

主な得意キャラ：ロレントなど
 主な苦手キャラ：ブランカなど

キャラ考察

基本キャラだけあって安定感があり、爆発力も高い。
 中距離での差しあいが必要な相手も牽制できるなどRC鈍落とし蹴りの使い勝手が非常によい。

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
立弱P	近				
	遠				
立中P	近				
	遠				
立強P	近		4/-8	とっさの対空などに。出す時は波動まで入力しておくが良い。	
	遠				
立弱K	近				
	遠				
立中K	近				
	遠				
立強K	近		5/+4	持続が長く、ガードさせても有利がとれて、ケンの通常技ではダメージが一番高く、おまけに必殺技でキャンセルもできるという優れたもの。しかし、投げ仕込みで使おうとして前に入力すると6強Kに化けることが多々あるので注意が必要。コンボや起き攻めの重ねなどに。	
	遠			リーチが長いので、牽制や刺返し、連携に使う。レバー入れ大Kよりも発生が早いですが、隙が大きいので空振りに気をつける。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P			有利フレが長いので、固めに使う。	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
中P			判定が強いので、スライディングやスパイラルアローの潰しに。	
強P			頼れる通常技対空。遠間から飛びは相撃ちが多いので、昇竜や空対空と使い分ける。	
弱K			連続技に使う。このキャラ使うに当たって小足レッパの習得は必須課題。	
中K			長い。刺し返して迅雷(初段はスカル)が繋がる	
強K			キャンセル可だが、ケンの波動は出が遅く割り込まれやすいので相手によっては程ほどに。小竜巻でキャンセルすると行動後若干不利な状態だが相手に近づけるので、一気にたたみかけたい時にたまに使ってもいい。	

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
弱P	垂			
	斜			
中P	垂			
	斜			
強P	垂			
	斜			
弱K	垂			
	斜			
中K	垂			
	斜		めくれる。判定の持続も長め。	
強K	垂		空対空に使える技。発生も早い。	
	斜		自動的に空中投げになってくれる便利な技。メイン飛び込み。	

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
	6中 K			中段技。ここから他の技には繋がらない。	
	6強 K			リーチが長くけん制に使える。攻撃判定発生が遅めなので置き技に弱い一面を持つが、十分使える技。空振りに気をつけつつ使っていく。この技と大Kと鉈の当たる範囲を覚えよう。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
波動拳	236P			リュウのそれに比べて出が遅く、隙も少しだけ大きい。が、使っていかなければならない技。小で出すと弾速が遅いので、追いかけていくのに適している。
昇龍拳	623P			対空だが、遠目の飛びは落ちにくい。発生が早いので、小ジャンプからの着地キャンセルにも使える。
竜巻旋風脚	214K(空中可)			地上版は当たり方によってはヒットしてもスパコンで反撃されたりするので使わない。 空中版は下りで出せばガードされても削れてヒットすれば通常技に繋がる。
龍閃脚	421K			中段技。相手はダウンする。ガードされると不利なので先端を当てるようにする。
鉈落とし蹴り	41236弱K			ケンの主力。隙がほとんどないのでRCをつけてブンブン振っても強い。しかし相手が差し返しを狙って手を出していない時は要注意。隙を隠したり相手が手を出しそうなポイントで利用できる。技の連携としてもガードさせれば反撃はされないのだからかなり有効。しかし最も座高が低いキャラにはしゃがまれると当たらないので注意。
鎌払い蹴り	41236中K			全キャラのしゃがみに当たるが、当てた後は不利。あまり使わない。
大外回し蹴り	41236強K			相手はダウン。しゃがまれると当たらない。
稲妻かかと割り	41236K押しっぱなし			中段技。使わない。
前方轉身	214P			逆キャンに使うぐらい

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
昇龍裂破	23623P			連続技用。
神龍拳	23623K後K連打			対空兵器。削りにも使える。Lv2を使う際はレバガチャする時に空中竜巻が暴発しないように注意すること。
疾風迅雷脚 (LV3&MAX専用)	214214K			連続技用。小足や中足から出す時はその技のボタンを押しっぱなしにして出すと竜巻が暴発しにくい。

基本コンボ

全グループ共通

- 屈弱K×1~3>立弱K>鉈落とし蹴りor昇龍裂破

基本にして最重要。

- 屈弱P>立強K>鉈落とし蹴り

密着からガードゲージを削りたい時に、確反か微妙なタイミングでの反撃にも使える。

- ジャンプ強K>立近強K>強昇龍拳or昇龍裂破

ジャンプ強Kは打点を高くすること。そうしないと間合いが離れてしまい強昇龍拳が当たらない。強昇龍拳が空振ったら危険なので、安定させたい場合は立近強Kを中攻撃に変える。小さなキャラに対しては、ジャンプ中K>立近中Por近強K~とすれば良い。

- ジャンプ中P>キャンセル竜巻旋風脚>屈中K>昇龍裂破or疾風迅雷脚

中Pにキャンセルをかけて竜巻を仕込む。
Kグル戦のお供に。
竜巻は弱中強は問わずどれも同じ。

- 弱昇龍拳>LV2以上神龍拳

画面端で弱昇龍拳に引っかかったら神龍拳が入る。
画面端で強K>弱昇龍で決め撃っても距離が結構離れるので反撃に乏しいキャラには使っていける。
ランのあるグルーブでは高い位置で弱昇龍拳を当てた後、ランで追いかけて神龍拳を決めることが可能。

- 近立強K>鉈落とし蹴り

隙がほとんどないので起き攻めに近立強Kの持続重ねや投げの打撃化けに鉈の仕込みとしてはかなり有効。

Cグループ限定

(上記のコンボで昇龍裂破使用時)LV2昇龍裂破 > 5HIT目か6HIT目で前方転進 > 強昇龍拳or(弱昇龍拳 > LV1神龍拳)

弱昇龍拳 > 神龍拳は画面端付近限定。
相手の上がり具合によっては強昇龍よりも中昇龍安定。

- ・ (対空で)LV2神龍拳 > 逆キャンセル空中弱竜巻旋風脚(空振り) > 強昇龍拳(真上に対する対空)

PやKには積極的に使おう。
がら空きの相手には近立強Kから入れるとかなりの高ダメージになる。

- ・ (対空で)LV2昇龍裂破 > 3HIT目で前方転進 > 強昇龍拳(中距離から遠距離に対する対空)

あまり使わないが、昇龍拳が届かない間合いでも、一応これで落とせる。

Aグループ以外

- ・ 屈弱K > 屈弱P > 屈中K > 疾風迅雷脚

基本的にCグループ以外のLV3ストックできるグループで使用。

Aグループ限定

- ・ (発動) > 近立強K > 6強K × n > 昇龍裂破

強Kを連打しているだけで繋がる。6中Kで補正切りも可能。

補足

- ・ 重ね近強K > 屈強K

近強Kがガードされてたら連携に移行。
屈強K後は波動で隙を隠すことも忘れずに。
屈強K後弱前方転進や弱竜巻を見せておいて相手の不意の手出しを誘いRC鉈で狩るというのも一応のネタ補足。

- ・ 空中竜巻旋風脚(地上の相手にめくり気味にHITした時) > (立弱K > 鉈落とし蹴り)or屈中Kor昇龍裂破

ガード揺さぶり、空中竜巻が表ガードなのに裏に落ちたりする。

立ち回り

メイン牽制技はほとんどが強攻撃なので多用はしないこと。
また、遠距離対空はリュウほど強くないので相手キャラによっては通用しづらいのが難点。
これらにRC鉈落とし蹴りを入れると地上戦が強くなり、地上戦で分が悪い相手にもある程度対抗できる。
弱波動拳やステップからの屈弱Kや屈中K、また屈強K > 波動拳で押したりJ中Kでめくり飛びなど。
6強Kや遠強Kで相手の技のスカリに刺し返せると心強い。

ダウンさせたら強Kの持続重ねから攻めの連携、ジャンプ中Kや空中竜巻、スカシ屈弱Kでガード方向を攪乱させよう。

飛び込み

- ・ ジャンプ中K

めくり性能が高いので基本の飛び込みとなる。

- ジャンプ強K

最大ダメージ飛び込みで正面飛びにはこれ。

- ジャンプ強P > キャンセル弱空中竜巻旋風脚

Kグローブ対策などでたまに混ぜてもよい。
ヒットすれば屈中Kから裂破や迅雷を入れることができる。