

・固め

2Aが発生4Fで3F有利なのでダッシュ2A x n > ダッシュ2Aしてるだけでも強い
ただそれだとシールドで割られたりすることが多いからB系統混ぜて的を絞らせないことが大事

5Bは5分だけ5B > 5Bで暴れ潰せたり出来る人はいればも狩れる相手からしたら困った状況が作れたりする
2Bは2F有利だからシンプルに2B止めも出来る

C系統はBE2Cがとにかく強い

ガードされてもjc可能な事を利用してBE2C > 低ダJAなどで固め継続なんて離れ技も・・・
もちろん分かれたら飛ばれるけどそもそも硬直自体が少なかったりバクステが強かったりでリスクは特に無い
BE2Cガードしたら立ちっぱな相手にはたまにBE2C > Aスラを混ぜて警戒させるといいかもしれない

・崩し

JA > dc > JAor着地2A
基本的な崩し

高めJA > JAor着地2A
極論これだけで十分なのでは？と思うほどに崩せる崩し

適当 > B昇竜IH > JAor着地2A
IHを絡めた崩し
ゲージMAX時限定だけど赤ゲージ回復しつつ見え辛い2択を迫れる優秀な崩し
一気に勝負を決めたい時にもどうぞ

適当 > A昇竜IH > JAJAorJA着地2Aor着地2A
かなり早い展開で上記のIH崩しより更に見え辛い択をかけることが出来る崩し
A昇竜がガードされるとIHタイミングが少し変わったりと難しい所もあるがその分覚えたときの恩恵はでかい