

対空には、A蹴り・A破裂を使う。

A蹴りは上昇時のみ相殺があるため、蹴り降ろし部分になると一方的に負けるので注意。
持続シールド > A蹴りは強力なため覚えること。

青子は足が速く、低姿勢で走るため、相手の飛び込みを潜れる状況が多い。
潜った場合、着地際に2Cがよく当たる。

遠距離では、浮遊・破裂設置で待機が主。

ただし、飛び道具持ちの相手にやると、潰されるだけなのでやらないこと。

B風も有効。破裂・浮遊を対空に設置してBEB風とか。

飛び込んできた場合は、追加を出すと硬直を伸ばすだけなので注意。

B破裂などの布石を打ちつつ接近する。

中距離では、A風を牽制に使いつつ接近や、バックジャンプA雨などが有効。

相手の飛び込みを予測してダッシュ3Cや、前ジャンプBEずらしJC等。

近距離では、2Bの距離を軸に動き、接近。

ビートエッジで固めに入る。

一度捕まえたら逃がさないのを心がける。

不意のダッシュ3Cもありかと