

ユダ通常技解説

近A（発生5F、持続4F、硬直4F、硬直差 + 1F、気絶値4）

2Aと並んで一番発生の早い地上技。意識して使うことはないと思う。

遠A（発生6F、持続4F、硬直4F、硬直差 + 1F、気絶値4）

長い、早い、打点高い。立ち技や全キャラのバニシングを相殺する。
リターンは小さいがリスクも小さい対空になり、結構強い。受身狩りにも使える。
重ねの甘いヘヴィーとかを返すのもこれがいいと思う。

2A（発生5F、持続3F、硬直7F、硬直差 - 1F、気絶値4）

近Aと並んでユダ地上技の中では最速の発生。
あまり性能はよいと思わないが小足が連打不可なので暴れや起点としてお世話になる。
たまにトキやレイのジャンプDを潰すが信頼してはいけないと思う。

6A（発生25F、持続4F、硬直12F、硬直差-0F、気絶値7、中段、CH時 ）

重要な中段、カウンターで 取り。開幕の距離でカンチョーに勝てる。ヒット時はうつ伏せダウン効果。
少し体を後ろに引いてから攻撃するので崩し、ガーキャン見てから回避かつ攻撃や隙の大きな技のフォロー等お世話になる。ここからの連続技はマスターしたほうがいい。

近B（発生6F、持続4F、硬直4F、硬直差 + 3F、気絶値5、下段）

下段でしゃがみBより発生が早い。連打キャンセル可能。
J攻撃すかしから着地で出すとかなり見切りにくい下段攻撃になる。

遠B（発生7F、持続3F、硬直4F、硬直差 + 6F、気絶値6）

先端の判定が強いうえにリーチが長く、連打キャンセルも可能なので牽制に使いやすい。
有利Fも長いので固めでこれを使うのも有効。
遠A同様重ねの甘いヘヴィーを返しやすい。

2B（発生7F、持続3F、硬直5F、硬直差 + 3F、気絶値5、下段）

見た目よりはリーチがあり、ガードさせても有利Fが取れる優秀な小足。
この技にGCされてもガードが間に合うので、固めで使ってGCを誘ってみるのも面白い。
ただし連打キャンセルはできないので暴れには2Aを使おう。

近C（発生9F、持続4F、硬直12F、硬直差-0F、気絶値7）

投げや遠C対空をしようとして近かった場合などで見かける。
一応シンのゴクトの下りのジャンプDとかに勝てたりする。遠Cは空キャンでも出る。

遠C、2Cよりも攻撃力が高いのでコンボ中はなるべくこちらを使いたい。

遠C（発生8F、持続8F、硬直18F、硬直差 - 10F、気絶値7）

主力の対空でリストバンドから手の先端にかけて喰らい判定が無いため、先端はレイのバリアすらも潰す強力な技。攻撃判定は手の先端から肩の辺りまでである。相殺歓迎のキャンセルバニなどでリターンもある。

2C（発生8F、持続5F、硬直13F、硬直差 - 2F、気絶値7）

姿勢が低くラオウの遠D以外の立ち技をほぼ潰し、足払いとかち合ったときも相殺以上。置き牽制として非常に優れる。単発ヒット確認ブーストは個人的には必須。

近D（発生8F、持続4F、硬直16F、硬直差 - 4F、気絶値7）

見た目と違って下段ではない。連続技以外では見ない。

遠D（発生16F、持続2F、硬直22F、硬直差 - 5F、気絶値8、CH時 ）

発生遅いが下段をすかしてカウンターで 取り。シン戦では使いこなせると強い技。一応これがヒットすれば2CDと入力する（つまり足払い空キャンする）ことで、ブースト無しでバニが連続ヒットする。使いどころが難しいが、それなりのリターンがある技。

2D（発生11F、持続6F、硬直16F、硬直差 - 2F、気絶値8、下段）

まあまあ長い。空振りには甚大な隙をさらすので仮に空振りしたら6Aでフォロー。自分はしゃがみCのノックバック量を間違えてこの技を空振ったりする。

JA（発生5F、持続8F、硬直4F、硬直差 - 、気絶値5、中段）

空対空にはまあまあ強い。

JB（発生5F、持続9F、硬直6F、硬直差 - 、気絶値6、中段）

下にそこそこ長く、隙が超少なく、判定も強い。空対地どころか空対空でも役立つ万能技。めくり性能が若干あるが過信はしないほうがよい。昇りで中段なのと空中ヒット後目押しでもう一回やっても受身が取られないのは覚えといたほうがいい。

JC（発生9F、持続6F、硬直8F、硬直差 - 、気絶値7、中段）

横から上に超強くレイのバリアも潰す。隙もあまりないので、空中で目押しが繋がったりする。重要な技。

JD（発生10F、持続6F、硬直15F、硬直差 - 、気絶値8、中段）

一応下に長いが、発生の時間が短く攻撃範囲もせまく、めくり性能もまったくないので使いにくい。それでもたまに使ったほうがよい状況もあるのが難しい。

J2A、J2C（発生18F、持続着地まで、硬直着地まで + 着地硬直12F、硬直差 -、気絶値7、中段、CH時）

通称虫ケラ。

斜め下に急降下攻撃。カウンターやグレイブ中で取り。

2Aのほうが横方向に大きく進む。

同じ技に見えるが、よく見るとモーションが違う。

重要なこととしては、空中ヒット後相手が受身がとれないことと、スタンプからの空中コンボに組み込むと落ちるまでの時間が稼げて着地ダムダウン追い打ちができるようになることがある。

ブースト絡みの崩しなども重要。

2Aと2Cは別技扱いなので同一コンボ中に星を別個に奪うことも可能。

通常投げ（発生4F、持続4F、硬直92F、硬直差 -、気絶値5×14+8、ガード不能）

コマクが相手に張り付いて攻撃する。ヒット時は仰向けダウン効果。

投げが終わる少し前からユダ自身が動けるようになるので、追い討ちが可能。

コマクゲージが回復してないと出せないので注意。

条件はかなり難しいがフリーズバグがある模様。

つかみ投げ（発生23F、持続4F、硬直28F、硬直差 -、気絶値8×3、ガード不能）

ユダの代わりにダガールがつかみかかる。ちなみに失敗時硬直68F。

つかむまで時間かかるし、ユダはその間動けない。やはりダガールゲージが回復してないと出せない。

使ったところでダガールが潰されて乙がいいとこなので基本的には使われない。

ここから星5コンボが狙えるので、気絶してる相手には狙う機会があるかもしれない。

グレイブシュート（発生15F、持続4F、硬直12F、硬直差 + 3、気絶値8）

その場でマントを振り上げて当たった相手を空中に。

横へのリーチが短いのでバニシングからの壁コンボあたりに使う。

置き対空としてなら少しは使える。

ヘヴィーストライク（発生41F、持続6F、硬直18F、硬直差 -、気絶値7、ガード不能）

突進しながら両手を伸ばして突き。

他キャラと比べてリーチが長めで、判定も強く潰されにくい。

基本的にブーストを使っただけの追撃セットで。

ガード・当身・無想転生不可なのを活かして、ダムや部下絡みの固めから狙ったり、コンボに組み込んで星を稼いだり。ちなみにこれでK.O.はできない。

バニシングストライク（発生18~33F、持続14F、硬直10F、硬直差 - 5F、気絶値8、）

目の前に出した鏡を正拳で割るついでに相手も攻撃するよく分からない技。

が、判定・持続が非常に優秀で硬直も短いため、大いに役立つユダの主力技。

相手の技とかち合った場合、無敵技やシンの2B・スラ以外にはまず負けないほど強烈な攻撃判定を誇る。

異常に持続が長いので、動こうとした相手の出鼻をくじくこともよくある。

至近距離でガードされるか、アジられない限り反撃も受けづらい。

性能としては文句なしに全キャラ中No.1。

暴れ潰し、コンボ、星取り、崩し、ブーストゲージ稼ぎ、置き対空など用途は様々。

ユダのダメージソースはほとんどこれ絡みなので、いかにして当てていくかが最大の課題。

この技で画面端に追いやってプレッシャーをかけつつ、部下とのセットプレイで一気にたたみかけるのが理想的。

ヘヴィーバニシングストライク（発生34～38F、持続14F、硬直10F、硬直差 - 5F、気絶値8、 ）

つまり最大溜めバニシング。

事実上ガード不能で相手が復帰しなければ壁にぶつかって 一つ。

溜め時間20F超過で自動発動。

これで吹っ飛ばしたときは立ちガード固定なのでブーストで追いかけて下段を出せばガード不能になる。

ガードキャンセル（発生9F、持続4F、硬直16F、硬直差 - 1F、気絶値8）

全キャラ持ってるGC。発動にはオーラゲージが1本必要。

ヒット時仰向けダウン効果。ちなみにこれでK.O.はできない。