

主な得意キャラ：座高の高いキャラ
主な苦手キャラ：サガット

キャラ考察

早い前転、ステップを生かしつつ戦うのも有りだが、
全キャラに中段として機能する小J強Pや怒った時の攻撃力アップが有り、
防御手段が貧弱な為、ジャストでカバーできるKテリーの考察を書きます。

通常技

は必殺技と超必殺技の両方で、は超必殺技でキャンセル可。×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			
	遠			
中P	近			
	遠	-/+4	リーチそこそこ、当てると有利だが打点が高い	
強P	近	400+800	近距離でのコンボに使う。ライジングアッパーが派生できる	/
	遠			×
弱K	近			
	遠		リーチ長め	
中K	近			
	遠		リーチが長いので牽制として使える	×
強K	近	1200	密着状態なら中バーンナックルがつながるが、近強P>ライジングアッパー>弱バーンの方が威力が高い	
	遠		リーチが長く、足元のくらい判定がなくなる	×

しゃがみ

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		-/+4	目押しでライジングアッパーがつながる	
中P		-/+6		
強P			威力が高く硬直差も有利なので使いどころは多い	
弱K				
中K				
強K			リーチと発生はそこそこ	×

ジャンプ

技	ダメージ	発生	解説
弱P			
中P			
強P			判定が激強。攻撃判定が見た目より拳一個分ほど長い。 (さくらのしゃがみ強Pに打ち勝つほど)
弱K			斜め上に蹴り。上を取られた時の空対空に
中K			横への空対空
強K			飛び込み用。本田など一部キャラに限りめくれる

特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
ライジングアッパー	3強P	1200	3/-	近強Pをキャンセルして出せる。コンボだけでなく対空としても使える。	

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
パワーウェイブ	236P			地を這う飛び道具
バーンナックル	214P	弱:1400 中:1600 強:1800		相手に突っ込んでいく。コンボ専用。主に弱を使う。先端以外屈強Kでこかした後の弱でダウン回避狩りやベガのヘッドプレス後の対策として強バーンナックルなど用途が多い。
ライジングタックル	2タメ8P	弱:1500 中:- 強:800+200×6		対空技。無敵は強が最も信頼できるがギリギリまでひきつける必要がある
クラックシュート	214K			威力は低いが隙が少ない。中段ではないので注意。
パワーダンク	623K			対空に使いそうに見えるが、無敵はない。初段の判定は強いようだ

超必殺技

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
パワーゲイザー	21416P	Lv1:2700 Lv2:1900 ×2 Lv3:1900 ×3		飛び道具判定。対空、近距離でのコンボに。相手の位置によってはクリーンヒットしないこともある。
バスターウルフ	236236K	Lv1:1800 Lv2:- Lv3:4000		遠立弱Kから繋がり、ヒット後は弱バーンナックルやパワーゲイザーなどが繋がる。ガードされても相手との距離が離れるので反撃されない。突進が速いのでガード後の確反にも使える。

基本コンボ

・ 1. 近立強P(ライジングアッパー[3強P])>弱バーンナックル

基本。これくらいは出来ないと話にならない。
ヒット確認も余裕だと思うので、まずはこれから。
以下工夫をしてダメージを上げていく。
ちなみにライジングアッパーのダメージは近立強P2段とダメージは一緒。

反撃時に中足>バーンで距離が微妙だとバーンがガードされる時があると思うが、ライジングアッパーがヒットする間合いならガードはされないの、反撃時にはライジングアッパー>バーンを推奨。

・ 2. 近立強P(1段目)>ライジングアッパー>弱バーンナックル

1よりダメージが400アップ。
全キャラに入るのもむしろこれが基本。

・ 3. 近立強P(2段目)>ライジングアッパー>弱バーンナックル

1よりダメージ1200アップの無ゲージ時の最大技。
近強Pの2段目からライジングアッパーの繋ぎはキャラ限定なので、覚えてみるのもいいかもしれない。
こちらもギースと同様、主に屈んでいるキャラに使用し、ブランカ、山崎、ライデン等には立ち状態でも入る。
相手がガードしている場合はさくらであろうと立ち状態に入るので、割れそうな時はこっちで。
怒っている時はガードゲージを半分は持っていく。

・ 屈弱K>屈弱P>ライジングタックル

小J強Pの対の選択肢として使用。
ダメージ的には弱ライジングタックルが一番だが、繋がる間合いが微妙。
横幅が広いキャラには小で十分だが、画面中央では中、端では強がオススメ。
ちなみにライジングタックルの初段しか当たらない為、
屈弱K>屈弱P×2>弱Kとダメージが100しか変わらないので、ダウンを奪いたいときに。

・ 屈弱K>近立弱P>ライジングアッパー>弱バーンナックル

こちらも小足始動だが、あまりオススメはしない。
と、いうのも近立弱P>ライジングアッパーの繋ぎでも目押し猶予1Fに対して遠立弱Pになってしまうと猶予0Fになってしまう。
しかも近立弱Pにならずに遠立弱Pになることが結構あるので、
屈弱Kが当たったことを確認した上で、近立弱Pになっていることを確認する必要がある。
ミスったら隙だらけだし・・・

- ・ 小J強P>ライジングアッパー>バーンナックル

小J強P>強パワーダנקでもいいが、ダנקの発生が地味に遅い為、ガードされる恐れ有り。
個人的にはライジングアッパーの繋ぎがそれほど難しくないと思っているので、できる人はそっちを。

スーパーコンボ関連

- ・ 屈弱K×n>遠立弱K>LV3バスターウルフ>バーンナックル

基本。
屈弱K>236K>236Kでやると出しやすい。
追撃は画面中央でもそれなりに安定する中バーンがいいが、自信がない人は弱バーンでいいと思う。
画面端ではヒット補正の関係上、最大ダメージは強パワーダנקでも強ライジングタックルでもなく強バーンナックル。
強ダנקを使う利点はダウン回避されないくらい。

- ・ 近立強P>LV1バスターウルフ>バーンナックルorLv1パワーゲイザー

上記コンボのLv1版。ウルフ>ゲイザーはC・A・S・Nゲルで可。
バーンナックルは中央では弱、端では中。

- ・ 近立強P>LV3パワーゲイザー

安定。ダメージ7890
近立強P>バスターウルフ>強バーンより減る。

- ・ 屈強P>LV3バスターウルフ>強バーンナックル

ダメージ8060
画面端や中央で強バーンで追撃できる自信があれば、
中だと上のゲイザーより減らない。
主に割った後など。

- ・ 近立強P(2段目)>ライジングアッパー>LV3バスターウルフ>強バーンナックル

減る。ダメージ9395
参考までにサガット怒り時のJ強K>中足>LV3レイドは9510
条件は基本コンボの3と一緒に、慣れるまではライジングアッパー>バスターウルフの繋ぎが相当難しい。
根性入力でもいいが、自分がやってるやり方は
近立強P(2段目)>23強P>6236K

Cグループ限定

- ・ 近立強P>Lv1バスターウルフ>Lv2パワーゲイザー>強バーンナックル

Lv2キャンセル使用3ゲージコンボ。ダメージ8639
Lv1バスターウルフ>Lv2パワーゲイザーのつなぎは中央だと一瞬置いて、端だとゲイザー2発目がスかる事がある。
Lv2パワーゲイザー>強バーンナックルは最速で。
少々難しいがダメージはある。

- ・ 近立強P>Lv2パワーゲイザー>強バーンナックル

Lv2キャンセル使用2ゲージコンボ。ダメージ6836
上記コンボよりはやさしい。

対空

- ・ ライジングアッパー

安定。めくりも普通に落ちる。

- 屈強P

最悪相打ちが取れそうな技。

- 遠立中K/遠立強P/屈強K

落とせなくもないレベル。

- 中ライジングタックル

あまり信頼はできないが、小ジャンプ攻撃を落とす時に。

飛び込み

- J強K

主力。割と判定が強いので、ガードさせることを目的として早出したり、コンボ狙いで打点を低くしたり、ブランカやロレントサガット等はめくりも狙える。

- J弱K

空対空で活躍。

- J中K

こちらも空対空で、主に垂直Jで使用。

立ち回り

遠立中K、屈中P/強Pを当ててガードゲージを削りつつ、最後は3の連続技で割るのが理想。ダウンを奪ったら小J強P、下段からの連続技、投げでずうずうしく選択をせまる。キャミィのように小足>歩いて投げ or 近立強Pということもできなくはない。キャミィより有利な点は近強Pは2段技なので容易にバーンまで繋げられること。起き攻めで前キャン潰しにも近立強Pは最適。

ロックみたいに弱バーンナックルの先端を当てて奇襲するのも有効だが、ロックみたいに隙は少なくない。弱クラックシュートもめり込んで立ガードされない限りは有効。屈みガードならどれだけめり込んででも平気。

ガードゲージを削る際の選択肢としては、近立強P(2段)>ライジングアッパーまでは全キャラ一緒だが、相手の状況によって弱クラックシュートや弱パワーウェーブで占める。二つとも警戒されているようならライジングアッパーで止めるのが基本。

あと一撃で死ぬ時やピヨリそうな時は小J強Pが大活躍。小技2発程度はガードさせても前小J強Pなら余裕で届く。バック小J強Pで安全に行くのもよい。

遠立中Pの攻撃判定がなかなか強いので、怒っている時は遠立中Pを置き、バスターウルフまでつなげるのも有り。

と、このように攻めることには事欠かないが、守りが弱いのでやられる前にやる方向で。