

807 : 名無しさん : 2007/12/04(火) 18:06:35 ID:EV9vIFIM0

どうでもいいからイノ対策しない？

そうそう遭遇しないから個人的にも対策しにくい。

牽制相性は相手のKには6Pで勝ち、置き2Sで負ける。

百歩はだいたい勝てるが、大木に負け、6Pには痛い負け方をし、空振り確認ケミされる。

2Sでほとんど勝てるし、ホバーも落とせたりするから、2S基本で良いかと。

相手の対空は6Pだけに注意すればいいが、上手いイノは空中投げが絡んでやりにくい。

こっちが対空する場合は相手の必殺技には注意。よって、6Pは状況選ばないと使えないのでホチが基本。

相手の空中から突進してくる必殺技は空中直ガがベストか？

タイミング見切れればF B百歩でも勝ち最悪でス力。

音符をどれだけ出させないかが重要。ぶっぱ竜神も効果ある。

特にパーキャンは効果特大。

あと、相手のJ H Sは何気に高性能なので勝てる状況、振る状況覚えて直ガとかできるよになると

かなり楽になる。

あと、相手の固めのときは見切ってH J F D逃げ(空中投げ注意)とか遠Sとか振らなければやりたい放題される。

このとき単発ヒット低空竜神とか、2 H S > コンボとかできると良いプレッシャーになる

俺イノ戦苦手なんで、参考になんないかもしんないな。

809 : 名無しさん : 2007/12/04(火) 23:28:03 ID:NqHyn82E0

イノ戦は苦手だけど対戦相手は中々有名なので対策だけはしっかり書ける・・・と思う。

地対地

地上戦は基本2S。起き遠Sとかやられない限りまず負けなし。

百歩に大木ってのはイノ側からすると爆蹴みてからの反応なんで足払いや跳迅を絡めると良いね。

地对空

簡単な飛び込みはホチ 立ちPがベストだけどTG50%あると読まれて限界とかあるんで多用は危ない。

中距離の狂言は中空逆鱗振って置けば抑圧にはなる。

追っかける状態での遠Sは狂言CHから5割とかびっくりしちゃうんでこれまた多様は禁物。

大木外の間合いで相手がうるちよろしたら横ケミのコマンドと思って確信FB百歩とかアリ。

音階はHJ・HJ跳迅で相手にしない。

空対地

空投げが一番怖いので跳迅やダッシュで逃げるのが一番。

空投げしてくるのを特殊跳迅青J Sで縦軸ずらしてCHとると濡れる。しかもF B百歩が繋がると言う無駄知識。

容易に固めて低空ダッシュを使うと空投げや聖ソルのようにJ Pでペシペシやられたり特殊逆鱗を空中直ガからフルボッコされるので気をつけよう。

被起き攻め

こっちの選択肢としてはファジー・ファジージャンプ・バクステ・ホチ・ケンロー・覚醒。

リバサが豊富な方なので相手がどう仕掛けてくるかをしっかり見る。

ホチ・リバサケンローは2Kで潰せる・詐欺れるわけで紗夢への起き攻めは2Kが無難コードと思われてるぽ。

まゝそこいらは人によりけりなんでK I A I。25%溜まるまでは繋がっても痛くないんで強きにホチ仕込み立ちPでもいいかも。

相手のダッシュを見てファジージャンプがいいのか上段 下段の逆ファジーがいいかわかるって言われたけど、わからないって、(´・`)/

音階重ねはパーキャンできればそれに越したことはない。青してない場合は2段目まではホチ範囲、3段目までホチってケンローとか出すと濡れる。

J Dはケンローで割り込み可能。ホチってもそこから縦ケミ・限界まで入れ込んでるかJ Cからの選択肢と色々あるんでJ Dホチはびもー。

ガード後にF Dで離しても縦ケミ青 ダッシュでラッシュかけてくる場合があるので2Dが入らない距離になったら立ちガー、もしくはホチ 6P。TGを惜しみなく使うならNに戻してから元氣玉。ケミをホチった後元氣玉が出てかつ拾いなおせたりするので何気に高火力。

大木が見えたらH J F Dで逃げる。最悪J移行Fに入るけど大木青からのn 択は回避できる。

暴れる場合は2S。暴れ潰しのはずの6P・2HS・大木がCHで取れたりダッシュJKなら合い打ち取れるとか卑怯性能。やられると一番萎える行動とのこと。

起き攻め

まゝ他キャラと変わらない。

縦ケミは距離と重ね具合によっては6HSで食らうことなくCHを奪うことができる。リバサバクステにも密着状態で置けば引っ掛けることができる。

近Sも然り。状況判断としては2Sが一番優秀なのかな？2S 立ちKまで入れ込んで相手がリバサバクステや縦ケミでCHしてる場合は2HSまでつなげて9欠。ガードしてれば2Pで有利Fを取りつつ固めに。

2HS後のコンボは距離・TG・朝風龍刃などの状況によりけり。

近Sでやろうとすると近S 2S 立ちK 2PになるんだけどF D張られると立ちPがスカったりするので汎用性に欠ける。

今回2HS 百歩は軽量級にダウン取れないんだっけ？たぶん取れなかったはず。

811 : 名無しさん : 2007/12/05(水) 03:09:56 ID:m.UsDr6MO

809 近づけるまでの距離は大木の間合い外でいい？狂言に逆鱗ってのは読みだよな？狂言遅らせてきた場合逆鱗見てから狂言されそうだけど大丈夫なのか？あと置き遠Sの潰しかたFB百歩以外で安定できるのなかな？

813 : 名無しさん : 2007/12/05(水) 04:44:45 ID:UsWygFpE0

809

こっちのイノ使い曰く固め中の暴れは発生の都合上2S暴れより立ちP暴れの方がきついらしい  
FB百歩裏当てへの調整が容易なものあると思うけどまあ使い分けでしょうか？

814 : 809 : 2007/12/05(水) 14:48:38 ID:VWpQ25.20  
結構反応が良くて嬉しい俺。

811

近づけるまでは横ケミの間合い外、音階を機に仕掛ける感じ。  
追っかけてる状態で即狂言をやらない場合はF B百歩で捕まるイメージがイノ側にあるんで紗夢に対して中距離地对空状態の追っかけて狂言溜めるのは高度が相当高い状態以外はあんまりないらしいよ？  
置き遠Sは6 P、急停止中空逆鱗あたりが潰せる候補かな。6 Pは何もされなかった場合狂言や2 H Sで潰されるのであんまり使いどころがないかも。  
あと遠Sの当たる手前でF D張って止まるとイノ側は一番嫌な間合いなんでこっから勝負、まずこの間合いでイノが突っ込んでくることはないと思ってもいい。  
この間合いだと後ろジャンプ狂言かバクステで逃げるか間合いを詰めるダッシュ遠Sを誘って6 Pぐらいの選択肢しかないば、この間合いだったら2 S・F B百歩がいい。  
F B百歩が一番無難コードなんだけど大木があるから2 SかF B百歩かでじゃんけんができる。まあこの間合いで大木やるイノなんて居ないだろうけどね。

812

バカみたいにはないけど選択肢としてはアリかな。  
上記に書いた遠Sの当たらない間合いでダッシュ2 H Sでバクステや狂言を引っ掛ける感じ。  
もしくは大木外の間合いで相手が突っ込んでくるのを狙う感じ。  
1試合に2、3回程度なら見せて圧力かけるのもいいかも。

813

えっと・・・2 Pと2 Sの発生Fって一緒じゃなかったっけ？ A C W i k i 見ると両方も6 F、2 Dも6 Fだね。  
しゃがみ状態で一番早いのは5 Fの2 Kのはず、2 Pって当てて有利ってイメージが強くて発生も早そうなんだけど案外遅かったりするんだよね。  
F B百歩裏当てってどんな状況？よくわからないんだけど？

815 : 名無しさん : 2007/12/06(木) 02:39:34 ID:Wsc0vgCQ0

814

端で固められてるときに直ガ立ちP暴れ  
これで暴れ成功する時は大抵発生の遅い中段の隙間 空中ヒットで浮いてるから  
相手の位置見ながら立ちPxnで高さや位置調整して2HS FB百歩で裏当てからフルコンがあっさりと  
空中ヒットじゃなければ適当に

818 : 名無しさん : 2007/12/06(木) 16:58:43 ID:SfYJRkTo0

815-816

JK JSに直ガで割り込めれば立ちP割り込みはありかも？  
地上の状態イノ側の選択肢は2 Kなわけだからまず立ちPは当たらないと思う。  
と言うか直ガ立ちPって中段確信じゃね？反応してできるもんじゃないと思った。  
それなら直ガケンロー仕込みの方がまだリスクは低いかも。2 Kの低姿勢は5 F～8 Fまでなんで重ねが甘ければ2 Kも割り込めるし。

Fに関してはムック持ってないんでずっとWikiの情報信じてた・・・(A)  
できればムック持っている人いるんなどこの補足をお願いしたい。  
JS・JDの受身不能時間とか龍刃のダメとか・・・スラッシュから変わってないのかな？  
変わってないにしても書いてくれると嬉しいなあ。あと元気玉のダメは絶対変わってるはず。

850 : 名無しさん : 2007/12/11(火) 15:22:55 ID:x8BsmiHcO  
横ケミに対してちょっと考えてみたけど、

遠距離  
相手はJ防止かダッシュ防止に振ってくること多いから、近づく際はダッシュしゃがみFDで、

アクセルに近づく要領でいいかも。

中距離

しゃがみでもいいけど、こちらから触れないなら横ケミ JS JHSも頭に入れとく。

横ケミの当たらない高さでJHSで飛び回るのもいい、  
JP対空の頻度も見とけばやりやすい。

中距離～近距離

一心遠Sでも発生勝ちできるし、 で出た2HSでも勝てる。

でもFB百歩が確定しやすいからこの距離で横ケミはほぼないのではないかな？

横ケミ関連はこんな感じ。

809さん

言うことないです(^o^)

すごい。

あと自分は音階の拒否に遠距離なら爆蹴(避ける) 百歩もやってるのでもしかしたらいいかも。  
一度でも見せとけば音階を下に動かしてくるから上から攻める選択肢もできますし、中距離はFB百歩が確定するのも大事。

あと、これはネタなんですけど、大木にFB百歩で勝てるタイミングもありますね、既出ならすみません。