

- 近接武器
- レッドクイーン
- レッドクイーンは使わないが近接扱い
- リベリオン
- 衝撃鋼ギルガメス
- 無尽剣ルシフェル
- 閻魔刀(ヤマト)

## 近接武器

PS3とXBOXでボタンの配置、文字が変わるため近接攻撃は"剣"、スタイルアクションは"ス"と明記しています。各表のS.ptsとは、スタイリッシュポイントの略です。

操作ボタンの詳細は操作一覧を参照。

"剣"...近接攻撃ボタン

"ス"...スタイルアクションボタン

"D"...ディレイ(少し間を置く)

"L"...ロックオンボタン

"前方,後方"...スティックを倒す方向。

## レッドクイーン

ネロ用

魔剣教団技術局が開発した背にジェット推進器のついた大剣。

柄の部分がアクセル状になっていて捻ると噴射口から推進剤を放出する。

この推進剤によって非力な者でも高い剣速を発揮できる。ネロの剣は推進剤の噴射量を極限まで高めており、非力な人間では扱えない。

- レッドクイーンにはイクシードボタンの長押しを繰り返すと画面左上のランプゲージが溜まり、そのゲージを消費することで1~3回攻撃の性能が変化するシステムがある。

コンボ構成技はExレベル1のみ発動、威力が1.25倍、速度が1.2倍に上昇。

コマンド技はスキルに応じてExレベル1~3の技が発動、攻撃力(全段ヒットの合計威力)はExレベル1で1.5倍、レベル2で2.5倍、レベル3で3.5倍に強化。

コマンド技の中で、シャッフルのみ例外。レベル1~3で、それぞれ1.3倍、2.1倍、2.98倍。

- 剣攻撃の特定のタイミングでイクシードボタン(LTorL2)を押すことにより一つのゲージが溜まり、チャージをしなくても一瞬でイクシードが出せるEXアクトというシステムがある。こちらはスキルなしで発動可。受付時間は7/60秒。
- さらにタイミングが完璧ならば一気にEXゲージが3になるMAXアクトもある(要スキル習得)。受付時間はEXアクトの受付時間のうちの最初の1/60秒。

名称	コマンド	攻撃力	備考
コンボA	剣剣剣剣	80・60 ・40・100	基本コンボ。 左袈裟 右袈裟 左払い 叩きつけ。 4段目のみ吹き飛ばし属性
コンボD	剣剣剣D剣	80・60 ・40・170	コンボAの最終段のみ変化し、攻撃力が上昇。 吹き飛ばし属性がなくなるが、叩き付け属性 (その場にダウンさせる効果)が付加

コンボB	剣D 剣(連打)	80・100・ ・100+140	<p>地面に剣を叩きつける攻撃。 左袈裟 叩き付け 連続叩きつけ 突き+払い ボタン連打で叩きつける回数が増加。最大8回。 の叩きつけの威力は80 60 28 (以降28)と 減少していくため、見た目ほど強くない。 1コンボでの総ダメージは大きい、 時間効率と巻き込み範囲で劣る。 回転しながら広範囲を斬りつける。 左袈裟 右袈裟 連続斬り 右払い 回転斬り 回転斬り2。 最終段の硬直がかなり大きい。 DT発動などでキャンセルするか、最終段まで出しきらずに他の技に切り替えよう 逆手斬り上げによる浮かせ技。 ボタン押し続けで斬り上げながらジャンプする。 ダンテのハイタイムとほぼ同性能 威力が大幅に上昇したハイローラー。 消費EXゲージ量によって攻撃回数とハイローラージャンプの高度が増加、高所へ上るのに役立つ。 回転斬りの背中側叩きつけ部分にも攻撃判定がある。(威力67、叩き付け属性) Exハイローラーは最終段のみ浮かせ属性、Exハイローラージャンプは全段浮かせ属性 浮かない敵にEXハイローラージャンプは全段決まらず空振りするのでもったいない ダッシュ斬り払い ダンテのスティンガーに相等する技。 ただし突進から切り払いの合間が存在する分、 瞬発力でスティンガーに劣る。 レベル1の移動距離を1とすると、 レベル2の移動距離は約1.3</p>
コンボC	剣剣D 剣剣剣剣	80・60 ・40+40 ・40・100	
ハイローラー	L+後方+剣	90	
EXハイローラー	EXゲージが 1~3の状態 でハイローラー	Lv1:135 Lv2:90+135 Lv3:90×2+135	
ストリーク	L+前方+剣	120	

EXストリーク	EXゲージが 1~3の状態 でストリーク	Lv1:180 Lv2:90+180 Lv3:90×2+180	威力が大幅に上昇したストリーク。 消費EXゲージによって威力と回転数が増加。 全段吹き飛ばし属性。 EXゲージ有り状態なら、発動前に 剣ボタン押し続けで突進のタイミングをずら せる。 その間にEXゲージのチャージも可能。 最終段以外はトドメ属性を持たない。 空中急降下斬り。ダンテの兜割りに相当。 空中と着地時とで2段ヒットする。 属性は1段目が叩き付け、2段目が吹き飛ばし。 ダンテの兜割りと異なり、発動時の高さによ る 威力補正はない。
スプリット	空中で L+前方+剣	40+60	つまるところEXスプリット。急降下突き刺し。 両断から突き刺しへの剣撃の 性質の変化により、この技のみ別名称。 地面に向かって剣を突き立てるため、 前方向へのリーチが減少。代わりに 着地時の吹き飛ばし効果の範囲が増大 無敵時間を伴うバックステップからの 突進ホームラン斬り。 斜め上方に吹き飛ばす効果あり。 単発威力はレッドクイーンコマンド技中最 強。 バックステップを横転でキャンセルすれば 無敵時間を継続させながらの 変則回避手段にもなる。 (シャッフル&キャリバーの入力は、 後 前+剣より、後 前 剣が実際に近い。) Exレベルに関係なく二段斬りになるが、 一段目のヒット数と威力が増加する。 2段目のみ斜め上方吹き飛ばし属性。 1段目にトドメ属性が無い。 攻撃範囲・攻撃力共に優秀で、 デビルスナッチ等でザコ敵を集めた所に 打ち込めば、多数を一気に粉砕できる。
ダブルダウン	EXゲージが 1~3の状態 でスプリット	Lv1:60+90 Lv2:60+190 Lv3:60+290	
シャッフル	L+後方 前方+剣	150	
EXシャッフル	EXゲージが 1~3の状態 でシャッフル	Lv1:30×2+135 Lv2:60×3+135 Lv3:78×4+135	

キャリバー	空中で L+後方 前方+剣	120	空中版ストリーク。 ジャンプの飛距離を稼ぎたいときにも使える。 空中チャージショットからの追撃や、バックジャンプ回避からの反撃等に使える。しっかりとロックオンしてから入力すると成功しやすい。 一度の跳躍で一回のみ使用可能。ただし、エネミーステップを挟めば再度使用可能な状態に戻る。 モーションは通常技と同じだが、威力とヒット数が上昇。
EXキャリバー	EXゲージが 1~3の状態 空中でキャリ バー	Lv1:60+120 Lv2:90×2+120 Lv3:100× 3+120	時間当たりの攻撃力が高い。 ザコ戦ではコンボパーツとして、ボス戦ではダメージソースとして、幅広い局面で重宝する
エアリアルコンボ	空中で 剣剣剣	100・80・120	基本的な3連続の空中連斬。 攻撃ペースが速い。 3段目は叩きつけ属性
ルーレットスピ ン	空中で 剣剣D剣	100・80 ・90×3	時間当たりの攻撃力が非常に高い。 全段打ち上げ属性。 自身も浮き上がるので高度を稼げる HIT回数が多いので、ボスを怯ませるのにも便利。

## レッドクイーンは使わないが近接扱い

ドロップキック。要SPEED習得  
コンボランク上昇量がかなり高い  
プレイヤーが10歩(約4秒)走るとダッシュ状態になる。  
レインボウ ダッシュ中に挑発 180 ロックオン中は出せないのが難しい。  
なおダンテのダッシュ状態にはネロの様に出せる技はない。  
ちなみにアルトとピアノコのアンジェロ連合が  
放つエネルギー弾を跳ね返せる。

## リベリオン

ダンテ用  
スパーダの形見の大剣。

- ・リーチが長く、クセがないので大勢の敵や素早い敵を相手にする際重宝する。
- ・ギルガメスに比べ威力で劣り、1対1での戦闘ではやや火力不足か。

基本アクション

名称	コマンド	攻撃力	備考
コンボA	剣剣剣	100・80・130	<p>攻撃ペースの速い3連撃の基本コンボ。 袈裟 逆袈裟斬り上げ 回転斬り下ろし。出が速くテンポも速めで、隙も小さく扱いやすい</p> <p>2段目は回避キャンセルの受付が早い。 3段目が吹き飛ばし属性。 袈裟斬り 車輪斬り ミリオンスタブ(連続突き+フィニッシュ突き)。 連続突きにはトドメ属性無し。フィニッシュは吹き飛ばし属性。 車輪斬りは範囲が広く背中側の敵にも攻撃が届くが、ミリオンスタブは前方のみなので状況によってどこで止めるか見定めよう DMC3と違ってミリオンスタブは通常コンボの一部でありクレイジーコンボではない 連打で連続突きの回数が増え、スタイリッシュランクが高いほど追加入力時間が延長される。 連続突きの終了間際に他のコマンド技の入力を行うと、フィニッシュ突きをキャンセルして次の技へ移行する。</p>
コンボB	剣D 剣剣	100・40+40+60・15×1~32+160	<p>空中急降下斬り。空中と着地時の2段ヒット。 1段目が叩きつけ属性、2段目が吹き飛ばし属性。 発動時の高度により威力が3段階に変化する。 エアハイクの頂点の高さが中間威力を発揮する高度。それより低ければ低威力、高ければ高威力となる</p>
兜割り	空中で剣	低:60+70 中:130+70 高:200+70	<p>敵を斬り上げる浮かせ技。 ボタン押し続けでそのままジャンプする。 空中コンボの起点となる技</p>
ハイタイム	L+後方+剣	120	<p>吹き飛ばし属性の突進突き。 接触時に攻撃力0の近接ヒット判定がある。 専用入力を行うことで突きがミリオンスタブに変化する。 魔人化時は性能が変化する。</p>
スティンガー	L+前方+剣	0+140	<p>移動距離が増したスティンガー。威力は変化無し。高速移動手段にもなる。</p>
スティンガー2	L+前方+剣	0+140	
ミリオンスタブ	スティンガー中、突き発生直前に左スティックをニュートラルにし、剣押し続け	15×1~32+160	リベリオンコンボBのミリオンスタブと同性能。

DTス ティン ガー	魔人化時に L+前方+剣	30+45 +60+75+195	DTゲージを1メモリ消費する。 敵を貫通しながら、最大で5HITする突進突きを放つ。 全段吹き飛ばし属性。最終段以外はとどめ属性無し。 敵が密集している所に使うと、ダメージ・スタイリッシュランクの両面で効果大。 ただしスタブ派生は不可能 リベリオンをブーメランのように投げつけ、連続で斬り刻む。 近接判定。剣（リベ装備中）orス（リベ装備且つSMスタイル選択時）を押すと手元に戻る。 今回は投剣中の素手攻撃は不可能だが、武器変更をしてギルガメスなどでの攻撃は可能。 長所は高い攻撃力だが、短所が多すぎて使い勝手は良くない。 溜め時間・予備動作共に非常に長く、投剣の追尾性能も低い。 スタイリッシュランクも上昇しにくい。
ラウンド トリップ	剣を押し続け、 刀身が光ってか ら放す	50×1~18	

スタイル「ソードマスター」

Lv	名称	コマン ド	攻撃力	備考
1	プロッ プ	ス	40×1~4	最大4回HITする浮かせ技。リアルインパクトの起点に最適 全段浮かせ属性なのでフロストやDT発動中の敵など浮き難い 相手に有効 シュレッダーとあわせてオーブ岩のお手軽破壊ができて便利 プロップからの派生技。
	シュ レッ ダー	プロッ プの後 にス	25×1~26	「ス」ボタンす押し続けで持続時間が延長される 全段ヒットさせられる状況なら、時間対効果も高め。 対象がダウンしている時などは、敢えてプロップを空振りさせ れば無駄なく全段当てることできる
2	エリア ルレイ ヴ	空中で ススス ス	80・70・70 ・120	テンポの速い空中連斬。 3段目までは高度が維持される。4段目が吹き飛ばし属性。 3段で止めて他の技に移行する方がコンボ維持ができるため有効
3	ドライ ブ	L+後 方+ス	剣:110 衝撃波(溜め Lv) 0:250 1:370 2:720	前方に高威力の衝撃波を放つ。 刃と衝撃波それぞれに近接攻撃判定と浮かせ属性あり。 衝撃波は敵を貫通する。「ス」ボタン長押しで威力増加。この間 は移動・方向転換は出来ないが、ジャンプキャンセルは可能。 オーバードライブと併せて、敵の集団に放つとダメージ・ラン ク上昇共に最高クラスの効率を発揮する
	クイッ クドラ イブ	ス・剣 同時押 し	100・ 110+130	袈裟斬りから素早くドライブを放つ 通常のドライブに比べ予備動作が短い。 代わりに威力も減少し、浮かせ属性もなし。

4	オーバードライブ	ドライブ発動後にス	剣:60+90 衝撃波(溜めLv) 0:70+150 1:120+200 2:230+420	ドライブからさらに衝撃波を二連続で放つ。 剣・衝撃波共に全段浮かせ属性。 フルヒット時の威力は1630と強力な上に、衝撃波は敵を貫通するため敵の集団を一気に殲滅できる。敵の集団に放つとスタイリッシュランクが跳ね上がる。
	ダンスマカブル	L+前方+ス	50・90・70 ・90・ 35+35+50・ 10×8(+140) ・100・90・ 100・500	全ヒット時の総火力は1290と高め。 最終段のスタイリッシュランク上昇量が大きいのが、攻撃後の隙も非常に長い。 最終段手前の一撃のみ浮かせ属性。最終段は斜め上方へ吹き飛ばす性質を持つ。 ミリオンスタブ中にボタン連打を止めるとリベリオンコンボB同様、とどめ属性付きのフィニッシュ突きを放つ 初段のダッシュ攻撃は他の行動へ繋げることができない。回避に移行する場合は2段階目まで繋げた方が早い。 フィニッシュのホームラン斬り、もしくはスタブフィニッシュ以外はトドメ属性が無いので、敵の体力調整に便利。ギリギリまで体力を削ってからこれをだせばスタイリッシュランク稼ぎができる(スタイリッシュポイントは体力0になってからはほとんど増加しない)

## 衝撃鋼ギルガメス

### ダンテ用格闘武器

生物と同化してその体の一部を鋼と化す魔界の金属、強力な衝撃を生み出す力を持ち、また、エネルギーを蓄積する事で生み出される衝撃は増大していく。

リーチこそ短いとその破壊力はまさに「衝撃」的である。

- ・リーチが短く、動作も遅い。大勢の敵や素早い敵に対しては不向き。
- ・リベリオンに比べ単発の威力で勝る。1対1での戦闘や、ボス戦でその真価を発揮する。
- ・ほとんどの技で溜め攻撃が可能。1段階目で威力2倍、2段階目で4倍に上昇する。スタイリッシュランク上昇量も増加。

チャージで手足が光った瞬間に攻撃するとエフェクトが赤くなり、1.5倍のダメージ補正となる。通称フルスチーム。

フルスチーム発動時は、付近に敵がいればスタイリッシュランクが少し上昇するボーナスがつく。攻撃がヒットしなくてもOK

他の武器にも共通する事だが、攻撃がヒットする瞬間、もしくはヒットする直前に魔人化・魔人化解除をすると、2段ヒットする。この特性は、単発の威力が高いギルガメスで特に有効活用できる。

名称	コマンド	攻撃力	備考
コンボA	剣剣剣剣	130・120 ・170・210	ナックルアロー ボディ ハイキック 踵落とし。 剣押し続けて全段溜め可能。 踵落としの予備動作が極端に長い

コンボ	剣剣D剣 剣	130・120 ・35×6・130+160	百列蹴り（6ヒット）の後、2段回し蹴りを放つ。 剣押し続けで全段溜め可能。 回し蹴り2段目は吹き飛ばし属性。
フルハウ	空中で剣	200	初代から存在するライダーキック。斜め下方への急降下蹴り。 真下の敵には攻撃できない。 高度差がある場合はある程度距離をとって出そう。 溜め不可。
ドロー	L+後方+ 剣	-	ストレイトの前に必ず行うバックステップ。 短めだが無敵時間が発生するので回避手段にもなる。 ネロのシャッフルのような運用が可能
ストレイ	ドロー入 力後剣押し し続け 離す	250	前方へ高威力のパンチを繰り出す。剣押し続けで溜め可能。吹き飛ばし属性。 単発の威力が高いため、溜めによって真価を発揮。難易度は高いが、フルスチームと多段化に成功すればR.インパクトすら凌ぐ最強技になる。
キック	L + 前方 + 剣	110+80 +100+80+150	5連回し蹴り。最終段は打ち上げ属性。 魔人化時は性能が変化する 途中でキャンセルができないので乱戦時には注意 紋章を一撃で発動できる
DTキック	魔人化時 にL + 前 方 + 剣	165+165+30+60 +30+60+30+60+30+60 +225+165+270	13連回し蹴り。DTゲージを1メモリ消費する。自身も上昇しつつ蹴り上げてフィニッシュ。全段ヒット時の威力は凄まじいが、やはり途中のキャンセルが一切できず、モーションが更に長くなるため通常のキック13以上に注意が必要。 表中の威力は魔人化時の値で1.5倍補正がかかっている。技発動後に魔人化解除をすると、攻撃モーションはDT版が維持されるものの、その時点で1.5倍補正が消え威力が下がるので注意。
フラッシュ	ジャンプ ボタン	70	通常のジャンプ（エアハイク含む）時に衝撃波をまとい、ダメージを与えられるようになる。 遠距離攻撃判定で障害物も破壊可能。

スタイル「ソードマスター」

Lv	名称	コマンド	攻撃力	備考
1	ショック	ス	150	周囲に衝撃波を発生させる。攻撃後の隙が大きい。 吹き飛ばし属性、遠距離判定。「ス」ボタン押し続けで溜め、威力と効果範囲増大
2	ショッキング	空中でス	150	空中から降下して放つショック。吹き飛ばし属性、遠距離判定、溜めは不可
2	ビースト アッパー	L+前方+ス	230	踏み込んで拳を突き上げる。打ち上げ属性。 「ス」押し続けで溜め可能。

3	ライジングドラゴン	L+前方+「ス」長押し 1段階チャージ後離す	460	アッパーを繰り出しつつ自身もジャンプ。昇龍拳。打ち上げ属性
	ディバインドラゴン	L+前方+「ス」長押し、2段階チャージ後離す	125×4+500	威力とヒット数が上昇したライジングドラゴン。神龍拳。全段打ち上げ属性 浮かない敵にはほとんど空振りするため滅法弱い ギルガメス最強の必殺技。 ボディブロー・アッパー・膝蹴りと3段ヒットするが、初段が空振りすると後続は発生しない。 真・昇龍拳
4	リアルインパクト	L+後方+ス	0+500+1000	ヒットストップが異常に長いため、魔人化・解除による多段化を最も行いやすい技。凶悪な威力になる。詳しくは裏技・小ネタ等を参照。 浮かない敵には空振りするため滅法弱い ボディブローヒット後の追撃時(上昇部分)は完全無敵。アンジェロのエネルギー弾をはね返し神の拳すら弾いてダウンさせる

## 無尽剣ルシフェル

ダンテ用

爆発する魔力の剣を空中に配置できるトリッキーな武器。

爆発する剣を無尽蔵に生み出す魔界の装置。生み出した剣は敵に突き刺したり

空間に固定する事が可能であり、尽きる事のない豊富な戦略性を持った武器である。

- ・近接武器に属しているが、生み出した爆発する剣は遠距離属性、威力70。(ブリッツ等に弾かれない)
- ・連続で爆破してもコンボ評価点が下がらないので簡単にスタイリッシュランクを上げられる
- ・ソードマスター時の ボタンは、空間に固定されている剣の再配置が可能だけでなく、爆発までのカウントをリセットする。剣未配置の時には、それぞれの技を行う際に2本剣を召還する。
- ・剣を配置できるのは15本まで。それ以上出すと古いものから爆発していく
- ・ソードマスター技は、

名称	コマンド	攻撃力	備考
コンボ A	剣剣剣剣 剣...ループ	30・30(剣1本) ・30・20+20(剣2本)...	剣を周囲に配置しつつ敵にも剣を突き刺すコンボ。2段目に1本と4段目に2本、爆発剣を召還する
コンボ B	剣D剣... ループ	30・20+150...	強力な斬撃を放つコンボ、爆発剣は召還しない
コンボ C	剣D剣D剣 (剣)	30・20+150 ・10×6(剣4本)+50 {・50+100(剣3本)}	コンボB後、敵に無数の剣を突き刺しつつ剣を4本召還。フィニッシュ時にタイミングよく剣ボタンで、斜め上方吹きとばし属性の追加攻撃を行いつつ、爆発剣3本召還

コンボ D	剣剣D剣	30・30(剣1本) ・0(剣4本)...	自分の背後に剣を4本配置する
コンボ E	剣剣剣剣D 剣	30・30(剣1本) ・30・20+20(剣2本) ・10×6(剣4本)+50 {・50+100(剣3本)}	敵に剣を突き刺すことに特化したコンボ コンボAのラストに、コンボCのフィニッシュが接続する。追加攻撃ももちろん可能
スブラッシュ	空中で剣	30(剣1本)・30(剣1本) ・0(剣2本)	回転しながら剣をばら撒くように配置する。1本ずつ剣を配置しながら2連斬を行い、続けて2本剣を配置する。総合攻撃力は340と、高めの単発威力を誇る
エクスタシー	地上でL + 後方 + 剣	100	打ち上げ属性・遠距離攻撃判定のバラを投げる。同時に、配置した剣を連続で起爆する 薔薇を投げることに深い意味は無い
ピンナップ	L + 前方 + 剣	0(剣5本)	自分の前方150°位の範囲に剣を5本配置する 時間対効果が凄まじい。 魔人化時は性能が変化する。
DTピンナップ	魔人化時に ピンナップ	0(剣5本)+0(剣6本)	DTゲージを消費する。通常通り前方150°位に5本配置し、続けて180°位に6本配置する。5本配置と6本配置はセットで行われ、キャンセルはできない。

#### スタイル「ソードマスター」

Lv	名称	コマンド	攻撃力	補足
1	ディッシュ プリンク	スティック + ス	70 × 1~15	スティックを入力した方向、もしくはロックオンした敵の方向に、スボタンを離した時のダンテの高度を維持しつつダンテから一定距離の空間に剣を再配置する。コンボ中に行うことも可能で、コンボ時のダメージ効率を上げられる。
2	クライ マックス	L + 後方 + ス	150 × 1~15	自分の周囲に剣を再配置した後、連続で起爆する。攻撃力が通常の爆発の2倍以上
4	ボン デージ	L + 前方 + ス	70 × 1~15	配置した剣を敵の周囲に再配置し飛ばす。高度差のある敵にも効率よく剣を刺せるが、全ての剣が刺さることは稀。

## 閻魔刀 (ヤマト)

### ダンテ用

ダークスレイヤースタイルでのみ使用可能。ダンテの兄バージルの形見でもある。

- ・今作では実体がない刀である。

そのためか、アンジェロやアサルトなどのガードに弾かれないという特性がある。  
ただしブリッツの電撃には弾かれ、感電カウンターのロイヤルブロックもできない。

- ・他の武器に比べてDTゲージが溜まりやすい

コンボ後にボタンを何も押さずに納刀させると、前作の兄貴同様DTゲージがひとつ回復する。挑発とは扱いが異なり、連発しても効果が出る。直後に挑発を絡めてもOK。

#### 基本アクション

名称	コマンド	攻撃力	備考
閻魔刀コンボS	スス	60・80 ・210	鞘当て 鞘斬り返し 抜刀による基本コンボ 3段目は威力が高く、吹き飛ばし属性。納刀モーションでスタイリッシュランクとDTゲージ上昇
エアリアルコンボV	空中でスス	50+60・ 110	空中で抜刀し斬りつける。2連斬 吹き飛ばし属性のフィニッシュ こちらも納刀モーションあり。閻魔刀コンボSとは違い、背中で納刀する。ただし、かなりの高度が必要。 エアリアルレイブと異なり、高度が徐々に落ちる。
スラッシュディメンジョンF	L + 前方 + ス	350	バックステップ後、前方遠距離の次元の狭間を斬り裂き、範囲内にいる全ての敵に近接・吹き飛ばし属性のダメージを与える。左右・上下方向の攻撃範囲が広く、複数同時攻撃で真価を発揮する。 技を出してから攻撃判定が発生するまで1秒弱の間がある。ある程度先読みして使おう。予備動作が長い割にキャンセルできないので注意
スラッシュディメンジョンC	L + 後方 + ス	350	SD.Fよりも近くの空間を斬り裂く。 上の技より敵との距離が短い場合に用いる。タイミングに気を配ろう。