

主な得意キャラ：
 主な苦手キャラ：

通常技

は必殺技と超必殺技の両方で、 は超必殺技のみでキャンセル可。×はキャンセル不可。

立ち

技		ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	近			いない。	
	遠			何か使うときがある・・・かもしれない。	
中P	近			たまぁーに使う。超必殺技前とか。	
	遠			少しおかしい技。まずダメージが1200。強Pと同じダメージで判定が何気に強い。座高の低いキャラのしゃがみはスカル。最低ガードさせるように当てればOK。	
強P	近			まぁ・・・たまに。	
	遠			たまに役に立つ・・・かも。差し合いは中PでOK。	×
弱K				二回チョコチョコと蹴る。二発目にキャンセルもかかる。たまに使う。	/
中K	近			これもたまーにはいいかも。	
	遠			主力牽制技。中Pがしゃがみに当たらない相手にはこれ。リーチはあるが高性能というわけではないので適度に振っていく。小さいキャラのしゃがみにも当たるけど判定が弱い。	
強K	近			いない。	×/×
	遠			遠めの飛びを落としてくれる対空。だいたい落とせる、けど落とせないキャラもいる。	

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			コンボに使う、使用頻度高し。	
中P			10試合に一回くらいは出してしまうかも。	
強P			何気に対空性能高い。最低でも相打ちは取れる。根元を当てた方がダメージ高いけど普通にサッと出していい。これで対空とった後は相手の着地にディーサイドを重ねたり、ステップで近づいてコンボかスパコンという選択を迫るのも好ましい。	
弱K			コンボにバシバシ使う。使用頻度超高し。	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
中K			試合終了後の動ける時間のゲージ溜め用(?)	
強K			牽制でたまに出したり、連携にたまに混ぜる。近い距離でガードされると、発生早いスパコンなど食らうので注意。JDされたりしたら結構死ぬる時がある。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
弱P			いない。	
中P			使ってない。	
強P			たまに使うくらい。	
弱K			使用頻度高し。めくりにもバシバシ活用する技。	
中K			空でかち合ったらコレが一番勝ちやすい、空対空に。	
強K			リーチが長いのでバックジャンプ空対空としてかなり強い。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ネイルボム	41236P			発生が早い投げ。前キャン掛けてだすと、異常に強くなる。コレさえできれば、相手は何もできずに試合終了となる・・・かもしれない。
ゴアフェスト	641236P			画面端まで持っていく投げ。発生が遅いため実際Aグローブ以外ではあんま使えない。
トランキュリティー	ゴアフェスト中623P			
メイヘム	214P			タックル。前キャンで安定して出せると対空にも使えて相当強い。
ディーサイド	41236K			画面の4分の3ぐらいを占める、脅威の下段。しかし発生早いスパコン持ってるやつにはほどほどに。前キャン掛けるのが難しいので、前キャンは使わなくていい。
ディーサイド・スレイヤー	623Korメイヘム後623K			

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
アウトレイジ	214K			「そこだ」。あまり使わないけど、実は対空性能はいいと思ってる。ちなみにガードさせて思いっきり削れてるようで全然削れてない。強で起き上がりに重ねるのがいいかもしれない。
レイヴナス	空中で214K			「ほーら」。威力は無いけど、のぼり出すと強い。J弱Kキャンセル出しでP、Kグルーブ対策に。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
ウィザリングサーフェス	236236P			普段は忘れていい。LV3あれば相手が飛び道具打つてるところに投げにいける。
ネガティブゲイン	6321463214K			LV1から暗転後にジャンプ不可で、かなり使える。相手に前ジャンプでかわされるとフルコン食らう。

基本コンボ

- ・(画面中央で)屈弱K×1~3>メイヘム>ディーサイド・スレイヤー

一番使うコンボ。コレさえできれば問題ないかと。

ちなみに屈弱P×3でもいいけど、最初の一発は下段判定の屈弱Kが絶対イイ。

屈弱Kだと最速で連打しないと3発目がスカるキャラがいるので最後は屈弱Pが安定。

- ・(画面端で)各種攻撃から>メイヘム>昇りJレイヴナス

レイヴナスの入力は2147Kとなる。

- ・屈弱K>屈弱P>屈強P>メイヘム>ディーサイド

キャラ限定だが上よりダメージが高い。ミスると死ぬ。

- ・屈弱K>屈弱P(×2)>屈強K

屈強Kは猶予0Fの目押しなので、回しプレイする相手には注意。

基本コンボはこんな感じでちょくちょく状況に応じて、めくりから入れたり、などいろいろ安定するコンボを見つけてください。

立ち回り

(注：)主にCグルーブ用です。

そこまで目立たないキャラだけど、前キャン使えるなら十分に強いキャラ。

ステップ、前転などの基本性能も悪くないです。

このキャラの楽しさは相手をハメ殺せることです。起き攻めでも一気に体力奪えるキャラです。

画面端に追い込んだらどんどん二択をしかけていきましょう。

立中Pや立中K、屈強Kを適度にだして自分の間合いを保ちましょう。めくりジャンプ弱Kやステップが主な接近手段。

画面端に追い込む流れとして、ディーサイド、ゴアフェストなどがあります。とくにディーサイドは相手をかなり吹っ飛ばすので、その後一気にステップで距離を詰めることができます。

画面端に追い込んだら

画面端に追い込んだら前キャンネイルボムと屈弱Kからのコンボの二択が掛けます。投げるタイミングはコツをつかめばバッチリ。相手のレベルにもよるけど、わかっている相手には屈弱Kからのコンボをビシバシ食らってくれるので、ネイルボムとゲインを使わないという手段も一応アリ。リバサ昇龍も前キャンネイルボムなら普通にスカルるので、反撃コンボ入れてまた起き攻め。よく使われてるサガットのLV2タイガーレイドも前キャンのタイミング次第でガード間に合いますw

画面端で相手が飛んだ場合

起き攻めで、投げ読まれて飛ばれたら、普通に屈強Pで落としてあげましょう。相手が着地したところでもう一度二択掛けます。このときは屈弱Kと前キャンネイルボムの比率は3：7ぐらいで。

相手が前キャンネイルボムを投げようとする場合

前キャンを投げようとする相手には、屈弱Kでも十分ですが、ネガティブゲインがかなり重宝します。これを見せると嫌がって飛ぶ相手にガツガツ屈弱Kが刺さる。

ちなみに相手にゲージがあるときは少しは警戒しましょう。その辺は読みあいで。

ネガティブゲインの使いどころ

この技がパイスの生命線。とりあえず、いくつか紹介。

近距離 中Por中K をガードさせ、ゲイン。

知らないやつは普通に食らってくれる。

なんかやると流石に相手も飛ぶので、垂直or前ジャンプしてきたなら、屈強P、後に飛んだら前キャンメイヘムでその状況に応じて落としてあげよう。バックジャンプなら、そのまま距離を詰めて画面端に持って行ってもいい。

画面端で弱K>ゲイン

ヒット、ガード関係ない、出したあと距離が少し離れるけど問題なく吸える。

これも相手が飛ぶパターンが多いので上のように。

少し高めにジャンプ弱K当てて、(ガードでもいい)着地にゲイン

いかにも厨くさいけど、何気に上記の二つよりも食らってくれる気がするw

ステップ>ゲイン

「ただステップからゲインを出すだけかよ」と思われるかもしれないが、よほど集中してないと、回避できないと思われ、普通にかなり使える行動。使いどころはいろいろ。念を押して、かなり強いと思う。

レイヴナス(ガード)>ゲイン

「ほーら」をガードさせ、気持ち一瞬間をおいて、着地に出す。タイミングはすぐに覚えられるはず。何気によく吸ってくれるので、結構使えると思う。

微妙なネタ

どこかでも見ましたが、とりあえず紹介。

- まず相手を画面端に追い込んでとします。

そして、**屈強P>LV1ウィザリングサーフェス**を出します。

このときの屈強Pはヒットでもガードでも構いません。

連続ヒットとかするわけじゃないですが、正直いって、無敵技かジャンプ以外の行動をつぶします。

意味不明だと思うので、解説を・・・。

とりあえず、まず最初の屈強Pをキャンセルしてパイスが「怒らせんじゃないよ！」と。

この時相手は、まだ屈強Pのヒットorガードの硬直があります。

そしてその硬直が解けるくらいにパイスが着地して投げようとします。

そして、その時飛ばないと投げられます。相手が飛んでも大丈夫。このスパコンの硬直はかなり短いので、屈強Pで落とせます。垂直

ジャンプなら再び着地攻めもできます。ちなみにもう一度同じことすることもできます。

ただし、これは相手が昇龍やスパコンを出されるとつぶされます。・・・が、昇龍を持ってないキャラには普通に使っています。前キャンもつぶせるので。

知らない相手は「ん？何してんだこいつ？ミスか、よーし、すごいコンボを決めくぁwせdrftgyふじこlp・・・」となります。伝わりにくかったらごめんなさい。そこまで使わなくてもいいので。

- ・ 対空でRCメイヘムをすると相手は変な浮き方になり、その後バイスが垂直ジャンプをすると位置が入れ替わる。

対策

基本的な対策を。

まず、ダウン回避のあるグループに対して、

メイヘム>ディーサイドのコンボのあとは必ずメイヘムを出しましょう。ダウン回避するやつにはもう一度**メイヘム>ディーサイド**と決まります。

相手がダウン回避しないとしても、距離を詰めて、そこで起き攻めできます。

あと、屈強Kで転ばせた後はメイヘムを出しときましょう。屈強Kでこかしたあと、結構ダウン回避してくるので、

そして、画面端でハメる際に、コマ投げで投げたあとダウン回避してくる場合もあるので屈強Kをたまに置いておくのもいいです。(煙みたいなやつでたまに見にくいw)

キャラ対策

サガット

落ちていてればそこまでキツくはない。

飛びはほとんど通常技の対空で事足りるので、ゆっくりジワジワと戦おう。

ブッパが多い相手には起き攻めは全て前キャン投げかゲインで。

遠距離でお互いフラフラしだしたら、おもむるにディーサイドで画面端へ。

サガットだけじゃなくて全キャラ共通だけど、遠距離でフラフラしてディーサイドを読んで飛んでくる相手のために、ディーサイドを使わずに待つのもひとつの手段です。

中間距離では中Pがなかなか使えて、サガットにはしゃがみにも当たるので、当てにいく感じで。

それと、**ステップ>ゲイン**が結構使えます。というか、上手いサガット相手にはこんな方法でダメージとっていき感じじゃないと勝てないw

Aブランカ

待たれると相当キツイ。画面端に追い込んで、ゲージ溜めさせる前に一気に殺さないとなまずい。

基本的にしっかりしたブランカだと近づけない可能性もあるので、その時はあきらめてください。

その他ブランカ

同じく待たれるときついけど、Aブラよりはだいぶマシだと思う。

起き攻めはグランドシェイプに気をつけて攻めるように。

C本田

これもキツイ。本田側も前キャン投げ持ってるので、起き攻めで、逆に投げられないように。

ゲージあるならゲインを使おう。ぶっぱLV2鬼無双に注意。

Aベガ

画面端に追い詰めてもワーブやら、サイコやら、ヘッドプレスやらで逃げられるので、相手の行動にすぐ対応できるように心の準備を持ちながら、戦おう。・・・が、正直言ってやることない。ディーサイドは封印したほうがいいです。ダブルニープレスが少し深めにささったら中Pらへんで。

キャミイ

ステップをいかに通すかな？攻めが単調になると、強Kなど置かれて、ステップできなくなるので、いろんなバリエーションで、ゲインを・・・w

響

遠間にはディーサイド確定。近づいて頑張ってハメ殺すべし

・・・と個人的感想でしかもチョロっと書いただけで、あんまりキャラ対策にはなってないですが、

全キャラ共通で言えることは起き攻め時にスパコンぶっばに気をつけることです。

飛び道具系のスパコンは前キャンネイルボムで抜けることができますが、打撃系のスパコンには負けるパターンが多いです。そして、体力を大幅にリードされると、近づくまでが相当苦労します。

一気に殺すか、ある程度リードを奪ってじっくりと攻めて行くか、メリハリをつけて頑張ってください。