

前進する技が多いため固め易い。
BE6Bによる下段とBE6Cによる中段を使いながらラッシュするのが基本。
BE6B>下段 とするとファジーしてる相手に有効。

5Aと2Aは発生が早いため始動に便利。
2Bはリーチが長く、ガードさせた後の状況も良い。
5Bは前進しながら攻撃する。ただし攻撃判定がかなり上部なので遠目では振れない。BE5Bで前進距離が伸び、しゃがんでいる相手にも当たる。
2Cはスライディングなので固め直しも狙える。
5Cは少し前進しながらのリーチ長めの攻撃でほどほどに便利。
6Bも前進技。こちらは打点についての難点はない。
6Cは若干前進するがその後に通常技でキャンセルがかからないため注意。

BE6Cを狙いすぎると入れっぱされてしんどいので、基本は溜め時間の少し短いBE6Bを使って二択かけてる気にさせる。
攻撃密度が濃いためRBからの固め直しもほどほどに通る。
ただし低空ダッシュは遅いので通りづらい。その割に期待値も小さいため固め直しは計画的に。起き攻めに低空ダッシュJBを使っていくのはあり。

- 2A × nから...

5B...前進する上連続ヒットもするため安定な入れ込みとして使える。ヒット確認してコンボへ。
2B...前進しないためその後の繋ぎに難有。場合によってはNGな選択肢。
6B...前進するため及第点。BEからの崩し狙いも有り。
5C...一応連続ヒットはするため、多く刻みすぎた場合はこちらから2Cに。
2C...前進距離が特に長いため非常に選択肢としては有効。
6C...その後の通常技キャンセルがきかないためBEでの崩しメイン？

- 前進技>ディレイ5A

密着とは言わないが相手の近くで五分状況を作り出せる。
5Aの硬化差がわからないのはなんとも言えないが読み合いを作ることができる。