

HS-技活用あれこれ

5A

5B

5C

2A

2B

2C

JA

JB

JC

BE2C

3C

3C(2)立ち状態に当たるキャラ

ネロ、ワラキア、リーズ、軋間、ワルク、Vシ、シオン、青子、アルク

3C(2)立ち状態に当たらないキャラ(2)

シエル、ロア、のび、白レン、秋葉、七夜、さつき、赤葉、メカ、都古、翡翠、琥珀、レン、猫
2カウンター時は当たり判定が大きくなるので普通なら当たらないキャラに当たる場合もある。

4C

5A > 6A > 6A

立ち状態に当たるキャラ

ロア、七夜、さつき、リーズ、赤葉、ワルク、のび、メカ、軋間、琥珀、シオン、秋葉、Vシ、シエル、アルク、青子、都古、翡翠、ネロ

立ち状態に当たらないキャラ(2)

レン、白レン、猫
2カウンター時は当たり判定が大きくなるので普通なら当たらないキャラに当たる場合もある。

ことさら隙を作って見せてJ狩り

ワカラン殺しですが、目の前で5Aみて飛んでしまう相手を狩ります。

対空兼固め

では実用性の程は、ラストの6Aが補正上書き60%なので、常用コンボに組み込むのは難しいです。

- 6A(1回目)：発生8F、持続4Fと対空ではかなりいける部類。特にとっさの近距離、おでこのあたりの対空が寂しいネ口にはいい技です。FSの対空と同じ感覚で振って良いと思います。もちろん5Aが入るので早めに。
- 6A(2回目)：ネ口の技に新たな超リーチ技ができてしまいました。ダッシュ抑止、画面端拘束に使えます。もし空振りでも、硬直は長くないので、立ち回りでぶんぶん振っていても良いと思います。しゃがまれると当たらないのが弱点ですが、それでもダッシュは止まりません(姿勢の低いダッシュは未検証、シエルとか気になります。)。ちなみに相殺あり。

4C > 蛇と入れこんでおくと、ヒット時は4Cからエリアル、ガード時は蛇が出るというそこそこな連携になる。

Aカラス

Bカラス

EXカラス

A蛇

B蛇

EX蛇

シャドホ

A鹿

B鹿

EX鹿

蜂

MBAACCは？