

対戦動画

[new!ニコニコ2010/5/16闘劇予選 ふも vs ゼロ](#)
[ニコニコ2010/5/7 立川ランバト ふも vs ゼロ](#)
[youtube2010/3/21 G3 ソウジ vs ふいるむ](#)
[youtube2010/3/16 ソウジ vs ふいるむ](#)
[youtube2010/3/16 ソウジ vs かきゅん](#)
[ニコニコ2010/2/4up BCT第4回ランバト ソウジ vs ふいるむ](#)
[ニコニコ2010年2/4up ふも \(アラクネ\) VSふいるむ \(ハクメン\)](#)
[youtube2010年1月20日up ふも \(アラクネ\) VSふいるむ \(ハクメン\)](#)
[ニコニコ2010年1月1日ふも \(アラクネ\) VSちん \(ハクメン\)](#)
[ニコニコ2009/12/23up雀\(ハクメン\) vs ふも\(アラクネ\)](#)

基礎知識

- 空ガ不能は2C,6A,火焔
- 6Bは6Aからのみ派生可能。
- 6ABC,3C,4Cは必殺技キャンセルできない。
- 5B,5C,2C,グレン,残鉄,閻魔>レンカは直ガでも連続ガード下段

したらば(アラクネpart7-914)

- ハクメンJ Cきつい、
- ハクメンJ C先端が5 C対空とれない

地対空

ハクメンJ2Cには5C

ハクメンJBめぐりには2Bで一方向的に勝てる

ヒラヌル関連

- ヒラヌルバリアーに ハクメンJ C
- 中央より相手側にいる場合限定でヒラヌル

6D構ってる間に安全に霧吐けるしちと安くなるけど5CでFCとってバリアに当たらないように空ダバリキョ5DとかJDとか

向こうも斬るのに一回は飛ばなきゃいけないんだから完全に封印ってのももったいないぜ

- 6Dが置いてあるだけでハクメンは通行止め食らってるようなもんだからね

誘導霧や自分霧が出てれば下がってまた6Dを置いてまた斬らせたり
斬ってる際に端ワープで霧と挟み込んだり

どのみち2Dの先端以遠からはハクメンは一足で踏み込めないし

その位置から殴りに来るには空中ダッシュや2段J必須

そこで向こうの超りターンの当身とこっちの超りターンの空投げ、5Cで大雑把なジャンケンしてもいいし

付き合いたくなければ前ステで拒否って一生手を出さずに6D斬らせて霧を当てるゲームをしてもいい

烙印状態になったらAダイブ+B虫で虫が表、ダイブが裏で挟み込むのがおすすめ
当身で虫取ってもアラクネ掴めないし、虫ガードしたらCD虫出して択
虫斬ってもアラクネは裏だから関係なし

手を出して互いにクソゲー狙いでも押し負けないし
一生逃げて霧だけを狙うスタイルでもいい

- ・ ハイジャンプで上から空J4B食らわす(空C予防) 当身以外勝てる。

地上の時は鈴出さないで(バリア予防)相手の空ステップをベロで狩る

711 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 00:18:07 ID:FP9HVfMw0

今回近づくのが怖いので霧でちまちまゲージ貯めてますが追尾霧以外がどーも機能しづらくため
難しい状況で困ってます。jDは迂闊に振るとjC飛んでくるし、6Dはバリア張られるのでゲージそのもの
があんまり溜まらない感じです。
なおかつ烙印中もAB蟲が切られてバリア張られてしまうので回収締めできない状況が多々あります。

2C,3C,jDが有効か。またどんな場所で有効か。
霧は追尾出るまで粘って出したほうが良いか。
烙印中は距離離れてたら何蟲でけん制が良いか。
あとはワープで翻弄しながら霧出すのがいいのかな？他の人はどう対策してるんだろう
あそういえばクリスマスか・・・

716 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 03:18:54 ID:sMuOIJzc0

ハクメンが多いところでやってるのである程度ハクメン戦は自信ある

まず、ハクメンに烙印が溜まりにくいってのが謎
溜りにくいってことは攻められてることでもいいのかな
互いに待ってれば霧を吐けるからその霧で烙印ゲージの回収は事足りるしね

もし攻められてるのであれば距離が離れたらまずは6Dを置くのが有効
6Dさえ置いてしまえばハクメンはそれを斬るしかなくなる

というのも下を走り抜けられるほどの機動力がハクメンには無くて
ステップだろうがキシウだっけ？の移動だろうがどの道アラクネ2Dでシャットアウト

6Dがある程度の高さかつ互いの間にある以上は
地上に居るハクメンがアラクネが霧吐くのを待ってからどうこうするのは無理だし
6Dを斬るってことは少なくともその斬ってる技の総フレーム分だけは動けなくなってるので
逃げるにしても霧を吐くにしても6Dが足止めとして滅茶苦茶機能する

勿論6Dに触らせてゲージを溜める役割としては機能しにくいけど
自分でも言ってる通り霧で烙印を稼げるからそれで十分
蓄積された烙印は発動or死ぬまで減ることはないし
時間がかかってもいいから余計なダメージを貰わないようにコツコツ溜めるのが大事

2C, 3Cに関しては敢えて振る必要もないと思うけど
一応相手の空中ダッシュJCの下を2Cで潜って当てることは出来る
ハクメン4Cもアラクネ2Cを合わせれば下を抜けられる&カウンターで美味しいが
勝負どころとしてはかなり厳しいので知識として留めておけば十分かと

JDは6Dがある程度の高さにあれば突っ込まれることはないので
攻める必要が無い時とかに手慰み程度に出してもいいとは思
ただ、それに意識を割いたりするほどのものではなくて
ガードしてくれればラッキー、当たればもっとラッキー程度のノリの
あくまで相手を急かして動かす為に見せる技って感じ

霧はあんまり拘ることもないと思うけど
自分追尾か相手追尾が出てないなら出せる状況作って出すべき
つまり、リスク背負ってまで出すものではなくて
出せる状況を作れるんだからしっかり地盤を固めてから出すものかな
烙印発動よりも体力が勝ってるならそれを守るに越したことは無いしね

烙印発動時も体力さえ勝ってれば近寄る必要が無いから
いつもどおりにハクメン周囲に虫バラ撒いてバリア作らせとけばいいと思う
2Dの2段目とかは出てくるところにバリアが無ければちゃんとハクメンに当たるし
D虫なんかハクメンの頭上にバリアがあってもバリアを抜ければちゃんとハクメンに当たる

ダメージ取りたい時なんかは虫斬ってくるタイプなら適当に6A6D虫なんかで
A虫斬らせてる間に斬れない位置からの虫で固めて端ワープで左右変えたり
高空からA鳥辺りで近寄ってってAダイブ+CD虫でめくりにいってもいいと思う

めくり行動が強い以上バリアが機能しない位置から攻めるのも容易だから
あんまりバリア対策は考えたことないけど
そこにバリアがあるとコンボいけねーよみたいな場合は
C虫かD虫ガードさせてる間にバリアを本体でガードしにいって消しちゃえばいい

とりあえずバリアに対しては攻める必要が無い状況なら
作る為に技振ってるならその際にこっちもなんかするってスタンスでいいと思う

烙印付いた、残り7カウント、体力リード、今遠距離
とかなら普段どおり6D置いて適当に虫出しながら安全圏確保してれば結局は何もおきないわけだ
し
虫の軌道から正面方向にしか作りにくい&アラクネは左右を入れ替えやすいから
裏に回ってバリアを機能させない位置関係を作るのも簡単

殴り合い関連は空投げのビッグリターンを求めるか放棄して逃げるかでいいと思う

720 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 12:38:11 ID:AyCnT2VA0

白面戦

6D切らせて足止めになるのか？

6D生成 切られてバリア 霧はいる間に再度JCで切られるのループなんだけど
5Cで対空取るうにもとって何もできないから、ダッシュで逃げて仕切り直しかなくなる。

それならば、相手が空ダJC来そうなところに鳥を置いておいてCHからJDまで繋げて烙印目指した
方が現実的だと思うんだけどどうかな。
相手のジャンプみてから鳥置いておけば(相手にダッシュって動作がある分)発生勝ちできるし
ね。

鳥>jcJAで拾えない状況なら、バックジャンプして霧を安全にはけるし、鳥の反応遅れたなら5C対
空目指せばいいって感じでやってる。
体力を大幅リードしたときは>>716と同じ6Dを召喚する戦い方になるが、この戦い方だとリスクに

対してリターンが少ない気がして・・・。

まあ、俺が6Dの使い方が下手なだけなんだけど。

721 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 13:23:43 ID:Y2dN7YiwO

俺もハクメンに6Dは止めた方がいいと思う
てか身内のハクメン使いに出し損って言われてる

ハクメン戦は中央なら触られても中段はもとより
J2Cや2Aからのレンジすらバクステで割れるうえバクステに届く技がないからバクステド安定
なんでバリア張られる = 安定してライン詰められるって状況にしたくないんだよね
むこう空ダJ2A特攻やらあるから大した足止め効果もないし

722 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 14:30:09 ID:W41XTTqwO

ハクメン戦は6Dを撒いてから始まると思う。

絶対条件として、ハクメンの射程範囲から6Dを使わなければ有効な術になる。
条件の上乗せで裏取りする事も出来るし。

隙だらけで地上接近に弱い6Dでもハクメン戦では効果的面。

723 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 15:18:34 ID:AyCnT2VA0

722

その場合、6D出してる時とか、出し終えてから6Dを切られてバリア張られるじゃない？
6D切られてる時に霧を出し直そうすると、ハクメンの方が早く着地してる分、完璧に着地硬直を狙
われるから、上で「5Cで対空とるだけ」
にするか、バクステor前ステして仕切り直すかってなるんだけど。
これをやっていると、端に追い詰められちゃうじゃない？
そこでどうすればいい？

って書いてて思ったけど、ハクメンがJ2C?で切りに来た着地にJD置いておけばいいか。
このJD置きが上手く行くなら6Dばらまくの大賛成だわ。

後、虫。俺は烙印ついたらA虫を出すのを控えて、鳥やC・D虫をガードさせてから、B・A虫をガード
刺せるようにしてる。

でないとならバリア張られたら烙印が無くなっちゃうからな。
烙印つくとも相手は飛び回って切りまくると思うから、その着地に合わせて3Cガードさせて、虫を
ガードさせるとかでも良いのかもしれない。

726 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 16:57:58 ID:krmzfqJQO

俺は上空霧が出た時に6Dだしてるな

6D切ると上空霧ヒットしてウマー、
上空霧警戒して6D切らない場合はJ6Dで牽制してコツコツ烙印貯めれる

727 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 17:02:28 ID:8sMgAXvQ0

ハクメン

6Dは出すに一票。
ただし無理せず、出して一步下がる時間があること。

で、それをJ横切りしたら2Dで、構えて突っ込むやつ(J2D?)は5Cで刈る、相手の飛ぶ位置で大体推測できるから。
焦れたら飛込みが乱暴になってくるので(うちのホームのハクメンは熱くなるの)出すより先に飛び込もうとしたハクメンに空投げが狙える。
この際ハクメンゲージが溜まるのはしょうがないと耐久戦覚悟。

728 : 711 : 2010/01/18(月) 18:58:37 ID:FP9HVfMw0

皆さん対策ありがとうございます(*)

読む限りでは半々くらいで6D出したほうがいいみたいなので上空霧とのセットやハクメンの射程範囲外からの6Dを意識したいと思います。せっかくある技ですからちらつかせないで損ですもんね。

2Dを使ってなかったのがんがん試したいと思います。というかなぜ使ってなかったんだらうOTL

あとは>>723さんの烙印中の立ち回りを参考にしたいと思います。A蟲を自重して鳥、着地をC蟲で狙う感じで攻めてみたいと思います。

ハクメン戦はCSで遠距離での読み合いが多く良ゲーだと思います。実践で勝率があがるといいなあ(*)

724

734 : 名無しさん : 2010/01/19(火) 01:35:20 ID:aiN9rREg0

蒸し返すようだが、ハクメンに6Dを斬られて攻め込まれるって人はどれで斬られてんのかな？
ハクメンが6Dを斬る技なら

- 垂直orバックジャンプからのJCでとりあえず消す
- 遠めから空中ダッシュJ2A出してぶっ壊しつつ突撃
- 4Cに乘せる感じで4C
- 下にもぐりこんで2C

辺りで、下に行けばいくほどリスクが高くなる

先にも書かれてる通り、どの技で斬るかは位置状況で限られるのと

斬ろうが斬るまいがアラクネの霧やJDにリスクを負わせられない状況がある

ハクメンとしてはある程度の距離を保ちながらほぼリスクを負わない垂直JCで消したいけど

これで消すために飛んでしまったらアラクネの低空霧が確定するんだよね

かといってその位置だと空中ダッシュJ2Aじゃ出る前に6Dにぶつかるし

地上から消すのはJDと2Dの存在でなかなか難しいし

消そうとタイミングを凶ってたら既にアラクネは後ろのほうに高飛びしてたなんてことも多い

6Dをきちんと置ける人とやっていると本当に鬱陶しいよ

やっぱりハクメンの機動力だと安全に置けるシーンが多いし

そうなっちゃうと壊さない限り殴り合いに発展しないから後手に回らざるを得ないんだよね

逆にアラクネ本体でハクメンと競ろうとしてくる相手は楽かな

平時はダメージ差が酷いし、全てのシーンで当身ジャンケン出来るからね

空中ダッシュに鳥は出がかりにぶつきたいんだらうけど

その位置関係から出す当身は空投げが届かない横距離だから実はさしたるリスクも無いんだよね

当身の性能と直ガの性能上、ハクメンは特殊なリスクリターンを提示できるから

特に平常時はダメージが取れないアラクネがここに付き合ってくれるなら比較的勝ちやすいかな

735 : 名無しさん : 2010/01/19(火) 01:38:14 ID:p5fu9DDoO
アラクネ使いの意見じゃないだろ。

736 : 名無しさん : 2010/01/19(火) 01:55:56 ID:aiN9rREg0
あとバクステ安定と言う人がいるけど2A>ステホタルできっちり死ぬよ
ちょい遅めステホタルはゲージ2使うけど
入れ込みバクステを潰し、飛び逃げを許さず、下手な暴れも殺せる優秀な選択肢
ガードされても飛べる性能から大してリスクも無い

ハクメンは少なくとも3ゲージあればどこからでもダメージが取れるから
互いに膠着状態になりやすく、ゲージが増えやすいアラクネ戦では
見せて逃げを抑制する意味でも使いやすいしね

716の言ってる心の強さが試されるってのはそういうことだと思う

あとやっぱり烙印中は虫を斬っても物量に押し切られるよ
後ろから来るC虫と、ダイブめくりを前提としたA虫がかなり嫌らしい
斬った瞬間にバリアに重なることは出来ないから
死角からの虫や隙をついた本体攻撃を食らってコンボに行かれるからね

したらば (ハクメンpart1416,17,18-47)

208 : 名無しさん : 2010/01/04(月) 17:05:42 ID:oAAR.dEo0
烙印つけられたら虫をJ 2 Aで斬って封魔陣作って引きこもってる。

アラクネの虫切って1度作ったら、相手が虫出し続ける限りずっと静かにたたずんでいる。封魔陣は生成から3カウント持続、または飛び道具を吸収した後3カウント持続だよ。

513 : 名無しさん : 2010/01/18(月) 10:38:45 ID:uI9cTX4YO
封魔陣って飛び道具の判定消えるわけじゃないんですねえ、アラクネのD蟲がバリアの中に入ってきた。

ハクメン崩しに近寄っただけで、
蟲で当身を取り、当身技が本体にあたるとかびっくりした。
雪風とかも蟲をとれるが、その場合アラクネ本体は動けるから
落ち着いて飛び越えられると外れる。
相手の二段ジャンプの瞬間、雪風成功すると着地を枯れる事もあるが。

雪風で取れば時間稼げるから烙印ゲージを減らせるじゃないか

843 : 名無しさん : 2009/11/20(金) 21:09:54 ID:swUYhxN.O
霧斬れないとか前回よりアラクネ戦詰んでないか...?

844 : 名無しさん : 2009/11/20(金) 21:10:18 ID:vRiteR.wO
霧が切れない...だと!?

845 : 名無しさん : 2009/11/20(金) 21:19:07 ID:hLvLtCPMO
アラクネ戦やってきたけどもしかしたら有利付くんじゃないかってレベル

J Cが相当機能するしドライブをしっかり当て身出来ればかなりいける

画面橋背負わせたらJ Cと4 C、前ダッシュの様子見をして逃がさないようにしたい
あと鳥は切ってハクメンバリア展開すること

- ・ アラクネの6 D 2 DはJC 4 Cが結構いけるかも、烙印付いた時はバリアがすっげー役に立った

942 : 名無しさん : 2009/11/21(土) 12:45:38 ID:7TjvLV.A0

アラクネの6 DはJ 2 CよりJ Cで消したほうが良いよ

コツとしては6 Dがちょっと降りてきた時にダッシュJ Cでアラクネごと斬れたりするし

2 C、封魔陣について > 2 Cで封魔陣は体感ものっすごい作りにくい。あれは画面端で相手のジャンプを逃がさないようにするために使ってる。ウロボロスに2 Cやってもよく相殺するわ。逆に、封魔陣作りたかったらJ 2 Aか、遅い的には4 Cが一番良い。たぶん。あと、封魔陣は間違いなく飛び道具に対して無敵。ってか、むしろ吸い込む。アラクネの虫切って1度作ったら、相手が虫出し続ける限りずっと静かにたたずんでいる。封魔陣は生成から3カウント持続、または飛び道具を吸収した後3カウント持続だよ。

、アラクネのD蟲がバリアの中に入ってきた。

802 : 名無しさん : 2010/01/27(水) 16:32:05 ID:sGhxglS.0

796

ゲージ貯まるまで4C・JCで間合い維持しつつ待ち

こっちの飛び込みに5C合わせてくるようなら蛸・椿・JDで狩る

烙印つけられたら蟲斬りつつガン逃げ、近寄ってくるようだったら当身で蟲とって反撃

烙印中は強気に5D使う、霧を出しづらい中距離を保つ

対空に気をつけつつガンバッタ辺りが結構やりやすかったんだが、アラクネ戦他に有効な行動はありますか？

870 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 00:39:08 ID:rC.IpVU.0

霧を恐れずJC先端をグイグイ当てる

たまにヒラヌルさん斬りを誘ってくるので注意

871 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 00:39:28 ID:Adf1IBz60

ガンバッタする際は空投げに気をつけて

霧生成潰しやヒラヌル潰しJC読みのPQ空投げなんか露骨に狙ってくる可能性がある

872 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 01:04:35 ID:8AnQKRiYO

870

テレポート空投げされた時は何が起こったのか理解出来なかったぜ...

霧は無視しちゃっていいのか

8000出されて引け腰になってたわ

ガンバツタするに辺り相手がJC?や空投げ合わせてきたのはたしかにだるかった
しかしバツタでプレッシャーかけないとやりたい放題されるジレンマorz

874 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 01:33:42 ID:61Cx.qokO

アラクネハクメンは烙印1ラウンドに1回は最低でも付けられる気持ちでいかないと駄目かも。
烙印中は逃げJ2Aおすすめ。

虫切ってハクメンバリアに引きこもる。

わかっているアラクネはハクメンバリアを空バリガで消してくるから、ガード硬直中に空投げやら出しとく。

普通に抜けられるけど、近づきたいアラクネは投げぬけ後JCがヒットしたりするからまた距離離れて、ハクメンバリアを作る作業に戻る繰り返し。

ちなみにD虫は普通にハクメンバリア抜けてくるから気を付けて。

立ち回りは横軸意識で霧にあわせてJC先端当てとかから端に運んでいって崩す。

上でも言っているとおり空投げから一発烙印なので、安易なJ2Cはやばい。

あとアラクネの低空以外のJBにはJDか2C先出し。2Cはバリガされたときに危ないから鬼襲やらで逃げる準備しておく事。

ハクメンダウン後アラクネがジャンプしてくるようなら、JB固めしたがついているので、前回り受け身で裏回る。

俺はアラクネこんな感じ。

875 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 01:57:15 ID:1hqB3iVQO

烙印中に崩しにくるアラクネに対してCAって機能するのかなあ

876 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 02:50:46 ID:FPQDrHpg0

D虫をガード中になら良いと思うけど 本体は大抵2Aしてくるから

CAは潰される事も多いよ。

俺は一生雪風擦ってる。

877 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 03:46:43 ID:8AnQKRiYO

純粹に相手のが上手かったから、毎回烙印ついてたわ

普通は付かない試合とかあるのね...

逃げJ2Aはやってたんだけど、相手が空振り見てから虫刺してくるから途中でやめたわ

ハクメンバリアに突っ込んできたアラクネに投げJCは良さそうだね

試してみるわ

JBには5D合わせ安定な気がする
読み間違えても致命的な反撃ないし、何より空投げの心配がないかなーと
JDは空投げとリスクリターンあってない気がした

878 : 名無しさん : 2010/01/31(日) 05:20:38 ID:o61/OCjk0

877

874だけど、逃げJ2Aを何も考えず振ってバリア出せるかって言われたらそういうわけじゃなくて、1回目のバリアはとりあえず高空でもいいから出す。具体的にはバウンドするA虫がバウンド後に上がる時とてつもなく斬りやすいからそれを斬る。
そのあとバリアの下にいと、C虫、D虫、ハクメンバリア消しがアラクネの選択肢になるわけだけど、
C虫ガード後崩されてもハクメンバリアに虫がヒットして3カウント伸びる。ハクメンバリア上にあるからコンボにはいけない。
D虫は見てからバクステ5Cでもなんでもいいから地上付近で斬る。
ハクメンバリアガードは空投げで、どうにかがんばる。
下にバリア出たらD虫注意しながらバリアの中で5C振ったりガンガードしたり。
A虫出して来ない場合は、下がりながらならとりあえず虫は脅威じゃないから、端背負うまではなんとかなる。
そこでも安易に虫出してきたら斬る。
A虫 バウンド後斬る。
B虫 気にしない。俺は狙って斬れない。
C虫 ガードしない。近ければ後ろジャンプ降りJ2C美味しい。
D虫 ガードしない。AB虫のせいで斬れる余裕がないと思う。
って感じで。
ハクメンバリア出した後崩されてハクメンバリアの位置確認して虫当てないようにして、消えてから車輪コンやられるレベルの人とまだ会ったこと無いけど、やられたら確かにどうしようもないな。
あとはC虫、D虫が地上に居る時同時に出てきて、後ろジャンプで抜けられない状態の時は、D系でとる。
その後はCD虫は少しの間出ないから(せいぜい1, 2カウント程度だが)、AB虫に気をつけて斬りに行ってもいいかも。

アラクネ戦で烙印中に雪風をするのは有効.....なのかな
<http://www.nicovideo.jp/watch/sm9597321>

27 : 名無しさん : 2010/02/06(土) 06:20:53 ID:Lz39C.9Q0

26

動画の状況ではアリ。というか雪風以外選択肢無いような気がします。
あの状況は2BとJCでF式の中下択が来る状況なので、読み負けたらJC7000、2B5000だったかな？
とりあえずハンパなくダメージ持って行かれますし、読み勝っても固め継続。
逆にいえば投げたり様子見する状況でもないの、あそこは雪風で良いかと。

ただしわかってるアラクネは烙印中立ち回りでは投げてきたりするので使う状況ばかりでもない
と思いますが。
それにしてもこの動画のハクメン上手ですね。

ハクメンの特徴

・ 牽制

リスクリターンは合っていないが、見せる事で十分な抑止力になる4Cとリーチを活かして一方的に振りやすいJCが合わさり最強に見える
欠点としてはJCのダメージに単発以上のリターンがほとんどなく、4Cを空ダでかわされた時に手痛い反撃を受けやすい点だが
JCは吹っ飛ばした事で相手を壁に押しやるので状況に対するリターンは高く、4Cも多用しない選択をすれば牽制の質が落ちる代わりに、リスク少なくなる
牽制についてはこれと言った文句が出ない性能

・ 火力

5Cが刺さった場合のリターンがよく注目されるが、基本的に5Cは刺さりづらく中央におけるメインの始動は2Aになりやすい
しかし2Aからでも普通のキャラで言う50%近くを吐いて約3, 8? (うる覚えすません) k
4ゲージ吐けなくても3k前後は出せる
ゲージ全くなければコンボ行けないけど...よほどじゃない限りそんな事はない
ちなみに5Cからは2ゲージで3600
4ゲージで4600

画面端については飛躍的に火力が上がるわけではない...が
端では樁からノーゲージ拾い、つまり3ゲージ消費で4, 6k出来たり
0, 2k程ダメUP + 状況有利なメが出来たりと、選択肢の質がかなり高くなる

ちなみに難しくはあるが、火焔はノーマルヒットからでも4ゲージで5k、妥協しても4, 7k出る
どこからでもリターンが取りやすい事から、火力についても欠点はなしと言える

・ 全体的な立ち回り

相手によっては変える必要があるが、基本的に4C、JC牽制からゲージを貯めて貯めたゲージを吐いてリターンを取って行く立ち回りが普通に強い
空中移行がある為万能とまでは行かないが、高いリターンが取れる火焔も優秀な切り返しとして存在
相手の攻撃に対するほぼ確実な回答となる各種当て身もあり、「やりづらい」というイメージをつかせやすいキャラであると感じる
中距離における行動には若干速さが足りない感があるが、技のリーチが全キャラと比較しても長い為欠点には挙がらない
しかしながら行動がステップであるというのが時たま足を引っ張り、思う通りの状況を作れない場合があるのは欠点であろうか