

2A

発生が早く連打でき横にも上にも判定が長い上、Fスタイルの特性としてガードさせて有利となる高性能技。

2A*n>ダッシュ2Aや2A>ちょい歩き2Aといった固めも可能。

また上方向へも判定があるため、相手のいれっぱに引っ掛けた場合2A>5B>2B>エリアルと繋いで狩っていこう。

5B

基本リーチの長いこれを軸にガークラゲージを溜めていく

上下の判定が薄いので、いれっぱで飛ばれたり、姿勢が低いとスカルるので注意。

236AorB

Aならガードさせれば五分以上をとれ、Bならいれっぱ、暴れを狩れる

Bパイルは前進距離的にビートからだ先端が当てられない=微不利になるため注意が必要なお、BパイルはBE可能で、溜め切ると中段になる。

当たれば高威力でおいしいので、たまに固めの中で不意に出すと有効。

Aパイルの場合はガードされてたら再度5A等から固めなおせる、使い分けが重要。

バクステに弱い

BE6B

ガードさせれば有利なので、2A x nか、最低でも5Bの段階でHIT確認をし

ガードされていたらBE6Bでとめ、再度Aで固めるか更にビートを刻むか投げに行くか等選択肢は多い。

BE6Bの対の選択としてBE6C、シールド対策にディレイ2Cを見せておくと効果的

2C

バクステ、避けを狩れる

236Aまで入れ込んでおくのがベター。

214Aを入れ込んでおけばエリアルにいけるが、密着でないと届かない、ガードされると微不利なためオススメできない。

固め目当てなら6Cへのビートがオススメ、めり込ませると反確なので注意

6CorBE6C

先端を当てれば有利が取れるため、5Aや5Bから再度固め。

5A>6Cで執拗に攻め、画面端まで持っていくのも有効。

端の固めに使うと非常に強い。ディレイや微溜めを使うと下手に小足で暴れる相手には面白いように当たる。

固まって動かない地蔵なら、BE6Cで崩す。

ファジー潰しはBE6Bで、あたれば5C>214Aでコンボいけるのはおいしい。

密着じゃないと214Aが空振るので注意