

主な得意キャラ：リュウ・テリー等の大抵の主人公キャラ、ギース他  
 主な苦手キャラ：バルログ、さくら、ロレント、響、本田など

このゲームの強い部分が凝縮されたようなキャラ。Mr.カブエス。  
 大将シフトは勿論の事、先鋒に置かれる大抵の主人公格のキャラ(リュウ、テリー等)にも有利を取れる為、先鋒で一気に暴れる事も出来る恐ろしいキャラ。  
 動きは遅いが地上戦に適した技が多く、対空手段も豊富、屈弱Kからのコンボなどやれることが多い。  
 高性能な技を多く持ち、取捨選択を豊富に行えるため、プレイヤーの能力により強さがかなり左右される。結果、個性が出やすく使用する人が多い。  
 どのグループで使用しても性能に大きな差は無く比較的安定している。

## 通常技

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

## 立ち

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル	
弱P	500	3/+6	発生/硬直ともに優れる技。目押しで他の全ての弱攻撃に繋がる(中攻撃は屈中P以外可能)。ダメージも高い。ただし座高65以下のしゃがみには当たらない。		
中P	1100	5/-7	あまり使用しない技。連携程度に。		
強P	近	1300,1100	5/-13	主に最大ダメージのコンボ用として使う。	, ×
	遠	1600	7/-4	発生・威力・リーチ共に優れる技。座高76以下のしゃがみに当たらないので使いづらいが、しゃがみにあたるキャラにはジャンプ防止にもなって使える。相手の立ち技に差し返して上キャノンまで繋がられる。食らい判定は意外と大きく拳の先端付近までである。	
弱K	200+400	6/-1	リーチもあり隙が少ないため比較的ローリスクな技。2段目の発生は8F。	/ ×	
中K	400+900	6/-12	メイン牽制技。隙が大きいがかなりリーチが長い。遠距離での飛び防止技として活躍する。2段目の発生は9F。	/ ×	
強K	500+1300	7/-7	2段目は全キャラのしゃがみに当たらない。2段目の発生は10Fなので対空として使う場合素早い反応が必要。	/ ×	

## しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	400	6/+3	発生・硬直ともにしゃがみ弱Kに負けるため用途のない技。	
中P	1000	7/+4	発生が遅いが中攻撃では唯一有利Fの取れる技。起き攻めの重ねなどに。	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
強P	1500	8/+2	発生・威力・硬直・リーチ共に優れる技。立ち強Pより少しリーチが短い。メイン牽制技。食らい判定は意外と大きく拳の先端付近までであることに注意。先端が当たっても相手に隙に差し返し下キャノンが入る。	
弱K	400	4/+5	近距離での下段。1F猶予の目押しで同じ技に連続ヒットさせることが可能。ここからヒット確認でコンボへ。	
中K	1000	5/-2	下段で発生も速い。	
強K	1500	8/-7	威力がしゃがみ強Pと同じなので遠い距離でゲージがないときの反撃にはこれでダウンを奪う。	

## ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説
弱P	600	5	使わない。
中P	1100	5	真上の対空に使える・・・かもしれないが基本使わない。
強P	1600	7	空対空で使用できるが攻撃位置が高いため基本昇りで出す。
弱K	600	6	めくり性能が高い。
中K	1000	7	横にリーチが長いのでバックジャンプで様子見につついてみる程度で基本は使わない。
強K	1400	6	空対空にもなり、主力の飛び。リーチが長いこととサガットのジャンプがあまり前に進まないこともあって先端当てしやすく対空されづらいのが長所。

## 必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
タイガーショット	236P	800~1000	10/44~46	弱中強の順に威力と弾速が上がるが、硬直も長くなる。
グランドタイガーショット	236K	700~900	12/45~47	弱中強の順に威力と弾速が上がるが、硬直も長くなる。相手によってはRCを混ぜて中距離にも使える。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
タイガー アッパー カット	623P	1800,900/1900,900/700+50 0+400+200*2	4/-35,-43, -35	弱中は発生と同時に、全身無敵 が消えるので割り込みで。強は 7F目まで、全身無敵が持続する ため対空にも重宝する。
タイガーク ラッシュ	623K	400+1100/500+1200/600+13 00	7,6,5/-10, -12,-15	弱中強で飛ぶ高さが変わる。コ ンボは基本弱か中で。一瞬で画 面半分移動するので奇襲で着 地に投げとアッパーカットの 二択ができるかもしれない。

## スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
タイガーキャ ノン	236236P	2500/3900/5200	8/-5,-2, +1	対空や立ち強Pからのコンボに。
グランドタイ ガーキャノン	214214P	2300/3500/4800	9/-2,+1, +4	割り込み、しゃがみ強Pからのコンボに。
タイガージェ ノサイド	23623K	3300/4500/6600	8/-27, -35,-34	威力は高いが全段当たりづらいため、コンボ に組み込むと威力が下がるのが難点。対空・ 割り込みで。
タイガーレイ ド	214214K	2700/4000/5700	8/-7,-2, -4	初段は下段。LV2以上は暗転前に相手が立ち ガードしていた場合自動的にヒットする。コ ンボだけでなく隙も少ないため割り込み にも使える。

## コンボ

屈中Kをはさむコンボは安定しないので基本使わない。

例えば屈弱K>立弱P>立弱P>屈中K>タイガーキャノンといったコンボは他が安定しない内はしかたないが  
できるだけ他で代用する。

基本コンボができれば後は余裕があれば覚えるといった感じでいいです。

- 立弱P×2>強タイガーアッパーカット

めくりから狙う基本コンボ

- 屈弱K>立弱P>中タイガークラッシュ(強タイガーアッパーカット)

すかし飛びから下段を突いたり、相手の前転を屈弱Kで止めて(立ち食らい)狙う基本コンボ。  
距離によって使い分ける。

中タイガークラッシュの場合、3発目にもう一発立弱Pを当てても入るが

この場合、相手がしゃがんでいるとかす当たりになって反撃をもらいかねないのでしゃがんでいる時は立中Pや屈中Kで代用する  
などした方がよい。

本田はクラッシュがかす当たりしやすいがアパカは離れても当たりやすいのでアパカを。

屈弱K×2>弱タイガーアッパーカットor弱タイガークラッシュorタイガーレイド

0~3ゲージ

ダメージ：ゲージなし:2700 Lv.3:6500

立弱Pが当たらない相手への基本コンボ、2F目押し(1F猶予)。

相手が怒ってる時やゲージがある時、アパカまで絶対安定で入れる自信がない場合は止める。

・ 立弱P(屈弱K)>立弱P>屈弱K>タイガーレイド

安定の基本コンボ、

めくりから積極的に、

立弱Pは座高66ドット未満の相手に当たらない、

・ 立弱P>屈中K>グランドタイガーキャノン

屈中Kを使う基本コンボ、

ほぼ近距離で立弱Pがささった時に、

・ 屈弱K>立弱P>タイガーレイド

LV2以上タイガーレイド安定、

屈中Kをはさむより練習で安定、

3発目の屈弱Kが届かないくらいの距離の時に、

・ 近立強P>強タイガーアッパーカット

ダメージ:3291

ノンゲージ時の最大反撃、

相手がビヨリ時にはジャンプ強Kからこれに入る、

相手がサガット、ライデン、チャン、ルガルル、山崎の時には身長の高さからジャンプ強Pが入り、そっちの方がダメージがでかいので強Pから入る、

・ 屈強P(屈中K)>グランドタイガーキャノン

1~3ゲージ

ダメージ：LV3だと6300

中距離で隙を見せた相手やガードクラッシュから狙う、基本コンボ、

屈強Pが当たらない位置でもキャノンのコマンドを入れておくと動いた相手にヒット 自動でキャンセル、といったテクニックもあります。

ただ、距離が遠いと連続ヒットしない場合がありますので注意、

・ 遠立強P>タイガーキャノン

1~3ゲージ

ダメージ：LV3だと6800

中距離で隙を見せた相手にさし返しやガードクラッシュから、ダウン回避をランから狙う、立ち状態の相手限定、

・ LV2タイガーレイド>逆キャンセル強タイガーアッパーカットor中タイガーアッパーカット(LV1タイガーキャノン)

Cサガットの基本、

基本的にゲージ回復できる強タイガーアッパーカットでしめる、

ダメージ的には強より中の方が高い、

タイガーレイドまでの流れは上記参考、

## 対空

・ 強タイガーアッパーカット

無敵昇龍なので積極的に

・ 屈強P

手前の飛びに

- 立強K

早い段階で飛びが見えた時

- J強KorJ強P

特殊ガード対策など。

下に判定が突き出ているジャンプ攻撃をされるとアパカで落としにくいからコレもあり。  
打点によって使い分ける。

- LV3タイガーキャノンorLV2タイガーキャノン逆キャンセル強タイガーアッパーカット

スパコン対空。

Cグリーブのみさらに逆キャンセルで。

## 起き攻めでの行動

特に座高が低いキャラに対してこれといって強い起き攻めはないサガット。

基本はガークラを狙っていくキャラなので起き攻めもガードさせてよい。

少しでもダメージを奪いたい起き攻めを攻略。

普通のコンボを狙いに行く行動や投げなどは全キャラ共通なので省く。

- めくりJ弱Kを重ねる

相手の真上に重ねるようにすると表か裏かわかりづらい。

めくりの後は立弱Por屈弱Kからコンボに行くか投げ。

- 屈強Pを重ねる

持続と判定にすぐれた屈強Pを重ねて固める。

目的はガードさせてガークラを狙いに行くこと。

- すかしめくりジャンプ>屈弱K>立弱P>中タイガークラッシュ(弱タイガーアッパーカット)

めくり飛びでめくり弱Kと思わせておいて下段を狙う。

- 弱タイガークラッシュをのせる

ダウン中の相手に弱タイガークラッシュをのせて表裏を迫る。

また、画面端P投げ後などに弱タイガークラッシュで2P裏回りができる。

- 屈弱K>投げ

特に起き攻めがおいしくないと感じた時混ぜるとかなり有効。

- 屈中P

持続に優れた屈中Pを重ね、ヒット確認ノーキャンセルアッパーカットなどが入る。

- 屈中P>立弱P(屈弱K)>弱タイガークラッシュ(弱タイガーアッパーカット)

あまり使えないが一応記載。

屈中P>立弱P(屈弱K)の目押しは要練習。

本田などに弱タイガーアッパーカットを。

## 連携

- 弱攻撃×1~2>立中P>強グランドタイガーショット

基本的な連携。

- 屈強P>立ち中P>強グランドタイガーショット

起き攻めで重ねた屈強Pからの連携。

屈強Pでカウンターヒットがとれると立中Pがつながる。

- 弱攻撃×3>屈中K>強グランドタイガーショット

かなり割り込まれやすいのでたまにしか使えない。  
逆に屈中K後グラウンドを撃たず、割り込もうとする相手を待つのもあり。

## 相手ダウン回避時の追い討ちリスト

アパカやクラッシュ、投げなどの技を当ててもダウン回避をしてくる奴には、このセットプレイが効果的！

- ・ 強アパカ > 前転orラン > デヨキャンノン

うまくいけば体力ごっそり奪える。しかし、相手がダウン回避しなかった場合、密着起き責めできない

- ・ 強アパカ > 前大ジャンプ強K

相手がダウン回避しなかった場合でも普通に起き攻めできる

- ・ 小技×2 > 弱クラッシュ > ラン立強P上キャンノン

ちょっと難しいけど、狙う価値あり。

- ・ P投げ > 強タイガーショットor上キャンノン

基本、お互い端に居ても当たる。

- ・ ガードキャンセル攻撃 > 立中Kor強タイガーショットor上キャンノン

ガーキャン攻撃の当たる位置や相手キャラの違いで当たったり当たらなかったり。覚えといて損は無い。

## ガードクラッシュさせた後

立弱P > 立強P > 弱アパカとガードさせればガードゲージをゴッソリ削ることができ、クラッシュ点減していなくても割ることが可能。

割る技によってその後の行動で叩き込めるダメージが異なるため [コチラ](#) を参考にしてもらいたい。

## キャラ対策

- ・ サガット同キャラ戦

- ・ ロレント

飛びを最優先に処理すること。

アパカで落とそうと思っても先読みくらいの気持ちで入力しないとジャンプ中Pと相打ちになったり変に対空とろうとしてヒットしてしまってそのままコンボにいかれることもある。

飛び込みのジャンプ中Pは下方向に強いが、横から斜め上には強くないし、バックジャンプ強Kをバラまいて常にアパカを入力しておく。

スカウタージャンプが空でかち合ったら強K、強Pで追撃、着地に合わせてのスカウタージャンプは入力しておいたアパカで追撃というふうに。

そしてスライディングにリスクを負わせる方法を考えること。

小ジャンプがあるグルーヴなら小ジャンプ強Kでいいが、Cグルーヴの場合はスライディングのきそうなポイントに前ジャンプや前転など、多少はリスクを背負わなくてはならない。

ロレントの得意間合いはスライディングが当たるか当たらないかの間合いで、そこからは前転も届きにくい間合いなので、強気に飛び道具を撃つのもアリ。ただし先読みスカウタージャンプには要注意。

遠い間合いでは上タイガーが有効。

ロレント側のゲージ貯めを妨害できる。

端に追い詰めたときに使ってくるメコンデルタエスケイプは、リスクを負わせないと延々と逃げ回られてしまうので、まずは最優先に対策すべき。

3~4キャラ分ぐらい離れた間合いで、垂直ジャンプ強Pをロレントの三角飛び直後に当たるように出そう。  
バックジャンプ中に三角飛び後の攻撃を空中ガードすれば着地に反撃可能。  
遠距離からも一点読みでタイガーキャノンで迎撃可能。

スティンガーは後転直後に出してくる場合が多い。  
スライディングの当たらない間合いでは常にタイガーキャノンを撃つ意識をしておくといい。

端でのリバサ前キャンスカウタージャンプを出させてすかし投げが有効。  
投げがヒットしなくても暴発の近距離強Pがスカウタージャンプの前キャン無敵が切れたところに引っかかる。

### ・ さくら

地上戦で安易に下デヨを振らない。  
ヒットしにくく簡単に立強Kで反撃されてしまうので。  
刺し合いは主に立中Kを使うが、ガークラには持って行きづらいので最低限程度に。  
その分の意識を対空に向け、飛びは必ずアパカキャノンで落とす。  
差し込み強Kが図々しいようならたまに置き上デヨにキャノンを仕込んでだまらせる。  
前キャン強春風脚はタイミングを合わせた垂直ジャンプで最大反撃。  
ただし、垂直ジャンプは先出し行動なので、若干リスクが高い。  
中・強春風脚を確認 > 前転 > デヨキャノンもいい。

さくらの屈強P対空はジャンプ強Kで相打ちダメージ勝ち(先端当ての場合)。  
ただし狙いすぎると踏み込み屈強P、オリコンやLV2真空波動拳で落とされるので注意。  
バックジャンプ桜華脚でのゲージ溜めには上タイガーで抑止。

### ・ バルログ

さくら戦と同じく簡単にさし返されてしまうような技の振り方をしない。  
かといって待っていても埒があかないので多少強引にでも攻めるべき。  
ジャンプ強Kはバルログ側の屈強Pと相打ちでダメージ勝ちできる。  
飛び込みが非常に早いのでアパカやキャノンのコマンドをバルログが飛びそうなポイントに仕込んでおこう。  
前キャンクリスタルを中間距離で出してくる相手にはコマンド仕込み 見てからアパカやキャノンで反撃。

### ・ 響

Cグルーヴの場合はむやみに飛ばない、前転しないことが大事。  
横押しで押していき、小ジャンプがあれば小ジャンプで強引に切り込んでもいいが、やりすぎて見え見えだと対空で落とされる。  
基本的には遠間にて斬る也の外的間合いから踏み込んで立中K、更にもう一步踏み込んで屈強Pなどでガークラを狙っていく。  
起き攻めは前キャン近寄りて逃げようとする事が多いので、重ねP投げ キャンセルLV1タイガーキャノン決め撃ちを主体に、  
屈弱Kと投げで二択を仕掛けていく。  
近距離の響側の飛び込みはさっさと前転で逃げる。  
遠間にて斬る也を先端間合い以外で食らった場合は、LV3タイガーキャノンで反撃可能。

### ・ キャミイ

地上戦で押そうとしてもなかなか難しいので、  
前のめりになったところを一撃系のセットプレイで一気に殺す作戦で行くほうが結果がやすい。  
スパイラルアローの出掛かりを下タイガーと立弱Kで潰せるので適当にばらまき、キャミイの動きを封じつつ読み合いをする。  
キャノンスパイクをガードした時の反撃はちょっと歩いて上デヨ上キャノン。  
その他立ち回りのポイントとして

- ・ 下タイガーで飛ばせてアパカで落として起き攻めで一気に殺す。
- ・ 立強Kをある程度差し込ませてどこかで上デヨ置きにキャノンを仕込んで殺す。
- ・ 立強Kにドンビシャで飛びをあわせてそのままジャンプ強K > 屈中K > レイド。

など。

### ・ エドモンド本田

地上戦は諦めること、少しでも付き合うそぶりを見せれば頭突きが飛んでくる。  
基本はバックジャンプで、間合いを離すことに重点を置く。  
遠距離の間合いにいけたら下タイガー。簡単に前転でかわされてしまうが、  
これの繰り返しだけでもこちら側が一方的にゲージが溜まるので重要。  
下タイガーを前キャン頭突きで抜けられることを想定して常にタイガーの硬直にアパカを仕込んでおく。  
前キャン張り手は直前の行動を見て垂直ジャンプでかわし、硬直中にジャンプ強K > 立強P > キャノン。  
中間距離でRCグランドタイガーショットを混ぜるのも使えるのでたまに混ぜる。  
転ばされて起き上がりに前キャン大銀杏で攻められた場合、相手が甘ければリバサ投げで返せるが、弱の大銀杏を投げ間合い外か

ら重ねられた場合投げでは返せないので注意。

### ・ 春麗

立弱Kを当てていき、飛びそうなポイントでは立中K先端あても有効。  
遠距離では上タイガーを撃つ。  
バックステップでジャンプのポイントをずらしてアパカで落とす。  
小ジャンプは緩やかで見えやすいのでコマンドでしっかり落とすかしっかりガード。  
さし返し中P>鳳翼扇が怖いので狙ってくる相手に安易に立強Pは振らず落としにくい飛びはバックジャンプ強Kで。  
小ジャンプのあるグルーブでは春麗側は飛び防止くらいしか落とす術がないので積極的に当てていく。

### ・ 山崎

### ・ ブランカ

飛びを絶対に落とす。  
これできないと、後でめくりされたり前キャン電撃や投げで不利な駆け引きを迫られる。  
しかしブランカの飛びを全てアパカで落とすのは難しいので、  
間合いを見て落とせない飛びは前転でくぐってしまおう。  
オリコン系の空爆は基本は無視してアパカ、  
警戒するのならバックジャンプ 相手が発動したら強K、もよし。  
あえて空爆との二択になるジャンプ攻撃をガードし、たまに高レベル上キャンで  
オリコン発動以外の飛びを撃墜してもよし。  
オリコン空爆はそもそもジャンプ攻撃にアパカをするという状況を作らないといけないので、裏の選択肢であるジャンプ攻撃を  
何回か通さないといけない、ということを手逆に取ったネタ。キャンにオリコンがかみ合ってしまったら乙。  
オリコン発動されたら空中ガードはしてはいけない。ジャンプ攻撃×3をガードさせられた後  
着地にスライディングが重なる。  
バックジャンプ先読み強Kもオリコンの無敵で抜けられ着地スラが間に合ってしまうので危険。

地上戦はスラを警戒、しかし警戒しすぎずに、  
スラの届くか届かないかぐらいの間合いから踏み込んで立中Kを丁寧に当てていく。  
相手が図々しく屈強Pを振るならこちらの屈強Pでつぶし、露骨ならジャンプや前転を狙う。  
こちらが小ジャンプ持ちの場合、いかにスラを振らせて小ジャンプ強Kを叩き込むかが大事。  
相手の前キャン電撃は、間合いごとに、立遠強P>キャン、近い間合いならアパカ及びレイドなどで反撃。  
ステップには屈弱Kや屈中Kの持続を置いてそこからキャンに繋ぐが、  
ステップの際に毎回反撃するのは難しいので、あえて無視するというのも大事。  
電撃を空振ってくれたら反撃。  
密着するような間合いでステップ電撃を狙ってくる相手にはステップの着地に投げ。  
ただしこれを読んでステップ 垂直ジャンプからフルコンを狙う相手もいるので、  
そうした相手には投げを犠牲にして垂直ジャンプにアパカやキャン。  
それを更にオリコンの空爆で抜けられたら...もうこの辺は読み合いとしかいいようがない。  
起き上がりの電撃はP投げ重ね キャン決め撃ちが良い。  
端だと前キャンローリングが当てても地上反確なため強気に起き攻めできる。  
前キャン弱移動ローリング 投げや電撃などの連携には、  
わざと前に歩いて弱ローリングをガードしていく。ガードできれば反撃。

### ・ 豪鬼

まず空刃脚などの飛び込みをきっちりアパカで落とすことを優先。  
地上戦は上デコだけでほぼOK、しかし相手の前キャン竜巻や波動拳が多い場合、  
ある程度振る技の率を変えて相手プレイヤー用に対策を練らなければいけないのが面倒くさくもある。

前キャン竜巻には着地の際に屈中Kで反撃。  
密着なら屈弱Kで反撃、ミスると再び前キャン竜巻を撃たれてダウンを奪われ、瞬獄二択をかけられる危険性がある。  
前キャン竜巻は結構唐突に出してくることが多いので、あまり図々しく踏み込んだり技を振ったりすると直撃するので気をつけよう。  
前キャン弱竜巻と見せかけて中竜巻、などの連携を考え、  
間合いを見てもし中竜巻なら密着したり裏に回られたりする間合いで弱竜巻用の反撃をしないように心がけよう。  
弱竜巻への反応をめんどくさがって屈中Kを決め撃ちしていると屈中Kにあわせた前転が来る可能性もあるのでそこはきっちり反応。

前キャン波動拳には基本的に見てから前転して硬直に反撃。  
なのだが、間合いが近すぎると反応できなくて波動拳を食らうないしガードせざるを得ない状況が多々あるので、来ると思ったら  
即下がって意識を前転に集中、  
相手の波動拳のでかかりが見えたら前転。

波動拳に前転することを意識していると豪鬼が凶々しく踏み込んできて屈強Kを撃つこともあるので、屈強Kは下がってすかさず垂直ジャンプしてしまおう。  
屈強Kは空振りすればジャンプからフルコンが入り、別の行動を意識していても反撃が間に合うぐらいの間を持っているので後は好き放題。

遠距離の斬空波動拳は基本放置か上タイガーでOK。できるなら上キャノンで迎撃してやろう。

## 小ネタ

強アパカ相打ち後はどの技でも追撃できるのでLV2レイドで拾うといい。  
リュウ、ケン、豪鬼の竜巻旋風脚は屈中Pで落とせる。