

前転

カブエス2には前転から無敵技か投げの二択を迫る、「前転ぶっぱ」という安易な戦法を使用するプレイヤーが多い。対処できないうちは泣かされることも多いだろう。

相手に前転の速いのサガット、庵、テリー、キムあたり2人以上いたらまず使ってくると思ってよい。これを対処できるようにすることが初心者脱却への第一歩。慣れてしまえば対処は案外楽である。ただし、前転の動作は意外と速いため反応が遅れたと思ったら無理に対処せずガードやバックジャンプなどで逃げることも重要。

まず、投げが最も安定。しかし毎回見ってから投げるのはまず無理で、裏に回られてスカったり投げ間合い外からぶっぱされる恐れもあるので打撃で止めることも覚えておきたい。ただし、ガードクラッシュ・気絶値を回復されるデメリットがある。

前転は足元から無敵が消えていくのでしゃがみ技で潰す。そこから連続技に繋がれば相手は前転しにくくなる。前転を打撃で止めた場合、立ち食らいになるので立ち状態限定のコンボにもっていくことが可能。この場合持続の長い屈中P、Kが安定。前転を見てから潰すことができる。ただ、キャラによっては持続が短いため前転潰しに使えることがある。屈弱Kはしっかり入れれば昇龍、スパコン、オリコン発動などのぶっぱは不可能だが少し遅れるとぶっぱを喰らうなど不安定なので、持続の長い技のないキャラや見え見えの前転の時に混ぜる。

投げ

投げには大きく分けて4種類あり

- ・ P投げ
- ・ K投げ
- ・ コマンド投げ
- ・ スパコン投げ

とある。

P投げには発生が早い投げ抜けされやすいという特性があり、基本的には投げ抜けで対処することになる。K投げには発生が遅いが投げ抜けされにくいという特性があり、投げ抜けは非常に難しいが発生が遅いため、打撃に負けやすいので相手の暴れが刺さりやすい。

P投げとK投げる使い分けはこれらの特性を場面において使い分けることができる。

コマンド投げに関しては必殺技ということもあり、RCをかけて出すことが可能。

コマンド投げは投げ抜け不可だが、コマンド投げが発生前には投げてしまうことが可能。

RCをつけても少し発生が遅れるというだけで基本的には投げられも発生前により、相手に暴れにくくさせるという以外はほぼ同じ扱いになる。

スパコン投げはLV1では無敵時間がないために無敵技には負けてしまうが、LV2以上だと完全無敵となるために先読みでのジャンプで回避という行動が必要となる。

このため、スパコン投げを持っているキャラは比較的相手のジャンプを誘いやすい。

ステップ

主にステップからは投げか下段打撃の2択になるだろう。

ステップが来たらまず発生の早いP投げというのが基本。

しかし、相手がステップから下段を狙ってきた場合、少し遅れたり、逆に速すぎて打撃化け隙に下段が刺さってしまったり、タイミングが悪くてそこからコンボという可能性もある。

ガードをするかステップに合わせて打撃を重ねることも有効。

近寄せすぎないように置き技でステップをさせないようにしたり、早めに暴れておくことも混ぜておけばいいだろう。

投げの打撃化けが上方向に攻撃判定のない相手キャラによってはステップを見たら垂直Jから反撃というのも有効。

ブランカのようなステップから下段を入れてコンボへいくのが難しく、RC電撃という戦法が主な相手には投げは特に有効。しかしブランカ側としては速いジャンプを活かしてステップ後垂直Jで投げの打撃化けを誘い反撃という戦法もある。

ラン

リーチの長い牽制で崩す。(ラン中の打撃はカウンターヒットになる)キャラによってはスパコンをつけてダメージを奪うことができる。

ランラッシュについては相手のミスを待つ、無敵技で割り込む、ガーキャンで距離を離すなど。

小ジャンプ

相手キャラや自分のキャラによって対空が間に合わないキャラがいるので基本ガード、飛び防止技を置く。

昇龍やスパコンを先行入力しておき、小ジャンプが来たらボタンを押して技を出して潰す。

また、立ち回りに垂直ジャンプを入れることでも対策になるが、垂直ジャンプに対して超必飛び道具などで返される場合もあるので相手のゲージには注意。

前転が速いキャラでは前転で裏へ回って攻撃へ転ずることも有効。

JDをとり、攻撃に転ずる行動も強いが低めの攻撃をJDしてしまうと不利になってしまうことがあるので注意。

すかし飛びの場合には先ず下段ガードをしっかりとすることが必要だが着地に投げを仕込んだり発生早い打撃を合わせたりすることも大事。

暴れ、割り込み

投げに来させるのを嫌がって手っ取り早く相手を追い払う割り込みの行動。

ボタンをこすって通常攻撃での暴れ、スパコンや昇龍またはRCでの割り込み、投げ連などがある。

対策として基本的には以下のような行動をとる

- 判定の強い技をディレイで置く

弱攻撃を一発当てた後、繋がらないフレームで判定の強い技(主に強攻撃など)で相手の弱攻撃を潰す。

例：庵で屈弱K ディレイ立強P 葵花、さくらで屈弱K 屈強P 波動掌

- 遅らせて攻撃

上記と似たようなことであるが弱攻撃などを当てた後、少し歩いて屈弱Kなどすることで投げを誘い潰したり、暴れ潰し、少し動いたところに屈弱Kが刺さるといふようになる。

- ランラッシュ

ランラッシュをかけることで相手の暴れを誘うことができる。

昇龍などうまくコマンドで割り込めなくてそれを潰しランラッシュをかけることなどができるが基本的にスパコンや昇龍などの割り込みは読んでガードするのが無難。

RCでの割り込みはそのままランで近づいて投げるかキャラによってはガードやその他の行動がよい。

- 前転

上記ランラッシュで記述されたいわゆるその他の行動の一つの手段として。

昇龍や大きい攻撃で暴れてくると読めば前転が通れば大きなリターンが取れる。

前転が速いキャラなどではオススメの選択肢の一つ。

RCを使い暴れを狩るといふ方法も取れる。

代表的な前転キャンセルへの対策

全部に共通する対策はまず投げ。

基本的には発生早いP投げで投げる。

- **RC電撃**

相手が起き上がりに出してくる場合は

- 重ねるようにP投げ。

このとき相手がガードしていた場合は近距離強Pが出るので、

隙の大きい近距離強Pの場合なんらかの技でキャンセルして隙をフォローすること。

- ちょっと離れて電撃を見たら無敵技

無敵技は仕込んでおいて、電撃を見たらボタンを押して出すようにしておく。

こちらの起き上がりに重ねてくる場合には

- 重ねが遅い場合はリバーサルP投げで返す。
- 重ねが早い場合は一部のLV3スパコンで反撃可能。
- 移動距離の長い前転で回避。

ステップから出してきた場合は

- 密着距離ならP投げ。ただしステップ 垂直ジャンプで近立強Pの暴発を誘い反撃を入れるという戦法もあるのでそこは読み合い。
- こちらのけん制技をつぶすように出してきた場合、見てから電撃と相打ちにならない技を当てて反撃、電撃を出してくるポイントが読めた場合、電撃を見たら仕込みで無敵時間のある技やスパコンで直接反撃することも可能。

• RCコマンド投げ

飛び。
向こうも間合いに入るため近づいて出さないといけないので単純に投げにはかなり弱い。
起き攻めに重ねられた時はタイミングが完璧だと起き上がり投げすることもできず、吸い込まれてしまう。
タイミング、RCのミス、その他いろいろな起き攻めでの読み合い。
起き攻めに上入れっぱで飛ばす時に下段を入れられるのもそこは読み合いで。

• RCローリングクリスタルフラッシュ

ジャストディフェンスで+5F有利。
少し離れた位置で潰せる技がある。
読んでバックステップ後、無敵技で狩る。
前転が早いキャラでしかあまりオススメできないが前転で回避。
バルログがしゃがんで待っている時はRCローリングクリスタルフラッシュが撃てることを相手の頭に入れておき、
実際撃ってくることもあるが、それに動かされて対処されることが多い。
ずっとガードしても罅があかないのでおもしろいってガーキャン攻撃でダウンを奪いペースを握る。

• RC鈍落とし蹴り

距離を取る。
刺し返すか後出しでRCを出す。

• RC葵花

Kグルーブならジャストディフェンス。
垂直ジャンプ。
庵側としては垂直ジャンプを誘って逆にそれを狩りにくくすることもあるので垂直ジャンプは単に飛びまくるわけじゃなく読みきりで。
その他前転を合わせるなども同じく。

• RC春風脚

垂直ジャンプ。
距離を取っても適当に出してくる相手には対空。
前転後反撃。
Nグルーブならガードキャンセル移動。

• RCソニックブーム

硬直が非常に短いので焦って動かされすぎないようにする。

• RCスカウタージャンプ

主に起き上がりリバサとして使用。
一緒にジャンプして空で潰す。

• RC百裂張り手

出されても当たらないギリギリの距離を把握する。
この技を出すためになんらかの前置きの技に注目する。
空振りの技、ステップ、ジャンプ、ガードなど。
来ると読んだ時に垂直ジャンプからフルコンや前転で裏に回ったり、ジャストディフェンスの用意をする。
前転に関しては本田側はこれらの前置きをしといて前転を誘い、張り手を出さず投げるといった戦法もある。
前置きの技をけん制で潰しに行く。
空振り時は差し返し。

ずっとガードしても埒があかないのでめり込んだ時はおもいきってガーキャン攻撃でダメージとダウンを奪いペースを握る。ガーキャンによりガードゲージが減りガードクラッシュさせられたとしても本田は咄嗟に取るダメージに欠けるので、その後不利な展開を導く可能性は低い。

・ RC大銀杏投げ

主に相手の起き上がりに重ねて使用する。基本的にはジャンプでかわすがスカリモーションが異常に短いので垂直ジャンプでは落とされてしまう。

ただし投げ間合いが狭いので基本的に投げ連打が良い。

弱RC大銀杏投げは投げ間合いが広く、投げ連打で対処できないこともある。

ただし「相手の投げ無敵時間が切れた瞬間に弱の一回転投げをRCをつけて重ねる」、という行為を毎回安定して成功させるのはまず無理なので割り切ってリバサ昇龍などでもよい。

逆にジャンプを読んで攻撃してくることもあるのでそこは読み合い。

当て投げで攻撃してジャンプを防いだ後投げられるということもある。

さらに当て投げの当て後の大銀杏を読んでのジャンプを潰す選択も本田にはあるのでこかされるとやっかい。

・ RC百裂脚

これに関しては発生の問題などで投げてしまうことが困難。

起き上がりリバーサルとしての使用では

垂直ジャンプキックなどを重ねる。

バックステップ後反撃。

2段目がガードしないですむキャラは一段目ガード後反撃。

間合い外の距離を取る。

深めにめくる(百烈は表出しになる)

など。

・ RC爆裂拳

垂直ジャンプから反撃。

・ RC近寄りて斬る也

ガードして反撃できるキャラはガード。

読んでバックジャンプで着いていく。

・ RC水月を突く也

基本的には投げ間合いより一歩外で振られるのでしっかりガード。

・ RCサイコクラッシャー

ガードして抜けたところを反撃。強攻撃がベストだが発生が遅い強攻撃しかないキャラは中攻撃にする。

・ RCダブルニープレス

ガード。めり込んだ場合のみ反撃。

先読みジャンプで反撃という手もあるがオリコンがあるときはオススメしない。

・ RCローリングアタック

ガード後反撃。ただし、慣れないと反撃がしづらく、キャラによってはゲージがないと反撃ができない。

・ RCゴッドプレス

安易に飛ばない、中距離で飛び道具を撃たない。

ガードしてから反撃。

・ RCダークバリアー

ガード。

近距離では投げ。

ガードでは硬直差0Fになるのでジャンプですかして反撃。

やっかいな技の対策

RCとはまた違った単体技の対策を紹介。

- ・ 胴着の(空中)竜巻旋風脚

地上編

- ・ 一段目ガード後無敵技
- ・ 距離を開けて様子見
- ・ しゃがんでスカったところをしゃがんだままアッパー系で落とすか着地の時に反撃。

(着地に反撃は昇龍などに巻き込まれる可能性があるため大攻撃系でこかしてしまうのが安定)など

空中編

- ・ 早出し昇竜
- ・ 振り向き昇龍
- ・ 振り向き波動系で追撃
- ・ 読んでバックジャンプ空対空で落とす。
- ・ 空中ガードまたは2段JDで着いて行き、先に着地後反撃

など。

- ・ 春麗の鳳翼扇後の表裏の2択

よく見てガード。
前転で逃げる。
RC飛び技で逃げる。
OF空中判定技で逃げる。
無敵技で暴れる。

- ・ 春麗のスピニングバードキックガード後

投げ連

垂直J(小Jがないグローヴで)強Pを受けたら次のスピバを着地に無敵技で狩る。
投げ仕込み強P固めなら発生が早い技や無敵技で狩れるが、それを読んでのRC百烈に注意。
百烈は投げ連で返すことができる。

- ・ ザンギエフのスクリューパーパイルドライバー

起き攻めでも吸われるのでジャンプ後反撃。
波動を重ねておいて出させない。
ジャンプを重ねたりしてわざと起き攻めで吸われにいくように仕向けて無敵技など。

- ・ ザンギエフのダブルリアット

下段蹴り。

下半身に飛び道具を抜ける無敵有り。
タイガーキャノンなどの上のスパコンならあたる。
しゃがんでてもあたるキャラはガード後下段(ザンギエフが接近していると2回ガードすることになり、1回ガードして反撃しようとするにあたってしまうことがある)

- ・ 本田のスーパー百貫落とし

しっかりガード後反撃だが結構シビアであったりするので前転で放棄か起き攻めで来るとよんでバックジャンプ。

- ・ ブランカのサプライズバック

見てからリーチの長い技で反撃(上デヨなど)
読んでいたら直接スパコン、ランで間合いをつめて反撃

など。

・パイソンのダッシュ技

置き技で潰す。
仕込みも入れておくとなお便利。

・バルログの飛び技

スカイクローはガード後反撃。
バルセロナは判定の強い真上対空かバックジャンプ空対空。
一部のキャラスパコン。

・サガットのデヨ

差し返せるキャラは待つて差し返し。
先端を判定勝ちできる技を振る。
ランで潜る。
前転。
RCで狩る。
直接スパコン。
など。

・ベガのヘッドプレス

バックジャンプ空対空。
垂直ジャンプ空投げ。
前転でかわして反撃。
バックステップ、後ろへ小Jですかして反撃。
垂直ジャンプですかして反撃。
ラン、ステップ、歩きで潜って反撃。(歩きは大きくなって歩き速度の速いキャラ推奨)
RC対空

・一段目ガード後近くで反撃してくる場合

タイミングを合わせて前転後反撃。
ガード後すぐに飛んで早出し空対空。
一部のキャラでLV2以上スパコン。
RC対空。

・一段目ガード後遠くに逃げる場合

タイガーショットなどの速い波動を出す。
飛びが大きいキャラは大ジャンプ後めくり攻撃など。
一部のキャラスパコン。
など。
参考動画は[コチラ](#)

・ベガのデビルリバース

空対空、空投げ。
RC対空。
無敵対空。
打点を高くガードして無敵技。
着地時近ければ攻撃を入れる。
一部のキャラスパコン。
前転でかわして反撃。(前転の速いキャラ推奨)
など。

・さくらの桜華脚やキャミィのキャノンストライク

無敵対空。
ガード後遅めに投げ抜け安定。
少し離れたところから出して低くガードさせられた場合向こう側が有利。
ガード後RCで割り込み。
高い打点でガード後無敵技。
など。

- **キャミィのスパイラルアロー**

先端ガードの場合むやみに手を出さない。
めり込んだ場合は反撃。
昇龍などを仕込んでおいて見たらボタンで出す。

- **豪鬼の百鬼襲**

しゃがみガード。
しゃがみアッパー系で対空。
無敵技。
など。

- **ケンの龍閃脚や京のR.E.D.Kick**

ガード後反撃。
かなり先端だと反撃が無理なこともある。
前転後反撃。
ちなみに両方とも[OF空中判定技](#)

- **舞のムササビの舞**

空中ガード、垂直ジャンプJDで着いて行き、着地後反撃。
早出し昇龍。
など。

- **キムの飛翔脚**

無敵技。
垂直ジャンプですかして反撃。
空対空。
など。

- **ギースの雷光回し蹴り(遠立強K)**

ガード。
すかる距離をキープしてすかったところ差し返し。
潰せる技を振る。
垂直ジャンプですかして反撃。
など。

- **山崎の強K**

ガード。
RCで狩る。
勝てる攻撃を振る。
など。

- **藤堂の画面端の固め**

前転でかわす。
JDなどでたえて怒り待ち。
など。

ジャストディフェンス(KグループV対策)

主に起き攻めでは

- 連打キャンセルのきく技でジャスト取られても有利に
- 一撃目をディレイで攻撃してジャストのタイミングをずらしてジャストさせない。
- ジャストを仕込んでるところを投げる。

主に対空では

- ・ 空対空
- ・ 空投げ
- ・ 多段昇龍
- ・ 1ボタン対空
- ・ RC
- ・ ジャンプをくぐる
- ・ 1ボタン対空に無敵技を仕込んでおく
- ・ 着地に攻撃を重ねる

これらでジャストの位置をズラしていく。

着地に下段を重ねるのは対空にJDを仕込んだKグルが着地時に攻撃を合わせると空ジャンプに必殺技が出ないフレームが存在する([バグ・仕様](#)参照)ため、追いつくことが可能だが反応が遅れたりすると無敵技で返されかねないので多用、怒り時は控えた方がよい。

最後の1ボタン対空後、無敵技を仕込むに関しては主にPグルが相手の時でも特に有効な対空になる。

例：サガットで近立強P対空に弱アパカ入れ込みで相手が強PをJDすればすぐさま弱アパカで追撃、強Pがヒットすれば弱アパカがスカルが相手とほぼ同じ着地でほぼ問題なし。

主に立ち回りでは

- ・ ジャストを仕込んでる最中に距離をつめる。
- ・ 投げ
- ・ ジャストを取られて不利になる技は極力避ける。
- ・ 無理に相手を攻めない 相手はこちらの攻撃なしにはゲージが貯まらない。
- ・ あまりオススメはしないが毎回ジャスト後投げや暴れを仕込む相手にはジャスト後にスパコンや昇龍などの無敵技をノーキャンセルで見せておくことも有効。(飛び蹴りの打点が高かった時も同様)

逆に連続してジャストをとる相手には弱攻撃にキャンセルで昇龍を入れるとタイミングが変わる。

- ・ ジャストをとられた後ジャスト終わりに最速で弱攻撃

最後の“ジャストをとられた後ジャスト終わりに最速で弱攻撃”についての補足

以下ではサガットの屈弱K 立弱Pを例にして説明する。

いつもコンボをつなげているように屈弱K 立弱Pとつなげようとするとうつ弱Kをジャストとられてしまうと立弱Pが出ないことが多い。

何も出ていないので投げ連や相手の攻撃に巻き込まれてしまうというのはもちろんのこととなってしまいます。

(トレモでCPUをALL JUST DEFENCEに設定してやってみると実感できる。)

屈弱Kをジャストとられていつもコンボにいくタイミングより立弱Pを押すことでうまくいけば投げ連や打撃を潰すことができる。

まとめて言うと被JD後動けるようになって最速で弱Pをタイミングよく押すということ。

硬直差によりタイミングは技により異なる。

ジャスト後は被JD側が-5Fとして計算されるが例外もあるため、[用語集と知識](#)のJDの式を参考にするとよいだろう。

主に飛ぶ時には

- ・ 飛び攻撃の打点を低く当ててジャストを取られても地上で有利に動けるようにする。
- ・ ジャストを仕込んでるところをすかして下段や投げを仕掛ける。
- ・ 打撃を高めにJDをとらせた後無敵技で暴れを狩る。(多様禁物)

飛び攻撃の打点を低く当てるについては、低い打点の攻撃をジャストとってしまうと下段にガードが切り替わらず、下段を続けてジャストとらないとあたってしまうことがある。

[バグ・仕様](#)参照。

例：サガットの小J強Kをジャスト後の即レイドはジャストなら可能だがガード不可になることがある。

リーチの長い強攻撃などは狙われやすいので極力使わないように。硬直差で有利になる技は別。

近距離の小技はジャストされやすい、ジャストさせたら投げを狙うのが有効。投げで怒らすのが時間稼ぎで良い。

空中ジャストは空中プロに比べて性能が悪いが再入力を受け付ける間隔が短いので取られやすい。

また、連打投げを持っているキャラは普通の投げよりも怒り増加を抑えられる効果があるので連打投げを主に使うようにする。

相手が怒っている時は起き攻めは基本しないと割り切って。

怒り状態で端に追い込まれキツイ場合はガーキャン攻撃などで距離を離し時間かせぎを。

この場合怒り始めにガーキャンしてもガードゲージを減らしてしまっただけでガークラを狙われやすくなってしまいうので状況によって使う。

挑発をするのも立派な戦術。

相手の怒りゲージがたまりそうな状態で次のラウンドへいくのは好ましくない。

場合によるが基本は自分のキャラが役目を終えそうで相手が怒りそうな時は挑発で怒らせて終わろう。

負けている状態でもゲージがたまってきたまま次のラウンドへ持ち越しては次のラウンドはそれが原因で瞬殺されてしまうなんてこともあるので状況は悪くなる一方かもしれない。
挑発して怒らないでやられてしまったなんて相手のゲージための手助けをしているようなもんなので一回の挑発でのゲージ増加量はどれくらいか把握しておこう。

このへんを考慮し

なぜジャストを取られるのか？

なぜぶっぱを食らってしまったのか？

なぜガークラしてしまったのか？

相手が待っているならこちらはゲージをためて準備をする。

などを理解してくると戦い方も見えてくるはず。

オリジナルコンボ

- 発動のポイント

ある程度人読みが必要だが基本的には

- ・ 連携への割り込み
- ・ ステップや歩きからの投げとの二択
- ・ 対空
- ・ 起き上がりリバーサル
- ・ 飛び込みからの対空に対し発動時の無敵ですかして反撃
- ・ 相手に反撃されそうな技を出した直後

これらが主な発動のポイントだろう。

これに合わせて発動のポイントからワntenボズラして発動するという手もある。

発動すべきポイントに相手はガードしていて発動がなかったと思わせて手を出そうとした時を狙う。

この場合は人読みではあるが逃げて仕切りなおしか続けてガードするといい。

- 発動の誘い方

- ・ 小ジャンプやステップ後何もしない。
- ・ ラン後バックジャンプで逃げる。
- ・ つながりの悪い連携の前で手を止め様子を見る。
- ・ 起き攻めすると見せかけて逃げる。
- ・ 反確の技をガードした後にわざと手を出さない。
- ・ 露骨に歩いて投げや打撃をおわせてガード。

5つ目の反確の技に手を出さないについては例えばベガのダブルニープレスが深くめりこんだ時など。

反確だが目押しに失敗する時も多く、キャラによってはリーチが短く反撃できない技を出してしまったりすると相手はこの隙を埋めようと発動する。

オリジナルコンボが貯まっている時は基本的には使わずが必要なので勝負をかけるのは使ってからでよい。

反確の場合、大きな反撃がある時は狙っていくがあまり多きなダメージが狙えない場合、こういうことを頭に入れておいてもよいだろう。

- 後光りなど

オリジナルコンボに関しては相手の発動を読んで強ボタンに指をそえて準備しとくだけでできるがスパコンや昇龍となると相手の発動前に先行入力が必要となる。

例えば屈弱Kを出した時に発動されてしまえばオリコンに当たってしまうが屈弱Kを空キャンして発動後に昇龍を出すことが可能。

屈弱Kを出した時、発動を見てから根性で昇龍を入力することは不可能だが62とコマンドを入力しておき弱Kを出すと弱Kを出した時に発動されても3Pで弱Kを空キャンで昇龍を出すことが可能。