

リーチ・発生共に優秀な5A,5Bで相手を牽制しつつ
相手を飛ばせて、2B・バックジャンプJBで相手を叩く
2B対空は相手の空避けに弱い面もあるので、頭の隅に入れておく

地対地・空対空・地対空と立ち回りではなかなか有利に立てる技がそろってるが、動きが鈍重なので待ちに回ったほうがいいかもしれない。
また、空対地の選択肢が乏しいので焦って上から攻めるような真似はしないように
地上牽制で距離をつめていき、相手が飛んだら叩き落とし、動かなかつたらまた牽制しながら距離をつめよう。
リーズのリーチは優秀なのを忘れずに立ち回ろう

コンボは基本ふっとばして、ゲージ溜め
フルはゲージMAX中だとコンボ中でも解放できるので、相手からしたらMAX中は逃げたい。
しっかり相手にプレッシャーをかけながら、固めにいこう

余談だが、ゲージ溜め終わりの硬直は必殺技でキャンセルできる

起き攻め

起き攻めの項がないので取りあえず立ち回りの項に...

画面端付近でパイルを当てた際、長い猶予があるため起き攻めに移行できる
ジャンプ>早め2段ジャンプから

JC

着地して2A

裏周りに着地して2A(2P操作時限定)

の択がある。シオンのAエテグラ<起き攻めと似た感じ。

2段ジャンプのタイミングで見えにくくする。

ただ、裏に落ちれるのは2P時のみなので択が乏しくなってしまう

相手をパイルで画面端に吹っ飛ばした場合でも、即ハイジャンプ>2段ハイジャンプでギリギリ起き攻めにいける？

EXパイル起き攻め

裏まわり可能キャラ：レン、白レン、ネロ、シエル、さつき、ワルク、シオン、Vシオン、青子、アルク、軋間、翡翠、メカ、志貴、七夜、両義、聖典シエル

裏まわり不可キャラ：琥珀、ワラ、秋葉、赤主、制服、都古、猫アルク、猫カオス、姫アルク

(注：猫のみ立ち状態で裏まわり可能、ダウン状態で裏まわり不可)

- ・ 裏まわり可能キャラで裏まわれるタイミングについて

最速ダッシュ：レン、白レン、ネロ、シエル、ワルク、青子、翡翠、メカ、アルク

多少余裕あり：軋間、七夜、シオン、Vシオン、両儀

かなり余裕有り：志貴、さつき、リーズ

(過去ログから引っ張ってきたので現行Verと違いがあるかもしれませんが、違いに気づかれた方は編集かスレへお願いします。)

過去スレQbBA35u.0さん書き込みより, thx !