

主な得意キャラ：RCに対して逃げる手段に乏しいキャラなど
 主な苦手キャラ：バルログ、響など

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	600			
中P	1100			
強P	1600,1500		ごつつあんチョップ。打点が高く、めくり気味の飛びに対する対空として使える。出が若干遅いので、早めに出す。	
弱K	400		大銀杏でハメ殺す時に使える。投げの対の選択肢として、これからキャンセル頭突きを出す。ヒットすると攻めがループして嫌らしい。	
中K	近	500+700		
	遠	400+700	全体フレームが短いので素振りしてゲージをためる。	
強K	400+1200			

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	500			
中P	1000			
強P	1500		当たると転ぶ。	
弱K	300			
中K	400+700			
強K	1400			

ジャンプ

対空・対地・めくりなど必要なものはすべて揃っている。

技	ダメージ	発生	解説
弱P	700		
中P	1100,1100		空中戦のお供。上と横方向にかなり強いので、空対空として活躍する。

技	ダメージ	発生	解説
強P	1600		
弱K	600		
中K	1000		めくりに使う。
強K	1400		下に強いので、飛び込みに使う。何気に、小ジャンプから出すとかなり嫌らしい。

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
	6強K	1300			

必殺技

投げは発生/硬直時間+1F(判定の時間)

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
百裂張り手	P連打	(1発換算)弱500中・強400		基本は中で使い、当てると+7フレも有利。連続技、連携、RCを乗せて牽制にと使い勝手が良い。
スーパー頭突き	4タメ 6P	弱1600,1400,1100中 1600,1400強1700,1600		大でRCをかけて使う。そすこい。これを連発されてるだけで苦しいキャラもいる程強い技。RCが安定しない場合、対空には小頭突きを使うと安全。
スーパー百貫落とし	2タメ 8K	弱1200,1300中 1300,1400強1500,1500		
大銀杏投げ	レバー 1回転 P		3/14	通常投げと動作時間が変わらないため余裕があるときは常にこちらを使う。

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
鬼無双	4タメ 646P	(Lv1)3000(Lv2)4300(Lv3)5800		有利フレが大きいが至近距離でないとヒット数が減る。
大蛇砕き (LV3&MAX専用)	レバー2 回転P	6600		隙が1Fしかないため空ぶっても大丈夫。威力はマキのLv3鉄心崩と同値。

コンボ

スーパー頭突きガード時に反撃が確定するキャラと技

ガイル : ソニックハリケーン
 ダルシム : 立弱K
 バイソン : ギガトン
 バルログ : 屈中P
 ベガ : メガサイコクラッシャー
 キャミイ : LV3スピンドライブ
 ロレント : LV3テイクノープリズナー
 庵 : LV3八乙女(難)
 舞 : LV3水鳥の舞(難)
 ロック : LV3シャインナックル
 霸王丸 : 遠立中P
 響 : 弱中遠間にて斬る也