしかつながらないので、食らってもひよらない
 - 紗夢側の2S、2Dを置きや差込みでリターン勝ちできる
 - HS牽制が少ない相手には、置き6HSで2Sと2Dは対処可能
- 怖いのはHSで、食らうとGVで6割持って行かれるのでFD停止を使って2Dを差込む