

衛宮士郎 / Sirou



特徴 - Feature

しゅじんこう
木刀と双剣の二つを使い分けることができる。
スキルによりサーヴァント同様、待機時は体力が回復していく。
マスターの中では少々魔力不足。

- [衛宮士郎 / Sirou](#)
 - [特徴 - Feature](#)
 - [性能](#)
 - [ステータス - Status](#)
 - [通常技 - Normal Art \(木刀装備時\)](#)
 - [通常技 - Normal Art \(双剣装備時\)](#)
 - [特殊技 - Unique Act](#)
 - [必殺技 - Special Act](#)
 - [スキル - Skills](#)
 - [宝具 - Last Resort](#)
 - [アシスト - Asyst](#)
 - [立ち回り](#)
 - [コンボ](#)
 - [木刀装備時 通常](#)
 - [木刀装備時 飛び込み](#)
 - [木刀装備時 スタン](#)
 - [備考](#)
 - [バグ?](#)

性能

ステータス - Status

体力	魔力
9600	2

通常技 - Normal Art (木刀装備時)

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
------	------	----	----

A	100	-	短く速い弱攻撃のパンチ。連打キャンセル可能 初段に使用すると補正がかかる
B	300	-	木刀を振り下ろす標準的な縦攻撃。
C	300	-	木刀で薙ぐ標準的な横攻撃。 発生速めで少しスキが大きい ヒット時ののけぞりが長い
2A	100	-	Aとほぼ同じ弱攻撃のパンチ。連打キャンセル可能 初段に使用すると補正がかかる
2B	300	-	Bより少し短い縦攻撃。
2C	300	下段	標準的な足払いの横攻撃。 ヒット時ダウン/CH時受身不能でダウン
JA	100	-	斜め下へ蹴り。見た目より短い。弱攻撃 ヒット時ガード可のけぞり/CH時通常のけぞり
JB	300	中段	空中縦斬り。判定はほぼ真横まで
JC	300	中段	空中横斬り。リーチが短く持続も短い
ダッシュA	100	-	素早い前蹴り。弱攻撃 CH時のけぞり増加して目押しコンボ可能 初段に使用すると補正がかかる
ダッシュB	500	-	踏み込みから振り下ろす縦攻撃 ガードされたときの硬直が短く反撃を受ける ヒット時はのけぞりが長くA等が届けば繋がる CH時地面でバウンド
ダッシュC	600	-	踏み込みから払う横攻撃 ガードされたときの硬直が短く反撃を受ける ヒット時ダウン/CH時スタン誘発/スタン時吹き飛ばし
地上投げ	1000	投げ	正面に大きく吹き飛ばす
スタン投げ	1900	投げ	正面に大きく吹き飛ばす 最後の一撃が広範囲でマスターを巻き込みやすい
空中投げ	1400 (400)	投げ	キャンセル等からコンボに繋ぐとダメージ低下
2BC	300	ダウン 攻撃	発生が少し遅く、はずしたときのスキが大きめ
8BC	1000	ダウン 攻撃	近～中距離までのサーチは優秀だが、 はずしたときのスキが極めて大きい
交代攻撃	1760	-	1ゲージ消費

通常技 - Normal Art (双剣装備時)

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
A	100	-	木刀と同じ
B	300	-	短剣を振り下ろす標準的な縦攻撃。見た目より長い

C	300	-	短剣で払う標準的な横攻撃。 発生・スキは優秀だがリーチが短い ヒット時ののけぞりが長い
2A	100	-	木刀と同じ
2B	300	-	短刀で払う。見えないが縦攻撃 リーチが短め
2C	300	下段	木刀時より少し短い足払い。横攻撃 ヒット時ダウン/CH時受身不能のダウン
JA	100	-	木刀と同じ
JB	300	中段	斜め下へ突く縦攻撃。持続が優秀
JC	300	中段	木刀と同じ
ダッシュA	100	-	木刀と同じ
ダッシュB	500	-	踏み込みから正面を突く縦攻撃 ガードされたときの硬直が短く反撃を受ける CH時ののけぞりが長く目押しコンボ可能
ダッシュC	600	-	踏み込みから払う横攻撃 ガードされたときの硬直が短く反撃を受ける CH時受身不能のダウン
地上投げ	1200	投げ	正面に大きく吹き飛ばす 木刀より僅かにダメージが高い
スタン投げ	1900	投げ	木刀とほぼ同じ
空中投げ	1400 (400)	投げ	木刀と同じ
2BC	300	ダウン 攻撃	木刀より少しスキが小さい
8BC	1000	ダウン 攻撃	近～中距離までのサーチは優秀だが、 はずしたときのスキが極めて大きい
交代攻撃	1760	-	1ゲージ消費

特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
1A	200	下段	非常に発生が速くリーチもある優秀なローキック。弱攻撃 のけぞりが長めで4Bにも繋げられる
3A	200	中段	上から振り下ろす蹴り。中段の弱攻撃 一定時間後にガードできるのけぞりでコンボしづらい CH時は地面でバウンド
木刀装備 時 6B	500	-	踏み込みから振り上げる。縦攻撃 リーチがあって前進もするのでコンボの要

木刀装備時 4B	700 (1400)	両ガード弾 き	長めのタメから突き。縦攻撃 ガードされるとガードを弾くがキャンセル不可能 ヒット時スタン/スタン時ガード不可&くずれダウン スタン中に技をだしスタン終了後にヒットすると吹き飛ばし
木刀装備時 1or7+C	400	-	軸移動から払い斬り。横攻撃r()ヒット時ダウン/CH時スタン/スタン中吹き飛ばし 軸移動で弱・縦を回避したときは通常ヒットでスタン
双剣装備時 6B	500	-	逆手で突き。縦攻撃 コンボの要だが少々踏み込みが弱い 空中CH時吹き飛ばし
双剣装備時 4B	400	-	踏み込み逆手振り下ろし 発生時の順手に上段・中段技へのGP判定あり ヒット時ダウン/空中ヒット時地面でバウンド
双剣装備時 1C	600	下段	踏み込み逆手下段払い 発生時の順手に下段技へのGP判定あり CH時とGP成功時は受身不能のダウン

必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
投影	214A	-	-	「装備を木刀 双剣に切り替える」
	溜め可 236A	400	-	弱攻撃の弓一射。溜めると射出角度と速度が変わる 近距離では溜めて角度を変えてもしゃがまれると当たらない スキが小さく使いやすいが、縦・横飛び道具の相殺に注意
	木刀装備時 236B・B	200+400 (計580)	-	振り上げから追加入力で振り下ろし。縦攻撃 木刀時のコンボの要。遠いと2段目が空振りすることも 1段目ヒット時打ち上げ/1段目CH時受身不能の打ち上げ 2段目ヒット時地面に叩き付け。最速2BCが確定
	木刀装備時 214B	550	中段	体を捻ってから踏み込み振り下ろし。縦攻撃 ガード時の硬直が長く不利はない CH時バウンドダウン/スタン時ガード不能&地面でバウンド
	木刀装備時 214C	700	-	踏み込み横一文字。横攻撃 しゃがまれると空振りする ヒット時吹き飛ばし
	双剣装備時 236B	600	-	踏み込み交差振り下ろし。縦攻撃 発生・リーチが優秀で双剣時のコンボの要 ヒット時ダウン/CH時のけぞりが長く目押しコンボ可能 空中ヒット時吹き飛ばし
	双剣装備時 214B	500	-	逆手に持つ双剣を投擲。縦攻撃 素早い飛び道具だがしゃがまれると空振りすることも 壁等の障害物に当たると刺さって止まる

双剣装備時 214C	400*2 (計760)	両双剣投擲。横攻撃 戻ってくるところや爆発にも攻撃判定あり 障害物に接触すると止まる 236Bに比べ消滅するまでが早い
---------------	-----------------	--

スキル - Skills

名称	コマンド	特徴
主人公補正	-	「待機時に回復可能な分の体力を徐々に回復」

宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
Ninerives blade works	2ゲージ 木刀装備時 236236B	3400	-	英雄ヘラクレスの大技 1段目が当たると大抵最終段まで連続ヒット ヒット時吹き飛ばし
鶴翼三連	2ゲージ 双剣装備時 236236B	3150 (1662)	ガード不能	大空洞での技 正面にガード不能の短刀を投擲、ヒット時演出へ 軸移動での回避不可、空中の相手には当たらない チェーンHitの場合は演出が変化しダメージ減少 使用後は必ず装備が木刀になる

アシスト - Asyst

コマンド	特徴
6AB	236Aの最大溜めを行う。 発生が遅いのを逆に利用したい
2AB	攻撃された際飛び込んでサーヴァントをかばう。 攻撃を一回防ぐのでアーマー状態な感じ かばうのは入力して少し後、汗を拭いてるぐらいの時間（移動すると止めるので分かりにくい） ダメージは当然士郎に入るため体力管理に注意

立ち回り

体力回復を上手く使う。
サーヴァントの能力開放中は士郎とサーヴァント両方が回復なものも把握しておこう。

マスターの中で宝具が優秀なのでゲージ溜まったら狙っていく。
竹刀時はガードされても4B>236236Bが確定ヒットしていたが、ver1.12から4Bはキャンセル不可能になった。コンボ用の宝具に。

双剣時はガード不能。狙えそうな時にぶっ放す。

相手スタン時は4Bがガード不能。下段の1A、中段の3Aで崩しても大リターンを狙える。

コンボ

木刀装備時 通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	A > C > 4B	815	ダメージは低めだがスタン。崩しを狙おう。	
	B > 6B > 236B・B > 2BC	1604	基本安定コンボ	
	B > 6B > 236B・B > 236236B	4231	ゲージがちょっと勿体無いがマスターにしては威力が高い。	

木刀装備時 飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JB > JC > B > 6B ~			
	JB > B > 6B ~			

木刀装備時 スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン中...3A > 4B) > 8BC		スタン用、中段崩し狙い。	
	(スタン中...1A > 6B > 236A(ちょっと溜め) > C) > 4B	1861	スタン用、下段崩し再スタン狙い。繋がりが早すぎると最後の4Bが吹き飛ばしになるので注意。	
	(スタン中...1A > 6B > 236A(ちょっと溜め) > 1A) > 4B > 6B > 交代攻撃	4700 ~ 5000	下段崩し狙いその2。繋がりをわざと速くして4Bで吹き飛ばす。交代攻撃の前の6Bを省くと楽に	
	(スタン中...4B) > 8BC		スタン用、ガード不能狙い。単純だがかなりのダメージ。	

備考

バグ?

ver2.00現在確認

236B・Bを決めた後に最速で2BCを出したとき、相手が地上受身を取っても何故かヒットする。

このタイミングで2BCが当たった場合、相手は食らい判定を持ったまま起き上がることになる。
起き上がるときにB等を当ててループしたり、後ろ移動起きで逃げる相手に交代攻撃を当てたり出来る。

なお、このバグは特定のタイミングで2BCを当てることで全キャラで再現できるが、
士郎は基本コンボから最速で2BCを出すだけでタイミングが合うので極めて再現しやすい。

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

投稿