

ステキャン (ステップキャンセル)

【解説】

空中ステップ中にジャンプボタンを押し、空中ステップの動作を途中でキャンセルすること。
また、それを連続して行なうことを指す。
テンポ良く入力すると、機体が短い間隔で空中ステップを繰り返し、相手の攻撃が当たらなくなるテクニック。

ステップを取れる格闘や、誘導性が良い攻撃に対して有効。
そのため起き攻め等にも活用する事が可能。
但し、ブーストゲージをかなり消費するため使用時はブースト残量に注意が必要。
(ブーストの消費量は機体によって異なる)

何故、攻撃が当たらないのかと言うと

- ステップには「相手の攻撃の誘導を切る」という性質がある
- ステキャンはステップを断続的に行う為、上記の性質を連続して発揮させている

事の2点の理由により、「例えば相手が攻撃しても即座に相手の攻撃の誘導が切れる」状況を作り出している為。

前作では強烈な技でこれをするほとんどと言って過言ではないほど回避できたが今作ではかなり弱体化されている。
おそらく前作は、ほとんどの格闘が相手に誘導し、斬れる間合いになった後判定が出る形だったためだと考えられる(正義前格等の判定が出ながらの攻撃は、前作と使い勝手が変わっていない)。そのため当たる前にステキャンされたらもちろん、当たる間合いになってもそこから判定が始まるので一瞬攻撃が遅れてしまい、その間にステキャンをされて当たらない。しかし今作は、ほとんどの機体の格闘の相手に詰め寄る速度が上昇し、格闘が当たる間合いになったと同時に斬りが始まる(判定が出る)ため、ステップのモーションになったとしても当たってしまう。また、全体的に横格の回り込み性能が上がっており、ステップで誘導が切れても、横のふくらみで当てられてしまうということも一因だろう。

ステキャン自体の性能も弱体化されており、

- ステップに使うブースト量が増えた。(そのため前作ほどステキャンを連続して使えない。
- ステキャンをされたことによって、攻撃があさっての方向を向かないようになった。

等の調整がなされたと考えられる。

今作よりステキャンは、相手の射撃のみ有効な方法になるだろう。
格闘をステキャンで避けるには今作から難しくなる。
今作ではステキャンを近距離で使うと、フワステに着地を狩られるのでフワステへの道のりとして考えた方がいい。

応用テクニックとして、横 縦への移動を繰り返す **L字ステキャン** がある。
これは、縦方向への移動を組み込む事で、回避と同時に相手との距離を調整する事を目的としたもの。

ステキャンマスターへの道

■ 大切なこと

機体が動いている時に次の動作に移行(ステップ中にジャンプ、ジャンプ中にステップ)させないといけないのでジャンプの前にレバーをニュートラルに戻すと、『ステップ解除 ジャンプ』として認識されると思われる。そうすると、ジャンプ後の操作は静止状態からの『ジャンプ レバーを倒しただけ』と同様の認識をされるのでステキャンにはならない。

汎用機体ならフリーダムが練習しやすい。

重要なのはレバーをNに戻さず(倒し続けた状態で)ジャンプボタンを押すこと、上昇中(最速の場合プログラム上で上昇の命令が認識されるだけで実際には上昇しない?)にNに戻して再度レバーを倒すこと。

■ 練習方法

最初のうちは上昇確認をしてから上昇中にレバーを倒せばいい。
ステップ>キャンセル上昇>キャンセルステップ(レバーは一回)>キャンセル上昇...

これらのステップとジャンプの間隔を徐々に狭めていく練習をする。

やがてスイスイっと動くタイミングを見つけられる そのタイミングを体で覚える ステキャン獲得!!

はじめのステップのあとレバーを倒しっぱなしにするのがコツ。

おそらく前のステップ入力の2回目のレバー入力と、次のステップの一回目のレバー入力がかぶって認識される。

右歩きしているときに、もう一度右にレバーを入れると一回だけでもステップになるのと同じ原理。

一度できるようになれば自然に覚える...と思う