

主な得意キャラ：サガット、さくらなど
 主な苦手キャラ：ブランカ、キャミィ、ロレントなど

キャラ考察

苦手キャラがほぼいないに等しく安定した戦いができる。
 中距離で固めて相手の動きに対応していくキャラ。
 ガード後有利になる技が多く固め性能はかなり高い。
 その反面、全体的に発生の遅い技が多く相手に固められると抜けづらい。
 スパコンの性能が非常によく、ガードされても五分取れるのでぶっぱ、割り込み、コンボと用途が多い。
 超高性能な飛び道具ソニックハリケーンは発生が早いラウンド開始時の間合いから一歩踏み込むと当たるくらいリーチが長い。
 これを生かせ、RCソニックやLV2以上スパコン割り込みで相手の固めから脱出手段が豊富で高性能な空中投げを狙いやすいICグローブがベスト。
 次点で使いやすいオリコンを持つAグローブか、ランラッシュの強いINグローブの三択。
 散髪はソニックブームでしているのかもしれない。

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、×はキャンセル不可。

立ち

遠立中Pは対空に使い、遠立強Kはかなりの距離を前進するため非常に重要な技。

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱P		4F/+5F	判定はそれなりに強いので相手の置き技に合わせれば潰してくれるかもしれないが、リスクの方が高いのでまずしない。座高76以下のしゃがみには当たらない。	
中P	近	4F/	キャンセル可能なので固めでソニックに繋げる際に使う。発生が4Fと早いのがメリット。	
	遠	5F/	出がかりはキャンセル可能なので固めでソニックに繋げる際に使う。地味に屈中Pよりダメージが100高い。ガードクラッシュゲージを削れる量は変わらないが、座高61以下のしゃがみには当たらない。	
				持続部分は拳に食らい判定がないため対空に使える。ただし、持続部分の発生は6,7F程度なので早出しされたり、出すのが遅いと潰される。
強P	近		アッパー系。ただし判定がそれほど強くなく相打ちどころか潰される可能性のあるため対空としては微妙。	
	遠	7F/+7F	画面端の垂直ジャンプを落とすのに使えたりするが、その用途にはリーチの長い6強Pの方がよいため使わない。ただし、72ドット以上のしゃがみには当たるので固めにそれなりに使える。	
弱K		4F/+4F	ガイルの屈弱Pと発生が同じだがダメージが100高い。この100の差は大きくガードクラッシュゲージを1ドット多く削れる。近距離で固める際はこちらを使う。	

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
中 K	近		ハイキック系だが、その間合いでは屈強Pを使った方が対空になるため使わない。	
	遠	12F/+1F	発生が12Fとかなり遅いが動作の途中から足もとが無敵になるため相手の下段技を避けつつ攻撃できる。このゲームには足払いなどの下段技の方が小回りがきいて使いやすいものが多いため非常に重要な技。ただし、レバー入れの方を使うことがほとんど。	×
強 K	近	9F/	ハイキック系だが発生、判定ともに立中Pに劣るので使わない。	×
	遠	16F/+4F	発生が16Fと限りなく遅いが、0~8F目まで空中判定でかなりの距離を移動する。ソニックを溜めつつ前進し固めることができるので非常に便利な技。読まれない程度に適度に出そう。	×

しゃがみ

屈中Kがメインの牽制技。

技	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
弱 P		4F/+5F	連打がきくためコンボ・前転処理・固めなど様々な面で使える。	
中 P		5F/+5F	固めのほか、動作時間が短いためゲージ溜め兼牽制にも使える。	
強 P		6F/	発生6Fだが対空になるのは持続部分なので実質+2F程度を想定しよう。対空に使えるが見た目よりもリーチが短く(拳部分に判定がない)、判定があまり強くないので信頼度は高くない。出がかりのみキャンセル可能。	
弱 K		7F/	下段。連打がきくが発生が7Fと遅く見た目よりリーチがない(靴の部分に判定がない)ため使いづらい。このためガイルは下段からのコンボに乏しいことがわかる。	
中 K		8F/+6F	動作時間が短いため前転やジャンプされても迎撃が間に合うことが多いため積極的に使う。また、単発ヒット確認で目押しソニックハリケーンに繋げることもできる。	
強 K		8F/+8F	2回攻撃し2回目ガード後硬直差+8F。1回目のリーチが短く(屈弱Kよりは長い)、2回攻撃する前に避けられるため、基本的には使わない。溜めが溜まってないときの反撃確定時に使うぐらい。	

ジャンプ

ガイルのジャンプ攻撃はほとんどが発生が遅いため空対空は空中投げを頼ることが多い。

技	ダメージ	発生	解説
弱P		9F	持続が長いが使い道は見当たらない。
中P	垂直	9F	弱Pと同じ。中攻撃の割に持続が長いが使わない。
	斜め	9F	垂直と違い横方向のリーチが若干長い。
強P	垂直	9F	垂直弱Pと同じ。空対空に使える。レバー入れで出す事で自動的に空中投げになる。むしろ空中投げがメイン。
	斜め	9F	斜めJ弱Pと同じ。空対空に使える。レバー入れで出す事で自動的に空中投げになる。むしろ空中投げがメイン。
弱K	垂直	9F	ハイキック。使う状況がない。
	斜め	9F	めくり性能がかなり高く持続が長い。ガイルの飛び込みの主力。ただし身長が高い相手に早出しすると地上技に繋がらない。
中K	垂直	10F	立中Kとほぼ同じ。使わない。
	斜め	9F	垂直Jよりも下に判定が出ている。これよりも強Kを使った方がよい。
強K		8F	空対空や遠距離からの飛び込みに使える。さらにレバー入れで空中投げにもなる。地味に発生が早い。

特殊技

ローリングソバットが強い。対空のスピニングバックナックルも重要。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
ニーバズーカ	6or4弱K		7F/	ソニックブームの溜めを維持したまま移動できる。	×
ローリングソバット	6or4中K		12F/+1F	遠立中Kの移動するバージョン。 6中Kがメインで相手の下段技を避けつつ接近して攻撃できる。 移動する以外に遠立中Kとの違いはない。	×
スピニングバックナックル	6強P			リーチが長く攻撃位置が高い。 相手の垂直ジャンプに対して使ったり、ソニックを空中ガード・空中ジャスト・空中ブロックする相手への追撃に使用する。 76ドット以下のしゃがみには当たらないが地上の相手にはまず使わないので関係ない。	×

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
リバーススピンキック	近距離で6or4強K		16F/	発生は16Fと極度に遅い。動作中足元の判定が消えるがしゃがみにはまらず当たらないため使い道はほぼない。むしろ暴発が怖いので出さないように注意しよう。近距離認識間合いが意外と広いのも問題。	×

必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
ソニックブーム	4タメ 6P			主力の飛び道具。スキが非常に小さい
サマーソルトキック	2タメ 8K			威力は中、無敵は強が一番強いが、強の無敵は出かかりに少ししかない。空中ガードが可能

スーパーコンボ

技	コマンド	ダメージ	硬直差	解説
トータルワイプアウト	4タメ 646K			
サマーソルトストライク	1タメ 319K			トータルワイプアウトなどから連続ヒットできる
ソニックハリケーン (LV3&MAX専用)	4タメ 646P			

基本コンボ

全グループ共通コンボ

- めくりジャンプ弱K>屈弱P×2>中サマーソルトキック

基本、起き攻めや立ち回りの中で多く狙える。

コツはジャンプ直後に溜めを開始。

2回目の屈弱Pは立ち弱Kに変えることで威力が100上がる。入力はレバーニュートラル 弱K 8要素 K、レバーをはずした後即8要素を押さないとコマンドが解除される。

サマーソルトキックは中で最大ダメージ。

- ジャンプ強P>近立強P>強ソニックブーム>スピニングバックナックル

相手がビヨった時などのノーゲージ最大ダメージコンボ。

J強Pの打点を低くしなければソニック>スピニングバックナックルへのつながりが悪くなり、割り込まれる可能性もあるので相手のゲージがある時は控えるのも手か。

- ・ ジャンプ強P>屈中P>サマーソルトキック

上記のスピニングバックナックル絡みのコンボより安定コンボなので安全にいきたい時に狙う。

Cグループ限定コンボ

- ・ (弱P×3)or(弱P×2>立弱K)>LV2トータルワイプアウト>逆キャンサマーソルトキック

もっとも使えるスパコン絡みのコンボ。
めくりなどから。

C・A・S・Nグループ

- ・ トータルワイプアウト>サマーソルトストライク

特にLV3>LV1が強力。

Aグループ以外

- ・ 屈中K>ソニックハリケーン

確定状況で使う。
遅くてもつながるのでカウンターとかであれば確認出しも可能。

連携

- ・ 屈弱P×n>立中P(屈中P)>強ソニックブーム>etc

ガード時など使用。
小さいキャラには距離が離れていると立中Pが当たらないので屈中Pを使用。
強ソニックブーム後は立強Kやスピニングバックナックルで固める。
相手の割り込みが怖い場合は様子見で。
ジャンプ中Kなどを離れてガードさせた場合直接立中Pからソニックで固めるのもあり。

- ・ チキンガード>LV2トータルワイプアウト

たまに混ぜるとかなり効果的。

- ・ 遠立強K>ソニックハリケーン

強Kガード後などに動いたところ不意撃ちで。

- ・ ソニックブーム>中P>ソニックブーム

161ソニックで貯めを早くすれば中P後貯めが完了できる。
近距離のお供に。

基本戦法

通常技を当てて固めていく。
ソニックは性能が高いが動作時間が通常技よりも大きいのでリスクが大きい。積極的に使うよりも要所で撃っていく方がよい。

対空

様々な対空があるためこれらで打点を変えてKグループにも対処しやすい。

- ・ 屈強P

真上の基本対空。
これをJDとられてもたかが完了していたらサマーソルトキックで奇襲対空もできる。

- ・ 立中P

早出しの基本対空。

- サマーソルトキック

強だと相打ちになることも多いため中々出すかRCをかける。

- 空中投げ

上方向ではK投げを、横方向ではP投げをと性能は抜群。
ワンボタン対空をJDとられた後に空投げを狙いにいくのもよい。

- 昇りジャンプ強Por強K

Kグループ戦で重要。
弱ソニックを撃って飛んできた相手をこれで追撃すると落ちたところにソニックが重なったりする。
空投げを失敗しても心強い空対空。

- RCソニックブーム

Kグループ戦で重要。
打点を変える時に使う。
着地にジャストを取られても硬直差でほぼ五分を取れる。