

ハクメン (CV : ???)

身長 : 208cm
体重 : 155kg
血液型 : 不明
出身地 : 不明
誕生日 : 不明
趣味 : 不明
大切なもの : 秩序
嫌いなもの : 黒い獣

バックボーン

2110年代に発生した『黒き獣』を討伐した六英雄のリーダー格。縁あってプレイブルーの2199年に現れ、カグツチ最下層にて目的を達すために時期を待つ。プレイブルーに絡むの裏事情に精通しているようであり、何者にも冷静で、厳格な態度を崩さない。プレイヤーキャラクターの多くを見知っているようであるが、その因果関係は不明。(家庭用のストーリーモードでこの点について明らかにされている)

概要

体力 12000

「個性的」と言うには独特のシステムが多いので個別に解説。

まず、ヒートゲージは「勾玉ゲージ」というシステムを採用。他のキャラと同じく攻撃・ダメージ・防御のみならず、“時間経過”で回復してゆく。全8本ストックでこれらを消費して必殺技を繰り出す。

そしてリボルバーアクションの事実上の削除。

『通常技 通常技』という繋がりほぼ不可能。その代わりに『必殺技 必殺技』が可能だが、燃費が悪くなるので常用できない。ジャンプキャンセル・着地キャンセル・目押しといったテクニックを使うことでコンボにしてゆく。

最後にドライブ技「斬神」。

ボタンを押した瞬間から発生し、一定時間小さな魔方陣を構える。そこに攻撃が直撃すれば相手を掴んで投げる。投げ範囲はキャラ1人以上と非常に長い。

更に、キャラ単体の特徴として『機動力は乏しい』『長大な打撃リーチ』という要素があり、特にその長いリーチを活かした“迎撃戦特化型”という純和風の外見そのものの渋いキャラクター。

『スピード重視ゲー中唯一のサムライスピリッツ(一撃必殺ゲー)』と称される。

コンティニウムシフトになり、大きく強化されたキャラの一人である。

主力牽制にガードブライマー削り、新JCや4Cによるローリスク長リーチにより器用な差し合いができるようなり、中距離以近のできる手数、特に射撃系遠距離キャラクター対策として弾丸属性の攻撃を打撃で弾けるという要素も。

……とはいえ、相変わらず接近の手段に乏しく、ワンパターンな拳動になりやすいこと、レシピは単純だがタイミングがシビアなコンボ、斬神の攻防両面への使いどころの把握といったカバーしたい弱点も多い。

以上、他のキャラに比べ、癖は少ないが、その分、使えば使うほど味が出るキャラクターである。

技表

ドライブ	斬神	--	当て身技系の攻撃を繰り返す
壱・必殺技 (専用ヒートゲージを1本消費)	紅蓮	214A	発生が早い、剣の柄で突き。半キャラ前に出る。
	鬼蹴	623A	姿勢を低くしての前方移動。無敵あり
	閻魔	鬼蹴中にA	無敵後、アッパー。相手は垂直に吹っ飛ばす。ここからエリアルへ。
弐・必殺技 (専用ヒートゲージを2本消費)	蓮華	214B	ローキック ミドルキックの2連撃。無敵があるようだ。
	火蛸	空214B	ハイキック。というより垂直に近い角度での蹴り上げ。無敵あり。
参・必殺技 (専用ヒートゲージを3本消費)	残鉄	41236C	切り下ろしからの下段尻ぎ払い。ダメージが高い。
	椿祈	空214C	切り払い。2147Cで地上から高速で出せる。ダウン・叩きつけ属性。
肆・ディストーションドライブ (専用ヒートゲージを4本消費)	虚空陣疾風	632146C	上段から振り下ろす豪快な技。
	虚空陣雪風	236236D	当身技。背中を見せて、攻撃が当たると発動。強制的にロックし、胴を抜く。3800dm
捌・ディストーションドライブ (専用ヒートゲージを8本消費)	虚空陣奥義夢幻	214214B	パワーアップ技。成立するとしばらく薄く光る。技後に隙あり。必殺技、ディストーションドライブ使い放題。さらに攻撃力が上がる
捌・アストラルヒート (専用ヒートゲージを8本消費)	虚空陣奥義滅	2タメ8D	当身。発生0F。上中下段打撃に加えて投げも取る。飛び道具は取れない。

技性能一覧

通常技

A：パンチ、連打できるがあまり早くない 【180 d m】

B：横蹴り 【620 d m】

C：上から斬る、飛び道具判定技を消す & 消すとゲージ1本増加(他のC系統も同様) 【1110 d m】

2A：柄で突く、連打できるがあまり早くない 【160 d m】

2B：下段 【600 d m】

2C：切り上げ、飛び道具判定技を消す、ヒット時jc可 【1030 d m】

3C：下段、ダウン効果、飛び道具判定技を消す 【1200 d m】

4C：新技。刺突。横に強く縦に弱い牽制技。 【600 d m】

6A：タックル、上半身無敵(空中攻撃に対して無敵時間がある)、カウンターでよろける 【620 d m】

6B：踏みつけ、下段、下段無敵あり。当たると相手は小バウンド。カウンターで受身不能時間増加。 【930 d m】

6C：リーチの長い斬り、出が遅い。飛び道具判定技を消す。 【1640 d m(最大タメ時1940 d m)】

JA：パンチ 【220 d m】

JB：斜め下を蹴る、jc可 【590 d m】

JC：新技。横に強く縦に弱い横薙ぎ。牽制の要。 【980 d m】

J2A：剣でガードしつつ横に叩く、ガードポイント付き。相手に触れるとノックバック。CTのJ2C。

【980 d m】

J2C：斜め下に横回転斬り。CTのJC。【1070 d m】

D：当身、下段は取れない。成功すると相手を投げる。

6D：発生が優秀な当身、下段は取れない。成功するとダメージないが相手を弾いて回転ヨロケに。

2D：下段を取る当身、中段は取れない。成功すると足で相手を投げる。

JD：空中攻撃を取る当身。成功すると足で相手を投げる。

投げ：相手を突き飛ばす。投げ間合いはタオカカと同じくらい広め。

逆投げ：相手を後ろに突き飛ばす。

空中投げ：地面に叩きつける。追撃可。

特殊

封魔陣

- 飛び道具判定の技をC系統あるいはJ2Aで斬ると、その場にダメージ判定のある球体が出現。他の飛び道具を吸収して巨大化する。ハクメンに攻撃が接触（ガード、喰らい問わず）するか、敵に球体が接触するか、一定時間経過で消滅。

必殺技

紅蓮 214A ゲージ壱消費

- 発生が早い、前進して剣の柄で突き。カウンターでヨロケ。空中の相手に当てると壁バウンドするため6Cなどで追撃可。威力は低い。

ハクメン必殺技の中でCSからコマンドが変化した唯一の技。

鬼蹴 623A ゲージ壱消費

- 紅蓮と似たモーションだが攻撃判定なし。打点高めの攻撃を避けられる。

閻魔 「鬼蹴」中A ゲージ壱消費

- 鬼蹴中にAでアッパー。アッパーはjc可能なためそのままエリアルに。派生タイミングはかなり早め。

蓮華 214B ゲージ弐消費

- ローキック>横蹴り。ローキックは下段。ガードされても隙なし。

火螢 (空中で)214B ゲージ弐消費

- 蹴り上げ、無敵時間あり。

残鉄 41236C ゲージ参消費

- 上から斬る>下段斬る。中段>下段。リーチが長く威力2800と高い。ガードされても隙なし。

椿祈 (空中で)214C ゲージ参消費

- 下を斬る。昇りジャンプしてすぐ出せば高速中段として使える。ダウン効果。

ディストーションドライブ

虚空陣 疾風 632146C ゲージ肆消費

- 剣を上から振り下し、地面を這う衝撃破を飛ばす。溜め可。溜め中は無敵なし。溜めると威力が上がる。最大まで溜めると剣部分がガード不能となる。衝撃波は離れるほど威力が落ちる。

虚空陣 雪風 236236D ゲージ肆消費

- 全段当身。ただし投げは取れない。成功すると相手をロックし、ガード不能攻撃で斬り抜ける。飛び道具も取った場合、相手はスローモーションにならないため2段Jなどで避けられる可能性あり。

虚空陣 奥義 夢幻 214214B ゲージ捌消費

- 7秒ほどの間、ゲージ技使い放題&攻撃力上昇。この間はRCが使えない。発生まで無敵。発動後に隙があり、その隙は見てから凍牙氷刃でも余裕でヒットするほど大きい。発動する際には気をつけたい。

虚空陣 奥義 悪滅 2タメ8D ゲージ捌消費

- 発動条件を満たしている場合のみ発動出来る、一撃必殺当身。発生が早く持続も長い上、相手は死ぬ。雪風と違って投げは取れるものの、飛び道具や一部の技は取ることができない。

コンボ

- HIT>鬼蹴>閻魔>下りJ2C>2C>J2A>66>J2A>JC

CTの時から使われているコンボ。ボタンが変わっているので、そこをしっかりと掴んでおくように。

JCが横に長い技になったので、2回目のJ2Aの後に入れることが可能。

というか、これ入れないとCTの時とは違ってJ2CやJC始動でも3000dmを越えない。

- 前投げ>紅蓮>6C

CTの頃に猛威を振るった投げの威力が下がったので、3000dmだったのが2100dm程度にまで低下。

- 椿祈>椿祈>椿祈>椿祈>椿祈>椿祈>.....

夢幻中限定。低空椿祈の連続で繋がる。椿祈のDMGが高いので、もちろん高威力。

立ち回り

全体的に火力が減っている。特に『投げ>紅蓮>6C』のDMGが悲しい事になっているので、もうお手軽コンではない気がする。

基本コンボもC始動3300dmが、今作2700程度になっているので、大きいダメージが取りづらい。が、C技全体が早くなり、新技4CとJCのおかげで牽制に優れるキャラになったので、それらを上手く生かして戦う。

ゲージはCT同様、とどめや崩しのために、残鉄と低空椿祈。コンボ用に鬼蹴(+閻魔)に使う。

各技ダメージ

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- 必殺技のコマンドだよ。
出し方はレバー2方向()にしばらく倒し続けた後、レバー8方向()に倒してDボタンを押すと発動できる。
こういうコマンドの入力の仕方は一般的にタメ技って呼ばれてる。--(名無しさん)
- 2タメ8Dってなんですか
出来れば教えてください
おねがいします --(名無しさん)
- あと、蓮華とか残鉄とか必殺技のDMGってCTと変わっていないのか？
地元にCS入っていないから、変わっていたら編集頼む。--(名無しさん)
- 叩きの時は入らなかったんでその名残かと --(名無しさん)
- アクメツは合っていると思う。
あと動画見て思ったんだけどJ2Aループに空中ダッシュ入れても入るんじゃない？

--(名無しさん)
- アクメツって、漢字あってるっけ？ --(名無しさん)
- 封魔陣の説明で
「飛び道具判定の技をC系統あるいはJ2Cで斬ると～」

のJ2CはJ2Aじゃないかと --(名無しさん)
- 御免、他のところで検証有ったわ.....。

相手の受け身ミスの様だ。
ログ汚し失礼。 -- (名無しさん)

- 前作と同じコンボが数回対戦中入ったのだが、これは相手の受け身ミスだろうか？
(壁付近)214B 2C jcJ2A J2C 2C jcJ2A dJ2A J2A J2A(214C)
これね
余裕があれば検証願いたいです。 -- (名無しさん)
 - よく考えたらjc入れた時点で空中ダッシュだめじゃんorz -- (名無しさん)
-