

主な得意キャラ：
主な苦手キャラ：ブランカ

キャラ考察

アーケードキャラの中では一番体力が低いを持ち前の爆発力と神の二択を持ち備えたキャラ。
ゲージを使って戦いたいキャラだがゲージ貯め能力もよく先鋒でも力を出せる。

通常技

は必殺技とスーパーコンボの両方で、はスーパーコンボ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		
	遠	300	3/+7		
中P	近	700	4/+1		
	遠	900	6/-1		
強P	近	1100,800	4/-8		,
	遠	1300	9/-5		×
^	弱K	400	5/+2		
中K	近	800	4/+1		
	遠	800	9/+2		×
強K	近	800+500	8/+2		
	遠	1200,1100	5/-6	対空兵器。判定は超強い。	,×

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/+7		
中P	800	5/+4		
強P	1100,800	4/-13		,
弱K	200	4/+5		
中K	700	5/-1		
強K	1200	7/-15		

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説	キャンセル
^	弱P	500	4	

技		ダメージ	発生	解説	キャンセル
^	中P	700	5		
^	強P	1100	6		
弱K	垂	400	5		
	斜	400	4		
中K	垂	700	6		
	斜	700	6		
強K	垂	1000,1000	4		,
	斜	1000	7		

特殊技

は必殺技とスーパーコンボの両方で、はスーパーコンボ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
頭蓋破殺	6中P	300+500	27/-3	いらない。たまにはいいかも。これから空キャンで瞬極ができる、いいネタになる。	×
天魔空刃脚	前方J2中K	800	8/+15	ヒットよりもガードの方が有利Fをとれる。対空のポイントズラしなどに。ダウンを奪って、相手の起き上がり前に空刃重ねると結構どっちかわからない。	×

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
豪波動拳	236P	弱:800,700 中:900,800 強:1000,900	弱:14/-12 中:14/-13 強:14/-14	密着で当てるとダウンする。リュウケンのもよりも技後の隙が大きいので、使うときは注意。前転で抜けられると死が待っている。
斬空波動拳	(空中で)236P	弱:600 中:700 強:800	18/+20	色々便利な技。中P等を空キャンセルで出せば少しだけゲージ増加量がお得。2369(or8)+Pでジャンプと同時に斬空が出せ、攻めのパターンに組み込める。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
灼熱波動拳	63214P	弱:900 中:500*2 強:400*2+300	弱:20/-14 中:18/-12 強:18/-10	近距離で中攻撃をヒットからコンボになり、当たるとダウンする。強なら3回削れるので、安全に削れるタイミングでは使うのも良い。強を画面端で当てると、竜巻で拾うことができる。
豪昇龍拳	623P	弱:1000+400+300 中:1100+400+300 強:1200+400+300	弱:3/-18 中:3/-29 強:3/-40	小がカスあたりしたときは竜巻で拾えることがある。見逃さないように。
竜巻斬空脚	214K(空中可)	弱:500+400*2 中:500+400*6 強:500+400*8 空中:1発につき400	弱:3/-9 中:3/-33 強:3/-45 空中: :6/+17	連続技に使えるほか、弱を前キャンかけて出すのも強い。弱は全体フレームが短いので、ポーッとしている相手に対しては瞬極連携で使える。
阿修羅閃空	623(421)PPP(KKK)	-	21	入力直後に無敵となるため被起き攻め時や画面端、竜巻を空振りして隙をみせた後などから脱出する手段となる。主にPPPを。また、この技で相手が画面端を背負っていても裏へ回ることが可能。
百鬼襲	623K	-	空中: :2~43 追加入力受付: :23~43	中足や大足からキャンセルで出すといい連携になる。
百鬼豪斬	百鬼襲後追加入力なし	1000	弱5/-7: 中:5/-4 強:5/-2	
百鬼豪衝	百鬼襲後P	1100	7/+4	しゃがみガードが可能。座高の高いキャラにガードさせても有利がとれる。
百鬼豪砕	百鬼襲後敵の頭部付近で6or4P	1100	-	投げた後に昇龍などで追撃可能。しゃがんでる相手を投げることはできない。
百鬼豪斬	百鬼襲後K	1200	5/-10	
百鬼豪墜	百鬼襲後敵の胸元で6or4K	1400	-	画面端付近では追撃が可能。
前方轉身	214P	-	弱:8 中:9 強:10	

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
滅殺豪波動	6321463214P	弱:2400 中:3600 強:5000	弱:-3 中:+3 強:+9	レベル2以上で完全無敵になる上、ガードされても有利になる安全ぶっぱ技。Lv2以上は当てた後竜巻や昇竜で拾うことができるので、表記のダメージよりも実質リターンは大きい。
滅殺豪昇龍	23623P	弱:2500 中:3700 強:5500	弱:-28 中:-39 強:-39	ケンと違って距離が少し離れすぎると初段ヒットしても途中でガードされることがある。
天魔豪斬空	(空中で) 236236P	弱:2000 中:3000 強:4300	弱:-26 中:-20 強:-14	
瞬獄殺 (LV3&MAX専用)	弱P・弱P・6・弱K・強P	7000	-	暗転後抜けられることはない。威力が高いため是非狙いたい技。全ての地上技をキャンセルして出すことができ、6中P空キャンセル瞬極等も可能。

基本連続技

相手がしゃがみ状態であるかどうかをヒット時に確認し動きを変えていくことも重要。
 竜巻斬空脚と豪昇龍拳は空中でのコンボ制限は2であるので空中の追撃は2ヒットまで入る。追撃後から数えるなので初段は制限には入らない。
 昇龍拳は弱にすると起き攻めに移行しやすい。画面端確定時には強昇龍拳を。
 また、Aグルーブ使用時には最後の豪昇龍拳を弱竜巻斬空脚にすれば確定でオリコンが入る。

- ・ 近立強P > 弱竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

簡単なコンボ。ダメージも悪くない。ゲージ無し時とか、とっさに出せるのでとても便利。

- ・ 屈弱K > (屈弱P × 2) > 弱or中竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

しゃがみの相手には弱Kは1発から竜巻を当てないと当たらない時がある。
 めくった後相手がしゃがんでるようであれば弱K単発から竜巻を入れてもよい。
 でも横幅が広いキャラ(ブランカや本田とかザンギとか少し大きめの)だったら相手がしゃがんで2発でも当たる。
 弱Kを2~3発当てる時は中竜巻斬空脚で。
 すかし飛びからなど狙うと強い。

- ・ 小J強Kor小Jめくり中K > 弱竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

小Jから奇襲するコンボ。
 上記のすかし飛び下段コンボと合わせて迫ると強い。
 ガードされたのに弱竜巻斬空脚を出してしまった時は阿修羅閃空などでフォローする。

- ・ 屈強K > 弱竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

たまに奇襲をかけたり離れた距離で確定で入れる時に使う。
ダウン回避もラン後これで追撃できる。
これも昇龍拳の前にランをはさんだ方がよい。

- 屈弱K > 屈弱P × 2 > 屈強K > 弱竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

上記のコンボと違ってちゃんと全キャラ当たるが安定しないのであまり使わない。
距離が離れるので屈弱Kをガードされて弱竜巻旋風脚を出してしまっても反撃を受けずらかったり、やすい反撃で終わることも多いが阿修羅閃空や昇龍などでカバーすることも時には心がけたい。
相手がしゃがみ状態の場合 屈弱K > 屈弱P × 2 > 強波動拳 としてつなげるか、屈弱K > 屈弱P × 2 > 屈強K > 強豪波動拳 とすることをオススメする。
距離が離れてしまって昇龍拳が空振ることがあるので昇龍拳の前にランをはさんだ方がよい。

- 弱P > 屈強P > 中竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

最大ダメージコンボ。
相手ビヨリ時にはジャンプ強P > 立弱P > 屈強P・・・というふうにする。
起き攻めで表裏わからないめくりを狙うと相手がガードしようとしたが表裏が逆だと立ちくらいになるのでそのままこのコンボを屈弱Pから狙える。

- 立近中K > 強灼熱波動拳 > 弱豪昇龍拳 × 2

画面端で密着時専用。
地上始動では最大ダメージなので画面端でガードクラッシュを奪った時などにランなどで近づいて使う。

- 屈弱K > 屈弱P > 屈強P > 中竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

N豪鬼の場合、ブランカのローリングアタック後、ガーキャン移動から最大ダメージで反撃できるコンボ。
ブランカ戦ではなかなかダメージを奪えない中で、貴重なダメージソースとなるのでN豪鬼はこういうのも狙えると頭に入れておくといいだろう。

- 屈弱K × 3 > 滅殺豪昇龍

スパコン絡みの基本コンボ。
滅殺豪昇龍はLV2以上で。

- 屈中K > 滅殺豪波動

相手のダウン回避狩りや屈中Kが確定の時にできると心強いコンボ。
入力は632(中K)1463214Pという感じに中Kは途中入力で。
中竜巻が暴発しないように中Kは押しっぱなしが望ましい。
端で滅殺豪波動を当てるとさらに弱竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳で追撃できる。

Cグローヴ限定

上記のコンボで浮かせた後にLV2滅殺豪昇龍が確定で入るのでそこからもあり。

- 屈弱K × 1 ~ 3 > LV2滅殺豪昇龍(6ヒット) > 逆キャンセル弱竜巻斬空脚 > 豪昇龍拳

逆キャンセルを除けば普通に全グローヴ対応のコンボとなる。
距離によって豪昇龍が途中でスカルるので弱Kを使い分けて。

- 屈弱K × 1 ~ 3 > LV2滅殺豪昇龍(5ヒット) > LV1豪波動or灼熱波動 > 豪昇龍拳

最後の昇龍は画面端限定。

- 竜巻(2ヒット) > LV2滅殺豪昇龍(4ヒット) > 弱竜巻(空キャン) > 強P > 強昇龍

画面端近くで竜巻当たったら狙える。最後は強P > 弱昇龍 > 強昇龍でもいい。
弱竜巻が少しタイミング覚えないとやりづらい(豪鬼が飛び上がる直前)。もしミスって上り竜巻になってもすぐに昇龍だせば当たる。
ちなみに、[やっぱカブエス](#)のコンボ紹介のところに似たようなのがいくつか載ってるから、実際見たほうがわかりやすいと思う。
ダメージや気絶値も結構イイ感じなので、覚えておいて損はないかと。

瞬獄殺

「天」が出したくて使ってる人もいないんじゃないでしょうか、豪鬼の重要なダメージソースである瞬獄殺に持っていく連携をいくつか紹介。

- リバサ瞬獄殺

基本、

- 起き上がりに瞬獄殺

リバサ昇龍もサブバも吸ってくれる。画面端でもし前ジャンプ以外で飛ばれたら弱昇龍>強昇龍。強昇龍が入るのは弱昇龍が3ヒットしなかった時、起き上がり瞬獄殺に持って行く何種類かの行動を挙げる。

・発動>瞬獄殺

豪鬼といたらこれ、Nグローブのみで可能。裏の選択支に**発動>滅殺豪波動**があり、どちらを出してかわされてもたいして不利になることもない。これが神の二択。ゲージを2本ストックしてあるだけでプレッシャーを与えられるので、相手の起き上がりジャンプを誘って屈弱Kからコンボに持っていけばさらに起き攻めに移行できる。

・弱竜巻(1or2HIT)>弱竜巻(1or2HIT)>弱竜巻>弱竜巻>瞬獄殺

竜巻を計3ヒットさせたあと、弱竜巻を2回出す。2回目にちょうど相手が起き上がるので瞬獄殺。時間差起き上がりされると決まらない。ダウン回避には弱竜巻が当たるのもう一回同じことやるか、竜巻でどンドン運ぶので画面端近いなら竜巻>LV2滅殺豪昇龍でもいい。

・頭蓋破殺(6中P)>瞬獄殺

起き上がりにはということはないが状況に応じて使う。中Pと弱Pを同時に押しても中Pが優先されるので6中Pと瞬獄殺の一発目の弱Pを同時押しするという方法もある。

- 前ステップ>瞬獄殺

相手が暴れてなければ普通に決まる。読んでステップつぶしに来る相手には一旦逃げて仕切りなおしたほうが無難。屈弱をガードさせた後に奇襲をかけるなど使い勝手はかなりよい。

- 天魔空刃脚>瞬獄殺

天魔空刃脚をガードorヒットさせて瞬獄殺。相手が天魔空刃脚後瞬獄殺を頭に入れておかないと決まる。

- めくり中K>発動>瞬獄殺

Nグローブのみで可能。難易度は上がるが知らないと当たる。わかってもあたってしまいうくらい避けるのは困難。

- ラン>瞬獄殺

屈中Pなどの何かしらの技をガードさせて、その硬直の間に入力を完成させるといった感じの技。難しいができる強い。横入力を2回に増やすといった感じに入力する。

- 阿修羅閃空>瞬獄殺

これは微妙、あんまり使い時がない。たまにやる分にはどうぞ。画面端でダウン奪って阿修羅閃空>瞬獄殺とか。でも阿修羅閃空のスキはあるんでそこそこ注意。あと、自分画面端でダウンさせられて、起き上がりに、画面端に阿修羅閃空(つまりその場でヒューンするだけになる)>瞬獄殺って

のもある。たまに使うと結構食らってくれる。

- 昇り斬空波動拳 > 瞬獄殺

その1 起き攻めで昇り斬空がガードされた時にちょっと待って瞬獄殺。相手の斬空のガード硬直が解けたあとに出さないと、飛ばれるので注意。大概はガード固めるのでこれも結構決まる。

その2 起き攻めの昇り斬空を弱じゃなくて強にする。すると、強は弱よりも遠くに飛ぶので、起き上がる相手に波動が当たらない、つまり、

波動当たらない > ガードさせてない > ガード硬直とかそんなものはない > 着地にすぐ瞬獄殺 > 天 になる。

これは距離調整を多少意識しとかなないと相手に当たります。これは相手に当てないための昇り斬空ですので、そのところは注意してください。上手く使い分ければこれも二択になります。

その3 ***昇り斬空 > ランorステップ > 瞬獄殺

画面端や中央など、どこでもいい。昇り斬空をとりあえず相手に当てるかガードさせて、ステップ瞬獄殺。相手画面端なら、あまり距離を意識しなくていい。相手のガード硬直だけ気をつけて、気持ち遅らせる感じで。中央なら、めくり斬空に行く感じで出すとイイ感じ。

- 垂直J斬空波動拳 > ラン > 発動 > 瞬獄殺

主に相手の起き上がりなどに斬空波動を重ね、不意をついたネタ。

瞬獄殺ネタと同時に打撃との二択にもなってます。のでたまには屈弱Kからのコンボも混ぜるといいです。

立ち回り

さて、瞬獄殺できてもコンボできても、キチンと立ち回らないと、そんなことする前にコロりと死にます。このキャラは「ガンガンいこうぜ」より「いのちをだいじに」と考えてもらえれば幸いです。

基本的にバックジャンプ強P(空キャン) > 弱斬空波動でゲージをバンバン溜めましょう。空キャンは出来ないならしなくても問題ナシ

起き攻めなどはキチンと攻めて、ガードされたら、すぐ阿修羅閃空、逃げ竜巻、バックジャンプ斬空とか、ゲージがLV3まで溜まってから攻めに転じましょうと…。いろんな状況があるだろうけど、基本的にはこの考え方で。

対空

- 遠立強K

最も使う基本対空。

判定がかなり強いので、最低でも相打ち取れる。近距離になってしまっても対空になる。

- 豪昇龍拳

無敵昇龍対空。

- RC弱or中竜巻斬空脚

変則対空。

主に小J落としに。

ここから弱昇龍に繋げて起き攻めに行きたい時などや空中防御手段が無いグローヴなどには特にオススメ。オリコンの空爆にも処理されにくいのでオススメ。

- 屈強P

めくりや真上の飛びの処理に。

ネタ系

昇り斬空波動拳(2369P)

使い方は様々、攻めの幅もかなり広がると思うので覚えて損はないと思います。1から入れるとハイジャンプしながら出すことができる。

小Jのあるグループではジャンプの発生が遅いので少々難しいが遅めにP入力、出した後相手の裏に回れたりする。

例：起き攻め

知らない人は死んでいきます、知ってるやつにも普通に使っていい。

竜巻>弱昇龍の連携のあと、ある程度距離を調整して(調整しなくてもいいけど)、

昇り弱斬空。相手を飛び越すので、めくりになる。当たれば弱P>強P>中竜巻>弱昇龍

もう一度めくり狙って斬空出してもいい、2ループさせることができれば、大概のキャラはピヨります。

そして、ゲージがLV2は溜まってるはずなので、コンボに。

時間差起き上がりを毎回使う相手にはちょっと一呼吸おいてから。

阿修羅閃空での裏回り

相手が画面端を背負っていても阿修羅閃空で裏に回ることができ、即弱竜巻>昇龍などで奇襲がかけれる。

阿修羅閃空は移動の速いPボタンで。

バレない程度に。

画面端での瞬獄殺後の裏回り

画面端で瞬獄殺を決めた後、裏に回ることが可能。

ジャンプや前方転身で。

起き攻めされたら

阿修羅閃空で逃げる。欲を言うなら阿修羅のあとにもう一度阿修羅を使う。ランがあるグループでも読んでないと2回目の阿修羅には反応できなさそう。とりあえず、相手の択に付き合う必要はない。

あとは各自で頑張ってください。

対策

いいこと書いてないかもしれませんが、目を通してみてください。

の、前に簡略後を一つ。

BJ斬空>BJ斬空でゲージを溜めること。

対P、Kグループ

{やること、BJ斬空

たまに遠距離で灼熱、}

灼熱プロやジャストしてくれると、こっちもゲージがヒャンヒャン溜まるので、相手がプロとかしだしたら、屈中Pでゲージを溜めよう。対空は当然だけど色々使い分ける。

前キャン竜巻はもしプロやJD取られても、反撃がどうせ一発なのでこれでもいい。

LV3あるなら瞬獄殺でもいい、小ジャンプは無理だけど、PやKのジャンプは遅いので、普通に入力に間に合うレベルだと思う。

対:Cサガット

まずBJ斬空。これは基本

地上戦しても意味ない。向こうからしてみれば基本的にデヨで相打ちOKみたいな感じだから。

つらい、どうにか起き攻めで自分のターンに持っていく。そこらへんは各自のポテンシャルで。

百鬼襲も余裕でアパカ間に合うので、いきなり出しても意味ない。瞬獄殺の後、その場で弱百鬼襲だとハメれることがある。

画面端に追い詰められたらキツイ。スキを見て、昇り竜巻で逃げましょう。念を押して、スキを見て。

BJ斬空も、相手にゲージがある場合は上キャノンに注意。相手が狙ってるとうかつたときは何もせずに着地も混ぜよう。結構これは重要になる。ゲージを放出させるチャンス。もし打たれて間に合いそうになかったらLV1天魔豪斬空を出そう。なにかしらもらうけど素直にキャノン食らうよりはまし。頑張る。ちなみにLV1、LV3のレイドをガードしたら昇龍確定なんでキチンとだしてダメージを取ろう。

対:走るサガット

Cサガットと一緒にだけ、たまに立強Kをませると、ランからのデヨや、小ジャンプをつぶしてくれる。振りすぎ注意。前キャン波動も割り切って撃ってみよう。

ブランカ

つらい、でもN豪鬼よりはまだマシなんで、頑張ろう。BJ斬空は基本だが、相手は時より前キャンローリングを打ってきて、こかされて、削られて、ってのがダメなパターンなんで、斬空打つときも注意。でも一番遠い距離からならそんなに怖がらなくていい。弱斬空は前キャンローリングで抜けづらいので遠距離で撃ってゲージをためよう。ゲージはガーキャン移動や2拓などブランカ戦では特に重要なダメージソースなのでためてから戦うつもりで。

C豪鬼なら自分が画面端にいる時でも懲りずにジャンプしときましょう。斬空と何もしない割合を2.5 : 7.5ぐらいで。そこでローリング打ってきたら、空中ガードして、強竜巻>昇龍。近づいて、屈強Pなど打ってくるならジャンプ中強K>屈強K>竜巻など。これが決まれば、そこからめくり斬空や、ゲージあるなら瞬獄殺など狙ったりと、殺せるチャンス。

ちなみにLV2以上あれば滅殺豪波動で反撃確定だけど、LV3でもとっさにローリング打たれて、そのときに反応して安定して決めるのムズいのに、LV2は余計ムズイ、ゲージなくなったら色々抑止力が無くなるので、完璧に出せる時だけ使いましょう。

LV3あれば起き攻めビリビリも瞬獄殺で狩れます。

あと、ネタだけど、自分画面端でこかされて、電気ビリビリやってくる相手にも画面端阿修羅閃空>瞬獄殺とか面白いです。阿修羅閃空を出したら、相手は電気やめることが多いので。

ちなみに瞬獄殺出した時に相手飛ばずにサブバ出されても、問題なく吸えます。

対処がかなりメンドいのでブラに当たらないように順番調整するなりなんなりとしてください。

対空は遠立強K

スラは屈中Pでつぶせる。

ローリングへのガーキャン移動で最大ダメージは **屈弱K>屈弱P>屈強P>中竜巻斬空脚>豪昇龍拳**。

本田

BJ斬空。お互い端どうしならドスコイもなんなくつぶします。

阿修羅閃空があるので、大銀杏と打撃の択に付き合う必要がない。

飛びもすべて遠立強Kでつぶせる。

波動を適当に打って、近づかせずに、ゲージをシコシコと溜め。タイムオーバーまで粘る精神力を身につければそこまで嫌な相手じゃない。無理に昇り斬空や、百鬼、普通の飛びで近づいてもただ落とされるし、それだけダメージが無駄になるので、相手に向かって飛ぶ必要が全く無い。(たまに起き攻めにめくり斬空とかならいいかも、たまにね。)

相手が起き上がりに毎回前キャン大銀杏入れてるようなら瞬獄殺を入れてやろう。

画面端に追い込まれると危険なので早く空中竜巻か阿修羅閃空で逃げる。

LV2鬼無双も食らうともう負けたも同然なので、読んだら、阿修羅閃空、バックジャンプなどで対処しよう。とりあえず、我慢した方が勝ちます。...と、思います。