

主な得意キャラ：ザンギエフなど  
 主な苦手キャラ：リーチの長いキャラ？(響・ダルシム)

座高が高い・・・という点を除けば  
 主人公キャラクラスの体力・気絶値・ラン速度を持ち  
 距離が離れ、反撃の少ない超必、有利の取れる小技でのラッシュカの高さや  
 火力・爆発力自体も高く、通常技の牽制も長いため地味に優秀なイーグル。

しかしその実、長い牽制技の際は大きく、  
 また当たった後も大幅に不利になってしまうため  
 ジャストを取られたりするとキツイ。  
 また本キャラ自体がクセのあるため、使用率の低い不遇のキャラ。

## 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				
中P				/×
強P	近			
	遠			
弱K				
中K				
強K	近			
	遠			

### しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			連打キャンセル可能	
中P				/×
強P			対空。	
弱K				
中K			目押しで立中Kに繋がる(猶予1F)一応キャミィの立ち強K等も潰せるが、超必が繋がらないので、牽制に使える程度なのが残念	
強K				×

## ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説
弱P			
中P			
強P			空対空に
弱K			
中K			
強K			飛び込みはこれで

## 必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
マンチェスターブラック	214P			
カンタベリーブルー	236P(タメ可)			
オックスフォードレッド	41236K			中、強はガードされると
リバプールホワイト	214K			
セントアンドリュースグリーン	623P			

## スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
マンチェスターゴールド	214214P			
ユニオンジャックプラチナム	236236P			

## コンボ

- 屈弱K > 屈弱P > 屈弱P > ユニオンジャックプラチナム

下段からの超必コンボ。屈弱Kから屈弱Pの繋ぎは猶予1Fだがコンボ中に確認が可能。間違ってもユニオンジャックプラチナムまで出してしまうても距離があくので反撃はうけづらい。  
一部キャラ(キャミなど)の立ちには屈弱Kを挟むとスカルなので屈弱P3発で代用する。(ナコルルなどにはあたる)