

データ

- 重さ：1.00(中量級)
- 実質防御力：96(若干硬い)

有利不利

- ダイヤグラム
 - 4.5～5.0
- 若干不利
 - 牽制技の相性が悪く、こちらの技を潰されやすい
 - 牽制をヒットさせたときのリターンの差も大きい

立ち回り

- 牽制技の相性が悪いので相手に付き合わないことが大事
 - 常に一定以上の間合いを保ち、逃げ回っての奇襲や、相手の迂闊な行動を咎めていく
- こちらのリターンを上げるために常に朝凧を1つはストックしておきたい
 - 辛い相手は機動力が乏しいので、マップ・DOT等に注意しながら隙を見つけて、立ち回りの中でもドンドン朝凧の呼吸を使っていく
- 強化するのは龍刃がオススメ
 - 逆鱗も悪くない
- いかにもリスクを押さえるかがポイントになると思う
 - 相手のクセを読むのも大事
- 爆蹴系統は相手が反応のいい奴だとDステップ系統ですべて見てから潰される
 - 千里や通常百歩は控えめというか使わないほうがいいかも
 - FB百歩を出す場合は相手画面端やめり込むように出さないと潰される事が多い
 - 朝龍溜まってる時の2D 爆足も多様するとビッパーなどで取られる

近距離

- 相手GCガード中絶えず中段と下段とダッシュ三択がついて回ることを忘れずに
 - 相手が浮いた瞬間に近距離なら6P.中距離なら遠Sですぐ返せるように意識しよう
 - 袈歩という選択肢もあるが6Kフェイントもあるので安定はやはり打撃だろう
 - ダッシュも先に攻撃おけばこちらが有利
 - この辺の事をきっちり出来れば近距離ではかなり楽になるだろう
- GC始めの立ちKは6Pで返せる
 - が2K振られたら乙なので読み勝つ自信がある時だけに使うほうがよい

中距離

- 中距離は非常に厳しいので相手の間合いで戦わないことが大事
 - 立ちK先端や2HSを振ってくる距離
 - 前J最速逆鱗などで潰す事は出来る

- 相手の立ちKが届かない距離をキープし、様子を見る

遠距離

- この距離だと爆蹴系統はすべて見てからパイルやクロスで潰される
 - クロスはすべての爆蹴派生を潰せる
 - FB百歩でも光ったの見てからDステクロスで潰される
 - パイルはFB百歩.百歩.千里
- ミスして爆蹴出した場合は跳人FDで一応ガード可能

地対地

とにかく根気良くじっくり行く あせて攻めない
遠距離で前後移動でゲージ溜めたり、バツタで誘ったり、隙見て朝風溜めたり
そして相手が隙を見せたらダッシュから仕掛けていく
ワンパターンにならないように適度に奇襲を仕掛けるのも大事
上手く接近出来たら早めに崩しにかかる 考える暇を与えない
低ダJDも適度に使っていく

- 仕掛ける場合はダッシュ2Dが基本
 - 2Dは2HS以外には大体勝てる(立ちKには負けるっけ?)
- 2HSに対しては生逆鱗.特逆
 - 相手の立ちP.6Pなどに負けるが他にいい選択肢が無いので読めたら使っていく
 - 2HS読みFB百歩なら一方的に勝てる
- 低空ダッシュJHSには被歩
 - 安定して毎回取れるようなら問題ないが取れない人は出されない距離を保つのがいい

地対空

- 相手JHSが非常にやっかいでこれといって勝てる技が無い
 - 安易な飛び込みはしっかり被歩
- 真上高空からならJSもあり

エリアル後などで相手の落下を攻めるとき、J2Kで落下のタイミングと位置をずらされるのが地味に面倒
だけどJ2K連発してくるなら朝風溜めるのも面白い
リスク高いけど、これ読んで普通に落ちてきたら空投げ狙ったり...

空対空

相手は飛ばない ってことでまずありえない
こちら飛ばるときは逃げが多いだろうから、空中で刺し合うことは滅多にない
相手が飛ばるときは空投げ狙いが殆んどだろうから、JK・JPを置いておくのはいいかもしれない

J各種

- 相手の6P、2Sに勝てる選択が無い
立ちPの対空性能も高く、上から攻めるのはあまり賢いとは言えない。
- 対空のタイミングを外す形で出す特逆はあり
 - 相手に対応してくるまでは使えるが、やはり多用は出来ない

FB百歩

- それなりのリスクがあるがリターンのがでかいので使っていける時は使っていこう
- FB百歩は6Pに合わせられると一方的に負ける
 - 読まれてるとパイルやクロスにも一方的に負ける
- 2HS読みや相手の行動を先読みして使うのが主になる
 - 読み違えると当然6Pやパイルなどが待っている
- 遠距離で地対地だと振らないほうがよい

シーン別攻略

固められた時

JFDで逃げることを考える。
まずはFDで間合いを離す。
立ちKが届かなくなると相手の選択肢としては
「暴れ潰しやJ狩りにマップ・2HS・6HS」「再接近にダッシュ・マップフェイント・6HS」「様子見で各種Dステ・何もしない」などがある。
この距離になればジャンプで逃げるのは割と楽。暴れ潰しや、ジャンプ狩りに注意してジャンプして仕切りなおす。

暴れは悪い結果になる事が多いが、暴れるなら2D・逆鱗・FB百歩がいい。
6HSは見てからホチor6P。

被起き攻め

- Dステからイツトレイトと2Kの中下段二択
- 6K・2K・投げ・ダッシュを絡めたn択
- 当然だけど、中段読んだ時は被歩する事

起き攻め

相手の主なりバサ行動はDステ、バクステなど。
Dステが厄介で、こちらの攻撃を空かされるとターンを持っていかれるどころか手痛い反撃をくらうことも。

中下段を迫るより、表裏を迫る方がいい。
Dステ対策に6Kもあり。