

基本立ち回り

基本はABマジックドロウによる牽制。

Aを溜めたりして、間隔をずらすと嫌らしい。浮遊や破裂が設置してあると更に飛び込みづらい。

基本的に飛ばして落とすスタイルなため、なるべく先飛びはしない。

飛び込みはBECやABサマー、JBで落とすのが基本スタイル。

向こうも待ちスタイルならゲージ溜めで無理やり攻め込ませるのも有効。

大体は要塞を崩しに来るため、そこを落とすなり攻撃をガードさせるなりからターンを取る。

固め

フルの通常技は、基本的にガードさせて五分～有利がつく技が多い。

画面端のプレッシャーは最高級なので、端まで運ぶことを意識しつつ固めるとよい。

固めパーツ

- 2A/5A

どちらもガードさせて有利で、これだけでもプレッシャーをかけられる。これらを繰り返すだけでも、早い暴れ以外は潰してくれる。

- 5B

ガードさせて五分で、発生・射程ともに良好。先端当てるように振るといい。

- 2B

ガードさせて有利。固めなおしにも使える重要なパーツ。

- 5B(2B)>ディレイ2C

暴れ・いれっぱを狩れる。固めなおしと対拵にしておくといい。5B>4Cが見づらいので、それを意識させても。

- 5Bor2B>ノーキャン5B

延々と5Bの先端を当てるように置くといやらしい。相手からすると相当鬱陶しい。

- 3C>AスラorA火

3Cの長いディレイ幅を生かしてヒット確認し、ガードされていたら火から固めなおしたり、Aスラでいれっぱ狩ったり。

避けなどに弱いので、浮遊や様子見も混ぜること。

固め継続

前進技に乏しいので、継続するためにはどうしてもダッシュに頼ることになる。
いい有利Fの取れる5Aや2Bから、暴れ潰しを警戒させつつ継続するのが主。
フルなのでビートは限られており、流れとしては

A攻撃 (2A・5A) > B攻撃 (5B・2B) > C攻撃 (2C>3Cor4C) > 必殺技 (Aスラ・火)

の順番。基本的に、右へ行くほど距離が離れる。
これを基本に、固まっているならAやBから固めなおし、暴れるようならBやCのディレイで潰す。
相手がバンカー狙いの様子なら隙間を開けたり、早めに必殺技に繋いで短い連携にするなど。
もちろん、固まっていれば低ダやジャンプから崩しに行くことができる。

Aスラからの展開

中央Aスラからの起き攻め

- Aスラ後、前歩きして密着程度の距離 + タイミング合わせる

垂直J + 前いれっぱで相手の裏にJCの持続を重ねる
するとJCのノックバックで、裏当てしつつも青子は表に着地する
ちなみにJC当てた後に j c すると青子が逆方向向くからJC > サンドリJCが可能。距離が若干遠いけど

- Aスラ後、その場で垂直HJ。前いれっぱで裏当てJC

タイミングとしては最速より気持ち遅め + キャラの起き上がり次第
こっちは裏当てしても表に落ちず、そのまま裏に落ちる。おそらく青子の落下速度とノックバックの関係で表裏が変わるのかと
この起き攻めの利点は落下が速いことから、リバサシールドカウンターも着地してガードできること
当てるのがFスタイルのJCだからJC + 後ろ2回で前ダッシュ仕込めばバクステにも最速で反応できる。リバサ昇竜なら2段Jや空バクステでコマンド逆にさせたりとか