

このゲームでまず重要となるのは対空、前転処理。  
後者については[対策](#)を参考にしてもらいたい。

コンボを知っていても使えなければ意味がないので、先ず動画を見ることが上達への近道。  
しかし参考になる動画がどうかわからないので多少の情報交換は必要なので参考にしたいキャラがいるなら[動画](#)下記にコメントを設けているのでそちらを利用してもらいたい。  
そして自分のキャラを知ること。対空技、通常技など。

### ・対空

主に無敵昇龍(スパコンを含む)、通常対空技、空対空、空投げ、前転キャンセル、潜りなどがある。  
処々によって使い分けるのだがそれぞれのメリットが  
無敵昇龍：発生の早さと無敵で急な飛びや引き付けてでも落とせる。  
通常対空技：お手軽で空中ガードが不可能。ジャストディフェンスをとられても振り出しに戻せることが多い。  
空対空：着地攻めに移行できたり、ジャストディフェンスを崩す手段になる。  
空投げ：ダメージが高く、ジャストディフェンスを崩す手段になる。  
前転キャンセル：対空位置が変わり、相手が予期していない場合がある。また無敵が弱い昇龍系の無敵手助けにもなる。  
潜り：ジャストディフェンスを崩す手段になる。

昇龍拳は波動拳を撃った後や牽制を振っている間、すでに入力しとくぐらいの気持ちでよく、入力が間に合う時に。  
通常対空技は技にはそれぞれ判定の強い方向があり、上に強いのか、斜めに強いのか各自分の使うキャラの対空技を頭に入れておく  
とよい。相手が飛んできた方向によってつかいわけ。  
空対空としては主に向かっていくジャンプ、垂直ジャンプ、垂直小ジャンプ、バックジャンプで潰していく。  
空中投げは相手が技を出す前に潰す時に。

通常対空技は特に立ち技では反応が遅れると相手の早出しジャンプ攻撃にカウンターヒットを受けたり、技を出す前にガードして  
しまうことがある。

ただし、ユンの雷撃蹴やロレントのジャンプ中Pなど下方向に判定の強い技は通常技対空では落とせないときがあるのでその場合  
は上りジャンプ攻撃で対処するといいい。

めくり方向の落としにくいところに飛ばれたら前転で逃げて振り出しに戻すことも重要。

### ・立ち回り

中距離で飛び道具やリーチの長い技や判定の強い技などのけん制技を振り、相手の様子を見る。  
それらの牽制で飛ばして対空、前転させて処理といった感じでダメージを奪っていくとこちらの飛びや前転も通ってくる。  
ダウンを奪って起き攻めに。  
飛びが通らない 飛ばされている、飛びの距離が落とされやすくわかりやすい飛びをしている。  
前転が通らない 相手が前転がくるのを頭に入れて待っている。  
これを頭に入れて通ってくるようになったらコンボを決める。  
距離を詰める方法として歩く、飛び、前転、ステップ、ランなどがあるが、見合い対戦になった時は全ての行動を止められやすいた  
め、先ず歩いて近づくことが必要。  
歩きは他にも多方面で活躍する。  
弱攻撃をガードさせた後、歩いて投げを匂わせて打撃などステップなど比較的止められやすい行動よりリスクは少なく強い。

### 地上戦での読み合い

地上戦においての牽制行動は大まかにわけて3つある  
すなわち

- ・置き
- ・刺し込み
- ・刺し返し

である。

「置き」とは相手が動くのを予想し牽制技をあらかじめ置いておく、又は、相手の技の出かかりに喰らい判定が前に来た所に当てる  
事の通称である

「刺し込み」とは相手に向かって何らかの方法で接近し通常技をあてるものであり

「刺し返し」とは相手の攻撃「牽制」が空ぶった際にこちらの牽制技を当てるといったものである

「置き」は待ちながら相手の接近手段を封じる事が出来るが、欠点として攻撃が空ぶってしまうため「刺し返し」に弱い  
「刺し返し」は相手が動くのを待ちながら、相手の「待ち」に一方的にダメージを与えられるが、相手の空振りを意識しているため「刺し込み」に弱く、また相手の技やこちらの技によって難易度が上がってしまう  
「刺し込み」は此方の攻撃を一方的にガード・HITさせ有利な状況にもっていけるが、相手に接近しなければ  
ならないため、結果として「置き」に弱い

基本的にはこの3すくみで成り立っている。

## 通常技牽制の強弱関係

通常技牽制にも大きくわけて3つの種類がある

- ・ 横押し
- ・ 下段
- ・ 下段潰し

である。

相手に「差し込み」を狙う際、効果的なのが「横押し牽制」である

「横押し」に適している技は、リーチが長く、発生が早く、さらに攻撃後こちらが有利な状況である事だ  
「刺し込み」技がリーチの短い技であったなら接近する間に相手に反応され、攻撃を受けてしまう可能性もある  
横押しの代表的な技としては、[桜](#)の立ち強K、[山崎](#)の立ち強K、[キャミィ](#)の立ち強K等が挙げられる

次に相手の「刺し込み」を読んで技を「置き」牽制を潰すのに適しているのは「下段牽制」である

「下段」は「置き」に適しているため、隙が少なく、且つ相手の「刺し込み」に判定で勝てる事が条件である。  
又、あたった時に必殺技や超必に繋がったり、リターンのでかい技が好まれる  
下段の代表的な例としては、[ブランカ](#)の屈中K、[キャミィ](#)の屈中K、[ギース](#)の屈中K等があげられる

最後に相手の「下段」を読み技の判定で潰してしまう「下段潰し」がある

「下段潰し」は[サガット](#)の立ち弱Kのように下段を潰しに行っている技や  
[ブランカ](#)の屈強Pのように、足元に食らい判定の無い技で潰すことになる

このように「刺し込み」や「置き」などの読み合いが無くても、牽制の強弱関係だけで3種類の読み合いがある。「横押し」は「下段」に弱く、「下段」は「下段潰し」に弱く、「下段潰し」は「横押し」に弱い  
詳細はさっちゃんさんが書かれた「かぶる」の「格ゲー講座」に書いてあるので  
興味がある方はそちらも参考にしていきたい。

### ・ 起き攻め

- ・ 弱攻撃からコンボを狙う。

例：庵の屈弱K×n>葵花

- ・ めくりの強いキャラでは通常にめくりや表裏のわかりにくいめくりを重ねる。

例：ケンのジャンプ中K>コンボor投げ

- ・ 判定と持続に優れた技を重ねる。

例：サガットの屈強P

- ・ RCを重ねる。

例：ブランカのRC電撃

- ・ 投げを狙う。

例：リバーサルRCを読んだ時、相手のガード(ジャストディフェンス)を崩す時など。

- ・ RCコマンド投げを狙う。

例：エドモンド本田のRC大銀杏投げ

- ・ 距離を離す。

例：投げ間合い一歩外から攻撃を重ねる、相手の投げスカを誘う、相手のリバーサルにさしかえず、様子を見るなど。

- ・ デイレイをかけて攻撃or投げ。

例：リバーサルが怖い時に少しガードを入れてから行動、ジャストディフェンスのタイミングをズラすなど。

- ・ 強いリバーサルRC技を持っている相手を処理する行動。

例：春麗のRC百裂脚・・・投げる、垂直ジャンプ、距離を開ける、直接LV3スパコンなど。

- ・ Aグルのオリジナルコンボを誘う行動。

例：バックステップ、バックジャンプ、ガードなど。