

間桐桜 / Sakura



特徴 - Feature

妹。
(° °)oシ°おっばい!おっばい!
懐に入られると弱い子。
魔力と牽制面に優れゲージを沢山溜めやすい。
アシストがそれなりに強力なので、サーヴァント時に沢山使ってあげよう。
対戦前デモ、頬を赤らめちゃって可愛いったらありやしない。

- [間桐桜 / Sakura](#)
 - [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](#)
 - [宝具 - Last Resort](#)
 - [アシスト - Asyst](#)
 - [立ち回り](#)
 - [コンボ](#)
 - [通常](#)
 - [飛び込み](#)
 - [スタン](#)

性能

ステータス - Status

体力	魔力
7800	3.5

通常技 - Normal Art

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

A	100	-	リーチが長い弱攻撃。連打キャンセル不可 打点が高くしゃがまれると空振りすることも 大きな補正がかかる
B	300	-	リーチは短いが素早い縦攻撃。 速すぎてCH時は同技で目押しが繋がる
C	200	-	発生は速いがスキが大きい横攻撃
2A	100	-	Aより多少短い弱攻撃。 Aがしゃがみに空振りする相手に使う
2B	300	-	リーチが長めの縦攻撃。
2C	450	下段	標準的なしゃがみ足払い。横属性
JA	100	-	斜め下へ光を発して攻撃する弱攻撃
JB	200	中段	リーチと発生が優秀な縦攻撃
JC	200	中段	リーチと発生が優秀な横攻撃
ダッシュA	100	-	発生が速い諸手突き。弱攻撃 CH時はのけぞりが増加し目押しコンボ可能
ダッシュB	400	-	リーチが長い振り下ろし。縦攻撃 CH時地面でバウンドし追撃可能
ダッシュC	700	-	踏み込んで払う。横攻撃 ヒット時吹き飛ばし
地上投げ	1200	投げ	正面へ相手を吹き飛ばす スタンしていてもスタン投げにならない
空中投げ	1400 (600)	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	発生は速いが少しリーチが短い弱ダウン攻撃
8BC	330*3 (計990)	ダウン攻撃	発生がそこそこ速い強ダウン攻撃 サーチはあるが至近距離は死角
交代攻撃	1735		1ゲージ消費

特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
6B	500	-	リーチが長めの標準的な縦攻撃 キャンセル可能でコンボの要 空中ヒット時地面でバウンドし追撃可
6C	700	-	リーチが長めの横攻撃 しゃがまれると空振りする CH時スタン/スタン時再スタン
4C	計1000	-	両手を交差しつつ攻撃する2段の横攻撃 硬直は長いが2段目ガード時の硬直も長くスキは小さい 2段目ヒット時スタン/スタン時1段目ガード不能&吹き飛ばし 2段目空中ヒット時受身不可の叩き付け

必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	236B	299 ~ 694	-	上方に範囲が広い衝撃波。縦攻撃 牽制として使いやすい。軸移動に弱く、飛び込み対策によさげ
	236C	400*3	-	画面端まで届く衝撃波。横攻撃 牽制として使いやすい。軸移動に強く、飛び込まれると危ない
	214C	100	下段	地面にフィールドを作成、ボタンを離れた位置に攻撃。横攻撃 ヒット時は特殊なのけぞりになり追撃可能 近距離すぎるとカバーできない 大き目の補正が掛かる
Befiehlt	214B	300	-	足元から何か伸びてくる。縦攻撃 技後は下記追加入力を2回まで出せる 同種の追加入力を連続で出すことはできない
>追加入力	befiehlt後2回まで 3B	400	-	下からすくい上げる攻撃。縦攻撃 ヒット時打ち上げる
>追加入力	befiehlt後2回まで 6B	400	中段	高所から叩き付ける攻撃。縦攻撃 空中ヒット時地面でバウンド
>追加入力	befiehlt後2回まで 8B	最大736	-	斜め上方向に伸びる。最大3ヒットの縦攻撃 3ヒット目が当たると相手が大きく仰け反り派生技で追撃可能 214Bから唯一連続ヒットする技
>追加入力	befiehlt後2回まで C	450	下段	足元を払う横攻撃 CH時ダウン

宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
あんりまゆ	2ゲージ 236236B	2000	ガード不能	数秒後に爆発するちっちゃいアンリマユを設置 ダメージを受けても桜が引いても発動するがダメージは2ゲージの割に低め 最大で一体 こちらのコンボ中は補正が掛かる。相手攻撃中ならCH扱いでダメージ増える ネックは交代。相手は交代で好きな方にダメージを運べる

アシスト - Asyst

コマンド	特徴
6AB	3way地上波, 236Cと同等 軸移動回避ができないので相手の対応は限られる ダッシュで追いかけて接近するのに最適
2AB	相手の位置へ自動的に214Cで攻撃, 下段の横攻撃 サーヴァントの中段技との同時攻撃が強力

立ち回り

サーヴァントの体力が回復するまで逃げ回る。
自動魔力回復が早いのでお互いに睨み合ってるなら基本有利。
ただ殴り合いは強くないので、ゲージが溜まったら能力開放や攻撃交代する。
最初は普通に交代できそうな時に開放, 刺し合いで相手の隙が見えたり何かヒットしたら攻撃交代ぐらいの頻度でも良い。

Befiehl (214B) による牽制がメイン, 追加攻撃の派生6Bと派生Cで二択を掛けれる。
軸移動には236C, 飛ぶ相手に236Bを振る。
ガードさせればゲージも増えていく。

214Cで捕まえた時は距離が離れてると思うので
ダッシュからBefiehl狙うのが安定。
ゲージがあるなら攻撃交代に繋ぐのも強力。
発生が早いのでD > 236ABと入力すれば端同士でない限り繋がる。

近距離は振る技が少ない。
2Bや6B, 軸移動相手には4Cが有効。
236CやBefiehl辺りに繋いでおく。
JBとJCが使いやすく、リスク覚悟で飛んでみるのも良い。

一度相手に捕まると切り返しにくく、交代のタイミングを失いやすい。
体力も少ないので強制転移で交代する機会も多め。

コンボ

通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	Befiehl (214B) > 派生8B > 派生C	1401	それぞれ最速で行うこと 比較的近距离からしか繋がらない	
	Befiehl派生6B > 派生3B	760	中段から追撃	
	Befiehl派生C > 派生8B	808	下段から追撃 比較的近距离からしか繋がらない	
	2B > 6B > 236AB		ダメージは相方依存だが3000前後 236Bが化けやすいので注意	
	ダッシュB (CH) > B > 6B > 214B・派生8B	2244	ダッシュBカウンターヒットから。	

214C > 攻撃交代			
-------------	--	--	--

飛び込み

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	JB > JC > 攻撃交代		位置によってはJBやJCを単発にする。距離問わない	

スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン中...4C) > 8BC	2190	スタン崩し、ガード不能始動。ダウン攻撃が確定し結構なダメージ	
	(スタン中...2B > 6B) > 214C > 6B > 214B・派生8B・派生C	2200	スタン用、暴れ潰し狙い。214Cヒット後は4Cで再スタンを狙っても良い	

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