

- そのコンボがあっても不利は変わらん、それ以前にリュウの性能が壊れていると目押しの異常な難易度が問題、一部のミスも許されんてw ミスればぶっぱ割り込み昇竜で乙る。目押しの猶予でも壊れてるからなリュウは、サガオの小足壊れっぶりもひどすぎるけどな。 -- (名無しさん) 2009-07-01 00:53:51
- 単なる火力差でも十分キャラ差だといえると思うよ -- (名無しさん) 2009-07-01 11:54:48
- 強さと相性はまた別と割り切ったほうがいい、大体がリュウにウルコンをもらわないで闘うというほうが無理なんだ。

ローズ側に安易な飛びは許されないが、リュウ側は許される。飛び込みに失敗すると弱昇竜が空中判定になり、そのまま滅。キャンセル無しでウルコン入るこの脅威。スパコンゲージ無しでもウルコン狙える。空対空では、リュウ側のジャンプ中Pが万一もらってしまったらそのままウルコン。ローズ側の対空はしょせん通常攻撃とソウルスルー。

リュウ側にとってそんなの大したリスクじゃないから、強気で飛び込める。しかもあの、横に強くてリーチ長いあのジャンプ大Kもどうかしてる。思ったよりリーチあって万一もらったらそのままウルコン。ローズの不利としか言いようがない。ローズが飛び込みに成功したとしてコンボが途切れればぶっぱ昇竜が怖い。リュウ側がコンボ途切れて唯一大きなミスはコバやコアの途切れじゃなく昇竜の空振りorガードされたときのみ。ローズ側はコアソウルスパイラルで、どこで途切れても昇竜のリスクが大きすぎる。玉で勝ってる時点で、リュウ側はいつでもゲージ溜めを頭に入れられる。たった2ゲージ完了するだけでほぼ無敵のキャラクターとなるリュウ。正面からぶつかったのでは勝ち目はない。ローズ側は立ち回りとテクニックで勝負するしかない。リュウの1ミスよりもローズの1ミスのほうが明らかに大きい時点で、ミスは許されないレベルがローズの方が大きい。ローズに限らないんだけどね。リュウもサガも異常なのは確か。 -- (名無しさん) 2009-07-01 11:59:18

- セスはヴァイパーに勝つのは難しい、弱P入ったらウルコンとか・・・、使いこなしたらセスにとってかなりの強敵だ。

ノーゲージでも弱Pからサンダーナックルキャンセルするだけでウルコン。ウルコンの入りやすさと言ったらリュウやゴウケン、ルーファス以上。どんな通常技からでも一度のコアやコバの牽制取り。お互い画面端ではソニックブームで牽制しても簡単にハイジャンプで入れる。セスの飛び込みもヴァイパー同様、表裏区別がつけられにくいという点では五分だが、ウルコンの入りやすさやウルコンの火力、飛び込みのしやすさから言ってヴァイパー有利かと。 -- (名無しさん) 2009-07-02 00:55:31

- 基本画面端以外のウルコンはとてつもなく不安定で入るかどうが見極めるのが難しい。

そのへん無視したとしても、セスのウルコンの方がさらに当てやすい、飛び込みの方は五分なのかヴァイパー有利なのか？
読んでも根拠がわからない。

すごい個人的な話だけど、ハイジャンプも壁蹴りも飛び込みには大差ないような...ウルコンの当てやすさ・威力だけでダイヤ考えたらセスってだいたいキャラに不利つくよね。

まあ、「弱いキャラ(ダイヤグラムの)を使って勝てる俺ってカッコいい!!」って考えの方には良い事だと思うけど...できれば、もっと具体的に書いてほしい、2点だけじゃ賛同しにくい、みんなを納得させる意見を出さないよ。 -- (名無しさん) 2009-07-02 02:23:09

- あとローズのウルコンは対空に絶大な効果があるよ。リュウなら真空竜巻で逃げれるけど、それ知ってる人間には強ソウルスルーがよく通る。

上空でコマンド入ると着地硬直にウルコン刺さるの知ってるから、技出すのすこし遅らさないといけないので頂上で無防備になる

ソウルスルー潰すために頂上で技だすと真空竜巻でウルコン回避できない二択。ローズって目押し以外が一番良調整だとおもう。 -- (名無しさん) 2009-07-02 02:51:51

- それとは違うんだけど、ゴウケン使ってた時に強気で飛び込んでくるプレイヤーがいて、チャンスだと思って当身やったんですけど、

早出しキックしてきてて、攻撃モーションが見えたのを逆に誘われて着地後当身ミスで攻撃もらいました。

あの飛び込みはやだし攻撃されると結構キツイです。ゴウケン。

ローズなら空中で手出してればウルコン確定でいいけど、でもローズのその飛び込みに大してウルコンを対空として使うのは、結局正面からの攻撃に対してウルコン浴びせてるっていうことだから、めくり飛び込みに大しては結局弱そうですね。めくり昇竜には敵わないですよ。 -- (名無しさん) 2009-07-02 08:21:21

- ザンギVSルーファスですが、ザンギは基本、空飛びからグルグルコマンドで技を出す、それを誘ってルーファス側はナメ前ジャンプ強Kからネイチャーorウルコンが入る。

中間距離ではしゃがみ強Pでの牽制。ザンギはどうか近寄るしかない。

ルーファス側からの飛び込みに対しては低空ファルコンから足元狙いの攻撃。

コンボが途切れればザンギが吸い込み、途切れなければタゲコンからウルコンを積極的に狙える。

ルーファスは玉持ちじゃないから、玉を放つが故の隙は出来ない。つまりパニフラがどこまで来るのかを意識していればあまり近寄られずにすむ。

対空のしゃがみ中Pと牽制のしゃがみ強Pで一定の距離を保つ。

ザンギの十八番、起き攻めに関してルーファスのEX救世主で簡単に逃げられる。

画面端のトルネード等でゲージ溜め。ザンギの起き攻めがあまり機能しないぐらいの救世主の無敵時間の長さ。

ザンギはルーファスのファルコン拒否としてしゃがみ中Pで、もし飛びを成功させてしまうとウルコンはほぼ確実に入ってしまう。

基本ザンギは飛び込みに成功したら、コバからスクリューや、コバコア中K等からEXパニフラだと思うが、起き攻めでルーファ

スのネイチャーや救世主で返されたら、さすがのザンギも痛い。

空飛びからのスクリーが成功すればいいが、ネイチャーや救世主で消されたり逃げられてしまうと、距離が離れてしまう上にせっかくの大チャンスが無かった事に。

ルーファスは固めも出来るし画面端までトルネードで持って行くことが出来れば、ウルコンもよりしっかりと狙える。

ザンギはここぞという時にしっかり決められるかが重要になってくるので、今ルー微不利になってるけど、5分でもいいんじゃないかと思う。 -- (名無しさん) 2009-07-02 08:57:34

- ・ ソウルスルー発決まったくらいでどうこう出来る訳じゃないけどな。大体こっちゲージたまった時点でリュウなんて飛んで来ねえ。

つーか普段からこっちが迎撃できるようなタイミングじゃ飛んで来ねえだろ。

その2択が通るような距離から飛んでくれる奴ばかりなら楽なだけだ。ただ目押し以外は良調整ってのには同意する。ロープが弱いというより一部のキャラが壊れすぎてるだけの話だからな。 -- (名無しさん) 2009-07-02 14:17:16

- ・ 連絡事項

- ・ コメントログのページ容量が圧迫しすぎなので、過去ログの整理をします。
 - ・ それに伴い、コメント欄にあったように6月末のダイヤを第1期ダイヤグラムとします。
 - ・ 議論の質を上げるため、このページだけ「ログインなしでの編集不可」にしてみました。
 - ・ ・ 議論である以上、発言の出所を明確に出来る人のみが語るべきだと思います。
- (ガチ議論をする上で「名無し」という匿名は、どうしても無責任な存在となってしまうわけで)

というわけで

> ログインメンバー

コメント可能、編集可能

> 名無し

コメント可能、編集不可

という体制にしてみました。とりあえずこれでやってみてください。

以上。 -- (管理人) 2009-07-04 05:47:13

- ・ ヴァイパーのアケダイヤを家庭用ダイヤに移植します。

変更点は、ガイル6 7、バイソン5 4、サガット5 4、合計121(+1) 120(+0)、順位そのまま、です -- (cv23) 2009-07-15 21:55:19

- ・ ルーファス過大評価しすぎじゃない？

なんで既存キャラまでアケより大幅に数字うpしてるんだ -- (名無しさん) 2009-07-16 14:05:14

- ・ ヴァイパーの変更は良いとして相手側を直していないから7:4とか6:5とか4:5なんておかしい数値になってます -- (名無しさん) 2009-07-16 23:47:42

- ・ ご指摘ありがとうございます。今から直します。 -- (cv23) 2009-07-17 00:32:38

- ・ ガイル、バイソン、サガットの対ヴァイパーのダイヤを修正しました。

合計値・順位も変更してあります。 -- (cv23) 2009-07-17 00:39:23

- ・ ダルシムvsブランカが4:6はおかしくないか？

ダルシムは反確が確実かつ簡単にブランカにあてることができるし、ズサーしてもダルスのパンチの方が出るまで早いから迂闊にできない

こんな感じで近づくのはかなり困難だと思うんだが・・・ブランカ有利だとするならその理由を誰か教えてくれ -- (名無しさん) 2009-07-17 21:05:37

- ・ ザンvsルーは、今のままでよいと思うよ。

ファルコン通すのぶっちゃけかなり困難。

(反確考えたら低空のみしか使えないし)

どうしてもザンの動きに対応した立ち回りしかできない。

救世主だってガードされたら終了。

とはいってもザンの言い分もわかるので、

現状維持でいいんじゃない？ -- (名無しさん) 2009-07-18 17:21:12

- ・ フェイロン・ルーファスでルーファス有利とかおかしくないですか？

どう考えてもフェイロン有利ですが...

あと、ルーファス過大評価は同意見です。

これ、誰がどのような根拠で編集したんでしょうか。 -- (avaさん) 2009-07-22 20:31:36

- ・ よくみたらフェイロン対エル・フォルテにも5がついていますね。

これもありえません。

フェイロン有利の根拠をかきます。

フェイロンには前投げからルーファス・フォルテ限定のジャンプ攻撃からのガード不能コンボがあり、まったくのノー補正で通ってしまいます。

これはバグの類だとは思いますが、ルーファスにはジャンプ中Pを重ねた場合は完全詐欺飛びでノーリスクです。

また、フォルテの場合は屈大Kが入ればガー不ループに持って行くことができます。

フォルテ側は完璧なタイミングで繰り返されたらゲージ使っても安全には抜け出せません。

ルーファスの場合、きっちり重ねられた場合は抜け出すにはリバサ救世主くらいしかありませんが、フェイロンにはあたらないので、抜けたのみで追加でワンコンボ確定です。

これだけでもかなりの有利がつくと思います。

地上戦での刺しあい技の性能を見る限り、両者どちらと比べてもフェイロンが圧倒的に有利です。

また、大烈火の存在で、地上戦の差し合いのほとんどにリスクを負わせられます。

そもそも、昇竜持ちにはフォルテ択やファルコンでの有利もつきにくいです。

これだけそろって、フォルテ五分、ルーファス有利という根拠をお願いします。 -- (avaさん) 2009-07-22 22:18:19

- とりあえず、アケキャラ同士（最近拳がってるのだとダルvsブラ、ザンvsルー、ダルvsバソ）はこっちじゃなくて普通の「ダイヤグラム」で議論して、結論だけこっちに持ってくるようにした方がいいんじゃないかな。ルーファスのダイヤがコメントもなく変更された（？）件については、管理人さんのIPキック&以前の数値に修正を期待。-- (cv23) 2009-07-22 23:48:35
- セス過剰評価しすぎ、豪鬼の劣化版としか思えん。体力気絶値最低で火力も低いのに豪鬼の斬空波動みたいに玉を盾に攻めることも出来ないし。
-- (名無しさん) 2009-07-23 00:34:17
- フェイロンのガード不能攻撃に夢みすぎ、明らかにフェイロンやってない人の意見
フォルテには有利つけてもいいと思うがルーファスには体力差、攻撃力、ゲージ活用、ウルコンのつなげやすさを考えると簡単に五分はつけられない。ファルコンでEX烈空逃げつづせるのもポイント高し。普通の飛び込みは屈中パンチで落とされるし、よくて相打ち狙いの中パンチ飛び込むと空対空でおとされゲージひとつでスパコン級のダメージorウルコンをつなげられるので甘い飛び込みは許されない。地上戦はゲージひとつある時点でEX銀河を考慮しないといけないため迂闊な刺し合いができない。お互いやりにくいのはいっしょなため、最終的に生きてくるのは体力差とウルコンをつなげるバリエーションの豊富さでルーファス有利と見ます。-- (名無しさん) 2009-07-23 02:48:31
- ルーファス相手にピョンピョン飛び込むようなフェイロンがランクつけてたわけね・・・
そりゃルー有利つくわ。
ゲージあれば地上考慮はルーも同じでしょう。
むしろ、EX烈空拒否あるから他のキャラよりルーやりやすいよ。
と、言うかフェイロンつかってるんで。-- (名無しさん) 2009-07-23 03:58:03
- ルーファスは上の人もいっているが、それこそ使っていない人が私怨で変更してるとしか思えないですねー。-- (名無しさん) 2009-07-23 04:00:12
- フェイロンの前投げからのガー不が夢みすぎという理由を教えてください、まったく理由になってません。
それほどセビアなタイミングは必要としませんし、ルーファスにのみ投げが入らない理由がみつかりません。-- (avaさん) 2009-07-23 04:05:45
- 投げってセビからでも入るの知らないのかも
セビカンorセビ2でゲージなければ投げダメ+フルコン確定とか超つよいじゃないですか
投げられたらゲージ吐き出すかJ攻撃くらうかどちらか？
これで不利とかいったら他の不利キャラはどうなるの？
有利つけていいでしょ・・・ -- (名無しさん) 2009-07-23 15:55:52
- ガー不って画面端でもできる？おれ成功したことないんだけど。-- (名無しさん) 2009-07-24 02:47:55
- とりあえず、IPキック発動+元に戻すでいいのかな。-- (管理人) 2009-07-24 05:11:40
- あと、誰が何言ってるか分からなくなるので「名無しさん」は推奨しないです。-- (管理人) 2009-07-24 05:15:59
- ルーファスの家庭用ダイヤが、7月に入ってからコメントなしに編集されたのは事実っぽいので、それは元に戻した方がいいと思います。
ただ、IPキックはさすがに強引なので（自分が言い出したんだけど）、再度同じ人が勝手に編集するなら、その時に発動するのがいいかと思います。-- (cv23) 2009-07-24 05:31:14
- > cv23さん
了解です。
証拠弄られたのか何だか分からんけれど、ソースが消えてるのでアケキャラ分はACダイヤから移植。
家庭用キャラは据え置き。（ルー使いじゃないので弄れない/弄らない）

ExcelやJavaあたりでダイヤグラム作成ソフトとか誰か作れないかね。

いちいちテーブル表示で計算いじるのが面倒で仕方ない。-- (管理人) 2009-07-24 05:47:35

- 前から思ってたけど
一年間積み重ねてきたアケダイヤと
家庭用ダイヤであまりに食い違ってるのは変だよな -- (名無しさん) 2009-07-24 09:14:19
- キャラ性能と、たんなる読み負けを混同するのはいけません。

地上技の性能は間違いなくフェイロン有利です。

威力も、判定も、フレームも、フェイロンが負ける要素はほぼないですね。

かなり有利なジャンケンです。

EX銀河だって、出れば絶対に食らうというわけでもなく、確定するような不用意技で不利フレとられなければいいだけです。

たとえば、ガード確認で弱烈火先端に切り替えればいいだけじゃないですか？

通常技で入れ込みEX銀河に負けるのは単なる読み負けでしょう？

それに、普通に飛び込んだら通常対空で落とされましたって・・・

弾持ちでもないルーファスに自分から落とされるタイミングで飛び込む理由があるのでしょうか？

「普通の性能の通常技対空で落とされるから飛び込めない！」というのは、ダイヤグラムに関係あるのでしょうか？

小昇竜滅やセスウルコンで弾持ち相手だけどジャンプが激しく制限されるというのはまったく別ではないのでしょうか？

EX烈空逃げを潰されるのは単に読み負けて上をとられているからです。

ルーファスはそのタイミングでは裏落ち意外では熾炎脚をよけられませんが、詐欺飛びでもないです。

裏なら普通にめくりガードして投げや小P、熾炎、複合グラでフレームの関係上、救世主以外に負けません。

ルー側の体力、ウルコンのつなげ安さは確かに考慮に値しますが、こちら側の前投げのガー不の存在は非常に大きいのに、「夢みすぎ」というわけのわからない理由で切り捨てるのはおかしくないですか？

自分ができない、読み負けるというのはダイヤグラムをいじるのはどうなのでしょう。 -- (avaさん) 2009-07-24 15:12:10

- 基本、アケダイヤをベースに作るのが家庭用ダイヤ。
だけどアケダイヤ自体がまだ考慮する余地があるのに家庭用ダイヤ制作に着手したからこういう不具合が生まれる。

> ルー関係

コメントなしでの編集があったおかげで、「数値自体に疑問がある」という状態なのがなー。

> 地上技の性能は間違いなくフェイロン有利です。

> 威力も、判定も、フレームも、フェイロンが負ける要素はほぼないですね。

なんていうか、先に結論持ってくると「そういう論理展開がしたいのね...」としか思えない気が。

説明受けてる方からすると「負ける要素はほぼない」だけじゃ根拠が分からないので、

こちらへんは具体的な技相性を提示してみたらどうですかね。 -- (管理人) 2009-07-24 21:22:34

- そうですね。
説明不足でした。

まず、小技ですが、フェイロンは3Fなので超近距離でも連打してるだけでなんとかなることが多いです。

また、ルー側が他キャラに対してぶっつてくる2大Pがフェイロン相手には機能しません。

ヒット、ガードどちらでも先端当て以外は大火確定です。

セービングの性能がいいために、前転の下段もある程度制限できます。

ルー側はセビを食らうと前投げガー不にもっていかれます。

投げからのガー不はタイミングさえ覚えれば、そうミスするものではありません。

逆にこちらの2大Pはルーの3分の2ほどのリーチですが、これはローリスクです。

くらうとしたら低空ファルコンや、スカった時の小P入れ込み銀河、大足です。

これはリスクというよりも読み合いや差し合いで負けてるだけです。

EX溜まる前ならば烈火も優秀な牽制として機能するほか、中Pや大Pもルー側の牽制を一方向的に吸う事が多く、前述の超先端で空ぶった時のコバ入れ込み銀河以外では当たり負けした覚えがありません。

ルーファスのぶっぱ救世主ですが、超遅らせ小派生でも、大熾炎で相打ち、それ以外は勝ちだったと思います。

このあたりは曖昧ですが、私は一点読みのセビからの大リターンか、EX熾炎してます。

セビからは前述の投げガー不が通るほか、なんでもつながります。

とにかく、他キャラではきついファルコンラッシュですが、こちら熾炎、烈空があるので起き上がりの仕切り直しは比較的容易です。

3Fコアコバもあります。

大P仕込みグループも低空ラッシュに割り込めます。

と、ここまで良いことを書いたら、フェイロンがガン有利にみえますが、やはりそうはなりません。

抜け出す手段は豊富にあるとは言え、一旦近づかれたら、割り込みや近距離のファルコンラッシュからの高火力ウルコンは怖いです。

裏めくりファルコンからTCウルコンで一気に逆転されることも珍しくありません。

以上のことを加味すれば、少なくとも不利はつかない、もしくは微有利で良いと思います。 -- (avaさん) 2009-07-24 23:14:38

- 豪鬼がキャミィに不利付いてるのは何故？
体力差も少ない方だし5:5を下回るとは無いかと思うんだが -- (名無しさん) 2009-07-29 18:20:29
- アケダイヤの方で本田アベルのダイヤが変更されたので移植、4:6を5:5に。
その他、合計値や順位が間違っていたキャラを気づいた分だけ修正。 -- (cv23) 2009-07-30 01:33:28
- を書いてからもちょこちょこいじりました。ダイヤそのものの変更はしてません。また、修正漏れもあると思います。
それとルーファスとフェイロンのダイヤですが、これだけ具体的に理由が書かれており、特に反論もないようなので、5:5に変更するというの個人的には賛成です。 -- (cv23) 2009-07-30 01:53:01
- 確かに豪鬼:キャミィは、キャミィ微有利の5:5だと思う。
ワンチャンス火力は互角か、気絶値と体力差から見てややキャミィに分が有りと感じる。
立ち回りは、対飛び道具が豊富なキャミィに豪鬼の弾打ちが安定して行えないが、ネタの多さや柔軟性から見て豪鬼に分がある。
体力差もあまり無いため、ここまではほぼ互角と見てよいはず。
最終的にキャミィ微有利の根拠は、ウルコンが溜まると豪鬼の立ち回りを大幅に制限できること。
豪鬼のウルコンもキャミィの積極的な飛びを制限できるメリットがあるが、立ち回りを制限できる幅がキャミィに比べて少ないことも理由。

という感じでどうでしょう？ -- (まっぷん) 2009-07-30 08:18:49

- キャミィのウルコンで大きく制限できるのって阿修羅での起き攻め拒否くらいじゃない？
EXアロー程の弾避け能力は無いから抜けるには弾を引き付ける必要があり、弾速の遅い弱波動などには更に引っかかりやすいし・・・
あと火力面もどちらかと言えばキャミィより豪鬼有利に感じる
いくら気絶値低くても、ウルコン使えるまでは阿修羅での起き攻め拒否で
気絶まで持っていられることは殆ど無いし -- (名無しさん) 2009-07-30 16:11:02
- 春麗対ガイルと春麗対豪鬼の数値がアケ版ダイヤと違うのには何か理由があるんでしょうか？ -- (cro) 2009-07-30 17:39:32
- 以前まではログインなしに自由に編集できたので、
向こうだけいじる、あるいはこっちだけいじる、そして理由も書かない、ということが頻繁にあったからかと、
他のキャラでも違うのある。例えばサガット対ブランカとか、

これ統一しないとデータとして意味ないよなーと思いつつ面倒だからスルーしてたんだけど、せっかくなのでちょっと提案、自分が統一作業をしてもいいけど、どちらの数値を信用すべきか判断つかないから、以下の手法について意見ください。

- 1.アケダイヤの方をマスターとして、向こうをそっくりこっちに移植する。
 - 2.家庭用ダイヤの方をマスターとして、こっちをそっくり向こうに移植する。
 - 3.両者を比べて、なるべく5:5に近い方に合わせる。
(例、サガット:ブランカは家庭用ダイヤだと6:4、アケダイヤだと7:3なので、5:5に近い家庭用ダイヤを採用)
 - 4.食い違いのあるダイヤについて、できる限り早く議論してどっちが正しいか決める。
- 1~3のいいところは修正が早いこと、ただ信頼性は少し下がる。4はその逆で、修正は遅くなるけど信頼性は高い、もし他によさげな案があれば言ってください。 -- (cv23) 2009-07-30 18:21:01

- 豪鬼vsキャミィについて
ちょっとキャミィ視点で書いてみます。

キャミィのウルコンでこういった行動の制限ができるかと言うと、

- ・「起き攻め時に阿修羅拒否ヘリスクを与えることが出来る」
 - ・「中間距離での波動と斬空ヘリスクを与えることが出来る」
 - ・「対空や割込みからスパイク ウルコンがあるため、立ち回りを萎縮させることが出来る(ゲージ次第)」
- とキャミィ側は、どれも実践できるレベルで豪鬼の基本的な立ち回りにリスクを与えられます。

またウルコンが無いとき、起き攻めを阿修羅で拒否される場合は

- ・「大・EX7-リガで追いかけることが出来る」(画面位置による)

阿修羅を意識して、仕込み気味に準備しておけば、見てからやれないことも無いです。

もちろんタイミングが合えばそのまま投げて、攻め継続です。

フーリガン投げが成立しなくても、阿修羅拒否に対してここまで強引にまわり付かれることが他に無いと思うので、豪鬼にペースを取り難くさせることが出来ます。

飛び道具への弾抜けウルコンに関して

>>EXアロー程の弾避け能力は無いから抜けるには弾を引き付ける必要があります...

確かに小波動には合わせ難いですね。

最近豪鬼側も安易な弾撃ちは控え、撃つタイミングを工夫する傾向にあるので、波動への合わせが余計にやり難い感じがします。

しかし、以下の点に狙いを絞れば状況が少し違ってきます。

- ・「中間距離での垂直・バックジャンプ斬空波動に合わせる」

豪鬼の垂直・バックジャンプに対してコマンドだけ入れておいて、斬空が見えたらボタンを押すと言った感じ。

豪鬼の制空権と言う強みを薄めることで、リュウクラスの立ち回りまでレベルを引き下げることが出来ます。

これによって、キャミィの飛びのリスクを減らすことと、低空ストライクの連射でゲージ溜めをする機会を増やすことが出来ます。

対空瞬獄にだけ気を払えば、対空からの火力はリュウの昇竜セビ滅ほどではないので、少しはやり易いです。

火力面について

- ・ゲージ無しの状況では、立ち回りからコンボが絡む豪鬼に分がある
- ・お互いに各種ゲージの蓄積段階によって火力期待値が変化していく
- ・キャミィがウルコン点灯によって立ち回りからの火力差が埋まる(豪鬼の立ち回りを抑える面も考慮)
- ・ゲージが絡む起き攻めでの火力はほぼ互角。気絶のさせ易さも同程度か？
- ・ゲージがあると割込みや切り返しからの火力にはキャミィに分がある

という感じでしょうか。

「ゲージが無いとキャミィ不利」と言う点が大きいですが、低空ストライク連射でのゲージ溜め能力があるため序盤さえ乗り切れれば何とかなる傾向にあります。

また豪鬼側もキャミィのウルコンが溜まる事が最も厄介なため、序盤に安易な弾撃ちが出来ません。

と言うことは低空ストライクでゲージ溜めをする機会が増えるため、チャンスがより生まれやすくなります。

なんか書いててほぼ5:5なんじゃないか？と思ってきました。突込みなどあったらお願いします。
ちなみに現在まで実戦では、上記の点を抑えて戦っていますが対リュウより勝率が良いです。

>>CV23さん

「1.アケダイヤの方をマスターとして、向こうをそっくりこっちに移植する」が良いと思います。

アーケード稼動当初からの蓄積により信用性が高いのと、何よりめんどくさくないのがいいですねw

気が付いたらえらい長文で失礼しました。 -- (まっぷん) 2009-07-30 20:23:09

- 他のスレではセス使いと否定派の割合が圧倒的に否定派が多く議論になりました 自分も多少セスを使いますが ホントの所が知りたいんです まず詰みと言われるザンギ当たりから ダイヤをいじった方やセス使い、ザンギ使いの方意見をちゃんと聞きたいので -- (名無しさん) 2009-08-26 01:25:19
- 各種ズームとテレポートで逃げられて、端々でソニック打たれると既に詰み気味
前に飛ぶとJズーム対空(潰せない)、SC、UC
バニとダブラリはスキに地上ズーム、SC、UC
垂直J避けはSC、UCと裏テレポートから昇竜コンボ
ガードは削られるか、裏テレポートでソニックをめぐりにされてコンボ
セビは裏テレポートから投げ、SC、UC
歩きはソニックとズームで追い返される

昇竜セビキャン、テレボ、EXスクリーがあるので拒否能力も高い
端に追い込めても先読みヘッドで三角飛びを落とさないとまた最初から

サガット、ブランカ以上にムリな相手なので8:2は妥当かと思えます

-- (名無しさん) 2009-08-26 12:45:53

- う~んそうですね。しかし、自分も含めてリプレイなどを見ると以外に負けていませんか？ S G寸前のセスがG 1上がったばかりのザンギに近づかれてダブルリ連発とスクの2択にやられて終わるケースもありました。以外に負けてませんか？ 8 : 2なら、そんなに負けない様な気がしてならないのですが、自分が弱いと言われればそれまでですが -- (名無しさん) 2009-08-26 19:14:13
- キャミィvs豪鬼でごちゃごちゃ言ってる人は相手の豪鬼が弱いだけじゃないの？ -- (名無しさん) 2009-08-27 04:47:56
- 次はガイル戦。こちら1部で詰みとの声がありますね。連続で起き攻めでできればセス有利と思われるんですが、遠距離ではソニの隙の違ひからほぼ五分ぐらいかと。ウルコンも中々入りませんし、近距離有利。遠距離五分で7 : 3 ? うまいガイルはサマーを溜めないで待ちで通技で対空してきますね。こうなると、あれ? となってしまう。何か自虐ばかりになってきましたが、自分の正直な感想です。コメントをお願いします -- (名無しさん) 2009-08-27 08:25:52
- ちょろっと上でセスザンギを書いた者だけどセス側は極地的な他人の結果しかないのですか？

そんな状態で次に行こうとしてたり

本当にここに議論してきたのですか？ -- (名無しさん) 2009-08-27 12:18:18

- x3のセス使いの方は、今後書き込みが多くなりそうなので名前をつけてもらえませんか？ それと、一部のリプレイや自分の体験を語られても説得力は生まれません。キャラ性能の違いと、それによる立ち回りやリスクリターンの違いなどを、客観的に書いてください。その意味では、x6のザンギ性能のコメントはまとまっていて、両方のキャラを使わない者としてもわかりやすかったです。また、急にセス：ガイルの話題に移りましたが、もうセス：ザンギ=8 : 2というのは納得されたのでしょうか？ このままではセス：ザンギの話題を自ら放棄したように見えて印象がよくないです。自分から振った議題については責任ある態度を見せないと、今後誰にも相手されなくなる可能性があります。

x2と x4の方、煽りのようなコメントは控えてください。

ここは最近過疎ってたので忘れられていたのですが、改めてローカルルールに沿ったコメントをお願いします。 -- (cv23) 2009-08-27 12:21:19

- 以前、ルーファスフェイロンで五分って話でてましたけど、結局なあってないと言うことは皆が納得できる反論材料があったんでしょうか？ また、やはり家庭用キャラのダイヤが不当に低い気しますが、 -- (名無しさん) 2009-08-28 22:49:23
- ルーファス：フェイロンについては、5 : 5と主張する具体的な理由が出された後、議論がストップしてます。もし賛意 / 反意があるなら、過去ログを読み直し、それを踏まえて自分の意見を書くことで議論が再開するかもしれません。家庭用キャラのダイヤについても同様で、「不当に低い」という個人の感想だけを書かれても議論になりません。現在のダイヤに異議があるのなら、ぜひその理由をまとめて頂いて、自ら議論を盛り上げてください。 -- (cv23) 2009-08-29 03:00:09
- 案の定、言い出しっぺが来なくなってしまったけど
一応セスvsガイルも

遠距離戦で飛び道具のコマンドの関係上から

強ソニックを撃たれるとガイル側が何処かで飛ばないと溜めが間に合わないし、ガードではいずれ相手の選択を喰らう以上の事から威力に変化をつけたソニックでセス側が押していく形になる

ガイル側のできる事は

避け続けてEXソニック...見てからUCを合わせられるので早めの後出し必須、避け続ける事自体に若干無理があるが強ソニックを撃たせて飛び越す...強ならJズームの対空は来ないが強弱の判断は読み、飛び越せてもまだ攻撃は届かない

どちらかだけを狙うのではなく両方狙う

弱ソニックを見てからUCを合わせるのは至難の技なのでなるべく早め早めにソニックを打ち、ゲージをためていく

ここでのセス側の狙いは、

「溜めが間に合わない時に強ソニックと思わせて弱ソニックを通す事」に尽きる
通してしまえばvsザンギの要領で垂直Jもガードも喰える可能性が生まれる
逆ならば溜めが間に合わず強ソニックが刺さる

飛び道具で先手を打たれても

バックジャンプを定期的に混ぜ、それに反応してソニックをうったら三角飛びJ強ソニック
打たなければ着地ソニックで逆に先手を打てる

とりあえず遠距離戦はこんな感じです。

続きは夜にでも

-- (名無しさん) 2009-08-31 13:11:20

- このダイヤグラムは個人的な意見で変える輩が多いみたいですね。以前から見ていても初心者が勝てない。強キャラすぎる。勝手に数値変更の流れのようにみえます。中にはちゃんとした意見もあるんですけどねえ・・・ ; -- (名無しさん) 2009-09-01 17:34:47

- セスvsガイルの続きです

ガイル側が攻め込む場合、
セスのテレポートにガイルがリスクを負わせるのは難しく
後テレポートが出来ない画面端まで追い込まなければいけない。

セス側が攻め込みたい時は
三角飛び、弱ソニックからのテレポートなどで容易に開始できます。

どちらも自分のターンになった時はダメージ奪えますが、
ガイルは追い込まないと攻められず、セスは何時でも何処でもできます。

攻めの期待値にも大きな差があります
選択肢の豊富さ、選択肢自体の強さ、期待値、継続性とガイルが勝る部分はありません

言うまでもなくセスの切り返し能力は高く
昇竜セビキャン鷹爪天魔コンボでいっきに立場が逆転、次の選択肢で気絶してしまう事もあります

体力の低さからガイル側もチャンスが無い訳ではないですが
あらゆる面で先手を行かれていますので7.5:2.5ぐらいはあると思います

-- (名無しさん) 2009-09-01 22:47:17

- 初投稿です・・・。
恐れ多いですがバルログに対しフェイロンとの相性は
フェイロンが若干有利かと思われます。

バルログの各種技に対し、反撃可能な技が多数あると思われます。
また、遠距離からのローリングクリスタルフラッシュに対しては
烈火拳にて返すことが可能です。

仮面をつけていないバルログに至っては、容易に倒すことが可能と思われます。 -- (名無しさん) 2009-09-06 03:01:00

- キャミバルログが五分はおかしいかと
低空ストライクできることを最低条件としてみれば普通に4:6ぐらいはつく組み合わせ。
固められるとバルログ側はほとんどやれることがない。
家庭用ではキャミメインに使ってるけどダイヤ20位は考えられない、弱キャラじゃないかと。
普通にC辺りに食い込める能力もってます。

あとヴァイパーやフォルテにも全然有利に立ち回れるかと。 -- (名無しさん) 2009-09-06 20:11:08

- キャミに低空ストライクで固められるとバルログは隙を見て逃げることもほとんどできない。
バルセロナなどに確反があるのも大きい。
6:4ぐらいは全然つく組み合わせです。
ヴァイパー辺りは遅らせスパイクで基本何でもかれるので、ヴァイパーの荒らしにハマらなければ全然有利つくと思います。

ちょいちょい有利不利が疑問なのですが、
本田辺りは本田要塞の鉄壁を崩す手立てがほとんどないので乱戦になります。
その場合体力差もあり本田と五分ということはなく、不利だと考えてます。

ダル、ルー、さくら辺りに不利ついているのはあまり。

ダルシムに大してはローリスクなスパイクを見せておけば多少おとなしくなりますし、ルーファスも遠立中Kが機能するので
その辺りをキッチリすれば五分かと。

さくら不利というのが一番謎なんですけど・・・ -- (名無しさん) 2009-09-07 19:50:13

- 家庭用キャラの対バルログが5なのは当初から誰も数値いじってないせいじゃないでしょうか。 -- (名無しさん) 2009-09-07 20:13:48

- キャミは普通にバルログより強いですね。バルログは強いジャンプ攻撃持ってる相手には滅法弱いですからね。 -- (名無しさん) 2009-09-20 19:35:08

- ていうか使った上でって書いてるじゃん

どこでバルログ使ってるって勘違いしたの？

少なくともキャミを強キャラに仕立てあげただけだったら本田の五分 不利の意見もいわんだろう -- (名無しさん) 2009-09-21 01:10:04

- バルとキャミ、両方使ってますが、間違いなくキャミ有利です。
少なくともキャミには無敵技がある&ウルコンを組み込めるコンボがある、
というだけで、バル:キャミで五分はありえませんか、 -- (名無しさん) 2009-09-21 02:25:28

- ヴァイパー対さくら=6:4案

CVは強サン・遠強K、さくらは屈強Pと、お互い使える対空技があり、うかつに飛び合えない。

そのため差し合い能力が重要になる。CVは各種必殺技・中足・中段あたりが機能する一方、

さくらはEX必殺技を除けばリーチが短かったり隙が多かったりと、中～遠距離戦は不得手。

正直、CVが徹底すれば容易には近づけず、立ち回りではCVがかなり有利といえる。

ただし、さくらには密着して3Fコアコバからの連携やコンボという強みがある。

CVはコンボに繋がる3F小技持ちに密着された場合の切り返し能力に乏しいため、

そこでの読み合いや対処に間違えればワンチャン・ツーチャンで負けることもある。

もっとも、ぶっぱ気味のEXセイスモ・EXパニ・強サンで追い返せることもあり、

立ち回りの優位性を覆すほどキツイというわけではない。

総評としては、立ち回りで圧倒できるCVと、接近戦で有利のさくらという感じ。

ヴァイパー対ダン = 6 : 4案

CVは弱サンを撒くだけでダンの地上技のほとんど（特に断空脚）を封じることができ、

そうでなくとも、さくら同様に各種必殺技・中足・中段あたりは機能するため

少なくともダンのSCゲージが溜まるまでは、立ち回りについてはCVがかなり有利、

しかもダンには3F小技がないため、普通に攻撃するためにCVに近づくだけで逆n択になる。

特にCVのEXセイモの切り返しはUCに繋がるために言うまでもなく強力なのだが、

それを恐れているダメージを取りに行けないのがダンの辛いところ。

とはいえ、ダンは体力差でやや有利であり、SCゲージさえ溜まれば

被起き攻め時にリバサで頼れるEX晃龍拳、奇襲や接近のEX断空など、

さくらにはない強みをいくつか持っていることもあり、なんとか詰んではない、

本音をいえば6.5 : 3.5くらいつけてもいいかと思うが、このダイヤは1刻みのため6 : 4としたい。 -- (cv23) 2009-09-24 22:12:30

• 特にコメないですがダイヤを変更します。異議があれば後からでもお願いします。

<ヴァイパー>対さくら 5 6、対ダン 5 6、合計120(+0) 122(+2)、順位11 11

<さくら>対ヴァイパー 5 4、合計112(-8) 111(-9)、順位20 21

<ダン>対ヴァイパー 5 4、合計94(-26) 93(-27)、順位25 25

その他、順位がおかしいところを修正しました。

<ガイル>順位19 18 <アベル>順位19 18 <エル・フォルテ>順位23 22 -- (cv23) 2009-09-30 20:35:31