

# NSBTV!配信内グラ潰し講座用メモ

攻撃側微有利の状態からスタート。

ここでは、とりあえず防御側の無敵技、セービング、バクステ等は考えないものとする。

攻撃側の選択肢・・・早めに投げる、遅めに投げる、早めに打撃、遅めに打撃。の4種類。

※ルーファスのファルコンキック等は、相手のグラ潰しをかわして、遅めに打撃を出すことができるので、第5の選択肢と言える。強い。

防御側の選択肢・・・は最速小技暴れ。投げ暴れ。しゃがみグラップ。ガードの4種類。

※しゃがみグラップはタイミングがいろいろあるが、ここでは前回配信の遅らせグラップを基本とする。

近距離戦セオリー：

① 攻撃側が「投げ」にくる。

↓

② 防御側は投げを防ぐために、「遅らせグラ」。

↓

③ 攻撃側は遅らせグラを潰すために、「グラ潰し」。

↓

④ 防御側はグラ潰しを食らわないようにするために、「ガードに徹する」「最速暴れ」「投げ暴れ」。

↓

⑤ 攻撃側は防御側の選択肢をさらに潰すために、「ガードに徹する」「最速暴れ」なら「最速投げ」(①に戻る)。

⑤' 攻撃側は防御側の選択肢をさらに潰すために、「投げ暴れ」「最速暴れ」なら「暴れ潰し」。

※捕捉

③グラ潰しはカウンターで刺さる可能性が高いので、カウンター限定コンボが狙えると強い。

④最速暴れは、暴れがヒットした後に高火力コンボに繋げると強い。春麗なら小足→EX百烈→ウルコン等。

⑤ここまで思考が辿り着いた末に暴れるのは良いが、どんなときでも闇雲に暴れていると上達しない。

攻撃側、微有利の状態から		防御側の行動	攻撃側	防御側	防御側から見た結果
投げる	早め投げ	最速小技暴れ	○	×	投げられた ><
		遅らせグラップ	×	○	投げ抜け成功 (^^)
		投げ暴れ	×	○	投げ抜け成功 (^^)
		ガード	○	×	投げられた ><
	遅らせ投げ	最速小技暴れ	×	○	打撃をヒットさせた (^^)
		遅らせグラップ	○	△	タイミング次第で投げられたり、投げ抜けできたり
		投げ暴れ	×	○	投げ抜け成功 (^^)
		ガード	○	×	投げられた ><

「攻撃側が投げたいとき」のまとめ：

攻撃側は相手が暴れると思ったら、早め投げを行うとよい。

攻撃側は相手が遅らせグラップを入れると思ったら、遅らせ投げを行うとよい。

※ただし、投げ暴れには、絶対に投げが通らない。

「防御側が投げられたくないとき」のまとめ：

基本は遅らせグラップ。

絶対に投げが来るとと思ったら、投げ暴れすれば抜けられるが、打撃は食らう。

攻撃側、微有利の状態から		防御側の行動	攻撃側	防御側	防御側から見た結果
打撃	早め打撃(暴れ潰し)	最速小技暴れ	○	×	打撃を食らった ><
		遅らせグラップ	×	○	ガードできた (^^)
		投げ暴れ	○	×	打撃を食らった ><
		ガード	×	○	ガードできた (^^)
	遅らせ打撃(グラ潰し)	最速小技暴れ	×	○	打撃をヒットさせた (^^)
		遅らせグラップ	○	△	タイミング次第で打撃を食らったり、ガードできたり
		投げ暴れ	×	○	投げるのができた (^^)
		ガード	×	○	ガードできた (^^)

「攻撃側が打撃を当てたいとき」のまとめ：

攻撃側は相手が暴れると思ったら、暴れ潰しを行う。

攻撃側は相手が遅らせグラップを入れると思ったら、グラ潰しを行う。

※遅らせグラップ、グラ潰しはタイミング次第。

「防御側が打撃を食らいたくないとき」のまとめ：

やはり遅らせグラップが基本。

相手が暴れ潰しをするなら、遅らせグラ。

相手がグラ潰しをするなら、最速小技暴れでリターンを取るのもよい。

絶対に打撃が来るとと思ったら、ガードに徹すればよいが、投げは食らう。

※攻撃側の一步下がって投げ、一步下がって判定の強い技を出す、等はガードも兼ねているので、強い。

※清書していないので、誤字脱字、表現方法や用語が適切でない場合はご容赦&脳内変換してください。(^^)