

ベガ

戦慄の魔人

主な得意キャラ：響 など
主な苦手キャラ：ガイル など

脅威のオリコンの持ち主。
威力だけでなく、発動への繋げ方も多彩。

体力は14400でリュウと同じ平均クラス。動きもジャンプも早いなかでは打たれ強い部類に入るのではないかな？
ピヨリ値は70とこれも平均であるが、ピヨリ時間がなんと+60Fであり端同士でピヨってもコンボを決められやすい。安易にコンボを何度も受けないように心がけよう。
向いているグルーブはもちろん全キャラ中No.1の破壊力を誇るAグルーブであるがベガの醍醐味であるメガサイコを使えない。次点のお勧めグルーブはガードキャンセルからメガサイコにつなげて小J。ランも使えるNグルーブか
空中ガードおよびゲージ3つでプレッシャーをかけながらペースを進めるCグルーブだろう。ゲージ二つ使うだけでも結構ダメージも高い。
前転の性能は移動距離こそすくないものの隙が少ないため使う場面が多そうだ。

通常技

は必殺技とスーパーコンボの両方。 はスーパーコンボのみでキャンセル可能。×はキャンセル不可。
ダメージはまったく補正なしの状態です。

立ち

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P	近 400	3/+6	ジャブ。連打が利く技の中では最もダメージが高い。コンボの基点の一つ。2HIT目は遠立弱Pになってしまう。座高69以下の相手にはあたらない。	
	遠 300	4/+6	水平チョップ。連打が利く。若干近立弱Pよりもダメージが少ない。座高70以下の相手には当たらない。4 発入るほどリーチが長い。	
中P	近 1000	5/+2	裏拳。出が早くキャンセルも利くが、ダメージも少ない。オリコンの持ち上げに。持続はまあまあ。	
	遠 1100	5/+3	ストレート。発生も早くリーチも長く小技から繋げられ、キャンセルも利く為用途が多い。牽制や遠距離オリコン初段にも使える。距離が結構離れる。座高64以下の相手には当たらない。	
強P	近 1500	6/-2	ボディブロー。ベガの通常技の中で最大のダメージと気絶値。タイミングがシビアだが弱Pから繋がるうえにスパコンキャンセル可能と最大反撃に使い勝手が良い。	
	遠 1300,1300	6/-2	アッパー。対空に使える。振り上げた拳の発生は8~9F。多くのJ通常技をつぶせる上にスパコンキャンセルも可能。判定の強い技に置く感じでも相打ちはとれるため牽制つぶしにもなる。座高61以下の相手には当たらない。	
弱K	300	5/-1	膝蹴り。連打が利くが有利フレームはないため他の通常技に繋がらない。中バニの連携に使うくらい。	

技		ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
中 K	近	1100	8/-2	ミドルキック。スパコンキャンセルができるが、使い道は特になし。	
	遠	1000	10/-3	ミドルキック。キャンセルは利かないがかなりのリーチがあるので牽制やフェイントなどに使える。従来のシリーズに比べ出が遅いが、リーチの長さゆえ立ち回りでは重要な技となってくる。	×
強 K	近	1500	13/-2	ミドルキック。しかし、出が遅く近くにいるときにわざわざ出す技ではない。オリコン時はキャンセルしてバニコンへ。	×
	遠	1400	13/-11	ミドルキック。出だしも後も隙が大きい。ベガの通常技で一番リーチが長く減る。こちらは中Kと違い、フェイントでは出さず当てるために使う。先端当てすればソニハリも届かない間合いだがギガトンとメガサイコとスピドラは反確、他は先端ならガードが間に合う。	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱 P	300	3/+6	ジャブ。最速発生技でもあり連打が利く為コンボの基点の一つ。ただリーチが短い。	
中 P	1100	7/-0	ストレート。遠中Pと並びキャンセルが可である技の中で一番リーチが長い為牽制でだしてニープレスなどにつなげる。ガードされても五分。	
強 P	1320	8/-7	ストレート。リーチも長く頭にやられ判定がない上に判定も強い。対空にも使える。スパコンキャンセル可能な中で一番リーチが長い。中距離で相手の隙を見つけたら叩き込みたい。	
弱 K	400	4/+4	小足。ピタ押しでなんとか連続HITする。屈中Kの性能が良いためわざわざこれを選んで出す場面は少ないが、密着で前転を潰すときやめくり下段のコンボの始動に。	
中 K	900	5/+5	中足。弱よりリーチが長く、弱Pからつなげることも出来、逆に中Pにも繋げられる。自信があればめくりが成功次第こちらで繋ごう。持続が長い上に有利Fをとれるので置き技としても最適。相手のぶっぱ前転においたらたい引かかる。起き攻めの重ね技としても性能がいい。	
強 K	1400	7/-29	ホバーキック。ほぼ端から端に移動するスライドキック下段。判定も強くキック自体のリーチも長めだが下手に出すとガードされて反撃確定。先端をガードさせる事により中Kや弱ニープレスに繋いで少しはガードを削れる。それが投げに繋いでも、スパコンキャンセルは無いものと考えたほうがいい。相手のジャンプからの攻撃が届きそうに無かったら着地を当てるのもよし。受身潰しにも最適。	

ジャンプ

技		ダメージ	発生	解説	めくり
弱P	垂	630	5	ジャブ。オリコンの空中運びのときにたまに使う。持続が長いが判定は弱Kの方が強い。	/
	斜	500	5	スカルダイバー。コレを出すなら強を出したほうがマシ。	不可
中P	垂	1100	6	ジャブ。こちらもとくに用途が見つからない。	/
	斜	500+	6	ダウンを奪える上にヘルアタックに移行でき、その後メガサイコやオリコンに繋げる。一段目をうまく当てなければヘルアタックは当たらない。ヘルアタック以外の技でも追撃できるがタイミングがシビア過ぎて難易度は高め。読みが必要な空対空。	不可
強P	垂	1400	8	ストレート。リーチこそ少ないもののJ技の中で一番ダメージと気絶値が高い。真下で相手が技を空ぶったら出して地上技に繋ごう。	/
	斜	1300	8	クロスチョップ。J強Kよりも斜め上に判定が強いため昇りの空対空で出す用。J強Kより地上技に繋げやすいので画面端で相手がピヨッたらここから繋げよう。オリコンの空中を運ぶ時にも使える。	不可
弱K	垂	600	5	欽ちゃんキック。斜め下方向へ判定がかなり強いうえに持続も長い。キャラによっては対空に使える。	/
	斜	600	5	膝蹴り。めくり可能だが、中Kの方が信用性が高い。オリコンで相手空中ガード時は連打してホバーキックに繋ごう。	可
中K	垂	1100	7	回し蹴り。一応対空に使えるが強Kでも出来る。	/
	斜	1100	6	膝蹴り。弱よりも当たり判定が大きく、斜め攻撃に珍しく持続もながく、さらに下方向への判定も強い。めくり判定もとても高いため強Kでめくれそうに無い距離の時に出してめくろう。	可
強K	垂	1320	8	回し蹴り。対空に使い、リーチも長く判定もかなり強い。ASNグルはもし飛んじやったら出し得。	/
	斜	1320	7	飛び蹴り。リーチも長く、めくり可能。横方向へ判定が強い。ただ、めくり失敗するとコンボが繋ぎにくい。	可

特殊技

技	ダメージ	発生	解説	めくり
ヘルアタック	600	6	J中P後派生できる。ダウンを奪えるためメガサイコやオリコンに繋ぐことができる。	/

必殺技

技	コマンド	弱/ 中/ 強	ダメージ	発生/ 硬直差	解説
サイコバ ニッシュ	623P	弱	300 × 3(900)	13/-1	共通点は腕が上がった時が対空になるがタイミングはシビア。中や強に比べると発生が早い。
		中	300 × 4(1200)	15/+1	弱より出が遅いがヒット数が多い。硬直差も有利を取ることができ、強より距離が離れないため連携の起点やRCをかけて起き攻めに使い勝手がよい。
		強	300 × (1500)	17/+1	弱中より発生が遅いが、オリコンでは脅威の破壊力を有する。まさに戦慄。一応ベガの必殺技の中で一番ガードを削る。
サイコク ラッ シャーア タック	4タメ6P	弱	1320	12/-24	共通点はガードされたら反撃が確定であることと相手がガードした際は3回攻撃が当たる、少しは削れる。弱は相手のところで止まる、飛び道具を持っていない相手と端同士になった際にフェイントで使うくらいだがむしろ使わないほうがいい。
		中	1400	7/-52	弱と違い端まで行く。弱より早い。しかしわざわざコレを選らんで使う場面は無い。中Pキャンセルから化けやすい。
		強	1500	3/-47	最速発生技の一つ。中と同じく端まで行く。弱中より移動速度も発生も威力も早い。こちらが確実に反撃できる時に出したい。コンボから繋ぐ選択肢の一つでもあり弱P連打キャンセルでも目押しでつながる。RCで出せば優秀な対空技となる。
ダブル ニープレ ス	4タメ6K	弱	700 + 500(1200)	12/-7	中強と違い先端でガードさせれば硬直差は減りそのまま中攻撃などでガードを削っていける。投げも有効。昇龍系を持たないキャラに距離を保てたら積極的に出していきたい。
		中	700 + 600(1300)	14/-10	弱よりも進むが若干隙が大きい。うまく先端を1HITだけガードさせれば隙は気にならない程度。移動距離もあるためスキの大きい技に反撃確定を取れることも多い。
		強	800 + 700(1500)	16/-13	飛距離は画面端から画面端まで。コンボから出すのに最も使える。サイコクラッシャーと違って起き攻めも狙える。ガードされると反撃確定。かなりタイミングがシビアだがメガサイコが入る。

技	コマンド	弱/ 中/ 強	ダメージ	発生/ 硬直差	解説
ヘッドプレス	2タメ8K	/	1400		おき攻めで出せばリバサ昇龍でも相打ちに出来る。相手が飛び道具を出した瞬間やデビルリバースと使い分けて出す。弱中強の違いはあってないようなものだがHit後の起動が若干かわる、ダメージは変わらない。
サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後P	/	1500		相手に隙があれば打つ程度だが後ろに戻る際は出し得。
デビルリバース	2タメ8P	/	1300		当てる際のコントロールには慣れが必要。非常に間合いがシビアだがうまく当てれば昇龍もつぶせる。メガサイコやオリコンに繋がる。弱中強での違いはあってないようなものだが軌道と高さダメージの変化はなし。
ベガワープ	623(421)PPP(KKK)	/	/	0F/-15	Pで出すと画面半分程度移動してKは端から端まで。

投げ

P投げ：ダメージ2007

K投げ：ダメージ423 + 1690(2113)

移動の早いベガにとって投げは重要な戦略の一つとなってくる。

ガードキャンセル攻撃

前作のサイコインパクト：対空か相手の強攻撃、必殺技の最後、スーパーコンボの最後に当てよう。ちなみにメガサイコに繋がる。

避け攻撃

P 近中P ダウンは取れないがキャンセル可。

K 遠強K 相手のダウンが取れる。しかし後の隙が大きく、メガサイコは間に合わない。

スーパーコンボ

技	コマンド	LV	ダメージ	硬直差	解説
ニープレス ナイトメア	4タメ 646K	LV1	800 + 600 + 800 + 600(2800)	4/-3	ダブルニープレスの要素で繋がりたい。ガードされたらほぼ反撃確定。余談だがゲージがMAXだったらメガサイコが入る。
		LV2	800 + 600 + 800 + 600 + 1200(4000)	4/-2	最後だけ下段攻撃、この後は強サイコクラッシャーに繋ぐのがベスト、硬直差もないようなもの。割り込みに使いやすい。Nのガーキャンには注意。
		LV3	800 + 600 + 800 + 600 + 500 + 500 + 500 + 1500(5800)	4/-13	無敵時間が非常に長く一発目のニープレスが終わるまでであるため割り込みに最適。コンボから出しても全段ヒットするため地上技から繋ぐならばメガサイコよりもコレ。最後は距離を置くのでガードされても反撃はほぼ心配ないがNのガーキャンに注意。
メガサイコ クラッ シャー (LV3&MAX 専用)	4タメ 646P	/	800 × 9(7200)	4/-40	こちらは無敵時間は長い。遠距離からでも一部の技に反撃確定を狙える。地上から出すと全段ヒットすることは少ない(7Hit)。ダウン技から狙う場合は低めを狙おう。削り量は大きいですがガードされたら反撃確定。

基本コンボ

目押し参考

キャラ限定で実証済みなのは
ザンキエフ ライデン チャン 本田 ブランカ ダルシム
まだいそうなので要検証、ちなみにこれらは場合によっては状況も限定される。

各種弱Pと立弱Kは連打キャンセル可能。連打キャンセルの利く技は弱技ならどれにでもつなげることができる。

連打キャンセル応用。

屈弱P 立弱K：強サイコや弱ニーなどにつなげる。

屈弱P 屈弱K：攻めが持続しやすい。

猶予2F

キャラ限定

屈中K 屈弱P (CH時猶予5F)：何気にめくりから下段始動として使える。慣れれば簡単で減る。

猶予1F

各種弱P 屈中K (CH時猶予3F)：全キャラに入る安定コンボ。ダメージもそれなり。キャンセルで強Wニーや強サイコへ。使う機会が多いので要練習。

各種弱P 遠中P (CH時猶予3F)：座高64以下には当たらないが、よりもダメージが高い。狙えたらこちらで。要練習。

屈中K 遠弱P (CH時猶予4F)：座高の高いキャラにめくりからつなげると下段始動となる。

屈中K 屈弱K (CH時猶予4F)

屈弱K 屈弱P (CH時猶予3F)：そして屈中Kや遠中Pにするとめくりからの下段コンボとして強い。これは安定させたいので要練習。

猶予0F

各種弱P 近強P (CH時猶予2F)：キャンセルでスパコンに繋がれば文句なし。始動は屈弱Pが安定。

屈中K 屈中K (CH時猶予3F)：前転つぶしや置き攻めで。猶予0Fだけあってダメージもそれなり。キャンセルで強Wニーへ。

屈中K 遠中P (CH時猶予3F)：座高65以上の相手にはこちらを狙おう。ダメージもさらにおいしい。キャンセルで強Wニーか強サイコで。

屈中K 立弱K (CH時猶予3F)

屈弱K 屈弱K (CH時猶予2F)：これが安定するなら中途半端な近距離で使ってみるといい。しかしハイリスクローリターン。

屈弱K 遠弱P (CH時猶予2F)

キャラ限定
遠中P 遠弱P

CH(カウンターヒット)限定

猶予2F
遠中P 遠弱P

キャラ限定
近中P 屈弱P: 起き攻めにいいかも。
遠中P 屈弱K

猶予1F

各種弱P 屈中P
各種弱P 屈強K: 相手の隙があってもどうしても前進が必要でタメができてなくてもこれを使えば起き攻めへ移行できる。
屈弱K 遠中P
屈弱K 屈中K
近中P 遠弱P: 起き攻めにいいかも。さらに遠中Pが入るのでそこから強Wニーへ。
近中P 屈弱K
屈中K 屈中P
屈中K 屈強K: 始動が弱Pよりも発生が遅いもののタメ必要なしで起き攻めへ移行できるうえにリーチが長いからCHの隙あらば狙うべし。
キャラ限定
遠中P 遠中P
遠中P 立弱K
遠中P 屈中K

猶予0F

各種弱P 屈強P: 魅せ技。スパキャンで。
屈弱K 遠強P: 始動は屈中Kの方が猶予Fが多いとはいえこちらの方が始動が早いのも忘れてはいけない。
屈中K 屈強P: 魅せ技。スパキャンで。
近中P 遠中P: そこそこのダメージ。猶予0Fとはいえ同じボタンを2回押すだけなのでさほど難しくない。しかし、遠弱Pを挟んだ方が安定するのでいらぬ。キャンセルで強Wニーにでも。
近中P 屈中K:
キャラ限定
屈弱K 近強P: 何気に最大ダメージを奪える上に下段始動。スパキャンできれば文句なし。
遠中P 遠強P
屈中P 屈弱P

ちなみに持続が長い技を起き攻めにつかい終わり際をHITさせることにより本来繋がらない通常技がつながることがある。
例: 屈中P 屈中K・・・など。

全グループ共通

- 屈弱P(屈弱K) > 屈弱P > 立弱K > 中ダブルニープレスor強サイコクラッシャーor各種スパコン

ド安定の基本コンボ。

- 屈中K > 遠立中Por屈中K > 強ダブルニープレスor強サイコクラッシャーアタックorニープレスナイトメア

めくりなどからつなげばベガのコンボの中で全キャラに最もダメージを奪えるコンボ。ピタ押しだが、火力不足のベガにとって安定するとかなり効果的。

めくりのJ強Kは距離によっては中Kに変えること。

中Kの方が引きつける感じなので相手に非常に近い位置に降りと思ったら、

強Kはかすらせる感じで当てる。

座高が64未満の相手にはもう一回屈中Kに変えよう。

相手が画面端まで飛びそうだったら最後はサイコクラッシャーの方が隙が少なく無難。

相手が画面端のめくれない状況でこのコンボを狙う場合ははじめをJ強K J強Pに変えると良い。

座高64未満(遠中Pがあたらない)キャラクター

リュウ、ケン、ダン、ロレント、豪鬼、神人豪鬼、キング、霸王丸、バルログ、キャミィ、モリガン、ユン、春麗、さくら、舞、キム、バイス、ユリ、ナコルル、ロック、響、マキ、庵、アテナ。

- 屈弱K > 屈弱P > 遠立中Por屈中K > 強ダブルニープレスor強サイコクラッシャーアタックorニープレスナイトメア

安定させたい基本コンボ。めくりや前転借りに。キャラによっては屈弱Pがもう一発入る。

ベガはタメキャラであるがためにはじめに立ち技を入れると後退することがあるため繋ぎにくい。

難しかったらめくりには屈弱P×nにしよう。

・ 弱P×n>遠立中Por屈中K>強ダブルニープレスor強サイコクラッシャーorニープレスナイトメア

相手が強引にインファイトに持ち込んだ場合に何気に使えるコンボ。
座高64未満の相手もしくはわ立つのが面倒であれば遠立中Pを屈中Kに。
立弱Pが入る相手なら最速の連打で3発入れれる。しかし3発後目押しで中Pに繋ぐのは至難の業。
3発入れてしまうと中Kが届かないため、座高64未満の相手には弱Pは2発まで。

・ 屈中K>遠弱P>遠中P>強ダブルニープレスor強サイコクラッシャーorニープレスナイトメア

めくりJ強Kから始動すると最大ダメージコンボ。座高71以上限定。
弱Pを挟むことの利点はビタ押しじゃなくなる事。
とはいっても弱P 中Pのつなぎはタメを維持しながらやるとかなり難易度が高い。

座高71以上(このコンボが決まる)キャラクター

ルガル、山崎、紅丸、イーグル、ザンギエフ、サガット、ギース、チャン、ライデン

・ 屈中K>屈弱P>遠中P>強ダブルニープレスor強サイコクラッシャーorニープレスナイトメア

横幅の広いキャラ限定、何気に上記のコンボよりも猶予が1F多いので弱Pを挟む意味としても価値が上がるうえに立ち技がつかないのの後退する心配もない。

このコンボは簡単で減るので決まるキャラ要検証。

横幅の広いキャラクター(要検証)

ダルシム ブランカ 本田 ザンギエフ チャン ライデン

・ 屈中Kor屈中Por立遠中P>必殺技各種

相手が飛んできたときを拾う感じで出す場合は屈中Kで。
差し合いで使うなら遠中Pがベストだと思われるが座高の低いキャラなどには足元が御留守なので屈中Pも混ぜていく。

・ 屈弱P>近立強P>ニープレスナイトメア

難易度は高いが決まった時の威力は凄まじい。
ちなみに屈弱Pから繋げれるということで相手が前転してきたときや距離が近いときに使える。
通常のキャンセルしか出ない「屈弱K>屈弱P>遠立中P」よりも「屈弱P>近立強P」の方がダメージが大きい。

・ 屈強P>ニープレスナイトメア

牽制で出して繋ぐことが出来るため逆転も狙える。
相手が前転してきてめんどくさいor自信が無かったらコレで繋いでもいい。
持続時間が長いので前転に早出しで出すと決まりやすい。中途半端な飛び込みからのコンボとしても。

Aグループ以外共通

・ J中P>ヘルアタック>メガサイコクラッシャー

相手が飛んだら決めてやるといい。
当てる時は低空で、8hitを狙おう。
一段目を早めに出して当てればジャストも2段目のヘルアタックで狩れる。
Pグルにむやみに狙うと反撃されかねないので注意、Cグルも空中ガードがあるので注意。

・ デビルリバース>メガサイコクラッシャー

自分が画面端にいるとき限定。
せっかちな人が相手が高い位置で出すとメガサイコが3HITくらいしかしない。
これも低空を狙おう。

・ キャンセルできる中攻撃>強ダブルニープレス>メガサイコクラッシャー

もしかしたらAグルのバニコンよりも難しいかもしれないようなコンボ。
「めくりJ強K>屈中K>遠立中P>強ダブルニープレス>メガサイコクラッシャー」というコンボが決められれば言うことなし。

狙えるものならば積極的に狙っていきたい、低空云々より当てることに努力しよう。
全キャラで見てもかなり高火力のコンボになり、失敗のリスクもゲージ消費以外で考えれば非常に少ない。
なかなかAグル以外で相手の体力をゴツゴツもっていきることができないベガにとって決めることができればおそらく勝率もかなり上がるだろう。
特に、ゲージを気にするようだったらKグルでやれば問題ない、JD 屈中K このコンボでも強い。

Cグループ専用

- 各種コンボ>LV2ニープレスナイトメア>強サイコクラッシャー(or強ヘッドプレス)

LV2だけでもそこそこ相手の体力を奪える。
ベガはLV2>LV1という逆キャンを使ってLV3を超えられない。
端だとヘッドが当たる、後の展開が面白い。

Nグループ専用

- ガードキャンセル攻撃>メガサイコクラッシャー

あまり待ってても読まれ、ゲージを全部使うためガードが崩されそうな時にさりげなく出して逆転しよう。

Aグループ専用

- J強P>屈中K>遠立中P>強ダブルニープレス>OC発動>強サイコバニッシュ×n>ニープレスナイトメア

相手が画面端にいるとき専用、決まれば豪鬼を一発で倒せるかもしれない。

- デビルリバース>OC発動>強サイコバニッシュ×n>ダブルニープレス

画面端で、画面中央でも拾えるが最速発動なので相手の技の空振りを見た時などに、これでもかなりの体力を奪っていける。

- J中P二段>OC発動>「J強P×4」(×2or強ダブルニープレス)>近立強P>強サイコバニッシュ×n>ダブルニープレス

対空オリコン。相手がジャンプしてきた状態でまだ体力が高かったら逆転がてらこちらで狙おう。
J強P×4は空中運びなので距離によっては2回やるかニープレスで運ぼう。

- OC発動>屈弱K>屈強P×2>遠立強K>屈強K>近立中P>J強K×3>強ニープレス>近立強K>強サイコバニッシュ×n>ニープレスナイトメア

OC発動で相手の攻撃をかわして出すのに最適な地上オリコン。
ちなみに自分が画面端にいても反対の端まで運んでバニコンに繋ぐことが出来る。
強ニープレスを打つ必要が無い距離ならばJ強K×3をJ強P×4にしてそのままバニコンへ持っていこう。

- OC発動>近立中P>弱サイコバニッシュ>「遠立強K>強ダブルニープレス×2」>立近強K>強サイコバニッシュ×n>ニープレスナイトメア

対空のオリコン。距離によっては「遠立強K>ダブルニープレス」は1回でもバニコンに繋げる。
相手がギリギリ死ぬくらいの時はJ中Pからだすよりもこちらを狙うと確実に相手をつぶせる。

- ジャンプOC発動>J弱K2>J弱P>J強K×3>強ダブルニープレス>近立強P>強サイコバニッシュ×n>ニープレスナイトメア

コレも対空オリコン。距離によってJ攻撃やニープレスを変えよう。
J中Pを空ぶったりして読まれてしまった場合もこちらに変えてこちらの体制に持っていこう。

- 基本コンボ各種>中(強)ダブルニープレスOC発動>遠立中P>強ダブルニープレス>遠立強K>強ニープレス>近立強K>強サイコバニッシュ×n>ニープレスナイトメア

基本コンボから作れるのももちろんめくりからも可能。
OC発動>遠立中Pコレだけでも相当難しい、少しでも遅れれば相手が着地してしまうため、かなり慣れが必要。
相手がベガ同キャラの場合のみ、空中の食らい判定の薄さで強ダブルニープレスからしかオリコンにいけない。

- (相手ガード時)(屈強K>近強P>強サイコバニッシュ)×n

最も基本的な削りパーツとして、

ダウンしている相手の起き攻めに発動してしまってる時は何かとRC強ダブルニープレスが優秀。

- (相手ガード時)屈弱K>屈中P>遠立強K>(屈強K>近強P×2)×n>ガードクラッシュ時>屈強K>近立中P>(J強K×3>ニープレス)>近立強K>強サイコバニッシュ×n>ニープレスナイトメア

ガードクラッシュを目的とするパーツ。

相手が崩れ次第拾って空中を運んでバニコンへ繋ごう。

オリコンがなれない時は途中で止まってしまう、ガードされる為、そのときはこのオリコンを使おう。

- (相手ガード時)「屈弱K×2>屈中K>弱ダブルニープレス」×n(>弱K×2>屈中K)>ニープレスナイトメア

相手がガードしてて本当に数ドットだったときにコレを使おう。

それかカード崩れる寸前までコレで崩す時だけ屈強Kを使うのもOK。

- (相手空中ガード時)ジャンプ>OC発動>弱K×5>屈強K(HIT)>立近中P>J強K×3(>強ダブルニープレス)>近強K>強サイコバニッシュ

Cグルーブが相手であった場合相手が飛んだら積極的に使っていこう。

オリジナルコンボを動画として見たい方は[コチラ](#)を参考に

連携

- 小技>屈中K>遠中K

距離を離して振り出しに戻せる。強サイコや屈強Kのおかげで最後の中Kでガークラしてもダウンを奪える。割り込みに注意しなければならないがお手軽。

- 屈中K>屈強P(>ニープレスナイトメア)

強Pがヒットしたらスパキャンで、大概引っかかる時はC Hなのでダメージもおいしい。

- 屈中K>屈中P>遠強K

暴れつぶりになるうえに中P後は連携が終わったと思って前進やステップやジャンプしたら強Kが刺さるので強い。屈中Pの理由は屈中Kよりリーチが長く、遠中Pよりも距離が離れないため。ただし、やはり割り込みには注意。特にパイソンやキャミィやベガには反確なので注意。

- 屈弱Kor立弱K>中サイコバニッシュ

削ることができるうえにうまくいけばそのまま攻めを継続できる。中バニへのつなぎは密着でキャンセルで。中バニ自体の判定も強いので暴れにも強い。昇竜コマンドはしゃがみからだとなので立弱Kがお勧め。

- 遠弱P>歩き>遠弱P

上記の遠弱Pが当たるキャラ限定だがリーチと有利フレが割と長いめかなり有効な固め。うまくいけばそのまま端まで追い詰めることができる。

- (小技×2>)遠中P>弱ダブルニープレス

遠中Pは距離が離れるので先端当てすれば弱ニーが1回しか当たらないので隙はほとんどない。うまくいけばそのまま攻めが継続できるうえにゲージが無いと反撃できないキャラはそのまま端まで持ってってオリコンで拾えばかなりのプレッシャーをかけられる。

- 何か>投げ

何かをhitかガードさせて投げるいわゆる当て投げ、これはキャラ全般に言えることだが当て投げはP投げをお勧めするが投げ抜けのうまい相手にはK投げでほかる。

打撃化けを考えた場合近強Pはダメージも高く隙も少ないが近強Kは発生が遅いうえに隙だらけなのでK投げをする際には慎重に。

ちなみに今作では「デビルリバーズ派生無し>投げ」は着地硬直の関係上安定しない。

- ・ 屈弱K > 投げ
下段からの投げ、有利フレ4Fはベガの移動速度が補強してくれる。
置き攻めやめくり、ステップから使うとよく決まる。
- ・ 弱P×2 > 投げ
下段じゃないが2発当ててもさほど距離離れず6Fも先に動けるため有効。
特に2発目を当てるとコンボや連携が来ると思ってガードする相手が多いので意表をつけ。
あと座高の高い相手に遠弱Pで固めてる最中ならばまた効果的だろう。
- ・ (RC)中サイコパニッシュ > 投げ
弱や強と違い全然距離が離れないので投げに移行しやすい。
中パニ自体の削りが大きいのもおいしい。
- ・ 弱二ー1hit先端当て(> ステップ) > 投げ
先端当てを何度かやってたまに混ぜると有効、ステップからだど尚決まりやすい。
- ・ (小技) > 屈中Kor屈中P先端当て(> ステップ) > 投げ
決まりにくいがたまに混ぜると効果的。
- ・ 持続の先端当て屈強K > 投げ
このタイミングだとダウン回避も狩れるのがおいしい。
そして先端当てをガードさせれば大幅有利なので投げ以外の連携でも使える。

対空

・ 遠立強P

相手が当たる位置まで着たら打とう。
判定が強いので置く感じで出してもよし。

・ 屈強P

腕が体にかぶさるように攻撃判定を作るため、対空になる。
相手が近い位置まで来ると立強Pが近強Pになるのでそのときに。

・ 垂直J強K

判定も強くリーチも長いいためタイミングを合わせて飛んで出せば優秀な対空技になる。
バックジャンプで逃げながら出すと相手が追おうとしてあたってくれることもしばしば、
落とせる飛びもおそらく空対空の中では一番多いと思われる。

・ 昇りジャンプ中P ヘルアタック

これがヒットすればオリコン、メガサイコまで持っていける。
下りの低い位置で中Pが当たったらヘルアタックに繋がらず着地して立遠Pにするとダメージが増えリスクが減る、画面端なら3F
発生の強サイコの方が当たりやすい。

・ 昇りジャンプ強P

相手が大ジャンプの場合は中Pよりも斜め上方向に判定が強い強Pの方が信頼できる。
相打ちの可能性が高いのでできれば相手が飛び込みに弱中攻撃を使ってきたときに使いたい。

・ バックジャンプ強K

ローリスク。当てるのは難しいが相手が横方向に判定やリーチの小さい技を出したときに使える。
技によっては垂直J強Kでつぶせない技も相手のやられ判定上つぶせることがある。

・ 遠立弱P

出の速さもリーチの長さも優秀なため相手が飛んだ時とっさに出すとこれで返せる場面も多々ある。
ただし、ダメージは全く期待できない。

・ 対空オリコン各種

J弱K連打 > 屈強Kで空中ガードもつぶせる。
OC発動時の無敵を使っただけの「近立中P > 弱パニッシュ > 運び > パニコン」も驚異的。
あいてがスカシだとわかった状態だったらJ中P二段あててOCを発動するか、ジャンプからOC発動で空中運びも非常に強力。

・ RC強or中サイコクラッシャー

CとAとN専用、RCを使う人のみ、相手がどの位置にしようと対空になる。
空中ガード、ブロッキング、ジャストには弱い。

・ RC強or中サイコバニッシュ

CとAとN専用、RCを使う人のみ、リスクは皆無だがリターンも控え目。
空中ガード不可で多段ヒットのためジャストも怖くない、ブロッキングにいたってもヒット数が多いためかなりの難易度を要する。

・ ベガワープ

実用性は低いが、リーチが低かったり移動の遅いキャラが相手の場合相手が飛び込んできたときにコレで端まで行ってかわすのもあり。

攻撃を打つわけではないので対空とは言いがたいが頭に入れておこう。

起き攻め

・ めくりJ強KorめくりJ中Kを重ねる

昇龍系の技を持っている相手には自滅行為だが、それ以外の相手には実用的。
ガードされても最後が弱ニープレスかサイコバニッシュなどになるようにコンボを繋げばいい、それが移動の速さを生かして投げ。

Cグルならばすかしめくりジャンプしていけばガードも利く。

・ 垂直J強Pを重ねる

画面端限定であるが、斜め下に向いておりそれなりの判定を持ち、さらに威力、気絶値、当たったときの有利Fなどリターンが大きい。

後の行動はめくりと違って距離が少し離れることを覚えておけば問題ないであろう。

・ 屈中Kを重ねる

その後に連携に繋いでHITしたら強サイコクラッシャーorニープレス、ガードされたら中攻撃から弱ニープレスに繋ごう。

これでカウンターヒットがとれれば立強Kを除く全ての強攻撃までにつなげれる。

リバサ技を持っている相手に対しては乱用は禁物、特に相手のゲージにも注意。

持続の多い技を重ねる際すべてにおいて言えることだが、終わり際を当てると繋がる通常技が増える。

胴着系(ダン含む)、プランカ、ベガ、春麗、ジョー、ロレント、舞、ユリ、ナコルル

上記のキャラは1F空中技を持つため、下段判定の屈中Kを重ねても簡単に抜けられるため注意が必要。

・ 立近中Pを重ねる

密着通常技で屈中Kの次に有利Fを取りやすい技。

こちらの長所は空中判定を持つ相手にも技を当てることができるうえ、そこそこの判定の為つぶせたり相打ちにできたりする。

他に言えることは屈中Kよりも有利Fが3F少ないこと、ほかは上記に準ずる。

・ 屈強K終わり際の先端を重ねる

慣れないうちはタイミングが難しく、反撃確定になることも多くなってしまふ。

しかし、なればガードされてもこちらが攻めを続けることができるという点で練習をしておきたい。

ちなみにこのタイミングを出しても相手が受け身をとったとき当たる。

そして、本当に持続の終わりの終わり部分を当てるとメガサイコが入ることがある。

・ 屈弱K

ヒットすればコンボに、ガードされれば投げにと攻めに長けている置き攻め。

・ ヘッドプレス

タイミングよく出せば昇龍系の技も相打ちにできる。ガードされても反撃がない為安全。

様子を見てサマーソルトスカルダイバーを出すか考えよう。

RC中サイコバニッシュ

削りに使う。
中バニはガードされても攻めを持続できる。
相手の投げ間合いの一步外から狙うと安心。

・リバサ技を呼んで密着して後Pベガワープ

かなり難しく、読むのも大変な上に一度やるとかなり警戒される。
狙いは警戒させることによって相手にリバサ技を安易に打たせなくすること。
これでサガットの強アパカをカモにしたり出来るようになれば相当使える。

ベガワープ後の行動

- ・屈中P 強ダブルニープレスor強サイコクラッシャーアタックorニープレスナイトメア
リスクとリターンを考えると一番無難だと思われる。リーチもそれなり。しかし、拾う感じで出すと屈中PのみのHitとなる。
- ・屈中K 強ダブルニープレスor強サイコクラッシャーアタックorニープレスナイトメア
昇竜系の技を拾う感じで出してもキャンセルした技当てれるため、信頼できるが、相手の技がかなり前に出る感じじゃないと届かない。
- ・立中K
単発。リーチが長いので当たりやすく昇竜の下りであれば相手は吹っ飛ばすため、距離をおける。
隙がある屈強Pで届かない位置にも対応することができ、発生も遅く隙も大きい立強Kと違ってリスクも低い。
- ・弱サイコクラッシャーアタック
単発。届かないことはほぼないと思う。距離をおけるうえにダウンも奪える。昇竜の下りで当てるのがベスト。
しかし、発生が12Fと遅く、移動速度も遅いため、気持ち早めに出す必要がある。
- ・強サイコクラッシャーアタック
単発。発生が3Fと異常に速いだけでなく移動速度も速いためこれらの選択肢で一番当てやすい。
しかし、場所によって自分と相手の距離や位置が変わってしまうため気をつける必要がある。
- ・屈強K
単発。相手が技出したのを確認できればもう出しちゃえばいい。
ダウンは奪えるが距離を離せない。動作時間も長いので早めに当てると起き攻めもそれほどいい状況じゃなくなってしまう。
- ・メガサイコクラッシャー
ぶっぱ。確定状況なら問題ないうえにリターンも大きい。
相手が高い位置にいるとHit数が大幅に減ってしまう。
- ・屈強P>ニープレスナイトメア。
リターンが一番大きく始動技のリーチもそれなり。ミスると残念なことになる。
- ・J中P>ヘルアタック>メガサイコクラッシャー
こちらもリターンは大きい。相手が強昇竜とかだったら狙ってもいい。しかし、難易度が高い。
J中Pしか当てられなくても相手はダウンするのでリスクはそんなにないと思われる。
何度も言うがメガサイコは低空を意識。せっかく確定状況にもってってゲージ全部消費してHit数が半分以下になったとかだとあとあときつい。

テクニック

ヘッドプレス後行きたい方向へ入力しておき、ニュートラルに戻すことで遠くへ逃げるができる。
通称馬ヘッドとも言う。