

ハーフ

クレセント

正直厳しい。牽制の要である5Bがダッシュで簡単に潜られてしまうので、迂闊には振れない。また、本来代用できる筈の2Bは対空技に変わっているため、C、Hスタイルのような使い方が出来ず、地上牽制には使えない。

空対空ではJBが機能する。勿論盾の先を掠めるように振っていく。やられ判定が非常に大きいいため、考え無しに使うと痛い目を見る。しっかり画面を見ること。

空対地はできれば避けたい。シエル側には先出し2Bや4C、サマー、セブンスなど選択肢が豊富なため。苦しいが一点読みで避けやシールドも有りか。すかし2Aなども頭の中に入れておこう。対策とは言えないが、結局読み合いか(不利ではあるが)。

被起き攻めではC、HスタイルではB昇竜に無敵があるためまだ幾分かマシだったが、FのB昇竜にはそれが無い。判定こそ強いが、あまり当てにはできない。ゲージが有ればEXパイルやEX昇竜がリバサに使えるので、可能な限り常にゲージを100%以上保持しておきたい所。

当然毎回拒否っていは読まれるので、素直にガードしておいて付き合うことも必要になってくる。

シエルの起き攻めは豊富かつ強力。J2CやBハイロウで表裏択を迫ったりJBでめくりに来たりバックダッシュJC狙ったり・・・。

正直かなり見え辛い。このゲーム自体拒否が強いので、ガンガン暴れていいと思う。というより暴れないとやっていけない。

遠距離ではすることが無いので相手に近づく。下手にゲージを溜めようものならセブンスの格好的になるので、只管近づく。シエル側にはゲージが無くても黒鍵があるので、なんとか避けていくしかない。リーズ自体食らい判定が大きく、動きも緩慢なため、中々辛いものがある。この距離にいること自体好ましくないなので、一度捕らえたら殺し切るくらいの気持ちで。

中距離でやっとな戦える間合いに、5Bやジャンプ即JB、判定の強いぶっパイルもたまには有りか。先程述べたようにシエルのダッシュ姿勢は非常に低く、5Bは当たらない。とにかく慎重に立ち回ろう。相手が飛び込んできたら2Bの出番。外すと隙が大きいので最悪でもガードさせること。CHしたならエリアルへ、相殺が起きたら昇竜が理想的。BEJ2Cや黒鍵、ハイロウなどで緩急をつけられることもある。毎回馬鹿正直に振るのでは無く、様子見も大事。

近距離ではA系統の通常技を振るのが基本。ガードさせれば固めつつ端へ追いやっていける(他のキャラにも言えることだが)。

フル