

- 基本戦術
 - 対ジャンプ
 - 対ガード
 - 対バックステップ
 - 対無敵技での回避
 - 中、遠距離
- テクニック
 - 祖国
 - 仕込み
 - コンボ
 - ショートジャンプ
 - ジャンプキャンセル
 - エミリオ式
 - ローバニ
- 起き攻め
 - 起き攻め-飛び(完全めくり用)
 - 起き攻め-飛び(無敵潰し・裏表幻惑)
 - 起き攻め-飛び(正面)
 - 起き攻め-飛び(特殊)
 - 起き攻め-地上(近距離・密着)
 - 起き攻め-地上(小スクが届く間合い)
 - 起き攻め-地上(飛び込み後)

基本戦術

近距離ではコマンド投げを用いて二択、三択を狙っていく。

基本は相手のジャンプ、ガード、バックステップ、無敵技での回避などにリスクを負わせていく。

対ジャンプ

ダブルリ：しゃがみ状態から引きつけて出し、技の出掛かりを当てる。真上からの攻撃に弱い事とすかし飛び込みに注意。

遠立大K：遠い間合いでの飛び込みや垂直Jに対して使う。

屈中P：真上からの攻撃に対して使う。発生が遅いので早めに出す。

上りJ攻撃：弱K以外は使い所があるので相手との位置や相手の出す技を見て振り分ける。

ヘッドバッド：相手のJ攻撃をすかして垂直Jをすることで当てる。

対ガード

コマンド投げ、垂直ジャンプやバックステップからのコンボ対策としては通常投げも有効。

対バックステップ

遅らせ打撃や持続の長い技を重ねる。基本的に一番リスクを負わせづらい。

対無敵技での回避

昇龍系にはガード、ワープ系には出現地点を予測しての重ねを用いる。

また起き攻めとしてスクリュウを狙う際には

前方向から始めて下を経由するように反回転を行い、相手のリバーサル技の発生に合わせて後ろ要素でガード、後ろ斜め上+Pと入力するスクリュウパイルドライバー

弱スクリュウの間合い外から、後ろ方向から始めて下を経由するように反回転を行い、前入力で数フレーム歩いてからの前斜め上+Pと入力するスクリュウパイルドライバーなどの入力でリスクを抑えることが可能である。

中、遠距離

体力差がそれほどない場合は各種ゲージ貯め、様子見など攻め急ぐ必要はない。

体力差がある場合はしゃがみ待ちが大変強力。

テクニック

ザンギエフは択りをかけながら攻撃することが多いので、攻撃手段が多いほど相手に読まれにくくなる。

祖国

ウルコンの略。入力方法は以下の通り。* 右向き左向きは関係なく、逆回りでも入力可能

412369632147+PPP
41236987412369+PPP
412369637+PPP
4123696247+PPP

か どちらかができればOK
状況に応じて様々な出し方がある。

ジャンプ祖国: ジャンプ中に入力開始し、着地までに1つ目の上要素の入力をしておく出し方。
J攻撃をガードさせた後に出す場合、弱攻撃は当たった直後に、中強攻撃は硬直に合わせて少し遅らせて入力をする。
ダッシュ祖国: ダッシュ中にコマンド入力。
リバサ祖国: ガード、転倒後にリバーサルで出す。
小足祖国: 1回目の下要素入力中に弱Kを出し、屈弱Kが出ている間に1つ目の上要素を入力しておく出し方。
(例えば41+弱K2369632147+PPP)
小足から最速入力で出すとキャンセルがかかって祖国がスかるが気持ち遅めに出すと小足を当ててから祖国にお連れすることもできるのでいろいろ応用すると起き攻めの択に幅が出る。
移動祖国: 大K中、屈中K、屈大K、バニシングで移動中にコマンド入力。
当てても入るものもあるが、基本的にはこれらをすかして出す
立ち祖国: 入力方法の を9の後最速で入力すれば立ち状態でそのまま祖国が出る。
ゲキムズな上、大抵小足祖国で代用できるのでネタとされている。できたら尊敬されるかも。

仕込み

打撃があたるとEXパニにつながり、空振りするとパニが出ない。

仕込む打撃: 入力方法
屈弱K: 3 2+弱K 3+PP
屈弱P: 3+弱P 2 3+PP
* 2で止めずに1まで行っても出せるので、レバー部分の323を、313で意識したほうが簡単かも。
遠立弱K: 6 2 3 6+弱K PP
遠立弱P: 6+弱P 2 3 6 PP
* 6+打撃とPPの間が短すぎると空振りでもEXパニが暴発してしまうので、PPの入力を打撃が出たのを確認した瞬間まで遅らせる。当然遅すぎても出ないので要練習。

具体的にどんなタイミングで立弱K PPを入力すればいいのかわからない人は、CPU相手かトレモで弱Kを入力したときに自分がボタンを叩く音(パン)と相手に遠立弱KがHitした時の効果音(ドゥッ)が入力のリズムとなるので聞いて覚えよう。

コンボ

ザンギで練習がいきりそうなコンボ(順に練習するといいい)

コア EXパニ: 出来ると出来ないでは世界は違います。仕込みで使えるようになるう。
コパ始動のEXパニ: ボディや膝Hitからの安定フルコン。
コア3以上からのヒット確認EXパニ: 間合いを見ながらなるべく沢山コアを入れるとダメージUP。
コア2からのヒット確認EXパニ:
遠立中P 遠立弱K EXパニ(カウンターヒット): 遠立中Pは使用頻度が高いので牽制の世界が変わります。
コパ×1~2 遠立中P 遠立弱K EXパニ: ダメージも難易度も高い。
ボディHit確認 屈中P コアx2 EXパニ: 最大コンボ。屈中P コアは0フレビタ押しなのでつじ式を使って精度を上げるといいかも

ショートジャンプ

[ショートジャンプ](#) 参照。

ジャンプキャンセル

コマンド技をジャンプ入力から6フレ以内に入力(例えばダブルリなら2+PPP)することで一瞬だけ投げ無敵がつく。
主に百鬼投げやアバネロ投げなど被起き攻めで投げを重ねてきたときにリバサで使う。

エミリオ式

屈小P 屈小K+屈大Kと入力すると、
 小Pがヒットorガード時はキャンセルで小Kが出て
 小Pがスカった場合はキャンセルが発生せず同時押しで優先される屈大Kが出る
 のでバクステを狩る事が出来るという技

ローバニ

遠立小K EXバニを空キャンのタイミングで仕込む起き攻めやコパンガードさせた後の択の1つ。

例(対サガット)

中央でスクリュウ決めした後、バニで接近するとちょうど遠立小Kの間合いになる。
 ここで遠立小K EXバニ仕込みを重ねると

ブパカ 遠立小K空キャンEXバニが出てお互いすかる
 バクステ 遠立小K空キャンEXバニが出てヒット
 ジャンプ 普通に遠立小K EXバニがヒット
 ウルコン 遠立小K空振りEXバニは出ずガードが可能
 ガード 遠立小K EXバニがガードされて反確

つまりガード以外のすべての選択肢を狩れる。
 リーバーサルに無敵技を持つ相手に有効。

下記表はスクリュウの後、最速で弱バニ ローバニを出した時の効果を記載したので参考にどうぞ。(未完成)

キャラ	リバサ技	効果
リュウ	弱昇竜 中強EX昇竜	一方的に負ける お互いすかって投げ確定
ケン	弱昇竜 中昇竜 強EX昇竜	EXバニヒット 一方的に負ける お互いすかる
サガット	弱中強EXアパカ ウルコン	お互いすかって投げ確定 遠立小K空振りEXバニは出ずガードが可能
春麗	スピバ 弱中強ハザン EXハザン	EXバニ1段ヒット 遠小K EXバニヒット お互いすかる
ブランカ	弱中強ロリ 弱中強EXバチカ 弱中強EX電気 弱中強バクステロリ EXバクステロリ	ロリヒット お互いすかる 遠小K EXバニヒット EXバニヒット お互いすかってロリ軌道修正でザンギにヒット
ダルシム	テレポ	EXバニ後投げ確定
ザンギエフ	ダブルリ クイック EXバニ 弱中強スクリュウ EXスクリュウ・スパコン・祖国	遠小K EXバニヒット 一方的に負ける 相殺で五分 遠小K EXバニヒット 一方的に負ける
ホンダ	弱中強EX頭突き 弱百貫 中百貫 強EX百貫落とし	EXバニヒット 一方的に負ける EXバニヒット お互いすかる

ガイル	弱中強 E X サマー	お互いすかって投げ確定
バイソン	ターンパンチ E X ダット系 弱中強ヘッド E X ヘッド	一方的に負ける E X バニヒット 遠小 K E X バニヒット 一方的に負ける
バルログ	弱中強 E X テラー ショートバックスラッシュ ロングバックスラッシュ 弱中強ローリング E X ローリング 弱中強 E X バルセロナ	遠小 K E X バニヒット 投げをくろう 投げ確定 遠小 K E X バニヒット 一方的に負ける E X バニヒット
ベガ	弱中強サイコ E X サイコクラッシャー 弱中強ニー E X W ニー 弱中強ヘッド E X ヘッド 弱中強デビルリバー E X デビルリバー	遠小 K E X バニヒット 相殺しあってお互いノーダメージ 遠小 K E X バニヒット E X バニヒット 遠小 K E X バニヒット お互いにすかって投げ確定 遠小 K E X バニヒット E X バニすかって、P 軌道修正したら E X バニ確定
ルーファス	弱蛇突 中強 E X 蛇突 E X 救世主	一方的に負ける お互いすかる E X バニが一方的に負ける
ヴァイパー	E X セイスモ E X バーニング 強サンダー 弱中強バーニング	E X バニヒット E X バニヒット E X バニヒット E X バニが一方的に負ける
アベル	E X C O D 弱中強マルセイユ E X マルセイユ	遠小 K E X バニヒット 遠小 K E X バニヒット お互いすかる
エルフォルテ	E X アバネ口 E X ワカモ	遠小 K E X バニヒット お互いすかる
豪鬼	弱昇竜 中強 E X 昇竜 阿修羅	一方的に負ける お互いすかって投げ確定 リスクを負わせられない

起き攻め

打撃と投げで択り殺せるかどうかザンギでは非常に重要な部分を占める。
その点起き攻めは相手の選択肢を絞りながら有利にしかけられるので別途項目を設けてみた
自分のコンボ精度と人読みを考慮しながら択っていこう。

起き攻め-飛び(完全めくり用)

詐欺れるタイミングでのボディが基本。

ボディ
すかし投げ
すかしコア：フレーム的には詐欺よりも少々早く飛び込む

すかしガード
膝

起き攻め-飛び(無敵潰し・裏表幻惑)

後頭部あたりに当たるような早目に重ねる膝とボディは無敵技をつぶせる。

膝：高めで当てるガード時確反、低めは無敵技で返される
ボディ：引き付けられると相打ち多い

起き攻め-飛び(正面)

詐欺飛びの精度次第では十分アリだが、安定できない人は必要ない。
EXパニHit後ショートジャンプで正面に落ちるのでめくりと見せかけてつかうとガード方向を択れる。

起き攻め-飛び(特殊)

相手を端に追い込んだ時の垂直Jや、相手のリバサを垂直Jで対応したい時。

垂直Jからのヘッド
垂直Jからのすかし投げ
垂直Jからのすかしコア
起き上がる寸前での垂直J：何もしないでEXスピバ等を釣る
密着からの前J：テレポ、ワープ読み

起き攻め-地上(近距離・密着)

以下の選択肢から人読み・相手キャラとの相性とリスクリターンを考慮して選択。

生投げ
遅らせ投げ：スクコマンドのガード方向で止めた後、相手リバサの発生フレーム後に吸う

詐欺とびやエミリオ式のように自動でスクリュウが発生するタイミングを相手キャラに応じて覚える

ガード
コア持続重ね：救世主ガード可
(EX)パニ：バックダッシュ狩り、EXは昇竜とかち合い可
ラリ重ね：百貫やタワーを狩れる、クイックならノーマルバチカモ
バックダッシュ

起き攻め-地上(小スクが届く間合い)

端に追い込んだ時や、対ゴウキの基本起き攻め(バックJで阿修羅に届く位置にいる必要がある)。

小スク：まんま
遅らせ投げ： と一緒に
ガード： と一緒に
通常技重ね
バックJ：阿修羅、リバサ対策

起き攻め-地上(飛び込み後)

基本は起き攻めの近距離、密着と一緒に。
ただし、飛び込みで何を選択したかで有利Fが違うのでそこは考慮する。
ボディからコアは連続ガード。膝は高めだと確反w。