

主な得意キャラ：ケンとバルログに微有利か。
 主な苦手キャラ：ブランカ

キャラ考察

起き攻めだけで3タテもできるキャラ。
 このゲームで前転が最も速いクラスに属し、座高が最も低いクラスに属する。
 ノリノリで圧殺するかノれなくてすぐ死ぬか。
 この場合流れが相手に傾くと動きも読まれやすくダウンを奪わないことには流れを引き戻しにくい。
 または堅く地味にいった地道に仕事をするとといった戦いもできるキャラ。
 前転の性能が非常によく、前転のあるグルーブで主に使用される。

特にブランカとの相性が非常に悪い。ローリングはNグルーブ以外ではゲージなしでは反撃が困難。
 牽制や攻めの始動になる間合いが見てからローリングで潰されるのも痛い、ブランカには当てないようにしたい。
 ここでは庵を活かせるNグルーブでの庵を参考にする。
 他グルーブでもラン以外はやることはまったく同じなので参考にしてもらいたい。

通常技

は必殺技、超必殺技の両方で、は超必殺技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	近	400	3/+7	近強Pなどを目押しでつなげられる	
	遠	300	3/+5	座高が低くても当たる	
中P	800	8/-5	多少離れた所からでも葵花が連続ヒットする。夢弾きに派生できる		
強P	近	1200,1100	4/0	近距離でのコンボに	,
	遠	1300,1400	8/-5	近強Pを出そうとしてたまに出る事がある程度。ダメは高いのでむしろラッキーという感じ	,×
弱K	近	500	4/+3		
	遠	500	7/+3	アンヌムツベをつぶす程度の判定はあるが、特に使い道はない	
中K	1000	7/-6	リーチは立強Kより短いが座高が低くてもヒットする。牽制としては十分な性能		
強K	近	1400	7/+3		
	遠	1300	10/-2	リーチが長く牽制に使えるが、座高が低いキャラのしゃがみには当たらない。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	300	4/+3		
中P	900	5/+5	判定が強く、牽制や重ねに	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
強P	1100	5/-1	主に対空として使用。コンボにも使える。	
弱K	200	5/+5		
中K	800	6/-2		
強K	1300	10/-16	リーチが長いが隙が大きいので多用は禁物	×

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	めくり
弱P	600	4	小ジャンプ攻撃に向いている	不可
中P	900	5	下へ強く、小ジャンプ攻撃などで使う	不可
強P	1300	12	出が遅い	不可
弱K	500	5		不可
中K	900	6	空対空に強い	不可
強K	1200	8	正面からの飛び込みに	不可

特殊技

は必殺技、超必殺技の両方で、は超必殺技のみでキャンセル可。×はキャンセル不可。Jの場合めくりは可であるか不可であるか。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル/めくり
外式・夢弾き	6中P	800	9/-8	立中Pから派生できる技。一步踏み込んで出るためリーチが長くたまにこれから葵花で奇襲をかけたリ堅めに使う。	
外式・轟斧 陰死神	6中K	1000	34/0	中段。使わなくてよいが、離れた距離で相手が意識してない時にかなりたまに使うくらい。	×
外式・百合折り	ジャンプ中 4弱K	500	6/-	めくり技として利用。というかめくり専用	可

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
百八式・闇払い	236P	弱:800 中:900 強:1000	14/-12	地を這う飛び道具。硬直も短めで性能はそれなりによい。
百式・鬼焼き	623P	弱:1700 中:700+1100 強:400+600+100	弱:-33 中:-42 強:-51	出始めに無敵時間があるが連発はできないので弱で一点読みか強で対空に
百式拾七式・葵花	214P × 3	弱:400+400+800 中:500+500+900 強:600+600+1000	一段目 :13/-5 2段目 :13/-13 3段目 :17/-33	強のみ使う。3段攻撃でSTUN値は少ないがダメージが高くRCで相手の牽制を拾ったり、コンボにと庵の主力
式百拾貳式・琴月陰	63214K	弱:200+1600 中:200+1700 強:200+1800	6/-18	たまにしか使わない技。瀕死の相手を削る時には使える。
屑風	632146P	0	9/-	成立後の相手の無防備持続は12F。発生が遅く、間合いが狭いが相手の起き上がり暴れをそのまま吸ったりガードを崩してダメージを取れる技。

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
裏百八式・八酒杯	2141236P(タメ可)	弱:1400 中:1600 強:1800	弱:-15 中:+29 強:+29	Lv2キャンセルで、威力は低いだがゲージを回収できるコンボに使うくらいか
禁千式百拾壹式・八稚女	2363214P	弱:2200 中:3700 強:5000	-10	Lv1からでも膝から上が無敵なので一部の技に対してカウンターになる。コンボに組み込めるがダメージが低め

基本コンボ

- ・ (立 or 屈)弱P or 屈弱K (計1~4発) > 葵花

距離によって弱Por屈弱K × 1 ~ 2発からでも可能。

4発入れる時は弱P × 3始動じゃないと無理。

ガードされても葵花一段止めでめりこまない限りほとんど反撃はない。

- ・ 立弱P > 立近強P > 葵花

前転、百合折り、起き攻めなどから最大ダメージコンボ。

- ・ ジャンプ強K or ジャンプ強P > 立近強P > 葵花

ノーゲージ時の最大ダメージコンボ。
ピヨった時は強Pからコンボへ。
ジャンプ強Kが通れば狙っていく。

- ・ (立 or 屈)弱P × n or 屈弱K × n > 立弱K > 八稚女

スパコン絡みの基本コンボ。
弱Pなどから236弱K3214Pと入力する。

- ・ 屑風 > (立近 or 屈)強P or (立中P > 夢弾き(前+中P)) > 葵花 or 八稚女

立中P > 夢弾(前+中P)の方がダメージは高いが微々たる差なので基本的には安定の立近強Pを。
同じく八稚女につなぐ場合のみ屈強Pを。
屑風 > 立中P > 夢弾き(前+中P)はさくらにはあたらぬので注意。

- ・ 立弱P × 2 or 屈弱K × 2(屈弱K > 近立弱K) > 強鬼焼き

ピヨリ確定時のコンボ。
葵花は3段でSTUN値が9しかないのでピヨらせたい時にはこちらを。
密着での最大STUNでは立弱P > 屈中P > 強鬼焼きというふうになる。
強鬼焼きの入力は真空波動コマンドがやりやすい。

- ・ 屈中P > 屈中P or 屈弱K or 立弱P > 葵花

あまり使う時はないが一応つながるよ的なコンボ。
目押し要練習。

Cグローヴ限定

- ・ LV2八稚女 > 逆キャンセル鬼焼き or 琴月 or LV1八稚女 or (Lv1八酒杯 > ジャンプ強K > 通常コンボ)

上記、八稚女へつなぐコンボから。
琴月は画面端のみだが強鬼焼きよりダメージが高い。
LV1八稚女はダメージもあまりないので基本的にはゲージ回復できる鬼焼きor琴月がオススメ。
弱鬼焼きにすればCグローヴでも受身狩りができる。 [ネタ参照](#)
Lv1八酒杯につなぐと、ダメージはLV1八稚女より低くなるがゲージが回収できて気絶値もたまる。

Aグローヴ限定

オリジナルコンボについてはDj-Bさんの動画の[コチラ](#)を参考にしてもらいたい。
弱Pや百合折りをガードさせてから発動 > 鬼連なども可。
俺の鬼連は弱出しなので発動 > 弱鬼焼きがヒットすれば屈強Kでフォローできる。
屈強K × nで端へ運ぶこともできる。
鬼連 > 轟斧空キャン屑風はNグローヴが相手の時に混ぜるとNグローヴはガーキャン前転で回避しようとするので有効。

起き攻め

起き攻めは俺が一番威力を発揮できる舞台なのでしっかりマスターしたいところ。

- ダウンが奪える技

- ・ 葵花
- ・ 鬼焼き
- ・ 屈強K
- ・ 投げ

スパコン

• 琴月は使う必要ないので含まない

また、屈強Kも振りどころによっては反撃をもらうのでかなり控えめに。

- 葵花や鬼焼きでダウンを奪ってから

ダウン回避はラン屈強Kで狩る。

距離によっては夢弾き(前+中P) > 葵花が入る。

ゲージに余裕がある時や、殺しきれる時、STUN値がたまっている時などはLV1八稚女を出すのも可。

しかし、ダウン回避の性能上ダウン回避を狩ることが一切起き攻めできないキャラもいる。

リュウ、ケン、ギースなど。

サガットはランから夢弾きが葵花後のダウン回避で確定で入る。

相手がダウンしたら前転を相手の真上になるように重ねる。

すると表なのか裏なのか自分でもわからないような起き攻めが展開できてリバサに乏しいキャラは大概これを永久ループでKOする。

- ダウン後狙う技と解説

- 屈弱K×3 > 葵花

最も基本で下段から入るコンボなのでこれが一番多く使う起き攻めとなる。

- 屑風

屑風を直接狙いに行く。対Kグルーブではジャストを仕込む相手をこれで崩したりできるので読まれない程度に多めに。

また少し早だして相手が暴れると起き上がりの投げへの無敵時間がなくなるのでリバサLV1のスパコンを吸って投げるというバグが起こったりもする。

- 立(屈)弱K or 立弱P > 屑風

当て投げ。

ピヨリ値も継続できるすぐれもの。

- ディレイをかける

屈弱K×2 > ディレイをかけて屈弱Kなど暴れようとする相手にはかなり有効。

- 立弱K > 近立強P > 葵花

立弱K > 近立強Pは基本的にカウンターヒットとかでない限り連続ヒットとならないので弱Kをガード後、屑風に対して暴れようとしたり、ファジーガードを使った相手に強Pがささり葵花に。

ディレイをかけることと同じことなので屈弱K > ディレイ近立強Pなども同じ効果。

- 立弱P > 近立強P > 葵花

前転を重ねて表裏わからなくした時に使っていく最大ダメージコンボ。

- 屈中Pを重ねる

あまり使わないが判定の強い屈中Pを重ねる。

本当の目的は屈中Pをガードさせて2発目の屈中Pにディレイをかけて暴れ潰しに。

- 空ジャンプ > RC屑風 or 屈弱K

最近生み出された起き攻め。

[テクニック](#)参照。

これにより相手に暴れという選択肢を消すことができるが難しい。

立ち回り

基本的には判定の強い屈中Pをブンブン振ってゲージをためる。

置き中Pなども相手はかなり引っかかるので強い。

歩いて弱K > 葵花など強い。

前転は非常に強いが正面から露骨にしてもまず通らない。

相手の隙の多い技を振ることを誘うか何かしら他に意識を向けさせて仕掛ける。

堅くいきたい時や、相手キャラによっては闇払いを弱中強ばらまいて様子を見る。 Nグルーブ以外ではこれが超重要

弱闇払いを撃ち追いかけるように走りこから攻めを展開する。

ここから仕掛けることは

- 屈弱K×1~2> 葵花
- 屑風
- 前転
- 百合折り

特に屑風は対Kグルーブで前転待ちや弱Kのジャスト待ちしてる相手に距離をつめて狙っていく。

百合折り後の行動は立弱P>近立強P>葵花、または屑風。

百合折りが通ればこちらの二択を迫れる。

小ジャンプでは小ジャンプ強K>鬼焼きorスパコン、またはすかして下段がいやらしく強い。

小J強Kヒット確認鬼焼きは弱で、理由はネタ参照。

でかい相手には積極的にギリギリの距離で遠立ち強Kをガツガツ当てていき、飛べないことを意識させてRC葵花でもらっていく。

RC葵花を撃つと思わせて垂直飛びをした相手を狩るという戦法もある。

Kグルーブ対戦ではRC葵花もジャストを取られてはカッコウ的なので出しどころは考えて。

早出しだと対空も比較的とられづらいジャンプ弱Kを主に小ジャンプで相手の懐に近い位置でガードさせておいて屑風か打撃の二択もやらしく強い。

歩きながら立弱Pを何度かガードさせてそこから歩いて投げor前転or屈弱K(前中P)などから葵花(ガード時は一段止め)などでの堅めが強い。

またしゃがみも座高の低さから多くの牽制をかわすことができる。

しゃがみ状態でケンの鈍落とし蹴りがこちらの射程範囲内でも空振るなど。

C庵はプランカのローリングアタックに対してバックジャンプ強Kを振りつつチキンガードして立ち回るのが好ましい。

八稚女で反撃できるのでゲージがある時、できればLV2で反撃していきたい。

対空

- 屈強P

基本対空。

これで対空とった後、キャンセルで強間払いを撃つと相手の着地に重なる。

- 近立強P

真上の飛びやめくりにいこうとした時に落とせる役に立つ技。

- 鬼焼き

出始めに無敵時間のある対空技。

中の方が無敵時間が長いため中を出すこともオススメ。

ネタ

弱鬼焼きでダウンを奪った場合ダウン回避をする相手を狩ることが可能。

Nの場合は走って屈中P>葵花へ。

Cの場合はステップor前転から立弱P>葵花へ。

連携

屈弱Kからを例に挙げ固めをいくつか紹介。

もちろん葵花はヒット時3段まで出す。

いろいろ使いわけて相手の割り込みポイントをズラして動きを潰していこう。

- 屈弱K×n > 葵花一段止め

葵花は一段止めならめりこまない限り反撃を受けることはほぼないので基本一段で止める。

屈弱Kが途中からささったらそのまま葵花を3段まで見て出していける。

- 屈弱K×n > ラン(歩き) > 弱or強攻撃 > 葵花一段止め

ランラッシュからの固め。

相手が暴れていれば当たって葵花もヒットすることもある。

最後の弱攻撃は屈弱K×3>ランなどわかりやすすぎると相手に割り込まれる可能性がある。

弱攻撃も屈弱Kはプランカのローリングアタックなどの足元の判定がない攻撃だと割り込まれやすい。

基本ノリで。

歩いてやるとやらしく強い。
投げ仕込み強Pに葵花を仕込んで使う。

- 屈弱K×n > 夢弾き(前+中P) > 葵花一段止め

一步踏み込む夢弾きでリーチを足して葵花へいく固め。
あまりやりすぎると割り込まれるので注意。

- 屈弱K×n > 立中P > 闇払い

基本的な固め。

しかしブランカなどの闇払いを抜ける技を持つ相手やRCで割り込まれる可能性があるので注意。
闇払いは弱中強使い分けるとジャストを取らせにくい。

葵花一段後反撃を受けるキャラと技(ほぼめりこみ時のみ)

サガット：LV3タイガーキャノン

ベガ：メガサイコクラッシャー

パイソン：ギガトンプロー

ガイル：ソニックハリケーン

舞：LV3水鳥の舞

ブランカ：LV3ダイレクトライトニング

ロック：LV3シャインナックル