

ユキの攻撃コンボ / Yuki's Combo

- [ユキの攻撃コンボ / Yuki's Combo](#)
 - [ユキのコンボ\(BASIC\)](#)
 - [基本操作](#)
 - [基本コンボ](#)
 - [ユキのコンボ\(ADVANCE\)](#)
 - [ユキのコンボ\(ORIGINAL\)](#)
 - [アドバイス](#)

BASIC

ユキのコンボ(BASIC)

基本操作

通常攻撃



3 打目からダウン攻撃、連続 7 打

特殊動作



る を押し続け

mana回復

ダウン追撃



ダウン中の敵を踏みつけてダメージ、追加SPでさらにダメージを与えることができる

ダッシュ



入力方向にダッシュ移動

ダッシュ攻撃



非ダウン、ダッシュ突き

ダッシュ攻撃
- 2 打



2 打目でダウン、S 部分が 2hit 判定










基本コンボ

通常攻撃- 2
打



非ダウン、DC (ダッシュキャンセル) 受付

通常攻撃-4 打		ダウン (3 発目2Hit判定)、D C 受付
通常攻撃-7 打	 	ダウン、4 段目からは遠方に持ち上げ出す打撃4hit、D C 受付 (AAAS入力でも出る)
通常攻撃-5 打		3 打目回転攻撃からダウン 3 hit、D C 受付
通常攻撃-3 + 打	 	3 打目の回転 S 攻撃に任意のタイミングで 2 倍ダメージの突き攻撃
打ち上げ攻撃		2 打目打ち上げ、D C 受付

ADVANCE

ユキのコンボ(ADVANCE)

#ref error : ファイルが見つかりません ()

ORIGINAL

ユキのコンボ(ORIGINAL)

基本技のループコンボは省略

【基本形みたいなもの】 (A A S 始動でも可能)

AA DAS 青龍 (冷気の核LV4) 氷塊召喚
AA DAS (同 2 ループほど) 氷柱 【任意方向転換】 (裏回り可)
AA DAS (同 2 ループほど) 氷の雨 【任意方向転換】 (裏回り可)
AA DAS 氷弾 (2 発射) DAS (略)
AA DAS ユミルの拳 DAS (略)

【壁際での方向転換技】

青龍 ~ 3 ヒットで非常に簡単

氷の雨 ~ 1・2 ヒットで D C からつなげる。間に冷気の渦を混ぜるなども可能。

ユミルの拳 ~ 敵を遠くに吹き飛ばすことがなくなる為、壁際のターンでは使い勝手がいい。

AA (進行方向と垂直 or 反対方向へ) S ~ ヒットさせる高度、その後の DAS やスキルへのつなぎの難度が高い。

ダインの A A S の壁はがし同様、慣れと練習により安定してくる。

氷柱 ~ 高度・間合いによっては 2 ヒット以上もある。

【 P V 豆知識技 】

起き上がり A 青龍 ~ 万能始動技「青龍」の使い方の例
(相手ダウン時) 重ね青龍 冷気の渦
(相手ダウン時) 重ね氷塊召喚 冷気の渦
(相手ダウン時) ユミルの拳 氷弾

極寒の息吹 氷の雨～実戦ではほぼ当たらないが、3：3などの乱戦中の味方のダインの息吹凍結中などにも

凍てつく冷氣 DAS～牽制の冷氣が同軸線上で当たった時のコンボ始動の一例

飽くまで一例です。他にも実践的・高度なテクニックなどを別途コメントして頂けると助かります。

ADVICE

アドバイス

- ・ コンボ基本

【コンボ始動】

- ・ AAS～最初のAAの判定が広く当てやすい。Sの部分で軸がずれてるとその後の持続が難しい。判定が広いので敵集団に切り込む時には強い。
- ・ D(ダッシュ)AS～Sが2ヒット判定あり、硬直が短いので次のAにつなげやすい。PV・ステージ問わずAA DASでの始動は軸の補正もやりやすく、始動技としては最も基本となる技。
- ・ AS～性質としてはエイルのASに似ている。その場からAAでもいいし、ダッシュで裏に回ってAA始動も可能。
- ・ 氷弾（1～2ヒット時）DAS～Aでも届かない多少遠めの敵にも当ててコンボにいける。
- ・ ユミルの拳 DAS～ダウンから拾えるコンボ始動。ユミルをかなり接近で当てないとつなぎにくい。
- ・ 氷柱 DAS～同じくダウンから拾える・・・が氷柱はキャラの向いている方向から時計周りに発生するため、後半に発生する氷柱から始動すると狙いやすい。

【ループの流れ】

人によって好みがあるので、決まった形はないが・・・「コンボを持続させる」技としては

AAS

DAS

AA DAS

この基本技を組み合わせるだけでよい。は単体で、他は と or の組み合わせだけで「高度を維持」できる。

【壁コン基礎知識】

前述のループは壁に行くとほぼ落としてしまう。

ユキの壁コンはAASで、最後のSの2発目にDC 向き直してAAS・・・の繰り返しで高度維持可能。

AAS単体のDC無しでは3回目辺りで高度を維持できず落としてしまうはずである。

なのでAAS AAS 青龍 DAS AAS～といったお手軽コンボでもステージでは十分に立つ。

ジークのASSpSp、ティアのAASSのように一定の条件（斜めなど）でDCなしの無限壁コンボを完成させる単体技はないが、

前述の条件下ではAA DAS（ AAS ）の繰り返しで若干の高度上昇となり無限継続可能となる。

【コンボに絡めるスキル】

前述のループ中からめていけるスキルとしては

青龍～3ヒット・DC可能・壁での方向転換

氷弾～一定以上の高さ必要、2発前後でDASへ

ユミルの拳～DASへのつながりが多少難しい

氷の雨～安定はしないので、つながりというよりはコンボ中敵に囲まれそうな時など 2ヒットさせる間合いに法則あり。

慣れると任意方向にコンボ中方向転換が可能になる。

冷気の核～一定以上の高さ必要。スキルLV4程度あれば、氷の矢、氷塊召還（隕石）などにつながられる

氷龍の心臓～大抵訳の分からない方向に対象がずれていって終わり

氷柱～一定以上の高さ必要。ヒット時の浮きが高めなのとDC常時受け付け故につながりとしては使いやすい。

コメント欄

- かなりテキストではありますが簡易ページ編集、及びコメント欄を追加しました。 -- 名無しさん (2009-01-13 11:36:19)
- 4,484 y v -- P P P ;い (2009-02-03 22:38:57)
- ユキのPVにおいてAとSだけで戦う人は超上級者だと思う。 -- 名無しさん (2009-02-07 20:48:27)

名前:

コメント: