

ブランカ



- [ストーリー](#)
- [プロフィール](#)
- [概要](#)
- [コマンド表](#)
- [技解説](#)
 - [通常技](#)
 - [特殊技](#)
 - [投げ技](#)
 - [セービングアタック](#)
 - [必殺技](#)
 - [ロリ確反表](#)
 - [スーパーコンボ](#)
 - [ウルトラコンボ](#)
- [立ち回り](#)
- [アピール](#)
- [勝利メッセージ](#)
 - [ラウンド勝利時](#)
 - [タイムオーバー勝利時](#)
 - [汎用](#)
 - [特殊](#)
- [モバイルコンテンツ](#)
 - [カラーバリエーション](#)
 - [アレンジ衣装](#)

ストーリー

子供の頃乗っていた飛行機が密林に墜落して以来、たったひとりで戦い、生き抜いてきた、生粋の野生児。相手を翻弄する、型にとらわれぬ動きが持ち味、母に誇ってもらえる息子になるため、旅に出る。

プロフィール

ファイティングスタイル	電撃、野生の動き
誕生日	2 / 12
代表国 / 出身地	ブラジル

身長	192cm
体重	98kg
3サイズ	B198 / W120 / H172
血液型	B
好きなもの	サマンサ、ピラルク、トロピカルフルーツ
嫌いなもの	軍隊アリ
特技	狩り、放電
CV	うえだゆうじ

概要

体力は若干高めだが若干気絶しやすい。必殺技は複雑なコマンドが不要で溜めや連打で出る。連打で出るサンダーや上下溜めのEXパチカルで捲り攻撃や起き攻めに簡単に対処できるので、よく言えば捲り攻撃を対処できない初心者救済キャラでもあるが、悪く言えば勝つ為に覚えることが少ないお手軽キャラでもある。キャラ自体におもしろさを見出すのが難しいため中級～上級者には敬遠されることが多い。スパコン、ウルコンの威力は最強でガード時の削りダメージも高い。それに加えて、神奈川運営の実況リーダーであり全一実況であるFAXギモト氏の研究が功を奏したことでキャラランクはAクラスに位置している。

コマンド表

印は [EX対応技](#)

分類	技名	コマンド	備考
通常投げ	ワイルドファン グ	(近距離で)→orN + 弱PK	噛みつき。レバガチャなどでダメージは増えない模様。
	ジャングルホ イール	(近距離で)← + 弱PK	後ろに転がって投げる。左右が入れ替わる。
特殊技	ロッククラッ シュ	(近距離で)→or← + 中P	頭突き2段。長押しで屈ガード不可になる。非長押し時は1発目キャンセル可
	アマゾンリバー ラン	▼ + 強P	仰向けでスライディング。ガード後反撃を受けやすい。飛び道具をくぐれる(下タイガーですら)。
	サプライズフォ ワード	→ + KKK	レバーは▼でも可。必殺技同様に、通常技キャンセルで出せる。
	サプライズバッ ク	← + KKK	レバーは▼でも可。必殺技同様に、通常技キャンセルで出せる。
	フィアードウン	↓ + PPP(レバー入力 継続で一定時間動作継 続)	姿勢が低くなり、飛び道具をかわしたりできる。下タイガーですらかわせる。

分類	技名	コマンド	備考
必殺技	ローリングアタック	←タメ→ + P	アーマーブレイク属性
	バックステップローリング	←タメ→ + K	
	バーチカルローリング	↓タメ↑ + K	
	エレクトリックサンダー	P連打	
スーパーコンボ	グラウンドシェーブローリング	←タメ→←→ + P	
ウルトラコンボ	ライトニングキャノンボール	←タメ→←→ + PPP	

技解説

通常技

技	キャンセル	解説
立弱P	近	必S 左手で攻撃。連打はできないが、キャンセルして電撃やローリングにつながるの で有用。ダメージは期待できない。
	遠	必S 右手でビンタ。
立中P	近	S 左手で攻撃。
	遠	S 左手を突き出す。
立強P	近	S 両腕を持ち上げる。
	遠	- 両腕を振り下ろす。微妙に前進する。
立弱K	近	必S ヒザ蹴り1発。
	遠	S 左足をちょろっと前に出す。
立中K	近	S ヒザ蹴り2発。足が浮くので足払いに強い
	遠	S 後ろ向きに蹴り上げ。
立強K	近	S バク転しながら蹴り。
	遠	- バク転しながら蹴り。
屈弱P	必S	左手で前方をひっかく。
屈中P	S	左手を伸ばしてひっかく。

技		キャンセル	解説
屈強P		S	リーチが長い。相手の牽制の外から殴れる。屈中Kから出したり、遠い相手を殴ったりと大活躍。ウロウロしつつケンの屈中Kが空ぶるのを見てから殴れるのとか最高。 出も早く威力も高い中距離戦の要。これがギリギリ届く距離がブランカの得意間合いなので、届く距離を把握するのはとても重要。これを出しつつ、ローリングやバーチカルの溜めを作る。 ただガードされると若干不利。春麗にはウルトラコンボで反撃される。多分灼熱もEXもジャンプじゃさけないと思う。近距離でガードされると不安。対空にもなるらしい。
屈弱K		必S	リーチが短い。密着から連発すると三回までガードさせられる。連続技に使ったりする。立弱Pにつながる。連打が効かないだけあってダメージはちょっと高め。だがあまり使わない。
屈中K		必S	短い。キャンセルできて出が早くスキは少ないので近距離戦の要。近距離では立弱Pとこれしか使わないうらい重要。キャンセルしてローリングを出して削るのが基本。屈中K 屈中Kなどの固めもいい。立弱Pにつながる。
屈強K		S	屈強Pよりもリーチが短い、威力低い、気絶値低い。 相手の屈中Pや屈中Kなど下のほうに当たり判定がある技に勝ちやすいような気がする。 転ばせられるのでそれだけでリターンはある。 電気をガードされた後にちょっと待ってからでもどうぞ。
J弱P	垂直	-	左手で攻撃。
	斜め	-	ボディプレス? 頭突き?
J中P	垂直	-	横を殴る。
	斜め	-	斜め下を殴る。
J強P	垂直	-	真横をひっかく。通称「ブッシュバスター」「ブッシュ」。対空になる?
	斜め	-	両腕を振り下ろす。下方向には強くない
J弱K	垂直	-	左足をちょろっと前に出す。
	斜め	-	左足をちょろっと前に出す。顔の向きが違う。

技		キャンセル	解説
J 中 K	垂直	-	右足で蹴り。
	斜め	-	欽ちゃんキック。めくり可。投げや屈強Kなどでダウンさせてから起き攻めに行ったり、屈中Kを当ててからめくりに行ったりと大活躍のこの技。表裏がわからないように飛んだり、起き上がり詐欺とびをしかけるのが定石。ガードヒット問わず弱P 電撃まで安心して出せる。めくりが当たらないと着地を投げられるので距離には注意。
J 強 K	垂直	-	横に長く判定が強い。下にも強い。意外といい技。先読みで飛んできたやつにぶつかけたり、ジャンプ攻撃をガードさせた後にまた垂直ジャンプなど投げを読んで垂直ジャンプで避けた後もこれで、ダブルリなどに相打ち以上を取れる。ダメージも通常技のなかでは一番高い。
	斜め	-	遠めからの飛び込みはほぼこれでいい。地上制圧しやすい？

特殊技

アマゾンリバーラン

威力、気絶値ともに屈強Kより高い。ヒット後の起き攻めは屈強Kの方がしやすい。

姿勢が低く、飛び道具をくぐることができる。

中間距離からなら相手が飛び道具を撃ったのを見てから当てることができる。

EXローリングを出せない状況ではぜひともこれで、プランカに対し気軽に飛び道具を打てなくなる。

早めに出しておけば遠い距離でも対空になる。垂直ジャンプをする春麗などに有効。

ただし相手がジャンプ中に技を出してなかった場合はガードされるらしい。

牽制技やローリング落としねらいの弱Pなど、技の空振りに当てるときは覚悟して出そう。

ガードされると屈強Kなどで返されるくらいの間がある。

先端をガードさせれば反撃は受けないが、ねらってその距離から出すのはかなり難しい。

サブライズフォワード

通常の前ダッシュより移動距離が長く、スキが大きい。ゲージは溜まらない。

前ダッシュは投げられてしまうがサブライズフォワードは投げを抜けられる。

主な役割は幻惑。

決してリターンが大きい技ではないが、選択肢を増やすことで相手の注意を分散させよう。

通常技をキャンセルして出せる。主に屈中Kキャンセルから出すことになるだろう。

そこから投げがねらえるが、スキはあるので相手が反応できれば弱技で止められたり投げ抜けされたりしてしまうので覚悟して使おう。

投げではなくEXバチカルやウルトラコンボを出し、止めようとした技にカウンターで当てる手もある。近距離で出せば左右を入れ替えることができる。

画面端に追い込まれたときや垂直ジャンプキックをガードさせた後あとなどに使える。(リスクは高いが)

また相手をダウンさせた後に飛び越え、起き上がり技をスカらせることもできる。

裏の選択肢としてサブライズフォワードを出さずに投げやEXバチカルなどを。

相手を画面端に追い込んで前投げ後、サブライズフォワードで飛び越えてさらに前J中Kでめくる、という手もある。詐欺飛びもねらえるし、画面端に追い込まれることもない。

後ろ投げ後にサブライズフォワードから前J中Kでめくれるが、明らかにめくりとバレるので反撃されやすいかもしれない。

サブライズバック

通常の後ダッシュより移動距離が長く、スキが大きい。ゲージは溜まらない。

無敵時間は期待できない。(短い? まったくない?)

溜めを維持しながら距離をとることができる。

近距離? 中距離で相手の通常技や投げをスカし、ローリングで反撃。

リスクは少ないが、無敵時間に期待できないので過信しないように。

屈中Kから弱技への連携に割り込んで来る人には屈中Kキャンセルサブライズバックがローリスク。

フィアードウン

- レバーは真下でも斜め下でも可。
- 立ちから下要素+PPPでも、しゃがみからレバー入れっぱなしでPPPでも出る。
- 通常技キャンセルでは出ない。
- 伏せ時間は「短」「長」の2種類。
 - PPP入力後、すぐにレバーをNに戻すと「長」になる。(この辺の挙動がいまいち不明)
 - PPP入力後、下要素にレバーを入れっぱなしにしておいて
 - 途中でレバーを下要素から戻すと「短」になる。

- 途中で必殺技やサブライズフォワード/バックを出すと「短」になる。起き上がりモーションをキャンセルしてると
- ばい、
- そのまま入れっぱなしだと「長」になる。

PPPで出る新技。ブランカがその場で伏せる。
 飛び道具などをすかせるが、出し際と終わり際は座高は高いので注意。
 出し際に攻撃を喰らうとカウンターダメージまでつく。
 相手が遠間で飛び道具を撃ってくる場合、PPPで伏せつつ歩いていけば低リスクで間合いを詰められる。特に対サガットでは伏せに反撃を受けにくい。
 伏せてから一定時間経つと戻りモーションを必殺技でキャンセルできる。
 目の前で伏せて電撃、飛び道具を避けた後にローリングなど奇襲もできる。
 SAを伏せて空振らせて電撃で反撃、なども可能。

投げ技

ためが完了してない時の最大ダメージはこれ。
 単発で終わる攻撃が多いブランカにとって最大ダメージをとることは結構重要。
 従来と違い投げ後は相手が必ずダウン状態となるので、めくり、SA3、再度投げ、ウルトラコンボ重ねと様々な行動をとることができ大きなアドバンテージを取れる。
 比較的多様していきたいのはめくり。簡単にヒットさせてはくれないが、ガードさせてもゲージが溜まるし当たればラッキーぐらいで。

→orN+ 弱PK	噛み付き。投げ後の有利時間が長く、簡単にめくれるしSA3を重ねることもできる。 後ろ投げより多少ダメージが大きい模様。今作は気絶値もある。 基本的に投げはこちらを使う。
←+弱PK	地獄車。相手を後ろに投げ飛ばす。一画面と半分ぐらい移動できる。 後ろ投げは相手を画面端付近まで追い込んでしまったときに使うといい。 ブランカ側に追い込んで有利になることはあまり多くない。 しかも追い込んでからめくってブランカが画面端になってしまうと、ローリング、バーチカルともに全キャラから反撃を受けてしまい大変危険。 なので、確実に倒しきれる場面以外は画面端に追いつかない方がいいだろう。

セービングアタック

- 解説待ち。

必殺技

ローリングアタック

体を丸めて真横に突進。読まれると屈小Pなどで返されやすい。EXは飛び道具を抜けられる。
 ローリングガード後に反撃される技。ブランカが画面端付近の場合、跳ね返り距離が短くなる為、下表以外にも反撃される技が増える。

ロリ確反表

キャラ	通常技	必殺技	SC	UC
リュウ	-	-		-
ケン	-	-	-	-
春麗	-	-		
本田	-	強・EX頭突き		
ブランカ	歩いてスラ	強・EXローリング	-	-
ザンギエフ	-	移動EXバニシングフラット	-	-
ガイル	-	EXソニック?	-	-
ダルシム	各種通常技	-	-	-
バイソン	-	各種		

キャラ	通常技	必殺技	SC	UC
バルログ	ダッシュ中P(猶予0)	EXバルセロナ イズナ		
サガット	-	リバ サイグ - ・ ステアパ		
ベガ	立ガ机 ? ・ ダッシュ中K	ダブルニー ・ EXサイコ		
ヴァイパー	-	セイスマ		
ルーファス	歩いて屈強P	-	-	-
フォルテ	-	スラ	-	
アベル	ダッシュ中K(猶予1)			
豪鬼	-	-	-	
さくら	-	-	-	-
フェイロン	-	烈火2段目	-	-
ダン	-	-		
キャミイ	-	ア-		
元	-	-		
ローズ				
剛拳	-	立ガ剛衝波	-	-
セス	2強P			

バックステップローリング

いったん後ろに跳ね、体を丸めて放物線状に飛んでいく。間合いしだいでめくりもねらえる。EXはレバー左右で軌道を制御できる上に出がかりに無敵がある。追い詰められた際の逃げ手段として。

バーチカルローリング

体を丸めて斜め上に突進。スト2シリーズとは軌道がちょっと違う。EX版は攻撃判定の発生直前まで無敵なので、対空として非常に頼れる。

エレクトリックサンダー

Pを5回押せば出せる。全身が攻撃判定なので、めくり攻撃に簡単に対処できるのが魅力。EX版は判定が強めで更に頼れる。また、コンボやゲージ回収の際にも役立つ。

スーパーコンボ

グランドシェイプローリング

威力5割。ボタン押しっぱなしで射出タイミングが変わる。

ウルトラコンボ

ライトニングキャノンボール

威力5~7割。ボタン押しっぱなしで射出タイミングが変わる。出がかりは立ちガード不可、跳ね上がる部分と跳ねた後の下りは屈ガード不可、ケズり量も多く、トドメに使う手もある。しゃがみ中キックから連続技になる。

立ち回り

- [技解説](#)
- [基本戦術](#)
- [キャラ別対策](#)
 - [溜めキャラ戦](#)
- [コンボ](#)

アピール

- ががってごい
- おれがごわいのか
- ワオー---
- よわずぎる
- ウガオガオ
- ブルウウ
- ものだりねえ
- もぐもぐもぐ
- ヴォッヴォッヴォッ！！
- オレのほうがづよい

勝利メッセージ

ラウンド勝利時

- その場で回りながら「ガウガウッ！」スト 伝統の勝利ポーズ。
- 「ジャングルはもっともときびしいぞ！」
- 「オレのほうがづよい！」
- 「ヤセイジのチカラ、おもいしっだか！」

タイムオーバー勝利時

- パナナを上にはおり投げて食べる。

汎用

- オレがいつとうつよいんだ！ おまえはにばんだ！
- やくそくだぞ！ パナナもってこい！
- もうおわりか？ これじゃサルとあそんだほうがいい！
- おまえもジャングルでくらししてみるか？ コンジョウがつくぞ！
- カムのはハンソクじゃねえぞ！ほんとだぞ！
- おまえのうごきでは このオレさまをたおせまい！！
- おれをみくびったケッカが、これだ！ハンセイしろ！
- おまえデンキだせないのか？ ダメなヤツ！
- おまえのコウゲキちくちくしたぞ！ アリみたいでむかつく！
- スイカとオレンジとパナナがたべたい！ おまえとってこい！
- アオオオン！

特殊

対リュウ

シンのカクトウカ？ そんなもんキにするな！

対ケン

おれのほうがカッコいい！ おまえなんかデンキだせねえじゃねえか！

対春麗

そんなのが おまえのクニじゃ「ハヤい」のか？

対エドモンド・本田

ヤセイドウブツにふとったのはいない！ いきのこれないからな！

対ブランカ

あっちいけ！ おれのママをとるキだな！

対ザンギエフ

これでわかっただろう！ ヤセイのチカラにまさるものなし！

対ガイル

なんでそんなフウにみるんだ？ ペットになんかならねえぞ！

対ダルシム

ミョウなうごきだな？ほんとにニンゲンか？

対バイソン

オマエなめてんのか！ちゃんとゼンシンでたたかえ！

対バルログ

ひよろひよろピョンピョンしてヘンなヤツ！ バッタみてえだ！

対サガット

ホンモノのトラはそんなモンじゃねえ！

対ベガ

チョットぐらいきえても、つかめる！ ちっともコワくない！

対クリームゾン・ヴァイパー

ツギからツギへとイロイロだしやがって！ ドウグはズルだぞ！

対ルーファス

オマエすごくとんだな！ おもしろかったぞ！

対エル・フォルテ

マズイ！ オマエのたべものマズイぞ！

対エル・フォルテ(CPU7戦目限定)

ほらミロ！ カオなんかカクすヤツは ヒキョウだからヨワいんだ！

対アベル

オレもママにあえなかったときサビしかった！ オマエもがんばれ！

対セス

ズルでツヨくなったってダメだ！ オレはホンモノだからな！

対セス(vsモード)

なんだオマエ！ マネするな！ マネッコはズルだぞ！

対豪鬼

ジャングルのケモノよりコワイ... オマエなにものだ！

対剛拳

オマエ、ダレかににてるな！ なんかヘンだ！

対さくら

ちいさいくせにちょっとつよいなオマエ！ ちいさいくせに！

対フェイロン

つよいのはホエゴエだけなのか？

対ダン

トモダチとたたかうのはおもしろいな！ おまえもそうおもうだろ？

対キャミイ

ことりみたいにはやいな！ でもことりみたいによわい！

対元

トシヨリのクセにつかまえにくい！ オマエきらい！

対ローズ

くねくねしててキモチワルイぞ！ ママのほうがずっとビジンだ！

モバイルコンテンツ

カラーバリエーション

- ・ 緑色（デフォルト）体：緑色、毛：オレンジ、いつものカラー。
- ・ 灰肌色（デフォルト）体：灰色、毛：濃灰色、グレースケール。
- ・ 水色（1,000ゼニー）体：水色、毛：黄色。
- ・ 黄色（1,000ゼニー）体：黄色、毛：青色。
- ・ 灰色（1,000ゼニー）体：青色寄りの灰色、毛：濃赤色、ちょうどバイオのタイラント。
- ・ 橙色（1,000ゼニー）体：黄色寄りの橙色、毛：緑色、カボチャのようなカラー。
- ・ 灰緑色（1,000ゼニー）体：灰緑色、毛：緑色、ミリタリーな色合い。
- ・ 青緑色（1,000ゼニー）体：シアン、毛：緑色。
- ・ 肌色（1,000ゼニー）体：肌色、毛：濃赤色、裸のような肌色ではなく、濃い。
- ・ 黄緑色（5,000ゼニー）体：黄色寄りの黄緑色、毛：濃赤、従来の2 Pカラー？

アレンジ衣装

ひとし君人形のようなベージュの探検隊ルック。水筒をぶらさげている。