

セイバーオルタ(闇に染まりし暴君)

【更新履歴】 3行まで、以降消して下さい。

- 6/30:ガードキャンセルの追記。
- 5/26:必殺技(エルフィンボルト)の説明の追記、訂正、コンボ追加
- 4/16:連続技追加。

- [【全体評価】](#)
- [【出現条件】](#)
- [【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セイバーオルタ対策】](#)
- [【vs苦手キャラ】](#)

【全体評価】

バックステップは闇桐桜と同じく単発で移動距離が短く、ダッシュ・ジャンプはともに遅い、ハイジャンプは遠くまで飛べない、と各種移動性能がかなり悪い。そのためシューティングキャラとはかなり辛い戦いになる。しかしとにかく火力が高いため、1回のコンボが重要になってくる。またリーチはそこそこ長く、ジャンプは低いので飛び込みは得意。

【出現条件】

- PS2およびPSPのみ出現、アーケードモードを15人クリア(難易度問わず)
- または、リーゼリットを使用可能にした上でギルガメッシュがラスボスとなるキャラのアーケードモードをクリア

【通常技】

- 立ち
 - 5弱【威力：280】：その場で外から内へと横薙ぎ。連打キャンセル不可。リーチは短い。技後の隙が多い。
 - 5中【威力：425(2HIT)】：片手で頭上から振り下ろして攻撃。開始位置から相手に届く。空中の相手にヒットさせると叩きつける。2ヒット。
 - 5強【威力：569(2HIT)】：一歩踏み込んでの突き。開始位置から相手に届く。2ヒット。
- しゃがみ
 - 2弱【威力：250】：足元を薙ぐ。下段。連打キャンセル不可。5弱よりは若干長いがリーチは短い。技後の隙が多い。
 - 2中【威力：499(2HIT)】：しゃがんで体を回転させて、一歩踏み込みつつ横薙ぎ。2ヒット。
 - 2強【威力：626(2HIT)】：しゃがんで体を回転させて、一歩踏み込みつつ足元を薙ぐ。下段。相手は地上受身可能ダウンになる。2ヒット。
- 空中
 - J弱【威力：300】：若干斜め下に横薙ぎ。中段。
 - J中【威力：400】：下から上へと切り上げ。中段。ほぼ真上にも判定がある。めくりを狙いやすい。
 - J強【威力：550】：真下を剣で貫く。中段。慣性を無視して落下する。めくりを狙いやすい。
- 特殊
 - 6B【威力：400】：回転しながら横薙ぎ。前進距離が長い。
 - 6C【威力：759(2HIT)】：打ち上げ。jc可能。発生前にスーパーアーマーが付いているがガードされると反確。2ヒット。必殺技でキャンセルできない。

【通常投げ】

- 【威力：500】【HIT数：2】
首元を刺して引く抜く。相手はよろけ状態になるので追撃可能。

【リフレクトカウンター】

- 【弱】【威力：】
5弱を突きにした感じ。5弱が繋がる。リーチは5弱並み。通常技でキャンセル可能。必殺技でも可能なのか？
- 【中】【威力：450】
6中と同じモーションで攻撃。必殺技でのみキャンセル可能。追撃可能。
- 【強】【威力：1600】
胴切り 縦に一刀両断する。専用の演出になるので追撃は不可。相手の魔力ゲージを50%削る。

【ガードキャンセル】

- 頭上から足元まで一閃して切り下ろす。リーチは5中並み。ヒットすると4.0キャラ分ほど吹き飛ばす。追撃は不可。

【必殺技】

- バースト・エア
【コマンド：236+攻撃】【威力：】
 - 弱：波動が出る。けん制に使用。モーションが長い。単発。
 - 中：壁が発生し、その後波動が出る。攻撃時間が長く、補正切りが簡単。最大6ヒット。
 - 強：中の2倍近い壁を出す。波動は出ない。相手を浮かせる。最大5ヒット。
- ライナー/エア
【コマンド：214+A】【威力：】
 - 弱：闇を剣から放出して突っ込む。闇を纏っている間は飛び道具を食らわない。最大3ヒット。
- ライナー/ネガ
【コマンド：214+B】【威力：】
 - 中：弱より移動距離が長く、相手をすり抜ける。闇を纏っている間は飛び道具を食らわない。最大3ヒット。
- スパークス・ライナー
【コマンド：214+C】【威力：】
 - 強：中と同じ位の移動距離。突き刺した後、相手を吹っ飛ばしダウンさせる。闇を纏っている間は飛び道具を食らわない。コンボのメに。ヒット時は相手との距離がかなり離れる。最大4ヒット。
- エルフィン・ボルト
【コマンド：623+攻撃】【威力：】
 - 弱：相手を打ち上げる。jc可能。最大3ヒット。
 - 中：自分もジャンプして相手を打ち上げる。空中判定になる。ガードされると反確。最大3ヒット。
 - 強：2段切りで、打ち上げた後、自身も高く飛びあがる。魔力を30%消費。最終段相手の魔力を50%削る。最終段発生時まで地上判定なので最終段ガードされてもRC可能。また地上&低空ヒット後もRC可。タイミングはややシビア。重力補正がきつくない状況で空中ヒット時は、RC・開放せず追撃可能。最大4ヒット。
- タイラントクラブ
【コマンド：421+攻撃】【威力：】
 - 弱：相手を捕まえて投げ飛ばす。水平に発生。出は早い。リーチは短い。空中の相手も掴める。ヒット時は相手との距離がかなり離れる。2ヒット。ガード可
 - 中：相手を捕まえて投げ飛ばす。斜め上に発生。出は弱と余り変わらない。リーチはそこそこ長い。地上の相手は掴めない。コンボのメに。ヒット時は相手との距離がかなり離れる。6ヒット。
 - 強：相手を捕まえて浮かせる。斜め下に発生。出は遅い。リーチはそこそこ長い。コマ投げ。よってガー不。空中の相手は掴めない。相手を少し浮かせるので追撃可能。5ヒット。

ヘルムブレイカー

■ 【コマンド：空中で236 + 攻撃】 【威力：】

- 弱：叩きつけ、中段、バウンド誘発。地上の相手にJ236A>JCが繋がる。
- 中：叩きつけ、2ヒットで、1段目中段、2段目下段。
- 強：1回切り上げてから叩きつけ、3ヒットで、1・2段目中段、3段目下段。ただし地上相手に2ヒット目が連続ヒットしない。

【特殊能力】

■ 竜炉開城

【コマンド：魔力ゲージMAX時に魔力開放】 【威力：0】

- 攻撃力が増加する。

【超必殺技】

■ 約束された勝利の剣（エクスカリバー）

【コマンド：236236 + 弱】 【威力：2500】

- 正面か上方に魔力をぶつける技、拡散状に広がる。A押しっぱなしで若干上方向に魔力を飛ばす。無敵時間はあるが直前で切れる。最大25ヒット。

■ 卑王鉄槌（ヴォーティガン）

【コマンド：236236 + 中】 【威力：1000:固定】

- 巨大な黒い剣を上振り上げる。再度のコマンド入力で同じ技を出せる（1回につきゲージ100%使用、最大3回まで）。1段につき1ヒット。
- コンボ補正によるダメージ減少を受けない、空中受身不可で、落ちてくる相手に追撃可能。これが当たる距離なら、地上ヒット時はまず214Cが届く。

【聖杯必殺技】

■ 約束された勝利の剣（エクスカリバー・モルガン）

【コマンド：236236 + 強】 【威力：4000】

- アンリマユで相手を突き刺した後、エクスカリバーを放つ。ガード可能。13ヒット。

【連続技】

■ 5弱 > 5中 > 2中 > 6中 > 5強 > 623 + 弱 (JC) > J弱 > J中 > 236 + 弱 > 5弱 > 6中 > 5強 > 2強 > 421 + 中

■ 基本形、ダメージは約2800。空中236弱の後の叩きつけからの拾いは最速だと5弱がスかるので一瞬待ってから、5弱から6中への繋ぎは最初から6へ入れっ放しでOK。

ゲージ300%なら最後の421 + 中を236236 + 中 x 2 > 236236 + 弱にできる。こちらはダメージ5000オーバー、画面端なら236236 + 中 x 3もヒットするが3発目に若干のディレイが必要な上、3発目をエクスカリバーにした方がダメージが大きい。

■ J強 > (省いてもいい) 5弱 > 5中 > 2中 > 6中 > 5強 > 236弱 > RC > 5弱 > 5中 > 2中 > 6中 > 5強 > 6強 > j弱 > j中 > j236弱 > 着地623弱 > J弱 > j中 > j236中

■ jccやディレイが出来ない人の為のお手軽コンボ、J強始動で3081(相手サクラ)、5弱始動で2500ちょい。

■ 5弱 > 5中 > 5強 > 236中 > 魔力開放 > 5弱 > 5中 > 5強 > 236中 > RC > 5弱 > 5中 > 5強 > 236中 > 236236弱

■ 上記よりもっと簡単な補正切りコンボ、同じ行動を3回繰り返してエクスカリバーの補正切り。たったこれだけで5000ダメージを超える。236中は接近していると5ヒットほどするのでキャンセル・補正切りが余裕で行える。ゲージ1本でも行えるのが強み。

■ j236強 > (5中 > 2中 > 6中 > 5強 > 236中 > RC >) 5中 > 2中 > 6中 > 5強 > 6強 > hj > j弱 > j中 > j236弱 > 6強 > 6239弱 > 垂直j > j中 > j236強 > 623弱 > 6239強 > 空中開放 > j236強 > 623弱 > 6239強 > 236236中 > 追加236236中 > 214強

()の部分は自分と相手のゲージに相談。開放をするまでには使った分は回復する。

解放前のC昇竜をB昇竜に変えれば300%開放もできる。

空中波動C後のA昇竜のタイミングがシビアなので要練習。ダメは7600程度。

C昇竜が入っているので開放はされにくくなっている。画面中央ではハイジャンプと後の方のA昇竜を省く。

■ j236強 > (5中 > 2中 > 6中 > 5強 > 236中 > RC >) 5中 > 2中 > 6中 > 5強 > 6強 > 6239強 > 623弱 > 6239強 > 空中開放 > j236強 > 623弱 > 6239強 > 236236中 > (追加236236中) > 214強

上のコンボ同様、()はゲージと相談。

とにかく相手のゲージを削りたいときのコンボ、上と同様にタイミングがシビアなので要練習。ダメは5000~6500くらい。

- 2B>5B>6B>5C>6C>J236A>623A(1)>J236A>623A>JB>J236C>623A>2147C

実戦における基礎コン。2B・5Bを抜いた方がダメージが上がる。J236Aは低空波動入力(2369+A)、要慣れ。4000手前程度。

- 2B>5B>6B>5C>6C>J236A>623A(1)>J236A>623A>JB>J236C>623A>2147A>開放>623A>236236B>236B>236236A

上のコンボから補正切り。

7500程度。

236236B後、ゲージが130%程余ってれば追加236236Bでダメージアップ可能。

- 2B>5B>6B>5C>623A>JB>J236A>JB>J236A>623A>JB>J236C>623A>2147C

低空波動が安定しない人への妥協版。

- 投げ>6C>J236A>623A(1)>J236A>623A>JB>J236C>623A>2147C

投げからの追撃。

2500程度。

- 421C>6C>JB>J236A>623A>JB>J236C>623A>2147C

コマ投げからの追撃。

3000程度。

- 2B>5B>6B>5C>214A>RC>2B>5B>6B>5C>623A>JA>JB>J236A>2B>6B>5C>623A>2362369B>追加236236B>開放>236B>236236A

画面端7500程度 基本行動のみのコンボでラスト補正切り。

360%使ってるが、236236Bの直前で丁度60%溜まる為。

214Aを214Bにすれば自分画面端からでも回り込め使える。

改良の余地ありかと。

- 5B>5C>236B>RC>5B>2B>6B>5C>623A>(J236A>623A>J236A)>623A>JB>J236C>623A>236236B>236236B>236B>開放>236B>236236A

相手をステージの1/4くらい移動させるコンボ、300%使用でダメージ8500前後

()内はJB>236A>JB>236Aで代用可能。ダメージは少し下がる。

最終的な敵の位置が画面端じゃないと当たらない可能性大。

- (j236A>jC>)5B>2B>6B>5C>623A>jB>j236A>jB>j236A>6C>6239A>jB>j236C>623A>6239C>RC>6C>6239A>jB>j236C>623A>6239C>地上開放> 1 (236236B>236B>236236A)or 2 (j236A>6C>623A>2369B>236236A)

j236A始動なら6239C前の623Aを両方省く、開放したとこで画面端なら1でそれ以外なら2が安定、236236Aは上向きのほうが当てやすいか?

開幕から1で防御開放されずに8000オーバー

- 5B>2B>6B>5C>623A>JB>J236A>JB>J236A>623A>JB>J236C>623C>RC>6C>JB>J236C>623C>(開放)>J236A>623A>JB>J236C>623A>214C (236B>236236A)

上記コンボの妥協版。魔力120以上あれば補正切りできる。

6C>623Aが苦手(?)な人用、ダメは補正切りありで7k行かない程度。

- jC>5B>2B>6B>5C>236B>(聖杯開放)>jC>5B>2B>6B>5C>236B>RG>5B>2B>6B>5C>623A>jA>jB>j236A>623A>jA>jB>j236C>236236B>236B>236236C

10000ダメージOverネタコンボ。難しいのはjCからの5Bの連携くらい、聖杯開放のタイミングが早ければ早いほどダメージが上がる。

- j236A>5B>2B>6B>5C>623A>JB>J236A>JB>J236A>623A>JB>J236C>623A>(聖杯開放)>623A>JB>J236C>236236B>236C>236236B>236C>236236C

ミッション用10kコンボ、スパキャンを使ってないので簡単。

【戦術】

A波動などでけん制をして、相手の隙に付け込んでコンボに行きたい。

モーションが大きい為、むやみな突進は禁物。

飛び道具は214系で無視して突っ込めるが、闇が出ている間のみなので、無理はしないように。

【vsセイバーオルタ対策】

とにかく飛び道具でけん制して、オルタの波動Bなどの飛び道具に当たらないようにしながら一気に近づきたい。

どこで出してくるかわからない逆波動Cからのコマ投げに気を付けたい。そのため、ゲージが十分ならガードキャンセルを使って起

き攻めなどに出てもいいかもしれない。

【vs苦手キャラ】

間桐桜と同じく動きが鈍重なので士郎、アーチャー、ギルガメッシュなどの飛び道具持ちは辛い。

以下作成中,,,,,,