

ザンギエフ

- ・弱ホイールでの牽制を多めに。ただし相手にしてみれば見てからダブルリ余裕だったりもするので、返されるようなら控える。
 - ・(結果的に)中距離で空振っているダブルリは、J強K、遠立中Pで潰す、距離によっては肘COD。また、生無我を刺せる数少ないチャンス。出すのが早いと潰されるので注意。
 - ・地対空は屈中K、遠立中Kをメインに、すかしジャンプをされる場合もあるので注意。
 - ・地上戦では前蹴りから投げか強Pで体力を奪う。置き遠中Pも有効。
 - ・被起き攻め時、転がって逃げると祖国に連れて行かれる。バクステ仕込みガードとか人読みとか駆使してがんばって逃げよう。
 - ・起き攻めは(基本的に)やらない。飛び込みもしない。
 - ・後退J中Kで逃げる。
 - ・スクリュウのスカりに確実に反撃を。ベストなのは前蹴りダッシュ近大P中CODだが、目押しをミスするとCODをガードされ、スクリュウが確反。間合いにもよるが、中足中COD、最悪、生大CODでもいい。とにかくダメージを与えておく。
 - ・ノーマルトルネードスルーには投げ無敵があるので、祖国やFABを読んでいれば先出しで勝つことも可能。リスク的にはネタレベル。
-
- ・家庭用で遠中P高橋状態のザンギに、牽制同士先端合わせで20回ずつ振ってみた。双方空振りの場合はノーカウントで。

遠中P 勝ち12:負け6:相打ち2
2中P 勝ち4:負け13:相打ち3
中足 勝ち0:負け4:相打ち16
遠大P 勝ち7:負け9:相打ち4
前蹴り 勝ち0:負け9:相打ち11

ザンギに中足刺さるのはたぶん遠中Pの戻りに刺さってるんだと思う
で、実践で戻り狙いで刺そうと狙った結果

遠中P カウンターヒット
相打ち
コアコ系 仕込みバニ
中足 中CODまでフルヒット
中足 中CODが連続ヒットにならず空を舞う
中足 弱CODフルヒット
中足 弱COD三段目がスカってロシア便

おまけ～前中Kも試した結果～

遠中P カウンターヒット
おもむろに前ダッシュ 遠中P 3 H I T
前中K 遠大Pに化け、後はご想像にお任せします。
前中Kからフルコン(3本設定で4試合目に初成功)

ザンギ相手の起き攻め

- ・少し離れて小トルと前蹴りの2択
- ・密着から小足からのコンボと強トル
- ・密着から逃げッティア中K(比較的安全行動)

ダブルリ関連

とりえずザンギのほぼ密着ダブルリ反撃は
ザンギ側後ろいれっぱ(一段目のみガード)
歩き前蹴り、歩き中足、弱cod、弱ホイール、遠立中Pとかなんでも入る
ただし前蹴りは立大Pが遠に化けやすい

ザンギ側途中からちょい下がり(二段までガード)

歩き前蹴り、歩き中足、大足
EX系は危険

ザンギ側前いれっぱ(三段目までガード)

二段目と三段目の間にEXTル、アマキャンシュバツ、小足で三段目空かし前蹴り
って所かな?

クイックは最速前蹴り刺さる気がする

ダブルリは、二回ガードした後に無我コマンド入力開始でタイミングがぴったり。
ダブルリの二回転目から三回転目までに攻撃判定が発生するまではかなりのフレーム的余裕が有るため、落ち着いて斜め上まで入力してたらまずシュバリません。

ダブルリガリバサじゃない場合で近距離ガードなら二段目と三段目の間をアマキャン無我やらアマキャントルで割れるよ、リベンジゲージ溜めつつ反撃したいときにどうぞ。
アマキャン無我はこちら側がリバサで出すとスカるんで注意。

反撃一覧

技名	迎撃可能	ガード後確定反撃	備考
スクリューパーイルドライバー	トルネードスルー	--	EXトルネードには投げ無敵がないので負ける。通常の方をメインに。
バニシングフラット	--	トルネードスルー、立強P	ガードしたら確反を入れよう。ポケっとしてはいけない。
ダブルラリアット	遠立中P	--	遠めから潰す場合は判定の勝ってる技で潰す。竜巻旋風脚が同系統といえるが、回転系の技は単純に攻撃判定が前方に出ていないタイミングならどの技でも潰せる。といっても、実際ダブルリの判定は強いので無理はしない。終わり際には無我も入るが、出すのが早いと潰される。
	J中K		
	J強K		
	J強P		
	ホイールキック		
クイックダブルラリアット	遠立中P	--	
ファイナルアトミックバスター	トルネードスルー	--	出来ると噂された見てからのトル返しは無理。リベンジゲージが溜まったら仕込みを心掛けておこう
アルティメットアトミックバスター	トルネードスルー	--	ファイナルアトミックバスターと条件は同じ。

各人の対策案

まずは遠中Pで追い払いながらシコシコゲージ溜め
画面端に追い詰められる前になんとか2ゲージ確保する
それまでに相手の牽制タイプを見ておく

バニ仕込み遠小Pをひたすら振る人
遠中Pで相打ち以上は取れるのでバニ食らわないし、ゲージ溜めできるのでまだ楽

バニ仕込みコアをやってくる人
アベル相手にはあんまやってこないと思うけど、差し返し狙いかな

遠中Pを延々と連打する人
連打状態なら遠中Pと同時に前蹴り出すと勝つので目押しゲー、しかしかなりきつい
ダメージ負けはするけど、遠中P相打ちでゲージ溜めも狙う
あとこれやる人はぐいぐい歩いてくるからこわい

うろろうしながら遠中P ヒット時遠小Kバニする人
マスター以上は大体これ、戻りの歩きに歩きで押し返したり
歩き始めに中足や前蹴り置いといたり、牽制合戦が熱くなる
ホイールはラウンドで数回使う程度かな、ほぼ封印

対空は斜めJ強P、すかしジャンプにも対応できて、早出しで落とされても空中食らいで仕切りなおし
あとは中足キャンセル強マルバクステとかで位置入れ替えを狙う
地上対空はこわいのであんまりしてない