

主な得意キャラ：サガットに微有利か、その他機動力のないキャラ。
主な苦手キャラ：機動力のあるキャラ、背が低いキャラ。

遠立強K、蛇使いといったリーチの長い技を持ち、遠距離でのけん制が非常に性能がよく、地上戦が強い。
蛇使いはうまく使えば相手を近づかせず、特に遠立強Kは隙がかなり少なく回り込まれても投げで対処でき、ぎりぎりあたらない間合いでブンブン振っていく。

ジャンプが低くて落とされにくい上にJ中、強Kの判定が強いので飛び込みも強い。

早出しでめぐりぎみでも落とせるし通常技対空の性能もよい方。

必殺技はコマンド投げや中段、当て身、跳ね返し技など様々なものが揃っている。

超必殺技は強力な対空のギロチンとコマンド投げのドリル。この2つだけで単純な二択を迫ることも可能。

また山崎は前転が速いので前転からの二択を容易に仕掛けることもできるので前転のプレッシャーが大きい。

基本は強キャラで、稼働初期にはそういう声も上がっていたが、以下のような穴があるキャラである。

- ・地上戦が強いと言ってもサガットなどの上位陣には及ばない。
- ・動きが鈍くて相手の固めから抜け出しにくく、一気に距離を詰められる技もないのでバルログやロレントのような素早い相手を捕らえづらい。
- ・連続技に超必を組み込みにくいので火力は今一つ。
- ・強い技はあるが数が少ないため、動きが単調になりがち。
- ・ノーゲージ連続技でダウンを奪えない為、起き攻めラッシュが出来ない。

待ちに適した技が多いので基本的には中間距離で遠立強Kを振りつつ、相手の動きに対応していくように戦う。

相手に近づけたらギロチンとドリルの二択をはじめとした起き攻めに持っていく。

ゲージ依存の強いキャラなので2番手以降が良い。

おすすめグループはCグループ。

超必がダメージソースだがLv1 超必の性能がイマイチなので咄嗟にLv2 以上の超必が使える、逆キャンセルからのコンボもできるCグループが一番あっている。

通常技

は必殺技と超必殺技の両方で、は超必殺技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	近	400	3/+7	
	遠	300	4/+6	
中P	近	900	6/-6	
	遠	1000	7/-2	×
強P	近	1300	8/-4	
	遠	1100	8/+1	
弱K	近	500	5/+5	
	遠	500	8/+3	
中K		1000	9/0	×
強K	近	600+800	5/+2	/×
	遠	1300	10/+2	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	300	4/+4		
中P	1000	9/-3		×
強P	1200,900,700	5/-12	出始めの方が威力が高い。 持続が長いがキャンセルできるのは最初のほうだけで、振り切った部分はキャンセルできない。	
弱K	400	4/+4		
中K	800	5/+3		
強K	1300	8/-5		×

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説
弱P	600	6	
中P	900	5	
強P	1300	5	
弱K	垂	600	6
	斜	500	7
中K	800	6	
強K	1200	8	

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
ブッ刺し	6中P	1000	24/0	立った状態から拳骨を振り下ろす。他作品に比べリーチは短め。 中段だが、中段なら昇りJ強Kやヤキ入れがあるので必要ない。	×

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
裁きの匕首	623P	弱:1300 中:1400 強:500+1100	21/-2 26/-2 21/-2	ドスを抜いて斬りつける。強のみ斬りつけた後に突き刺す。弱と強は強攻撃からのみつながり、中はリーチが長い代わりに発生が遅く強攻撃のカウンターヒットからしかつながらない。 ダメージが大きく、ガードクラッシュ値も高め。ガードされても隙が少なく、遠距離強Pを出しやすい間合いに戻るため主に固めに使用する。
蛇使い	214P(溜め可)	弱:1100 中:1100 強:1100	18/-6 18/-6 18/-6	異常にリーチの長いパンチ。山崎の代名詞。 弱：ほぼ真上に出す。対空になりそうだが発生が遅いためまずならない。やや前に判定が出るのでめくりに対して使うにも微妙。 中：真っ直ぐ、最もリーチが長い。ライデンのみしゃがみ状態でも当たる。 強：斜め下。下段。連続技用。どれもガードされても反撃は受けにくい。外した時の隙は大きいので安易に振らないように。なお砂かけからキャンセルして連続技にできる(通称：砂蛇)。
蛇だまし	蛇使い中にK	-	0/-32	蛇使いを中断する。隙がそれなりにあるのでKOFのような隙消しにはならない。
サドマゾ	41236K	弱:1200 中:1300 強:1400	9/-2 9/-2 9/-2	上中段と必殺技(下段でも可)、ジョーのスライディングなど打点の高い下段を取る当て身。弱中強の順にダメージと当て身受付時間が長くなる。画面端でなら遠強Kやギロチンで追撃可能。 発生が遅いため先読み対空程度にしかならない。基本的には外した時の隙が比較的少ない弱を使う。
倍返し	236P	弱(拳):600 中(弾):1100 強(弾):1200	13/-30 13/-30 13/-30	飛び道具を吸収する返し技。弱は吸収してゲージを溜め、中強は赤い弾にして撃ち返す。発生が遅い(受け止め判定が出るのは26F~33F)ので早めに出さないと吸収する前に当たってしまうので注意。 安易に撃ち返しを多用すると、ジャンプや前転で弾をかわされたり、無敵時間の長い突進技の超必で抜けられたりして痛い目を見る。しかし吸収した場合のゲージ増加量も微々たる物なので、逆にあえて倍返しを出さずジャンプや前転、超必を誘って迎撃することもできるのでほどほどに出すのが良い。 一応腕を直接当てることもできるがダメージが全て600と低く、ヒットしても反撃確定など散々な性能。ギロチンを出さず場合に暴発しないように要注意。
ヤキ入れ	623K	弱:1100 中:1200 強:1300	30/-1 31/+2 32/+3	発生の遅い中段のかかと落とし。ヒット時強制ダウン。KOFと違い振り上げる足には攻撃判定がないため対空には全く使えない。出すならガードされても反撃されない強がいい。リーチが短いので出す状況がどうしても限定されてしまう。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
砂かけ	214K	弱:800 中:900 強:1000	11/-2 12/-2 13/-2	これ自体のダメージは低いが蛇使いでキャンセルできる。どれも弱攻撃から繋がり、ガードされても隙は少ないのでダメージの高い強を主に使う。連続技やゲージ溜めの主力。動作が短いので前キャンをかければローリスクな牽制にもなる。リーチが短いのが唯一の欠点。
爆弾パチキ	632146P	弱:2000 中:2100 強:2200	7/- 7/- 7/-	発生は早くないが投げ間合いはそこそこ広いコマンド投げ。弱 強の順に間合いが狭くなる分威力が上がるがダメージは通常投げと大差ない。(P投げ:1900、K投げ:2100) 間合いの広い弱をゲージがない時の崩しに用いる。コマンドの都合上前キャンはかけられない。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ギロチン	236236P	Lv1:2800 Lv2:4000 Lv3:6000	5/-15	LV2以上なら前からの飛び込みはほぼすべて落とす強力な対空技。ダメージも高い。横へのリーチが短いので連続技に組み込みにくいのが最大の難点。
ドリル	(63214) × 2+P	Lv1:2700 Lv2:4200 Lv3:5100		投げ。間合いは広めで、LV2以上から暗転後にジャンプで回避できなくなる。成立直後にパンチボタン連打で演出が4段階まで変化し段階に比例して威力が上がる。ダメージ数値は全て4段階目のもの。全Lvの出始めに無敵があるためリバサ割り込みに使える。これとギロチンの二択が山崎の最大のダメージ源。

連続技

- 屈弱P × 3 > 強砂かけ > 強蛇使い(下段)

基本コンボ。

- J強K > 屈中K (> 強砂かけ) > 強蛇使い(下段)

飛び込みからのコンボ。J強Kが遠いと強砂かけが入らないため、砂かけを入れられる間合いを覚える必要がある。

- J強K 屈中K LV2ギロチン 弱蛇使い or 逆キャンセルLV1ギロチン or 中裁き or 強砂かけ 中蛇使い

落としにくいJ強Kから入るので実用的。

あまり離れすぎているとすかるので注意。

中裁きはタイミングがシビアではあるが弱蛇使いを使うよりもダメージが上。

強砂かけ 中蛇使いは画面端限定で「このド素人が」の「と」を言い出したあたりで逆キャンすれば入る。タイミングは中裁きを入れるよりもシビア。

- LV2ドリル > LV1ギロチン or 強蛇使い(下段) or 中裁き

画面端付近でドリルを当てたときの追撃。

ギロチンは山崎の頭あたりにギロチンを当てた相手が落ちてきたくらいにだすとフルヒットする。
蛇使いは少しためておいて相手がダウン後追撃できる。