

牽制

主力技はK・遠S・2S・HS・2HS・JHS、
中でも注目は、判定強化によって使いやすくなったJHS。
ガンガン振ってCHを狙えば、補正無しのループで大ダメージ。
発生自体はやや遅めなので、一定パターンで出していると
読まれやすいので注意。
K・遠S・2Sは、リーチを生かして相手の間合外から撫でるように出す。
強判定の技を置かれると負けやすいので、的を絞らせないように。
特に遠Sを空振った時の際は致命的なので、振る場面を考えよう。
HS系は判定を活かした暴れ潰しに。
発生は遅いが出し切れればまず負けなし。

近距離

基本的に投げと打撃の2択で崩す。
特にKは投げ無敵が付いているので、
2P>遅めKor投げだけで単純な2択が成立する。
HSでの暴れ潰しも狙い所。

中距離

ここではメイの牽制が届き、相手の牽制が直接届かないような間合いを指す。
上記の通りリーチの長い通常技で触っていく。
相手がそれを嫌って技を置いてくるなら更にHSを先置きしたり、横ミサ等で潰す。
空中から攻めてくるようならバックJHS先端当てを合わせていく。
高さや速度によっては6PやHSによる対空も十分に機能する。
また、攻め手としてはJSによる飛び込みがとても優秀。
下への判定がガン強なので、何となく重ねていっても迎撃されにくい。
全キャラ中でもトップクラスの飛び込み技。
2段ジャンプ等でタイミングを外しつつJSで飛び込むのは基本。
そこからJC、レスティブ、着地固め等へつなく。
この間合いは、全て接近への布石だと思っていいたい。

遠距離

相手キャラによって動き方が変わる。
テスタやヴェノム等、遠距離で遊ばせてはいけないタイプには接近する必要があるし、
ポチヨ等懐に飛び込みづらいタイプには 拍手を敷いてじっくり様子見するのもよい。
接近には縦横ミサが非常に優秀だが、ゲージと相談して使うこと。
せっかく近づいてもダメージを奪う為のゲージが無ければリターンは薄い。