

地上戦

遠距離では、レプコン設置が牽制や、こちらに有利な状況の下で相手に接近するための手段として有効。

ただし、相手が接近しようとしてる時に使うと下手したらフルコンくらうので注意が必要。

飛び込んできそうな相手には相殺判定があるBE6Bかレプコンによるアルク設置。

相手がBE6Bの先端だとちょっと届かない位置（中距離）にいる場合はBE6Bで、それより遠い場合はアルク設置が良いと思われる。

中距離は地上ダッシュ5A 6Aがジャンプ狩りにとても優秀でヒット確認も比較的しやすい。地上でヒットしたらダブルワンツーコンボで起き攻めorエアリアル

対空には裏周りして5Bを使うのがベストだが、そんなことをさせてくれる相手はあまりいない。

地上対地上の近距離戦で自分が攻めている場合はとにかく固めて暴れ潰しをするか、投げるか等をして倒しきるつもりでいく。

逆に固められている場合は、相手がちょっと離れた時（固めが途切れそうな）にEx横カットをすることでこちらが有利になる場合がある。

Ex縦カットも有効だが、一度シールドされただけで消えるので使うときには（当たり前かもしれないが）注意が必要。

空中戦

相変わらず置きJCが良い。昇りJAも今回のバージョンでも使っていい。

J2Bは着地ずらし、暴れ潰し等に使っていい。空中避けをしてからJ2B等をやるのもいい。ただし使いすぎは禁物。

JBはめくり性能があるので低空ダッシュから強いが、次のVer.でめくり削除が決定されているらしい。