

主な得意キャラ：

主な苦手キャラ：ジャンプが軽く、めくりを狙えるキャラ

重ね当て命のキャラ。画面端に追い詰めると真骨頂を發揮する。

弱点は対空が強力なものがない、超必殺技が画面端だとろくにヒットしないため火力不足。という点。

この弱点を補えるAグローブが最適と思われる。次第点でゲージ常備で守りが堅いCグローブ、攻撃力アップの恩恵、ジャストにより中距離で分が悪い相手にも戦えるKグローブが挙げられる。

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				
中P	近			
	遠		硬直差で圧倒的に有利になれるが、しゃがみに当たらないキャラがいるのが難点。	
強P	近			
	遠			
弱K				
中K	近			
	遠			
強K	近			
	遠		リーチがあるが他キャラのものに比べると発生が遅く使いづらい。下ブロ崩しに使えるかも。判定はそこそこ強い。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		/+7F	ラッシュで多用する。連打も効くのでヒット確認超必まで狙える。	
中P				
強P			対空用。ただし判定が強くないので相打ち以下になることもある。	
弱K				
中K			主力技。下段で発生・リーチ・硬直差どれも良い。加えて判定もそこそこ強い。目押しでもう一回屈中Kに繋がる。	
強K				×

ジャンプ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P				
中P				
強P			空対空。屈強Pだけで対空が不安な場合これを上りで出すとよい。	
弱K				
中K				
強K				

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
くるぶし砕き	6中K			前進して足元を攻撃する下段技。奇襲に使えるがガードされると目も当てられない隙が生じるので相手の動きをよく見ながら使おう。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
重ね当て	236P			発生は遅いが当たった後硬直差で有利になれる飛び道具。飛びこみや回り込みを警戒しながら相手にばれない程度に適度に使う。主に発生の早い弱を使用する。立ちより姿勢が低いいためサガットの上タイガーを避けられる。また、意外と攻撃位置が高いため相手のジャンプし始めに当たることもある。
仰ぎ重ね当て	623P			暴発専門と思いきやヒット後空中ヒット時超重ね当てで追撃できたり、画面端だと飛び重ね当てが連続ヒットするためネタだけでは留まらない可能性を秘めている。しゃがみに当たらないのが難点。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
飛び重ね当て	空中で 236P			画面端で低空で出すのが主な使用用途。飛び防止にもなるため便利。ただし、射程距離が短い。
体崩し	63214P			コマンド投げ。これ単体で強攻撃並みのダメージを奪える上にヒット後追撃可能という高性能技。重ね当てで押されている相手にステップなどから使ったり、小技から使ったりする。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
超重ね当て	236236P			重ね当ての強化版。回り込みや避け以外ではまず避けられない。ガードさせれば硬直差で有利になる。割り込み・対空の他コンボにも使用する。弱点は画面端で使うとヒット数が激減すること。
心眼 蔓落とし	2362314P			当て身技。打撃技ならすべて取れる。持続が長く隙が少ないが暗転見ってから投げられる。割り込み・対空に使えるがガードさせても有利な超重ね当てにゲージを回した方がよい。

コンボ

- ・ [体崩し](#) > [屈中P](#) > [弱重ね当て](#)

基本。

- ・ [体崩し](#) > [屈強P](#) > [レベル2超重ね当て](#) > [逆キャン体崩し\(空振り\)](#)

Cグル専用。

レベル2超重ね当てを逆キャンすることによって若干威力が増える。

画面端だと威力が下がるので画面中央で。

立ち回り

弱重ね当てがメイン。前キャンがあれば発生の遅さをカバーでき、対空にも使用できる。

ここで回り込みの対策や対空をし、地道に画面端へと追い詰めていく。

ガードに固執する相手にはステップから体崩しを決めていきたい。

屈中Kは発生・硬直差に優れているので間合い内であれば重ね当てよりもリスクが少ないため積極的に使っていく。

画面端で攻めるときは無理に至近距離にいかず屈中Kが当たるぐらいの間合いにいる方が良い(画面端では超必殺技がコンボに使えないため至近距離にいるメリットが少ない)。

画面端での固め