

# ティガー (TR-0009) (CV: 乃村 健次)

身長 : 240cm  
体重 : 550kg  
血液型 : 天然オイル  
出身地 : 不明 (記憶に無い)  
誕生日 : 11月23日 (改造された日)  
趣味 : ボトルシップ  
大切なもの : ココノエ (生みの親)  
嫌いなもの : 塩水

体術などで闘う戦闘部隊の隊長だったが、イカルガ内戦で瀕死の重傷を負い、科学者「ココノエ」の手によりサイボーグとして復活。任務に忠実で状況判断にも優れ「赤鬼」と畏怖されているが、実は穏やかで実直な性格。ラグナを追っているが、その目的は不明。

## 概要

### 体力13000

初段投げ抜け不能であるコマンド投げを最大のフィーチャーにしたキャラクター。体力は全キャラ最高で、攻撃力も高い。しかし、ダッシュや2段ジャンプが出来ないなど、移動力に大きな制限がある。

ドライブ技は磁力・電力を操る。移動力の無さは各種技がカバーしてくれている。またバックステップの性能も高い。ドライブ技をHITかガードさせると相手に粒子のようなエフェクトと共に『磁力』が付く。磁力のついた相手は一定時間ティガーの一部技に引き寄せられるような加速度が付くため、大きく動きが制限される。そうやって引き寄せられ、接近戦になったならば打撃・投げの択一が効果を発揮し始める。

レバー1回転、2回転コマンドは初心者向けではないが、コンボ単発が3000台に乗ることがザラ (他のキャラクターは2000前後)。なので相手の1ミスからのリターンが大きく、逆にこちらのミスに対するリスクは他のキャラクターよりも低いのだ。これら、ダメージレースの強さをブラフにして相手のミスを誘発させ、それをダメージに変えてゆくのが「投げキャラ」の王道。圧倒的なパワーと体力で絶体絶命からの大逆転というカタルシスを見出すべし。

## コマンド表

ドライブ	ボルテックバトラー	Dボタン	Dボタンを使った攻撃をヒットかガードさせると相手に磁力がつき(白いオーラがつく)、一部の必殺技で相手を強く引き寄せられるようになる。
------	-----------	------	--

必殺技	ギガンティック イガードライバー	レバー1回転 AorB(タメ可)	コマンド投げ。Aは威力が低いかわりに間合いが 広く投げるまで無敵あり。Bは威力が高いが投げ 間合いがやや狭い。
	アトミックコレ ダー	623C(タメ可)	対空投げ。投げをジャンプで逃げる相手に使う か、コンボに組み込む。
	スレッジハンマー	236AorB・ 236A	技中は飛び道具もしくは飛び道具判定の技(ジン やノエルのD攻撃など)を無効化。技後の隙が少な い。追加攻撃は中段
電力必殺技	ボルテックチャ ージ	421B(タメ可)	電力ゲージをチャージ。ためている間は立ちガー ド状態。
	スパークボルト	41236D	電力ゲージがMAXのときのみ使える飛び道具。大 抵の飛び道具を貫通する上、ヒット後は追撃可 能。
ディス トーション ドライブ	マグナテックホ イール	236236B	電撃ダブルリアットから殴りおろし。最後は中 段判定。切り返しやコンボに使う。
	テラブレイク	236236B	ホイールからの追撃。
	ジェネシックエメ ラルドティガーバ スター	レバー2回転 C(タメ可)	決まると相手の心が折れる

## 技性能

### 通常技

A：発生はやい小パン。リーチが結構あり、密着から連打キャンセルで8ヒット程度する。判定も  
それなりに強い。

相手が立ち喰らいでA、2A、Bに。しゃがみ喰らいで2Bに繋がる。

B：立ちキック。下段。リーチがそれなりにある。

相手が立ち喰らいだとスパークが通常投げぐらいしか繋がらない。しゃがみ喰らいだとCにつ  
ながる。

C：チョップ。キャンセル可能。発生は遅いが戻りはそこそこ速いのでけん制技や置き対空など  
に

地上ノーマルヒットでAスレッジ、スパーク、ホイールに、しゃがみ喰らいだと6Aに、カウン  
ターヒットで6C、D、2D、6Aに繋がる。

D：正拳突き。磁力の魔方陣みたいなエフェクトが出るが、実は判定は拳にしかない。あたると  
吹っ飛ぶので

連続技にしづらいが、カウンターヒットするとワイヤー吹っ飛びになるのでヒット確認からコ  
ンボに行ける。キャンセル可。

ガードorヒットで磁力がつく。

2A：発生がAより少し遅めのリーチが短いしゃがみ小パン。連打キャンセル可。

ノーマルヒットで2B、しゃがみ喰らいでC、2Cに繋がる。ガードさせて有利

2B：しゃがみキック。下段だが、かなりリーチが短い。密着からなら2Cが、そこそこ離れた相手に  
3Cが繋がる。ガードさせるとかなり有利

2C：ちゃぶ台返し。判定が強く、発生もそれなりに対空として振れるが、横への判定がとても狭  
く外した時の

硬直も大きいことに注意。コレダーが連続ヒットする。カウンターヒットで相手が高く浮き着

地寸前まで受身不可。

2D：低姿勢になって突進する。相手との距離を詰めつつ磁力を付けられ、ガードされても反撃は受けないという

テイガーにとってはおいしい技。ただ、直ガされると一部キャラに反撃をされる。判定はそれほど強くなく

相手のけん制技などに一方的に潰される場合もあるので読まれないように出していこう。

また乗算補正が90%程度とテイガーの中では高いので、始動技として使用することでコンボダメージが伸びる。

キャンセル不可。ガードorヒットで磁力がつく。

JA：水平に突き。発生が早いので空対空に使える。判定も強い。この後に入るのはJAと空中投げ(投げぬけ可)程度。

カウンターヒットならJB、JCに繋がる。

JB：両手を下に突き出す。対地上に強い判定を持つ。微妙にめくれる。便利な技

JC：フライングボディプレス。発生が遅いので置いておく使い方になるが空対空に使える。

技自体に微妙に前方向に慣性がかかる性質がある。お腹のあたりまで判定があり、めくれる。

JB>JCが地上の相手に繋がる。

J2C：出した地点から真下に落ちつつ肘で攻撃。着地に隙があるが、お腹のあたりまで判定があり、めくれる。

肘の部分の判定はかなり強く、タイミング次第では6A系を潰せる。空中で当てると受身不能時間が長いので、

低空の相手に当たった場合2B 2C コレダーまで繋がる。カウンターヒット時は地上の相手に当てても半確定。

高めに判定がある技を潰すなどして、やや高い位置で地上カウンターヒットをとった場合は受身を取られる。

硬直が結構長く直ガされたり上空でガードされた場合はまず反撃を受ける。

地上スレスレで出すと落下モーションを省いた特殊な性質のものが出る。発生が早くなり、地上ノーマルヒットでも

連続技にいける。のぼりでは出せない。

また乗算補正が90%程度とテイガーの中では高いので、始動技として使用することでコンボダメージが伸びる。

JD：空中でDを出す。磁力の魔方陣みたいなエフェクトが出るが、実は判定は拳にしかない。

D系の中で唯一空中の相手に当てても吹き飛ばさないため、磁力がついた状態かつ相手が低空ならば

先端付近を当てるようにしてもカウンターヒットから空中コンボに行ける。ガードorヒットで磁力がつく

6A：電気をまとった拳を振り下ろす。無敵なしだが、出切ってしまうえば攻撃判定のみの部分が前方をカバーするので結構技を潰せる。ヒットorガードで相手を引き寄せ、また磁力が付いた相手なら

空振りでも引き寄せる。また電気を纏ってる部分には飛び道具を消す効果がある。

飛び道具を追いかけてくるような相手に先読みで置いておくのも強い。

また乗算補正が90%程度とテイガーの中では高いので、始動技として使用することでコンボダメージが伸びる。

ただし空振り時の隙もとても大きいので、多用は避けること。

そこそこ近ければ引き寄せて2Cまたは3Cまで繋がる。カウンターヒットで6Bに繋がる。JC可。

6B：足を振り上げ、振り下ろす。リーチはそんなに長くないが中段で回復可能なよろけ技。ノーマルヒットで

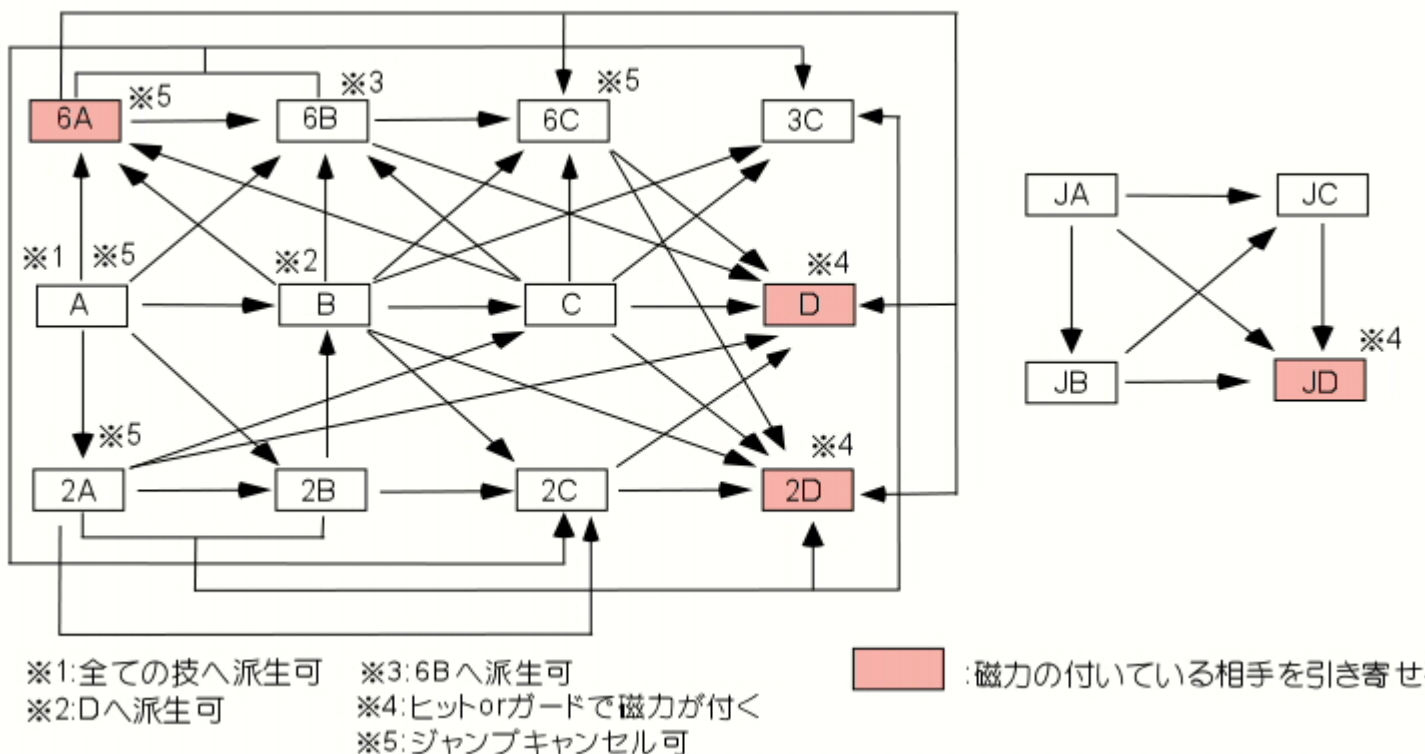
Aスレッジ、6Bに繋がる。

しゃがみ喰らいで6C、Dに繋がる。

6C：前方に大きく両腕を振り下ろす。中段。当たるとバウンドして浮く。主にコンボのつなぎ用。キャンセル可。JC可。

3C：前方斜め下に腕を突き出す。いわゆる足払いに当たる技だと思われるが、発生が遅く使いにくい。キャンセル不可。

## リボルバーアクションルート



## 必殺技

### • ギガンティックテイガードライバー

- コマンド投げ。いわゆるスクリュウ。A版はBより投げ間合いが広く、掴みモーション中に無敵時間がある。B版は威力が高く技後の硬直も少ないため、B版のみAスレッジにまで繋がる。
- 相手地上限定で、磁力のついている相手を引き寄せる。溜めた場合は更に引き寄せ続ける。溜められる時間はA > B。引き寄せる速さもA > B
- ただし溜めてる間は投げ間合いに入っても投げが成立しない(=引き寄せ続ける)。最大まで溜めるかボタン離して投げ成立。特にA版は溜められる時間がかなり長いので、投げ間合いに入ったらすぐボタンを離そう。
- 無敵が長いのでAドライバーが密着でテイガバスターと同時に打ち合った場合、ドライバーのほうが勝つ。

### • アトミックコレダー

- 空中の相手のみ掴める対空投げ。無敵はなし。ヒートナックル。斜めに突き出した手の先端につかみ判定があるので、通常はそれより低い位置にいる相手は掴めない。よって低空ダッシュなどにはまったくの無力。対空として使うには先読みが必要。

- 相手空中限定で、磁力のついてる相手を引き寄せ、溜めた場合は更に引き寄せ続ける。引き寄せの力はかなり強く、風で逃げてるレイチェルなども簡単に引き寄せられる。掴めなかった場合は相手はすごい勢いでテイガーの後方へ飛んでいったりする。溜めてる間は投げ間合いに入っても投げが成立しないので、手の位置に相手が来たらボタンを離そう。ヒット後は着地まで受身不可だが、補正ポイントが非常に高いため、コンボに組み込めても2回程度。その後は空中で受身を取られる。

## • スレージハンマー

- 踏み込みながら前下方を手で勢いよくなぎ払い、追加入力で両手を振り下ろす。A版は発生が早く移動距離が短い。ガードさせてわずかに不利。Cから連続技になる。B版は発生がおそく移動距離が長く、後半を当てた場合はノーマルヒットでも2Bクラスの技が繋がるくらい有利。ガードさせても微有利を取れる。1段目カウンターヒットは長時間硬直。2段目カウンターヒットで地上すれすれまで受身不可のバウンド浮き。どちらもコンボに移行できる。
- 1段目は飛び道具判定に対するガードポイント付き。かなり早い段階からガードポイントは発生し、動作中は耐えられるダメージ分までは何発でも耐えられる。「飛び道具判定」に対してのガードポイントなのでジンやノエルのD攻撃なども無効化。安定連携と思って使ってくる相手にはガンガン割り込もう。下段判定の飛び道具(アラクネのJ2Dなど)もガードポイントで取れる。また、ガードポイントで虫攻撃をとめた場合は烙印はつかない。
- 追加入力はガードされると確反。のみならず1段目と2段目の間に発生 of 早い技や無敵技で割り込まれる。B版は更に遅いため通常技でも余裕で割り込まれる。

## • ボルテックチャージ

- 上中段に対するガードポイント付きで電力を溜める。当然長く溜めているほど大きく溜まる。相手が近づいてこないようならどんどん溜めたい。だが下段に対して無力なものと、終わり際に少なくない隙があることに注意。また、ガードポイントで虫攻撃をとめた場合は烙印はつかない。

## • スパークボルト

- 超高性能な飛び道具。発生が早く弾速が速く判定が大きく相手のほとんどの飛び道具を一方向的に消し、当たるとワイヤーヒットして連続技に行ける。さらに磁力もつく。近距離で見ながらガードするのはかなり難しい。相手の飛び道具や遠くからの低空ダッシュを見てから合わせる出し方が効果的だが、相手が動きそうなところでぶっばも全然あり。これが撃てる状態だと相手は及び腰になりがちなので、撃つそぶりを見せつつガンガン攻めよう。もちろん確定状況には容赦なくぶっ放そう。
- 至れり尽くせりの性能だが、コマンド成立直後に電力ゲージを消費するので、無理に割り込みなど使うとスパークが出る前に潰されて電力ゲージだけなくなったりする。過信は禁物。
- また一部の技やカルルのオートマタに当たった場合は貫通せずに消滅させられる。(オートマタにはダメージは入る)

消される技(確認したもの)：麗しのカウンタータ、萬駆嵐禍陣

## ディストーションドライブ

### • マグナテックホイール

- 磁力をまとったダブラリから叩きつけ。発生まで全身無敵かつ回り始めてから半分過ぎくらいまでは攻撃に対するガードポイントつき。最後の叩きつけは中段。回っている間は相手を弱く引き込む。磁力がついている場合、引き込みの力はかなり強めになる。主な使い道は割り込みやコンボ。バリアバースト狩りにも安定して使える。発生はあまり早くないので詐欺飛びなどに注意。また、発生保証つきの攻撃時間が長い飛び

- 道具(fマルg、カウンターなど)は途中から潰されるので注意。ガードされると反確。
- 回転中の判定は相手の攻撃判定と相殺してしまうことが非常に多く、相殺キャンセル無敵技やラピッドキャンセルでガードされてしまう。出始めの長い無敵時間で相手の攻撃をスカしつつぶち込むのが理想的。また無敵時間が長く相殺判定のない大噴火などには一方的に負ける。

## ・ テラブレイク

- マグナテックホイールから出せる追加ディストーションドライブ(実質ゲージ100%消費)。正拳突き。ホイールをガードされてると最速で追加入力しても無敵技などで割り込まれる。ヒットしていた場合、入力が速すぎるとすかり、遅すぎるとダウン追い討ちになってしまう。相手が落ち始めて一拍後(体力ゲージのやや下)にコマンドを完成させる感じでちょうど当たる。また、ガードバランスが少しでも相手側に寄ってればガードブレイクするのでDANGER状態の相手に無理やりガードさせるのもありか？

## ・ ジェネシクエメラルドティガーバスター

- 超ダメージのコマンド投げ。出始め無敵あり。相手のニュートラルモーションを掴んだ場合は投げぬけのマークが出ず問答無用で投げる。ダメージは約5630で、5割ほど一気に持っていくので一発で逆転もあり。例のごとく相手地上限定で、磁力のついてる相手を引き寄せる。溜めた場合は更に引き寄せ続ける。引き寄せのスピードがかなり速く、また溜めっぱなしでも相手が投げ間合いに入った瞬間に投げる。主な用途は割り込みや差し込み(相手がガードorヒット硬直後の紫！！時以外は投げぬけ不可)。磁力がついてるとかなり離れた相手のけん制も投げられるのでぜひ狙いたい。技の無敵時間があまり長くないことだけは注意しよう。

## コンボルート

- ・ アトミックコレダー>Bスレッジハンマー~追加
  - 相手のジャンプ一点読みや受身狩り生コレダーから。補正ポイントが高いのでゲージがないとこれ以上伸びない。
- ・ 2B>2C>アトミックコレダー~追撃
  - 密着からの下段。中段との二択に。
- ・ スパークボルト>C>6A>2C>アトミックコレダー~追撃
  - 中央付近。画面端付近では直接コレダーで掴む。
- ・ J2C(低空orカウンターヒット)>2B>2C>アトミックコレダー~追撃
  - コンボ補正があまりかからないためとても減る。

- (Bスレッジハンマー(一段目カウンターヒット)orCカウンターヒットor2Dラピッドキャンセル)>6A>2C>アトミックコレダー ~ 追撃
  - 飛び道具割り込みやけん制などから
- Aスレッジハンマー(一段目カウンターヒット)>(2B>2C>アトミックコレダー ~ 追撃)or(5C>Aスレッジハンマー ~ 追加)
  - Aスレッジハンマーカウンターヒットからは6Aが間に合わないのでこちらで代用。ほぼ密着なら前記のほうを、それ以外は後記の方を使う
- スレッジハンマー追加カウンターヒット>C>6A>アトミックコレダー ~ 追撃
- Dカウンターヒット>Bスレッジハンマー>C>6A>アトミックコレダー ~ 追撃
  - 画面中央付近 ~ 相手側画面端近くまで。壁バウンドした相手にスレッジが当たる。
- 2Dカウンターヒット>C>スパークボルト2C>アトミックコレダー ~ 追撃
  - カウンターヒットしたのを確認してから余裕を持ってできる。コンボ補正があまりかからないためとても減る。
- (しゃがみ限定)(2A>C>6A>Aスレッジハンマー)×2>2A>2C>アトミックコレダー
  - 6B>Aスレッジのヒット確認からや、ガード後しゃがみ状態になる技への反撃に。

## 投げからのコンボ

- 通常投げ>Bスレッジハンマー>(2B>2C>アトミックコレダー)or(5C>5D)
  - 安定。
- 通常投げ>Bスレッジハンマー>C>Aスレッジハンマー>2B>2C>アトミックコレダー
  - 通常投げの後に一瞬待ってからスレッジを出すと入りやすくなる。ダメージが高いがジン、レイチェルには入りにくい。約4000ダメージ
- 通常投げ>Bスレッジハンマー>C>6A>しゃがみC>アトミックコレダー
  - 磁力付加時。一部のキャラには磁力がなくても入る。簡単でそこそこ減る。

- 通常投げ>Bスレッジハンマー>C>2D持続当て
  - 主に画面端付近で使う。かなりの距離を運べるほか、画面端なら磁力付き + 密着の状態を作る。
- 通常投げ>アトミックコレダー ~ 追撃
  - 中央で磁力をつけたい場合はこちらを使う。
- 通常投げ>Bスレッジハンマー>C>6A>スパークボルト>しゃがみC>アトミックコレダー
  - 電力を使った通常投げからの高威力コンボ。約4500ダメージ
- 空中投げ>着地際J2C>2B>2C>アトミックコレダー
  - キャラ限。やや難しいが慣れれば安定する。
- 空中投げ>JB>5C>アトミックコレダー
  - キャラ限。JB>5Cのつなぎの猶予が少なくかなり難しい。
- 空中投げ>着地>2B>2C>アトミックコレダー
  - 低空なら安定。
- Bギガンティックテイガードライバー>Aスレッジハンマー ~ 追加>[(rc)>6C>アトミックコレダー]

B版限定。

- Aギガンティックテイガードライバー>3C

カルル、アラクネには入らない

- (レイチェル限定)ギガンティックテイガードライバー>C>(スパークボルト ~ しゃがみC>アトミックコレダー)or(6A)or(D)

A, Bどちらからでも決まる。

## 追撃パーツ

- 少し歩いて6C>D
  - 磁力がついてない場合当たらない相手：レイチェル、カルル
  - タオカカ、バングに対してはぎりぎりまで歩かないと入りにくい

- 少し歩いて6C>JD
  - 磁力がついてない場合当たらない相手：タオカカ、レイチェル、カルル
  - 相手があまり離れないため、そのまま降りてくるキャラには着地攻めが、前後受け身には受け身狩りが展開できる。
- 少し歩いて6C>アトミックコレダー
  - 磁力付加時、アトミックコレダーは少し溜めて離す。
- Bスレッジハンマー>スパークボルト(>2C>アトミックコレダー)orマグナテックホイール
  - 磁力ゲージがあるときの追い討ちに。
- 2D
  - 安定。実は6C>Dとさほどダメージは変わらない。
- Bスレッジハンマー～追加>RC>6C>(スパークボルト>2C>アトミックコレダー)or(アトミックコレダー)
  - 最大級ダメージの追撃となる。磁力がないときは直でつかもう。
- スパークボルト>追撃
  - アトミックコレダーを入れるまでにヒット数を稼ぎ過ぎてると、地面に落ちる前に受身を取れるようになる。そのため直接スパークボルトからの追撃を狙う。始動技にもよるが大体6～8ヒット程度が目安。
  - 更にヒット数が上がるとスパークボルトも入らない位速く受身を取られる。
- (画面端)6C>(J2C>2B>2C>アトミックコレダー)orマグナテックホイール

## 受身狩り

- ~6C>D アトミックコレダー
  - 磁力がついている状態での受身狩り。空中受身を取った相手を掴める。当然溜めは必須。攻撃を食らったらとりあえず受身を取る相手に有効。だが出の早い技で暴れられると潰される。

- ~6C>D Bスレッジハンマー

- 相手の地上前受身を狩れる。画面端なら寝っぱ、後ろ地上受身も。主に画面端での受身狩りに使う。画面中央ではやや離れ気味に当たるので、RC出来るゲージがないとうまみが少ない。

- ~6C アトミックコレダー

- 磁力がついている状態での受身狩り。空中受身を取った相手を掴める。当然溜めは必須。こちらは相手をふっ飛ばさないのので受身を取られなかった場合、黒ビートでコンボが繋がる。しかし掴む直前に前受身をされるとあさっての方向に吹っ飛んでいってしまう。やはり暴れに弱い。

- ~Aスレッジハンマー 色々

- ヒット数によっては通常技が繋がるほど有利なスレッジハンマー発止めからの受身狩り。スレッジの後に5Aを当てると有利時間が少なくなるが、相手が少し浮くので空中投げなどを当てやすい。最速受身後に固まる相手には空中投げやアトミックコレダー、暴れる相手にはJA(CH)>JC受身を取らない相手は溜めコレダーで掴む、など様々な選択肢がある。ディレイをかけて低空で後方受身を取られるとAで暴れを潰すくらいしかすることが無いのが弱み。
- 低空でニュートラル受身を取ってそのまま落ちてくる相手にはドライバーやバスターを狙える。受身方向を判断する時間が短いので難しいが、狙うだけの価値はある。

- ~コレダー>Bスレッジハンマー (のぼり前ジャンプC) 色々

- Aよりさらに有利なBスレッジハンマー発止めからの受身狩り。ジャンプCは移動距離を伸ばすために使う。相手は地上スレスレでしか受身できないため、最速で受身をしてそのまま地上に降りてしまいがち。なので地上に降りてしまった相手に起き攻めの感覚で前ジャンプからn択をかけられる。
- 中段の選択肢として着地際J2C、下段の選択肢として2Bを使っていこう。バックステップ対策には電力があるならスパーク、磁力が付いているなら6Aなどを使い狩っていく。
- ゲージがあり磁力が付いているなら、ジェネシックとコレダーの二択も選択肢に入れよう。上入れっぱでの逃げをコレダーで狩れ、ジェネシックで固まる相手はもちろん、投げ無敵のない暴れやバクステまで狩れる。有効な暴れ技を持たない相手には特に有効

- 相手地上前後受身 スパークボルト

- コマ投げや3Cの後に狙う。特筆すべきは、その弾の速さゆえに受身方向を見てからでも狩れる事。ゲージが溜まってたら積極的に狙おう。

- (画面端)相手地上受身 ジェネシックエメラルドティガーバスター
  - 画面端で地上受身を取った相手をコマ投げで一方向的に狩れる。磁力が付いている場合はある程度距離が離れてても問答無用で吸い込めるためかなり強力。だが寝っぱなしを選択されると終わる。狙える状況はコレダーの後やJ2C先端ヒットの後。
- (画面端)~6C>D (ノーキャンセル)ジェネシックエメラルドティガーバスター
  - 相手の地上受身を狩れる。空中での受身狩りを嫌って地上受身を取る相手に、寝っぱなし対策のキャンセルBスレッジと使い分けよう。

## 対空

- 5A
  - 判定はそこそこ。発生はティガーの中では速いほう。リターンは小さい。リスクはやや小さめ。
  - 発生の速さを生かして、主に低空ダッシュの出がかりなどをくじくためや、甘い連携を潰すために置き気味に使う。上からの攻めに対してや、相手の攻撃に合わせる様な使い方は向かない。
  - ここからつながる技は5Aくらいしかないので着地や受身を攻めよう。
- 2A
  - 判定はそこそこ。発生はティガーの中ではやや速いほう。リターンは小~中。リスクはやや大きめ。
  - 姿勢の低さと発生の速さを生かして、主に前方からの攻撃に対して使う。上からの攻めに対しては向かない。やられ判定が小さくなり、発生が速めでコンボにもいけると主力の対空技として使える要素を持っているが、5Aより発生は遅くリーチもやや短く攻撃判定は同程度。使い分けが重要。
  - 磁力が付いてればここから2C>アトミックコレダーまでつながるが、付いてないときは一部キャラにしか入らない。また、補正のおかげでかなり安くなる。カウンターで5A、スパークにつながる
- JA
  - 判定はそこそこ。発生はティガーの中では速いほう。リターンは小さい。リスクは小さい。
  - 発生の速さを生かして、主に空中ダッシュやハイジャンプなどを引きずり降ろすために使う。あくまでそこそこの判定なのでノエルのJAやジンのJBなどには負けたりする。相手の攻撃に合わせる様な使い方は向かないが、打ち負けても空中くらいなので被害は比較的小さく済むことが多い。
  - ここから確定でつながる技はJAくらいしかないが、貪欲にジャンプ投げも狙っていくのもあり。

- 6A

判定はとても強い。発生は遅い。リターンは大きい。リスクは大きい。

- 判定の強さを生かして、主に相手の横からの攻撃に合わせて先出しで置くように使う。出てしまえばたいいの技は潰せるが、あまりにも遅い発生で出る前に潰されることも多い。上からの攻めに対してや、割り込みには向かない。
- ここから2Cへつなげてコンボにいけるが、空ぶったときの際はやや大きめ。読まれていたら見てからコンボを食らう。

- 2C

- 判定は強い。発生はそこそこ。リターンは大きい。リスクは極大。
- 判定の強さを生かして、主に相手の上からの攻撃に合わせて先出しで置くように使う。出てしまえばたいいの技に相打ち以上は取れる技が、出る前の食らい判定もかなり大きめで、かするような当たり方で潰されることも多い。横へのリーチは短めだがめくりも落とせる。割り込みにはあまり向かない。
- ここからコンボにいける上にカウンターだと大ダメージを取れるが、技の間中しゃがみなので潰された場合しゃがみ食らいのコンボをもらう。空ぶったときの際もとても大きい。読まれていたら見てからコンボを食らう。

## 立ち回り

ティガーは全キャラ中一位の体力と高い攻撃力、それに加えた各種磁力攻撃やコマンド投げが特徴のキャラである。

しかし一人だけダッシュや2段ジャンプが無いなど、機動力の理由から相手にペースを握られてしまいがち。

そうなるとうらい判定の大きさや無敵技の少なさ、通常技の出の遅さが足を引っ張り一気に倒されてしまう。

そのため、このキャラが最初にしなければならないことは防御面の強化。特にティガーにとって大切なのが直前ガードとバックステップである。

- 直前ガードはコマ投げなどでの割り込みや確定反撃のチャンスを劇的に増やしてくれるし、ゲージも増えるといいことづくめ。他のキャラでも重要な行動だが、防御手段に乏しいティガーにとってはとりわけ重要である。遠くからの下手な飛び道具や、ワンパターンな反確技などは全部直前ガードするくらいの勢いで行こう。
- 全キャラ中でも1、2を争うくらい無敵時間の長いバックステップもティガーにとっては重要な防御行動である。ジャンプ攻撃を引き付けて、連続ガードにならない連携、ダッシュからの投げ、などが主な狙いどころである。また直前ガードと組み合わせることで、通常連続ガードの連携でもバックステップで避けられたりするのでより反撃するポイントが多くなる。ただし、ステップの終わり際に無敵時間が切れるので持続の長い技には注意する必要がある。しかし空中やられになることを利用して、けん制技や中下段の択に使う技の空中引っ掛けからの追撃が安いキャラには、うらい逃げをするという選択肢も成り立つ。

- その他にスレッジハンマーによる飛び道具への割り込みも、切り返しの手段としてとても優秀である。特にジンのガトリングからの各種Dや、ノエルのガトリングからのチェーンリボルバー始動技などの確定ポイントは見逃さないようにしよう。

## 基本的な立ち回り

### 遠距離

- 画面端 端 ~ 2Dが届かないくらいの間合い。電力ゲージが溜まっていない場合は、この距離でテイガーにできることは少ない。当たらない距離からの2Dやスレッジは、カウンターからのフルコンボをもらう可能性がありハイリスク。歩きやジャンプで近づこう。磁力がついているならJDで近寄ってもらうのもあり。相手が様子を見てるようなら電力ためも積極的に行いたい。相手が焦って接近してくれればテイガーの得意な接近戦に持ち込める。ただしアラクネに対してやってはいけない。J2D系で狩られるか下手をするとワープからコンボをもらう。どちらも烙印がついて非常に厳しい状況になる。カボチャを出しているレイチェルにも簡単に狩られる場合があるので注意。
- 電力ゲージが溜まっている場合は、こちらから一方的に潰せる行動が多いので相手にしてみると非常にやりにくい。低空ダッシュや飛び道具は確実に潰していこう。逃げる相手は歩いて近づいて、距離をつめつつプレッシャーをかけていこう。対空も頭に入れておくとハイジャンプから責めてこられても対応しやすい。

### 中距離

- 2Dが届く ~ 5C先端が届くくらいの間合い。相手が一番飛び込みたい間合いでもある。この距離では磁力の有無によってできることがかなり違う。磁力がない場合は届く攻撃がどれも発生が遅くて潰されやすく、また置き対空として使える5Dや6Aの間合いの外から簡単に低空ダッシュで攻め込めるので、相手に主導権を握られがちになってしまうとテイガーにとってはかなり辛い。バックジャンプAや5Aでの低空ダッシュ潰しの選択肢を多めにとりつつ、通常ジャンプやハイジャンプで突っ込んで来る相手にはなるべく対空をとっていき、なんとか主導権を取り返したい。強引に2Dやスレッジで突っ込んでいくのもひとつの手。
- 磁力がついている場合は逆に相手の間合いの外から一方的に5DやJDで触れるので結構有利に立ち回れる。特に相手のダッシュの出際などにはまず当たるので、置いておくのも有効。カウンターでコンボに行ける5DやJDを中心に、バックステップ狩りの2Dやジャンプ狩りのコレダーも使っていこう。

### 近距離

- コマ投げや5Aなどが当たる距離。この距離になってからが勝負どころ。できるだけ磁力をつけた状況で勝負したい。テイガーは相手の立ちくりに対してろくなコンボが入らないので、投げで崩す、逃げを狩る、といった辺りが主なダメージ源となる。とはいえ投げばかり狙っていてもそうそう決まらないので、相手の意識を打撃に持っていくため、またガードバランスやバリアゲージを減らすために打撃での連携も必要になってくる。
- 投げで崩す場合、相手が打撃を警戒して固まっているところを投げることももちろん有効だが、硬直中も投げられることを利用して連携にも積極的に組み込んで行きたい。5Aや6Aから、6Bや3Cの中下段の打撃と3択をかけていったり、ジャンプ攻撃後に着地で投げるなど、的を絞らせないように投げていこう。またバリアガードを張っている相手や、バリアクラッシュ寸前の相手などは、打撃に意識が行きがちで投げ抜けの意識が薄かったりするので容赦なく投げてあげよう。露骨にやりすぎると相手も高確率で投げ抜けをしてくるだろうが、相手が投げを意識して逃げを選択すればそれを読んで狩ることができる。
- 相手が逃げたくなってきたとき主に使うのはバックステップとジャンプの二つ。バックステップは標準的な性能なら近ければ磁力付の6A>2Cで、遠ければ磁力付の5Dで、また電力が溜まっていればスパークボルトで狩れる。ジャンプは一点読みのコレダーで狩っていこう。ど

うやあって逃げるかは完全に相手読みになってしまうが、バックステップは投げからも打撃での固めからも逃げやすく、相手にとっては比較的安全な行動である。一方ジャンプは打撃に引っかかる可能性があるものの、投げをかわせればジャンプ攻撃からコンボを決めやすいという利点がある。これらの特徴や相手の戦い方などから予測して動いていこう。

- また逃げのほかにも相手には暴れるという選択肢もあるのでこちらも考慮に入れておかなければいけない。地上通常技での暴れに対しては無敵の有るAドライバーが有効。ジャンプ攻撃での暴れは読めていればホイールで返せたりするが、毎回反応するのは厳しい。特に上りジャンプ攻撃からコンボが入るキャラに対しては注意が必要。5Aを多めに振ったり通常技をジャンプキャンセルして上から押さえつけるなど、ジャンプ防止用の連携を多めに組み立てたい。無敵技で暴れてくる相手に対しては、距離にもよるがバックステップが有効。読めてるならガードでもよいが、相手に50%以上ゲージがある場合は無敵技を読んでガードしてもRCから相手にターンを持っていかれてしまうことが多いので、バックステップをしたほうがマシ。すかせれば最大級の反撃を決められるほか、引っかかっても空中食らいになるので追撃を受けにくい。

## キャラ別対策

## 外部リンク

- テイガー攻略Wiki

<http://www14.atwiki.jp/teigar/>

---

name

comment

[すべてのコメントを見る](#)

- 動画サイト見ればわかるよ  
相手がミスしない限り、テイガー-カルルは  
2回食らったら試合終了 -- (名無しさん)
  - レバー一回転はジャンプ後からの着地後もしくはバックステップ後、起き上がり、スレッジ  
B後がやりやすいと思うけど -- (名無しさん)
  - 別に一回転レバー入れなくても  
4要素入れればいい -- (名無しさん)
  - いやいや・・・1回転のコツを知りたい・・・  
PSPでもできん -- (名無しさん)
  - つい最近メンバー制になったこと知らなかったわ。  
つーわけでコマ投げの項目直しといたから。 -- (名無しさん)
  - ここならまだしも記事内にバカとか書くのはガキすぎるだろ・・・  
ログインできるなら直してやれよ。Wikiってそういうもんでしょ。  
-- (名無しさん)
  - 同意。通常のコマ投げが投げ抜け可能な投げキャラとか可哀想すぎる。 -- (名無しさん)
  - コマ投げも磁力付いてると投げ抜けできる  
みたいに書いてないか？  
  
いやいや、ガード硬直中でしょ  
嘘クナイ -- (名無しさん)
  - WIKIやどっかのスレに書いてあったら申し訳ないのだけど、出始め無敵ってAドラとジェ  
ネだけ？ -- (名無しさん)
  - 多分即死かと。  
いや、即死じゃないけど即死？  
よく分かんない -- (名無しさん)
-