

## ▶ コンセプト

メルブラ屈指の優秀な飛び道具であるB黒鍵(214B)と、純正対空であるBサマーや2B,4Cによって飛んだ相手を落とせる。

「黒鍵で落としてサマーで落とす」といういわゆる「待ちガイル」を基本とするが、このゲームは空中制御が多いので一概にこれだけやっていたらいいということはない。黒鍵を投げている瞬間は無防備だし(派生である程度フォローはできるが)、サマーも読まれてスカされればフルコン。安易に相手が遠いから黒鍵、上にいるからサマーでは通用しない。

近距離においても持続とリーチに優秀なJBをメインに戦っていける上、触ってからのリターンも高い。オールレンジで戦えるポテンシャルを持つが、選択肢が多いために迷う場面も多い。やりこみと経験則でカバー。

## ▶ 身長、座高

結構高い

## ▶ 歩き

特に他キャラとの変わりなし。

## ▶ ダッシュ

低姿勢で素早くダッシュする。身長の半分くらいの姿勢なので、相手の5Aや青子の玉、一部空中技などの攻撃をスカす事も可能。

速さも距離も良性能なので、相手のスキの多い設置技を見てから潰せたりもする。

初速から結構な速さが出るため、潜りにも使いやすい。

## ▶ バクステ

地上くらい且つ無敵が短め。信頼度はかなり薄い。

B2に比べ移動距離が短くなった。

## ▶ 空中ダッシュ

あまり速く無い、斜め下に落ちるようなダッシュ。

## ▶ 空中バクステ

後ろ宙返りをし、ほとんど距離の無いステップをする。都古に近い。

## ▶ 避け

上体を反らし、その場で回避する。

## ▶ 地上投げ

その場に叩きつけるように投げる。確定ダウン。

## ▶ 空中投げ

バージョンAでは地上受身可能。地上ダッシュから直接エリアルに行けば慣性が着くが、ただの空ダ投げでは不可。画面端では前受身のみ狩れる。

CCになってから地上受身不可、空投げ後はシールドと空必殺技でのみキャンセル可。画面端では5Cでターン継続しやすい(いれっぱを狩れる)が中央ではほぼ五分。黒鍵があるので有利といえは有利。

▶ シールドカウンター

(空中)フルのJCと同じモーション

(立ち)4Cと同じモーション

(屈)フルの2Bと同じモーション