

- 氷を敷いてシューティングorゲージ回復戦法

間違いなく嫌がられる。相手も飛び道具もちだと普通にアクションゲームにも見えてくる

- プラーを使うことで前作の相性悪いキャラにもきつくなることが少ない

飛び道具撒きつつダメを取ることが多い

中央で触れた後の崩しや攻め継続自体は弱め。代わりに端での圧力はそれなり
切り返しにゲージが必須だが、暴れは2A2Bが使い易い

CやHが相手を捕まえてから本領発揮するスタイルであるのに対して、中～遠距離戦がFの十八番である

そのため、接近するのに苦労するCやHの苦手とする牽制が優秀な相手にも、無理に近づかず対抗できるため比較的楽になることが多い

しかし、優秀な牽制・設置技と引き替えに火力・切り返し・崩し等は他のスタイルに比べ犠牲になってしまっているため、Cのようにワンチャンから逆転することは難しく、長所を生かした立ち回りが重要となる

牽制のみでは火力負けするので、ここぞという時には攻め込むことも必要、中距離での白兵戦もそこそこなせる性能を持っているので、逃げ切れないと悟った場合やチャンス時、固めを継続できるEXプレーが強気で打てる解放時などには積極的に仕掛けていこう

ダメージの底上げ・固め継続・切り返しと何かとゲージ依存なのでゲージ管理は非常に重要、設置して相手が攻めあぐねていたらゲージ溜をしておくとも相手動かすこともできて二度おいしい

弱点として機動力の低さがあるので、一度捕まると抜け出すまでが辛い、特にゲージが無い時は切り返し手段が無いので、1回のダウンからあっけなく崩される危険がある

いかに捕まらないように距離を取りつつ牽制や設置でダメージを取るかが腕の見せ所となるだろう

切り返しには発生保証のあるEXムシュが便利だが、無敵がないので瀕死の時は絶対に控えること、シールド同様投げに弱いのでそこは読み合い

牽制時の壁をはじめとして活躍する設置だが、それ自体が攻撃を受けた場合以外に白レンがダメージを受けるか地上ガードすると消えてしまうので、設置の上にいるときも頭上からの飛び込みや牽制に対する警戒はおろそかにしないように

真上を取られると対処することは難しいので、設置の上にいるときは地上ではなく空中からBEJCやプレーで牽制すると相手の飛び込みを事前に制限できて良い

CCからステージが狭くなり、要のプレーの硬直が増えたこともあって捕まりやすくなってしまった

今まで以上に慎重に相手との距離をマネジメントし、こちらの間合いを保つことが重要になるだろう