

主な得意キャラ：
 主な苦手キャラ：

判定の強い通常技で牽制し、飛び込む機会を窺いめくりジャンプなどから接近し一気にたたみかけるキャラ。
 パイスと戦法が似ている部分があるが、パイスと比べ打撃重視であるなどの違いがある。
 攻撃力が低いためとにかく二択からダメージを取っていくのが主な戦法。
 意外と体力と気絶地が低く、座高も高いため後手に回らないようにしたい。

通常技

は必殺技と超必殺技の両方、 は超必殺技のみでキャンセル可能、×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	3F/+8F	使わない。しゃがみに当たらないのが痛い。	
	遠	4F/+7F	あまり使わない。適当に振っておくと相手の突進技を潰せるかも。	
中P	近	4F/+2F	しゃがみに当たらないので使わない。	
	遠	6F/+4F	しゃがみに当たらないのがリーチがそれなりに長い。相手の立ち技の先端に合わせれば判定勝ちできるかも。	
強P		8F/-8F	攻撃位置が高いため投げの暴発で出るとジャンプし始めの相手に当たる。一部のキャラのしゃがみに当たらないためオリコン時以外で使い道は見当たらない。	
弱K		5F/+2F	足元を攻撃するが使い道が見当たらない。	
中K	近	5F/-0F	飛び込みからの最大コンボや下プロ崩しに使う。	
	遠	7F/+1F	対空に使える。	
強K		11F/-1F	途中足元の判定が消えるので下段よけに使える。が、移動する特殊技の方を使うことがほとんど。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		3F/+7F	固めに使えるがダメージが弱Kと同じなので出番は少ない	
中P		5F/+5F	持続が長い。起き上がりに重ねたり、判定が強いため中距離でたまに振るとよい。	
強P		7F/+3F	発生が遅いため使い道は少ない。用途は確定反撃から超必まで繋げることぐらい。	
弱K		4F/+7F	前転止めやコンボ始動技。	
中K		6F/-2F	リーチが長めで判定もそれなりに強い。牽制の主力	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
強K		8F/-7F	差し返しに使える。リーチが中Kとあまり変わらないため牽制で振ることはあまりない。	

ジャンプ

紅丸はジャンプが垂直か斜めで技が変化することはない。

技	ダメージ	発生	解説
弱P		4F	肘。使い道が見当たらない。
中P		6F	弱Pとモーションが変わらない。使い道が見当たらない。
強P		4F	昇りジャンプの対空が主な使い道。リーチが短いのが難点。
弱K		4F	めくり性能が高い。主に飛び込みはこれ。
中K		7F	自分より高い位置を飛んでいる相手に使えるが発生が遅く紅丸のジャンプより高く飛ぶキャラが少ないため使う機会はあまりない。
強K		8F	遠い距離でも空対空や飛び込みに使える。小ジャンプからは主にこれ。

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
ジャックナイフキック	6中K		/-1F	接近手段としてたまに使う。	
ジャンピングソバット	6or4強K		/-1F	途中足元の判定が消える。牽制用。	
フライングドリル	ジャンプ2強K		/ヒット：+3F、ガード：+12F	急降下技。速度は遅めなので高い位置で出すと迎撃されやすい。接近手段として使用。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
雷靱拳	236P			飛び道具判定。発生が遅いが硬直差で有利になる技。空振ると危険なのでたまに連携で使うくらい。
雷靱拳・対空	623P			対地版に比べて発生が早く隙も少ないが、しゃがまれると当たらないという欠点を持つ。対空技としての使い道はなく、主にコンボ用。
居合蹴り	236K			弱と強で性能に差がある。弱は発生が早いガード後不利(-1F)のためコンボ用。強は発生が遅いがガード後有利(+5F)なので連携用。中はその中間。
反動三段蹴り	居合蹴り後28K			威力によって発生が変わらないので威力の高い強を使う。
真空片手駒	63214K			発生が遅くガード後かなり不利だが、削り能力は高いため、とどめの削り狙いの連携に使える。発生が遅いのが幸いして弱攻撃から連続ガードにならないため弱攻撃からの連携で出すと初段はどうしても相手はガードしなければならないのがいい。
スーパー稲妻キック	623K			予備動作中は全身無敵なので引きつけて出すことで対空に使える。ただし、相打ちになる場合がある。
紅丸コレダー	632146P			コマンド投げ。発生が遅く威力が低く投げ間合いも狭い。通常投げで投げ抜けされることが多かった場合のみこちらを使う。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
雷光拳	236236P	Lv1:400×5 Lv2:500×7 Lv3:500×10		飛び道具判定。弱攻撃から繋がる。LV3以上から判定が出た後も無敵なので対空・割り込みに使える。基本的にはコンボ用。しゃがみ強Kからも連続ヒットする
電撃スパーク	236236K	Lv1:2000 Lv2:- Lv3:-		コンボ・対空もしくは中距離で大技の隙への反撃。ガードされると目も当てられない隙ができる。
エレクトリックリッガー	6321463214P			コマンド投げ。間合いはLVが上がるごとに少し広くなる。ダメージには期待できないがLv1から暗転後回避不能のため連携だけでなくリバーサルでも使える。

基本コンボ

全グループ共通

- 屈弱K×n>居合蹴り>反動三段蹴り

距離が遠い(弱K先端当てぐらいの距離)と反動三段蹴りが当たらない、そうでなくても空振ることが多いため居合蹴りは発生の早い弱を使おう。

- 屈弱K×n>屈中K>電影スパーク

目押し、猶予1F。

- 屈強K以外>Lv1orLv3雷光拳>Lv1雷光拳

Lv1>Lv1はC・A・S・N、Lv3>Lv1はS・Nグループ限定。

Cグループ限定

- 屈強K>Lv2雷光拳>Lv1雷光拳or幻影スパーク

この場合は屈強Kでも可。
幻影スパークはタイミングを計る必要があるが、起き攻めに移行しやすい。

- 屈強K等>Lv2雷光拳>強雷靱拳・対空>Lv1雷光拳

端限定。