

## 空対空

### ▶ JA

一点読み刺しor連打等に、引きずり下ろしにも重宝。残念ながら中段としての特性は生かし辛い。

### ▶ JB

万能で斜め下の相手への押さえつけにはもちろんのこと、横、斜め上の相手にも置きJBですばらしい強さを発揮する振りやすさがウリの武器。

### ▶ JC

判定は強い。

### ▶ J2C

立ち回りの主力。チキガのお供に、  
頼りすぎて昇り攻撃でCH取られない様に注意  
多用してもいいが手癖にはしないことが理想

### ▶ 空中サマー

アクセント程度。リターンが皆無な為。  
発生が速いのでチキガして22連打、即ぶっぱなすという使い方もあるが  
高度の把握と22入力に自信がないならやめておいた方がいいかもしれない

## 地対地

### 遠距離

基本的に黒鍵・天恵で牽制が基本  
サブプランとしてA黒鍵

ただし、調子に乗っているとあっと言う間に距離を詰められ下手をすれば痛い目に合うので  
注意を払って使っていきたい

こちら側もhjcを使った緩やかな接近なども有効。  
暇ならゲージでも溜める振りして相手を動かさせる。

椅子とか置かれたら速やかにA黒鍵投げて壊しておくこと。  
対ヒスコハのみ豊穰単体もオプションを潰す牽制として機能する。

### 中距離

ダッシュ5Aが安定行動。5Bでも可。  
BE5C先端でチクチク刺すのもアリ。

相手がダッシュしてきそうならAフリッカーを入れ込んだダッシュ4Cもアリ。  
2Bは置いとく感じに、以外と心もとないのでリーチを過信し過ぎないように  
キャラによってはここでA黒鍵投げたりする博打しなければならないが、原則そんなリスク冒す必要は無い

## 近距離

### 5A>BE5Cブンブン

#### 空対地

対地はあまり得意な方ではない。CCで強化されたとはいえ、それは同じ。

リーチがあまり長くなく、空中制動も微妙なので、単純に当てにくいのである。

射程外かつダッシュで着地を取られる距離で構えられると非常に厄介なのでなるべくなら作りたくない場面。

選択肢としては

発生がとにかく最も速いJA

対地に強く振りやすいJB

めくりの効く高リターンなJC

対地に強く着地ずらしも出来る(BE)J2C

シャドウスナップ

等空中バクステやhjc等と絡めて全部を駆使して相手に付け込まれない様にしよう。

特にJ2Cは貴重な回避技なので、危ない雰囲気や第六感で察知したらどんどん使っていこう。

## 地对空

出方を見て対空を選んでいく作業。勿論ダッシュで逃げる安全策も含まれる。

相手にターンを与えない様に読み勝ち続けられるのが理想。

## 対空一覧

### ▶ ちょい溜め4B

相殺でガードしつつカカトで蹴りAフリッカーから拾っていくNewスタイル。

当たり方によっては相打ち対空にもなり、リターンが更に加速する。

万能というわけでもないの、4C対空やBE5C対空とキャラごとの相性で使い分けていくのがベスト。

### ▶ BE5C・BE4B

相殺対空

基本的には5Cでいいが、相手を日和らせたりよりダメージ取りたいなら4B中段>A黒鍵

多段には無力なのでワラキアなどには非推奨

### ▶ 5C

相打ち対空。

極端に補正が薄い、純粋なリターンはこちらの方が高い

ただ相打ちに持っていくには発生が遅いので、使用の際は細心の注意を

下に強めの判定を持つ技相手には通用しない。

CCでは5Cのダメージ基底値が下がったので更に使いにくくなった。

### ▶ 4C

伝統。

判定自体には相変わらず信頼がおけるが

無駄な相殺判定があるのでAフリッカーを仕込んでおくと割と安心。

拾いは2B推奨。

▶ Bサマー

無敵を生かしブンブン。

もっとも信頼のおける対空だが、外した際のリスクも大きいので注意。

▶ 黒鍵天恵

遠距離牽制だが、引き付けた結果噛み合っただけで対空になることも

▶ 2C

持続を生かした対空。

下方向に弱いキャラなら対空になりうる

ワルクやアルク程強力ではないので狙うキャラは限られる

▶ 昇りJB、JC

相手の低ダを確認して置いていく。