

## データ

- 重さ : 0.98(中量級)
- 実質防御力 : 100(標準)

## 有利不利

- ダイヤグラム
  - 4.5 ~ 5.0
- 五分

## 立ち回り

- 相手のワンコンボが痛く、GBが溜まっている時は慎重に立ち回る
  - 牽制に合わせて上手に立ち回りたい
- 相手の機動力が貧しいので、隙があれば朝風をストックしたい
- 起き攻め6HS重ねは反撃を受けないのでやる事が無い時はこれで安定

### 近距離

- 相手の固めが強力なので、固めのパターンを読んで対処
  - 被歩のコマンド変更のため、立ちHS(C)コイン等の被歩が困難に
    - コインを出してきたら直ガーorスラバor被歩し相手の次の行動を見て、それに合わせる
- 前ステップに足払い、6Kに6P、6HSに被歩or特逆
  - HS空振りには見てから低空ダッシュJD
- キラージョーカーの追加により、GCからのKJ(FR)に引っ掛からないように注意したい

### 中距離

- 相手のほうが有利な距離なのでなるべく避けたい
  - 中距離での牽制は一方的に負けることが多いので相手の牽制に合わせて行動する

### 遠距離

- 隙を見て朝風を溜める
  - 相手は強力な6Pがあるので不用意な飛び込みは避けたい

## 地対地

- 相手の牽制に合わせて動く。爆蹴系は相手の2S(仕込みミス)、足払いに潰されやすいので読めたら特逆
  - 相手の前ステップを読んで低ダJD等も適度に使う

## 地対空

- 相手が飛び込んでくることはほとんどないが、JHSが見えたら被歩、ディバイン、KJの青等は直ガーで

## 空対地

- 相手の6Pがあるので不用意に飛び込まない
  - 飛び込むなら特逆等で対空のタイミングをずらす。めくりもあり。

## 空対空

- 相手が飛ぶことはないが相手のJSに無理に合わせないこと

# シーン別攻略

## 画面端で固められた時

GBが溜まらないようにFDを張って距離を離しHJFDで逃げる  
相手がHJD等で追ってくる場合はHJ後鷹急降下で着地後ダッシュ  
相手にゲージがあるときは低燕と足払いの2択があることを意識する。

一部の距離では低燕一択なので焦らず忘れずに。