

必殺技・特殊技

• 必殺技・特殊技

◦ 必殺技 - Super Art

- デーモンロードウォーク
- デーモンロードクレイドル
- デーモンロードアロー
- サーヴァントフライヤー

◦ 特殊技 - Special Art

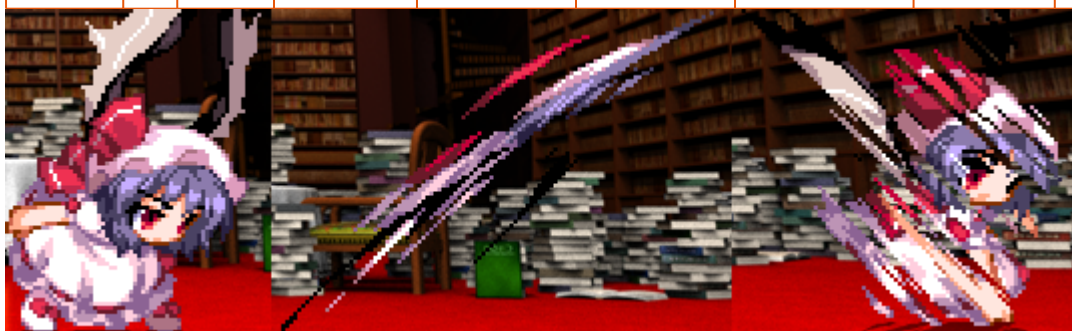
- ヴァンパイアクロウ
- ロケットキックアップ
- チェーンギャング
- シーリングフィア
- デモンズディナーフォーク

必殺技 - Super Art

デーモンロードウォーク



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate	Limit	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
236+B	×	威力UP	1100	85%	40%	Smash	10F	16F	50F	-	1回攻撃
236+C	×	威力UP	800/800	85%/85%	40%/40%	Rift/Smash	10F/34F	13F/16F	74F	-/-	2回攻撃



- ダッシュのような軌道で体当たり攻撃を仕掛ける技。
- グレイズ音はしないものの、攻撃判定が出ている間は射撃無敵で、弾幕の中を突っ込んでいける。
- 前作と比べ 発生高速化、硬直減少、Cは相手を貫通して裏に回り二段目の上方向判定拡大、と総じて強化されている。
- 判定は弱いのだが、高速で移動するためか通常打撃には潰されづらい。暴れや暴れ潰しにもどうぞ。
- 中央付近からは壁バウンド利用のコンボが繋がりコンボダメージ上昇に大きく貢献する。
- 非常に高性能なので連発したくなるが、もちろんガードされれば反撃される危険があるのでタイミングを押さえて出すようにしたい。

デーモンロードクレイドル



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate	Limit	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
623+B	×	威力UP	1100	85%	40%	Rift	10F		62F	-	角度が急、相手は足下に落ちる
623+C	×	威力UP	1350	85%	40%	Smash	10F		82F	-	角度が緩やか、相手を吹き飛ばす

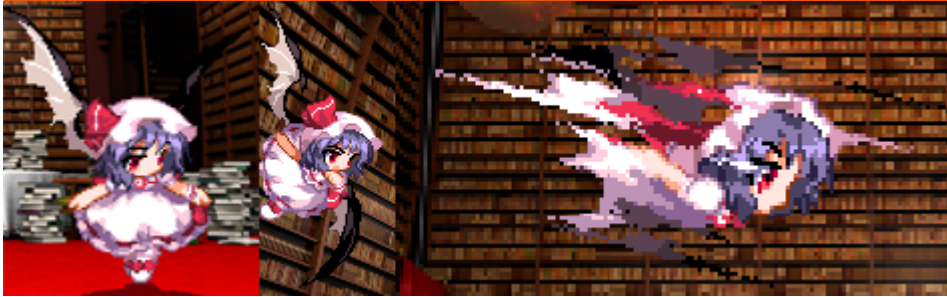


- 対空技。上昇途中まで打撃無敵なので切り返しに使える。
- こちらも前作とほぼ変わらない。
- ハイジャンプや空中ダッシュから飛び込んでくる相手にきっちり当ててやろう。
- 単発威力も高めなのでコンボの締めにも最適。
- 起き上がりに出す、通称リバサ昇竜を出せるようになっておくといいかも

デーモンロードアロー



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate	Limit	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
22+B		威力UP	1400	80%	40%	Smash				-	
22+C		威力UP	1400	80%	40%	Smash				-	発生大幅鈍化、より大きく吹き飛ばす

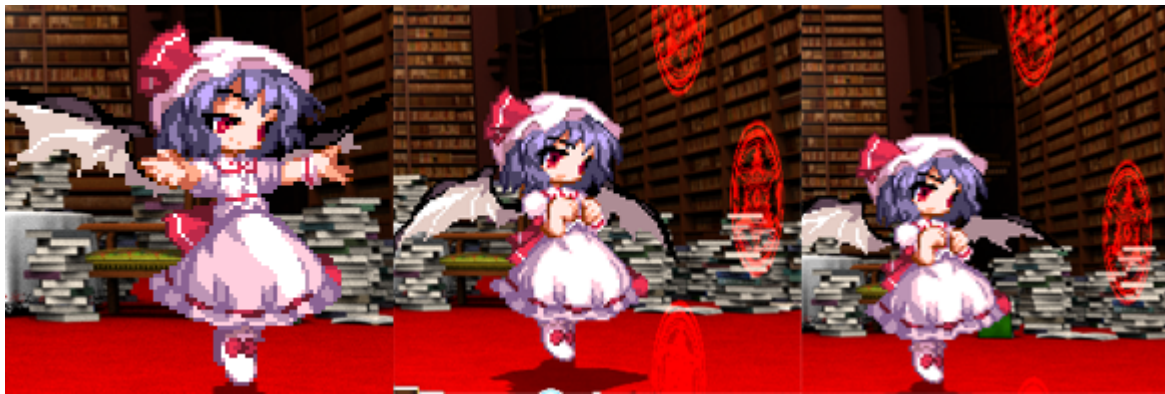


- 後方の壁に飛びつき、体当たりを仕掛ける。
- コマンド入力から攻撃終了までグレイズ属性持つ。
- 前作と比べると、BでもCでもサーチしてしまうので逃げには使えない。
- 先に弾幕を張っておくと多少反撃されにくくなる。また、敵の弾幕を突破する前提での奇襲に有効。
- 壁に張り付くという性質上、壁を背にしていればそれだけ出が早くなる。
- ガードされるとほぼ反確だが、ガードされた後、接近してきた相手目掛けてスペカを当てるのもアリ。
- ほとんどマイナスしか生まないので多用するのは止めよう。
- 初心者脱出の第一歩は、不用意なアローを控えるところから始まるといえる。
 - また、レミリア対策の第一歩も、不用意なアローを落ち着いてガードするところから始まるといえる。
- ハイジャンプからJ2Cを出そうとしてC版が暴発してしまう人が多数。これはどうしようもないのでハイジャンプ直後に出すなとしか言いようがない。どうしても出したい場合はDボタンでHJするかキャンセルHJするなどで工夫しよう。

サーヴァントフライヤー



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate	Limit	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
214+B	×	弾数増加	150	96%	4%	Rift			67F	C	若干狭く配置
214+C	×	弾数増加	150	96%	4%	Rift			67F	C	若干広く配置



- 魔方陣を数個出し、一寸遅れて小さい蝙蝠弾が発射される。
- データはその蝙蝠弾1匹かつ1ヒットあたりのデータである。
- 蝙蝠弾にはホーミング機能がある。
- ホールドすると魔方陣が2個増える。
- 遠距離での弾幕の強化に使用するほか、起き攻めにも使える。
- Lv0 Lv1で魔方陣+1, Lv3 LvMAXで魔方陣+1, 最大5, ホールドとあわせて魔方陣は7個まで出る。
- BとCの違いは魔方陣の広がり具合だが、微々たるものなので気にする必要はない。

特殊技 - Special Art

- スキルカードで使えるようになる技。
- 基本的に必殺技に上書きされる。
- なお、上書された時点でLv1になるが、下記のデータはLv0のものである。
- デフォルトの必殺技よりかっこいい(と思う)。

ヴァンパイアクロウ



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate	Limit	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
236+B	×	威力UP	400/500/800	92%/90%/80%	5%/5%/40%	-/-/Smash				-/-	中段クラッシュ
236+C	×	威力UP	400/500/650	92%/90%/80%	5%/5%/40%	-/-/Rift				-/-	下段クラッシュ



- 三回連続入力出来て三段目にB版で中段クラッシュ、C版に下段クラッシュがある。
- それなりに発生が早く、中下段強制二択を迫れるかなり凶悪な技に見えるが...
- 判定はエフェクトとは裏腹にかなり控えめ、特に三段目Bは上にも横にも判定が無い。
- AAAからコンボにならず、連続ガードにもならない。
- Bの3段目は時間差があるのでコンボにも連続ガードにも繋がらない。
- 三段目はBもCもガードされると距離次第だがほぼ反確、おまけにBは判定の狭さから当たらないことも多い。
- なお、クラッシュさせても、五分かそれ以下、スペカでキャンセルしても酷い補正でロクなダメージが入らない。
- 売りのはずの二択クラッシュも余計な2発を事前に振っているためか、慣れてくると落ち着いて見ればガード余裕ということが判明。

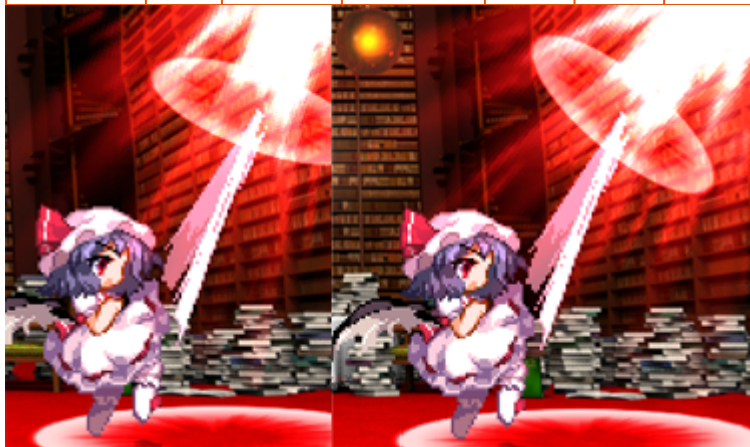
。射撃などを混ぜて視覚的に翻弄することでほんの少し改善可能。または2発で止めるなど工夫を凝らそう。それこそ腕の見せ所。

- 地味だが、空中ガード不可になっている。
- 正直シーリング以上に悲惨な性能になっている。
- かっこよく爪を振り回すモーションが無理やりかっこつけているように見えてくる。不思議！

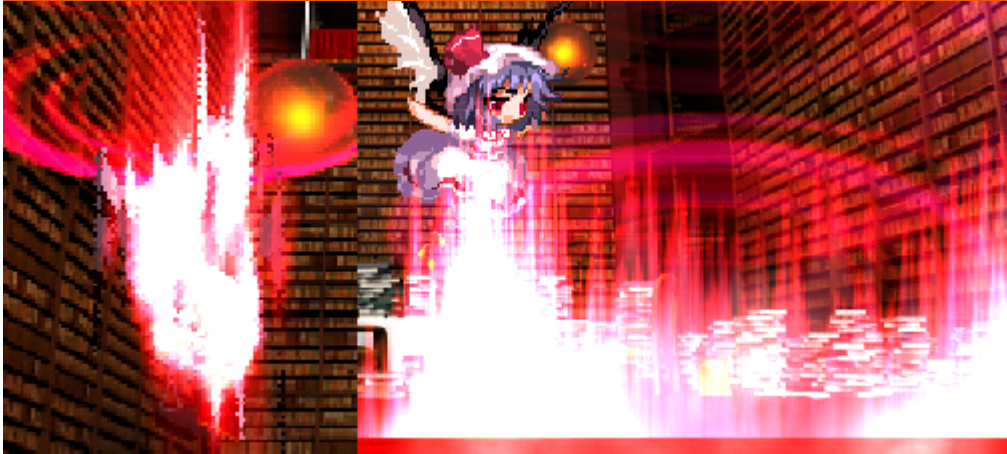
ロケットキックアップ



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate	Limit	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
623+B	×	威力UP	450	93%	15%	Rift				B	発射角が急
623+C	×	威力UP	450	93%	15%	Rift				B	発射角が若干緩やか



22+B	可	威力UP	1000/600	80%/85%	40%/40%	Smash/Smash					-/-	ダッシュ1回の場所に落下
22+C	可	威力UP	1000/600	80%/85%	40%/40%	Smash/Smash					-/-	ダッシュ2回程度の場所に落下



- 天井に飛び上がり真下に高速落下する技。
- 天井から落下の本体に打撃属性、着地時の左右への衝撃波に射撃属性がある。
- グレイズ性能は発生直後と落下中に少しあるが、狙って使うのは難しい。
- 飛ぶ距離が固定されていてサーチ能力が無く、コンボに組み込むどころか棒立ちの相手に当てることさえ難しい。
- カリスマ溢れるモーションで相手を蹴散らす。
- シーリングフィアってかっこいいよな！！
- 最近では研究が進み、画面端空中コンボの締めとしての活路が見出されてきている……かも。
- 実際にはLimit値上昇が酷いため、ダメージはあまり期待できない上に有利Fも少ない。限定的にシーリングフィアだけが入る状況やかっこ良さを求める場合でコンボに使われている……かも。

デモンズディナーフォーク



コマンド	空中	LvUp	Damage	Rate	Limit	特殊補正	発生	持続	全体	相殺強度	備考
214+B	×	弾数増加	500	92%	10%	Smash				B	水平から中空を微妙にサーチ
214+C	×	弾数増加	500	92%	10%	Smash				B	上空に投げる



- 小型の槍を投げつける技。
- 広範囲をカバーするが発生が非常に遅く潰されやすい。
- 弾速は早く斜め前方に広い範囲を持つので高い位置にいる相手を落とすのに使える。
- キックアップと同様、制空技と言えるだろう。
- サーヴァントを消してまで使う価値がある技とは言えない。…カッコいいけど
- 槍は複数本HITするので、LvUP+溜めで本数を増やして当てると地味に威力が高い。
- Bでサーチする際は一番下の槍が相手に向かうので、ジャンプ直前に狙うとあんがい当たってくる。