

# 通常技

## 5A

蹴り。  
空中ガード不能ではあるが前方低めに判定が出るため  
引き摺り降ろしなどには不向き。

2Aの判定が非常に低いため  
空中CHを咄嗟に拾う際は2Aよりこちら。  
6Aに派生可能。

## 2A

打点が地面スレスレの小足で下段判定。  
リーチは短め。連打できるためなかなか使いやすい。

## 5B

前方に突き。  
リーチは長め。多少前進する。  
牽制、固め、暴れ潰し、飛び狩りなど多くの場面で使える技。  
ガードさせても非常に状況が良く、5B>5Bがノーキャンセルで入れっぱに対して空中ヒットしたりするほど。  
先端部分ではヒット時5Cを繋げる程度にしかリターンが取れないが、相手への嫌がらせとしては優秀。  
ただし、攻撃打点が以外に高く、少しでも姿勢の低い技(シエルのダッシュやF秋葉の2Cなど多数)には簡単にもぐられることと、食らい判定自体は伸ばしてる盾にも思いっきりあるので注意

## 2B

しゃがみ突き。下段攻撃。  
リーチが結構長く、5Bを潜られるような姿勢低めの技に対しては  
こちらを使うことで潰すことができるが、発生はそこまで早くない。

## 5C

少し前進しつつ薙ぐ。  
発生が若干遅く、A攻撃からは繋げにくい。  
RBからの暴れ潰しなどに使う。

## 2C

下段判定のスライディング。  
前進距離はそこそこ長いですが、リーチの長い技(5C)の先端からは繋がらない。コンボに取り入れるかどうかは相手との距離を見て決める。

## JA

判定が下方方向に出る。  
空対空の牽制としてはあまり向いていないが差込で使えないというほどでもない。判定の関係上、自分が上を取っているときに。

## JB

真横に突く。VerAから発生鈍化  
リーチが長く、攻撃判定は見た目通りだが、足の付近にもあるようでめくりができることがある。  
修正版の仕様は調査中  
伸ばしてる武器の下の空間部分にまで食らい判定があるので、相手の攻撃範囲内でカチあうと負けやすい。  
盾の部分で先端を当てるように使えば強い。

## JC.BEJC

BE対応。上から下まで180°をカバーするようにパイルバンカーをぶん回す。  
見た目ほど攻撃範囲と判定が強くない。  
発生が遅く最低空ダッシュから出しても発生前に着地してしまう。  
BE版は受身不能時間が延びる。

## 特殊技

### 6A

若干高めのキック。横のリーチは短いが少し前進する。  
5Aが空振りしていても出せる。ガードされていても他の通常技・必殺技でキャンセル可能。

### 6A派生6A

5Bの短い版みたいな攻撃。  
ヒット時のみビートエッジが出せる。ガード時は必殺技のみキャンセル可能。ガードされてもそれほど不利ではない。

### 6B.BE6B

上段技。BE対応。移動しつつ盾で殴る。飛び道具跳ね返し判定有り。  
BE版は下段攻撃。当てると強制ダウン。一応エリアル始動技の一つ  
ガードさせて有利なので固めに使える

### 3C

打ち上げ。エリアル始動技。  
対空に使えなくもない。が、外すと大きな隙を晒すので慎重に。

### J6C

空中横パイルバンカー。  
発生が遅い。当たると相手を壁まで吹き飛ばす。

判定自体は強い。着地硬直が長いので牽制では振らない(もともと牽制技ではないが)壁際のコンボに組み込むのが主な使い道。しかし実際は強い補正が掛かるらしく、コンボの難易度自体も上がるため、自信が無いなら使わない方が無難。

## 投げ

### 地上投げ

相手を持ち上げて地面に叩きつける。  
コンボ移行不可。

### 空中投げ

相手を前方斜め下吹き飛ばす。受身不能。  
前作志貴の投げに近い。  
画面端エリアル空投げ×時、ギリギリ5Cが重なる。