

主な得意キャラ：しゃがみにダッシュストレートが当たる相手、響  
 主な苦手キャラ：しゃがみに立ち強Pが当たらない相手。

性能の高い技は攻撃位置が高いものが多い。  
 主力技がしゃがんで当たるキャラには滅法強い反面、当たらない相手には苦戦する。  
 しゃがんで待たれるとランや小ジャンプがないとかなり厳しい。NかKグルーブ推奨。

ギガトンをいかに生かすかが問題です。

## 通常技

は必殺技とスーパーコンボの両方で、はスーパーコンボのみでキャンセル可。×はキャンセル不可。

### 立ち

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル	
弱P					
中P	近				
	遠				
強P	近	1400	8/+1	遠距離版より少しリーチが短い代わりに威力が高く動作時間が少ない。	
	遠	1200	9/-3	主力技。リーチが長い。とにかくぶんぶん振りまわそう。ただし前転には注意。	×
弱K					
中K					
強K	近				
	遠		遠距離強Pがしゃがんで当たらない相手用。	×	

### しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			連打キャンセル可能	
中P			キャンセル可能なので近距離でのコンボに	
強P			対空に	
弱K			連打キャンセルができないので使わない	
中K				
強K				

### ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説
弱P	垂		
	斜		
中P	垂		
	斜		
強P	垂		4か6を押しながら出すと若干前後に動くことができる。
	斜		飛び込みに
弱K			
中K			
強K			飛び込みに

### 必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ダッシュストレート	4タメ6P			若干遠立強Pよりも打点が高く、遠立強Pがしゃがみに当たってもダッシュストレートは当たらないということがある
ダッシュアッパー	4タメ6K			打点が高く対空向き。しかし無敵はないので相手の昇りジャンプを潰すときに使う。
ダッシュグランドストレート	4タメ3P			下段技。相手はダウンする。近距離ならコンボとして使える。
ダッシュグランドアッパー	4タメ3K			ダッシュアッパーと似ているがこちらはヒットすると相手がダウンする
ターンパンチ	PPPorKKK押し続けて離す			10段階まである。全てのキャラのしゃがみにヒットする。
バッファローヘッドバット	2タメ8P			対空技。

### スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
クレイジーバッファロー	4タメ 646P(後Kで変化)			Kを押し続けると打点が高くなるだけで威力は変わらない

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
ギガトンブロー (LV3&MAX専用)	4タメ646K			突進技。非常に速く、コンボだけでなく割り込み、確定反撃にと非常に使える。ゲージはこちらに回そう。

## コンボ

- 屈弱P×3>ギガトンブロー

屈弱P×3の間にヒット確認。Pは押しっぱなしにすれば他の技が暴発しない。

- (J強K>) 屈強K>ギガトンブロー

屈強K>ギガトンはノーキャンセル。キャンセルすると威力が減る。