

ALLABOUT

オール・アバウト・ヴァンパイア
©CAPCOM 1994

The Night Warriors

カプコン
完全協力

描きおろしイラスト/設定ストーリー大公開
対CPU戦/対戦攻略全104ページ
開発スタッフ・インタビュー
究極連続技や超情報も満載!

基本システム徹底解析

カプコン提供

完璧版 ヴァンパイア全曲楽譜集

スタジオイベントスタッフ・編

ヴァンパイアのすべての秘密を凝縮!!
に
ジ
ペー
2
2
7
2
厚
極

ゲームファンの聖書

バイブル

オール・アウト・シリーズ
大好評発売中!!

VOL 5

ALL ABOUT

ワールドヒーローズJET



対CPU&対戦の攻略法といった基本的な内容に加え、キャラごとの人物相関図、技の当たり判定など、マニアックな情報も掲載。

VOL. 2

ALL ABOUT

ぷよぷよ



ゲームのシステムや連鎖に必要なテクニックを紹介。専門用語辞典、全曲楽譜のほか、ドキュメント小説を特別掲載。

VOL 4

ALL ABOUT

龍虎の拳2



内部設定データをもとに、基本システムをくわしく解説。そのほか、攻略法やメモセージ一覧、ナゾの心霊写真などの情報も。

VOL 3

ALL ABOUT

餓狼伝説スペシャル



システム解析、ゲーム攻略だけでなく、インタビュー、隠れキャラの出現条件、アニメの絵コンテといった情報を幅広く紹介。

VOI I

ALL ABOUT

対戦格闘ゲーム



全9タイトルによると人気対戦格闘ゲームの基本システムや攻略法を解説。『ワービー2』の開発手記も特別掲載。

VOL. 7

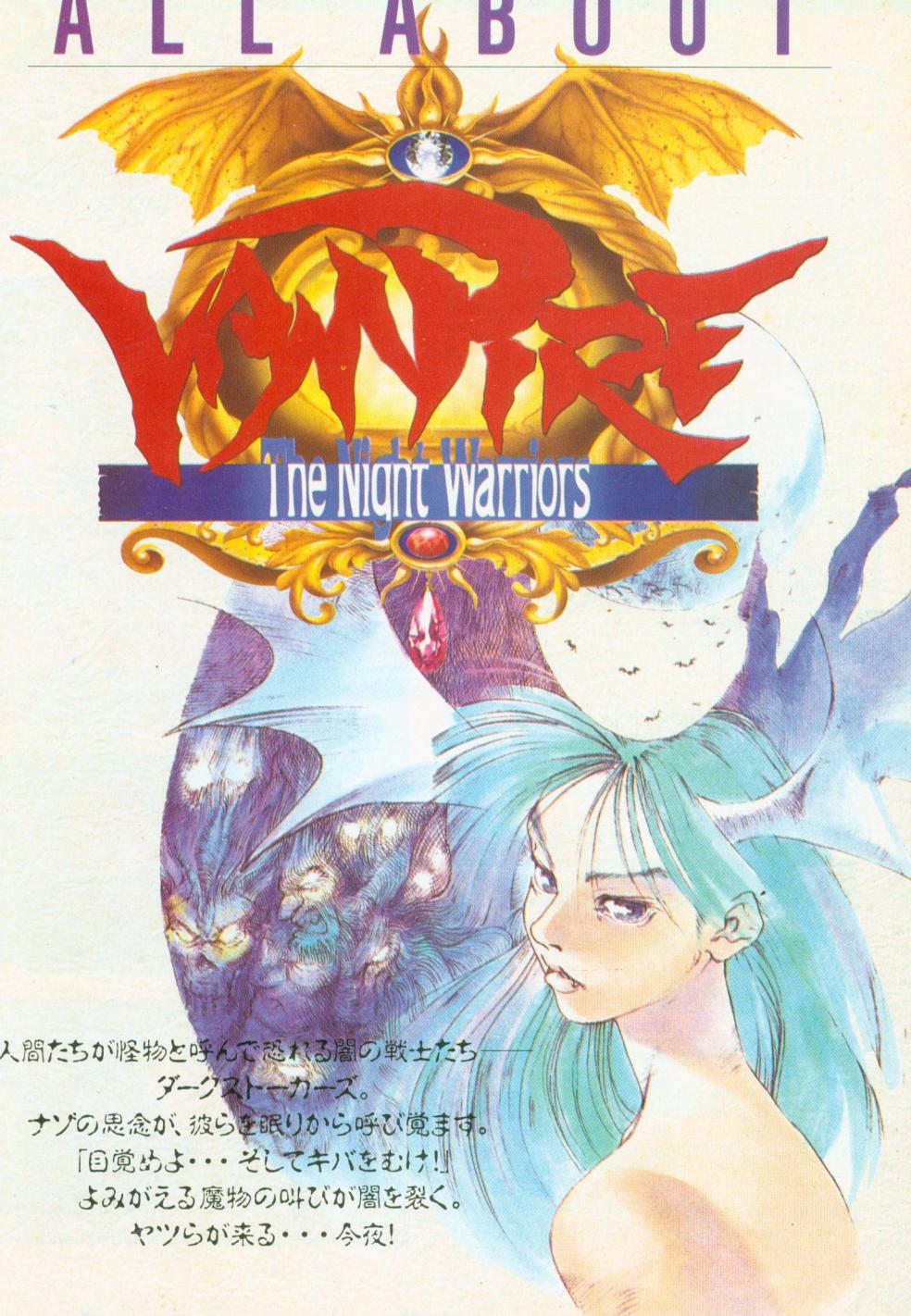
ALL ABOUT

ザ・キング・オブ・ ファイターズ'94



SNKの歴代人気ゲームのキャラが総出演する大作を、オール・アバウト・シリーズか徹底解析 アッと驚く情報も!!

ALL ABOUT



人間たちが怪物と呼んで恐れる闇の戦士たち――

ダークストーカーズ。

ナゾの思念が、彼らを眠りから呼び覚ます。

「目覚めよ…そしてキバをむけ!」

よみがえる魔物の叫びが闇を裂く。

ヤツらが来る…今夜!

ALL ABOUT.....

WE LOVE VAMPIRE

第1章 基本システム

基本ルール	6
操作方法	8
スペシャルゲージ	10
必殺技	12
投げ技	16
キャンセル＆連続技	18
ガード	20
ガード・キャンセル	22
バラメータ	24
空中戦での攻防	26

第2章 ダークストーカーズ

デミトリーパイロン	27
裁きの部屋	28

第3章 連続技

連続技の基礎知識	98
デミトリーサスカッチ	100

■キャラクター別索引

	キャラクター・ガイド (第2章)	連続技 (第3章)	対CPU戦攻略 (第4章)	対戦攻略 (第5章)
デミトリ	28	100	108	152
ガロン	34	100	112	158
ビクトル	40	101	116	164
ザベル	46	101	120	170
モリガン	52	102	124	176
アナカリス	58	102	128	182
フェリシア	64	103	132	188
ビシャモン	70	103	136	194
オルバス	76	104	140	200
サスカッチ	82	104	144	206
フォボス	88	—	—	—
パイロン	92	—	—	—

(表内に記載されているのは、それぞれが掲載されているページです)

4 VAMPIRE The Night Warriors

5



27



97



100



CONTENTS

第4章 CPU戦

対CPU戦予備知識	105
デミトリーサスカッチ	106
設定原画集	108
	148

第5章 対戦

対2P戦への序章	149
デミトリーサスカッチ	150
ヴァンパイア・グッズ・プレゼント	152
	212

第6章 資料編

開発スタッフ・インタビュー	213
ダークストーカーズの秘密	214
全メッセージ・リスト	218
ヴァンパイア全曲楽譜集	222
ヴァンパイア超情報局	226
	272

● STAFFより ●

山下 章

「ヴァンパイア」のグラフィック担当者の腕には、ただただ感服。これでも「まだだまです」と言いきってしまうのがカラスゴイ。今後の作品が楽しみだ。

中山直樹

希望の別冊に「ヴァンパイア」と書いた大勢のみなさん、お待ちどうさま。「バンパイアキラー」とフェイントをました人(在実)、もっと送るのたのんだ。

藤井砂姫

多くの要素が盛り込まれた「ヴァンパイア」。それらを少しでもよく理解するための手引きが本書。これをきっかけに次世代格闘ゲームの魅力に触れてみては?

石井弘一

CPU相手に「きたね~よ」と文句を言いつながらフレイバーする日々が終わった。これでやっと普通の生活にもどるんだー。朝日がまぶしいぜ。

小石朋仁

メ切り直前にバイクにはねられた私は、後頭部に改造手術を受け、怪人ザベルとなって復活した。仕上げた原稿は出血の結晶ってな!! ヒヤハハハハハ

大出綾太

イヌ科のガロンらしく、彼は繩張りを持っている。2人の距離が近づいたら突進してくるので追っ払え——格闘ゲーム史上に残る名攻略文だったのに、ちえつ。

仲 みゆき

&

中村京子

中村: 何日も徹夜で作業をつづけてたスタッフ。そんなみんなこそナイトウォリアですね。本当につかれさま。
仲: あっ、小石くんヒゲ。

編集: スタジオオベントスタッフ(山下 章/中山直樹/大出綾太/仲 みゆき/中村京子)

制作スタッフ: 藤井砂姫(対戦担当), 石井弘一(CPU戦担当), 小石朋仁(技表・連続技担当), 板場利光(CPU戦協力), 押田隆太(CPU戦協力), 宮崎良太(CPU戦協力), 鹿島五郎(情報協力), 藤原智行, 西部雅子(編集協力), 高橋政輝(イラスト)

デザイン: 鈴木雅彦(Graph House), 藪ふく子, ロゴス

写真: JC²

協力: 株カブコン, 桃キヨーワインターナショナル

SPECIAL THANKS: 株カブコン「ヴァンパイア」開発チーム

制作:マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT ヴァンパイア

1994年11月25日第1刷発行 定価1,400円(本体1,359円)

© 1994 Printed in JAPAN

スタジオオベントスタッフ・編

発行人 平山哲雄

発行所 株電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電話 (03)3445-6111

振替 東京5-51961

印刷 奥村印刷株

落丁・乱丁はお取り替えいたします。



WE LOVE VAMPIRE

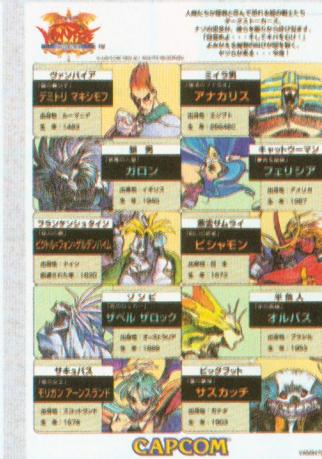
あの『ストII』シリーズ以来、こと対戦格闘ゲームというジャンルに関しては沈黙を守っていたカプコンが、ついに新たな作品を世に送りだす、ということ、ゲームファンの注目を一身に浴びて登場したのが『ヴァンパイア』だった。その生誕の月となった94年の7月、全国のゲーム・センターは、驚嘆の声で包まれた。

モンスターたちの抜群のデザイン・センス。信じられないほどなめらかなか動き。スペシャル必殺技やガード・キャンセルなど、プレイすればするほど深みのでてくるゲーム・システム。

格闘ゲーム・フリークたちは、たちまちのうちに心を奪われ、対戦台の前には連日黒山の人ざかり、パソコン通信のゲーム関係のボードは『ヴァンパイア』情報であふれかえった。



▲インストラクション・カード①



▲インストラクション・カード②

このゲームの本を作ってみたい——我々オール・アバウト・シリーズのスタッフは、『ヴァンパイア』をはじめ見て見たとき以来、そう思うようになっていた。まさに一目ボレと言ってもいいだろう。統計272ページ——シリーズ史最高のページ数の中に、我々の詰まっている。存分に活用してきたい。



▲「ヴァンパイア」のゲーム基板。「CPシステムII」というカプコンのマザーボード上で動作している
◀「CPシステムII」は、バカッと二つにわかれれる。上ボードを交換するだけで、「スパII X」などが動くのだ



▶ 基板についてくるポップは、デミトリとモリガンの2種類。おなじみのイラストを使用したものだ



第1章

1章



基本システム

基本システム

基本ルール

for BEGINNER

▼ ゲームの進行手順

対戦型の格闘ゲーム『ヴァンパイア』

は、相手キャラと1対1で試合をするのが基本ルールとなっている。

試合では、レバーとボタンで使用キャラを操作し、さまざまな攻撃で相手キャラの体力を減らしていく。そして、相手の体力をゼロにする(KO)か、制限時間がなくなったときに体力が多く残っていたほうがそのラウンドの勝者



◆ひたすら攻撃を当てて、相手の体力をゼロにしていく。同社の『ストリートファイターII』シリーズと同じルールを採用しているわけだ



▲画面上部には、このように残り体力が表示されている。ゲームの黄色い部分が体力の残量にある。なお、1Pの体力は左側、2Pの体力は右側に表示される

(1本獲得)となる。各ステージごとに規定本数(通常は2本)を獲得すれば、つぎのステージに進めるぞ。

なお、ゲーム画面には、自分と相手の残り体力のほか、残りタイム(制限時間)や獲得した本数、点数やスペシャルゲー

ジなどが表示されている。

それぞれの見かたについては、左の写真を。

補足になるが、攻撃が

▶規定の本数を獲得すれば
つぎのラウンドに進めるぞ



私の手を握っただなんて、ハガなひとつ……

あなたが見てて盆地よ!

ぶつかりあうと同時に互いの体力がゼロになったり(ダブルKO)、時間切れのとき互いの残り体力が同じだと(ドロー)、勝負はつぎのラウンドに持ち越されるぞ。

▼ 対CPU戦と対2P戦

本作品のプレイ方法は、コンピュータが操るキャラと闘う「対CPU戦」と、プレイヤー同士で勝負する「対2P戦(対戦)」の2種類に分類できる。それ各自的の相違点は、以下のとおり。



▲対CPU戦にかぎり、フォボスとバイロンというボス格のキャラが登場する

●対CPU戦だけの要素……終盤になると、対CPU戦専用キャラが2人登場し、それらに勝てばエンディングとなる。

●対2P戦だけの要素……同じキャラによる対戦(同キャラ戦)が可能となる。対CPU戦では不可。

なお、対CPU戦をプレイしていると

きに、もう片方のプレイヤーがコインを入れ、スタート・ボタンを押すと、対2P戦に移行する(=途中乱入)。そこで勝ち残ったプレイヤーは再び乱入されるまで、先ほどの対CPU戦引き継ぐことになる。なお、クリエットさえあれば、乱入は何回でも行なえるぞ。



◀対2P戦では同キャラ戦が可能になる互いの区別は、写真のような配色のちがいで

BASIC RULE

for EXPERT



▼ テストモードでルールが変化する

「ヴァンパイア」では、内部にある（通常は触れることができない）テスト・スイッチを押すことによって、右の写真のようなメニュー画面が表示される。ここでは、以下のような設定が可能だ。

●COIN……「コインの投入枚数とクレジットの加算数」の関係を設定する（例：1コイン8クレジット）。

●GAME DIFFICULTY……対CPU戦での難易度を変更する。対2P戦には関係ない。8段階。

●TIME COUNT SPEED……制限時間の減っていく速度を変更する。3段階あるが、極端な差はない。

●SOUND……サウンドをQサウンド出力にするか、モノラル出力にするかを変更する。

●DEMO SOUND……タイトル画面、デモプレイ画面において、サウンドを鳴らすかどうかを変更する。

●CONTINUE……継続プレイができるようにするかどうかを変更する。

●START MODE……1クレジットを入れて2P側のスタート・ボタンを押したときに、2P側での対CPU戦を行なえるようにするかどうかを変更する。

●GAME SPEED……試合の進行速度をプレイヤーが選べるか、最初から特定の速度（1~3の3段階）に固定するかを設定する。



これがテスト・モード。ゲームの設定だけなく、グラフィックのチェックなども行なえる。通常は設置店の関係者が見ることができない

ダメージ・レベル→1(最低値)



ダメージ・レベル→5(初期設定値)



ダメージ・レベル→9(最高値)



レギュレーション→ON



レギュレーション→OFF



REGULATIONでは、ゲーム中のダメージ量を9段階で変更できる。右の写真は、各レベルでダメージ量が異なる。また、各レベルでダメージ量



▲「MAX ROUND」では、最大ラウンド数（ダブルKOやドローを含まない）を1、3、5のいずれかに変更できる

▼ ダブルKO、ドローにまつわる話

ダブルKOやドローは、無限に繰り返せるわけではない。テストモードで「MAX ROUND」が「3」に設定されている通常の場合であれば、4ラウンドを終了した時点でどちらかのキャラが2勝していないと、強制的に両者失格（ゲーム・オーバー）になってしまうのだ。



4ラウンド目のドローは両者ゲーム・オーバー

操作方法

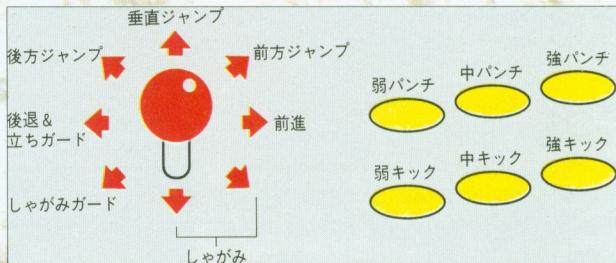
for BEGINNER

▼ レバーとボタン、それぞれの役割

『ヴァンパイア』の操作系は、右図のような「8方向レバー×1+ボタン×6」となっている。ダッシュなどの特殊操作をのぞけば、『ストII』シリーズと一緒にだ。では、レバーとボタンの役割を説明しよう。

●レバー……前後移動とジャンプに関しては、レバーを入れた方向にキャラが動くと思っていい。ただし、下方向の場合は、移動するのではなく、その場でしゃがむようになっている。

特殊移動である前方&後方ダッシュ



は、前方ならレバーを右要素(→)のいずれかに2回連続で、後方ならレバーを左要素に2回連続で入力すればいい。ここでの注意点は、2回目のレバーを入れる前に関係ない方向へレバーを入れてはいけないということ。つまり、前方ダッシュなら、レバーを右→中立→右

と入力しなければダメだ。補足になるが、右→中立→右上や、右下→中立→右上と操作してもダッシュになるぞ。

●ボタン……六つとも攻撃を行なうためのもの。上の段がパンチ、下の段がキック。そして、それぞれに弱中強と、性能が3段階にわけられている。



視覚効果が大きくなるほど、威力や前後のスケールも大きくなる。



▲レバーを上要素に入れるジャンプするキャラによって、高度や飛距離が異なる

▼ 複数攻撃を行なう基本技もある

ボタンを押したのが1度だからといって、攻撃する回数も1回とはかぎらない。右写真にあるような一部の基本技は、一つの攻撃で何回も相手にダメージをあたえられるのだ。ただし、複数ヒットするかわりに、1発あたりのダメージは少し低めになっている。



▲これはモリガンの近距離立ち強キックを仕掛けたところ。これ一つだけで、写真のように四つのキックを連続して相手にたたきこむことができるのだ

HOW TO PLAY

for EXPERT

▼ 基本技はレバーとボタンの組み合わせによって大きく変化する ★★

基本技というのは、ボタンを1回押すだけで仕掛けられる攻撃のこと。つまり、基本技は普通に立っている状態だけでも6種類(パンチorキック×弱中強)ある。

さらに、相手との間合い、しゃがみやジャンプといった状態によって、同じボタンでも仕掛ける技が変わるもの。キャラによっては、レバーを入力したり、ボタンを押しつぶさなしにすることによって変化する基本技もあるのだ。

・ しゃがみ



▲しゃがみながら攻撃する事もできる

・ ジャンプ



▲しゃがみながら攻撃する事もできる
本技もあるぞ
▲跳ぶ軌道を変える基

・ 立ち(相手が近い)



▲相手がそばにいるときにレバーで攻撃する

・ 立ち(相手が遠い)



▲相手が離れていたりするだけ

・ レバーを前方に入れながら



▲レバーを前方に入力すると変化することも

・ ボタンを押しつぶける



▲これはピクトルだけに存在する特殊操作だ

▼ ダッシュの種類と使用するためのコツ

★★

ダッシュ移動は、すべてのキャラで使用できる(ピクトルに限り、前方ダッシュが存在しない)。ただし、同じ操作でも、どのような形態でダッシュするかは、使用キャラによって異なるのだ。基本的には、右下の3種類に分類されており、それぞれの有効な使い道もちがう。

無敵状態があるデミトリや姿勢が低くなるオルバスなどは、それぞれの特色を活かして闘おう。ちなみに、地上ダッシュ型のダッシュ中に技を使う



▲読んでのとおり。当然、歩くよりも移動速度が速い

だと、攻撃が変化することがある。たとえば、アナカリスは移動しながら基本技を仕掛けるし、デミトリは必殺技の形態を変えられる。オルバスに至ってはダッシュ中でしか使えない基本技・必殺技があるので。



▲ダッシュ中の攻撃はジャンプ時のものに変化する



▲ザベルとフォボスだけに存在するアクション

▼ ジャンプ攻撃における制約

★★

ジャンプ時に攻撃するとき、注意してほしいことがある。それは、ジャンプ直後や着地直前といった低空の状態では技ができないということ。とくに、デミトリのカオスフレアやビシャモンの骸封じといった一部の必殺技は、ジャンプの頂点付近でないと使用できないのだ。低空ジャンプ型のダッシュでも同様のことが言えるので注意しよう。



▲写真の位置など、必殺技に応じた基本技に化ける

スペシャルゲージ

for BEGINNER

▼スペシャルゲージとは何か?また、どうすれば増えるのか? ★

『ヴァンパイア』では、画面下の両端にスペシャルゲージが設置されている。これが満タンになったキャラは、試合を有利に進めることができるぞ。

スペシャルゲージは、何でもいいから技を仕掛けるごとに増えしていく。ただし、攻撃以外のことをしていくと、時間の経過によって少しづつゲージが

減ってしまうので注意が必要だ(ゲージの減るスピードは全キャラ一定)。

ゲージが満タンになると、ゲージの横にある「SPECIAL」の文字が点灯し、攻撃の有無に関わらず、ゲージが少しづつ減っていく。このスペシャルゲージ点灯時に何が起こるかは、下の項目にて説明しよう。



▲ゲージ点灯時は、何をしてもゲージは増えず、減少の一途をたどるのだ

▼スペシャルゲージが満タンになると…… ★

スペシャルゲージは、体力ゲージとちがって、その多い少ないが、直接試合の結果に影響することははない。だから、スペシャルゲージの存在を無視しても、試合を進めることはできるし、勝つこともできる。

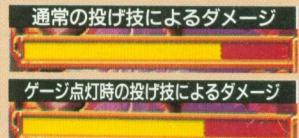
しかし、ふつうに試合を進めていると、一つのラウンドにつき、2~3回はゲージが点灯する。その間はせっかくプレイヤーが有利になれる状況だ

というのに、それを無視して、やみくもに闇るのは得策ではない。

具体的に解説すると、ゲージ点灯時におけるメリットは、以下の3種類だ。

①攻撃値が上昇する

ゲージ点灯時は、攻撃の種類にかかわらず、与えるダメージが1.25倍に増えれる。シンプルながら、かなり重要な長所といえるだろう。ゲージが点灯している時間は約10秒(スピード1の場合)ということも考慮に入れておこう。



▲ダメージの増加を証明するため、同じ技(モリガンの通常投げ)をゲージ点灯時とそうでないときに仕掛けてみた



▲ゲージ点灯時には、攻撃範囲が広がる必殺技もあるのだ

②必殺技の性能が変化する

必殺技の中には、ゲージ点灯時にかかり、ヒット回数や効果、外見が変化するものがある。ただし、その必殺技を使用した時点では、ゲージはゼロにもどされる。

いので、一発逆転を狙うことにも可能になっている。

この必殺技も、使用直後にゲージが強制的になくなってしまうが、使いどころをマチガわなければ、かなり強力な攻撃手段となってくれるはずだ。



▲スペシャル必殺技は、威力&視覚的効果が大きい

③スペシャル必殺技が使用できる

ゲージ点灯時でなければ、使用することができない必殺技、それが「スペシャル必殺技」だ。これは、すべての使用キャラに設定されており、きわめて性能が優れているorダメージが大き

SPECIAL GAUGE

for EXPERT

基本システム

▼ ゲージが増減する法則

★★

ゲージの増加量は、技ごとの性質はもちろん、その攻撃がヒットしたか、ガードされたか、空振りだったかというように、攻撃の結果によっても変わる。具体例として、必殺技の弱デモンクレイドルをそれぞれ、ヒット、ガード、空振りさせて、そのゲージ増加量を撮影してみた（右写真）。

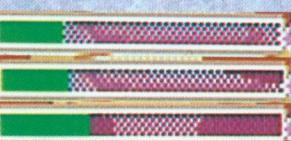
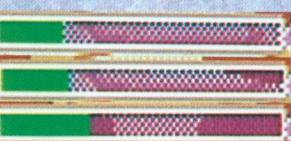
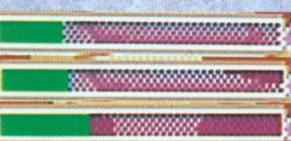
ゲーム増加量の細かい計算方法については下の欄で説明するが、技の性質で言えば弱→中→強→必殺技の順、攻撃の結果で言えば空振り→ガード→ヒットの順で、ゲージの増加量が大きくなるのだ。

▼ ゲージが満タンになったとき、必殺技はこのように変化する

★★

ゲージ点灯時に必殺技の効果が変化することは、左ページで触れたが、具体的な変化のしかたを以下の3種類に分類してみた。①と③はともかく、②に該当する必殺技はゲージ点灯時の使用をひかえたほうがいいだろう。

● 弱デモンクレイドルの場合

空振り	+14	
ガード	+17	
ヒット	+20	

▲基本技とちがい、必殺技は種類によってゲージの増加量が大きく異なる。デモンクレイドルは、の中でも最高の増加量が設定されており、当たりが当たるまいか大幅にゲージが増えるのだ。

① 外見＆効果が変化する



▲攻撃回数＆範囲が変わる。それぞれの変化のしかたは技によってマチマチ

▼ ゲージ増加量の計算式

ゲージの増加量は以下の計算式で算出される。各項目について説明しよう。

● 基本増加値……基本技は弱が1、中が2、強が3。投げ技はかならず12（投げ失敗は無効で、一部に例外あり）。必殺技は技ごとに数値が設定されている。

● 攻撃値に応じた増加量……右表参照。

● 攻撃結果……ヒット時は1、ガード

② ゲージを消費するだけ



▲技はまったく変わらず、ゲージがゼロになるだけ。使うとソソをした気分になる

③ ゲージを消費せず、外見も変化なし



▲基本技と同様。ダメージが1.25倍になるだけで、効果や外見の変化がまったくない

● 攻撃値に応じたゲージ増加量の変化

攻撃値	ゲージ増加量	攻撃値	ゲージ増加量
3	2	17	13
4	3	18	—
5	4	19	14
6	—	20	—
7	5	21	15
8	6	22	16
9	7	23	17
10	8	24	18
11	—	25	19
12	9	26	—
13	10	27	20
14	—	28	21
15	11	29	22
16	12	30	—

$$\text{ゲージの増加量} = \text{その技の基本増加値} + (\text{攻撃力に応じた増加量} \times \text{攻撃結果})$$

※ゲージの最大値は80ポイント

必殺技

for BEGINNER

▼必殺技はどうやって使用するのか？ ★

下図のように、レバーを定められた方向に入力して、ボタンを押すことで使用できる「必殺技」。必殺技は、その入力形態によって以下のよう

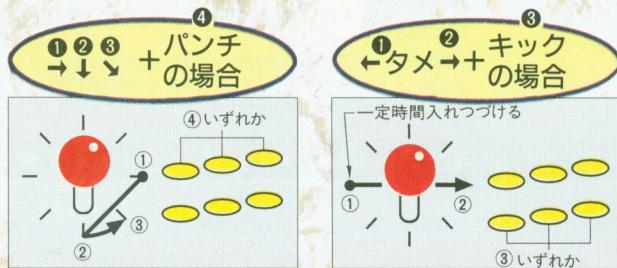
に分類できる。

①コマンド系……レバーを規定方向へ順々に入力してからボタンを押すもの。最初のレバー方向だけは、入れっぱな

しの状態からスタートしてもいい。

②タメ系……一定時間、ある方向にレバーを入力しつづけて（タメる）から、別の方向にレバーを入れてボタンを押すもの。左図のような『レバー左タメ』の場合、レバー方向は左上でも左下でも認められるので、左上→左→左下というように途中で方向を変えても、左要素以外の方向にレバーを入れないかぎり、タメは無効にならない。

③同時押し系……パンチorキックの弱中強ボタンを同時に押すもの。コマンド&タメ系と併用することが大半。



▼必殺技の種類 ★

ひとくちに必殺技といつても、さまざまなタイプのものがある。その代表例を下に挙げたが、とくに飛び道具や

突進（突進技）という名称は、攻略ページで触れる機会も多いので、内容をしっかりと把握しておこう。

なお、飛び道具に関しては、あのページで性能についてのくわしい解説を掲載しているので参考に。

飛び道具



▲攻撃能力のある物体を飛ばす。その物体には食らい判定ナシ

迎撃



▲相手の技へ反撃するのに適したもの

突進



▲いわゆる体当たり。方向や形態は技によって異なる

投げ



▲通常の投げ技の有効範囲や威力を強化したもの

乱舞



▲最初の一発がヒットすると、つづけて連続技をたたきこむ

回避



▲とにかく逃げることを目的としたもの。攻撃能力がない

KILLING TECHNIQUE

for EXPERT

▼ コマンド入力の受け付け時間について

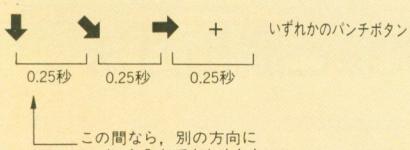
★★★

必殺技コマンドの受け付け時間は、どのように設定されているのだろうか。コマンド系のカオスフレアと、タメ系のギガバスターの入力受け付け時間を図にまとめてみた。

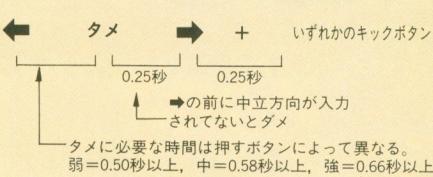
この図からわかるのは、コマンドのひとつひとつのステップが規定時間内に行なわれているかどうかをプログラム

中で判定していく、すべての入力が条件を満たしていれば必殺技ができるということだ。補足だが、必殺技にかぎり、ボタン入力は押したときだけでなく、離したときにも認められる。また、規定時間内であれば、関係ない方向にレバーを入力してもコマンドは無効化されないぞ。

カオスフレア (↓←→+パンチ) の場合



ギガバスター (←タメ→+キック) の場合



▼ 必殺技によっては、途中の操作によって攻撃が変化する

★★★

一部の必殺技は、攻撃がでたあとも、以下のようなコマンドを入力する（追加コマンド）ことによって、その性能を変化させることができなのだ。どの必殺技も、コマンド

を追加したほうが、良い結果を得られるようになっているぞ。①と③はともかく、②はある程度の慣れを必要とするが、せひとも会得したいところだ。

① 攻撃中にレバーやボタンを1回入力する

モリガンのバルキリーターン、フェリシアのローリングバックラ一、オルバスの通常投げ＆アクアスプレッドが該当。バルキリーターン以外は、もっとも効果のある入力タイミングを把握したい。



◀ フェリシアの場合は、あわててボタンを押すと総ヒット数が減ってしまう

② 攻撃中にレバーやボタンを連打する

デミトリのバットスピニは、技がでたあと、バットスピニのコマンド (↓←→+キック) を入力することに、ヒット回数が増えしていく（スペシャルゲージ点灯時は無効）。



◀ ビッグスイングの回転速度が本にならヒット後に「跳ね返るバット」が急上昇する。ゲージ点灯時など、さらに速度が増す

③ コマンドの途中に別の操作を混ぜる

かなり特殊なケースで、ボタンを押す前に追加コマンドを実行すると変化が生じる。サスカッチのビッグスイングは、レバーを半回転ぶん追加すると、回転速度と攻撃力が上昇するのだ。



◀ カツコ内が追加コマンド。居合斬りどちらかい、ゲージ点灯時にしか使えない



▼飛び道具の基本概念と攻防

飛び道具系必殺技は、自分の身体で打撃を与えるのではなく、攻撃能力を持つ弾を発射して相手を攻めていく。その長所と短所について解説しよう。

●長所……飛び道具自体に攻撃されても、使い手はいっさいダメージを受けない。また、遠距離まで飛んでいくの



で、相手の攻撃が届かない位置から攻めることができます。

●短所……飛び道具を使っているキャラの身体には、いっさい攻撃能力がなく、通常よりも長めの硬直時間（無防備状態）があるので、飛び道具を回避された場合、反撃を受けやすい。



そのほか、飛び道具の特徴として、飛び道具同士がぶつかると、互いを消し合う（くわしくは右ページ）ことが挙げられる。さらに、必殺技によっては（アナカリスの王家の裁きなど）使い手がダメージを受けた瞬間に、飛び道具が消えてしまうこともあるぞ。

▼必殺技による特殊状態と脱出方法

従来の格闘ゲームには、攻撃を多く食らうと、いきなりキャラが倒れ、一定時間行動できなくなる「気絶」という現象が存在していた。『ヴァンパイア』では、以下の必殺技を当てると、相手が気絶と同じような状態になるのだ。

具体的には、移動をはじめ、攻撃やガードといった行動がすべて不可能になるというもの。その状態で強力な攻撃を受けると、形勢がイッキに逆転してしまう可能性がある。

なお、レバーとボタンの入力を多く

行なえば（レバーを回し、ボタンをたたきまくる）、行動不能状態からの回復をかなり早めることができるぞ。



▲空地共通で、食らった瞬間にから約1秒間気絶

▲空地共通。空中で食らうと、落下してから気絶

▲唯一、気絶効果がある投げ技。その時間は長め

▲空中で食らうと、ダメージのみで気絶はない

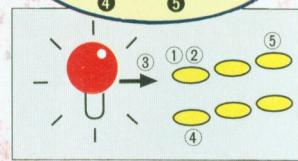
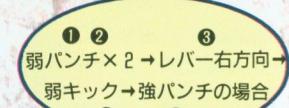
▲刺さっている間は自分の行動も制限される

▼次世代必殺技？「スペシャル必殺技」について

スペシャルゲージの項でも触れたが、スペシャルゲージが点灯しているときにかぎり、「スペシャル必殺技」という特殊必殺技が使用できる。



その中でも、モリガンのダークネスイリュージョンとアナカリスのファラオマジックは、通常の必殺技ではない、「順番押し」というコマンド入力を必要とする。これは、従来の「複数のレバー入力→ボタン」という形式ではなく、「レバーとボタンを特定の順番で入力」するものだ（右図参照）。家庭用ゲームの隠しコマンドに雰囲気が似ている（か？）。



▲これが順番押しコマンド。このように入力しないと使用できない必殺技があるのだ

▼コマンド入力の途中でめくられた場合の入力方向は?

★★

本書にある必殺技コマンドは、すべて使用キャラが右を向いている（相手が右にいる）ことを前提としたもの。

コマンドが完成したと同時に相手が左方向に移動した場合でも、必殺技は自動的に相手方向への攻撃を行なうよう

に設定されている。

では、コマンドを入力している途中で、相手が反対方向に移動したら（めくられたら）、コマンド入力はどのように行なうべきなのか？ 以下に具体例を挙げて説明しよう。

●デモンクレイドル（→↓↘+パンチ）の場合



▲相手は右側なので通常どおりコマンド入力する



▲相手が飛び越えた瞬間から、入力を左右対称に



▲本来なら↙だが、めくられたので↗を入力する



▲これでコマンドは成立。ボタンを押せば……



▲ちゃんとデモンクレイドルができるのだ

▼リバーサル時の攻防

★★

行動不能から行動可能に移行する瞬間——つまり、転んだ状態から立つ瞬間（起き上がり）、攻撃のヒット＆ガードによる硬直が解けた瞬間、空中で攻撃を食らって着地する瞬間を「リバーサル状態」と言う。ここで全身無敵になる必殺技を使えば、無敵状態を維持しつつ攻撃できるぞ。



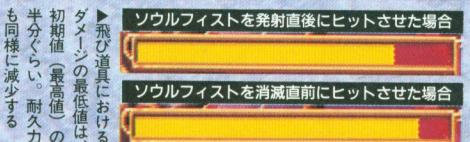
ビシャモンの鬼炎斬は、リバーサル状態でなければだせない必殺技

▼飛び道具は時間の経過によって攻撃力と耐久力が低下する

★★

飛び道具は発射してから一定時間飛行するが、時間が経過するにつれて、威力が少しずつ低下してしまうのだ。具体的には、攻撃力と耐久力という2種類の数値が飛び道具には設定されており、それらが飛行時間に比例して減少していく。

飛び道具同士がぶつかりあったときは、互いに耐久力をケズり合い、耐久力がゼロになったほうの弾が消滅する。相手の飛び道具を引きつけてからこちらの飛び道具をぶつけたときに、こちらの弾が相手の弾を消して飛んでいくことが多いのは、だされた直後の飛び道具はそれだけ耐久力



が高いからなのだ。

なお余談ではあるが、同じ飛び道具でも、でた直後と消える直前とでは、相手にヒットしたときの得点が異なる。これは、「ヴァンパイア」における得点が、技の攻撃力に応じて決定されているからだ（→25ページ）。

特殊な相殺を行なう飛び道具たち

①かならず消して進む



何があつても力き消すもの、複数の弾が一体化されており、そのうちの一つが消せないが、残りが飛びづけるものがある

②かならず相殺する



どの状況でも「消して進む」ことがない。①で説明した複数の飛び道具に対しては、複数の弾が一体化され、そのうちの一つしか消せないが、

③相殺能力が存在しない



基本的に飛び道具同士の衝突が存在しない。相手が近くにいれば、飛び道具を食らうながら相打ちを図ることができる

投げ技

for BEGINNER

▼ 投げ技の特徴と種類

相手の近くに立ち、レバーを←か→に入れながら、中or強パンチ（キャラによってはキックでもいい）を押すことによって、特殊攻撃である「投げ技」を仕掛けることができる。

投げ技は、その操作が完了した瞬間に、技が成功する（つかむ）のが大きな特徴だ。その種類は右の三つ。

地上投げ



▲地上のキャラが地上の相手をつかんで投げる

つかみ投げ



▲つかんだあと、投げずにこのようなシメ技を仕掛ける

空中投げ



▲空中のキャラが空中の相手をつかんで投げる

▼ 投げ技による間合いのちがい

投げ技を仕掛ける条件のひとつに「相手の近くに立ち……」というものがある。ここで言う「相手の近く」とは、ほぼ密接した間隔（間合い）のことだが、この間合いは使用キャラや投げ技の種類によって差がある。

具体的な数値は25ページに記しておいたが、基本的に通常投げ（レバー左右+ボタン）よりも、必殺投げのほうが広く設定されているぞ。

通常投げ

必殺投げ

写真は通常投げでギリギリつかめる位置で撮ったもの。通常投げと必殺投げの間合いは、使用キャラによってマチマチだ。写真のピクトルは、使用キャラでもっとも間合いが広い。

必殺投げになると、通常投げよりも間合いが少し広がる。必殺投げは、入力がむずかしいものの、その性能と効果は通常投げをはるかに上回る。可能なかぎり使っていこう。



▼ 受け身によるダメージの緩和とその条件

投げ技のダメージは、ヘタな必殺技よりも大きい。しかし、地上投げにかぎり（つかみ技や空中投げ、必殺投げは不可）、つかまれた瞬間に以下の操作を行なうと、投げられたキャラが「受け身」をとり、ダメージを半減させることができる。受け身の方法は、全キャラ共通で←or→+中or強パンチ（キックでも可）。つまり、投げ技と同じコマンドなのだ。お互いに投げ技を狙ったときに成功しやすい。



普通に投げ技を食らうとこうなってしまう

投げ技のないアナconda

THROW TECHNIQUE

for EXPERT

▼ 投げ技が無効になる(つかめない)状態とは?

★★

投げ技は、相手の近くにいれば、いつでも可能というわけではない。以下のような状況下では、投げ技は無効となり、押したボタンの基本技に化けてしまうのだ。

①互いの場所が異なる……地上から空中の相手を投げたり、空中から地上の相手を投げたりすることはできない。相手が全身無敵になる必殺技を使ったときも投げは不可。ただし、ジャンプしようとした瞬間のキャラはつかめる。

②リバーサル状態……必殺技の項で触れたリバーサル状態にある相手も投げることはできない。逆に、リバーサル状態が解除されて行動可能になった直後（一瞬）のキャラは、投げに関して有利になるように設定されている。

③攻撃を重ねられている……リバーサル時に攻撃を重ねられたキャラは、リバーサル解除後の投げ技をキメることができず、逆に攻撃を食らってしまう。

相手
が空中
にいる



▲→+強パンチで投げ技を仕掛けようとしたが……



▲相手がジャンプしているときは投げられないのだ

リバーサル
状態



▲相手の起き上がりに→+強パンチを入力しても……



▲投げ技が無効になるどころか、逆に投げ返されることも

▼ つかむ途中で投げ技が無効になると……

★★

通常投げ＆必殺投げにおいて、技のコマンドが成立する直前に、相手が間合いで移動したりすると、攻撃したキャラが投げに失敗し、よろめくポーズをとる。この間は無防備になってしまふが、こうなるケースはまれで（大半は基本技にバケる）、上記の②による投げ技の無効化では、投げ失敗のポーズをとらないので安心しよう。

コマンド完成前

相手が跳ぶ

失敗ポーズをとる

▼ 受け身＆ボタン連打によるダメージの変化

★★

受け身をとると、どれだけダメージが緩和されるのだろうか。具体的には下のとおり、ふつうに投げ技がキマったときの4分の1のダメージを受けるだけです。

なお、つかみ技は受け身をとることができないが、つかまれているとき、レバーをすばやく回しつつ、ボタンをたたきまくると、つかまれている時間を見短縮し、受けるダメージを半減できるぞ。逆に、つかむ側が同じ操作を行なえば、より多くのダメージを相手に与えることができる。

受け身によるダメージ
=本来のダメージ×0.25

受け身に成功した場合

受け身に成功する

受け身に失敗した場合

受け身に失敗する

●こんな状況で投げ技を食らつても、受け身を使えばギリ助かるぞ。最後の最後まであきらめるな！



キャンセル＆連続技

for BEGINNER

▼ キャンセルとは何か？そして、そのメリットは？ ★

基本技と必殺技には、ボタンを押して攻撃ができるまでの時間（仕掛けぎわ／でぎわ）と、技ができるから行動可能になるまでの時間（引きぎわ／フォロースルー）が存在する。

したがって、二つの攻撃をつづけて仕掛ける場合、一つ目の引きぎわ＋二つ目の仕掛けぎわ、という間が生じてしまう。しかし、最初の攻撃が当たっているときに、つぎの攻撃のコマンドを入れると、一つ目の引きぎわを省略（キャンセル）できる場合があるのだ。

キャンセルなし
キャンセルあり



▲キャンセルの有無による試合展開の差を解説しよう。しゃがみ中パンチを当てからふつうにピッグスノーを仕掛けると、このような間が生じる



▲キャンセル攻撃を使うと、アッと言間にピッグスノーを発射することができるのだ。間合いが近ければ、連続技にもなるぞ

▼『ヴァンパイア』におけるキャンセルは3種類ある ★

従来の対戦格闘ゲームでは、基本技→必殺技というキャンセルが一般的だった。しかし、『ヴァンパイア』では右のように3種類のキャンセルが可能になっているのだ。それぞれの方法は、攻撃のヒットorガード中に、特定のタイミングでキャンセルさせたい技のコマンドを入力すればいい。



▼ キャンセルを使ったコンビネーション＝「連続技」 ★

攻撃がヒットしたキャラは、一定時間「のけぞり」状態となり、あらゆる

行動が不可能になる。つまり、その間にレバーをガード方向に入れても、つ

ぎの攻撃を食らってしまうのだ。一般に、この現象を利用したコンビネーションを「連続技」と呼んでいる。



▲しゃがみ中キックを当てたら……

▲キャンセルで必殺技を仕掛けよう

▲相手はまだのけぞっているので……

▲難なく必殺技がヒットするのだ



連続技に成功すると、そのヒット回数やボーナス点が表示されるぞ

CANCEL & COMBO for EXPERT

▼ キャンセルにおける数々の制約とコツ

★★

キャンセルは便利な反面、その使用時にはいくつかの制約を受ける。したがって、何の予備知識もなく、キャンセルを使いまくる＆使いこなすのは無謀と言える。そこで、

キャンセルのシステムと、その応用例を解説していこう。なお、ガード・キャンセルについての解説は、22ページで行なっているので、そちらを参考にしてほしい。

技のコマンドを入力するタイミングが重視される

キャンセルを行なうには、基本技が当たったときに、つぎの技を仕掛けねばいい。しかし、そのタイミングは早くても遅くともいいけない。つまり、基本技のモーションには、キャンセルを受け付ける時間帯が存在するのだ。

具体的に言えば、写真のように攻撃が当たって、血しぶきが出現したとき。そのときにコマンドが入力されれば、キャンセルが成立するぞ。なお、下の写真で示したように、基本技キャンセルと必殺技キャンセルを受け付けてくれる時間帯は異なる。基本技キャンセルのほうが、受け付け時間が短く、それだけタイミングがむずかしいのだ。



▲ 攻撃を当たった瞬間に
はコマンド入力を受け付けていないのが
ポイントだらう

キャンセルされる技が限定される

つぎは、技の種類によるキャンセルの制約を説明しよう。①同じ基本技でも、基本技につなげるか、必殺技につなげるかで、キャンセルできるかどうかが変化する……必殺技の場合にのみ「キャンセル不可」となる基本技が多い。技ごとの可・不可については、第2章の基本技一覧表にて。

②基本技は、弱→中、弱→強、中→強の組み合わせしかキャンセルできない……つまり、強→弱や中→弱ではキャンセルが成立しないのだ。また、強攻撃に基本技キャンセルをかけることはできない（強より上位の基本技がないから）。③弱パンチ→弱パンチ、弱キック→弱キックはキャンセル可能……これは②での例外。なかには、弱→弱→中→強というキャンセルが成立するキャラもいるぞ。

基本技キャンセル	弱 立ち弱パンチ	弱 しゃがみ弱パンチ(2回ヒット)	中 立ち中キック	強 しゃがみ強パンチ	<small>▲上記③の実行例。なお、しゃがみ弱パンチの2発目は、基本技でしかキャンセルできないぞ</small>
必殺技キャンセル	立ち強パンチ	シャドウブレイド	ジャンプ中パンチ	空中ソウルファスト	<small>▲ジャンプ攻撃にもキャラキャンセルが存在する。基本キャンセルも可能だ</small>

▲強攻撃は必殺技でのみキャンセルできる。必殺技の種類は問わない

ガード

for BEGINNER

▼ ガードの種類とそれぞれの操作方法 ★

対戦格闘ゲームにおいて、ガードは非常に重要なテクニックとなる。相手から攻撃を受けても、ガードさえしていれば技を食らうことはないからだ。

ガードの操作は、攻撃が当たる前に、レバーを後方に入れておけばいい。ガードには、立ちながら、しゃがみながら、ジャンプしながらの3種類があり、それぞれ防ぐことのできる攻撃が異なる。しっかりと使いわけよう。

← 立ちガード



▲すべてのジャンプ攻撃と地上攻撃を防ぐが、下段攻撃（足払い）は防げない

← しゃがみガード



▲すべての地上攻撃（例外あり）を防ぐが、ジャンプ攻撃はガードできない

← 要素 空中ガード



▲空中にいるとき、空からの攻撃をガードするが、地上からの攻撃は防げない

▼ ガードにおいて絶対におぼえておきたいこと ★

ガードは非常に有効な攻撃回避法ではあるが、相手がガードばかりしていると、まったく試合が進まないので、ガードを崩すシステムが随所に盛り込まれている。それを紹介しよう。

余談だが、相手を跳び越えつつ攻撃（めくり）は、通常とは逆方向にレバー入力しないとガードできないぞ。



空中ガードできない技

空中ガードは、攻撃をしていない状態なら（ジャンプ直後のぞく）、いつでも可能になっている。ただし、地上から仕掛けられた技や、ガロンの空中ビーストラッシュのような空中必殺技は、空中ガードで防ぐことができない。

投げ技は防げない

投げ技（通常投げ、必殺投げともに）は、効果範囲（間合い）内にいれば、相手がガード操作をしていても投げができるぞ。



▲とくに、攻撃をガードさせてからの投げ技（固め投げ）には注意しよう

必殺技にはケズリ効果がある

基本技とちがい、必殺技はガードしても、体力が少しだけ減ってしまう。この現象をケズリといい、そのダメージはヒット時の0.25倍となっている。



△このように、ガードしても体力が減ってしまう



▶ クライムレイザーや地上攻撃などの空中ガードできない



▲スペシャル必殺技以外の飛び道具やアナカリスの立ち強キックなら、空中ガードで防ぐことができるのだ

GUARD

for EXPERT

▼しゃがみガードで防ぐことができない地上攻撃

★★

投げ技以外の地上攻撃は、しゃがみガードで確実に防げるが、わずかに例外がある。それは、右にある基本技＆必殺技を仕掛けられたとき。これらの技は、しゃがみガードでは防げない。

また、デミトリのミッドナイトプレジャーとビシャモンの鬼首捻り（つかみ時）は投げ判定なので、ガード 자체が無効となる。

これら以外にも、低空ジャンプ型ダッシュを持つキャラのダッシュ攻撃は、ジャンプ攻撃扱いなので、立ちガードでなければ防げないぞ。

（オルバス
しゃがみ強パンチ



レバー → ↓ + 中キック
(アナカリス)



▲これも立ちガードでのみ防げる

棺の舞
(アナカリス)



こんな例も…



▲デミトリのしゃがみ強キックは、立ちガードでもしゃがみガードでも防げるのだ

▼ガードによる硬直時間と強制ガードの関係

★★

攻撃をガードすると、防御ポーズのまま、しばらくそのキャラが行動不能となる。この状態を「硬直」と呼び、そ



▲ガードの硬直中につぎの攻撃がきてても強制ガードで防いでくれる。ただし、立ち＆しゃがみの使いわけは強制ガード中にも必要

の時間は、受けた技の性質で変化するのだ（基本技の弱→中→強→必殺技の順番で長くなる）。

ガードを行なったキャラは、硬直しているかぎり移動不能になるが、立つ→しゃがむの動作だけは実行できる。さらには、ガードの硬直中ににつぎの攻撃を受けた場合、レバーをガード方向に入れなくても自動的にガードする「強制ガード」を行なってくれるのだ。ただし、立ちガードの硬直中に、しゃがみガード以外では防げない攻撃がきた場合は、レバーを↓要素に入れる必要がある。

▼ガードのモーションをキャンセルすることができる

★★

ガードの硬直中であっても、特定の条件を満たすと、規定の硬直時間を無視して攻撃（反撃）をだすことができる。このシステムは「ガード・キャンセル」と呼ばれ、本作品の攻略（とくに対2P戦）において、非常に重要なテクニックとなってくるのだ。

ガード・キャンセルは、地上ガードからも空中ガードからも可能だが、その詳細は次ページにて解説しよう。

地上ガード



空中ガード



使いこなせれば、とても強力なテク

なえるのだ

ガード・キャンセル

for BEGINNER

▼ ガード・キャンセルの原理

ガード・キャンセルを行なうには、ガードを開始した直後（右下の写真のタイミング）に、特定の必殺技のコマンド入力を完了すればいい。これは、地上&空中ガード・キャンセルともに共通の条件だ。

ただし、地上の場合は、一部の必殺技でしかガード・キャンセルできないのに対して、空中の場合は、ほぼすべての必殺技でキャンセルできるようになっている。例外となるのは、垂直ジャンプ時にしか使用できないビシャモンの敵封じ。空中ガードを行なうと、攻撃の反動で後方ジャンプ扱いになつて技がでてくれないため、ガード・キャンセルに使用することはできない。

また、地上でのガード・キャンセルは、成功したときに少しの間だけ全身

無敵になるが、空中ガード・キャンセルには無敵状態が存在しない。

キャンセルの受け付け時間については下の写真で説明してあるが、実際にプレイすると、かなり難度が高いといふことがわかる。右ページに、ガード・キャンセルのコツを載せておいたが、それでも慣れるにはかなりの反復練習が必要だ。

▼ガード・キャンセルのコマンドは、下で指定された区間内で受け付ける。基本技キャンセル同様、早すぎても遅すぎてもダメ

●ガード・キャンセルに使用可能な必殺技

キャラ名	技 名	難易度	有効度
デミトリ	デモンクレイドル	A	A
	空中カオスフレア	C	C
	空中バットスピル	B	C
ガロン	対空ビーストラッシュ	A	A
	空中ビーストラッシュ	B	A
ピクトル	ギガバーン	C	B
ザベル	テスハリケーン	B	C
	空中テスハリケーン	B	B
モリガン	空中テスボルテージ	B	A
	シャドウブレイド	A	A
アナカリス	シェルキック	B	B
	空中ソウルフィスト	C	B
	空中バルキリーターン	B	C
フェリシア	王家の裁き	B	B
オルパス	サンドスラッシュ	C	B
	ソニックウェーブ	C	B
サスカッチ	ビッグタイフーン	A	A



ガード・キャンセルが可能

▼ 強制ガードにおけるガード・キャンセル

前ページで紹介した強制ガードのシステムを利用すると、比較的ラク＆安全にガード・キャンセルが実行できる。

まず、強制ガードがスタートしたら、すぐにキャンセル可能な必殺技のコマンドを何度も入力しよう。ボタンを押

すタイミングが合っていないとキャンセルできないが、コマンド入力に失敗しても、攻撃を食らうことはないので（強制ガードするだけ）、さしたる被害は受けないぞ。

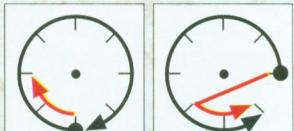


▲連続ヒット系の必殺技、キャンセルによる連続技は強制ガードになるので、本文中のキャンセル法が使える



こんな入力方法でもOK!!

↓←←なら →→↓↘なら



▲ボタンを押すタイミングさえ合っていれば、このように操作しても技ができるのだ

GUARD CANCEL for EXPERT

▼ガード・キャンセルを成立させるための入力方法

★★

ここでは、ガード・キャンセルを行ないうやすくするための入力方法を紹介しよう。ただし、ガード・キャンセルを

会得したからといって、安心してはいけない。必殺技の性能や状況を考えて使わないと、ガード・キャンセルは、攻撃が当たらないどころか、反撃を受けてしまうことだってある。

左の写真のように、ガード・キャンセルをガード・キャンセルで反撃される場合も……。



ガード・キャンセルが起る
セリフがある場合
のだけ

①ガードしてから入力する

↓↘→の場合



- ①しゃがみガードした直後に
- ②コマンドを入力して
- ③ボタンを押す

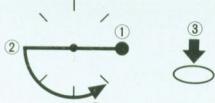
もっとも安全な方法。そのかわり、コマンドを入力している間にキャンセルの受け付け時間が過ぎてしまう可能



▲ガードしたら速攻でコマンドを入れよう

②入力の途中でガードする

→↓↘の場合



- ①いつもどおりコマンド入力を開始する
- ②途中でガード方向に入れてガードする
- ③残りのコマンドを入れてボタンを押す

必殺技コマンドは、受け付け時間内であれば、関係ない方向にレバーを入れてもコマンドが成立するシステムを



▲慣れれば狙ってできる。(3)と併用しよう

③入力してからガードする

→↘↓の場合



- ①レバー入力だけ完了させる
- ②すぐガード方向レバーを入れる
- ③ガード直後にボタンを押す

攻撃が当たる直前にコマンドを入力するため、→↘→や→↘↓の場合、かなりのリスクと経験が問われる。また、相手の攻撃が当たるまでにタイムラグがあると、ボタン入力の受け付け時間が終了してしまう。慣れれば狙っていくが、それまでは偶然に期待して使おう。

●実践しやすい必殺技……空中ヒース
トラッシュ

性が高いのだ。したがって、すばやくコマンド入力できる必殺技でないと成功しにくい。また、ガードした瞬間からコマンドを入力しないと間に合わないで、どのタイミングで攻撃をガードするかを見極める力も要求される。

●実践しやすい必殺技……空中カオスフレア、空中ソウルファイスト、サンドスプラッシュ、ソニックウェーブ

利用したもの。→↓↘コマンドの場合、つねに図のコマンドを入れておけば、入力の途中で攻撃がきたときに、ガード・キャンセルで反撃できるのだ。どちらかと言えば、偶然を期待したものだが、保険の一種として使ってみよう。

●実践しやすい必殺技……デモンクレイドル、対空ビーストラッシュ、シャドウブレイド

●必殺技コマンドの最後が←の場合

↓↙←のように、コマンドの最後がガード方向の必殺技は、③のガード・キャンセルが簡単にできる。わざわざコマンドにガード方向を追加する必要がないからだ。さらに、入力途中の↙部分でもガード・キャンセルが可能。

●実践しやすい必殺技……ギガバーン、地上＆空中デスハリケーン

パラメータ

for EXPERT

▼ 移動能力値（キャラごとの移動性能）について



「ヴァンパイア」のキャラには、それぞれ移動能力値が設定されている。この数値は試合展開に関係なく一定で、対CPU戦＆対2P戦ともに共通したものとなっている。その設定値を下の表にまとめてみた。以下が注意事項だ。

①「速度」の数値は、すべて1/60秒間に移動できるドット数のこと。ジャンプやダッシュの速度は、上と横に対する移動速度を総合させたもの。

②「距離」と「高さ」の数値は、すべてドット数。

③ダッシュとジャンプの「速度」は、すべて初速の数値を記入している。ダッシュやジャンプには、それぞれ異なる減速値があるため、最終的な速度は表の数値と異なる。

④ザベルとフォボスには、しゃがみ移動や空中ダッシュという特殊動作があるため、同一項目に複数の数値が記入されている。また、アナカリスには二段ジャンプという特殊動作があるが、それによって能力値が変化するのは垂直ジャンプ×2の二段ジャンプのみ。

●キャラごとの移動能力一覧表

	歩行		ダッシュ						ジャンプ								
	前進 速度	後退 速度	前進			後退			前方			垂直					
			速度	距離	高さ	速度	距離	高さ	速度	距離	高さ	速度	高さ	速度			
デミトリ	3.8	3.1	9.6	228	—	8.0	228	—	9.4	137	73	12.2	70	9.8	151	78	
ガロン	5.8	3.8	19.2	221	28	16.0	183	33	12.2	146	92	16.8	87	12.5	151	96	
ピクトル	3.2	2.6	—	—	—	8.0	145	—	8.0	111	64	11.2	69	8.3	121	67	
ザベル	通常	3.6	2.7	8.0	137	—	8.0	137	—	9.4	94	77	13.6	73	9.4	94	77
	しゃがみ	1.8	1.35	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	空中	—	—	8.0	172	—	8.0	172	—	—	—	—	—	—	—	—	
モリガン	4.2	3.6	9.6	300	122	8.0	300	122	9.6	139	72	12.4	70	9.9	147	77	
アナカリス	通常	1.225	1.1375	9.6	116	—	8.0	49	—	4.1	227	60	4.3	8	4.1	227	60
	垂直ジャンプ	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	57	—	—	—	
フェリシア	5.2	4.2	20.0	161	24	14.4	124	23	11.4	153	90	15.4	87	11.8	167	95	
ビシャモン	2.9	2.4	13.6	137	—	14.4	155	33	9.0	125	76	12.2	74	9.2	131	79	
オルバス	4.2	3.4	9.6	174	—	12.8	219	8	10.2	147	80	13.4	75	10.3	153	78	
サスカッチ	3.0	2.6	12.8	197	33	12.8	206	83	10.0	125	80	13.8	78	10.1	128	83	
フォボス	通常	4.8	4.0	12.8	215	—	12.8	216	—	10.4	130	60	13.6	59	10.4	129	60
	しゃがみ	2.4	2.0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	空中	2.4	2.0	12.8	200	—	12.8	200	—	—	—	—	—	—	—	—	
バイロン	6.4	5.6	—	—	—	—	—	—	10.8	210	83	12.0	70	11.0	213	89	

▼ 相手に与えるダメージについて



各キャラの使用できる技には、それぞれ「攻撃値」が設定されている。これが大きいほど、相手に与えるダメージも増えるのだが、具体的にどれだけのダメージを与えるかは、攻撃値だけでは決定しない。

攻撃値をもとにしたダメージの算出は、右のような条件で行なわれる。

- ①自分の体力……少ないほど与えるダメージが増える。
- ②相手の体力……少ないほど与えるダメージが減る。
- ③防御力（左表参照）……多いほど受けるダメージが減る。
- ④スペシャルゲージ……点灯している間は、与えるダメージが1.25倍に。なお、相手のゲージが点灯していても与えるダメージに影響はない。
- ⑤ランダム……技によっては、ランダムでダメージが追加される場合がある。

防御力	キャラ名
4	ガロン、モリガン、フェリシア
5	デミトリ、ザベル、ビシャモン、オルバス
6	アナカリス、サスカッチ
7	ピクトル、フォボス
8	バイロン

PARAMETER

for EXPERT

基本
ジ
ズ
ム

▼ 必殺技による完全無敵状態について

★★

右表にある必殺技は、使用と同時に一定時間（一瞬）の完全無敵時間が発生する。この状態は、あらゆる攻撃（投げ技を含む）が当たらないというメリットがあるので、デミトリの前方＆後方ダッシュの消滅時やバットスピングの使用直後も食い判定がなくなるが、投げられ判定だけは残っているので、この表からは除外してある。なお、ダンシングフラッシュと鬼首捻りは、攻撃判定が出現する前に無敵状態がなくなるので、ほかの無敵技のように攻撃をよけつつ反撃できるとはかぎらない。

●無敵状態のある必殺技とその持続時間（単位：秒）

キャラ名	必殺技	弱	中	強
デミトリ	デモンクレイドル	6/60	7/60	8/60
ガロン	クライムレイサー	ノーマル スペシャル	6/60 4/60	4/60 4/60
ザベル	ヘルズゲート			49/60
モリガン	シャドウブレイド	6/60	7/60	9/60
フェリシア	ダンシングフラッシュ			6/60
ビシャモン	鬼炎斬 鬼首捻り（遠近共通）			9/60 9/60

▼ 投げ技による間合いについて

★★

投げ技の項目で、技ごとにつかむ範囲（間合い）が設定されていることを記述したが、ここでは具体的な間合いの広さを紹介しよう。

まず、投げ技の間合いは、使用キャラごとに2種類あり、それぞれ通常投げ（←or→+ボタン）と必殺投げ（コマン

ド入力）で異なる。くわしくは、下の表を参考にしてほしい（表の数値は、プログラム中のドット数を表す）。

なお、オルバスやサスカッチのように、複数の必殺投げを持つキャラもいるが、これらの必殺投げの間合いはすべて同じものとなっている。通常投げも同様だ。

●キャラ別・通常投げ＆必殺投げの有効範囲（間合い）

キャラ名	デミトリ	ガロン	ビクトル	ザベル	モリガン	アナカリス	フェリシア	ビシャモン	オルバス	サスカッチ	フォボス	バイロン
通常投げ	0~12	0~5	0~18	0~12	0~12		0~10	0~12	0~14	0~17	0~19	0~19
必殺投げ	0~24	0~13	0~34	0~24	0~24	弱74~103 中124~159 強183~215	0~22	0~24	0~26	0~33	0~35	0~35

▼ 技ごとの得点とコンボ・ボーナスの算出方法について

★★

『ヴァンパイア』における得点システムは、意外とシンプルだ。単体の技をヒットさせたときの得点は、左下の表にあるように、その技の攻撃値から決定されている。

●得点一覧表

攻撃力	得点
3~5	100
7~8	200
9~10	300
12~13	400
15~19	500
21~22	700
23~25	1000
27~29	1300
31~33	1500
35~37	1700
39~41	2000
44~47	2500

では、連続技によるコンボ・ボーナスは、どのように算出されているのだろうか。まずは下の表を見てほしい。基本技の弱・中・強と必殺技の四つにそれぞれのボーナス点が用意されていて、連続技

●コンボ・ボーナスの算出方法

攻撃の種類	A	B
弱攻撃	100	100
中攻撃	500	200
強攻撃	1000	500
必殺技	2000	200

を構成した技それぞれのボーナス点の合計が、コンボ・ボーナスとなるのだ。

なお、1発目の攻撃は「A」欄のボーナス点が入り、2発目の攻撃の種類が1発目と同じだった場合、2発目のボーナス点は「B」欄のものが入る。2発目が1発目とちがう攻撃だった場合は「A」欄のボーナス点でOKだ。たとえば、サスカッチが以下の連続技（8ビット）を当てた場合……。

- ①ジャンプ弱パンチ →弱攻撃のA = 100
 - ②ジャンプ強キック（1発目） →強攻撃のA = 1000
 - ③ジャンプ強キック（2発目） →強攻撃のB = 500
 - ④立ち弱パンチ →弱攻撃のA = 100
 - ⑤ビッグタイフーン（1発目） →必殺技のA = 2000
 - ⑥ビッグタイフーン（2~4発目） →必殺技のB = 200×3
- の合計で4,300点がコンボ・ボーナスとなる。

空中戦での攻防

for EXPERT

「ヴァンパイア」では、空中ガードというシステムの導入によって、ジャンプ時の攻防がより複雑になっている。ここでは、ジャンプ中に可能なアクションを紹介するとともに、その活用法を解説していこう。

空中ガードからの反撃

ガードの項で説明したとおり、空中ガードの操作を行なっても、地上からの攻撃を防ぐことはできない。ただし、地上攻撃である飛び道具は、ビッグフリーザー以外なら空中ガードが可能となっている。

また、空中ガードを行なったキャラは、反動で後方へ跳んでいくが、ガードの硬直時間さえ経過すれば、着地を待たずに行動できる。つまり、長いリーチや前方へ移動する基本技を、ジャンプ攻撃のガードが解けた直後に使えば、かなり有効な反撃手段となるのだ。



空中でのキャンセル攻撃

特定のジャンプ攻撃や低空ジャンプ型のダッシュ攻撃は、地上攻撃と同じようにキャンセルをかけられる。また、着地するまでは、何回でも基本技がだせるのだ。ただし、空

●基本技→基本技→基本技へとつなぐ



▲ジャンプ攻撃なら弱パンチ・弱キックのキャンセルも可能に

空中投げ

ガロン、ザベル、フェリシアは、互いが空中で密接しているときに、レバー↑以外+中or強パンチで空中投げができる(前方ジャンプ時のみ)。間合いが狭いので、実用性はイマイチだが、空中ガードを多用する相手には有効だ。



▲このような固め投げも可能と言えれば可能だ。まず成功しないが

空中での連続技

一部の基本技、必殺技には、攻撃が当たって吹き跳んでいるキャラに食らい判定を残すものがある。それを利用すれば、吹き跳んでいるキャラに対して、さらに攻撃を当てることもできるのだ。くわしくは、第3章にて。



▲ピクトルのスペシャル点灯時のギガハンマには、「食らい判定を残す」能力がある。よって、直後にべつの技を当てることも可能だ

中の必殺技は、ある程度の高度がないと技が使えない場合がある。たとえば、ガロンでジャンプ中パンチ→ビーストラッシュがキャンセルできても、前方ダッシュからでは、高度が低いためビーストラッシュをさせない。

●基本技→基本技→必殺技へとつなぐ



▲キャンセルした基本技を必殺技でキャンセルすることもできる

第2章

2
章



ダークストーカーズ

*イラストはサスカッチのボツ・ステージのもの

デミトリ



PERSONAL DATA

種族：ヴァンパイア
本名：デミトリ・マキシモフ
出身地：ルーマニア
誕生：1483年
身長：197cm
体重：101kg

DEMITRI MAXIMOFF

冴え冴えと、月光があたりに満ちる。

すべては青白いもやに霞み、それでいて、莊厳な贊美歌の響きにも似た、凜とした緊張感が支配していた。

霧深い森の奥にひっそりとたたずむ、デミトリ・マキシモフ候の居城。

満月の夜ごと開かれるダンス・パーティには、華やかな衣装を身にまとった、紳士淑女が集まる……が、そこには、一人として生きた人間はないのだ。

デミトリによって、永久の命を与えられた者たち……しかし彼らは2度と太陽光のもとにもどることはかなわない。

「デミトリ様……今宵は、いかがいたしましようか」

100年の間、棺にこもって眠りつづけていた主人に声をかけるしもべたち。しかし棺の中に姿は見えない。

「今宵の月は美しい。しかも、何か凶々しいものを感じる。じつに愉快ではないかね？この私に、不敵にも戦いを挑む者がいるようだ」

端正な口元を軽くゆがめて、冷たい微笑を浮かべる。それはかつて「闇の貴公子」と呼ばれ魔界を震え上がらせた男の、絶対的な自信の現れであった。

「今宵は格別の血に酔えそうだ……お前たち、宴の用意をしておきたまえ」



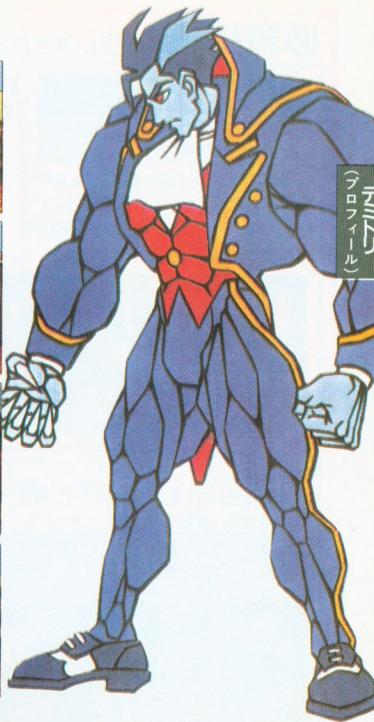
STAGE

デミトリの城

悪魔をかたどった装飾品や巨大な棺桶、オリに入れられたコウモリが目つく。決闘時には観戦していた女性たちが扇子を振って踊りだす。



The Art of Demitri



●キャラクターの特性●

オーラをつねにまとい、貴族のようなふるまいの下に隠すデミトリは、見た目以上に大柄で攻撃力も高い。能力面では、おおがくらでるのが早い飛び道具や無敵状態のあるダッシュといった部分が目立つが、一見地味な基本技も攻撃の瞬間の判定が強く、あなどれない。基本技と必殺技を使いわければ、あらゆる状況で闘える万能型キャラとなるのだ。



▲デミトリの真の姿を
かいまみる一瞬だ

前方ダッシュ



地上ダッシュ型。相手をすり抜け可能で、本体が消えているときは無敵。動作中にだせるのは投げ以外の必殺技だが、本体が再出現してからは通常&必殺対応も受け付ける。

後方ダッシュ



移動方向以外は前方と同じ。再出現するまではデモンクリイドルの軌道が変化する。なお、ダッシュ中は投げられ判定がついているが、相手に重なっていれば回避可能。



必殺技 カオスフレア

カオスフレアとバットスピニは空中でもだせる。

カオスフレア

↓→+パンチ
(空中でも使用可)

■地上

両手にやどした炎のエネルギーを合わせ、灼熱の光弾に変えて前方へ発射する。

●ヒット効果……燃えでダウン ●弱中強の変化……弾の速度が速くなる



■空中

動作は地上のときとほぼ同じだが、飛び道具をはなつ反動で体が後方へ流される。

●ヒット効果……燃えでダウン ●弱中強の変化……弾の速度が速くなる



デモンクレイドル

↓→+パンチ
(ダッシュ中に入力で技が変化)

■通常時 ガード・キャンセルに使用可能

回転しながら垂直に舞い上がり、ツバサで攻撃。地面から離れるまで全身無敵。

●ヒット効果……ダウン ●弱中強の変化……より高く舞い上がる



■ダッシュ中

ダッシュの方向に関係なく、斜め前方へ舞い上がる。地上から離れるまで全身無敵。

●ヒット効果……ダウン ●弱中強の変化……より高く遠くへ舞い上がる



SPECIALゲージ点灯時

弱	中	強
---	---	---

攻撃値 20~9(時間により変化)+8

得点 700~300(時間により変化)+200

地獄の炎を弾に変えて飛ばす。攻撃のできるまでが少し遅くなるものの、2発ぶんの弾が重なって飛んでいく。



弱	中	強
---	---	---

攻撃値 20~9(時間により変化)

得点 700~300(時間により変化)

地上のときとちがい、弾は1発ぶんだ。



弱	中	強
---	---	---

攻撃値 7×5

得点 200×5

地面から発した円形の光が、らせん状のオビとなり全身を包み込む。技の最中は連続ヒットするようになる。



弱	中	強
---	---	---

攻撃値 8+3+4×2+19

得点 200+100×3+500

光のオビをまとって斜め上に舞い上がる。



※各技のゲージ増加量は、技がヒットしたときのものです。

なお、数值は編集部で調べたものです。

SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	1発あたり 5		
得点	1発あたり 100		

特別な操作をしなくとも、着地まで攻撃が当たるにつづける。なお、空中の相手には連続ヒットしないので注意。

バットスピニ

	弱	中	強
攻撃値	9×3~12		
得点	300×3~12		
ゲージ増加量	MAX 46		



ネガティブストーレン

相手をつかまえて 背中のツバサで抑え 込み、キリモミ回転 しながら垂直ジャン プ、上空から地面へとたたき落す。レバー の入力判定は、上下左右のうちの3方向ナ ナメをふくめた1方向という形で受け付けて いる。たとえば、→←→+中or強パンチで コマンドが完成する、ということだ。
攻撃値 33
得点 1500
ゲージ増加量 12

相手の近くでレバー1回転+中or強パンチ



SPECIAL必殺技

ミッドナイトプレジャー

↓→←+パンチ三つ同時押し

攻撃値	3×3+39
得点	2300



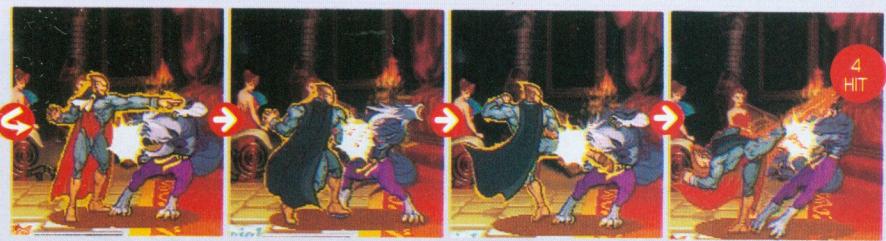
スーと前方に移動し、相手をとらえたら吸血鬼の本性をむきだして何度もかみつき、さらに連続技をたたき込む。基本技をキャンセルしてだすことでもできるが、相手をとらえる判定が「投げ」なので、相手が空中にいたり、完全無敵、ガード硬直、のけぞりといった状態の場合は、たとえ射程内に相手がいても技には持ち込めないぞ。

なお、得点は最後の4発の技でそれぞれ100+100+100+2000が入る仕組みになっている。

▲まずは音もなくゆっくりと前方
移動する。距離は短い

▲射程内に相手がいたらつかま
えて、本来の姿に変貌する

▲相手の首筋に何度もかみつい
たあと……



▲身動きの取れない相手に向か
って、まず立ち弱パンチ

▲つづけて近距離立ち中パンチ
へとつないでいき

▲近距離立ち中キックから、最
▲遠距離立ち中キックで相手を
蹴りとばす

PUNCH

シンプルな攻撃がそろっている。おぼえやすく、技の使いわけで迷わないぞ。

立ち
(近距離)

立ち
(遠距離)

しゃがみ

ジャンプ

投げ技

弱パンチ

攻撃値	ダークリスト
9	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加量	8

連打の効く水平チョップ。しゃがんでいる相手には当たらない。

中パンチ

攻撃値	プレスピリオド
16	
得点	500
キャンセル	○
ゲージ増加量	14

みぞおちへのアッパー。攻撃速度が、デミトリーの中攻撃では一番速い。

強パンチ

攻撃値	デモンキャリア
23, 21	
得点	1000, 700
キャンセル	○
ゲージ増加量	20, 18

高く振り上げられるアッパー。強攻撃だが、必殺技でキャンセル可能。

ダークリスト

攻撃値	ダークリスト
9	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加量	8

性能は近距離立ち弱パンチとまったく同じだ。

デビルブロー

攻撃値	デdevilブロー
16	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	14

その場でストレートを繰りだす。これもしゃがんでいる相手には当たらない。

デビルストライク

攻撃値	デdevilストライク
21	
得点	700
キャンセル	×
ゲージ増加量	18

一步踏み込んでのストレート。デミトリの立ち技の中でもっとも射程が長い。

ブラックシュテム

攻撃値	ブラックシュテム
8	
得点	200
キャンセル	○
ゲージ増加量	7

素早いストレート。リーチがあり連打も効くが、立ちガードでも防げる。

ブラックシュテム

攻撃値	ブラックシュテム
13	
得点	400
キャンセル	○
ゲージ増加量	12

しゃがみ弱パンチより、さらに前にパンチを伸ばす。立ちガードでも防げる。

バットスクリーン

攻撃値	バットスクリーン
19	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	17

マントをにぎったコブシで足を払う。ヒットすると相手はダウンする。

デビルストローク

攻撃値	デdevilストローク
10	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加量	9

斜め下に向けてコブシを突きだし、そのまま跳んでいく。

デビルスタブ

攻撃値	デdevilスタブ
17, 15	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	15, 13

ジャンプ弱パンチに似ているが、こちらのほうが攻撃判定が広い。

マークィスエンブレム

攻撃値	マークィスエンブレム
21, 19	
得点	700, 500
キャンセル	×
ゲージ増加量	18, 17

空中で体を横回転させての裏拳。攻撃ポーズが十字架を描いている。

バットダイブ

相手の近くで

←or→+中or強パンチ

相手を翼で押さえ込んで垂直に飛び上がり、上空から反転落下、腕でつかまえたまま頭から地面に落とす。
投げたあと問合いがほとんど離れない。



*「キャンセル」の欄の「○」「×」は、必殺技でキャンセルできるかどうかを表わしています。

しゃがみ中キックがやや特殊。それをのぞけば、パンチ同様おぼえやすい。

立ち (近距離)

弱キック

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

○

ケージ増加量

9

ヘルズグロウン



立ちガードは不可能の高速ローキック攻撃。連打も効く。

中キック

攻撃値

17

得点

500

キャンセル

○

ケージ増加量

15

デビルフライト



立ち弱キックより蹴りを前に伸ばす。立ち弱キックとちがい立ちガードも可能。

強キック

攻撃値

23

得点

1000

キャンセル

×

ケージ増加量

20

サタンズヘイン



相手の腹部を狙って直横へ突きだす。威力の大きい蹴り。

立ち (遠距離)

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

○

ケージ増加量

9

ヘルズグロウン



近距離時の立ち弱キックと、まったく同じ技ができる。立ちガード不可。

攻撃値

23

得点

1000

キャンセル

×

ケージ増加量

19

ブラッディロア一



背を向けて姿勢を低くし、うしろ蹴りをはなつ。対空墜落技として効果的。

攻撃値

23

得点

1000

キャンセル

×

ケージ増加量

20

ブラッディロア一



近距離立ち強キックとまったく同じ攻撃。立ち強攻撃にしては射程が短め。

しゃがみ

攻撃値

9

得点

300

キャンセル

○

ケージ増加量

8

デモングライド



足の裏を使っての突き蹴り。見た目によらず、攻撃速度が速く連打も効く。

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ケージ増加量

16

デモンスハイク



一見、遠距離立ち中キックだが、攻撃速度が速い。立ちガードでも防げる。

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ケージ増加量

17

ハイトリッドオーメン



横へ両足を突きだす。ヒットすると相手は転倒するが立ちガードでも防げる。

ジャンプ

攻撃値

12

得点

400

キャンセル

○

ケージ増加量

10

シャトーシェイド



下方向に蹴りを伸ばす。別の攻撃をだすか着地するまで技が持続する。

攻撃値

19, 15

得点

500

キャンセル

×

ケージ増加量

16, 13

エクセレントアクシス



こちらは横方向への飛び蹴り。蹴りをだした瞬間の攻撃判定が強い。

攻撃値

23, 21

得点

1000, 700

キャンセル

×

ケージ増加量

20, 18

ノーブルトライアングル



空中回転から、振り下ろすカカトで蹴る。攻撃のてるまでのやや遅い。

**実直な攻撃がそろった
ジェントルマン**

デミトリの基本技は複数ヒットするものが多く派手さには欠けるが、どのボタンを押しても、だいたい思ったとおりの技をだせる。唯一、しゃがみ中キックが特殊だが、見た目よりも攻撃範囲が広いので空中、地上ともに有効。同じポーズの遠距離立ち中キックよりスキが少なく、便利な技だぞ。



▲左は遠距離立ち中キック、右はしゃがみ中キックのほうが、技のどみ中キック。一見まったく同じだが……

▲しゃがみ中キックのほうが、技のどみ中キック。一見まったく同じだが……

ガロン



GALLON

またたく街の明かりに一瞥をくれると、ガロンは振り向き、歩きだした。

もうここにもどることはあるまい。少なくとも、嬌声と木漏れ日に満ちた暁の世界には……。

残された気力を振り絞り、彼は、己の中に流れれるおぞましい「血」と闘っていた。

はじまりは突然であった。「血」は、おそらく生まれたときから体内に潜み、その力を解放するチャンスをうかがっていたに違いない。

しだいに失っていく心、それを当然のことと受け入れはじめている自分が、一番恐ろしかった。

「このまま俺は、ケモノになってしまふのか?」

すっかり人のものでなくなった両手を見つめ、かろうじて残っている理性を失わぬよう眉間に力を込める。

そのとき、天啓が訪れたように感じた。闘うこと……闘って、己の限界を越えること、それこそが、唯一の救いの道ではないのか。

だがこのままではいけない。罪のない人間たちを(こんな呼びかたを自分がするようになるとは)傷つけることはできない。

真の孤独感が、いっとき彼を苛んだ。だが逡巡の間に、彼は闇に落ちていく。

決意するほかはない。俺は、強くななければならぬのだ。誰よりも……。



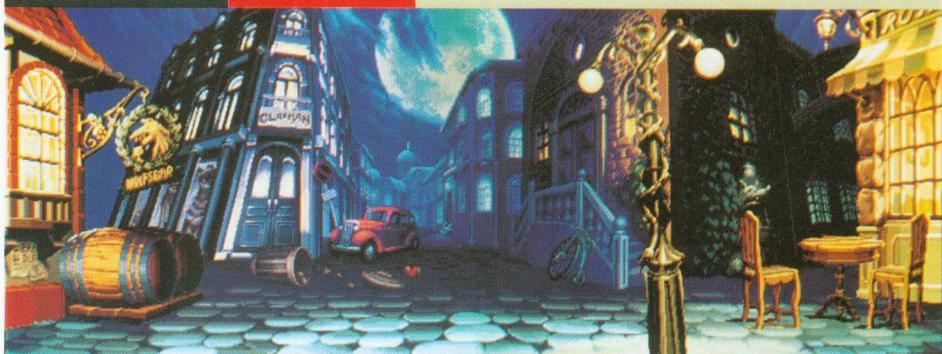
PERSONAL DATA

種族: ワーバウフ
本名: ガロン
出身地: イギリス
誕生: 1940年
身長: 186cm
体重: 70kg

STAGE

イギリス郊外

スタート時に猫がネズミを追いかけ、さらに野犬が猫を追いかける。
・酒樽、テーブル、左右端のガラスはキャラがぶつかると壊れる。



The Art of Gallon



(ガローフィール)

●キャラクターの特性●

ガロンは移動速度が速く、基本技も残像を残すほどスピーディーだが、そのわりに1発あたりの攻撃力が低い。闘いはその速度を活かして、地上・空中をおりませた手数押しか、カウンター狙いに主眼が置かれる。また、ガロンは姿勢が低いため、空中からの多段攻撃を受けにくいかほか、歩くだけで相手の上段攻撃や飛び道具をかわすことができてしまう。



▲動作は軽快だが力に欠けるのが泣きどころ

前方ダッシュ

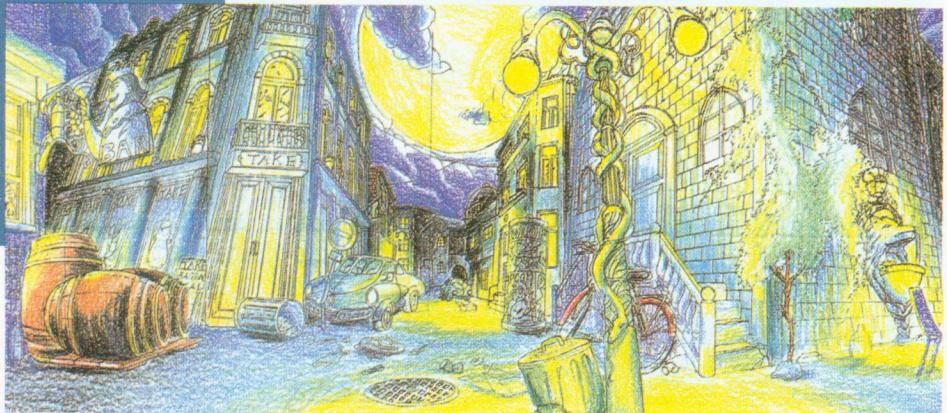


低空ジャンプ型。動作中はジャンプの基本技をだせるが、技をださずにいれば、相手をすり抜けることが可能。着地時に一瞬硬直するが、このときは攻撃も防御もできない。

後方ダッシュ



低空ジャンプ型。性質は前方ダッシュと同じだ。なお、ダッシュ中にだした攻撃が弱パンチの場合だけ、それに基本技キャンセルをかけて別の技へつなぐことが可能。



必殺技 ピーストキャノンのコマンドに注意。

※ピーストラッシュの表内ゲージ増加量は地上のもので、空中の場合は表内ゲージ増加量に+2、空中の場合には+4されます。

ピーストラッシュ

	弱	中	強
攻撃値	19	21	22
得点	17	17	18
ゲージ増加量	17	17	18

地上: ↓→+パンチ
対空: →↓+パンチ
空中: →↑↓+パンチ

体をひいて勢いをつけ、青い光につまれて前方（斜め上方向、斜め下方向）へ直進する。攻撃後は跳ね返って着地する。

- ヒット効果……吹き飛び
- 弱中強の変化……移動速度と跳ね返りが増加する

■地上



■対空



■空中



クライムレイザー

↓↑+キック

	弱	中	強
攻撃値	19,16	21,17	22,19
得点	500	700,500	700,500
ゲージ増加量	17,16	19,18	22,21

跳ね上がりつつ、炎状の光を発する蹴りを繰りだす。地上から離れるまで全身無敵。

- ヒット効果……ダウン
- 弱中強の変化……より高く遠くへ跳ね上がる



SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	22	12×2	9×3
得点	700	400×2	300×3

相手の場所（地上or空中）にかかるわらず、最大で中は2発、強は3発まで連続ヒットする。ヒット効果もダウンになる。

■地上



MAX 3HIT

▲体をつつむ光の色が赤くなるのだ

■対空



MAX 3HIT

▲ガード・キャンセルでだせれば強力

■空中



MAX 3HIT

▲スペシャル必殺技で使えるかも知れない

	弱	中	強
攻撃値	8+19	5+8+19	7+9+21
得点	200+500	100+200+500	200+300+700

相手のいる場所（地上or空中）にかかるわらず、最大で弱なら2発、中や強なら3発まで連続ヒットするようになる。



MAX 3HIT

▲足振り上げきる度もでるのだ

ワイルドサーキュラー

相手の近くで→↓→←+中or強キック

攻撃値	29
得点	1300
ゲージ増加量	12



投げの動作を2回連続して行なうようになる。まずは低く跳ね上がって地面にたたきつけると同時にヒザもたたき込む。投げに持ち込める間合いはそれほど広くない。投げのあとはスタートくらいに距離を離かなければ、追撃するだけの余裕はある。



一度地面にたたきつけたあと、もう一度飛び上がる

SPECIAL

必殺技

ピーストキャノン

	通常時	方向転換時
攻撃値	29	21
得点	1300	700

地上: ←→↓→+パンチ

対空: ↓→+パンチ

空中: ←→↓→+パンチ

尾を残して直進するピーストラッシュの強化版。相手に間もなく飛行しつづけるが、画面端にたどりつくと失速する。飛行中は、特定のレバー方向+パンチボタンで一度だけ「方向転換」が可能。●ヒット効果……ダウン

■地上



▲まずは上体を大きく引いて勢いをつける

▲モーション自体はピーストラッシュと同じだが

▲全身を包み込む光が、派手にかがやきを発して

■対空



▲技のコマンドが唯一、短い

■空中



▲レバーを入力する方向に注意



▲すい星のように光の尾を残しながら直進していく。相手に当たっても跳ね返らない。どりついた時点で失速、地面へと降り立つ

■方向転換

飛行中に特定のレバー方向+パンチで、一度だけ飛行方向を変えることができる。攻撃判定も別々に存在するので、連続ヒットも可能だ。選べる方向は以下の通り(右向きの場合)。

●地上……←で左上、→で右上

●対空……↑で右、↓で右下

●空中……↑で右上、↓で右



▲ある程度飛行すれば、方向転換が可能になるぞ



▲成功すると一瞬、光の弾となり空中で静止する



▲直後、指定した方向へ角度を変えて飛んでいくのだ

PUNCH

立ち弱パンチ以外はすべて、ひっかき、かみつきで構成されている。

立ち（近距離）

弱パンチ

攻撃値	スイフトゲイル
8	
得点	200
キャンセル	○
ゲージ増加量	7

ヒジを支点に繰りだす裏拳。連打が効く。対空攻撃技として利用可。

中パンチ

攻撃値	ソニックガスト
9 + 8	
得点	300 + 200
キャンセル	×
ゲージ増加量	9 + 6

右回転しつづけ歩踏み込み、右手の爪でひっかき、さらに左手の爪で突く。

強パンチ

攻撃値	ナイトハリケーン
10 + 9	
得点	300 + 300
キャンセル	×
ゲージ増加量	11 + 7

前のめりの状態から左手、右手の両方の爪で連続してひっかく。

立ち（遠距離）

攻撃値	スイフトゲイル
8	
得点	200
キャンセル	○

近距離での立ち弱パンチと、まったく同じ攻撃だ。意外と対空に強い。

攻撃値	ソニックガスト
9 + 8	
得点	300 + 200
キャンセル	×
ゲージ増加量	9 + 6

近距離とのときと同じ技。意外にリーチが伸びるが、足元にスキができる。

攻撃値	ナイトハリケーン
10 + 9	
得点	300 + 300
キャンセル	×
ゲージ増加量	11 + 7

距離による技の変化はない。ガロンの地上基本技で、一番横に伸びる。

しゃがみ

攻撃値	ロックランチ
8	
得点	200
キャンセル	○

相手の足元にかみつく。立ち弱パンチほどではないが、これも連打が効く。

攻撃値	ロックランチ
13	
得点	300
キャンセル	○

しゃがみ弱パンチと同じ技ができるが、攻撃速度は遅め。連打も効かない。

攻撃値	フレイムファン
9 + 15	
得点	300 + 500
キャンセル	×

体をしぼるようひねりつつ、上方向へ牙をむく。立ちガードでも防げる。

ジャンプ

攻撃値	フライバイト
10	
得点	300
キャンセル	○

頭を前に突きだして、牙で攻撃する。かみつきどちかい、攻撃時間が長い。

攻撃値	フライハウンド
13	
得点	400
キャンセル	○

ジャンプ弱パンチと同じポーズだが、こちらは口を閉じるまで攻撃が有効。

攻撃値	タスクヴァイス
17	
得点	500
キャンセル	×

体を横に伸ばして、相手の肉を噛み切るように攻撃する。

ラビットクランチ

相手の近くで←or→+中or強パンチ

相手の胸にかみつき持ち上げて、勢いよくほうり投げる。間合いは離れるが、追撃する余裕はある。

攻撃値

22
得点
700

ゲージ増加量
12



キャニオンフライヤー

おたがい空中のとき、相手の近くで↑以外+中or強パンチ

相手をつかまえて回転落下、地面を転がったあと蹴りとばす。投げのキマる間合いは狭い。

攻撃値

22
得点
700

ゲージ増加量
12



見た目によらず、意外に足が長い。まっすぐ足を突きだす蹴りが中心だ。

立ち（近距離）

弱キック

攻撃値	ヴァーチカルトルネード
9	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加量	8

相手のアゴを狙った真上への蹴り上げ。効果範囲は狭いが対空になる。

立ち（遠距離）

攻撃値	ヴァーチカルトルネード
9	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加量	8

近距離のものと同じ攻撃。見た目どおり、正面への攻撃範囲は狭い。

しゃがみ

攻撃値	ウルフレッグ
7	
得点	200
キャンセル	○

地面にふせて片足を突きだす。連打は効くが、リーチが短め。

ジャンプ

攻撃値	テリブルフライ
9	
得点	300
キャンセル	○

横方向への跳び蹴り。別な技をだすか着地するまで、足は引っ込まない。

投げ技

キャニオンラウンダー

相手の近くで➡or⬅+中or強キック

相手の胴にかみついで手元に引き込み、地面を転がったのち高く蹴りとばす。

中キック

攻撃値	サッドネスウインド
13	
得点	400
キャンセル	○
ゲージ増加量	12

一瞬体を丸め、そこから伸ばす反動で真横に蹴りを突きだす。

立ち（遠距離）

攻撃値	サッドネスウинд
13	
得点	400
キャンセル	○

近距離立ち中キックとまったく同じ。必殺技キャンセルもできる。

しゃがみ

攻撃値	ボイリングストーム
17	
得点	500
キャンセル	×

強キック

攻撃値	ボイリングストーム
17	
得点	500
キャンセル	×

跳ね上がりながらの上段回し蹴り。技は大振りだが素早いのでスキは少なめ。

攻撃値	ボイリングストーム
17	
得点	500
キャンセル	×

近距離立ち強キックと同じ。攻撃中は跳ねているが、判定は地上あつかいだ。

攻撃値	スナールレッグ
13	
得点	400
キャンセル	×

両手で体を支えながら足を横へ突きだす。立ちカードでも防げる。

攻撃値	ウイルダネスラウンダー
17	
得点	500
キャンセル	×

片手を支点に足を振り回す。ヒットすると相手は転倒する。

攻撃値	テリブルアサルト
12	
得点	400
キャンセル	○

ジャンプ弱キックと同じポーズだが、攻撃時間は短い。

攻撃値	バイオレンスランサー
15	
得点	500
キャンセル	×

真横に蹴りを繰りだす。伸ばした爪の部分には攻撃判定がない。

攻撃値

22

得点

700

ゲージ増加量

12



ワンポイント

ジャンプ攻撃の制限

大半のキャラのジャンプ弱攻撃はキャンセルで別の技をだせるが、ガロンのジャンプ弱キックは基本技キャンセルができない。



怪力の戻

ビクトル



VICTOR VON GERDENHEIM

最後の作業を終え、ビクトル・フォン・ゲルデンハイム博士は満足げにうなずいた。

研究に没頭して30年、およそ人とのつながりというものを絶ち、人類はじめての偉業を成し遂げようと注力してきた。

その行為は、人として許されるものではないだろう。神から授かるべき生命を作りだそうというのだから。

博士は、完全防腐を施し縫い合わした蘇生体に電極をつけ、時を待った。

そして、その夜……研究所を揺るがす大音響とともに、雷光がとどろき、蘇生体を貫く。まさに今、莫大なエネルギーが、命の源として注ぎ込まれんとしていた。

だが……ほとばしる電撃は博士を襲い、彼の体を物言わぬむくろにかえってしまった。神にあだなす代償を、命をもってつぐなったのか。

人造人間ビクトルの記憶は、博士の断末魔の呼びからはじまった。気の遠くなるような緩慢な動きで、彼は立ち上がる。

「……お……おれ……つよい、ぞ」

脳裏にあるのは、最強の自覚と勝利への執念、そして父に認めてもらいたいという、無邪気な欲望であった。

しだいに風化してゆく博士の体を見据えながら、ビクトルはゆっくり、ゆっくりと動きだす。



PERSONAL DATA

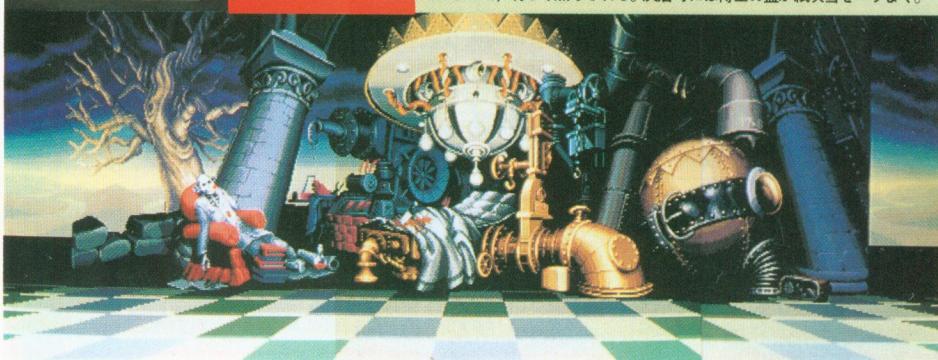
種族：フランケンシュタイン
本名：ビクトル フォン
ゲルデンハイム

出身地：ドイツ
創造：1830年
身長：249cm
体重：230kg

STAGE

研究所

博士の亡骸が印象的。研究所は暗闇に包まれているが、ときおり落雷によって、明るく照らされる。決着時には博士の體が紙吹雪をバラまく。



The Art of Victor



子心親知らず。



●キャラクターの特性●

すうたい
その図体を見てのとおり、圧倒的な攻撃力と攻撃範囲をほこるビクトル。動作が遅く、強攻撃や必殺技に大振りのものが多いいため、遠距離では一発狙いになるが、接近時は多彩な投げ技と意外に強力な弱攻撃連打が使える。

肉体にはつねに電気をたくわえており、それを放出して攻撃に使うこともできるが、相手を感じさせる技はかぎられているので注意。



▲特定の技をのぞき、電撃に感電効果はない

前方ダッシュ

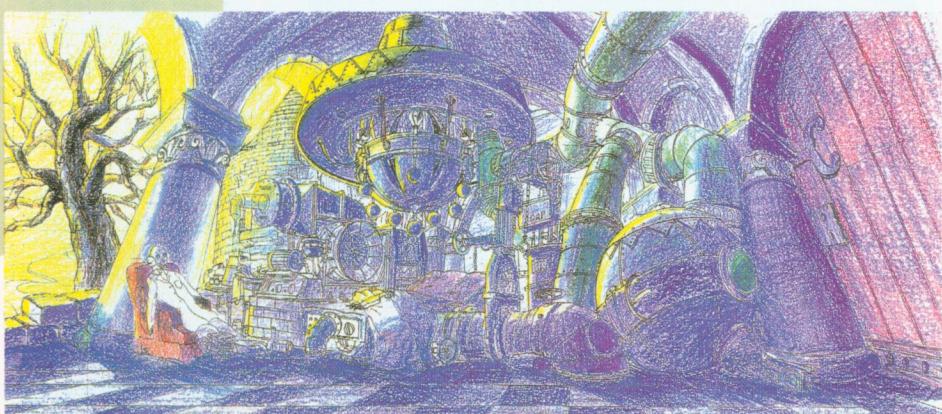
なし

ギガバスター、ギガハンマーといったダッシュして技をくりだす必殺技があるため、ビクトルにはあえて前方ダッシュが用意されていない

後方ダッシュ



地上ダッシュ型。動作中にだせるのは必殺技（必殺投げはのぞく）のみ。なお、ダッシュ中は姿勢が低くなっているため、頭のあたりにきた攻撃を回避できることもある。



必殺技 SPECIALゲージ点灯時の技の変化が大きい。

ジャイロクラッシュ

	弱	中	強
攻撃値	16×2		
得点	500×2		
ゲージ増加量	10		



ギガバーン

↓←→+パンチ

カード・キャンセルに使用可能

	弱	中	強
攻撃値	16		
得点	500		
ゲージ増加量	16		

攻撃判定の広い高速の跳びヒザ蹴り。攻撃後は失速し、真下へ着地する。

- ヒット効果……ダウン
- 弱中強の変化……より高く遠くへ跳ぶようになる



ギガバスター

←タメ→+キック

	弱	中	強
攻撃値	21		
得点	700		
ゲージ増加量	17		

前方へ高速ダッシュしたのち、足元を狙って蹴りを繰りだす。ダッシュをはじめでから、蹴りをだす直前まで上半身無敵。

- ヒット効果……ダウン
- 弱中強の変化……ダッシュ距離および、蹴りをだしていくときにスペル距離が増加する



ハイギガバスター

↑→+キック

	弱	中	強
攻撃値	21		
得点	700		
ゲージ増加量	17		

短い距離を高速ダッシュしたあと、跳び上がって真横に蹴りをはなつた。ダッシュはじめた瞬間のみ上半身無敵。

- ヒット効果……ダウン
- 弱中強の変化……ダッシュおよびジャンプの移動距離と、ジャンプの高さが増加する



SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	16×2	16×2+13	16×3
得点	500×2	500×2+400	500×3



	弱	中	強
攻撃値	17+8	17+13	17+4+12
得点	500+200	500+400	500+100+400



	弱	中	強
攻撃値	16×2	16×3	16×4
得点	500×2	500×3	500×4

電気を放出しつづけ、失速して着地するまで回転蹴りを連発する。蹴りの回数は弱が2、中が3、強が4回。



SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	16		
得点	500		



ギガハンマー

←タメ→+パンチ

	弱	中	強
攻撃値	17		
得点	500		
ゲージ増加量	16		

前方へのダッシュから電撃を込めたパンチを繰りだし、一定距離前方へすべていく
●ヒット効果……ダウン ●弱中強の変化
……スベる距離および攻撃時間が増加



メガスパイク

	10+29
攻撃値	10+29
得点	2300
ゲージ増加量	26

相手を空高く蹴り上げて地面に落とし、さらにパンチで追いか打ち。



相手の近くでレバー1回転+パンチ三つ同時押し

攻撃値が増える以外は通常時とまったく同じ。ヒザ蹴りで相手を打ち上げ、地面に激突してパウンドしたところを上からコブシで殴り、再度地面にたたきつける。点数はヒザ蹴りで1000点、殴って1300点入る。

グラビトンナックル

投げの動作に入る直前に↓+パンチ

	25
攻撃値	25
得点	1000
ゲージ増加量	12

投げの動作を変更する技。跳び上がって相手を地面にたたきつける。



メガショック

相手の近くで↓→+中or強キック

	1発あたり3
攻撃値	1発あたり3
得点	1発あたり100
ゲージ増加量	12

何度も感電させる。レバーを上下(左右)に連続して振れば回数が増加。



SPECIAL必殺技

サンダーブレイク

↓タメ↑+パンチorパンチ三つ同時押し

電撃を前方(三つ同時押しは前後)に走らせる。接近して前後の電撃を両方当てた場合は倍の攻撃値&得点になる。



▲全身から電気を放出しつつ



▲低い前方ジャンプをして



▲コブシを振り下ろし



▲地面をはう電撃を発生させる

パンチひとつでたたいた場合
パンチのみ電撃が走る

ギガブルート

←タメ→+パンチ三つ同時押し

前方への高速ダッシュから、3発のパンチをスベリ込みつつ連発する。相手のいる場所(地上or空中)にかかわらず、攻撃範囲に相手がいればヒットしつづける。

攻撃値	17+16×2
得点	500×3



▲まず前方ダッシュして



▲パンチを正面へ繰りだす



▲1回転して再度パンチ攻撃



MAX
3HIT

▲3回までコブシを振り回すのだ

PUNCH

ジャンプ強パンチは、ジャンプした方向が垂直か斜めかで変化するぞ。

立ち(近距離)

弱パンチ

攻撃値	ジェントルファン
10	
得点	300
キャンセル	○
ケージ増加量	手の甲を振り上げて相手を押し返す。連打が効く。
9	

中パンチ

攻撃値	ヘビーヒット
17	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	やる気なさそうに腕を振り回す。ただし、攻撃速度は速め。
15	

強パンチ

攻撃値	ミリオンフレッシャー
23	
得点	1000
キャンセル	×
ケージ増加量	コブシを振り下ろす。ヒットすると相手はダウンする。
20	

立ち(遠距離)

攻撃値	ジェントルファン
10	
得点	300
キャンセル	○
ケージ増加量	近距離時と同じ技。攻撃判定は振り上げる途中のみある。
9	

攻撃値	ヘビーグリップ
17	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	攻撃速度は遅いが、重いボディブローを相手にぶち込む。
15	

攻撃値	ストロングアーム
23	
得点	1000
キャンセル	×
ケージ増加量	コブシを正面に振りだす。ヒットすると相手は転倒する。
20	

しゃがみ

攻撃値	メガエルボー
10	
得点	300
キャンセル	○
ケージ増加量	射程程が短く連打も効かない。立ちガードでも防がれる。
9	

攻撃値	メガストラグル
19	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	ヒサのあたりを狙ってパンチ攻撃。立ちガードでも防げる。
16	

攻撃値	ギガントスアッパー
23, 21	
得点	1000, 700
キャンセル	×
ケージ増加量	ヒットすると相手はダウンする。立ちガードでも防げる。
20, 18	

ジャンプ

攻撃値	メガチョップ
13	
得点	400
キャンセル	×
ケージ増加量	斜め下へ腕を伸ばす。これから別の技へつなぐのが効果的。
11	

攻撃値	バンディットストライク
17	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	斜め下へ向けて、巨大化したパンチを繰りだす。
15	

攻撃値	アースシェイクナックル
23	
得点	700
キャンセル	×
ケージ増加量	コブシを振り下ろす。ヒットすると相手はダウンする。
20	

投げ技

ジョースラッガー

相手の近くで
➡or➡+中or強パンチ

攻撃値	つかまえた相手の脳天に、アゴを何発もたたき込む。攻撃中レバーを上下(左右)に連続して振ると攻撃回数が増える。
発あたり4	
得点	100
発あたり100	
ケージ増加量	12

**特
殊
技**

ダブルメテオナックル

斜めジャンプ中に強パンチ



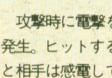
斜め下へ向けて両腕を突きだす。コブシの部分にのみ攻撃判定がある。

電撃が前方へ流れれる。電撃にも攻撃判定があり、対空に利用可能。

電ミリオンフレッシャー

電ミリオンフレッシャー

近距離立ち強パンチをだすときにボタンを長く押す



攻撃時に電撃を発生。ヒットすると相手は感電してダウンする。

電ストロングアーム

遠距離立ち強パンチをだすときにボタンを長く押す



電撃をとまうぶん、攻撃範囲が広くなるしゃがみ強パンチ。

電撃をとまうぶん、攻撃範囲が広くなるしゃがみ強パンチ。

ピクトルの基本技で必殺技キャンセルが可能なのは、地上での弱攻撃だけだ。

立ち(近距離)

弱キック

攻撃値	モンスター・タップ
12	
得点	400
キャンセル	○
ケージ増加量	10
連打は効かないが、自押しながら連続ヒットが可能。	

中キック

攻撃値	モンスター・レッグ
19	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	16
相手を正面から踏み倒すように蹴りを突きだす。	

強キック

攻撃値	ボトムスラム
23	
得点	1000
キャンセル	×
ケージ増加量	20
異常なまでに柔軟かつ巨大なヒップを相手にぶち当てる。	

立ち(遠距離)

攻撃値	モンスター・タップ
12	
得点	300
キャンセル	○
ケージ増加量	10
近距離のときと同じ攻撃。軽く蹴りを振り上げる。	

攻撃値	モンスター・レッグ
19	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	16
近距離立ち中キックとまったく同じだ。	

攻撃値	ピクトルクラッシュ
23, 19	
得点	1000, 700
キャンセル	×
ケージ増加量	20, 17
斜め上に蹴りを突きだす。ヒットすると相手は転倒する。	

しゃがみ

攻撃値	メガエクササイズ
10	
得点	300
キャンセル	○
ケージ増加量	9
リーチも攻撃力もそこそこあり、しかも連打まで効く。	

攻撃値	メガスライド
17	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	15
攻撃速度、リーチともにトップクラスをほこる中攻撃。	

攻撃値	ピクトルハンマー
22	
得点	700
キャンセル	×
ケージ増加量	19
相手の足元へ蹴りを突きだす。ヒットすると相手は転倒する。	

ジャンプ

攻撃値	メガフライ
13	
得点	400
キャンセル	×
ケージ増加量	11
蹴りを横まで振り上げ、そのまま落してくる。	

攻撃値	メガアクス
17	
得点	500
キャンセル	×
ケージ増加量	15
カコトを振り下ろす。残像の上半分には攻撃判定がない。	

攻撃値	ギガテスフット
21	
得点	700
キャンセル	×
ケージ増加量	18
斜め下へ向けて巨大化した蹴りを突きだす。	

メガストラングル

相手の近くで
←or→+中or強キック

相手をつかんでしめ上げる。
レバーを上下(左右)に振ることで、攻撃回数を増やす。

攻撃値	1発あたり4
得点	1発あたり100
ケージ増加量	12



電撃パンチ(キック)の長所と短所

電撃パンチ(キック)を打たないときとボタンを長く入力

700, 500 ×

攻撃値	ケージ増加量
22, 19	19, 17
得点	キャンセル

斜め上への攻撃範囲が広くなるが、攻撃速度が遅く対空には不向き。



ワンポイント

電撃パンチ(キック)の長所と短所

地上での強パンチすべてと遠距離立ち強キックは、技をだすときにボタンを一定時間以上押しておくと、攻撃部分に電撃が発生する。ヒットすれば相手が感電する、電撃のぶん

攻撃範囲も広くなる、といったメリットがあるが、電撃でケズることはできないし、攻撃速度が遅くなるのでスキも増える。かならずて当てるつもりで使いたいところだ。

この感覚感もポイント



ザベル

ZABEL ZAROCK



PERSONAL DATA

種族: ゾンビ
本名: ザベル ザロック
出身地: オーストラリア
誕生: 1889年
身長: 180cm
体重: 39kg

20年前、ゴールド・コースト郊外。

当時、ヤングオージーの崇拝的な支持を受けていたミュージシャン「ザベル・ザロック」が大量殺人を犯して自殺する、という事件があった。

その不可解な内容ゆえ、現在も真相はナゾのままである。

いつも失神者が絶えないザベルのライブだが、その日、客どうしの暴動騒ぎが起こり、警察は催しの中止を勧告していた。が、ザベルは100人あまりの客を地下スタジオに集め、演奏を強行した。

警察が通報を受けてスタジオに入ったとき……観客100人は、文字どおり床一面の血の中、全員こと切れていた。

ステージにはザベルが1人、ギターを掲げながらこう叫んだという。

「帝王オゾムよ、望むものは与えた。今度はアンタが、俺サマにくれる番だぜ！」

そのままザベルの体は崩れ落ち、あつとう間に白骨化したのである。

調べにより、信じがたい事実が判明した。100人の死体は、どれも出血多量が死因だったが、誰一人、体のどこにも外傷がなかったのだ。まるで、血だけを一瞬にして抜き取ったかのように……。

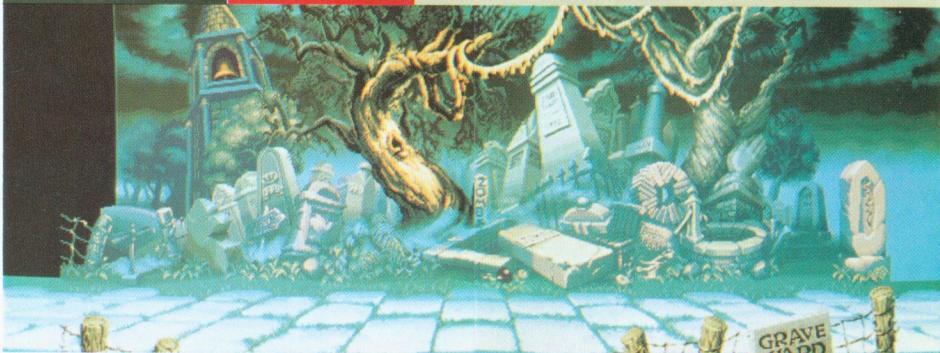
町はずれの墓地にひっそりと立てられたザベルの墓標が、何者かの手によってあばかれた今夜、数々のミステリーが解き明かされるかもしれない。



STAGE

墓地

「ZOMBIE(ゾンビ)」や「あかよろし(なぜ?)」と刻まれた墓碑で埋めつくされた墓地で、カラフルな靈魂が周囲をただよっている。



The Art of Zabel



アロフィール
ザベル

●キャラクターの特性●

首を伸ばす、骨も伸ばす、ナイフができる。スネ当てはチェンソーになり、トゲつきベルト（貞操帯？）は巨大化し、ヒザは頭になる。さらに生きたギターと魔界の生物をしたがえて、踏むわ刺すわ跳び回るわとやりたい放題のゾンビ、ザベル。でも、必殺技はあまり使わず、スキが少ない中攻撃と長く伸びる強攻撃が主体の基本技キャラだったりする。

前方ダッシュ



地上ダッシュ
ユ型。動作中
は必殺技（投
げのぞく）と
しゃがみ基本
技が使用可能。

後方ダッシュ



前方と同じ
性質。基本技
がでている最
中はダッシュを
継続し、キ
ャンセル不可。

空中前方ダッシュ

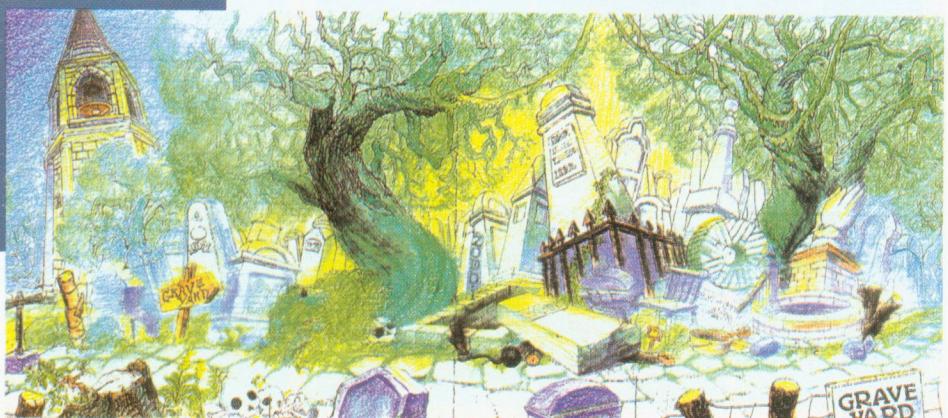


ジャンプ中
のみ使用可。
技をだすとそ
の時点から失
速し、キャン
セルは不可。

空中後方ダッシュ



前方と同じ
性質。デスマ
リケーンのみ
かならず前方
に落下（or上
昇）する。



必殺技 ヘルズゲートは数値(得点など)が得られない。

デスハリケーン

↓↔+キック
(空中でも使用可)

	弱	中	強
攻撃値	21		
得点	700		
ゲージ増加量	17	19	21

斜め上(空中では斜め下)へ跳び、体をよじり変形して回転攻撃する。空中ダッシュ中にだすと、放物線軌道で落下(低空)でダッシュしていた場合は上昇)する。

●弱中強の変化……飛行距離が増加

■地上: ガード・キャンセルに使用可能



■空中:



スカルジャベリン

相手がダウン状態のときに↓↑+キック

ダウンしている相手を踏みつける技。感電や投げもダウンなので、この技で追撃可能だ。 ●弱中強の変化……ゲージ増加量、飛行距離が増える(ただし左向きの場合は弱と強が逆転)。

攻撃値	4+5+4
得点	100×3
ゲージ増加量	10



スカルバニッシュ

相手の近くで↓↑+中or強パンチ

後方へ跳び、相手の腹を下に向けて地面へ落とし、さらに手刀を背中に突き立てる。ボタン入力が遅いとジャンプしてしまう。レバー入力が完成する直前にボタンを押すくらいがいいだろう。

攻撃値	22+3×2
得点	700+100×2
ゲージ増加量	12



SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	13×3		
得点	400×3		

回転速度が速く、連続ヒットするようになる。ちなみに、突きでいるトゲは、腰のトゲつきベルトが巨大化したものだ。

■地上:



MAX 3 HIT

▲単体で使用したときのみ、連続ヒットするのだ。

■空中:



MAX 3 HIT

▲ちなみに、空中でだすほうが、攻撃までの時間が早いぞるまでが早いぞ

踏みつけの回数	(4+5)×4
得点	100×8



8 HIT

▲攻撃途中でK.O.する、その時点技が終わる

攻撃値	22+3×4
得点	700+100×4



8 HIT

▲この投げをキメたあとは、後方へと跳びのき間合いを開く。追撃はムズカしいぞ

ヘルズゲート

→↓←→+キック

異形の生物に食られて地面へと消え去ったのち、特定の場所に吐きだされる。出現地点は、右向きの場合弱は一步後方、中はその場、強は相手の背後だ（左向きの場合は、弱と強の役割が逆転するので注意）。



サベル
（必殺技）

SPECIAL 必殺技

イーピルスクリーム

→←+パンチ三つ同時押し

攻撃値	3+29
得点	100+1300

り上げて感電させる。

骨をガードされた場合は2回攻撃が当たるが、それで相手の体力をケズることはできないので注意。



▲ヒジの骨に攻撃判定がある

▲ヒットすると突き刺す

▲骨と一緒に相手を引き寄せ

▲電撃ビリビリでダウンさせる

デスポルテージ

→↓←→+キック

攻撃値	27
得点	1300



▲見た目はデスハリケーン



▲電撃が生物を形づくり



▲やがてドクロ状へと変化する

電撃をもなったデスハリケーン。電撃に攻撃判定があるので、そのぶん攻撃範囲が広く、ヒツトすれば相手は感電する。デスハリケーンと同様弱中強で移動距離がちがい、空中でたたけば斜め下へ空中タップシュ中にだせば放物線運動道を入力。

PUNCH

立ち攻撃とジャンプ攻撃は、攻撃時のレバー方向によって技が変化する。

	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	投げ技
立ち(近距離)	<p>攻撃値 9 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 8</p> <p>首を伸ばして頭突きをする。攻撃速度が速く、連打も効く。</p>	<p>攻撃値 13 得点 400 キャンセル ○ ゲージ増加量 12</p> <p>腰をひねって手刀をふるう。必殺技でキャンセル可能。</p>	<p>攻撃値 5+22, 8 得点 100+700, 200 キャンセル × ゲージ増加量 7+16, 9</p> <p>ヒジから骨を斜め下へ突きだし、振り上げる。対空に効果的。</p>	<p>マーダラーピート</p> <p>相手の近くで ←or↑+ 中or強パンチ</p>
立ち(遠距離)	<p>攻撃値 9 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 8</p> <p>ザヘルの基本技は、距離の遠近による変化がない。</p>	<p>攻撃値 13 得点 400 キャンセル ○ ゲージ増加量 12</p> <p>攻撃が高いので、しゃがんでいる相手に当たらない場合あり。</p>	<p>攻撃値 5+22, 8 得点 100+700 キャンセル × ゲージ増加量 7+16, 9</p> <p>骨を突きだすときと振り上げる瞬間の2回、攻撃判定がある。</p>	<p>筋肉を相手の胴体を何度ももづらぬく。 レバーを上下(左右)に振ることで攻撃回数を増やす。</p>
しゃがみ	<p>攻撃値 8 得点 200 キャンセル ○ ゲージ増加量 7</p> <p>高速の突きを繰りだす。連打が効くが、立ちガードでも防げる。</p>	<p>攻撃値 12 得点 400 キャンセル × ゲージ増加量 11</p> <p>立ち中パンチより技のもどりが速い。立ちガードでも防げる。</p>	<p>攻撃値 23, 21 得点 1000, 700 キャンセル × ゲージ増加量 20, 18</p> <p>あおむけになって肋骨を上に伸ばす。立ちガードでも防げる。</p>	<p>ボーントラップ</p>
ジャンプ	<p>攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9</p> <p>腕を横に突きだす。別の攻撃をたすか着地まで技を繋げる。</p>	<p>攻撃値 17 得点 500 キャンセル ○ ゲージ増加量 15</p> <p>横に腕を伸ばす。必殺技でのみキャンセル可能。</p>	<p>攻撃値 21 得点 700 キャンセル × ゲージ増加量 18</p> <p>えびぞり状態から、前方斜め上に向けて肋骨を伸ばす。</p>	<p>エアカタストロフ</p> <p>おたがい空のとき 相手の近くで ↑以外+中+強パンチ</p>
立ち(レバー前)	<p>攻撃値 12 得点 400 キャンセル ○ ゲージ増加量 10</p> <p>腕をすりし、突きをはなつ。攻撃速度は遅いが連打が効く。</p>	<p>攻撃値 17 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 15</p> <p>腕を前方にすりし、手刀をふるう。攻撃のもどりが少し速い。</p>	<p>攻撃値 5+5+22 得点 100+100+700 キャンセル × ゲージ増加量 7+4+16</p> <p>ヒジから突きだした骨を、伸ばしながら前方に振り上げる。</p>	<p>トキシックボーン</p> <p>つかまえた相手を遠くへぼうり投げる。 画面端以外では間合いか離れるので、追撃はムズかしい。</p>
ジャンプ(レバーワーク)	<p>攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9</p> <p>通常のジャンプ弱パンチと逆の腕を、斜め下へ突きだす。</p>	<p>攻撃値 16 得点 500 キャンセル ○ ゲージ増加量 14</p> <p>斜め下へ腕を伸ばす。必殺技でのみキャンセル可能。</p>	<p>攻撃値 21 得点 700 キャンセル × ゲージ増加量 18</p> <p>えびぞり状態から斜め下へ肋骨を伸ばす。指の向きにも注意。</p>	<p>ボーンハルバート</p>

体内から刃物ができる攻撃が多い。ジャンプ(レバーワン方向)キックにも注目。

立ち(近距離)

弱キック

攻撃値	ヘルアンクル
10	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加	立ちガード不可の技。 技が高速で連打も効く。
9	

中キック

攻撃値	ヘルマスク
17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加	突きさだす足の先端から顔が出現し、相手にかみつく。
15	

強キック

攻撃値	ヘルバズソー
21, 22	
得点	700
キャンセル	×
ゲージ増加	振り上げた足から、丸ノコが出現する。 攻撃時間が長い。
18, 19	

立ち(遠距離)

攻撃値	ヘルアンクル
10	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加	近距離立ち弱キックと同じ。高速連打の効くローキック。
9	

攻撃値	ヘルマスク
17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加	近距離立ち中キックとまったく同じ攻撃ができる。
15	

攻撃値	ヘルバズソー
21, 22	
得点	700
キャンセル	×
ゲージ増加	やはり、近距離時にだせる技と同じだ。対空に効果的。
18, 19	

しゃがみ

攻撃値	ヘルスリップ
9	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加	足元を狙って蹴りを突きだす。攻撃速度が速く連打も効く。
8	

攻撃値	ヘルウォーク
16	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加	前方にスベリ込み、足先から出現した顔でかみつき攻撃する。
14	

攻撃値	ヘルグライナー
19, 17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加	背を向けてスベリ込み、丸ノコで相手を転倒させる。
17, 16	

ジャンプ

攻撃値	ヘルビート
12	
得点	400
キャンセル	○
ゲージ増加	前に足を突きだす。別の攻撃をだすか着地まで技が止まる。
10	

攻撃値	ヘルスピア
16	
得点	500
キャンセル	○
ゲージ増加	前に突きだした足から、ナイフ状の骨を伸ばす。
14	

攻撃値	ヘルブレイナー
21	
得点	700
キャンセル	×
ゲージ増加	前に突きだした足から、真横にチェンソーを伸ばす。
18	

立ち(レバー前)

攻撃値	ヘルエッジ
10	
得点	300
キャンセル	×
ゲージ増加	足先からナイフをだす。連打は効かないが、立ちガード不可
9	

攻撃値	ヘルシャウト
17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加	腰を前方にスライドさせて、足先から出現した顔でかみつく。
15	

攻撃値	ヘルチエンサー
21, 19	
得点	700, 500
キャンセル	×
ゲージ増加	背を向けて足を前方に突きだし、チェンソーで攻撃する。
18, 17	

ジャンプ(レバーワン)

攻撃値	ヘルビート
12	
得点	400
キャンセル	○
ゲージ増加	この技だけは、ジャンプ中のレバーワン方向で変化しない。
10	

攻撃値	ラウドネスクリュー
15	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加	足をねじってドリル状に変形させ、前方斜め下へと直進する。
13	

攻撃値	ラウドネスクリュー
16	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加	中キックと同じ技だが、こちらのほうが移動速度が速い。
15	

投げ技

テッドリー
カタバトル

相手の近くで
➡ or ⌂ +
中or強キック

相手をとらえて蹴り
とばす。攻撃後は間
合いが離れるが、追
撃することも可能。

ワンポイント
空中ダッシュによる軌道の変化を知る

空中ダッシュ中に攻撃をだすと、技をだしながら前方(後方)へ自由落下するように軌道が変化するのだ。ただし、必殺技のテスハリケーン(アスボルテージ)は、かならず前方へ向かうようになっているぞ。



▲空中ダッシュ中にだした攻撃はキャンセル不可能だ。注意

モリガン



PERSONAL DATA

種族: サキュバス
本名: モリガン・
アーンスランド
出身地: スコットランド
誕生: 1678年
身長: 172cm
体重: 58kg
(B86・W56・H83)

MORRIGAN AENSLAND

「お嬢様……また人間界へゆかれるおつもりで？」

従者がモリガンにたずねる。だがその口調に咎めの色はない。もうすっかり習慣になってしまった。

「そうよ……じゃ、留守をよろしくね」

そう言い置いて、彼女はすうっと虚空に舞い上がり、無数のコウモリとともに空中に姿を消した。

最近、彼女の主……アーンスランド家の当主は、めったに姿を見せなくなった。人間が夢を見なくなつて久しい。昔はかたっぱしから奪っても沸いてきたもんだが、今は極上の夢となると10年に1度あるかないかであつた。

このままではサキュバス一族も、モリガンの代で絶えることになるだろう。だが、彼女の趣味は人間界そのものに移っていた。おもしろいことがあれば、それでいいんじゃない？そんな楽天的な考えが、御忍びの人間界探索のきっかけであったことは言うまでもない。

その夜、モリガンは不思議な力を肌に感じた。それは、自分に向けて放たれているようである。未知なるもの、不可解なもの、妖しげなものに惹かれる彼女は、すっかり心をとらえられてしまった。

夢を奪って種とする一族。刺激のない世界には所詮生きられないのだ。



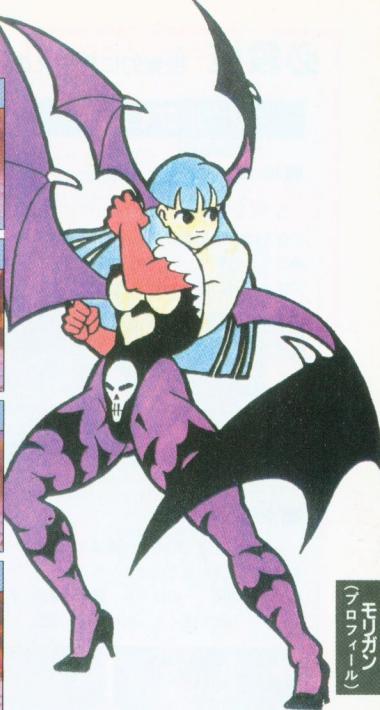
STAGE

アーンスランド城前

不気味な洞窟が舞台。左端にあるドレスや棺はモリガンのもの？ 決着時には花火があがり、周囲にいたコウモリが城へと帰っていくぞ。



The Art of Morrigan



●キャラクターの特性●

コウモリの集合体である背中のツバサは、用途に応じて刃物や槍などに変えて振りかざしたり、ブースターに変えて飛行することができる。高度自在のダッシュや空中飛び道具といった、上から相手を抑え込む手段を複数持ち、そのうえ通常の攻守もしっかりとこなす、まさにスーパー・キャラだ。しかし、ダメージを受けたときの表情は愉快。



前方ダッシュ

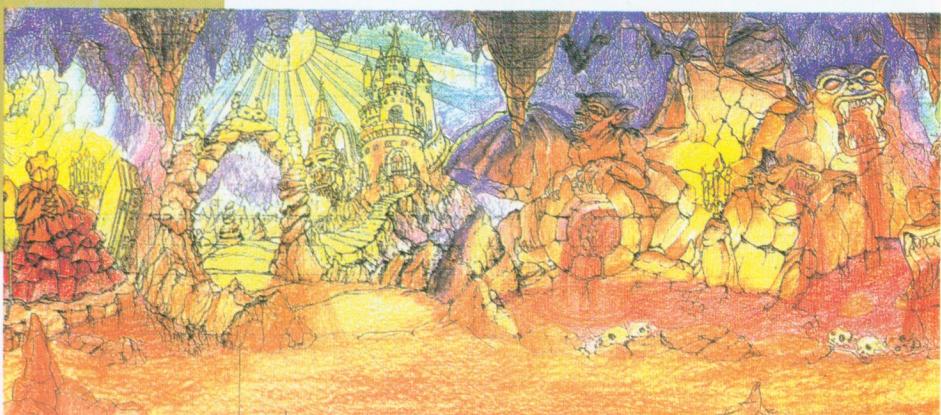


低空ジャンプ型。レバーを前方に入力中は上昇しつづけ（上限あり）、レバー入力をやめるか、上限まで飛び、あるいは攻撃をだすと、その時点から放物線軌道で落下する。

後方ダッシュ



飛行方向以外は前方と同じ。動作中はジャンプ攻撃がすべてだせる（ただし、シェルキックだけは何か基本技をだして、ダッシュを中断したあとに使用可能となる）。



必殺技

視覚的に見栄えのいい派手な技がそろっている。

ソウルファイスト

地上: ↓→+パンチ

空中: ↑→+パンチ

■地上

コブシに光を集め、前方へコウモリ状の弾をはなつ。一定距離飛ぶと消滅する。

- ヒット効果……のけぞり
- 弱中強の変化……弾の速度と射程距離が増加



■空中

空中から光弾を斜め下へ飛ばす。発射の反動で、体が後方にはじかれる。

- ヒット効果……のけぞり
- 弱中強の変化……角度が浅くなり射程距離が増加



シャドウブレイド

→↓→+パンチ

ガード・キャンセルに使用可能

体をひねり、鋭利な刃物に変えたツバサを突きだして、放物線軌道で跳ね上がる。地上からはなるまで全身無敵。

- ヒット効果……ダウン
- 弱中強の変化……より高く遠くへ跳ぶ



シェルキック

ジャンプ中に↓→←+キック

ツバサを足に巻きつけ、ドリル状に変形して攻撃。必殺技だが、ガードしている相手の体力をケズることはできない。

	弱	中	強
攻撃値	5×3~1(時間により変化)		
得点	100×3~1(時間により変化)		
ゲージ増加量	MAX16		



SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	23~12(時間により変化)		
得点	1000~400(時間により変化)		

巨大な光弾を撃ちだす。攻撃判定が大きくなり、弾速と射程距離が増加。ヒット効果もダウンになる。



	弱	中	強
攻撃値	23~12(時間により変化)		
得点	1000~400(時間により変化)		

巨大な光弾を斜め下へ飛ばす。



	弱	中	強
攻撃値	5×3+7×4		
得点	100×3+200×4		

分身が地面からでてきて、本体を追い抜くように上昇していく。上昇しきるまで連続ヒットしつづける。



MAT
7 HIT

前はずべて
分身たち。本
体は最後方だ

MAT
3 HIT

SPECIALゲージ点灯時

ベクタードレイン

ツバサをジェットパック状に変形させて斜め上へと上昇し、一瞬空中で浮遊したあと、円軌道をえがいて回転落下、相手を地面にたたきつける。技のあとは大きく間合いを離れる。

相手の近くで➡➡
➡➡+中or強パンチ

攻撃値	33
得点	1500
ゲージ増加	12



技のモーション
自体は、通常時と
まったく変わらな
い。攻撃値と、空中から反転落する瞬
間に発するボイスが変化するのだ。



SPECIAL 必殺技

バルキリーテーン

➡➡➡➡+キック+いずれかの
ボタンで攻撃（空中でも使用可）

攻撃値	$3 + 13 + 7 + 3 \times 18$
得点	$100 + 400 + 200 + 100 \times 18$

MAX
21HIT



▲画面外へと高速離脱

▲やがて上空からゆっくり帰還

▲ボタンを押すと攻撃が発動する

ツバサをブースター
状に変形して空中に浮
かび、光のオビを残し
て急加速で飛んでいく。やがて
もどってくるが、このときボタ
ンを押すと、着地まで連続ヒッ
トするシェルキックができる。攻
撃をださないかぎり、動作中は
ずっと全身無敵。なお最初のボ
タン入力で、もどってくるとき
の高度を決定できる。弱なら低
空、中なら中空、強なら高空だ。

ダークネスイリュージョン

弱パンチ×2→レバー前方
→弱キック→強パンチ

低空移動したの
ち相手の背後に分
身を召喚、連続攻

攻撃値	$3 \times 13 + 35$
得点	$100 \times 13 + 1700$

撃から蹴り上げて吹き飛ばす。低空移動
中に攻撃判定があり、地上の相手（しかも
最低限の体力が残っている）にヒット
すると技が発動する。ガードされると跳
ねるが、相手の体力はケズれない。



▲まず空中をホバリ
ング移動する

▲地上の相手にヒッ
トすると

▲反対側の地面から
分身が出現して

▲同時に近距離立ち
弱パンチ



▲つぎに近距離共通の
立ち弱キック

▲遠距離立ち弱パン
チから

▲再度、近距離立ち
弱パンチへ

▲ついでに立ち弱キ
ックをもう一度

▲遠距離立ち中パン
チへと移り

▲近距離立ち中パン
チを突き刺し



▲近距離立ち強パン
チを振り上げて

▲近距離立ち強キッ
クの1段目

▲つづいて開脚状態
の2段目

▲地面に片足おろし
て3段目

▲4段目まですべて
ヒットさせたら

▲光を発する蹴り上
げでフィニッシュ！

14
HIT

PUNCH

コウモリの集合体である両翼を、刃物などに変形させて繰りだす技が多い。

立ち（近距離）

弱パンチ

攻撃値	ネックチェリッシュ
7	
得点	200
キャンセル	○
ゲージ増加量	6

手刀で突く。連打は効くものの攻撃位置が高く、しゃがまれるとカラ振る。

中パンチ

攻撃値	ハートビアッシング
13	
得点	400
キャンセル	○
ゲージ増加量	12

ツバサを腕に巻きつけてドリル状に変形させ、相手をつらぬく。

強パンチ

攻撃値	エクスタシークライム
16, 17	
得点	500
キャンセル	○
ゲージ増加量	15, 16

手刀を振り上げると同時に、地面におろしたツバサから数本の針を伸ばす。

立ち（遠距離）

ディジーウィスパー

攻撃値	ディジーウィスパー
8	
得点	200
キャンセル	○
ゲージ増加量	7

まとめた髪の毛を前に突きだして攻撃する。連打が効く。

ギルティーシルエット

攻撃値	ギルティーシルエット
15	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	13

一步踏みだして水平チョップをはなつ。リーチはあるが、攻撃速度がやや遅い。

スプラッシュユリビードー

攻撃値	スプラッシュユリビードー
22	
得点	700
キャンセル	×
ゲージ増加量	19

腰を落とし両腕を広げて勢いをつけ、ツバサから8本のヤリを突きだす。

しゃがみ

セデュースタッチ

攻撃値	セデュースタッチ
4 + 4	
得点	100 + 100
キャンセル	○
ゲージ増加量	4 + 3

2 HIT

左パンチと右手刀突きの連係。連打可能だが立ちガードでも防げる。

エビルウイング

攻撃値	エビルウイング
15	
得点	500
キャンセル	○
ゲージ増加量	13

ツバサを三日月状の刃に変形させて突き出す。立ちガードでも防げる。

ミステリアスアーク

攻撃値	ミステリアスアーク
17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	16

ツバサを三日月状の刃に変形させて横に振り回す。立ちガードでも防げる。

ジャンプ

リトルギムレット

攻撃値	リトルギムレット
10, 9	
得点	300
キャンセル	○
ゲージ増加量	9, 8

ヤリ状に変形させたツバサを突きだしで、そのまま跳んでいく。

サブライズエッジ

攻撃値	サブライズエッジ
15	
得点	500
キャンセル	○
ゲージ増加量	13

ツバサをギロチン状に変形させて、両ワキから突き出す。

オーガズムワイヤ

攻撃値	オーガズムワイヤ
17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	16

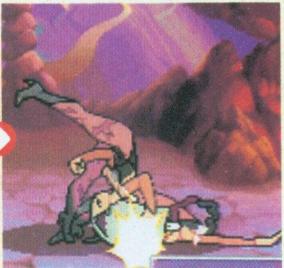
ツバサをモリ状に変えて、全身を包み込む。攻撃判定はモリの先端のみある。

ムートレイサー

相手の近くで

←or→+中or強パンチ

相手を背中にかかえ上げ、そのまま地面へとたたきつける。投げたあととの間合いが開かず、技の硬直もすぐ解るので、さらに攻め込むことができる。



投げ技

見た目も威力も派手な近距離立ち強キック以外は、ワリと普通の技がそろっている。

KICK

弱キック		中キック		強キック	
立ち (近距離)	ナイトスウィープ	ナイトスウィープ	ナイトスウィープ	ネクロディザイア	4 HIT
攻撃値 9 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 8		攻撃値 16 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 14		攻撃値 8 × 4 得点 200 × 4 キャンセル × ゲージ増加量 9 + 6 × 3	
立ちガード不可のロー・キック攻撃。連打は効くが、リーチが短い。		相手に背中を向けたのち、すばやく後方蹴りをはなつ。		側転しながら、着地するまで足とカクトを当てつづける。	
立ち (遠距離)	レッグインパルス	レッグインパルス	レッグインパルス	ディープクレシェンド	
攻撃値 8 得点 200 キャンセル ○ ゲージ増加量 7		攻撃値 16 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 14		攻撃値 22, 19 得点 700, 500 キャンセル × ゲージ増加量 19, 17	
近距離立ち弱キックと同じ技ができる。当然、立ちガードも不可だ。		近距離立ち中キックと同じ技ができる。性能もまったく同じだ。		体をそり返せながら片足を振り上げ、残像の刃で攻撃する。対空に強力。	
しゃがみ	サキュバスヒール	ダスクミラージュ	トワイライトループ		
攻撃値 9 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 8		攻撃値 15 得点 500 キャンセル ○ ゲージ増加量 13		攻撃値 19 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 17	
足払いを繰りだす。攻撃速度は遅めで、連打も効かない。		手で体をささえつつ、横へ向けて蹴りを突きだす。立ちガードでも防げる。		体を宙に浮かせて回転しつつ、まっすぐ伸ばした両足で相手を転落させる。	
ジャンプ	ハードエレクション	コケティッシュライン	アトラクティヴアングル		
攻撃値 13, 9 得点 400, 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 11, 8		攻撃値 15, 12 得点 500, 400 キャンセル ○ ゲージ増加量 13, 11		攻撃値 17, 13 得点 500, 400 キャンセル × ゲージ増加量 16, 13	
足を斜め上に突きだしたまま跳んでいく。別の攻撃をだすまで技が持続する。		横方向へ繰りだす跳び蹴り。必殺技でキャンセルが可能。		ジャンプ中キックと同じポーズだが、性能はかなりちがう。	

ワンポイント

体操選手のごとき踊るような攻撃の数々



▲基本技では最大のヒット数をほこる近距離立ち強キック。キャラが右向きの場合、攻撃判定は振り上げた右足、開脚状態での右足、右足がとおったあとの空間、左足、と移動していく。

モリガンの技を観察すると、非常に優雅な動作をしているのがわかる。まさに体操選手カンサーカ、である。なかでも、体をうしろにそって反動をつけてから側転（前転？）攻撃する近距離立ち強キックは、インパクトも抜群。上の技表では見せきれない技の変化をごらんあれ。

アナカリス

ANAKARIS

偉大なる王アナカリス1世の力は、広くエジプト全土に広がり、ナイル流域を治める巨大国家を造りあげた。

繁栄の頂点。そんな言葉が、その国にはふさわしかった。

アナカリスは言う。

「この繁栄を永遠のものにするため、私の死後は、私をピラミッドにおさめよ。そうすれば私は神となって、お前たちの未来を守るだろう」

家臣らは王の言葉に従い、ピラミッドを作り上げた。

やがてアナカリスは、某国との戦いの傷がもとで死の床に伏す。家臣らはその遺体をうやうやしくピラミッドの玉座に横たえるのであった。

……やがてアナカリスは暗闇で意識を取りもどす。だが元の体は失われ、棺として用いたであろう黄金の仮面と包帯が、意のままに操れるようになっていた。

「……やった！ 私は、復活したのだ！」

だがその喜びも、玉座から抜けだし、ピラミッドの頂上から下界を見下ろした瞬間、驚愕と失望に変わる。繁栄の影はあとかたもなく、一面の砂漠に取って代わっていたからだ。

その瞬間、アナカリスは直感する。ここが数千年後の未来であること。そして、復活をとげた自分がなすべきことは、滅亡を招いた自らの過ちを正すことである、と。

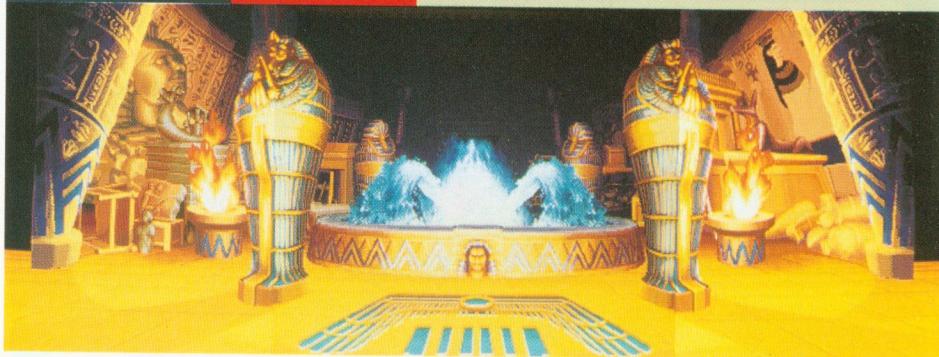
PERSONAL DATA

種族	ミイラ
本名	アナカリス
出身地	エジプト
誕生	2664年(B.C.)
身長	270cm
体重	500kg~500kg(可変)

STAGE

ピラミッド内部

水の色が変わる噴水をはじめ、石版や壁画といった秘宝(?)が見受けられる。両端の棺はキャラがぶつかると壊れ、中から炎が燃え上がる。



The Art of Anakaris



アラカルト



●キャラクターの特性●

ピラミッド・パワーか宇宙エネルギーか、アナカリスは全身をくるむ包帯と黄金の棺、そして空間をあやつる能力を使って、ほぼ全方向から攻撃を繰りだせるほか、相手を無力な姿に変身させるという特殊な技も持っている。

その変則的な技、特異なジャンプ操作、基本の投げ技を持っていない、といった問題点をクリアすれば、堅牢な移動要塞となるだろう。



前方ダッシュ

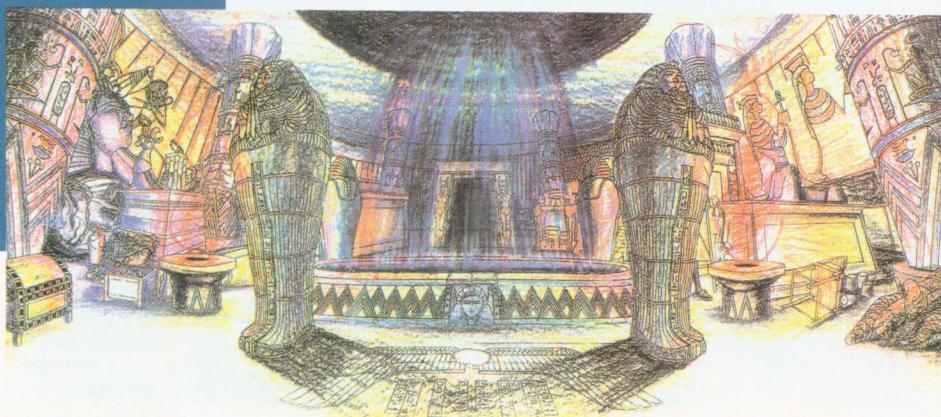


地上ダッシュ型。立ちorしゃがみ基本技と必殺技($\leftarrow or \rightarrow + 中キック$ とミイラドロップはのぞく)をだせるが、だした基本技にキャンセルをかけることはできない。

後方ダッシュ



性質は前方ダッシュと同じ。なお、ダッシュ中に必殺技をだした場合はその場で強制的に止まるが、基本技の場合は技のモーションが終わるまでダッシュを継続する。



必殺技 SPECIAL時の技の変化がほとんどないのだ。

ことだまがいき 言靈返し

弾を吸い込む: → ↓ ← + パンチ
吸い込んだ弾をはく: ↓ → + キック

■弾を吸い込む

腹部を大きく広げて、迫りくる飛び道具を体内に取り込む。ただし、飛び道具が目の前まで接近していた場合は不可。吸い込める飛び道具は、カオスフレア（地上）、ソウルフリースト（地上）、ビッグスノーの三つのみ。なお、この技自体に攻撃値、得点は存在しない。

ゲージ増加量 10



■吸い込んだ弾をはく

体内にある飛び道具を、口から吐き出す。攻撃値はその飛び道具の性能に準じ、吸い込んだものに関係なく、弱では弱い弾が、強では強い弾を飛ばすことができる。また、二つ以上飛び道具を吸い込んでおくと、はきだす弾はSPECIALゲージ点灯時のものに変化する。

ゲージ増加量 10



棺の舞

呪文を振りかざして上空から棺桶を落とす。レバーと一緒にボタンの組み合わせにより、落下地点（計4か所）の指定ができる。

●ヒット効果……ダウン

- ①レバー中立 or ↓ or ↑ + パンチ三つ同時押し
- ②レバー ←要素 or →要素 + パンチ三つ同時押し
- ③レバー中立 or ↓ or ↑ + キック三つ同時押し
- ④レバー ←要素 or →要素 + キック三つ同時押し

攻撃値	15
得点	500
ゲージ増加量	17

SPECIALゲージ点灯時

攻撃値	16
得点	500



王家の裁き

ジャンプ中に→ ↓ ← + パンチ

攻撃値	13~5 (時間により変化)
得点	400~100 (時間により変化)
ゲージ増加量	14

変化の術を込めた呪文を前方斜め下へはきだし、食らった相手を一定時間、攻撃も防御もできない無力な姿へと変える。飛び道具との相殺も可能。なお、相手が身箇中は王家の裁き、ミイラドロップ、ファラオマジックが使用不可能になる。



攻撃値	13~5
得点	400~100

この技は飛び道具なので、時間で攻撃値と得点を消耗していく。SPECIAL状態での変化はない。

SPECIALゲージ点灯時

SPECIALゲージ点灯時

攻撃値 16+13

得点 500+400

やはり、この技も変化がない。ゲージの使い損?

つかまえたら

棺桶に変身して相手を閉じ込め、

何度も跳ねたあと外に蹴りだす。レバーとボタンを連続入力することで跳ねる回数を増やす。投げ技なので基本技にキャンセルをかけられないが、相手をつかむまでゲージも消費しない。

コブラブロー

➡➡➡+パンチ

攻撃値 16+13

得点 500+400

ゲージ増加 MAX21

両腕を変形させ、遠方まで伸ばす。しゃがまれても当たる(一部例外あり)。



ミイラドロップ

↓➡➡+パンチ

空間に手を出現させ、範囲内に相手が立つていたら包帯でくるみ、左右に振り回したあと地面にたたきつける。レバーとボタンを連続入力することで、振り回す回数を増やせる。手の出現位置はボタンの弱中強で指定可能。



SPECIAL必殺技

ファラオマジック

中キック→弱パンチ→レバーワン方向→弱キック→中パンチ



攻撃値 $(21 \sim 12) + (9 \sim 3) \times 2 + 21$
得点 $(700 \sim 400) + (300 \sim 100) \times 2 + 1300$



地面から出現した従者のえがく魔法円の中で腕を振り上げ、手のひらから炎の術を封じ込めた呪文を飛ばす。この呪文が地上の相手にヒットしたら、つづけて電撃と氷の呪文を当てて、最後に棺を相手の頭上に落とす。呪文の能力は王家の裁きと同様、時間で攻撃力が低下するが、通常の飛び道具を相殺できる。また、空中の相手に当たったり攻撃を食らうと、その時点で技は終了してしまう。

▲従者に囲まれて呪文詠唱

▲呪文の効果が見える



▲ヒットしたらまず燃やし

▲電撃の呪文で感電

▲氷の呪文で凍結させて

▲最後に頭上へと棺を落とす

PUNCH

攻撃でのがかりのみ必殺技でキャンセル可能、という技が多い。

立ち（近距離）

弱パンチ

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

9

咄

手刀を斜め下へまっすぐ突きだす。連打は効かないが、リーチが長い。

中パンチ

攻撃値

15, 16

得点

500

キャンセル

○(×)

ゲージ増加量

13, 14

導き

手刀を振り下ろす。腕を振り上げているときのみ、必殺技でキャンセル可能。

強パンチ

攻撃値

22

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

19

虐正

両腕を前方でぶつけ、ヘビの頭をともなう巨大な腕に変化させて攻撃する。

立ち（遠距離）

咄

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

9

アナカリスの立ち技はすべて、距離に関係なく同じものがである。

導き

攻撃値

15, 16

得点

500

キャンセル

○(×)

ゲージ増加量

13, 14

導き

手刀が振り下ろされた時点で、必殺技でのキャンセルは効かなくなる。

虐正

攻撃値

22

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

19

攻撃判定は見た目どおりの大きさをもつ。かわりに、攻撃後のスキも大きい。

しゃがみ

奇跡の手

攻撃値

9

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

8

ワキから包帯を突きだす。連打は効かないが、目押しで連続ヒットが可能。

聖域の罠

攻撃値

13+10, 8

得点

400+300, 200

キャンセル

○(×)

ゲージ増加量

12+8, 8

伸びはじめのみ必殺技&基本技キャンセル可能。立ちガードでも防げる。

聖域の渡り

攻撃値

21, 19

得点

700

キャンセル

○(×)

ゲージ増加量

18, 17

技でのかけはダウン効果があり、必殺技キャンセルも可能。立ちガードも可。

ジャンプ

死の兆し

攻撃値

12

得点

400

キャンセル

×

ゲージ増加量

10

キャンセルは一切効かない。相手の真上あたりにこの技を当てるとな……？？

死の予言

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

16

前方へ跳りを伸ばす。ジャンプパンチ攻撃はすべて、本体からでる蹴り技だ。

死の宿命

攻撃値

22, 19

得点

700, 500

キャンセル

×

ゲージ増加量

19, 17

下方向へ向けて、2本の蹴りをあわせて繰りだす。

ワンポイント アナカリス最大の閂門、ジャンプの制御

アナカリスのジャンプ操作は非常に独特のシステムになっている。なにしろ、垂直ジャンプと斜めジャンプからしてまったくちがうのだ。

斜めジャンプは前方（後方）へフワリと跳んでいく。斜めジャンプ中は2回までなら、前方（後方）へと

再ジャンプが可能だ。ちなみに、レバーを真上に入れた場合は、進行方向へ再ジャンプするぞ。

垂直ジャンプは一定の高さでしばらく浮遊する。浮遊中はレバーの左右で前後移動、下で着地、そして上でもう一段だけ上昇できるのだ。



▲上が垂直ジャンプ、下が斜めジャンプ中のポーズだ。垂直ジャンプはレバー下方向で斜めジャンプは聖なる莫大なる裏側で強制着陸がはかれる

技表を見てのとおり、アナカリスには投げ技というものが存在しない。

立ち（近距離）

弱キック

攻撃値

12

得点

400

キャンセル

○

ゲージ増加量

10

制裁



立ちカード不可の技。連打は効かないが、目押して連続ヒットが可能。

中キック

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

16

神罰



上半身を後方に倒しつつ、真横まで蹴りを振り上げる。

強キック

攻撃値

22

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

19

天誅



跳び上がって蹴るドロップキック攻撃。レバー方向によって移動攻撃も可能。

立ち（遠距離）

制裁

攻撃値

12

得点

400

キャンセル

○

ゲージ増加量

10



近距離立ち弱キックと同じ攻撃。タイミングしだいで連続ヒット可能。

神罰

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

16



近距離立ち中キックと同じ。レバー中のときのみだせる蹴り技だ。

天誅

攻撃値

22

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

19



レバーを←→に投入しながらだと、その方向へ移動しながら蹴る。

しゃがみ

地の炎い

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

9



床にもぐり込ませた蹴りを、前方にまっすぐ突きだす。連打は効かない。

地の叫び

攻撃値

17

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

15



床にもぐり込ませた蹴りを大きく振り回す。ヒットすると相手は転倒する。

地の逆襲

攻撃値

21

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

18



床にもぐり込ませた蹴りを速くへ突きだす。ヒットすると相手は転倒する。

ジャンプ

王の嘆き

攻撃値

16

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

13



床から細い蹴りを突きだす。蹴りが引っ込むまで、別の技はだせない。

王の愛い

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

16



蹴りを上へ突きだす。ジャンプ踢攻撃はすべて、床からの蹴り技だ。

王の怒り

攻撃値

22

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

19



床から2本の蹴りを突き上げる。この直後、包帯のスキ間から目をのぞかせる。

聖なる墓碑

斜めジャンプ中に
↓+キック



四角錐状の物体を
つけて下へ落す攻撃を

攻撃値	13, 12
得点	400
ゲージ増加量	(1~3)+(14, 3)

大いなる墓碑

斜めジャンプ中に
↑+キック



▲前方斜め下へ、高
速落丁攻撃をする

攻撃値	13, 12, 10
得点	400, 300
ゲージ増加量	(1~3)+(10, 5)

聖者の歩み

立ち状態で
←or→+中キック



▲しゃがみカード不
可。キャンセルは可

攻撃値	17
得点	500
ゲージ増加量	15

特殊技

フェリシア



FELICIA

あ～あ、今日は雨かあ。そうだと思ったんだ。きのうはアクビがとまらなかつたもんね。これじや、ますますネコだよね……便利だけだよ……。

せっかくの旅立ちの日だつていうのに、なんか滅入っちゃうなあ。

……ま、いっか。どうせ濡れたってアタシの体はすぐ乾いちやうしね。

この街にはあんまりいい思い出ってないけど、でも、優しい人もいたなあ。アタシを拾って育ててくれた、教会のスター……アタシがモンスターだ、ってわかつてからも、アタシのこと大事にしてくれた。もう死んじゃったケド。

みんな、やっぱりアタシのこと、怖いのかな？そりゃあ、手や足はこんなで、シッポだってあるし、鼻はさくし、姿勢は悪いし(これは直さなきゃネ)、子猫に変身して焼き魚を失敬したこともあるけど、あとでちゃんと謝ったわ……でもみんな、アタシのこと仲間はずれにして、誰も遊んでくれなくなつた。何も悪いこと(ちょっとはしたケド)していないのに……。

でも、もう決心したんだ。この街を離れて、世界を回るのよ。ミュージカル・スターっていうのになれば、きっとみんなからほめてもらえる。いっぱい遊べる／

踊りと歌には自信があるし、顔だって、ちょっとしたものよ。このツメだって、いざってときには悪い人をこらしめるのに役立つわ。ちゃあんと正しいことをやっていれば、神様だって、きっと見捨てないわよ、ネ?



PERSONAL DATA

種族: キャットウーマン
本名: フェリシア
出身地: アメリカ
誕生日: 1967年
身長: 168cm
体重: 58kg(猫時4.1kg)



STAGE

ビルの屋上

鮮やかなネオンが目立つ。両端の照明はキャラがぶつかると壊れ、周囲が暗くなってしまう。決闘時は無数の風船が上空へ向けて飛んでいく。



The Art of Felicia



●キャラクターの特性●

するどいツメ、すばやい足、柔軟な体、そしてシッポ。猫の動作を模した技の数々は見ているだけで楽しいし、多段ヒットするものが多いので爽快感もある。そのかわり、変則的な動きは慣れないとまどいやしく、どの技もはっきりとした短所を持っているので、まともに闘うには攻撃の組み合わせに工夫が必要。じつはクロウト向けキャラなのだ。



前方ダッシュ

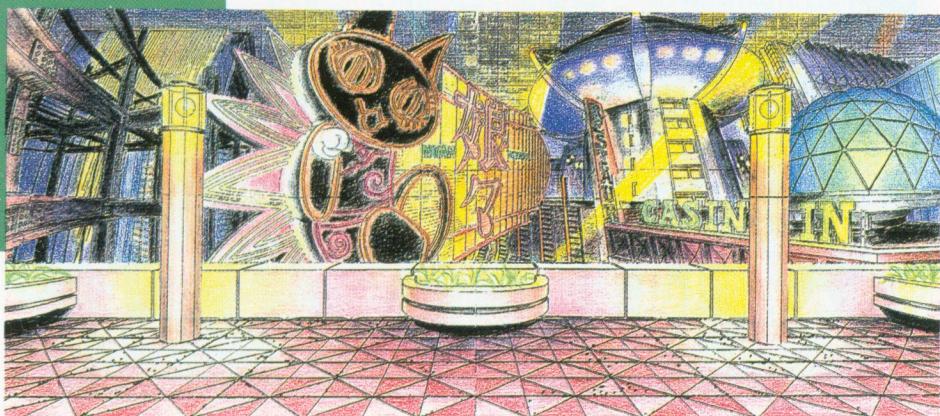


低空ジャンプ型。動作中はジャンプの基本技をだせる。ただし、技をださずにいれば相手をすり抜けることが可能。着地時には一瞬、攻撃も防御もできない硬直時間がかかる。

後方ダッシュ



低空ジャンプ型。性質は前方ダッシュと同じだ。なお、ダッシュ中に基本技をだせるが、それに基本技キャンセルをかけて別の技へつなぐことはできない。



必殺技

すべての必殺技がSPECIAL時に変化する。

サンドスプラッシュ

↓→+パンチ

ガード・キャンセルに使用可能

	弱	中	強
攻撃値	16, 15, 13	17, 16, 13	19, 17, 16, 13
得点	500~400		
ゲージ増加量	14, 13, 13	16, 16, 15	19, 18, 18, 17

足で床を蹴って、砂を飛ばすように光の霧を前方に散らす。技のできわは攻撃力が高く、光が散る過程で低下していく。

- ヒット効果……のけぞり
- 弱中強の変化……射程距離が伸びる



MAX
3HIT

体が赤くなり、弱中強で同じ技ができる。三つの光それぞれに攻撃判定があるため、接近されると1発しか当たらない。



は一発しか当たらないぞ
たらないぞ
密着状態で

ローリングバックラー

←→↓+パンチ

(攻撃中にパンチで技が変化)

	弱	中	強
攻撃値	10×2	7×2+13	5×3+9+7
得点	300×2	200×2+400	100×3+300+200
ゲージ増加量	MAX 22	MAX 23	MAX 25

1回跳ねたあと前方へ転がる。回転攻撃が終わると跳ね返るが、その前にパンチボタンを押すと、ダウン効果のある爪の振り上げ攻撃に変化。回転の攻撃回数は弱が1、中が2、強は3。爪は弱+中が1、強が3だ。



MAX
5HIT

MAX
7HIT



強ローリング
バックラーの1
段階上の性能だ

ローリングスクラッチ

→↓↓+パンチ

(攻撃が当たっているときにパンチ連打で技が変化)

	弱	中	強
攻撃値	10+4×2+8	8×2+3×4	7×3+3×5
得点	300+100×2+200	200×2+100×4	200×3+100×5
ゲージ増加量	MAX 23	MAX 24	MAX 25

前方へ跳ねていく(跳ねる回数は2回まで)。跳ね攻撃が当たっているときにパンチボタンを押すとひっかき攻撃に変化。跳ねの攻撃回数は弱が1、中が2、強が3、ひっかきの攻撃上限は弱が3、中が4、強が5だ。



MAX
8HIT

MAX
9HIT

ボタンの弱中強に関係なく、共通の性能になる。跳ねる速度と回数が2回半(空中で失速、着地する)に増加し、跳ね攻撃の攻撃回数が4回まで当たるようになる。

▼跳ねているときのヒット回数が1回ぶん増える



SPECIALゲージ点灯時

デルタキック

➡↓➡+キック

	弱	中	強
攻撃値	10+16+8	13+16+9	10+16+10
得点	300+500+200	400+500+300	600+500+300
ゲージ増加量	MAX 21	MAX 24	MAX 26

垂直に飛び上がり、空中で方向転換して前方斜め下へ向けて2段蹴りを繰りだす。
 ●ヒット効果……のけぞり ●弱中強の変化……より高く飛び上がる。それにより、2段蹴りの射程距離も増加



ボタンの弱中強に関係なく、共通の性能になる。体が赤くなり、強デルタキックと同じ軌道で攻撃する。



MAX
3HIT

▲体が赤く変色するので区別がつく

ヘルキャット

相手の近くで➡↓➡+中or強キック

攻撃値	4×3+19
得点	100×3+500
ゲージ増加量	12

相手を軸にして、らせん軌道で回転しながら爪でダメージを与えていき、最後にはうり投げる。間合いは離れる。



技のプロセス自体に大きな変化はない。体が赤くなり、通常時よりも回転ひっかき攻撃が高速になり、攻撃回数も増えるのだ。



▲単純に言えば、回転数と回転速度が倍になる

SPECIAL必殺技

ダンシングフラッシュ

➡↘➡➡+パンチ三つ同時押し

攻撃値	(13,10)+(1)×3+38
得点	3000~2900

前方へ高速で転がっていき、地上の相手にヒットした時点で相手の体力が残っていたら、連続技をたたき込む。相手が空中の場合や相打ちしたときは、技が発動せずに終わる。なお、得点は転がりが400(転がっている時間が長いと300)点、連続技が100×9点、フィニッシュが1700点だ。



▲この瞬間だけ全身無敵なのだ

▲煙を巻き上げて高速で転がる

▲地上の相手にヒットしたら



▲立ち上がって技が発動する

▲まずは近距離立ち弱パンチから

▲1段ヒットの近距離立ち中パンチ

▲ふたたび近距離立ち弱パンチ

▲やはり発しか当たらぬ中パンチ

▲ここで遠距離立ち弱キック

▲遠距離立ち中パンチ

▲気分を変えて近距離立ち中キック

▲近距離立ち強キックで蹴り上げて

▲相手が吹きとんだところに

▲跳びひっかきアッパーの1段目と

▲2段目がヒットしてフィニッシュ

11 HIT

PUNCH

中パンチ攻撃、強パンチ攻撃の大半が多段ヒット技になっている。

立ち（近距離）

弱パンチ

攻撃値

8

得点

200

キャンセル

○

ゲージ増加量

7

フェイスバッシュ



左手を振り下ろしてひっかく。攻撃判定ができるのは遅めだが、連打が効く。

中パンチ

攻撃値

10+13

得点

300+400

キャンセル

×

ゲージ増加量

10+10

ヘッズナッチ



右手でひっかく。振り下ろす途中で振り下ろしきった瞬間に攻撃判定がある。

強パンチ

攻撃値

5+19, 13

得点

100+500, 400

キャンセル

×

ゲージ増加量

7+14, 13

ライジングダービー



右手を振り上げてひっかく。攻撃判定は3段階あるが、全部当てるのは不可能。

立ち（遠距離）

ブチテイル



しっぽでたたく。攻撃判定のできるのが早く、連打も効く。

フラットネイル



右手を横に振り回してひっかく。最初の攻撃判定のまでが、やや遅い。

スプリットネイル



両手を前に突きだしたのち、引き裂くように大きく広げる。

しゃがみ

キャットプレイ



前方下に向けて手をだす。攻撃が高速かつ連打も効くが、リーチは短め。

キャットミスチーフ



立ちガードでも防げる技。1段目のみ必殺技でキャンセル可能。

ネイルビロウ



横回転しながら跳ね上がり、両手の爪でひっかく。立ちガードでも防げる。

ジャンプ

ホッパーネイル



左手を突きだす。別の攻撃に切り替えるか着地するまで技が持続する。

デュアルネイル



左手を振り下ろしたあと、さらに右手も振り下ろして攻撃する。

ボップンレイク



両手を勢いよく振り下ろす。腕を振り下ろす途中にのみ攻撃判定がある。

パンイックネイル

相手の近くで←or→+中or強パンチ

両手で相手の顔面を何度もひっかく。レバーを上下（左右）に振ることで攻撃回数を増やす。

攻撃値

1発あたり3

得点

1発あたり10

ゲージ増加量

12



フリップキャット

おたがい空中のとき相手の近くで↑以外+中or強パンチ

つかまえた相手とともにその場でクルクルと回り、勢いをつけて遠くへほうり投げる。

攻撃値

22

得点

700

ゲージ増加量

12



パンチより多段ヒット技は少なめ。それでもほかのキャラとくらべれば多いほうだが。

立ち（近距離）

弱キック

攻撃値	9	キャラトロー
得点	300	
キャンセル	○	
ゲージ増加量	8	
		かがみ込んで蹴りを突きだす。連打が効く、立ちガードも不可。

中キック

攻撃値	16	キャラトニー
得点	500	
キャンセル	○	
ゲージ増加量	14	
		相手のみぞおちを狙ったヒザ蹴り。必殺技でもキャンセル可能。

強キック

攻撃値	17	キャラハイ
得点	500	
キャンセル	×	
ゲージ増加量	16	
		勢いをつけて、真上に蹴り上げる。攻撃後のスキが少ない。対空に利用可。

立ち（遠距離）

攻撃値	10	チークブロッド
得点	300	
キャンセル	○	
ゲージ増加量	9	
		右足を高く振り上げての蹴り。見た目によらず連打が効く。対空に効果的。

攻撃値	15	ボディスラスト
得点	500	
キャンセル	×	
ゲージ増加量	13	
		相手のワキ腹を狙って、真横にうしろ蹴りをはなつ。

攻撃値	7+17	ブシーストラッシュ
得点	200+500	
キャンセル	×	
ゲージ増加量	8+13	
		体を宙に浮かせ、しっぽでささえつきおいをつけて全身を前に伸ばす。

しゃがみ

攻撃値	8	タイニーブッシュ
得点	300	
キャンセル	○	
ゲージ増加量	8	
		腰を落として右足をすばやく突きだす。連打が効く。

攻撃値	13	ラブフラッター
得点	400	
キャンセル	○	
ゲージ増加量	12	
		上半身をひいて左足を高く突き上げる。立ちガードでも防げる。

攻撃値	17	キュティーエリプス
得点	500	
キャンセル	×	
ゲージ増加量	16	
		床にふせて足を正面へ振りだす。ヒットすると相手は転倒する。

ジャンプ

攻撃値	9	フライングボー
得点	300	
キャンセル	×	
ゲージ増加量	8	
		斜め下へ蹴りを突きだす。別の攻撃に切り替えるまで技が持続する。

攻撃値	12	トンボイヒール
得点	400	
キャンセル	×	
ゲージ増加量	11	
		ジャンプ弱キックよりもさらに遠くへ蹴りを伸ばす。

攻撃値	3+16	チャーミーストレッチ
得点	100+500	
キャンセル	×	
ゲージ増加量	5+12	
		体を丸めながらヒザを振り上げ、勢いをつけて蹴りを横へと伸ばす。

タンブルキャット

相手の近くで➡or⬅+中or強キック

相手をかかえて回転しながら後方へ跳びのき、着地と同時に遠くへほうり投げる。

攻撃値

22

得点

700

ゲージ増加量

12



ワンポイント

一粒で何度もおいしいのか？

使用可能なキャラの中でも、多段ヒット技を一番多く持っているフェリシア。しかし、その大半が使いどころを限定されており、結局は恩恵をあまり受けっていないようである。

▼遠距離立ち強キックはフェリシアの強力な多段ヒット技だ



ビシャモン



PERSONAL DATA

種族：サムライ
本名：ビシャモン
出身地：日本
誕生：1673年
身長：190cm
体重：60kg(鎧のみ)

BISHAMON

目覚めは、いつも凄惨な光景ではじまる。

ほんのひととき意識がもどると、そこには、自らが犯した凶行のあとが、累々と横たわっている。

悪夢は、すべてあの鎧と刀を手にしたときからはじまった。愚かなことだ。あのとき、おりんが止めてくれたではないか。それを笑い飛ばし、鎧を身につけた瞬間、私の心は憎悪にうすまき……おりんに「逃げろ」と叫ぶのが精一杯だった。

呪いの甲冑は実在した。それは、今自分が身をもって思い知らされている。

「ハーアーッハッハッハッハアア!!」

忌わしい咲笑が耳をつんざく。鎧は、意志を持ち、心をむしばまんと話しかけてくる。その巧みさは薄ら寒いほどだ。どんなに耳をふさごうと、目を閉じようと、容赦なく心に滑り込み、斬りつけてゆく……。

「血だ血だ血だ血だア~~~~~ア!! もっと、もっと血をよこせエ!!」

おりん……今、どうしているのか。無事でいてほしい。そして、私の前に現れないでほしい。今の私は、嬉々としておりんの体を斬り刻むだろう。それだけは、それだけは決して止めねばならない……。

真っ赤な視界が闇にくすみ、意識が陥落する直前に、私は不気味な声を聞いた。

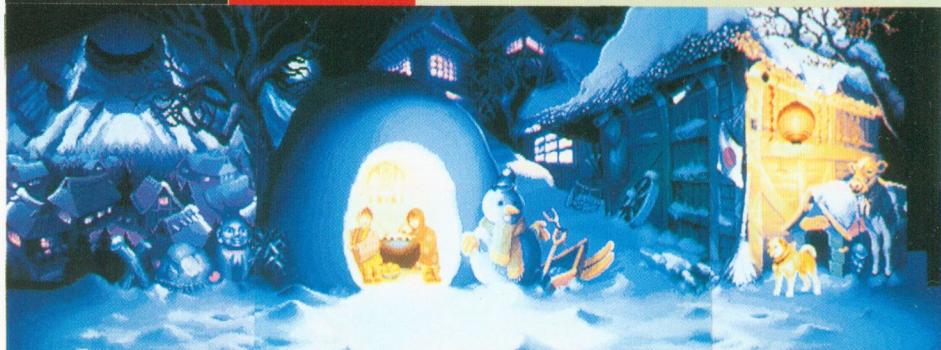
それは鎧の興味をいたくそそたらしく、体全体を震わせる笑いに転じた……。



STAGE

雪国

左端の地蔵が怖い。ステージの右側に移動すると番犬が吠えだす。また、カマクラにいる少女が呪いの様子をうかがうこと。



The Art of Bishamon



●キャラクターの特性●

ビシャモンは、相手を無防備状態にできる特殊な技を二つ持っているが、メインの攻撃手段はやはり日本刀による斬り技だ。ところが突く＆横に振り回す技がほとんどのため、リーチはあるが攻撃範囲が狭い、キック攻撃でも斬り技ができる、ジャンプ攻撃を基本技キャンセルできない、と問題は山積み。日々是鍛錬、剣の道は1日で成らぬ、なのだ。



前方ダッシュユ



地上ダッシュ型。動作中はレバー中立の基本技と必殺技投げ技はのぞく)が使用可能。必殺技をだすと強制停止がかかり、基本技なら技が終わるまでダッシュを継続する。

後方ダッシュ



地をはうようにすばやく飛びのく、低空ジャンプ型。動作中はジャンプの基本技が使用可能。着地したときに一瞬硬直時間があり、このときは攻撃も防御もできない。



必殺技

居合い斬りは上下段で合計22とおりの変化がある。

居合い斬り

→タメ➡+パンチ
(タメ時間により性能が変化)

■上段

飛び道具をも消す真空波を発する。タメ時間で性能が変化し、①タメ時間が0.8~1.2秒……1ヒット。②1.2~1.8秒……2ヒット。強の射程が1段階増加。③1.8秒以上…

…3ヒット。中は1段階、強は2段階射程が増加。

なお、表の数値は①

②③共通の1ヒット目、

2ヒット目、3ヒット目の攻撃値と得点だ。

	弱	中	強
攻撃値	8+7+7	16+7+7	13+10+8
得点	200+200+200	500+200+200	400+300+200
ゲージ増加量	MAX17	MAX22	MAX26



■上段かっさばき 弱中強の3ヒット

→タメ➡➡➡
ト斬りを往復で繰りだす。

攻撃値 8+7×2+16+7×2+13+10+8

得点 200×3+500+200×2+400+300+200



■下段

しゃがんで居合い斬りを振るう。タメ時間によるヒット回数や射程距離の変化は、上段のものとまったく同じだ。攻撃値や得点も同様に、1段目、2段目、3段目で共通の数値が与えられる。つまり、強パンチの居合い斬りは、1ヒット斬りなら攻撃値は13、2ヒット斬りなら攻撃値は13+9ということだ。

	弱	中	強
攻撃値	5+3+3	13+7+7	13+9+9
得点	100+100+100+400+200+200+400+300+300		
ゲージ増加量	MAX14	MAX21	MAX25



■下段かっさばき 技の特徴は、上

→タメ➡➡➡
+キック

攻撃値 5+3×2+13+7×2+13+9×2

得点 100×3+400+200×2+400+300×2



鬼炎斬

→↓➡+パンチ
(リバーサル時のみ使用可能)

	弱	中	強
攻撃値	21,19,17	4+19,17	4+4+19,17
得点	700,500,500	100+500,500	100×2+500,500
ゲージ増加量	19,19,18	MAX20	MAX21



SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	13+10+8		
得点	400+300+200		

ボタンの弱中強、タメ時間に関係なく、共通の性能になる。強の最大射程と同じ長さの居合い斬りを振るう。



MAX 3HIT

が浮かび上がる
◀背後に鬼の顔

	弱	中	強
攻撃値	13+9+9		
得点	400+300+300		

上段のときと変化内容は同じだ。



MAX 3HIT

が上段より高い
◀じつは合点



MAX 3HIT

が上段より高い
◀じつは合点

	弱	中	強
攻撃値	4×3+19		
得点	100×3+500		



MAX 4HIT

残像を残す
◀最後に光の

ひぐらし 骸封じ

肩に浮遊している人魂を剣先から飛ばす。ヒットすると、しばらくの間、相手にとりついて動けなくなる。本体がダメージを受けると、自動的にもどってくる。

垂直ジャンプ中に↑→+パンチ

	弱	中	強
攻撃値		8	
得点		200	
ゲージ増加量	12	14	16



ひぐらし 撥ね刃

←↓→+パンチ

刀を投げる。ヒットすると相手は硬直状態になるが、刀がもどってくるまで自分も動けない。●弱中強の変化・射程が伸びる



	弱	中	強
攻撃値	9~3(時間により変化)		
得点	300~100(時間により変化)		
ゲージ増加量	0		

返し刃 撥ね刃ヒット中に ↓→←+パンチ

刀とともに相手を引っぱり込む。その最中は、相手に攻撃を当てる。

ひぐらし 辻疾風

撥ね刃ヒット中に
↓→+パンチ

刀を手元に呼びよせて前方へ突進、往復で相手を斬る。相手の硬直が解けてガードされた場合、2段目のみケツイグリができる。



攻撃値	13+22
得点	400+700
ゲージ増加量	10



SPECIAL ゲージ点灯時

ゲージを消費するが、内容はまったく変化しない。	攻撃値	13+22
	得点	400+700

切り捨て御免

相手の近くで→↓→+パンチ

相手をつかまえたのち下から振り上げる刀で一刀両断する。発ごとにダメージを与えていくので、途中でKOする場合もある。

	弱	中	強
攻撃値	3+19	3×2+19	3×3+19
得点	100+500	100×2+500	100×3+500
ゲージ増加量	20	21	22



	弱	中	強
攻撃値		3×5+19	
得点		100×5+500	



SPECIAL 必殺技

ヨロイから巨大な手を突きだす。相手が遠い場合は殴り、近い場合はガードorヒットに関係なくつかまえて締め上げる。

→↓→+パンチ



▲この瞬間は全身無敵

おにくびひね 鬼首捨り

→↓→+パンチ



▲腹から手が突きでてくる

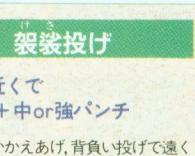
攻撃値	10+5×(4~8)
得点	300+100×(4~8)

◀相手が近い場合は、その手で！発ぶん殴る。ガードは可能

PUNCH

ジャンプ方向や同じ攻撃の連打によって、攻撃内容の変化する技がある。

弱パンチ		中パンチ		強パンチ	
立ち (近距離)	立ち (遠距離)	中パンチ	中パンチ	強パンチ	強パンチ
攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9	やみこく 開拳 	攻撃値 19+5+5 得点 500+100+100 キャンセル × ゲージ増加量 16+4+4	からたけわ 唐竹割り 	攻撃値 21+5+5 得点 700+100+100 キャンセル × ゲージ増加量 18+4+4	よみな 黄泉撫で 
立ち (近距離)	立ち (遠距離)	中パンチ	唐竹割り	強パンチ	黄泉撫で
攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9	開拳 	攻撃値 19+5+5 得点 500+100+100 キャンセル × ゲージ増加量 16+4+4	唐竹割り 	攻撃値 21+5+5 得点 700+100+100 キャンセル × ゲージ増加量 18+4+4	黄泉撫で 
しゃがみ	しゃがみ	小突き	白刃抜き	鋼通し	正面に向け刀をいっぱい突きとおす。
攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9	小突き 	攻撃値 17 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 15	白刃抜き 	攻撃値 22 得点 700 キャンセル × ゲージ増加量 19	正面に向け刀をいっぱい突きとおす。立ちカードでも防げる。
ジャンプ	ジャンプ	羽根切り	鳥落とし	鬼搦ね	正面へ刀をふるう。垂直ジャンプ中にだとすると、刀を往復で振るようになる。
立ち (レバー前)	立ち (レバー前)	羽根切り 	鳥落とし 	鬼搦ね 	
立ち (近距離)	立ち (遠距離)	枯葉散らし	一文字斬り	瓦碎き	
攻撃値 16(+9) 得点 500(+300) キャンセル × ゲージ増加量 13(+7)	枯葉散らし 	攻撃値 19(+13) 得点 500(+400) キャンセル × ゲージ増加量 16(+10)	一文字斬り 	攻撃値 21(+15) 得点 700(+500) キャンセル × ゲージ増加量 18(+11)	斜め上へ刀をふるう。刀を振り切った瞬間に同じ技をだすと、返す刀で斬る。

投げ技	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
相手の近くで ←or→+中or強パンチ	弱パンチ アサシン 投げ 	中パンチ アサシン 投げ 	強パンチ アサシン 投げ 
相手をかかえあげ、背負い投げで遠くへとほうる。間合いがはなれるものの、追撃することはできる。	アサシン 投げ 攻撃値 23 得点 1000 ゲージ増加量 12	アサシン 投げ 攻撃値 23 得点 1000 ゲージ増加量 12	アサシン 投げ 攻撃値 23 得点 1000 ゲージ増加量 12

立ち中キックは連打が効き、→+中キックは基本技キャンセルが不可能だ。

弱キック		中キック		強キック	
立ち(近距離)	地踏み	攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9	攻撃値 10 得点 300 キャンセル × ゲージ増加量 10	攻撃値 10 得点 300 キャンセル × ゲージ増加量 10	攻撃値 15 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 14
	立ちガード不可の踏みつけ。 連打は効くが、リーチが短い。		刀を逆手にもちかえ、手をそえて下へ突く。中攻撃だから連打が効く。		刀を逆手に持ちかえて、下へ突きたてる。攻撃後のスキが少ない。
立ち(遠距離)	地踏み	攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9	攻撃値 10 得点 300 キャンセル × ゲージ増加量 10	攻撃値 10 得点 300 キャンセル × ゲージ増加量 10	攻撃値 15 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 14
	近距離立ち弱キックと同じ技。リーチがないので攻撃がカラ振りやすい。		近距離の立ち中キックと、まったく同じ技ができる。		止め刺し
しゃがみ	伸刃り	攻撃値 9 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 8	攻撃値 15+15 得点 500+500 キャンセル × ゲージ増加量 13+11	攻撃値 なぎ 風払い	攻撃値 22 得点 700 キャンセル × ゲージ増加量 19
	相手の足元に向けて刀をふるう。連打は効かない。		足元を狙って斬りつけたのち、返す刀でさらに斬る。		弁慶殺
ジャンプ	鬱解き	攻撃値 12 得点 400 キャンセル ×(○) ゲージ増加量 10	攻撃値 16 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 14	耳削ぎ	攻撃値 22 得点 700 キャンセル × ゲージ増加量 19
	キャンセル不可。垂直ジャンプ中にだければ、必殺技キャンセルのみ可能。		斜め下へ向けて刀を突きだす。攻撃速度が速いわりにリーチが長い。		兜割り
立ち(レバー前)	疾刀	攻撃値 10 得点 300 キャンセル ○ ゲージ増加量 9	攻撃値 15 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量 13	卒塔婆折り	攻撃値 17 得点 500 キャンセル × ゲージ増加量
	足元へ向けて刀で突く。攻撃速度が速く、連打も効く。		すばやく刀を突きおろす。この技は基本技キャンセルが不可能。		腕落とし

ワンポイント

同じ技で「切り返し」

レバー前入力のパンチ攻撃のみ、攻撃直後の「剣を振りきった状態」のときに再度同じ技をだそうとすると、刃の方向を逆にして、返しの刀でもう一度だけ斬っていく。ちなみに、この返しの攻撃にも基本技キャンセルをかけられるぞ。



▲これは→+弱パンチ。

▲この状態のときにもう一度ボタンを押すと……

(基本技)
ヒヤモン

オルバス



PERSONAL DATA

種族：マーマン
本名：オルバス
出身地：ブラジル
誕生年：1953年
身長：184cm
体重：62kg

深緑にたゆたう水面のきらめきが湖底に影を落とす。アマゾンの水中帝国の若き王オルバスは、王国から離れた川辺まで、一人で散策にきていた。

「この国の美しさは、何物にもかえがたい。
私の誇りは、この国の民であることだ……」

そのとき彼がそこにいたのは、あとから思えばやはり奇跡だったのだろう。

突然、爆音が水中を伝わり、オルバスの体は水上に撥ね飛ばされた。

湖底火山の噴火であった。それを予測できなかった王としてのふがいなさ……。だがそんな考えをつづける間もなく、彼は真っ白な世界に吸い込まれていった。

気づくと、そこは地上だった。いっとき、びくりと身体を震わせ、外敵に注意を払ったが、すぐそんな必要はないと思い直した。あたりには、どんな生物の気配も感じられなかつたのである。

「み……みんな！」

そこでは、地獄までのぞき込めそうな巨大な地割れが、湖底の残り水を吸い込んでいた。絶望が深く身体に沈む。が、湖底に漂う邪悪な気配は、オルバスを反射的に立ち上がらせた。

「おまえの、仕業か？……許せん！」

姿なき敵をにらみ、吐きだすようにつぶやく。一瞬にして仲間を失った彼の、生きる理由ができたのだ。

未知の世界、地上……だが行かねばならない。王として、最後の半魚人として！

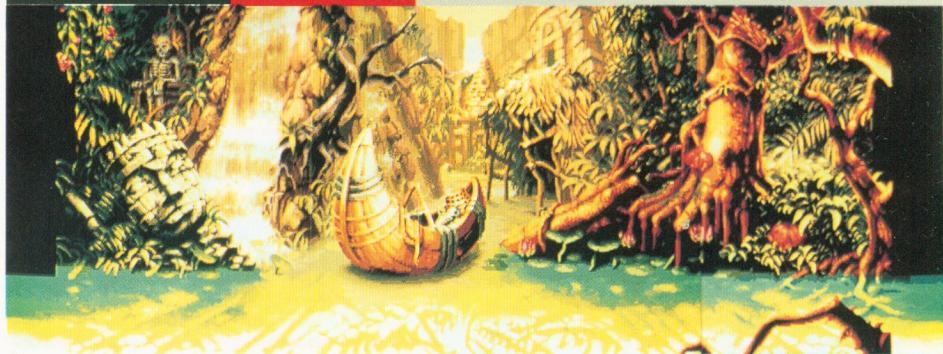
AULBATH



STAGE

ジャングル

熱帯雨林のステージだけあってか、キャラの影が波紋に置き変わる。
決着時にはシーラカンスと多数のオウムが飛び回るのだ。



The Art of Aulbath



●キャラクターの特性●

しゃがみガードが無効のしゃがみ強パンチや、毒霧や音波で相手を一時的に動けなくさせる必殺技、ダッシュ中のみだせる技、空中からゆっくり降下する蹴りなど、特殊な技が多い。ただ、どれも使える状況が限られているので、それに持ち込むまでが問題。基本技による正統な闘いもできるが、相手をカクランして上記の技に持ち込むのもおもしろい。



▲水生生物の形態に変わる技が目立つ

前方ダッシュ

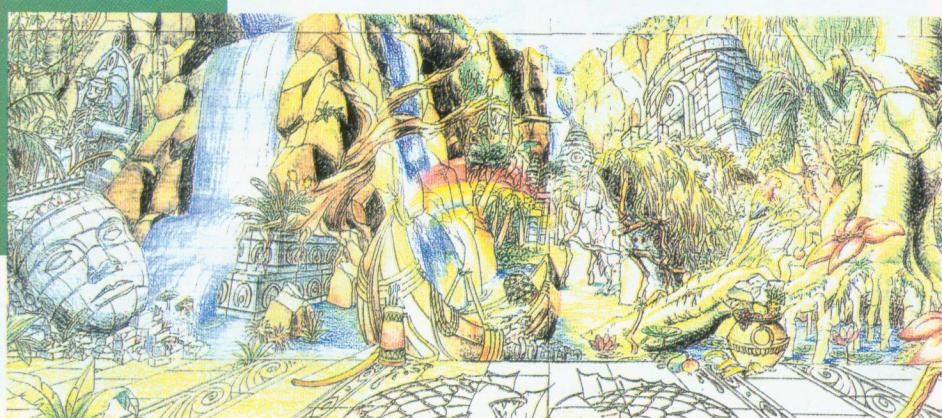


地上ダッシュ型。ダッシュ中にレバーを別の方に入れて停止が可能。動作中(姿勢が低いとき)はしゃがみの基本技のみ使用可能で、強パンチだけは別の技がである。

後方ダッシュ



低空ジャンプ型。基本技にキャンセルをかけてだせる唯一のダッシュで、レバーを後方に入れておくと最大3回まで跳ねていく。動作中の攻撃はトリックフィッシュのみだ。



(オルバース)

必殺技

なぜか地面の上でも水しぶきが発生する。

ポイズンブレス

←→↓→+キック

	弱	中	強
攻撃値	8~3(時間により変化)		
得点	200~100(時間により変化)		
ゲージ増加量	10		



胴体のエラからガスを吹きだす。ガスは一定時間前方で浮遊し、ヒットした相手は全身に毒が回ってしばらく無防備になる。
●弱中強の変化……ガスの色が濃くなり、浮遊時間が長くなる

SPECIALゲージ点灯時

	弱	中	強
攻撃値	8~3(時間により変化)		
得点	200~100(時間により変化)		

ボタンの弱中強に関係なく、共通の技ができる。ガスの色がさらに濃くなり、通常時よりも長く浮遊する。



よく見ると、ガスは時間経過で薄くなつていくのがわかる

スクリュージェット

←→+パンチ

	弱	中	強
攻撃値	10×4	10×3	10×3
得点	300×4	300×3	300×3
ゲージ増加量	MAX 24	MAX 24	MAX 28



体をねじって力をため、水しぶきを上げて跳ねたのち、体を伸ばして回転しながら前方へ跳んでいく。
●ヒット効果……のけぞり ●弱中強の変化……射程距離が伸びる

	弱	中	強
攻撃値	7×5	7×6	7×8
得点	200×5	200×6	200×8

射程距離は変化しないが、攻撃! 発の当たる周期が短くなる。つまり、同じ距離でもより多く当たるようになる。



MAX 8 HIT

く水しぶきが光り輝く
体に巻き付

トリックフィッシュ

後方ダッシュ中にキック

	弱	中	強
攻撃値	22	23	25
得点	700	1000	1000
ゲージ増加量	22	22	23



バク転で後退している途中に地面を蹴り、前方へ跳び上がって蹴りをはなつ。攻撃が当たった場合は、うしろへ跳ね返る。
●ヒット効果……ダウン ●弱中強の変化……より遠くへ跳ぶようになる

	弱	中	強
攻撃値	12×3		
得点	400×3		

通常時は青白かった水しぶきが輝きだし、攻撃が連続ヒットするようになる。なお、射程距離は通常時と同じだ。



MAX 3 HIT

▲上真っ赤まで蹴りが連続ヒットする

ソニックウェーブ

↓→+パンチ

ガード・キャンセルに使用可能

	弱	中	強
攻撃値	12~7(時間により変化)		
得点	400~200(時間により変化)		
ゲージ増加量	10		

背ビレを広げて、口から超音波を発する。ヒットすると相手は一瞬、無防備なマヒ状態になる。
●弱中強の変化……射程距離が伸びるが、そのぶん硬直時間も長くなる



SPECIALゲージ点灯時

クリスタルランサー

相手の近くで → ↓ ↗ ↘ +パンチ

攻撃値	22
得点	900
ゲージ増加量	12

舌で相手をとらえて手元に引き込んだのち、かつて垂直に跳び上がり、下から2回手刀で突き上げたあと地面に投げつける。得点は、空中で手刀を2回当たったときに100点×2、地面に投げつけたときに700点が入る仕組みになっている。



攻撃値	26
得点	1300

▲瞬のうちに4発の突きをたたき込む
2発手刀をたたき込むまでは同じだが、直後、さらに4発の手刀を超高速でたたき込み、地面に投げつける。手刀の回数が多いぶん、点数が高くなっている。



スカイネブチューン

相手の近くで → ↓ ↗ ↘ +キック

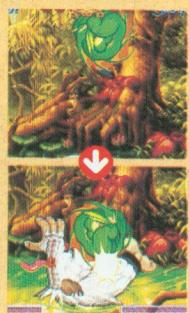
攻撃値	22
得点	800
ゲージ増加量	12

相手を舌でとらえてから、両手の手刀を背中に突き刺してかつき上げ、垂直に跳び上がったのち地面に振り落とす。得点は、手刀を突き刺したときに100点、空中から地面へと落としたときに700点が加算される。



攻撃値	26
得点	900

▲通常時の投げのあとに、これが追加される
地面に落としたあと、相手の上へ落下して追加ダメージを与える。得点は、手刀を突き刺して-100点、地面に落として-100点、追加ダメージで-700点が入る。



SPECIAL 必殺技

アクアスプレッド

→ ↓ +パンチ or キック
どちらかを三つ同時に押し

攻撃値 29+22

得点 1300+700

手から発射した液体の弾が進んでいき、そこで巨大な水柱を吹き上げる。吹き上がった瞬間、その場所に相手がいた場合は、水柱のダメージに追加して、地面に落ちたときにもダメージを与える。なお、水柱は、キックでだした場合は技をだした瞬間に相手がいた地点で、パンチの場合はボタンを離した地点で吹き上がる。地面に着弾するまでは無効。空中ガード不可能。



▲まずは両手をタコの足
（？）状に変形させて大
きく広げる



▲手（触手）の先端から液体の弾を発射

▲弾は地面に落ちるとごく小さ
な水柱を発する



▲小さな水柱を発しながら前方
へと進んでいったのち



▲パンチの場合は攻撃地点を自分で指定できる。狙いはきちんとつけたい



▲キックでだすと、技をだした瞬間に相手がいた地点で自動的に吹き上がる

オルバ
必殺技

PUNCH

地上での中パンチ攻撃はすべて多段ヒット技だ。しゃがみ強パンチにも注目。

立ち（近距離）

弱パンチ

攻撃値

9

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

8

タグショット



舌を伸ばして攻撃する。攻撃速度が速く、連打も効く。

中パンチ

攻撃値

12 + 8

得点

400 + 200

キャンセル

○(×)

ゲージ増加量

8

ウェットクロス



ヒレを広げた両腕を交差させる。1段目のみ必殺技キャンセル可能。

強パンチ

攻撃値

21, 19

得点

700, 500

キャンセル

×

ゲージ増加量

18, 17

ローリングフィン



上半身を丸めて変形し、飛び上がる。ヒットすると相手は転倒する。

立ち（遠距離）

タグショット

攻撃値

9

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

8

ウェットクロス



近距離立ち中パンチと同じ技。見た目以上に攻撃範囲は広い。

ローリングフィン



近距離立ち強パンチと同じ。対空撃墜技としても効果的。

しゃがみ

アマゾンスイム

攻撃値

9

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

8

アマゾンクロール



水をかくようなポーズで、両手を交互に振りだす。立ちガードでも防げる。

ダイレクトシザーズ



両腕を変形させて相手をはさみ、転倒させる。立ちガードでのみ防げる。

ジャンプ

フライングタイド

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

×

ゲージ増加量

9

バスター・ウェブ



片手のヒレを大きく広げて、前方へと突きだす。

サイクロンアーチ



上半身を丸めることでタイヤ状に変形し、回転しながら攻撃する。

ランドフィッシャー

投げ技

相手を舌でとらえたあと勢いをつけて振り上げ、そのまま地面にたたきつける。たたきつける瞬間に、投げた方向とは逆方向へレバーを入力すると、一度だけ投げを往復させることができる。



特殊技

シェルアタック

攻撃値

9 + 5 × 2

得点

キャンセル

×

前方ダッシュ中に強パンチ



上半身をらせん状のこうらで包み込み、そのまま突撃する。攻撃後は停止するまで無防備状態になる。

リーチの長い技が目立つ。必殺技キャンセルが可能な技は立ち弱キックのみだ。

立ち
(近距離)

弱キック

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

○

ゲージ増加量

9

サーフエンド



片足を前に突き上げる。連打は効くものの、リーチが短い。

中キック

攻撃値

17

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

15

ベンドウェイヴ



両手でささえながら、体をえびぞり状態にして前方へ足を伸ばす。

強キック

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

17

スナイプシャフト



左足の先をドリル状に変形させて、前方へと突きだす。

立ち
(遠距離)

サーフエンド



近距離立ち弱キックと同じ技である。見た目によらず攻撃速度が遅い。

ベンドウェイヴ



近距離立ち中キックと同じ技。攻撃の速度でかやや遅い。

ステイングシャフト



攻撃中は宙に浮いているが、判定は地上つかいだ。

しゃがみ

フロッグステップ



片手で体を支えつつ、片足を前に突きだす。攻撃速度は遅めだが連打が効く。

フロッグキック



片手で体を支えながら、両足を交互にしばやく突きだす。

ウォーターレイジ



片手で体を支えつつ、両足を突きだす。ヒットすると相手は転倒する。

ジャンプ

ソードフィッシュダイブ



攻撃判定は足先だけにあり、別の技でキャンセルすることもできない。

ハイドロピーク



体を折り曲げ両足を正面に突きだす。これも足先のほうに攻撃判定がある。

キラーボルテックス



先端をファン状に変えて回転しつつ落下。ヒットすると相手はダウンする。

ワンポイント

ランドフィッシャーを往復でキメるコツ

オレバースの投げ技ランドフィッシャーは、どちらかの相手を地面にたたきつける瞬間にレバーを逆方向へ入力することで、一度に2回まで投げをキメられる。画面が振動し、相手の体力が減る直前が入力受け付けポイントなので、まずは普通に投げてタイミングをおぼえれば、成功率も上がるはずだ。



▲投げをキメて画面が振動する直前。この瞬間にレバーを逆方向へ入力するのだ



▲成功すれば、いつもとはちがうダメージ音がして、逆方向へと投げるぞ

サスカッチ

SASQUATCH

「次／決勝戦、ドンケッチョ対サスカッチ！」

『誰が村一番か決定戦』は、いよいよ大詰めに近づいた。長老はあいかわらず長いヒゲを鼻息でなびかせ、悠然と座っている。

サスカッチは柄になく緊張していた。村一番を証明されば、みんなもオイラの言うことに耳を貸してくれる。村の連中は、気は優しいけどガソコ者が多い。

「よーい……はじめっ！」

競技は伝統の雪相撲。サスカッチは気合い一閃、巨漢ドンケッチョをうっちゃった。

「勝負ありー！ 優勝、サスカッチ！」

おおー、と歓声が響く。サスカッチは長老に歩み寄った。

「長老／ これでオイラが村一番だ。さ、オイラの頼み、聞いてくれ／ ……長老？ 長老／ おーい長老ってばよオ！」

「……ん？ ああコリヤイカン、眠ってもうたワイ……で？ 何じゃな？」

「昨日話したことだ！ 村の外にや、バケモンがうようよして、この村をねらってる！ オイラが外にでて、全部倒してくる、って話だよ！」

「おお、そうじゃったな。よし、気のすむまでやってこい！」

……じゃ、この村一番決定戦は何だったのか……サスカッチは多少肩すかしを受け、村のみんなの見送りで、さっそうと村をあとにしたのである。



PERSONAL DATA

種族	ビッグフット
本名	サスカッチ
出身地	カナダ
誕生	1903年
身長	166cm (幅208cm、足80cm)
体重	180kg

STAGE

村の入口

左端で釣りをしている子供（？）と中央の長老が愛らしい。左にある多国語標識は、キャラがぶつかると壊れる。



The Art of Sasquatch



●キャラクターの特性●

雪男、ビッグフットと称される種族の戦士だけあって……というべきか、見た目より長く大きい手足による攻撃や、氷や雪を使って相手を凍結させる必殺技がメインだ。取つ組み合いが戦法らしく、必殺技も複数持っている。攻撃力も高いので、飛び道具を使った遠方戦闘よりも、やはり足の届く範囲での格闘戦が得意なタイプと言えるだろう。



前方ダッシュ

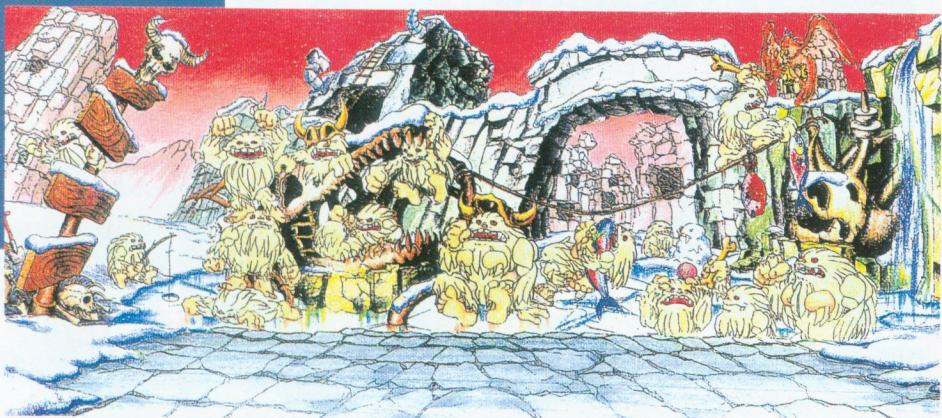


後方ダッシュ



ゆっくりと跳んでいく低空ジャンプ型。動作中はジャンプの基本技が使用可能。また、だした技が弱攻撃なら、それに基本技キャンセルをかけることもできる。

高くそばやく飛びのく、高空(高空?)ジャンプ型。動作中は基本技のみだせる。だした技が弱攻撃ならば、それに基本技キャンセルをかけて別の技へつなぐことも可能。



必殺技 ビッグブランチで凍った相手には攻撃が当たる。

ビッグタイフーン

➡️➕十キック

ガード・キャンセルに使用可能

	弱	中	強
攻撃値	9×4		
得点	300×4		
ゲージ増加量	MAX 24		

足を巨大化させて前方に突きだし、逆時計回りに回転させながら前進していく。通常の必殺技にも関わらず、弱中強で共通。
 ●ヒット効果……のけぞり ●弱中強の変化……なし

MAX
4HIT



SPECIALゲージ点灯

	弱	中	強
攻撃値	19		
得点	700		

ボタンの弱中強に関係なく、共通の技ができる。冷却した足に吹雪がどともない、ヒットした相手を凍らせる。



ビッグタワーズ

⬇️⬇️(➡️or⬅️も可)
+パンチ三つ同時押し

攻撃値	22
得点	700
ゲージ増加量	22

体の周りを囲むように、地面から9本の氷柱を発生させる。攻撃中は氷柱および体の上半身に食らい判定がないので、飛び道具を抜けたりすることも可能。 ●ヒット効果……凍結してダウン

攻撃値	22
得点	700

技のモーションも攻撃値も得点も、通常時とまったく変わらない。なお、氷柱の攻撃判定は伸びた時点での消えるので注意。



ビッグスイング

相手の近くでレバー
1回転+中or強キック

攻撃値	33(41)
得点	1500(2000)
ゲージ増加量	12

自分を軸に相手を3回振り回し、ほうり投げる。この技は、レバーワークスを1回転半まで増やすと回転速度が上がり、回転数も10回に増えれる。表のカッコ内の数値が、その場合のダメージと得点だ。

攻撃値	41(41)
得点	2000(2000)

通常時よりも高速に3回振り回す。なお、SPECIAL状態でもレバーを1回転半入力すれば、さらに高速で10回振り回すようになる。



ビッグスノー

➡️➕➡️➕十パンチ

	弱	中	強
攻撃値	19~10(時間により変化)		
得点	500~300(時間により変化)		
ゲージ増加量	12		

大きく開いた口から、前方に向けて雪弾を吐き出す。弾は射程距離を越えた時点で消滅する。

この技にかぎらず、飛び道具は、でている時間で攻撃力および得点が減少していく

とき、一定距離進むか攻撃力がなくなった時点で消滅する仕組みになっている。

- ヒット効果……凍結してダウン
- 弱中強の変化……攻撃力が上がり、それに比例して弾の射程距離が伸びる



ピッグシェイク

相手の近くで➡➡➡+中or強パンチ

つかまえた相手を、頭を下向きにして持ち上げ、5回地面にたたきつける。一見するとつかみ技だが、レバー入力やボタン連打で回数を増やすことはできない。得点は、たたきつけることに100点、ただし最後の1回だけ500点が入る。

攻撃値	3×4+10
得点	100×4+500
ゲージ増加量	12



ピッグプランチ

相手の近くで➡➡➡+中or強キック

つかまえた相手を口の中にはうり込み、凍結させてはきだす。この技で凍らせた場合にかぎり、凍結状態で動けない相手に対して攻撃をヒットさせることができる。ただし投げ技だけは、氷が砕けて相手が行動可能になるまで仕掛けられない。

攻撃値	16
得点	500
ゲージ増加量	12



SPECIAL 必殺技

ピッグフリーザー

➡➡➡+パンチ三つ同時押し

攻撃値 47

得点 2500

大きく息を吸い込んでエネルギーをため、上下に大きく開かれた口から、画面を横切る巨大な冷気のレーザーを一定時間発射する。相手にヒットした場合は凍結して吹き飛びダウンさせて、ガードされた場合は最大2回ケズることができる。空中ガード不可。

ひとたび攻撃がでれば、相手は真上か背後にないかぎり回避する手段はほとんどないが、そのかかり攻撃でのるまでがかなり遅い。狙ってヒットさせるには、相手をしばらく動けなくできる投げ技、ピッグプランチとの連携がもっとも確実だ。



▲まずは力を込めて

▲めいっぱい息を吸い込み

▲ぐっとタメをつくる



▲エネルギー充填!20%



▲ターゲット・スコープ、オープン



▲アイスレーザー砲発射! 食らった相手は氷塊に

サマーカツチ
必殺技

PUNCH

地上の強パンチ攻撃は多段ヒットするうえに、2段目が当たれば相手が転ぶ。

**立ち
(近距離)**

弱パンチ

攻撃値	ビッグフリック
8	
得点	200
キャンセル	○
ゲージ増加量	7
巨大な手でデコピンをうつ。タイミングはムズかしいが、連打が効く。	

中パンチ

攻撃値	ビッグバーム
17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	15
巨大な手のひらで張り手をます。サスカッチの中攻撃で一番リーチが長い。	

強パンチ

攻撃値	ビッグボルケイノ
8+16, 10	match
得点	200+500, 300
キャンセル	×
ゲージ増加量	9+12, 11
巨大な拳を振り上げる。2段目の攻撃がヒットすると相手はダウンする。	2 HIT

**立ち
(遠距離)**

攻撃値	ビッグフリック
8	
得点	200
キャンセル	○
ゲージ増加量	7
サスカッチは、距離の遠近に関係なく同じ攻撃ができる。	

攻撃値	ビッグバーム
17	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	15
近距離の立ち中パンチとまったく同じ攻撃ができる。	

攻撃値	ビッグボルケイノ
8+16, 10	match
得点	200+500, 300
キャンセル	×
ゲージ増加量	9+12, 11
近距離立ち強パンチと同じ技。対空としても利用可。	2 HIT

しゃがみ

攻撃値	ビッグフィンガー
7	
得点	200
キャンセル	○
ゲージ増加量	6
巨大な指でつつつく。一応連打が効くが、立ちガードでも防げる。	

攻撃値	ビッグサミング
15	
得点	500
キャンセル	○
ゲージ増加量	13
巨大なチョキで突く。攻撃速度は速いが、立ちガードでも防げる。	

攻撃値	ビッグリフト
16+10	match
得点	500+300
キャンセル	×
ゲージ増加量	15+8
立ちガードでも防げる技。2段目の攻撃がヒットすると相手はダウンする。	2 HIT

ジャンプ

攻撃値	ビッグスタンプ
10	
得点	300
キャンセル	×
ゲージ増加量	9
巨大な親指を突きだす。別の攻撃をだすまで技が待続する。	

攻撃値	ビッグプレス
16	
得点	500
キャンセル	×
ゲージ増加量	14
ジャンプ弱パンチと同じポーズだが、攻撃がすぐに引っ込む。	

攻撃値	ビッグナックル
22	
得点	700
キャンセル	×
ゲージ増加量	19
巨大な手を組んでコブシをにぎり、一回転するほど勢いよく振り回す。	

ビッグボム

相手の近くで

←or→+中or強パンチ

相手をつかみ、頭を下にしてかづき上げたのち、足が地面から離れるほど勢いよく地面にたたきつける。投げたあとでの距離感がほとんど離れないのので、相手の起き上がりに飛び込むのはムズかしい。



投げ技

必殺技キャンセルのかかるキック攻撃は、しゃがみ弱キックひとつしかない。

立ち（近距離）

弱キック

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

×

ゲージ増加量

9

ピッグストッパー



巨大な足で正面に向かって蹴りをはなつ。連打は効かない。

立ち（遠距離）

攻撃値

10

得点

300

キャンセル

×

ゲージ増加量

9

ピッグストッパー



近距離立ち弱キックと同じ技。巨大な蹴りで踏みつける。

しゃがみ

攻撃値

13

得点

400

キャンセル

○

ゲージ増加量

11

ピッグコサック



巨大な足でコサックダンス。攻撃中は少し前に跳ねる。連打は効かない。

ジャンプ

攻撃値

13, 10

得点

400, 300

キャンセル

×

ゲージ増加量

11, 9

ピッグリム



真横に巨大な足を突きだす。着地まで攻撃が持続する。

ワンポイント

巨大な手足+ケツで相手を吹き飛ばす

巨大的な手足を豪快に振り回す、といった言葉が似合うサスカッチの強攻撃は、その大半が多段ヒット技だ。さらに、地上での強攻撃はすべて、2段目（しゃがみ強キックは1段目）がヒットすれば相手はかならずダウングループ倒してくれる。まさに、当たれば一発大逆転、といったところか。

中キック

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

16

ピッグハンマー



両手で体を支えながら、巨大な両足のウラを合わせて正面に突きだす。

しゃがみ

攻撃値

19

得点

500

キャンセル

×

ゲージ増加量

16

ピッグハンマー



近距離立ち中キックとまったく同じ攻撃ができる。

ジャンプ

攻撃値

19

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

19

ピッグヒップ



腰を落として足を振り上げ、巨大なケツを前に突きだす。

ワンポイント

強キック

攻撃値

19 + 8

得点

500 + 200

キャンセル

×

ゲージ増加量

17 + 6

ピッグローテート



足を振り上げ巨大なケツを当てる。2段目がヒットすると相手は転倒する。

ジャンプ

攻撃値

19 + 8

得点

500 + 200

キャンセル

×

ゲージ増加量

17 + 6

ピッグローテート



近距離立ち強キックと同じ。攻撃中は跳んでいるが、判定は地上あつかいだ。

ジャンプ

攻撃値

22

得点

700

キャンセル

×

ゲージ増加量

19

ピッグロード



相手に背を向け、巨大な足を伸ばす。ヒットすると相手はダウンする。

ジャンプ

攻撃値

17, 13

得点

500, 400

キャンセル

×

ゲージ増加量

15, 12

ピッグティップ



ジャンプ弱キックと同じポーズだが、攻撃はすぐに引っ込む。

ジャンプ

攻撃値

4 + 19

得点

100 + 500

キャンセル

×

ゲージ増加量

6 + 14

ピッグスカッシュ



足を振り上げ、巨大なケツを相手の頭上に落とす。めくりが簡単。

▲これは立ち強キックの1段目。サスカッチの地上強攻撃の大半は多段ヒットする

▲さらに最後の1発がヒットすれば、相手はかならずダウン、もしくは転倒するぞ



キラーマシーン

フォボス



PERSONAL DATA

種族：ロボット
本名：フォボス
出身地：メキシコ
製造：520年
身長：222cm
体重：2.27t

PHOBOS

かつて、太古の地球を訪れた異星人によって「彼ら」は作られた。

目的は「抹殺」——すべての生物に死をもたらすことである。

6500万年前、恐竜たちの時代に終止符を打ったのは、他でもない「彼ら」の働きによるものだった。

やがて地表のほぼすべての生物を消去し終えたとき……地球全体を揺るがす大地殻変動が起き、すべては地中深く閉じ込められた。

そして現代。

メキシコ・ティオティワカン遺跡から、ある夜、正体不明の一体が動きだしたのだ。すでに命令の主は存在しない。だが、インプットされた「目的」は、数千万年の時を経て再び発動した。

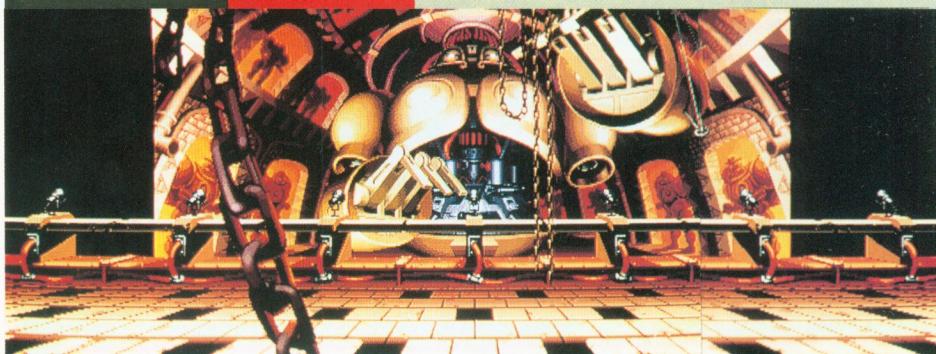
「……スペテ マッサツセヨ……」



STAGE

遺跡内部

上方には監視ロボットとおぼしき物体が浮遊している。決着時には中央の巨大ロボットがショートしてから爆発、沈みはじめる。



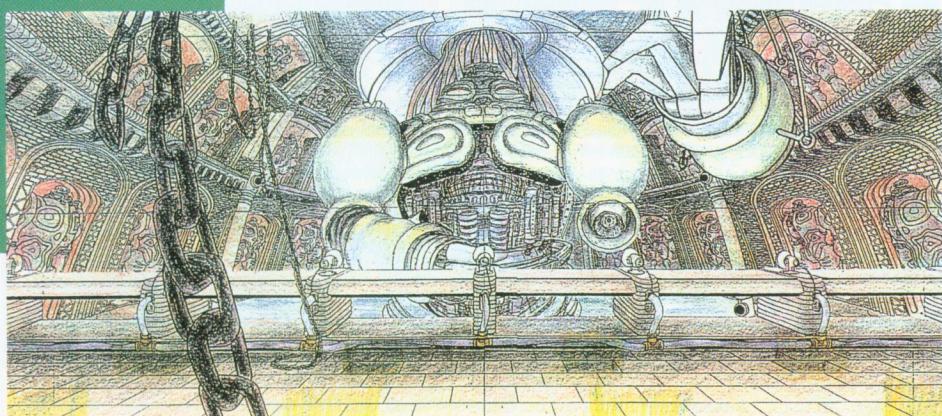
The Art of Phobos



●キャラクターの特性●

唯一、トン単位の体重を持つが、歩行速度は速め。しかも、リーチの長い基本技や多彩な飛び道具、そして地上＆空中ダッシュの存在が、その長所を引きだしている。が、殺人マシーンとして製造されたため、猪突猛進という悪癖がある。つまり、攻撃が外れたときの対応や、防御面での機能がいさか甘い。そこを見抜けば、倒すことができるのだが…。

前方ダッシュ		スタート直後にジャンプすると使用する可能性大。立ち攻撃と併用できる。	空中前方ダッシュ		後方ジャンプから使うことが多い。ダッシュ中の攻撃は通常ジャンプ時と同じ。
後方ダッシュ		いきなり使ってくる。回避が目的のためか、ダッシュ中に攻撃することははない。	空中後方ダッシュ		使用頻度は低いが、後方ダッシュと同様、戦況が不利になると多用する。



基本技

基本技だけならパイロンよりも上か? リーチ、連続技に長けているのが特徴だ。

	立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ	ジャンプ
弱 パンチ	 遠近共通の2段攻撃(写真は1段目)。ケンセイに多用。 2 HIT	 写真は2段目。どちらも基本技でキャンセル可能。 2 HIT	 立ち状態とちがい、こちらは右ジャブ(?)のみ。	 飛び道具に反応して仕掛けることが多い。
中 パンチ	 右→左フック。どちらも基本技でキャンセル可能。 2 HIT	 遠距離での対空技に多用。しゃがんでいれば大半はスカる。	 右→左フックだが、右には攻撃判定がないので1段どまり。	 ジャンプ弱パンチからのキャンセルで仕掛けることが多い。
強 パンチ	 近場での対空技として多用。使用直後から攻撃判定あり。	 最大のリーチを誇る。弱→中の連続技のシメに使ってくる。	 やはり基本技による連続技のシメに多用。リーチも長め。 5 HIT	 使用頻度はかなり低い。空中戦でしか使用してこない。
弱 キック	 CPUフォボスが立ち弱キックを使用することはないそうだ。	 このどの技は斜め下に向けて攻撃するらしいが.....。	 これの空振りからマイランチャーを撃つことが多い。	 中&強攻撃にキャンセルしてくる。しゃがめば当たらない。
中 キック	 遠近共通。ほぼ確実に強攻撃へつなげてくる。	 強攻撃をガードさせると使うことが多い。大半はスカる。	 目前で中or強攻撃を空振るとまれに使用してくる。	 飛び道具に反応して仕掛ける。使用頻度は高め。
強 キック	 やはり対空技。画面端に追い詰めて跳び込むとたまに使う。	 かなり遠間への対空技。前方ダッシュから使うことも。	 使用直後に判定が低くなるので、飛び道具を抜くことも。	 ガード時は2回ヒットする。しゃがめば当たらないのが多い。

CPUは使わないが「サーキットスクラッパー」という投げ技があるらしい。

特殊技・必殺技

特 殊 技

攻撃判定が大きく、垂直
&斜めジャンプ、空中ダッ
シュからも仕掛けてくる。

マグネットスラム(前方・後方)

磁力で相手を引き寄せ、頭上で回転させてから
たたき落とす。必殺投げにはめずらしく、投げる
方向を変えることができる。当然、受け身不可。



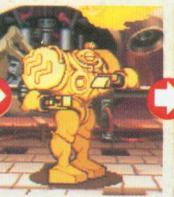
マイトランチャー

ヒザから機雷を発射。相手が飛び道具に当たると爆発するが、
爆炎にも攻撃判定があるため、近場で相殺させるところから一方的に爆炎を食らってしまう。



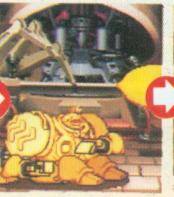
プラズマハイビーム

目から凍結光線を発する。空中ガードでも防げるが、ガード時は最大5回当たるため、ヒット時よりもダメージが大きい。しゃがめば當たらない。



プラズマロービーム

しゃがみ状態で出すプラズマビーム。飛び道具の相殺能力はない(スリ抜け)が、姿勢が低くなるので、カオスフレアをかわしつつ攻撃できる。



パイロン

PYRON

「最後はこの星か……」

輝く青い地球のはるか上空に、ほんやりと光る球状の物体が現れ、つぶやいた。

彼は2億年もの間宇宙を漂う、究極の生命体パイロン。物質としての定形を持たない、不定形精神体とも称すべき存在であった。

もとはいすこかの恒星系に住む知的生命体であったが、進化をつづけるうちに、不老不死の絶対的能力を備えた超人と化したのだ。

彼は存在……つまり「生きる」目的を「美しい惑星の収集」に求めた。宇宙空間を亜光速で飛びまわり、気にいった惑星があると、恐ろしい力で引き寄せ、自分の周りを惑星として回らせるのだ。

軌道半径は最大40万光年および、今までに、太陽系もその一部に加わろうとしていた。

「ほう……この星には生物がいるようだ」

眼下に広がる海に、魚群がゆらぐのが見えた。彼はもう数千年から、自分以外の生命体に出会ったことがなかった。特殊な思念派を地球全体に放出し、反応をさぐる。

「……ふむ……久しぶりに、退屈を紛らせることができそうだ」

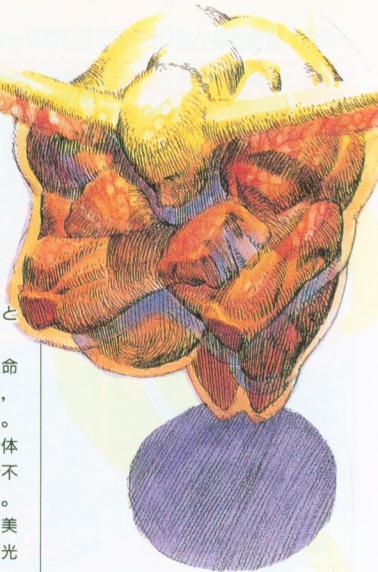
地球各地に、彼の思念を感受する存在を認め、パイロンはほほえんだ。もうひとつの生きがい……「戦い」。思念を凝縮し、「人間」のかたちに整える。

パイロンは大西洋に沈み、彼の永久の人生の中でおそらくもっとも刺激的なイベントがはじまる予感を抱いて、深海の闇にまぎれた。



PERSONAL DATA

種族：宇宙人
本名：パイロン
出身地：ヘルストーム星
誕生：1991年
身長：？
体重：？



STAGE

ヘルストーム星

三日月の影像、動く階段といった謎と神祕につつまれた場所。決着時には中央の太陽が輝き、地面が激しく振動はじめる。



The Art of Pyron



●キャラクターの特性●

本来、バイロンの姿は精神体（無形）である。ナイトストーカーズとの戦いのため、あえて地球人（人間）の姿を模しているのだ。彼は、炎を操った攻撃を得意としているが、その膨大なエネルギーを使った身体は、触れた相手に確実にダメージを与えることができる。たとえ、そのときに相手が万全の体制で、その攻撃を防ごうとしても、だ。



▲本来は不定型なので姿を自在に変えられる



(バイロン)

基本技

すべての基本技にケズリ効果がある。立ち攻撃は遠近ともに同じもの。

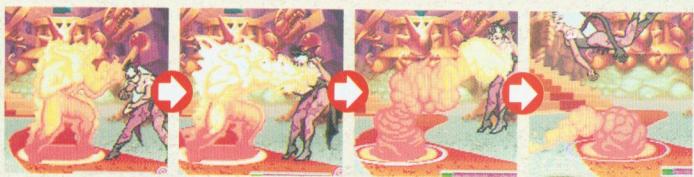
	立ち(近&遠距離)	立ち(レバー前)	しゃがみ	ジャンプ
弱パンチ				
中パンチ				
強パンチ				
弱キック				
中キック				
強キック				

ソルスマッシャーは相殺しにくいので、連発されるとキツイ。

投げ技

コロナウイップ

相手をつかみ、全身を巨大な触手(?)に変形させてから投げる。つかむ間合いは比較的広い。受け身可能。



プラネットバーニング

相手を炎のフィールドで包み、上空まで持ち上げてからイッキに落とす。ギャラクシートリップで近づいてから使うことが多い。受け身不可。



ソルスマッシャー

●地上

両手にためたエネルギーを放出する。スピードはつねに一定だが、移動先が水平、上空、さらに上空の3段階ある。



●空中

右手から火球を発射。近→遠の3段階で着弾位置が変わる。地上版とちがい、着弾後に火柱が発生(ガード時は2回ヒット)。火球、火柱ともにすべてのガードで防げる。



ソティアップファイア

全身を火の輪に変えてのサマーソルトキック。無敵状態はないが、食らい判定が下段にしかない。立ち弱パンチからキャンセルすることも。



オービターブレイズ

ジャンプ時専用。両足に炎をまとった旋風脚。ギャラクシートリップから多用する。めくられることがあるが、真下からの攻撃に弱い(一応)。



ギャラクシートリップ

いわゆるワープ。移動先是地上&空中の2種類あり、さらに後方・同位置・相手の後方の3段階に左右位置を変えてくる。出現直後から行動可能。



裁きの部屋

アナカリスの必殺技「王家の裁き」を食らったときに見られる、各キャラのデフォルメ・ポーズ集だ。なお、「デミトリ」、「モリガン」、「パイロン」のデフォルメは宙に浮いているので、「しゃがみ」「低空浮遊」「ジャンプ」「高空浮遊」「歩き」「飛行」となる。

キャラ名	ノーマル	色ちがい	しゃがみ	ジャンプ	歩き	ダメージ
デミトリ 登場テモのコウモリとデザインがちがう。						
ガロン なぜカイヌ。ダックスフンド+ブルドッグ?						
ビクトル ガラガラ+おしゃぶり+前かげの3点セット。						
ザベル 実在のギター「フライングV」に似た形に。						
モリガン デミトリと同じくウマの髪に注目。						
アナカリス エジプト風ぬりかべか?やはり動きは遅い。						
フェリシア スタート時と形が異なる。青い前髪に注目。						
ピシャモン よく見ると鎧のデフォルム。竹刀がヨイ。						
オルバース 海の王者ガエルに。ミテケロミテケロ。						
サスカッチ 雪ダルマ応援団とはデザインが少々ちがう。						
フォボス 原型どおり土偶に。しゃがみがカワイイ。						
パイロン 精神体だけにヒトタマ。正体はプラズマ?						

第3章



連続必殺技

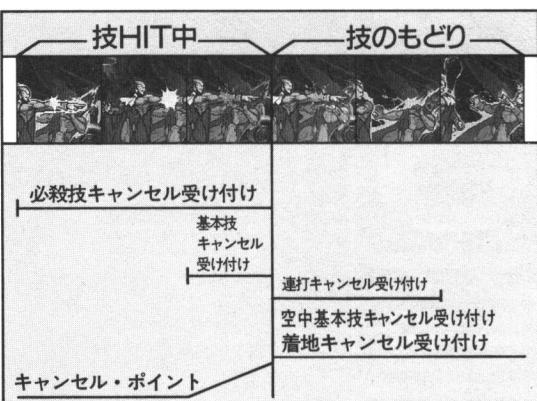
連続技の力ナメ「キャンセル」をもっと知る

この章では、第1章で語りきれなかったキャンセルや連続技について、より深く掘り下げていく。まずは右の図を見てほしい。これは「技の動作中のどこでキャンセルを受け付け、そして実行するのか」を表したものだ。

必殺技キャンセルと基本技キャンセルは、技のヒットorガードと一緒に受け付けを開始し、時間内に入力があれば、その先のキャンセル・ポイントで技が走る（必殺技の場合は、最後のボタン入力が時間内に行なわればいい）。

それ以降は、弱攻撃にのみ用意された（一部例外あり）連打キャンセルと空中基本技キャンセルの受け付けを開始する。このキャンセルの特徴は、技が入力された時点ですぐにキャンセルを実行する点。そのため、キャンセルのタイミングをある程度自由に変えられるのだ。ただし、攻撃速度が遅い技は、受け付け開始時間も右表より遅くなるので注意したい。

技のモーションとキャンセル受け付け時間の変化



必殺技キャンセル

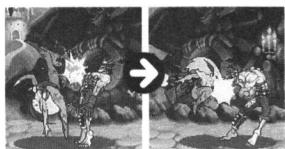
長所

- ・技の種類や性能を選択できる
 - ・受け付け時間が長い
 - ・地上、空中を問わない
- 短所
- ・コマンドの入力が必要
 - ・受け付ける技が少ない
 - ・必殺投げは不可

多彩なヒット効果を持つ必殺技へとつなげられるのが大きな長所だ。受け付け時間も長め。そのかわり、受け付けてくれる基本技が少なく、必殺投げはキャンセルでだすことできない。

ただし、例外もいくつかある。デミトリのミッドナイトプレイヤーは、キャンセルでだせるし（相手をつかまえる判定が投げなので、連続技には組み込めないから）、「順番押し系必殺技」ダ

クネスイリュージョンとファラオマジックは、地上のあらゆる基本技をキャンセルすることが可能だ。



▲順番押し系必殺技のダークネスイリュージョンなら、こんな連続技も成立してしまう

基本技キャンセル

長所

- ・ボタンひとつで技をだせる
 - ・技のもどりを連続でとばせる
 - ・組み合わせが多彩
- 短所
- ・弱→中→強の流れしかない
 - ・技によりタイミングがちがう
 - ・受け付け時間が短い

キャンセル受け付け時間が短く、基本技ができるまでの速度でタイミングも大きく変化する、シビアなキャンセル・システム。逆をいうと、ボタンを押すタイミングさえ合っていれば、パンチorキックに関係なく弱→中→強の流れで基本技をつなげられるのだ。

一番確実にだせるのは、一定のリズムでボタンを押していくだけで連続技になる組み合わせの場合だが、その数

はかなり少ない。全体的には、弱→中(強)はかなり早めに、中→強はそれより一瞬遅めにボタンを押していくべき、ちょうどいいくらいになっている。

なお、受け付け時間帯に入る直前につぎのボタンを押してしまうと、その技の最中は受け付けを解除してしまう（=基本技キャンセルができないなくなる）。連射すると基本技キャンセルがうまくいかないのはそのためだ。

「同時押しキャンセル」の仕組み

基本技キャンセル受け付け時間帯に弱・中・強（パンチ、キックの選択は自由）の三つのボタンを同時に入力すると、かならず1段階上の技が走る（段階は、弱→中→強という順で上になる）。長所は、つぎのボタンに指を移す

作業が不要なこと。短所は、アナカリスは棺の舞がでしまうことと、意義があまりないこと。ちなみに、コマンド+ボタン一つの必殺技を同時押してだした場合、弱・中・強のどれが走るかは技により固定されている。

連打キャンセル

長所

- ・高速で弱攻撃をだせる
- ・同じ地上の弱パンチ(キック)攻撃なら、どの技へも移行できる
- 短所
- ・連打不可の弱攻撃もある
- ・必殺技キャンセルが無効になる
- ・受け付け開始が遅い技もある

弱攻撃一つを連射するだけで技がつながる「連打」だが、その間は「技の途中」と判定されていて、攻撃を当てなければSPECIALゲージも増えないし、ジャンプもできない。

また、連打中は必殺技キャンセルが効かないが、基本技キャンセルでべつの技につなぐか、連打を止めて、前の技が引っこみ

んだあとすぐにつぎの技をだす「目押し」を使えば復活する。ちなみに、目押しでつながる技同士なら、強(中)→弱や中→中という連続技も可能だぞ。



▲「目押し」を使うと、しゃがみ中キック→しゃがみ弱キック→弱ギガバーンという連続技も可能になるのだ

空中基本技キャンセル

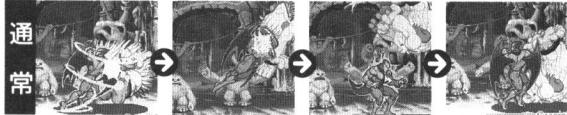
ジャンプ弱攻撃には「もどり」の動作がないが、攻撃をだしたあとなら、いつでもべつの技に切り替えられる。連打キャンセルと同様、攻撃がカラ振っても有効で、しかも、だしている技以外ならば弱攻撃もふくめて受け付ける(ただし、弱パンチ→弱キック→弱パンチとくり返すのは不可)。なお、ガロンとオルバスの弱キックと、アナカリスとビシヤモンの弱攻撃は、空中基本技キャンセルできない。

着地キャンセル

地面へと降りる瞬間は、技の動作に関係なく、残りの動作を強制的にキャンセルする。これが着地キャンセルだ。長所は、ジャンプ攻撃の種類を問わない点。短所は、技ができる前に着地する場合もある点だ。なお、ジャンプ攻撃による反動や硬直時間は、相手がダウントしないかぎり弱の基本技と同じ反動、中の基本技と同じ硬直(のけぞり)時間と相手に与える。これはどの技でも共通だ。

連続技の秘奥義「残し」とは?

普通、宙へ吹き跳ばされた相手には食らい判定がなく、地面に落ちて起き上がるまでは完全無敵となる(一部の必殺技に例外あり)。しかし、空中の相手に対して連続ヒットする技にかぎり、それを中途半端な回数だけ当てると、相手は食らい判定を「残した」まま吹き跳んでいく。その状態は相手が地面に落ちる瞬間まで持続するので、相手が落ちるより先に着地してつぎの攻撃をだせば、「残って」いる相手に追い打ちをかけられるのだ。



▲普通に全段(この技の場合は5段) 当てると、食らい判定は消えてしまうが



▲中途半端な回数を当てると、落ちてくる相手に食らい判定が「残る」のだ

中途半端に当てれば残せる技

●該当する技

- デミトリ／ダッシュ中のデモンクレ
- イドル(SP時)
- ガロン／ピーストラッシュ(SP時)
- ピクトル／ハイギガスター(SP時), ギガブルート
- ザベル／デスハリケーン(SP時)
- モリガン／シャドウブレイド(SP時)
- フェリシア／ローリングスクラッチ(回転中), デルタキック, ジャンプ

強キック(1段のみ)

- オルバス／トリックフィッシュ(SP時)

サスカッチ／ジャンプ強キック(1段のみ)

SPECIALゲージ点灯時に多段ヒットする必殺技は、すべて「残せる」のがポイント。難点は、全段当てはいけないこと。攻撃をうまくカスらせたり、技の終わりぎわで当てるなど、微妙な調整が必要となる。

かならず残せる技

●該当する技

- ガロン／ピーストキヤノン

- ピクトル／ギガハンマー(SP時)

これらの技は例外として、何段当てても「残せる」。そのため、連続技の途中に組み込めるという大きなメリットを持つ(ギガハンマーは技が遅すぎて無理だ)!。その効果は、次ページ以降のキャラ別連続技にて。

デミトリ

基本コンボの①は、一定のリズムでボタンを押していると技がつながる、まさに基本形だ。③も、ジャンプ弱キックのあとレバーを下に入れたまま弱パンチを連射するだけいい。

強力コンボだが、カオスフレアはかならず通常時であることが条件。SPECIAL点灯時は弾のできるのが遅く、ほぼまちがいなくガードされてしまう。

究極コンボは、ジャンプ攻撃3発をジャンプ弱キック→ジャンプ中キックに変えれば、全員にキメることが可能。

基本攻撃力	98	キマる相手	デミトリ, ピクトル, ザベル, モガン, アナカリス, ビシャモン
得点	2700+2900		

究極7段



ガロン

キャラの性質上、弱ビーストラッシュをメインに相手を押しつつ、いきなりのジャンプ攻撃に持ち込むと、連続3段くらいは狙えるだろう。連続技の最後を弱ビーストラッシュにすると、ガードされても反撃を受けにくくなる。

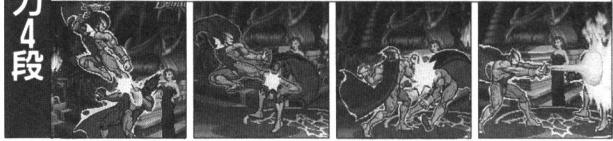
究極コンボは、ジャンプ攻撃を強パンチ1発におさえれば全員にキメることが可能。最後の立ち強パンチも、強ビーストラッシュor強クライムレイザーで代用できるのだ（そのほうが与えるダメージも大きくなる）。

基本攻撃力	121	キマる相手	デミトリ, ピクトル,
得点	4200+5000		アナカリス

究極9段

①	しゃがみ 弱キック	⇒	しゃがみ 中キック	⇒	しゃがみ 強キック	基本攻撃力	47
②	前方ジャンプ 中キック	⇒	しゃがみ 中キック	⇒	しゃがみ 強キック	得点	1300+1600
③	前方ジャンプ 弱キック	⇒	前方ジャンプ 弱パンチ	⇒	しゃがみ弱 パンチ×3	ゲージ増加量	41
						基本攻撃力	57

基本攻撃力	64	1発目はジャンプのくだりぎわにだすといい。それより遅いと着地前に2発目がけせず、早いと2発目から3発目につながらなくなる。コツをつかめば、一定のリズムで連続になるぞ。			
得点	2400+3600				
前方ジャンプ 弱キック	⇒	前方ジャンプ 中キック	近距離立ち 強パンチ	⇒	強力オスフレア



ジャンプ弱キックはジャンプの頂点の手前でだすこと。ボタンを押すリズムは、ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱パンチのときと、しゃがみ弱パンチ(2発目)→しゃがみ中パンチのときだけ、一瞬早くする。あとは一定でいい。



①	しゃがみ 弱パンチ	⇒	しゃがみ 中パンチ	⇒	弱ビースト ラッシュ	基本攻撃力	37
②	ジャンプ 中キック	⇒	しゃがみ 弱キック	⇒	弱クライム レイザー	得点	1000+2600
③	しゃがみ 弱キック	⇒	しゃがみ 中キック	⇒	立ち強パンチ (2HIT)	ゲージ増加量	34



* ⇒ の矢印は、空中で技をつなげることを意味しています。

ビクトル

前方ダッシュを持たないこのキャラが、飛び込みからの連続技を狙えるところまで接近できるかは疑問が残る。だが、ジャンプ攻撃が届く間合いで近づければ、基本コンボくらいは狙えるだろう。ビクトルのしゃがみ弱キックは技が高速かつリーチもあるので、接近戦では連打するだけで強力だ。

究極コンボは、ジャンプ中の攻撃回数を減らせば全キャラにキメられるぞ。ボタンを押すリズムの変化するところが2か所あり、意外にムズかしい。

究極
7段

基本攻撃力	108	キマる相手
得点	3300 + 2900	ビクトル、アナカリス

前方ジャンプ
弱パンチ

前方ジャンプ
弱キック

前方ジャンプ
強キック

しゃがみ
弱キック×2

立ち弱パンチ

弱ジャイロ
クラッシュ(2HIT)

強力
5段



ジャンプ弱パンチをはぶけば、相手を選ばないコンボになる。立ち弱パンチは、ほかの弱攻撃でも代用可能だ。SPECIAL点打時は、ジャイロクラッシュが連続ヒットしなくなるぞ。

ザベル

立ち→+強パンチは3ヒット技で攻撃力も高いが、ガード・キャンセルが悪い。ジャンプ↓+中パンチも強力だが、そのリーチを活かした連続技が少ない(せいぜい立ち→+弱or中パンチにつながる程度)のが難点。ちなみに、前方ダッシュ中の弱パンチからしゃがみ弱パンチは、目押しでつながるぞ。

究極コンボは、ジャンプ弱キックとしゃがみ弱パンチの回数を減らせば全員にキメられる。イーピルスクリームはデスポルテージでも代用可能だ。

究極
7+3段

基本攻撃力	110	キマる相手
得点	計3600 + 6800	ザベル

前方ジャンプ
弱キック

前方ジャンプ
中キック

しゃがみ
弱パンチ×3

立ち中パンチ

イーピル
スクリーム

強スカルジャ
ベリン(3HIT)

強力
6段



ジャンプ中キックの打点は低めにする。攻撃リズムはすべて早いが、1~2発目はジャンプ攻撃の打点したい、2~3発目は早く、3~4発目はそれより一瞬遅めだ。じつは慣れが必要。

1発目から2発目はギリギリつながる。イーピルスクリームをキメるとその時点でコンボ・ボーナスが入るが、気にせずスカルジャベリンを追加しよう。ジャンプ攻撃やしゃがみ弱パンチの回数を減らせば、全員にキマる。

モリガン

ダークネスイリュージョンはコマンドの性質上、普通は入力中に弱パンチや弱キックができる。どうせなら、入力のついでに、その技を相手に当てよう。たとえば、ジャンプ弱パンチ→立ち弱キック→ダークネス～といった感じだ。

シェルキックは、SPECIALゲージ点灯時の場合、バルキリーターンが暴発しやすい。レバーを一度ニュートラルにしてから↓←→と入力しよう。なお強力コンボの最後は、ゲージ点灯時の強シャドウブレイドで代用可能。

基本攻撃力	97	キマる相手	デモリ, ビクトル, ザベル, モリガ, アナカリス, ピシモン, オルバス
得点	4700 + 7900		

究極
22段

①	しゃがみ 弱パンチ(2HIT)	⇒	しゃがみ 中パンチ	⇒	しゃがみ 強キック	基本攻撃力	42
②	ジャンプ 強キック	⇒	立ち弱 キック	⇒	近距離立ち 強キック(3HIT)	得点	1200 + 1500
③	中バルキリー ターン(最大21HIT)	⇒	近距離立ち 強キック(4HIT)	⇒		ゲージ増加量	37
						基本攻撃力	50

基本攻撃力	77	シェルキックのヒット数は、打点していくで減る。あとは、シェルキック中にダークネスへのコマンドを「→」まで入力しておき、着地と同時に弱キック→強パンチだ。
得点	4100 + 7600	

強力 19段	前方ダッシュ 中キック	⇒	シェルキック (3HIT)	⇒	立ち弱キック	→	ダークネス イリュージョン(14HIT)
-----------	----------------	---	------------------	---	--------	---	-------------------------



相手が仰臥面端の場合にのみ可能。ソウルリストを撃つ位置は、相手により微妙にちがうが、たいてい左のSPECIALゲージの右端に自キャラの中心が合うあたりだ。しゃがみ弱パンチはダークネスへのコマンドを活用しよう。



アナカリス

アナカリスは、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチが非常に実用的なので、それだけで十分といえる。あえてそれに発展を加えるならば、しゃがみ中パンチの1ヒット目に必殺技(コブラブロー)か基本技(しゃがみ強キック)でキャンセルをかけてみるといいだろ。失敗しても中パンチの2ヒット目が当たるので、損害は少ない。

ちなみに基本コンボの③は、レバー←or→+中キックがしゃがみガードできないことを利用した連続技だ。

基本攻撃力	87	キマる相手	全員
得点	2500 + 3000		

究極
6段

①	しゃがみ 弱パンチ×2	⇒	しゃがみ 中パンチ(2HIT)	基本攻撃力	41
②	立ち弱パンチ×2	⇒	コブラブロー (2HIT)	得点	1300 + 800
③	レバー←or→ +中キック	⇒	しゃがみ強キック	ゲージ増加量	36

基本攻撃力	56	基本攻撃力	49
得点	1800 + 2600	得点	1500 + 2400

前方ジャンプ ↘+キック	⇒	しゃがみ 弱パンチ	⇒	しゃがみ 中パンチ(1HIT目)	⇒	しゃがみ 強キック
-----------------	---	--------------	---	---------------------	---	--------------



1発目は、相手の腰あたりを狙おう。あるいは、ジャンプしてすぐに入力する。攻撃リズムは、1~2発目はやや遅め、2~3発目は速め、3~4発目はその中間の速度と、やや変則的だ。前半は一定のリズムで、後半は迅速な入力を、というコトだ。



フェリシア

フェリシアは問合の遠近をうまく調整できれば、基本技のみで最大8ヒットくらい狙える。そのほか、近距離立ち強キックの攻撃速度を利用して、ジャンプ強キック(2HIT)→近距離立ち強キック→しゃがみ強キックという強キックのみ4段なんてのも可能だ。連射付きただけこう簡単だぞ。

究極コンボは、ジャンプ攻撃を使わなければ、デミトリ、ビクトル、アナカリス、ビシャモンにもキメられる。さらに、超情報局(273ページ)には……。

究極
25段

基本攻撃力 171 キマる相手

得点 6000 + 9700



ビシャモン

ビシャモンは空中基本技キャンセルがまったくできないので、必然的にジャンプ攻撃は単体になる。前方ジャンプ中パンチが多段ヒット技だが、たよらないほうかいいだろ。

ダッシュ攻撃には一切キヤンセルがつかないので、そこからつぎの技へつなぐのは無理そうだが、中or強キックなら攻撃のもどりが速いので、目押しして弱攻撃へつなげることが可能だ。

究極コンボは攻撃のリズムが変則的でムズかしいが、相手を選ばないぞ。

究極
9段

基本攻撃力 116 キマる相手

得点 3500 + 5000



基本コンボ	① しゃがみ → しゃがみ 中キック → しゃがみ 強キック	基本攻撃力 39 得点 1200 + 1600 ゲージ増加量 36
	② ジャンプ → しゃがみ 中キック → 中サンド スプラッシュ	基本攻撃力 41 得点 1300 + 2700 ゲージ増加量 39
	③ 前方ジャンプ → しゃがみ 中キック → しゃがみ 強キック	基本攻撃力 51 得点 1600 + 1800 ゲージ増加量 47

強力6段	基本攻撃力 63 得点 1900 + 3600	跳び込み問合いや攻撃リズムから脱がざと、最後が近距離立ち強キックに化けてしまう(しかもカラ振る)。その場合は、近距離立ち中パンチの前に近距離立ち弱キックをはさもう。
	前方ジャンプ → 弱パンチ	前方ジャンプ → 近距離立ち 強キック(2HIT) → 中パンチ(1HIT目) → 遠距離立ち 強キック(2HIT)



SPECIALゲージの量が4割程度で、なおかつローリングスクラッチをだした時点でザベルが画面端なら成立する究極固定技。されば、ローリングスクラッチのあと1歩前進してからしゃがみ中キックを仕掛けたい。



基本コンボ	① しゃがみ → しゃがみ 中パンチ(1HIT目) → しゃがみ 強キック	基本攻撃力 46 得点 1500 + 1600 ゲージ増加量 40
	② ジャンプ → しゃがみ 弱パンチ → しゃがみ 強パンチ	基本攻撃力 54 得点 1700 + 2100 ゲージ増加量 47
	③ 前方ダッシュ → しゃがみ 弱パンチ → しゃがみ 撃ね刃(2HIT)	基本攻撃力 69 得点 2200 + 3300 ゲージ増加量 36



2→3発目はすばやく入りし、しゃがみ中キックの2HIT目が当たったらすぐにしゃがみ強パンチへつなぐ。しゃがみ中キックの攻撃のタイミングをおぼえれば、意外に簡単だ。



究極9段	前方ジャンプ → 立ち弱パンチ → 弱・撃ね刃 → 反し刃 → 立ち+弱キックX3 → しゃがみ 中パンチ → しゃがみ 強パンチ	リズムが変則的だ。まず1→2発目は少し遅め、2→3発目はすばやく、返し刃→4発目は相手の隙地を狙う。4→7発目までは「連打」なので一定のリズムでつながる。8発目へはすばやく、9発目へはやや速く入力するべし。
-------------	---	---

オルバス

弱or中の基本技→しゃがみ強パンチ
orキック以外はほぼ不要。理由はしゃがみ強パンチかしゃがみガード不可能だから、につきる。相手にとっては単体でもガード方向で迷うのに、さらに連続技をおり混ぜると、カンで立ちorしゃがみを切り替えるか、ガード・キャンセル、無敵必殺技しかないほどだ。

ちなみに、オルバスの後方ダッシュだけは基本技をキャンセルしてだせるので、基本コンボの③のような連続技も可能になっている。

基本攻撃力	114	キマる相手	デミトリ、ビクトル、アナカリス
得点	3300+6600		
中ソニック ウェーブ	前方ジャンプ 弱パンチ	前方ジャンプ 中パンチ	立ち弱パンチ

①	しゃがみ 中キック(2HIT)	→	しゃがみ 強パンチ	基本攻撃力 35 得点 1000+1700 ゲージ増加量 32
②	ジャンプ 強パンチ	→	立ち中パンチ (1HIT目)	強スクリュージェット 基本攻撃力 63 得点 2000+3900 ゲージ増加量 53
③	立ち中パンチ (1HIT目)	→	(後方ダッシュ) 強トリック ファイッシュ	基本攻撃力 37 得点 1400+2500 ゲージ増加量 34

基本攻撃力	69
得点	2100+2800

1→2発目のつなぎはやや遅めで、2→3発目はすばやく、4→5発目は中パンチか立たるタイミングをつかんでおき、目押してあわせる。攻撃のリズムがそれぞれちがうのか問題点。

前方ジャンプ 強パンチ	→	立ち弱パンチ	→	立ち中パンチ (2HIT)	→	立ち強キック
----------------	---	--------	---	------------------	---	--------

最初の間合いは、できるだけ広くとる。着地してからの技の入力は、すべてすばやく行なおう。攻撃リズムはどれもバラバラだが、ジャンプ攻撃を1発に減らせばかなり簡単になる。しかも相手を選ばない連続技になるの。

究極13段	中ソニック ウェーブ	前方ジャンプ 弱パンチ	前方ジャンプ 中パンチ	立ち弱パンチ	立ち中パンチ (1HIT目)	強スクリュージェット (SPECIALゲージ点灯時)
-------	---------------	----------------	----------------	--------	-------------------	-------------------------------

サスカツチ

基本コンボの①は、しゃがみ中パンチから自ら押して弱攻撃につなげられるのを利用したものだが、通常はしゃがみ弱パンチからの3段で十分。③は、めぐり強キックからの連続技だが、この場合、ビッグタイフーンはビッグタワーズでも代用可能だ。

前方ダッシュはふわりと低空ジャンプするので、空中連続技が狙える。そのかわり落速度も遅いので、着地寸前に攻撃が当たるよう攻撃リズムをうまく調整する必要があるぞ。

基本攻撃力	96	キマる相手	デミトリ、ビクトル、ザベル、モリган、アナカリス、ビシャモン
得点	2900+4400		
前方ダッシュ 弱パンチ	前方ダッシュ 弱パンチ	前方ダッシュ 強キック(2HIT)	しゃがみ 弱パンチ×2

①	しゃがみ 中パンチ	→	しゃがみ 弱パンチ	→	しゃがみ 中パンチ	→	しゃがみ 強キック	基本攻撃力 60 得点 1900+2100 ゲージ増加量 52
②	めぐり 強キック(2HIT)	→	しゃがみ 中キック	→	しゃがみ 強パンチ(2HIT)	→	立ち弱パンチ	基本攻撃力 68 得点 1900+3500 ゲージ増加量 59
③	めぐり 強キック(2HIT)	→	しゃがみ 弱キック	→	ビッグタイ フーン(4HIT)	→	ビッグタイ フーン(4HIT)	基本攻撃力 72 得点 2200+4200 ゲージ増加量 55

基本攻撃力	77
得点	2300+4300

1発目はダッシュ(低空ジャンプ)の頂点付近だ。地上攻撃へつなぐタイミングを狙いと、ガードされたり、ビッグタイフーンのヒット回数が減ってしまうぞ。

前方ダッシュ 弱パンチ	→	前方ダッシュ 強キック(2HIT)	→	立ち弱パンチ	→	ビッグタイ フーン(4HIT)
----------------	---	----------------------	---	--------	---	--------------------

究極8段	前方ダッシュ 弱パンチ	前方ダッシュ 弱パンチ	前方ダッシュ 強キック(2HIT)	しゃがみ 弱パンチ×2	しゃがみ 中パンチ	ビッグタイ フーン(SPECIALゲージ点灯時)
------	----------------	----------------	----------------------	----------------	--------------	-------------------------------

1発目はダッシュしてすぐにだす。強キックまでは一定のリズムでつなぎ、着地と同時に、しゃがみ弱パンチ2発を1→3発目のときと同じリズムでつなぎ。それ以降の入力はすばやく行なおう。最後の2発をだせるかわく問題だ。

第4章



CPU戦

対CPU戦予備知識



『ヴァンパイア』は、基板についているテスト・スイッチを押すことで、CPUのレベル(コンピュータ・キャラの強さ)を8段階

に変更できる。工場出荷時はレベル4になっているのだが、本書の攻略記事では、さらに難度の上がったレベル6を対象に攻略している。

コンピュータ・キャラの特徴

人間同士の対戦の場合、相手側の攻撃を技のモーションや音声で判断していることが多い。時には「動かして」ともある。しかし、コンピュータの場合は、こちらが攻撃(コマンドが完成)をした瞬間に対応策を判断し、確実に反撃するようにプログラムされて

いる。この「確実に……」というのがコンピュータの特徴で、同じ攻撃に対しては、ほとんど同じ反撃をしてくるのだ。これを逆手にとり、攻撃をガードさせておいて反撃を待ち、カウンターを決め、それをくり返し行なうことできぐらパターンができる。



▲パターンにハメればスペシャル必殺技もキマるぞ



▲全体的にCPUキャラは、ガードしたあとに反撃してくることが多い、そこにスキができる

▼投げ技を連続して使っても、2P側の人怒るなんてことはないでの、位置きなくハメられる



CPUキャラの出現順は、下表の8とおりのパターンの中からランダムで選ばれる。表の中には全12人の名前があるが、同キャラ戦はないので、使用キャラをのぞいた11人順に開う。

CPUキャラの出現順番表

	Aタイプ	Bタイプ	Cタイプ	Dタイプ	Eタイプ	Fタイプ	Gタイプ	Hタイプ
1人目	デミトリ	ガロン	ピクトル	ザベル	モリガン	アナカリス	フェリシア	ビシャモン
2人目	ビシャモン	ピクトル	ガロン	アナカリス	デミトリ	ビシャモン	アナカリス	ピクトル
3人目	モリガン	ザベル	デミトリ	デミトリ	ガロン	フェリシア	モリガン	アナカリス
4人目	ザベル	モリガン	ビシャモン	フェリシア	アナカリス	デミトリ	ザベル	デミトリ
5人目	ガロン	アナカリス	フェリシア	ピクトル	フェリシア	ガロン	ピクトル	モリガン
6人目	フェリシア	フェリシア	アナカリス	モリガン	ピクトル	ピクトル	ガロン	ガロン
7人目	アナカリス	ビシャモン	モリガン	ガロン	ザベル	ザベル	デミトリ	フェリシア
8人目	ピクトル	デミトリ	ザベル	ビシャモン	ビシャモン	モリガン	ビシャモン	ザベル
9人目	オルバース							
10人目	サスカッチ							
11人目	フォボス							
12人目	バイロン							

CPU戦でしか闘うことのできないキャラクター

ゲームをスタートさせたときにでてくる10人（同キャラ対戦はないので9人）をすべて倒すと、キャラクター選択の枠が右に広がり、新たに2人のキャラが登場する。この

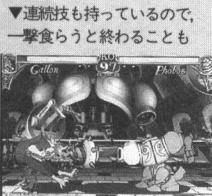
キャラクターたちは、対戦プレイでは使用することができない、CPU戦専用のボス的存在だ。この2キャラに勝つことができれば、エンディングを見られるぞ。

フォボス

すべての生き物に死を与えるべく動きだしたフォボスは、対空攻撃に優れており、飛び道具を持ち、空中でもダッシュ攻撃ができる。さらにコンピュータが操っていることを考えると……。本当に強い。



▲空中ダッシュ攻撃は、反応できても迎撃する技がない



▼連続技も持っているので、一撃食らうと終わることも

パイロン

連射のきく飛び道具を持ち、空間をねじ曲げて移動することも可能。ギャラクシートリップでワープしてからの投げは、食った者のヤル気をなくさせる大技だ。フォボスと闘ったら、どっちが強いのだろう？



▲ソルスマッシャーに撃ち勝てる飛び道具は存在しない



▼ゾディックファイアは、無敵時間があり勝ち目ナシ

エンディングがある

フォボスを倒し、パイロンに勝つことによって、ゲームが終了。使用したキャラクターが、その後どうなったかを、数枚のグラフィックを使って見せてくれる。エンディングは以下の条件により、微妙に変化するのだ。

●コンティニューをした場合は、エンディングだけ。

●1コインクリアの場合は、エンディングのあとに開発スタッフの名前がスクロールしながら表示される。

●スタッフ名がスクロールしていると



▲パイロンを倒せばエンディングが見られる

きにキックボタンを押すと、BGMが変わる。

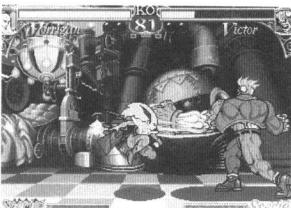
対CPU攻略記事を読むにあたっての注意事項

本書の攻略記事では、各組み合わせごとに、初級・上級の2種類ずつのパターンを掲載している。

初級は、どちらかというと基本技をメインにした攻略パターン。上級は、必殺技をメインに使い、パーフェクト勝ちを狙ったパターンがほとんど。なかには、スペシャル必殺技を組み込んだものもあり、1、2回やった程度ではコツがつかめないようなものもあるかもしれない。が、一度実践できるようになれば、その美しさにギャラリーが集まることマチガイなんだ。

なお、からならずもしも初級はカンタン、

上級はむづかしい、という分けかたをしていないので、キャラクターによっては、必殺技を使った上級のほうがカンタンだったりすることもある。また、パターンの中には、どのキャラクター



▲パターンにハメれば、スペシャル必殺技をキメることもカンタンにできる

を相手にしたときでも通用する、全キャラ共通パターンも入っているぞ。



▲コンピュータの裏をかいた奇襲作戦



▲ときにはおかしな反応を見せることもある

VS
CPU

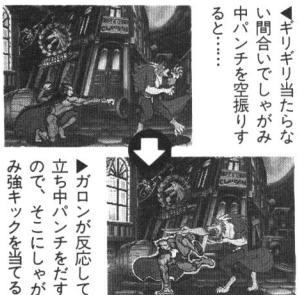
闇の貴公子、世界の王へ デミトリ

VS ガロン
立ち中パンチを誘え

初級

ガロンのビーストラッショւは、ガードできれば降りぎわにしゃがみ強キックを確実に当たられる。まずは、これでガロンを転ばせよう。

うまくできたら、起き上がったと同



中間合いではしゃがみ強キックを振り出す

時に、技がギリギリ当たらない間合いではしゃがみ中パンチをだす。すると、ガロンはそれに反応して立ち中パンチをだしてくるから、しゃがみ強キックをだして転ばせる。あとは、これを最後までくり返せば勝てるぞ。ガードされて間合いが離れてしまった場合は、ふたたびビーストラッシュをだしていくのをじっと待とう。

上級

はじめは初級編と同じように、ガロンがビーストラッシュをだすのを待って、ガード後にしゃがみ強キックを当てる。

転ばせたら、起き上がりに合わせてガロンを飛び越え、着地と同時にデモンクレイドルをだそう。ガロンが反対

側（デミトリがはじめにいた方向）に基本技をだしているところに当たる。これでまたガロンは倒れているから、同じように飛び越えればハマる。

失敗時のフォローも初級編と同じ。



▲ビーストラッシュをガードしてから、降りぎわにしゃがみ強キックを当てよう



▲ガロンが反対側に転んでくれたら、直前にジャンプしてする
背後へまわりこむ
クレイドルを当てろ



▲ガロンが反対側に転んでくれたら、直前にジャンプしてする
背後へまわりこむ
クレイドルを当てろ

バットスピンを当てるのだ。

なお、バットスピンはだしたあとでもコマンド入力（↓↙←+キックボタン）を何度も入力することによって、攻撃回数が増えていく。ダメージが大きくなるし、反撃も受けにくくなってしま二鳥だから、バットスピンをだしたときは連続コマンド入力を忘れない。

VS ビクトル

ダッシュ投げでハマル

初級

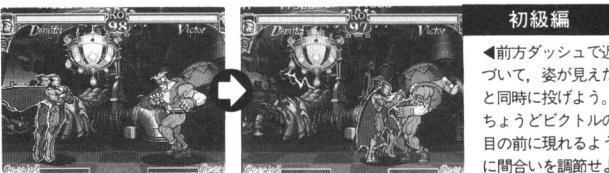
スタート時より遠い間合いから前方ダッシュをしてビクトルに近づき、ダッシュか終わったら同時に投げよう。間合いがちがうと反撃を食らうので、ちょうどビクトルの目の前で止まるように前方ダッシュをすること。もし、自分が消えている間にビクトルが垂直ジャンプをしたら、投げは使わずにしゃがみ強パンチを降りぎわに当てる。

その後、すぐに後方ダッシュで間合いを広げる。このときにビクトルが垂直ジャンプをしたらその場から、そうでないときは間合いを調節しなおしてから、ふたたび前方ダッシュで近づき投げ……と繰り返そう。

上級

立ち強キックを、足先がギリギリで当たるよう

にガードさせると、ビクトルは立ち強パンチで反撃してくる。そのスキに強



▲前方ダッシュで近づいて、姿が見えたと同時に投げよう。
ちょうどビクトルの目の前に現れるように間合いを調節せよ

上級編

立ち強キックでビクトルの立ち強パンチを誘い、そのスキに強バットスピンで大ダメージを与える





VS ザベル

しゃがみ中キックで対空攻撃

初級

はじまつたらその場でしゃがんで待ち、ザベルがジャンプ攻撃またはデスマリケーンをだしてきたり、しゃがみ中キックで迎撃する。ジャンプ↓+中パンチとは相打ちになってしまふが、めったにだしてこないので大丈夫だ。

ヘルズゲートでワープしてきたときは、しゃがみ弱キックを連発してザベルの攻撃を防ぐ。こちらへ近づいてきたら、しゃがみ強キックで追い返そう。



▲ザベルがジャンプ攻撃やデスマリケーンをだしてきたり、しゃがみ強キックなどを連発する。



▲ジャンプ強キックなどは、モンクレイドルで迎撃できる。

上級

やはり、ザベルがジャップしてくるのを待ち、中または強デモンクレイドルで迎撃。弱だと高さが足りずに当たらないことがあるので使わないこと。また、無敵時間中（地上にいる間）に当てないと相打ちになるおそれがあるぞ。

地上の技への対処は初級編と同じ。ヘルズゲートは、ワープしてきたところをネガティブストーレンで投げかるデモンクレイドルを当てよう。



▲とおりあえずしゃがんで跳んでくるのを待つのだ

△アミトリ

▲近づいてきたら、しゃがみ強キックで追い返せ

△近距離からバッ

△ジャンプ→強空中カオスフレアを撃つ

△画面端へ追いつめられたら、一度相手を軽させてから前方ダッシュで逃げろ



VS モリガン

立ち強パンチでダッシュをとめる

初級

中間距離をキープしてモリганの攻撃を待つ。

地上ソウルファストを撃ってきたり、1発目はガードするか垂直ジャンプに避けておいて、2発目のときに前方ジャンプ強キックを当てる。

ダッシュ攻撃は、すべてガードしたあとに投げができる。受け身をとられたときのために、投げのあとにしゃがみ強キック→立ち強パンチと技をだしておくといい（写真参照）。



▲とおりあえずは中間距離で様子を見よう。モリганがダッシュ攻撃をしてきたら……



▲ガードして投げる。ただし、ジャンプ攻撃は絶対に投げ返せないので、まちがえないように



▲投げたあとは、しゃがみ強キックを重ねておくといい。モリганが反撃してくれば当たるぞ



▲しゃがみ強キックがガードされたら、すかさず立ち強パンチをだすと、よく食らってくれる

上級

ジャンプ攻撃は、そのあとのしゃがみ強キックを含めて絶対にガードだ。

近めの間合いからバッタモングレイドルをして、強・空中カオスフレアを連発すると、モリганが前方ダッシュで追いかけてきたところに当たる。これを繰り返す。

画面端に追いつめられたら、地上でダッシュ攻撃を待ち、ガードしたあとデモンクレイドルを当てて転ばせ、そのままに前方ダッシュで逃げよう。



VS アナカリス ★=

しゃがみ&ジャンプ強キックが力ギ

初級

しゃがみ強キックをガードさせてからジャンプ強キックをだすと、よく食らってくれる。

どちらかの攻撃がアナカリスに当たったら、またしゃがみ強キック→ジャンプ強キックの連携だ。ジャンプ強キックをいきなりだしてもしゃがみ強パンチで迎撃されるから、絶対にしゃがみ強キックを先にだすように。



上級

しゃがみ強キックをガードさせたあと、すかさず強パンチスピンを当てるのを繰り返す。もちろん、連続コマンド入力すること。



▲しゃがみ強キック→ジャンプ強キックの連携で押しまくれ！

▲要領はVSビクトルと同じだ。ヒット中もコマンド入力しよう

VS フェリシア ★=

攻撃の間合いを見切る

初級

まずは画面端まで下がり、立ちガードの状態でフェリシアの攻撃を待とう。

フェリシアは、一定の間合いで立ち強キックをだすクセがある。デミトリが左端にいる場合なら、彼女が背景の柱まで近づいてきたときにしゃがみ強キックをだせば、立ち強キックをだそうとしたところに当てられる。

ジャンプしてから、ひきつけてしゃがみ強キックをだてる。バックジャンプをした場合、このあとにかならずゼーリング系の必殺技をだしてくるので、やはりしゃがみ強キックで迎撃する。このように地道に闘うのだ。

上級

しゃがみ強キックのかわりにデモンクレイドルを使うだけで、あとは初級編と同じだ。



▲この間合いで近づいたら、しゃがみ強キックなどで迎撃だ

▲相手のスペシャル点灯時は、消えるまでひたすらガードする



VS ビシャモン ★=

お地蔵さまが目印

初級

フェリシア戦でも使った「はじまつたら画面端まで下がって待ち」戦法を使う。

このステージの目印はお地蔵さま。ここまでビシャモンが近づいてきたら、しゃがみ強キックをだそう。跳んできた場合はひきつけてのしゃがみ強キックで迎撃、ダッシュ攻撃をしてきた場合はいったんガードして投げる。



上級

中→遠距離から強カオスフレアを連発していると、勝手に食らってくれるぞ。倒れたら、起き上がりに弾が重なるように撃とう。



VS オルバス ★=

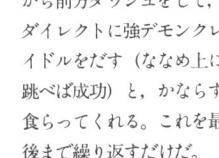
ダッシュ中じゃないとダメ

初級

スタートと同時にレバーを前へ入れっぱなしにして、立ち強パンチを連発するだけ。多少の反撃は食らってしまうが、負けてしまうほどのダメージはない。ただし、空振りは厳禁だ。

上級

オルバスの目の前に現れるくらいの間合い(近づきすぎると投げられてしまうので注意)



▲前方ダッシュからの強デモンクレイドルで簡単に勝てるのだ



▲いくらか反撃を受けるものの立ち強パンチ連発でも大丈夫

▲ダッシュ攻撃をしてきたら、ガードして投げてしまえ

▲お地蔵さまのところまで近づいたら、しゃがみ強キックだ



VS サスカッチ ★3

強パンチボタンだけでOK

初級

最初からその場を動かずして立ち強パンチを連発すれば勝てる。とにかくラクに勝ちたい人にオススメだ。いちおう、立ち強キック連発でも大丈夫だが、立ち強パンチのほうがリーチが長いので安全。

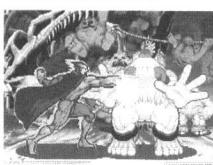
上級

VSオルバースと同じく、前方ダッシュから強デモンクレイドルを連発すればいい。



▲前方ダッシュでビッグタワー
ズを誘って、デモンクレイドル

ただし、間合いは少しだけちがう。目の前に現れるようにするのではなく、姿を現したときにサスカッチに重なっているようにするのだ。注意しよう。



▲スタートからその場を動かず立ち強パンチをひたすら連発だ



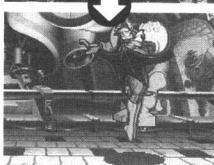
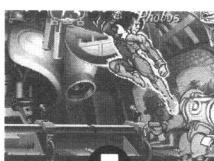
VS フォボス ★3

バットスピントの出現位置を調節しよう

初級

前方ジャンプ直後のジャンプ弱キックを当てる、フォボスはなぜか何もしなくなるから、着地と同時に投げる（ネガティブストーレンも可）。これを繰り返せば勝てるぞ。

投げるときにはボタンを連発しないこと。タイミングが早いと空中で2回技がでてしまい、パターンがくずれる。



▲ジャンプ上昇中に弱キックを当ててから、着地と同時に投げ

上級

バットスピントを連発するだけ。フォボスとの間合いにおうじて弱、中、強を使いわけよう。連続コマンド入力も忘れずに使うこと。



▲フォボスは空中からの攻撃に弱い。バットスピントで攻めよう



VS パイロン ★3

弱パンチだけでも勝てる

初級

とにかく近づいて、コブシがギリギリで当たるような感じで立ち弱パンチを連発しよう。ガードされてもかまわないから、空振りしないように確実に当てていくことが大事だ。

パイロンがワープした場合は、出現する場所をしっかり見きわめること。空中に現れたらガード、自分の背後に現れたらしゃがみ弱キックを連発して、投げられるのを防ごう。



▲遠距離から強カオスフレア



▲ジャンプしてきたらしゃがみ強キックで迎撃。射程内の

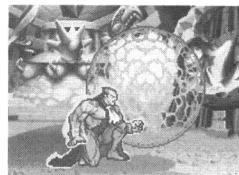
上級

間合いを十分にとって強カオスフレアを撃ちつづける。こちらへジャンプしてきたら、しゃがみ強キックで迎撃する。

転ばせたら、パイロンの起き上がりに弾が重なるように撃つと、なぜか食らってくれる。できるなら、これで最後までハメてしまいたいところだ。防御されたら、パイロンがまたしゃがみ強キックなどを食らって倒れるまで、強カオスフレアの連発を繰り返す。

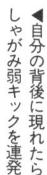


▲転ばせたら、起き上がりにカオスフレアを重ねるように



▲近づくときには飛び道具を警戒していなかったんこの間合い

しゃがみ弱キックを連発しよう



自分の背後に現れたらしゃがみ弱キックを連発しよう



VS
CPU

はやく人間になりたい！

ガロン



VS デミトリ
起き上がりにクライムレイザー

初級

最初はバッケンして左の画面端へ下がる。そしてその場にしゃがんでデミトリが近づいてくるのをじっと待つのだ。

デミトリは、床のジュウタンの端まで歩いてきた場合はかならずこちらへ



▲画面端まで下がり
デミトリが床のジュウタンの左端まで近づいてくるのを待つ



▶左端にきたと同時に強キックをだせば、ジャンプしたところに当たられる

ジャンプしてくるので、すかさず立ち強キックをだそう。こちらへ攻撃する前に食らってくれるぞ。

あとは、これの繰り返し。カオスフレアは前に歩いて避けよう。前方ダッシュ→デモンクレイドルは、ガードしたあとにしゃがみ強キックで迎撃。

上級

はじまったと同時に前進すると、なんなくデミトリのそばに近づけるから、キックの投げ（レバーは前へ入れておく）で画面端へ投げてしまおう。

デミトリが受け身をとったらすぐに、受け身をとらなから起き上がりに重ねるように強クライムレイザーをだすと、なぜか食らってくれる。こ

れを最後まで繰り返そう。ただし、デミトリに近づきすぎると、起き上がりにデモンクレイドルをだされたときがこわいので、強クライム→を1回だけごとに少しだけうしろへ下がること。



▶デミトリが受け身をとったかどうかを見極めて、タイミングよく強クライムをだす



◀一回でも当たればあとは起き上がりに合わせて強クライム→をだすだけ

う。転んだら、起き上がりに合わせて立ち強パンチをだしておけば、同じようにハマってくれる。これでパーフェクト勝ちはもらったも同然だ。

強クライムレイザーをだすタイミングだが、ビクトルの立ち強パンチが完全に振り切ったころにだしても十分間に合う。落ちちいて、確実にだそう。

初級攻略編と同じ要領で、立ち強パンチをだしてビクトルの立ち強パンチを誘つたら、強クライムレイザーを当ててやろ



この間合いで立ち強パンチだ

▶ビクトルの立ち強パンチを誘うまでは初級編と同じだが、反撃には強クライムレイサーを使うのだ



攻撃を誘う

◀ガロンの立ち強パンチは2段技。この1段目だけが当たるようになして、ビクトルの攻撃を誘え。間合いで体で覚えろ



VS ビクトル
立ち強パンチで反応させる

初級

最初の1段目だけが当たりのような間合いで立ち強パンチをだすと、ビクトルはそれに反応して立ち強パンチをだしてくるがガロンには当たらないので、もう一度立ち強パンチをだして反撃する。このあと間合いを調節しなおして、同じように繰り返せば勝てるぞ。

立ち強パンチをださずに垂直ジャンプをしてきた場合は、そのあとにかならずギガハンマーをだすから、ガードしてしゃがみ強キックで迎撃しよう。なめジャンプをしてきたら、とりあえずガードに徹して間合いが開くのを待ち、もう一度こちらの立ち強パンチを当てるところからやりなおすこと。



VS ザベル

しゃがみ弱キックで楽勝

初級

ラウンドがはじまった
と同時に、その場でしゃ
がみ弱キックを連発しよう。ガロンは
しゃがむと姿勢がとても低くなるの
で、ザベルはジャンプ攻撃を当てる前
に着地てしまい、こちらの攻撃を食
らってくれるというわけ。ただし、例
外としてレバー↓+中or強パンチは
食らってしまうが、めったにだしてこ
ないから気にしなくともいい。試合に
負けることはないはずだ。

上級

まずはザベルのジャン
プ攻撃（デスハリケーン
を含む）を待ち、弱クライムレイザー
で迎撃して、転ばせる。

それができたら、起き上がりに合わ
せて、脚がギリギリでザベルに当たる
ように弱クライムレイザーをだそう。
ザベルがガードしたら、着地と同時に
すかさずもう一度弱クライムレイザー
をだすと、手をだしてきたところに當
てられる。以下繰り返した。



▲ザベルが跳んでくるのを待
▲相手の起き上がりに合わせ
▲うまくガードさせたら、着
ち、弱クライムレイザーを当
て弱クライムレイザー。間合
地と同時に再度弱クライムレ
イター。とにかく一度転ばせろ
いいは技がギリギリ当たる程
度イサーをだせばヒットするぞ



しゃがみ弱キックを連
發していれば……

（対CPU
ガロン）

ただし、例外としてレ
バー↓+中パンチと

▼最初はひたすらうしろ
へ下がり間合いを広げる

▲強クライムレイザーで
確実に迎撃。当たったら



VS モリガン

勇気をだして前進だ！

初級

とりあえず、モリган
が地上ソウルファストを擊
つまではおとなしくしていること。

撃ってきたら、前進して弾をくぐり
立ち強パンチを当てる。接近して投げ
ることができた場合は、相手の起き上
がりに重なるように立ち強パンチをだ
そう。空振りさえなければ、モリガ
ンはこちらへダッシュしてくるので、
すぐに立ち強キックをだして迎撃だ。

立ち強キックが当たったら、モリガ

ンがもう一度地上ソウルファストを擊
ってくるまでは立ち強キックを連発。

撃ったらいったんガードして、2発目
で弾をくぐるところからやりなおす。

上級
ひたすらうしろへ下が
りつづけていると、モリ
ガントは間合いをちぢめようとしてダッ
シュをしてくるので、それを強クライ
ムレイザーで迎撃するのを繰り返す。
ソウルファストは、前進してくぐって
ワイルドサーチューラーで投げるのだ。



▲地上ソウルファストは前進
でくくれる。近づいて投げる

▲投げたときは、モリガントの
起き上がりに重なるように立
ち強パンチ。空振りするな

▲当たったら、すかさず立ち
強キックだ。モリガントがダッ
シュしてきたところに当たる





VS アナカリス ★

空中戦ならお手のモノ

初級

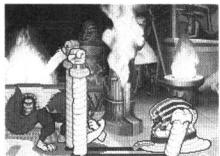
中～遠距離からジャンプ強キックで跳び込んでみる。ヒットしてもガードされても、そのあとはとりあえずしゃがみガードで様子をみよう。

もし、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチの連係、あるいはしゃがみ強パンチをだしてから、技がでているスキにしゃがみ強キックを当てる。アナカリスが宙に浮いたら、すぐに立ちガードに切り替えて、しゃがみガードでは防御できない技に備えるべし。

これらのプロセスが終わったら、また間合いを広げて跳び込むところから繰り返そう。根気がいるぞ。

上級

スタートの間合いから、中・空中ビーストラッシュを連発する。これだけ。



▲しゃがみ中パンチは、ガード後にしゃがみ強キック



▲アナカリスが宙に浮いたら、すばやく立ちガードに変えよう



VS ビシャモン ★

ビーストラッシュで右へ左へ

初級

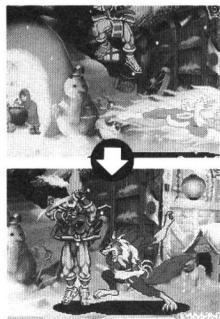
お互いが画面端にいるような間合いに調節してから、強・地上ビーストラッシュをだす。

当たったときとガードされたときは、うしろへ下がって間合いを調節するところからやりなおす。垂直ジャンプで避けられた場合は、ビシャモンは必ず轟封じを撃っているから、降りぎわを立ち強パンチで迎撃しよう。このあとは

やはり間合いの調節→強・地上ビーストラッシュだ。

上級

最初から強・空中ビーストラッシュをための間合いを連発するだけで勝てる。



▲地上ビーストラッシュを避けられたら背後から立ち強パンチ



▲このぐらいいの間合いから強・空中ビーストラッシュを連発だ



VS フェリシア ★

地上戦では動きを封じろ

初級

スタート直後からジャンプ弱パンチで跳び込む。このとき、かならずジャンプ上昇中に技をだしておくこと。そうすれば、フェリシアが反応して跳んでも負けることはない。

着地したら、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックとつづけてだす。当たってフェリシアが転んだり、起き上がりに合わせて再度しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キック。以下くり返しだ。しゃがみ強キックをガードされたら、ジャンプ弱キックで跳び込むところからやりなおそう。

上級

スタートの間合いで中・空中ビーストラッシュを連発するだけで勝てる。間合いが近くなってきたら、バックジャンプからだせば丈夫だ。



▲しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックの連係を繰り返すのだ



▲このぐらいいの間合いから強・ビーストラッシュを連発しよう



VS オルバス ★

リーチの長い技に弱い

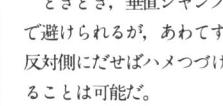
初級

オルバスに技が2段とも当たるくらいの間合いで、レバーを前に入れっぱなしにしながら立ち強パンチを連発する。スタートからこれを繰り返していくだけで簡単に勝てるぞ。

上級

弱・地上ビーストラッシュを連発しよう。

ガードされてもかまわずに技をだすこと。



ときどき、垂直ジャンプで避けられるが、あわてず反対側にだせばハメつけることは可能だ。

注意したいのは、技の空振り。反撃を食らうぞ。



▲ビーストラッシュを避けられたらコマンド入力の方向に注意



▲レバーを入れながら立ち強パンチをだしつづければ楽勝だ



VS サスカッチ ★ 動かずに勝つ

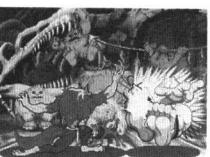
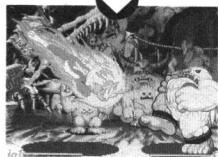
初級

VSオルバスと同じく、はじめたらその場から動かずに立ち強パンチをひたすら連発するだけ、サスカッチのほうから勝手に技に突っ込んでくれるぞ。ときどきビッグタイフーンと相打ちになることもあるが、勝敗に影響するほどのことではない。気にしてボタンを連打すればかならず勝てる。



上級

スタート時よりやや近めの間合いからバックジャンプをして、強・空中ビーストラッシュをだす。これを最後まで繰り返すだけだ。



▲バックジャンプから強・空中ビーストラッシュを連発しよう

▲ラクに勝ちたいなら、立ち強パンチ連発パターンがオススメ



VS フォボス ★ すかして投げろ

初級

ジャンプ上昇中に強パンチをだして——つまりフォボスに当たる前に技が引つ込むように飛び込み、着地と一緒に投げるのを繰り返す。いわゆる「すかし投げ」だ。ただ、通常投げだと受け身をとられやすく、なかなかダメージが与えられないおそれがある。できればワイルドサーチューラー(必殺投げ)を使いたいところ。

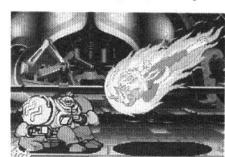


上級

ちょうど、

フォボスの足

元に当たるようには強・空中ビーストラッシュを連発すれば、フォボスの攻撃をかいくぐって当たられる。



▲ジャンプ強パンチをすかし、着地と一緒にフォボスを投げろ

▲間合い調節はむづかしいが、反撃を食らわずに攻撃できる

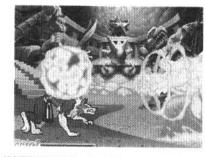
ワープで逃げはじめたら、クライムレイザーをだす準備をして、出現と同時に迎撃しよう。相手の起き上がりには、強ビーストラッシュをきっちり重ねると食らってくれるぞ。



◀ 地上ビースラ

シュはかならず當

たる位置から擊つよ



▶ ソルスマツシャー
(ファイアードーム)は前進するだけで避けるこ
とができる

初級

スタートと同時に歩いていき、とにかく立ち弱パンチを当てる。パイロンは高い確率でガードするが、そのまま連続して当てているうちに何かしようとしているのか、攻撃がヒットすることがある。攻撃を当てるときには、ガロンのコブ



とにかく連打だ
コブの位置に注目



▶ワープには連打の
くしゃがみ弱キックがいい

上級

中・地上ビーストラッシュをだしつづけてパイロンの体力をケズっていき、スペシャルゲージをためよう。ビーストキャノンの方向転換を使ってのめくり攻撃なら食らってくれるぞ。



落としてたたく

▲ワープには注意



▲どこにでようが、出現と同時にクライムレイザーをだせば擊墜することができる



▲パイロンの起き上がりには、移動スピードの速い強・地上ビーストラッシュを重ねよう

VS
CPU

ビリビリさせちゃう立ち強パンチ ビクトル



VS デミトリ

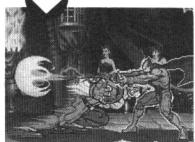
ギガバスターの無敵時間を使え

初級

スタートと同時に歩いていき、デミトリを画面端まで追いつめ、立ち強パンチを当てる。ヒットしたらそれでいいのだが、ガードされると、デミトリはカオスフレアなどで反撃してくる。この場合、



硬直させている間にギガバスターをダメよう



▶部分無敵を利用して、デミトリのだしきをすり抜けたのだ

すぐに飛び込んで、反撃してくるデミトリにジャンプ強キックを当てよう。ただし、ヒットしてもガードされてもデミトリは転ばないので注意。着地後はすぐに立ち強パンチをだし、デミトリの反応を見て、同じことを繰り返す。

上級

初級と同じやりかたで、追いつめて立ち強パンチを当てる。このときにパンチボタンを押した瞬間からレバーをガード方向に引き、必殺技のタメをつくっておこう。デミトリは、ガードしたあとにやはりカオスフレアなどで反撃してくる。そこで、今度は強ギガバスターの部分無敵を利用して、カオスフレアの弾をすり抜けてカウンターを狙うのだ。

技をだすタイミングがわからず、すぐに燃やされてしまう人は、スタートと同時に強ギガバスターをひたすら連発してみよう。デミトリの行動を封じ込めることができるぞ。



▶ボタンを押しつばなしにしてしまって、電気が走りバーンが崩れるので注意



▶着地と同時に立ち強パンチをだせば最初にものだ。あとは繰り返せばOK

必殺技を連発しているため、スペシャルゲージがたまってしまうが、気にせずにだしきづければOKだ。

連続でだすコツは、ギガバスターがでている間に、レバーをガード方向に入れっぱなしにしてタメを作ることと、技のもどりのモーションを覚えることだ。



この間合いでだしきづけろ
◀試せたあとは、この位置からボタン押しつばなし立ち強パンチをだせば、ガロンの背中にビクトルのコブシがのる

ケズリつづけろ

▶強ギガバスターを連発していると、ゲージがたまってしまい、スペシャル技がでてしまう



初級

スタートと同時に、ガードを固めながらガロンがビーストラッシュをだして突っ込んでくるのを待つ。うまくガードできたら、しゃがみ強キックをだすと必ずヒットするので、転ばせよう。

成功後は、起き上がりてくるガロンに近寄り、ボタン押しつばなし立ち強パンチを重ねる。ポイントは、ガロンの背中にビクトルのコブシが重なるようにだすことと、攻撃判定がでている長さを利用してガロンが起き上がる前から重ねておくことだ。ヒットすればまた倒してくれるの、以下くり返し。

スタートと同時に強ギガバスターをだす。ガロ

上級



VS ザベル

基本技キャンセルが重要

初級

何もせずに待ていれば、ザベルはジャンプ攻撃をしてくるのだが、跳んだザベルに對して、ギガバーンはまったく通用しない。そこで対空には、ボタン押しっぱなしのしゃがみ強パンチを使う。それでも相打ちになることが多い、ジャ



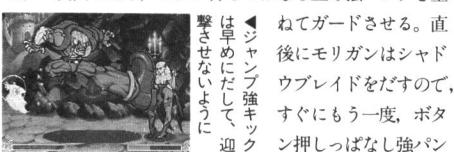
▲出発前からしゃがみ弱キックを連打すればいい

VS モリガン

立ち強パンチに反応

初級

モリганのダッシュ攻撃は、ガードしたあとに投げることが可能なのでこわくない。ソウルフィストを撃ってきたら、ジャンプ強キックで跳び込む。一度倒したら、ボタン押しっぱなし立ち強パンチを重ねてガードさせる。



▲ダッシュ攻撃はガード後に投げる。これができると電撃パンチに反応してシャドウブレイドをだしていくぞ

▲電撃パンチに反応してシャドウブレイドをだしていくぞ



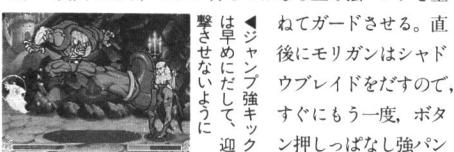
▲出発前からしゃがみ弱キックを連打すればいい

VS アナカリス

ビリビリ強パンチでOK

初級

スタートと同時にボタン押しっぱなし立ち強キックをだすと、飛び込んできたアナカリスにヒットする。その後、ボタン押しっぱなし立ち強パンチの電撃部分だけが当たる位置から、アナカリスの起き上がりにあわせてだと食らってくれるので、このパターンを繰り返す。



▲ダッシュ攻撃はガード後に投げる。これができると電撃パンチに反応してシャドウブレイドをだしていくぞ

▲電撃パンチに反応してシャドウブレイドをだしていくぞ



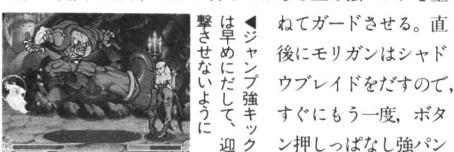
▲出発前からしゃがみ弱キックを連打すればいい

VS ザベル

ギガバーンは対空にいらないので使わないと

上級

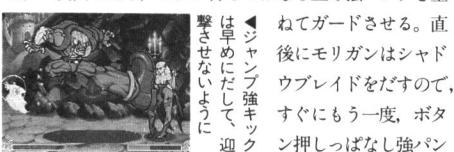
スタートと同時に前進して近づき、立ち弱パンチを当てる。ヒットしてもガードされても、そのあとに基本技キャンセルでしゃがみ強キックをだす。ザベルは立ちガードからしゃがみガードへ移行せ



▲キャンセルでだす
▲立ち弱パンチ

▲基本技キャンセルでしゃがみ強キックをだすと、立って固まっているザベルに当たる

▲しゃがみ強キックで倒したら、起き上がる前に近寄り、再び立ち弱パンチ



▲キャンセルでだす
▲立ち弱パンチ

▲基本技キャンセルでしゃがみ強キックをだすと、立って固まっているザベルに当たる

▲しゃがみ強キックで倒したら、起き上がる前に近寄り、再び立ち弱パンチ

ずに食らってくれるぞ。

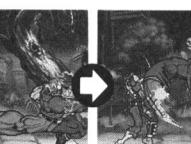
しゃがみ強キックを食らったザベルは当然倒れているので、起き上がる前に近づき、再び立ち弱パンチ→しゃがみ強キックを當てよう。



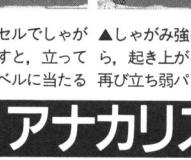
▲ザベル相手だと、いよいよ



▲対CPU



▲対CPU



▲対CPU



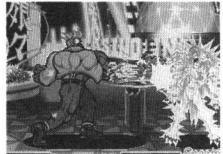
VS フェリシア ★ 起き上がりに技を重ねる

初級

とにかくボタン押しっぱなし立ち強パンチを連続です。しばらくだしていると、ジャンプ攻撃をしようとしたフェリシアを感電させることができます。あとは、その起き上がりに、電撃部分だけが当たる位置から、ボタン押しっぱなし立ち強パンチをだせば、勝手に食らってくれるぞ。

上級

フェリシアが起き上がりきったのを確認してから中ギガバーンをだすと、デルタキックで上昇するところを横から蹴り飛ばすカンジでヒットしてくれる。ギガバーンをだす間合いは、密着状態から半キサラ分くらいさがったところがベスト。タイミングが早いとガードされてしまうが、着地と同時にもう一度だせばOK。



▲この位置から押しっぱなし立
ち強パンチをだすといい



▲起き上がりきったら、ギガバ
ーンで攻撃だ



VS ビシャモン ★ 技のリーチを覚えよう

初級

ボタン押しっぱなし立ち強パンチを、ビシモンに電撃がとどくギリギリのところからだす。ビシャモンが何かしてこようとした場合、感電してくれるぞ。転倒したら、その起き上がりに、もう一度同じパンチをコブシが当たるくらいの間合いからだし、間合いが離れたときにつづけてもう一発だと当たる。もしもガードされたら、ギリギリの間合いからやり直した。

上級

ダッシュ攻撃をガードして投げるなどして、とにかくビシャモンを一度転ばそう。成功したら、起き上がりをタイミングよく投げる(パンチボタン)。受け身をとろうがとるまいが、とにかくビシャモンを投げつづけるのだ。



▲押しっぱなし強パンチのギリ
ギリの間合いを覚えよう



▲相手の着地と同時にパンチボ
タンを押せば、ラクにつかめる



VS オルバス ★ ポイズンブレスを誘う

初級

スタートと一緒に前進し、オルバスに立ち中キックが当たる間合いで近寄る。立ち中キックをガードさせると、ポイズンブレスを吹いてこようとしているので、その前にボタン押しっぱなし立ち強パンチで止めよう。あとは起き上がりに立ち中キックを重ねて、同じパターンを繰り返せば楽勝だ。



▲ポイズンブレスをだそうとす
るスキをついて攻撃だ

上級

弱ギガバー
ンが当たる間
合いで接近する。あとは
ガードされようがヒットし
ようが、気にせずにだしつ
づけてケズり倒そう。



▲空振りは危険なので、必ず当
てるように



VS サスカッチ ★ ハイギガバスターでかためる

初級

スタートと一緒にボタン押しっぱなし立ち強パンチ。ガードされたときは、後方ダッシュで距離をとり、ヒットするまでつづけよう。感電して倒れたら、間合いを調節してコブシが当たらない位置からもう一度パンチをだす。間合いが正確でボタンを押すタイミングが起き上がりにあっていれば、必ず感電してくれるぞ。



▲この間合いから攻撃をだせば、
必ずヒットする

上級

同時に、弱ハイギガバスターでケズっていいだけ。連続でだしていれば、サスカッチの行動を封じ込めることができる。



▲ハイギガバスターを連発して、
相手の動きを封じこめよう



VS フォボス ハイギガバスターでパーフェクト

初級

フォボスの場合、他のキャラよりも間合いを心持ち広めに取って、ボタン押しつばなし立ち強パンチをだそう。ヒットして倒れたら、起き上がりにパンチを重ねるようにして、これを繰り返す。

ガードされた場合は、マイランチ



▲起き上がり前にコマンドを入力して……
ボタンを押せば当たる

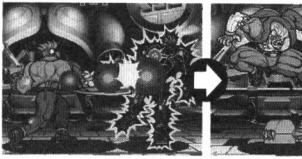


▲起き上がったと同時にボタンを押せば当たる

ヤー(ひざミサイル)やアイスレーザーをだしていくので、ジャンプ強キックで飛び込み、着地と同時にしゃがみ強キック。当たれば転んでくれるし、ガードされても有利な間合いが確保されるぞ。あとはこれの繰り返しでOK。

上級

とにかく中ハイギガバスターをだしていれば、かなり高い確率でヒットする。ただし、間合いを広めに取っておかないと、逆に反撃されるおそれがある。基



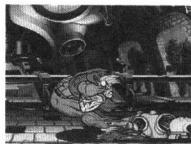
▲この間合いでボタン押しつばなし立ち強パンチをだせ

本的にはこれだけで大丈夫だが、画面端まで追い詰めたあとは、相手が倒れている間に、ハイギガバスターで進んでしまったぶんだけ後退して、間合いを調節するようしよう。



▲ハイギガバスターは、これくらいの間合いでだせば反撃されないぞ

▶画面端まで追い詰めたら、後方ダッシュを確保するのだ



▲着地と同時にしゃがみ強キックをだして、間合いを広げておこう(これ大事)

▲パンチがガードされてしま

うても、すぐにジャンプ強キックをだして攻撃すればいい



VS パイロン ギガバスターでケズリまくれ

初級

まずは立ち中パンチが当たる間合いまで前進する。間合いが詰まつたら、中パンチを当てながらなおも前進。画面端まで追い込んだら、今度は中パンチがギリギリ空振りするくらいに間合いを調節し、しつこく連打してケンセイする。

パイロンが垂直ジャンプをしたときは、ボタン押しつばなし立ち強パンチで落とそう。ワープで逃げたら、出現位置によって対処法を変える。空中に

出現したときは、とにかくガード。背後の場合はしゃがみ弱キックを連打。ワープを繰り返すようだったら、ひとまず防戦にまわり、一段落してから再び中パンチで画面端に追い詰めよう。

上級

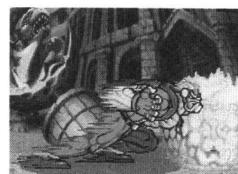
スタートと同時に中ギガバスターをだす。ガードされても、かまわずに連続でだしていれば、パイロンの動きを封じることができるぞ。ただし、ゲージがたまるごとに技が変化するのでタイミングに注意!



▲立ち中パンチを確実に当てる

▲この間合いで中パンチを空振りするのが理想。パイロンがジャンプするのを待つのだ

▲パイロンが空中にいる間に迎撃できれば始めたもの。反動がないので弾かれずにつむぐ



▲ギガバスター中に、うしろにタメておくのだ

▶スペシャルが点灯したときは注意すべし



▲ワープで空中に逃げたら、ガードするものが得策



▶地上に出現した場合、すぐにしゃがみ弱キックを連打すれば確実に当たるぞ



VS
CPU

力を求めてさまよい歩く ザベル



VS デミトリ

しゃがみ強パンチができる速さを把握せよ

初級

スタートと同時にガードをかためながら画面端までさがり、しゃがんで待つ。デミトリがダッシュはじめたら、デモンクレイドルをガードして、立ち→+強パンチで反撃しよう。バットスピンドをし



▲追い詰めたら、
立ち→+強パンチを打
てさせよう。



▶カオスフレアを撃
つてくるので、バツ

てきたら、下半身に当たる場合はガードしてしゃがみ強キック、上半身ならしゃがみ強パンチで対応。

デミトリが歩いて近づいてきたときは、背景のジュウタンの端に足がかかるところを跳び込んでくるので、その後にしゃがみ強パンチをだせば簡単に落とせる。なお、カオスフレアはしゃがみ強パンチか、しゃがみ強キックをだしていれば、下をすり抜けることができるぞ。

上級

スタートと同時に前進すると、デミトリは後退するので、そのまま画面端まで追い詰めよう。立ち→+強パンチをガードさせると、直後にカオスフレアを撃って

くる。そこで、すかさずバックジャンプからのデスハリケーンをだせば、迎撃することが可能だ。ガードされたときは、すぐに立ち→+強パンチをだして間合いを取り、カオスフレアを誘え。



▲ジュウタンの端に
くると、デミトリは
必ずジャンプ攻撃を
仕掛けてくる



▶この位置のパン
チで落とせ
るのみスピ
ンなら、しゃが
み強パンチで落とせ
るのだと



▶カオスフレアは、
しゃがみ強パンチな
どでよけられる
タイミングが命

程度にしよう。するとガロンは、それに反応して立ち中パンチをだすので、これをスカしてしゃがみ強キックで転ばせる——これをくり返すのだ。

ヘルズゲートで背後にまわり、スカルバニッシュで投げるのも可能だが、ジャンプを多用するガロンを捕まえるのは至難の技だ。



ガロンの間合い
◀この位置まで近づ
いてきたら、ガロン
はビーストランッシュ
などで突っ込んでく
るので、立ち強キック
で迎撃する

初級

VS ガロン

間合いを見極めるのが肝心

上級

スタート時の間合いから、1、2歩広がったくらいが彼の繩張りだ。2人の距離がこれよりも近づくと、ガロンはジャンプ、ダッシュ、ビーストランッシュなどでこちらに突っ込んでくる。それを見計らって、立ち強キックで落とそう。そのあとはまた間合いを広げて、突っ込んでくるのを待つのだ。うまく落とせずに画面端に追い詰められたら、立ち→+強パンチで追い払おう。

まずは、ダッシュしてきたところをガードして投げるか、ビーストランッシュをガードしてしゃがみ強キックで転ばせる。うまく倒させたら近づき、相手が起き

上がりきったときに、攻撃判定がなくなるようなタイミングで立ち強パンチをだしておく。このときの間合いは、パンチが起き上がりにわずかに重なる



上級

VS ガロン

間合いを見極めるのが肝心

立ち強パンチの空振りかた

▶立ち強パンチをだす間合いがむずかしいが、この程度が目安。反応したらすぐにはしゃがみ強キック



▶この位置まで近づ
いてきたら、ガロン
はビーストランッシュ
などで突っ込んでく
るので、立ち強キック
で迎撃する



VS ビクトル

立ち強パンチを誘って攻めよう

初級

立ち→+中強パンチをガードさせると、ビクトルは立ち強パンチをだすから、しゃがみ強パンチで返す。タイミングが遅いと負けてしまうので、ビクトルの硬直が解けたらすぐにしゃがみ強パンチをだすよう。相手が立ち強パンチをださなくても、しゃがみ強パンチをだしていれば跳び込まれても大丈夫。



上級

同じように立ち強パンチを誘ったあと、ジャンプして↓+強キックで転ばせる。そこにスカルジャベリンをお見舞いしよう。



▲立ち強パンチがくることを信じて、しゃがみ強パンチをだすのがベスト



VS モリガン

転ばせれば楽勝だぜ

初級

ダッシュ攻撃をガードして投げるか、またはソウルファイストを撃ってきたところにジャンプ↓+強キックで突っ込んでいくかして、一度転倒させる。その起き上がりに、立ち→+強パンチを重ねてガードさせよう。ガードの硬直が解けると、モリганはソウルファイストを撃つか、ダッシュ攻撃をしようとするので、垂直ジャンプして（少し遅めに）↓+強キックをだす。これが当たればまた転ぶので、あとは繰り返した。

上級

基本的に上と同じ。アクセントをつけるために、ジャンプからの↓+強キックが地上にいるモリганにヒットしたら、スカルジャベリンダメージを追加しよう。



▲とにかく転ばせて、立ち→+強パンチをガードさせよう

▲その後の攻撃は、タイミングを少し遅らせるのがコツ



VS アナカリス

頂点から急降下爆撃

初級

アナカリスはスタート直後にジャンプすることが多いので、はじまつたらとりあえずバックジャンプからの↓+強キックで跳んでいて落とす。ガードされた場合は、着地後投げてしまおう。

その起き上がりにしゃがみ強キック

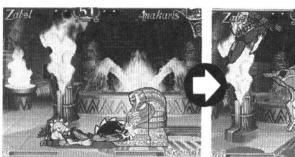


↓+しゃがみ強キックをガードさせ……

でいいこう
▶デスハリケーンで跳ん

を重ねて、ガードさせたあとにバックジャンプ、頂点付近から↓+強キックで降りてこよう。アナカリスがジャンプしたり、コブラブローをだしてきても、迎撃ができる。

しゃがみ強キックをガードさせるタイミングに失敗すると、アナカリスが^{あはれだす}ので、ガードしてしのぎ、ジャンプするのを待って、それをしゃがみ強パンチで迎撃する。あとは繰り返した。



▲まずは起き上がりにしゃがみ強キックを重ねて、アナカリスが一番高いところにきたら↓+強キックをだす

上級

しゃがみ強キックをガードさせたあの攻撃をデスハリケーンに変えるだけ。転倒させたあとは、相手との距離を見て飛行距離を変化させ、スカルジャベリンだ。



▶近くでのジャンプにすぐ反応できたのなら、しゃがみ強パンチをだせ



▲すると、アナカリスがどんな攻撃をしていても、当たってくれるのだ

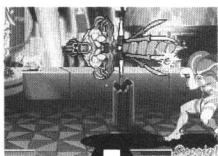


VS フェリシア ★★★

ジャンプ↓+強キックから投げ

初級

フェリシアの正面から当たるよう、ジャンプ↓+強キックをだす。ヒットした場合はフェリシアが起き上がる前に間合いを広げて、再びジャンプ攻撃をだそう。ガードされた場合は、パンチボタンを連打して着地と同時に投げるか、立ち→+強パンチをだして、再び攻撃にいけるだけの間合いを確保するように。



▲フェリシアの正面から攻撃を当てると、投げ返しが少ない

上級

ジャンプ↓+強キックをガードさせて、スカルバニッシュで投げる。ヒットしたらスカルジャベリンで追い撃ちだ。



▲ジャンプ↓+強キックがヒットした場合の追い撃ちは確実に

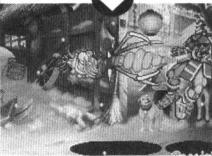


VS ビシャモン ★★★

立ち強キックが威力を發揮

初級

ラウンド開始と同時に画面端までさがって、立ちガードで待つ。地上での攻撃はすべてガードし、ジャンプ攻撃は立ち強キックで落とす。歩いて近づいてきた場合は、立ち強キックをギリギリ当たらない間合いでだすと、ビシャモンを吸い込まれるようにヒットしてくれる。ダッシュ攻撃はガードして投げてしまえ。



▲バックジャンプ後の↓+強キックは遅いとガードされる

上級

しゃがみ強キックをガードさせ、バックジャンプ直後に↓+強キック。反応したビシャモンにヒットするので、スカルジャベリン。



▲すこし離れていても、立ち強キックが吸い込んでくれる



VS オルバス ★★★

立ち→+強パンチで楽勝だ

初級

立ち→+強パンチを、3段目だけが当たる間合いでだす。ヒットしようがガードされようがまわないので、とにかくだしつづけよう。オルバスを画面端まで追い詰めてしまうと、ジャンプ強キックをだされたときに対応しにくいので、少しさがりながら攻撃するのがコツ。



▲相手がしゃがんでいるときは投げのタイミングが変わるぞ

上級

ジャンプ↓+強キックをガードさせて、スカルバニッシュで投げる。ヒットしたら、スカルジャベリンで追い撃ちだ。



▲3段目だけ当てようとすると、ヒットしやすくなる



VS サスカッチ ★★★

立ち強パンチを打つべし×∞

初級

はじめたら、すぐに立ち強パンチを連打。1発目は空振りするが、2発目はヒットする。当たった反動でサスカッチは立ち強パンチの間合いから離れるが、そのまま立ち強パンチをだしつづけろ。

上級

スタートと同時に相手の裏にまわるようにヘルズゲートをだす。サスカッチがジャンプしていないなからたら、スカルバニッシュで投げてしまおう。投げの間合いにないときは、もう一度ヘルズゲートで近寄るのだ。しつこく！



▲ヘルズゲートで出現したあと硬直を考慮してコマンド入力

▲ゲージ点灯中は、立ち強パンチ後イーピルスクリームも可能

VS フォボス

足元を攻めていけば活路が開ける

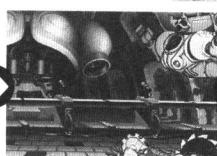
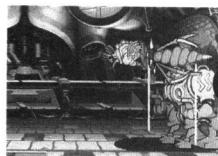
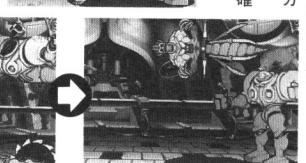
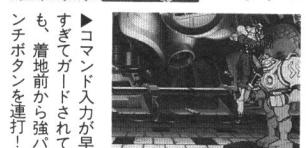
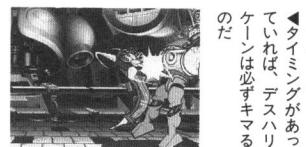
初級

開始とともにバックジャンプして、↓+強キックを当てて転ばせる。ガードされてしまったら、しゃがみ中キックからしゃがみ強キックへつなぎ、フォボスの足元を攻めて転倒させよう。

起き上がりきったとき、フォボスの目の前にジャンプ↓+強キックがでているようなタイミングで攻撃すれば、必ずヒットするぞ。そのあとは再びバックジャンプをして転ばせていこう。

上級

転倒のさせかたは初級と同じ。転ばせたあと、フォボスが起き上がりきった瞬間にコマンドが完成するようなタイミングでデスハリケーンをだすと、うまく当たってくれる。コマンドが早くガードされてしまったら、レバーを前に倒して強パンチボタンを連打。着地後投げてしまうか、立ち→+強パンチで間合いを広げよう。



▲ジャンプ後の↓+強キックなら、迎撃されずにフォボスに接近することができる

▲ガードされたら、比較的弱い足元を狙ってしゃがみ中キックからしゃがみ強キックへ

▲しゃがみ強キックがガードされた場合は、バックジャンプ直後の↓+強キックで出直せ

▲フォボスの起き上がりにあわせてだす↓+強キックは、これくらいの位置だとグッド

VS パイロン

立ち弱パンチで押しまくれ

初級

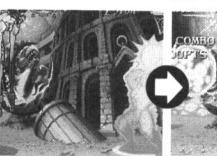
ガードされてもかまわないで、立ち→十弱パンチを打ちながら前進する。パイロンが弱パンチのラッシュにガマンできなくなつてワープしたら、その出現場所によって対処しよう。

空中にワープしてきたときは、しゃがみ強パンチで対応。背後に出現したら、立ち弱パンチを連打する。炎のコマ（オービターブレイズ）で向かってくるようなら、しゃがみ強パンチ。逃げだすまで、とにかく弱パンチで押しまくれ

げようであれば、追いかけていき、立ち弱パンチを繰り返すのだ。

上級

まずは、ジャンプの頂点でデスハリケーンをだすと相手に当たるような間合いを覚える。この間合いだと、ファイアー（ソルスマッシャー）を撃っているパイロンに、ヒットする可能性が高い。ガードされるときもあるが、そのときは立ち→+強パンチで距離を広げ、垂直ジャンプから攻撃だ。



▲デスハリケーンの軌道を把握するのが第1歩。この間合ってくれば、こちらの思うツボ。デスハリケーンは……

▲パイロンがファイアーを撃つ見事に命中するのだ。もしも先まわりして弱パンチでお出迎えも可能

▲炎のコマで逃げたら、ヘルズゲートで





VS
CPU

おほほほほっ！お嬢様とお呼び!!

モリガン



VS デミトリ

デミトリの足元に注目！

初級

はじめたらすぐに画面端まで下がり、ダッシュなどで裏に回られないようにする。そうしたらガードは解かずレバーを入れっぱなしの状態で立って待ち、デミトリの行動に注意しよう。カオスフレームの行動に注意しよう。



▲デミトリの足元を
見ていれば、タイミングがわかる

▲必殺技はとにかく
ガードして、そのスキを仕掛けよう



VS ガロン

スタートの間合いを覚えるべし

初級

スタートと同時にしゃがみ強パンチをだすと、ガロンは立ち中パンチをだしていくので、すかさずしゃがみ強キックで転ばすことができる。

その後、倒れているガロンが起き上がる前に、スタート時の間合いに近寄り、起き上がってくる無敵状態のガロンに向かってしゃがみ強パンチを空振ろう。ガードされたり、早すぎて起き上がる前に技が終わってしまうと失敗するぞ。タイミングがあっていれば、ガロンは再び立ち中パンチをだしていくので、しゃがみ強キックで転ばすことができる。

もし、スタートで失敗してしまった

レアに対しては、ガード後の反撃がまづきないのでひたすらガマン。デモンクレイドルやバットスピントしてきたときはとりあえずガードし、そのあとにできるスキに攻撃をあたえるのだ。

また、背景に描かれているジュウタンの端に足が乗ったとき、デミトリは必ず跳んでくる。立ち強キックで迎撃してやろう。

上級

スタート直後から前進すると、デミトリは何もしないで後退していくので、モリガンの足がジュウタンの端を踏むまで移動して止まろう。この間合いでいるときデミトリはジャンプ攻撃をしてくることが多い。跳んできたらすかさず立ち

ら、ピーストラッシュをガードしたあとにしゃがみ強キックで転ばせるか、ダッシュ攻撃をガードして投げれば大丈夫だ。



この間合いから
ジャンプだ

▲裏に回ったときの攻撃は、相手をダウンさせられるのが効果的。再び跳び込めるからだ

強キックで撃墜だ。跳ねとばされたデミトリは再びジャンプ攻撃をしてくる。2回目からは立ち強キックのタイミングを変えて、デミトリが着地したのを確認してからボタンを押すようにしよう。



自分から歩いていて、デミトリがジャンプしたくなる距離に追い詰めよう



▲バットスピントはちゃんと引きつけないと負けてしまうので注意



▲バットスピントはちゃんと引きつけないと負けてしまうので注意

上級

初級のやりかたでガロンを倒し、起き上がりの裏へ回るようジャンプ。タイミングがあつていれば攻撃をだしているガロンの背後に着地できる。ただし、遅いとクライムレイザーにやられるし、早すぎると振り向かれてしまうので注意。裏に回れたら連続技でダメージだ。



反応させる



VS ビクトル ★ 技の硬直中にコマンド入力

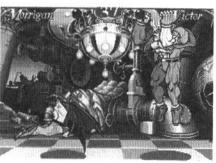
初級

とにかく近づいてしゃがみ強キックを当てる。ヒットした場合は、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねよう。ガードされた場合は、その場で待っていると、ビクトルは跳び込んでくるので立ち強キックで迎撃だ。垂直ジャンプのときは直後にギガハンマーがあるので、着地点にしゃがみ強キックを置いておけばOK。



上級

立ち強キックをガードさせると立ち強パンチをだしてくるので、シャドウブレイドで斬る。ダークネスイリュージョンも入るぞ。



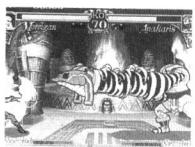
▲立ち強キックで撃墜し、あとは無理に攻めずに一呼吸おこう

▲置いておくだけといっても、早すぎると失敗するので注意

VS アナカリス ★ 起き上がりのタイミングを覚えよう

初級

ソウルファイストを連発してジャンプを誘い、跳んできたら立ち強キックで撃墜。吹き跳んだアナカリスに近づいて待つと、起き上がりにしゃがみ強パンチをだしてくることが多いので、そこに好きな攻撃を



あたえられる。あとはこれの繰り返し。

上級

スタートと同時にシャドウブレイドをだして撃墜。その後、起き上がりにしゃがみ強キックをガードさせてからシャドウブレイドをだすと、かならずヒットするぞ。アナカリスは起き上がりにすぐジャンプするので、しゃがみ強キックのタイミングに注意。



▲跳んできたら、王立ち強キックで迎撃
家の裁きに注意して



▲しゃがみ強パンチは伸びきってしま

VS フェリシア ★ すばやい動きを封じろ！

VS ザベル ★ ボタン一つで楽勝

初級

ジャンプ攻撃をしてくることが多いので、跳んできたら立ち強キックで迎撃しよう。

地上戦では、立ち強キックの攻撃範囲内に入ってきたときのみ、追い払う意味で攻撃をだすのがベスト。その攻撃がヒットしてもガードされても、ザベルは立ち→+強パンチをだしてくるので、ガードを忘れないように。

ヘルズゲートで裏に回られたときは、早めに近距離立ち強キックをだせばOK。4回ある攻撃判定のどこかでヒットしてくれるし、間合いも離れるぞ。

上級

ザベルの跳び込みとヘルズゲートへの対応をシャドウブレイドに変える。スペシャル点灯時は起き上がりにダークネスイリュージョンを重ねよう。



▲ザベルのジャンプ攻撃はこの立ち強キックで防ぐ

▲ザベルが消えたと思ったときに近距離立ち強キックをだせ

VS フェリシア ★ すばやい動きを封じろ！

初級

前方ジャンプ直後の弱パンチで跳び込み、着地と同時にしゃがみ強キックをだす。ガードされようがヒットしようが、このコンビネーションを繰り返して、とにかく画面端までフェリシアを追いかめ。成功したら、ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックへとつなぐコンビネーションに変え、死ぬまで画面端からにがさないように闘おう。

上級

初級のパターンの跳び込みをシェルキックに変えて、画面端まで追い詰める。成功したら着地にしゃがみ弱パンチをだしてガードさせ、直後にシャドウブレイドをだせばヒットする。あとは起き上がりにシャドウブレイドを重ねつづけるだけで勝てるぞ。



▲ジャンプ弱パンチ ▲しゃがみ強キック

▲しゃがみ強キックをガードされたら、とにかくジャンプ

VS ビシャモン

ソウルファイストを追いかけてダッシュ

初級

スタートしたらすぐに画面端まで下がり、立ちガードをしながら待つ。地上での攻撃はすべてガードし、飛び込んできたら立ち強キックで撃墜。何もしないで近寄ってきたら、投げられる前にしゃがみ強キックで追いだそう。

ダッシュからの攻撃は、ガードすれば投げることができる。ただし、ガード方向にレバーを入力したまま投げると、位置が入れ代わってパターンが崩

れてしまうので注意。多段ヒット技であるダッシュ攻撃は、その後のスキも大きい。あせらず確実にレバーを相手方向に入れて投げるようしよう。

上級

遠距離からソウルファイストを撃ち、すぐにダッシュで追いかける。するとビシャモンは垂直ジャンプで避けるので、ダッシュ強パンチで撃墜。成功後はバックダッシュで間合いをとり、再びソウルファイストを撃つ。



ビシャモンがジャンプ攻撃をしてくるまでは、ひたすら立ちガード

▲ダッシュ攻撃をガードしたあとの方に向かって、レバーをガードするこ



上級応用編

▲スタートと同時に撃つ

▲ソウルファイストを避けようとしたビシャモンに、ダッシュ強パンチで攻撃

▲ガードされてもかまわずに、地上に降りたビシャモンにダッシュ攻撃を当てよう

▲投げはできれば受け身のとれないベクタードレインがいい。投げたら間合いを確保しよう

VS オルバス

攻撃の出際にカウンター

初級

スタートと同時に前進し、オルバスを画面端に追い詰める。そうしたら、遠距離立ち中パンチを当てつけよう。このとき、攻撃が当たった反動で少しろへるので、1歩踏み込んで再び攻撃をだすのがコツ。オルバスは立ち中キックをだそうとするが、こちらの攻撃が早いため負けることはない。タイミングがとりづらいという人は、立ち強キックやしゃがみ強パンチなどでも応用はきくので試してみよう。

上級

中間距離から弱ソウルファイストを撃つと、必ずジャンプ強キックで飛び込んでくるので、そこをシャドウブレイドで返す。ソウルファイストの硬直時間に注意。



▲レバーは右に入れたまま、立ち中パンチをタイミング良く

VS サスカッチ

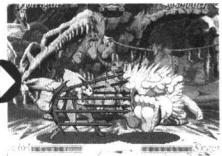
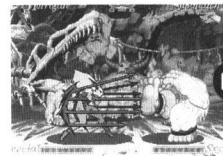
ダークネス~を3回キメる

初級

レバーをガード方向に入れっぱなしにして、立ち強パンチを連続してだす。一発目はサスカッチの目の前で空振りするが、その後すぐにもう一度だせばなぜかヒットする。あとは同じタイミングでボタンを押すだけ。タイミングや間合いの微妙なズレが起こるとビッグタイフーンを食らうことがあるので注意。

上級

前進しながら立ち強パンチをガードさせるか、弱シャドウブレイドを空振るかして、スペシャルゲージをタメていこう。ゲージが点灯したら攻撃をやめて立ち止まり、サスカッチがこちらへ歩いてくるのを待つ。近距離まで近づいたら、すかさずダークネスリュージョンだ。間合いが離れてないかぎり必ずキマるぞ。



▲スタートと同時に立ち強パンチを豪快に空振る

▲なぜだかわからないが、2発目は当たってくれる

反応させる

▶ソウルファイストの硬直は体で覚えよう

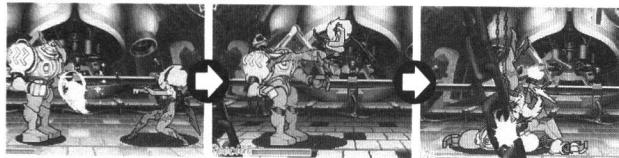


(無責任) 跳び込む
迎撃されないように

VS フォボス 弱点は起き上がりと足元

初級

とくにこれといった必勝法はないのだが、比較的ジャンプ弱パンチが返されにくいので、迎撃されないことを祈って飛び込んでいこう。あとはラッシュをかける。弱パンチはヒットしてもガードされてもかまないので、着地と同時にしゃがみ弱パンチ、つづいてしゃがみ強キックの順番で攻撃をだし、VSファエリア戦と同じように、画面端に追い詰めて逃がさないように闘おう。

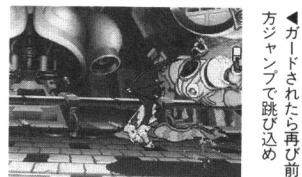
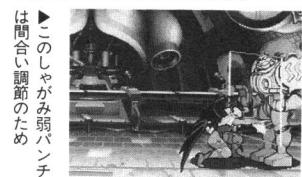
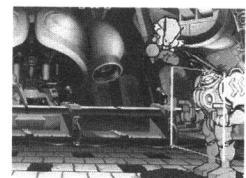


かためて投げる

▲ダッシュ攻撃を当てたら、
着地の瞬間に合わせてコマン
ド入力を開始する

▲投げがキマったら、フォボ
スの起き上がりにあわせてソ
ウルフィストを撃とう

▲起き上がりに重なるように



方 ジャンプで飛び込め
(対モリガリ)

VS パイロン 立ち中キックがカギとなる

初級

歩いて近づき、立ち中キックをだす。ガードされようがヒットしようが、とにかく前進しながらだしつづけ、画面端まで追い込もう。そこで立ち中キックを空振る位置でだせば、パイロンの技を誘えるぞ。うまく反応してくれれば、ただ



反応させて迎撃
しゃがみ強キック

の垂直ジャンプか火柱（しゃがみ中パンチ）をだしてくるので、立ち強キックで攻撃しよう。炎のコマ（オーピタープレイズ）は追いかけて立ち強キックで落とし、ワープのときは裏なら近距離立ち強キック。上にでたら立ち強パンチか立ち強キックで迎撃だ。

スタートと同時にダッシュをするとファイサーを撃ってくるが、その上を跳び越えて、攻撃をヒットさせることができる。う



消えたと思ったら
立ち強キックをだして、ワープででき
た瞬間をたま

攻撃を誘って反撃

▲立ち中キックで押していく

▲画面端まで追い詰めたら、
立ち中キックを当てずに空振

こりし、パイロンに反撃させる



▲反応して技をだしてきたところに、リーチの長い立ち強キックで反撃しよう

ぐにソウルフィスト
ぐにソウルフィスト

VS
CPU

神に勝てる道理なし

アナカリス

VS デミトリ カオスフレアにしゃがみ中パンチ

初級

はじめたら、後方ダッシュですぐに画面端まで下がり、その場にしゃがんでデミトリが近づいてくるのを待つ。

デミトリは、床のジュウタンの端まで歩いてくると、絶対にこちらへジャ



ヤンプしてくる。そこに、すかさずしゃがみ強パンチを当てやるのだ。

あとは、これをくり返せば勝てる。カオスフレアは、垂直ジャンプのはか、しゃがみ中パンチをタイミングよくだすことでも避けられる。前方ダッシュをしてきたときは、そのあとにデモンクレイドルをだすから、ガードしたあとにしゃがみ強キックで迎撃だ。

上級

まずは中間距離でデミトリがカオスフレアを擊つのを待つ。撃ってから、ジャンプ→+キック→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強キックとつづけてだそう。前の二つがガードされたとしても、デミトリはしゃがみ中パンチに反応して反

撃しようとするから、しゃがみ強キックだけはかならず当たってくれる。

転ばせたら、すぐにジャンプ++キックで飛び込んで、また同じように技をつなげていこう。



◀ カオスフレアを
つたときにジャンプ
→ +キックで跳び
込む。そして……



◀ すかさずしゃがみ
をだす。デミトリは
しょんに反応して
反撃なので

の目の前で技がてくれるぞ。

当たったら、また前方ダッシュしゃがみ強パンチ。ガロンが目の前に倒れているなら、起き上がった直後に通常のしゃがみ強パンチを当たればいい。



◀ ビーストラッシュ
をガードしてから、
降りきわにしゃがみ
強キックを出すよ



◀ するど、ガロン
にしやがみ強キック
をだすから、そこ
にしやがみ強キック

VS ガロン 立ち中パンチをだせる

初級

しゃがんで待っていると、ガロンは地上or空中ビーストラッシュをだしてくる。それをガードできれば、降りぎわに確実にしゃがみ強キックが当たる。

これでガロンを転ばせたら、起き上



◀ 間合いをはなして
から、前方ダッシュ
しゃがみ強パンチを
だすとよく当たるぞ

がつたと同時に、技がギリギリで当たらない間合いでしゃがみ弱パンチをだす。ガロンはすかさず立ち中パンチをだしてくるから、そこへしゃがみ強キックをだせば転ばせることができる。

このあと、2歩近づいてしゃがみ強パンチをだせば、同じようにハマる。失敗したら、またビーストラッシュをだしてくるのを待とう。

上級

間合いをはなしてから前方ダッシュしゃがみ強

パンチをだすと、なぜかよく食らってくれる。これのくり返してOK。しゃがみ強パンチは、ボタンを押してからでるまでに時間かかる。早めにボタンを押すようにすれば、ちょうどガロ

▶ 転んだっ、ガロン
にしやがみ強パンチ
をだせば、また転ぶ





VS ビクトル 垂直2段ジャンプ攻撃

初級

スタート時の間合いで
(近すぎる)とビクトルの

ジャンプ弱キックを食らってしまう)
垂直2段ジャンプをして、そのままの
状態でビクトルの頭の上を通り過ぎる。

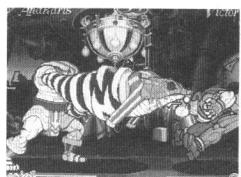
すると、ビクトルはどちらか頭上に
いるときにジャイロクラッシュをだす
ので、背後から強パンチを連発しよう。
ビクトルの反撃を食らったりして着地
したら、また同じように垂直2段ジャンプ
をするところからやりなおした。

上級

中～遠距離でコブラブローを連発するだけで勝てるが、「それではつまらない」という人には、こんなパターンもある。
コブラブローを連発してスペシャルゲージがたまつたら、その場にしゃがんで待つ。ビクトルが技の攻撃範囲まで近づいたら、しゃがみ中パンチをガードさせてからファラオマジックをだすと、立ち強パンチをだしたところに当たられるのだ。お試しあれ。



▲垂直2段ジャンプをしたこ ▲ジャイロクラッシュをだし ▲ビクトルの背後から、ジャの状態で、ビクトルの頭上を てくるが当たらないので、そ イロクラッシュが終わつたと 通過しよう。すると…… まま前進する 同時に強パンチ連打だ！



コブラブローを連発し
て体力をケズつていけ



近づいたらしゃがみ中
パンチをガードさせて……



アガカリス
アガカリス



VS ザベル 必殺技が通用しない

初級

ザベルの攻撃は、すべてしゃがみ強パンチで迎撃することができる。技の攻撃範囲内に近づいてきたらボタンを押すだけ。ヘルズゲートをだしてきたときも、でてくる瞬間にしゃがみ強パンチで大丈夫。

遠めの間合いから前方ダッシュしゃがみ強パンチを当てていけば勝てる。これだけだ。

必殺技を使いたいところだが、コブラブローも棺の舞も、だすとすぐに背後にまわりこまれてしまうので危険すぎる。ここは、地道に闘うしかない。



▲ダッシュしゃがみ強パンチがヒットすると、密接状態になる



VS モリガン ダッシュにしゃがみ強パンチ

初級

その場にしゃがんで待ち、モリганがダッシュ攻撃やジャンプ攻撃をしてきたら、しゃがみ強パンチで迎撃する。これだけで勝てるのだ。ソウルフィストは垂直ジャンプで避けよう。

まずはモリганのダッシュ攻撃を待って、ガードしたらしゃがみ中パンチを当てよう。ソウルフィストを撃ってきたときにジャンプ+キックで跳び込み、そのあとしゃがみ中パンチをだしてもいい。

どちらにしても、しゃがみ中パンチがヒットしたら、そのあとしゃがみ強パンチを、ガードされたらすかさず中ミイラドロップをだそう。モリганが反撃しようとしたところに当てることができるぞ。これを最後までくり返す。



▲しゃがみ中パンチをガードされたら中ミイラドロップをだす

▲跳んでくるところにしゃがみ強パンチを当てるだけで勝てる



VS フェリシア ★ コブラブローを連発

初級

スタート直後からコブラブローを連発するだけ勝てる。ただし、空振りしないように。

上級

後方ジャンプで逃げながら王家の裁きを撃っている。相手を変身させたら、前方ダッシュで近づいて立ち弱キックで攻撃する。もともとどつたら、また後方ジャンプからの王家の裁き連発だ。



画面端に追い込まれた場合は、その場にしゃがんで待つ。跳んできたらしゃがみ強パンチで迎撃、倒れているスキにジャンプでフェリシアの反対側へ逃げろ。



▲王家の裁きで変身させよう。そのあと立ち弱キックで攻撃だ
▲コブラブローを連発するだけで勝てる。ただし空振りはダメ



VS ビシャモン ★ 連続ダッシュ攻撃に合わせる

初級

スタートしたら画面端までさがって、通常攻撃をガードしつつ、ジャンプorダッシュ攻撃を待つ。ビシャモンがジャンプ攻撃をしてきたら、しゃがみ中パンチで迎撃だ。近い位置から飛び込まれた場合はしゃがみ強パンチで対応しよう。ダッシュ攻撃には、ガードしたあとにしゃがみ中パンチで反撃するのだ。

上級

画面の端と端で待つ。ビシャモンが歩きはじめたら、すぐに後方ジャンプし、着地と同時に強ミイラドロップをだそう。ちょうど伸びた手の中にビシャモンが入ってきてくれるぞ。投げたあとは、起き上がったビシャモンに、ダッシュ立ち強キックを当て、間合いを広げ、はじめからくり返せばグー。



▲この位置からの飛び込みは、しゃがみ強パンチかいい
▲ビシャモンは吸い込まれるように手の中に入ってくる



VS オルバス ポイズンブレスを撃たせる

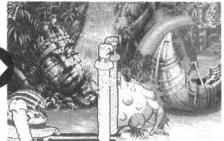
初級

スタートと同時に、しゃがみ弱パンチを連発しながら、オルバスが近づいてくるのを待とう。

近寄ってきたオルバスは、しゃがみ弱パンチに反応して、ポイズンブレスをだしてくれる。が、こちらには当たらないので、あせらないで、硬直しているオルバスの足元に、しゃがみ強キックを食らわせてやろう。あとはこれをくり返せば勝てる。

上級

その場にしゃがんで待ち、オルバスが近づいてきたらしゃがみ中パンチを当てる。ガードされたら、すかさず中ミイラドロップ。オルバスが飛び道具を撃とうとしたところを投げられるぞ。中パンチが当たった場合は、とりあえずオルバスの様子を見る。跳んできたらしゃがみ強パンチで迎撃、何もしてこない場合はこちらも何もしない。これらが終わったら、またしゃがんで待て。



▲しゃがみ中パンチの間合いにオルバスが入ってくるまで、ひたすら待つのだ



▲硬直中にしゃがみて弱パンチを食らわせて転倒させるのが一番いい



▲しゃがみ中パンチをガードされた場合は、すぐにコマンドを入力してミイラドロップだ

▲しゃがみ中パンチがヒットした場合は、オルバスの行動に注目し、対処していく



VS サスカッチ ★3

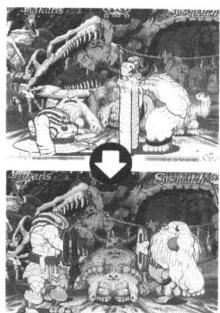
ミイラドロップでつかみまくり

初級

立ち←or→+中キック(かかと落としのような蹴り)を、足がギリギリで当たるようになだすだけだ。ただし、間合いが近すぎたり技が空振りすると、反撃を食らってしまうので注意。

上級

はじめたら、すかさずしゃがみ中パンチをだそう。サスカッチはほぼ確実にガードするから、間をあけずに中ミイラドロップをだして投げる。その後、2歩だけ近づいてからしゃがみ中パンチをだせば、またガードするので、同じようにハメよう。



▲おなじみの戦法、しゃがみ中パンチ→ミイラドロップを使う



▲立ち←or→+中キック(かかと落とし)を連発。間合いに注意



VS フォボス ★3

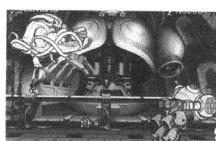
裁きパターンでOK

初級

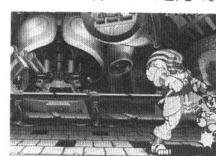
垂直2段ジャンプをしてフォボスのななめ上に近づき、強パンチまたは強キックを着地するまで連発するだけ。フォボスは頭上からの攻撃に弱いので、おもしろいように当たるぞ。

上級

後方ジャンプで逃げながら王家の裁きを連発する「裁きパターン」を使って闘う。



▲垂直2段ジャンプで近づいてこの位置から強攻撃を連発する

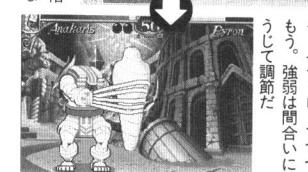


▲フォボスには、王家の裁きがとてもよく効く。どんどん撃て



▲棺の舞を連発しながら、少しずつバイロンに近づいていこう

●棺の舞を連発しながら、少しずつバイロンに近づいていこう



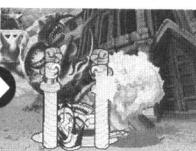
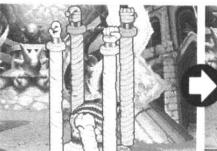
▲ミイラドロップでつかみまくり、強弱は間合いにおける调节だ

初級

スタート時の間合いから前方ダッシュしゃがみ強パンチで突っ込んでいくと、よくヒットする。これをくり返して端へ追い込んだら、バイロンか起き上がった直後に普通のしゃがみ強パンチをだして転ばせる。あとは同じように起き上がりを攻めるだけで簡単にハメられるぞ。

上級

バイロンは、棺の舞の弾(棺)が画面内にでている間はかならずガードポーズをとり、



▲スタート時の間合いと同距

▲当たると目の前に倒れるから前方ダッシュしゃがみ強パンチで突進して転ばせる

▲この2発が当たれば画面端に追いつめられるから、しゃがみ強パンチでハメよう

▲この2発が当たれば画面端に追いつめられるから、しゃがみ強パンチでハメよう

VS
CPU

華麗なダンスは死のステップ フェリシア

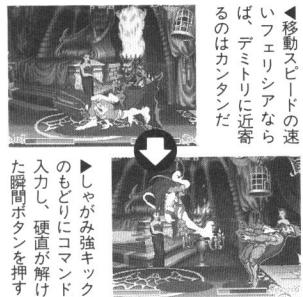


VS デミトリ

待てば光が見えてくる

初級

スタートしたら画面端にまでさがって待ち、デミトリのそれぞれの行動に対応しよう。ダッシュからの攻撃は、すべてガード。デモンクレイドルならスキがあるので、立ち強キックで反撃だ。カオスフレア



の場合は、ジャンプで避けるか、素直にガードしよう。ジャンプ攻撃は立ち弱キックですべて迎撃できる。バットスピニは、出現位置によっては立ち弱キックで落とすことができるが、ちょっと危険な賭けなので、ガードしてしやがみ強キックを当てるのがベスト。

上級

スタートと同時に前進追い込み、しやがみ強キック。ヒットした場合は、もう一度起き上がりにしやがみ強キックを重ねよう。それをガードさせたら、すぐに強デルタキックをだす。デミトリがカオスフレアか基本技をだそうとしたところに、ヒットしてくれるぞ。デルタキックをだすた

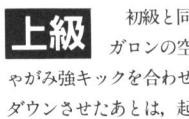
イミングが遅いとガードされる場合があるが、着地後すぐにしやがみ強キックをだせば、デミトリは何もせずにガードしてくれる。そのあとは、デルタキックをくり返せばOK。



◀ダッシュ直後のデモンクレイドルは、ガードすれば大きなスキができるぞ



◀近距離と遠距離で立ち弱キックの上げ足の角度が変化するが、気にして連打で



上級

初級と同じやりかたか、ガロンの空ジャンプにしやがみ強キックを合わせて転ばそう。ダウンさせたあとは、起き上がりのガロンの背後に回り込むように跳び越せ。成功したら、ローリングスクラッチなどのヒットしたら倒れる攻撃を仕掛ける。以下、くり返しだ。



反応させる

◀しやがみ中キックは、ボタンを押すタイミングが重要。早く技が終わってしまっても、遅くてもダメ

この間合いからジャンプだ

▶ジャンプするタイミングは、ガロンが起き上がりきる前のほんの一瞬。遅すぎると撃墜されるぞ



初級

スタートと同時にガードを固めながら画面端にさがり、ダッシュ攻撃かビーストラッシュをだしてくるのを待つ。ダッシュ攻撃の場合は、ガード後に投げることができる。ビーストラッシュならば、ガードしたあとに、しやがみ強キックで転ばせよう。

ダウンさせたら、スタート時よりもちょっと近い間合いで近寄り、ガロンの起き上がりに向かって、しやがみ中キックを空振るタイミングでだそう。するとガロンは立ち中パンチをだしてくるので、すかさずしやがみ強キックで転ばせ。

しやがみ中キックを空振るタイミン



VS ビクトル

ジャンプ攻撃で頭を押さえろ!

初級

ビクトルは、ジャンプ攻撃をジャイロクラッシュで返してくるので、それを逆に利用してジャンプ強キックを当てよう。ポイントは、ジャイロクラッシュの軸であるビクトルの頭に当たるような位置から飛び込むことと、ボタンを早めに押すことの2点だ。攻撃が当たらなかった場合は、すぐにしゃがみ強キックをだせばヒットすることがあるぞ。



上級

立ち強キックをガードさせると、ギガバスターをはじけてくるので、すかさず強デルタキックで迎撃だ。



▲立ち強キックのもどりの一モーション中にコマンド入力しよう

▲ジャイロクラッシュの中心を狙ってジャンプ強キック



VS ザベル

ヘルズゲートに惑わされるな

初級

何もしないで待ち、ザベルの三つの行動にそれぞれ対応していく。ジャンプ攻撃をしてきた場合は、立ち弱キックを連打していれば撃墜することができる。ヘルズゲートで裏に回ってきた場合は、立ち弱パンチを連打して投げられないようにすること。歩いて近づいてくるなら、立ち強キックで間合いの外へ追いだすのがいい。

上級

ザベルが地上にいる間は、強サンドスプラッシュをだしつづけると食らってくれることが多い。ヘルズゲートでワープはじめたら、攻撃をやめ、裏に回られたときにヘルキャットで投げるか、ローリングスクラッチで攻撃しよう。



▲すべての空中攻撃は、立ち弱キックで迎撃ができる

▲強サンドスプラッシュをだすと、フラフラと当たりにくくなるぞ



VS モリガン

ダッシュ攻撃はコワくない

初級

スタートしたら、ガードしながら画面端までさかいでいく。途中でモリганがダッシュ攻撃を仕掛けてきた場合は、すぐに立ち弱キックを連打すれば、撃墜することができる。画面端までさかいたら、モリганの行動に関係なく立ち弱キックを連打。ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃はすべて撃墜することができる



▲立ち弱キックを連打していると、吸い込まれるようにダッシュ攻撃をしてくる

ぞ。ただし、ソウルファイストを撃って来たときはジャンプで避けるように。

上級

モリганのダッシュ攻撃は、ガードした直後にヘルキャットで投げることができる。

ソウルファイストを撃ってきた場合は1発目をしゃがみ強キックでくぐり、2発目以降にタイミングを合わせてジャンプ強キックで飛び込もう。距離が開いていれば、ローリングバックラーを入れることもできる。

うまく倒せたら、起き上がりに強サ



ンドスプラッシュを重ねる。すると、ガードしたあとにシャドウブレイドをだしてくるので、降りてくるところにもう一度サンドスプラッシュだ。



◀倒れているモリガニにサンドスプラッシュを重ねると、シャドウブレイドをだしてくることがある。たとえ反応しなくとも、体力をケズることができるぞ



VS アナカリス

ジャンプにはジャンプで

初級

スタートと同時にバッシュジャンプで逃げ、アナカリスの行動をうかがう。跳んでくるようなら、すかさずジャンプ強キックで迎撃し、地上で何もしてこないようなら強サンドスプラッシュを連発して飛び込んでくるのを待とう。



跳んできたら、王家の裁きをだす前に迎撃するか、間に合わなければ一ド後に攻撃を仕掛ける。攻撃がヒットしてもガードされても、着地にしゃがみ強キックを重ねておき、できるだけ接近戦は避けるように。万一王家の裁きを食らったときは、その場でしゃがんでいれば攻撃を食らうことはない。

しゃがみ強キックをだすのが遅くてアナカリスにジャンプで避けられた場合は、早めに気がついたらしゃがみ強

パンチ。アナカリスが攻撃を開始していたらガードして、しゃがみ中パンチのあとにできるスキに立ち強キックを当てよう（これで間合いがはなれる）。

上級

スタートと同時に跳ぶことが多いので、ジャンプ攻撃でたたき落とし、そのあとの着地にしゃがみ強キックを当てる。ヒットしたら、起き上がりに再びしゃがみ強キック。ガードされるときジャンプしてくるので、ローリングバックラーで撃墜だ。技がでた瞬間からパンチボタンを連打して、すぐにアッパーに変化させるのがコツ。技のではじめで当たったときもボタン連打を忘れずに。



▲跳んでくるのを待つ

▲サンドスプラッシュをだす

▲跳んできたらジャンプ強キックで撃墜だ。タイミングが遅いと王家の裁きを食らうぞ

▲撃墜できてもガードされても、アナカリスの着地にしゃがみ強キックを重ねよう



VS ビシャモン

待つか攻めるか

初級

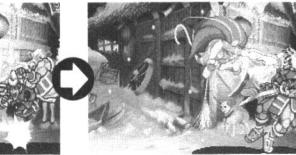
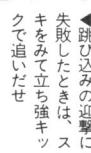
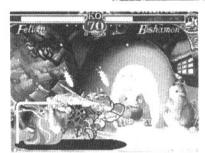
ビシャモンはスタートと同時にバックダッシュをすると、ちょうど「画面の端と端」というベストの間合いになる。そこで強サンドスプラッシュを連発してみよう。もし、跳び越えてきたら、着地を狙いしやがみ強キックで転ばせる。それに失敗したら、ビシャモンの一連の攻撃をすべてガードして、間合いが開くのを待つか、スキができるときに立ち強キックで強引に突き放そう。



上級

中間距離まで近づき、ダッシュ強キックで跳び込もう。ヒットしてもガードされても、着地と同時にしゃがみ強キックを2回つづけてだす。ガードされたら、再びダッシュ攻撃にもどり、ビシャモンがダウンするまでつづける。一度倒したらすぐに近づき、起き上がりと同時にローリングスクラッチをだせばOK。

強引ではあるが、中デルタキックを連続でだしても勝てるぞ。



▲ダッシュして跳ぶ間合いをおぼえて、強キックの足先がうまく当たるようにしていこう

▲攻撃がヒットしてもガードされても、着地と同時にしゃがみ強キックをだす

▲2回目のしゃがみ強キックをガードされたら、再びダッシュ攻撃を仕掛けよう

▲ビシャモンが陣営倒したら、起き上がるのと同時にローリングスクラッチを重ねるのだ



VS オルバス ★ 技のリーチを覚えろ

初級

とにかく遠距離立ち強キックを当てつづける。足先（2段目）が当たるような位置から技をだすのがコツ。

上級

立ち中パンチを目の前で空振りすると、オルバスはポイズンプレスをだそうとしてくる。毒霧をだす前に何か攻撃を当てて止めてしまうか、思いきって前進し、ポイズンプレスとオルバスの間にあって投げや攻撃を仕掛けてみよう。スペシャルゲージがたまつれば、ダンシングフラッシュでもOK。



▲ポイズンプレスに向かって歩いていけるだけの根性をつければ



▲足先だけが当たる位置で、連続して攻撃をだすといい



VS フォボス ★ とにかくジャンプ弱キック

初級

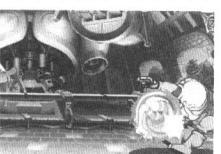
撃墜されにくいジャンプ弱キックで飛び込んでいき、着地と同時に立ち弱キックを連打。攻撃が届かなくなったら、しゃがみ強キックにつなぎ問合いを広げよう。ガードされてもかまわず、再びジャンプ弱キックで飛び込んで、くり返し攻めつづけるべし。攻撃の手を休めず、画面端から逃がさないようにして闘え。



▲ジャンプ弱キックで飛び込み、立ち弱キック連打でOK

上級

ジャンプ弱キックで飛び込み、しゃがみ強キックをだす。倒れたら、起き上がりにローリングスクラッチをだせば食らってくれるぞ



▲起き上がりにローリングスクラッチがよくキマる



VS サスカッチ ★ しゃがみ強キックをガードさせよう

初級

しゃがみ強キックをガードさせると、前方ダッシュで跳んでくるので、立ち弱キックを連打して迎撃。あとはそのくり返してOK。

上級

初級と同じくしゃがみ強キックで反応させるのだが、上級は前方ダッシュで跳び込んでくるサスカッチを強デルタキックで落とす。たまにサスカッチはビッグタイフーンをだしてくるが、タイミングさえまちがえなければ負けることはないので、くり返し技をだしていいこう。

また、裏に回ったデルタキックがサスカッチを引きずるように当たり、密着状態になるときがあるが、あせらずしゃがみ強キックを当てていけば問題はない。



▲跳んできたら、立ち弱キック連打で迎撃体制をとろう

▲タイミングが遅くなれば、どんな攻撃にも負けない



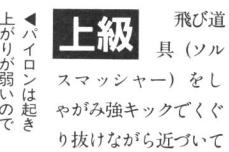
VS パイロン ★ 弱攻撃でパイロンをかためろ



VS パイロン ★ 弱攻撃でパイロンをかためろ

初級

前方ジャンプ直後の弱キックで飛び込み、ヒットorガードにかかわらず、着地と同時に投げてしまおう。起き上がりには、立ち弱キックを連打していると食らってくれるぞ。

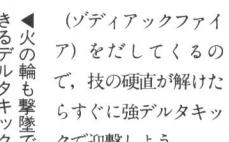


▲パイロンは起き上りが弱いので

▲パイロンに弱いので

▲起き上がりにローリングスクラッチをだせば食らってくれるぞ
▲起き上がりにローリングスクラッチをだせば食らってくれるぞ

▲起き上がりにローリングスクラッチをだせば食らってくれるぞ
▲起き上がりにローリングスクラッチをだせば食らってくれるぞ



▲火の輪も撃墜できるデルタキックで勝利へのカギ

▲火の輪も撃墜できるデルタキックで勝利へのカギ

上級

飛び道具（ソルスマッシャー）をしゃがみ強キックでくぐり抜けながら近づいていき、しゃがみ強キックをガードさせる。するとパイロンは、スライディング（しゃがみ強キック）か火の輪（ゾディアックファイア）をだしてくるので、技の硬直が解けたらすぐに強デルタキックで迎撃しよう。

VS
CPU

斬る斬る斬る斬る斬る ビシヤモン



VS デミトリ デモンクレイドルをさそう

初級

はじめたら、後退して画面左端へ下がり、立ちガード状態でデミトリが近づいてくるのを待とう。

デミトリは、床にあるジュウタンの端まで歩いてきたときはかならずこちら



▶前方ダッシュ→デモンクレイドルは立ち強パンチで迎撃にしゃがみ強キック



らへジャンプしてくるので、すかさず立ち強パンチで迎撃だ。ジャンプ強キックをだしてきたときは一方的に負けてしまうが、確認してからでは迎撃が間に合わないため、あきらめるしかない。また、ジャンプ弱キックとは相打ちになってしまう。

気をつけたいのが、前方ダッシュ→デモンクレイドルと、バットスピinn。どちらもガードしてから、降りぎわをしゃがみ強キックで迎撃すること。

上級

ギリギリ当たらない間合いで弱・上段居合い斬りをだすと、デミトリはそれに反応してデモンクレイドルをだしてくる。その降りぎわに撥ね刃を当てて、返し刃

→鬼炎斬や辻疾風につなげよう。

このあと、デミトリの起き上がりに撥ね刃を重ねるとまた食らってくれるので、最後までハメられる。失敗したら弱・上段居合い斬りからやりなおし。



◀まず、デミトリの近くて弱・上段居合い斬りを空振りする。当たらダメだぞ



▶反応してデモンクレイドルをだすので、デミトリはそれにはぎわに…



◀撥ね刃を当てる。このあとは返し刃でもお好きならぼつて鬼炎斬でも辻疾風



VS ガロン しゃがみ中パンチに反応する

初級

ガロンが地上にいるときは、しゃがみ強パンチをガードさせて間合いをはなすようにする（連発しないで、確実にガードさせていくこと）。そして、飛び込んでいたらしゃがみ中パンチで迎撃だ。

うまく迎撃できたら、ガロンが着地する直前にしゃがみ強パンチをだしておく。ガードされて間合いがはなれたら、また飛び込んでくるのを待とう。

画面端に追いつめられて間合いが近くなったら、しゃがみ中パンチのかわりに立ち中パンチを対空に使うこと。また、ピーストラッシュはガードできれば降りぎわにしゃがみ強キックを当てることができるので覚えておこう。

上級

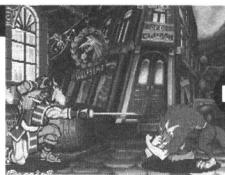
まずは地上&空中ピーストラッシュを待とう。だしてきたら、ガードして降りぎわにしゃがみ強パンチを当てる。



◀しゃがみ強パンチでガロンのジャンプを誘い、しゃがみ中パンチで迎撃する。間合いが近いときは立ち中パンチで迎撃

初級編

▶起き上がりに写真の間合いにしゃがみ中パンチをだすと、ガロンは立ち中パンチをだすので、そこへしゃがみ強キック





VS ザベル

変則的な動きに惑わされるな

初級

その場でしゃがみ弱パンチを連発するだけ、ザベルのたいていの攻撃は返りうちにできる。ヘルズゲートで自分の背後にワープしてきたときも大丈夫。ただしデスハリケーンは迎撃しづらいので、だしてきたのを見たらすぐにガードに切りかえること。ジャンプ \downarrow +中パンチ&強パンチにも勝てないが、これは見てからではガードか間に合わない。運が悪かったと思うしかないだろう。

上級

技をタメながらジャンプ \downarrow +強キックで飛び込み、しゃがみ弱パンチ→強・上段居合い斬りとだしていくと、最後の居合い斬りがよく当たる。このコンビネーションをくり返すのだ。

もし、スペシャルゲージがたまっているなら、ジャンプ+強キックのあと(ヒット、ガードにかかわらず)鬼首捻りをだすと、かならずヒットする。自信があるなら狙ってみよう。



しゃがみ弱パンチを連発するだけで、ほとんどの攻撃を迎撃することができる



ヘルズゲートでのワープ攻撃も簡単に迎撃可能。とにかく弱パンチを連発せよ



▲まずジャンプ+強キックで跳び込む。居合い斬りをタメるためにレバーをななめ下へ入れておく

▲しゃがみ弱パンチ。ガードされてもよい。ゲージがたまっていたら、かわりに鬼首捻りだ

▲そして、しゃがみ中パンチ。ちゃんとレバーを入れておけばタメは完了しているので……

▲最後に強・上段居合い斬り。ヒットしてもガードされても、このあとはまた跳び込みから



VS ビクトル

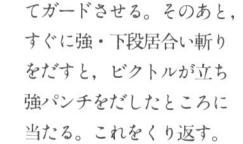
立ち強パンチに居合い斬り

初級

刀がギリギリで当たるような感じで、垂直ジャンプ+強キックを連発すると、ビクトルがジャイロクラッシュやギガバスターをだしてきたところに当たられる。間合いがちがうと反撃を食らうぞ。

上級

スタートからしゃがんで待ち、ビクトルが近づいてきたら、しゃがみ中パンチを攻撃範囲ギリギリの間合いでだしてガードさせる。その後、すぐに強・下段居合い斬りをだすと、ビクトルが立ち強パンチをだしたところに当たる。これをくり返す。



▲しゃがみ中パンチ→強・下段居合い斬りのコンビネーション

▲この間合いで垂直ジャンプ+強キックを連発するだけで勝てる



VS モリガン

ダッシュ中パンチ投げ

初級

スタートから前方ダッシュ中パンチで突っ込む。ヒットしてもガードされても、直後に投げができるぞ。起き上がりにも前方ダッシュ中パンチを重ねて、絶対に逃がさないようにすること。

上級

しゃがみ強パンチをガードさせてから強・下段居合い斬りをだすと、モリганが基本技で反撃しようとしたところに当たる。これをくり返そう。飛び込んできたら、そのあとのしゃがみ攻撃までガード。ダッシュ攻撃はガードしたあとに投げができるので、起き上がりにしゃがみ強パンチを重ねてパターンに持ち込む。ソウルファイストはジャンプ+強キックで飛び込んで、パターンへ。ザベル戦と同じく鬼首捻りにつなげてもいい。



▲前方ダッシュ中パンチで突っ込んで、そのまま投げてしまえ

▲しゃがみ強パンチをガードさせてから強・下段居合い斬りだ

ビジャモン



VS アナカリス ★

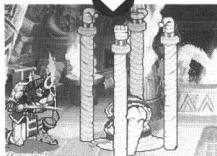
撥ね刃からのコンビネーション

初級

立ちガード状態で待ち、跳んできたら立ち強パンチで迎撃する。このあと、アナカリスがしゃがみ強パンチをだしたら、さらにしゃがみ強パンチを当てることもできる。あとはこれをくり返すだけだ。

上級

アナカリスが地上にいるときに撥ね刃を擊つと、なぜかよく食らってくれるので、返し刃→鬼炎斬の連続技が注疾風を当てていこう。



▲立ち強パンチのあとにしゃがみ強パンチが当たることもある

撥ね刃はスキが大きい技だから、反撃を食らわないようにアナカリスが跳んでいるときは撃たないこと。



▲撥ね刃→返し刃→鬼炎斬の連続技がおもしろいようにキマる

VS フェリシア ★

追い詰めて逃がすな

初級

スタート直後からジャンプ弱キックで跳び込み、しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチとつづけてだすと、最後のしゃがみ強パンチがフェリシアがしゃがみ強キックをだそうとしたところに当たる。ヒットしてもガードされても、また同じようにジャンプ弱キックで跳び込んでパターンにハメよう。

上級

しゃがんで待ち、近づいてきたら、しゃがみ中パンチ→強・下段居合い斬りをつづけてだすとよく当たる。これを最後までくり返す。



▲しゃがみ中パンチ→強・下段居合い斬りの連続で闇おう



▲基本技のコンビネーションでフェリシアの動きを封じ込めろ



VS オルバス ★

しゃがみ弱パンチに反応する

初級

レバーをななめ下に入れて技をタメながらしゃがみ弱パンチを連発していると、オルバスはポイズンプレスを撃つから、すかさず強・下段居合い斬りをだして、毒を避けつつ攻撃しよう。ポイズンプレスを撃つ間合いは一定なので、撃つモーションを見る前に居合い斬りをだしても大丈夫だ。



▲ポイズンプレスを誘い、そのスキを強・下段居合い斬りで

上級

最初から撥ね刃を撃って連続技を狙っていこう。デミトリ戦と同じく、転ばせたら起き上がりに撥ね刃を重ねるとハマってくれるぞ。



▲はじまってすぐに撥ね刃を撃つていけば、簡単にハマる



VS サスカッチ ★

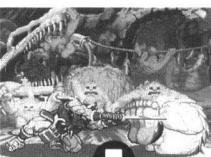
しゃがみ中パンチ連打

初級

CPUサスカッチには「リーチが長い基本技を連発する」というパターンが効果的。ビショモンも例外ではなく、スタートからしゃがみ中パンチを連発するだけで勝てるのだ。ラクチンだね。

上級

技がギリギリで当たる間合いから、しゃがみ中パンチ→しゃがみ強パンチを基本技キヤンセルを使ってだす。ヒットしてもガードされても、そのあとに強・上段居合い斬りをだすと、サスカッチが反撃しようとしたところに当たる。これをくり返す。



▲しゃがみ中パンチ→強パンチのあとに強・上段居合い斬り



▲とにかくラクに勝ちたいならしゃがみ中パンチ連発でもいい

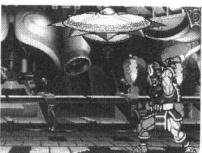
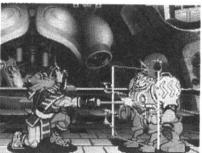
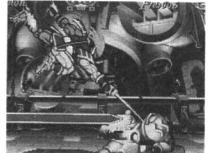


VS フォボス 撥ね刃がカンタンに刺さる

初級

ヒザからミサイルをだす
マイトランチャーや相手

を凍らせるレーザー（プラズマハイ or ロービーム）を撃ってきたり、すかさずジャンプ強キックで反撃だ。近寄ることができたら、間合いを見て、空振りしないように、しゃがみのパンチ攻撃を弱→中→強の順番でだしていく。反撃しようとしたフォボスにおもしろいように刺さるぞ。跳んできた場合は、立ち中パンチで迎撃だ。



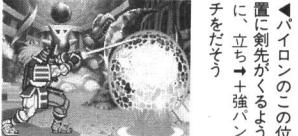
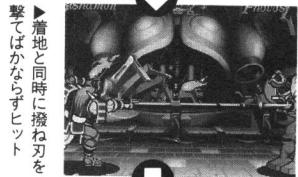
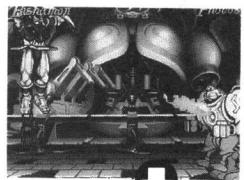
▲フォボスは姿勢が低くなつた飛び道具を撃つので、すかさずジャンプ強キック

▲接近することができたら、しゃがみのパンチを、リーチ

▲ジャンプ攻撃を返すには、しゃがみのパンチを、リーチ

が短い順にだしていく

引きつけて立ち中パンチをだすのが一番効果的だ



VS パイロン 立ち強パンチ押し

初級

立ち→+強パンチが当たる間合いで近づき、パイロンの頭を剣先がかかるようにして、攻撃をだそう。確実に当たるようになだしていかないと、反撃を食らうことになるので注意。ワープで逃げられたときは、出現位置が空中ならガードし、背後なら立ち強パンチを早めにだして確実にダメージを与えていく。

上級

しゃがみ強キックをギリギリ当たる間合いでだ

すと、パイロンはガードしたあとにスライディング（しゃがみ強キック）かジャンプ攻撃をしてくるので、強・上段居合い斬りをヒットさせができるぞ。ワープで逃げることもあるが、出現場所が空中なら、すぐに立ち強パンチをだせば迎撃することができる。背後にまわされたら、しゃがみ弱パンチを数発だして、間合いを調節しながら、しゃがみ強キックを当ててパターンにもどそう。



▲しゃがみ強キックは、剣先ギリギリで当てないと、居合い斬りをだす前に反撃を受ける

▲攻撃をガードさせている間にタメを行ない、パイロンの反撃にカウンターの居合い斬りだ

▲パイロンが居合い斬りをワープで回避して空中に出現した場合は、立ち強パンチが間に合う

▲背後にまわされたら、しゃがみ弱パンチで間合いを調節し、しゃがみ強キックをだそう

バイロン
対CPモード

バイロン
対CPモード

バイロン
対CPモード

VS
CPU

恐怖！カニパンチ男

オルバス

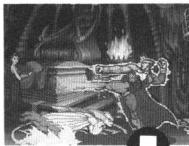
VS デミトリ

ダッシュで反応させて投げる

初級

試合開始から、うしろへさがって画面端までいき、デミトリの行動におうじた対戦法で闘おう。

ダッシュからのデモンクレイドルには勝てる技がないのでガードし、その



のとおり、ダッシュ中にいたずらに他のボタンを押すことで注意

普通の投げでは受け身をとられてしまう。必殺投げを使うようにしよう



あとにできるスキに攻撃を仕掛ける。カオスフレアは、ダッシュで下を抜かれるが、即座に反応できないのであれば、やはりガード。バットスピングの場合は、立ち強パンチで簡単に落とすことができるぞ。背景に描かかれている

ジュウタンの端にデミトリの足が乗つたときには、ジャンプ攻撃を仕掛けてくることが多い。飛び込んできたら、立ち強パンチで迎撃すべし。

上級

とにかくダッシュを使って近づいていく。デミトリは、近づいてきたオルバスに反応して、立ち強キックなどの基本技をだしてくる。が、オルバスのダッシュは姿勢がかなり低くなるので当たらず、

とにかくダッシュを使

って近づいていく。デミトリは、近づいてきたオルバスに反応して、立ち強キックなどの基本技をだしてくる。が、オルバスのダッシュは姿勢がかなり低くなるので当たらず、

初級

スタートしたら、何もしないでひたすらガロンがビーストラッシュをだしていくのを待とう。ビーストラッシュをガードし、跳ね返っていくガロンにしゃがみ強キックをヒットさせて転ばすのだ。

成功したら、今度はガロンの起き上がりに合わせて、しゃがみ中パンチをギリギリ空振りするような間合いでだす。すると、ガロンは立ち中パンチで反撃してくるので、すかさずしゃがみ強キックをだしてカウンターを奪おう。あとは、しゃがみ中パンチを空振りするところからくり返せばOKだ。

上級

接近されると厄介なので、強ソニックウェーブ

がヒットするまで連発し、ガロンのすばやい動きを封じてしまおう。

ヒットしたら、ガロンがしごれいる間に後方ダッシュで間合いを広げ、



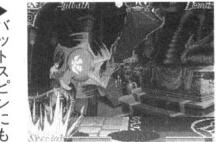
この間合いでだす

これくらいの間合があれば、ボイズンプレスのだしじめにカウンター攻撃を食らわないでむ

デミトリと密着することができる。そのあとは、スカイネブチューンかクリスタルランサーで投げてしまおう。起き上がったら、再びダッシュしていき、投げつけなければ楽勝。



空パンチは打ち負けない立ち強



今度は強ボイズンプレスだ。ガロンはなぜか毒霧に向かって勝手に飛び込んでくるぞ。毒に侵されてヘロヘロ状態のガロンを相手に、連続技やクリスタルランサーなどの必殺投げの練習をしてみるのもいいだろう。練習が終わったら、再びソニックウェーブを撃ちはじめて……以下くり返し。

反応させる

しゃがみ中パンチは2段目があることも考えて使っていかないと、ガロンをうまく反応させることはできない





VS ビクトル

立ち強キックを連續ヒットさせろ

初級

間合いを詰めていき、

立ち強キックを当てる。

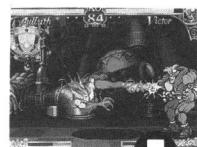
空振りすると、かならずカウンターを食らうので、間合いには注意してほしい。ガードさせることができた場合は、直後にビクトルが立ち強パンチをだしてくるので、そのもどりに立ち強キックを当てていこう。

上級

かなり広めに間合いをとり、強ポイズンプレスをだす。するとビクトルは吸い込まれ

るよう、攻撃をだしながら突っ込んでくれる。

しかしながら、遠距離で闘っていたため、マヒしたビクトルはかなり離れた位置にいるはずだ。そこで、すばやくダッシュを使って近づき、連続技なり何なりを好き勝手にキメてやろう。ただし、ダッシュ中にボタンを押してしまうと、攻撃がでてしまい、せっかくのチャンスを失うことになるので注意すること。



このくらいの間合いかから立ち強キックをだしてガードさせ、様子をみよう

●基本技の中で一番リーチのある立ち強キックを迎撃に使うのがラク



▲極端な話、「画面の端と端」でも間合いをとりすぎというこではない。遠距離からだせ



▲ポイズンプレスをだすと勝手に当たりにくくなるので、タイミングは気にせず撃とう



▲マヒしたビクトル。ダッシュで近寄らないと、すぐに回復されてしまうぞ



▲相手はデクのボウなので、連続技でもいいし、コマンドのむずかしい必殺技を試すも可



VS ザベル

追いつめてラッシュ

初級

ザベルにはジャンプ攻

撃が多いので、それを待って立ち強パンチで撃墜しよう。成功したら、ザベルが完全に起き上がったところへ当たるように、ジャンプ強キックで攻める。するとザベルは、後方ダッシュで逃げるか、立ち強キックで迎撃しようとするが、先にこちらの攻撃がヒットしてくれるぞ。

攻撃をだすタイミングが遅いと、相打ちを食らったり、最悪だと迎撃され

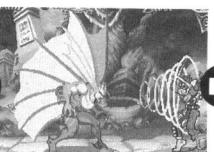
てしまうので注意すること。

上級

スタートと同時に前進していくと、ザベルは後退するので、そのまま画面端まで押していく。追いつめたら、しゃがみ強キックが当たる間合いから強ソニックウェーブを撃つ。ヒットしようがガードされようがかまわずに、すかさずしゃがみ強キックをだすと、当たってくれるぞ。あとは起き上がりにソニックウェーブを撃って、くり返した。



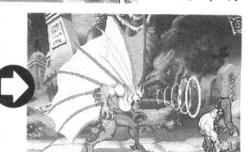
▲ザベルを追いつめるときは、自分のスピードのほうか速いことを考えて、途中で少し止められ



▲画面端までいっても前進し、しゃがみ強キックがとどく間合いで強ソニックウェーブを撃つ



▲ソニックウェーブを撃ったときの硬直が解けた瞬間に、しゃがみ強キックをだそう



▲起き上がりにきっちり重ねるとかならずガードするので、再度しゃがみ強キックで転ばそう

●オーバー

▲起き上がりのこの位置にジャンプ強キックをもつてくるのがベスト



VS モリガン ☆☆

ダッシュはもう怖くない

初級

ソウルファイストを撃ってから、ジャンプ強キックで攻撃だ。ガードされた場合は、着地前から強パンチボタンをとにかく連射。モリガンが地上にいれば着地したときに投げてくれるし、ジャンプしても立ち強パンチが対空攻撃としてしてくれるぞ。あとは起き上がりにジャンプ強キックを重ねていけばOK。

上級

ダッシュ攻撃はガードして投げる。ソウルファイストは、ダッシュでくぐり抜け、しゃがみ強キックで転ばす。転倒したモリガンが起き上がったら、トリックフィッシュをだそう。ダッシュ攻撃をしてきた場合はヒットするし、ソウルファイストを撃たれても上を飛び越え、モリガンの硬直中に接近することができるぞ。



▲ソウルファイストに飛び込んでいき、ガードされたら投げる



▲この間合いからモリガンの起き上がりにトリックフィッシュ



VS アナカリス ☆☆

ガードさせて投げ

初級

ジャンプ強キックで突っ込み、攻撃を当てよう。ガードされた場合は、着地後に投げることができる。ヒットしたらアナカリスは転倒するので、起き上がりにジャンプ強キックを重ねてから投げでOK。

上級

うしろにさがって、アナカリスが跳んでくるのを待つ。跳んできたら、すかさず強トリックフィッシュで迎撃だ。転倒させたら、起き上がりにしゃがみ強キックをガードさせて、強トリックフィッシュをだそう。当たってくれるぞ。



▲しゃがみ強キック後、ボタンを離さずに後方ダッシュする



▲起き上がりに重ねて、かならずガードさせるのだ



VS フェリシア ☆☆

自分は見ずに相手だけを見ろ

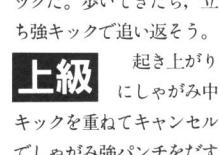
初級

画面端までさがって、立ちガードをしたまま待ち、フェリシアの行動に合わせて攻撃をしよう。

ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃は、立ち強パンチで迎撃できる。バックジャンプしたあとは必ずローリングバックラーをだしていくので、転がっているところにしゃがみ強キックだ。歩いてきたら、立ち強キックで追い返そう。



▲基本技キャンセルをしてしゃがみ強パンチへ



▲この位置にきたら、立ち強キックをだしていくぞ



VS ビシャモン ☆☆

起き上がりにタイミングを合わせろ

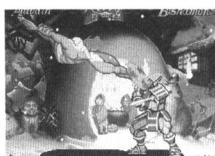
初級

ジャンプ強キックをガードさせて、着地と同時に投げる。以後、ビシャモンが起き上がり始めたところを狙ってジャンプ強キックをだしていくば、ヒットしてくれるぞ。タイミングが遅れてガードされた場合は、スタートと同じように投げてしまおう。

上級

強トリックフィッシュを連発する。反応したビシャモンはダッシュ攻撃をしてくるが、位置が入れ替わるだけなので、気にせずだしつづけよう。撥ね刃をだしてきた場合は、ちょうどビシャモンの隣りに着地するので、攻撃することができる。

トリックフィッシュは、キックボタンを押しっぱなしにしていれば、レバー操作だけで簡単にだすことができるぞ。



▲起き上がりのこの位置にジャンプ攻撃があるタイミング

▲體封じをだしたときも、トリックフィッシュがヒットする



VS サスカッチ ★

ダッシュのタイミングが命

初級

試合開始から立ち強キックを連発していると、勝手に歩いてきて当たってくれる。空振りしてもかまわないので、とにかくボタン連打だ。

上級

しゃがみ強キックをガードさせたあと、すぐに強ソニックウェーブをだす。サスカッチがダッシュ攻撃かビッグタイフーンをだしてきたり、当たってくれるぞ。しごれて動けなくなっているところにすかさずダッシュ強パンチで近寄り、攻撃が終了と同時にクリスタルランサーで投げよう。そのあとも着地と同時にダッシュすれば、起き上がりてくるサスカッチに攻撃を重ねられるぞ。あとは、このくり返し。受け身をとられるとパターンが狂うので、投げ技は必ず必殺投げを利用しよう。



▲当たる間合いで
近づいてから、しゃ
がみ強キックをだす

▲何をだされても、
とにかくソニックウ
エーブを擊つ

▲しごれている間に、
ダッシュ攻撃で接近
して投げる

VS パイロン ★

頭にジャンプ強キック

初級

立ち弱パンチが当たる間合いで近づいていき、ひたすら前進しながら当てつづける。画面端まで追いつめてもやめずに攻撃していると、パイロンはワープするので、出現位置に応じて対処していく。

空中に出現した場合は、自分の真上なら立ち強パンチで迎撃。遠距離ならファイアーアーに注意しながら接近し、再び立ち弱パンチが当たる間合いで近づいて攻撃だ。地上で裏(=背後)に



▲相打ちを食らう可能性もある
が、とにかくジャンプ強キックをガードさせる

▲滑り地と同時の投げには、受け身のとれない必殺投げを仕掛けよう

▲起き上がりには、このくらいいの位置にジャンプ強キックがでているのか理想



VS フォボス ★

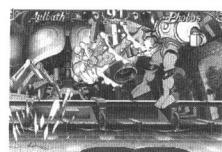
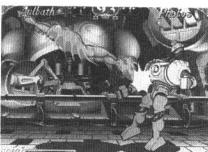
ジャンプ強キックに弱い

初級

スタートしたら、すぐに後方ジャンプしてジャンプ強キックをだす。ガードされた場合は、着地と同時に投げてしまおう。ヒットした場合、当然フォボスはダウンするので、起き上がるまでの間に後退して間合いを広げ、起き上がったと同時に垂直ジャンプからジャンプ強キックで攻撃だ。なぜかこの角度だとガードせずに食らってくれるぞ。

上級

間合いを広くとって強トリックフィッシュをだすと、フォボスもジャンプをするので、当たってくれる。起き上がるまでに間合いを確保し、起きたら再び強トリックフィッシュで攻撃だ。フォボスが跳ばなかった場合は、近くに着地するので投げてしまおう。



▲ジャンプ強キックをだすと、なぜかヒットしてくれる

▲起き上がる前に、これくらいの間合いは確保したい

VS パイロン ★

頭にジャンプ強キック

初級

立ち弱パンチが当たる間合いで近づいていき、ひたすら前進しながら当てつづける。画面端まで追いつめてもやめずに攻撃していると、パイロンはワープするので、出現位置に応じて対処していく。

空中に出現した場合は、自分の真上なら立ち強パンチで迎撃。遠距離ならファイアーアーに注意しながら接近し、再び立ち弱パンチが当たる間合いで近づいて攻撃だ。地上で裏(=背後)に

まわられた場合、出現したときにスキができるので、立ち弱パンチを連打してダメージをあたえよう。それ以外はやはり立ち弱パンチが当たる間合いで近づいてから攻撃するべし。

▲ジャンプ強キックをガードさせて、スカイネブチューンで投げる。起き上がりには、パイロンの頭に当たるようにジャンプ強キックをだすとヒットする。ガードされても、必殺投げでOKだ。



▲向かってくる炎のコマは、立ち強パンチで迎撃することができる

リのところを当てていく

オルバ

前から立ち弱パンチ連打

▲背後にきたら、出現直

VS
CPU

ちえすとー……あんぐっ!?

サスカッチ

VS デミトリ ビッグスノーで近寄らせるな

初級

強ビッグスノーを連続でだし、デミトリを近寄らせないように闘おう。ジャンプで跳び越えてきた場合は、しゃがみ強キックをデミトリの着地地点に置いておくような感じでだし、転倒させるべし。



▶ビッグスノーオーをひいてたすら撃ちつけけるかのうなずな

VS ガロン ビッグタイフーンで攻撃をさそう

初級

ピーストラッシュで突っ込んでくるのを待ち、それをガードしたら、しゃがみ強キックで転ばそう。成功後、ガロンの起き上がりに、しゃがみ中パンチをギリギリ当たらない間合いでだす。ガロンが起き上がりきったときに、まだ攻撃のポーズをとっている感じでだすのがコツだ。うまくいくと、ガロンは立ち中パンチをだしてくるので、そのもどりにしゃがみ強キックを合わせればOK。キックをだすのが早すぎると、ガロンのだした立ち中パンチの2段目に、自分から当たりにいってしまうので注意。

とにかく強ビッグタイフーンかギリギリ届く間



しゃがみ強キックで転倒させて、再びビッグスノーオーを撃とう

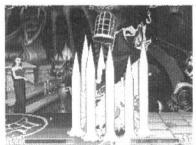
万ガードされた場合は、うかつに技をださないようにし、デミトリの行動に注意しよう。逃げていくようならビッグスノーでもいいのだが、近寄られたり、ダッシュ移動されたりするとビッグスノーをはきだす前に攻撃を食らってしまうぞ。そんなときは、デミトリのジャンプ攻撃を待ち、しゃがみ強パンチで迎撃だ。

上級

試合開始直後から前進し、ジュウタンの端でとまる。するとデミトリはジャンプ攻撃をしてくるので、ビッグタワーズで転倒させよう。

起き上がりには、ダッシュ強キックを重ねて強制的にガードさせ、着地と

同時にビッグプランチ。氷の像となって動きなくなったデミトリに対して、同じようにダッシュ強キックで攻撃し、着地と一緒にビッグプランチというパターンをくり返せば勝てるぞ。



▶追いつめれば必ず跳んでくるので、かさずビッグタワーで迎撃だ
デミトリの反撃を食らう心配はない



▶着地と同時にコマンドが完成するタイミングで入力するの

だ

り深く当てすぎるとガロンの反応が悪くなるので注意。

成功すると、ガロンは空中ピーストラッシュで突っ込んでくるか、クライムレイサーを空振りしてくる。そこで、すぐに中ビッグスノーをだせばヒットするぞ。あとは起き上がりに強ビッグタイフーンを重ねて、くり返し。

合いからだそう。具体的には、技の3、4段目だけを当てていくような間合いでだ。ビッグタイフーンは、ヒットしてもガードされてもかまわないが、あま



ビッグタイフーンはここから

▶ビッグスノーを当てては、ガロンが反応したかどうかを見ているヒマはない。とにかくくだく



反応させる

▶しゃがみ強キックをすぐにだすと、ガロンの立ち中パンチに負けてしまうので注意。技のもどりを狙え

上級

VS ビクトル ★

ジャンプをさそって迎撃

初級

しゃがみ強キックが当たる間合いで近寄り、攻撃をガードさせよう。するとビクトルはジャンプ強パンチで攻撃してくるので、しゃがみ強パンチで迎撃。2段目を当てるようなタイミングで、しゃがみ強パンチをだすのがコツだ。タイミングが遅いと、ビクトルの攻撃を食らってしまうので注意しよう。



上級

初級と同じ要領で、しゃがみ強キックをガードさせて、ビクトルのジャンプ攻撃をさそい、弱ビッグスノードで撃墜だ。



▲しゃがみ強キックを深めに当てないと強パンチかどかない

▲弱ビッグスノーなら、どの間合いで大丈夫だ

VS モリガン ★

投げ練習マシーン

初級

モリганのダッシュは、ガードすれば着地時にスキができるので投げてしまおう。うまくいったら、起き上がりにしゃがみ強キックを重ねてガードさせ、モリганの反撃を誘って、強ビッグスノードで迎撃。投げたあとに受け身をとられた場合は、しゃがみ強キックをだすタイミングをモリганの着地に合わせればOK。



上級

ソウルフィットをビッグタワーズでよけつつ、ダッシュ攻撃を待つ。ダッシュで跳んできたらガードして、必殺投げの練習をしよう。



▲受け身をとられた場合は、タイミングがちがうので注意

▲ビッグブランチでハメれば、バーフェクトも取れるぞ

VS ザベル ★

ペースに巻き込まれるな

初級

スタートしても何もせずに待ち、ザベルの行動に合わせて闘っていこう。ジャンプ攻撃をしてきたら、しゃがみ強パンチで迎撃。歩いてきたときは、しゃがみ強キックでケンセイし、ザベルの攻撃範囲に入らないようにする。ヘルズゲートを使いはじめたら、しゃがみ弱パンチを連打して、背後にでてきた瞬間に攻撃だ。



上級

基本的に初級と変わらないが、ジャンプ攻撃にビッグタワーズ。歩きにビッグタイフーン。ヘルズゲートには必殺投げを使おう。



▲出現位置に関係なく攻撃をだし、でてきたところを狙おう

▲ジャンプ攻撃をしてきたら、しゃがみ強パンチをだそう

VS アナカリス ★

ジャンプ強パンチだけでOK

初級

試合開始直後から、ジャンプ強パンチでめつづけるだけでOK。ただし、攻撃を食らったり、画面端まで追い込んだりすると、リズムが狂う。ときおり後方ジャンプ強パンチをまぜながら攻めよう。



上級

スタートと同時にアナカリスが跳んでいたら、立ち強パンチで迎撃。それ以外の行動なら、強ビッグスノードを撃とう。



相手が倒れたら、起き上がりにビッグスノードを重ねておくとヒットするぞ。

ジャンプで飛び越えられた場合は、自分から歩いていて撃墜したほうがカンタン。



VS フェリシア

追いつめるか、突きはなすか

初級

ジャンプ直後に弱パンチをだして突っこんでいき、着地と一緒にしゃがみ強キックを当てる。それをくり返して、画面端に追い込もう。成功したら、ジャンプ弱パンチ→しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強キックのコンビネーションを使って、端から逃がさないように戻え。

上級

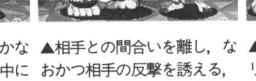
強ビッグスノーコンボを連発して、フェリシアを寄せつけないようにしよう。ジャンプで跳

び越えてきた場合は、しゃがみ強キックで転ばせて、再びビッグスノー。それもガードされた場合は、ジャンプしたところを狙って弱ビッグスノーコンボで凍らせるか、フェリシアがさがっていくのを待って反撃だ。

スペシャルゲージが点灯したときに、フェリシアとの間合いが画面の端と端くらい開いていれば、ビッグフリーザーを撃とう。ジャンプ攻撃をしようとしたところに当たってくれるぞ。



▲ジャンプ弱パンチは、かな
だすようにしよう



▲相手との間合いを離し、な
おかつ相手の反撃を誘える。

▲しゃがみ強キックは、フェ
リシアが反撃をしようとした
ところにヒットする



▲強ビッグスノーコンボを連発して寄せつけるな

▲ここまで近寄られると、何をしても反撃される

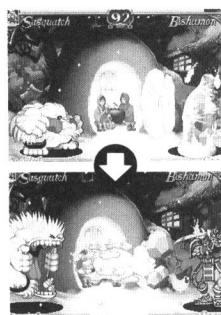


VS ビシャモン

ビッグスノーコンボで楽勝

初級

スタート直後にビシャモンは後方ダッシュするので、動かずしてその場から強ビッグスノーコンボを撃ちはじめよう。何回か撃っていると、歩いてきて勝手にヒットしてくれるぞ。あとは起き上がりに合わせるようなタイミングでビッグスノーコンボを撃てば、連続でヒットしてくれるので楽勝。



▲ビシャモンの起き上がりの位置にビッグスノーコンボをだす

上級

ダッシュ弱キックで突っ込み、着地と一緒にビッグプランチで食べる。あとはしゃがみ弱キックを連打。反撃を食らうが気にするな。

▲しゃがみ弱キックは前進するので、連発すれば間合いが縮む



VS オルバス

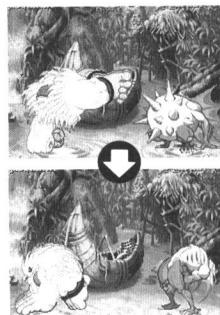
立ち中キックの間合いが大事

初級

立ち中キックを目の前で空振りすると、オルバスはポイズンブレスをだそうとしてくるので、毒霧をはく前にしゃがみ強キックで転ばしてしまおう。あとは、くり返せば楽勝だ。

上級

ビッグタイフーンをガードさせると、オルバスはスクリュージェットをだしてくる。それをガードしたあとに、ビッグプランチ。凍ったオルバスにダッシュで近づき、連続技をキメよう。あとはビッグタイフーンを重ねて、以下くり返し。



▲空振りしたら、反応しなくてすぐしゃがみ強キックをだす



▲連続技は、キメたときに相手が陣立てないと反撃されやすい



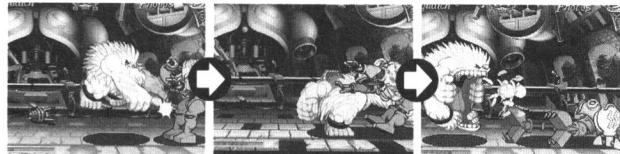
VS フォボス

端に追いつめて投げハメよう

初級

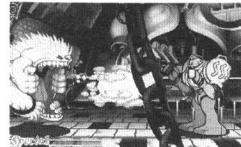
まずは画面端までさがり、ジャンプ攻撃をしてくるのを待つ。跳んできたら、着地にタイミングを合わせて、位置を入れ換えるように自分の背後に投げよう。つまり、フォボスを画面端に追いつめ、なおかつ密着した状態を作るのだ。

投げた直後、フォボスに向かってジャンプ中パンチ。受け身をとっていたらこれがヒットするので、着地と同時に投げる。受け身をとっていない場合

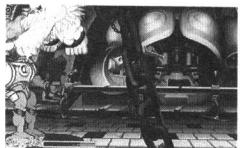


▲フォボスがジャンプしたと同時に合わせてジャンプ弱パンチ。着地と同時にだすとヒットする。起き上がりに足が背後になると、強キックもガードされてしまうぞ

▲着地と同時にだすとヒットする。起き上がりに足が背後されてしまったら、すぐに強キックもガードされてしまうぞ



▼受け身のあとなら、ジャンプ中パンチが当たる



▲跳ばなかつたら、ピッタリ



▲投げ成功の場合、立ちパンチをすかして投げ



▼投げたあとは、すぐにはジャンプしないとダメで注意しよう

▲ダッシュ弱キックは迎撃されづらい



VS パイロン

連續で何回食べられる？

初級

しゃがみ強キックが届く間今まで近寄り、パイロンに確実に当てていこう。ガードされた場合は、直後にスライディング（しゃがみ強キック）かジャンプ中パンチ、火の輪（ゾディアックファイア）をだしてくるので、強ビッグスノーを撃てば凍らせることができるぞ。あとはこれをくり返せばOK。

ワープで逃げられた場合は、空中に出現したらガード、背後にまわられた



▲しゃがみ強キックは、確実に当てていかないとカウンターガードで反応して攻撃を仕掛けてくるが、強ビッグスノーがギリギリ間に合ってくれる

ら、立ち強パンチを早めにだせばヒットさせられるぞ。

上級

スタートと同時にダッシュ弱キックで突っ込んでいき、ヒットしてもガードされてもいいので、着地と同時にビッグパンチで食べてしまおう。成功すると、パイロンの氷の像ができるから、溶ける前にダッシュ強キックを当てて、やはり着地と同時に食べる。以下、そのくり返しで楽勝だ。

▼着地と同時にコマンドを完成させよう



▲少し前進して、すぐにダッシュするべし



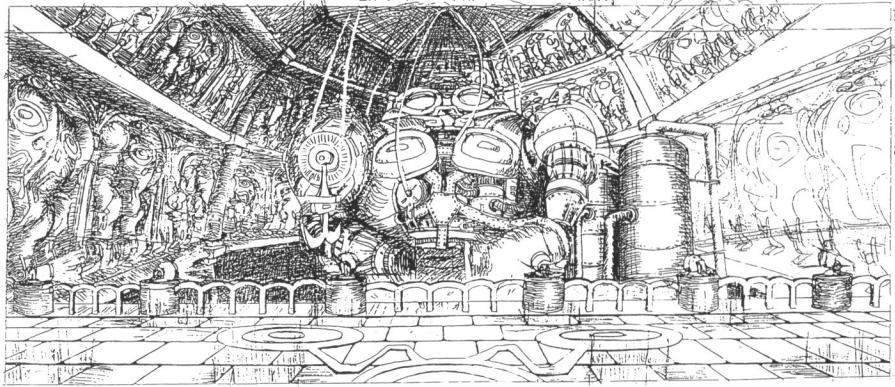
▼ダッシュ強キックは2段攻撃なので、最初とはタイミングがちがうぞ



▲ダッシュ強キックは2段攻撃なので、最初とはタイミングがちがうぞ

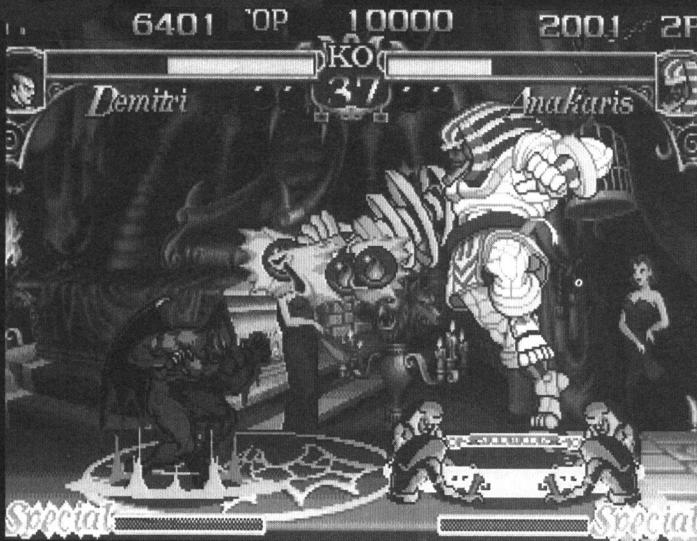
設定原画集

ヴァンパイア開発チームにご提供いただいた、設定原画のほんの一部を紹介しよう。それ何のポーズだがわかるかな？



◀フォボス・ステージの初期設定イラスト。ロボットの形状や床のデザインをはじめ、さすがに異なる。89ページのものとくらべてみよう

第5章



対戦

HERE COMES A NEW CHALLENGER!

争っておける...あなたの全てを

対2P戦への序章

対戦格闘ゲームの真の魅力は、人間同士の対戦プレイにある。それは『ヴァンパイア』も例外ではない。コンピュータ戦では必要とされない心理戦という要素が、プレイヤーに新たな楽しみをあたえてくれるのだ。

人間との対戦プレイ独自の魅力

対戦プレイでの勝利とは、すなわちプレイヤー同士の心理戦における勝利ということになる。たしかに勝敗にはキャラクターごとに設定されている性能差というものが影響をおよぼす。しかし、もっとも大きな比重をしめるのは、相手をいかにしてだましていくか、という駆け引きなのだ。これらの

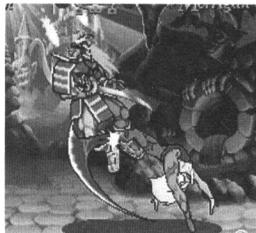
要素を知らずして、コンピュータ戦と同じ様の闘いをしたのでは、勝利はあり得ない。

それでは、要求される駆け引きとはどのようなものなのか。それをいくつ、かの項目にわけて解説していく。対戦プレイの魅力はこれらに凝縮されている。

▼飛び道具はむやみに使っても意味がない。2P戦ならではの方法を知ろう



▲スペシャル必殺技の使用法も相手を幻惑させやすいものが必要となる



▲跳び込み攻撃への的確な対処方
法を知らずして勝利はないのだ



▲ダッシュ移動は相手の意表をつく重要な移動方法



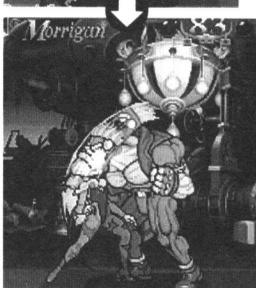
▲わざとしゃがみ強キックを空振りして相手にスキを見せ



▲跳び込みは必ず攻撃するものとの概念を利用したフェイント



▲反撃を狙おうとした相手を、無敵状態のある必殺技などで返りうちにしてしまおう



▲何もせずに着地し、防御態勢の相手を投げ技で攻撃する。使われやすい戦法だ

〔フェイント〕

フェイントとは、相手をだますための行動を指す。もっともカンタンなものは、何かしらの技を意図的に空振りし、相手が反撃を狙ってきたところを攻撃するというもの。この場合、空振りした技が相手をだますために使われたフェイントなのだ。

フェイントの種類は千差万別。10人のキャラクターに、そしてプレイヤーごとに異なるもののが存在する。それらを直感的に判断できるカンを養うことが最初の課題だろう。また同じ戦略に引っかかるないよう、注意深く闘っていく必要もある。同じ失敗をくり返さないようにするのが、対戦プレイ上達への近道だぞ。

相手の行動を読む

相手の行動を予測することも大切。事前にわかれば、ベストな対策を実行しやすくなるためだ。個々の技には使われやすい状況がある。それをおぼえ、予測しつつ闘っていく。逆に自分の行動を読まれにくくすることも大事だ。

飛び道具の予測

飛び道具は後方へのダッシュやジャンプ直後に使われやすい。それを先に予測して、撃つ瞬間に飛び込み攻撃を仕掛けてしまいたい。

先読みからの対空攻撃

中間距離やこちらの転倒時には、飛び込み攻撃が行なわれることが多い。無敵必殺技のコマンドを入力する準備をしておけ。



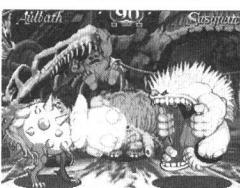
▲弾が発射される瞬間にジャンプしているのが理想的だ



▲ザベルなど、先読みしなくては相手を撃墜できないキャラもいる

展開にあわせた戦略

闘いの流れにあわせた戦略の変化も要求される。相手が飛び道具ばかりを連打しているような状況では、強引に接近するよりもスキルを見せるまでガマンしたほうが良い結果を得られやすい。キャラクターの特徴を活かして臨機応変に闘え。



▲キャラクターの特徴を活かした戦略を組むべき。フェリシアならば接近戦、デミトリならば遠距離戦を中心とするといった具合



▲同じ行動ばかりではダメ。さまざまな技を組み合わせよ

キャラクターのタイプによる戦略の変化



闘いの流れを変えるガード・キャンセル

相手に攻め込まれると、どうしても守りに徹してしまう。うかつに反撃しても、逆に攻撃を食らいかねないためだ。こういったときに役立つののがガード・キャンセル。ただし、本書の「必殺技への対処」の部分では、慣れない人のため、極力ガード・キャンセルを用いない対処法を記載してある。

▶起き上がりに攻撃を重ねられた場合。こういった状況もガード・キャンセルを使用すれば、カンタンに反撃できてしまう

▼大振りの技や小技の連打に対しても有効。守りに徹しなければならない状況を、この一撃のみで打破できる。マスターせよ



ハメ技

ハメ技とは何らかの攻撃をヒットもしくは防御させた直後に、投げ技を仕掛ける戦術を指す。もちろん反撃方法は存在するのだが、タイミングがむずかしく、多くのプレイヤーから嫌われているのが実情だ。なお本書では、あえてハメ技は掲載していない。



▲飛び込み攻撃を当たされた直後にハメ技は実行されやすい。注意して闘おう



▲弱攻撃をヒットさせてからのハメ技。こういった戦術は、ヒットまたはガードした直後に、ジャンプするか投げ技コマンドをばやく入力すれば回避できる。しかしタイミングはむずかしい



三対戦攻略
★

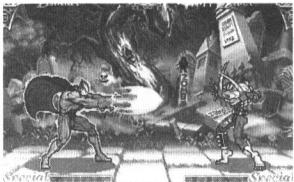
デミトリ

DEMITRI MAXIMOFF

『ヴァンパイア』におけるスタンダードなキャラクターであり、さまざまな展開の闇に最も順応できる性能を秘めている。自在に操れるようになってからが本当の勝負。デミトリの潜在能力を活かすような戦略を練ろう。

近・遠距離戦を融合した戦略を作り上げろ

飛び道具・カオスフレアの存在と、強力な基本技により、近・遠距離のどちらでも十分に戦えるのがデミトリの大きな特徴。だが、近・遠距離戦をまったく異なる戦略として組み立てていたのでは、デミトリ本来の力は発揮できない。ダッシュ移動を活用し、二つの闇を融合してこそ、その潜在能力が活かされるのだ。



▼しゃがみ強キックのようなリーチが長く、使いやすい基本技を持ち、近距離戦もこなせる。まさに万能なキャラクターだ



▲飛び道具により、遠距離戦にも対応できる。対空攻撃も兼ね備えており、跳ばせて落とすという理想的な闇ができる

基本技

遠距離立ち中キック

使い勝手もよく、対空攻撃としての信頼度もなかなかのもの。やや早めにボタンを押しておくのが撃墜のコツ。ザベルの飛び込み攻撃、フェリシアのデルタキックといったものにも応戦できるのだ。しゃがみ動作が加わってもいいのなら、距離によって技が変化しない、しゃがみ中キックを使おう。



▼対空攻撃としての信頼度は高い。外見はしゃがみ中キックも同じ



基本技をマスターせずして勝利はない

ななめジャンプ中キック

攻撃判定の継続時間が長く、飛び込み攻撃として使いやすい技。強キックや強パンチは攻撃判定が一瞬しか現れないのに、ふだんの飛び込みはこちらを使うといいだろう。ななめジャンプ弱キックで飛び込み、着地前に中キックに切りかえれば、さらに安全な飛び込み攻撃となるはず。活用しよう。



▼攻撃判定が強力なので安心して使用できる。

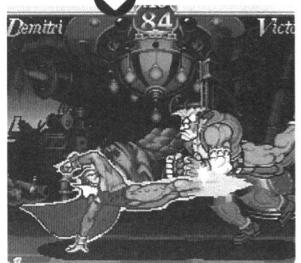


しゃがみ強キック

リーチが長く、攻撃判定もすばやく出現する使い勝手のいい基本技。地上戦では多用されるもののひとつだろう。相手の起き上がりに重ねる、弱攻撃から連続技としてつなげるなど、その使い道はさまざま。足払い系の技でありますながら、立ちガードでも防げてしまうといった欠点もさほど気にはならない。



▼これくらいの距離からでもヒットする。間合をいかせないときりきりまで活かせない



ガード・キャンセル

デミトリの可能性を広げるテクニック

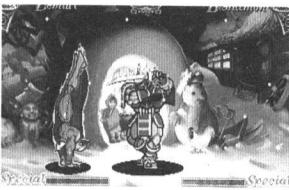
ガード・キャンセルしてのデモンクレイドルは、ほぼすべての攻撃に有効。跳び込み攻撃から地上攻撃まで、無敵中の攻撃判定以外のものであれば反撃できてしまうのだ。強制ガード中はふつうにデモンクレイドルのコマンドを

入力すればいいし、ガード直後に実行したいときは、下のコマンドを入力すればガード・キャンセルが成立する。完璧に使いこなせるようになれば、不利な状況を打開するチャンスがさらに増えることになるぞ。

カンタンなだしかたは→↓↙+パンチだ！



▲攻撃判定の出現も早く、反撃を失敗することもない



▲起き上がりを攻められたときもガード・キャンセルからの必殺技で対応できるぞ



▲ガード・キャンセル

と組み合わせれば、非常に強力な反撃の手段となる。使いこなす



▲慣れてくれば、ビーストラッシュのような連続ヒットしない技にも実行できるのだ

スペシャル必殺技

防御不可能な特性をフル活用する

ミッドナイトプレイヤーは、相手の起き上がりを狙って使うのが一番。間合いで内にいるのであれば、防御のできない技なので確実にヒットする。起き上がりに防御に徹するような相手には、とくに有効だ。前方ダッシュ直後に入力するカンタンな使用法もある。

ダッシュ直後にコマンドを入れろ



◀前方ダッシュで問合いを詰め、スペシャルへ。ダッシュ・デモンクレイドルを使いわけよう

起き上がりを確実に攻める



◀起き上がりは必ず防御するような相手に有効。必殺技や足払いなどを使わなければ確実！

飛び道具の回避法

カオスフレアで相殺していく

飛び道具は、カオスフレアやジャンプ、バットスピinnなどで回避できる。なかでもカオスフレアが実戦では多用されやすい。ただし、すべてを相殺していくには、相手の跳び込みに反応できない危険がある。ここぞというときに。

カオスフレアで対抗していく



◀飛び道具には防御と殺を織りませて対応する



飛び道具後の跳び込み攻撃には



◀相手が跳び込んできそ



なくては迎撃はきびしい

相殺可能な飛び道具

名称	攻撃力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルフィスト	○	○	○
ビッグスノー	○	○	○

実戦での戦略

飛び込みとダッシュ移動で相手をカクラン

ダッシュでの前後移動を組み込みつつ戦略を構成する。ダッシュ移動は単独で行なうのではなく、後方ダッシュ直後の前方ダッシュ、またはその反対といったように2種類のダッシュを対にしておくと、相手を混乱させやすいぞ。ダッシュでの移動距離をしっかりとおぼえておかないと、自分から画面端へと追い込まれてしまいかねない。



▲後方ジャンプ時はバットスピント、前方ジャンプにはカオスフレアで軌道を変えろ

きちんと把握したうえでの戦法だ。

ジャンプ中の軌道制御も大切な要素。普段は一定の軌道を描くジャンプも、カオスフレアやバットスピントを使用することで軌道変更が可能。空中カオスフレアならば軌道が後方に、バットスピントは押されたボタンに応じた距離だけ前方にワープする。これで飛び込み攻撃にバリエーションを持たせよ。



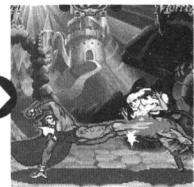
▲ダッシュで相手をカクラン。前方or後方ダッシュ直後のデモンクレイドルで攻撃だ



▲直立状態はしゃがんでいるときよりも食らい判定の幅は小さい。立ってよけろ



▲相手の技を空振りさせる。攻撃判定がなくなってきたらしゃがみ動作に入ろう



▲しゃがみ強キックで反撃し転ばせる。相手が強攻撃を空振りしたときに有効だ

★ 守りから攻めへの移行

守勢にまわったときは、自分がフィールドのどの位置にいるかを確認。後方へ移動できるようなときは、スキを見つけて後方ダッシュで距離を離すといいだろう。画面端の場合は、ガード・キャンセルからのデモンクレイドルやスキについてのしゃがみ強キックを狙う。強バットスピントでも逃げられる。



▲攻撃判定がしばらく出現するので、反撃の手段として使われやすい。投げ技を使ってみるのも手だ



▲うしろに移動できる余裕があることを確認し後方ダッシュ。実行直後に無防備となる瞬間があるので、スキを見て入力しよう

★ 必殺技はこうやって使え

空中カオスフレアとバットスピントは前述のとおり、ジャンプの軌道修正に使う。前方ジャンプのときはカオスフレアで後方へ軌道を変え、相手の対空攻撃を空振りさせる。バットスピントは後方ジャンプ中に実行し、逃げるよう見せかけてから攻撃にうつろう。空中戦での攻撃回避にも役立つ。

地上カオスフレアは相手をイカクするときに。後方ダッシュ後に撃ち、イカクしてから前方ダッシュといった戦法がいいだろう。ただし後方ダッシュ後に頻繁に使用すると、先読みされて

飛び込み攻撃で攻められやすい。

前方ダッシュの終了する直前を狙われたときは、ダッシュ・デモンクレイドル。ダッシュ移動の無敵状態中から必殺技へつながるので強力なのだ。



▲ダッシュ移動の出現時間を使わなかったときはダッシュ・デモンクレイドル。たいていの技はツバせる



▲後方ジャンプで逃げるよ



バットスピントで攻め込むのだ

▲浅めに当たるような距離をボタンで選べ

お互いの戦略の読みあいに勝て！

★ 起き上がりを狙わされたときは ★

デモンクレイドルで反撃を狙うのが確実。起き上がり動作中にコマンドを入力するが、タイミングが遅いとムダなポーズが起き上がり動作と必殺技の間に入ってしまい、スキが生まれる。タイミングを体でおぼえろ。



きつりとしたタイミングで入力すればデモンクレイドルで反撃できる



★ 転倒時の攻防とは ★

相手の転倒時の攻めかたはさまざま。出現地点が相手の後方になるように前方ダッシュ、必殺技や基本技を重ねる、跳び込み攻撃で攻める、といったものにわけられる。

必殺技はデモンクレイドルを使うのがいい。腕に自信があるならば、近距離強パンチにキャンセルをかけてのもので攻めよう。防御されても相手にプレッシャーを与えられ、その後の闇いを有利に展開できるかもしれないからだ。なお、次の起き上がりの攻防時

にも影響をおぼしやすい。

跳び込み攻撃には、ななめジャンプ中キックを使う。やや早めにだしておけば、相手の必殺技を阻止しやすいぞ。



ななめジャンプ中キック

強パンチ、キックにくらべ使いやすいのが最大の利点。相手に当てやすい技だ



▲下段攻撃の連続技は、中のみパンチを利用するぞ



▲キックよりもこちらのほうがキャンセルしやすい



▲パンチでもいいのだから問合はせまい。コレを使え

★ VS デミトリ ★

ダッシュ移動には手をだすべきではない。終了直前を狙う足払いなどの基本技は、ダッシュ・デモンクレイドルによって返されてしまうからだ。こちらのダッシュ移動にも同じことが言える。前方ダッシュの出現地点が相手に接近しているときは、ダッシュ中にコマンドを入力して先手を打っておこう。飛び道具には飛び道具で応戦せよ。



▲起き上がり必殺技はつねに狙っていく。極力、防御しないよう心がけ、積極的に技をだそう



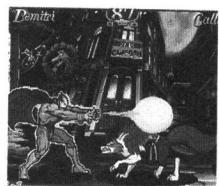
▲跳び込み攻撃はデモンクレイドルで撃墜するのが基本。いつもよりも早めに入力しておけ

★ VS ガロン ★

通常とダッシュ、どちらの移動も速く、それにカクランされない冷静さが要求される。こちらもダッシュ移動を使い、相手を惑わすよう努めていくべき。跳び込み攻撃にはデモンクレイドルで対処できるが、空中ビーストラッシュの可能性もあるので、やや引きつけてからコマンドを入力したい。跳び込むときは、早めのななめジャンプ中キック。



▲空中ビーストラッシュは通常の跳び込みとタイミングがちがう。行動を見てから対応しよう



▲飛び道具はカンタンに↓でくぐられてしまう。遠距離戦でのみ使い、単発で撃っていくべし

必殺技への対処

● カオスフレア

空中と地上の2種を連打してくる相手には、同じ技で応戦していくのが安全。前方ジャンプからのバットスピンでも問合を詰められる。

● ミッドナイトブレジャー

移動中ならば足払いを阻止可能。

必殺技への対処

● クライムレイザー

ななめジャンプ中キックで阻止できることもあるが、相手のコマンド入力のタイミングに大きく左右されるため確実ではない。バットスピンなどで跳び込み。

● ビーストキャノン

防御に徹するべき。ダッシュでも回避できるか危険。

★ VS ビクトル ★

スペシャル点灯時以外の地上カオスフレアは、ダッシュ系の必殺技で反撃されてしまうので、撃たないほうがいいだろう。飛び込み攻撃からの足払い、地上戦でのしゃがみ強キックといった技で地道に攻めていくべきだ。ビクトルの飛び込み攻撃は、撃墜するよりもガードしたほうが無難。デモンクレイドルでは迎撃できないこともあるからだ。



▲飛び込むときは撃墜されにくいバットスピンで。基本技ではギガバーンで落とされてしまう

▲しゃがみ強キックの間合いをギリギリまで活かして攻撃していく。転倒させて接近戦だ！

必殺技への対処

●ギガバスター

遠距離戦で使用されたときは、しゃがみ強キックを早めにだしておこう。近・中間距離では止められない。

●サンダーブレイク

ななめジャンプ中キックといったもので上昇中を撃墜。かわすときは空中でバットスピンを使え。

必殺技への対処

●ヘルズゲート

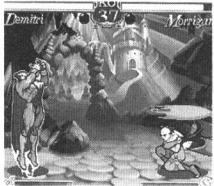
画面端に自分がいないときは、後方ダッシュで逃げてしまうのが確実。しゃがみ弱キック連打でもよい。

●デスマリケン

食らって転んでしまうよりは、防御に徹したほうがいい。しゃがみ中パンチやキックでも撃墜できる。

★ VS モリガン ★

飛び道具の撃ち合いで、相手の前方ダッシュ攻撃に気をつけねばならない。ダッシュ攻撃がきたら、着地の瞬間を狙って投げ返してしまおう。空中ソウルフィストには強バットスピンで対抗。近距離でのカオスフレアは、しゃがみ攻撃で回避されるので危険だ。しゃがみ強キックを防がせ、ワンテンポおいてから再び同じ技をだす当たりやすい。



▲バットスピンは撃墜される可能性が高い。浅い位置で当てるようにすれば反撃もこわくない

▲中間距離では、カオスフレアを回避した相手を狙っての跳び込み攻撃が有効。先読みしよう

必殺技への対処

●空中ソウルフィスト

バットスピンで応戦。もしくは前方ダッシュで相手の着地点へ先回りしてしまおう。無理なときは防御。

●ダークネスイリュージョン

弱パンチでの跳び込みはダークネスへの布石。早めに弱or中デモンクレイドルをだし、確実に落とせ！

必殺技への対処

●コブラブロー

遠距離立ち中キックで阻止できる。引きつけずに少し早めのタイミングで技をだしておくといいだろう。

●王家の裁き

バットスピンで攻撃できる。または前or後方どちらかのダッシュ移動を使って逃げてしまおう。

★ VS ザベル ★

多段ヒットする基本技には、すべてガード・キャンセルで反撃する。とくに接近戦で立ち→+強パンチをだしてきたときはガード・キャンセルの絶好のチャンスだ。相手の跳び込み攻撃には、遠距離立ち中キックで応戦可能。デモンクレイドルと状況にあわせて使いわけよう。ザベルの対空攻撃は大振りなので、ジャンプ軌道を修正して惑わせ。



▲跳び込み攻撃の軌道を必殺技で変えていくのが重要。バットスピンと基本技を使いわけよう

▲相手の後方ジャンプは追いかげずに防御して待つ。デスボルテージが実行される可能性大

必殺技への対処

●ヘルズゲート

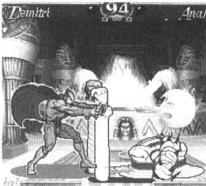
画面端に自分がいないときは、後方ダッシュで逃げてしまうのが確実。しゃがみ弱キック連打でもよい。

●デスマリケン

食らって転んでしまうよりは、防御に徹したほうがいい。しゃがみ中パンチやキックでも撃墜できる。

★ VS アナカリス ★

言霊返しを警戒するため、カオスフレアは遠距離から、先読みされないようにタイミングをズラしながら撃つ。もっとも、相手にとっても言霊返して弾を吸い込むのは先読みの要素もありシビア。さほど気にしなくていいのだが、跳び込むなら空中バットスピン。前方に飛び、頂点近くで実行すれば、空振りした相手の対空攻撃をツヅせるのだ。



▲カオスフレアをダッシュ中パンチで回避されることも。いつでも対処できるように集中せよ

▲空中を浮遊しているアナカリスには、しゃがみ中キック。落下攻撃は上段防御でやりすごす

必殺技への対処

●コブラブロー

遠距離立ち中キックで阻止できる。引きつけずに少し早めのタイミングで技をだしておくといいだろう。

●王家の裁き

バットスピンで攻撃できる。または前or後方どちらかのダッシュ移動を使って逃げてしまおう。

★ VS フェリシア ★

デルタキックが手軽に撃墜できるので、ローリング系の必殺技と、ダッシュ攻撃にさえ注意していればいい。カオスフレアはカンタンに回避されてしまうため、スペシャル点灯時のものも含め撃たないようだ。フェリシアは対空攻撃が弱いので、基本技や必殺技を織りませた飛び込み攻撃を中心に攻めていこう。



▲スペシャル点灯時の飛び道具さえ、フェリシアには回避されてしまう。撃たないほうがいい



▲こちらの起き上がりを狙ってのダッシュ移動、中間距離からダッシュ攻撃に注意すべし

★ VS ビシャモン ★

カオスフレアの連打が有効だが、近・中間距離では居合い斬りにより、弾もともと斬られてしまう。ビシャモンのななめジャンプ中キックは、防御するようにしよう。撃墜を狙っても、こちらが一方的に攻撃を食らってしまうことが多い。打点が高いようならば、防御後に着地の瞬間に狙って投げだ。接近戦はしゃがみ強キックを中心に攻めろ。



▲ダッシュ攻撃はこわくない。食らっても、あきらめずに通常投げのコマンドを入力しろ！



▲下段・居合い斬りがケモノ。中間距離での地上戦は挑まないほうが安全。接近戦で勝負だ！

必殺技への対処

●デルタキック

立ち中キックでカンタンに撃墜可能。引きつけると技ができる前に攻撃されるので、やや早めにだす。

●ローリングパックラー

フェリシア戦におけるガード・キャンセルのチャンス。ローリング系の技はすべてこの方法で反撃可能。

必殺技への対処

●居合い斬り

遠距離以外のカオスフレアは居合い斬りによって反撃される。これを防ぐためにも、飛び道具は遠距離でのみ使おう。接近戦では小技で実行直後をとめられる。

●封じ

王家の裁きや空中ソウルファイストと同じ対処方法だ。

★ VS オルバス ★

相手の強キックでの飛び込み攻撃は、遠距離立ち中キックで撃て。引きつけてしまうと近距離の技になってしまふので気をつけよう。しゃがみ動作を組み込んでもかまわない人は、しゃがみ中キックを使うといい。ポイズンプレスは防御するのが賢い。起き上がりに重ねられやすいので、反撃はあまり考えるべきではないだろう。



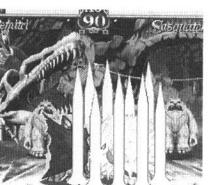
▲ポイズンプレスは動作が大きい。起き上がりは相手の動きを見てから対処するように



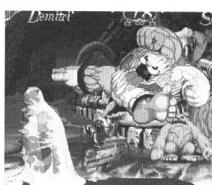
▲カオスフレアは前方ダッシュ攻撃で反撃される。この組み合わせでは使用はひかるべき

★ VS サスカッチ ★

遠距離からの飛び道具攻撃が有効な組み合わせ。ビッグフリーザーにさえ注意していれば、相手に接近させるスキを与えるに、闇の主導権をにぎれる。起き込むときは、ビッグスノーを先読みしてからでなくてはダメ。できわの早いビッグタイフーンによってカンタンに撃墜されてしまうからだ。



▲起き上がりに重ねられたビッグタワーズは防御。相手の動きを詰めるこも可能。先読み後はばく行動しよう。



▲ビッグプランチがこわい。凍っているときに仕掛けられた飛び込み攻撃は、投げ返しを狙え

必殺技への対処

●トリックフィッシュ

ななめジャンプ中キックで撃墜可能。キックは引きつけずにジャンプの頂点通過直後にだしておく。

●ソニックウェーブ

反撃方法はない。前方ジャンプからのバットスピントという手もあるが、その後に反撃される可能性あり。

必殺技への対処

●ビッグスノー

カオスフレアで相殺する、またはジャンプで回避していく。先読みし、飛び込みやバットスピントで間合いを詰めるこも可能。先読み後はばく行動しよう。

●ビッグタイフーン

起き上がりに重ねられたものはガード・キャンセル。



三
対
戦
攻
略

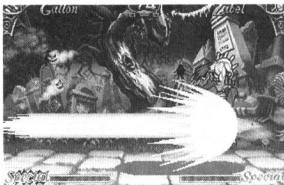
ガロン

GALLON

スピードと3種に使いわけられる必殺技を駆使した闘いが基本となる。すばやいコマンド入力が要求されるため、レバーさばきに自信のないプレイヤーには操作づらいキャラクターだろう。慣れが必要されるタイプだ。

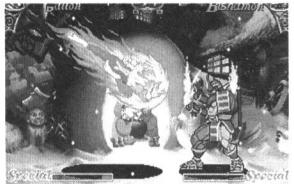
ガロンのスピードを活かした戦法を作る

飛び道具への対策、強力な対空攻撃により、デミトリやモリガン戦においては有利に試合を展開できるキャラだ。すばやいアクションを活かし、ダッシュ移動や空中でのビーストラッシュなどで相手を攻撃していく。クライムレイザーを使いこなし、スキの少ない戦略を組んでいくのが正しい闘いだった。独特的のスピード感を活用するのだ。



▲スペシャル必殺技・ビーストキャノンは欠かせないもの。こういった突進技が多いのもガロンの特徴。実戦での使用法を知れ

▼通常の必殺技であるビーストラッシュ。突進型の技なので、当然リスクを背負っての使用となる。実戦では頻繁に使われるぞ



基本技

立ち弱キック

対空攻撃として使われる基本技。相手との間合いにより変化する技ではなく、しかも攻撃判定がすばやく出現するので使いやすいものとなっている。反面、攻撃判定は小さく、持続時間も短い。技をだすタイミングをしっかりとおぼえて使っていこう。立ち強キックも対空技となるが信頼度はやや低い。



▲これくらいのタイミングでボタンを押せば、跳び込みを躊躇できるぞ



ガロンの特徴を色濃く表わす基本技たち

ななめジャンプ中キック

飛び込み攻撃として使用する。ななめジャンプ強キックよりも、やや攻撃判定が下に出現するので打点を低くしやすいためだ。この飛び込み攻撃から、クライムレイザーを組み込んだコンボへと移行していくのがいいだろう。ただし残念ながら、対空攻撃としての必殺技を阻止するほどの性能はない。



▲ななめジャンプ強キックよりも飛び込み攻撃を成功させやすいのだ



ダッシュ強キック

横方向へ攻撃判定が存在するため、ダッシュ攻撃向きの基本技。間合いもそれなりなので、中間・遠距離からの攻撃に重宝するだろう。だが、ダッシュ攻撃は打点を低くすることはできず、ヒットしても必ず投げかえされてしまう。通常の投げ技を持たない、またはアクションの遅いキャラに使え。



▲間合いが広いので、中間距離からでもカンタにヒットさせられるぞ



ガード・キャンセル

対空ビーストラッシュでのみ、ガード・キャンセルが可能となっている。地上のものでは無理なので気をつけること。また空中ビーストラッシュは、空中防御の強制終了に使われる。

ガード・キャンセルとして対空ビー

ストラッシュを使用する際は、弱パンチでコマンドを入力しておこう。強パンチのものでは、攻撃判定が出現するのが遅いためだ。もちろん空振りはしないだろうが、より確実な弱パンチをかけるクセをつけておけ。

カンタンなだしかたは→↓↙←+パンチだ！



▲弱のものを使えば、たいていの局面に対応できる



▲飛び込み攻撃への対処はややむずかしい。別の必殺技でふつうに撃墜したほうが楽

対空ビーストキャノン



▲3種のビーストキャノン中、ガード・キャンセルを実現できるのは対空タイプだけだ



▲残念ながら、この地上タイプではガード・キャンセルは実現できない。気をつけろ

スペシャル必殺技

ビーストキャノンは1発目で当てるのではなく、軌道を修正してからものをヒットさせると効果的だ。右のようにわざとハズれるように軌道移動し、そこから軌道修正で突進していくといったフェイントを組み込もう。軌道の修正方法は第2章を参照のこと。

軌道を変更し相手をホンロウしろ

軌道修正後に突進しよう



▲わざとハズれるような軌道のものをフェイントとして使い、修正後に相手へ突進していく

めくり攻撃としての使用例



▲地上ビーストキャノンで貫通後、ななめ上へ軌道を変えて背後から攻撃。これが基本動作だ

飛び道具の回避法

カオスフレア、ソウルファイストに関しては、前方へ歩くだけで下をくぐれるし、しゃがむことによっても回避できる。デミトリ、モリガン戦では積極的に接近していく。なおビッグスノーワンだけは回避できないので気をつけろ。

しゃがんで避けられる飛び道具

ビッグスノーに気をつけるべし

弾をくぐり接近戦へ持ち込め



▲飛び道具が撃たれたときに接近するチャンス！



▲前方へ歩くだけで反撃せよ。

起き上がりは回避不可能



▲起き上がりに重ねられた飛び道具はかわせない



▲直立姿勢となる瞬間があるので当たってしまう

名称	攻撃力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルファイスト	○	○	○
ビッグスノー	×	×	×

実戦での戦略

すばやい攻撃で相手のスキをつける

つねに動いているように心がけて闘おう。ダッシュ移動や跳び込み攻撃といった、相手を惑わせやすいアクションを駆使していくのだ。こういったすばやい動作を絶えず行なっていれば、主導権を非常に握りやすくなる。

ダッシュ攻撃は中間距離で行なう。近距離では技ができるようになる前に相手と密着状態となってしまうし、遠距離



▲相手を画面端へ追いつめたいときはキックボタンでの投げ技を使用するといいぞ

離ではやや間合いが遠すぎるのだ。

基本的なフェイントとしては、後方ジャンプから空中ビーストラッシュを使おう。こちらの後方ジャンプを追いかけたいのか相手の心理。そこで生まれたスキを空中ビーストラッシュで攻めるのだ。地上と空中、この2種を存分に活用していこう。対空はガード・キャンセル以外では使わないのだ。



▲ダッシュ攻撃は中間距離で。ダッシュと同時に強キックボタンを連打しておこう



▲後方へジャンプ。これで追いかけ、間合いを詰めようとするのが相手の心理だ



▲追いかけようとする相手へ、空中ビーストラッシュ。ゲーム速度が速いと効果大



▲防御された場合は反撃される。相手の動きをよく見て、頻繁には使わないこと

★ 守りから攻めへの移行

守勢の状況を打破するには、ガード・キャンセルや立ち弱キックといった技で相手の動きをとめてしまうのが一番。前者は多段ヒットするような技に、後者は相手の跳び込み攻撃に対して狙っている。高い打点の跳び込みを受けたときや接近戦では、投げ技やクラインレイザーを使ってみるといい。



▲投げ技は接近戦での反撃方法に。転倒してしまったときや高い打点で跳び込みを受けたときに使う



▲多段ヒットするような技にはガード・キャンセルで反撃を試みる。こういったときにこそ対空ビーストラッシュが役に立つ

★ 必殺技はこうやって使え

何よりも強力なのがクラインレイザーダ。この必殺技は実行開始から無敵状態が存在し、事实上、無敵必殺技以外の攻撃はすべて撃墜できるのだ。もちろん無敵状態は上昇の途中で終わってしまうのだが、それでも対空攻撃として使うには十分すぎるほど。右下のように完全に相手と重なっているような状態でも、相打ちにはならずクラインレイザーダ勝ってしまうのだ。

瞬間に反撃を受けるためだ。距離を考えてボタンの種類を変えていくのが、もっとも賢い使用方法だろう。慣れないうちは弱パンチのビーストラッシュだけを使えば、反撃を受けずにすむ。



▲クラインレイザーダの無敵時間は非常に長い。対空攻撃として、一



▲弱パンチのビーストラッシュへの返し技は弱ビーストラッシュを防ぐ



▲弱ビーストラッシュで返し技は弱ビーストラッシュを防ぐ

▲着地と一緒にクラインレイザーダをだせ！

★ 起き上がりを狙わされたときは ★

起き上がりに重ねられた攻撃は、クライムレイザーで返してしまいたいところ。タイミングがズレた場合はダメージを受けるため、ガードと必殺技のどちらかを選択する必要がある。対空ビーストラッシュでは返せないぞ。



● クライムレイザーが完璧なタイミングで使えれば大半のものは反撃可能



対空ビーストラッシュを返し技にするのはむずかしいのでやめろ

★ 転倒時の攻防とは ★

転んでいる相手には地上攻撃を重ねるのがいいだろう。3種の足払いによるコンボやクライムレイザーといったものが攻めやすい技だ。とくに後者は無敵時間を利用し、単体で重ねておけば相手の反撃をすべてツヅけてしまう。ただし防御された場合は着地までにスキが生じ、逆に返し技のエジキとなってしまうのだ。このあたりの駆け引きがむずかしいところだろう。

必殺投げやななめジャンプ中キックでの跳び込みといった方法もあるが、

前述の攻撃法よりも反撃されやすく、リスクも大きいので多用するのは危険。地上攻撃に織りませ、行動を読まれにくくするぐらいにとどめておくこと。



▲ここからクライムレイザーに移行する方法もある



弱キックにキャンセルをかけて技をだすように！



▲最初の弱キックが密着した状態でないと当たらない

★ VS デミトリ ★

飛び道具は下をくぐれば問題なし。むしろダッシュ移動や跳び込み攻撃への対応が重要だ。ダッシュ攻撃には、姿を消したデミトリが出現する場所とタイミングを予測して弱クライムレイザーをだそう。跳び込み攻撃へも同じ必殺技で大丈夫だが、とっさに反応できないときは立ち弱キックで応戦。遠距離からのビーストラッシュが効果的。



▲このタイミングで技をだすデミトリは基本技では撃墜できない。必殺技が防御に専念しよう

▲跳び込みはななめジャンプ中キックで。打点を低くしようとせず、早めに技をだすのだ

必殺技への対処

●バットスピinn

撃墜よりも防御したほうが安全。防御後に立ち強パンチをだせば、着地する前のデミトリを攻撃できる。

●カオスフレア

飛び道具の回避法をそのまま実戦する。スペシャル点灯時のカオスフレアは回避できないので気をつけよ。

★ VS ガロン ★

跳び込み攻撃はクライムレイザーで返されてしまうので、行なってはならない。相手からの跳び込みは、同様に弱クライムレイザーで迎撃してしまおう。中間距離からのダッシュ攻撃はガードし、必殺投げで反撃したいところ。お互いにビーストラッシュでケンセイしあう闘いとなるので、対応策はしっかりとおぼえておくこと。使うなら弱で。



▲ダッシュ強キックでの攻撃は、足先が当たるようになる。相手が忘れたころに使うといい



▲跳び込み攻撃はすべて弱クライムレイザーで落とす。基本技を使うよりもカンタンだ

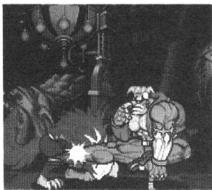
必殺技への対処

●ビーストラッシュ

3種のビーストラッシュはどれも強パンチでのものならば、防御してからしゃがみ強キックで終了後の硬直時間中を攻撃できる。速度を見て、弱・中・強のどれなのかわかるようになろう。弱のものには反撃できない。逆にこちらの返し技を狙われてしまうぞ。

★ VS ビクトル ★

ビクトルが対空攻撃として使用てくるギガバーンは、ななめジャンプ中キックを早めにだしておくことで阻止できる。ビクトルの技は攻撃力が高いものが多いので、相打ちとなりそうな行為はさけること。基本技ではなく、クライムレイサーを対空攻撃として使い、飛び込み攻撃は確実に撃墜していく。無理なときは素直に防御するにかぎる。



▲ななめジャンプ中キックは早めにだしておく。ギガバーンではめったに撃墜されないはず

▲転倒してしまったときは防御。完整性なタイミングでだせる自信がある人は弱クライムレイサー

必殺技への対処

●ギガバーン

対空攻撃として使われた場合は上記の方法で対処可能。連続ヒットする攻撃はさけ、ガード・キャンセルで反撃されないように。技自体の攻撃力は低いので、食らってもあわてず体勢を立て直せ。ダッシュ攻撃などのすばやく反応されづらい技を主体に闘おう。

★ VS モリガン ★

地上での飛び道具への対処はデミトリ戦同様の方法で大丈夫。前進し、飛び道具の下をくぐりながら間合いを詰めよう。後方ジャンプからの空中ビーストラッシュやダッシュ攻撃が効果を発揮するはず。ビーストラッシュは弱のものを使うこと。相手の目の前に着地し、そのまま投げ技を仕掛けるといった戦法も相手をカクランしやすいぞ。



▲ダッシュ攻撃には投げ技で応戦。投げ技はタイミングが完璧ならば、確実に成功する

▲相手の起き上がりにはクライムレイサーを重ねる。シャドウブレイドでは返せないので！

必殺技への対処

●ソウルフィスト

空中ソウルフィストへの対策がむずかしいところ。頭部にヒットするような弾道のものは、前進していくば下をくぐりぬけられる。それよりも低い軌道は、防衛からジャンプで回避したほうがいいだろう。先読みし、弾をだす前に強クライムレイサーで反撃する方法も。

★ VS ザベル ★

ザベルの飛び込み攻撃を撃墜する際は、間合いをこまかく調整するのが大切。立ち弱キックやしゃがみ強パンチを間合いによって使いわけていこう。この2種の基本技で、たいていの飛び込み攻撃には応戦できる。こちらからの飛び込みはさけ、中間距離からの地上戦で勝負を挑もう。ダッシュ攻撃やビーストラッシュでカクランしていくのだ。



▲ジャンプ↓+強キックもししゃがみ強パンチと立ち弱キックの使いわけで撃墜できるぞ

▲こちらのジャンプの着地点を狙ったスライディングは阻止できない。飛び込みはひかえよう

必殺技への対処

●デスマリケーン

クライムレイサーで撃墜するのか、もっとも危険性の低い方法だ。ただし、引きつけすぎると、コマンド入力中に食らってしまう可能性もある。早すぎず、引きつけすぎずといったタイミングがベストだ。対空ビーストラッシュやしゃがみ強パンチで撃墜する手もある。

★ VS アナカリス ★

ついつい飛び込みたくなってしまうが、地上攻撃で勝負していくべき。基本技での飛び込みは、すべて撃墜されてしまうからだ。空中ビーストラッシュを使えばいいのだが、予測される可能性があるためオススメはできない。起き上がりを攻める以外には跳ぶべきではないだろう。ダッシュ攻撃で間合いを詰め、投げ技やコンボを狙っていく。



▲真上にいるアナカリスは基本技では撃墜できない。クライムレイサーで確実に落としていけ

▲ガロンのスピードを活かし、カクランしていく。ダッシュや弱ビーストラッシュで攻めろ

必殺技への対処

●コブラブロー

中間・遠距離で使われやすいが、ふつうに前進すれば伸ばされた腕の下を歩いて接近できる。

●棺の舞

ついに前後に動けば、相手は照準を定めづらくなる。棺の舞の動作に入った瞬間にダッシュしてもよい。

★ VS フェリシア ★

キャラクターのタイプとしては似通った部分の多いフェリシア。同キャラ対戦時と同様、相手の動きに混乱させられないように注意しよう。中間距離からダッシュ攻撃と地上・空中のビーストラッシュを中心に攻めていく。フェリシアには無敵状態となる必殺技はないので、相手の起き上がりはクライムレイザーなどで積極的に攻めていく。



▲デルタキックは防御。クライムレイザーなどでも撃墜はできるが、危険性をはらんでいる



▲中間距離からのダッシュ攻撃を仕掛けるときは、サンドスプラッシュでの反撃に注意しよう

★ VS ビシャモン ★

リーチが長いので、中間距離だからといって気をぬかないこと。つねに神経を張りつめておいたほうがいい。しゃがみ強パンチや居合い斬りといったものを、とくに警戒して闘っていくべきだ。飛び込む場合は、空中ビーストラッシュを使う。相手はこちらの間合いによって対空技をえなくてはならないので、間合いをこまめに変えていく。



▲空中での弱ビーストラッシュで跳び込む。基本技で跳ぶ場合は、ななめジャンプ中キックだ



▲鬼炎斬を警戒し、転倒した相手は攻めない。どうしても攻めたいならクライムレイザーで

必殺技への対処

●デルタキック

防御に専念するのが一番。もしくは早めにクライムレイザーをだして撃墜しよう。タイミングが命だ。

●ローリングスクラッチ

防御すれば、着地の瞬間にしゃがみ強キックを当たられる。ガード・キャンセルでの対処もしやすい。

必殺技への対処

●封じ

垂直ジャンプ中でなくては実行できない技なので、真上にビシャモンが跳んだ瞬間に前方ダッシュで間合いを詰めてしまおう。これで防御する必要はない。

●鬼首捻り

転倒時を狙われたときはクライムレイザーで反撃。

★ VS オルバス ★

ソニックウェーブとポイズンプレスが脅威。どちらも空中ガードができるので、ジャンプ中はレバーを必ず防御方向へ入力しておき、とっさの状況にそなえておこう。こちらの転倒時には上記の二つの必殺技の他に、しゃがみ強パンチorキックという選択肢が加わる。相手の動きをよく見て対応していくしかない。クライムレイザーでの反撃も可能。



▲起き上がりに重ねられた攻撃はクライムレイザーで返せる。ただしタイミングがすべてだ



▲オルバスのジャンプ強キックは、立ち弱キックをこれくらいのタイミングでだせば落とせる

必殺技への対処

●ソニックウェーブ、ポイズンプレス

どちらも防御に徹するべき。食らった場合は行動できない状態になってしまうので、無理しないほうがいいだろう。ソニックウェーブの連打に対しては、先読みからの飛び込み攻撃を仕掛ける。空中ではレバーを防御方向へ入力しておけ。

★ VS サスカッチ ★

ガード・キャンセルの強力なキャラなので、多段ヒットするような攻撃はやめておく。飛び込み攻撃も、飛び道具を先読みしたもの以外はピッグタイフーンで撃墜されてしまう。地上戦を主体に、中間距離からの地上ビーストラッシュ、接近戦でのクライムレイザーといった必殺技を織りませていこう。ダッシュ、めくり攻撃は警戒しておくこと。



▲ピッグスノーは先読みしてななめジャンプ中キックで跳び込む。回避法のない飛び道具だ



▲起き上がりに重ねられたピッグタイフーンはガード・キャンセルの絶好のチャンスなのだ

必殺技への対処

●ピッグスノー

先読みしての飛び込み、もしくは防御する以外に方法はない。モーションが大きいので、先読みからのダッシュ攻撃でも阻止できるが、必殺技による反撃がこわい方法もある。状況に応じた使いわけが要求されるだろう。連打してきたときは迷わず跳べ。



三対
戦
攻
略

ビクトル

VICTOR VON GERDENHEIM

高い攻撃力とリーチの長さを誇るキャラクターだ。その反面、飛び道具へのしっかりとした対策を練っておかねば、思いどおりの闘いはできないだろう。一撃で相手の体力をごっそりと奪え、爽快な攻めが楽しめるぞ。

攻击力の高さを活かした戦略を組め

ビクトルの攻撃はクリーン・ヒットを狙うのではなく、相手との相打ちとなってしまってもかまわない。攻撃力が高いので、確実に相打ちを狙えれば負けはないのだ。そのため戦略自体も少々、強引なものが多いのが特徴。弱攻撃の連打が中心となるラッシュを使い、相手の体力を大幅に減らしていく。基本技の使いかたが大切だ。



▲相打ちでも相手のほうがダメージは大きい。おそれずに強引な戦略で体力を奪っていくのだ。これがビクトルの魅力

▼リーチの長さを活かし、中間距離から攻める。接近戦で間合いが離れてしまったときなど、相手が油断しやすい瞬間に狙おう



基本技

戦略の基礎とも言える弱攻撃をおぼえろ

しゃがみ弱キック

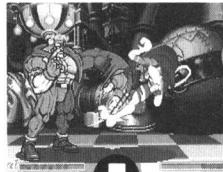
接近戦で威力を発揮する。飛び込み攻撃後や相手の起き上がりなどを連打で攻めるときに使うのだ。連射がきき、しかも攻撃力が高いため、連打が成功すれば相手にとっては必殺技を食らうよりも大きなダメージとなる。連打せずにキャンセルをかけ、中キッカー→強キックのコンボにする方法もある。



▲さほどリーチは長くないが、連打できるため接戦で重宝するだろう

立ち弱パンチ

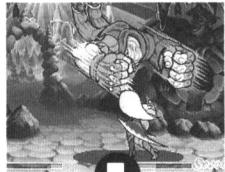
近・遠距離のどちらも同じ技となる。連打が可能となっており、食らい判定が小さいため対空攻撃として使う。相手が飛び込んだ瞬間から連打していれば、タイミングを考えることなく撃墜してしまうのだ。このほかにも遠距離立ち強キックやしゃがみ強パンチといった対空攻撃もあるが先読みが必要。



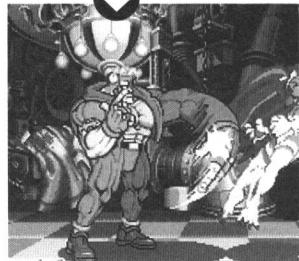
▲こんな状況でもピクトルが勝つ。相手が跳んだら弱パンチを連打せよ

ななめジャンプ強パンチ

攻撃判定が下方向へやや大きいので、相手の対空攻撃を阻止できてしまう。モリガンのシャドウブレイドさえとめられるのだ。一方的にこちらが負けることはめったにないので、相打ちを狙って飛び込んでみよう。やや間合いが離れているときは、ななめジャンプ強パンチを使って飛び込むといい。



▲大半の対空攻撃では撃墜されない。シャドウブレイドも阻止できる！

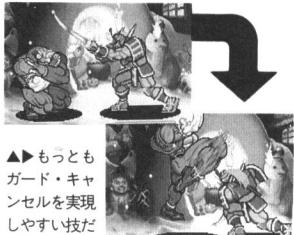


ガード・キャンセル

ギガバーンは入力を要求されるコマンドの特徴上、非常にガード・キャンセルを実行しやすい技となっている。必殺技コマンドの最初の1ステップ以外は、すべて防御方向なので、ふつうにコマンドを入力すれば防御の成立と

同時に必殺技が実行される。そのため接近戦においては、狙わずともガード・キャンセルになりやすい。危険性も低く、むずかしいテクニックも必要ないのだ。混戦状態では積極的に使っていくようにならう。

防御方向へ入力するかわりに必殺技コマンドだ！



▲もっともガード・キャンセルを実現しやすい技だ



▲強制ガード中は絶好のチャンス。むざむざ体力をケガせることはしないのだ！



▲攻撃判定が出現するまでに時間のかかる防衛するようにせよ



▲接近戦では狙わずともこのような状況が生まれる。空振り時を考え、弱で入力しろ

スペシャル必殺技

サンダーブレイクの実行直後にあるジャンプを利用し、飛び道具を回避しながら使っていくのがいいだろう。また、コマンドはボタン三つを同時に押すものにする。こうすることで背後にも稻妻が走り、頭上を飛び越えられても相手にヒットさせられるのだ。

飛び道具の回避法

飛び道具を回避するには、必殺技を使うしか方法はない。スキの少ないギガバスターを使い、飛び道具をスリ抜けて攻めていく。実行直後が無敵となるので、やや引きつけてからコマンドを入力すると成功しやすくなる。

ギガバスターで回避可能な飛び道具

名 称	攻 撃 力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルフィスト	○	○	○
ビッグスノー	○	○	○

原理を利用した応用法をおぼえよ

飛び道具への対策として実行する



遠距離戦での飛び道具を跳びこえるようにして使う。近距離では反撃される可能性があり危険

空中での連続ヒットを利用する



▲ギガブレードで弾かれた相手は、その落下下にも食らい判定がある。立ち弱パンチを当てろ

ギガバスターを使い反撃を狙え

飛び道具をスリぬけて攻撃！

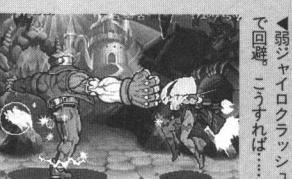


▲実行直後が無敵となることを利用した反撃方法



▲ギリギリまで引きつけ必要なないのでお手軽

ジャイロクラッシュの利用法



▲弱ジャイロクラッシュで回避。こうすれば……



▲ダッシュ攻撃を防止できる。先読みが必要だが

実戦での戦略

相打ちを前提とした攻撃で追いつめろ

攻撃力の高さ、リーチの長さの2点を活かし、相打ちを前提とした攻撃で攻めていく。多少のダメージを受けるのは覚悟のうえで、積極的に前へでて相手を追いつめていくのだ。

ジャンプ攻撃はなまめジャンプ強パンチ、強キックの2種を使う。これらの技での飛び込みは、とくに対空攻撃の弱いキャラクターに対して絶大な効



▲接近戦で間合いが徐々に開いてしまったときは、ギガバスターで距離を詰める

力を発揮する。強力な対空攻撃を持っている相手は地上戦で追いつめよう。

追いつめた相手には猛攻を仕掛ける。飛び込み攻撃から弱攻撃、そして中攻撃などへつないでいく。防御され、間合いが開いてきたときはギガバスターや立ち強パンチで攻撃しよう。接近戦ではいつでもギガバスターが使えるように、レバーは後方へタメておくのだ。



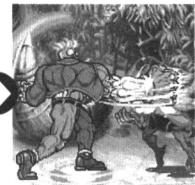
▲ギガバーンでの対空攻撃は、攻撃力が低いので致命傷とはなりづらいのが欠点



▲つかみ技を実行中はレバーとボタンを連打し、相手の体力を奪っていこう



▲つかみ技が終了すると一定の間合いに相手は着地する。そこをさらに狙うのだ



▲着地点を狙って立ち強パンチ。相手が油断する瞬間なので当たりやすい

★ 守りから攻めへの移行

体当たり系の必殺技を防御した直後が最大のチャンス。ギガバスターなどのダッシュ系の技を使い、相手の着地を狙って反撃しよう。リーチのとくに長いしゃがみ強キックを使ってもいい。

混戦時には弱ギガバーン。ガード・キャンセルとなることもあり、偶然とはいえる、流れを変えるのに役立つ。



▲混戦時にはギガバーンを使う。背後移動できる余裕があるときは後方ダッシュで逃げてしまおう



▲体当たり系の必殺技は、防御後にリーチのある技で相手の着地点を攻撃。バットスピンやビーストラッシュ直後が狙いめ

★ 必殺技はこうやって使え

これまでの解説に登場している必殺技は、実戦の中でもっとも使用頻度の高いものたち。当然、戦略自体はこうした必殺技を活用したものとなる。

では、それ以外の必殺技が使い道のないものかといえば、そうではない。ハイギガバスターや必殺投げといったものも、使いどころを押さえておけばさらに爽快な戦略が楽しめるのだ。

ハイギガバスターはタメ技ではないことを利用する。必殺技終了直後の硬直時間中を狙われるような局面で実行すれば、技をかわしながら攻撃ができる

のだ。わざと硬直時間の短い弱の必殺技を使い、相手の攻撃を誘うといい。

必殺投げは、こちらの起き上がりや飛び込み直後に使おう。コマンドがむずかしいため接近戦には向いていない。



▲相手の足払いをかわすハイギガバスター。しゃがんでいる相手にもヒットするのが魅力だ



▲こちらの飛び込み攻撃は徹底的に防御するような相手に対しての戦略がコレ



▲ただの飛び込みで近づき投げてしまう

★ 起き上がりを狙われたときは

弱ギガバーンを起き上がりにだしてみる。技のモーションが短いので、大半の攻撃はこれで返せるはずだ。防御に専念してもいいが、やはり積極的に攻めて自分の流れを作りだしたほうが展開としては美しい。



●ギガバーンはコマンド入力のタイミングをしっかりとおぼえておきたい



相手が行動を起こすタイミングの遅いときは投げ技を使掛けよう

★ 転倒時の攻防とは

相手の起き上がりを攻めるときは、ななめジャンプ強パンチで飛び込んでしまおう。リバーサル状態からの無敵必殺技を持っていないキャラクターに対するは、とても有効な攻めかただ。こういったキャラクターに対するは、起き上がりだからといって特別な戦略を用いる必要はなく、接近戦でのものをそのまま流用してしまってかまわない。

必殺技を持っているキャラクターには、しゃがみ弱キックの連打を起き上がりに重ねておく。もちろん完璧なタイミング

グの必殺技には通用しないが、これで相手にコマンド入力のタイミングを把握しやすくさせられるのだ。基本技キヤンセルを使った下のコンボでもいい。



▲起き上がりを攻めやすく、使いやすいコンボがこれだ



▲これにキヤンセルをかけたときはボタンはやや遅め

ななめジャンプ強パンチ

◀無敵必殺技のない、もしくは威力の弱い技のみのキャラにはこれで飛び込め



▲たった三つの技でのコンボながら破壊力はバツグン

★ VS デミトリ

カオスフレアにはギガバスターで対応していけば、さほど問題はない。連打されたら、すべてを必殺技で回避するのは無理なので1回おき程度に。ギガバスターを空振りしても反撃されない、もしくは必ず届く距離のときに使おう。接近戦では、遠距離立ち強キックはさける。空振りするとスキだらけとなるからだ。



▲スピードが2や3のときは、近距離からの跳び込み強パンチを避けられにくい。早めにだせ



▲密着状態ではしゃがみ弱キックを連打。距離が開いたら、跳び込みやダッシュ系の必殺技だ

★ VS ガロン

ビーストラッシュは反撃方法があるので脅威ではない。むしろガロン自体の移動速度を活かした攻撃こそ、注意しなければならないものだ。遠距離からの跳び込み攻撃には遠距離立ち強キックで対応する。これは立ち弱パンチでは空中ビーストラッシュを防げないため。すばやい行動が要求されるので相手の動きをよく観察して闘わねばならない。



▲中間距離ではダッシュ攻撃を防止するため、こまめに立ち弱パンチの連打を繰りませておく



▲転倒するとダッシュ移動で背後にもまわり込まれる可能性も。一挙手一投足に神経を集中しろ

必殺技への対処

●バットスピinn

技の終了後を狙う。デミトリの着地する瞬間に狙い、立ち強パンチやしゃがみ強キック、ギガバスターだ。

●カオスフレア

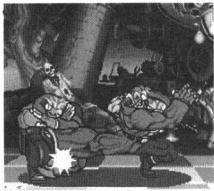
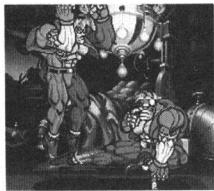
スペシャル点灯時のものは避けづらい。ジャンプでの回避も迎撃の危険があるので防御してしまおう。

●ビーストラッシュ

強のものは防御後にしゃがみ強キックで反撃可能。ただし弱ビーストラッシュには当たらない。しかもクラインレイザーで逆に反撃されてしまう。ビーストラッシュの移動速度のちがいから、威力を判断できるようになっておこう。対空・空中のものも同じ。

★ VS ピクトル ★

ななめジャンプ強パンチなどの飛び込み攻撃を、どのように撃墜するかがポイント。もっとも安全なのは、やはりギガバーンを使用することだろう。コマンド入力の最後に押されるボタンを心待ちにし、失敗しても防御が成立するようにする。近距離戦での殴り合いといった展開になるので、ガード・キャンセルを活用していきたい。



▲飛び込み攻撃は、まず成功しないと思ったほうがいい。跳ぶならば対応のしづらい混戦時に

▲飛び込み攻撃以外はすべてレバーを➡に入力して下段防御を行ない、タメを作りつつ防ぐ

必殺技への対処

●ギガバスター

中間距離でしゃがみ強キックをだしておけば、ダッシュ中に阻止できる。技の実行を見てからでは遅いので、接近戦から中間距離戦へ移行した直後に、先読みでだしておこう。こちらからギガバスターを先にだし、相手の実行直後を攻撃するのも手段のひとつ。

★ VS ザベル ★

ヘルズゲートはしゃがみ弱キックを連打し、相手が出現するのを待つ。背後に出現したのを見てから反応したのでは、なにかしらの攻撃をこちらが行なう前に投げ技を仕掛けられてしまうからだ。相手の飛び込み攻撃には、ギガバーンで対処する。立ち弱パンチでは撃墜できないものもあるので、多くの場合、ギガバーンのほうが確実なのだ。



▲この飛び込み攻撃は立ち弱パンチで撃墜できる。これ以外はギガバーンで返すべきだろう

▲先読みされないように注意しつつ、飛び込んでいく。行動を読まれると迎撃されてしまうぞ

必殺技への対処

●デスマリケーン

地上・空中のどちらでも立ち弱パンチで撃墜可能。ギガバーンの入力が間にあわない状況では、この方法を使って落としていこう。同じ特徴を持つデスマリケーンは、攻撃判定が大きいため撃墜するのは無理。ムダに体力を減らさないよう、きっちりとガードせよ。

★ VS モリガン ★

飛び込み攻撃は接近戦でのみにしよう。中間距離以上からの飛び込みは、相手に対応策を実行させるだけの時間を与えてしまい、結果として遠距離立ち強キックで撃墜されてしまう。飛び道具は先読みして飛び込むか、ギガバスターで間合いを詰めていくべし。しゃがみ弱キックの連打はガード・キャンセルで脱出されるので避けたほうがいい。

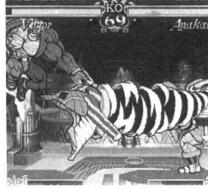


▲飛び道具を防御したあとは、ダッシュ攻撃を防ぐために立ち弱パンチを連打しておこう

▲弱攻撃の連打はガード・キャンセルで返される。心持ち間をおくようにして技をだしていく

★ VS アナカリス ★

ジャンプ中のアナカリスは、しゃがみ強パンチや立ち弱パンチで落とそう。立ち強キックやギガバーンでは、相手が真上にいると、当たらずく空振りしてしまう場合があるので。接近戦では相手に密着し、すばやい技を主体に攻める。スキを見せるときコンボを受けてしまうことになりかねないので、的確に技をくりだしていこう。



▲接近戦では小技の連打をうまく使う。距離が離れても、ダッシュ系の技ですぐに接近せよ

▲弱パンチをだしながら跳み込めばコブラブローは阻止できる。遠距離からはこれで近づこう

必殺技への対処

●王家の裁き

呪文を連打してくるような場合は、ギガバスターで懐へともり込んでしまおう。タメを作る必要があるので、下段防御の方向へレバーを入力しておき、何発かガードしてからだせばいいのだ。もり込んだあとは、しゃがみ強パンチなどで忘れずに攻撃しておこう。

必殺技への対処

●ダークネスイリュージョン

ギガバスターや立ち強パンチなどの攻撃判定が出現する前を狙わやすい。相手のスペシャル点灯中はこれらの技は使わないほうがいい。また、弱パンチで飛び込んできたときは、ダークネスイリュージョンの布石。確実に迎撃するか、自信がなければガードしろ。

★ VS フェリシア ★

ビクトルはフェリシアよりもジャンプの高度がわずかに低い。そのため空中戦では、攻撃判定が下方向に存在する強パンチや強キックは相手に当たらないのだ。これを防止するには、ジャンプ直後からあらかじめ弱パンチを打ておくといい。相手が飛び込んでこないようなら、途中で強パンチに変更しよう。ガロン戦同様、動きに惑わされるな。



▲デルタキックは防御する。この程度のケズりは、ビクトルならカッタンに取りもどせる



▲撃墜されることはめったにならないので、ななめジャンプ強パンチやキックで飛び込んでいく

★ VS ビシャモン ★

主導権を握られるとなつた。リバーサル状態からの鬼炎斬をさけるため、相手の起き上がりは基本技では攻めないようにする。飛び込み攻撃が主体となるが、やはりザベル戦などと同様、先読みされないように注意が必要だ。足払い戦へと展開した場合は、つきあわずに飛び込み攻撃で再び近づいていくのがベスト。撥ね刃には気をつけるべし。



▲ビシャモンの飛び込み攻撃は防御するにかかる。確実に迎撃できるわけではないからだ



▲追いつめられてしまったときは、ガード・キャンセルでの反撃を狙おう

必殺技への対処

●ローリングスクラッチ

ローリングスクラッチ、ローリングバックラーともに防御直後にしゃがみ強キックをだせば反撃できる。

●サンドスプラッシュ

攻撃判定が左右に大きいため、ギガバスターなどですり抜けるのはむずかしい。先読みして飛び入り。

★ VS オルバス ★

飛び込むなら強キックで。よほどの近距離でない限り、強パンチで飛び込んでも後方ダッシュで逃げられてしまう可能性があるからだ。相手のジャンプ強キックはギガバーンで撃墜できる。立ち弱パンチでは負けることが多い、相打ちしたとしてもこちらのほうが大きなダメージを負ってしまうので実用には向かない。



▲この強キックをはじめとするオルバスの飛び込みを迎撃するときは必ずギガバーンを使え



▲ポイズンプレスを飛びこえて攻撃するとときは、リーチのあるななめジャンプ強キックを使う

必殺技への対処

●スクリュージェット

遠距離からのスクリュージェットは、立ち中キックやギガバーンでとめられる。タイミングがむずかしいので、慣れないときは防護に徹したほうがいい。また、中間距離や近距離のものには立ち中キックが間にあわない。立ち弱パンチではよくて相打ちといった程度だ。

必殺技への対処

●撥ね刃

ダメが作られている状態のときは弱ギガバスターを使う。またはジャイロクラッシュで対応するという手もある。飛び込み攻撃でもOK。

●居合い斬り

反撃法はなく、中間距離では防御するしかない。

★ VS サスカッチ ★

飛び込み攻撃はすべてピッグタイフーンで撃墜されてしまうので、近距離戦に持ち込みづらい。ピッグスノーを先読みして跳ぶ、スキを見つけてギガバスターを当てるなどの方法で接近していく。ただし、接近戦も決してラクな戦いではない。密着からの飛び込みや、しゃがみ弱キックからの連続技で一気に体力を減らせ。



▲ピッグスノーを先読みして跳ぶ。リーチのある強キックを使って飛び込んでいくべきだろう



▲転ばせたら、ななめジャンプ強パンチで飛び込み。リバーサルで返されることはないぞ

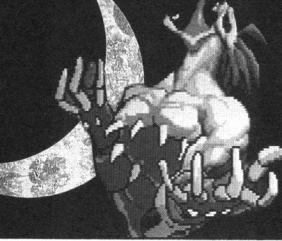
必殺技への対処

●ピッグタイフーン

迎撃として使われた場合は阻止不可能。起き上がりに重ねられたときは、ガード・キャンセルしてのギガバーンを当て、相手を転ばせろ。その後、飛び込みへ。

●ピッグタワーズ

防御後はしゃがみ強キックを当てられるのだ。



二対
戦
攻
略



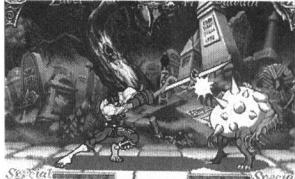
ザベル

ZABEL ZAROCK

基本技の種類が多く、思いどおりに操るためには慣れが必要。しかし、いったん独自のアクションをおぼえてしまえば、これほど楽しくプレイできるキャラクターはいない。通好みのキャラと言えるだろう。

リーチの長い技の使いかたがポイント

リーチの長い技を多く持つキャラクターだが、それらをどのような局面で使っていくかが重要。むやみに技をだしているだけではガード・キャンセルなどでカクンと反撃を受けてしまう。それぞれの技の間合いをおぼえ、相手の行動を先読みしつつの確なものを使う必要があるのだ。後方ジャンプなどのフェイントをたくみに織りませよう。



▼何気ない後方へのジャンプも、ザベルにとってはフェイントとしての意味を持つ。こういった細かい戦法を組み込んでいく



▲もっともリーチがあり、もっとも反撃を受けやすいのが、立ち→+強パンチ。むやみに使ったのでは真の威力は発揮されない

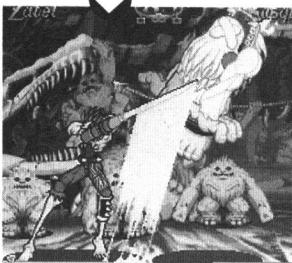
基本技

立ち強パンチ

相手の基本技での跳び込み攻撃は、大半がこの立ち強パンチで撃墜可能。相手がジャンプしたのを見てから技をだしたのでは遅すぎるのだ。相手の行動を先読みして使用する必要がある。ザベルの対空技はすべて先読みが要求され、相手がジャンプした瞬間にには技が実行されていなくてはならない。



▼タイミングが遅いと
相手は着地してしまい、
対空攻撃とはならない



状況に応じた対空攻撃を選択するのだ

立ち強キック

対ザベル戦やガロン戦で使われやすい技。攻撃判定の継続時間が長く、早めにだしても大丈夫なのが魅力。ザベルのジャンプ↓+強キックやガロンのビーストラッシュなどを撃墜できるのだ。立ち強パンチ同様に先読みして使う。この他にもしゃがみ強パンチも対空技としての効力を持っている。



▼立ち強パンチでは撃墜のむずかしい技も立強キックでならOK!



立ち→+中キック

対空攻撃ではないが、地上戦で絶大な威力を発揮する。攻撃判定が前方へのび、さらに食らい判定が小さいため、相手の攻撃をとめてしまうといった状況も多い。転倒した相手の起き上がりや中間距離から攻めるときは、この立ち→+中キックからしゃがみ強キックなどへつなげていくといいだろう。



▼相手の技を事前にくいとめられるのは大きい。
積極的に使っていく。



ガード・キャンセル

地上攻撃への判断が重要となる

ガード・キャンセルは、デスハリケーンによって可能。コマンド入力もデスハリケーン自体に防御方向が組み込まれているため、防御の代わりに必殺技を入力するだけとカンタン。

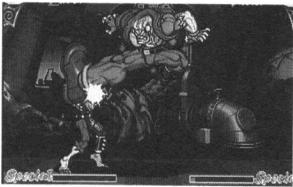
しかし、デスハリケーンは上空へと

ななめに移動していく技。そのためしゃがんでいる相手にはヒットしないという欠点を持つ。つまり足払い系の技に対してはガード・キャンセルを実行しても効果がないのだ。よって実戦で使用する機会はめったにないはず。

防御方向へ入力するかわりに必殺技コマンドだ！



▲上段防御の必要な技に對しては当然されるのだ



▲跳び込み攻撃への対策として使うことも考えられるが、むずかしく、しかも危険だ



▲ななめ上へと上昇するため、しゃがんでいる相手には当たらない。使うときは強のものを。



▲いわゆるハメ技と呼ばれる戦法に対しては完璧な対策となる。とっさの判断がカギ

スペシャル必殺技

デスポルテージはジャンプ中に使うのがベスト。空中で使用するとななめ下へと移動してくれるし、しかも相手の頭上を越えるようにすればめくり攻撃にもなる。密着状態から後方へジャンプ後、相手の油断したところを空中デスポルテージで攻撃してしまおう！

飛び道具の回避法

基本技とダッシュを組み合わせれば、ほとんどの飛び道具は回避できる。だが実戦的なのは、しゃがみ強キックを使うことだろう。また、ダッシュ移動を併用すれば、強ビッグスノーもカンタンに回避できるぞ。

基本技で回避可能な飛び道具

名 称	攻 撃 力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルファイスト	○	○	○
ビッグスノー	×	×	※

*ダッシュと組み合わせれば回避可能

ジャンプ中に使うのだ



◀後方へジャンプし、着地する前にデスポルテージへ。頭上をこえるようにだせばめくり攻撃に！



イーピルスクリームはケズれない

◀イーピルスクリームは、防護されるとダメージを与えない。ケズリ技にはならないぞ

活用すべきはダッシュ移動と足払い

しゃがみ強キックで反撃を狙え



◀ビッグスノー以外はライティングでくぐれ！

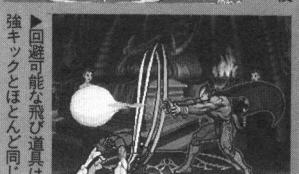


▶スペシャル点灯時の力
オスフレアもよけられる

その場での回避には強パンチを



▶しゃがみ強パンチを使えばその場でよけられる



▶回避可能な飛び道具は強キックとほとんど同じ

実戦での戦略

先読みしての対空攻撃が力ギ

なよりも相手の行動をよく観察し、先読みをしつつ闘っていくのが大切。とくに相手の飛び込み攻撃には、万全の注意をはらっておくこと。ジャンプするような局面やわざかなきざしを見つけたときは、迷わず対空攻撃を入力しておくべきだろう。飛び込み攻撃からのコンボを受けるよりは、基本技を1発受けたほうがいい場合もある。



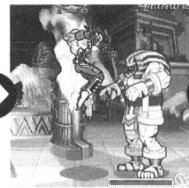
▲遠距離戦では立ち強キックを使いチャンスを作る。危険性はパンチよりも低い

基本となる攻め手は、中間距離から立ち→+中キック。リーチが長いジャンプ↓+中パンチを使って飛び込むもの、ヒットすれば連続技へと移行で効果的だ。

転倒した相手に対しては、起き上がるのを待つよりも、倒れているところをスカルジャベリンで踏みつけたほうが効率よくダメージを与えられる。



▲相手の起き上がりなど、密着した状態のときはスベシャルゲージをまず確認



▲ゲージが点灯状態のときは後方へジャンプし、逃げていくように見せかけよう



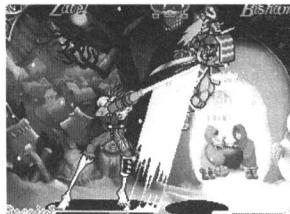
▲そして相手が油断したところをデスボルテージ。使用頻度の高いフェイント

★ 守りから攻めへの移行

接近戦で守勢にまわらざるを得なくなってしまった場合、状況を開拓する方法として、相手のスキをうかがってのつかみ攻撃が多用される。また、早めの立ち強パンチやキック、立ち→+中キックといったものも攻めへと転じやすい。レバー入力の必要ない技は、防御方向+ボタンでだすようにしよう。



▲早めに跳び込みには、つかみ攻撃→+中パンチで実行すれば失敗しても強力な技ができるので安心



▲立ち→+強パンチなどの暴発を防ぐため、ボタンのみの基本技は防御方向+ボタンでだすクセをつけよ。これで暴発はない

★ 必殺技はこうやって使え

デスハリケーンはデスボルテージと同様、ジャンプ中に使用するのが、もっとも効果的。サスカッチのビッグタイフーンといった単体で多段技となるようなものに対してのみ、ガード・キンセルとしても使用できる。

問題は、正確にコマンドを入力しなくては実行されないスカルジャベリン。入力に成功しても、攻撃判定が出現する前に相手が起き上がってしまうことが多々あるはずだ。そこで、この技は使う局面を自分なりにキメてしまうといい。たとえばジャンプ↓+強キック

がヒットした直後は成功しやすいので、これにのみターゲットをしづらってしまってもかまわないだろう。デスボルテージ後も成功しやすい。両者とも着地と同時に中のものを使ってみよう。



▲ヘルズゲートは使いすぎると先読みされる。つかんだ直後に使い、相手の背後へまわる戦法もある



▲この技は当たれば必ず相手を転倒させられる。攻撃力が低いのが欠点なのだが



▲中スカルジャベリンで追加ダメージだ!

▲着地直後に中キックでコマンドを入力!

★ 起き上がりを狙われたときは ★

転ばされないようにするのが基本。転倒してしまうと、他キャラ以上に再び主導権を握るのがむずかしくなるからだ。防御に徹する、もしくはつかみ攻撃で反撃のどちらか二つしかなく、心もない。賭けにでる方法も……。



◀つかみ攻撃は相手の
攻撃よりも早く起き上
がりそうなどときには使おう



◆相手の下段攻撃は後方ジャンプ
で避けやすい。賭けではあるが
よけやすい。

★ 転倒時の攻防とは ★

相手を転ばせたときの代表的な攻めかたは、密着した状態からの後方ジャンプ→空中デスボルテージ。だがこれだけでは単調な戦略となってしまい、相手にカンタンに対策を練られてしまう。そこで相手の起き上がりを直接、攻めていく方法もおぼえておこう。

実用的なのは、立ち→+中キックを起き上がりに重ねておくというもの。攻撃判定が前方に大きいので、リスクもさほどなく安全。ここからしゃがみ強キックへつないでいこう。立ち→+

中パンチを重ねる方法もあるが、こちらはしゃがんでいる相手にはヒットしない。空振りしたときのデメリットを考えると、立ち→+中キックがベター。



▲弱or中パンチにキャンセルをかけて技をだしていく

◀相手からや
離れた位置で使い、先端
の部分を当てる
ように重ねて
いくのだ



▲中キックではつぎの強パンチを押すタイミングが難



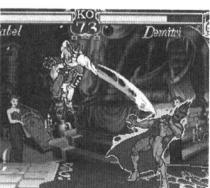
▲立ち→+強パンチでは、
防御後に反撃される場合も

★ VS デミトリ ★

ダッシュによる前後の移動に惑わされなければ、勝機は十分にある。デミトリのダッシュは、移動する距離は固定されているので、事前に出現位置を見極めておこう。ただし、うかつに手をだすと、ダッシュ→デモンクレイドルで反撃される。出現した瞬間の無防備な状態を攻撃するよう。近距離での飛び道具は、回避するよりも防御しろ。



▲遠距離では立ち→+強パンチの先端を当てるようにして攻撃。



▲近・中間距離での闊いがザベールの理想。ジャンプ↓+中パンチで跳び込んでしまってもいい

★ VS ガロン ★

クライムレイザーで確実に返されてしまうため、起き上がりを攻めるのは危険。体力に余裕があるときは、わざと何回かクライムレイザーで返され、ここぞというときに手をださずに空振りさせてしまおう。跳び込み攻撃は、立ち強キックではほぼ撃墜できる。立ち→+中キックでケンセイしつつ、地上戦を主体に攻めよ。



▲早めにだしておけば、空中ビーストラッシュにも負けることは少ない。対空の手段はコレで



▲立ち→+中キックの先端を当てるようケンセイすれば、ガロンの動きをとめられる

必殺技への対処

●カオスフレア

回避法で解説した手段を使う。カオスフレアと同時にダッシュ・しゃがみ強キックを使えばイッキに間に合いを詰められる。そこから近・中間距離戦へ持ち込め。

●バットスピニ

防御後、着地点が近いときのみしゃがみ強キック。

必殺技への対処

●クライムレイザー

ジャンプ↓+中パンチでの跳び込みで相打ち可能。

●ビーストキャノン

防御したからといって安心してはダメ。背後で方向を変え、再び攻撃してくる場合が多いからだ。相手が方向転換をするまでは、気をぬかず防御に専念せよ。

★ VS ビクトル ★

接近戦では大きなダメージを負う可能性があるので、中間距離から攻めていく。接近するのは相手が転んでいるときだけいい。飛び込み攻撃は、スペシャルゲージ点灯時にかぎりデスボルテージで行なう。後方ジャンプで油断させ、ジャンプ↓+強キックも効果的だ。接近戦では防御に集中し、かみつき攻撃のチャンスをうかがえ。



▲立ち→+強パンチの先端を当てる。空振りがこわいので、多用すべき技ではないが



▲ラッシュされているときは防御。スキをうかがい、つかみ攻撃やデスハリケーンで逃げろ

必殺技への対処

●ギガバスター

しゃがみ中キックで阻止できるものの、タイミングは非常にむづかしい。実戦でおぼえていく。

●ギガパン

こちらのジャンプを迎撃するためのギガパンは、早めにジャンプ↓+中パンチをだせばとめられるぞ。

★ VS ザベル ★

ジャンプ↓+中パンチ以外での飛び込みは、立ち強キックで迎撃可能。攻撃判定の大きいジャンプ↓+強キックも撃墜でき、ザベル戦では重宝する対空攻撃だ。これは相手も同じ条件なので、ジャンプ↓+中パンチ以外のものでは飛び込まないように。主体となるのは接近戦。相手を混乱させるため、中パンチやキックといった技でラッシュせよ。



▲強攻撃はひかえ、弱・中のよな小技でラッシュ。スペシャルゲージを蓄積していく



▲デスボルテージは撃墜されることはない。ゲージに注意をはらい、点灯時には必ず使おう

必殺技への対処

●デスハリケーン

地上でのものは終了後の落下を狙い、立ち→+強キック。空中デスハリケーンは立ち強キックで撃墜。

●デスボルテージ

防御に徹するのが安全。頭上をこえてくるような軌道のときは、めくり攻撃となる可能性が高いので注意。

★ VS モリガン ★

接近しなくては活路は見いたせない。相手はシャドウブレイドや遠距離立ち強キックといった強力な対空攻撃を持っており、飛び込み攻撃は危険。ソウルフィストをかいぐらねばならず、飛び道具への対処方法はしっかりとマスターしておきたい。接近戦ではザベル戦同様に弱・中攻撃でラッシュだ。ダッシュ攻撃は防御後、つかんでしまえ。



▲飛び込み攻撃は、デスボルテージ以外すべて撃墜される。歩みで距離を縮めていくしかない



▲空中ソウルフィストは、しゃがみ強パンチでよける。写真より高度の低いものでは無理だが

必殺技への対処

●バルキリーターン

実行されたときにモリガンが立っていた方向へ逃げるのが賢い。ジャンプ↓+中パンチで落とすのもいい。

●空中ソウルフィスト

低い位置で撃たれたものは、防御しておくのが無難。ヘルズゲートで相手の裏にまわる手もある。

★ VS アナカリス ★

いささかの悪い組み合わせだ。モリганと同じく、こちらの飛び込み攻撃はそのほとんどが、しゃがみ強パンチにより撃墜されてしまう。そこで問題となるのがコブラブロー。ザベルに比べて、この技は防御する以外に取るべき手段がない。コブラブローを主体で攻められてしまうと、ヘルズゲートを使って接近するしか方法はなくなってしまうのだ。立ち強キックで相打ちを狙えはするが……。



▲接近戦でも、スキを見せるとしゃがみ弱パンチからのコンボを受けてしまいかねないのだ

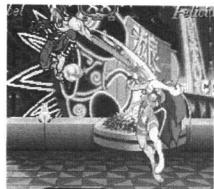
必殺技への対処

●王家の裁き

相打ちを狙い、ジャンプ中のアナカリスに対して、ななめジャンプ中パンチや強パンチで反抗する。もしもくは前方ダッシュを使い、飛んでくる呪文の内側に入り込んでしまわうしかない。前方ダッシュ中はしゃがみ強パンチをだしておき、相手を攻撃していく。

★ VS フェリシア ★

デルタキック、サンドスプラッシュの二つにさえ注意すれば、基本的に忠実な攻めかたで大丈夫。しっかりとした対空攻撃を実戦できるかが大きなポイントとなるだろう。相手のスペシャルゲージが点灯しているときは、もしもダンシングフラッシュをだされても食らわないようにするために、ななめジャンプ↓+中パンチで飛び込んでいくといい。



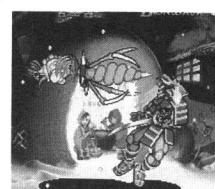
▲跳び込みにはななめジャンプ↓+中パンチを使う。↓+強キックでもデルタキック封じになる



▲基本的に忠実に攻めていけばいい。立ち→+中キックをだしながら、接近していく

★ VS ビシャモン ★

リーチの長い跳び込み攻撃を中心に戦略を組み立てよう。ビシャモンは下段攻撃のリーチが長いので、地上戦はつきあわないように心がける。空中からの攻撃をどれだけキメられるかがポイントだ。ただし、転倒しているビシャモンには、鬼炎斬という対空必殺技があるので、攻め込んでいかないほうがいいだろう。



▲ダッシュ攻撃を食らっても、ほとんどの場合は投げ技で反撃できる。落ちついで操作しろ

▲跳び込み時は、使う技やジャンプする地点を頻繁に変えていく。ビシャモン泣かせの戦法だ

必殺技への対処

●デルタキック

地上から撃墜する術はない。この技で跳び込まれたときは防御に徹したほうがいい。無理はしないこと。

●サンドスプラッシュ

地上技への対抗手段として使われるとキビしい。空中攻撃に対しても威力を發揮しない点をついて攻めよ。

必殺技への対処

●撥ね刃

飛ばされた刃は防御、またはしゃがみ強キックで下をくぐってしまう。近距離戦では使われにくいうるので、中間・遠距離でのみ気をつけていればよい。

●鬼首捻り

硬直することなく絶えず動きつづければ大丈夫。

★ VS オルバス ★

基本的に忠実な攻めかたでいい。問題は相手のしゃがみ強パンチとしゃがみ強キックをいかに的確に判断していくか。こればかりは先読みして対処していくことには、どうしようもない攻撃なのだ。ポイズンプレスやソニックウェーブといったものは、攻め込むことは考えずに防御に専念すべき。連打してくる場合はヘルズゲートを使おう。



▲跳び込みにはジャンプ↓+中パンチを使う。先端を当てるよう間合いで跳び込んでいく



▲アクアスプレッドは防御。相手のスペシャル点灯中は、跳び込み攻撃は行なわないように

必殺技への対処

●ポイズンプレス

対空攻撃への予防策として使われやすい。すでに跳んでいるときはしかたがないが、地上にいるときは攻め込まないほうがいい。相手が近づくのを待とう。

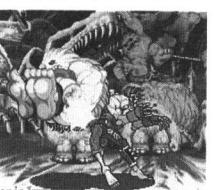
●ソニックウェーブ

対策はポイズンプレスと同じ。

必殺技への対処

★ VS サスカッチ ★

ピッグスノーに気をつけて闘っていく。また、うかつな跳び込みはピッグタイフーンで迎撃されるので、飛び道具を先読みしてジャンプしなくてはならない。接近戦で闘っていくのが一番いいのだが、ピッグプランチなどのつかみ技を受けないよう、絶えず技をだしているように。密着からの後方ジャンプ・デスハリケーンなどが効果的な戦法だ。



▲ジャンプ強キックによるめくり攻撃に注意。近い間合いで跳び込まれたら、防御に徹しよう

▲中間距離からの攻めも効果的。こういったときは立ち→+強パンチだ。強パンチでは危険だぞ!

必殺技への対処

●ピッグタイフーン

こちらの起き上がりに重ねられたときは、ガード・キャンセルしての弱デスハリケーンで対抗していく。

●ピッグフリーザー

相手の体が膨らんだときにジャンプ。ジャンプ中に前方ダッシュ↓+中パンチでさらに安全によけられる。



三対戦攻略
★

モリガン

MORRIGAN AENSLAND

強力な基本技と飛び道具を持ち、さまざまな戦略を生みだせるのがモリガンの魅力。しかし外見の大きく異なる数々の戦略も、その根底に流れるものは同じ。基礎を踏まえてこそ、彼女の能力が十分に発揮されるのだ。

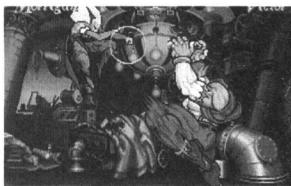
あらゆる局面に対応できる柔軟性

飛び道具や強力な基本技をいかに活用するか。これがモリガンを操るうえでもっとも重要となる要素だ。単に飛び道具を撃っているだけでは、決して勝利は収められない。とくにジャンプの軌跡をも変更できる空中ソウルフィストは、相手を幻惑するためには欠かせない。スペシャル必殺技ではなく通常の必殺技が鍵を握っているのだ。



▲対空攻撃として使用頻度の高いシャドウブレイド。この必殺技では撃墜できない攻撃もある。必ずおぼえておくべきだろう

▼空中ソウルフィストの活用により、戦略は大きく異なる。ダッシュや前方ジャンプなどに使えば相手に動きが読まれにくくなる



基本技



信頼できる三つの技をマスターしろ

遠距離立ち強キック

対空攻撃として信頼性の高い基本技。シャドウブレイドでは撃墜のむずかしいものは、すべてこの遠距離立ち強キックで攻撃しよう。やや早めにキックボタンを押しておき、足を振り上げたところで相手を攻撃するタイミングがベスト。この他にもリーチの長さを利用し、地上戦でのイカクに使うといい。



▼足を振り上げたところを当てるよう引っこ抜くと成功しない

前方ダッシュ強キック

ジャンプよりも移動速度の速いダッシュ攻撃。中間距離からのダッシュ強キックは、相手の不意をつくにはこれ以上ない効力を発揮する。ただしダッシュ攻撃はヒットしても、投げ技によって反撃されることが多いのも事実。これは通常のジャンプ攻撃のように打点を低くできないため。多用は禁物だ。



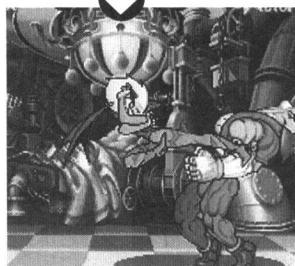
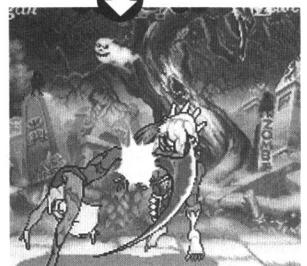
▼ダッシュ攻撃は下段防御できない。飛び道具などを連係して使おう

しゃがみ強キック

モリガンのしゃがみ攻撃は、通常のしゃがみ状態よりも食らい判定がさらに低くなるものが多い。の中でもリーチの一番長いのが、このしゃがみ強キックだ。下段防御でよけられないような攻撃でも、この基本技ならば回避しながらの反撃が可能。また、中間距離で使えば相手の意表をつける。



▼リーチが長いので中間距離での闘いにも重宝する
● 活用法はさまざま。



ガード・キャンセル

シャドウブレイドの使用法が明暗をわける

単体での使用では相打ちになるケースが多く、いまいち信頼度の低いシャドウブレイド。しかしガードをキャンセルして使うことにより、その信頼度は飛躍的に高くなる。他のキャラではガード・キャンセルでも反撃不可能な

場合があるのに對して、モリガンならばすべての攻撃に有効。ゆえに彼女を操るのなら、マスターしておきたい技術なのだ。ふだんから防御を考えた入力方法を使い、狙わざともガード・キャンセルが成立するようクセをつけよ。

カンタンなだしかたは→↓↘←+パンチだ！



▲ガード・キャンセルならば反撃できない技はない!



▲デルタキックなどの1~2回しかヒットしない必殺技には上記のコマンド入力で対処



▲ガード・キャンセルに利用してこそ、真の効果が發揮される。あらゆる局面で使え



▲連続ヒットする必殺技に対しては、防御中にコマンドを入力すれば必ず成功するぞ

スペシャル必殺技

ダークネスイリュージョンを活用しよう

ダークネスイリュージョンは相手の目の前でコマンド入力したのでは、技を読まれ使いものにならない。そこで、入力を応用した使用法をおぼえるべき。要求されるコマンドには複数のボタンがからんでいる。これらのボタンによる基本技で攻撃しながら入力しよう。

コマンド入力を應用しよう



◀コマンドの最初にある弱パンチはしゃがみでもよい。相手の起き上がりを攻撃しつつ入力せよ

起き上がりから使え



◀こちらの起き上がりを攻められたときに使うのも手。相手の意表をついた反撃法のひとつだ

飛び道具の回避法

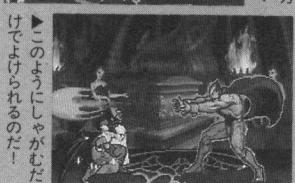
デミトリ戦でのみ効果を発揮

残念ながらモリганは、デミトリのカオスフレア以外の飛び道具は、ジャンプまたはソウルフィストでなくては避けられない。また、スペシャル点灯時のカオスフレアは回避できないので注意しよう。

レバーを真下に入力せよ



◀レバーを下段防御の方



▶このようにしゃがみでよけられるのだ！

しゃがみ強パンチで反撃！



◀中間距離でのカオスフレアは反撃のチャンス！



▶よけながら攻撃！ 強キックでも大丈夫だぞ

しゃがんで回避可能な飛び道具

名 称	攻 撃 力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルフィスト	×	×	×
ビッグスノー	×	×	×

実戦での戦略

ダッシュとソウルフィストを中心に攻めよ

すばやいアクションを活かした攻撃を組み立てるのが大切。そこからさまざまなバリエーションが生まれてくる。

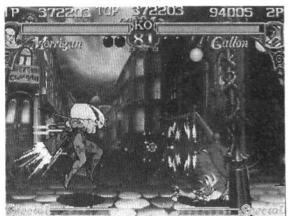
基本となるのは、地上・空中でのソウルフィストとダッシュ攻撃。地上で強ソウルフィストを撃ち、それを追いかけるようにダッシュ攻撃で攻めていくのが一般的だ。ダッシュ攻撃は下段防御が不可能なため、飛び道具をしゃ



▲相手の空中攻撃は、シャドウブレイドや立ち強キックなどを使いわけて対処すべき

がんで防御するクセを持つプレイヤーには効果は絶大。ただし、投げ技によって反撃される可能性を秘めているため、多用してはならない戦略ではある。

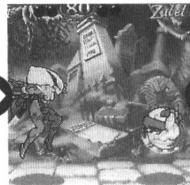
また、前方や後方へのジャンプ中にソウルフィストを使い、相手にこちらの動きを読ませないのも大切だ。接近戦では、立ち弱キックが効果的。すばやく動きまわり、闇の主導権を握れ!



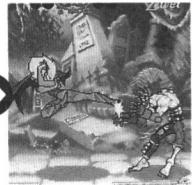
▲ソウルフィストを追いかけるようにダッシュ攻撃。中・近距離では役に立つ戦法



▲攻撃の組み立てかたが大事。相手の跳び込み攻撃を立ち強キックで撃墜し……



▲落下する相手をダッシュで追いかける。それぞれの技の硬直時間をおぼえよう



▲そして強パンチやキックで攻撃。ついに攻めて相手に反撃の糸口をあたえるな

★ 守りから攻めへの移行

相手に主導権を握られた場合、ヘタに手をださずにミスを待つのもひとつ手段。また、ガード・キャンセルからのシャドウブレイドや投げ技などを駆使して反撃するのもいいだろう。密着された状態では、ソウルフィストで状況を開拓しようとするのは無謀。反撃するならば、立ち弱キックを使え。



◀高度のあるダッシュ攻撃なら、しゃがみ攻撃で食らい判定を低くして回避することができるのだ

★ 必殺技はこうやって使え

空中ソウルフィストの使いかたが鍵を握っている。この必殺技を使用すると、反動で必ずモリガンは後方へ移動する。これは前方ジャンプ中にもいえること。前方へのダッシュもしくはジャンプ中に、明らかに相手がこちらの行動に対処しようとしているときに使えば、意図的に後方へもどれるのだ。しかも相手が対応策を実行した直後ならば、それをかわして攻撃できる。早めに対空攻撃を行なわなくてはならないザベルなどには、とても有効な戦法だ。これと通常の跳び込み攻撃を臨機

応変に使いわければ、相手はこちらの動きを読めなくなるぞ。

地上ソウルフィストは連発しないよう心がける。スキの大きい技なので、使用後もなんらかの行動を連係しよう。



◀空中ソウルフィストはジャンプなどの移動軌跡を変更できるのが最大の利点。基本戦略のひとつだ



▲飛び道具を連打されたら、ソウルフィストで対応。引きつけて撃てば相手の弾を相殺しつつ攻撃でき、主導権を取りもどせる



◀ソウルフィスト直後に……
ソウルフィストは通常は強のものを使う。弱を繰りませてフェイントとしよう



ダッシュ攻撃だ！

▲硬直時間の直後にダッシュ移動を入力

★ 起き上がりを狙わされたときは ★

こちらの起き上がりを基本技や必殺技で攻撃してこられたら、防御やガード・キャンセルからのシャドウブレイドで対処する。投げ技を仕掛けてくるようならば、ベクタードレインや足払いでの反撃がベストな方法だ。



◀ 基本技での連係で攻めてくるようなときはガード・キャンセルを使おう



い場合はシャドウブレイドをだせ

★ 転倒時の攻防とは ★

まずは相手の起き上がりと同時に下段攻撃で攻める方法。この場合はしゃがみ強キックを使うべき。ヒットすれば再び相手を転倒させられるからだ。しゃがみ弱キックから右のような連続技を当てていくのも効果的だろう。スペシャルゲージを蓄積する役目も果たし、一石二鳥だ。

必殺投げであるベクタードレインを狙うのもおもしろい。起き上がりと同時にコマンドを入力したり、何もせず相手が反撃技を空振りしたところを

狙うなどのバリエーションも豊富。スペシャルゲージが点灯しているならば、しゃがみ弱パンチからダークネスリユージョンという手段もあるぞ。



▲弱パンチではキャンセルをかけるのはむずかしい



▲弱攻撃ヒット直後に中キックボタンを押すのだ！

ベクタードレイン

◀起き上がりに仕掛ける戦術ではもっともリスクが少ない。ここぞというときに



▲最後は強キック。この組み合わせが一番カンタンだ

★ VS デミトリ ★

デミトリのジャンプ攻撃はシャドウブレイドでは撃墜しづらいため、遠距離強キックを使って迎撃したほうが無難。ただしバットスピinnに対しては分が悪いので、防御に徹すべき。ジャンプ中はレバーを後方へ入力し、空中カオスフレアをいつでも防御できるようにしよう。相手のスペシャル点灯時は、スペシャル必殺技を警戒し接近しないこと。



▲ダッシュで近づかれたら、防御や立ち強キックで対処。スペシャル時は後方へ逃げるべきだ



▲飛び道具の連発には、しゃがみでの回避を使って追いつめていく。中間距離から飛び入り！

★ VS ガロン ★

ガロンに対しては、ダッシュ攻撃はやめておくべき。しゃがんだ状態のガロンにはヒットしにくいのだ。しかも対空攻撃が豊富なので、反撃を食らうのは目に見えている。地上ソウルファストも下をくぐられるので危険。前方ジャンプからの空中ソウルファスト、地上でのリーチの長い強キックなどの基本技を中心に攻めよ。手数で勝負するのだ。



▲しゃがんで待っているガロンへの飛び込みは厳禁。クラウムとも。相手の動きをよく見て闘レイサーで確実に迎撃される



▲ダッシュで裏にまわられるのも。相手の動きをよく見て闘レイサーで確実に迎撃されてしまうのだ

●カオスフレア（地上）

しゃがみ攻撃で回避すればよい。また、撃った直後に飛び込めば、ジャンプ強キックが当たる。

●バットスピinn

防御後、近くに降り立つようならしゃがみ強キックで着地する瞬間を狙おう。それ以外は手をださない。

必殺技への対処

●ビーストラッシュ

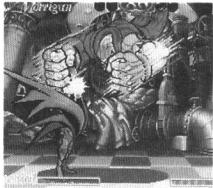
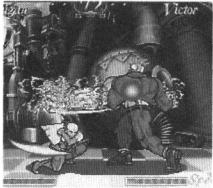
中や強の威力のものなら、防御直後にしゃがみ強キックがヒットする。ガード・キャンセルでの反撃も可。

●ビーストキャノン

自分を貫通して着地した瞬間をしゃがみ強キック。画面端ならば投げ技を狙うこともできるが危険度高し。

★ VS ビクトル ★

接近戦では遠距離立ち中パンチや遠距離立ち強キック、しゃがみ強パンチといったものを使う。一撃離脱を心がけるなら前方ダッシュで接近し、なんらかの攻撃を当てから後方ジャンプしての強・空中ソウルフィスト。ただし、後方ジャンプ中のソウルフィストは先読みされると撃墜されてしまうぞ。相手の飛び込み攻撃は無理せず防御しよう。



▲**守勢**のときは一瞬、間合いが開いたからといって油断は禁物。こういった状況がよくあるのだ

▲ビクトルの飛び込みをシャドウブレイドで撃墜するのはむづかしい。無理な対応はやめよ

必殺技への対処

●ギガバーン

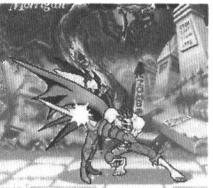
上昇中に無敵時間が存在するので、ふつうに飛び込んだのではなく撃墜される。ダッシュで近づこう。

●サンダーブレイク

ジャンプ中を前方ダッシュ攻撃で撃墜。床を走る稻妻はダークネスイリュージョンで回避できるぞ。

★ VS ザベル ★

先読みされやすい単調な飛び込み攻撃はさける。いつもとはタイミングをずらし、強キックで飛び込もう。相手のジャンプ攻撃は、シャドウブレイドよりも遠距離立ち強キックで堅実に落としていく。どのような間合いでも不利ではないが、近・中間距離ではソウルフィストの使用はひかえるべき。スライディングで反撃されてしまうのだ。

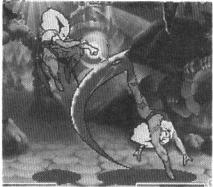


▲レバー+強パンチには、ガード・キャンセルで反撃するクセをつける。慣れるとカンタン

▲この飛び込み攻撃は、しゃがみ強パンチで受けられる。撃墜するのはやむむづかしいだろう

★ VS モリガン ★

ダッシュをうまく使えるかに勝負はかかる。相手のダッシュ攻撃は、ヒットしたかどうかにかかわらず直後にペクタードレインなどの投げ技で反撃可能。前方ダッシュからの空中ソウルフィストや連続ダッシュといった行動で、相手を混乱させるのがベスト。飛び込み攻撃はすべてシャドウブレイドで撃墜できるので、冷静に闘っていくこう。



▲地上攻撃ではガード・キャンセルが重要。ラッシュされたときは、これで活路を見いだせ

▲前方ダッシュからの空中ソウルフィストは、相手の対空攻撃をかわしつつ攻撃でき強力だ

必殺技への対処

●空中ソウルフィスト

空中ソウルフィストの連打には、同じ技で対抗する。相手が近いときは前方ジャンプ攻撃も当たられる。

●ダークネスイリュージョン

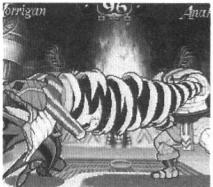
こちらの起き上がりや相手のダッシュ直後に使われることが多い。そういう状況では用心して防御せよ。

★ VS アナカリス ★

遠距離立ち強キックでたいていは迎撃できる。キックが間に合わない状況では防御したほうがいい。また、後方ジャンプ直後にデスマリケーンやデスマルテージが使われやすい。ザベルがジャンプで間合いを開いたときは、いつでも迎撃できるよう準備しておこう。

★ VS アナカリス ★

飛び込み攻撃は、しゃがみ強パンチで撃墜されるのでやめておこう。ダッシュまたは歩いて間合いを詰めていったほうが安全な組み合わせだ。地上でソウルフィストを撃つときは、ミイラドロップの間合いに入っていないのを確認してからにする。撃ったのと同時につかれてしまっては意味がないのだ。密着して足払いを主体に攻めていくのが基本的な戦略となる。空中にいるアナカリスには遠距離立ち強キックで対処。王家の裁きを連打してくるようなら防御しつつ間合いをつめ、中間距離となったところで相打ち狙いのジャンプ強パンチやキックで反撃するがベスト。



▲中間・遠距離でのコブラブロードは脅威。いつでも防御できるよう気を配りながら接近だ

必殺技への対処

●ミイラドロップ

しゃがんでいればいいのだが、なんらかの技をだすと判定が変化してつかれてしまうこともある。

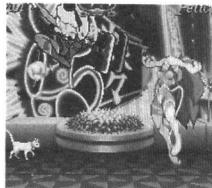
●王家の裁き

相打ちならば呪文の効力は発揮されない。スペシャル点灯時のシャドウブレイドでも反撃可能。

必殺技への対処

★ VS フェリシア ★

デルタキックとローリングバックラーに注意すべき。とにかく前者は、シャドウブレイドや遠距離立ち強キックでは撃墜できない。防御するかガード・キャンセルから反撃しよう。後者は飛び道具を先読みされなければ問題なし。ソウルフィスト後の前方ダッシュ、前方ダッシュから早めの空中ソウルフィストで攻めていこう。ダッシュ攻撃に注意。



▲跳び込みは中パンチで。これでデルタキックとも相打ち以上の結果が得られる。早めにだせ



▲バルキリーターンは防御されてもフェリシアに反撃する術はない。うまく織りませいこう

必殺技への対処

●ローリングバックラー

防御後、すぐにしゃがみ強キックをだす。

●サンズブラッシュ

防御する以外に方法はない。ただしガード・キャンセルでのものは、さらにこちらがガード・キャンセルすることで反撃できることもある。あきらめるな。

★ VS オルバス ★

上段防御のできないしゃがみ強キック、下段防御のできないしゃがみ強パンチ。この二つは基本技からのキャンセルでさえされると、事前に察知する術はない。これまでの闘いの流れから、予測でキャラクターを動かしていくなくてはならないのだ。弱や中の技を防御した直後は、ガード・キャンセルからのシャドウブレイドを入力して、相手の強パンチやキックへの対策としよう。もちろん、これも相手に先読みされれば、完全な対処方法ではなくなるのだが。ポイズンプレスなどのことを考え、跳び込み攻撃よりも地上戦で勝負だ。相手の跳び込みは、迎撃よりも防御したほうがいい。



▲密着したら手数で勝負。相手に反撃のスキをあたえずに主導権を握る。弱・中の技で攻めろ

必殺技への対処

●ソニックウェーブ

連発てくるようなときは、空中ソウルフィストで後方へ逃げながら攻撃しよう。跳びこすのは危険だぞ。

●トリックフィッシュ

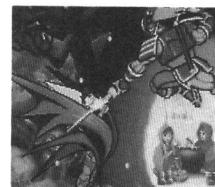
こちらの跳び込み攻撃に対してのものは、早めになめじジャンプ中パンチをだしておぐだけで撃墜できる。

★ VS ビシャモン ★

ビシャモンのしゃがみ系の技はリーチが長い。地上戦に無理につきあわず、攻撃を食らった時点で間合いを離して仕切りなおすべき。ビシャモンは対空が弱いので、跳び込み攻撃を駆使しよう。先読みされにくくするために、前方ジャンプからの空中ソウルフィストを織りませるなどの工夫も必要。なお、転倒しているときは攻めないほうがいい。



▲転んだビシャモンには手をださないほうがいい。確実に鬼炎無理にシャドウブレイドを使う斬のエジキとなってしまうのだ



▲相手の跳び込み攻撃は強力。無理にシャドウブレイドを使うよりも防御したほうが安全だ

必殺技への対処

●撥ね刃

防御するのではなく、しゃがみ強パンチなどで回避する。回避後、硬直時間中の相手に連続技を当てろ！

●居合い斬り

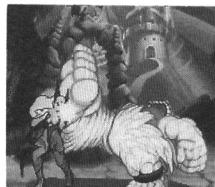
中間距離で使われやすいので気をつける。反撃方法はないが、接近戦で闘えば使う機会をあたえにすむ。

★ VS サスカッチ ★

とくに注意することなく、ふつうに闘うだけでいい。地上・空中の強ソウルフィストを中心に戦略を構成していく。密着状態から後方ジャンプしての空中ソウルフィストは、弾かれて前にビッグタイフーンで撃墜されるのでやめておくべきだろう。中間距離から跳び込むときは、事前にソウルフィストを撃ってビッグタイフーンを阻止しておけ。



▲相手の起き上がりは好きなよう攻めてかまわない。必殺投げ以外では反撃されないぞ



▲転倒しているところに重ねられたビッグタイフーンは、ガード・キャンセルで反撃しちゃえ

必殺技への対処

●ビッグスノーカン

必要最低限なものだけソウルフィストで相殺。スキをうかがい相殺直後にダッシュで近づいてみのも手。

●ビッグフリーザー

相手のスペシャル点灯中は動きをよく見る。体が膨らんだ瞬間に強キックで跳び込めば反撃できるからだ。

特異なアクションばかりを持ち、戦略よりもまずは使いかたに馴れるところからはじめなくてはならない。ほかでつちかったノウハウがまったくつうじないため、逆に新鮮な感覚でプレイできるはずだ。

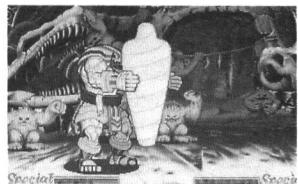
自分のペースを貫きとおせ

歩行速度が遅いため、リーチの長さとダッシュ移動をどのように活かしていくかがポイントとなる。通常の投げ技を持たないので、接近戦ではなく中間・遠距離戦を主体として闘っていく。的確な対空攻撃と必殺技で相手をよせつけず、自分のペースを貫きとおすのが重要となってくるはず。冷静な判断力が戦略に要求されてくる。



▲棺の舞により、相手に間合いを詰めさせないようにしよう。アナカリスが得意とするのは遠距離戦なのだ。接近戦は挑むな！

▼遠くにいるキャラクターをつかむミライドロップは、先読みから使用する。飛び道具対策にもなり、ぜひ使いこなしたい技だ



基本技

E 各技の特徴を活かさなくては勝利はない

しゃがみ強パンチ

対空攻撃として使われるのがコレだ。相手に挑まれた接近戦は、アナカリスが得意とする闘いではない。通常の投げ技を持たないため、密着した状態は避けなくてはならず、そのためにも対空攻撃はしっかりと行ないたいところ。基本技での跳び込み攻撃は、このしゃがみ強パンチで大抵は撃墜できる。



▼ビショモン以外での跳び込みを撃墜できるのが強み

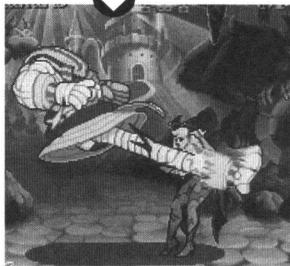


垂直ジャンプ中パンチ

垂直ジャンプで浮遊し、相手が近づいてきたところを攻撃する。垂直ジャンプ中は、多くの相手プレイヤーは間合いを詰めようとする。そこを狙って技をだしていこう。一見するとスキの大きそうなジャンプだが、この基本技を使うことでその外見をおとりとして活用できるのだ。意表をついていこう。

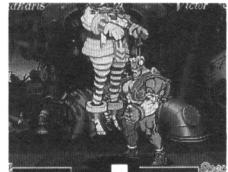


▼垂直ジャンプ中に間合いを詰めようとする相手は、コレで攻撃しろ！



ななめジャンプ↓+キック

跳び込み攻撃に使用される。相手の真上からこの基本技で落下し、コンボへとつないでいこう。ジャンプ速度が遅いため、相手の真上へいく前に撃墜されてしまいそうなときは、レバーを↓ではなく↘に入力してキックボタンを押せばいい。技の角度が変わり、手前にいる相手にも攻撃を当てる。



▼相手の真上から落ちているスキに跳べ！



ジャンプ

特殊なジャンプ軌道をマスターしろ

アナカリスは2種類のジャンプを持っている。ひとつは他のキャラ同様に見えるななめ方向へのもの。もうひとつは空中で静止する垂直方向のものだ。

ななめ方向のジャンプは、空中でのレバー操作により、方向の変更が可能。進行方向とは逆にレバーを入れればいいのだ。こまめに方向を変更し、相手を幻惑している。垂直方向へのジャンプは、空中で左右に水平移動できる。



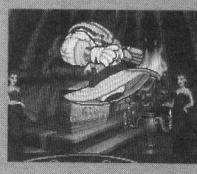
▲レバーアクションで逆方向へ移動可能。進行方向は2回まで変えられるので相手を混乱させよ

垂直ジャンプ



▲ジャンプ中にレバーを↑へ入力することでき高度を上げられる。下段への食らい判定なし

ななめジャンプ



▲レバーアクションで逆方向へ移動可能。進行方向は2回まで変えられるので相手を混乱させよ



▲垂直ジャンプして待機。相手が接近戦に持ち込もうとするところを狙うのだ！



▲弱or中パンチで攻撃。あきらめずに接近しようとする相手には、さらにパンチだ

スペシャル必殺技

対戦プレイにおいては、ファラオマジックを使う機会はない。使用したとしても、スキが大きすぎるので反撃を受けるか防御されてしまうのがオチ。

相手の起き上がりにかぶせておくのが唯一のチャンスだが、王家の裁きを使つたほうがリスクが小さいだろう。

飛び道具の回避法

カオスフレアのみ、しゃがみ中パンチで回避できる。十分に引きつけてからでなくてはよけられないため、練習が必要。ダッシュしてのしゃがみ中パンチでも回避できるので、遠距離戦ではこちらを使って反撃を試みよう。

基本技で回避可能な飛び道具

名 称	攻 撃 力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルフィスト	×	×	×
ヒックスナー	×	×	×

ファラオマジックに頼ることなれ



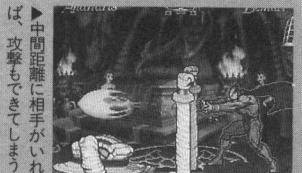
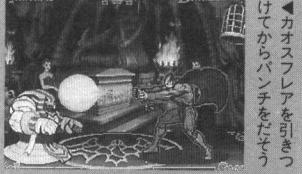
▲相手の起き上がりにかぶせるようにして使用。相手に近づくと、反撃を食らう可能性あり



▲しゃがみ攻撃から入力する
▲しゃがみ攻撃から入力。コマンド途中の↓はレバーを中央にもどしてから入力しないとダメ

飛び道具の回避法

しゃがみ中パンチでの回避



▲カオスフレアを引きつけてからパンチをださう

間合いを詰めての反撃法



▲ダッシュ中にしゃがみ中パンチを入力し反撃だ

実戦での戦略

勝利への道は遠距離戦に隠されている

リーチの長い技を駆使し、相手を近づけることなく勝負するのが理想。ななめジャンプからの攻撃、方向制御といった空中でのアクションと、しゃがみ強キックなどの基本技、棺の舞に代表される必殺技など、すべての要素を融合させて闘っていく必要がある。

遠距離戦では、棺の舞でのケンセイや、後方ジャンプからの王家の裁き

が有効。こういった技で距離をとり、相手が飛び込んできたらしゃがみ強パンチで撃墜してしまおう。中間距離でのコブラブローといった技も効果的だ。

相手のダッシュ攻撃に対しては、返し技となる通常の投げ技を持たないため、反撃方法はない等しい。つねにケンセイを怠らず、相手にダッシュ移動で近づかれないよう心がけよう。



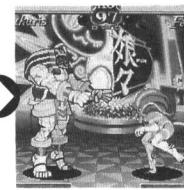
▲相手のダッシュ攻撃には撃墜以外の反撃法はない。ダッシュするスキをあたえるな



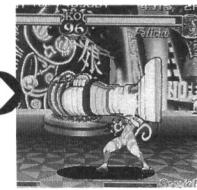
▲遠距離攻撃の可能な必殺技や基本技でケンセイし、間合いを詰められないように



▲中間距離は、相手がもっとも油断しやすい間合い。こういった間合いでは……



▲前方ダッシュ。普段は遠距離戦を好むアナカリスなので相手は不意をつかれる



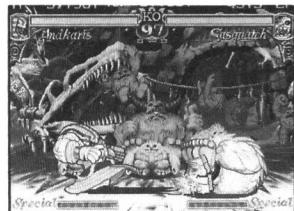
▲ダッシュ直後に強キックボタンを連打しておく。ヒット後は弱パンチで攻撃だ

★ 守りから攻めへの移行

接近戦を相手から挑まれた場合、どうしても守りに徹しなくてはならないのがアナカリス。しかし守ってばかりいたのでは、状況は打破できない。こういったときはレバーを下段防御の方向へ入力しながら、弱パンチを連打していくといい。相手がスキを見せればこちらの攻撃が必ずヒットするのだ。



しゃがみ弱パンチを連打しておこう。守りから攻めへ移行するための最初の「ステップ」となる基本技



▲しゃがみ弱パンチが当たったあとは、立ち強パンチやしゃがみ強キックでさらに間合いを開こう

★ 必殺技はこうやって使え

棺の舞は相手の現在地ではなく、移動位置を予測して落としていく。相手はつねに動いているため、現在の位置よりも一步手前に落としたほうが当たりやすく、ケンセイにもなるのだ。レバーとの組み合わせにより、ほぼ全画面をカバーできるので、相手の目の前に落とすようにしよう。

シュで間合いを詰め、相手の位置が地上なら立ち弱キック、空中なら立ち中パンチ、立ち&密着ならしゃがみ強パンチ、しゃがみ&密着なら垂直ジャンプ強パンチで攻撃するのが有効だ。



▲飛び道具を先読みして使うなら、マイラードロップがオススメ。連続して撃てば防御されてもこわくない



▲連続して撃てば防御されてもこわくない
■王家の裁きは……
しまってもあわてない。さらにコマンドを入力しろ！



何回でも撃てるのだ

王家の裁きが当たったときは、ダッ

★ 棚の舞で足払いをスカす。予測しての対応なので確実ではない



◆必殺技や上段攻撃を重ねられた場合は、防御に専念するのが一番だろう



◆相手の位置により、+キックと使いわける。アナカリス唯一の跳び込み攻撃

★ 起き上がりを狙われたときは ★

起き上がりは防御に徹し、前述のしゃがみ弱パンチの方法で攻めへと移行するのが一番。下段に攻撃判定を持つ足払いなどの技で攻められるようなときは、起き上がりと同時に棚の舞を行すれば技をかわせてしまうぞ。

★ 転倒時の攻防とは ★

相手の起き上がりには、ななめジャンプ↓+キックで攻めていこう。ただし、ジャンプ速度が遅いので早めに跳ぶようにしなくてはならない。他キャラと同じタイミングでは遅すぎるぞ。

跳び込み攻撃がヒットした場合は、そこから右のような基本技によるキャンセル連続技へ移行する。これで再び間合いを開くことができる。跳び込み攻撃をガードされてしまったならば、直後に再びななめジャンプ↓+キックを使う。これをくり返し、さらにし

やがみ弱パンチを織りませていけば、相手は混乱しガード方向がわからなくなってくるはず。ジャンプひとつをとっても、相手を混乱させられるのだ。



▲守りから攻めへ移行するときに使われたものに……



▲キャンセルをかけ、しゃがみ中パンチを当てよう

ななめジャンプ↓+キック

立ち強パンチ



▲強パンチ後、さらに棚の舞でケズることも可能だ

★ VS デミトリ ★

デミトリ戦のポイントは、いかにダッシュ移動で近づかれないようにするか、だ。しゃがみ弱パンチで阻止できるものの、ダッシュ・デモンクレイドルで返されてしまうので危険。後方ジャンプで背後に逃げるのが安全な対策だが、画面端に追いつめられている場合は防御に徹すべきだろう。飛び道具は回避法をうまく使って反撃していこう。



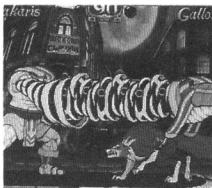
▲ダッシュ移動は防御。デモンクレイドルが当たらない距離では下段攻撃を連打！



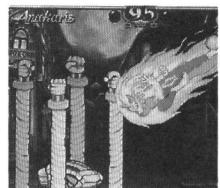
▲跳び込み攻撃は、バットスピニに変化しないことを確認してから迎撃しよう

★ VS ガロン ★

ダッシュ移動とビーストラッシュがセモノ。移動速度の速い二つの攻撃により、間合いをカンタンに詰められてしまいやすいのだ。後方ジャンプからの王家の裁きや、棚の舞を手前につぶし、これらの攻撃を阻止するよう努力せよ。接近時は防御に徹し、しゃがみ弱パンチでの反撃を狙う。コブラブローは遠距離ではなく中間距離で使う。



▲遠距離戦や相手の前進中は、間合いを詰められてしまうので、コブラブローは使わない



▲デミトリ戦同様、対空攻撃は引きつけてから。空中ビーストラッシュを落とせないためだ

必殺技への対処

●バットスピニ

基本技での跳び込み攻撃と見せかけての空中バットスピニが脅威。しゃがみ強パンチでは撃墜できないので、引きつけて様子を見てから対応しよう。バットスピニの場合は、防御するべき。ガード後に着地点を狙って、しゃがみ強キックで反撃していくのだ。

●ビーストラッシュ

強ビーストラッシュは、防御後にしゃがみ強キックがヒットする。空中ビーストラッシュは撃墜不可能。

●クライムレイザー

起き上がりは早めに跳び込み攻撃で攻め、コマンドを入力するタイミングをわかりやすくしてしまおう。

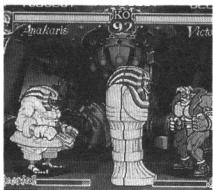


VS ビクトル



VS ザベル

王家の裁きを連打しているだけでも有利に試合を展開できる。ただし前方ジャンプ中の使用は、ギガバーンでの相打ち狙いが待っているのでひかえるべきだろう。棺の舞とコブラブローで遠距離をたもち、中間距離ではしゃがみ強キックでケンセイしていく。ギガバスターで間合いを詰められるので、ケンセイとしての技は連打しないこと。



▲棺の舞で接近させないよう
にする。相手の目の前ばかりでなく、真上にも落とそう

▲中間距離はしゃがんで対応する。立った状態では、遠距離立ち強パンチを食らいやすいのだから

必殺技への対処

●ギガバーン

連続ヒットする技を当てないようにすれば、事前に防げてしまう。小技の連打はとくにひかえるべき。

●サンダーブレイク

垂直ジャンプで空中に浮かべば、ラクに回避できる。余裕があれば、そのまま近づいて弱パンチ。

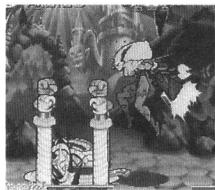


VS モリガン



VS アナカリス

飛び道具は後方へジャンプすれば当たりらずにすむ。間合いか符合した場合であれば、先読みからのミイラドロップで飛び道具を撃った瞬間につかまえてしまおう。ダッシュ攻撃は防御し、しゃがみ弱パンチの連打で反撃する。下段攻撃で攻めてくるモリガンに対しては、相手の間合いの外から→+中キックを使って攻撃しよう。スキを見逃さない。



▲これくらいの距離でのしゃがみ攻撃は防御せずに、→+中キックで応戦していくのだ！

▲必殺技の使用時以外はしゃがんだ状態で闇う。ダッシュ攻撃にもしゃがみ強パンチで反撃だ

必殺技への対処

●ソウルファスト

地上・空中どちらのソウルファストも、後方ジャンプでの王家の裁きで対抗していい。いい。

●シャドウブレイド

起き上がりのものは、ななめジャンプ↓+キックでツブしやすい。早めにだしておくのがポイント。



VS ザベル



跳び込み攻撃はしゃがみ強パンチで撃墜し、中間・遠距離戦では必殺技を使う。とくに注意すべき点はないので安心して闇えるはず。背後に出現するヘルズゲートは投げ返すための技がないので、しゃがみ弱パンチを連打で防いでおくこと。上段攻撃を連打しないかぎり、ガード・キャセルに関しては気にする必要はないだろう。



▲デスペルテージ以外の跳び込み攻撃は、しゃがみ強パンチでカバンタンに迎撃できてしまうぞ

▲中間距離でのザベルの攻撃に注意する。スキの大きい技はあまり使わないほうがいい

必殺技への対処

●デスハリケーン

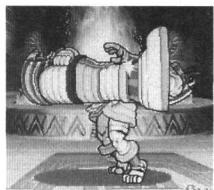
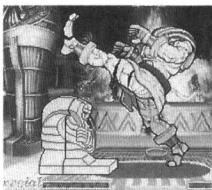
しゃがみ強パンチで撃墜可能。基本技での跳び込み攻撃を迎撃するのと同じタイミングで落とせるのだ。

●ヘルズゲート

ワープした瞬間にしゃがみ弱パンチを連打しておく。タイミング悪く防御された場合は足払いを距離を開け。

VS アナカリス

相手のタイプによって闇いたを変えていく。王家の裁きの連打には、こちらも王家の裁きで応戦すべき。棺の舞や基本技では呪文を食らってしまいかねないからだ。接近戦を挑む相手には、コブラブローや棺の舞で対処する。密着状態ではしゃがみ弱パンチからの連続技を狙おう。跳び込み攻撃は、通常の対空攻撃で問題なく撃墜できるぞ。



▲しゃがんだ状態で待つのはダメ。棺の舞や→+中キックでの攻撃は下段防御では防げない

▲ダッシュ強キックで間合いを詰めてコンボを狙う。相手にとっては意表をつかれる攻撃だ

必殺技への対処

●王家の裁き

こちらも王家の裁きを撃つか、棺の舞でとめる。防御するくらいなら、後方ジャンプで逃げてしまおう。

●棺の舞

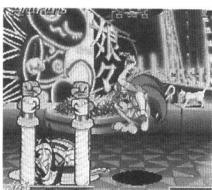
ダッシュ移動で逃げる。予測されると事前に移動地点へ落とされてしまうので多用しないよう。

★ VS フェリシア ★

基礎戦略をどこまで実践できるかが勝負。コブラブローを使って、中間以上の距離をたもっていこう。スペシャル点灯時はダンシングフラッシュでコブラブローの下をくぐられてしまうので、スキの大きな技はとくにひかえたはうがいいだろう。しゃがみ強キックや王家の裁きを活用すべきだ。着地の瞬間に狙われないよう、方向制御も忘れずに。



▲コブラブローや棺の舞で遠距離をもつ。中間距離でのコブラブローが効果を發揮する



▲相手のダッシュ攻撃へ瞬時に対応できるよう、必殺技以外はしゃがんだ状態で仕掛けたい

必殺技への対処

●ローリングスクラッチ

防御してからしゃがみ強キックを連打しておく。ローリング系の技はすべてこの方法が返し技となる。

●デルタキック

しゃがみ強パンチにかぎらず、どんな基本技でも迎撃は不可能。ガードして反撃の機会をうかがおう。

★ VS ビシャモン ★

中間距離での闇いはさけ、完全に遠距離戦にのみ的をしぼったほうがいい。とくに下段居合い斬りは、食らうとダメージを受けるので警戒しておくべき。コブラブロー、王家の裁き、棺の舞の3種の神器を使って、遠距離から攻撃していく。転倒してしまったときは、しゃがみ弱パンチで反撃。鬼首捻りは覚悟のうえで応戦しろ。



▲ビシャモンの跳び込み攻撃は



▲接近戦では下段攻撃を主体に

接敵不可能。不本意だが防衛し、闇う。垂直ジャンプからの攻撃

接敵で反撃のチャンスを待て

や跳び込みも不意をつきやすい

必殺技への対処

●鬼炎斬

ビシャモンの起き上がりには、棺の舞などで遠距離から攻め、鬼炎斬での反撃を受けないようにする。また、ガードが解けた直後に攻撃をすると、鬼炎斬のエジキとなりやすい。主導権を握るとラッシュしがちなので、気をつけて攻撃を組み立てていきたい。

★ VS オルバス ★

アナカリスは背が高いため、遠距離からのトリックフィッシュを食らいやすい。しゃがんでいれば回避できるので、相手が技をだしたときは下段防御するクセをつけておこう。ただし、しゃがみ強パンチと跳び込み攻撃だけは上段防御でなくては防げない。起き上がりに重ねられやすいので、オルバスの動きをよく見ていく。戦略は基本どおりで。



▲起き上がりと同時に棺の舞を使えば、しゃがみ攻撃を回避できることも。一種の賭けだ



▲この跳び込みは迎撃できない。立ち強パンチでの相打ちや、防衛後しゃがみ弱パンチを連打！

必殺技への対処

●アクアスプレッド

防御もしくは後方ダッシュで逃げてしまおう。ガード中、さらにしゃがみ強パンチやキックを重ねられることがあるので、上段・下段の防護を使いわけよ。

●トリックフィッシュ

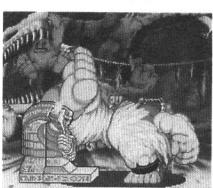
空中で中or強キックをだせば迎撃にきたのを返せる。

★ VS サスカッチ ★

跳び込み攻撃は撃墜されてしまうので、起き上がりを攻める以外では使わないようにする。ビッグスノーは防御するか、後方ジャンプで弾が消えるのを待とう。このとき王家の裁きを撃っておけば、相手がダッシュ移動で近づいてくるのを防止できる。対空攻撃には、しゃがみ強パンチが使えるので、これまでどおりの戦略で十分だろう。



▲飛び道具を後方ジャンプで回避する場合は、王家の裁きを撃て



▲起き上がりに重ねられたビッグタイフーンは防護する。ガード、ダッシュ移動を防止しよう

必殺技への対処

●ビッグスノー

後方ジャンプで逃げるのが一番いい。先読みからのミイラドロップでも反撃できるが、間合いを測りまちがえるとスキだらけになってしまう。

●ビッグフリーザー

前方ジャンプ+キックでソブせる。

アナカリス
対戦



三
対
戦
攻
略

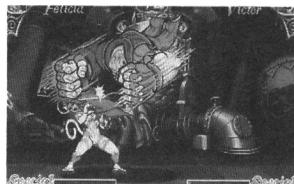
フェリシア

FELICIA

守勢にまわるとモロさを露呈してしまうフェリシア。それゆえ相手に主導権を握らせずに闘うことが重要となる。必殺技やガード・キャンセルも使いかたがむずかしく、テクニカルなキャラクターといえるだろう。

積極的な接近戦にこそ勝機あり！

相手との距離を離さず、つねに接近戦を心がけるのが基本となる。相手の飛び込み攻撃に対抗する手段がとばしく、中間または遠距離での闘いは好みのものではないからだ。相手キャラクターをすり抜けられるダッシュ移動とデルタキックといった技を中心を使い、相手を幻惑させつつ闘っていくかななくてはならない。つねに動きまわれ。



▲これぞという対空攻撃を持たないのが欠点。それゆえ中間や遠距離など、相手に跳び込まれやすい状況の闘いは得意ではない

▼接近戦から勝利をもぎ取るのがフェリシアの闘いかた。トリッキーな技を多く持つことを生かし、相手を惑わせてしまおう



基本技

基本技を活用して接近戦へ持ち込め！

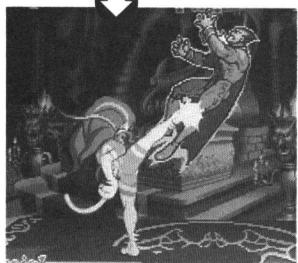
近距離立ち弱キック

フェリシアの基本技の中では、もっとも信頼のおける対空攻撃だ。近距離立ち強キックよりもすばやく、間合いをまちがえることも少ないのが魅力。

反面、相手にあたえるダメージが少ないため決定的な技とはなりえず、さらに他キャラのものに比べると確実性も低い。緊急時の対処法でしかない。



▲早めにだしておこう
がボーポイント。
すべての攻
撃を返せる
わけではない



ななめジャンプ中キック

飛び込み攻撃には中キックを使う。強キックとリーチの長さはあまり変わらないが、多段ヒットしないために、こちらのほうが連続技に組み込みやすいという利点を持つ。早くだしすぎるほど打点が高くなってしまうので、なるべく引きつけてから使うようにしよう。

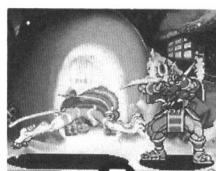


▲▼ジャンプ攻撃には中
キックを使おう。攻撃判
定が下にやや大きいのだ



ダッシュ強キック

相手との間合いが開いてしまったときに、そのリカバリーとして使うのがダッシュ強キック。フェリシアのダッシュは高度が低く、速度も速いため、相手にとってはイヤな攻撃方法となる。とくに接近戦から遠距離戦へと流れが変わった直後は、相手がもともと油断しやすい状況。こういったときに使い。



▲▼下段防衛では防げ
ないのが利点。
中間距離で使
い、接近戦へ持
ち込め



ガード・キャンセル

状況に応じてキャンセルをかけていく

サンドスプラッシュによってガード・キャンセルを実行するのだが、その使い道がむずかしい。デミトリやモリガムとちがい、フェリシアの場合は地上攻撃のみ効力が発揮される。相手の空中攻撃に対しては、攻撃判定の出

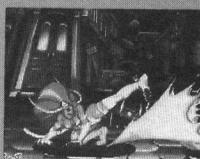
カンタンなだしかたは↓↘→←+キックだ！



▲少しでも
すばやくだす
ために弱のもの
のを使うべき

現が遅いため反撃にはならないのだ。バルキリーターンなどの空中で連続ヒットする技の場合などは、こちらの攻撃判定が現われる前に多段ヒットしてしまう。相手の地上攻撃だけに的をしらるのか安全で確実な使用方法だろう。

サンドスプラッシュ



▲攻撃判定の出現が遅いため、相手の空中攻撃に対する無意味。



▲空中攻撃への対抗手段とはなりえないのが欠点。防御に徹したほうが無難ではある



▲強のものでは反撃にならないことも。攻撃判定は弱のほうがわずかに早く現れる

スペシャル必殺技

飛び道具対策として使っていく

ダンシングフラッシュは、相手に接近するまでの回転中の食らい判定が通常のしゃがみ動作よりも低くなる。そのため飛び道具の下をくぐっていくことができるのだ。上下の攻撃判定が最大のビッグスノーをもくぐれてしまうので、どんどん使っていく。

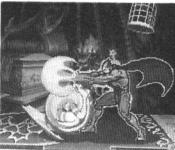
飛び道具の回避法

しゃがみ強キックを使えば、下の表のとおり回避できる。注意すべきは中間距離。ぎりぎりで強キックが相手に当たらない間合いで使用。スペシャル点灯時のカオスフレアもしゃがみ強キックでカンタンによけられるのだ。

しゃがみ強キックで回避可能な飛び道具

名 称	攻 撃 力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルファイスト	○	○	○
ビッグスノー	×	×	×

飛び道具の下をくぐれ



▲転がりだすまでの硬直時間が短いので、相手の飛び道具を見てからでも下をくぐれてしまうぞ

攻撃の手段とはならない！



▲足払いなどで止められてしまふため攻撃の手段とはならない。あくまで飛び道具対策なのだ

中間距離での回避はさけるべし

しゃがみ強キックでよけろ



▲通常時の飛び道具は、ほぼこの強キックでOK



▶カオスフレアのみ、しゃがみ中パンチでも可能

中間距離では防御に徹せよ



▲このような間合いでの使用は厳禁。直後…



▶空振りした強キックに攻撃を当てられてしまう

実戦での戦略

つねに相手と密着することを心がけよ

近距離戦にこそ勝利への扉が開かれている。対空攻撃に不安のあるフェリシアにとっては、いかに接近戦に流れを変えていくかが重要。接近戦へと流れを変えるチャンスの中間距離では前方ダッシュからの強キック、遠距離では飛び道具をこえての強デルタキックがポイントだ。つねに動きまわろう。

また、ジャンプ中はレバーをガード



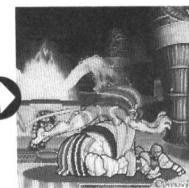
▲接近戦から中間距離へと流れが変わったときは、すぐにダッシュ強キックで近づけ!

方向へ入力しておく。相手と接近したときに中・強パンチボタンを押すようすれば、狙わずとも空中投げができるからだ。ささいなことだが、実戦では非常に重宝するテクニックだぞ。

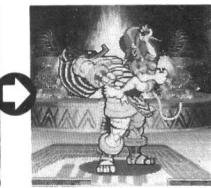
接近戦では弱デルタキック、足払いを中心攻めていく。立ち強キックや単なる前方ダッシュなどのトリッキーな動きで、相手に行動を悟らせるな。



▲相手を幻惑させやすいのか前方ダッシュ。相手が起き上がる直前にダッシュ!



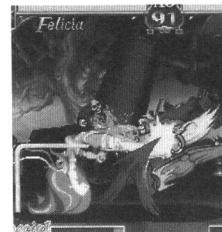
▲すると相手の背後へ回り込む。相手は意表をつけられ、防御方向をまちがえやすい



▲そしてつかみ技へ。しゃがみ強キックや弱デルタキックなども効果的だぞ!

★ 守りから攻めへの移行 ★

ガード・キャンセルは、確実に成功するような局面以外では使わないほうがいいだろう。飛び道具を先読みしての強デルタキック、遠距離立ち強キックや中キックといったリーチのある技を使って相手をひるませる。相手から接近されたのではさらに主導権を取りもどしにくい。攻めるときは自分から。



▲相手が中間距離から攻撃を仕掛けてくるときは、スキを見て立ち強キックや中キックなどで対応



▲飛び道具には強デルタキックで対抗しよう。そうカンタンには撃墜されないので、守勢となったときに重宝する反撃方法だ

★ 必殺技はこうやって使え ★

ローリングスクラッチなどのローリング技はほとんど使わない。これらの必殺技は相手にヒットするまでが無防備に近い状態となり、対戦プレイでは大きな効果は得られないからだ。

ローリングバッカーは飛び道具を先読みして、ローリングスクラッチは相手の起き上がりにかぶせて、ぐらいの使い道しかないだろう。これらの方にしても、大きなリスクを背負っており、オススメはできない。

相手のほうが体力が少ないような状況ならば、飛び道具を先読みして強サ

ンドスプラッシュで相打ちを狙うのもいい。瀕死の状態では危険すぎるので、必ず残り体力の確認をしよう。起き上がりにサンドスプラッシュを重ねて、相手の体力をケズり取る戦法もある。



▲相手の起き上がりに弱デルタキックをかぶせる。上昇中の攻撃判定を当てるタイミングでだそう



▲ローリングスクラッチが完璧にヒットしたときは、「そのまま気を抜かず」に……



▲落ちてきた相手に基本技を当ててしまえ

△防御以外の手段では、必殺技などを投げ技を使ってみるといい

★ 起き上がりを狙わされたときは ★

起き上がりを狙わされて攻撃されたときは、防御に徹するか必殺投げで反撃する以外にない。必殺投げを使うときはやや早めにコマンドを入力し、失敗してもレバーか防御方向に入力されているようにしたほうがいいだろう。



△無敵時間が存在しない
デルタキックなどの必殺技は頼りにならない



★ 転倒時の攻防とは ★

相手の転倒時には、しゃがみ弱キックからの強ローリングスクラッチや弱デルタキック、基本技による下段攻撃のコンボで攻めるといいだろう。また左ページで説明したように、相手が起き上がる直前に前方ダッシュで背後へ回り込むといった手もある。

ローリングスクラッチは、防御されると必ず必殺技の終了直後にスキガ生まれ、下段攻撃が当たってしまう。それに耐えられ、なおかつ闇の流れが変わっても持ちこたえられるだけの体

力があるのかを確認しておくべき。

必殺投げを織りませるのもいいが、スペシャルゲージを早くタメたいならば上記のように攻めていこう。

しゃがみ弱キック



▲2撃で中キックを使うならばコレで攻撃しよう

しゃがみ中キック



▲パンチではキャンセルのタイミングがむずかしい

前方ダッシュ

◀相手の意表をつくのに、もっとも適した技。相手キャラのうしろへ回っちゃえ



▲ボタンを押すタイミングは2撃めとほぼ同一なのだ

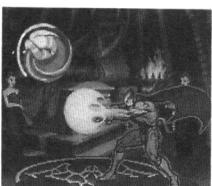
★ VS デミトリ ★

ポイントとなるのは、ダッシュ移動とバットスピンドへの対処方法、そして跳び込み攻撃を仕掛けるタイミングの三つ。相手の前方ダッシュには、こちらも後方ダッシュで間合いをとったりデルタキックで対抗。カオスフレアは弾が発射された直後に跳べば、必ずジャンプ攻撃がヒットする。もしくはしゃがみ強キックで回避しつつ接近せよ。



▲跳び込み攻撃には早めに遠距離立ち弱キックをだしておこう。

これで大抵の技は撃墜可能だ



▲この隙間に前方へジャンプすれば、ほとんどのジャンプ攻撃は当たる。あせる必要はない

★ VS ガロン ★

ガロンの跳び込み攻撃は、ヘタに撃墜するよりも防御に徹すべきだろう。ジャンプ中の基本技を使ってくるのならいいのだが、空中ビーストラッシュだった場合は手痛い思いをするからだ。こちらからの跳び込み攻撃も、ほとんどが必殺技で反撃されてしまうため、有効度は低い。前方ダッシュ強キックで間合いを詰めて接近戦に持ち込もう。



▲空中戦は避ける。ガロンは必殺技や空中投げといったものを持つので非常に分か悪いのだ



▲相手の起き上がりを攻めるのは危険。必殺技で必ず反撃される。ダッシュなどで意表をつけ

必殺技への対処

●バットスピンド

技自体はガードし、着地の瞬間を狙ってしゃがみ強キックをだす。着地点が遠い場合は手はださないこと。

●ダッシュ・デモンクレイドル

相手がダッシュした瞬間に後方へダッシュして逃げる。もしくは強デルタキックで相打ちを狙おう。

必殺技への対処

●ビーストラッシュ

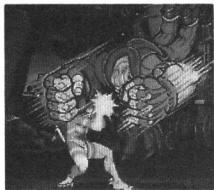
強のものにかぎり防御直後にしゃがみ強キックを入力すれば、ガロンが着地する瞬間を攻撃できる。

●ビーストキャノン

これも防御するしか手はない。貫通して背後に着地する場合は、そこを狙ってしゃがみ強キックだ。

★ VS ピクトル ★

フェリシアは攻撃力が低いので、接近戦での手数の多さで攻めていくしかない。このとき相打ちを狙ったのでは、攻撃力のちがいから明らかにこちらのほう不利。的確に、なおかつキチンとした防御を行なうように心がけなくてはならない。中間・遠距離戦では、撃墜されにくい中や強のデルタキックを使って接近していけばいいだろう。



▲ピクトルの跳び込み攻撃を墜落するのはむずかしい。ガード・キャンセルを使うのも危険だ



▲しゃがみ弱キックの連打にはガード・キャンセルからの弱サンドスラッシュで対抗しよう

必殺技への対処

●ジャイロクラッシュ

遠距離戦でジャイロクラッシュをだされた場合は、しゃがみ強キックを使えば攻撃をスカセてしまうのだ。

●サンダーブレイブ

間合いが開いているときに使われやすいので、前方ジャンプ強キックや強デルタキックで撃墜すべし。

★ VS モリガン ★

ツラい戻りとなる組み合わせだ。空中ソウルリストへの対策したいといったところか。こちらの基本技による跳び込み攻撃は、すべて必殺技や遠距離立ち強キックで撃墜される。また飛び道具を見てからの跳び込みも、弱ソウルリストだった場合は反撃されやすい。跳び込み攻撃のかわりに中や強のデルタキックを使って接近していく。



▲遠距離戦では飛び道具を先読みしてローリングバックラー。弾の下をくぐって攻撃できる



▲3段以上連続で当たる攻撃はガード・キャンセルのエジキになりやすい。2段まででとめろ

必殺技への対処

●空中ソウルリスト

防御するのが無難。頭部に当たるような軌道ならば、しゃがみ強キックをだせば、よけることはできる。

●バリキーラーン

防御または後方ダッシュで逃げるしかない。ガード・キャンセルでの反撃は成功しないので注意！

★ VS ザベル ★

ザベルの跳び込み攻撃、とくにジャンプ中の↓+中パンチは撃墜できる技がないので、のちのちの展開を考えると防御したほうがいい。だがザベル側も、先読みしないとフェリシアの跳び込み攻撃を撃墜することは困難。そこでわざとタイミングをずらして跳び込んでいけば、主導権を握りやすい。



▲デルタキックは撃墜されにくく。接近戦に持ち込みたいなら、これを主体としていくべきだ



▲ダッシュ攻撃も効果的。中間距離では相手が反応しにくいため、ヒットする確率は高いぞ

必殺技への対処

●デスハリケーン

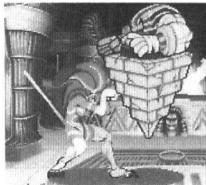
タイミングと状況により撃墜できる技が変わるので防衛に徹するべき。着地を狙ってしゃがみ強キックか。

●デスボルテージ

基本的にデスハリケーンと同じ技なので防衛しよう。着地の瞬間に狙って反撃していくしかない。

★ VS アナカリス ★

デルタキック以外、基本技でのジャンプ攻撃はアナカリスのしゃがみ強パンチで撃墜されてしまう。相手は密着状態での投げ技を持っていないので、徹底した接近戦で勝利をつかもう。アナカリスのジャンプは遠距離立ち弱キックや近距離立ち強キックで撃墜するのが基本となるが、相手が技をだしているときでは成功しにくい。状況をよく見よ。



▲アナカリスはこのジャンプ攻撃がコワイので、技をだしていないときに撃墜するように！



▲密着から投げ技を持たないので接近戦での危険性は低い。距離を開いたらダッシュで近づけ

必殺技への対処

●ミイラドロップ

間合いは3種類しかなく、しゃがんでいれば安全。危険な距離にいるときはしゃがみ攻撃を使おう。

●王家の裁き

呪文は一定の角度でだされるので、相手がジャンプしたときは横にもぐりこんでしまおう。または防衛。

★ VS フェリシア ★

こちらの対抗策は、相手にとっても同じ。そういった対抗策のある技や戦略は極力、使わないようとする。相手の起き上がりには強サンドスラッシュを重ねておき、確実に体力をケガりとっていくのが賢明。ダッシュ攻撃は、防御後に必ず投げ技がキマるぞ。相手がスペシャル点灯時のときはスペシャル必殺技に注意。中間距離がもっとも危険。



▲デルタキックにはデルタキックで対抗。相手がだした直後に使用するのかいいタイミング

▲対空攻撃に不安を持っているのは相手も同じ。積極的に跳び込んでしまうのもいいだろう

必殺技への対処

●サンドスラッシュ

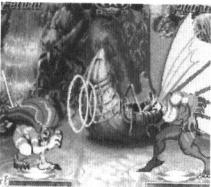
ガード・キャンセルからの弱サンドスラッシュで反撃はできるが、コマンドの入力が非常にむずかしい。

●ローリングスクランチ

ローリング系の技は防御直後にしゃがみ強キックをだせば、必ず相手にヒットさせられる。忘れるな。

★ VS オルバス ★

相手の行動を予測して、こちらの対処法を実行していくしかない。動きを見てからアクションを起こしたのは対応できない場合が多いのだ。たとえば、下段防御のできないしゃがみ強パンチは、あらかじめ予測しておいて、実際の動きを見た瞬間になんらかの対応策を実行しておかねばならない。ポイズンプレスをおそれずに接近していく。



▲中間距離から中デルタキックで跳び込む。やや間合いが離れているときは強のものを使おう

▲ソニックウェーブは防御するのが無難。強サンドスラッシュで相打ちを狙ってもいい

必殺技への対処

●ポイズンプレス

毒霧を桶にして近づいてくるオルバスには、強サンドスラッシュで攻撃。接近戦になればこわくない。

●アクアスプレッド

スペシャルゲージ点灯時は前後に動きまわるようすれば大丈夫。画面端などにとどまるのは危険。

★ VS ビシャモン ★

デルタキックを中心に攻めを構成していく。相手のスペシャルゲージ点灯中は、とくに自分の動きをとめないように気を使つたほうがいいだろう。近距離戦で動きをとめてしまうと、鬼首捻りのエジキとなってしまうためだ。ただし、転倒しているビシャモンへの攻撃は、鬼炎斬によって反撃される可能性が高いのでオススメできない。



▲こういった距離のときはデルタキックで接近する。歩いて間合いを詰めていくのは危険だぞ

▲起き上がりを攻めるなら弱デルタキック。基本技での攻撃は、鬼炎斬でツブされやすい

必殺技への対処

●體封じ

垂直ジャンプでしか使用できないので、相手のジャンプと一緒に前方ダッシュで接近してしまおう。

●居合い斬り

防御する以外に方法はないが、攻撃判定が出現するまで時間がかかるため接近戦を心がければこわくない。

★ VS サスカッチ ★

サスカッチもまたガード・キャンセルの強力なキャラ。よって、ガード・キャンセルのチャンスをあたえる多段ヒット技などは使わずに闇たい。デルタキックで攻めるのがやはり基本となるのだが、ビッグスノーを飛び越えにくいであり苦戦することも。サスカッチは転倒時に強力な技を持っていないので、起き上がりを狙って攻めていく。



▲転倒時にモロさのあるサスカッチ。足払い系で転ばせ、起き上がりを狙って攻撃しよう

▲ななめジャンプ強キックでのめり攻撃に気をつけよ。ここから強力な連続技が待っている

必殺技への対処

●ビッグスノー

デルタキックで反撃を狙うのがベスト。接近戦のときは、しゃがみ強キックで相打ちも狙える。

●ビッグタイフーン

ガード・キャンセルからの弱サンドスラッシュで反撃可能。起き上がりに重ねられたときも同様だ。

剣を主体としたさまざまな攻撃得意とするビシャモン。リバーサル状態でのみ使用可能となる必殺技を持ち、使いかただいでは流れを大きく変えられる。対戦プレイでは瞬時の判断力が強く要求されるのだ。

長所を活かし短所を見せることなれ！

ビシャモンの長所はリーチの長い下段攻撃と強力な跳び込み攻撃。この長所を活かした闘いをしないと、他キャラと互角に闘うのはむずかしい。居合い斬りや鬼炎斬といった必殺技をうまく織り込み、中間距離から攻めていく。問題となるのは対空攻撃用の技に乏しいということ。相手の跳び込みをいかに防止・対応していくかが課題だ。



▲リバーサル状態でしか使えない鬼炎斬。闘いの中で、瞬時に使いどころを把握できるか否かが対戦プレイでは重要となる

▼長所である下段攻撃を駆使して闘う。中間距離からの攻めがビシャモンの必勝パターンだろう。遠距離戦は挑まないよう



基本技

跳び込み攻撃へいかに対処していくか

立ち→+強パンチ

ななめ上へと剣がのび、相手の跳び込み攻撃がやや浅いときに使用する。攻撃判定の出現に少々時間がかかるため、早めに技をだしておかねばならない。数少ない対空攻撃のひとつだが、信頼度は低く、必ず撃墜できるわけではないので気をつけよう。踏み込みの深いジャンプ攻撃は撃墜できない。



▲着地点の離れている
跳び込み攻撃に有効。タイミングを把握しよう

立ち強パンチ

相手のジャンプを先読みしてだしておかないと、対空攻撃としての役目を果たさない。剣を上まで振りぬいたときにヒットさせる必要があるため、相手がジャンプした瞬間にには技を実行していくなければならないのだ。頭上にいる相手には、立ち中パンチを早めにだせば、かろうじて落とせる。



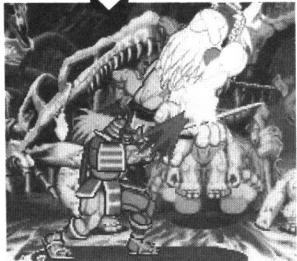
▲剣を振りぬき終わった瞬間に当てる。行動を先読みしなくてはダメ

ななめジャンプ中キック

リーチもある、強力な跳び込み攻撃。剣の先端を当てるように使えば、対空攻撃ではほとんど撃墜されずにすむ。アナカリスやモリガンといった相手には絶大な効果をもたらしてくれる。この跳び込み攻撃から、しゃがみパンチ系のコンボへとつないでいくのが基本戦術だ。間合いが深いと撃墜されるぞ。



▲剣の先端を相手の足もとに当てるのがベストな間合い。積極的に跳べ



リバーサル

鬼炎斬が使用可能な状況をおぼえろ！

鬼炎斬を使用できる局面は右のとおり。対戦プレイでは頻繁に発生するこれらの状況では、相手との間合いを確認し、鬼炎斬を使うべきか否かを瞬時に判断する必要がある。食らいポーズやガードポーズ直後は、とくに鬼炎斬が当たる間合いを必ず確認せよ。



▲鬼炎斬がヒットする間合いをおぼえ、リバーサルからの反撃をねに狙っていこう

スペシャル必殺技

鬼首捻りの間合い内では相手の防御は無意味。よって相手が防御したくなるような局面で使うのが効果的だ。たとえば起き上がりの攻防で、基本技で攻撃するふりをして鬼首捻りを使う。事前に、同じ状況で基本技の攻撃をしておくと、成功する確率が高まるぞ。

飛び道具の回避法

基本技での回避方法はない。厳密にはしゃがみ強パンチで避けられるが、タイミングがシビアなため実戦には向いていない。必殺技・居合い斬りで飛び道具をこまめに消していくのが、安全な方法だろう。つねにタメを作れ。

相殺可能な飛び道具

名称	攻撃力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルフィスト	○	○	○
ビッグスノー	○	○	○

リバーサル判定となる四つの状況

起き上がり



◆もっとも有名なリバーサル状態。起き上がりに重ねられた攻撃への反撃方法として鬼炎斬を使用していく

食らいポーズ直後



◆技を受けた直後もリバーサル。食らいポーズ、ガードポーズ直後の鬼炎斬は接近戦で使っていくのが効果的だ

ガードポーズ直後



◆ガードポーズが解除された直後であり、ガード・キャンセルではないので注意。早めにコマンドを入力せよ

空中でダメージを受けた後の着地



◆空中戦で攻撃を食らってしまったあと、相手が追いかけてくるときがチャンス。入力の難度高し

伏線をはり相手をだませ

起き上がりをつかむ



◆相手が起き上がりには必ず防御してしまうような状況を作成するのが大切。うまくだまそう

ジャンプの着地を狙う



◆着地の瞬間は、たいてい無防備な状態となる。そこを狙って鬼首捻りだ。タイミングが命

必殺技で消してしまおう

居合い斬りで消滅せしろ



◆入力が過ぎるとダメ。早めに入力しておこう

しゃがみ強パンチで反撃！

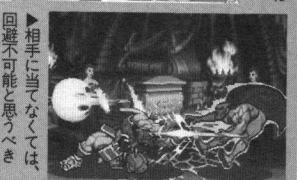


◆相手にヒットさせられればカンタンによけられる



▶左の表内の飛び道具はすべて相殺できるぞ

▶相手に当てなくては回避不可能と思うべき



実戦での戦略

中間距離からの下段攻撃で勝負を挑め

ななめジャンプ中キックで中間距離まで間合いを詰め、しゃがみ強パンチや居合い斬りで攻撃していく。これが基本となる戦略。飛び道具に対しても、弾が飛ばされた直後に飛び込み攻撃を仕掛けよう。

居合い斬りは、しゃがみ強パンチが空振りするような間合いで使う。相手が油断しやすい中間距離と遠距離の間



▲空中戦以外では、ななめジャンプ中キック以外の飛び込み攻撃は使う必要なし

守りから攻めへの移行

守勢にまわると弱さを露呈して、イッキでKOされてしまいかねない。ガード・キャンセルが存在しないため、どうしても反撃方法に四苦八苦してしまうのだ。相手がコンボではなく単発の技で攻めてくるときは、リバーサルでの弱・鬼炎斬を狙うべき。密着状態では切り捨て御免で反撃しよう。

必殺技はこうやって使え

居合い斬りは前述のとおり、飛び道具を消しつつ、相手を攻撃する手段として使う。飛び道具を先読みできるなら、飛び込み攻撃を行なうよりも安全で確実な方法だ。飛び道具を連打された場合は、すべての弾を居合い斬りで消すのではなく、1発おき程度にとどめておく。頻繁な居合い斬りは攻め込まれやすいからだ。一定のリズムで技をださないように注意しよう。

骸封じは実戦ではめったに使われない。飛び道具を垂直ジャンプで回避し、そこでコマンドを入力するという方法

くらいでの強・居合い斬りは、たとえ当たらなくともイカクする手段としては十分。相手は慎重にならざるをえなくなり、攻められなくなってくるのだ。こういったときにこちらから飛び込み攻撃を仕掛けよう。

逆に飛び込まれてしまった場合は、迎撃せずに防御する。確実に落とせるもののみ、対空攻撃で撃墜するように。



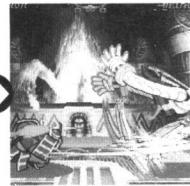
▲しゃがみ強パンチの間合いを活かした戦術を組む。この間合いを保っていこう



▲しゃがみ強パンチを空振りしてしまった場合は、接近されやすい。そこで……



▲終了直後に強・居合い斬りを入力。強パンチのどちらか早い間合いも攻撃できる!



▲頻繁に行なうと飛び込まれやすくなる。クセにならないように気をつけよう



▲相手の技と技の間隔が大きいときは、リバーサルからの弱・鬼炎斬を狙う絶好のチャンスなのだ



▲密着状態や高い打点で飛び込み攻撃を防衛したときは、切り捨て御免で状況を打破する。すばやいコマンド入力が要求される

撥ね刃がヒットしたあとは

めったに使われない撥ね刃。運良くヒットした場合は返し刃をすぐに入力!



▲飛び道具を垂直ジャンプで避けたまま骸封じへ。相手がイシュクル、攻めてこないようなときに



返し刃で引きよせろ!

▲相手を引きよせ鬼炎斬やコンボを当てろ

★ 起き上がりを狙わされたときは ★

起き上がりに重ねられた攻撃には、鬼炎斬で応戦する。完璧なタイミングで入力できれば、的確な反撃法となる。

相手が技をだすのが遅い場合、もしくは技をだすようなフェイントをしている場合は切り捨て御免がいいだろう。



しっかりとリバーサル状態で入力しておけば、技を重ねられても大丈夫



●大技を誘おうとする相手には切り捨て御免。読みあいがすべてだ

★ 転倒時の攻防とは ★

相手の転倒時には、ななめジャンプ中キックでの飛び込みが効果的。剣先が当たるよう間合いをしっかりと調節しておけば、シャドウブレイドをツブすこともできる。これがビシャモンの飛び込み攻撃が強力といわれる所以だ。

間合いを調節するほどの時間がない場合は、地上からのコンボを狙う。しゃがみ弱パンチから中・強パンチへとつないでいくコンボはリーチも長く、攻撃力も大きい。すべてがヒットすれば多大なダメージを与えられるぞ。

また撥ね刃を重ねておくのも手。あまりに距離が離れていると防御されるので、中間距離など、飛ばされた刃を確認しづらい距離で使っていこう。



▲起き上がりに重ねる代表的なコンボ。弱を当て……



▲つづいて弱パンチにキャラセルをかけて中パンチ

ななめジャンプ中キック

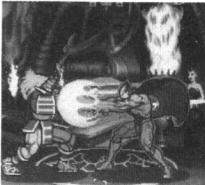
●ななめジャンプ中キックでの飛び込みは強力。浅めに跳ぶのが成功させるコツ



▲しゃがみ強パンチではリーチが短く空振りしやすい

★ VS デミトリ ★

飛び道具への対策をきっちりと行なっておくのが第1条件。飛び込み攻撃に関しては、ヘタに手をださないほうがいいだろう。デミトリのななめジャンプ中キックやバットスピニは、こちらの基本技ではまず落とせないためだ。中間距離では、しゃがみ強パンチを使って相手をケンセイしておけば、相手を警戒させられ飛び道具を封じられる。



▲カオスフレアは居合い斬りで。▲浅い飛び込みは立ち強パンチ中間距離では強てだし、弾もろで落とせる。リスクが大きいのとも本体も斬ってしまう！



で落とせる。リスクが大きいので、体力に余裕があるときに

★ VS ガロン ★

ダッシュ攻撃やビーストラッシュでこちらをカクランしようとするはずなので、落ちついで対処していくかねばならない。ダッシュ攻撃には、防御直後にすばやく切り捨て御免のコマンドを入力しよう。クライムレイザという対空攻撃があるために、こちらからの飛び込みは危険。中間距離からダッシュ攻撃で間合いを詰め、コンボへつなげ。



▲もっとも警戒すべきはダッシュ攻撃。スピードが速いので、つねに注意は怠らないように



▲飛び込み攻撃は、先読みからの立ち強パンチで撃墜可能。跳んだ瞬間にには技を入力しておけ

必殺技への対処

●バットスピニ

他キャラ同様に防御してから反撃する。足払いよりもしゃがみ強パンチのほうが確実な返し技となる。

●デモンクレイドル

デミトリの前方ダッシュ実行直後は、後方ダッシュで逃げてしまおう。これでダッシュ中のものは防げる。

必殺技への対処

●ビーストラッシュ

強ビーストラッシュはガード後にしゃがみ強キックが必ずヒットする。弱や中でだまされないように。

●クライムレイザ

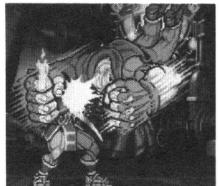
起き上がりに重ねられたものは無難に防御し、足払いなどで反撃する。上昇時が無敵なので勝ち目はない。



VS ビクトル



飛び込み攻撃は迎撃せずに防御してしまおう。ビショモンの基本技では、ほぼ撃墜は無理なのだ。地上戦とジャンプ攻撃の二つを使い、相手に飛び込ませるスキを与えないようにしよう。中間距離ではしゃがみ強パンチを使って、ギガバスターなどの突進技を阻止していく。先読みからの立ち強キックで、相手の足払いへ反撃していこう。



▲しゃがみ強パンチでケンセイしていく。ギガバスターなどの突進技を防止する役割も

▲飛び込み攻撃は防御に徹すべき。基本技では撃墜は不可能だ。飛び込むスキを与えるな

必殺技への対処

●ギガバーン

ガード・キャンセルに使われるのがこわいため、連続ヒットするような攻撃はさける。攻撃が防御された瞬間に、技を入力するのを中断するよう心がけよう。

●サンダーブレイク

ななめジャンプ中キックで反撃を狙いつつ飛び込め。



VS モリガン



基本的にのとおり、浅めに飛び込んでのななめジャンプ中キックで攻めていこう。キックはやや早めにだしておけば、撃墜されにくくなるぞ。モリガンのダッシュ攻撃はガードするのか賢明。相手の飛び道具を防御した瞬間に仕掛けられやすいので気をつけよう。飛び道具を垂直ジャンプで回避するのは、迎撃されやすいのでやめたほうがいい。



▲飛び道具は先読みして飛び込む。距離が近い場合は、中や強の居合い斬りで阻止してしまえ

▲足払いなど動作の大きい技を空振りさせたときは、しゃがみ強キックですばやく反撃しよう

必殺技への対処

●シャドウブレイド

ななめジャンプ中キックを相手の足もとに当てるようすれば、シャドウブレイドでの迎撃は阻止できる。

●バルキリーターン

ジャンプ弱キックで落とせる。失敗するとマズイので、体力が残り少い場合は、後方ダッシュで逃げる。



VS ザベル

空中からのデスハリケーンにさえ注意していれば、特別な戦略を組む必要はないだろう。相手の飛び込み攻撃も、先読みしての早め立ち強パンチで撃墜できる。デスハリケーンに対しても、しゃがみ中パンチでの迎撃を狙おう。飛び込む場合は、ななめジャンプ中キックをだしておくこと。こうすれば着地ぎわを狙われての攻撃も阻止できる。



▲飛び込み攻撃は、早めの立ち強パンチで撃墜できる。相手の行動を先読みして技をだせ

▲中キックで飛び込む。こちらの着地点を狙ってのスライディングも阻止できてしまうのだ

必殺技への対処

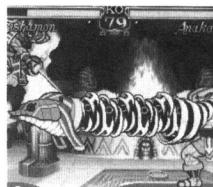
●デスハリケーン

下段攻撃が弱点となっている。前述のとおり、着地点にしゃがみ中パンチを使えば迎撃可能。普段からしゃがみ攻撃を主体に開けば、ガード・キャンセルで使用されてもヒットすることはないので安全だ。なお、デスボルテージは攻撃判定が大きいため撃墜できない。



VS アナカリス

積極的に飛び込んで接近戦を挑んでいこう。遠距離から近づいていく場合は、ななめジャンプ弱キックを使う。中間距離ではこれまで同様、ななめジャンプ中キックで飛び込めば問題ないだろう。接近戦では、しゃがみパンチと下段・居合い斬り、切り捨て御免などを使っていく。開いた間合いは、飛び込みによって再び詰めていければいい。



▲遠距離ではななめジャンプ弱キックで飛び込む。コブラプロ一での反撃も阻止できてしまう

▲このように飛び込めば、しゃがみ強パンチでの迎撃を防止でき、接近戦へと持ち込めるぞ

必殺技への対処

●王家の裁き

防御に徹するべきだろう。よほど近距離で使用された場合は、前方ダッシュで横へもぐりこんでしまえ。

●ミイラドロップ

中間距離では、しゃがみ強パンチなどの下段攻撃を主体として開いていけば、つかまえられずにする。

★ VS フェリシア ★

目的の前に着地し、ヒットしないようなデルタキックは、
→+強パンチで撃墜可能。ただし、ヒットするかどうかが
とっさに判断できないならば、防御に徹したほうが無難だ。
フェリシアは強力な対空攻撃を持っていないので、飛び込み攻撃を主体に闘っていくといい。空中での中キックは早めにだしておき、立ち弱キックでの迎撃を防止しておけ。



▲接近戦では弱or中のしゃがみパンチで、すばやい攻撃を。強は間合いから開いてから使え

▲遠距離からのヒットしないものののみ撃墜可能。近距離でのデルタキックは防御してしまおう

必殺技への対処

●サンドスラッシュ

接近戦では、動作のすばやい小技を使っていけば、ガード・キャンセルからのサンドスラッシュも阻止または相打ちとなる。中間距離では、しゃがみ強パンチで事前にとめてしまおう。起き上がりに重ねられたサンドスラッシュに対しては防御するべき。

★ VS オルバス ★

中間距離を保って闘っていけば問題はない。接近戦での下段攻撃に対してのガード方向を、きっちりと使いわけて闘っていこう。とくにしゃがみ強パンチとしゃがみ強キックは、上段・下段のガードを使わなくては防げない。相手の行動と予測のもとにに対応していく必要があるだろう。起き上がりに重ねられた場合は鬼炎斬で反撃せよ。



▲ソニックウェーブは先読みして強・居合い斬り。飛び込むよりも、こちらのほうが効果的だ

▲オルバスの飛び込み攻撃は早めに立ち強パンチをだして応戦。ひきつてしまふと落とせない

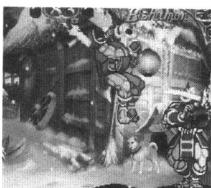
必殺技への対処

●ボイズンブレス

起き上がりに重ねられたときは、防御に徹するべきだろう。鬼炎斬などの反撃を狙うと、プレスに当たりマヒしてしまうかねない。通常時にオルバスが構にすむかのように使用してきた場合は、居合い斬りの刃の部分のみをプレスに当てるようにし接近を阻止する。

★ VS ビシャモン ★

同キャラ対決のため、相手の行動をいかに予測していくかがカギとなる。逆に、相手に先読みされないようにキャラを操っていくのも重要なポイント。頻繁な飛び込み攻撃など、カンタンに読まれてしまう単純な行動はさけよう。相手の飛び込み攻撃は撃墜できないので注意。ただのジャンプからの鬼首捻りなどフェイントを使って相手をだませ。



▲ジャンプ中に攻撃せず、着地と同時に鬼首捻り。相手は防御で間合いか開いてから使え

▲飛び込み攻撃はガード。ただし左のような例もあるので、相手の行動をよく見て対処しよう

必殺技への対処

●鬼炎斬

リバーサル状態となっているビシャモンには、攻撃を仕掛けないようにする。攻撃する素振りを見せ、鬼炎斬を空振りさせるといった方法で主導権を握れ。

●撥ね刃

前方ジャンプで回避し、反撃してしまおう。

★ VS サスカッチ ★

飛び込み攻撃はピッグスノーを先読みして行なう。ふつうに飛び込んだのでは、ピッグタイフーンで迎撃されるおそれがあるためだ。遠距離戦では中・撥ね刃を使ってみるのも手。硬直時間が短く、飛距離もそれなりなので大きなリスクとはならないはず。中間距離では、しゃがみ強パンチや居合い斬りで攻撃していく。対空攻撃は先読みでだせ。



▲ピッグスノーは居合い斬りで消していく。もしくは先読みからの飛び込みで攻撃していこう

▲接近戦ではめくり攻撃に注意。コンボの布石であり、まともに受けてしまうと致命傷になる

必殺技への対処

●ピッグスノー

強・居合い斬りや飛び込み攻撃で対処。それらで対応できないような状況では、垂直ジャンプでかわすのではなく、防御したほうがその後の攻撃を受けづらい。

●ピッグタイフーン

空振りしたときは強・撥ね刃を当ててしまおう。



三対
二戦
二攻
攻略

オルバス

AULBATH

下段防御の不可能な基本技を持っており、手軽に地上戦でのバリエーションを広げられるキャラだ。基本的な性能も高く、強さを求めるユーザーにとっては理想的なタイプだろう。基本技によるキャンセルがひとつのカギ。

相手のイヤがる技を主体にせよ

2種類の飛び道具としゃがみ強パンチを活用した流れを生みだすのが大切。これらは相手にとって、防御のしづらいイヤな攻撃方法なのだが、中間距離では飛び道具を使って、接近戦ではしゃがみ強パンチを使って攻撃していく。

ジャンプの軌道変更もできるため、空中での操作が重要な役割をしめてくる。まずはこれに慣れることだ。



▲オルバスのしゃがみ強パンチは相手の下段防御をツブす技。接近戦でもっとも使い道の多く、開いのカギをにぎる基本技だ

▼相手をマヒさせるボイズンプレス。対戦プレイでもその威力は健在。ソニックウェーブとともにオルバスを支える必殺技



基本技

立ち強パンチ

ななめ前方へ跳び上がるため、対空攻撃として使用できる基本技だ。すべての基本技での跳び込み攻撃に有効なわけではないが、大半はこれで撃墜可能。オルバス自体が、相手を跳ばせ、それを迎撃するタイプのキャラクターではないので、戦術に組み込まれる技ではないだろう。守勢からの脱出法だ。



◀ 基本的なタイミング。
はこれくらい。嵌密なも
のでなくとも迎撃できる

局面にあわせた基本技で応戦すべし

ななめジャンプ中パンチ

跳び込み攻撃において、ななめジャンプ強キックによりジャンプの軌道を変更たくない場合に使う。ただし攻撃判定が前方に出現するため、着地点が相手の懷にあると攻撃が当たらない可能性もある。跳び込む前に強キックとコレのどちらを使うのかを決めておく、それにあわせた間合いで跳ぼう。



◀ 技の間合いギリギリ
で当てるような距離から
跳び込むのが理想だぞ

立ち強キック

しゃがんでいる相手にもヒットし、しかもリーチが長いため、使用頻度はきわめて高い。中間距離にて、相手が転倒しているといった局面で使用していくといいだろう。とくに相手の起き上がりに重ねると、シャドウブレイドなどのリバーサル状態からの必殺技をツブしやすく便利なのだ。



◀ 起き上がりに重ね
る。しゃがんでいる相手
にもヒットするのが魅力



ガード・キャンセル

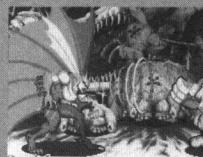
弱攻撃で実行するクセをつけよう

ガード・キャンセルは弱のソニックウェーブで実行しなくてはならない。これは強のものでは攻撃判定が出現するまでに時間がかかるため。連続ヒットする攻撃に対して実行した場合、強ソニックウェーブではこちらの攻撃判

カンタンなだしかたは ↓ ↳ ← + パンチだ！

定が出現する前に、相手のつぎの攻撃がヒットしてしまうのだ。バルキリーターンのような技に対しては、必ず弱パンチでコマンドを入力するようにしよう。そのためにも、日頃から弱のもとを使うようクセをつけておきたい。

ソニックウェーブ



▲相手の動きをとめられるのが最大の利点。体勢を立て直すまで十分な時間が得られるぞ。



▲地上でソニックウェーブを当てた相手はしばらく動けなくなる。コンボのチャンス！



▲強パンチでコマンドを入力してはダメ。さらにダメージを負うことになりかねない

スペシャル必殺技

アクアスプレッドからの連係は強力

アクアスプレッドは通常、キックボタンでの自動追尾を使う。これを相手に防御させ、そこから基本技でさらに攻撃を仕掛けるのだ。また、行動を先読みし、パンチボタンで事前に相手が移動するであろう予測地点に水柱をあげておくのも手段のひとつだろう。

先読みからの場所指定



▲相手が移動するであろう地点へ、アクアスプレッドを落としておく。相手の一歩前手が有効だ。

基本技への連係を使え



▲アクアスプレッドを防御中の相手へ、さらにしゃがみ強パンチやキックで攻撃を仕掛けよう

飛び道具の回避法

3種の飛び道具すべてを回避できる。当然、ソニックウェーブでの相殺も可能なので、バリエーションの豊かな回避方法となっている。ダッシュでの回避は、飛び道具をくぐりぬけてから基本技をだすようにしなくてはダメ。

ダッシュで回避可能な飛び道具

前方ダッシュでスリ抜けろ

前方ダッシュで接近しろ！

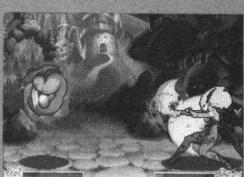


▲前方ダッシュで飛び道具の下をくぐり攻撃だ

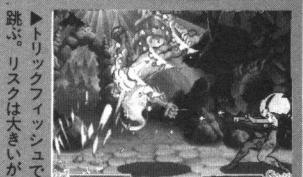


▲弾をくぐる前に技をだとすると回避できないぞ！

トリックフィッシュで跳びこえる



▲飛び道具が撃たれた瞬間に後方へダッシュ！



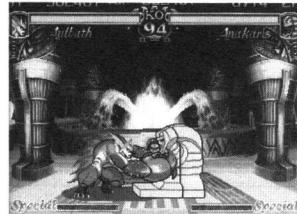
▲トリックフィッシュで跳ぶ。リスクは大きいが

名 称	攻 撃 力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルファイスト	○	○	○
ビッグスナー	○	○	○

実戦での戦略

しゃがみ強パンチを中心に闘え

しゃがみ強パンチから勝機を見いだすことになる。この基本技は、一見すると下段攻撃のように見えるのだが、上段防御でなくてはガードはできない。下段防御でのみ防げるしゃがみ強キックと組み合わせ、回避するためにこちらの行動を先読みしなくてはならない。状況を作りだそう。接近戦、とくに転倒時の相手に対して有効な戦略だぞ。



▲戦略の中心となるのはしゃがみ強パンチ。足払いと組み合せつつ闘っていくのだ

飛び道具に対しては前方ダッシュで間合いを詰めていく。遠距離戦での飛び道具は、弾を引きつけてからでは、相手に反応されてしまう。先読みで行動をおこしていくといいだろう。予測が外れても、ダッシュ攻撃で対処すればいいのでリスクは小さい。

ソニックウェーブは中間距離で。間合いを開きたいときに使用していこう。



▲ポイズンプレスはスキが大きい。相手がスキをつける状況での使用が望ましい

★ 守りから攻めへの移行

ガード・キャンセルを成立させるのが、もっとも確実な方法だろう。とくにソニックウェーブは相手の動きを一時的に止められるので、反撃するための十分な時間が得られるからだ。

それ以外の方法では、やはりしゃがみ強パンチがあげられる。間合いをさらに詰めようとする相手にはコレを。



▲攻撃判定がすぐに出現するので、ささいなスキでも反撃可能。相手の大技への返し技として使おう

★ 必殺技はこうやって使え

使いどころのむずかしいのがポイズンプレス。ヒットさせるのを考えるのではなく、遠距離戦から間合いを詰めたい状況において、相手から近づいてこれないようにするための橋とするのだ。毒霧が残っているあいだは、相手はマヒをおそれ飛び道具による遠距離攻撃が防御に徹してしまいやすい。飛び道具ならば前方ダッシュで、それ以外では毒霧と重なるような位置まで前進できるというわけだ。

ソニックウェーブは弱のものを連打しているだけ、相手は近づいてこれ

なくなる。飛び道具も阻止できるため、間合いを開きたい状況では重宝する必殺技だ。ただし、単調な動作のくり返しなので、戦略としてはおもしろみに欠ける。あまりオススメはできない。



▲トリックファイティッシュも対空攻撃となる。すばやい操作が要求されるわりには確実性の低い対応法



▲ガード・キャンセルでの弱ソニックウェーブが確実。ヒット後はしゃがみ強パンチで転ばせる、間合いを開くといった行動を行おう



▲クエーブルのヒットを確認してからコマンドを入力

★ 起き上がりを狙われたときは ★

転倒時のリカバーは、必殺投げや防御以外の有効な手段はない。実行直後が無敵状態となる必殺技がないため、必殺技で反撃を試みても一方的にダメージを受けてしまうのだ。技を重ねられたときは防御に専念すべきだろう。



▲起き上がりは防御する。
連続ヒットする技にはガード・キャンセルを使え



◀フェイントを使いそうな状況では、必殺投げで反撃してみよう！

★ 転倒時の攻防とは ★

単純で効果的なのは、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キックで攻める方法。防御方向の異なる2種の技は、とっさに見わけづらく対応もむずかしい。うまく使いわけていけば、確実にヒットさせられるはずだ。どちらが当たっても相手は再び転倒するぞ。

この手段が必殺技などで反撃されるならば、事前にポイズンプレスを重ねておくといよい。これで相手は防御する以外に方法はなく、そこを下段への基本技で攻め込んでいくのだ。相手の起

き上がりに対しての攻めとしては、もっとも安全な方法だろう。カンタンに実行でき、すべてのキャラクターに有効だ。積極的に使っていけ。

しゃがみ弱キック



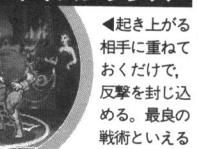
▲地上からのコンボは、ま
ずしゃがみ弱キックから

しゃがみ中パンチ



▲この直後の強攻撃でのキ
ャンセルがむずかしいぞ

ポイズンプレス



◀起き上がる
相手に重ねて
おくだけで、
反撃を封じ込
める。最良の
戦術といえる

しゃがみ強パンチ



▲前の二つの技を防御され
たときこそ、この技が有効

★ VS デミトリ ★

飛び道具は前方ダッシュで回避してしまうべきだ。中間距離では飛び道具を先読みし、ななめジャンプ直後の強キックを使えば反撃できる。デミトリのダッシュ移動を防止するために、中・遠距離戦ではこまめに弱ポイズンプレスをだしておきたいところだ。相手の飛び込みには早めの立ち強パンチ、もしくは確実に防御して闘っていこう。



▲起き上がりには立ち強キックを重ねる。デモンクレイドルを阻止しやすく効果的な攻めかた



▲ポイズンプレスでケンセイする。これだけでデミトリはうかがい止む。前方ダッシュできなくなる

★ VS ガロン ★

飛び込み攻撃や転倒したガロンに対する攻めは禁物。相手がタイミングをミスしないかぎり、クライムレイザーで反撃されてしまうためだ。また、相手の飛び込み攻撃は、立ち強パンチでは撃墜できない。防御し、ガード。キャンセルなどのチャンスをうかがおう。ソニックウェーブをこまめに撃ち、返し技を主体としていくのが安全な戦法だ。



▲飛び込み攻撃はクライムレイザーで返される。とくにスキの大きなジャンプ強キックはダメ



▲立ち強パンチでは対空攻撃となるが、防御に専念すべきだ

オルバ
対戦

必殺技への対処

●バットスピinn

早めの後方ジャンプ強キックが当たる。地上からの壁は立ち強パンチ。ガード後の着地点が近いときのみ、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キックで反撃する。

●カオスフレア

遠距離戦ではソニックウェーブで相殺してしまおう。

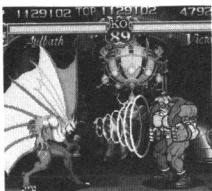
必殺技への対処

●ビーストラッシュ

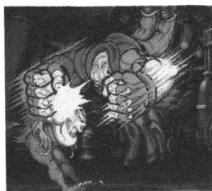
地上、空中、対空の3タイプとも、地上ガードすれば、着地時の衝撃時間中にしゃがみ強キックを当てられる。ただし、弱のものに関しては、逆にクライムレイザーで反撃されてしまい、上記の反撃法は当てはまらない。立ち弱キック連打で落とすのも手。

★ VS ビクトル ★

中間距離戦を主体としたところ。近距離戦は相手を転ばせてから挑んでいくようにしよう。お互いが立っている状況で近距離戦へと移行するのは、反撃されるおそれがあり危険すぎるのだ。飛び込み攻撃に対しては、やはり確実に落とす手段は存在しない。なるべく防御するようにすべきだろう。立ち強キックやソニックウェーブで闘え。



▲ソニックウェーブでケンセイしつづけ。飛び込み攻撃やダッシュ系の必殺技を防止できる



▲飛び込み攻撃は立ち強パンチでは撃墜不可能。大きなダメージを受けかねないので防御せよ

必殺技への対処

●ギガバーン

対空攻撃として使用されるギガバーンは、後方ジャンプ直後の強キックを使って飛び込むようにすれば、反応しづらくなり防止できる。実行されたギガバーンを阻止するのはむずかしいので、事前に防止しておくような戦術を組んでいくのがベストだろう。

★ VS ザベル ★

ななめジャンプ弱キックを浅めに当てるように飛び込んでいく。これで相手は対空攻撃をしづらくなるのだ。飛び込み攻撃後は、しゃがみ強パンチやキックまたはスキの小さい弱攻撃を主体にしてラッシュしよう。ザベルのななめジャンプ強キックや空中デスハリケーンでの飛び込みは、しゃがんだ状態で引きつけておけば返し技を当てられる。



▲ななめジャンプ弱キックは打点が高くなりやすいので、早めから飛び込んでいくといいで



▲この強キックやデスハリケーンは、引きつけてのしゃがみ強パンチで撃墜できてしまうのだ

必殺技への対処

●デスハリケーン

撃墜方法は上記のとおり。ガード・キャンセルでだされたものは、しゃがんだ状態のオルバースにはヒットしない。下段攻撃を主体として攻めていけば、ガード・キャンセルは脅威ではないのだ。なお、デスボルテージの場合は撃墜できないので防御しよう。

★ VS モリガン ★

飛び道具にはダッシュしての回避、もしくはななめジャンプ直後の強キックで反撃できる。とくに後者は飛び道具の使用を先読みできると、とても効果的な戦法となる。飛び込み攻撃に対しては、先読みからの早め立ち強パンチ、もしくはトリックフィッシュで撃墜可能。失敗しやすい面もあるので、あまり信頼はしないほうがいいだろう。



▲起き上がりにはデミトリ戦同様に立ち強キックを重ねておく。めジャンプ強キックを使う。ジャンプの上昇中にだすように



▲このようなタイミングでななめ立ち強キックを使う。ジャンプの上昇中にだすように

必殺技への対処

●空中ソウルフィスト

空中での飛び道具は前方ダッシュで食らい判定を低くして、懷へもぐり込んでしまおう。いったん空中ガードし、その直後のジャンプ強キックで反撃可能。

●ダークネスリュージョン

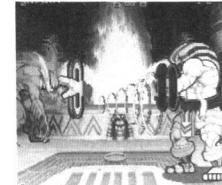
スペシャル点灯時の起き上がりに立ち強キックはX。

★ VS アナカリス ★

中間距離ではなく接近戦を積極的に挑んでいく。密着しての攻撃にアナカリスは弱いため、徹底した接近戦で攻めていくべきなのだ。前方ダッシュで間合を詰めていけば、コブラブローや棺の舞、ミイラドロップといったものは回避できる。ななめジャンプ強キックを使用するときは、相手の足もとに当てるような間合いで跳ぶこと。



▲転倒したアナカリスには反撃の術はない。立ち強キックや中攻撃でラッシュしていく



▲中間距離ではミイラドロップがこわい。攻めるときはなるべく下段攻撃を使うようにしたい

必殺技への対処

●ミイラドロップ

前方ダッシュや下段攻撃を使えば、つかまれにくくなる。中間距離でうろうろするのはやめておこう。

●王家の裁き

前方ダッシュで真下にもぐり、立ち強パンチで撃墜するか、空中ガード後のジャンプ強キック。

★ VS フェリシア ★

飛び込み攻撃を主体として攻めていこう。相手に行動を読まれないようにするため、ななめジャンプ強キックとななめジャンプ中パンチを使いわけて、飛び込みを行なっていくべき。強キックの場合はフェイントの意味もふくめ、後方ジャンプから使用していくといざ。接近戦では小技を使ってのラッシュにしゃがみ強パンチを織りませよ。



▲フェリシアは対空攻撃が弱いので、飛び込み攻撃で押していく主導権をぎりぎりおさめよう

▲デルタキックは、後方へジャンプしての強キックで迎撃する。反応が遅れたときは防御すべし

必殺技への対処

●サンドスプラッシュ

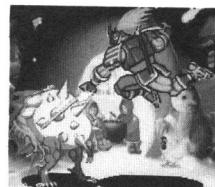
中間距離からの使用がもっともこわい。ゆえに、歩いて接近するよりも飛び込み攻撃を使ったほうがいい。

●ローリングバックラー

防御後にしゃがみ強パンチなどの下段攻撃をヒットさせられる。スクランチについても同様の方法。

★ VS ビシャモン ★

対ビシャモン戦では、安全な距離というものは存在しないことをおぼえておこう。遠距離戦ではこちらの攻撃は当たらないのできるべき。中間距離ではビシャモンが有利となってしまうため、活路を見いだすとすれば近距離戦だ。間合いをこまめに変えて飛び込んでいけば、ビシャモンの対空攻撃を困難にさせられ有利に接近できる。



▲飛び込み攻撃から接近戦へ。こまめにジャンプ地点を変えていくと撃墜されにくくなるぞ

▲相手の飛び込みは防御する。立ち強パンチでは一方的にツブされてしまうことが多いだ

必殺技への対処

●骸封じ

相手が垂直にジャンプした直後に前方ダッシュで接近すれば、間合いをつめての回避が可能となる。

●鬼首捻り

こちらの起き上がりへのものには、先読みで対処するしかない。ジャンプすればつかまれずにはすむ。

★ VS オルバス ★

読み合いがすべてとなる組み合わせ。とくに転倒してしまったときは、相手のつぎの攻撃がしゃがみ強パンチか足払いなのかを予測して、行動を起こしていく必要があるだろう。相手を自分に置きかえて行動を先読みしていく。中間距離では、スクリュージェットなどのふだんは使われにくい技で、相手の意表をついていくことも必要だぞ。



▲ななめジャンプ強キックには後方ジャンプしての強キックで、このように対応していくのだ



▲しゃがみ強パンチは、事前に予想をつけておかないと回避は困難。先読みがすべての關鍵だ

必殺技への対処

●ポインズプレス

相手がプレスをだしたこと安心しているようならば、こちらもプレスをだして橋を作ってしまおう。

●ソニックウェーブ

同じ技で対処するしかないが、時間切れ負けになりそうな状況では、相打ち狙いで飛び込み。

★ VS サスカッチ ★

前方ダッシュで近づき、接近戦を挑んでいく。とくにビッグスノーやを撃たれたときは、間合いを詰める絶好のチャンスなのだ。中間距離ではソニックウェーブを多用していく。先読みされないかぎり、一方的に負けることはないはずだ。2種類の飛び道具を使って相手をジラして、そこで生まれたスキをついて接近戦へと持ち込む方法もあるぞ。



▲ビッグタイフーンは防御し、ソニックウェーブで反撃する。まともな返し技は存在しない

▲近・中間距離でのビッグスノーは前方ダッシュで回避。先読みで対処できればベストだ

必殺技への対処

●ビッグフリーザー

ジャンプ強キックで簡単に反撃できる。発射を確認してからのはうがレーザーを食らいにくい。

●ビッグスノー

スペシャル点灯時は、とくに弱のものでのフェイントが使われやすい。こういったときは防御するべき。



三
対
戦
攻
略

サスカッチ

SASQUATCH

オール・マイティな面を持つものの、それぞれの技の特性のために、すばやい動きのキャラクターには苦戦を強いられることになる。ビッグスノーとビッグタイフーンの二つの技を駆使して闘っていかなければならない。

接近戦での投げ技が展開を左右する

飛び道具と対空攻撃の役目を果たす必殺技を持ってはいるものの、動きのすばやいキャラクターには苦戦を強いられやすい。基本的にはどの間合いからでも聞えるが、近距離戦における各種の必殺投げをいかに仕掛けるかが、その後の闘いの展開を決定するはず。接近戦での反撃の手段には、必殺投げを使うようなクセをつけておきたい。



▲ビッグタイフーンは対空攻撃としての信頼度は高い。が、防御されてしまうと、ガード・キャンセルの格好のエジキに……

▼飛距離はやや短いものの、飛び道具も持っている。ビッグスノーは、中間・遠距離戦で活躍する技だ

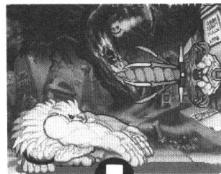


基本技

E 跳び込み攻撃として使うべき技を知れ

しゃがみ強パンチ

基本技の中では一番、対空攻撃として使い勝手のよい技。立ち強パンチでもいいのだが、こちらのほうがやや遅めに技をだしてもヒットするのでカンタンだ。ザベルのジャンプ↓+強キックといった攻撃判定の上下幅が大きい飛び込み攻撃も撃墜可能。しゃがんでのボタン押しが慣れないと厳しい。



▼しゃがんでから技をださねばならず、慣れないうちは戻つことも

ジャンプ中キック

前方への攻撃判定に強く、空中戦や飛び道具の阻止に役立つ。前方ダッシュ中に実行すれば、遠くにいる敵へも攻撃できてしまう。ふだんの飛び込み、とくにやや間合いが離れているような局面では、この基本技を使用するべきだろう。ここからビッグタイフーンにつなぎ、コンボを成立させれば強力。



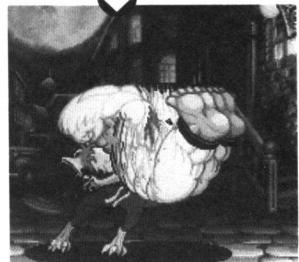
▼攻撃判定が前方へきいで、多少の距離ならばカバーできてしまう

ななめジャンプ強キック

接近戦へと持ち込むためのきっかけとなる基本技だ。相手をギリギリで跳びこしてしまう間合いで使用すれば、めくり攻撃となり、さらにビッグタイフーンがらみのコンボへつなぐことができる。単独で2段技となるので、着地のタイミングがわからず、コンボの初撃にするにはやや慣れが必要だ。



▼接近戦で相手を混ませるために最適の技。めくり攻撃になるのが強み



ガード・キャンセル

キャンセルで使用してこそ真価を發揮

ガード・キャンセルからのピッグタイフーンは、ほぼすべての攻撃に対して有効。しかもあたえるダメージも大きく、まさに理想の反撃方法だろう。コマンドの入力方法も、いわゆる“昇龍拳”タイプと呼ばれるモリガンなど

の必殺技と同じ。レバー入力の最後に防御方向を加えてボタンを押せばいいのだ。もちろん技自体の持つ特性は単体で使ったときと変わらないので、ザベルのように空振りすることもない。最強のガード・キャンセル技だ。

カンタンなだしかたは → ↓ ← + キックだ！



▲こういつた技に対しても反撃できてしまうのだ！



▲起き上がりを攻められたときもガード・キャンセルを使えば返り討ちにできるぞ



▲単体でも十分に強力だが、ガード・キャンセルから使用してはじめて真価が発揮される



▲守勢にまわってしまっても、落ちついで対処すればすぐに主導権を取りもどせる

スペシャル必殺技

ピッグフリーザーは攻撃判定が出現するまでに大きなスキがあり、相手に当てるのは至難の技。実戦においてはクリーン・ヒットさせるよりも、相手の体力をケズりとるために使ったほうがいいだろう。相手の起き上がりやピッグプランチ直後に実行しよう。

飛び道具の回避法

飛び道具を回避する方法はない。唯一、ピッグタワーズでカオスフレアのみ回避できるか？（スペシャル点灯時は弱のみ回避不可能）、スキが大きくて実戦的ではないのだ。下の表はピッグタワーズでのもの。

必殺技で回避可能な飛び道具

名 称	攻 撃 力		
	弱	中	強
カオスフレア	○	○	○
ソウルファスト	×	×	×
ピッグスノー	×	×	×

当てるのではなくケズるために使うべし



◀相手の起き上がりに重なるように撃ち、体力をケズつてしまおう。タイミングをおぼえろ！



◀ピッグプランチからの連係

ピッグスノーで相殺してしまおう



◀カオスフレアのみピッグタワーズで回避できる



▶しかしスキが大きいので実戦的な方法ではない



◀ピッグスノーでの相殺



▶相殺はスキの小さい弱パンチのもので行なう

サスペンション

がもつとも安全な方法だ

実戦での戦略

いかに理想の形へ近づけるか

サスカッチの戦略はビッグスノーにある。ビッグスノーで相手を飛び込ませ、ビッグタイフーンで迎撃する。この形が理想だが、実際にはこれほどキレイな形になることはほとんどない。乱戦の中で、この理想をどこまで実践できるかが勝負どころだろう。

相手の基本技による飛び込み攻撃はほぼすべてビッグタイフーンで撃墜が



▲動きの早いキャラクターには接近戦で苦戦する。冷静に状況を把握するのが大切だ

可能。むしろ問題なのは、相手の飛び道具への対処方法と、接近戦での戦略の組み立てかただ。前者は相手の動きを見つめ弱ビッグスノーで相殺すればいいが、後者は冷静な判断力だけが頼り。相手がわざわざスキを見せたときは、ビッグタイフーンや必殺投げを確実に成功させたい。必殺投げをどこまで使いこなせるかが大きなポイントだ。



▲必殺投げは間合いが広く強力。相手の動きをとめるビッグプランチを中心に使おう



▲相手が飛び道具を撃った直後に、こちらも弱パンチでのビッグスノーをだそう



▲相手が前方ダッシュで接近してくると同時に、飛び道具どうしがぶつかり……



▲飛び込んだ相手はビッグスノーの残骸にヒットしてしまふ。使用頻度は高いぞ

★ 守りから攻めへの移行

接近戦ではガード・キャンセルからのビッグタイフーンにより、カンタンに守りから攻めへと移行できるだろう。あせらずに、多段ヒット技やキャンセルに適した技が使われるまで待とう。

遠距離からの飛び道具攻撃には、弱ビッグスノーで対抗し、少しずつじりじりと接近していく以外に方法はない。



◀ 小技の連打を防御している最中
が、もっともガード・キャンセル
を重視しやすい



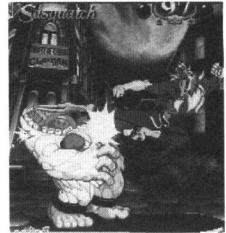
▲飛び道具連打には弱ビッグスノー。スキが小さいので、たとえ飛び込まれた場合でも対処できる

★ 必殺技はこうやって使え

サスカッチの戦略は、ビッグスノーとビッグタイフーンの二つだけに頼るわけではない。ビッグプランチをはじめとする、いくつもの必殺投げも大きな役割を担っているのだ。これらの投げ技なくして接近戦は闇えない。

接近戦で相手のスキをうかがうばかりが、必殺投げの使い道ではない。何もせずにダッシュ移動で相手の目の前に着地し、その瞬間にビッグプランチで相手を凍らせる。一見、たいした戦法ではないが、ビッグプランチ後にさらに攻撃を当てれば、相手に大きなダメージを負わせられる。密接（ジャンプ強キックでめくった）状態で弱攻撃を1発当ててからor相手の起き上がりに早めの弱ビッグスノーを重ねてからの必殺投げも有効だ。

メージを負わせられる。密接（ジャンプ強キックでめくった）状態で弱攻撃を1発当ててからor相手の起き上がりに早めの弱ビッグスノーを重ねてからの必殺投げも有効だ。



◀ 相手のダッシュ攻撃はこの瞬間にコマンドを入れて投げ返してしまふ。もちろん防御直後でもいい



▲技をださずに飛び込むもう。



▲何もせずに着地し、必殺投げで攻撃！

★ 起き上がりを狙わされたときは ★

起き上がりに重ねられた攻撃は、遠距離からの飛び道具でないかぎりガード・キャンセルで反撃できる。ただし毎回、起き上がりと同時に下段防御していたのでは、投げ技を受けてしまうことも。相手の動きを見て対処しよう。



▲ガード・キャンセルを姿勢で起き上がろう



相手がなかなか技をださないときは起き上がりと同時に必殺投げ

★ 転倒時の攻防とは ★

転ばせた相手に対して、絶対に行なってはならないのが「ピッグタイフーン」を重ねること。単独で多段ヒットする技なので、ガード・キャンセルによって返されてしまうのだ。唯一、反撃の手段を持たないアナカリス以外の相手には、ちがう方法で攻めていこう。

ジャンプの飛距離をおぼえ、前方ジャンプ強キックでのめくり攻撃からのコンボや、右の3ヒットコンボで攻撃を組み立てていくのが無難なところ。

弱パンチなどを早めにだして空振りし、

相手をイカクしてからの必殺投げといった戦術もある。ピッグスイングでは間合いが開きすぎてしまうので、ピッグプランチを使うべきだろう。



▲前方へやや進む攻撃なので、間合いが開きにくく



▲中キックも強攻撃でのキャンセルがかけやすいのだ

前方ジャンプ強キック

◀ジャンプの飛距離をおぼえ、めくり攻撃として使う。相手にとってはイヤな攻撃



▲弱・中攻撃はすべてキャンセルをかけてコンボに！

★ VS デミトリ ★

デミトリの特性をしっかりと把握しておかなくては勝機はない。基本技での跳び込み攻撃は、すべてピッグタイフーンで撃墜できるのだが、問題はバットスピinn。空中でこちらに切りかえられるとピッグタイフーンでは落とせなくなってしまうのだ。跳び込むときは前方ジャンプ中キックを、地上ではしゃがみ強キックを使って攻めていこう。



▲接近戦での立ち強キックは、相手の足払いをかわしつつ攻撃できる。先読みして使うのだ

▲相手のダッシュは、姿を現わす直前にピッグタイフーン。早すぎると逆に必殺技のエジキに

必殺技への対処

●バットスピinn

ガード・キャンセルのピッグタイフーンなら、スペシャル点灯時であっても確実に反撃できる。慣れないうちはガード後のしゃがみ強キック。

●カオスフレア

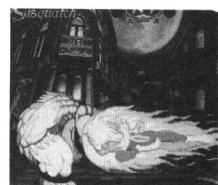
弱ピッグスノーや相殺。相手の前方ダッシュに注意。

★ VS ガロン ★

しゃがみ中キックがかなり確実な対空攻撃になるが、動きが遅いから主導権を握られやすい。ピッグスノーは多用しないほうがいい。とくに中間距離では、先読みされての空中ビーストキヤノンを受けやすいからだ。相手がスキの大きな基本技を使い、その状況でピッグスノーを撃ち、攻撃を阻止してしまおう。



▲起き上がりはめくり攻撃以外では攻めない。確実にクライン



▲ビーストラッシュは強のものならば、防御後にしゃがみ強キックが当たる。忘れるな！

必殺技への対処

●ビーストラッシュ

地上タイプのものは、技を実行した瞬間にしゃがみ中パンチをだせば撃墜可能。迅速に対応しないと、中パンチができるまえに攻撃を受けてしまうぞ。空中タイプは、しゃがみ中キックで同じように撃墜できる。どちらも遠距離戦でないともうかしいので無理はするな。

★ VS ビクトル ★

接近戦を挑んだほうが主導権を握りやすい。ビッグスノーは必殺技でかわされる危険があるので、なるべく使わないようにすること。ダッシュ移動やビッグタイフーンを使って接近していくのだ。接近戦では、しゃがみ弱キックなどの足払いや必殺投げといったものを中心に戦略を組む。飛び込み攻撃は撃墜されやすいのでやめておくべき。



▲ビクトルの基本技はリーチが長い。中間距離からの攻撃には細心の注意をはらって闘え！



▲相手の投げ技も間合いが広いので投げ合いの勝負になることも。小技の連続でスキを作るな

必殺技への対処

●ギガバーン

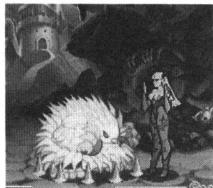
対空攻撃としても強さをほこり、さらにガード・キャンセルにも使用できる技。飛び込み攻撃や連続ヒットするような技は使わないのが一番の防御策。

●ギガバスター

阻止は不可能。後方ダッシュを使って逃げよう。

★ VS モリガン ★

ダッシュによる接近と離脱にペースを狂わされないようにする。ダッシュ攻撃はガードできただろうかにかかわらず、必殺投げのコマンドを入りし反撃。密着状態から後方ジャンプしたモリганは、反撃の可能性があるので追いかけないこと。なお、しゃがみ中パンチ→弱ビッグスノーで、モリガンのガード・キャンセルをツッせる。



▲相手の起き上がりにビッグタワーズを重ねる。地味な戦法だがそれなりの効果をもたらす



▲中間距離で弱ビッグタイフーン。ダッシュを事前に阻止でき、空振りしてもリスクは小さい

必殺技への対処

●ソウルフリスト

地上のものは弱ビッグスノーで相殺。相手のダッシュ移動をくいとめる役割になる。タイミングが合えば、前方ダッシュ弱キックで抜き、連続技につなぐことも可能。空中のものは、先読みの前方ジャンプ弱キックで対処する。もしくは防御に徹してしまおう。

★ VS ザベル ★

ザベルからの飛び込み攻撃は、やや早めのしゃがみ強パンチやビッグタワーズで迎撃できる。ビッグタワーズは立ち→+強パンチなどの地上攻撃もツッせるぞ。逆に相手のほうが対空攻撃に大きな不安があるので、どんどん飛び込んで攻めていく。前方ジャンプ弱パンチならば、着地の瞬間に狙ってのスライディングさえも阻止できるぞ。



▲弱パンチで飛び込めば、着地の瞬間に相手のしゃがみ強キックを食らうことなくなるぞ



▲中間距離ではザベルのほうが有利。近距離または遠距離でのビッグスノーで闘っていこう

必殺技への対処

●ヘルズゲート

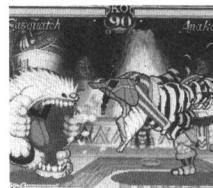
自分の背後にまわりこまれた場合、投げ技などを仕掛けるのはむずかしい。むしろ出現と同時に立ち強キックを重ねたほうがいい。

●デスマリケーン

地上・空中を問わず、しゃがみ強パンチで撃墜可能。

★ VS アナカリス ★

飛び込んだりはせずに、ダッシュ攻撃やビッグタイフーンなどが中心となる。アナカリスの対空攻撃を阻止できるほどの飛び込み攻撃はないからだ。強引な攻めはせず、堅実に闘っていくべき。相手が頭上近くを浮遊しているような状況では、ビッグタイフーンよりも立ち強パンチのほうが確実に撃墜できる。遠距離よりも近距離戦で勝負だ。



▲遠距離でのコブラブローはビッグスノーを撃っておけばとめられる。近づけないときはコレ



▲相手は密着状態からの投げ技を持っていない。近距離戦では相手に密着して闘っていこう

必殺技への対処

●ミイラドロップ

間合いさえおぼえてしまえばよい。間合い内にいるときは、しゃがんでいればつかまれることはない。

●王家の裁き

呪文 자체はガード。連続で撃ってきたら後方ダッシュで逃げるか、飛び込み中キックなどで相打ちを狙え。

★ VS フェリシア ★

ビッグスノーや下をくぐってくるような必殺技がこわい。スペシャル必殺技であるダンシングフラッシュは、こちらが飛び道具を撃った瞬間に実行されると回避不可能なケースが多い。こういったことをさけるためにも、飛び道具よりダッシュ移動や跳び込み攻撃を主体にしよう。相手にはこれといった対空攻撃がないので、積極的に跳び込め！



▲フェリシアへは跳び込み攻撃を中心に攻める。弱パンチ→強キックと空中で切りかえよう

▲中間距離でのサンドスプラッシュに気をつける。ビッグスノーワーとの相打ちを狙われることも

必殺技への対処

●ローリングバッклア

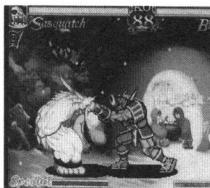
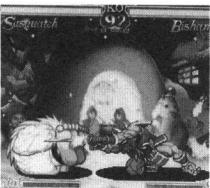
防御さえできれば、多段ヒット中にビッグタイフーンのコマンドを入力して、ガード・キャンセルだ。

●デルタキック

撃墜するの無理。防御してから、ビッグタイフーンやしゃがみ強キックでケンセイしていこう。

★ VS ビシャモン ★

地上戦、とくに足払い戦にはつきあうべきではない。相手の下段攻撃がヒットしてしまったときは、ジャンプやダッシュで後方へ逃げてしまうのがいい。中間・遠距離からのビッグスノーやケンセイしつつ、ダッシュ攻撃で接近をはかろう。このくり返しが基本となる。ビシャモンの起き上がりにはビッグタイフーンを重ねてしまえ。



▲こういった状況では反撃は狙わず、いったん間合いを開くことを心がけるのが大切

▲ダッシュ攻撃は防御し、そのあいだに必殺投げのコマンドを入力しよう。絶好のチャンス！

必殺技への対処

●鬼炎斬

起き上がりのものに関してはビッグタイフーンを重ねておけば、相手のタイミングを狂わせやすい。またガード・キャンセルからは使用できないので、多段ヒットする技やコンボを当てて攻めていけば防止になる。起き上がり鬼炎斬は、基本技では阻止できないぞ。

★ VS オルバス ★

遠距離からじっくりと闘っていき、決して近距離戦に持ち込もうとあせってはならない。相手はポイズンプレスやソニックウェーブを楯にしての攻めが多いので、こういったときは遠距離からビッグスノーや攻撃。基本技では相手の必殺技に触れてしまう危険がある。オルバスの強キックでの跳び込み攻撃は、早めのしゃがみ強パンチで撃墜しろ。



▲地上攻撃は先読みしなくては防げない。コンボの場合は防御中にタイフーンのコマンドを！

▲ポイズンプレスにはビッグスノーや対抗する。相手が攻めてこられないようにするためだ

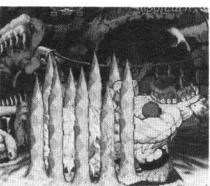
必殺技への対処

●ソニックウェーブ

ジャンプ中はレバーを必ず防御の方向へ入れておき、ジャンプ攻撃は引きつけてからだすようにすれば、空中ガードできる。体力負けしていく残り時間少ないときは、ジャンプ直後の強パンチで賭けにでよう。

★ VS サスカッチ ★

おぼえておきたいのが、多段ヒットする技は、相手に防御させてはならないこと。当然、相手だってガード・キャンセルからのビッグタイフーンを狙ってくるはず。ビッグスノーやを使用し、その直後にダッシュ移動で間合いを詰めるといったすばやい動作で闘っていこう。接近戦での弱ビッグスノーやは、相手の技を回避しつつ攻撃する手段となる。



▲起き上がりにはビッグタワー

▲ビッグスノーやは、相手の弾を重ねる。防御以外の回避方法はなく、反撃されにくいのだ

必殺技への対処

●ビッグタイフーン

起き上がりに重ねられた場合も、ガード・キャンセルからカンタンに反撃が可能。コマンド入力は正確に。

●ビッグブランチ

仕掛けられるより先に、こちらが投げ技を使うのが防御方法か。必殺投げの間合いをギリギリまで使え。

カプコン・サウンド・シリーズ第6弾 『ヴァンパイア/アーケード・ゲーム・トラック』 好評発売中!!

『ヴァンパイア』のオリジナル曲を収録したアルバムが9月7日にソニー・レコードより発売された。BGMはいずれも2ループ+フェード・アウト形式で、各キャラのテーマやエンドイング、そして2種類のスタッフ・ロールまで(画面は同じだが曲が変わる)完全収録されているのだ。当然、効果音&ボイス集もあるぞ。インナーには各キャラのプロフィールやイラスト、さらには『ヴァンパイア』の開発日誌まで掲載されている。ファンは買うべし!



『ヴァンパイアーザ・ナイト・ウォリアーズ』

■発売元: ソニー・レコード ■価格: 2,000円(税込)

■品番: SRCL-2969 ■発売日: 94年9月7日

■収録曲: ①Opening ~Title②Player Select ③Player Select 2④VS. ⑤Ranking Display ⑥DEMITRI Stage⑦DEMITRI Winning⑧DEMITRI Ending⑨GALLON Stage⑩GALLON Winning⑪GALLON Ending⑫ZABEL Stage⑬Zabel Winning⑭ZABEL Ending⑮途中に参加⑯VICTOR Stage⑰VICTOR Winning⑱VICTOR Ending⑲AULBATH Stage⑳AULBATH Winning⑳AULBATH Ending⑳ANAKARIS Stage㉑ANAKARIS Winning㉒ANAKARIS Ending㉓PHOBOS Stage㉔PHOBOS Winning㉕Continue㉖FELICIA Stage㉗FELICIA Winning㉘FELICIA Ending㉙BISHAMON Stage㉚BISHAMON Winning㉛BISHAMON Ending㉜MORRIGAN Stage㉝MORRIGAN Winning㉞MORRIGAN Ending㉟SASQUATCH Stage㉟SASQUATCH Winning㉟SASQUATCH Ending㉟PYRON Stage㉟PYRON Winning㉟Game Over㉟Staff Roll 1㉟Staff Roll 2㉟S.E. Collection㉟Voice Collection

読者プレゼント

情報局長である。カプコンとソニーミュージックエンタテインメントのご好意により、右の豪華ヴァンパイア・グッズをプレゼントするぞ。

プレゼント希望者は、本書に付属のアンケートはがきに自分の住所と氏名、そして希望する賞品の番号(一つだけ)を明記しよう。アンケートに答えることも忘れぬよう。

このアンケートはがきは、切手を貼る必要がないので、書くことを書いたら、そのままポストに投函すればいい。なお、本書付属のアンケートはがき以外での応募は、すべて無効とさせていただぐ。

プレゼントの締め切りは94年12月15日消印有効(アンケートは随時募集)。なお、賞品の発送は発表もって換えさせていただく。あ、逆か。

①ヴァンパイア下敷

30名



▲B5サイズ。
キャラのイラストとブロフ
ィールが載っているぞ

②CD ヴァンパイア/ アーケード・ゲーム・トラック

3名



▲上に
ル曲を完全収録した一枚
オリジナル

③ヴァンパイア・トランプ

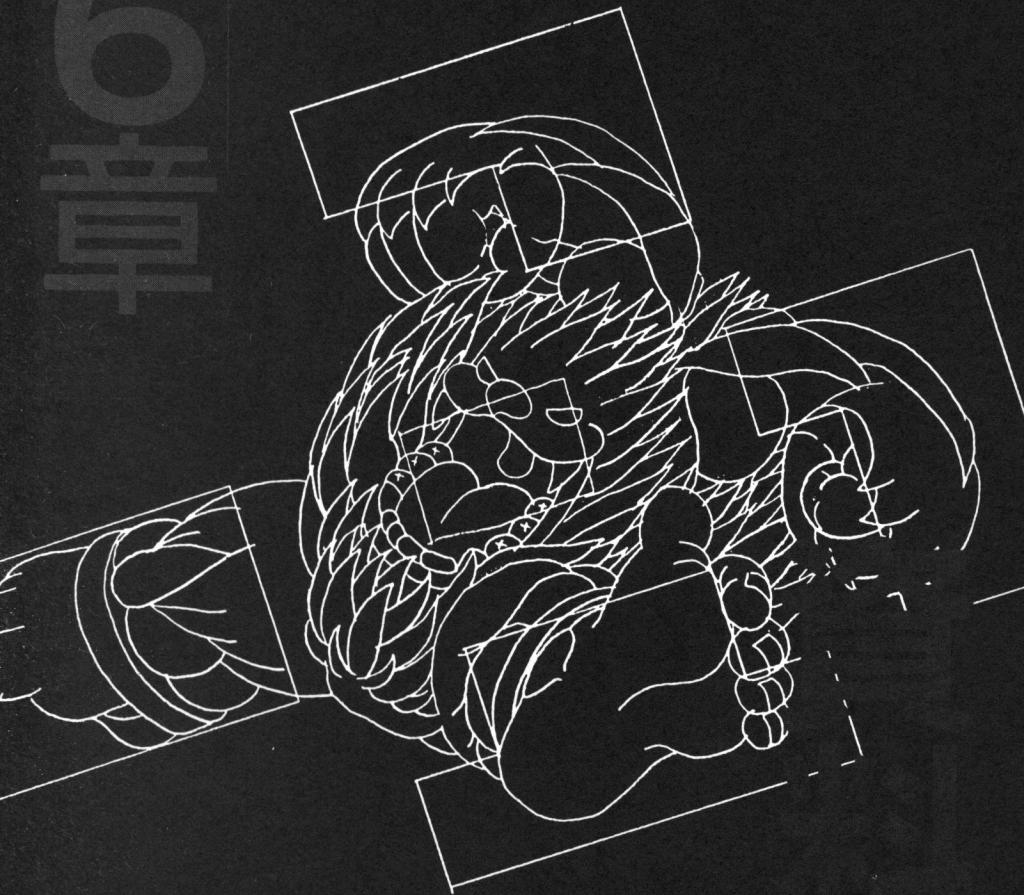
30名

▼ジョーカーはフォボスなのだ



第6章

6
章



資料編

開発スタッフ・インタビュー

『ヴァンパイア』を制作したカプコンの開発スタッフに、いろいろな質問をぶつけてみたぞ。ページの都合で、すべてを載せることはできなかつたけれど、普通にゲームをプレイするだけでは知ることのない情報が満載だ。

『ストII』との差別化

——『ヴァンパイア』の開発は、どんなところからはじまつたのですか？

A：まず、対戦格闘ものを作る企画があつたのですが、『ストII』とは視覚的にも内容的にも趣向のちがつたものを作らなければ、ということが大前提になりました。そうした中で、新しいキャラクター性や世界観を生みだすために、モンスターという素材を選びました。これまで対戦格闘には登場していらない知名度が高いモンスターたちを使うことで、感情移入しやすい作品を作ろうと思ったのです。

——具体的にはどんなところで『ストII』との差別化をはかったのですか？

A：『ストII』とはちがつたものをとるものの、対戦格闘である以上、『ストII』のルールとか、形式がこれだけ浸透している状況で、まったくちがうタイプにするというのも、世間に受け入れられにくいですよね。だから、ルールは同じにしたんですが、モンスター

を使ったということで、人間にはできない表現などを前面に打ちだすようにしました。

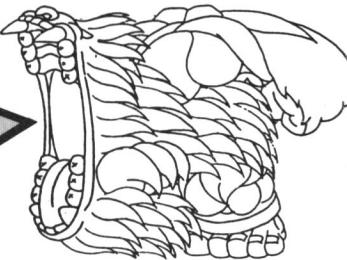
——『ヴァンパイア』の開発に携わったスタッフの人数と、開発期間を教えてください。

A：正確な人数や開発期間というのをお答えできないんですが、おそらくみんなさんが想像している以上に数多くのスタッフが開発に携わっているはずですよ。バランス調整ひとつとっても、納得のいくレベルに仕上げるには大変な労力を必要としますから。

——『ヴァンパイア』のバランス調整で苦労したのは、どのような点でしょうか？

A：とにかく時間が足りなかつたんですよ(笑)。メインの企画担当者だけでは手が足りなくて、開発の後半では他の部署からの助っ人が入ってきて、かなりの人数で調整しました。

最終的には、1人2キャラづつということで、各自が責任を持って受け持つカタチでやりました。各担当者のデータと意見を統合するのが、やっぱり苦



労した点でしょうか。

——カプコンの開発内で、最強キャラとされているのは？

A：これはですね、調整しながらもずっと社員のみんなにプレイしてもらっているんですけど、やはり自分専用のキャラクターができるんですよ。でも、もうその人はそのキャラクターしか使わないよ。そのキャラクターのプロフェッショナルというか、エキスパートの人になると、もう誰に対しても負けないということになっていくんですね。一概にどのキャラクターが強いとは……どうかなあ(笑)。

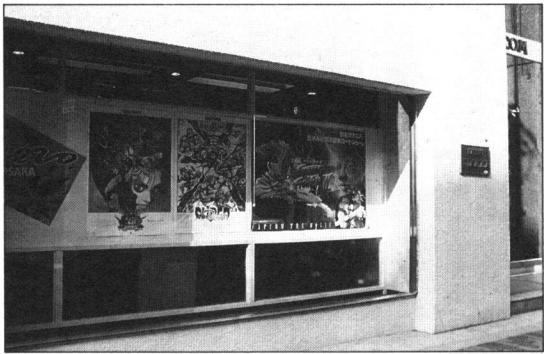
世間では、弾を撃ったりするキャラが強いと言われるんですけど、目押しのコンボとかを極めると、威力の大きいピクトルが一番強かつたりとか。あるいは、操作がむずかしいけど、アナカリスが強かつたり……やっぱりどのキャラが強いとは言いきれませんね(笑)。

1,300～1,500枚の動画パターン

——『ヴァンパイア』の非常にすぐれたグラフィックは、どのようにして描かれているのですか？

A：まず、企画を担当している者がイメージなりプロフィールなりを考えてから、デザイナーに伝えて、紙の上でデザインを起こしてもらいます。

また、キャラクターをどのように動かしていくのかも、企画の者がイメージします。『ヴァンパイア』のデザインには、かなりの時間がかかっていて、ウチのはかのゲームの2倍以上というところでしょうか。



なは
●インタビューが行なわれたカプコンの開発ビルに
は
「ヴァンパイア」や「ストーパー」「マツルボマ」
などのポスターが貼られていた

——で、紙に起こしたものを今度はコンピュータに落とし込んでいくと。
A：そうです。テレビアニメと制作過程は同じだと思うんですよ。まず、指定した技の原画を描いてもらいます。その原画にOKをだすと、つぎはどう動かすか、動画の下絵が描かれます。

そして、下絵が完全に動いた時点で、アニメを作るみたいにパラパラと見ながら動きをチェックし、スキャナーでコンピュータに取り込んでいます。

で、取り込んだ線画を動かして、パターン数などを調整していきます。そして、原画(線画)に色をつけるんですけど、この段階ではまだ、グラデーションなどの細かい修整をしていないベタ絵なんですね。その状態でゲーム画面に取り込み、ベタ絵でゲームを調整していきます。それでOKがでれば、最終的な仕上げを行なうわけです。

——スキャナーで取り込んだ絵は、それなりに修整をかけるのですか？

A：それなりどころか、全部修整します。スキャナーで取り込んだ絵というのは、20年前のコピーでとったものより鮮度の悪いものなんですよ(笑)。だから、修整しないと本当に使いものにならないんです。

——『ヴァンパイア』では、一つのキャラにつき、どれくらいの動画パターン

が用意されているのでしょうか？

A：いろいろ重複している部分もあるんですが、それを延べて計算をしますと、1キャラにつき1,300～1,500パターンくらいですかね。これは、初代『ストII』と比べると、3倍から4倍くらいの数字です。

——『ヴァンパイア』は、ある一つのキャラ・パターンを、さまざまな動作の一部として利用していく手法が巧みだと思うのですが、そういうものは、技をデザインするときに考えているのですか？

A：そうですね。それはかなり意識しています。やっぱり、1,500枚という膨大な量を全部描いていくとしたら、時間的に無理ですから。これは、デザイナーのウデだと思うんですけど、今までの経験から、工夫してやっていけるという感じです。

——相当な人数のキャラクター・デザイナーがいると思われますが、1人が1キャラを担当するという方法をとっていいのでしょうか？

A：ええ、そうは言いきれない部分もあるのですが、基本的にはそういうカタチで制作しています。最終的には、1人が二つのキャラをかけもったり、行程の途中でべつの人にヘルプしてもらったりと、まちまちなんんですけどね。

もとは初心者救済措置だったガード・キャンセル

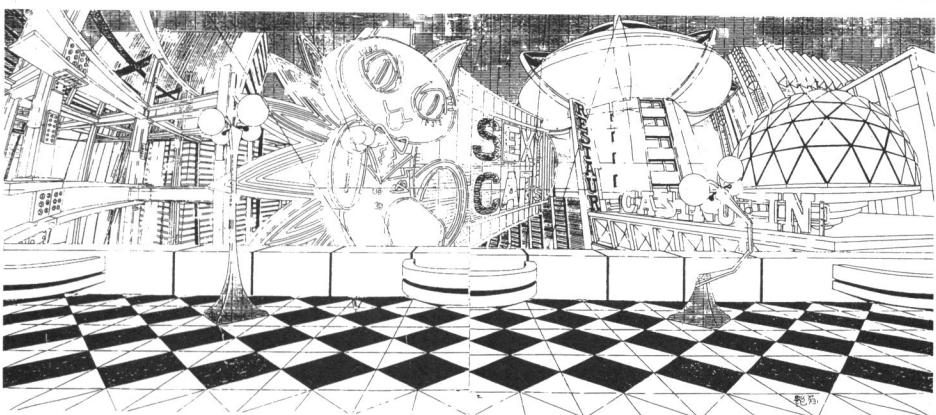
——『ヴァンパイア』に導入された特徴的な要素についてうかがっていきたいのですが、まずは「スペシャルゲージ」というのは、どのような発想から取り入れられたのでしょうか？

A：『スーパーストリートファイターII X』に「スーパーコンボゲージ」というのがありますね。じつは、『スパII X』と『ヴァンパイア』は開発時期が重なっている部分があって、ほぼ同時期にどちらの作品もゲージを導入することになったんです。時代が要求しているというか、ある種のアクセントをゲームに取り入れたかった、という理由が大きいですね。

——つづいて、「ガード・キャンセル」なんですが、こちらの要素は？

A：『ヴァンパイア』は『ストII』と同じ形式をとったので、そこから流れてきた人たちは、すぐ上級者になれますよね。でも、そういう格闘ゲームファン以外にも『ヴァンパイア』をプレイしてほしいと思ったわけです。

で、ガード・キャンセルは、『ヴァンパイア』から入ってきた人たちでも、上級者と対等に戦えるようにしてあげよう、ということで、初心者救済の目



▲これはフェリシアのステージのポツ原画。ネオンの「SEXY」という文字が製品版では「娘々」に変更されている。左右に立てられた街灯のデザインもがう

的で用意したものだったんですね。結果的には180度反転して、さらに上級者向けの設定になってしまったんですけど……。

最初、ガード・キャンセルは、どんな攻撃——たとえば基本技でもキャンセルできました。空中でのガード・キャンセルはその名残りですね。いろいろと調整を進めていくうちに、最終的には、さらにゲーム性を深めるために、今のカタチになりました。

『ヴァンパイア』にはワンプッシュで何発も当たる攻撃を入れているんですけど、それもガード・キャンセルにからめて設定されたものです。

——製品版には、ロケテスト版にはなかったスピード調整、コンボ・ボーナスが追加されましたか、これは？

A：基本的には、『ストII』にある要素はすべて入れてしまおうと。一度世にでたものは、あるのが当たり前と思われる傾向がありますからね。だからまあ、できることはすべて入れてみたんです。スピードに関しても、速いほうが多いとか遅いほうが多いとか、人によつてちがいます。

「肘骨突き刺し引きもどしエレキッパー」って何？

——必殺技コマンドに、ダークネスイリュージョンのような変則的なものが入

っているのも特徴の一つですよね。

A：必殺技のコマンドは、その技の形態やイメージから、こういうものがいいだろう、ということで設定していくました。あと、今回のスペシャル必殺技に関しては、バレにくいコマンドというのも意識していましたね。たいていのコマンドはロケテストの段階で発見されてしまったんですが、ダークネスイリュージョンだけは、最後の最後までバレなかつたようです(笑)。

——必殺技の名前は、どのように決められたんですか？

A：正式な名前というものは、だいたいゲームが完成する1か月くらい前に決めるので、それまでは、人によって同じ技をちがう名前で呼んでいたりします。

たとえば、ザベルのイーピルスクリームを、ボクが見た目のまんま「肘骨突き刺し引きもどしエレキッパー」と呼んでいたら、長い名前なのに、みんながおもしろがって、最後までそう呼んでいたんですよ(笑)。

——制作過程でボツになった技というのもありますか？

A：もちろん、容積的に入らなくてケズったものとかもけっこうあるんですけど、できるだけ必殺技割合はケズらない方向でやりました。また、基本技の中には、弱キックと中キックが同じ形だったりするものがありますが、實際

のところそうした技には、ゲーム中にでてこない下絵が存在したりする場合もありますね。

——アイデアの段階でカットされた必殺技にはどんなものがあるんですか？

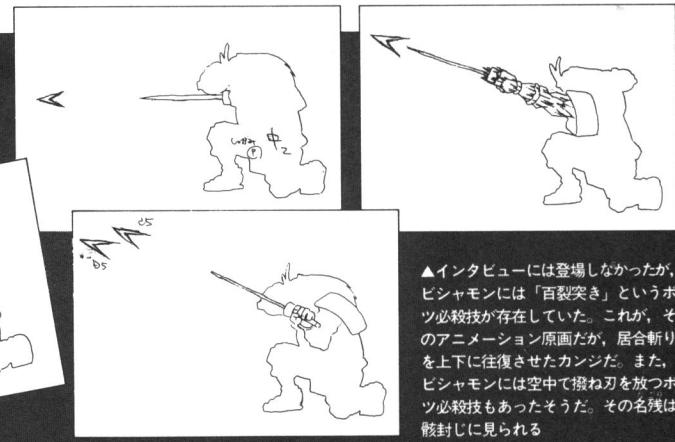
A：オルバスのスペシャル必殺技のアクアスプレッドって、水柱がバーッと上がりりますよね。あれは当初、画面中に大津波がやってきて、その中をオルバスが泳いでくるっていうものだったんですけど、あまりにもムチャがあるということで、やめました(笑)。

それから、ザベルがヘルズゲートを使うと出現する一つ目の怪物がいますよね。その怪物とザベルはじつはお友だちで、2人が一緒にになって闘う必殺技というのもありました。

あと、フォボスの背中にカタパルトがあって、変形してから何かを発射するとか、バイロンの必殺技に「幽波紋(分身)」がてきて、それが一方的に相手を殴るなんていうアイデアもありましたね。

うちのモットーは 毎回最高のものを作ること

——カブコンさんの対戦格闘ゲームって、独特のプレイ感覚の良さみたいなものがあると思うんですけど、そうした作品を作るのに何か秘訣もあるんでしょうか？



▲インタビューには登場しなかったが、ビシャモンには「百裂突き」というボツ必殺技が存在していた。これが、そのアニメーション原画だが、居合斬りを上下に往復させたカンジだ。また、ビシャモンには空中で投げ刃を放つボツ必殺技もあったそうだ。その名残は骸封じに見られる

カプコンの近くに「龍昇亭」なるラーメン屋を発見！
昇龍亭の元ネタはコレなのか、それとも店長が「ストII」のファンなのか…



A: プログラマーのウデじゃないんですか(笑)。

普通は企画の人間がプログラマーに一方的に注文するだけなんですけど、ときどきプログラマーが自分のアイデアで作ったものを持ってきて、「これを使ってくれ」って言ってきました。あとはボクがOKをだしても、この攻撃のスピードが遅いとか反応が鈍いとかで、プログラマーが自動的に修正したり、キャラ・デザイナーが「もっと動きをよくしてくれ」と意見を言ってきたり……いろいろな立場の人間がチェックを入れて、一致団結して開発にあたっているというのが大きいかもしれませんね。

——現在、ポリゴンの格闘ゲームというのが一つの方向性として登場していますが、アニメーションさせるドット絵という意味では、『ヴァンパイア』は究極に近いような気がします。

A: これは、うちのモットーみたいなもので、毎回最高のものを作ろうというがあります。

これができたから、つぎはもっとすごいものをやろう。たとえ1か月でも、前に作ったものは、もう古いものだという感じで……。制作期間もそれなりにありますから、作っている最中でもどんどん進化していきます。

ユーザーのみなさんから、グラフィックをほめていたところが多いんですが、ボクらとしては『ヴァンパイア』のグラフィックでも、まだまだ上を望めるのではないかと思っているんですよ。

ガロンの米国名はジョン・タルバイン

——アメリカでも『ヴァンパイア』は発売されているのですか？

A: 『ダークストーカーズ』というタイトルで発売されています。ウチの開発チームの者が海外旅行で見てきたんですけど、黒人と白人が対戦していて、けっこう乱暴に突っ込んでいくという

か、ガンガン押していく遊びかたをしていましたみたいですね。日本みたいに「待ち」を行なったり、ちまちまケズるんじゃないなくて、どついで倒すぞ(笑)、という感じで。

——海外バージョンと日本版とでは、何がちがいがりますか？

A: タイトル以外ですと、キャラクターの名前が一部ちがいますね。ガロンがジョン・タルバイン、ザベルがロード・ラブラー、オルバスがリクオという名前になっています。

この名前は、カプコンのアメリカ支社で『ヴァンパイア』のキャラ設定とかに関わった人が、「世界中で受け入れられやすい名前を」ということで考えてくれたんです。だから、デミトリとかモリガンというのは、アメリカでつけられた名前なんですね。ただ、ちょっと日本人には響きの悪いジョン・タルバインとかは、こちらで変えたんですけど。

フォボスとパイロンは使えません

——『ヴァンパイア』を発売してから、ユーザーの反響はどうですか？

A: 直接ゲームセンターで意見を聴くわけじゃないんですけど、パソコン通信なんかでは『ヴァンパイア』専用の窓口が設けられていて、イロイロ書いてあってスゴイですね。細かいところまでチェックしてあって、こっちが教え

られることもあったりします(笑)。

——「フォボスとパイロンが使える」という情報がパソコン通信で話題になっていますが？

A: たぶん、『スパII X』でゴウキが使えた影響だと思うんですけど、残念ながら使えません。

——『ヴァンパイア』の続編はでるのでですか？

A: ユーザーのみなさんからの希望が多ければ、というところでしょう？

——その続編ではフォボスやパイロンが使えるようになるんですかね？

A: まだ決まっていないものについてですから、なんともお答えできませんね(笑)。

——プレイステーション版『ヴァンパイア』の開発もはじまっているんですね？

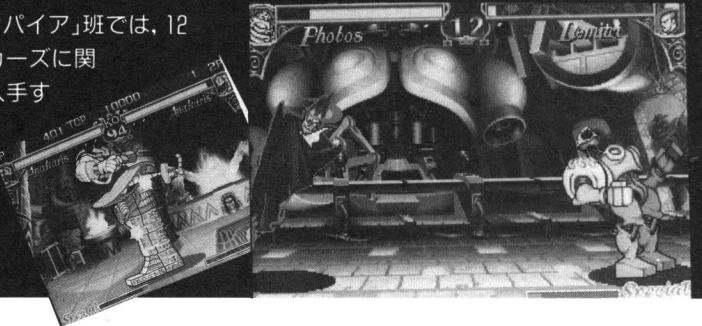
A: ハードが許すかぎりのことはしたいですね。アーケード版を忠実に再現できるよう、最善は尽くしますので、よろしくお願いします。

——最後に、読者へのメッセージを。

A: 『ヴァンパイア』は、遊べば遊ぶほど、いろいろなことがわかってくるゲームです。ぜひじっくりとプレイしてください。

ダークストーカーズの秘密

わが「A.A.ヴァンパイア」班では、12人のダークストーカーズに関する資料を、極秘入手することに成功した。これを読めば、彼らへの理解がさらに深まるはずだ。



デミトリ

●霧にたたずむ居城

トランシルバニア山脈の奥深くにひっそりと建つ古城……その姿は、霧深い満月の夜にだけ、人の目に映るといわれている。代々の領地の管理人の名にちなんで、ゼルツェライヒ城と呼ばれているが、正しい名称は明らかでない。

●100年前の闘い

デミトリは魔界でも1、2を争う実力の持ち主だった。霸権をかけて時の帝王ベリオール（のちのアーンスランド家の直系先祖）と闘い、あと一步のところで敗れた。人間界に放置された彼は、再び力を蓄えるのに100年の月日を要したのだった。

●オーラの秘密

人間界で得た能力のひとつ。体全体にまとった「闇気（オーラ）」で太陽光を偏光し、短時間なら昼間でも活動できる。また、精神的エネルギーを緩衝する効果もある。

●居城に住む人間たち

デミトリの城にたむろする人間たちは、彼の「食事」の副作用で不死身となった者たちである。主人に絶対服従し、決して裏切ることはない。ただ、太陽光を浴びると一瞬にして灰と化し、消滅する。ちなみに王座の間にいる女性は彼のお気に入りの娘たちである（アンジェリカ、エリザベス、フランソワース、パトリシア）。デミトリは満月の夜、彼女らを集めて宴をひらく。特別に気分の良い日は、下界から生娘をさらってこさせ、鮮血のワインで喉を潤すのだ。

- ・彼はAB型の血が好みだ。
- ・美を愛し、高貴なふるまいを何よりも尊重する。
- ・美しい女を吸血によって不死身にすることは、美に対する最大の贅沢であり、感謝されてしかるべきと考えている。「はかない美など偽りにすぎない……」
- ・闘いの最中にときおり見せる「本来の姿」は、魔界での姿である。

ガロン

●獣人の呪い

ガロンの母親は、彼を産み落としてすぐに死んでしまった。ゆえに、彼は肉親の素性を知らない。彼は格闘家を目指して修行に明け暮れる。朴訥さが純粋な少年だった。ある満月の夜、己の中に予告なく沸騰した、凶暴な野生の血を自覚するまでは……。町の住人に大げがを負わせた彼は、逃げるよう森に消えた。

●すべては宿命

人目を避けながら、ガロンは自分の素性について調べた。満月の夜になると、無性に人を襲いたくなる。血を見ると興奮する。銀食器に触れるとヤケドする……まぎれもなく、ライカヌスローブ（人獣）の兆候だ。本人に覚えがないということは、その原因は遺伝しかない。ガロンは血を呪い、つぎに未来を呪った。

●信念のみが救いの道

格闘家になるという夢を、子想だにしない血の宿命によって打ち砕かれたガロン。人間としての平凡な幸せを捨て、自分自身を鍛え上げることに没入することを唯一の救いだと決断するのに、さほど時間がかからなかった。そして、ついに……彼の体は、獣の姿に変貌した。そのとき、頭の片隅に聞こえた言葉は、自分自身の勘定なのか、神の声か……。「己の限界を越えよ。その時おまえは、元の姿にもどる」

- ・格闘家としての優れた素質が、彼の強さをより際立たせている。
- ・彼は人間の姿にもどることもできるが、その状態を長時間保つことは不可能だ。どうしても人口のある場所へでなければならないとき以外、彼は森の奥深くなどで息を殺して暮らしている。

ビクトル

●狂気の実験

人並はずれた頭脳を持ちながら、「生命創造」の魅力に取りつかれた男がいた……フォン＝ゲルデンハイム博士である。彼は墓場から新しい死体を掘り起こし、「素材」集めに奔走した。ときには

己の手を汚して、人間を「素材」に変えて持ち帰った。もはやこのとき、博士の魂は闇にとつぱりと浸かっていたのだ。

●魂の交代劇

実験に必要なのは、膨大な電力だった。博士は嵐の夜を待った。やがて、悪魔に呼び寄せられるように黒雲が研究所を覆い、すさまじい雷鳴が響きわたった。ピクトルの体に落雷した瞬間……博士は感電死した。結局、無から生命を作りだすことは不可能だった。博士は、自分の命と引き替えに、ピクトルに生を与えたに過ぎなかつたのだ。

●残された思念

ピクトルの脳には、単純な欲望だけがインプットされた。すなわち「最強の証明……すべての敵を倒すこと」である。それは、博士自身の願いにはかならない。生命を創造し、それが地上でもっとも強いことを証明する……博士の死後も、その目標達成への夢は断たれてはいなかつた。

・頭部の巨大なボルトは、電極である。

・彼の全身は37のバーツで構成されている。

・彼は「痛み」を感じない。彼が弱いて散れるのは、体内の電気を一時的に失い、動けなくなるからである。

・攻撃のとき、鼻に指を突っ込むことが良くあるが、どうやら指のバーツの元の主のタケのようだ。あるいは鼻の穴に縫合日のはころびがあって、気になるのだろうか？

・彼は食事を必要としないが、電力を補充しなければならない。だが普通の動きをしている限りは、体内で発電・蓄積することが可能であり、文字どおり不死身である。

ザベル

●帝王オゾムの誘惑

邪悪な闇に汚された魂は、悪魔にとって得がたい珍味である。世紀末の魔界の王オゾムは、人間界でもっとも邪悪に染まった魂の持ち主ザベルに大量虐殺をそそのかした。死後の無限のパワーを与える、という交換条件つきで……。

●ザベルの執念

オゾムは博士の魂を手に入れた。もちろん約束など守る気はない。だが、死してなお憎悪にふくらむザベルの魂を手にとったとき、悪くない考えを思いついた。コイツに仮の命を与え、さらに殺りくを繰り返させるのだと……この魂は、まだまだ美味しいくなる可能性がある……。「ザベルよ、世界に散らばる闇の住人どもをすべて葬り去るのだ。そのときこそ、貴様に偉大なる永遠のパワーアーが宿ることだろう」

●超獣ル・マルタ

己の欲望のままに暴走するザベルを監視するため、オゾムは超獣ル・マルタをつかわした。四六時中ザベルとともに行動し、彼の闇をサポートしながら、魂の暗黒化を見守っているのだ。ル・マルタは、人間界と魔界を行き来できる数少ない超獣の一種でもある。

・ザベルが携えるギターも、ル・マルタの一部である。

・ザベルの耳に入ってくる音は、すべてヘビーメタルに聞こえている。ゆえに、彼はいつでもゴキゲンだ。

・体内から自在にくりだす凶器は、オゾムが与えた能力である。

・生前の彼の素顔は、勝利のポーズの一つにうかがうことができる。

モリガン

●魔界の対立

魔界では現在、アーンスランド家、ヴォシュタル家、ドーマ家の3大勢力がある。このうち、帝王オゾムはドーマ家の出身であり、ヴォシュタル家と激しい実権争いをくり広げている。アーンスランド家は事実上この争いを静観しており、3勢力ではもっとも歴史の深い名家であるにもかかわらず、当主には帝王の座へのこだわりがないようである。実力ではオゾムを上回ると言われるアーンスランド家当主は、ひとたびその力を解放すると他の2勢力が共謀してもかなわないと思われており、とくにオゾムのほうは、注意深く動向を監視している。

●サキュバス一族の末路

魔界でのサキュバス族及びインキュバス族の数はここ100年でめっきりと減り、今ではアーンスランド家ではモリガンを含めて数十人となってしまった。種族としての寿命がつきようとしているのだろうか？このままでは50年とたたないうちに全滅の運命にあうだろう。いや、それどころか、当の人間界ですら、絶滅の危機に瀕しているのだ……。

●夜の女王

モリガンは、サキュバスの中でもかなりラフな考え方を持ち主だ。サキュバスの未来が暗澹としているからいまいが、今の自分が楽しければそれでいいと考えている。戦闘的なできごと……それさえあれば彼女は満たされるのだ。それとも、自分から働きかけることによって、パワーの源を作りだそうとしているのか。ともかく、彼女の性格が、一般的なサキュバスとはかなり異なるものであることはたしかである。

・彼女の羽根は変幻自在である。

・イメージした武器の形に変化させることができる。

・コウモリは彼女のお供で、普段は羽根や髪の中に隠れている。

・彼女の目的は闇うこと=刺激を得ることであって、相手の精を吸い取ることではない。もちろん、生きるために吸うことは当然である。

・吸い取る方法はいろいろあるが、モリガンの場合は口唇から口唇、いわゆるキスで吸い取ることが多いようだ。

アナカリス

●古代エジプトにて

當時ナイル川流域にはギザという大都市があったが、彼の国もそれに劣らぬ大きさと華やかさを誇っていた。アナカリスはその

国的第一王子として生まれた。人々をひきつける強烈なカリスマで、12才にして國の統治者、王となる。

●王なき王国の運命

國運をかけた隣国との戦争で、アナカリスは傷を負い、それが原因となって熱病に侵されてしまう。病の床で自分の命が長くないことを悟ると、家臣たちを集めて、死後ピラミッドに埋葬するよう言い置いた。必ず復活して、王国の繁栄のため再び戦うことを誓って……。王の没後、家臣らは言いつけどおり彼の遺体をピラミッドにおさめるも、つぎの戦争であっけなく侵略されてしまう。その後、アナカリスの國が存在していたことは、歴史からしだいに忘れ去られていった。

●時を越えた召還

アナカリスは精神体となってピラミッドに守られていた。彼を呼んだのは、パイロンの力である。邪悪な思念がピラミッドのパワーに呼応したとき、時空をも越える未知のエネルギーによって、アナカリスはデス・マスクと包帯の姿に生命を与えられ、甦ったのだ。

- ・デス・マスクと包帯は、彼の意志で自在に動かすことができる。
- ・彼の体は、ミイラとなって包帯の中に納まっている。余談だが、包帯の全長はピラミッド33周分におよぶ。
- ・特殊能力として、空間を越えた攻撃が得意。
- ・「王家の裁き」は、アナカリスが念じた姿と、相手が信じ込まされている姿を表わしていて、玄闇にはかならない。

フェリシア

●その数奇なる生い立ち

アメリカのとある田舎町、さびれた教会の門扉のたもとに、そぼ降る10月の雨を避けるようにして、その赤ん坊……フェリシアは置き去りにされていた。教会のシスター・ローズは、薄幸の運命を課せられた赤ん坊を抱き上げ、自ら育てることを決意した。フェリシアは、神の恵み(Felicity)から、シスターが名付けた名前である。

●類稀なる能力

教会に併設されている孤児院で、フェリシアはすくすくと成長した。とりわけ彼女の天真爛漫な姿は、周りの皆を幸せな気分にさせた。だがその幸せも長くはつかない。彼女の体に現れはじめたさまざまな変調が、彼女が人間ではないことを物語りはじめた。体毛、ツメ、耳……決定的なのはシッポであった。幼いフェリシアは、突然みんなが遊んでくれなくなつた理由がわからなかつた。シスター・ローズは結局、フェリシアをつれてその地を離れた。それから数年、シスターは人間ではないフェリシアに変わらぬ愛情を注ぎつけ、彼女を見守つた。静かに息を引き取つたシスターに、フェリシアは誓つた。「タシ、これから1人でもがんばるよ……MAMA!」

●スターになりたい

1人で暮らすのには慣れたが、人目を忍んで暮らすことにウンザ

リしたいたい。彼女は名案を思いついた。ミュージカル・スターになる！ 人間離れしたこの体も、チャーム・ポイントにすらなるかもしれない。普通の方法ではダメだと考えたフェリシアは……「世界を回って、ワルイ怪物を倒して、思いきり立つて、そして……」……あとあとのことは何も考えていないようだ。

- ・フェリシアは、実年齢は20代後半だが、モンスター年齢（？）に換算するとまだ14～15才といった年頃である。
- ・彼女の特殊能力に、「変身」がある。子猫の姿に化けられるのが、せいぜい5分かいいところだ。
- ・シッポの根本が弱点。力が抜けてしまうのだ。
- ・体の白い部分は体毛で、とくにカットを施してはおらず、自然な生え際のままだ。（つまりあれは服ではなくて……おわかりですね、みなさん）

ビシャモン

●不運の男

呪いの甲冑や刀剣にまつわる伝承は数多く伝えられているが、この「般若」と「鬼炎」に関しては、文献などにはほとんど記録がなく、ビシャモンが予備知識なしに身につけてしまったことを率直と断言はできない。

●怨念の瘴氣

「般若」は、戦国時代の日本において名のある武将を闇から誘導し、ときには武将そのものと同一化して、多くの返り血を浴びてきた甲冑である。それ自体はおそらく魔界生物の一種だったのであろう。やがて怨念の力を吸い取って増殖し、血を求めて所在を点々としてきた。「鬼炎」も、もともとは優れた刀鍛冶の手により鍛えられた名刀であったが、あるきっかけから「般若」と一緒にになり、闇の力で操られているのであろう。

●囚われのビシャモン

ビシャモンの体は、「般若」に取り込まれている。が、実際に甲冑の中にいるのは実体ではなく、彼の魂であると推測される。おそらく生身の肉体は、魂の抜け落ちた状態で眠っているのだろう。ビシャモンは、ときおり自分の意識を取りもどすことがあるが、悽惨な己の行為の跡を見せつけられるだけに過ぎない。

・ビシャモンの肩に浮かぶ鬼火は「般若」が殺めた魂の一部である。

・ビシャモンと「般若」は会話を交わすことができる。しかし、いくら哀願しても、「般若」がビシャモンを解放することはありえないだろう。

・真っ二つに斬つた胴体が、闇の最中にくつつくのは謎である。モンスターゆえ常識が通用しないのか？ それとも「ぶつ切り」は「般若」が見せている玄闇なのか？

・ビシャモン・ステージにまつわる数々の謎があるが、その真理は誰にもわからない……。

・余談だが海外バージョンでは「般若」「鬼炎」の名が、それぞれ「骸血」「神雷」となっている。

オルバス

●水中帝国

オルバスの住む水中帝国は、地底湖の奥深くにあり、地上と接触を持つことはほぼ皆無といえる。彼らにとって、水中こそ世界のすべてなのである。ただ、唯一地上との接点として、アマゾンの奥地にある淡水湖の湖底とつながっている。もっともそれが発見されたのは、つい最近のことのようだ。

●特別な生態系

彼らは地球上のどの生態系にも属さない生物である。雌雄の別があり、卵を産んで育てる。頭部は人間に近く、なかなかの美男美女ぞろいである。エラ呼吸で水中の酸素を取り入れる。また、エラ内部に水を取り入れ、少しづつ使うことができる。オルバスが地上でも闘えるのはそのおかげだ。ただし、当然水の補給は必要だが。また、彼らは体の一部または全部を細胞変化させ、あらゆる水生生物の姿に擬態することができる。オルバスはとくにこの能力に優れ、誰よりも速く、誰よりも多様な形態に変身できるのだ。

●大地震の原因

彼らの王国は、絶妙なバランスで地殻と地殻のすき間に生じた地底湖に存在している。パイロン米襲のさい、この地殻のバランスが崩れ、地底火山が急激に活動をはじめてしまった。王国はなくす術もなく、海底深く沈んでしまったのだ。

・オルバスが闘っている場所は、水中帝国とつながりを持つ地上の淡水湖である。この場所へこれるのは、並外れた運動能力を持ったオルバスだけであり、王だけの特権でもあった。

・オルバス一族は水中で生活しているため、地上での外生物とのコミュニケーションはとれない。彼らは特殊な音波で交信していく、それは空气中では攻撃の一手段（ソニックウェーブ）として役立つ。勝ちゼリフで聞いかけるオルバスの言葉は、相手には理解されていないはずだ。

サスカッチ

●伝説の雪男

カナダ・ロッキー山脈の山間。標高3500mを越える万年雪の盆地に、彼らピッグフット族の村がある。人口（？）80人の小さな村は、長老ツンドラのものと、互いに助け合って雪山での暮らしを謳歌していた。……そう、村に「よそ者」がくるまでは。

●よそ者を追っ払い！

村一番の力持ち・サスカッチが異常に気づいたときはもう遅かった。彼らの存在をかぎつけた人間たち。その人間によって住みかを追われたクマ。見たこともないような、異様ないだらのバケモノ連中……つぎつぎと村に現れては、彼らの生活をかき乱した。人間たちは「まぶしい光のてる箱」や「大きな音のする筒」で、クマやバケモノはツメやキバやシッポやゲンコツや……で襲ってくる。「もう、オイラたちの村には、こないでくれ！」。追っ払い

い役のサスカッチはヤケになって叫んだ。どうして手土産のひとつも持って、礼儀正しくやってこれないのか？

●守るより攻めろ

常識の通じない相手には、鉄拳でわからせるしかない。サスカッチは腹をくくっていた。村代表の座を決める雪相撲でライバル・ドンケッチャに勝つと、サスカッチは山を下りはじめた。……暑い。山を下りるとこんなに暑いなんて、きいてねエゾ！ はやくもくじけそうなサスカッチ。しかし、村一番の名にかけて、バケモノ退治はやりとげなければならぬのだ！

- ・ピッグフット族は、普段は小動物や魚などを食べている。
- ・冷気を吐きだす技はサスカッチのオリジナルである。すべてのピッグフット族ができるわけではない。
- ・彼らは体内に冷気を確保し、体温の上昇を調節することができる。また、くわしい構造は明らかになっていないが、体内で冷気を作りだすことも可能なようだ。サスカッチのスペシャル技など、それでも考えないと説明がつかない。
- ・勝利のときのあの雪ダルマたちはサスカッチの友だちで、唯一ピッグフット族と友好関係を持った魔界生物らしい。

フォボス

・古代マヤ人の手で作られたといわれるフォボス。その技術を伝えたのは宇宙人……つまりパイロンではないかと推測される。

・マヤで発掘された遺跡の一部には、6500万年以前のものも存在していた。これは人類の有史よりはるか以前に、機械文明があつたことを証明している。しかしこの説は根拠に乏しいうえ、これまでの学説を根底から覆すことになるため、学会では黙殺されている。

・古代マヤ人は、恐竜の時代から地底に埋まっていた超科学の產物を、自分たちのために利用したにすぎないのかもしれない。

・フォボスのボディは、地球上では合成不可能な金属で覆われている。いわゆる液体金属に近いが、外温を無視してその形状を自在に変化させられる技術は、まぎれもなく地球外生命体の手によるものといえよう。

・フォボス・ステージの巨大なロボや周りの同型機も、プログラムが停止しているだけに過ぎない。ひとたびすべてが起動すれば、地球上はひとたまりもないにちがいない。

パイロン

・パイロンについては不明な点が多く、余りにも情報が少ない。

・彼の体は超精神体であり、本来なら物理的ダメージは一切与えられない。

・彼が本気になれば惑星の二つや三つなど、ものの数分で消滅させることができる。そうしないのは、自分の決めたルールのもとで勝つ、ということに意味があると見なしているからだろうか？ いずれにせよ、彼のプライドを傷つけるような戦いかたはしないほうが賢明だろう。

表示条件付

ヴァンパイア

★デミトリ★

WINS



圧	勝	A	A	B	B	C	D	K	L
普	通	M	M	N	N	O	P	Q	R
辛	勝	E	E	F	F	G	H	K	L
同キャラ	同	I	I	J	J	M	N	B	D

- A これが私の真の実力だ おほえておくがいい
- B だれが最強か……きくまでもなからう？
- C そのくらいやめたらどうかね またふざけたくはあるまい？
- D フツ、私に「敗北」は似合わない
- E 私を相手によく闘った その力に敬意をあらわそう
- F まぐれにしては上出来だ 楽しい夜になったよ……フフ
- G もう少し遊んでやってもよいけ あいにく私はいそがしい身でね
- H フッフ、おもしろかったよ たまには危機感というのも悪くない
- I 実におろかな男だ この私をかたってタダですむと思うな
- J 私の高貴なる力までは マヌできなかつとうだな
- K そこまでだ あとは地獄でくいるがいい
- L その体にきざみこんでおけ つねに勝者は1人……それが私だ
- M 私を倒したくば 命をかけていくどむことだな それがマナーというものだ
- N 楽しい時を過ごせたよ ほんの少し足りないかね
- O 100年ぶりの酔いだというのに この程度でおしまいかね？
- P キミは感じないかい？ すべてをのみ込む闇の波動を！
- Q クックッ、いや失敗、あまりにキミがこっけいなものでね
- R 今夜はキミの血でかんぱいといこう

★ガロン★

WINS



圧	勝	A	A	B	B	C	D	L	Q
普	通	M	K	N	O	P	P	H	
辛	勝	E	E	F	F	F	G	R	
同キャラ	同	I	I	J	J	K	H	R	

- A 俺は止められない 誰にも……誰にも／
- B 戦いには死力をつくす それが俺のやり方だ／
- C ハッキリ言おう ノロマに用はない／
- D これ以上いたふるは 俺のしゅみじやない……うせな／
- E かなりの使い手だな 俺もボヤボヤしてられないぜ
- F おっと……そこまでにしな おうじょうぎわが悪いぜ
- G まったく世の中は広い この俺を本気にさせるとはな
- H なかなかのかみこたえだな 血のソースも悪くない
- I きたえ直してかかってこい もっとも俺はさらに強くなっているがな
- J おまえのキバは見せかけか なさけねえ／
- K 敗北の味 タップリとあわいな／
- L かみ殺されるか、しゃほを巻いて逃げるか 2つに1つだ//
- M まだか……まだ越えられないのか 己の限界を//
- N 俺のキバに敵はない!!
- O 月か俺を狂気にかりたてる 「すべてを切り裂け」と……／
- P 俺の名はガロン 風よりも速い人狼の戦士
- Q そろそろあきらめな おまえじゃ100年かけても俺を倒せない
- R 相手の実力をみぬくのも強さのうちだ おまえにはそれすらない

★ビクトル★

WINS



圧	勝	A	A	B	B	B	C	D	
普	通	M	N	O	P	Q	R	D	H
辛	勝	E	E	F	F	G	G	A	B
同キャラ	同	I	I	J	J	K	L	A	B

- A やっぱり おれ さいきょう
- B どうかんがえても おれ さいきょう
- C おまえ よわい けどあんしんしろ おれが つよすぎるだけ
- D はかせ どうだ おれ つよい せかいでいちばん
- E さ さいごのはんち こわかった
- F おまえ いたいのか？ いたいって どんなだ？
- G おれ めったに ほんきださない おまえ つよかつたな
- H おれのなまえ おぼえてくれたか？
- I おれしゃれてるぞ おまえ 「にせもの」だろ？
- J おまえ おれににてるな でもおれがかた
- K おまえ おれのおとうとか？
- L おれがおぼえて おまえがおれ…… よくわからない
- M おれは「じんぞうにんげん」 さいきょうのおとこだ
- N はかせおれをつくつつくつた だからおれ かつ
- O おれ あさから なにもたべてない おまえ うまそうだな
- P おい おまえしゃれてるか はかせは えらいんだぞ
- Q おれのばんち おまえの10ぱい だからおれ せったいまけない
- R はかせ ホメてくれない おれ さみしい

勝利メッセージ・リスト

★ザベル★



圧 勝	A	A	B	B	C	C	D	D
普 通	M	N	O	P	Q	R	G	H
辛 勝	E	E	F	F	Q	R	C	D
同キャラ	I	I	J	J	K	L	B	F

- A カッコよすぎて声も出ねえか? サインならおことわりだせ//
- B ジ・エンドだ//
- C 俺サマは帝王ザベル / かなうヤツなど、いやしねえ//
- D なぐさめの言葉もネガが、言わせてもらうぜ 「ザマあみろ!」ヒヤッハハハ//
- E これ以上死んでたまるか// ベイビィ//
- F 地獄の門はすぐそこだせ / ベイビィ//
- G 「土の下にも3年」ってな// ヒヤハハハハ//
- H 「くさってもゾンビ」ってか? ギヒヤヒヤヒヤ//
- I この世にザベルは入らないね
- J やめたやめたア テメエと同じ顔とやってられるかよオ /
- K アンタ、ダイエットのやり過ぎかい? 顔色がわるいせ、ギャッヒヒヒ//
- L こんどデュエットしねえかい?もちろんメインは俺サマでな、ヒヤハ//
- M ハアーッハッハッハッハッ, いいザマだせ オマエにゃそのツラがお似合いだ /
- 俺サマのシャウトに狂いな / ベイビィ//
- O どうだい、シビれたかい? OK、そのままずっとシビしてな /
- P 「ノリが悪いぜ、あんた!」ってか? ヒヤッハッハッハッハッ//
- Q 勝てると思ったのか? ヒッヒッヒ、アンタ、アマすぎるゼエ /
- R アンタ気にいったよ ブッた切るときの手ごたえが最高だせ /

★モリガン★



圧 勝	A	A	B	B	C	C	D	M
普 通	M	N	O	P	Q	Q	R	K
辛 勝	E	E	F	F	G	G	H	L
同キャラ	I	I	I	J	J	J	P	R

- A あ……イイわ あなたの生命で満たされていく……
- B あなたカワイイわ そうやってムキになってるところが
- C 奪ってあげる……あなたの全てを
- D ……あなたって退屈ね 私、もう帰るわ
- E 私の顔を傷つけるなんて、バカなひと…… あなたは負けて当然よ /
- F おイタが過ぎてよ オシメがどれでからいらしゃい /
- G もう逃げられないの サア、死のくちづけを……
- H そんなに怖くないいいの 痛みは少しだけ、あとは闇に落ちる快感よ
- I 私が!番美しい 同じ顔を持つあなたはゆるせないの
- J あなたはまぼろし…… 闇が生んだいにわりの力よ
- K 「おほてろ」なんて 気のきかないセリフ言わないでよ
- L このスリル…… ギリギリの勝利が私をよわせるの
- M どう? 闇私も美しいでしよう でも見とれてちゃ勝負にならないわね
- N もっと私をソクソクさせて われられれない夜にしたいの
- O スッキリしたわ、どうもありがと
- P ウフフ、可笑しいわね まさか本気で勝てると思ってたの?
- Q どうしたの? 私をすきにしていいのよ、できるのならね
- R また今夜あいましょう あなたの悪夢のなかで……ね

★アナカリス★



圧 勝	A	A	B	B	D	D	O	O
普 通	M	M	Q	Q	C	C	N	R
辛 勝	E	E	F	F	P	P	G	H
同キャラ	I	I	J	J	K	K	L	L

- A 神託にて告げられんれんれん 勝者に祝福を、敗者に絶望を望を望を
- B 敗者よ、神のみまえにひざまずけすけすけ 我こそは偉大なる王なりなり
- C 己の力を見定めよめよめよ 神に勝てる道理なしなしなし
- D 高らかに我をたたえよえよえよ
- E 王の名にかけてけて 勝利をゆることはできぬきぬきぬ
- F 王に逆らうでないないない
- G 神をぼうとするおおかものものの 呪いの闇に落ちよちよちよ
- H 不滅の力を信じぬ者は者は者は この王が滅するするする
- I 何者だ者だ者だ 正体をあわせわせわせ
- J まがいものは滅すべしべし
- K ふざけるでないないない 王は1人なのだのだ
- L こしゃくなくななく 消えろえろえろ
- M 呪祝祝祝祝祝祝祝祝祝祝祝祝祝
- N おい、聞いておるのかのかのか 王の前であるぞるぞるぞ
- O 我は王室王 我は最強強 我は無敵敵
- P 王とはなんぞやぞやぞや これすなわち永遠の力なりなりなり
- Q 邪邪那 破滅破滅 滅殺殺
- R 何を言っているかわからぬかぬかぬか これはすまぬまぬまぬ

〈表の見かた〉勝利メッセージは、数種類ずつグループにまとめられている。グループは、どのような勝ちかたをしたか(圧勝、普通、辛勝) + 同キャラ戦専用の計4種があり、そのときの状況に対応した

★フェリシア★



圧	勝	A	A	B	B	C	C	D	D
普	通	M	M	N	N	O	P	Q	R
辛	勝	E	E	F	F	G	G	H	J
同キャラ		I	I	I	L	L	L	M	O

- A 最近ツメののびがはやくって あなたの体ってツメとぎに最高ね♥
- B これってさあ「楽勝」っていうの? 最高の気分ね//
- C えっ? もうオシマイ? なんだ、つまんないの
- D 少しは手加減したつもりなんだケドなあ あっあしが強すぎるのね……ゴメンネ♥
- E おまえなんか大っきライ! イーだ!!
- F 勝っちゃったからいいケド あなたどするのもうライヤよ/
- G あーこわかったあ 負けるかと思っちゃった
- H そんなにこわい力氣しないでよお 負けはあなたのせいなんだから
- I あなたって、あたしそっくり なんだかふしぎ/
- J だいじょうぶ、そんなキズなめとけば すぐなおるよ……ほーら(ペロッ)
- K ネ、ネ、言つていい? ヘンなカオ / キャハハハハ/
- L モウ、ふざけっこナシよ/
- M ごめん、痛かった? あなたがムチャするから悪いのよ
- N ツメはオナンの武器よね/
- O 残念でーした/ あたしの勝・ち・よ/
- P 勝利はマタタビの味……しびれちゃう/
- Q もうちょっと強くなったら おともだちになつてネ
- R いまどきのネコは 格闘技もこなせなくちゃネ

★ビシャモン★



圧	勝	A	A	B	B	C	D	O	L
普	通	M	M	N	N	P	P	R	G
辛	勝	E	E	F	F	G	G	H	H
同キャラ		I	I	J	J	K	K	N	Q

- A 斬る//斬る// 斬る斬る斬る斬る斬るツ//
- B 刃アーッガッガッガッカッ// くたばりおちたワツ//
- C スッバアア——ツ// ワシの勝ちじゃア——ツ//
- D 罪天めされイ//
- E 血イ——ツ// このこしぬけめエツ// もう一回斬らせろオツ//
- F しふといヤツメエ おとなしく刀のサビになれイ//
- G 悲ッ悲ッ悲ッ悲ッ、 タマシイのすりなりきがこえるワイ
- H 苦ウカ——ツ// この血のぬめりがたまらんのよ//
- I そこへなれイ// なます斬りにしてくれるワ//
- J ぬしの太刀筋は見切ったワ とんだなまくら刀よのう/
- K ただ振り回すだけなら赤子にもできる めじには過ぎたオモチャよ/
- L スッバグチャッフハハハハバシスズズバッシャ ヒッヒヒグシャズバッハーアッハズボシユ
- M 我が名は「ハンニヤ」/ この男ビシャモンにとりつく闇のヨロイよ/
- N どうした……怖いのか? このワシが、怖くてたまらんのかッ?!
- O フ ハ ハ ハ フ フ ハ ハ ハ ハ ハ フ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ ハ
- P 我が咲いには逆らえぬ! この男は一生ワシにあやうられる運命よ//
- Q グッփッッ、いいぞの顔…… みにくく苦痛にゆがむがいいわ//
- R まだまだ斬りたりぬ もっと返り血をすわせロオ//

★オルバス★



圧	勝	A	A	B	C	C	D	R	K
普	通	M	M	N	N	R	O	P	Q
辛	勝	E	E	F	F	G	G	H	H
同キャラ		I	I	J	J	J	J	N	P

- A あまく見るなよ 水中でなくとも私は強い
- B ……参考までに教えておこう もし水中ならおまえなどコマ切れにしていた
- C 聞かれる前に答えておこう 私が/私が最強だ
- D フ……すくいようのないやつだ メダカがサメに勝てるワケがない
- E なんとももぶざまな勝ち方になった まったく……やれやれた
- F 空気になれるのに手間取ったか…… さすがの私もあぶなかつぞ
- G 何をやつても決まりない時はあるものだ 今日の私がそれらしい
- H 心にめいじておこう たとえザコでも甘くみると図にのる、とな
- I 仲間かと思ったが……そうではないな 残念ながらふぬけに知り合いはない
- J さがしもとめた同族が 仲間とはかきらない、というワケか……
- K 安心しろ、食べたりはしない 私はひきしまったエモノしか口にしないのだ
- L ふたたび戦うのは、やめたほうがいい つぎは完全にうちのめす
- M オイ! 仲間のことを知っていたら教えてくれ ……そのケガでは口もきけないか
- N 水の重さからときはなたれた一撃は、すべてを碎くパワーを持つ
- O 地上にはこの程度の相手しかいないのか 意外とつまらん
- P 水には命がある それがわからぬ者は水に命をうばわれる
- Q 王国をもとどおりにした後は おまえも私につき従うがよい
- R おかしい、聞こえんな 私をたたえる言葉が

グループの中から、ランダム(1/8の確率)で勝利メッセージが選ばれるのだ。ただし、そのグループ内に「AABBC……」と2回含まれているメッセージは、 $1/8 \times 2 = 1/4$ の確率で表示されるぞ。

★サスカッチ★



圧	勝	A	A	R	R	C	D	M	Q
普	通	M	N	O	B	P	Q	F	L
辛	勝	E	E	G	G	H	H	F	P
同キャラ		I	I	J	J	K	K	B	C

- A オイラの腕っぷしにかなうモンは 村中のどこさがしたって見つかんねえ／
- B ヘヘ／ どうだ／ オメエなんかにや負けねえ／
- C オメエ、メシ食ってねえだろ／
- D 今、なんかしたか？
- E あふねえあふねえ オメエ、けっこうやるな／
- F あんまし悪さしてっと、 スーパーウルトラ必殺技食らわすぞ／
- G いってえな／ オメエ、オイラのおかあといい勝負だ
- H しつこいやツだな／ すきッパラにこたえるじゃねえか／
- I オメエよく似てつけど 村のモンじやねえな？ でてけ／
- J 村を守るのはオイラの仕事だ オメエにや無理だよ／
- K みっともねえオ力でんじゃねえ、笑っちまうじゃねえか
- L あっ／ オメエこないだも村にきたろ？ まだごりてねえな／
- M そんなパンチ、せんぜんきかねえぞ もっと本気できなよ／
- N カキゴリにして食っちまうぞ／
- O オイラを怒らすとこわいぞ あたまベッシャンコだぞ／
- P ああ、ひとっぷろあびてえな
- Q さ、メシにすっか
- R オーラー やられたフリしてもダメだぞ まだまだなぐり足りねえんだ／

★フォボス★



圧	勝	A	A	B	B	C	C	D	N
普	通	O	O	Q	L	M	N	P	R
辛	勝	E	E	F	G	G	H	P	R
同キャラ		I	I	J	J	K	K	M	B

- A 出力 50パーセント デ 目標 ノ ゲキタイ ニ 成功
- B ケイクスル タタチニコノ場を立チ去レ サモナクバ 消去スル／
- C ダメージテスト OK ボディ強度ニ イジョウ ナシ
- D >HIGHPOWER-MODE OFF >OK
- E ダメージ 95パーセント オバー…… 目標 ヲ ヨウヤク ゲキタイ……
- F 出力ダウン 出力ダウン ヨビ バッテリーニ チェンジ……
- G ケイコク／ ケイコク／ 「ギャクサツモード」始動 10ピョウマエ／
- H >SYSTEM RESET >OK
- I 未使用
- J 未使用
- K 未使用
- L >POWER OFF >OK
- M 「敵対スル者ヲ スベテ壊ス」 プログラム 実行 シュウリョウ
- N 敵 センイソウツ 確認 反撃力クリツ 5パーセント以下ニ ダウン
- O >BATTLE COMPLETED >OK
- P 生命ハンノウ テイカ 目標ヲ カンゼンゲキタイ
- Q >ENEMY TERMINATED >OK
- R システム 正常作動 プログラム続行

★パイロン★



圧	勝	A	A	B	B	C	C	D	I
普	通	E	F	G	H	M	N	O	P
辛	勝	R	R	J	Q	F	F	N	N
同キャラ		K	K	K	L	L	L	M	M

- A なんともろい生き物たちよ 地球に、我がパワーはあり余る
- B 全生物につく ただちにムダなあがきをやめよ
- C ようこそ、そしてさらばだ
- D おまえたちの悪あがきのさま 見ていてあきぬ
- E そうだ……それいい すべてをすこて戦うのだ……美しく／
- F 地球とはひしがなところだ わざわざ死ぬために戦う生物がいるとは
- G 世界一と宇宙一 さて、どちらが強いのかね？
- H わざわざ來てやったのだ もうすこしマシな動きをみせたまえ
- I フ、いかんと ホコリひとつはらうのに手間取ってしまった
- J こんなとき、おまえたちなら 「10年早いぜ」とでも言うのかい？
- K 未使用
- L 未使用
- M 理解に苦しむ その程度の力で私に挑むとは……
- N 輝くこの星 下等生物にはもったいない
- O 手ごたえのない奴だ 私と満足に戦える者はいないのか
- P この星ももうすぐ我が手中 あとはゴミをかたづけるだけだ
- Q 我がコレクションにあまえはいらぬ この星の美しさをそこねるのでね
- R 冥王星から水星まではすでに我が物 あとはここ……地球だけだ

力プロコン 提供

『ヴァンパイア』全曲楽譜集

J. 123 Opening Title

The musical score consists of two pages of music for a band or orchestra. The top page shows parts for Str.1, Str.2, S.Vox, Organ/Bs, Syn.B, Drums, Hi-Q, and Perc. The bottom page shows parts for Str.1, Str.2, S.Vox, Organ/Bs, Syn.B, Drums, Hi-Q, and Perc. The score includes various musical notation, including quarter notes, eighth notes, sixteenth notes, and rests. The instruments are listed vertically on the left side of each page. The music is in common time, with a key signature of one sharp. The score is divided into measures by vertical bar lines.

10

11

12

13

PLAYER SELECT 1

L. 120

S.Vox
Syn.B
Drums
Conga
Perc.
E.Drm

This musical score page shows six staves for different instruments. The first three staves (S.Vox, Syn.B, Drums) have a treble clef, while the last three (Conga, Perc., E.Drm) have a bass clef. The music consists of eighth-note patterns. A dynamic marking 'cow bell' is placed above the Conga staff.

PLAYER SELECT 2

L. 105

S.Vox
Bell
String
String
Syn.B
Hi-Q
Drums

This musical score page shows seven staves. The first four staves (S.Vox, Bell, two String parts) have a treble clef, while the last three (Syn.B, Hi-Q, Drums) have a bass clef. The music features various rhythmic patterns, including sixteenth-note figures and sustained notes.

DEMTRI STAGE (RUMANIA)

L. 1118

Str.1
Organ
Str.2
Str.3
Syn.B
Drums
Cabasa

This musical score page shows seven staves. The first three staves (Str.1, Organ, Str.2) have a treble clef, while the last four (Str.3, Syn.B, Drums, Cabasa) have a bass clef. The music includes complex rhythmic patterns and sustained notes.

This block contains the continuation of the musical score for Demtri Stage (Rumania). It shows additional staves for instruments that were not present on the previous page, likely continuing the sequence of parts from the first page of the score.



DEMITRI ENDING THEME

DEMITRI ENDING (WALTZ)

L. 122

L. 125

Musical score for GALLON STAGE (ENGLAND) featuring two staves of music. The first staff consists of six measures of music for multiple voices or instruments, with a tempo marking of $\text{♩} = 120$. The second staff consists of four measures of music, with a tempo marking of $\text{♩} = 100$.

GALLON STAGE (ENGLAND)

Musical score for GALLON STAGE (ENGLAND) featuring five staves of music. The staves are labeled from top to bottom: Sax/E.pf, Pt/Brs, String, A.Bass, and Drums. The tempo marking is $\text{♩} = 135$.

Musical score for GALLON STAGE (ENGLAND) featuring two staves of music. The first staff consists of six measures of music for multiple voices or instruments, with a tempo marking of $\text{♩} = 120$. The second staff consists of four measures of music, with a tempo marking of $\text{♩} = 100$.

Musical score for GALLON STAGE (ENGLAND) featuring five staves of music. The staves are labeled from top to bottom: Sax/E.pf, Pt/Brs, String, A.Bass, and Drums. The tempo marking is $\text{♩} = 135$.

sax

This page contains four staves of musical notation. The first staff is for the saxophone, featuring a continuous eighth-note pattern. The second staff is for brass instruments, showing a mix of eighth and sixteenth notes. The third staff consists of two bass staves, both marked with a 'z' symbol. The fourth staff is for drums, with a steady eighth-note bass drum pattern.

This page continues the musical score from the previous page. It features four staves. The first staff (sax) has a eighth-note pattern. The second staff (brass) shows a mix of eighth and sixteenth notes. The third staff (bass) has a 'z' symbol. The fourth staff (drums) has a steady eighth-note bass drum pattern.

This page contains four staves of musical notation. The first staff is for the saxophone, featuring a continuous eighth-note pattern. The second staff is for brass instruments, showing a mix of eighth and sixteenth notes. The third staff consists of two bass staves, both marked with a 'z' symbol. The fourth staff is for drums, with a steady eighth-note bass drum pattern.

e pl.

This page continues the musical score from the previous page. It features four staves. The first staff (sax) has a eighth-note pattern. The second staff (brass) shows a mix of eighth and sixteenth notes. The third staff (bass) has a 'z' symbol. The fourth staff (drums) has a steady eighth-note bass drum pattern.

GALLON ENDING THEME

J. 115 str *a*

Sax
Organ
Piano
Bass
Cabasa
Drums



A musical score page featuring five staves of music. The first staff uses a treble clef, the second a bass clef, and the third a bass clef. The fourth and fifth staves are blank. The music consists of various note heads and stems, with some notes having horizontal dashes through them. The first staff includes a 'SAX' label above the staff line.

VICTOR STAGE (GERMANY)

L. 105

Organ/Bell
Bell/S.Vox
Str.1
Str.2
Syn.B
Drums
Hi-Q

A handwritten musical score for six voices. The music consists of six systems of five-line staff notation. The vocal parts are written in soprano, alto, tenor, bass, baritone, and basso. The notation includes various rhythmic values such as eighth and sixteenth notes, rests, and grace notes. The score is written in common time.

A handwritten musical score for six voices, continuing from the previous page. The music consists of six systems of five-line staff notation. The vocal parts are written in soprano, alto, tenor, bass, baritone, and basso. The notation includes various rhythmic values such as eighth and sixteenth notes, rests, and grace notes. The score is written in common time.

A handwritten musical score for six voices. The music consists of six systems of five-line staff notation. The vocal parts are written in soprano, alto, tenor, bass, baritone, and basso. The notation includes various rhythmic values such as eighth and sixteenth notes, rests, and grace notes. The score is written in common time. There are two labels: "bell" and "S. vox".

A handwritten musical score for six voices, continuing from the previous page. The music consists of six systems of five-line staff notation. The vocal parts are written in soprano, alto, tenor, bass, baritone, and basso. The notation includes various rhythmic values such as eighth and sixteenth notes, rests, and grace notes. The score is written in common time.

VICTOR ENDING THEME

ZABELZAROCK STAGE (AUSTRALIA)

L. 160

D.Gt 1

D.Gt 2

S.Vox

Back n

Pick B

Drums

L. 160

D.Gt 1

D.Gt 2

S.Vox

Back n

Pick B

Drums

L. 160

D.Gt 1

D.Gt 2

S.Vox

Back n

Pick B

Drums

L. 160

D.Gt 1

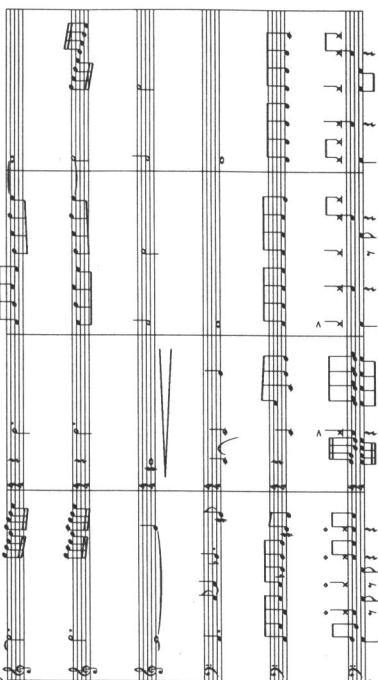
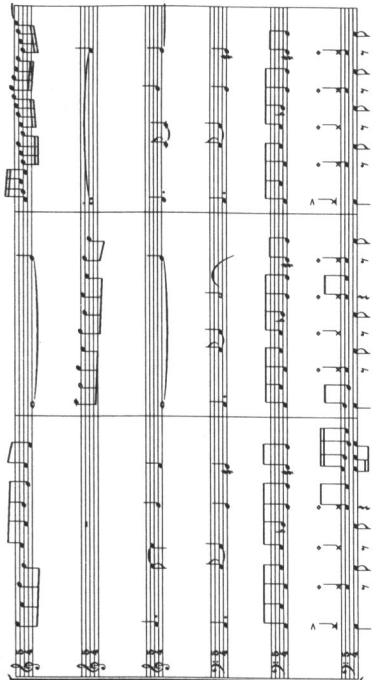
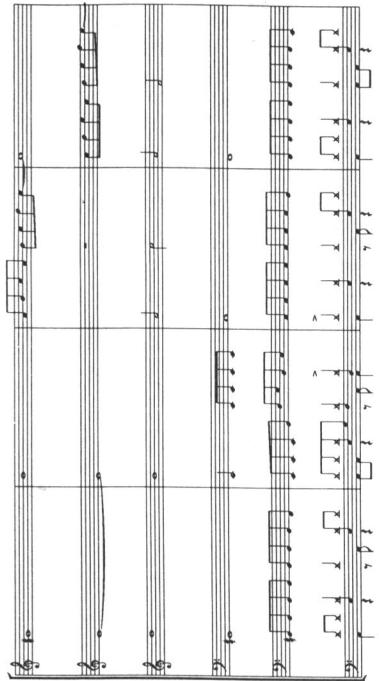
D.Gt 2

S.Vox

Back n

Pick B

Drums



ZABELZAROCK ENDING THEME

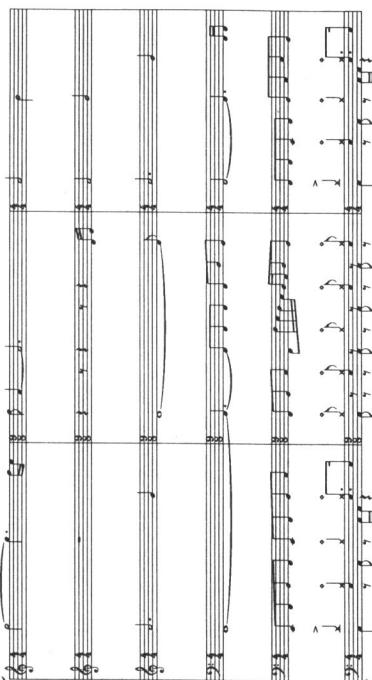
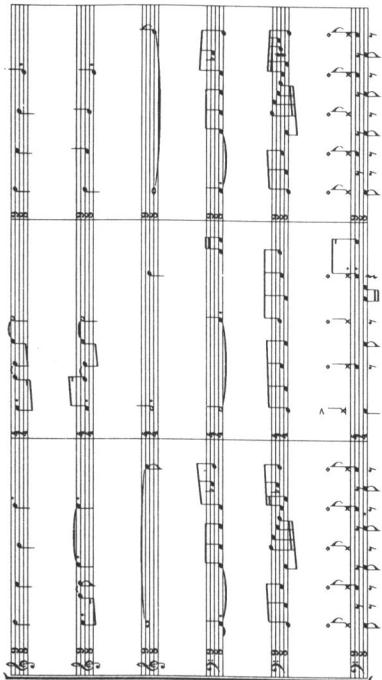
J.

Musical score for the first ending of the Zabelzarock theme. The score consists of five staves: D.Gt 1, D.Gt 2, S.Vox, Back'n, and Pick B. The tempo is indicated as J. 140. The music features various rhythmic patterns and dynamics, including eighth and sixteenth note figures, sustained notes, and grace notes. The Pick B staff includes several grace note figures.

Musical score for the second ending of the Zabelzarock theme. The score consists of five staves: D.Gt 1, D.Gt 2, S.Vox, Back'n, and Drums. The tempo is indicated as J. 140. The music features eighth and sixteenth note figures, sustained notes, and grace notes. The Drums staff includes a prominent bass drum line.

Musical score for the third ending of the Zabelzarock theme. The score consists of five staves: D.Gt 1, D.Gt 2, S.Vox, Back'n, and Pick B. The tempo is indicated as J. 140. The music features eighth and sixteenth note figures, sustained notes, and grace notes. The Pick B staff includes several grace note figures.

Musical score for the fourth ending of the Zabelzarock theme. The score consists of five staves: D.Gt 1, D.Gt 2, S.Vox, Back'n, and Drums. The tempo is indicated as J. 140. The music features eighth and sixteenth note figures, sustained notes, and grace notes. The Drums staff includes a prominent bass drum line.



MORRIGAN STAGE (SCOTLAND)

L.

Piano: Measures 1-2, dynamic *f*. Measures 3-4, dynamic *p*. Measures 5-6, dynamic *p*.

E.P.: Measures 1-2, dynamic *f*. Measures 3-4, dynamic *p*. Measures 5-6, dynamic *p*.

Str/Brs: Measures 1-2, dynamic *f*. Measures 3-4, dynamic *p*. Measures 5-6, dynamic *p*.

Syn B: Measures 1-2, dynamic *f*. Measures 3-4, dynamic *p*. Measures 5-6, dynamic *p*.

Drums: Measures 1-2, dynamic *f*. Measures 3-4, dynamic *p*. Measures 5-6, dynamic *p*.

Claves: Measures 1-2, dynamic *f*. Measures 3-4, dynamic *p*. Measures 5-6, dynamic *p*.

E. Drum hand tap: Measures 1-2, dynamic *f*. Measures 3-4, dynamic *p*. Measures 5-6, dynamic *p*.

Piano: Measures 7-8, dynamic *f*. Measures 9-10, dynamic *p*. Measures 11-12, dynamic *p*.

E.P.: Measures 7-8, dynamic *f*. Measures 9-10, dynamic *p*. Measures 11-12, dynamic *p*.

Str/Brs: Measures 7-8, dynamic *f*. Measures 9-10, dynamic *p*. Measures 11-12, dynamic *p*.

Syn B: Measures 7-8, dynamic *f*. Measures 9-10, dynamic *p*. Measures 11-12, dynamic *p*.

Drums: Measures 7-8, dynamic *f*. Measures 9-10, dynamic *p*. Measures 11-12, dynamic *p*.

Claves: Measures 7-8, dynamic *f*. Measures 9-10, dynamic *p*. Measures 11-12, dynamic *p*.

E. Drum hand tap: Measures 7-8, dynamic *f*. Measures 9-10, dynamic *p*. Measures 11-12, dynamic *p*.

Piano: Measures 13-14, dynamic *f*. Measures 15-16, dynamic *p*. Measures 17-18, dynamic *p*.

E.P.: Measures 13-14, dynamic *f*. Measures 15-16, dynamic *p*. Measures 17-18, dynamic *p*.

Str/Brs: Measures 13-14, dynamic *f*. Measures 15-16, dynamic *p*. Measures 17-18, dynamic *p*.

Syn B: Measures 13-14, dynamic *f*. Measures 15-16, dynamic *p*. Measures 17-18, dynamic *p*.

Drums: Measures 13-14, dynamic *f*. Measures 15-16, dynamic *p*. Measures 17-18, dynamic *p*.

Claves: Measures 13-14, dynamic *f*. Measures 15-16, dynamic *p*. Measures 17-18, dynamic *p*.

E. Drum hand tap: Measures 13-14, dynamic *f*. Measures 15-16, dynamic *p*. Measures 17-18, dynamic *p*.

Piano: Measures 19-20, dynamic *f*. Measures 21-22, dynamic *p*. Measures 23-24, dynamic *p*.

E.P.: Measures 19-20, dynamic *f*. Measures 21-22, dynamic *p*. Measures 23-24, dynamic *p*.

Str/Brs: Measures 19-20, dynamic *f*. Measures 21-22, dynamic *p*. Measures 23-24, dynamic *p*.

Syn B: Measures 19-20, dynamic *f*. Measures 21-22, dynamic *p*. Measures 23-24, dynamic *p*.

Drums: Measures 19-20, dynamic *f*. Measures 21-22, dynamic *p*. Measures 23-24, dynamic *p*.

Claves: Measures 19-20, dynamic *f*. Measures 21-22, dynamic *p*. Measures 23-24, dynamic *p*.

E. Drum hand tap: Measures 19-20, dynamic *f*. Measures 21-22, dynamic *p*. Measures 23-24, dynamic *p*.

Musical score page 1, measures 1-4. The score consists of five staves. The first three staves are for woodwind instruments (oboe, bassoon, flute) and include dynamic markings like f , ff , and fff . The fourth staff is for brass instruments (trumpet, tuba), and the fifth staff is for strings. The music features various rhythmic patterns and rests.

Musical score page 1, measures 5-8. The score continues with five staves. The woodwind section (oboe, bassoon, flute) plays eighth-note patterns. The brass section (trumpet, tuba) and strings provide harmonic support. Measure 8 concludes with a forte dynamic (f).

Musical score page 2, measures 1-4. The score includes five staves. The woodwind section (oboe, bassoon, flute) and brass section (trumpet, tuba) play eighth-note patterns. The strings section (indicated by a 'stings' label) provides harmonic support. Measures 3 and 4 feature sustained notes and rests.

Musical score page 2, measures 5-8. The woodwind section (oboe, bassoon, flute) and brass section (trumpet, tuba) continue their eighth-note patterns. The strings section (indicated by a 'strings' label) provides harmonic support. Measures 7 and 8 conclude with sustained notes and rests.

MORRIGAN ENDING THEME

L. 90

Piano
Choir
Str.
Cello
Bass
B.D.

This block contains five staves of musical notation. The piano staff shows sustained notes and some eighth-note patterns. The choir staff has sustained notes. The string (Str.) staff features a sixteenth-note pattern. The cello and bass staves show sustained notes. The basso continuo (B.D.) staff has sustained notes.

a tempo
rit.
a tempo
rit.
a tempo
rit.
a tempo

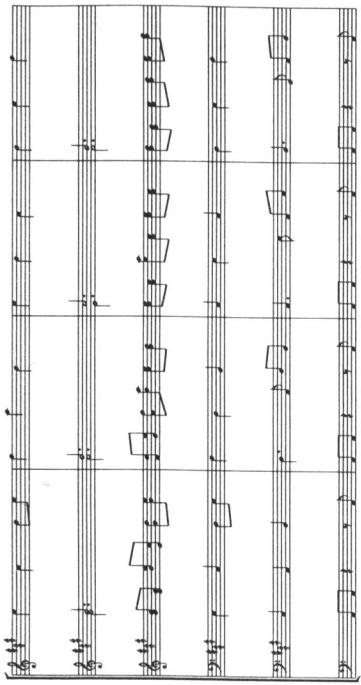
This block continues the musical score. It includes dynamic markings such as 'a tempo' and 'rit.' placed above specific measures. The piano staff shows eighth-note patterns. The choir staff has sustained notes. The string (Str.) staff features a sixteenth-note pattern. The cello and bass staves show sustained notes. The basso continuo (B.D.) staff has sustained notes.

Piano
Choir
Str.
Cello
Bass
B.D.

This block continues the musical score. The piano staff shows eighth-note patterns. The choir staff has sustained notes. The string (Str.) staff features a sixteenth-note pattern. The cello and bass staves show sustained notes. The basso continuo (B.D.) staff has sustained notes.

a.
f.
rit.
a tempo
rit.
a tempo
rit.

This block continues the musical score. It includes dynamic markings such as 'a.', 'f.', 'rit.', and 'a tempo'. The piano staff shows eighth-note patterns. The choir staff has sustained notes. The string (Str.) staff features a sixteenth-note pattern. The cello and bass staves show sustained notes. The basso continuo (B.D.) staff has sustained notes.



Musical score for two staves. The top staff uses a treble clef and the bottom staff uses a bass clef. Both staves are in common time (indicated by a 'C'). The key signature is one sharp (F#). Measure 5: Both staves play eighth notes. Measure 6: Both staves play eighth notes. Measure 7: Both staves play eighth notes. Measure 8: Both staves play eighth notes.

Musical score for two staves. The top staff uses a treble clef and the bottom staff uses a bass clef. Both staves are in common time (indicated by a 'C'). The key signature is one sharp (F#). Measure 9: Both staves play eighth notes. Measure 10: Both staves play eighth notes. Measure 11: Both staves play eighth notes. Measure 12: Both staves play eighth notes.

Musical score for two staves. The top staff uses a treble clef and the bottom staff uses a bass clef. Both staves are in common time (indicated by a 'C'). The key signature is one sharp (F#). Measure 13: Both staves play eighth notes. Measure 14: Both staves play eighth notes. Measure 15: Both staves play eighth notes. Measure 16: Both staves play eighth notes.

ANAKARIS STAGE (EGYPT)

L 110

Vox/Soprano (Soprano clef, 4/4 time, dynamic f)

Sax/E.P. (Soprano clef, 4/4 time, dynamic f)

Choir (Bass clef, 4/4 time, dynamic f)

Syn.B (Bass clef, 4/4 time, dynamic f)

Perc. (Bass clef, 4/4 time, dynamic f)

Conga (Bass clef, 4/4 time, dynamic f)

Hand claps and tambourine patterns are indicated in the score.

Strings (Soprano clef, 4/4 time, dynamic f)

Perc. (Bass clef, 4/4 time, dynamic f)

Hand claps and tambourine patterns are indicated in the score.

Vox/Soprano (Soprano clef, 4/4 time, dynamic f)

Sax/E.P. (Soprano clef, 4/4 time, dynamic f)

Choir (Bass clef, 4/4 time, dynamic f)

Syn.B (Bass clef, 4/4 time, dynamic f)

Musical score page 1, measures 1-4. The score includes parts for VOX, S.A.T.B., and SAX. The vocal parts feature various rhythmic patterns, including eighth-note chords and sixteenth-note figures. The SAX part consists of eighth-note chords. Measure 4 includes dynamic markings *p* and *s.s.x.*

Musical score page 1, measures 5-8. The score continues with parts for VOX, S.A.T.B., and SAX. The vocal parts show eighth-note chords and sixteenth-note patterns. The SAX part maintains its eighth-note chordal style. Measure 8 concludes with a dynamic marking *p*.

Musical score page 2, measures 1-4. The score includes parts for VOX, S.A.T.B., and SAX. The vocal parts feature eighth-note chords and sixteenth-note figures. The SAX part consists of eighth-note chords. Measure 4 includes dynamic markings *p* and *s.s.x.*

Musical score page 2, measures 5-8. The score continues with parts for VOX, S.A.T.B., and SAX. The vocal parts show eighth-note chords and sixteenth-note patterns. The SAX part maintains its eighth-note chordal style. Measure 8 concludes with a dynamic marking *p*.

ANAKARIS ENDING THEME

J. 132

Musical score for Anakaris Ending Theme, page 132, featuring five staves:

- Strings (top staff): Four-line staff with vertical stems.
- Brass 1: Two-line staff with vertical stems.
- Brass 2: Two-line staff with vertical stems.
- Bass: Two-line staff with vertical stems.
- Drums: Bass clef staff with vertical stems.
- Conga: Bass clef staff with vertical stems.

The score consists of two systems of music. The first system begins with a forte dynamic. The second system begins with a dynamic of $\frac{1}{2}$.

Musical score for Anakaris Ending Theme, page 132, featuring five staves:

- Strings (top staff): Four-line staff with vertical stems.
- Brass 1: Two-line staff with vertical stems.
- Brass 2: Two-line staff with vertical stems.
- Bass: Two-line staff with vertical stems.
- Drums: Bass clef staff with vertical stems.

The score consists of two systems of music. The first system begins with a forte dynamic. The second system begins with a dynamic of $\frac{1}{2}$.

Musical score for Anakaris Ending Theme, page 132, featuring five staves:

- Strings (top staff): Four-line staff with vertical stems.
- Brass 1: Two-line staff with vertical stems.
- Brass 2: Two-line staff with vertical stems.
- Bass: Two-line staff with vertical stems.
- Drums: Bass clef staff with vertical stems.

The score consists of two systems of music. The first system begins with a forte dynamic. The second system begins with a dynamic of $\frac{1}{2}$.

Musical score for Anakaris Ending Theme, page 132, featuring five staves:

- Strings (top staff): Four-line staff with vertical stems.
- Brass 1: Two-line staff with vertical stems.
- Brass 2: Two-line staff with vertical stems.
- Bass: Two-line staff with vertical stems.
- Drums: Bass clef staff with vertical stems.

The score consists of two systems of music. The first system begins with a forte dynamic. The second system begins with a dynamic of $\frac{1}{2}$.

J.125

Musical score page J.125. The score consists of four staves. The top staff is labeled "bell". The second staff is labeled "vox" with a dynamic marking "fp". The third staff is labeled "strings". The bottom staff is labeled "vox". The music includes various rhythmic patterns and dynamics like "f" and "ff".

Musical score page J.125 continuation. The score consists of three staves. The top staff is labeled "bell". The middle staff is labeled "vox". The bottom staff is labeled "strings". The music continues with rhythmic patterns and dynamics.

Musical score page J.126. The score consists of four staves. The first and third staves are labeled "flute". The second and fourth staves are labeled "brass". The music includes various rhythmic patterns and dynamics like "f" and "ff".

Musical score page J.126 continuation. The score consists of three staves. The first and third staves are labeled "flute". The second staff is labeled "brass". The music continues with rhythmic patterns and dynamics.

FELICIA STAGE (U.S.A.)

J.

Sax
Syn/Btrs
Cat Voice
Och.Hit
Syn.Bas
Drums
Perc.
E.Drum

This page contains eight staves of musical notation. The first staff is labeled 'Sax'. The second staff is labeled 'Syn/Btrs'. The third staff is labeled 'Cat Voice'. The fourth staff is labeled 'Och.Hit'. The fifth staff is labeled 'Syn.Bas'. The sixth staff is labeled 'Drums'. The seventh staff is labeled 'Perc.'. The eighth staff is labeled 'E.Drum'. The music consists of various rhythmic patterns and rests.

Sax
Syn/Btrs
Cat Voice
Och.Hit
Syn.Bas
Drums
Perc.
E.Drum

This page contains eight staves of musical notation, continuing from the previous page. The parts listed are the same: Sax, Syn/Btrs, Cat Voice, Och.Hit, Syn.Bas, Drums, Perc., and E.Drum. The music continues with various rhythmic patterns and rests.

Sax/Bell
Syn/Btrs
Cat Voice
Och.Hit
Syn.Bas
Drums
Perc.
E.Drum

This page contains eight staves of musical notation. The parts listed are: Sax/Bell, Syn/Btrs, Cat Voice, Och.Hit, Syn.Bas, Drums, Perc., and E.Drum. The music includes specific markings like 'synth.' above the first staff and 'tamb. high Q' above the fifth staff.

brass
Cat Voice
Och.Hit
Syn.Bas
Drums
Perc.
E.Drum

This page contains eight staves of musical notation. The parts listed are: brass, Cat Voice, Och.Hit, Syn.Bas, Drums, Perc., and E.Drum. A 'cone bell' marking is present above the fifth staff.

A musical score page featuring two systems of music. The top system is for the saxophone (sax) and includes a dynamic marking of \times . The bottom system is for the bassoon (bassoon). Both systems are in common time and major key signatures.

The second system from the top, continuing the musical score for the saxophone and bassoon. It includes dynamic markings and rests.

The third system from the top, continuing the musical score for the saxophone and bassoon. It includes dynamic markings and rests.

The fourth system from the top, continuing the musical score for the saxophone and bassoon. It includes dynamic markings and rests.

FELICIA ENDING THEME

150

A page of musical notation for two treble clef staves. The top staff uses vertical stems and the bottom staff uses horizontal stems. Measures 1-10 are shown, followed by a repeat sign and measures 11-18. Measure 19 starts with a bass clef and continues with measures 20-22.

Sax

Brass

Bell/E.P

Bass

Cat Voice

Drums

Perc.

E.Drum

Musical score page 1, measures 1-4. The score consists of five staves. Measures 1-2 show eighth-note patterns. Measure 3 starts with a sixteenth-note pattern followed by eighth-note patterns. Measure 4 concludes with eighth-note patterns.

Musical score page 1, measures 5-8. The score continues with eighth-note patterns. Measure 5 includes a dynamic instruction *f*. Measures 6-7 show eighth-note patterns. Measure 8 concludes with eighth-note patterns.

Musical score page 2, measures 1-4. The score consists of five staves. Measures 1-2 show eighth-note patterns. Measure 3 starts with a sixteenth-note pattern followed by eighth-note patterns. Measure 4 concludes with eighth-note patterns.

Musical score page 2, measures 5-8. The score continues with eighth-note patterns. Measure 5 includes a dynamic instruction *f*. Measures 6-7 show eighth-note patterns. Measure 8 concludes with eighth-note patterns.

BISHAMON STAGE (JAPAN)

L. 125

Shakuhachi
Shakuhachi
Shamisen
S.vox
Syn.B
Drums
tutumi
J.perc.

This musical score page shows six staves of music for various instruments. The instruments listed are Shakuhachi, Shakuhachi, Shamisen, S.vox, Syn.B, Drums, tutumi, and J.perc. The music consists of measures of notes and rests, with some specific performance instructions like 'tutumi' and 'J.perc.' indicated.

Shakuhachi
Shamisen
S.vox
Syn.B
Drums
tutumi
J.perc.

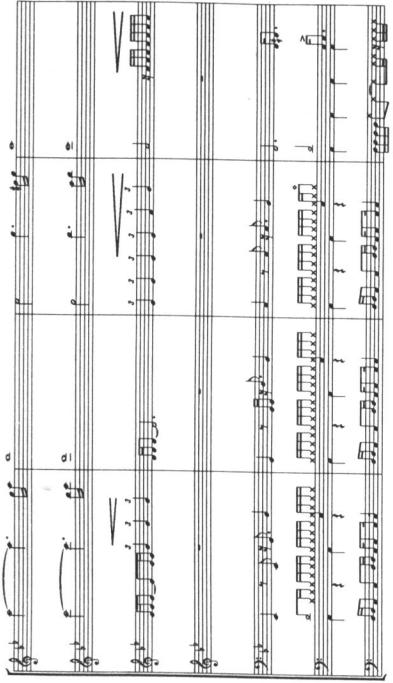
This is a continuation of the musical score from the previous page. It shows the same six staves of music for the same instruments: Shakuhachi, Shamisen, S.vox, Syn.B, Drums, and J.perc. The music continues with measures of notes and rests, maintaining the established rhythmic and melodic patterns.

Shakuhachi
Shamisen
S.vox
Syn.B
Drums
tutumi
J.perc.

This is a continuation of the musical score from the previous pages. It shows the same six staves of music for the same instruments: Shakuhachi, Shamisen, S.vox, Syn.B, Drums, and J.perc. The music continues with measures of notes and rests, maintaining the established rhythmic and melodic patterns.

Shakuhachi
Shamisen
S.vox
Syn.B
Drums
tutumi
J.perc.

This is a continuation of the musical score from the previous pages. It shows the same six staves of music for the same instruments: Shakuhachi, Shamisen, S.vox, Syn.B, Drums, and J.perc. The music continues with measures of notes and rests, maintaining the established rhythmic and melodic patterns.



Musical score page 255, measures 9-12. The score consists of two staves. The top staff uses a treble clef and a common time signature. The bottom staff uses a bass clef and a common time signature. The music includes eighth-note patterns and rests.

Musical score page 255, measures 13-16. The score continues with two staves. The top staff maintains a treble clef and common time. The bottom staff maintains a bass clef and common time. The music features eighth-note patterns and rests.

BISHAMON ENDING THEME

L. 85

Shakuhachi
Ocanna
Bell
S.Vox/sur
S.Vox/sur
Syn.B
Drums
J.Perc.

This section of the musical score shows six staves. The first three staves are for Shakuhachi, Ocanna, and Bell respectively. The fourth and fifth staves are for two different vocal parts labeled 'S.Vox/sur'. The sixth staff is for Syn.B (synthesizer). The seventh staff is for Drums, and the eighth staff is for J.Perc (jazz percussion). The music consists of various rhythmic patterns and sustained notes.

Continuation of the musical score from the previous page, showing the same instruments and their rhythmic patterns across multiple measures.

Continuation of the musical score from the previous page, showing the same instruments and their rhythmic patterns across multiple measures.

Continuation of the musical score from the previous page, showing the same instruments and their rhythmic patterns across multiple measures.

Musical score page 1. The score consists of five staves. The first staff uses a treble clef, the second a bass clef, and the third a bass clef. The fourth and fifth staves use a bass clef. The music includes various note heads, rests, and dynamic markings like f (fortissimo) and p (pianissimo). Measures 1 through 10 are shown.

Musical score page 2. The score continues from page 1, maintaining the same five-staff layout and key signatures. Measures 11 through 20 are shown, featuring more complex rhythmic patterns and dynamic changes.

Musical score page 3. The score continues from page 2, with measures 21 through 30. The notation remains consistent with the previous pages, showing a variety of musical elements across the five staves.

Musical score page 4. The score continues from page 3, with measures 31 through 40. The complexity of the music increases, particularly in the lower staves, with many sixteenth-note patterns and grace notes.

AULBATH STAGE (BRAZIL)

L. 130

c.pf

E.pf/Brs
String
St/Ocalina
Syn.B
Jungle
Perc.

ff

sample voice
tambourine
Drums

E.pf/Brs
String
St/Ocalina
Syn.B
Jungle
Perc.

bass

brass

el pi.

bass

brass

el pi.

ocarina

conga

AULBATH ENDING THEME

120

Ocarina
E.pf.
String
Bass
Conga
tamb.
cabasa
Perc.
Drums

Ocarina
E.pf.
String
Bass
Conga
tamb.
cabasa
Perc.
Drums

Ocarina
E.pf.
String
Bass
Conga
tamb.
cabasa
Perc.
Drums

A handwritten musical score consisting of two staves. The top staff uses a treble clef and the bottom staff uses a bass clef. Both staves are in common time (indicated by a 'C'). The music includes various note heads, stems, and rests, with some notes having horizontal dashes through them. There are also several vertical bar lines dividing the measures. The score is written on five-line staff paper.

A page of musical notation for two staves, numbered 1 through 18. The notation includes various rhythmic patterns, dynamic markings like 'x' and '#', and performance instructions such as 'from 2 times' and 'from 2 times only'. The music is set against a background of vertical grid lines.

2

1

2

Piccolo

Ocarina

Brass

Syn.B

Drums

Conga

Claves

Perc.

E.Drm

SASQUATCH STAGE (CANADA)

J. 125

Piccolo

104

Oceanina

1

113

10

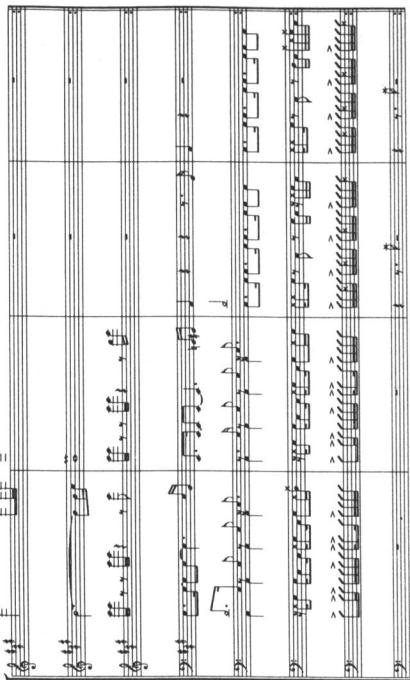
1

Dnms

1

Conga

1



SASQUATCH ENDING THEME

J. 120

Piccolo
Oca/Pic
Syn.B
Drums
Conga
Quita
Perc
E.Drm

piccolo

PHOBOS STAGE (MEXICO)

J. 127

Brass organ
 Organ with 5th
 Guitar
 Bass
 Hi/Hi-Q hi. q.
 Tambourine
 Drums

ocaina

cobalt



Musical score for organ and piano. The organ part consists of two staves in common time, treble and bass clef, with a key signature of one sharp. The piano part is in common time, treble clef, with a key signature of one sharp. The piano part includes dynamic markings such as forte (f), piano (p), and sforzando (sf).

Musical score for piano. The piano part is in common time, treble clef, with a key signature of one sharp. It features a continuous eighth-note pattern.

Musical score for organ and piano. The organ part is in common time, treble and bass clef, with a key signature of one sharp. The piano part is in common time, treble clef, with a key signature of one sharp. The piano part includes dynamic markings such as forte (f), piano (p), and sforzando (sf). A performance note "oct. hit" with a dynamic arrow points to a piano measure.

PYRON STAGE (HELL STORM)

Musical score for various instruments. The score includes:

- Bell (Bell staff)
- Strings (String bass staff)
- Vox/Gt (Vocal/Guitar staff)
- Pf/Brs (Piano/Bass staff)
- Syn.B (Synthesizer/Bass staff)
- Drums (Drum set staff)

The score is labeled "J. 135".

Musical score page 1 featuring five staves. The first three staves are for strings (two violins, viola, cello) and brass (trombone). The fourth staff is for guitar, which plays eighth-note chords. The fifth staff is for brass (tuba). The key signature is A major (no sharps or flats), and the time signature is common time.

Musical score page 2 featuring five staves. The first three staves continue the string and brass parts from page 1. The fourth staff is for voice (V.O.X.), indicated by a vocal range bracket. The fifth staff is for brass (tuba). The key signature changes to D major (one sharp), and the time signature remains common time.

Musical score page 3 featuring five staves. The first three staves continue the string and brass parts. The fourth staff is for guitar, showing eighth-note chords. The fifth staff is for brass (tuba). The key signature changes to E major (three sharps), and the time signature remains common time.

Musical score page 4 featuring five staves. The first three staves continue the string and brass parts. The fourth staff is for voice (V.O.X.), indicated by a vocal range bracket. The fifth staff is for brass (tuba). The key signature changes to B major (two sharps), and the time signature remains common time.

Musical score page 1 showing staves for various instruments. The instruments listed are Sax/Pt, Piano, Brass, String, Bell, Syn B, Drums, and El.set. The score consists of two systems of music, each with four measures.

Musical score page 2 showing staves for various instruments. The instruments listed are Sax/Pt, Piano, Brass, String, Bell, Syn B, Drums, and El.set. The score consists of two systems of music, each with four measures.

Musical score page 3 showing staves for various instruments. The instruments listed are Sax/Pt, Piano, Brass, String, Bell, Syn B, Drums, and El.set. The score consists of two systems of music, each with four measures.

STAFF ROLL L

Musical score page 4 showing staves for various instruments. The instruments listed are Sax/Pt, Piano, Brass, String, Bell, Syn B, Drums, and El.set. The score consists of two systems of music, each with four measures.

piano

measures 1-8

F.O.

measures 9-16

(譜案) 楽譜

STAFF ROLL 2

L. 120

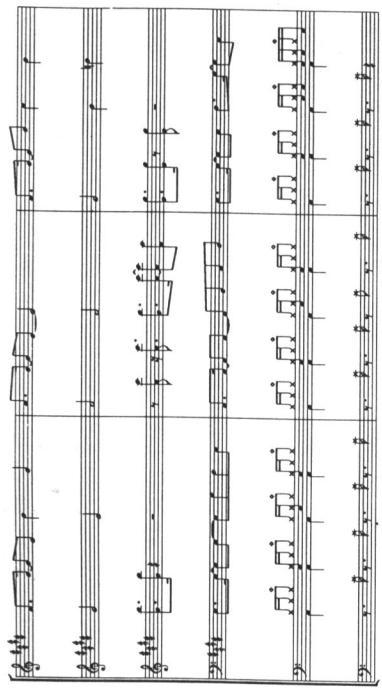
The musical score consists of two systems of music. The first system (measures 120-121) includes parts for Hit/Bell, Ocarina, Bass, Syn.B, Drums, Voice, and E.Drum. The second system (measures 121-122) includes parts for Ocarina, Bass, Syn.B, Drums, Voice, and E.Drum. The score uses a standard staff notation with various dynamics and performance instructions like 'och.hit' and 'high Q'.

A musical score page featuring two systems of music. The left system shows the strings (Violin I, Violin II, Viola, Cello) and piano parts for measures 11 and 12. The right system shows the strings (Violin I, Violin II, Viola, Cello) and piano parts for measures 11 and 12. The score includes dynamic markings like 'p' (piano), 'f' (forte), and 'ff' (double forte). Measure 11 ends with a repeat sign and a double bar line, leading into measure 12.

SAX

F.I.

A musical score page for a six-part composition. The score consists of six systems of five-line staves, each with a unique key signature and time signature. Measure 11 begins with a bass note in the first staff. Measures 12 and 13 feature complex rhythmic patterns, including eighth-note chords and sixteenth-note figures. Measure 14 contains a prominent bass line with sustained notes. Measure 15 includes a melodic line in the soprano part. Measure 16 concludes with a final cadence. Various performance markings such as slurs, grace notes, and dynamic signs are present throughout the score.



A continuation of the musical score from page 271. Measures 5-8 are shown, maintaining the same staff layout, key signature (A major), and time signature (common time). The music continues with a variety of rhythmic patterns and dynamics.

A continuation of the musical score from page 271. Measures 9-12 are shown, maintaining the same staff layout, key signature (A major), and time signature (common time). The music includes sustained notes, grace notes, and dynamic markings like forte (f) and piano (p).

A continuation of the musical score from page 271. Measures 13-16 are shown, maintaining the same staff layout, key signature (A major), and time signature (common time). The music concludes with a series of sustained notes and grace notes.



モリガノ

福岡営業所

ヴァンパイア 超情報局

▲彼女は全国各地で生気回収業を営んでいるらしい。（福岡県／大出啓大）……【情報局長：我か輩も夜の新宿2丁目で声をかけられたことがあるぞ（←回収されたかどうかは秘密）】

情報局長である。すでに恒例となった当コーナーだが、今回は別冊のラストを飾るうえに、はじめてのカラーページを獲得するという暴挙にでた。まさに「私腹」の極みである。では、本書の制作中に発見された、役に立つ情報と役に立たない情報をお送りしていこう。

実用編

●使えるダークネスイリュージョン

相手に密接してダークネスイリュージョン（以下、DI）を使うと、相手のガードを無効化できる。その理由は、DI使用直後のポーズが攻撃と判定されず、相手は勝手にガードを解いてしまうからだ。タイミングが合えば、無敵必殺技でしか反撃&回避できない。

相手の起き上がりを狙ったり、ジャンプ攻撃or弱攻撃をガードさせてから相手に近づき、その硬直が解ける直前にDIを仕掛けるのも有効だ。ただし、



■最後に注目。
が、ガードが解けて
まつのがわかるだろう
一瞬だ

攻撃が早いと強制ガードされてしまうので注意。

●ボタンを1回押すだけでキャンセル
必殺技コマンドのボタン入力は、ボタンを押したときだけでなく、離した場合でも認められる。だから、デミト

リで相手に密接し……。

①弱パンチを押す（押しつける）

②レバーを↓→と入力する

③弱パンチを離す

で、弱パンチ→カオスフレアの連続2段を仕掛けることができるのだ。

大道芸編

●ゲージ点灯カオスフレアの謎

発売当初から「ヘルファイアース」「玄米アイス」「3倍返し」「ケロはいた」など、言われ放題だったスペシャル点灯時カオスフレアの叫び声だが、正しくは「GET MY RAGE!!」（ゲット・マイ・レイジ）であることが判明した。「これでも食らえ!!」という意味。

●辻疾風にガード・キャンセル

ビシャモンの辻疾風は、攻撃が当た

る前に、撥ね刃による気絶から復帰すればガードできる。さらに、そこでガード・キャンセルすると、下の写真のような現象が起きるぞ。

●テストモードでダウントechが増える

レギュレーション（7ページ参照）をONにし、ビシャモンの居合斬りを1.8秒以上タメてから当てよう。OFFなら、胴体が真っ二つになって「のけぞる」が、ONだと胴体は割れ

ずに「ダウン」してしまうのだ。

●ボタン離しでは技がでない必殺技

実用編で「ボタン離し」について説明したが、棺の舞だけは例外。同時押しだけのコマンドはダメらしい。

●DIが13HITに？

ガロンにDIを当てるとき、途中の遠距離立ち弱パンチ（髪伸ばし）がスカルため、コンボ数が一つ減ってしまうのだ。ダメージも少し減る。



▲辻疾風にガード・キャンセル



▲したのに、何も起こらない



▲ビシャモンがもどってくると



▲ふと思いついたように技ができる

●デモのキャラを選択する

タイトル画面のあと、デモがはじまつたら、キャラ選択画面で1Pか2P側のスタート・ボタンを押してみよう。すると、カーソル内のキャラが選べてしまうのだ（カーソルの操作は不可）。CPU同士の対戦デモもそのキャラで行なわれるぞ。なお、そのときのステ

ージは、選んだキャラに関係なく、デミトリ→フェリシア→ビシャモン……という順番に固定されている。

また、それ以降のデモ選択画面では、キャラ（バストアップ）がつねに色ちがいになっている。ゲーム・センターの開店直後など、人が少ない時間帯を狙って試してみよう。



▲デモ画面の証拠である「IN SERT COIN」に注目。ここでスタートを押すと……



▲デモ中のキャラを選択でき 外では反応しないので注意



▲さっそく選んだキャラが対戦 るのだ。スタート・ボタン以降では反応しないので注意



アルティメット連続技研究委員会

連続技（第3章）の追加情報をお届けしよう。ここでテーマとなるのは、一度当たればKOするまでヒットしつづける連続技「100段攻撃」だ。現時点でもそれが確認されたのはオルバスとフェリシアの2キャラ。しかも、特定の相手と画面端であることが条件となる。

それ以外でも、ビシャモンで撥ね刃

→返し刃→立ち弱キックのあと、ごくまれにキャンセルで撥ね刃が消せることが確認された。理論上なら、このくり返しで100段が可能だが、実際に成功したのは上記の4段どまり。

また、アナカリスで37ヒット・コンボが確認ずみ。ポイントは前方ジャンプ弱パンチをうまく……（秘密）。

オルバス100段

ザベルを画面端に追いつめて、さらに目いっぱい接近しているときだけキマる。ソニックウェーブを當て

たあと、再び密着するのを忘れないように。なお、ザベルがしゃがんでいた場合は連続技にならない。

立ち中パンチ(1HIT目)



弱Or中ソニックウェーブ



密着するまで前進



以下、くり返し



フェリシア100段

これも相手を画面端に追いつめないと成立しない。デミトリ、ピクトル、ザベル、アナカリス、ビシャモ

ンと、キマる相手は多いが、相手の落ちぎわに攻撃を当てるタイミングや連射能力が必要で、難度は高い。

近距離立ちローしゃがみ弱キック



強口一リングスクラッチ(8HIT)



ほんの少し前進



以下、くり返し



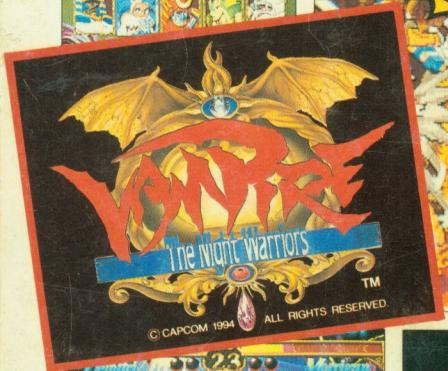
The Night Warriors

VAMPIRE

CAPCOM



DARKSTALKERS .. THE WARRIORS OF THE NIGHT. PEOPLE TREMBLE IN FEAR OF THESE MONSTERS. A MYSTERIOUS POWER OF THE MIND AWAKENS THEM FROM THEIR LONG SLEEPER. "ARISE AND SHOW YOUR FANGS!"



対戦型アクションゲーム
ヴァンパイア
~ザ ナイト ウォーリアーズ~

DEMIRI

株式会社 カプコン®

★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264
松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991 ●電話番号はよく確かめて、おかげ間違いのないようにしてください。

CPS II
第5弾



QSound Chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound enhancement technology.
Qサウンド™はQサウンド社の商標です。



定価1,400円(本体1,359円) 雑誌18362-11

T1018362111400