

# アストラルヒートとは

「アストラルヒート」とは、キャラそれぞれに用意された隠し超必殺技である。対戦中、以下の条件を満たすと使用できるようになる。

- ・ **最終ラウンド**
- ・ **ヒートゲージ100%**
- ・ **相手の体力が20%以下**
- ・ **バースト使用回数が1つ以上ある**（BBCS以降）

この条件を満たすと、体力ゲージ下の顔アイコンが点滅し、使用可能状態にあることを伝えてくれる。

アストラルヒートを決めると相手の体力を必ず全て奪い、ラウンドを得ることが出来る。（デストロイ（GGXX：一撃必殺技）とかテレット（北斗の拳：一撃必殺奥義）とか狂ガ（戦国BASARA X：一撃BASARA技）とか、アーク恒例のその類である）

GGXXシリーズとは違い、コンボに組み込むことが出来るため、条件さえ揃っていれば相手を倒しきるために狙うこともある。とはいえ前提条件がやや厳しいので積極的に狙っていく必要はないが、狙える場合は相手へのプレッシャーとして使っていこう。なお、一部キャラの中には特殊演出があるキャラも存在し、狙っていくのも面白いだろう。

## 名称について

発見当初は仮称として「アストラルドライブ」と呼ばれていたが、アルカディア2009年2月号にて正式名称は「アストラルヒート」だと判明した。この技で倒したときに「ASTRAL FINISH」と表示されることが由来。アーケード版CTではラグナ、レイチェル、-13の3人のみ使用可能。家庭用ではすべてのキャラクターが、アーケードモードをクリアすることによって使用可能になる。

---

## キャラごとのアストラルヒート

### ラグナ = ザ = ブラッドエッジ

**ブラック・オンスロート** 2141236 + C

- ・ **性能**

攻撃判定発生まで無敵

- ・ **使い道**

画面端逆投げから最速で当たる。発生は遅いが一応無敵時間があるので相手の攻撃に合わせても狙える。(ただし外すかガードされたら反確) 6Bカウンターヒットからも繋がるがそんな状況はあまり無い。

---

### ジン = キサラギ

### 煉獄氷夜 レバー2回転 + D

地面全体を覆うガード不能攻撃。

発生は遅いので見てからジャンプ余裕。距離が近ければ普通に潰される。

#### ・性能

- ・暗転6F
- ・発生50F
- ・持続5F
- ・暗転6Fまで無敵
- ・ガード不能

#### ・使い道

4投げから最速発動で確定。

ぶっぱは初見殺しでしか通じないと思われる。

---

## ノエル = ヴァーミリオン

### ヴァルキリーペイル 2タメ8 + C

前方を射撃する射撃。リーチは中。

#### ・性能

- ・暗転8F
- ・発生21F
- ・持続4F
- ・暗転後41Fまで無敵

#### ・使い道

6A>6Cから確定。

一部D連携からも繋がる。

無敵もあるので相手の攻撃に合わせる形でも行けなくも無い。ただし割り込み狙い等は少々厳しい。

---

## テイガー

### キングオブテイガー ABC同時押し + D連打

地上投げ。

コンボ中に当ててもガード中に当てても投げ抜け絶対不可能。

タメ可能。相手に磁力が付いている時にタメると凄まじい勢いで相手を引き寄せる。

#### ・性能

- ・暗転5F
- ・発生16F~
- ・持続4F

#### ・使い道

画面端のみ6投げから確定。  
スレッジBカウンターヒットからも確定。  
スパークボルトからも確定。  
相手の起き上がりや硬直に合わせてGETBのような感覚で使っても良い。  
ただし無敵時間は無いので、相手がフリーの時にぶっぱなしてしまうと暗転してから小パンで余裕で潰される。

---

## タオカカ

あたつくにゃんばーわん 4タメ128 + D

壁に張り付き飛び掛る。

### ・ 性能

- ・ 発生：壁移動後2F
- ・ 持続：着地まで
- ・ 無敵：着地まで
- ・ レバーで方向変更可。

### ・ 使い道

4投げから確定。  
6Cからも一応確定だが場所にもよる。  
壁に張り付くまでの予備動作 + 暗転時間があるため、ぶっぱでは見切られやすい。

---

## レイチェル = アルカード

クラウニッシュ・カレンデュラ 222 + B

自分の周りにガードポイント付きの攻撃判定(ガー不)を発生させる。  
範囲は広め。発生はかなり遅いのでガードポイントが付く前に潰されやすい。

### ・ 性能

### ・ 使い道

画面端でゲオルグで固めてる時なんかは。  
ただしバーストの無敵時間を利用して抜けられる場合も。  
そして当たり前だがゲージMAXのハクメン相手にやるのは厳禁。

---

## アラクネ

n無限大 34123646 + D

巨大な球体に変化し、ランダムな軌道で飛び回る。  
軌道は4パターンあり、発動時にランダムで決定される。  
(水平移動型・垂直移動型・バウンド型1・バウンド型3 の4つ)  
通常ガードすると強制バリアクラッシュ。バリアならバリアを全て削る。  
飛び回っている間も、相手に烙印が付いていれば蟲を召還できる。

### ・ 性能

- ・ 暗転5F

- ・発生93F
- ・暗転後548Fまで(つまり飛び回っている間)無敵

### ・ 使い道

確定コンボは無いが蟲で相手の位置を調整してのガークラから狙えなくもない。  
(対人の場合面倒くさい上に難しいが、と言うかアラクネの場合、どうせ烙印が付いているならア  
ストラルを狙わず普通に立ち回ったほうが効率的。)  
もしくは=0で姿を消して運良くバウンド型が出ればかなりいやらしい。

---

## ライチ = フェイ = リン

**九蓮宝燈 (立直中に)4タメ6 + D**

棒上からライダーキック。

### ・ 性能

- ・暗転37F
- ・発生18F
- ・持続：着地まで
- ・無敵：着地まで

### ・ 使い道

予備動作が必要で、尚且つ技自体の発生も非常に遅いので確定コンボは今のところ発見されてい  
ない。  
ぶっぱもまず当たらない。

---

## カルル = クローバー

**デウス・エクス・マキナ 64641236 + D**

姉さん自爆。発動後は姉さん操作不能になり、10カウント後に爆発する。  
持続はかなり長いが避けるのは容易。  
ガード不能だが、外した場合使用後姉さん再起不能。

### ・ 性能

- ・暗転1F
- ・発生504F
- ・持続165F
- ・ガード不能

### ・ 使い道

姉さんを操作不能にするデメリットが大きすぎるためまず使わない。  
&もし使っても姉さんが操作不能なので簡単に逃げられてしまいまず当たらないと思われる。

---

## シシガミ = バング

**獅子神忍法 熱血最終奥義「究極萬駆」(上空で)6321463214 + D**

空中投げ。

コンボ中でもガード中でも投げ抜け絶対不可。  
ガードポイント判定あり。

### • 性能

- 暗転9F
- 発生24F
- 持続28F
- 51Fまでガードポイント
- 着地硬直キャンセル可能

### • 使い道

2Dカウンターヒットから確定。

技の性能は悪くないがコマンドが少々複雑なのと高度調整が難しいため生では使いにくい。

---

## ハクメン

### 虚空陣奥義「悪滅」レバー2回転 + D

上中下段に加え、投げやガー不攻撃も取る当身。

ただし飛び道具とバーストは当身不可能。

当身成立後は画面全体を強制ロック & 画面全体ガー不攻撃を放つため、相手がどこに居ようが必ず当たる。

相手が無敵時間中の場合は、無敵時間が終わるまで待ってから攻撃判定を発生させる。

...が、あまりにも相手の無敵時間が長い(例：アラクネのアストラルを発動直後に取った場合など)と、何もせずそのままニュートラルポーズに戻ってしまう。

「夢幻」中は発動不可。

### • 性能

- 暗転1F
- 発生0F
- 持続20F

### • 使い道

当身なので確定コンボは無し。

性能自体はかなり優秀。ただし2回転コマンドという当て身に有るまじきコマンドなのが面倒ではある。

---

=13

### 滅びの剣 222 + D

### • 性能

投げぬけ不可

### • 使い道

投げの代わりに使う程度

基本的にアクトパルサーして使う

- 
- 質問です。ジンのアストラルヒートの事なんですけど、レバー回転させるのって、右まわりでも左まわりでも、どちらでもいいんですか？ -- (兄弟使い) 2011-09-21 13:54:44
  - 2回転であれば、どっちでも。 -- (管理人) 2011-09-22 08:42:52
  - ありがとうございました！！ -- (兄弟使い) 2011-09-26 01:26:27

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)