主な得意キャラ：いない。
主な苦手キャラ：ブランカ、サガットなど

カプエスで最弱キャラと言われているキャラ。
前キャンを駆使すれば、戦えないことは無い・・・というのは気のせい。そもそも前キャンに相性のいい技がない。
飛ばない飛び道具をはじめ、使いがってのよくない技が大半。ネタキャラになっている。

低空断空が突進技といった感じで意外と使えるが無駄に難易度が高い。
バックジャンプ空中挑発が全キャラ中最も低リスクで使えるためKグルーヴを怒らせやすいのが長所。

通常技

ほとんどの技が判定が弱い。
○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できる。×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		315		連打が利く	○
中P		840		リーチが短すぎてまったく使えない。	○
強P	近	1260		出が早く屈弱からつながる。密着でカウンターヒットした場合は強断空脚がつながる。	○
	遠	1365(先端1265)		判定は強いが、リーチが短い。先端は威力が低くスパキャンができない。	●
弱K		420			○
中K		525＋420			○/×
強K		1365			×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	315		連打キャンセル可能で5F有利。	○
中P	840		出は早いため弱Pからつながる。	○
強P	1155		頭上付近に攻撃判定はあるが、判定が弱い。	○
弱K	420		出は早い。	○
中K	840		リーチが短めだが発生はそこそこ。1F有利。キャンセルもできるため用途が多い。	○
強K	1260			●

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
弱P	630		弱Kよりも一応ダメージが高く、キャンセルできる。判定は並。	○
中P	945			
強P	1260			
弱K	525		判定が強い。低空でガードさせて即キャンセル断空脚で、一応攻めは継続できる。	○
中K	840		めくりを狙える。	
強K	1365		ダンのジャンプ攻撃の中では一番威力も高く、リーチもそこそこ。	×

必殺技

技	コマンド	弱/中/強	ダメージ	発生/硬直差	解説
我道拳	236P	弱	840		発生がリュウのより1F少ない！だが、隙が1F大きいため全体の時間は変わらない。あまり飛ばないが中距離なら牽制として使えるかも。
		中	945		
		強	1050		画面は半分チョイ飛ぶ。なんとか飛び道具して使えそう。
晃龍拳	623P	弱	1680		出始めに長い無敵時間がある！のはランダムで光ったときのみ。この状態の無敵時間は発生6Fに対し驚異の11F。 ただ、確率が低く光ってないと使い道がない。
		中	1785		
		強	1890		使い時はもちろん強を使おう。劣勢になったら光るのを期待してぶっぱ。

技	コマンド	弱/中/強	ダメージ	発生/硬直差	解説
断空脚	214K(空中可)	弱	1050		地上版存在意義なし。 空中版は低空で出すと意外と移動しそれなりに使える。画面端もしくわめくった状態でオリコンの出だしになる。
		中	1575(640+735)		立中以外の密着中攻撃から一応つながる。低空後ろが結構速くて逃げれる。
		強	2205(840+735+640)		ダメージは高い。バイソンや本田、ブランカなど一部のキャラ密着強Pからつながる。それ以外のキャラもカウンターヒットでつながる。相手の技後の隙に忘れてはいけない。空中版も弱Pや弱Kなどからキャンセルできる。斜空中版は移動距離が非常に長くルガールのダークスマッシュやギースの疾風拳なども先読みでつぶせる。
前転挑発	236S				ゲージなし最強の挑発。
後転挑発	214S				開幕に使って相手の性格を見極めよう。

スーパーコンボ

技	コマンド	{LV1/LV2/LV3}	ダメージ	硬直差	解説
震空我道拳	236236P	LV1	2310		ダンの中で一番リーチがある超必。LV1については逆キャンで出すのに一番適している。
		LV2	3360		この後は逆キャンでもう一度真空我道か密着なら晃龍拳か弱断空脚。
		LV3	4935		発生まで無敵でしかも本田のスーパー頭突きに反撃できる。なにげに画面端だとこのあとカスあたりだが無頼拳が入る。NかSでLV1まだあったら出すべきかな。

技	コマンド	{LV1/LV2/LV3}	ダメージ	硬直差	解説
晃龍烈火	23623K	LV1	2730		全く進まないため使えないただのスキ作り技。空気がやばくなったときにわざと連続技に入れてミスって笑いを起こそう。屈弱P＞立弱Kでやると発生までは安定感さえも醸し出す完璧なコンボに見えて、スカる。LV3たまってたらこれを挑発伝説でやるとなおよし。
		LV2	3990		Cグルーヴならこっから逆キャンに繋ごう。真空我道や端だったら上り弱断空＞LV1無頼拳など。
		LV3	5880		ダンだからと言って馬鹿に出来ない超必。発生まで無敵なため割り込みにも使える上に他の乱舞昇龍と違って3回も飛ばないため安定してダメージが奪える。しかも結構進むため、コンボからでも十分使える。
必勝無頼拳	214214K	LV1	2940		リーチ皆無で最後飛ぶだけの隙つくり。一応LV3我道や低空弱中断空からつながることを覚えておこう。
		LV2	4305		発生まで無敵(?)。であるため相手が起き攻めに技を置いてきたら出して逆キャンでつなげよう。終りが2烈火と似てるので繋ぎ方も同じような感じで。
		LV3	6195		発生まで無敵で申し訳ないダメージと酷く短いリーチ。めくり中K＞立近強Pで当てるとギリギリ全段Hitする。ダンの大事な超必なため使えたら格好いい。スカるとかなりのスキつくりなためぶっぱは禁物。
挑発伝説(LV1以上全ゲージ消費)	236236S	/			LV1さえ溜まってたら使えるスパコン。でもLV3扱い。素晴らしいスパコン。暗転で一瞬のすごいプレッシャーも味あわせられる上に最初に気合いの入った「行くぞオラァ!!」まるでダメージの高いスパコン並の威圧感。一応スパキャンも効くあたりがいい。どうせ変なスパコンぷっぱでスキをつくるくらいだったらこのスパコン使え。

コンボ

- 屈弱Px2＞屈弱K＞我道拳or震空我道拳

繋ぎが遅いと屈弱K＞我道拳がコンボにならないので注意。
締めが我道拳の場合、間違っても画面端で使わないように。反撃食らいます。

戦法

まともに戦っても勝つのは厳しい。
最低でもゲージがないと無理なのでとりあえずゲージ溜めでLV2以上は確保しておこう。
バックジャンプ低空断空脚連発が効率がよい。
近づいたら投げをメインに。