

---

- ダッシュ

入力すると一定距離を移動するステップタイプ。移動速度は遅く、移動開始するのも8フレーム目からと、色々鋭さに欠けている。  
ただし、最初から最後まで各行動でキャンセル可能なうえ、出始め以外はガードが仕込めるとい  
う大きな強みもある。  
移動モーション中はCFネロのAカラスがギリギリ潜れる程度に姿勢が低くなる。

- バックステップ

全体26F、無敵1~16F、空中判定6~21F。  
全体動作がコンパクトで、終わり際の硬直も長くはないため使いやすい。出始めに無敵時間があり、  
途中は空中食らい判定になる。  
中央で捕まったときの仕切り直しに便利。

- ジャンプ

高さ、軌道共に普通のジャンプ。ジャンプ移行は4F。  
二段ジャンプ、ハイジャンプも普通。

- 空中ダッシュ

スピードも移動距離も普通な空中ダッシュ。ほぼ水平の軌道を描いた後、下に落ちていく。CFは  
9Fから行動可能だが、Hは少し硬直が長く10Fになっている。

- 空中バックダッシュ

水平に後退する。移動距離は長めで、結構スピードも速い。  
8Fから行動可能。バクダ中に空中避け、CFのA鳥を使うとすごく後退する。

- 投げ

ダメージは200×7で、その内半分が赤ダメとなる。  
レデュースされやすく、実戦でのダメージは800前後になることが多い。ぶっちゃけ決めたときの  
ダメージより、その後の起き攻めが本命。

- 空中投げ(コンボ時)

決めると4C先端程度まで距離が開くので、中央だと攻めの継続が狙いにくい。一応有利時間は  
あるので、端に押し込めれば2C等が重なる。自分が端を背負うように投げを決めると、壁がある  
ため相手の近くに着地する。

- 空中投げ(非コンボ時)

コンボ後に決めるものより有利時間が多い。距離にバラつきはあるが、最低でもダッシュ2Aが重  
なるレベル。

- 装甲

全キャラ中最硬。ちなみに赤いほうは全キャラ最薄。  
一説によると鉄板を仕込んでるからトロくて硬いらしいよ。

- バンカー

発生25Fのヘッドスライディング。1~6Fに相殺判定があり、相殺が成立した場合は5Fで発生する。

CFは50%消費することでガードキャンセルが可能。Hの場合ガーキャンには100%必要だが、強力な特殊バンカーが出る。

- 避け

ごく普通の性能。Fには無い。

地上は全体25Fで2~23Fまで無敵。

空中は1~15F無敵の硬直6F。硬直後は空中バックダッシュ以外の行動でキャンセルできる。キャンセル無しで着地した場合、着地硬直が12F付く。

## 各スタイルの特徴

- クレセント

待ち重視の立ち回りとセットプレイが強いスタイル。

J2Cとコマ投げを使った崩しが強力で、上手くいけば一気に体力を持っていける。特に画面端でのセットプレイはループ性があり、ワンチャンスの期待値が高いことが魅力。

理論通りに試合を運ぶにはコンボ精度やレバーテクニックだけではなく、攻めを捌きつつ隙は見逃さずに差し込む立ち回りが必要になる。

差し込んだ場所からの正確なコンボ選択、拒否択に対応した起き攻めと覚えることは多い。

空鳥を落としやすいキャラ、飛び道具やオプションで攻めを強要させるようなキャラ、あるいは機動力の高いキャラ。これらのキャラを追う場面になったとき、辛い場合が多いことがマイナス。

そういう相手以外では、強制開放での体力回復、待ち能力の高さから来る安定感があり、やればやるほど強くなってくれるやりがいのあるスタイルであると言える。

- ハーフ

秋葉が持つ格ゲーキャラとしての側面を全面に押し出しちゃったパワフルなスタイル。

下に強いJCを主軸にしたN択は見切りづらく、崩せればワンコンボで約3~4kダメージ+ゲージ100%程度を回収し、再度N択を仕掛けられる。

この点は、ハーフ特有の自動解放との相性が良い。

しかし牽制技や空中戦で頼れる技に乏しいため、立ち回りでは相手の強いところを捌いていく知識とセンスが必要になる。

言ってみれば火力装甲で帳尻を合わせるワンチャンス特化型。

荒らし要素が高い反面、立ち回りを安定させるにはプレイヤー性能が必要になる。

- フル

ハーフとは逆に、キャラ設定が性能に反映されたようなスタイル。

このスタイルの特徴は設置技。インファイターを相手にするときは、かなりの効果を発揮する。逆に速い飛び道具を持つ相手とは相性が悪く、何か出したのを見てから差し込まれるのが難点。

リーチこそ短めだが通常技は使いやすいものが多く、殴り合いもそれなりにできる。クレセントだと技相性が悪いキャラに対して、Fなら戦いやすい場合もある。できるなら使い分けを考えるの

もよい。

CHと比べると火力や崩し能力は劣るが、固め・暴れ潰しが強く、J2Cから設置起き攻めできることが実践値を上げている。

ワンチャンスから確実にプレッシャーをかけるためにも、立ち回り・切り返し・暴れ潰しでのヒット確認と的確なエリアル選択が重要となる。

---