

特徴

- ・「誰だあんた」「大・天・空」のネタも相まって、散々なキャラだ。

飛び道具が無いいため遠距離戦は苦手。

優れた突進技が有る訳でもなく、中途半端なリーチや発生の速さと足の遅さが仇となって中距離戦もちょっと苦手。

かといって近距離でも頼りになる技が少なく、「得意か？」と聞かれると首を捻る。

極端に苦手なところは無いが、得意な間合いが無い。

しかしながら技の派生のレパートリーが非常に多く、攻めに入れば多彩な表情を見せる。

防御力の高さに物を言わせて、強引に懐に潜って行った方が良いかもしれない。

追い込まれても、チート級の必殺奥義があるので安心しよう。

立ち回り

- ・J強攻撃が強力で、リーチが長い上に相手の飛び道具を避けながら攻撃できるのが魅力的だ。

相手に接近しながらJ強攻撃を繰り返し、コンボへともっていこう。

- ・全体的に技の出が少し遅いので近距離では少し不利になりやすい。

接近戦に持ち込まれた場合は「トリスティ」を有効に使おう。

- ・遠く離れた場所からのアドモニティオ派生技は厳禁！

相手の懐に飛び込む際の移動速度が異常なほど遅く、隙だらけなので大きなミスへつながるぞ！

- ・コンボの締め方しだいで好きな間合いを取ることが出来るので、相手の性質を考えながら間合いを調整しよう。
- ・まず相手を浮かせることから始まる。

一旦浮かせてしまえば(JX)や(Z),(X),「ノクティス」,「パーケム」等の存在もあり、次々とコンボが入る。

- ・困った時はペルソナ・ノン・グラータ(V)

対策

このキャラを相手にする場合の攻略法
