

つじ式解説02 『なぜつじ式なのか？ なぜ連打ではダメなのか？』

by NSBTV!

※カラー印刷or閲覧推奨

……ボタンを押した箇所。

……ボタンを押し、かつ技が発生した箇所。(小足が発生した箇所)

例:春麗がアベルの、COD1段目(－3F)を密着状態でガードしたとする。

技後の硬直と、時間の経過

※	フレーム(時間)	…	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F
アベル	COD	COD	COD	COD	COD	技の隙	技の隙	技の隙	動ける	動ける	動ける	
春麗	ガード中	ガード中	ガード中	ガード中	ガード中	動ける	動ける	動ける	動ける	動ける	動ける	

春麗は5F目、動けるようになったところで3Fの技(小足)を出すと、反撃することができる。

『※』のとき、春麗が最高速度の2弱P(発生3F)連打で反撃した場合

2弱Pヒット	①弱P連打	…	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F
	押したボタン	離す	2弱P	離す	2弱P	離す	2弱P	離す	2弱P	離す	2弱P	離す
	内部判定		0	1	0	1	0	1	0	1	0	1

2弱Pガード	②弱P連打	…	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F
	押したボタン	2弱P	離す	2弱P	離す	2弱P	離す	2弱P	離す	2弱P	離す	2弱P
	内部判定		1	0	1	0	1	0	1	0	1	0

①では5Fのところで入力されているため、反撃が成立する。

②では6Fのところで入力されているため、反撃できない。

連打では「入力した」という状況と「入力しなかった」という状況が交互に生み出されるだけであり、2F連続で同じボタンを入力することはできない。

つまり、もし仮に、連射装置を使ったり、人智を超える速度で連打ができたとしても、ビタ目押しが必要なコンボの成功率はMAX50%にしかない。

さらに、連打だと技が必ず暴発するので、相手の暴れに負けやすい。

『※』のとき、春麗が2弱K(発生3F)つじ式で反撃した場合

2弱K出す	③つじ式で小足	…	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F
	押したボタン	離す	離す	離す	2弱K	2弱K+2弱P	離す	離す	離す	離す	離す	離す
	内部判定		0	0	0	1	1	0	0	0	0	0

2弱Kヒット	④つじ式で小足	…	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F
	押したボタン	離す	離す	離す	離す	2弱K	2弱K+2弱P	離す	離す	離す	離す	離す
	内部判定		0	0	0	0	1	1	0	0	0	0

2弱Kヒット	⑤つじ式で小足	…	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F
	押したボタン	離す	離す	離す	離す	離す	2弱K	2弱K+2弱P	離す	離す	離す	離す
	内部判定		0	0	0	0	0	1	1	0	0	0

2弱Kガード	⑥つじ式で小足	…	1F	2F	3F	4F	5F	6F	7F	8F	9F	10F
	押したボタン	離す	離す	離す	離す	離す	離す	2弱K	2弱K+2弱P	離す	離す	離す
	内部判定		0	0	0	0	0	0	1	1	0	0

③は技が出ていない。しかし暴発もしない。

④は技が発生する1F前にボタンを押しているが、つじ式により2弱Kの猶予が1F延びているのでヒットする。

⑤はビタのタイミングで技を出しているので、通常通りヒットする。

⑥は技を出すのが遅すぎるので、2弱Kがガードされてしまう。

つじ式を使うと、④のように1F早く技を出したとしても、目押しが成功することになるため、成功率が上がる。

また、気持ち早めに出すようにすれば暴発の可能性も少なくなる。