

開幕行動

【6HS】

少し後ろに下がってからならABAの開幕抹消、結合、を潰せる。
タイミングによっては対空になる。
牽引は6HSでも潰せない模様

【2S】

牽引潰せない('A`)

【 】

ABAの地上攻撃に強い。
開幕Jに弱い。

【JP・JK・JD】

ABAの開幕J読み。JP・JKならリスクなく狩れる。
JDは離陸と同時にすれば、スカっても2段ジャンプで逃げることも可能。

立ち回り

【ABA通常モード】

と対空6P。
ただ、対空6Pは、相手が二段ジャンプをしたあとのみ。
相手の着地を狙う時は空中結合に注意する。

結合、焼成をさせないように主に中距離で牽制。
相手がガードを固めはじめたら、強引に攻めても可。
中、近距離でも無理矢理焼成するようなら焼成にあわせて、
コンボ&ダウンを奪えばいい。

【ABA諸刃モード】

三角飛びと各種転移を使って逃げ回る。ネガティブとか気にしない。
捕まるとしたらダッシュ慣性付き抹消あたり。
抹消>覆滅をフォルトで離してジャンプ>鬼ゴッコ再開。
潰そうと思わないほうが無難、カウンターから気絶もありうる。
技を振る場面は、相手の着地に足払いや 。
ABAのJ攻撃は基本は空中投げ、 で応戦。6P、2HSでは厳しいが、安易な飛び込みに6P対空は狙える。
遠くでも断罪を振り回すようなら、タイミングを計って 、K転移、D転移から攻め。
コンボの締めで必ずダウンさせる。追い討ち は控えたほうがいいのかも？

ABA断罪中に攻撃を当ててしまったら、理想は即JC空中FD。
JC対応技でないのならRC ガード。

テンションゲージもないのなら最後の足掻き。

断罪モーション中に攻撃がちゃんと当たるタイミングがある？情報期待

起き攻め

リバサ断罪を警戒。

詐欺飛びHS。

断罪が当たらない距離から、。

反応できない、リバサバクステすると自信あるならゲンウ

被起き攻め，固め

断罪があるので、リバサバクステ& はよく考えて。

FDで距離をとって、3段J、転移で逃亡。

過失を出した瞬間6P、 が理想。

コンボ

>遠S(仕込み)>2HS>HS転移>~チブコン

肉球さんのスレのログ

507 肉球 YOUJOzhfPQ [sage] 2007/10/23(火) 14:59:27

・ 通常

ひたすら張り付く。

近距離での暴れがないからやりたい放題。

中距離では が超強い。

まあ、通常に対して有利なのは今さらかw

・ 諸刃

逃げる。

全てを駆使して逃げる。

上手くやればほとんど追い付かれない。

これをどれだけ徹底出来るかでかなり変わる。

@アバ側は常に諸刃ゲージのプレッシャーがあるから、何処かで無理してくる場面がある。

安易に飛び込んできたり、牽制を空振ってみたり。

そういう場合はしっかりダウンを取って、起き攻めできっちりスカらせる。

スカへのコンボは安くても良いから確実に。

- まとめ

逃げる。

510 肉球 YOUJOzhfPQ [sage] 2007/10/24(水) 00:01:26

焼成に2Sっていうのはまだ良いんじゃないかな？w

何も刺さないよりは絶対にマシ。

理想は や足払いっていうのは分かるんだけどねw

F B牽引は放置で良いかな～。

どうせ裏表の起き攻めの場合は出せないだろうし、それ以外の起き攻めや固めは抜けられても別に良いしw

アバ戦は自分のゲージはないものと思ってる肉球がいたり。

通常時は25%溜まったら即 青コンボや転移青に。

諸刃時はほとんど溜まらない上に、捕まった場合のFDでほぼゼロ。

まあ、通常時にゲージを溜めておいて、

諸刃時に切り返せる手段を増やしておくっていうのもかなりアリだと思う。

この辺は個性って感じかな。