

バーサーカー(怒涛の破壊者)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい。

- 6/13:【必殺技】地砕くアウゲイアスについて追記
- 6/12:リフレクトカウンターのダメージ値を追記
- 3/ 5:連続技(トリプル開放即死コンボ)追加。

- [【全体評価】](#)
- [【通常技】](#)
- [【通常投げ】](#)
- [【リフレクトカウンター】](#)
- [【ガードキャンセル】](#)
- [【必殺技】](#)
- [【特殊能力】](#)
- [【超必殺技】](#)
- [【聖杯必殺技】](#)
- [【連続技】](#)
- [【戦術】](#)
- [【vsバーサーカー対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)

【全体評価】

見た目性能もパワータイプなキャラ。しかし、飛び道具・対空・突進・コマンド投げを完備した万能キャラとしての一面も持つ。様々な技に付加されているスーパーアーマーが最大の特徴。そのデカイ外見通り攻撃力が高く、リーチも長いがそれ相応に喰らい判定もデカイ。1発が大きいので、コンボミスをして他キャラに比べてダメージを奪うことができる。欠点として、二段ジャンプができない、ダッシュや技の発生が遅い(敏捷性Aの設定は何処へやら)等がある。スーパーアーマー技は強力だが、1~2HITしか耐えられないため小足や多段技に弱い。事故など、取るときにダメを取ればかなり強い。HPは11500と、全キャラ中一番、最も低い桜より、2500も高い。

【通常技】

■ 立ち

- 5弱【威力：350】【発生：8F】：
胸元辺りを手で払う。出が早く割り込みに、連打は効かない、5弱 2弱というチェーンがある。一部のしゃがんでる相手にあたらない為、一部の相手がしゃがみ中だと最速反撃が出来ない。しゃがみ喰らいには全キャラヒットする。
- 5中【威力：500】：
前進しつつ斧剣を振り下ろす。ガード時は236(割り込まれる隙はある)や6中や214弱に繋げヒット時は214強か6強に。キャンセル幅が非常に長いため、ガードされてもディレイタックル等で反撃に対してカウンターを取れたりする。
- 5強【威力：650】：
踏み込み一回転して横になぎ払う。リーチは長い攻撃前後の隙が大きい。ボタン押し続けで溜める事ができる。最大まで溜めるとガード不能、溜めてから攻撃するとスーパーアーマー付加(タメーション中にはつかない)、チェーンから発生直前にRCしてコマ投げに繋げるのが妙手、ガード不能まで溜めた後2中から追撃が可能。

■ しゃがみ

- 2弱【威力：330】【発生：10F】：
位置が低くなった5弱。連打が効かない。立ち弱に比べるとかなりリーチが短い。
- 2中【威力：450】：
斧剣で足払い。出は5中と同じく見た目よりも少々遅め。リーチが長く回り込みにも強い牽制の要、相手ガード時は236(割り込まれる隙はある)や6中や214弱に連携し、HIT時は623弱や2強や6強につなげて(ただし猶予は無いのでディレイはかけられない)コンボを狙おう。
- 2強【威力：600】：
下から斬り上げる。2中からつなげてエリアル。ヒット時のみJC可。
例：2強>JC必殺技、開放時、2強>上方向入力>すぐしゃがんで2強~n,のわっしょいコンボ

■ 空中

- J弱【威力：350】：
膝。出が早く持続長い。昇りで出しても着地まで出っ放し。微妙にめくり性能もあるので端でH j 下で急降下してJ Aでかく乱できる。
- J中【威力：550】：
斧剣で横薙ぎ。リーチはそこそこ。空対空だろうけど当てるのは難しい。
- J強【威力：700】：
斧剣を振り下ろし地面に叩きつける。上下の敵に当てやすい。

■ 特殊

- 6中【威力：500】：
下から上に斬り払う。HIT時相手は吹っ飛ぶので5強で追撃可。ガードされても相手を結構吹っ飛ばすので意外と反撃を受けにくい。端だと6中 2Cが繋がる。B系統の中で最も隙が少ない。
- 6強【威力：800】：
前方へ小ジャンプしつつ剣を振り下ろす。スーパーアーマー特性あり。アーマーは1フレからではないのでリバサには使えない。中段ではない。当たると高めにバウンドするので追撃可。バウンドさせることができるのは合計2回(例：6強(1回目) 追撃 6強(2回目) 追撃)まで。着地時にRCすることができる。

【通常投げ】

- 【威力：1000】片手で首を締め上げつつ持ち上げ、近くに落とす。追撃不可。

【リフレクトカウンター】

- 【弱】【威力：400】
5弱モーション。RG取ったのを見てからでは入力に間に合わないのですらし押し推奨。
この技からは通常技、特殊技、必殺技へ発生できる。
- 【中】【威力：500】
6中モーション。RG取ってからの入力猶予がかなり長いため、A発生入力が間に合わなかった(もしくは出なかった)場合はBを押してフォローすることができる。のけぞりは短いため、すぐキャンセルをかけないといけない。必殺技以上でキャンセル可能。
- 【強】【威力：900】
623強の二段目と同じモーションで攻撃。ヒット後、相手はバウンドするが追撃は不可。相手の魔力ゲージを50%削る。

【ガードキャンセル】

- 623弱のモーション。発生まで完全無敵だがダメージ無し。スーパーアーマーの発生の関係で割り込めないきつい連携に対して使っていく。

【必殺技】

■ 地砕くアウゲイアス

【コマンド：236+攻撃】【威力：450+300*n】

- 飛び道具。地面を砕き、その破片で攻撃。弱で4HIT・中で5HIT・強で6HITしボタンによって距離も伸びるが、パーサーカーと離れている程にHIT数も減る。また振り下ろす剣にも攻撃判定があり高めの相手にもHITする。結構隙がデカイ。画面端でガードされると反撃確定。端じゃなくても、一部キャラにはダッシュから小足確定。又ほとんどの飛び道具を潰しつつ飛んでいく。軸移動から反撃されそうな場合はRCでフォロー。
- 難儀な事に弱が一番発生が速く隙が少ない。ただ、持続部分を当てるのであれば、強が一番隙が少ないと、結構癖のある飛び道具。
相手と遠距離で対峙したとき牽制目的で出すと、ハイジャンプで避けられ反撃を受ける可能性が高いため、起き上がりに重ねるかコンボに組み込むだけの方が無難。
- 押し鳴くネメア
【コマンド：214+攻撃】
 - 突進技。(弱 強の順に移動距離も伸びる?)
 - 弱【威力：700】：
タックル。発生が早いので割り込みに使用できる。隙は小さいが、めり込むと小技や投げ確定。先端当てでパーサーカー有利になる。通常ヒット時はRCから連続技が入りカウンター時は相打ちでも立ちAなどが入る。ガードされた時でもRCから投げや屈Aや飛び込みで択ることができる。

- 中【威力：500・600】：
 - タックル 回転斬り。ガードされると回転斬りの前に投げで割り込まれる。
 - 強【威力：500・600】：
 - タックル 斬り上げ。ガードされると斬り上げ前に投げで割り込まれる。
 - 備考:密着で派生が投げられるのは、中も強も一緒なのだが持続を当てた場合、中は軸移動を狩れ、強は投げにカウンターになる事がある。
- 落とすステュムバリデ
 - 【コマンド：623+攻撃】
 - 斧剣で斬り上げる対空系の技。
 - 弱【威力：750】：
 - 1HIT, JC可能。
 - 中【威力：900】：
 - スーパーアーマー特性あり。1HIT, カウンター時は受身不能なため、6C, 623弱などから大ダメージを狙おう。この技で割れる連携にはきちっと使っていきたい。
 - 強【威力：600・500】：
 - スーパーアーマー特性あり。発生時にゲージが30%以上ある場合、斬り上げ 叩き落としの2HIT技になり、叩き落しの部分で相手の魔力ゲージを同程度削ることができる。30%無い時に強で出すとB昇竜になる。
 - 叩き落とされた相手はバウンドするので、技後に近ければさらに追撃可。なぜかこの技はバウンド扱いにならないので(バウンドコンボの回数制限にひっかからない)ので、必要魔力があるうちは「623強 拾い623強～」が連続HITする。
 - また開放中はノーコストで使用できるが相手のゲージも削れない。リバーサルで出してもそのまま押し切られることがあるので仕切りなおしたい場合はGCしたほうが無難。リフキャンかければ2発目のバウンドに6Cが間に合う。小ネタ程度に。
 - 捕らわれるクレタ
 - 【コマンド：敵の近くでレバー一回転+攻撃】【威力：弱1500 中2000 強2000】
 - コマンド投げ。威力は中強なら通常投げの倍あり、防御力の低いキャラなら四分の一近くを奪う。発生は弱中強の順で遅くなる。投げ間合いは開幕よりもやや広い間合いまで吸い込める。判定は大体伸ばした腕の「手の付根」くらい、弱中強による投げ間合いの差は不明。強にアーマーが付いてるが6強と同様1フレからのアーマーでは無いのでリバサには向かない。ちなみに相手の通常投げとカチ合った場合、自動で投げぬけになる。
 - 叫び示すヘラクレス
 - 【コマンド：22+強】【威力：0】
 - 雄叫び。飛び道具を掻き消す能力を持つ。掻き消せる範囲は自分の周りのみ。また一定範囲の相手を地上・空中問わずに強制的にガード状態にさせる事ができる(空中の相手も引きずり落とす)。コレを利用し相手の起き上がりまたは空中時に叫び 硬直した相手に投げ(通常or必殺or超必)と連携すると極めて強力な連携となる。ただし使用后一定時間魔力ゲージ枠が赤くなり、その間は発動できなくなる。
 - バクステ以外からはキャンセルして出すことができないので注意。

【特殊能力】

- 十二の試練(ゴッドハンド)
 - 【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】【威力：0】
 - 魔力ゲージの上にパーサーカーの顔のマークとその横に×11という表示が出現し、魔力開放中は11枚分(11回分ではない点に注意)のスーパーアーマー特性を得られる(スーパーアーマー効果を使うと、横に書いてある数字も減る)。ただし投げは有効、かつ投げ後の追撃によってもアーマーは減るので、投げ>ダウン追撃されると11枚すべて剥がれたりする。また士郎やギルガメッシュ等原作で関係している相手の場合、特定の技がスーパーアーマー無効なのでまるで意味が無かったりする。このため相手によってはごり押しではなく体力回復用として割り切る必要がある。
 - 各キャラ其々の技にアーマー削減値が設定されており、スーパーアーマーで耐えた際にその削減値分だけ数値が減少する。

【超必殺技】

- 蹂躞のカルキノス
 - 【コマンド：敵の近くでレバー二回転+弱】【威力：2800】
 - 捕われるクレタの強化版。相手を掴んで反対側に叩き付ける もう一度反対側に叩き付ける 斧剣で止めの一撃。ラウンド開始時に合わせて狙うと、相手はジャンプかバックダッシュでしか避けられず、避けられてもラウンド開始から優位に立てる。具体的な方法はラウンド の「 」でレバー廻し始めて、「ファイト！」と言う直前でレバーを終点に入れっぱなしにして

弱ボタンを連打で良い。成功すれば「ファイト！」が聞こえるか否かのうちに画面が暗転し、技が決まる。コツは「回し過ぎない事」。一例として4からコマンド入力する場合は、47896321478963214と正確にかつ素早く入力し、終点の4に入れっぱなしにして弱ボタンを連打すると上手くいく。捕られるクレタとは違い、糞性能なスーパーアーマーではなくコマンド成立暗転 直に投げる為かなり信用が置ける。暗転時、相手が投げ無敵状態の場合は投げるができない。

■ 巨神の一撃(ギガントマキア)

【コマンド：236236 + 中】 【威力：2100】

- 大きく振りかぶって痛恨の一撃。出はかなり遅いがコンボのメに使える。上から下に広範囲で斬り下ろすので、迂闊な遠距離からの飛び込みを叩き落とせる。反面ガードされると反確なので、ぶっぱ厳禁。威力がこの性能の割にかなり低い。発生まで完全無敵だが見てから開放 ガードされるのでコンボ以外ではあまり使えない。出る前まで無敵なので相打ちになったり、ベルレフォン等の場合は一方的に潰されるので注意！
- 相手のゲージが1ゲージ未満の場合には非常に優秀な割り込み技となる。
- 剣の軌道全部に判定があるため、飛び越されてる状態でも当てることができる。
- 地上相打ち時やヒット数が少ない地上ヒット時、追撃可能。

【聖杯必殺技】

■ 射殺す百頭(ナインライズ)

【コマンド：236236 + 強】 【威力：4000】

- 始動技が入らないと発動しないタイプ。始動技(ギガントマキア)命中 99HITのメッタ斬りで相手を吹き飛ばし止めを刺す。正に「射殺す"百"頭」な技。コンボからつながる。パーサーカーの技の中では唯一まともな無敵時間がある。ただし無敵時間自体は余り長時間続かない為エクスカリパーやベルレフォン等の飛び道具に反応して出しても潰される事がしばしば。

【連続技】

基本コンボ

- 2A>2B>6C>5A>2B>6C>5A>2B ~
 - (1) 2C or 623A>(HJC)>JA>JB>JC>(開放>JA>JC)
 - (2) 236236B

昇竜ループ

- 2A>2B>6C>5A>2B>6C>5A>2B>2C>6239A>6239C>623A>6239C>214C>RC>5A>2B>623A>6239C>5A>2B>623A>6239C>5A>214A
 - 端始動不可・4700程度。要1ゲージ
- 623A>6239C>623A>6239C>623A>6239C>623A>6239C>214C>RC>5A>2B>623A>6239C>623A>6239C>5A>214C
 - 6000程度。相手の暴れをAステュムで狩って狙う他、Bステュムカウンターから開始？ゲージ不明

ハイジャンプコンボ

- 2A>2B>6C>5A>2B>6C>5A>2B>2C>6239A>HJA>JB>5A>2B>214C>RC>2B>623A>HJA>JB>5A>2B>623A>2362369B
 - ダメージ[2A始動で約4800/5A始動で約5000]。214Cの2段目が空ぶる場合は214Aで代用可能

ゲージ無使用コンボ

- 2B>2C>623A>[HJ2B>6239A(着地jcc入力)]*4>HJA>JB>JC
 - 要所でディレイかければOK
 - 重量が重い奴ほど楽
 - ついでに、前半にC昇竜を挟むと難易度は下がる

開放コンボ

- 2A>2B>6C>5A>2B>6C>5A>2B>214C>魔力開放>623C>5A>2B>623A>6239C>5A>2B>214C>236236B
 - 5100程度。1ゲージあれば余裕。まだ伸ばせる？最後は聖杯技でも可

簡単補正切りコンボ

- 2A>2B>6C>5A>2B>6C(開放)>5A>2B>623A>236C>236236B
 - 4800程。中央でないと真空ヒット前に地割れから連続ヒットしない

W開放コンボ

- 5弱>5中>6強>5弱>2中>6強>5弱>2中>2強>6239弱>(hjc)>(相手と高さと同じ所で)J弱>ディレイJ中>(着地)>5弱>2中>623弱

>6239強>214弱>(rc)>2中>623強>5弱>2中>623弱>6239強>22強>(開放)>5中>236236中>2弱>6中>2強>6239弱>5弱>2中>623弱>6239中>5弱>2中>623弱>2147強>(開放)>2中>6強>(軸移動)>5弱>2中>623弱>2369強>(sc)236236中

トリプル開放即死コンボ

- 5中>623弱>6239強>2中>6中>2強>623弱>(hjc)>急降下J中>(着地)>623弱>6239強>22強>(開放)5中>2強>82強>6239弱>822強>5弱>2弱>5中>2強>6239弱>6239中>5弱>2中>623弱>6239中>5弱>2中>623弱>2147弱>(開放)>22強>(rc)>5弱>2弱>5中>2強>82強>6239弱>822強>5弱>2弱>5中>2強>6239弱>6239中>5弱>2中>623弱>6239中>5弱>2中>623弱>2147弱>(開放)2強>【82強】×6>2362369中>
- ゲージ100%始動のトリプル開放即死コンボ。82強をかなり多用するので、確実に決められるように練習。

【戦術】

- 基本は2中(236中or強)による牽制と6強や623中による対空、割り込み。
- アーマー技でも割り込めない連携に対しては我慢せずにガードキャンセルで仕切りなおし。
- 開幕ぐらいの間合いから蹂躞のカルキノスを狙うのもあり
- 近距離通常技は出が遅く、連打も利かないので近付かせないつもりで

【vsパーサーカー対策】

連携の終わりに迂闊に手を出さない。ディレイや置きアーマー技にひっかかってゲージと体力を持ってかれる。反撃はそこまで待つからが好ましい。

投げは必要経費。

また、どのキャラにもいえることだが牽制技の射程は把握しておくこと。

【vs苦手キャラ】

飛び道具持ちのキャラに逃げ回られるとかなり厳しい戦いになる。

特にギルガメッシュや**キャスター**は辛い。

歩き、回り込みでなんとか5中、2中が当たる間合いまで近づこう。

ギルガメッシュ相手の場合ゴッドハンドがほぼ意味が無いので魔力開放は回復専用と割り切ったほうがいいかも。バビロン状態の2強は発生及び判定でこちらのほぼ全ての技を上回り、多段技なのでこちらのスーパーアーマーを無効化し、中距離の回り込みすら狩ることができるのでRGで弾くしか方法が無い。

と言うかギルガメッシュ相手の場合よほどの腕の差がない限りまず勝てない。

キャスターにも遠距離から蜂の巣にされる危険性高し。

以下作成中,,,,,,