

(投稿者 : アーウィンド)

キャラ紹介

グリーデル王国所属にして、元独立機動部隊クターの隊長。
全てのGを殲滅し、世界に平和が戻った。しかし共通の敵がいなくなったことにより、
人類同士の争いが起こると考えた彼女は、代理戦争であるこのKOMに参加することで、人類同士の争いを避けようとした。

キャラ仕様紹介

通常技は、突きによる発生の早さを生かした連続攻撃を行うタイプ。
飛び道具、突進技、移動技、反撃技、ガードキャンセル技を持ち、各距離に対応した立ち回りや切り返しに優れている。
反面、攻撃力や火力が低く、パラメータ上の防御力も高いとは言えない。
盾を用いた一部の攻撃にガードポイントを伴うことや、固めから逃れる手段が二種類あり、技を利用した防御性能が高い。
技が多い割に無敵技や対空攻撃が乏しいため、地对空は向かない。
クロードと違う点は、弾速の異なる飛び道具により起き攻めできる所やゲージ依存度が低いところ。
ウィッチ化用に独立した弾数制限が存在する。

+ クローディア解説

一部共通システム仕様

必殺技などの数字は、テンキー対応。Pはパンチ、Kはキック、Sは武器攻撃、HSは武器大振り、相手近く4(6)+HSで投げ、jclはジャンプキャンセル。

主に連続攻撃を主体とするキャラのための型。もしくは武器を用いたキャラのための型。
多機能且つ機動力はあるが、補正が多く基本性能が低めでネガティブペナルティがある。

■ ダッシュタイプ

一部キャラ以外ダッシュはラン型。二段ジャンプ、空中ダッシュ、空中ガード可能。直前ガード、ネガティブペナルティあり。

■ コアエネルギー開放

被ダメージ時に行動可能な行動。瞬間全身無敵で、相手を吹き飛ばす。
被ダメージ時以外で当てた場合は、相手プライマリゲージを一本削る。俗にバーストと呼ばれる。
各ラウンド一回目のみノーコストで撃てて、二回目以降はプライマリゲージ三本消費。
各ラウンド中のコアエネルギー開放未使用が、一撃必殺使用可能条件。

■ プライマリゲージ関係

超必殺技やシールド機能のために使われるプライマリゲージは三本分で、ゲージキャンセルすると1.5本使用。

■ コアシールド機能

ガード直後の硬直が長くなるがプライマリゲージ使用で、ケズリダメージを無効化しノックバックを大きくできる。
直前ガードとの併用により、プライマリゲージ消費量の節約に加え自身のガード硬直を小さくする事が可能。

■ ハイコアシールド機能

プライマリゲージを5%消費し一瞬だけダメージを無効化し、投げ属性以外の攻撃を受け止めるシールドを発生。
成功するとノックバックが起こらずLVの高い攻撃でもガード硬直が最低になり、即座に切り返すことが可能。使用者のプライマリゲージも増える。

成功失敗問わず、一瞬のガード不能時間が使用者にかかる。失敗時は成功時よりガード不能時間ペナルティが大きい。

起き上がりから一定時間は、この行動が不能。ハイリスクハイリターンな防御行動。

前方ダッシュ中のシールドキャンセル可能。全後方ステップや攻撃に対してのシールドキャンセルは不能。

■ 共通ガードキャンセル

ゲージを用いたガードキャンセル技は、プライマリゲージ1.5本を使用する。

-セカンダリゲージ

特殊能力に制限つけるためのセカンダリゲージは最大100%で、6Fで1%回復するため、10秒で100%回復する。消費量は行動により異なる。

■ 投げ

投げは地上と空中の両方可能で、エリアル中やダウン中にはできないが、投げ抜けはある。

■ その他

相手を打ち上げる地上中段技と共通足払いは、共通システムで持たない。

一部の攻撃にカウンターヒット時、相手が受身を取るまで仰け反りと受身不能時間が2F伸びるフェイタル属性が付いている。

通常技

P(スティレット突き)、2P(屈みながら横突き)、6P(盾殴り)、JP(斜め下に突き)

K(立ち下段蹴り)、2K(屈みながらその場で下段蹴り)、3K(屈みながら足払い)、6K(一步前進しながら飛び蹴り)、JK(飛び蹴り)

S(エストック突き)、2S(屈みながら横突き)、6S(身を乗り出して突き)、JS(斜め下に突き)

HS(半身を捻ってエストック突き)、2HS(屈みながら斜め上突き)、6HS(半歩踏み込んで突き)、JHS(半身捻って真横へ突き)

地上投げ(相手をスティレットで突き刺し、掴んでからエストックで突き刺す)、空中投げ(相手をスティレットで刺し掴んで真下へ落とす)

DAA:6P

必殺技

■ スローイングダガー 236+PorSorHS 空中可能

地上では水平、空中では斜め方向に一本ダガーを投げつける。

地上ではボタンにより射出速度と硬直が異なる。P版は弾速が遅い代わりに硬直が小さく、HS版は弾速が早い代わりに硬直が大きい。

空中ではP(斜め下)、HS(真横)、Sは中間と方向が異なり、射出速度は地上版に準ずる。

空中でP、S、HS同時押しする場合は、ゲージ50%消費の三本同時投げでS版の速度と硬直になる。

主に中距離以降での牽制や固めに利用。地上や空中Pで起き攻めに利用するのもいい。

■ レッグスライサー 236+K 空中可能

高速で突進しながら相手の足元を突き刺し、通り抜ける。めくりを絡めた奇襲用。

空中で使用すると、徐々に落下しながら前方へ突っ込んで突き刺す。地上空問わず、連続行動に使われる。

ダッシュ中に出すと、慣性により速度が上昇し、通り抜けた後の距離が伸びる。

2369+Kで低空による高速中段が可能かと思いきや、上段判定。地上では下段判定。

知らない相手に立ちガードさせるため、一度空中で空振っておくと、警戒させやすい。

ただし相手が中段でない事を知っていると使えない。

■ バッシュ 623+P

ガードポイントを伴った盾を使い斜め上に振り上げる。ヒットさせれば、よろけを誘発する。

発生が遅いため、パリアからの追撃しか繋がらない。隙が大きいので、ガードされると不利になる。

攻撃範囲は狭いが、飛び込み時の対空や割り込みとして機能する。

■ トリックステップ 623+K

高速で大きくバックステップしてから、突進して突き刺すフェイント技。スプリッターと混ぜて使われる。

突進前に追加入力Kで、ゲージ25%消費キャンセル可能。この場合、隙がない逃げとして利用可能。

■ ガードチャージ 623+S

武器と盾を構えて立ちガード状態で一定距離を突進する。

この状態からガードキャンセル技を誘うことや投げを狙う事ができるが、下段と投げに弱くなる。

■ スプリッター 623+HS

高速で突進しながら突き刺す。カウンターヒット限定で相手を吹き飛ばし、壁バウンドを誘発。

発生が早く、奇襲に使える。突進速度があり判定が横に長いので、ヒットさせやすい。

ただし突進している間投げられることがあり、ガードさせると反確。

■ アドバンスガード ガード中412+P

ガード中に盾を突き出す事で、相手を突き飛ばす。ダメージは与えないが、よろけを誘発する切り返しの最重要要素。

仕切り直しや追撃が可能。飛び道具に関しても可能で、画面端からの脱出にも利用可能。

ただし全身無敵は全くついていないため、多段の飛び道具から守るためには使えない。

■ パリア ガード中412+S

相手の上段中段の直接攻撃と飛び道具を武器で弾く事で、強制中断させる。固めから逃れる手段でもある。

成功後は相手がカウンターヒット扱いで仰け反り、こちらが有利なため切り返す手段として用いられる。

飛び道具も弾けその間ダメージは無いが、自身の硬直の関係でガードしたままの方がいい場合もある。

ガードキャンセル技は、ガードゲージの上昇を防げない。

なお、相手の下段攻撃中にパリアをすると被カウンターヒットで追撃されてしまうので、使い所に注意。

■ マタドール 214+P

短時間クロークを目の前に出し、直接攻撃が当たった瞬間、相手へクロークを被せて反撃する。

反撃成功時は相手をロックし、ヒット後にダウンするため追撃可能。

上中下を取ることができるが、飛び道具は取れない。

持続が短く、硬直終了まで被カウンターヒット扱いになる。

■ 張り付き 214+K

クロードと同じ技だが、追加攻撃が違う。

後方の壁に向かって、飛びついて張り付く移動技。張り付いた後は上下に移動可能。

派生は以下の通り。

46で反対側の壁へ移る。高速で移動するが、被カウンターヒットになる。

Pでそのまま落下する。

Kで前方へ突進する飛び蹴り。中段突進技でヒット時スライドダウン誘発だが、距離によっては潰される事がある。

2Kで真下方向へその場で蹴る。

Sで水平に突く。高所で振ってゲージ回収用。

■ ヒルトスラスト 41236+PorS

エストックの柄部分を使い、相手腹部に打ち込む。空中利用可能だが通常技キャンセルからは出せない。

Pはその場で打ち込み、よろけを誘発。発生は最速に近いが極端にリーチが短い。

Sは一步踏み込んで打ち込み、ノックバックさせ壁バウンドを誘発。ガードさせると相手へ踏み込んでしまうため、反確対象。

超必殺技

■ 剣の雨 236236+HS 空中可能

ゲージ一本使用。水平方向にダガーを三本同時発射を二回行う。
比較的発生が早く弾速もあり、ガードされてもリスクが低いので、中距離以降でぶっぱなしできる。
空中使用可能で、その場合はスローイングダガーのゲージ消費版の二回行動分。

■ 対空剣の雨 214214+HS

ゲージ一本使用。真上に三本のダガーを二回投げつけ、一定時間後に敵だけが当たるダガーが敵の場所へ降ってくる。
長い受身不能時間を利用すると、起き攻めに使える。
クローディア唯一の射程を持った対空攻撃手段だが、真上に投げつけるので飛び込みへの対応としては使えない。
相手を浮かせた連続技から繋げて発射した場合、相手に当たった分のダガーは降ってこない。

■ ウィッチ化 632146+P

ゲージ二本使用。眩い光と共に6カウントの間魔法少女衣装となり、重火器を持つ。
ウィッチ化している間は、二人はクロ子の特性になる。超必殺技用・一撃必殺用兵装をパージした状態から開始する。
変身中は通常技とクローディアが持つ二種類の必殺技と特殊技のみ使用可能。超必殺技と一撃必殺は使用不能。
弾数は二度以上ウィッチ化しても、同ラウンド中は回復しない。
ゲージ消費の割に持続時間は短い、意外にも火力の要になる。

一撃必殺技

■ パワースラスト 4123641236+HS

ゲージ三本使用。エストック以外全ての武装を解除し、両手で剣を構える。
柄を腹部に押し当てた状態で、全力で相手位置をサーチしながら一定距離を突進し突き刺す。
防御無視三倍ダメージ確定、実質一撃必殺。発生が早く、暗転前後に割り込みされない無敵時間はある。
ぶっぱなしや割り込み可能な性能だが、突進系であるため、ガードが容易。
判定が弱い上、硬直が大きく、更にタイミング次第では投げや反撃確定。
発動後はダガーと盾を使った行動ができない。P系が右手で殴る攻撃に変更される。
重要な技が使えなくなるアフターリスクが高く、迂闊に使えるものではない。

台詞一覧

コンボ例

(飛び込み) 低空ヒルトスラストS (自分着地・相手壁バウンド) 2HS(jc) JK JS(jc) JS JHS スローイングダガー三本

(飛び込み) 低空JK(着地) S 2S 2HS レッグスライサー

(飛び込み) (着地) K S 2S 2HS レッグスライサー

中下段二択で、ガード崩しの基礎。

一番目は相手が端の場合限定。「イタダキィ！テヤァ！ホッ！オオ！オオッ！行くぞ！」って感じ。

二番目はポピュラーな中段始動のコンボ。「そこだ！そこだ！ズサー！」のイメージ。

三番目はKをガード仕込み2Pに変えれば、上段始動になる代わりに反撃対策も可能。

エンディング

ラスボス、ジークを倒したがそれに満足することはなく、人類同士の戦争を防ぐために再度KOMを起こすことを画策した。
次回は剣闘士としてではなく、次世代のための教育官としての道を歩むことになった。

Unlimitedクローディア

体力増加、前後歩き移動速度上昇、三段ジャンプ可能。

アドバンスガード成功時、地上スローイングダガーBを即座に自動で投げ終わるまで全身無敵化。

パリィ成功時、全身無敵化と相手にフェイタル属性付与。

回避持の防御性能と、ミスしてもある程度フォロー可能な体力を手に入れた。

以下の技が特定タイミングでゲージ消費量が150%から75%に減少する。

- 空中投げ(真下へ叩き落した直後)
- 地上スローイングダガー(投げ終わり)
- 空中スローイングダガー(投げ直後)
- 地上剣の雨(二回目投げ直後)

このページの登録タグ一覧

[KOM](#) [アーウィンド](#)