

固め

5B、6B、5C、2C、5A派生6A×2が前進する技。

クレセントに比べ5Bが前進+リーチが長いといった性能で、格段に使いやすいため、クレセントの固めの上位互換になる。

距離の詰めやすさは

$2C > 6B = 5B > 5C$

なので、これを考慮して距離調整を行う。

リーチの長さは

$5C = 5B > 2B > 6B$

といった具合で、暴れ潰しや固め直しのために覚えておく。

基本的に最速で連携を組めば、暴れやいれっぱを抑止できるが距離が離れてしまう。

ディレイをかけたリノーキャンを使うと合間がわかりづらい長い連携が組めるが、最速暴れや入れっぱをさせてしまう。

よって双方の使い分けによって相手に動けないイメージを持たせることが重要。

固めのメに2Cを使う場合は5Aで隙消しを。その際6Aまで入れ込んで、ヒット確認してエリアルに移行することも貴重なダメージ源。

6Aはガードされても微不利程度なのでそれほど気にならない。

最後まで連携を使ってしまい、何も振る技が残っていない場合はAリスト・ピッツィカート

(236+A)を出すことで最速いれっぱなどをしようとした相手を狩ることができる。

攻め継続によってゲージを回収し、200%付近、もしくはHEAT状態では通常状態と違って格段に安全に暴れ潰し、飛び狩りを行える。

他にも、ゲージが溜まっている場合では固め直しに見せかけたダッシュ投げが強気に狙えるため、固め能力の高いハーフリーズは結構投げが通る。

せっかく溜まったゲージがなくなるのも勿体ないので溜まった場合は強気に攻めるのは全然有り。

以下2スレ目の>>447より。固め系キャラを使ったことが無い人向け解説

1:A系統は2A・5Aどちらか残す癖をつける。露骨に残すようにはしない

2:距離が離れてきたと感じたら5B.2Cで詰める。BE6Bは有利取れるので出し過ぎない程度に

3:2Bは距離が離れるので乱用しない

4:距離が遠い時の5B.2C先端.A系統(派生のワンツー含む)後はノーキャンも狙える

5:BEピッツィは最後の悪あがき

6:ノーキャンの場面は相手が飛びたがる。ということは...わかるな？

崩し

投げ択

前述の通り、HEAT時、HEAT付近では投げが通りやすい。

空投げ後の状況は5C先端が重なるため打撃を重ねるかダッシュ投げをするかで二択を迫れる。

ファジーいれっぱ安定っぽいように見えるが入れっぱ逆択は

最速潰し 5B>5C重ね

ファジー潰し ちょいダッシュ5B>2C

ガード崩し ダッシュ投げ

といったように一応潰す手段があるため、画面端に追い込んだ場合のプレッシャーはそこそこに高い。

Cスタカ関連

リスト・スタッカーC(214+C)を使って行く。というより、ジャンプ攻撃以外にはこれしか中段が存在しない為、連携の中で相手のガードを崩すにはこれを使って行かざるを得ない。しかし、いかんせん出が遅い上、モーションも大きいため何の工夫も無しに出した場合、ある程度の実力を持った相手には見てから暴れや避け、シールドや開放で対処されてしまう。

そこで如何にこれを当てて行くかを考える。

当然固めの中で使う。当たり前だが、毎回同じポイントで使うのでは無く固めの締めで使ったり、逆に2Aで固め始めた所からおもむろに出したりと、兎に角相手に「ここでは出さないだろう」と思わせる事が大事。

BE6B(下段)との併用も重要。一度でもCスタカを当てると相手は中段を意識し始めるので、溜めから発生までの時間が似ているこれに惑って引っかかってくれることもある。固めの中で2Cを使って無いのならそこからエリアルへ持っていける。

相手がガードに専念するようになったら投げの出番。そこから再び固めつつ択を仕掛けていく。これで、相手がこちらの固めの中でディレイした時に暴れ出したらこちらのもの。判定の強い5Cで暴れを潰したり、各種盾等で痛い目に合せて貰おう。

中下段関連

JC>JB

JC(dc)>JB

JC>2A(下段)

高めJCすかし>2A(下段)

情報求む

表裏関連

JCがめくれるから、中央なら一応表裏が機能する。

狙える状況は少ないが、近距離での前ジャンプが通れば二択が狙える。

ジャンプ抑制の早出しも混ぜることでプレッシャーをかける。