

Tips

ここでは各キャラに共通した遊び方のコツのような物を解説する予定です。
各キャラに共通する特定キャラへの対策や、初心者の方へのアドバイスや中級者の壁を崩すためのアドバイスをご記入ください。
FAQやシステムの項目が太ってきたので、移植作業をしてくれる人も募集しています。

編集される方へ

「開幕バリアバーストは被ダメージを1.5倍に増やしてしまう行為なので危険」
などなど、単なる用語解説に留まらぬ『Tips』としての記述をお願いいたします。

また、専門用語や俗称はこちらのページに追加をお願いいたします > [用語集](#)

目次

バリアバーストにご用心。

A+B+C+Dで発動できるバリアバーストは、相手のコンボに強引に割り込んで中断させることができる。
しかしバースト後は

- CT：DANGER状態となり、被ダメージ量が1.5倍に増える
- CS：ガードプライマーが半分になり、アイコンが一つ減る

どちらにせよ、**開幕早々に使ってよいものではない、**

ボタン全押しで発動するので暴発する人や、ギルティギアのサイクバーストに慣れていて発動させてしま
特にギルティギアに慣れた人ほど、リスクが無いシステムと勘違いして使ってしまいがちなので注意して

差し技と置き技について

差し技

発生が早い技が好ましい。
文字通り相手の技を出す前にこちらの攻撃を差し込む感覚。
発生遅い技なんざぶち殺せ。

置き技

持続が長い技が好ましい。
相手の突っ込んできそうなところにこちらの攻撃を置いておく。
するとあら不思議、不用意に攻撃してきた相手が逆にこっちの攻撃食らってますよ！

相手が飛んだのも確認しないで対空攻撃なんてするんじゃないです。
画面見ましょう、相手の位置見ましょう、相手の技の最大リーチを考えましょう、相手の空中行動を数えま
ジャンプの軌道に注意しましょう、キャラ毎の技の性質覚えましょう。
無闇に突っ込むのはやめましょう、相手の飛込みには壁を作るかすかしましょう。
潜られたら着地をずらしましょう、空ダの着地硬直はJ攻撃を出すことによって消しましょう。

投げ抜け仕込みバリガ

レバー4 + ABC同時押しで相手の投げがきた時は投げ抜け。打撃がきた時はバリガになる。
これを利用し、「攻撃が来る！」と思ったときに、ガード入力+ABC同時押ししておくで「ガード&投げぬけ」の同時入力が出来て安全。