

バーサーカー / Berserker



特徴 - Feature

脳筋。

高めの火力と体力、アーマー、コマンド投げ、死んでも復活と殴り合ってれば強い。

反面機動力がなく、飛び道具も無く、相手の交代などを潰し難い。

全キャラ中サイズ最大。ビビる。

- [バーサーカー / Berserker](#)
 - [特徴 - Feature](#)
 - [性能](#)
 - [ステータス - Status](#)
 - [通常技 - Normal Art](#)
 - [特殊技 - Unique Act](#)
 - [必殺技 - Special Act](#)
 - [スキル - Skills](#)
 - [宝具 - Last Resort](#)
 - [立ち回り](#)
 - [コンボ](#)
 - [通常](#)
 - [飛び込み](#)
 - [スタン](#)
 - [強制キャンセル使用 \(マスターイリヤ限定\)](#)

性能

ステータス - Status

体力	魔力
15000	+0

通常技 - Normal Art

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
A	300	-	弱攻撃。補正がかかる

B	600	-	振り下ろす縦攻撃。 発生・硬直の割りに極めて攻撃範囲が広い
C	500	-	横攻撃。
2A	300	-	足元にパンチする弱攻撃。下段ではない。連打キャンセル可能 多めに補正が掛かる
2B	600	-	柄で足元を殴る縦攻撃。残念ながら下段ではない。 リーチが短く少々使いにくい
2C	700	-	低めの横薙ぎ。残念ながら下段ではない。 ヒット時ダウン
JA	200	-	やや斜め下へジャンプパンチ。弱攻撃
JB	500	中段	ジャンプ縦振り。 凄く下に強そうに見えるが見た目ほどではない
JC	500	中段	ジャンプ横振り。 攻撃位置が高く地上の相手に当てにくい
ダッシュA	300	-	Aボタンを使うが縦攻撃属性。スキが小さい
ダッシュB	700	-	踏み込みつつショルダータックルする縦攻撃。 一撃だけならスーパーアーマーで耐える スキが大きくガードされると反撃確定 ヒット時吹き飛ばし
ダッシュC	700	-	踏み込んで大振りの裏拳。横攻撃 スキが大きくガードされると反撃確定 ヒット時左方向へ吹き飛ばし
投げ	1600	投げ	スタン時に投げてもスタン投げに変化しない
空中投げ	1600 (800)	空中投げ	キャンセルから出すとダメージ低下 技後に地面バウンドするので236Bと8BCで選択を迫れる
2BC	1200	ダウン攻撃	少々スキが大きいダメージが高め
8BC	1000	ダウン攻撃	相手をおる程度サーチするジャンプ踏み付け
交代攻撃	2315	-	1ゲージ消費

特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
6A	600	中段	前蹴りする弱攻撃。 通常ヒット時ガード可能のけぞり/CH時通常のけぞり
3A	500	立ちガード弾 き	踏み込みつつアッパーする弱攻撃 立ちガードを弾けば直後の236Aが確定する ヒット時打ち上げ/空中ヒット時再打ち上げ
4A	700	-	しゃがまれると当たらない横薙ぎ のけぞりが長く様々な技に繋がる。 CH時スタン/スタン時再スタン

3B	1000	-	下から上に薙ぐ縦攻撃 遅く短いので当てづらいが追撃可能。 ヒット時打ち上げ/スタン時打ち上げ&60%ほどのスタン
4B	600	中段	振りかぶって叩きつける縦攻撃 一撃だけならスーパーアーマーで耐える 236Bの弱攻撃みたいな？CHのみ追い打ち可に変更(1.12より) ガードさせたときの硬直が非常に長い
3C	600	下段	腕を後ろに回して横に薙ぐ。貴重な下段横攻撃 ヒット時ダウン/CH時受身不能のダウン
4C	1300	-	若干溜めて薙ぐ横攻撃 振りかぶり中はずっとアーマー状態（ハイパーアーマー） しゃがまれると空振りする ヒット時吹き飛ばし/スタン時ガード不能&吹き飛ばし
6C	700	-	武器を持ち替えて横薙ぎ。横攻撃 ヒット時ののけぞりが長い

必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	214A	計816	-	地面に拳を叩きつける。軸移動回避不可 下段の地震(ヒットするとよろける)+岩2ヒットの複合技。 距離が近ければ3Hitする。遠いと地震のみが当たりダメージが低い
	236A	700	-	横に殴る。弱攻撃 発生を活かして、コンボの締めや3Aからセットで用いる ヒットorスタン時吹き飛ばし/CH時スタン
	溜め可 236B	1200 (2250)	- (ガード不能)	思い切り振りかぶって振り下ろす縦攻撃。 最大まで溜めるとガード不能技に変化する。 一撃だけならスーパーアーマーで耐える ヒット時地面でバウンド（最大溜め版はバウンドが大きい）
	214B	計1500	空中投げ	対空コマンド投げ。吹き飛び中の相手にも当たる。 攻撃後は相手を後ろに放り投げる
	214C	2310	投げ	コマンド投げ。踏み込んで掴む 通常投げよりは範囲広め。開放で範囲が広がるとかはない

スキル - Skills

名称	コマンド	ダメージ	特徴
戦闘続行	-	-	「削りダメージで倒れない」

狂化	能力開放時 オート	-	ガードができなくなる代わりに、ほとんどのけぞらないモードになる。 なお心眼（偽）でガードはできる。
心眼 （偽）	能力開放中 攻撃に合わせて ガード	-	タイミングが難しい特殊ガード。 ノックバック無視、削り無効化、ガード不能技でもガード可能、相手のキャンセルを不可にするなど、 様々な特殊硬化を持つ。空中でも使用可。

宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
突撃	2ゲージ 236236B	200	-	体当たりする縦攻撃。発生遅め 1hitのみ。ダウン等もないが追加入力可能
追加入力	AABBCCC214B	計 3550	両ガード弾き	マスター相手だとガードの上からでもなかなか。最終段は相手のガードを弾くが、硬直が長いので追撃は間に合わない 最終段で壁ヒットするため、画面端コンボに組み込みたい
十二の試練	1ゲージ以上死亡時	-	-	「魔力を消費し復活します。 復活時の回復量はその時点での魔力本数に依存します。 また計11本分まで発動が可能です」 1ゲージ以上死亡時に即復活 回復体力量は残ゲージ数 × n 残りゲージ0本になるように消費（2.5ゲージの場合0.5ゲージになる） 体力の白部分は引き継ぐ
射殺す百頭	2ゲージ 能力開放中 236236C	計 8040	-	持続部分が当たると演出に入らず弱い 地味に削りダメージが凄い

立ち回り

相手に近づくときは軸移動とダッシュ多め。
空中から攻めるより、ダッシュ攻撃やダッシュ必殺技を常に出せる分ワンパになりにくい。

ダッシュBがスーパーアーマーなので相手の牽制によっては一気に近づける。
スーパーアーマー技は2ヒット以上で潰されるので、弱攻撃連打に弱い傾向。
ガードされると確定反撃、頼りたくなるが多様は禁物。

4Bがスーパーアーマーで中段、CH時はダウン攻撃確定でおいしい。
発生が遅いので相手が同時に避けた場合ヒットする（見てから余裕で避けられるということでもある）

4Cが軸移動で避けられないのにハイパーアーマーで潰されない為なんか強い。
しゃがみでスカルなので低姿勢技に弱い。様子見ガードに滅法弱い。

狂化中はハイパーアーマーなのでガン攻めできる。
相手が離れないなら214Cのコマンド投げを積極的に狙うのがとても強力。

空中ダッシュなどで逃げ回るならリーチのある打撃多めに。
 結果的に、ガン逃げされやすいので少し体力回復したい時に使うと有効かも。
 ガードもできないので残り体力が僅かなら開放すべきが微妙。
 攻撃交代などの特殊演出技には割とどうしようもないので注意。

見てから反撃できる遅い技、ガードから反撃確定できる際の大きい技が多い。
 様子見る相手にはコマンド投げや3A > 236Aのガード不能連携を試すと良いかも。

キャラの特性上、ステージは狭い方が有利。

コンボ

通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	A > B > 236A	1175	威力は低いが大安定。 後ろに壁があると非常に美味しい	
	2A > A > 4A > 6C > 236B	2061	しゃがまれると4Aがスカってしまうが、威力が高めの基本コンボ。 距離が遠いときは2Aか6Cを省く	
	B > 3B > 214B >	2625	相手の大きなスキに決める大ダメージコンボ。 214Bからは受身狩りかダウン攻撃の選択を	
	2A > A > 4A > 6C > 236236B > 追加入力	3779	ゲージ使用。A始動なので補正が重い。 トドメ用でもなければ乱用すべきではない。	
	3A(立ちガード) > 236A	700	上段ガー不連携。236Aが壁ヒットする距離で狙いたい。	
	6A > 236A	1160	中段始動コンボ。236Aが壁ヒットする距離で狙いたい。	
浮き	~(2A >)A > 3A > 3B > 214B		壁ヒット後の追撃等汎用。低い位置の相手を拾うときは2Aから繋げる。	
浮き	空中投げ > 軸移動キャンセル交代攻撃	4000程度	低めに空中投げを決めたときに狙える。	

飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JB > A > B > 236A			rep

スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
----	------	------	----	-----

	(スタン...6A > 3B > 236B > A > 3A) > 3B > 214B	4139	スタン限定の中段崩し。 立ちガード弾きの3A、下段の3Cと対 に使う	
--	---	------	--	--

強制キャンセル使用 (マスターイリヤ限定)

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	~ 236A or 236B(強制キャンセル) > A > 3A > 3B > 214B		3Aや6Bの崩し始動や基本コンボのダメージ増強にと便利。	

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿