

主な得意キャラ：
 主な苦手キャラ：サガットなど

キャラクター概要

(リュウ+さくら)÷2×0.6=ユリ

ユリは、「リュウのスタンダードさ」と「さくらの扱い易さ」を足して2で割って、更に0.6倍したキャラ。飛び道具、無敵技、突進技、早くて長い牽制技、1ボタン対空、全て揃っていますが、どれも平均点レベルです。とは言え、どの技も十分実用レベルなので丁寧に扱うと強いのですが、攻撃力が低過ぎるのが致命的な欠点です。試合を優位に進めても相手のワンチャンスで軽くひっくり返るので、常に慎重な立ち回りを要求されます。

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	近	/+8F	全キャラのしゃがみにヒットする。近距離で固める際の主力技。目押しで立中Pに繋がる。	
	遠	/+8F	座高65以上のキャラのしゃがみにヒット。座高が高いキャラに対して固めに使う。目押しで屈中Kに繋がる。	
中P	近	/+5F	弱攻撃から繋いでヒット確認。硬直差+5Fなのでガードされても攻めが継続する。	
	遠	/+4F	弱攻撃から繋いでヒット確認。硬直差+4Fなのでガードされても攻めが継続する。	
強P	近		近距離の認識範囲が目茶苦茶広い。立弱P>強P>虎煌拳などでガードゲージを削る。	
	遠		発生が遅すぎる。使わない。	
弱K	近	/+6F	全キャラのしゃがみにヒットし、目押しが難しいので弱Pの方がいい。	
	遠		発生が早く、そこそこリーチもあるので発生重視の牽制に。	
中K	近	/+2F	余り使わない	
	遠		発生が遅い。下段潰しに使いそうだが、無理して使う必要は全く無い。	
強K	近		キャンセル可能な近距離攻撃で最も攻撃力が高い。反確時のコンボ用。	
	遠	/+6F	早くて長い主力牽制技。大安定の選択技。見た目はさくらの強Kと同じだが、さくらより短い。	

しゃがみ

技	解説	ダメージ	発生/硬直差	キャンセル
弱P		/+7F	密着で固めに使う。	
中P			リーチが短い。下段潰しに使いそうだが、無理して使う必要は全く無い。	
強P			相打ちになることもあるが、咄嗟に出せて頼れるワンボタン対空。	
弱K		/+6F	密着で固めに使う。屈弱Pよりややリーチが長く、下段なのでこちらの方が使用頻度が高い。常にヒット確認飛燕烈孔を狙う。	
中K			下段の牽制技として使う。キャンセル不可。また、横押しが強いキャラに対して置き技としても使う。(LV3飛燕鳳凰脚を仕込んでおく。)	
強K			連携の締めにする。キャンセルがかかるので使い勝手がいい。屈強K > 強虎煌拳 は、庵の前転で割り込まれても反撃されない(やや不利)。	

ジャンプ

ユリはジャンプが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			使わない。
中P			使わない。
強P			深めの跳び込みの場合はこれ。ジャンプ攻撃の中で一番攻撃力が高い。
弱K			めくり判定有り。地上技には繋ぎにくい。地上戦を挑みつつ、大ジャンプから一気に接近するときを使う。被せるような跳び込みや、着地ぎりぎりを狙う跳び込みにも
中K			空対空に。
強K			先端当ての場合はこれ。

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
燕翼	6中K		8F/ヒット： ~+4F、ガード： +9F	尻。脅威の中段技。ただし、密着で出すとヒット/ガード問わず反確。ガードされやすくなるが、終わり際をヒットさせると最大+4F(ガードなら+9F)になる。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
虎煌拳	236P			余り飛ばない飛び道具。弱より強の方が遠くまで飛ぶ。中・強攻撃キャンセルで連携として使う他、先端当てで牽制としても使う。接近戦が強いコリにとって、当たるとダウンを奪えるのは大きい。
空牙	623P			弱：足下無敵。足払い狩り用。実戦で使うことはまず無い。 中：上半身無敵。信頼できる対空技。 強：無敵なし。突進力があり、追加入力を含めると最も威力が高いため連続技用。
裏空牙	623強P			ダボー。強空牙後の追加入力専用技。空牙がヒットしていなくても出せる。
碎破	214P			飛び道具判定の壁。座高68以上のキャラのしゃがみにヒット。ガードされても2フレ有利。起き上がりに重ねたり、密着から弱攻撃キャンセルで使う(非連続ヒット)。ガード後暴れる相手に対してヒット確認からコンボを狙う。
雷煌拳	236K			跳び上がって斜め下に飛び道具を打つ。最も動作の短い弱を使う。起き上がりに重ねたり、弾を盾にして相手に安全に接近するために使う。読まれていると前転やスパコンで反撃を受ける。
百烈ビータ	63214K			突進技。判定が弱い。強空牙の方がダメージが高い。ガードされても反撃を受けにくいので、前キャンをかけて相手の牽制に合わせて使う。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
霸王翔吼拳	641236P			多段飛び道具。LV2以上なら攻撃判定発生後まで無敵有り。 対空、割り込みに。
飛燕烈孔	23623P			昇龍裂破。LV2以上なら攻撃判定発生後まで無敵有り。 突進力があり、コリのスパコンの中で最も攻撃力が高いため連続技用。

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
飛燕鳳凰脚	2363214K			突進乱舞技。LV2以上なら攻撃判定発生後まで無敵有り。屈中Kからの連続技や、飛び道具抜けに使う。使うならLV3で。

基本コンボ

全グループ共通

- ・ 屈弱K×2 > 弱虎煌拳

基本コンボ。密着なら屈弱Kが2発入る。

- ・ 近立弱P > 立中P > 強空牙 > 裏空牙(ダボー)

中Pまで打ち切り、ヒット確認する。

ちなみに、立弱Pは全キャラのしゃがみにヒットし、8F有利な超高性能技。

近立中Pは5F有利、遠立中Pは4F有利なので、ガードされても攻めが継続する。

また、中Pキャンセル弱虎煌拳を出すと連続ヒットはしないが、終わり際が当たるので有利になれる。

特に、画面端なら遠立強Kが届く距離で有利になれるため強力。ユリのラッシュ力を最大限に発揮できる。

- ・ 屈弱K×n > 飛燕烈孔

飛燕烈孔はユリのスパコンで一番威力が高い。

- ・ 近立弱P > 立中P > 飛燕烈孔

突進力があるのでLV1でも安定して繋がる。

歩き弱P(硬直差+8フレ)で押しつつ、投げと二択を仕掛けると強い。

- ・ 遠立弱K > LV3霸王翔吼拳

ちょっと離れた相手への反撃用。

Cグループ限定(LV2キャンセル絡み)

- ・ LV2飛燕烈孔(5ヒット) > 強空牙(+ダボー)orLV1飛燕鳳凰脚

攻撃力が低いユリにとって生命線となる連続技。

- ・ LV2霸王翔吼拳 > 強百烈ビンタorLV1飛燕鳳凰脚

対空用。空牙はカスあたりが多いのでビンタ安定。

立ち回り

遠距離強Kを軸に地上戦をする。丁寧に立ち回り、相手の前転や跳び込みを誘って迎撃する。

対空手段も豊富(後述の対空を参照)。強Kより長い牽制を持つ相手を苦手とするが、(前キャン)中・強虎煌拳、前キャンビンタを使って気軽に牽制を振らせないようにする。虎煌拳や強Kを意識させるとこちらのステップやめくりJ弱Kが通りやすくなる。

相手に密着できたらユリの時間。このキャラは密着間合いが最も強い。

歩き弱Pや屈弱Kでまわり付き、常にヒット確認でLV2以上の飛燕烈孔を狙う。

攻撃力が低いユリがまとまったダメージを奪えるのはスパコンのみ。

また、ユリは画面端の固めがとても強力で面白い。画面端に追い込んだら絶対逃がさない気持ちで攻める。

- ・ 歩き弱P(投げも混ぜる)

- ・ 弱P > 中P > 弱虎煌拳(ほぼ連続ガードで割り込まれにくい。庵の前転でも反撃が間に合わない)

- ・弱虎煌拳先端当て × n
- ・屈弱K × n
- ・弱P > 碎破(たまにアクセントとして)

などで押す。どこで止めてもユリが有利な状態で、遠立強Kが届く間合い、安定の遠立強Kで締めずにステップで近づいて再度固めたり、様子見を混ぜて暴れる相手を対処する。

ただし、近距離間合いは相手のブッパをもらい易いので、調子に乗って攻めが単調にならないように心がける。

対空

- ・ **屈強P**

咄嗟に出せて便利なワンボタン対空。
引き付けると相打ちになることがある。早出しして腕の先端を当てると安定して落とせる。

- ・ **中空牙**

上半身無敵。信頼できる対空技。

- ・ **霸王翔吼拳(LV2以上)**

全身無敵。信頼できる対空技。

- ・ **ジャンプ中Kor弱K**

空対空。

- ・ **空中投げ**

対PKグローブの対空に。

その他

- ・ **ガードキャンセル攻撃)**

ユリのガーキャン攻撃は当たればダウンし、ガードされても10F有利で密着できる。
非常に強力なのでゲージに余裕があれば積極的に使ってOK。

グローブ考察

Cグローブ

ベストグローブ。ゲージが溜まり易く、ゲージ常備でLV2飛燕烈孔、LV2霸王翔吼拳をいつでも打てる。
ゲージさえあれば攻めても守ってもまとまったダメージを与えることができる。

Aグローブ

オリコン確定状況が少なく、(対空以外だと、画面端で百烈ビンタや虎煌拳が当たったときくらい)当てても安い、ダメージ負けして結局負けることが多いのでイマイチ。

強空牙連発でさくらのショー連ばいことができるが、難易度の割りに全然減らない。
オリコン発動時の「怒ったもん」が聞きたい人向け。

Pグローブ

プロ精度により未知数。でもゲージなし時の攻撃力が低すぎて厳しい。

Sグローブ

避け攻撃は使いやすい。でもLV1スパコンだけじゃ攻守ともに心細い。

Nグローブ

任意にMAX発動できて、ランで間合いを調整することもできるので相性はいい。
でも体力が少ないのに攻めないとまとまったダメージを奪えないので安定は難しい。

Kグローブ

怒り中は攻撃力だけでなく守備力も上がるため、体力の少なさをカバーできる。
普段はジャストと遠立強Kを中心に堅く立ち回り、怒ったときに積極的に攻めるようにすればNグローブより安定すると思う。
怒ったときに相手に徹底して距離をとられるときつい。

