

イノ対策

弱いキャラの部類とされているが、慣れていないとそこらの強キャラより強く感じてしまうキャラ。ホバーから生み出される特殊な起き攻めが見え辛く、メイ側に有効な切り返しが無いのが原因。ただ、判定やダメージなどは明らかにメイが上回っているの、慎重に対策を練ればメイの絶対有利となる。イノ使いの金字塔コイチさんもそう言っていた。

イノdata

- ・ 防御係数1.06 根性値1 気絶上限値55
- ・ 通常投げ45dot 空中投げ96dot
 - 浮きが高め

立ち回り

開幕

相手がケミカル愛情横(以下横ケミ)や大木などの場合、6Pが一方的に勝てるので振るならこれがいい。他には2SやバックJHS、JPなどを振る場合があり、コレに対してはメリットのある攻撃はあまりないのでバックダッシュ回りが安定だろう。

遠距離戦

抗鬱音階(以下音階)や横ケミがあるのでイノ有利の間合い。しかし端と端ぐらいに距離が離れていると横ケミは当たらないので音階に注意をしながら拍手SかK回りをセットする(無理にする必要はない)。この距離で注意しなくてはいけないのは、とにかく音階。ガードしてしまうと、イノは着弾確認してから接近してくる。音階はイノ側が多少操作できるのでよく見てかわす。そうやって徐々に中~近距離まで間合いを詰めていく。拍手が出せているなら、上手くガードさせて一気に近づくのも有り。

中距離戦

イノの地上中距離牽制はたいした技がないので、大体ジャンプ狂言実行や横ケミ、JHSなどが主な行動となる。この距離ではメイのバツも生きてくるので、置くようにバックジャンプJHSを振る。この際、横ケミに当たらないよう常に注意。もちろんJS、J2HSなどで一気に飛び込むのも有りだが、イノの6Pは11F膝上無敵でさらに追撃でダウンを取れる優れものなので、メイ対策をするイノは狙ってくるので多用しないほうがいい。イノのJHSは性能がメイのJHSと似ており、出は遅いが出ると鬼判定なのでバツの際は気をつける。とは言えリーチも判定もメイのJHSほどではないので、こちらJHSをぶつけて行くのが良い。ジャンプ狂言実行ばかりしてくるイノは縦イルカでも一方的に落とせる。HS牽制は自重する。ケミに引っ掛けられてしまい、狂言の落下タイミング調整でスカされ、有効に機能するとは言い難い。それよりはJHSをばら撒き、業を煮やして空投げ対空に来たイノを先出しJHSに引っ掛けよう。

近距離戦

なんでも有効。この距離まで近づかれるとイノはかなり厳しい。相手が振るものといったらジャンプ狂言、2S、K、6Pなどだが、イノの地上技はメイのK、2S、HS、2HS、2Dなどで大体勝てる。

遠Sには注意が必要だが、無理に切り返さない限りメイ側が有利。
狂言は昇り縦イルカで一方的に勝てる。
縦が溜まっていない時はジャンプで避けてそのままJS、J2HS辺りで飛び込む。

起き攻め

メイの基本起き攻めはどれも有効。
下段を重ねてしまうとリバサ縦ケミに返されてしまうので、一度HS重ねを見せてみよう。
ゲージが半分あると覚醒が来るので、詐欺重ねや起き上がる直前にジャンプで対策する。

被起き攻め

ピンチです。
音階を被せないで攻めてきたらバックステップで逃げたいところ。
ただ相手もバクステ対策のホバーダッシュ縦ケミがあるので、
多用は禁物、縦ケミ青から死ぬ。

起き攻めで気をつけるポイント

- 1、ホバー>JS、JK>(着地間際に)JD
- 2、ホバー>着地2K
- 3、大木をさする手>青>投げ
- 4、ホバー低空JHS(攻撃判定なし)すかし投げ
- 5、ホバー>着地>ホバーJK

これらは正直慣れないと読めない。
運良くガードしきるか、バースト使って逃げてしまおう。
イノは通常キャラより詐欺重ねが簡単に出来るので、
こちらにゲージがあって切り返したい場合はだだこよりデッドアングル推奨。
抜けられないと延々と崩されて簡単に五割以上飛ぶキャラなので、
バーストでもデッドアングルでも使ってさっさと抜け出すのが得策。

備考

- 2D、2HSからのじゃっく拾いがどうあっても出来ないで、じゃっくは忘れる。
- 女キャラの軽さで男キャラの大きさなので微妙なコンボ修正が必要。
- 受身復帰にダッシュ空投げを狙う奴が多いので気をつける。
- 横ケミカル愛情はダッシュでくくれる。J直後に出す「最低空ケミカル」には当たる。