

主な得意キャラ：胴着（リュウ、ケン、豪鬼）、春麗、サガット、京、ブランカなど
 主な苦手キャラ：キャミィ、ベガ、パイソン、ダルシムなど

動きが遅く一発のダメージも低い、長い牽制と大抵の飛びは落とせる強力な通常技対空を持つ守り主体のキャラ。攻撃面が弱いと思われがちだが、強力な飛び込みのJ強K、簡単で威力もそれなりにある基本コンボ、どちらも遠間や神気でキャンセル可能でリターンの高い近寄りてと中段の水月、追撃可能な当て身、高威力のの尻を越え行く也などで強い。Aグローブならオリコンとの相性も良く、投げから始動することも可(EO以外)。

居合を使うということで刀に鞘に戻すモーションがあり、空振り、被BL、JD時の主力技の隙が大きいのが難点。加えて対空は強力だが全て単発なのでBL、JDに弱い。なのでPやKには苦戦を強いられる。その分隙をジャストで、攻撃面、防御面も埋めることができるKグローブとも相性がよい。

通常技

は必殺技と超必殺技の両方、は超必殺技のみでキャンセル可能。×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	200	4F/+5F	肘。リーチはかなり短い。目押しで近立中Pに繋がるが実戦ではまず使わない。	
中P	近 800	5F/+2F	キャンセル可。発生早い。連続技に。	
	遠 800	7F/+3F	刀を真っ直ぐ突き出す。リーチが長い主力牽制。足元がお留守なのでブランカのスラなどには注意。	
強P	近 1000	4F/-17F	真上への対空はこれで。	
	遠 1000	8F/-15F	斜め上を斬る主力対空。大抵の飛びはこれで落とせる。ちなみに座高72以下の相手には当たらない	×
弱K	300	6F/+2F	足元を踏みつける。ライデンのジャイアントボムを一方向的に潰せるがそれ以外の使い道はない	
中K	近 800	6F/+6F	キャンセルできないが有利時間が+6Fと最も長い。目押しで一部の通常技に繋がる。	×
	遠 700	14F/ ダウン、 -8F	踏み込んで鞘で突く。リーチは長く、ヒット時相手は吹き飛びダウン。しかし発生は遅い。	×
強K	近 1300	9F/-9F	響の技の中ではダメージ、気絶値が最も高くキャンセル可なので連続技用。ちなみに下段	
	遠 1100	13F/-8F	響の技の中ではリーチが最も長いが発生が遅く隙も大きい。これを使うなら屈強Pの方がいい。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	400	5F/+3F	弱攻撃にしてはリーチが長い。主に遠間への繋ぎ。有利時間が短いのが難点。	
中P	700	6F/+1F	遠立Pのしゃがみ版。遠立Pほどではないがリーチが長い。	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
強P	1100	6F/-6F	遠めの飛びや小Jへの対空、牽制や刺し返しなど用途の広い主力技。ただし隙が大きく安易に振るのはまずい。	×
弱K	200	4F/	連打可。胴着勢の小足と同じような感覚で使っていける。	
中K	700	6F/-6F	いない	×
強K	1100	9F/ ダウン、 -8F	剣で足払い。リーチは並で隙も大きいので不要。	×

ジャンプ

ジャンプが斜め、垂直による技の変化はなし

技	ダメージ	発生	解説
弱P	500	4F	持続は長いが、使う機会は少ない。
中P	700	4F	主力飛び込み。斜め下へのリーチが長く判定強め。
強P	1200	6F	空対空に役立つほか、ダメージが響のジャンプ攻撃の技の中で最も高いので連続技にも。
弱K	400	5F	斜め下へキック。判定が斜め下に強いので意外と対空を潰しやすい。
中K	700	6F	いない
強K	1100	10F	真下を斬りつける主力飛び込み。通常技の地上対空には落とされにくく、春麗の屈強K対空も一方的に潰せる。めくりも可能。ただし地上技に繋げにくい。

通常投げ

技	コマンド	ダメージ	解説
勢い活かす也	4or6+ 強P	1700	相手との距離が離れてしまうが発生はK投げより早い。とっさに投げたい時に。
斬り伏せる也	4or6+ 強K	2000	ダメージが高めで、気絶値がリセットされない。画面端ならオリコンで追撃可能(EO以外)。できれば通常投げはこちらを使いたい。

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
後の先をとる也	近立強P後強P押しっぱなし	1000	9F/-8F	空キャンできるので、対空近立強PをJDされた時にこれを空キャンして近寄りて斬る也を出せば逃げられる。それ以外の使い道はない。	×

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
遠間にて斬る也	236P	弱、中：右記参照 強：1100	弱、中：右記参照 強：15F/ ダウン、 -32F	とてもリーチの長い攻撃。弱と中はモーションは同じだが微妙に性能が違う。 弱：発生7F、ダメージ1100、硬直差-19F 中：発生9F、ダメージ1200、硬直差-17F 弱は反撃用、中は連続技用に使う。どちらも発生が早めでリーチも長いので隙の大きい技は勿論、本田のスーパー頭突きやブランカのスライディングなどの反撃しにくい技にも反撃できる。しかし隙が大きいのでむやみに牽制に使ってはならない。 強のみモーションが変わり、さらにリーチの長い攻撃を出し、ヒット時にダウンを奪う。下段判定で、中攻撃以上から繋がる。姿勢が低くなるので読めば波動拳などの空中を飛ぶ飛び道具をくぐって当てることもできる。ただし隙がバカでかいので外すと反撃確定。
近寄りて斬る也	214P	全1200 裏回り：全1000	弱：16~66F/ -13F 中：26~96F/ -13F 強：36~126F/ -13F 裏回り：全7F/-15F	相手に走り寄って斬りつける技。弱中強の違いは走る距離のみで、ボタン押しっぱなしでしばらくは延長可能。相手との距離が近い場合ダメージは少し落ちるが相手の背後に回り、ヒットした場合遠間や神気でキャンセルできるようになる。月華の名残で居を合わすでもキャンセルできるがヒット時にしかキャンセルできないので意味はない。 中攻撃から繋がるので主に連続技用。裏に回ればダメージも高い。奇襲として先端を当てに行ってもいいが、ヒット、ガード時共に隙が大きい。裏に回った場合もガードされたら反撃確定。 また、前キャンをかければ響の数少ない逃げ手段となる。 起き上がりに重ねればめくり当てにもなり、ランのあるグループなら走ってめくり当てと下段とで拓れる。
水月を突く也	623K	全800	全25F/-9F	鞘で相手を突く中段。ヒット時に遠間か神気で追撃できる。ガードされても反撃は受けにくい。 ただしリーチは短く、地上で出すタイプの中段なので割り込まれやすい。前キャンをかけてフォローするのが望ましい。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
居を合 わす也	41236K	全600	受け止め判 定5~22F	上中段と必殺技を取る当て身。成立時は相手を反対側へ 投げ飛ばし、追撃が可能。これ自体のダメージは低い ので追撃はしっかり行いたい。 超必やオリコンでも追撃できるためリターンが非常に 高い。投げる当て身なので相手の攻撃を取りさえすれば 確実に成立する。ただし発生が5Fと遅いので使いど ころが難しい。
紙一重 にてか わす也	K同時押 し			避け。終わり際に隙があり、派生技も使えないので使い にくい。
間を詰 める事 肝要也	中に 6K			前方へダッシュ。ボタン押しっぱなしで移動の延長が可 能。 出始めは相手をすり抜けられるが無敵時間などはなく、 止まるまでが長いので使いにくい。使うのはLV2神気か ら逆キャンで出し、相手を端に追い込むくらい。
間をお く事肝 要也	中に 4K			バックジャンプ。ジャンプ中に攻撃を出せるが忘れてい い技。小Jのあるグルなら尚更。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
発勝する神 気也	21416P	Lv1:2300 Lv2:3500 Lv3:4900	全：9F/ (ヒット) 全：崩ダウ ン (ガード) Lv1：-34F Lv2, 3： -30F	相手をロックする突進技。響唯一のLV1から出せ る超必。 LV2から無敵が付くので無敵技のない響の貴重な 反撃手段となる。連続技にも組み込みにやすい。 ただダメージが低い上に、相手は崩れダウンにな るので逆キャンしても追撃できない。ガードされ ると反撃確定。 2416Pと入力しても出せる。
死を恐れぬ 心也 (LV3&MAX 専用)	641236P	5500	5F/ 崩ダウン、 -21F	リーチの短い打撃を出し、近距離でヒットした場 合のみ演出に入り大ダメージを与える。 発生は早く無敵時間もあるがリーチが短いので 連続技に組み込みにくく、割り込みか当て身から の追撃くらいにしか使えない。しかし演出に移行 させて相手をKOした場合、特殊勝利ポーズに移 行するため1度は狙いたい技でもある。 致命的なバグ (バグ・仕様参照) があるので、K グローブが相手の時は注意。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
屍を越え行く也 (LV3 & MAX 専用)	632146 弱K	R1 : 5500 R2 : 5300 R3:4200	10F/ (ヒット) R1、2 : ダウン R3 : 打ち上げ (ガード) 全-17F	乱舞奥義。突進スピードが遅くて小技からでは連続技に組み込みにくいですが、長い無敵時間があるので割り込みのほか、中距離の飛び道具抜けにもなるのでランラッシュを仕掛けてくる相手に有効。以下の3つのルートがある。 ルート1:弱P・中P・強P・弱P・中P・強P・弱P・中P・236強P ルート2:弱P・中P・強P・弱P・中P・強P・弱K・中K・236強K ルート3:弱P・中P・強P・弱K・中K・弱K・強K 使うのは9段目止め(後述)のできるルート2のみでよい。

基本連続技

- ・ 屈弱K × 2~3 > 屈弱P > 中遠間にて斬る也

ダメージ:2000~2200

基本中の基本。距離が離れていると屈弱Kは3発繋がらないので2回で安定。

距離が大きく離れるため、基本的にはガードされても反撃を受けないのでガンガン出せる。しかし隙が大きくダウンを奪わないためヒットしても一部の突進技(主に溜め系)や突進スーパーコンボで反撃される。NグルーブのGC前転も天敵。

なお、響は前転潰しに向けた技が無いので前転潰しはこの連続技を使う。

- ・ 屈弱K × 1~3 > 屈弱P > 発勝する神気也or屍を越え行く也(ルート2, 9段目キャンセル)

ダメージ:3300 ~ 5900, 6773

上記の連続技に超必を組み込んだもの。ダメージアップだけでなく、上記連続技に確定反撃をもつ相手にも有効。

神気はLV2 & 距離が離れている時は屈弱Kは3発繋がらないので2回で安定。

屍はダメージが高いが、屈弱Kは2回ですら密着しないと繋がらないので1回で抑える。もしくは屈弱Pを挟まないようにする。

屍を越え行く也はもちろんのことだが発勝する神気也は根性入力でも出るが分割入力してもよい。

- ・ 屍を越え行く也ルート2, 9段目止め > 近強K > 強近寄りて斬る也 > 強遠間にて斬る也

屍のルート2はデッドリーレイブのように9段目(中K)で止めて通常技に繋げることができる。

よって上記のような連続技が可能。最大ダメージが5500 6458と飛躍的に上がるだけでなく気絶も狙えるので是非ともできるようにしたい。以下、屍のダメージは上記の9段目止めのダメージを基準とする。

なお近立強K > 強近寄りての近寄りてが裏に回ってくれない場合は、多少強Pを押しっぱなしにしてから出せばちゃんと裏に回ってくれる。

画面端では近寄りて 遠間が繋がりにくいので慣れない内は近寄りてを省いてしまってもいい。遠間の入力を最速ではなく「発剣！」と言い終わった時に行えば繋がりがやすい。

- ・ 近立強K > 強近寄りて斬る也 > 強遠間にて斬る也

ダメージ:3400 気絶値:34

ノンゲージの最大反撃。ダメージ、気絶値共に高いので隙あらば狙っていきいたい。

- ・ 近立中K > 屈弱K > 屈弱P > 中遠間にて斬る也

起き攻めでの重ねに+6Fと大幅に有利のとれる中Kを重ねて目押しでつなげる。

暴れようとする相手などに中Kの持続を重ねて、

ブランカの起き攻めなどに有効。

- ・ 近立強K > 屍を越え行く也

ダメージ:7616

3ゲージ溜まっているときは近強Kから直接屍に繋げる。

- ・ 居を合わす也 > 放り投げた方へJ強P、中遠間にて斬る也

当て身からの追撃、ゲージがない時はこれで、J強Pは着地を攻めるとき、遠間はダウンを奪う時に使う。

- ・ 居を合わす也 > 発勝する神気也or ステップorラン > 死を恐れぬ心也

当て身からの追撃をスパコンにしたもの、Kグローブならもう少しで怒るという時に当身で怒ってスパコンということも可能、ステップの2回目の横を死を恐れぬ心也の横のコマンドと見立ててステップから一つのコマンドとしてやるとうまくいく、慣れないうちは神気で良い、LV3orMAXの場合、当て身をしてからすぐに出すとスカルるので注意、遅めに出そう。

Aグローブ専用

発動のポイントや崩しオリコン、補正を得意とする響の補正レシピや発動のポイントを紹介。

- ・ K投げ 発動 遠間 近寄り...

K投げ後発動からオリコンをつなげることができる。
しかしダメージは少し低くなる。

- ・ 相手の波動を見て > 発動 > 近寄り > 屈強P...

オリコンの発動無敵を利用することで波動を抜けていける。
RCもつければなお安全で画面半分くらいの結構な距離でも使うことが可能。

- ・ 相手の垂直飛びを見て > 発動 > RC遠間 > 近寄り...

これも画面半分くらいの結構な距離で使うことができるので様子見の垂直飛びなどに合わせていけるとかなり強力。

- ・ 密着から先に発動 > K投げ > 遠間 > 近寄り...

発動後ガードを堅めた相手に不意をついて投げからのレシピ。
やはりダメージは低くなる。

- ・ 密着から発動 > 屈強P×3 > 近寄りて×2(裏回り) > 間をおく事肝要也

相手のガードを崩すオリコン。
頭上切りつけか着地下段から崩していくことになる。

それらに加え、RC水月などで補正を加えていくことになる。

中段動画は[コチラ](#)を参考に。

対空

- ・ 立強P

基本となる対空。
遠距離でも近距離でも対空として機能する。
近距離の場合、ジャストをとられるとフォローをすることができる。
ジャストを取られた後・・・

- ・ 近寄りてで逃げる。
- ・ 相手が手を出そうとしたところに当て身。
- ・ 間をおく事肝要也(KKK後追加入力後ろK)後追加強Pで追撃。

など。

- ・ 屈強P

手前に落ちる相手を引き付けて落とす。

- RC遠間にて斬る也、RC近寄りて斬る也

変則対空。

特に万能性はないため多用は禁物。

遠間にて斬る也は対垂直ジャンプなどに。

近寄りて斬る也は反撃ができないキャラなどに逃げもかねて。

- 紙一重にてかわす也(KKK)

ほぼネタとして対ヘッドプレス用に。

ヘッドプレスをKKKでかわすとベガが響の後ろに落ちることになる。

すると前後逆になるので響側は前Kで間をおく事肝要也(飛ぶ方)に派生できる。

この時ベガが立っているとそのままの位置関係でタイミングよく強Kを押すことで切りつけて地上技に持っていけるのでそのまま着地して下段かで掴むことができる。

ベガがしゃがんでいると強K空振り逆落ちすることになる。

水月を突く也への連携ネタ

-
-

小ネタ

通常STUN値は3秒間ダメージを受けずガードしなければ回復し、投げはダメージを受けるがSTUN値回復秒数カウントは継続したままでリセットされるが、響のK投げは秒数カウントがリセットされ、STUN値が継続される。

屈弱K×2~3> 屈弱P> 中遠間にて斬る也 のコンボをガードorヒット後に反撃が確定するキャラと技

このコンボをガードやヒット時に反撃が確定するキャラに対しては屈弱Pでコンボを止めるか遠間を超必に変える必要がある。屈弱K×2回の場合はさらに確定反撃が増えるので注意。

またKグルーブを相手にする時、スーパーコンボにより反撃確定の相手に対しては中遠間にて斬る也まで入れたら怒るおそれがあるか気を配る必要もある。

基本コンボがガード時はともかく、ヒット時にまで反撃されるキャラに対して辛くなってしまうのが響の難点の1つ。

赤字はヒットしても反撃確定

春麗 : LV2, 3鳳翼扇

ダルシム : 色々な通常技

ブランカ : LV3ダイレクト

バイソン : 弱ダッシュ(グランド)ストレート、クレイジーバッファロー、ギガトン

バルログ : スライディング

サガット : LV3キャノン

ベガ : 中強ダブルニー、メガサイコ

キャミイ : LV3スピンドライブ

ロレント : LV3テイクノー

庵 : LV3八稚女

舞 : LV3水鳥

キム : LV3鳳凰脚

バイス : ディーサイド

紅丸 : LV2, 3電影スパーク

ロック : LV2, 3シャインナックル

響 : 弱近寄りて