

もえいたのリーズスレを元にとりあえず初心者が書いておきますね
間違いはどんどん直していってけると嬉しいです

地対地

基本5Cの先端が当てられるような距離を維持する。
牽制は2Bではなく基本5Cで先端を引っ掛けていく。
2Bを使いがちだが発生が遅く食らい判定も攻撃判定よりでかく使い勝手は微妙なので、使うの
ならかなり気を使って使う。
ただ2Bの場合は、2B>5C>(ヒット確認)AピッツィエリアルかBピッツィでダウンをとることが
可能。
2B先端ヒット>5CからAピッツィが繋がらないことも多々あるので怖いなら2B>5C>5A(空き
消し)にして削るだけにとどめる。

空対地

HJとかで上からJCを被せる。
近かったらJBをめぐりで当てたりで頑張る。
低空ダッシュJBを見せつつ、時折低空ダッシュJC(空振り、というか発生前に着地する)>2Aという
のもネタ程度に、頭の隅に入れておいてもよい。
高めJC>ダッシュキャンセルJBのめぐりに着地2AやJC>JA混ぜた崩しなどを、隙があれば狙って
いく。
なお、J6Cが暴発しないよう気をつけること

地対空

飛ばれると結構辛い。後ろジャンプ上りJBをすると結構機能することもある。しかし基本はリー
ズの土俵ではないのでくぐって相手の着地を取りにいこうがよい。
位置が悪いのなら相手に付き合わず、BEAピッツィで対空を狙いつつくぐって逃げる。
対空技のプレスの存在も選択肢の一つとして忘れないように。

空対空

弱いので出来れば避けたい。
遠くでバックジャンプJ6Cを置くぐらいしかないのだが発生遅いので、本当に「置いてる」とい
う感じ。
空振り時の着地硬直がかなりあり、ダッシュでくぐられてフルコンなんて茶飯事。使うなら決し
て適当に振らないこと。
JCはなかなか判定はいいのだが、それ以上に高性能なJ攻撃を持ったキャラがいるので過信はし
ない。
発生も遅めで、JAに負けることもある。こちらも対の択としてJAやJBを振っていくことも考え
る。

切り替えし

バンカー、開放、持続シールドからのAピッツィや割り込み・対空に使えるプレス、ガーキャン
(リスト・モーデント)と豊富なので状況に合わせて使っていこう。

安定開放

- エリアルの締めをJ6Cにし、着地後開放(ex:JB>JC(jc)>JC>J6C(着地)>開放

ただ、画面端に近いと危険な場合があるので後ろジャンプJ6Cにするなど、多少工夫が要る。画面中央なら大安定開放

-