

## 無敵の龍

主な得意キャラ...リュウ、ガイル、舞など  
主な苦手キャラ...バル、さくら、サガ、キャミなど

### キャラ考察

本作でのリュウはいわゆる『弱キャラ・レアキャラ』に部類される。同じ胴着キャラとしてよく比較されるリュウに比べて全体的にリーチが短く硬化差も長めで使いづらい印象があるが、思い入れを持ち対策を立ててやり込みを重ねていけば『強キャラ』ともある程度は戦っていける。

ベストはKグルで先鋒の『荒らしキャラ』のような位置。舞やナコルル並に落としにくく鋭い中段の小J強Kと、強気の着キャン弱虎咆orP投げの二択を中心に気絶させることを想定し『肉を切らせて骨を断つ』ような立ち回りが最もキャラとしての性能と魅力が引き出され、『強キャラ』との本来あるキャラ差を時に翻すことができる。

Kグル先鋒の利点として...

【RCのメリット JD、怒りゲージなどのKグル特有のシステム】

主力になるRC弱連舞はガード硬化-5Fで大半のキャラに反確であり、跳びが主体の立ち回りであるリュウにはJDの相性もよく先鋒戦なら大抵相手ゲージが貯まるより先に怒ることができ、あわよくば瞬殺できるKグルが最も向いている。

### Kグル以外のリュウ

#### ・ Cグル

一見安定感があるように思えるが対空Lv.2霸王は相打ちになりやすい。  
空中ガードがある分守りは優秀だが小Jがない分やや攻め手に欠ける。明らかにリュウ > リュウである。

#### ・ Aグル

画面中央からでもRC弱連舞拳からのオリコンが繋がるのが強みで強暫烈拳 x n 乱舞が爽快だが、立ち回りがやや弱くRC弱連舞拳に依存しがち。

#### ・ Pグル

ノーゲージ時は密着に近い距離でないと、BLからのリターンが小さい。  
基本的に爆発力に乏しく、先鋒戦だと先に相手のゲージが貯まる事が多い。

#### ・ Sグル

点滅時は霸王翔吼拳が連発できMAX時はかなりのプレッシャーになる。避け攻撃を使いこなせれば相手にとってはかなり面倒だが点滅前にOCやSCを喰らってKOされることも。

#### ・ Nグル

GC移動暴発のリスクがありKグル程の爆発力もなくジャンプ中に使えるシステムがない。

以下はKリュウを想定して編集しています。

## 通常技

地上戦は分が悪いので差し合いはあまり意識せず『潰す』ことに重点を置いていく。硬化差が長めなのでランラッシュからのガークラ狙いには向いてない。牽制や小J強Kへの布石が主となる。

は必殺技と超必殺技の両方で、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/持続/ 硬直差	解説	キャンセル
弱P	近				
	遠				
中P	近		3/4/-2	めくり中Kからの連舞拳コンボに使うくらい。中段化けしやすい	
	遠				
強P			8/3/-10	判定自体は強いがリーチ、持続が短くスキも大きいので使いづらい。 固めP投げする際の通常技化けに注意。相手の技を潰す距離で仕込み霸王も強いが差し返しされやすい。	
弱K	近				
	遠				
中K	近				×
	遠		8/7/-1	立ち強Kが当たらないキャラへの牽制に	×
強K			9/8/-1	虎咆が届かない正面Jへのとっさの対空に使う。判定も強くスキも小さめなので、座高70以上には強力な牽制となり、デヨなどリーチの長い通常技を潰すのに重宝する	×

### しゃがみ

技	ダメージ	発生/持続/ 硬直差	解説	キャンセル
弱P		4/4/+5	硬化+5Fと悪めで中or強Pに繋ぎにくい。暴れに使ってもよいがリターンが少ない	
中P		5/5/+4	これもリュウに比べて性能は悪い。立ち回り自体に使うことは意外と少ない。 使う時は気絶時に飛び込みからのキャンセル強連舞拳くらい	
強P		4/9/-9	めくり臭い飛びへのとっさの対空に。リュウ程前後に判定が出ていないが硬化差は短め。 相手が大きなスキを見せた時はキャンセル強連舞拳 追い撃ちがダメージ大	
弱K		4/4/+4	連キャン×なので殆ど使わない。	
中K		6/8/-3	発生が遅くリーチが短いが、持続は長めで判定も強い。貴重なスカシ下段選択の一つ。 キャンセル虎煌や連舞拳、スパコンに繋げる。 ブラのスラや屈強Pも潰せるので、差し返しされない間合いでの置き屈中K仕込み乱舞なども強い。	

技	ダメージ	発生/持続/ 硬直差	解説	キャンセル
強 K		7/9/-11	リョウの通常技で最もリーチが長い。 必殺技キャンセル×の代わりに硬化差がリュウに比べて若干短い が、ガード後スピドラやソニハリなどが反確	

## ジャンプ

技	ダメージ	発生/持 続	解説	キャン セル
弱 P				
中 P				
強 P		8/7	ほとんど使わないがピヨった時の飛び込みからのフルコンや 画面端での連舞拳からの追い撃ちに使うとJ強Kより相手が浮く ので、起き攻めがしやすくなる	
弱 K		5/22	空対空に対して使える。空中虎煌拳がキャンセルできるが、スキ が大きく使う場面は少ない。 小J早出し弱Kはリーチの長い通常技を持たないリョウにとって、 間合いを詰めれる数少ない行動の一つ	
中 K		7/10	めくり判定が狭いので高目に当てる必要がある。必然的に地上技 への繋ぎは猶予が少ない	
強 K		8/5	リョウの通常技で最も性能が良く下方向への鋭さはトップクラ ス。 小J強Kは全キャラに対して最速中段が決まる	

## 特殊技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説	キャンセル
氷柱割り	6中P			中段	×

## 必殺技

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
虎煌拳	236P (空中可)		弱:13/-11(密着) 中:15/-12 強:16/-13 空中:15/ 後述	リュウの波動拳に比べて性能がやや劣るが弱を出した後ランや強疾風で追っ掛けるのも悪くない。空中版は着地の硬直が異常に長いので斬空波動拳のように追撃ができない。牽制や時間稼ぎで垂直orBJ弱虎煌がオススメだが、前転からの反撃や Cannon や突進系のスパコンに注意
虎咆	623P	弱:1700 中:1800 強:1900	弱:7/-17 中:6/-25 強:6/-33	リュウの主力対空にして、全昇龍コマンドにおける上方向に対する最高の性能を持つ。中or強はヘッドプレスを唯一安定して落とせる。振り向き虎咆もマスターすれば大概の飛びは落とせる。しかし中攻撃キャンセルが繋がらない程リーチが短い
飛燕疾風脚	1タメ 6K		弱:17/-17 ~+10程 中:17/-18 ~+10程 強:17/-20 ~+10程	リュウ唯一のタメ技。先端当てはJDされても反撃受けないが、弱は相手の牽制技に触れると二発目が空振りすることがあるので注意。コンボには使いづらい
暫烈拳	646P	弱:- 中:- 強:0+100 ×12+1200	弱:10/-16 中:10/-40 強:10/-47	無敵時間がないので対空としては使えない。座高68でガード時には削り値0。気絶値も0でコンボ補正の関係上数値より実際のダメージは低くなる
極限流連舞拳	63214P		弱:15/-5 中:15/-8 強:15/-10	コンボ専用技で中or強キャンセルで使う。威力が高い分気絶値は0。強はスキが大きめだか意外と反撃されにくい。キャラによっては中攻撃弱連舞も繋がりにムーンを仕込めば一部のキャラを除きほぼ反撃を受けない(後述に詳細)。中段と対の選択にスカシ下段から使えると強力。追い撃ちを空中虎煌拳にすると起き攻めしやすい
猛虎雷神刹	421P		弱:28/-8 中:30/-10 強:31/-14	奇襲の中段技。スキが大きめで強力な小J強Kがあるので殆ど使わない。試合開始直後や屈強Por屈中Kキャンセルなどで奇襲に使うくらい

## 超必殺技

小技or小J強Kからのコンボがメインだが状況によりぶっ放しも可能になる。

技	コマンド	ダメージ	発生/硬直差	解説
霸王翔吼拳	641236P		弱:11/-9 中:13/-7 強:13/-2	かなり攻撃判定範囲が広くて咄嗟のジャンプではかわしにくい。 小技からのコンボや対空として最もよく使う(後光りのオリコン注意)。 Lv.3でも発生がかなり遅いので前転でかわされて反撃を受けたり、小J強Kヒット後に繋がらないことも。 しかしPKグルには積極的にぶっ放しができ、怒り時にはかなりのプレッシャーになる
龍虎乱舞	2363214P		弱:9/-25 中:9/-47 強:9/-59	発生、突進スピードが速く無敵時間中に進む距離も長いので飛び道具を容易に抜かれる。 停止時間中に進む距離は屈弱Pのリーチ程。小J強Kヒット後は乱舞の方が優秀
天地覇煌拳 (LV3&MAX専用)	236236P		33/-30	発生が極めて遅い(停止時間を省くと26~27F)が、無敵時間は32Fと極端に長い(停止時間含む)。 しかし発生と同時に無理が切れるので相打ちになりやすいが同じタイミングで出したRCを潰せる数少ないスパコンである。 気絶確定だかスキも大きく相手が壁まで吹っ飛ぶので意外と追撃は難しく、ギースなどのピヨリ時間短縮補正がかかるキャラには注意が必要。

## 解説

### ・ノーゲージ時コンボ一覧

全て1P側で名称一部略、数字は気絶値

### ・屈強Por立ち(屈)中Por屈中K 連舞拳 大J強攻撃(空中強虎煌拳) 24(21),21(18),20(17)

追い撃ちを起き攻め重視の空中強虎煌拳にすると気絶値-3になるが、起き攻めしやすくなる。  
画面端での追い撃ちを遅らせ気味の強Pにすると相手が高く浮き上がり  
リョウ側が先に動けるので、再度小J強Korスカシ下段or投げの三択に持ち込みやすい。

立ち中Pは必ずニュートラルからのキャンセルを意識すること。

屈強Pキャンセルのコツは『632強P(押しっぱ)14強P(放す)』。

キャラにより中攻撃弱連舞拳も入り、ロレ以上の幅なら高めのJ攻撃強攻撃から屈強Pキャンセル強連舞拳も繋がる。

### ・(正面)J中or強K 屈強P 強虎煌拳(強疾風) 30(36),34(40)

意外とよく使うコンボ。跳び道具を読んだ時や連舞拳コンボが苦手ならコチラを。タメがあるなら強疾風でもよい。

### ・(めくり)J中K 小技×2~3発 弱虎煌拳 20~28

これもよく使う。正面J中Kの場合は小技2発キャンセル推奨。

近立ち弱Kや屈弱Kを使うとちょっとお得。距離があまり離れないので反確注意。

- ・ **小J強Kor(めくり)小J中K 弱虎咆** 27,23

小Jからの貴重なダメージ・気絶値源。  
端以外では弱虎咆で起き攻めandダウン回避追撃に備えたい。  
着キャン虎咆の際は間合いに注意。

めくり小J中Kは幅が並でかつ立ち状態のキャラには  
詐欺飛びのタイミングで重ねるように当てないと空振りしやすいのでややシビアです。  
Kブラ辺りには比較的使っていけます。

- ・ **スカシ(小)Jからの屈中K 虎煌拳** 16~18

気絶寸前時や連舞拳ガード後の反撃のリスクを考えると意外と使える。  
コチラもあまり距離が離れないので反確注意。

- ・ **近立ち弱K×2or近立ち中P 強暫烈拳 /**

ピヨった相手へのトドメの魅せコンボ。  
相手のゲージが大量に貯まるので注意。コツは『64弱K(中P)6強P』です。  
ロレ以上の幅で【近立ち弱K×2 屈弱K 強暫烈拳】も入ります。  
コツは『6弱K×2 1弱K6強P』です(最速連キャン)。

- ・ **主な超必殺技コンボ**

コンボ精度に自信のない人はスキの小さい霸王翔吼拳を、自信のある人は乱舞で。

- ・ **(めくりJ中K) 小技×2~3発 霸王or乱舞**

オススメは屈弱P×2+立ち遠弱K 霸王です。  
立ち遠弱Kキャンセルのコツは『64弱K1236』

- ・ **小J攻撃 霸王or乱舞**

霸王は発生がやや遅い分出し切っても反撃を受けない。  
乱舞は発生が早くキャンセルに若干猶予がある。  
小Jめくりからのスパコンは入力がやや困難で  
コツは、霸王が『小J6中K(反対側着地)63214(7)P』。  
乱舞は『小J236中K(反対側着地)41236(9)P』です。  
いずれも必殺技が暴発しやすいので難度は高め。

- ・ **(スカシJ)屈中K 霸王or乱舞**

中K 霸王のコツは『641中K236(9)弱P』。9まで入れることにより  
虎咆の暴発を防ぎ弱Pで出すことにより万が一の暴発でもスキが若干小さくなります。  
弱Pは人差し指で中Kは中指だとやりやすいです。

- ・ **(J強攻撃) 立ち強P 霸王**

相手が大きな隙を見せた時に。  
立ち強Pキャンセルは少し間合いを離すか、  
一瞬ランすることによってP投げ暴発を防ぐことができます。  
コツは『(6)64強P1236P』。強P 中指、中P 人差し指だとやりやすいです。

- ・ **基本的な立ち回り**

- ・ **気絶値を意識する**

リョウはいかに相手に『受け』を意識させ心理的な面でどれだけ優位に立てるかが勝負の分かれ目になります。  
先鋒一択のもう一つの理由に弱虎咆ガード後にゲージがなく痛い反撃を喰らいにくいのと、屈強K先端当ての反確を受けにくいと

いうのもある。

キャミィやサガット、バルログなどリーチの長い技を持つキャラには一見手詰まり感があるが、J攻撃で強引に間合いを詰め常に無敵技ぶっぱを相手に意識させながら、相手のガードと平常心を崩す戦略を立てていく。

大まかにでも相手があとどれくらいで気絶するのかを把握しながら試合を運んでいくと気絶率もおおのずと高くなり、相手に何もさせず瞬殺できる機会も増えていく。

J強Kは気絶値12なので気絶値60,70,80のキャラがそれぞれ48,58,68以上の状況なら強気に飛び込んでいける。

同様に暴れ潰しや割り込みに使う弱虎咆は気絶値18(カウンターHit時)なので、相手の気絶値が42,52,62以上の状況なら気絶後の追加ダメージ(通常時は4500~4800程、怒り状態は9000~9500程でほぼKO)を計算に入れて強気にぶっ放していきたい。

大まかでよいので気絶までの値を逆算して効率的かつリターン重視の大胆な攻め込みでより確実に気絶させる立ち回りを実現していきたい。

またKグル先鋒の利点として相手のゲージが貯まるより先に大概こちらが怒るので、試合序盤から中盤までは弱虎咆ぶっぱを積極的に使っていく。

虎咆ガードや空振りなどからの反撃で怒りゲージが貯まるのも計算に入れて短期決戦に持ち込むのが理想的である。あまり攻めを急ぎ過ぎて逆にこちらが気絶してしまう事もあるので相手だけではなくリョウ自身も常に3秒ルールを意識しながら立ち回ることが大切。

なお小J攻撃からのP投げは時間差起き上がりでも気絶値を継続できるが、K投げは小技からの固め投げ後に相手が通常起き上がり時のみで技を重ねないと継続できない。

## ・ ダウン回避追撃一覧

ダウン回避はキャラによって離れる距離が違うので多少追撃しにくいケースもある。

ANK主要キャラのみで は安定するキャラ、 はシビア、×は不可、特に記述がないのは全キャラ対象で屈強Kが当たるならスパコンも当たる

- ・ P投げからラン屈強K ベガさくらバルブラ春麗、 キャミモリ庵舞京テリィ、×胴着ロックギース響(スパコンはOK)
- ・ K投げ(画面端近く) 間合いによって技を変える
- ・ 弱虎咆(対空中虎咆)からラン強連舞拳or立ち強P 春麗さくらベガブラ、 パルサガモリキャミ庵京舞テリィ響、ロックギースは立ち強Pのみ
- ・ 弱虎咆(対空中虎咆)からラン屈強K
- ・ 屈強Kからスパコンorラン屈強K(画面端付近)
- ・ 連舞拳後の空中虎煌拳からラン屈強K
- ・ ややめり込んだ中or強疾風からラン屈強K

## ・ 小J強Kについて

Kリョウの生命線である小J強Kは最速で出せば実質発生15F前後の中段攻撃となり、見てから無敵対空で迎撃するのはもちろんガードするのもほぼ不可能に近い強力な攻撃手段である。

また舞やナコルルにはないゲージ無しの通常時から着地キャンセル無敵技の選択技があるのが強み。

しかし最速中段のタイミングでヒットさせると相手が10F前後有利になるため着キャンする前に相手の反撃を喰らう(ガード時は着キャン無敵技ぶっぱの余地がある)ので、最速のタイミングは相手が死にかけ気絶寸前の時のみ使用し基本的に頂上付近以降で強Kを出すようにする。

頂上付近でヒットなら着キャンなしでほぼ五分、ガードならリョウ側やや有利、終わり際ヒットなら虎砲orスパコンに繋げて、ガードなら大幅有利なのでさらに中段を仕掛けてもよい。ちなみに通常J強Kを着地際でガードさせると約20F有利なので小J最速強Kと下段の完全二択を仕掛けられる。

ちなみにカウンターHitならさらに4F有利(多分)に、JDされるとヒットとガードの間くらい硬化差になる。

- B小J強K

相手との距離を離したい時か気絶リーチ時や死にかけの時に使える。座高の低いキャラは基本的に最速で出さないと相手屈状態に当たらない。

最速で出した場合のヒット硬化は着キャンなしで-16F前後、着キャンありで-10F前後になる。つまり相手側に発生10F以下のリーチの長い技や突進系のスパコンがあれば、着キャンする前に反確になる。

座高63くらいからの相手にはほんの少し遅らせてから強Kを出したり小技1/2発当てた間合いから当てると、硬化差が短くなったり距離が離れて反撃を受けにくくなる。ロレ以上の幅のキャラは小技一発当ててからでもOK、体力に余裕があるなら着キャン虎砲や霸王などで相手の反撃ミスを狩る行動も有効。

藤堂以外の座高66以上のキャラには頂上手前付近まで、ロレとブラと70以上は頂上より少し遅らせても強Kが当たるのでほぼ反撃を受けない。77以上はB大J強Kでより距離を離せる。

ガード時は硬化が伸び距離も離れるのでリョウ側が画面端にいない限り基本的に反撃不能。

- 極限流連舞拳

全キャラ中攻撃キャンセル中連舞拳が当たりムーミン硬化-7Fで連舞拳自体のモーションが短いので相手側が慣れてないと反撃されにくい。一部のキャラには中攻撃キャンセル弱連舞拳が当たりムーミン硬化-4Fなので例外を除き反撃を受けない。屈中Kキャンセル弱連舞拳出し切りは下段攻撃に乏しいリョウにとって数少ない強い行動。それ以外のキャラにも暴れ潰して小技キャンセル弱連舞拳の連携も使える。要するに弱連舞拳先端当てムーミンが反撃を受けない。

- 立ち状態でも中攻撃キャンセル弱連舞が当たるキャラ 庵、モリガン、ガイル、ブラ、山崎、ロレ、デソ、チャン、ザンギ

- 屈状態のみ中攻撃キャンセル弱連舞が当たるキャラ ジョー、サガ、ギース、本田、ルガ

基本的にスカシ下段狙いなので立ち状態を想定しているが基本屈ガードなので大抵当たってくれる。弱連舞拳空振り時もスキが小さいので反撃ミスを狙って弱虎砲を仕込むのもよい。あまり相手が立ちガードを意識するようなら中Pの後に屈中or強Kを振って意識を散らしてみる。この5キャラも弱連舞ガード後は小足の間合い外になり反撃を受けない。

続きは[リョウ2](#)へ