

これだけキャラ数が多いと、どのキャラがどういう動きをするのが使ってみるのもしんどいと思いますので、各キャラのタイプとグルーブごとの強いキャラと何が強いのかを載せます。

- 波動昇龍系

[リュウ](#)
[ケン](#)
[サガット](#)

- ガン攻め

中距離～近距離タイプ

[春麗](#)
[ブランカ](#)
[M.バizon](#)
[キム](#)
[藤堂龍白](#)
[キャミィ](#)
[ルガール](#)
[ユリ](#)
[イーグル](#)

近距離ラッシュタイプ

[さくら](#)
[モリガン](#)
[京](#)
[庵](#)
[リョウ](#)
[ギース](#)
[ナコルル](#)
[ジョー](#)
[豪鬼](#)
[ロック](#)
[テリー](#)
[恭介](#)

- 空中主体

[ユン](#)
[バルログ](#)
[舞](#)
[ダン](#)

- 逃げ

[ロレント](#)
[マキ](#)

- 待ち

[ガイル](#)
[エドモンド本田](#)
[山崎](#)
[響](#)
[ベガ](#)
[ダルシム](#)

- 投げ

[ザンギエフ](#)
[ライデン](#)
[バース](#)

Cグループなキャラ達

主にサガット、ブランカと後一体(本田、ガイル、ケンなど)を通称してCアレと呼んだりする。

主に先鋒

- [エドモンド本田](#)

RCの恩恵をとにかく受けたキャラ。
基本待ちスタイルだがステップからの攻めがかなり強い。

- [ガイル](#)

ソニックブームの性能がよく、安定してどのキャラにも対抗できる。
空中投げの性能がよく、基本的にぶっぱも強いのでLV2以上スパコン常備で戦えるCが強い。

- [バルログ](#)

空中ガードが非常に心強く、Cでもその潜在能力は高い。
Aグループでダメージの低いオリコンに代わって対空などに使えるスパコンがある。

- [リュウ](#)

基本的な技の性能がよい、真空波動の威力の低さを逆キャンでカバーできる。

- [さくら](#)

スパコンにオリコンほど高威力で削りなどの使い勝手のいいものはないものの、基本性能は高い。

- [庵](#)

Nと比べるともう一步距離がほしいキャラだが安定感もあって強い。

主に中堅

- [ケン](#)

ゲージ常備爆発力のあるCグループケン。
RC鉈の使い勝手がかなりよい。

- [春麗](#)

ゲージ常備で高威力、高性能な鳳翼扇が撃てるのが強い。
空中ガードなどで守りの春麗。

- [バイス](#)

ステップからの投げ技が強く、RCとの相性もよい。

- [キム](#)

画面端でだが永久コンボができ、機動力も高い。

- [ギース](#)

LV3常備で常にデッドリーのプレッシャーで攻めたてるのが強く、対空の悩みもRCダブル烈風でカバーできる。

- [山崎](#)

元から守りに適した技が多い上、チキンガードで堅く立ち回れる。前転も高性能。
ゲージ依存度が高いので主に中堅以降。

主に大将

- [サガット](#)

このゲームを代表する最強とされるキャラであり、基本的なCでも活躍できる。
レベル2超必と逆キャンのダメージ効率の高さが強い。

どこでも、または2箇所

- ブランカ

サガットと同じく代表的な強キャラ、RCを完備していること、攻守共に強い、主に先鋒か大将。

- ロレント

基本性能がよく空中での制圧能力が非常に高い、空中ガードにより空中での安定感がさらに堅い、反撃を受けないガーキャン攻撃の使い勝手がよくゲージ効率により使っていける。

- ルガール

このゲームでAベガ、Kギース、K京に並ぶ破壊力を誇るCルガール、強いゲージ依存を考慮して、主に先鋒以外でゲージのある状態で臨みたい。

- 響

ステップRC水月が非常に強い、またゲージ常備状態でいつでも当て身 死を恐れぬ心也を狙えるのでLV3貯まっている時にプレッシャーがある、ゲージ依存度が高いので主に中堅以降。

- 京

RC荒咬みも強くLV2だけで脅威の爆発力を持つ。

- キャミィ

基本性能が高いので強いが、前転の使い時も少なく攻撃力・防御力が、共にKキャミィに比べてもろい。

- 藤堂龍白

崩し能力が高く、ゲージも使って戦える。

- ライデン

逆キャンのダメージ効率が良いが、ダメージを与えることに対してのゲージ依存度が高いので主に中堅以降。

- マキ

疾駆け、逆疾駆け、八艘脚などの技を要しての機動力及びゲージ回収能力が高く、空中ガードを所持していることにより、空中戦にさらに磨きがかかる、驚異的なダメージをもつLv3鉄心崩や空中でも用いることが出来るコマ投げ超必の戯天狗も持ち、ゲージをストック出来るCグルとは相性が良い。

Aグループなキャラ達

主にブランカ、ベガと後一体(主にさくら、バルログ、響)を通称してAアレと呼んだりする、主にブランカが大将でブランカが先鋒に出る時はベガが大将という流れができています。

主に先鋒

- さくら

RCとの相性、オリコンの性能がよく、ガードしていてもガリガリ削れるオリコンを持つキャラ、ゲージ貯め能力もよい。

- バルログ

基本的な能力が非常に高く、どのキャラに対しても五分以上の戦いができる、RCとの相性が非常によい。

- 響

今は使い手が減ったがAを代表するキャラの一角、オリコンをガードされても崩す手段が多い。

オリコン中は中段、めくり、投げでガードを崩し、K投げからオリコンも確定し、強い。

- [京](#)

対ガード用なオリコンである鬼連ができるキャラ。

- [庵](#)

京に同じく鬼連ができる。

- [ケン](#)

お手軽なオリコンを持っているキャラ。RC鉈が強いのでゲージが無い時の立ち回りも問題無い。問題はブランカとの悪い相性。

- [アテナ](#)

コマ投げからオリコンが確定し、そのまま端まで持っていける。強判定の屈強Pがあり牽制合戦でも引けを取らない。

- [豪鬼](#)

確定発動が可能。

- [藤堂龍白](#)

端に追い詰めての抜けれない固めが非常に強くゲージをガンガン貯めれる。
RCコマ投げの性能もよく、吸える。破壊力のあるオリコンも持つ。

- [エドモンド本田](#)

RCの性能が高く、ゲージのない先鋒ではかなりの脅威になる。
大蛇砕きがなく、オリコンも強力なものが少ないためCグルやNグルに比べるといまひとつ破壊力に欠ける。

主に中堅

- [ベガ](#)

このゲームで破壊力ナンバー1を誇るオリコンを持つキャラ。
発動ポイントが非常に多く、ダメージがある。
端でニープレスにひっかかるだけでオリコンまでついてくる。

主に大将

- [ブランカ](#)

このゲームで最強とされるキャラ。
あまり目立たないスパコンもオリコンなら使い勝手もよく、地上戦、空中戦、共に非常に強い。
端でや場合によって中央でRC電撃にひっかかるだけでオリコンまでついてくる。
ゲージ貯め能力が非常によく、強い立ち回りでレシオ2で先鋒に添われ相手の先鋒から中堅を有無を言わずに圧殺する戦法もしばしばある。

どこでも、または2箇所

- [ロレント](#)

表裏がわかりづらいオリコンはかなり強力。
機動力を生かして逃げながらゲージを回収でき、立ち回りも強い。

Pグルーヴなキャラ達

主にサガット、キャミィ、京を通称してPアレと呼んだりする。
ゲージに左右されにくいキャラやLV3スパコンが重要なキャラに合う。

主に先鋒

- [京](#)

Pとしては悩みだった先鋒でも仕事ができる。
ブロッキングとの相性が非常によい。

- ロレント

基本的な性能がよく空中での制圧能力が非常に高い。
空中ブロッキングの存在が非常に大きく相手の対空にリスクを負わせることができる。
また、ゲージがLV3しかほぼ使わないためゲージ面の不安も少ない。

- ブランカ

タメキャラはBLと相性がよいとは言えないが、長いリーチ、速い飛びによりBL後相手にリスクを負わせることができる。

- バルログ

ブランカと同じくタメキャラだが、長いリーチ、速い飛びにBLが磨きをかける。

主に中堅

- ギース

ブロッキングからデッドリーのコンボがついてくるのは凶悪。
ゲージがない時にためることが難しいのが悩み。

主に大将

- サガット

Pでもその高性能は健在。

- キャミイ

高性能を活かし、ステップの移動距離も長い。

どこでも、または2箇所

- ザンギエフ

差し合いも強く、対空も強い。

Sグループなキャラ達

主にサガット、リュウと後一体(テリー、紅丸など)を通称してSアレと呼んだりする。
ガードされても問題ないLV1スパコンを持っているキャラが合う。
ゲージに左右されないのがキャラ相性などで順番を決める。

- リュウ

ランラッシュ、Pカウンター攻撃が強く、ゲージMAX時と点滅後は差し込み屈中Kから真空波動拳が強い。

- テリー

ローリスクハイリターンのパスターウルフの存在が大きい。
点滅時パスターウルフヒット後はパワーゲイザーで追撃しダメージを奪っていく。

- 春麗

ランラッシュ、Pカウンター攻撃が強く、ゲージMAX時と点滅後は鳳翼扇が強い。

- サガット

ランラッシュ、Pカウンター攻撃が強く、ゲージMAX時と点滅後は差し込み屈中Kや、屈強Pから下キャノンが強い。

- 藤堂龍白

心眼 蔓落とすと相性が良い上、点滅後は超重ね当ての連発が脅威的。

- 紅丸

LV1でも発生が早く全身無敵のついた投げのスパコンを持っていることにより点滅時は常に2択がかかるのが強い。

- リョウ

ノーゲージ時でも強い小J強Kと、霸王翔吼拳の存在がデカイ。
ゲージMAX時や点滅時なら龍虎乱舞で割り込みが利く。

- ユリ

兄にはない強力な横押しがある。ラッシュも強力な上、兄より無敵が若干長い霸王翔吼拳がある

- ライデン

ピカピカライデン。
「残りに何を入れるか困ったとき、ライデンを入れておけば問題ない」との名言で知られる。
冗談は抜きで反撃の少ないクレイジートレインと超必投げの2択は脅威。
避け攻撃の性能も悪くない

- ザンギエフ

ライデンと似ているがコチラはダウン時や避け時に発生が速く
投げ間合いが広いFABとエアリアルで迫っていける。

Nグループなキャラ達

主にサガット、ブランカと後一体(春麗、豪鬼、庵など)を通称してNアレと呼んだりする。

主に先鋒

- ブランカ

落とすことがほぼ不可能な小ジャンプが非常に強い。
RCもあって、ゲージのない立ち回りでは一番凶悪なブランカで主に先鋒として機能する。

- 庵

ランによってローリングへの反撃が確定となる。
またランによって相手を確実にダウン状態にさせ、前転を重ねて表裏わからなくさせる起き攻めが凶悪。
小ジャンプとの相性もよい。
スパコンは使わなくてもよいので先鋒に置くと心強い。

- バルログ

小ジャンプがかなり強い。
性能のいいRCも健在。

- リュウ

ランラッシュが強く、豪鬼に同じくガーキャン移動でローリングへの反撃が可能となる。

- ロレント

反撃を受けないガーキャン攻撃の使い勝手がよくゲージ効率により使っていける。
小ジャンプにより攻めのレパートリーが増える。

- エドモンド本田

RCの恩恵に加えて、J強Kのリーチが長く小Jとの組み合わせも強い。
パワーMAXからの大蛇碎きの破壊力が凄まじいためMAX発動しているだけで相当のプレッシャーをかけれる。
ステップからの多彩な攻めができないことがネック。

主に中堅

- 春麗

ゲージ常備でLV1でも高威力、高性能な鳳翼扇が撃てる。
ラン、小ジャンプの恩恵も受けていて、攻めの春麗。

- モリガン

ランがあることで奇襲をかけられ、チェーンダークネスが狙いやすい。

RC投げもある。

主に大将

- サガット

小ジャンプとの相性も非常によく、性能のいい前転もある。

どこでも、または2箇所

- 豪鬼

二択を迫れるキャラ。

発動していなくてもゲージを2個ストックしているだけで相手にプレッシャーを与えることができる。

悩みだったブランカへのローリングの反撃がガーキャン移動で可能となる。

ゲージ依存が非常に強いので中堅以降にシフトしたいが、自身のゲージ回収の効率は逆に優れているため、先鋒でも仕事ができる。

- ケン

RC・基本性能が、共に高く評価される。

基本先鋒か中堅となる。

- 響

RC水月などが強く、Kでなくても十分な評価がある。

- ザンギエフ

RCにより無敵状態で近づいてくる投げも凶悪で対空の幅も広がる。

ランでスクリュウの広い間合いを利用して奇襲をかければランとの相性も悪くなく、小ジャンプにより牽制も強く、豪鬼に同じく

発動で起き上がりの二択を迫れるのでプレッシャーを与えられる。

なかなか狙いにくいスパコンを好きな時に発動して狙えるのも魅力の一つ。

- ライデン

GC攻撃からのスパコンや起き上がりの発動二択などでダメージの奪い方が多彩。

ゲージを使うだけ使うキャラなので中堅以降か。

- キャミィ

基本性能が高いので強いが、前転の使い時も少なく攻撃力・防御力が、共にKキャミィに比べても弱い。

- マキ

機動力が高く、ゲージ貯め能力も優れていてLV3鉄心崩のダメージが半端ないのでMAX発動していると脅威がある。

- さくら

単純にRCとの相性が良い。

オリコンほど使い勝手の良いスパコンがないのが悩み。

- 舞

Kグルに比べ脆いが、小ジャンプの性能の良く、速いジャンプから攻めていける。

Kグルーヴなキャラ達

主にサガット、キャミィと後一体(ブランカ、響、ギースなど)を通称してKアレと呼んだりする。

ゲージに左右されないのがキャラ相性などで順番を決める。

- サガット

前キャンの恩恵を受けないキャラなので単純にKで強い。

性能のいい小ジャンプも強い。

言ったら悪いが、すかしジャンプ生レイドなどの強い行動が、ゲージを気にすることなく使える。

- キャミイ

ブランカ、サガットは他グループでも強キャラとして目立っているがKのキャミイは一味違う。
低い攻撃力・防御力が、共に怒りシステムによって補える。
苦手キャラがないに等しく、怒ったら止められない。
性能がかなりいいことからKで最強との声も多い。

- 響

他の大将キャラとの相性がよく、技の性能がかなりよい。
さらに欠点である技の大きい隙をムーミンガードでフォローできる。

- ブランカ

Nに同じく落とせない小ジャンプがかなり強い。
サガットと同じように起き上がり表裏ダイレクトなどの強い行動がゲージを気にすることなく使える。

- ギース

このゲームでAベガ、Cルガール、K京に並ぶ破壊力を誇るKギース。
ガードクラッシュとスタン能力が非常に高く、強い。

- 舞

落とせない小ジャンプの性能が非常に高く、怒ってから小ジャンプの上下がかなり強い。

- 京

このゲームでAベガ、Cルガール、Kギースに並ぶ破壊力を誇るK京。
ダウンした相手への追撃までフルコンが決まればかなりの高ダメージを弾き出す。
サガットなどの一部でかいキャラへの起き攻めが強化される小Jもかなり強く、強い起き攻めを迫れるダウンを抜けにくいK投げ
などでもループできる。

- ナコルル

怒りシステムで低い攻撃力・防御力を、素早いランと小Jで短いリーチを共にカバーできる。
有利時間の長い通常技や小Jでまわりつき、最終的にはシチカブを撃ち込むのが狙い。

- ロック

真空投げなどでスパコンの入れ方が多彩。
ムーミンガードにより当て身の間なども隠せる。

- ザンギエフ

単にジャストの恩恵を受けているキャラ。
スパコン単品でも脅威のダメージを誇る。

- ライデン

ザンギエフと同じく単にジャストの恩恵を受けているキャラ。
二択を迫れるスパコンが強い。

- リュウ

RCの恩恵をあまり受けていないので単に基本性能でKでいける。

- モリガン

単にランがある。
怒りでチェーンダークネスのダメージがさらにアップ。

- リョウ

気軽にぶっぱなせる霸王翔吼拳。舞・ブラ並みに落とすににくい小J強Kを持つ。
ノれば気絶も狙え火力も高いので、戦法で荒らすのに最適。
リーチが短い+隙のでかさをJDでカバー出来るのでかなりのK向き。高い火力、防御力も強化される

- テリー

高いガークラ能力と、全キャラ中段をもってるKテリー

弱い対空面をJDでカバー出来る。また、気軽にぶっぱなせるバスターウルフもポイントが高い。