

主な得意キャラ：本田、ダルシム等
 主な苦手キャラ：庵に微不利か

通常技

は必殺技とスーパーコンボの両方、はスーパーコンボのみでキャンセル可能、×はキャンセル不可。

立ち

バルログは距離によって技が変化することはない。

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		4F/	バルログの攻撃では最速レベル。座高76以下のしゃがみには当たらない。	
中P			爪に喰らい判定が無く、隙も少ない。ジャンプ防止用。座高63以下のしゃがみにスかる。	×
強P		10F/	発生が10Fと遅い。当てても8F不利だが、リーチは非常に長い。スからないように注意。	×
弱K		4F/	全キャラのしゃがみに当たる上に4F有利。連携やコンボのお供、立弱K>ローリングでの暴れも強い。	
中K			持続を重ねれば5F有利。まあ趣味技。足払い系を潰しやすい。	
強K		5F/	発生5Fで持続も長く、対空性能も良好。出始めはキャンセルできるので屈弱Kからの連携や、コンボにも使える。強Pと違って必殺でキャンセル可なので投げ化けにバックスラッシュを仕込むことができる。	

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			屈弱PKや立弱PKに繋がる。コンボや前転処理のお供。	
中P		5F/	メイン牽制。細かい刺し返しなどはコレで。JDや、めり込みに注意。判定が激弱で屈弱P連打などで大抵潰されるので注意。	
強P		6F/	メイン牽制その2。屈中Pより微妙にリーチが短く隙がデカいが、ジャンプ防止や垂直ジャンプの対空に使える。中Pと同じく判定が激弱。	
弱K			勿論下段。スカシ下段などで立弱Kや立ち強Kに連携させる。	
中K		6F/	メイン牽制その3。屈中Pより近場の間合いではコレを多用。コンボのお供。	
強K		9F/	メイン牽制その4。自分から刺しに行く時は必ず先端当てで。細心の注意が必要。	

ジャンプ

バルログは弱K以外は斜めか垂直で技が変化することはない。

技	ダメージ	発生	解説
弱P			オリコンに使う程度。
中P			横と斜め下に強いので、空対空に使える。斜めに長いので、地上の相手にも使える。
強P			空対空や飛び込みに使える他、レバー入力で出すことで自動的に空中投げになる。
弱K	垂		使わない。
	斜		攻撃判定が鋭いので飛び込みに使える。
中K			横に少し強い。研究すれば使い道があるのかも・・・？
強K			こちらも空対空や地上の相手に使える他、空中投げにもなる。

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ローリングクリスタルフラッシュ	4タメ6P			主力技。コンボ、削りとして使える。ガードされてもほとんどスキはない。
スカイハイクロー	2タメ8P後P			壁に跳ねた後相手に向かって突進する。ヒット、ガードを問わず反撃されるので使わない。
フライングバルセロナアタック	2タメ8K後P			空中で制御することができ、裏表が分かりにくい。
イズナドロップ	2タメ8K後相手の近くで8以外P			相手を投げる。通常技対空をされても一方的に勝てたりする。
スカーレットテラー	1タメ6K			
バックスラッシュ	PPP			
ショートバックスラッシュ	KKK			回避技。バックスラッシュよりも移動距離が短いがスキが少ない。

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
フライングバルセロナスペシャル	1タメ319K後P			

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
ローリングイズナド ロップ	1タメ319K後相手 近くで8以外P			
スカーレットミラー ジュ	4タメ646K			割り込みやコンボに。
レッドインパクト (LV3&MAX専用)	(ツメあり時)4タメ 646P			爪がないと出すことができない。発生、リーチが長く、コンボに使える。

基本コンボ

全グループ共通コンボ

- ジャンプ強P>屈弱P>強ローリングクリスタルフラッシュ

基本その1、ダメージ3082。

コツはジャンプ直後に溜めを開始、そして屈弱Pのヒットポーズの終わり際をキャンセルするとできる。前転処理には屈弱P>ローリングが便利。

密着の起き攻めやスカシ屈弱Kからは 屈弱K>立弱K>ローリング とすれば良い。

注意点

ジャンプ強Pを少し高めに当てないと、強ローリングの初段がスかる(連続ヒット or ガードにならない)。それさえ気をつければ、ガードされてもお構いなしに出せる連携となる (Nグルのガーキャン前転に注意)。小さなキャラには、ジャンプ強P>強Korスライディングで妥協するのも大事。

- ジャンプ強P>屈中K>強スカーレットテラー

基本その2。

標準体型以上のキャラ(リュウやケン)には、その1のコンボより安定する。屈中Kを屈弱Pにすれば、より安定しやすい。

これもジャンプ強Pの打点や距離に注意。

- ジャンプ強P>屈中K>レッドインパクト

爪あり時専用、かなりの高威力。

立状態の相手には安定して入るが、座高67未満のキャラのしゃがみ状態には入らない。大体でいいので、座高情報は覚える必要あり。

- 屈弱K>立弱K>レッドインパクト

爪あり時専用、ダメージ6383

コツはレッドのコマンドを早く入力。

- 屈弱K>立弱P×1~2>レッドインパクト

主にすかしジャンプから。

座高77以上のキャラにはしゃがんでいても当てることができる。

Cグルーヴ限定コンボ

- LV2スカーレットミラージュ>強スカーレットテラー

画面端付近限定ではあるが、LV2ミラージュ自体は画面中央でも対空に使える(その場合はテラーは入らない)、ブツパをガードした後や、前転処理、対空など用途は多岐に亘る。前転処理の場合は屈強Pや屈中Pなどからキャンセルすれば良い。

小ネタ

バルログの攻撃力はプレイヤー使用時99.75%。
ある程度攻撃を受けると爪や仮面を落とす。1ヒットにつき1ずつ耐久値が減っていき、耐久値が0になると落とす。耐久値はランダムで、8ヒット目で落とすこともあれば10数ヒットしないと落とさないこともある。
要はロレントのコンボ食らうと大抵爪落とす。仮面の方が耐久値が高い。
爪が取れると爪使う技の攻撃力が下がる。
仮面が取れると被ダメージが125%になる。

立ち回り

屈中P、屈中K、屈強P、屈強Kを駆使し、遠くから一方的に突っつく。
全て先端を当てるように心掛けると良い。
無理に近づくのは自滅の元、終始近寄られないように戦うべきだろう。

対空は立強K、屈強P、ジャンプ強P、ジャンプ強K、ジャンプ中P、各種空中投げ、そして大テラー。
ゲージがあればレッドインパクトやLV2以上のミラージュ。
めくられても1タメ34PorKで、振り向いてスパコンを出せる。

難しいが、振り向きテラーは1タメ4Kで出る。

ガーキャンに関して

特に高性能というわけでは無いが、ヒットした場合はジャンプかスカシ下段の選択を迫れる。
また、近距離が弱いバルログはできるだけガーキャンで切り返すことが重要。

上級テクニックになってくるが、**詐欺飛び**というテクニックを使う事で相手のリバーサル(発生の早すぎる技には不可)を封じつつ一方的に仕掛ける事が可能。

グルーヴ考察

適しているのはCかAだと思われる。
次点でN。

発生の早いインパクトでの確定ダメージや、LV2対空、ガーキャン攻撃、空中ガードで固く立ち回れるCグルーヴ、万能なオリコンのあるAグルーヴ、ガードされてもローリング連発等で嫌がらせ。小ジャンプやスカシ小足、ランからの牽制が強力なNグルーヴ。

C=A>N>その他、といったところ。