

開幕行動

- 対遠S...遠S 2S 立HSなどで勝てる。6HSでも勝てることはある
- S雷影...様子見直ガで8F有利

牽制相性

- 対立K...○6P など
- 対2D...○2D など

対地知識

- 対2K...JP JK JS JDあたりを全て空かしてくる。JHSで引き付けて当てるしかない
- 対6P...
- 対近S...こちらの真上からのJHSなどに使ってくる。今作では斜め上に弱い
- 対2S...

対空知識

- 今作では虚空撃があるため様子見の方が無難な気がする

割り込みポイント

- 今作ではアクセルの2Kから全ての行動が連続ガードにならない
- 6HSへガトリングできるのは3P 6K 近S 立HS 2HS。集中して割り込め

バーストポイント

- アクセルボンバーヒット直後

ノーゲージでの2Dヒット直後

- ・
- ・ 近S > 6HSなどに割り込みで金バーストはなしではない

過去ログ

チップスレ37より

252 名前：名無しさん[sage] 投稿日：2008/05/01(木) 20:10:14 ID:qKclfyGs0

対空2Sから端に運べれば25%で300減るからね、チップw

端投げもノーゲージで5割近く、端下爆で300超えだし火力差はどうしようもないな

牽制、特に立ちPならガンダッシュ6Pとか近S、2HSなら遠距離から当たらない位置で低空 が割とリターンいいよ

立ちPヒットしても地上喰らいなら何もコンボ入らないし2HSも25%無いとそこまでいい反撃が来ない

立ちKとか喰らうとちょい痛いけど25%無いなら気にしない

ただ50%有る場合は正面から行くとリスクリターン合わないんで転移やらで頑張る

上で言われてるように6Kで低ダ見てから潰すのは厳しいんで上からで、対空6K2Sに気を付けながら近付く

後、牽制多い奴には手裏剣が効果が有るかも、遅手裏剣は捨てやすいしずらして2S空かして飛び込みとか強い

唯読まれたら5割近く持って行かれる事も有るんで気を付ける

それと時たまガンダッシュタコスで荒らしましょう、結構強いよ

当て身は最後のなんちょらとは行ってるけど、アクセルが端付近に居るなら気を付ける

当て身で4割5分持っていけるしチップ戦じゃリスクリターン有ってるからね、特に画面端に陣取ってるアクセルには警戒する

745 名前：名無しさん[sage] 投稿日：2008/09/07(日) 16:26:24 ID:zvflzlwU0

開幕は立HSが有効

しかし相手の3Pに負けるので3Pには地上DをあわせるとGOOD

S雷影出してくる相手にはバ`ッヅ`ャヅ`Dをあわせるとカウンター取れます

安定っぽい動きをしたいなら開幕は後ろHJD > バ`ッヅ`ッヅ`遅手裏剣捨てがいいかと

基本的な立ち回りは転移で荒らすor荒らされるのを恐れた動きの処理 でいいかと。
アクセル戦は距離が開いてもチップ側にすることは残されてるので問題は無いはず。
遅手裏剣捨て、迷彩などなど

迷彩かけてからD転移やK転移で一気に距離を縮めたり

ダッシュ慣性付き低空 で轢き逃げもアリ

遠距離で立Pバンバン振ってくるようなら早手手裏剣と一緒に攻め込むか

ダッシュ立HSでカンウター > 低空 がいい感じ？

相手のJSにもこちらの立HSがいい具合に機能します。

こちらのHSにレンセン合わせてくるようならD転移>JDカウンター
こちらの動き対応で固まってるようならガンダッシュで近距離戦に持ち込む。
おもむろにダッシュ投げとかもアリ。

こちらの有利フレーム時による蜂巢割り込みにご注意。
レンセン>鎌ぐるぐる後、S雷影ガード後などなど・・・
有利だと思ってうっかり手出しちゃうと蜂巢から白波でゴッソリ+起き攻め
なんてことになりかねないので、足払いで対応するか
一瞬待って蜂巢を誘ってからの反撃がいいかな。

相手のうっかりジャンプには空投げが一番安定と思われる。
前P対空してると、ぶっぱ虚空が怖い。虚空青虚空とかもあるので要注意。
またカウンターしちゃうとノーゲージで拾われちゃうので危険。
こちらへんでリターン合わせられるとかなりアクセル戦が辛くなる。
虚空誘ってD転移>JDカウンターか真下からの地対空戦は
空投げor付き合わないのがある意味ベストかも。

起き攻めはガンガン で返していくといい感じ。特に飛び込みからの起き攻めとか。
3P起き攻めとかもあるけど、バクステで交わしやすいので特に問題はなし。
この辺は相手との距離を測りながら選択肢を決めていくといいかな。
蜂巢や天放で 取られたりもするけど、相手もリスク負ってるので、こちらへんは読み合いかな？

転移青を近Sで対応されたりするようであれば転移青JDでカウンター取れます。
ただしJDは早めに。バーストあるとバースト暴発に注意。
ノーゲージHS転移やD転移を近Sで見てから取られるようならば
ガトリング>S転移とかで相手の遠S空振りさせて有利フレーム取るのも悪くないかも。