

## ☐+ データの見方

### 5A

#### ☐+ データ

立ったまま膝蹴り。連打可能。リーチは2Aより短い。  
これだけでも有利が大きいので、ここから暴れ潰しや投げ、固め直しなど。

### 2A

#### ☐+ データ

下段で連打がきく小足。  
ちなみに小足とは小足払いの略だったりする。  
リーチもそれなりに、2Bが上段なため青子の崩しの生命線。  
更にガードさせて有利。非常に強い。

### 5B

#### ☐+ データ

稼動前に一部で話題になった青子ヤクザキック。  
リーチもそれなりに、ガードさせても五分近く、フルの中では使いやすい牽制。  
リバビのないフルにおいては固めにも重宝する。

### 2B

#### ☐+ データ

上段のしゃがみパンチ。  
ストリートファイターにおける胴着系の2中P。  
リーチが短いが低姿勢高打点、かつガードさせて有利なので固めに重宝する。  
一部のJ攻撃には対空としても機能する。

### 5C

#### ☐+ データ

全スタイル共通のモーション。足を思いっきり振り上げる。  
下方向への判定が強くなっていて、殆どの場合しゃがみにも当たる。  
ノックバックも相変わらずなため、フルでは若干使いづらい。

### BE5C

#### ☐+ データ

Cの足先から斜め上に無限距離ビーム。  
飛ばして落とすスタイルが強いフルにとって、割と使える対空。  
ヒット確認からEx火も入るため、ダメージも良好。

## 2C

### データ

全スタイル共通の足払い。  
使い勝手はいいが、フルではリバースビートがないため使うと固め直しづらい。  
中距離の差し込みなど。CCVer1.05から打点が少し上がった。

## 3C

### データ

アッパー。  
相変わらずな性能で、相変わらず強い。ただ相殺時間は減った。  
下方向に弱いのもお約束。  
ディレイ幅が異常に長い。ガードされたら火、浮遊、スラなどへ。

## 4C

### データ

溜めると中段になる。  
必殺技キャンセル可能で、地上ヒット時はAスラやADが入る。  
意外と射程が長いので、固めの締めにも。浮遊やスラへつなげられる。

## BE4C

### データ

中段。通常時はAスラくらいしかつながらないが、ダウンを奪えるので攻め継続へ、引き剥がしへ。  
MAX時はIHやADでコンボへいけ、ダメージも良好。固めのプレッシャーが大きいので、積極的に使っていける。

## JA

### データ

斜め下にひじうち。Fなので中段。  
従来のJAよりリーチが短くて使い勝手が悪い。  
発生と判定に限っていえば強い。

## JB

### データ

シエルのJBっぽいモーション。横方向に非常に強く、使い勝手が良い。  
飛んだ相手を迎撃する際に使ったり、空中戦での同高度の時に使ったり。  
しゃがんでいる相手をめくるともしばしば。

## JC

### データ

真横から真下にかけて魔術のビーム剣を振るう。  
若干めくり判定もあり、攻撃判定自体も大きく、空中での青子の主力。  
逃げながら降るのに適している。バックジャンプなどから使おう。  
うまく使えば軌間の2Bですら潰せる。真下より横を当てるようにする方が判定は強い。  
ただし、下方向にはとても長いだけで判定はゴミなので注意。飛び込みに使うなら発生勝ちを狙って先出しを心がけよう。

## 地上投げ

データ

放り投げる。  
投げた先に浮遊か破裂があればさらに追撃可能。  
地上受身可能。受身しなければダウン追い討ちできる。  
投げ時、レバーの方向に投げるようになった。

## 空中投げ

データ

斜め下に投げつける。  
受け身不能だが、今作からやたらと距離が離れるようになった。  
エリアルからの着地後の状況は有利ではあるが、その有利Fがありえないくらいに少ないので注意。  
それでも起き攻めに行くならば、低めで投げたほうがしやすい。  
CCver1.05からは、生空投げが拾えるようになった。2Cなどで拾える。

## シールドバンカー

通常時：

データ

CCから吹き飛ばしが削除され、状況が悪くなった。  
リーチは、おそらく青子の全攻撃中（ビーム等除く）一位二位を争う。  
なお、ガードされると反確。

## シールドカウンター

地上版：

データ

3Cのアップで浮かす。追撃可能だが補正は大きい。

空中版：

データ

CのJBのモーションで蹴る。追撃可能。  
なぜか他キャラより発生が早い。