

キャラクターごとによくある質問をまとめてみちゃったぜ！

- ・ リュウ
 - 「昇龍拳>EXSA>ダッシュ>滅・波動拳」のコンボがうまくいきません。
- ・ ケン
 - 「昇龍拳>EXSA>ダッシュ>神龍拳」のコンボがうまくいきません。リュウならできるのに。
- ・ エドモンド・本田
 - 百貫落とし連発の対処がわからないんだけど....
 - ガードさせて大銀杏投げの連発の対処がわからないんだけど....
 - めくり攻撃で裏に飛び込んでもリバサ頭突きが背中方向に出て落とされるんだけど....
- ・ ブランカ
 - ウルトラコンボがガードできないんだけど....
 - ミゾテルボンバー対策
 - ミゾテルパニッシャー対策
 - アマゾンリバーラン対策
- ・ ザンギエフ
 - ウルトラスーパーコンボが出ない・・・なんでジャンプすんの・・・
- ・ ガイル
 - ダッシュウルコンってどうやるの？
- ・ ダルシム
 - ウルコン テレポートではさまれたらどっちにガードするの？
- ・ バイソン
 - 「バツファローヘッド>ウルコン」ってどうやるの？
- ・ フォルテ
 - 起き攻め対策
 - 起き攻め対策（プレスとプロペラについて）
- ・ アベル
 - マルセイユローリング(前転)対処法
 - チェンジオブディレクション対処法
 - 前蹴りガードするとダッシュされて投げられたりコンボくったりするんだけど...
- ・ バルログ
 - フライングバルセロナめくりの連発に対処できないんだけど....
- ・ サガット
 - フェイクキックができません
 - 移動ショット
- ・ ベガ
 - ヘッドプレス対策
- ・ キャミイ
 - フリーガンコンビネーション対策

リュウ

「昇龍拳>EXSA>ダッシュ>滅・波動拳」のコンボがうまくいきません。

まずはビギナーモードなどで「昇龍拳>EXSA」「SA>ダッシュ>滅・波動拳」とパーツごとに練習しよう。
タイミングは <http://www.nicovideo.jp/watch/sm5309084> の 0:58 を参考に、早過ぎず、遅過ぎず。
また、昇龍拳の623の3は「右入力」とも判断されるので、「昇龍拳（623で入力し、しっかり3で止める）>SA>56>滅・波動拳」と入力してもよい。こうすることで、SA後のダッシュは6入力一回で行える。

以下、状況別の対策。

- ・ 昇龍はどれで出す？
 - 弱中強どれもいい。入力猶予などは変わらない。ダメージの大きい強がおすすめ。
- ・ 昇龍拳の後にSAが出ません。
 - 根元近くで当たらないとSAキャンセルできない。リュウが空中に浮いてからでは無理。
 - 昇龍拳を入力したらすぐ中P+中Kを押す。ヒット確認するほどの時間的余裕はない。
- ・ SAの後ダッシュキャンセルできません。
 - 中P+中Kを離すのが早い。押したまま66と入力し、ダッシュしたのを確認してから離そう。
- ・ 滅・波動拳が昇龍拳に化けます。
 - 236236入力中に中P+中Kを離しているため、前ダッシュを確認したらすぐに中P+中Kを離し、その後に236236入力に入ること。
- ・ 滅・波動拳がEX昇龍拳に化けます。
 - ダッシュの後の236236の最後が6まで入ってない、6もしくは思い切って9まで入れる意識で入力してみよう。落ち着いて、ゆっくりめに入力。
 - ボタンを押すのが早く、23623PPP6になってしまっている。
- ・ 滅・波動拳が当たりません。
 - 入力が遅すぎる。
 - 前ダッシュ入力が遅すぎる。

- ・滅・波動拳がカス当たりになります。
入力及早すぎる。
- ・画面端むずいです。
◦ SAキャンダッシュをバックダッシュにしてみよう。

ケン

「昇龍拳>EXSA>ダッシュ>神龍拳」のコンボがうまくいきません、リュウならできるのに、

ケンの神龍拳は発生が遅いため、つながりにくい。
また状況によって当たり方が変わる。
詳細は[ケンのコンボのページ](#)参照。

エドモンド・本田

百貫落とし連発の対処がわからないんだけど...

一番やってはいけないことは、2段目をガードしたあと足払いや投げを出すこと。
2フレ有利なだけなので、足払いや投げの発生前に次の百貫落とし（発生まで完全無敵）に潰されて大ダメージ。
ただし背の高いキャラならガード後は3F有利なので反撃の可能性も。

無理に反撃しようとせずに間合いを離すようにした方がいい。
間合いが離れると中や大百貫を使うしかなくなるが、これがかなりスカしやすい。
スカしたら屈大Kでコカしてめくり殺せ。
間合いの離し方は、バックジャンプやバクステなどいろいろ。キャラごとのページ参照。

セビもよい(キャラにもよる)。
セビlv2を当てればウルコンまで入ってハイリターン。
百貫の1段目はセビらずガードかスカし、そのあとセビを溜めること。
トレモRECORDINGで、飛び上がる本田を見てからセビ入力してセビアタを当てる練習をすると効果的。
セビを溜めるタイミングと位置によってはセビアタが逆方向に出ってしまうので注意。
セビlv1を当ててしまってもバックダッシュでもいい。

ガードさせて大銀杏投げの連発の対処がわからないんだけど...

大銀杏をよく使う本田相手なら、近距離で小技を一発ガードした後はジャンプ入れっぱでいい。
本田の単発打撃（ジャンプに刺さる）より垂直Jで大銀杏回避後のコンボの方がリターン大きいから。
出来るならバックダッシュの方がリスクは少ないけど、大頭突きがダッシュ硬直に刺さるから注意。まあ弱い本田はそんな読みはしないだろうけど。

めくり攻撃で裏に飛び込んでもリバサ頭突きが背中方向に出て落とされるんだけど...

飛び込むのを少し遅らせた方がいいと思う。
リバサで頭突きを出せるタイミングのときに完全に本田の裏に飛んでると起き上がり無敵状態で振り向きEX頭突きが出してしまうから。

ブランカ

ウルトラコンボがガードできないんだけど...

ウルコンが発動してブランカが発電した瞬間はしゃがみガードのみ可。立ちだと食らう。
いったん飛んで、落ちてくる瞬間は立ちガードのみ可。しゃがみだと食らう。
ゴロゴロしている間はどっちでもガード可。

削りダメージが大きいので、全段ガードせずに反撃するなり抜けるなりした方がいい。
反撃方法:

リュウ

EXゲージが1つでもあるなら、EX昇竜拳で回避可能。ない場合はガードしてブランカが着地する前に滅・波動拳が確定する。
着地した後だとガードが間に合う恐れがある。

ケン

死なないのならガードがオススメ。最終段ガード後に前ステ神龍拳が確定する。

春麗

暗転見てから下タメ開始で1発目ガード後即EXスピバで安定して返せる。

エドモンド・本田

ブランカ

ザンギエフ

ガード後、弱バニ(すかる) 祖国確定

ガイル

ウルコンが当たるが、安いし、タイミング早いと相打ちになる。初段をガードしたかどうかでもタイミングが変わる。ケズリで死なないならガード安定。

ダルシム

バイソン

バルログ

サガット

ベガ

クリムゾン・ヴァイパー

ルーファス

エル・フォルテ

アベル

1段目ガード後に落ちてくるブランカにEXスカイが決まる。全段ガードできるならガードして、着地にSALv2(Lv3までは溜まらない)>無我でもいい。

セス

豪鬼

剛拳

さくら

フェイロン

1段目下ガード後にリバサEX熾炎脚が決まる。全段ガード後は少し前進すれば近大Pや中熾炎脚EXSAからコンボ可。全段ガード後は少し待てば生ウルコン可。

ダン

キャミィ

元

ローズ

1段目ガード後にEXソウルスルーかウルコンが確定。

ミゾテルボンバー対策

噛み サプライズフォワード スパコンorウルコン重ね

ブランカに投げられてこちらがダウンしてるその上に、ピョンと乗っかって来て、いきなりスパコンを出された。見た目では表か裏か分からず、普通に表ガードしたらガード出来ずにフルヒットしてしまった...なんてケースがあったと思います。

これはめくり(裏)なのでガード方向が逆じゃないと防げません。

では、どうやって見分けるか？

ブランカのスパコンは押すボタンが大Pと中Pと小Pで跳ね上がる高さが違います。

大Pが一番高く跳ね上がって、小Pが一番低く跳ね上がります。

そして、大Pの時だけがめくり(裏)になります。なので高く跳ね上がったなら裏ガード推奨。

中Pと小Pは表なので表ガードで防げますが、中Pは高さが大Pと見分けがつきづらい。

家庭用を持ってるのはスパコンを大Pと中Pで出して、それぞれの高さを覚えると良いです。

小Pは跳ね上がりが明らかに低過ぎるので、見て表と分かります。

上記はスパコンの場合でしたが、これがウルコンだった場合。

同じく投げ後にピョンと乗っかれてウルコン出されたとします。

基本的にはこれはめくり(裏)になるので、ガード方向は逆になります。

ウルコン初段は過ぎてるので立ちガードでOK。

ウルコンのミゾボンは見ってから裏と分かるので対処しやすいですね。

ただし、スパコン・ウルコン重ねともに表ガードで防げる場合があります。

普通は投げ(噛み付き)後すぐにサプライズフォワードでピョンと乗っかって来るものですが、わざとか失敗が分かりませんが、少しタイミングを遅らせてからピョンと乗っかりスパコン・ウルコンを出された場合に限り、スパコン大Pでもウルコンでも表ガードで防げます。

仮に当たってもカス当たりで済みます。

ウルコンの場合は初段が起き上がりと同様ぐらいに遅れて出された時、表のしゃがみガード 立ちガードです。

ミゾテルパニッシャー対策

「噛み 少し歩いてウルコン重ね」って連携。

入力方法は「噛み中に4溜め 6 4 6にちょっと入れて歩く PPP」。

- ・ブランカに投げられてこちらがダウンしてるその上に、ウルコンを重ねられて表かと思ったら裏だったり、裏だと思ったら表で、大ダメージを食らった

なんてケースが最近多いと思います。

ブランカが投げ（噛み付き）後、ヨロヨロと手前に歩いた後にウルコンを出す事でダウンした相手の上に乗っかり、見た目では表か裏か非常に判別しにくく、**起き上がりのガード方向を迷わせるテクニック**です。

でもこれEX昇竜やEXスピバ、阿修羅閃空等、無敵技で拒否する事も可能です。

仕組みは、投げ後の移動距離（歩いた距離）によって表か裏かコントロール出来るんですが、けっこう頑張って移動しないと裏には落ちませんし、歩き過ぎるとウルコンが出ないです。

なので、表か裏を判別するにはブランカの歩き具合を観察する事です。

けっこう歩いたと思ったら裏、ちょこっとなら表ガード...みたいに。

ちなみに何故かザンギとルーファスは裏落ちしにくく、ブランカは相当歩かないと裏に落とせません。よって分かりやすいです。

返せる技・拒否れる技

= 確実 = 確か可能

- ・リュウ...EX昇竜
- ・ケン...対処法無し EX昇竜はスカって落ちたところにウルコンが当たるので危険
- ・春麗...EXスピバ
- ・本田...未確認
- ・ブランカ...EXバチカ、ウルコン
- ・ザンギ...対処法無し
- ・ガイル...対処法無し ウルコンやEXサマソ出しても負ける
- ・ダルシム...対処法無し ワープしても逃げた先が近くで当たってしまう
- ・バイソン...対処法無し EXヘッドは負ける。ウルコンは相打ちだったような？
- ・バルログ...バクスラ ただしブランカのウルコンの進行方向と逆にバクスラしないとダメ
- ・サガット...対処法無し EXアパカ、ウルコンはスカル。もしくはスカって落ちたところに入ってしまう
- ・ベガ...EXデビルバ、ベガワープ ワープ後に当てるのは、ベガのガードが間に合って意外と難しい
- ・ヴァイパー...EXバーニン 落ちるところに当たるかも？
- ・ルーファス...EX救世主
- ・フォルテ...EXワカモーレ 落ちるところに当たるかも？
- ・アベル...対処法無し、EXマルセイユはたしかダメ
- ・豪鬼...阿修羅閃空 ただしブランカのウルコンの進行方向と逆にワープしないとダメ

他にもあるかも。

アマゾンリバーラン対策

不用意に歩いて転ばされるとピンチ。

置いて潰せる技があれば出す（各キャラの攻略参照）。

もしくはSA。

ザンギエフ

ウルトラスーパーコンボが出ない・・・なんでジャンプすんの・・・

ガイル

ダッシュウルコンってどうやるの？

1タメ3619+KKK

ダルシム

ウルコン テレポートではさまれたらどっちにガードするの？

つねにダルシムがいる方向が基準。
背後から弾が来ててもダルシムがいる方向と逆にレバーを入れればいい。

バイソン

「バッファローヘッド>ウルコン」ってどうやるの？

[トライアルモード攻略・M・バイソン#id_89b4a84a](#)参照。

フォルテ

起き攻め対策

フォルテが前に走ったら、バックステップでボディプレスと投げの両方回避できる。
またSAでボディプレスとスライディングを防げる。
フォルテが後ろに走ったらバックステップすれば大丈夫。

少し詳しく言うと

アバネロダッシュ(前ダッシュ)の後は

弱P：急停止。スキがほとんど無い。

中P：ボディプレス。中段。裏表の二択。

強P：投げ。地上の立ち状態の相手のみ投げられる。

弱K：バックステップ。

中K：ソバット。立ち、しゃがみのどちらでもガード可。スキは少ない。

強K：スライディング。下段。持続や先端当てされると反撃が困難。

んで、

アバネロバックダッシュ(後ろダッシュ)の後は

弱P：急停止。前ダッシュと同じ。

中P：ボディプレス。前ダッシュと同じ。

強P：投げ。地上の相手なら、立ち・しゃがみ関係なく投げれる。プロペラ。

K(強さ不問)：バックジャンプ。壁際なら三角飛びが可能。

最後に、

三角飛びは、

レバー入力と同時に中P：ボディプレス。レバーで軌道を多少変更可能。中段。

レバー入力と同時に強P：投げ。前ダッシュと同じ投げ。レバーで多少軌道変更可能。

レバー入力後に攻撃：ジャンプ攻撃が出せる。レバーで多少(ry

な。

ほとんどのキャラはプレスか前ダッシュ時の投げ(ファヒータ)をバクステで避けたら
反撃入れられる。最初は大足が楽。慣れたらもっとキツイのを入れてやればいい。

起き攻め対策(プレスとプロペラについて)

プレスもプロペラも起き上がりにビタ重ねしてたらバクステでかわせる。

だが、前ステだとプレスは避けれてもプロペラは避けれない。

あと、起き上がりに遅らせめくりプレスにはバクステが潰され、遅らせ正面プレスに前ステは潰される。

同じタイミングでしか出さないフォルテだったらバクステだけで良いよ。

アベル

マルセイユローリング(前転)対処法

動作中は打撃が当たらない。

投げられ判定はあるので、投げが有効。

ただし、起き上がりに裏表2択をかけるように出されたときは注意。

アベル側が数フレ有利なので、通常投げで暴れるとコパンが刺さる。

チェンジオブディレクション対処法

2段目は中段か下段の2択。

3段目も中段か下段の2択。

2択というが、読み切ってガードするようなものではなく、ファジーガード（中段と下段で発生差があるのを逆手に取り、時間差でガードを切り替えてどちらが来てもガードできるようにする、などの防御テクニック）でいい、CODの場合、中段が早く下段が遅いので、立ちガード シャガみガードと切り替えていけば安全にガードできる。

1段目をガードして投げるのは、アベルが2段目（中段）を出してきた場合に食らってしまう。

1段目止めだった場合でも、投げ入力はガード後最速で入力しないとトルネードスルーで投げ返されてしまう。

中強ExのCODはガードで+3F有利で、投げの発生が3Fであるため、1Fでも遅ければ、アベル側はトルネードスルーを出すことができる。

発生3F以下の無敵技を持つキャラであれば、アベルが1段目止めしようが2段目に派生しようが反撃確定。

アベルのCODは1段目と2段目の間をSA。これで、アベルは好き放題に最後まで出し切れなくなる。そこからは、1段目止めとCODだしきりとの読み合い。

前蹴りガードするとダッシュされて投げられたりコンボくったりするんだけど...

アベル側は、通常投げ、トルネードスルー、強Pや強K、飛び防止のコアなどを狙ってくる

- ・ 通常投げ アベル側のリスクが比較的少なく、グラップを誘うことによってトルの期待値が上がる。
- ・ トル 投げを吸うが、相手は垂直ジャンプで最大リターン。キャラによってはバクステ後でも反撃可能。
- ・ 強P、強K 飛び防止、強パンは最速3Fで出て地上食らいに。だがしゃがんでると当たらないキャラ多し。

なので、基本バクステ。狩られだしたら暴れる。

バルログ

フライングバルセロナめくりの連発に対処できないんだけど....

通常のバルセロナにはセービングが有効。EXフライングバルセロナは多段なのでセビが潰されてしまう。バックジャンプ大Kなど横に強いジャンプ攻撃も有効。前ジャンプ大キックは爪に負けることがある。地上技でも、豪鬼やさくらの2大Pは上に強いいため安定して勝てる(悪くて相打ち)。キャラごとの対策も参照。

サガット

フェイクキックができません

[トライアルモード攻略・サガット](#)参照。

移動ショット

6弱Kや6強Kを空キャンして236P(K)だが、途中で「623」を含むためアパカやニーに化けやすい。623の受付時間を切るため、6を早く離さなければならない。ショットを「41236」で入力すると出しやすい。

もしくは、前に撃ったショットが消えるタイミングに合わせて「236弱K P」などと入力。ショットが残っている時点で「236弱K」と入力するとショットが出ないためステローが出る。ショットが消えてから「P」を入力すると前の「236」と合わせてショットが出る。

ベガ

ヘッドプレス対策

対処は2つ。

- ・ 垂直Jして空中で横方向に強いIJ攻撃出して打ち落とす。
- ・ 後ろに歩いて（キャラによってはバクステでもいい）下がってすかして着地にコンボを入れる。

上は出して来たの見てからこっちが飛んでもタイミングや距離悪いと逆に空中で踏まれることもあるが、予測してタイミングあわせてれば大体落とせる。特に距離が遠い場合は大体これでいい。
逆に、ベガとの距離が近かったり画面端だと微妙。
落とせずに逆に踏まれる可能性高い。

下の下がってすかすが一番安全。

ベガのヘッドプレスは出した瞬間の相手のキャラの位置に対してしか絶対に飛んで来れないので、ヘッドプレスを出した後に相手のキャラが下がるとその目の前に落ちてくることになる。

ヘッドプレスの着地には普通に隙があるので、そこにコンボ入れればok。

対の選択肢でデビリバを追加出さずに出してくる場合は空かしても隙が少ないので注意。

この方法の問題点は画面端に追い込まれた場合で当然下がれないから空かせなくなる。

なので、端に追い込まれた場合は前に歩くかステップして空かさないといけなくなり難易度アップ。

当然、ベガ側はそれを知ってるので相手を端に追い込んでくる。

ヘッドプレスは画面端背負ってベガに鳥かご状態にされると対処が格段に難しくなるので陣地取り重要。

キャミイ

フリーガンコンビネーション対策

しゃがめば投げられない。

ただし投げスカリ後の着地の隙は意外と小さい。着地にコンボ入れようなどと欲張らず普通に撃墜しよう。