

- 元の起き攻め拒否ってなに？ -- 名無しさん (2009-06-01 12:56:56)

- EX徨牙でしょ -- 名無しさん (2009-06-02 05:22:15)

- セス：フォルテはフォルテ有利？ &br()正直ガイル異常に飛び込みにくいけど -- 名無しさん (2009-06-03 03:36:07)

- 大Pループで簡単にピヨルからね、永久に近いかも？セスはレポートで逃げながら攻撃するパターンを取る、近寄れないと、これで有利？と思うかもしれないが1発入れれば詰み、セスはそんなもんだよ -- 名無しさん (2009-06-03 08:13:40)

- 補足、もちろん永久でも無いがセスにとって1発は重い、有利となっても1発からKOされる事なんてざら、ザンギ戦でもね -- 名無しさん (2009-06-03 12:42:12)

- &br()セス対他キャラ、個人的&br()セス4：リュウ6 &br()セス4：ケン6 &br()セス4：ゴウキ6 &br()セス7：ザンギ4 &br()セス4：フォルテ6 &br()セス5：ゴウケン5 &br()セス5：本田5 &br()セス3：ルーファス7 &br()セス3：キャミィ7 &br()セス5：フェイロン5 &br()セス4：アベル6 &br()セス5：元5 &br()セス4：ベガ6 &br()あくまで個人的で体力を考慮しての数値 反論は有ると思います、セスの良いようになってると思う方は是非反論お願いします-- 名無しさん (2009-06-04 20:26:51)

- 気になることがあるのですが・・・セスとフォルテ、どうしてセス子の不利がつくのでしょうか・・・？ &br()起き攻めされてもレポートもあるし、発生遅いけど昇龍もあるし、全キャラ共通ですがセビバクステだって出来ますし、飛び道具もありますし &br()三角飛びの性能だって、全然ごまかし効くし、滞空すらしだってお手の物だし、コンボ？がけてからの攻撃の威力だってそんなに悪くないし &br()遠距離でも近距離でも闘えるセスに対して、フォルテが得意なのは近距離or中距離だと思うので、べつにセス不利ではないかと思うのですが・・・ &br()釣りではなく真剣なので、どなたか教えてくださいませんか・・・？汗 -- 名無しさん (2009-06-04 23:14:05)

- 上にも書いてあるが体力のない所に大Pループを食らうと簡単にびよる、昇竜は遅すぎて対空には無理がある、上飛びは空中で投げられる、セスはレポートで逃げながら戦うしか無くなる、一件これで有利と思うかもしれないが1発入れればあっとうまだからね -- 名無しさん (2009-06-05 00:02:56)

- セスは体力無いしすごくピヨリやすいと思いますが・・・ピョンピョン飛び回る上に、飛び道具も両手パンチもあって、さらにレポートや飛び道具最強といってもおかしくないウルコンもあるので、遠距離からの闘いといえますか・・・逃げながら闘うスタイルであれば、25キャラ中かなりトップのキャラだと思うのですが、そんなキャラに対して &br()大Pループを確実に当てられるというのであれば・・・ &br()同レベルの人同士が対戦していることにならないのではないのでしょうか・・・？ ^ ^ ; &br()もしセスのような動きが早くて遠距離の強いキャラに、大Pループを使いこなしてピヨらせておまけに勝利に導くという事であれば、そのフォルテ使いさんは &br()そのセス使いさんよりも、上級者さんな気がします・・・笑 &br()7：3という数字が付いていますが、「明らかに有利不利あり、同じ実力なら滅多に負けない。」という数値とこのことなので &br()同じ実力であれば、滅多に負けない試合になるのが、フォルテとセスであれば、神レベルの人と、神レベルの人が対戦した場合・・・ということでしょうか・・・？ &br()難しいところですが・・・ > < ; -- 名無しさん (2009-06-05 01:04:15)

- セスはジャンプが早いだけ足は遅い、動きは決して早くない、それにまったく近づけないこと無いだろ、大Pだけやってくるなら楽、色々混ぜてくるから辛いんだ、貴方と戦ったセスの方が上なんだねきっと、俺のセスは決して強くないけど徹底してやれば6：4ぐらいだろ・・・端に追い詰められるとレポートは使い物にならんものしらないの？ -- 名無しさん (2009-06-05 01:52:34)

- フォルテ：セスはセスの低体力と低火力によって &br()通常ならリスクのほうが多いフォルテの起き攻めのリスクリターンが釣り合う、 &br()というかセスがゲージ3ブロック未満ならリターンが上回る、 &br()セスの主な拒否手段となるワープ、昇竜、EXスクリュウも読み次第で狩れる、 &br()セスの牽制にEXアパネロが非常に噛み合うのも見逃せない、 &br()そこに加えて大Pループ出来れば気絶にリーチかかるし、フォルテ有利なのは确实、 &br()ダルシム相手に有利付いてるとほぼ同じ理由、ただ、7:3は無いな、 &br()フォルテも体力低いしセスの起き攻めは強いから一気に持ってかれることもある、 -- 名無しさん (2009-06-05 03:43:02)

- セスの起き攻め、っていうか復帰攻め...鬼だぞ...？どの択でも完璧にループするし、気絶値が異常、洒落にならんよ、 -- 名無しさん (2009-06-05 19:36:00)

- 強い？弱くは無いけど強くもないと思うけどね、あの体力と中途半端な技で強いかない、強い人がいるだけだと思う、もしリプ見て強いと思うなら全国優勝したダルシムが最強になるんじゃない？ -- 名無しさん (2009-06-06 01:05:23)

- でも、セスは強いといってもAランはつかないですよ・・・もう体力と火力はテクニクうんぬんでカバーできるレベルじゃない &br()人間が操作している以上、事故が起きるのは当然で、上級者でも、やり始めて間もないかけ出しファイターさんにやられちゃうこととかありそうです &br()お互いにコンボノーマス前提での話なら、1発でも入れれば無限に？がるフォルテじゃないですか？笑 &br()まあ、飛び道具あって、無敵対空もあって飛び道具無敵もあるリュウやサガット、ウルコンの入りやすさと火力からいくとルーファス、パイソンがAランというのは妥当ですよ・・・w -- 名無しさん (2009-06-06 05:51:19)

- セスは決して弱くは無いと思う、しかし最低の体力でもっとも事故死する可能性の高くあきれるほど、火力だって初めは出の遅いものが多いね、もしセスが体力高いか普通クラスなら相当強いと思うけど・・・ -- 名無しさん (2009-06-07 12:13:09)

- セスxガイルが5分な訳ないな、 -- 名無しさん (2009-06-09 16:31:57)

- セスVSガイルは相当終わっとる -- 名無しさん (2009-06-09 17:32:25)

- そろそろキャミーのダイヤ見直したほうがいいんじゃない &br()少なくともキャミー対ダルが5分の訳がない、(キャミーが圧倒的に有利) -- 名無しさん (2009-06-09 19:03:39)

- 家庭用キャラのダイヤが低すぎるのがあるよな、 &br()ローズ、フェイロンはいいとして &br()剛拳・キャミィ・さくらはもっと高いだろ、 -- 名無しさん (2009-06-10 11:10:57)

- ローズはむしろ過大評価されてると思うが -- 名無しさん (2009-06-10 17:16:06)

- セスガイルは6：4ぐらいでしょう、相当ほど終っていいと思うけど -- 名無しさん (2009-06-10 22:47:10)

- ブランカVSベガが5分5分はないわw &br()ブランカ使ってる人ならわかると思う -- 名無しさん (2009-06-10 22:51:55)

- セスの火力は低いと思います &br()スパコンゲージ、ウルコンゲージMAXで最強コンボ叩き込んでも &br()リュウに半ゲージにも満たない威力しか与えられません、 -- 名無しさん (2009-06-10 23:06:54)

- ローズはしたらばのスレ読めばわかるけど極一部の奴が &br()「オラ、強い奴と戦えるとワクワクすっぞ！」 &br()的な感覚でダイヤつけてるからなあ、 &br()下手したら相手の数倍の労力(ダメージや読み勝つ事)を要求される時点で5分はつかんと思うんだが、 &br()人間性能がそれなりに高いからなんだろうけど、 =キャラ性能と言うのは違う気がする、 &br()さすがに「どんなキャラとも5分に渡り合える」てのには吹いたわ、 &br() &br() &br() -- 名無しさん (2009-06-11 00:04:06)

- セスは純粋なダメージは大した事ないけど画面端だとノーゲージではかなり減らせる部類、 &br()あと与気絶値が全キャラNo.1、ゲージ使ってもダメージが伸びないのは難点だけど、 -- 名無しさん (2009-06-11 01:22:18)

- セスが基本コンボをせつせと与えて相手を気絶させた方がいいが &br()相手が、ピヨピヨしてる絶好のチャンスに、決定的なダメージを与えられないのは &br()果たして強いと言えようか &br()相手キャラがセスをピヨらせれば、どんなキャラでも1回のウルコンを叩き込むだけで、セスは瀕死状態 &br()例えば、ウルコンの火力の高い、ザンギとかゴウキとかブランカのウルコンなんても

らったら2~3センチぐらいしかゲージ残りません &br()相手気絶自という自分の絶好のチャンスには、決定的なダメージを与えられないが、こっちが気絶時、相手の絶好のチャンスには、勝敗を大きく分けるような決定的なダメージを100%もらうという &br()相手キャラをピヨらせ度 1 になったって、セス自身がピヨり度 1 なのだから、ピヨらせ度 1 というのは、もはや利点と言えるのだろうか？つまり五分ではないか？ &br()「セスと闘うとすぐピヨらせて嫌だ」というのは確かだが、攻撃をこっちがちょっと与えるだけで、セスはピヨるという事を頭に入れて闘って欲しいと思う &br() &br() -- 名無しさん (2009-06-11 02:14:12)

- さらっと見たセスの意見に対して &br() &br()火力 補正切りしたら、気絶後殺せるレベル、画面端で400行けるなら減る方、追い詰めやすいから機会も多い、SCUCの確定場所も多い &br()崩し コンボ後に確定する表裏からのセットプレイの選択肢が豊富すぎ、ほぼ全部リターン大 &br()対空 昇竜完全無敵ですが何か？遠くても上りズームでOK &br()拒否 昇竜セビキャンとワープだけで他のキャラから見たら十分 &br()速度 歩くの遅いけど、こいつ使ったのしは歩かぬ奴はいないと思う -- 名無しさん (2009-06-11 08:23:56)

- セスの昇竜は弱以外無敵あるが出が遅すぎ、詐欺飛びを返せまいのが辛い、それに加えてソニの際もデカイ、百烈の際もこれまたでか過ぎ、これらと他技を使って強いセスは果たしてキャラが強いので有ろうか？プレイヤーが強いのを認めないでキャラが強いだけと思ってる人が多い -- 名無しさん (2009-06-11 10:50:40)

- 詐欺跳び返せないのはセスだけなの？ &br()ソニの際がでかかったところで、先読みして飛び込んでなければ意味無いね、 &br()加えて、セスはそもそも相手の飛び込みが届く距離に來れないような戦いは十分可能だ、 &br()ヒット確認からコンボに入れるのが主流な百烈を生で空振りするバカが居るの？ &br()性能に助けられてる事に気付かずに実力があると思ってる人が多いこと、 -- 名無しさん (2009-06-11 11:33:10)

- 3フレの昇竜で昇竜一家本家ぐらいいかないいな &br()大体完全な詐欺飛びならEXスクリーで返せるし -- 名無しさん (2009-06-11 13:27:43)

- 言いたいことが伝ってない様なのでもう一度、けして良いとは言えない性能の技を駆使して最低の体力を補うプレイヤーを認めないのはいいかと思うって事、何か見るとセスが最強ぐらいい書き込みされてるし、まともにやってるセス使いなら噂のセスが如何に上手いかわかるだろ -- 名無しさん (2009-06-11 17:46:33)

- >>けして良いとは言えない性能の技 &br()こんなのセスに限った事じゃなくね？ &br()寧ろセスは良い技揃ってる方だろうよ、 &br()というか、性能的に本家には劣るといっても、一通りの技がある訳だ、 &br()その時点で無い奴とは天と地の差、 &br()技自体が揃ってるのに一つ一つの性能にケチつけるのは贅沢すぎってもんだろ、 -- 名無しさん (2009-06-11 20:39:38)

- さくらとキャミィはさくらに有利つくと思う！ -- 名無しさん (2009-06-11 22:03:43)

- >>確実な時以外多用出来ない &br()誰のどの技も大概そうさ、振ってりゃ良いだけの技なんざ無いよ、 &br()技が揃ってりゃ、プレイヤーがしっかりしてりゃどれも活きるはずさ、 &br()技が無くて、特定の行動に完全に対応不可能なのと比べてみるつーの、 &br()よっぽど使いこなせないんじゃない限り、多少本家に性能が劣るからって、技が揃ってる事にケチつけられんはずだ、 -- 名無しさん (2009-06-12 00:07:43)

- 振ってりゃ良いだけの技 というのは、無いと言えば無いが、状況によっては有るだろう &br()割り込み昇竜というのは、適当に振って相手を潰す昇竜拳のことだろう &br()「読む」事ももちろん大切な事だが、「適当に振る」という事が必ずしも無いとは断言できないだろう &br() &br() -- 名無しさん (2009-06-12 22:45:14)

- 割り込み昇龍は狙ってだすものです -- 名無しさん (2009-06-13 00:28:26)

- ダルとアベを4:6に調整お願いしまーす！ -- 名無しさん (2009-06-13 00:38:25)

- ぶっぱと言ったほうが正しいかかな <昇竜 &br()防戦一方になってる際に、悪い手ではないだろうと思うんだが -- 名無しさん (2009-06-13 00:47:33)

- ダイヤを変えてくれて言ってるヤツは &br()その根拠も書いてくれ &br()そうしないとプレイヤースキルで言ってるんじゃないかと &br()思われてもしかたないぞ -- 名無しさん (2009-06-13 11:49:35)

- ダルスレ行けば解ると思うが &br()気軽に牽制が振れない、ウルコン溜まったらファイア打てない &br()距離を詰められやすい &br()2択に対してアベル側はほぼノーリスクハイリターン &br()ダル側はインフェルノ撃てないときはひたすら逃げの一手等 -- 名無しさん (2009-06-13 12:55:09)

- コメントをざっと読んだけど、 &br()セス：ヴァイパー=3:7の根拠が書かれていない、 &br()検証不足と思うので、ひとまず5:5にしておくべきかと、 -- 名無しさん (2009-06-13 14:01:15)

- ダルの立ち強P・ヨガファイアは全てアベのローリングで交わせる &br()お互いウルコンゲージ溜まった状態では、カタストロフィ封印されて奇襲をかけられない &br()立ち回りでは、反対側にテレポしても基本目押しでローリングで回避 &br()アベは遠距離では「がら飽きだ」とローリングがあり、ダルは両手強Pかヨガファイアしかない &br()近距離では前蹴りからのペチペチでダル手出し負荷 &br()よって、若干ダルのが不利なんじゃないかと思えます！ &br()ダル4、アベ6くらいかなって -- 名無しさん (2009-06-13 15:05:31)

- ローゼは胴着キャラに不利じゃない？ &br()弱、強、EXで波動の弾速が結構違うからリフレクトを積極的に使えないし、スパークの出遅いので &br()相殺も厳しい、前ジャンプもゆったりしてるせいで昇竜で楽に落とせる -- 名無しさん (2009-06-13 15:20:02)

- スラで抜かれるじゃん、反射や相殺狙う暇があったらぐって近付けよ、 &br()道着の波動に対しては先読みで跳び通すか、無敵技で抜けるしか無いってのは他キャラ共通、 &br()むしろ反射も相殺も可能で、スラで抜かれるんだからまだ対抗できる方だ、 &br()あと、弾遅いのが分かってるんだから見てから相殺するんじゃないかと、自分が先に撃つって追い掛けるって発想もある、 -- 名無しさん (2009-06-13 17:52:55)

- 結局は相手と自分のキャラ性能及び対策を完璧に理解したうえでコメントシダイヤを作らなければ意味がないってことなのかな？ &br() -- 名無しさん (2009-06-13 19:11:34)

- スラで波動を抜けるのはかなり難しいぞ、 &br()下手にスラ抜け狙うより飛んだほうがまし、 &br()ローズって、飛び道具対策がいっぱいあるように見えるけど、 &br()相当熟練しないと飛び道具をさばけないよ、 &br()それに、熟練したとしても読みが入るからリスクリターンが微妙、 -- 名無しさん (2009-06-13 20:51:38)

- &br()難しいんだろ、キャラ性能的には相殺も反射も抜くも「有る」んだろ、 &br()そういう手を持たない奴も居るんだ、 &br()反射も相殺も抜くも有る奴が波動一箇所だけ見て不利なんて基準で付けるなら、 &br()それらを一切持たない奴は「波動に対してガードしかない」って事で10:0でも付けるか？ &br()実際にはそうじゃないだろ、ダイヤグラムってのはもっと総合的にキャラ性能を対比して付けるもんじゃないのか、 -- 名無しさん (2009-06-14 01:42:11)

- 対飛び道具に対して飛ばしにくいキャラなんて数キャラしかいない、 &br()それに、そういうキャラは大抵、近づいたときのリターンが高いか飛びが早い、 &br()総合的なキャラ性能を考慮するならそこまで考えないと、 -- 名無しさん (2009-06-14 09:32:38)

- 書いてる内容は違うけど、主張してること同じじゃん、 &br()要するに両者とも**総合的なキャラ性能を見てダイヤ付け**

よう}」}といたいわけだな。 -- 名無しさん (2009-06-14 10:21:50)

- &bold(){その総合的なキャラ性能を中途半端に &br()理解してるヤツがダイヤいじるからおかしくなる &br()ってことだな } -- 名無しさん (2009-06-14 15:49:16)

- 「総合的に」というのはどこまで「総合的に」見ればいいのか、かなり難しそうですね。 &br()通常の弱・中・強のパンチ・キックの強さ、出の速さや攻撃の角度の違いや、硬直時間、リーチなどの性能面はもちろん &br()各必殺技の相性や性能、キャラ同士の体力差、ゲージの溜まり速度や、フォアステ、バクステ性能 &br()通常コンボの火力・ウルコンの火力 &br()他には、近距離・中距離・遠距離でのキャラ同士の相性も含めて &br()どっちが有利状況が少しでも多いか &br()キャンセルからどこまでダメージを持っていけるか &br()そのキャラ同士はお互いに反確を持っているか &br()めくり性能はどの程度か &br()そういったもの全てを含めて、考えると、相当難しいのではないかと思います -- 名無しさん (2009-06-14 16:48:52)

- 本当にダンは25位なのでしょうか！？弱弾空脚とジャンプ挑発による滞空ずらしとか &br()強弾空脚の威力、コンボからの弾空脚の威力 &br()滞空あって、飛び道具あって、滞空もあるのに25位になってしまう理由がよくわかりません >< -- 名無しさん (2009-06-14 17:12:01)

- 言われてダイヤ見たけど、ダンには軒並み「3」が並んでるね、 &br()アケ最弱のバルログでさえ簡単には「3」つけてないから &br()ダンのダイヤをつけた人は甘い採点をしたという印象がある、 &br()それでもダン是最下位争いの本命のひとりであることは変わらないよ、 &br()なぜなら、他のキャラにはもっと強い技がいっぱいあるから。 -- 名無しさん (2009-06-14 17:52:34)

- まあ根拠はありまくりだわな、 &br()通常技はほとんど死んで、そして発生も戻りもゴミ、 &br()必殺技は道着の劣化、晃龍は相討ち前提の半端対空、我道は長く突き出した手にも無防備な喰らい判定が、しかも飛ばない、 &br()未だに一部で騒がれてる断空だが、出てしまえばそうそう負けないもの、出るまでが激遅く、簡単に潰せることが既に分かっている、 &br()目押しコンボが無い、そのため小技で刻んでヒット確認しつつ必殺技に繋ぐという芸当が出来ない、 &br()どのキャラにも確定反撃が乏しい、 &br()空中弱断空で対空を避けながら蹴れるとはいえ、セビで簡単に返される、また、一部では姿勢の低くなる技で安全に対空される、 &br()強断空絡めたコンボの威力は中々だが、確定して入る状況が乏しい、 &br()だが、ウルコンは弾抜けも出来て中々高性能、威力はアレだが、 -- 名無しさん (2009-06-14 19:57:13)

- セスとローズは7:3ぐらいあると思う。ザンサガよりも読み勝ち要求されるし -- 名無しさん (2009-06-14 20:56:01)

- 晃龍拳も無敵時間ある気がするのですが・ ・ >< ; &br()あと、スパコンの火力がすごい高めかなって思います！ &br()ちょっと離れた距離から弱中強の使い分けの弾空脚に投げをor晃龍での攻めと &br()弱弾空でのめくり？みたいな攻めとか &br()前ステとバクステの逃げ性能のもなかなかんじゃないかと思いますが・ ・ &br()それでも「3」という数字はあるのでしょうか・ ・ ・ ?

汗汗汗 &br() 100%中30%しか勝てる見込みの無いキャラってことですよな・ ・ ?^ ; -- 名無しさん (2009-06-15 02:55:02)

- 所詮劣化だしなあ、無敵は発生と同時に切れてる、 &br()スパコン火力は高いが、リーチのせいで状況が無い、また、フルヒットしない事も多々、 &br()断空は通すのが悪い、適当に牽制振ってりゃ落ちる、くっついてる時は小技連打でおk、 &br()ステは距離長いから良いな、ただ、バクステは地上判定だからせっかくの距離も台無し感が、 -- 名無しさん (2009-06-15 03:27:28)

- 別に今回のダンの持ち味を否定するワケじゃないが、 &br()それより他キャラのが単純に強いモノ持ってるから25位なんだろ、 &br()相対的な数字だからしょうがないっちゃしょうがない、 &br()あと、勝率式じゃないから「3」は見込み30%じゃない、もっと低い、 -- 名無しさん (2009-06-15 09:49:25)

- ダンはめくりの中Kからの飛び込みから強弾空が繋がるみたいですね！ &br()リュウではめくり中Kからの飛び込みでの基本コンボはコアコバ強昇龍ですが &br()ダンのほうがめくりからの飛び込みでのコンボの火力が高いみたいです -- 名無しさん (2009-06-16 02:47:44)

- コンボに持っていくまでが苦勞するんじゃない？ -- 名無しさん (2009-06-16 09:24:45)

- x2 &br()だから？としか言いようがない &br()それは単純にコアコバ昇龍と中パン断空(かな？多分)のダメージを比較してる「だけ」だよ -- 名無しさん (2009-06-16 10:49:53)

- というか、ダンは目押しでヒット確認できないから中P断空決め撃ちするしか無いだけ &br()入るかどうかならリュウでもケンでもめくりから中Pどころか強Pだって入る &br()しかしこうまで必死にダンを強キャラ扱いしようとするなんて、余程ポッコポコにやられたんだらうな、 -- 名無しさん (2009-06-16 12:31:56)

- セス：ヴァイパー=3：7の根拠がコメントログのどこにもなかったのよ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-16 16:25:47}

- ダンはめくり中キックからは立ち中パンしか安定して断空は繋がらないよ、2中足も発生が7F リュウは5F ケンは4F 断空脚の強もリュウの強昇龍と威力同じじゃないかな、コアコバは連打キャンセルだから必殺は繋がらないしリュウケン豪鬼は3Fの昇龍は小技の連打のキャンセルも可能でhit確認できるから全然違うよ、ケンの飛び込みでは最大ノーゲージで4割のコンボもあるし豪鬼もある、リュウは滅は別に飛び込み2大P昇龍セビ滅でもいいし、画面はしで真空竜巻から滅繋げると6割のコンボもある、まずはダンを使いこなしてからコメントしましょう、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-16 16:28:50}

- 検証不足という意味合いで5：5に戻しました、そのため、ヴァイパーの合計123(+3)を121(+1)に、順位10を12に、セスの合計125(+5)を127(+7)、順位そのまま、その影響でローズの順位を12から11に変更しています、あと地味に豪鬼の順位が間違っていたので、6から7に直しました、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-16 16:33:38}

- 中P断空だが、それも安定じゃないよ、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-16 18:30:44}

- 相手がしゃがんでると中Pが当たっても断空がスかる相手も居る、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-16 18:31:32}

- ああそうだね、ごめんめくりhit前提の話で、俺一応ダン使ってるんで、補足ッ、ちなみにケンと本田ではBP4000越えた事あるけどダンだとBP3000はきってしまった、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-16 19:46:30}

- いや、めくり中Kから入れても相手がしゃがんでりゃ中P断空は安定しないんだけど、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-16 23:20:23}

- ローズの順位が高すぎないか？ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-17 00:42:29}

- ローズは議論が煮詰まってない上に、他キャラの一方的な自虐を受けて5分以上が多いだけ、ちゃんと検証していけばもう少し下がると思うよ、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-17 01:00:31}

- ローズはガン待ち性能がどの程度なのかで決まるんじゃない？崩し能力低すぎる、人口少ない上に、上級ローズが少ないからわからなくてとこだろ、リフレクト性能が優秀ではなく、玉持ちキラーになってるわけでもないし、ザンギ戦ガン待ちしたとこできついし、玉持てるくせに上位キャラではない、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-17 13:02:32}

- めくりからの中Pからの強弾空脚は、しゃがんでる相手に安定しない時もあるんですか・ ・ ヒットすれば基本コンボとしてはリュウを上回るダメージでいいとは思ってたんですが、当たらない相手には、不利になることは間違いナシで、5以下になってしまうのは仕方ないことなのかもですね・ ・ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-17 19:07:10}

- ローズの玉は、波動よりも劣っているのはいいとして、リフレクトはそなりの速度で返せたり、有効時間をもっと長くしたり、返したときのダメージをもっと大きくしたりしてほしいと思う、基本的にスラとフォアステ、バクステ以外そこまでの攻め能力が無いのがキツイかと、ソウルスルーの無敵時間の無さが対空の弱さを物語ってるかと・ ・ 、胴着系より安定しないのは確かなんじゃない

ないかと思えます・・・速度がいかに速いと言っても、お互いがゲージが無い場面でも、お互いがゲージある面でも、五分はないんじゃない・・・汗 こっちがゲージあって向こうがなければ有利だと思います笑 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-17 19:12:32}

- ローズのいいところとして、画面端で使えるキャンセルウルコンも、結局ローズが端に追い込まれた際は、リュウが画面端なら同様に狙える事だし、自分が有利の場面が、結果として相手もそれ以上のものを持っていて5分以上の不利を感じさせられるかと・・・ケンでも、若干微不利がつくかと思いますが・・・でも本当に上手いローズは本当に上手いんで、なんとも言えませんw爆 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-17 19:20:55}

- セスVSガイルは7:3でいいと思う。落ちない飛び、ウルコンのせいでEX弾打てない、どんな距離からでも飛び込まれる、一回ダウンすると起き攻めで終了 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-18 09:29:00}

- ダン使用ではないから積極的に討論するつもりはないけど、数多くある3:7が本当に適正なのかはちゃんと検討した方がいい。そもそもダンのダイヤが現状である理由がどこにも書かれてないあたり、誰かが勝手に編集しただけのいい加減な数値だろこれ、つか、どのキャラでも3:7つけるのは慎重にすべき。ダンが最弱候補であることに異論はないけどね。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-18 09:36:33}

- あ、ダン中Pじゃなくて強Pでした。めくり中K 立ち強P 強弾空脚です -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-18 18:07:21}

- 中Pより安定しないし、リュウのめくり中K しゃがみ強P 強昇竜のが威力高いぞw ケンもめくり中K しゃがみ強P 強竜巻もダンより繋がりやすいし威力高いぞ。豪鬼もめくり中K 立ち強P 弱竜巻 強昇竜or中K 立ち強P 強昇竜も簡単でダンより高威力だよ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-18 19:49:46}

- ダンのダン空は威力は胴着の中では普通。強断空脚 威力150 強昇竜(リュウ) 威力160 強竜巻(ケン) 威力240(フルヒットはキャラやコンボによる) 強昇竜(豪鬼) 威力190 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-18 20:01:21}

- ダンはしゃがみ強Pの発生が遅いのが痛すぎるな、まあ大足もだけど -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-18 20:27:45}

- ここはダイヤを作るためのコメ場所だから、質問ばかりじゃなくて、むしろ自分の意見を言ってくれ、それも印象批評で終わるのではなく、「ダン: は4:6、理由は～～」みたいな形式で、自分が思うダイヤとその根拠を合わせて述べてほしい。そうすればもっと建設的な議論になるはず。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-18 21:59:21}

- ダン使用してて苦手なのはザンギ・リュウ・ブランカだな。ここはダイヤいいと思う。豪鬼: ダンは6:4かな? 1チャンで減るから逃げられるときつか、あとは結構いい線いってるんじゃないかな。ダンはコンボは並だが通常技の刺し合いが弱すぎるのが難点。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-19 08:31:12}

- 本田もきついぞ。一応強以上の頭突きガードにウルコンが確定するが、それ以外はしゃがんで待たれてるだけで無理ゲー。ぶっちゃけ向こうは百貫と頭突きと垂J強Pだけ出してりゃ良いような試合。あと、コンボは威力は並だが確定状況の無さで結局並以下だろ。目押しから繋げらんし、刺し合いに組み込んだとして、まともにヒットする可能性が残るのは中足EX断空一個だけ。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-19 13:43:33}

- 確かに他の胴着とくらべると3Fの小技はないわ小技のhit確認の必殺技繋がらないし。ダンで勝つと面白いけどねw -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-19 22:37:10}

- ダンのいいところの一つとして、ガドウ拳キャンセルウルコンが入るとのこと。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-20 07:50:31}

- 剛拳て以外に順位低くないんだな -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-20 09:34:37}

- 我道伝説キャンセルウルコン入るのは良いが、威力が可哀想過ぎるだろwゲージ消費に見合ってねえよw -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-20 16:13:58}

- キャンセルからウルコンが入らないバルログや本田よりも、EXガドウ拳キャンセル前ダッシュからウルコンを狙えるダンは、果たして弱いと言えようか。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 00:46:35}

- さくらについてですが、ケンとは五分で闘えるのに、何故フェイロンには微不利になっているのか気になります・・・ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 01:51:07}

- >キャンセルからウルコンが入らないバルログや本田よりも、EXガドウ拳キャンセル前ダッシュからウルコンを狙えるダンは、果たして弱いと言えようか。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 06:18:16}

- 通常技の基本性能が全然違うだろう。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 06:18:57}

- ローズがCでさくらがDってどういうことよ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 06:37:32}

- 過去ログ見れ。ローズは検証不足。気になるなら自分がやりこんで適切なダイヤ案出してくれ。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 10:51:19}

- 基本技の押し合い フェイロン>さくら>ケンだぞ。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 13:13:58}

- サガットの+25で平均で全キャラに有利って事なのなw w w -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 13:16:06}

- ローズのダイヤ修正しました。4000BP台で明らかに辛さを感じるキャラに4を付けました。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 14:47:15}

- EX我道セビキ前ダッシュからウルコンか、まずそのEX我道がまともに入る状況があれば教えてくれって感じだな。しかもあれ繋ぐの難度高いし。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 15:37:49}

- ローズとケンは5分でいいと思うぞ、戻すよ。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 16:58:32}

- ケンに不利付ける前に春麗に不利つけるよ。あとセスは3-7でいいだろ。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 17:09:23}

- ローズ: ケンは、ケンの2中Kの性能が非常に厄介。スラ後の行動をかなり制限される。また、スパイラルを少してでも当て方をミスると、中足>EX竜巻で一気到大ピンチに。セスはきついけど、相手の起き攻め表裏ネタが分かれば何とかできる。J大P連発に対しては、ダッシュアップ、ダッシュウルコン。三角飛びに対しては、J大K、2中Kですかして投げ、ソニックはスラでくぐる。こちら起き攻めで、ワープで逃げられる場合は一転読みウルコン。こちら辺が出来れば勝負になるよ。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 18:37:12}

- 中足>EX竜巻はいいいきりかえしだが膝が入らないから火力てきには200ちょいだろ?なんで大ピンチなんだ??? -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 19:06:39}

- 押し合いはローズ有利だろ判定。安易にスパイラルミスったらしゃあない。ゲージが無い胴着も昇竜を安易に振ればコンボ喰らうんだし。ケンが苦手なのはわかったよ。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 19:08:25}

- セスvsローズは正直詰みでも良いレベル -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 22:14:48}

- ケン相手にするのが苦手ってことはほとんどのキャラ相手にするの苦手じゃないか。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 01:25:07}

- 何でそんなにケンに対して評価が低いのか? オールラウンドに戦え、かつ見えない崩しがあり、横押しが強くて押し付けプレイが出来る。正直、ローズは劣化ケンだと思っているんだが、劣化と言ってもそこまで差はないけどね。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 01:47:37}

- と言う事は・・・リュウ>ゴウキ>ケン>ローズ>さくら>ダン という劣化の順番でOKかな? -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 07:42:43}

- ここ順番を決めるんじゃないで相性を決めるところだよ? -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 08:09:17}

- ケンはオールラウンドだけど実は判定はそこまで強くは無く、&br()昇竜持ちでは唯一EXを含め昇竜の発生Fが統一されてなくて、&br()3F発生昇竜は強のみで詐欺れるので対空に向いていない。それに、多段はいいがEX昇竜以外は火力も胴着で最弱、(ダンよりあるが)&br()UCがセビでもカウンターhitしかフルにしない、&br()パンチ系の発生はリュウより遅く、対空性能も低い、&br()バクステに全キャラで唯一投げられ判定が残る、&br()とか、攻勢の火力は高いが竜巻はじゃんけんだし、波動も発生も硬直も胴着最弱で威力もEXを含み最弱、&br()取り得の中足波動はUCやSCでガード時にどの距離でも割込めるし、セビも連続ガードじゃないから可能、&br()硬直があと1Fなければもう少し波動による牽制もできたが...、&br()挿し合いが強いキャラや接近戦特化キャラには相性が悪いので総じて苦戦し、俺のターンになりづらい、&br()ローズは火力は低い分、ケンより機動力や空対空や地上戦の判定も強い、&br()竜巻は膝が入れば火力は高いが、フルヒットする状況は少なく、セビも範囲はリュウ・豪鬼に劣る性能、&br()竜巻もコンボからしゃがみ相手に必ずhitする、とかならもっといいかもしれないが、&br()コアコバ昇竜は御手軽だが安い、読み勝てば快勝するが、攻めれないと守勢が弱いからじりじりやられる、&br()BP4000前後の俺の感想だからあんまり参考にはならんかな、

-- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 09:40:34}

- その分、移動投げや高火力のEX昇竜、竜巻関連と見えにくいEX竜巻のめくり+有利とかあるけどね、&br()ノーマル竜巻のめくりはケンは相手の頭をこすぐらいに下降中に出すとやりやすい、リュウと豪鬼は上から被せる感じでやるとやりやすい、タイミングが胴着で違う、&br()EXは下降中に出せば普通に地上の中足に簡単に繋がる、弱くも無く、強すぎもしないのがケン、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 09:49:31}

->>UCがセビでもカウンターhitしかフルにしない、対空は強昇竜のセビキャンのみカウンター時も強昇竜のみ特殊吹き飛びがあり、カウンターhit時は通常時より高く飛ぶので遅く繋がればつながらず -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 10:06:12}

- バクステに全キャラ唯一投げられ判定が残るってどういうこと? 地上判定になってるって話だったら他にも何人が居たと思うんだけど、それとも、全キャラバクステに無敵が付いてるはずなのに、ケンだけはそれが打撃無敵のみで、投げ無敵が付いてないってこと? -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 19:41:23}

- ダンもそうだけど8F以降に投げ判定が残る、他のキャラは投げ判定は普通は無いとかな、だから投げ系にはめっぽう弱い、移動距離も短い、攻略本に載ってるよ、フォルテの起き攻めはだから抜けづらい、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 20:47:09}

- ほとんどのキャラは無敵が無くなると空中判定になる、1Fだけ地上判定がついてるキャラも多いが、ケンだけ空中判定が無かったはず、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 21:59:08}

->>ローズは火力は低い分ケンより機動力や空対空や地上戦の判定も強い リーチが長いというならわかるがローズは判定強くねえ、しゃがみ中パンチだけはガチで強いけどな、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 22:03:51}

- バクステ、ダンもずっと地上判定じゃね? 起き攻めにバクステですかそう思ったスクリューや祖国に吸われるのはそういうことじゃねーかと思うんだけど、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-22 23:54:51}

- バクステの無敵が切れてしまった瞬間に祖国が発動してしまった・・・というのは? 空中判定になるキャラって、バクステした瞬間に飛び込み攻撃や空中投げをもらってしまうということ? 地上判定や空中判定についてはよく分からないけど、全キャラ共通「無敵」というのは存在するんですよね? -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-23 00:38:37}

- まずは全キャラ1~8Fは完全無敵、ケンのバクステの性能は全体的にはリュウと同じだが、普通は9Fか10F以降は空中判定が存在する、&br()その後の発生から18Fぐらいの前後(キャラによって異なる)に地上判定が発生する、&br()8F以降にリュウ等は1Fのみ地上判定になり10Fから空中判定になりまた地上判定になる、ケンとダンのみ空中判定が存在せず完全無敵後は地上判定、&br()まだダンは移動距離がかなり長いのが救い、ケンの移動距離は0.8キャラ分でフェイロンの0.7キャラ分の次に低い、&br()バクステの性能は全キャラで最低といえる、&br()9F以降はコマ投げは確定だし、地上技でも刈れてしまう、&br()なのでフォルテのスライディングや投げ系も完全無敵に合わせないと回避はできない、相手が遅らせて出すと昇竜で返せないとかかなり分の悪いじゃんけんになる、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-23 11:17:01}

- バクステに空中判定があれば警戒はプレスだけでもんな、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-23 11:21:12}

- 流れをぶった切るが、新キャラと春麗のダイヤ修正、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 01:39:35}

- CH : GK=4:6 CHの起き攻めが当身で逆2択となり、春の特性が活かせない、+体力・火力差 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 01:50:08}

- CH : GE=4 : 6 EXスピバが機能せず、パツタしているだけで初心者に食われることも、難易度高いかしらんけど、SC + UCは反則だろ、逆にCH : FE=6:4 近づけなければフェイロンやることなし、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 01:55:08}

- リュウもSC + UC入るよね、UCはカス当たりになっちゃうけど、ダメージを少しでも奪えるのは確か、でも元、SCからUCやっても大した火力にならないから調整出来てるんじゃないかと、&br()あれ以上火力落としたら今ついでに数値よりさらに弱くなって超絶雑魚キャラに、そんなことよりゴウケンの投げからのウルコンどうにかしてほしい、&br()それ有りにするならフェイロンの転身からウルコン有りにはせよと言いたくなる、強P入るから何? って感じですよ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 10:17:35}

- 元のSC UCが大した火力じゃないとか自虐もいいところだろ、ワロスほどでは無いが、かなり高威力じゃねーか、一体何を見て安いとか喚いてんの? そんなにランク下げたいの? -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 16:49:43}

- 元のSC UCは600超えるね、ワロスも剛拳も600は普通に超えるコンボは多い、サガは飛び大P 立ち中P 大アパカ セビステハイ UCで700弱、剛拳は飛び大K 立ち大P EXの突進 EX波動 UCで650強ぐらいだったかな? 一番最悪なのは大アパカ相打ち ステハイ UCは622も火力がありやがった、目から汗がでるぜ、俺はサガット使いじゃないけど色々コンボはトレモで試してみてる、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 17:00:49}

- リュウのSC UCだとUCが3発しか入らない、普通にセビ滅でいいかと、フェイロンも一応飛び大PからUC繋がるんじゃないかかったっけ? ケンと発生が同じなら繋がるよな、まあ機会は殆どないけどww -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 17:03:57}

- 機会が無いがケンの飛び大K 立ち大K 昇竜烈波 神龍が多分ピヨリ無しで最大火力かな? 696ダメージ 画面端限定、安易に飛び道具撃つような人にしか狙えないなww -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 17:07:15}

- いずれにせよ元:春は6:4つけるのはいかなるもんかと -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-24 21:05:53}

- SCとUC二つ当てて所詮6 0 0程度という様、1Rの中でゲージMAX溜めて闘うなんて不可能もいいところ、2R目、3R目なら狙えるが、あくまでスパコンゲージ全てを使うんだ、修正されてるのか知らないけどSC決めた後のUCの減りをみてほしい、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-25 07:45:20}

- リュウもケンもゴウケンもフェイロンもキャミーもさくらもタイガーもルーファスもアベルもジャンプ大Kや大Pからウルコン入ると思う、タメキャラ以外は全部大PorKからの飛び込みでウルコン入ると思います、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-25 07:48:53}

- ブランカとザンギのダイヤ、ちょっと盛りすぎじゃないですか？ブラは玉ないんだし、遠距離からローリングがズザーしか来ないの分かってるんだから、しゃがり待ちしてればいい、ロリの削りなんてたかがしれてるし飛び込んで来てくれるならザンギにとって好都合、遠くからロリ来たらリアット、お互いに様子見なら基本リアットでゲージ溜め、近距離でロリ来るなら、そこは読み、タイミングさえあればリアットでホームラン。わざわざ掴みにいこうとするから勝負になっちゃうなら、タイムオーバーでも何でもいからしゃがり待ちしてれば五分以上は絶対行ける。ロリ数発の削りよりも1発のリアットでOK。そういう話でつけてる訳ではないってことですかね？だとしたらすいません -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-25 07:57:26}

- 春：元は修正だな、とりあえず5：5 春：ローズの場合は春が有利だな、6：4で修正するか、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-25 08:40:55}

- フェイロン：アベル 無限ループ無くなったから、7：3 6：4に修正、フェイロン有利なのか？ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-25 08:45:40}

- ダンはとりあえず、ザンギ・ブランカは詰みなので7：3でいいが、豪鬼・ベガ・ルーファスは6：4でいいと思う。サガットと春は7：3に近いからいいかな。逆に元に5：5は無いと思います。修正しないけどね、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-25 08:53:21}

- 剛拳の御手軽コンボ 飛び大K 立ち大P EX閃空剛衝波 EX波動 真・昇龍拳 火力686 画面端限定、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-25 12:41:33}

- 好き勝手言ったり修正するのは良いが、根拠はちゃんと描けよお前ら、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-26 19:41:13}

- 春：ローズは5:5だと思ふ。春側から見れば、中間距離はスラと垂直大K、マフラーで浮いてキックが強く、立中Pが機能しづらい。スラからの投げも強いし、バックステップも早い、遠距離はUC溜まってたら飛び込めない、ローズ使い自体あまり見かけないので、過小評価されている感がある、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-26 23:10:30}

- リュウと5分で闘えるキャラ=ケン微不利確定 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-27 13:56:30}

- では、逆にリュウが不利でケンが有利な相性キャラっていますか？無いなら単純にケンの方が弱いという事が決定し、リュウが五分キャラ=ケン微不利になるのでは、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-27 23:28:40}

- 言い方を変えると、相手キャラに対して、「リュウは五分以上で闘える」という表現と、「ケンはなんとか五分で闘える」という表現に、同じ「5」でも全然違う。微不利をつけないのはケンを過小評価しすぎないようにしているだけ。ケンに限らないが、同じ「5」でも密度の違う「5」もちろほら、まだこのダイヤグラムは発展途中だから仕方ないと言えるが、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-27 23:39:25}

- ローズとケンが5分でいいと思うぞ、戻すよ、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 16:58:32}

- ローズ：ケンが、ケンの2中Kの性能が非常に厄介。スラ後の行動をかなり制限される。また、スパイラルを少してでも当て方をミスると、中足>EX竜巻で一気に大ピンチに。セスはきついで、相手の起き攻め表裏ネタが分かれば何とかなる思っている。J大P連発に対しては、ダッシュアッパー、ダッシュウルコン、三角飛びに対しては、J大K、2中Kですくして投げ、ソニックはスラでくぐる。こちら起き攻めで、ワープで逃げられる場合は一転読みウルコン。こちら辺が出来れば勝負になるよ、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-21 18:37:12}

- 過去のコメントが見れなくなっているの、ページ分割して対応してます。あと、根拠の無い発言はログ編集する際に消します。意味がないので、 -- (管理人) &size(80%){2009-06-28 01:00:21}

- 雑魚春麗だが、もともと何で春：ローズが6:4で修正されたんだ？ -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-28 01:13:37}

- リュウ:ローズの件だけど、リュウにはローズの技がすべて機能する。例えば、リュウ(胴着系)の波動は弱中強どれでも跳ね返せるけど、サガットのタイガーは速度違いすぎてリフレまったく使えない(余談だけどガイルも厳しい)ローズの中Kでかなり牽制できるし、リュウの火力考慮しても立ち回りで結構勝てる。遠距離で波動撃たれないだけでもだいぶ楽。真空撃たれたら必要経費として割り切らなければならないけど...逆にセスやベガ等には技が全然かみ合わない、裏目にでて潰されるから不利。強さランキングなら話は別だけど、相性だけなら五分いける。あとはリュウ使いのローズ対策次第かな？ローズ使いはリュウ対策バッチリだから。リュウ使いの方どうかご意見 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-28 03:08:10}

- ローズ側としてみれば、普通にプレマ、ランクマ、チャンピオンシップをしているだけでリュウ対策がしっかり出来るだろう。だが、リュウ側としてみれば、ローズとそもそも闘う機会が少ない。対策を立てる前にローズとやれない、どうしたものか、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-28 04:38:57}

- 俺はローズ使いだけど、リュウは4：6でいいと思うけどね、リフレクトがあるから必然的に中距離戦になるんだけど、その距離での攻防がかなり厳しい。特に、中距離波動。これに対してローズは先読みリフレクトか、飛び込みぐらいいか打つ手がない。ここで問題になるのが、飛び込みの速さ、ローズのジャンプは3+39(ムックもっていないので違うかも、ルーファスと同等であることは確かめた。)でかなり遅い部類。見てから昇竜ウルコン余裕でしたをされやすい。そして、とびが通ったとしても、リスクに見合ったリターンは無い。まあ、これだけに限らず、リュウ戦はほとんどの場面でリスクリターンが合わない、まさにキャラさを感じる戦いだと思うよ、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-28 18:01:39}

- リュウ側「うお！やべ、飛び込まれた！」と思ったその瞬間、コマンドガチャガチャ昇竜ぶっぱセビキャン滅でローズ死亡。リュウ側は1コンボミスっても大ダメージは差ほどないが、ローズは1コンボ途切れただけでウルコンもらう。どこまでも完璧なリュウとどこまでも完璧なローズがいたら、昇竜という絶対的武器に敵うキャラなど存在するのだろうかと思う、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-28 18:25:03}

- ゲージ溜まってるリュウに飛び込むのはローズじゃなくても駄目だろうに...セビとスラもしくは垂直Jで対処、ダッシュとバクステで間合い調整できる。あと昇竜だけ勝敗決まるほど世紀末じゃないと思うんだけど、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-28 21:14:03}

- ゲージが溜まっていようが、溜まっていまいが飛ばなきゃいけないときはある。弾性能で劣っているんだから。垂直ジャンプやセビを繰り返しても、相手のゲージが溜まって、画面端が近づくだけで、事態は好転しない。上級者の動画を見たって、飛ぶときは飛んでいる。あと、昇竜だけで勝敗決まることは結構ある。今作の昇竜は狂いすぎ、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-28 21:54:48}

- セスダイヤ修正、vsガイル...過去ログにあった意見より、vsフォルテ...意見の信憑性が低いので五分に、vsゴウキ...したらばスレの意見より、vsさくら... -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-29 16:06:16}

- vsさくら...近付けば何とかなるけど基本近寄れないので、 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-29 16:08:19}

- vsキャミィ...お互いにやれる事が少ないにらみ合いの戦い -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-29 16:14:57}

- 駄目だここは、都合よく鵜呑みにしてる -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-29 17:32:10}

- リュウにゲージがあるだけでローズに限らないが全てのキャラの行動が相当制限される。玉最強と言える波動がある時点で、制限される行動をさらに狭める事が出来る。逆にローズにゲージがあったところで、リュウ側は特に恐れることは無い。行動も制限できない。これがもし、壁側以外でEXソウルスパーク セビキャン セービングアタックLv2 ウルコンという性能があれば、5分でも良かった。リュウに限らないが、それが出来たらローズももう少し強キャラでいい。 -- (名無しさん) &size(80%){2009-06-29 20:33:36}