

# システム

全てテンキー表記で説明しています。テンキーが分からないという方は[よくある質問](#)をご参照下さい。

## ■ ボタン配置

弱 中 強  
R(リフレクトガード)

## ■ 基本操作

- 6：前進
- 4：後退、上段ガード
- 2：しゃがむ
- 1：下段ガード
- 8：ジャンプ
- 88：二段ジャンプ(バーサーカーのみ不可)
- 66：ダッシュ
- 44：バックステップ(発生～終了直前まで無敵時間あり。投げ・回り込み・各種必殺技で動作を中断可)

## ■ 特殊操作

- 投げ：密着状態で6+弱+中同時押し
- 投げ抜け：投げられた瞬間に6+弱+中 or 4+弱+中同時押し
- 回り込み：中+強 or 2+中+強同時押し(前者が奥に回り、後者が手前に回る)
- ハイジャンプ(前方のみ可能)：28
- 空中振り向き：ハイジャンプ中にリフレクトガードボタン
- 着地：空中で2入れ、より早く地面に着地
- ガードキャンセル：ガード中に6+中+強同時押し(詳細は後述)
- アドバンスガード：ガード中に4+弱+中 or 1+弱+中同時押し(詳細は後述)
- 受身：空中で相手の攻撃がヒットした後、弱 or 中 or 強、6入れで前方、4入れで後方、Nでその場受身に。着地まで無敵。
- 起き上がり：ダウン中に弱、やや後方で起き上がる。
- 移動起き上がり：ダウン中に中 or 強、中で手前、強で奥に移動しながら起き上がる。

## ■ 体力ゲージ

- 体力は2ゲージ。満タン 青 一段階目 緑 二段階目 黄色。
- 最大値はキャラによって異なる。
  - 11500 [バーサーカー](#)、[セイバーオルタ](#)
  - 11000 [言峰](#)
  - 10500 [セイバー](#)
  - 10000 [士郎](#)、[アーチャー](#)、[バゼット](#)
  - 9800 [凜](#)、[ルヴィア](#)
  - 9500 [ランサー](#)、[ライダー](#)、[ギル](#)、[アサシン](#)
  - 9300 [キャスター](#)、[ゼロランサー](#)
  - 9000 [桜](#)、[リーゼリット](#)
- 本作では必殺技ガード時の削りで相手を倒すことはできない。

## ■ 魔力ゲージ

- 魔力ゲージは戦闘中に相手に攻撃を当てる・ガードさせる、相手の攻撃をくらう・ガードすると溜まっていく。
- 3本までストック可能。1本を100%とするなら300%でMAX。
- 1本溜まるごとにキャラが一瞬緑色に光り、魔力ゲージの上部に各キャラの令呪が1/3ずつ完成していく。
- 以下の行動でゲージを消費する。
  - 魔力開放(100～300%)
  - 防御・被ダメージ時に魔力開放(200%)
  - 超必殺技(50～200%)
  - 聖杯必殺技(全ゲージ)

## 特殊技(30~50%)

- - リフレクトガード(60%)
    - 強リフレクトカウンター(50%)
    - ガードキャンセル(100%)
    - アドバンスガード(30%)
    - 623強(30%)
  - 623強(魔力開放中は除く)や強リフレクトカウンターがヒットした時は相手のゲージを50%削る。
  - 一部超必殺技に相手のゲージを削るものがある(キャストールのルールブレイカーなど)。
  - リフレクトガードや超必殺技を使用した後は一定時間経過するまで魔力ゲージが溜まらなくなる。
  - コンボのヒット数が一定以上になると、魔力ゲージの溜まり方がアップする。
  - コンボが50HITになるとそれ以降は魔力ゲージが溜まらなくなる(例外あり)。相手の魔力ゲージは増え続ける。
  - 残り体力が少なくなると魔力ゲージの溜まり方がアップする。
- 
- スラッシュレイブ
    - 通常攻撃を弱 中 強と威力の低い順から押す事で成立する連携技。いわゆるチェーンコンボ。
    - 同じ威力の技同士であれば通常技 特殊技 通常技と言った連携も可能。(例:2弱 5中 6中 5強 等)
  - ジャンプキャンセル
    - 一般的には特定の攻撃(主に当たった相手を空中に打ち上げる攻撃)をジャンプでキャンセルすること。JC。これによって空中に浮いた相手に対して空中コンボに移行することができる。
    - 本作のジャンプモーションには予備動作があり、その間に相手の攻撃を食らうと地上判定になる。
    - 本作では更に「ジャンプの予備動作を必殺技でキャンセル」することが可能。
    - これによって、ジャンプキャンセル可能な必殺技 ジャンプキャンセルキャンセル(JCC)必殺技という連携が可能に。
    - 入力方法は技の最後に7 or 8 or 9を追加する(2369弱、4217中、228強など)のが一般的。
    - たとえば623弱 2369中という連携の場合は、最初の623弱を2369中の「9」入力でジャンプキャンセルし、その予備動作を残った236中入力でキャンセルしている。
    - また本作はジャンプ攻撃後などの着地硬直もジャンプでキャンセルすることができる。よって着地際にジャンプ攻撃を当たったあと地上で必殺技をつなげる時などは、7 or 8 or 9入力を加えることによってより速く出すことができる。
  - リフレクトガード
    - 魔力ゲージが60%以上ある状態で出すことが可能。
    - 青い光を前方に発生させ、相手の打撃が当たると弾くことが出来る。青い光が発生している時間はやや短い(6F?)。
    - 成功時、続けて攻撃ボタンでリフレクトカウンターを発動。
    - リフレクトガードは立ちとしゃがみの区別なし。どちらの攻撃も弾くことが出来る。
    - 成功時はゲージ消費なし、失敗時に60%消費する。
    - 失敗時は硬直あり。この硬直はジャンプ・投げ・回り込み・通常技・必殺技でキャンセル可能。
    - またリフレクトガードは通常技・必殺技・回り込み中でもキャンセルして出すことが可能(リフレクトキャンセル=RC)。
    - これによって、リフレクトガードは連続技や崩し、隙消しなど様々な場面で活躍する。
    - コンボ時では通常技 RC 通常技や、必殺技 RC 必殺技などヒット数を伸ばすことができる。
    - 技のモーション前でもキャンセルして出せるので、中段技 発生前RC 下段攻撃などといった崩しも可能。
    - 割り込み技やリバーサル技をガードされた後でも、硬直をRCでフォローすることができる。
    - ダッシュ・バックステップ中及び空中では出せない。
    - 飛び道具は弾くことが出来ないので注意。通常攻撃でも土郎のJ強や凧のガンド撃ちはリフレクトできない。
    - リフレクトガード使用後は一定時間経過してからでないとも再度使用できない(失敗時のみ)。
    - コンボ中は時間に関係なく一度しか使用することができない。
    - コンボ中に使うとヒット数増加による浮きの低下が若干回復する。
  - リフレクトカウンター
    - リフレクトガードで相手の攻撃を弾いた後、一定時間内に弱 or 中 or 強で発動。
    - 一般的に弱 中 強の順で威力が大きく、発生が遅くなる。
    - 攻撃を弾かれた相手は一定時間無防備な状態になり、その間はリフレクトガードのみ出すことが可能。
    - よってリフレクトカウンターはリフレクトガードで弾くことでしか防ぐことができない(例外あり)。

強リフレクトカウンターはゲージを50%消費し、ヒットすると相手のゲージを同量削る。

- リフレクトカウンターの弾き合いは本作の醍醐味のひとつ。
- 魔力開放
  - 魔力ゲージが100%以上ある状態で弱 + 中 + 強同時押しで発動（空中可）。
  - 「ノーマル開放」「キャンセル開放」「食らい開放」がありそれぞれ効果が異なる。
- ノーマル開放（100%～） 地上で攻撃やガードをしていない状態で開放すること。ダウン中の開放もこちら。
  - 開放の瞬間、近くに相手がいるとふっ飛ばす。ふっ飛ばしは打撃判定で、空中カウンター時のみ完全ダウンする。
  - 体力が少しずつ回復する。ゲージ100%の開放で1000、300%の開放で3000回復する。士郎の300%開放時は3350回復？
  - 魔力ゲージが徐々に減っていき、空になるまで発動しつづける。
  - 必殺技から超必殺技or聖杯必殺技がキャンセル可能（いわゆるスーパーキャンセル）。
  - リフレクトガードや623強がゲージ消費なしで使用可能。
  - ゲージ残量が100%を切っていても超必殺技やガードキャンセルが使用可能。使用と同時に魔力は0になる。
  - ゲージが0になる前に必殺技を出すと、その硬直が解けるまでは超必殺技へキャンセル可能。
  - ジャンプの予備動作中に1or2or3入力でジャンプをしゃがみ姿勢でキャンセルが可能。
  - 通常技をガードさせても削れるようになる。
  - コンボ時、ヒット数増加による浮きの低下をリセットし、バウンド制限も回復（開放後2ヒット以内）する。
  - 条件を満たすと各キャラ毎の特殊能力が発現する。キャラによってはゲージMAXである事が条件である場合([バーサーカー](#))や、魔力ゲージ以外の発動条件があるキャラもいる([ライダー](#)、[アーチャー](#)等)。
- キャンセル開放（100%～） 攻撃動作中（超必殺技除く）や硬直中に魔力開放すること。投げスカリ中の開放もこちら。
  - ふっ飛ばしと体力回復がないこと以外はノーマル開放と効果は同じ。
  - 空中での開放は、空中攻撃をキャンセルしないと出せない。
- 食らい開放（200%） 相手の攻撃をガードorヒット時に開放すること。
  - 開放の瞬間、近くに相手がいるとふっ飛ばすのみ。他の効果は一切なし。
  - 魔力は開放の瞬間に200%消費。
  - 空中での食らい開放は着地まで硬直あり。
- 補正切りについて
  - 本作では「超必殺技の1フレーム目以後に、本来の超必技以外の攻撃(主に多段飛び道具)を命中させる」とダメージ補正が切れ、超必技のダメージが生で当てた「補正なし」の状態になる。
  - 主に開放中に飛び道具を超必殺技でキャンセルして当てるか、飛び道具をキャンセル開放して超必殺技を当てると補正切りになる。
- 聖杯
  - カウントタイマーの下にある聖杯ゲージのこと。
  - 聖杯ゲージは双方のダメージがそのまま溜まって行く(両者の合計ダメージが10000でMAX)。
  - 最後に聖杯をMAXにした側が使用権獲得。使用可能になると、権利獲得側の体力ゲージ下に「Holy Grail MAX!」と表示され聖杯が輝き出す。同時に権利獲得者の体力ゲージの周囲に青いオーラが出現する。
  - さらに魔力ゲージもMAXの場合、魔力ゲージ付近に各キャラ毎のマーク(令呪)が出現。
  - 体力ゲージ周囲のオーラが外から中央に向かって行き、何もしないままオーラが無くなると使用権放棄となり、聖杯ゲージが99%の状態から再開。オーラが無くなる迄に魔力開放すると、魔力開放終了まで使用権を維持できる。
- 聖杯開放
  - 魔力ゲージが300%ある状態かつ聖杯使用権獲得時に弱 + 中 + 強同時押しで発動。
  - 1ラウンド一回限定でどちらか一方しか使えない。
  - 聖杯開放時には聖杯必殺技が使用可能になる他、通常の魔力開放の効果に加え、以下の特殊効果が得られる。
    - 体力が最大4500回復する。士郎のみ最大6300。
    - 通常開放よりも魔力がゆっくり減っていく。

キャンセル開放でも体力が回復する。

■

#### ■ 超必殺技

- 魔力ゲージを50～200%消費して発動する強力な技。
- 超必殺技を発動すると暗転後ズームアップなどの特殊な演出が発生する。またこの演出中、相手側のコマンド入力を受け付けていない。
- 魔力ゲージ以外にも発動条件があるキャラもいる(セイバー、ギルガメッシュ、アーチャー等)。
- 超必殺技はリフレクトガードや開放でキャンセルすることができない(例外あり)。

#### ■ 聖杯必殺技

- 聖杯開放中に特定のコマンドで出せる。1ラウンド一回限定でどちらか一方しか使えない。
- ダメージは全キャラ4000(一部4000以上のキャラもいる)で、コンボによるダメージ補正が掛からない。
- 使用後はゲージが0になる。

#### ■ アドバンスガード

- 相手の打撃をガード中に4 or 1+弱+中で発動。魔力ゲージ30%消費。
- 相手を押しやり、距離を離すことができる。
- アドバンスガード後のガード硬直は一定。
- よってガード硬直が長い攻撃に対して即アドバンスガードすることで、ガード硬直を減らすこともできる。
- またガード硬直中ならどのタイミングでもできるので、遅めアドバンスガードなどであえてガード硬直を伸ばすことによって相手の当て投げを防ぐこともできる。

#### ■ ガードキャンセル

- 相手の攻撃をガード中に6+中+強で発動。魔力ゲージ100%消費。
- ガード中に完全無敵の打撃を出す。ダメージなし(例外あり)。ヒット時相手は完全ダウン。
- モーションや発生のはやくさは各キャラによって異なる。また打撃なのでリフレクトガードで弾かれる。
- 硬直が解ける直前に無敵が切れる。

#### ■ カウンターヒット

- 主に相手の攻撃中にこちらの攻撃を当てるとカウンターヒットになる。
- 地上でのカウンターヒット時はのけぞり時間が増加する。飛び道具のカウンターヒット時は変化なし(例外あり)。
- 空中でのカウンターヒット時は相手が地面についてしばらくするまでの受身不能時間あり。
- ダメージについての変化は一切なし。
- 一部の技のカウンターヒット時は、崩れ落ちやバウンドなど特殊なやられ方になる。
- 一部の技や技のカウンターヒット時は、レバガチャすることによってのけぞり時間を軽減できるものがある。