

基本の挙動

- ダッシュがステップ型に。ダッシュ中に相手をすり抜ける。無敵はない。
- ダッシュを移動や攻撃でキャンセル可能。

通常技

- A,2A>棒Bのガトが繋がるように。
- 棒B>棒2Bのガト追加。
- 棒2Cの空中受身不能時間増加。
- 棒6Aがバウンドするように。素A、素B、素6Cなどで追撃可能。
- 棒6B,棒JCがCH時のように壁バウンドする。
- 棒攻撃をガード時にガードした側が大きくノックバックする。
 - 画面端だとライチ側が大きくノックバックする。

ドライブ技

- 棒飛ばしの判定が大きく。
- 棒飛ばしの攻撃レベル増加？（ヒットストップが長く）棒を絡めたコンボがやりやすくなった。
- 同様に四風の攻撃レベルも増加？

特殊仕様

- 顔アイコンの下に必殺技強化用のカウンターが出現。(10まで溜められる)
 - 22Aでジャムの朝風の呼吸みたいな技が出る。カウントを1溜められる。
 - 棒JCと棒6BがCH+朝風効果。カウントが1溜まる。
 - 棒所持時に4Dでホチフ。ブロッキングができ、成功するとカウントが1溜まる。連打可能。下段は取れない。

必殺技

- 三元脚がジャムの挙動に。3回まで派生可能（同技除く）
 - 白は若干飛びながら真横に突進蹴り。発は多段ヒット+技の出掛りに無敵あり。中はほぼ真下に落下する。
- カウントの数字分強化白発中が撃てる。
 - 強化三元脚は受け身不能時間が増加して追撃可能。発の無敵時間増加。
- 一通Bが通常ヒットでもつながるように。

DD

- 緑一色の気が3発出るように。

コンボ

端へ運ぶコンボは基本的に変わってないので割愛。お手軽で高火力なコンボ。

- 棒B>6B>JB>JC>(後ろjc)>JC>(着地)>JC>(jc)>JC>(着地)>(hj)JC>(jc)JC>(着地)>燕返し
>6C>3C

JCブンブンしてるだけなのに4877dm, A系始動で約3700dm, 強化カウント+7。

注意点は棒B先端ヒット時は6Bの後に微ダッシュを挟む必要があるキャラがいる点と、JCをできるだけ根元付近で当てないと復帰されたり高度が上がりすぎるのでディレイをかける必要がある点。

- 棒2B>6B>JB>JC>(後ろjc)>JC>(着地)>JC>(jc)>JC>(着地)>(hj)JC>(jc)JC>(着地)>燕返し
>6C>3C

上記と違うのは始動が下段で3980dm, 強化カウント+7。

注意点は一緒だがしゃがみ食らいたと6Bがスカるので一通B,Cや緑一色につなごう。

- (画面端)棒B>6B>棒B>2C*4>棒B>2C>燕返し>6C>3C

端をキープしつつ強化カウントを+するコンボ, 4255dm, 強化カウント+1。

JB始動の場合は2C*3にする必要がある, その場合4094dm,

- (画面端)>棒B>2C*5>棒B>2C>燕返し>6C>3C

相手がしゃがみ食らいたったり、JBで崩した時のコンボ, 4228dm,

JB始動の場合は2C*4にする必要がある, その場合4043dm,

-
- 悲しみを背負ったダッシュか -- 名無しさん (2010-04-16 11:09:05)

名前:

コメント:

投稿