

セイバーオルタ / SaberAlt

特徴 - Feature

- [セイバーオルタ / SaberAlt](#)
 - [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](#)
 - [スタン](#)
 - [壁](#)
 - [強制キャンセル使用（イリヤマスター限定）](#)

性能

ステータス - Status

体力	魔力
15000	+0.5

空中ダッシュ可能

通常技 - Normal Art

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
A	100	-	踏み込んでパンチする弱攻撃。連打キャンセル不可能 弱攻撃にしてはリーチが長くのけぞりも長い。連打キャンセルではないが同技で目押しコンボ可能 大き目の初段補正が掛かる
B	350	-	上から振り下ろす広い範囲を持つ縦攻撃 発生が早くスキも小さめなので牽制・コンボに使っていい
C	350	-	真横に切り払う横攻撃 スキは小さめだがリーチが少々短い
2A	150	-	しゃがんで横に払う。弱攻撃 Aと比べるとリーチと発生で劣るが、連打キャンセルが効きダメージが高くのけぞり距離が短い 大き目の初段補正が掛かる
2B	350	-	下から振り上げる縦攻撃 リーチが少々短い。上への判定は極めて強い
2C	450	下段	しゃがんで足元を払う。横攻撃 スキは少しあるがそれなりのリーチがある。攻撃時の姿勢が低いのも利点 ヒット時ダウン/CH時受身不能でダウン

JA	150	-	空中で斜めに振り上げる。弱攻撃
JB	350	中段	空中で上から振り下ろす。縦攻撃 見た目に反して下への判定や持続はそれなり。軸移動に注意
JC	350	中段	空中で斜め下を払う。横攻撃 貴重な横攻撃だが持続が短く判定も小さい。縦攻撃の対空にも注意
ダッシュA	300	-	正面を逆手で払う。弱攻撃 発生は少し遅いが、スキが小さくガードされても有利。CH時は目押しでAに繋がられる
ダッシュB	700	-	大きく踏み込んで袈裟斬り。縦攻撃 リーチはあるが発生が遅め。ガードされても距離が開くので反撃は受けにくい ヒット時吹き飛ばし
ダッシュC	450	-	一回転しつつ横払い。横攻撃 発生が遅くスキも大きめ。リーチもそれほど長くない CH時吹き飛ばし
地上投げ	1200	投げ	前方に大きく吹き飛ばすので壁ヒットが狙いやすい
スタン投げ	2700	投げ	最終段に吹き飛ばしがないので壁からのコンボは狙えない 1段目と2段目の間で壁ヒットが起こると残りが空振りすることも
空中投げ	1600 (600)	空中投げ	地面に叩き付ける空中投げ。吹き飛ばしあり 他の技から繋ぐとダメージ低下
2BC	300	ダウン攻撃	足元を切り払う弱ダウン攻撃。全体的に素早く使いやすい
8BC	1000	ダウン攻撃	中距離ぐらいまでのサーチを持つ強ダウン攻撃。ダメージは高いがスキが大きいので慎重に使用したい
交代攻撃	(1569)	-	始動技はダッシュBのモーション。踏み込みが大きくリーチが長い 追撃は低ダメージだが正面へ大きく吹き飛ばす

特殊技 - Unique Act

コマンド	ダメージ	崩し	特徴
3A	200	中段	一歩踏み込んで柄頭で殴る。弱攻撃 貴重な中段だが通常のけぞりの追撃可能時間は僅か。 CH時普通ののけぞり
1A	200	下段	リーチが長い下段払い。弱攻撃 下段なうえ6B等に繋げてコンボを狙える。スキはそれなりにあるので注意
6B	550	-	一歩踏み込んで袈裟斬り。縦攻撃 キャンセル可なのでコンボの要。スキは大きいのでヒット確認が必要 しゃがみCH時受身不能の浮かせ/空中ヒット時地面でバウンド

4B	800 (1000)	- (ガード 不能)	大きく踏み込んで突き。縦攻撃 発生が遅くコンボに組み込みにくい、ガードさせると相手をよろめかせセイバー有利 ヒット時スタン/スタン時ダメージ増加&ガード不能&くずれダウン/空中ヒット時受身不能の吹き飛ばし
3B	650	-	一歩踏み込んで切り上げ。縦攻撃 ヒット時は相手を打ち上げ、専用ジャンプで追いかけて空中コンボが狙える。 スキは大きいのでガードされると反撃必至。使うならヒット確認から
4C	750	-	逆手で真横に切り払う。横攻撃 スキが小さくガードされても微有利。ヒット時はAや交代攻撃が繋がる 軸移動への牽制に便利だが、しゃがまれると必ず空振りするので注意 CH時スタン
6C	700	-	大きく踏み込んで切り払う。横攻撃 リーチが長いので便利だが空振りすると悲惨。ガード時は距離が離れて反撃されにくい CH時ののけぞりが長くAや交代攻撃が繋がる しゃがみCH時バグスタン?/スタン時吹き飛ばし
J2B	600	中段	空中で一回転して急降下しつつ縦一文字。縦攻撃 発生が遅いのでコンボには使い辛く、ガードされたときのスキも大きい 相手に触れていれば着地の瞬間にキャンセル可能。特殊なコンボに使える 空中ヒット、CH時地面でバウンド/スタン時ガード不能
J8B	350 (1250)	中段	斜め上に上昇しつつ突き。縦攻撃 一応中段だが地上の相手にはまず当たらない。空中コンボ用 CH時追撃演出に入りダメージ増加

必殺技 - Special Act

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
	623A	500 (1978)	-	踏み込みから上昇しつつ切り上げ。弱攻撃 発生は少し遅いが出始めに立ちガード判定のGPがある。 CH時は自動で追撃演出に入りダメージが上昇する ヒット時打ち上げ/追撃演出時強制ダウン
	214A	400	-	踏み込みから素早く切り上げる。弱攻撃 リーチがあるので6Bの最先端からでもなければまず連続ヒットする。ヒット後は受身攻めへ ヒット時受身可能な打ち上げ/空中ヒット時は受身不能
	214B	700	-	縦攻撃。発生が遅くコンボには使いにくい ヒット時吹き飛ばし

236B	1100 (400)	- (下 段)	大きく振りかぶってからの打ち下ろし。縦攻撃 発生は遅いがダメージが極めて高い。またガードされたときは相手をよろめかせ、セイバー側が有利となる 打ち下ろしが当たらなかった場合は小範囲で下段の地震攻撃が発生する ヒット時受身不能のダウン/CH、空中ヒット時地面でバウンド/スタン時ガード不能
236C・C ・C	200+200+400 (計796)	-	追加入力で攻撃回数が増える3連続横切り。初段がヒットすれば最後まで連続ヒットする 発生が早く弱攻撃から連続ヒットする。しかしリーチが短く空振りすることも ガードされたときのスキは追加入力をするごとに増える。初段で止めれば反撃は受けにくい 3段目ヒット時吹き飛ばし

スキル - Skills

名称	コマンド	ダメージ	特徴
魔力 放出	能力開放時 オート	-	効果時間中は防御力が上昇し、相手の攻撃のダメージが85%になる。加えて相手にガード耐久値を付与し、攻撃をガードさせて耐久値を0にするとガードクラッシュさせることができる。

ガード耐久値の減少量は技ごとに個別に設定されている。弱攻撃は少なめ、必殺技は多めの傾向。
一定時間経過するとガード耐久値は少しずつ回復していく。能力開放が終わるとガード耐久値も消える。

宝具 - Last Resort

名称	コマンド	ダメージ	崩し	特徴
約束された勝利の 剣	2ゲージ 236236B	4500	-	斜め上へ向けて多段の飛び道具を射出する。発生はそれなりに6B空中ヒットのバウンド等から繋がる。スキは大きめでガードされると反撃を受けやすい セイバーのものと比べると射出方向の関係で削り等の目的には使いにくい。ダメージは少しだけ高い
約束された勝利の 剣	2ゲージ 能力開放 中 236236C	8000	-	多段の飛び道具を正面へ放つ。発生が遅くなり236Bのバウンドからぐらいしか繋がらない。遠距離ならガードされても反撃は食らいにくい ダメージ以外はセイバーのものとほぼ同等の性能。相手マスターの削りやアシスト狙い撃ちに使っていい

立ち回り

コンボ

通常

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	B or C > 6B > 236C・C ・C	1500	お手軽。コンボ後は吹き飛ばすので追いかける 始動が先端ヒットだと236Cが届かないのでディレイ 214Aや623Aで代用する	
	B or C > 3B > JA > JB > JC > J8B	1770	3Bの浮かせを使ったコンボ。最後のJ8Bの後は受身狩 りやダウン攻撃の選択が狙える	
浮き	~ B > 6B > 236B(> 236236B)		236Bで叩き付けた後に相手が画面端ならばJC等がさ らに繋がる 遠いと236Bが届かないので214Bで代用する。214Bの 場合は壁ヒットも狙える 236Bが届かない場合は236Bを省いても236236Bに繋 げられる	

スタン

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	(スタン中...3A > 236C > 3B > JA > JB > JC(空中ダッシュ) > JB > JC > J8B)	2900	スタン崩し、中段始動。スタン中に3Bが 間に合えば後は最速で出して行くだけ	
	(スタン中...1A > 4C > B > 3B > JA > JB > JC(空中ダッシュ) > JB > JC > J8B)	3200	スタン崩し、下段始動。スタン中に3Bが 間に合わなくても繋がるがダメージは 落ちる	
	(スタン中...J2B) > B > 6B > 236B(> 236236B)	2300 (6300)	スタン崩し、ガード不能始動。4Bのガー ド不能より当て辛いが高ダメージは高い	

壁

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
壁際	B or C > 6B > 236C・C ・C(壁ヒット) > B > 6B > 236B > JC > JB > J8B	4200	236Cの追加入力で壁ヒットが狙えるので端ではお手 軽に大ダメージが狙える。 236Bの後に3Bを挟むとダメージが伸びるが難易度も かなり上がる	
壁際	A > 6B > 236C > A ~		236Cから目押しでAを繋ぎループ。ver1.21より追加2 段目ののけぞりが短くなったので1発止めを使う。6 ループ程度が限度なのでほどほどで切上げて別のコン ボを狙う	

強制キャンセル使用（イリヤマスター限定）

場所	コマンド	ダメージ	備考	rep
	B > 6B > 236C・C・C(強制キャンセル) > B > 6B > 236B > B > 6B > 214B(壁ヒット) > (歩いて)A > B > 6B > 236B > B > 6B > 236C(空振り)・C・C	8100	個々の技のダメージが高いためかなりの高威力 最後の6Bから 236236Bを繋げること もできる	

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