

立ち回り

基本待ち。普通感覚で牽制を振ると妖刺で飛ぶ、跳ぶではなく飛ぶ。
相手の攻撃を『見てから』切り返すのが大事な相手。発生勝ちあまり狙えない。
ホチフの精度が高ければかなり楽になるので要練習。
爆弾を扱うように丁寧に先を考えながら立ち回る事。
まずは立ちKや2Pで相手のガーキャンの癖を見るのも重要。
事故った時の火力（フーか量と6K）は半端無いのでとにかくリスクを抑えて戦う。

遠距離

読まれないよう百歩を撒く。梅の置き牽制である6K、2Sを吹っ飛ばせるためかなり行動抑止力が高い。
が、FD急停止サクラ仕込み等でガードされてしまうとサクラ確定なので振り方を覚えること。
逃げ気味なら朝凧を溜める。龍か逆かはお好みで極使って両方もありっちゃあり。（それぞれの効用考察は下で）
カバリはホチフできるように頑張る。少なくとも直ガバクステ。
低空ダッシュJSや切れ畳で飛び込んできたらタイミング合わせた2HSで。
JSは相打ちでも拾えるからゲージあれば試合が決まる。畳はホチもあり。
JHSはホチれ、無理なら空中直ガで。

中距離

梅の2S外で刺し合い。基本的に2Sは無視、勝てる選択肢は皆無、ただ当たっても安いんで気にしない。
梅側が2K、足払いで距離を詰めてくると思ったら2S先置き、読み勝てば4割。
但し梅6K、あるいはジャム2Sの間合い外から畳がきた場合は5割持ってかれるのである程度覚悟を決めて。
ジャム側の対策はホチフ1拓、遠Sでの発生勝ちでも勝てるもののリスクは上記の通り体力5割。
こちらとしてもホチフが決まれば5割確定、読み勝つ自信があるならどうぞ。
ただあまりにハイリスクなんでバクステで逃げて付き合わないのもよし。
ちなみにガトからのカバリは狙い目、上手く爆足朝龍やFB百歩で割り込む。
決まれば6割コース。
スズランで投げにきたらタイミングよく6HS、決まればこれまた5割コース。
素直に足払いも安定行動で悪くない。

近距離

妖刺、縛警戒。最速なら2Pですら吹っ飛ばされる。
K 6Pが妖刺空かせる、上手く組み込んで崩す。
自分のターンならとにかく投げ重視で。

青使ってダメージアップも位置によって使ってくる。

バクステ、バックダッシュ、逃げ畳を読んだらFBで吹っ飛ばせ！

相手の攻撃をこの距離でガードしてしまったら2K直ガ近Sホチフ、あるいは足払い畳ホチフからの割り込み狙い。

カバりに割り込むのも当然選択肢。

下手に暴れると6Kカウンターから酷い目に逢う。これ潰せる選択肢無いです、ハイ。

地対地

相性悪い。

置き遠S、2Sで梅下段は潰せるも6K、2HS、2Sはホチフ以外全て負ける。

発生勝ちできるものの畳も怖い。読み負ければ5割、但し勝てばこちらも最低4割は確定、お互いハイリスクハイリターン。

地対空

JHS、JS、JK、畳が強い

JS、JK、畳は遠Sで発生勝ちを狙うか2HSで。

JHSはホチフ、発生は遅いんで見てから取れる。

垂直か後ろJSでも落とせる、前ジャンプだと負けるんで注意。

空対空

横にいるならJKで色々落とせる、ただ梅側のJSが怖いんであんまり狙わなくても良いかも。

下にいるならJS安定。朝凧無いならリターン薄いんで無理して狙う必要ない。

空対地

基本的に妖刺で吹っ飛ばされるも色々和高リターンの選択肢有り。

めくりJHSからのコンボ、強気特逆はJHS等に妖刺を仕込んでいた場合カウンターから5割、着地際詐欺JPは妖刺通常喰らいからフルコン。

上手く虚を突けばリターン大きいので狙うのもあり、でも詐欺JP以外は大抵空投げ喰らう。

置き攻め

ジャンプからの3択が有効ガーキャンに十分注意してループさせていくのを重視で。

被起き攻め

畳を重ねてくることが多い。通常ガードが安定。

遅れて重ねてくる場合同時下段の心配が無いのでホチフから切り返してもいい。

低空妖斬？なにそれ？

その他小ネタ

- 置き攻めの際HSの二段目を重ねると妖刺、サクラを共に無効化できる。但し回り込まれたらテレテターもの。
- FB百歩にサクラを狙った相手に追加朝龍が刺さる。上手く誘えば6割ゲット。
- 朝凧は基本朝龍溜めも朝逆もなかなか使える。通常投げから3割弱程度のダメージを奪え更にダウンも取れるので悪くない選択肢
- 割り込みケンロー朝龍も中々のダメージソース。狙って行って損は無い。
- 6Kに対し低空龍が勝つ事が判明。6K、ダスト以外はすかつて仕切りなおしなので少し距離がある際の暴れとして超優秀