

キャラ考察

主な得意キャラ...ライデン、ルガール等

主な苦手キャラ...ブランカ、サガット

接近してからのラッシュがメインのキャラ。

また起き攻めネタが強い

通常技

主に使っていくのは屈強K(大足)、キャンセルのかかる屈中Kも使える。対空には屈中Pや立強Kを使う。

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		/+5F	攻撃位置が高い。	
	遠		/+4F	近距離より威力が低い。	
中P	近		/+4F	弱攻撃と同じモーション。しゃがみにあたりにくいので使わない。	
	遠		/-1F	リーチは短いけど判定がかなり強い。中間距離でこの技にシャインを仕込んでおけばサガットの下デヨやブランカの屈強P等を潰した時に自動的にシャインが出るので結構便利な技。	
強P	近	1100		コンボの要。スキは-10Fと結構でかいので何かの技でフォローすることを忘れずに。またここからの烈風は連続ガードではないので知ってる人はしっかり割り込んで来ます。	
	遠			スキの大きい技への反撃がガークラ後のコンボぐらいしか使い道はなさそう。ちなみに春麗の鳳翼ガード後はちょっと走って遠立強P>デッドリーが最大反撃。	
弱K	近		3F/+2F	威力が高く発生がロックの技の中で最速3F。硬直差+2。ここから真空投げを絡めた連係に持っていく。	
	遠		/+1F	足下の判定が強いが、それ以外の性能は悪いので使わない。	
中K	近		3F/-3F	魔法の中K。何故か中攻撃なのに発生3Fです。スキの少ない技をJDした後はこの技で反撃しましょう。	
	遠		/+1F	リーチがそれなりにあるが発生が遅いためあまり使わない。	×
強K	近	1200		キャンセル可能な近距離攻撃で最も攻撃力が高い。また判定が強めなので近距離での対空に使える上にキャンセル中烈風拳を仕込んでおくと相手の着地にちょうど烈風拳が重なっていい感じです。 座高の低い一部キャラのしゃがみには当たらない	
	遠			ロック最強の対空技。判定の位置が高いので画面端での相手のジャンプ防止技としても使えます。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	300	5F/+6F	密着で固めやコンボに使う。ただし、他の接近主体のキャラより1F発生が遅いに注意。	
中P			主に春麗やブランカなどのめくりが強いキャラに対する対空技に。相打ちになっても先に動けるので着地攻めをしやすい。小Jも大体はこれで落ちる。一発ネタでこれを対空に使って根元当たりキャンセル中レイジランを出すと、相手の着地後に裏に回れるので、そこからコンボを狙ったりもできる。	(出始め)
強P			遠立強Kほどではないが、判定も強く、相手キャラによっては優秀な対空技になる。当てた後は相手が浮くので着地攻めを仕掛けやすい。また、姿勢が低いためブランカやサガットのジャンプ強Kなどの技もしっかり落とせる。持続がかなり長いので、相手の起き上がりに重ねて(実は重ねてもロック有利ではない)そこから相手の反撃をJDしたり、当身などの選択肢も知らない相手には有効。	×
弱K	200	5F/+6F	密着で固めやコンボに使う。弱Pより威力が低いがリーチが長く下段なのでコンボを狙うときはこれ始動で。ただし、他の接近主体のキャラより1F発生が遅いことに注意。	
中K			下段でキャンセル可能なので単発での牽制技やここからのキャンセル烈風or弱ハードエッジが基本行動。また姿勢が極端に低くなるので一応対空技にも使えます。判定と発生がそこそこ良く、山崎の大Kはこれで潰れる。隙はデカイので振りすぎにも注意	
強K		6F/-9F	ロックの主力通常技。発生6Fでスキは-9F、しかも必殺技キャンセルがかからないと他のキャラの強Kに比べると微妙な感じは拭えないけど当たればダウンを奪えるので出来るだけこれを当ててドンドン起き攻めに行きたいところ。ただスキがかなり大きいので前転を合わせられたり差し合いでスカされたりしないように使うときには注意を。	

ジャンプ

ロックはジャンプが斜めか垂直で技が変化することはない。
また、めくりを狙える技が一切ない(巨体キャラのしゃがみ限定で強Kが当たるぐらい)。

技	ダメージ	発生	解説
弱P			肘。使わない。真空投げのミス時によく出ます。
中P			これを当てた後はギリギリ真空投げが届くが、そこまで使わない技。
強P	1100		使わない。
弱K			かなり持続が長い技。ここからの真空投げは初見では見切りづらいです。
中K			前ジャンプから出すと空対空に使えるし垂直ジャンプから使うと牽制技になるいい性能の技。

技	ダメージ	発生	解説
強K	1200		判定がかなり強い上にリーチも長いため主力技。小ジャンプの登りで出すと一部キャラに対して中段にもなります。

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
アークキック	6中K		28F/+2F	中段技としての性能はなかなかであるが、発生が遅いのであまり使わない。意外と食らってくれるので、とどめに使うとよい。見た目に反して空中の相手にあたりづらい。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
烈風拳	236P		/-12F ~	画面端まで届く飛び道具。弱より中の方が速度が速いが発生が遅くなる。牽制に使えるが小ジャンプなどで簡単に飛び越えられることに注意。画面端では距離が離れないため間違っても近距離で出さないように。
ダブル烈風拳	236強P		/-4F ~	烈風拳より発生が遅く動作時間が長くなる。初段のリーチが短いため使わない。ただ2段ガードさせた後の隙が烈風拳よりも小さいので起き上がり重ねるのもあり。
ライジングタックル	2溜め8P	弱:- 中:- 強:1000+200 ×4		強のみ無敵時間が長いので強を対空に使う。初段のリーチが短いのでかなりひきつけてから出すように。
クラックカウンター	236K			ギースのものとは違い隙が少ない代わりに威力が低い。判定は3F目から出るのでリバーサルには使えない。当て身としての使い方よりもゲージためを兼ねた牽制に使う。
ハードエッジ	214P	弱:1200 中:1300 強:1000+500		高性能な突進技。主に弱の先端当てを牽制に使う。弱は硬直差-10~-3F。中も先端当てしたときの間は弱と同じ。強は突進後に追加攻撃を出す。ガードされると反撃確定。コンボ用。

技	コマンド	ダメージ	発生/ 硬直差	解説
レイジラン ・Type「ダ ンク」	214弱K		22F ~/	中段。ランのモーションで相手に接近。ある程度接近すると発生22Fの攻撃を繰り返す。 攻撃動作に入ってから発生が速いがそれまでのモーションでばれてしまう。ヒットするとダウンを奪える。
レイジラン ・Type 「セーブ」	214中K	0		ランのモーションで相手に接近。ある程度接近すると停止する。 停止の間は大きい(28F)ためこれといった使い道はない。
レイジラン ・Type「シ フト」	214強K	0		ランのモーションで相手に接近。ある程度接近すると背後に回り込む。 終わり際は真空投げでキャンセル可能。 画面端に追い詰めた際奇襲として使うのが主で、その後真空投げからのコンボで大ダメージを奪える。
真空投げ	方向ボタ ン1回転 +P	1200	9F/	コマンド投げ。通常投げより20ドット広いが発生9Fと遅い。固めから狙っていく。 この後のコンボはそれなりの難度があるが習得必須。
羅刹	真空投げ 後PPP押 しっぱなし	1000		真空投げ後の追撃。ただし、中央ではハードエッジで追撃した方がダメージが高いので主に画面端で使う。
キャンセル	真空投げ 後PPP	0		真空投げ後使う

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
レイジングス トーム	236236P	Lv1:800× 3 Lv2:- Lv3:1000 ×5		Lv2以上なら攻撃判定発生後まで無敵がある。Lv3のみ、ボタン押しっぱなしで待機可能。対空に使うのが主だが、画面端でも真空投げからのコンボにも使える。 また、硬直差-7Fなので割り込みにも使える。
シャインナッ クル	23623K	Lv1:600× 4 Lv2:- Lv3:-		コンボ用。クラックカウンターに化けやすいので入力はしっかりと。飛び道具抜けにも使える。 Lv3は突進スピードが非常に速いので反撃技として強い。

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
デッドリーレイブ・ネオ (LV3&MAX専用)	632146弱K・弱P・弱P ・弱K・弱K・中P・中K・ 強P・強K・214強P	6000 (強K止め 時3650)		突進乱舞技。威力が高いためコンボに狙う。コマンドの受付時間は意外と長いのでそれほど難しくはない。 ギースのものと違い、強Kで止めてコンボに行くより最後まで出し切った方が威力は高くなる。

基本コンボ

- ・ 屈弱K > 屈弱P > 屈中K > 強ハードエッジ

ダメージ2800

屈弱Pから屈中Kの繋ぎは2F目押し(猶予1F)、密着限定。

- ・ 屈弱K > 屈弱P > 屈中K > LV2以上シャインナックル

スパコン絡みの基本コンボ。

屈中Kを放すと当て身が暴発するので基本中Kは押しっぱなしで他のKボタンを押すか、シャインコマンド完成後中K放しでシャインを出す。

- ・ (屈弱K) > (屈弱P) > 屈中K > デッドリーレイブ

密着状態のみ狙うコンボ。

ダメージはシャインよりでかいので狙える時はこれ。

密着でない時は上記のシャインコンボか弱Kか弱Pを省略して中Kにつなぎ狙ってもよい。

- ・ ジャンプ強K > 立強K > 強ハードエッジ

ダメージ3900

ノーゲージ最大コンボ。

- ・ 真空投げ > キャンセル > 強ハードエッジ

ダメージ2200

- ・ 真空投げ > 羅刹 > ライジングタックル

ダメージ

自分が画面端にいるとき限定。

- ・ 小J強K > 立ち中K > 強ハードエッジ

ダメージ

小J絡みのコンボ。リーチを選び屈中Kでも良いが発生が少し遅いので繋ぎが難しくなる

- ・ 真空投げ > キャンセル > LV3シャインナックル

ダメージ5200 ~ 5700

中央では5200だが、シャインナックル初段ヒット時相手が画面端の場合ヒット数が上がる。

- ・ 真空投げ > 羅刹 > 屈強K > レイジングストーム

ダメージLV3 8200

自分が画面端にいるとき限定、屈強Kを中足・中Pに変えると幾分か楽

テクニック

-真空投げ

キャンセルのタイミングは真空投げ入力後ワテンポにおいてPPPを押し、即行で離す。
その後の追撃のシャインナックルのタイミングが難しく遅すぎても早すぎてもカスあたりになってしまう。

連携

- ・ 屈弱K > 立屈弱 > 真空投げ

真空投げへの基本的な連携。
この真空投げは暴れでは回避できない。
弱K > 弱Kの繋ぎが少しでも遅れると真空投げの投げ間合いの外になってしまうので注意。

- ・ ラン > 真空投げ

これはできるとかなりかかる。
立ち状態から生真空投げもできるとガード、RC崩しなど起き攻めなどにもかなり有効。
生真空投げは例えばロックが怒ってる状態で起き攻めで
ガード=真空投げ シャイン
垂直J=真空投げ(失敗) レイジング
バックJ=真空投げ(失敗) シャイン
リバサRC=真空投げ シャイン
というふうが決まる。

- ・ 自分画面端で真空投げ > 羅刹 > 屈中K > シフト > 真空投げ ~ . . .

初見の相手はまずひっかかるのでたまに使っていける連携技。
シフト後にロックが表に出る時は真空投げを出さなければロックが若干有利なので相手のゲージ状況によっては何もせず様子を見る事も有効。
シフト後に投げ連打をしてくる相手には、屈中Kを当てた後にシフトを使わず垂直Jして投げスカを狙うことも可能。
相手が上入れっぱなしにしているもこっちが上を取れるので状況をよく確認しその時の状況に応じて対応する。
真空投げを当てた後は最後に空中でダウン判定の技さえ当てればどんな事しても相手の頭が画面中央向きになるなので2Pならジャンプで裏に回る事が可能。

- ・ 根元当たり屈中P対空 > キャンセル中レイジラン

通常技の屈中Pの欄にも書かれているネタだが相手の着地後に裏に回れるので、そこからコンボを狙ったりもできる。

この他にも様々な連携が紹介されている伝説のオタクさんが書いた記事がD44さんのBASROOMで保管されているのでそちらも参考にしてもらいたい。

[ロック攻略ページへ](#)

立ち回り

ロックは通常技の牽制能力があまりよくないため、地上戦はあまり付き合わず弱ハードエッジの距離を保とう。
ラン小ジャンプがあると地上戦の弱さのある程度ごまかせるためこれらがあるグローブが適している。

ネタ

暴れ潰しの近大Pは硬直差-10Fと隙がでかいので中烈風などでフォローする必要があるがこれは連続ガードとならないため、知ってる相手には割りこまれる可能性がある。

グルーヴ

Kグルーヴ

ハードエッジや当て身後にジャストディフェンスを仕込んで隙を隠し、立ち回りでも仕込むと相手の牽制技の抑止力になる。