

各種性能のいい技が多いスタンダードキャラ。

特筆すべきは対空性能で团长肘こと6P、あるいは2HSから軽く3割+ダウンを奪われる。

リーチの長い牽制が多く使い勝手のいい飛び道具もある為立ち回りはガン強。

ただし最大火力に欠ける為ジャム側はワンチャンスから一気に試合をひっくり返すことが可能。

飛び道具全般の弱体化で十分5分の相性！（My主観であります）

さぁスラッシュ時代からの鬱憤を晴らそうではないか！

立ち回り

ジャムの基本ではあるが近づかないと話しにならない。

が、安易に飛び込もうモノなら高性能肘で簡単に落とされるのは確定的に明らか。

地上からの攻めも2Sで止められお願い百歩もディッパーとカイ側には全て対応策あり。

なので出来る限りカイ側を絞らせない立ち回りを駆使する事。

今作カイ側の2S先端ヒットからディッパーがCHで無い限り繋がらないので地上からのガンダッシュ接近が一番リスクが低い。

遠S間合い外からプレッシャーを掛け、上からの飛び込み、FB百歩、差し合い等を意識させた上でのガンダッシュ2S、あるいは足払いで一気に入ターンを。

地対地

遠距離はお互いにする事が無い、安易なスタンに飛び込む、あるいは極朝凧というネタもあり。

中距離はカイの間合い...が、ここでの読み合いが勝負を分ける。

FD停止等で隙を作り差し込んでいく事、上記の通りガンダッシュはリターン大。

カイ側のHS、2Sに勝てる選択肢が少ないもののHSは空かした際の間隙が大きく、2Sは先端ヒット時はCHで無い限りリターンが極小。

スタン読んだらFB百歩で吹っ飛ばせ！

近距離はジャムの距離、6HS、2Sでの暴れ潰しメインで攻め込む。

セオリー通りでよし。

地対空

飛び込んでくるカイはあまりいないものの2HS対空が優秀。

相打ちでも拾える、ノーマルCH問わずに6HSに繋がるためコレを狙っていくのがいい。

普通にその他の対空も機能するので状況に合わせてどうぞ。

空対空

カイ側の空対空と比べリターン差がある為、朝凧がある場合以外あまり狙わないこと。

後飛びでのJSは優秀。でもこれも朝凧ないとリターン小。

あまり付き合う必要無いです。

空対地

ガン不利、正面からいったら全て落とされる。

中空からの特殊逆鱗、ヨウエイでのタイミングずらし、JHSでのめくりが選択肢になるものの狙いすぎない事、あくまで選択肢の一つとして意識させていくのが狙い。

安易にやるとホント痛い目見る。

飛び込む際はFD必須。

起き攻め

詐欺重ね安定。特にHJHSからの起き攻めは安定感が高い。

VT発生遅いから2P重ねも楽。有名かつ安いけど2K重ねもVT空かせるんで安定。

HSの2~3段目を重ねるのも有効。投げ間合いの外から重ねてもFDで離されない&VT空かせる。

その他

固め中の6KはN 1 4 6で比較的簡単にホチ可能。

練習しとくといいかも。。。

グリードセバーはホチチャンス、ホチ後はゲージや朝凧と相談して反撃を。

始動は遠S(CH)、最速千里がダメージ高も先端ホチ時限定。安定させるなら2HS始動から色々どうぞ。

グリードホチ後、最速6HSで地上カウンターに出来る