TEKKEN 7 FATED RETRIBUTION Round 2

GANRYU

P パワークラッシュ　S スクリュー誘発　H ホーミングアタック　W ウォールバウンド誘発

P	S	H	W	技名	コマンド	判定	備考
				レイジアーツ	レイジ中に ⬀2	中	–
				レイジドライブ	レイジ中に ⬂1	下・中	立合いへ
				闇魔突っ張り（えんまつっぱり）	1,1,1,1,1,1,1,1,1	上・上・上・上・上・上・上・上	–
				闇魔張り手（えんまはりて）	1,1,1,1	上・上・中	–
				闇魔二段～立合い（えんまにだん～たちあい）	1,1,2,2	上・上・特殊動作	–
				張り手～蹴返し（はりて～けかえし）	1,1,1	上・下	–
				邪気踏み（じゃきぶみ）	1,1,1	上・中	–
				戻り邪気踏み（もどりじゃきぶみ）	1,1,1,1	上・上・中	–
				百鬼夜行（ひゃっきやこう）	1,1,1,1,1,…	上・上・上・上・…	or 1,1,1,1,1,2,…
				もろ手ハンマー～もろ手突き（もろてハンマー～もろてづき）	2,2,1,1	中・中	–
				もろ手ハンマー～立合い（もろてハンマー～たちあい）	2,2,1,2	中・特殊動作	–
				立合い（たちあい）	2,2	特殊動作	–
				肘鉄（ひじてつ）	立合い中に 1	上	–
	S	H		任侠張り手（にんきょうはりて）	立合い中に 1	上	–
				影踏み（かげふみ）	立合い中に 1	下	–
	S			櫓太鼓（やぐらだいこ）	立合い中に 1,2	中・上	–
P				荒波つかみ（あらなみつかみ）	立合い中に 2	中	ヒット時 組み手つかみへ
				立合い～その場座り（たちあい～そのばすわり）	立合い中に 2	特殊動作	➡で前転へ、⬇で股割りへ、⬅で後転へ
				がちんこエルボー	立合い中に ⇨1	中	–
				どすこいキャノン	立合い中に ⇨2	中	–
				逆扇（さかさおうぎ）	立合い中に ⬂2	特殊動作	下段捌き効果あり
				極悪かまし（おにかまし）	立合い中に ⬀2	ガード不能	⬇で股割りへ
				大銀杏スライディング（おおいちょうスライディング）	立合い中に ⇦2	下	–
				股割り（またわり）	立合い中に ⬇（or その場座り中に ⬇）	特殊動作	–
				不知火型（しらぬいがた）	股割り中に ➡	特殊動作	パンチ捌き効果あり
				雲竜型（うんりゅうがた）	股割り中に ⇧（or ⇩）	特殊動作	–
				達磨落とし（だるまおとし）	⇨1	中	–
				猫騙し（ねこだまし）	⇨【1,2】	上	or ⇨➡【1,2】or ⇦⬀⇩⬂【1,2】
				片男波蹴り（かたおなみげり）	⇨1	上	–
				ロケット突っ張り（ロケットつっぱり）	⇨2	上	–
P				ぶちかまし	⇨2	中	–
				電車道コンボ（でんしゃみちコンボ）	⬂1,1,1	中・中・上	–
				突き上げ張り手（つきあげはりて）	⬂1	中	–
				突き上げ張り手～闇魔突っ張り（つきあげはりて～えんまつっぱり）	⬂1,1,1,1,1,1,1,1,1	中・上・上・上・上・上・上・上・上	–
				けたぐり	⬂1	下	–
				勇魚打ち（いさなうち）	⬂1,1,1	中・上・中	–
				鉄砲乱打（てっぽうらんだ）	⬂2,2	中・中・中	–
				雷張り手（かみなりはりて）	⬂1	下	–

©2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

TEKKEN 7 FATED RETRIBUTION Round 2

GANRYU

P パワークラッシュ　S スクリュー誘発　H ホーミングアタック　W ウォールバウンド誘発

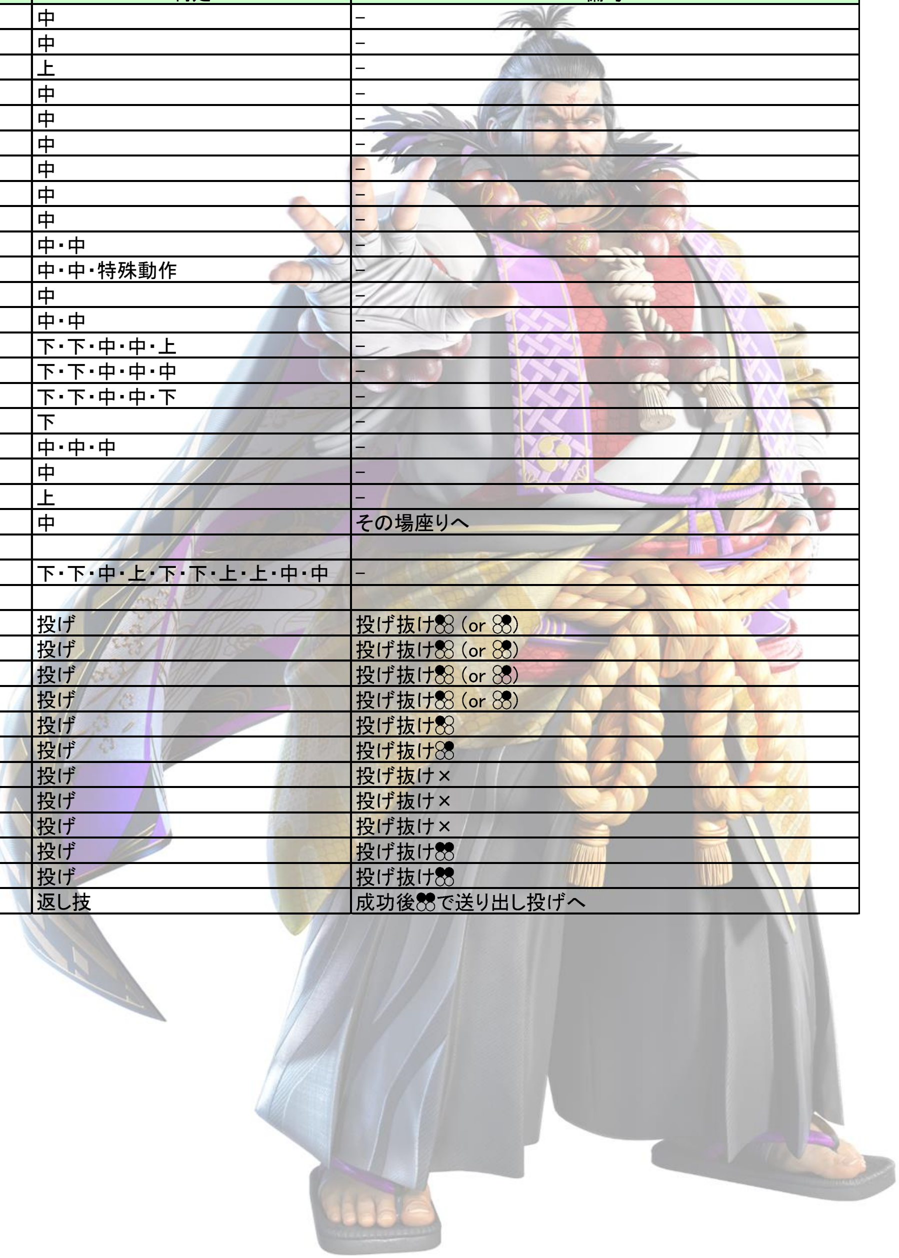
P	S	H	W	技名	コマンド	判定	備考
				岩断破（がんだんは）	⇩●	中	–
				岩断破～その場座り（がんだんは～そのばすわり）	⇩●●	中・特殊動作	➡で前転へ、⬇で股割りへ、⬅で後転へ
				歌舞伎張り手（かぶきはりて）	⇩●●●・・・	下・下・下・・・	⇩●●で相撲ラッシュの3発目に派生可
				蹴返し（けかえし）	⇩●	下	–
				送り出し（おくりだし）	⇩●●	中	–
				送り出しつかみ（おくりだしつかみ）	⇩●● （カウンター時のみ）	中・投げ	投げ抜け×
				外たすき反り（そとたすきぞり）	送り出しつかみ中に ●	投げ	投げ抜け●
				撞木反り（しゅもくぞり）	送り出しつかみ中に ●	投げ	投げ抜け●
				吊落とし（つりおとし）	送り出しつかみ中に ●●	投げ	投げ抜け●●
				その場座り（そのばすわり）	⇩●●	特殊動作	➡で前転へ、⬇で股割りへ、⬅で後転へ
				漢突っ張り（おとこつっぱり）	その場座り中に ●	中	–
				漢下段払い（おとこげだんばらい）	その場座り中に ●	下	–
				唸り地蔵（うなりじぞう）	その場座り中に ●● （or 相手に背を向けて ●●）	中	–
				地均し（じならし）	その場座り中に ●●	下	–
				四股クエイク（しこくえいく）	⇩●	中	ホールド可
				四股クエイク（しこくえいく）	⇩● ホールド	ガード不能	–
				張り独楽払い（はりごまばらい）	⇙●	下	–
				張り独楽払いキャンセル～立合い（はりごまばらいキャンセル～たちあい）	⇙●●	特殊動作	–
		H		巌竜コンボ（がんりゅうコンボ）	⇦●●●	上・上・中	–
		H		巌竜コンボ～その場座り（がんりゅうコンボ～そのばすわり）	⇦●●●●●	上・上・中・特殊動作	➡で前転へ、⬇で股割りへ、⬅で後転へ
				太鼓判乱れ打ち（たいこばんみだれうち）	⇦【●●】	中・中・中・中	●●連続入力でヒット数増加
	S			陣幕破り（じんまくやぶり）	⇦●●●	中・中・中	–
				陣幕払い（じんまくばらい）	⇦●●⇩●	中・中・下	–
				陣幕張り手～立合い（じんまくはりて～たちあい）	⇦●●●●	中・中・特殊動作	–
	S			闘魂張り（とうこんはり）	⇦●●	中・中	–
				カチワリ頭蓋（カチワリずがい）	⇦●●	上	–
				潰し判掌（つぶしはんしょう）	⇗●	中	or ⇖●or ⇧●
		H		ちゃんこスピンおかわり	⇗●●●	中・中	–
		H		ちゃんこスピン～立合い（ちゃんこスピン～たちあい）	⇗●●●	中・特殊動作	–
				押忍プレス（おすプレス）	⇗●●	中	–
				押忍プレス～立合い（おすプレス～たちあい）	⇗●●●	中・特殊動作	–
				ヒッププレス	⇗●●	中	or ⇖●●or ⇧●●、その場座りへ
				組み手（くみて）	⇨➡●	中	–
				組み手つかみ（くみてつかみ）	⇨➡● （カウンター時のみ）	中・投げ	投げ抜け×
				波離間投げ（はりまなげ）	組み手つかみ中に ●	投げ	投げ抜け●
				外無双（そとむそう）	組み手つかみ中に ●	投げ	投げ抜け●
				極楽うっちゃり（ごくらくうっちゃり）	組み手つかみ中に ●●	投げ	投げ抜け●●

©2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

GANRYU

P パワークラッシュ　S スクリュー誘発　H ホーミングアタック　W ウォールバウンド誘発

P	S	H	W	技名	コマンド	判定	備考
				四股落とし(しこおとし)	⇨➡3	中	−
				神風キック(かみかぜキック)	⇨➡4	中	−
				大鷲掴み(おおわしづかみ)	⇨➡1+2	上	−
				ダイナマイト関取キック(ダイナマイトせきとりキック)	⇨➡3+4	中	−
				金剛張り手(こんごうはりて)	⇦⇨1	中	−
				塩まき(しおまき)	⇦⇨2+3	中	−
				かち上げ(かちあげ)	⇦⇙⇩➘1	中	−
			W	メガトン突っ張り(メガトンつっぱり)	⇦⇙⇩➘2	中	−
				大砲ストライク(おおづつストライク)	⇨⇨⇨1+2	中	−
				包金銀(つつみきんぎん)	立ち途中に 1 2	中・中	−
				包金銀～立合い(つつみきんぎん～たちあい)	立ち途中に 1 2 3+4	中・中・特殊動作	−
				突き上げアッパー(つきあげアッパー)	立ち途中に 2	中	−
				もろ手振り～もろ手ハンマー(もろてぶり～もろてハンマー)	立ち途中に 1+2 1+2	中・中	−
				相撲ラッシュ・上段(すもうラッシュ・じょうだん)	しゃがんだ状態で 1 1 1 2 1	下・下・中・中・上	−
				相撲ラッシュ・中段(すもうラッシュ・ちゅうだん)	しゃがんだ状態で 1 1 1 2 ⇘1	下・下・中・中・中	−
				相撲ラッシュ・下段(すもうラッシュ・げだん)	しゃがんだ状態で 1 1 1 2 ⇩1	下・下・中・中・下	−
				ちゃぶ台返し(ちゃぶだいがえし)	しゃがんだ状態で 1+2	下	−
				のど輪コンボ(のどわコンボ)	しゃがんだ状態で ⇘1 2 1	中・中・中	−
	S			鬼面張り(きめんはり)	しゃがんだ状態で ⇘2	中	−
	S			漢張り手(おとこはりて)	横移動中に 1	上	−
				スプリングハンマーパンチ	仰向けダウン中に 1+2	中	その場座りへ
				10連コンボ	しゃがんだ状態で 1 1 1 1 2 2 3 4 4 1+2	下・下・中・上・下・下・上・上・中・中	−
				つかみ投げ(つかみなげ)	相手に接近して 1+3	投げ	投げ抜け1 (or 2)
				つかみ投げ(つかみなげ)	相手に接近して ⇨1+3	投げ	投げ抜け1 (or 2)
				呼び戻し(よびもどし)	相手に接近して 2+4	投げ	投げ抜け1 (or 2)
				呼び戻し(よびもどし)	相手に接近して ⇨2+4	投げ	投げ抜け1 (or 2)
				うわて投げ(うわてなげ)	相手の左横から接近して 1+3 (or 2+4)	投げ	投げ抜け1
				外小股(そとこまた)	相手の右横から接近して 1+3 (or 2+4)	投げ	投げ抜け2
				送り掛け(おくりがけ)	相手の背後から接近して 1+3 (or ⇨1+3)	投げ	投げ抜け×
				逆さ落とし(さかさおとし)	相手の背後から接近して 2+4 (or ⇨2+4)	投げ	投げ抜け×
				送り出し投げ(おくりだしなげ)	相手の背後から接近して ⇩1+2	投げ	投げ抜け×
				吊り出し(つりだし)	相手に接近して ⇨➡1+4	投げ	投げ抜け1+2
				顎砕き(あぎとくだき)	相手に接近して ⇨➡2+3	投げ	投げ抜け1+2
				八双飛び(はっそうとび)	相手のパンチ攻撃に合わせて ⇦1+3 (or ⇦2+4)	返し技	成功後1+2で送り出し投げへ



©2018 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.