



対戦

徹底攻略

豪血寺一族

こうけつじいちぞく



スーパーファミコン 徹底攻略

豪血寺一族



極め付き対戦攻略!!!

この本一冊で

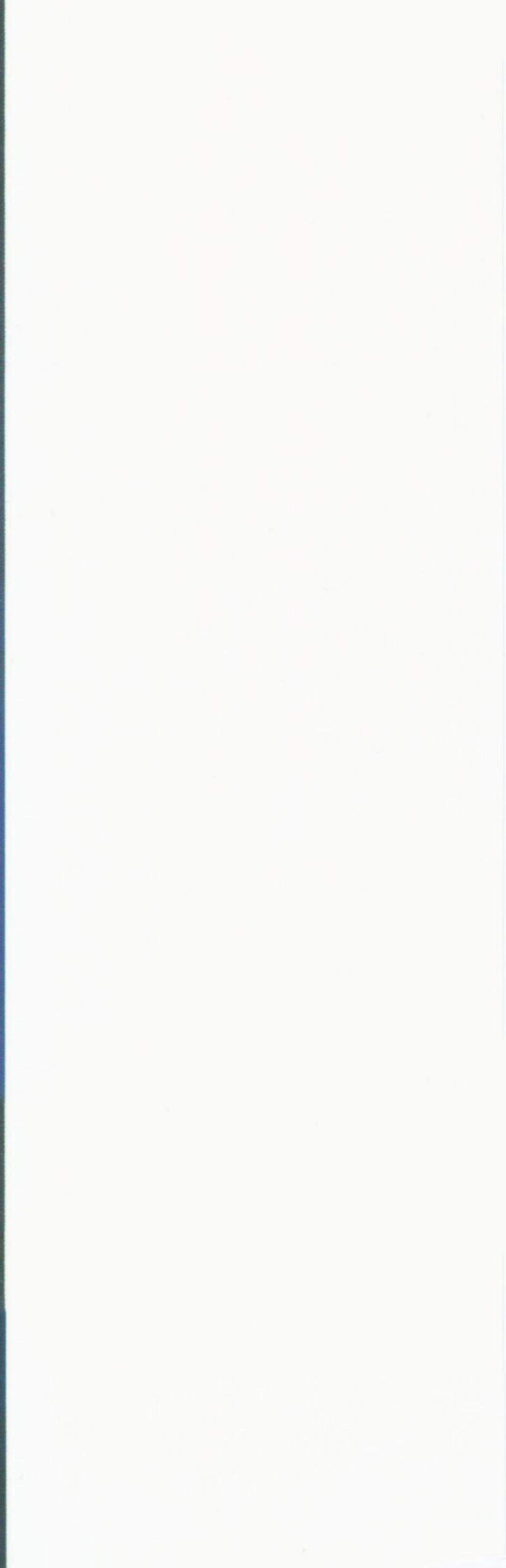
完璧じゃ!!

ソノラマ
攻略シリーズ

朝日ソノラマ

スーパーファミコン



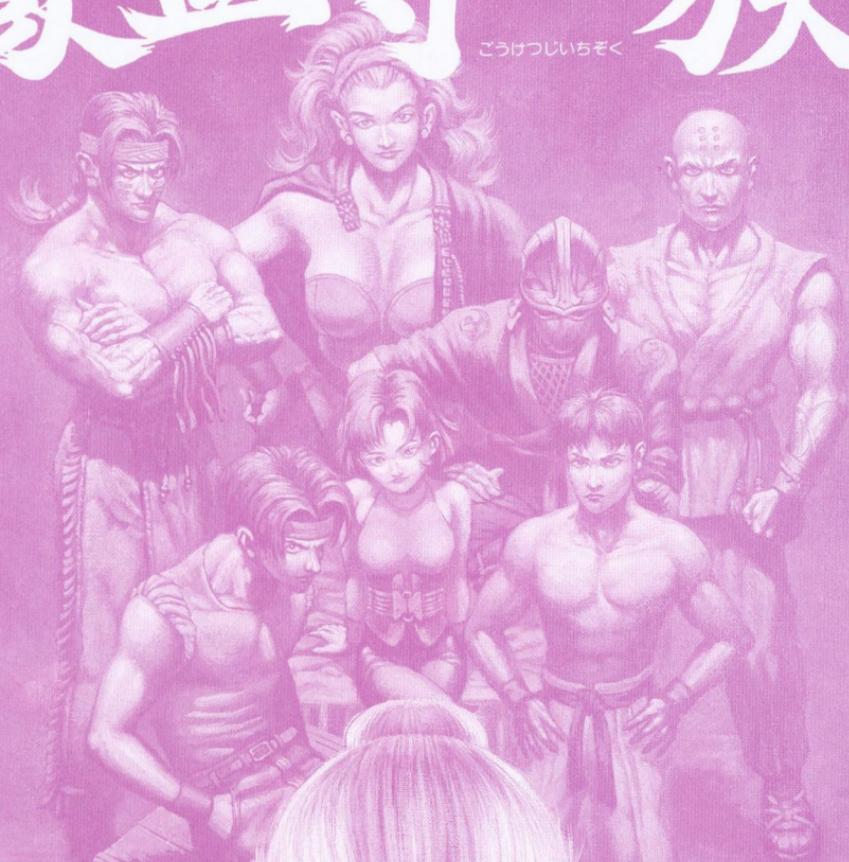


対戦 徹底攻略



豪血寺一族

ごうけつじいちぞく



この本一冊で

完璧じゃ!!

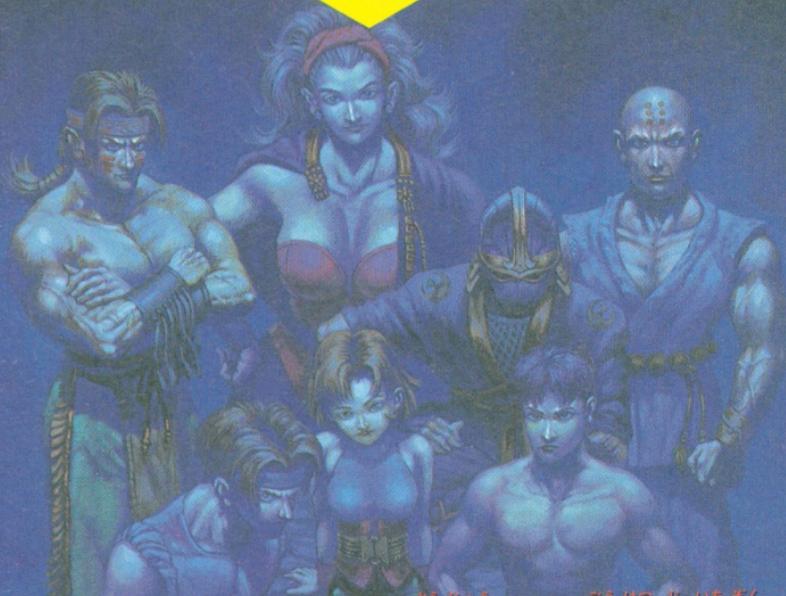
ソノラマ
攻略シリーズ

スーパーファミコン

■スーパーファミコン対戦徹底攻略■

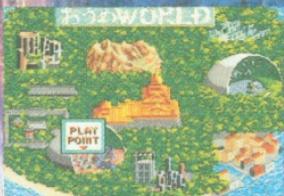
豪血寺一族

ソノラマ攻略シリーズ



ついにスーパーファミコンに登場した「豪血寺一族」
本書では対人対戦の面白さを追求するべく、対戦プ
レイのみに重点を置き、各キャラクターを徹底攻略。
これを読んで対戦のコツを是非つかんでほしい。





ゲーム紹介編 しょうかいへん

プロローグ..... 3

ゲームモードの説明 せつめい..... 5

基本操作方法 きほんそうさほうほう..... 8

共通テクニック紹介 きょうつうテクニックしょうかい..... 10

投げについて・キャンセルについて・
 通常技から通常技につなぐ・
 2段ジャンプ・空中攻撃・ダッシュ だんぱんぷくうちゅうこうげきべつこうりゃくへん

キャラクター別攻略編

アニー・ハミルトン..... 17

礼児大山 れいじのおおやま..... 29

キース・ウェイン..... 41

ホワイト・バッファロー..... 53

豪血寺 お種 ごうけつじおね..... 65

破鳥才蔵 はっとりさいざう..... 77

アンジェラ・ベルテ..... 89

陳念 ちんねん..... 101

同キャラ攻略編 どうりゃくへん

アニー・ハミルトン..... 113

礼児大山 れいじのおおやま..... 114

キース・ウェイン..... 115

ホワイト・バッファロー..... 116

豪血寺 お種 ごうけつじおね..... 117

破鳥才蔵 はっとりさいざう..... 118

アンジェラ・ベルテ..... 119

陳念 ちんねん..... 120

お種ちゃんコーナー おねちゃんこーなー..... 121

対戦相性表 たいせんあいしょうりょう..... 124

あとがき..... 126

STORY

プロローグ

～tales of goketsu～

とき ねんまえ
時をさかのぼること165年前……………

けんごう な え よ
剣豪としてその名を江戸の世にとどろかせている一人の武士がいた。

おこと な やぎゅうじゅうべえ
男の名は野牛十兵衛。

けん たつじん おそ かれ むるい おなず うら かお
剣の達人と恐れられた彼であったが、「無類の女好き」という裏の顔
があり、無数の武勇伝と共に多くの子孫を残していった。その中のた
ったひとつの血筋が、後の世において恐ろしく強大な存在となるの
である……。

とき むしやしゅぎょう たびさき ひとり むめ はげ こい
ある時、武者修行の旅先で、一人の娘と激しくもはかない恋におちて
しまう。

しゅう す ふたり あいだ おとこ こ う じゅうべえ じゅうぶ こ
四季が過ぎ、二人の間に男の子が生まれた。十兵衛は丈夫そうな子
供であることを見届けると、名前もつけないうちに再び修行の旅に
出てしまう。

のこ ははおや おと じゅうべえ ひとり も じ こ しんじゅうろう
残された母親は、夫「十兵衛」から一文字とってその子に「新十郎」
と名づけた。

……野牛という姓こそ名乗れぬ母子であったが……

おお せいじゅう しんじゅうろう はは ちちおや じゅうべえ き けつ
雄々しく成長する新十郎に、母は父親「十兵衛」のことを聞かせる決
心をする。

よ なだか けんごう ち じぶん なが しんじゅうろう
「世に名高き剣豪の血が自分にも流れている」新十郎はこのことを
何よりも誇りとして生きていくようになる。

は よ さ ちち じゅうべえ た かい かぜ たよ
やがて母がこの世を去り、父・十兵衛も他界したことを風の便りに
聞く。

しょうしん ひ び つづ お しんじゅうろう とつじょうえんだん ま
さすがに傷心の日々が続いたがそんな折り、新十郎に突如縁談が舞
い込んでくる。

あいて きく むめ ふたり ほちにん こ だから めぐ しあわ じんせい おく
相手はお菊という娘で、二人は八人の子宝に恵まれ幸せな人生を送
っていく。

いくど はる おとず あき す じだい えど めいじ うつ
幾度も春が訪れ、秋が過ぎ、時代は江戸から明治へと移っていっ
た。

しんじゅうろう さい ひと あいうじ も ゆる
新十郎69歳。すべての人に名字を持つことが許されることになる。
父のことを誇りに生きている新十郎は、「我が一族は、剣豪の血筋を
受け継ぐ一族也」との意義を込めた名字を考えた。

“豪血寺”!!

この豪血寺の文字が表すとおり、家訓の真髓は力と血筋を賛美することにあり、その血筋が弱者へ継承されることを忌み嫌った。新十郎の残した姓と家訓は更に強い血筋が受け継がれていくことを託したものであった。

豪血寺三代目頭主“お志摩”が振り当てた埋蔵金と油田の力で、豪血寺家は世界三大財閥のひとつに数えられるまでになっていた。

この結果、財産目的の、己の欲望のためだけに頭主の座をねらうものがかなり増えていくこととなる。

怪しげな呪法を研究する者、ひたすら体を鍛えあげる者、伝統武術を習得しようとする者などなど……。

余りにも頭主の座を狙う者が多く、業を煮やしたお志摩は一族すべてに対して通達した。「この度、豪血寺家主催の格闘技大会を挙

ることに決定した。この大会で優勝した者には、豪血寺家頭主の座をその日から五年間与えるものとする。また、その期間が終了すると同

時に、再び頭主の座を賭けて格闘技大会を行うこととする。」大正の世が終わり、時代は昭和を迎えようとした時、血で血を洗う頭

主の座獲得のための格闘技大会が始まったのである。そして、現代……



ゲームモードの説明

豪血寺一族

 **GAME START** **PRACTICE 1**
V.S. MODE **PRACTICE 2**
LIFE ATTACK **KARAOKE**
OPTION
 □ **ATLUS 1993.94**

これが豪血寺一族のメインメニュー。ここで好きなモードを選んでプレイしよう！

この豪血寺一族には6つのモードがついているのだ。ストーリーを楽しむためのストーリーモード、友達と対戦を楽しむためのVSモード、必殺技や連続技の練習が思う存分できるプラクティス1モード、実戦的な練習ができるプラクティス2モード、1回分のライフメーターでどこまでコンピューターと戦えるかを競うライフアタックモード、そして何とカラオケモードまでがついている。まず、ストーリーモードから順に説明しよう。

ストーリーモード

このモードはその名のとおり豪血寺一族のストーリーを楽しむモードなのだ。各キャラクターにそれぞれストーリーが用意されており、毎回別のキャラクターでやればいろいろなストーリーが楽しめる。エンディングはそのキャラクターにもついていて、いろいろな最後がキミを待っている！

PLAYER SELECT



ストーリーモードでは8人の中から好きなキャラクターでストーリーをすすめていけるぞ！

V.S.モード

この本でメインに取り上げているのがこのモード。友達なんかと対戦をしてウデを競い合うのが豪血寺一族の正しい楽しみ方といえるのではないかい？と思うほど面白いぞ。勝敗表もついていて、リセットしたり電源を切ったりしなければ記録が残っているのか、勝ち数を競うのがまた楽しいぞ！

V.S. MODE




POINT
00-00
DRAW
00


得意なキャラクターを選んで勝負だ！同キャラクター対戦もできるので取り合いなんてことはないぞ。

ゲームモードの説明

プラクティス1モード



キャラクター選択画面。ここで、自分のキャラクターと相手のキャラクターを決めよう。



見事に連続技が決まると、画面に何発入ったかの表示がでる。写真は陳念の21ヒット!

プラクティス1モードでは、技のつながり方や、連続技の研究ができる。最初に選択した相手キャラクターは動かず、体力も無限なので、好きなだけ練習ができる。

しかも、相手がただのデクだと連続かどうかもまったく判らないが、このモードの場合には連続で技が繋がっていないと、途中でガードしてしまう。さらに、何発連続だったかの表示もあるので、友達と何発入るか競走するのも楽しいぞ!

プラクティス2モード



自分が対戦したい相手をセレクトしよう。実戦で苦手なキャラクターを選ぶのもいいぞ!



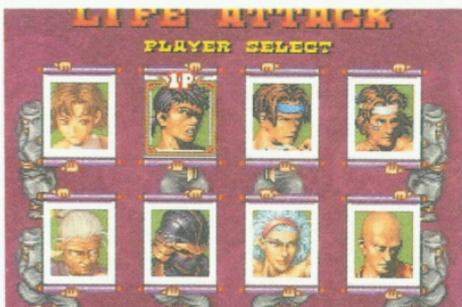
コンピューターは、かなり弱めに設定されているので初心者の練習にもってこいだぞ。

プラクティス2モードは、プラクティス1モードと違って相手がたまに攻撃をしかけてくるので、1モードよりさらに実戦的であるといえる。

実戦との違いは、プラクティスモードなので相手も自分も死なないこと。

新しいキャラクターを使ってみたいとき、コンピューターが強すぎて少し練習してみたいときなどに最適のモードだ。

ライフアタックモード



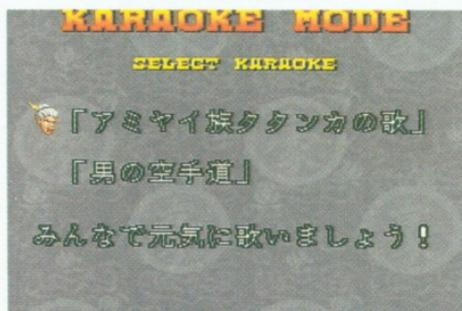
選択に迷うが、ただ強いキャラより、自分の好きなキャラでやるのが面白いだろう。



これはひとりも倒せなかった場合。お梅ばあさんができてなにかしら言う。よけなおせわだ。

これは自分の限界に挑戦するモードなのだ！ ふつうなら対戦がはじまるごとに満タンになるはずの自分の体力が、前のラウンドの終わったときの体力が体力とおなじにしかならないという、実にキビシイ条件で戦わねばならない。まずはとにかくプラクティスモードで自信をつけてからやったほうが良いと思うぞ。ウデに自信のある人なら人数制限なしの条件でやってどこまで倒せるか挑戦してみるといいだろう。

カラオケモード



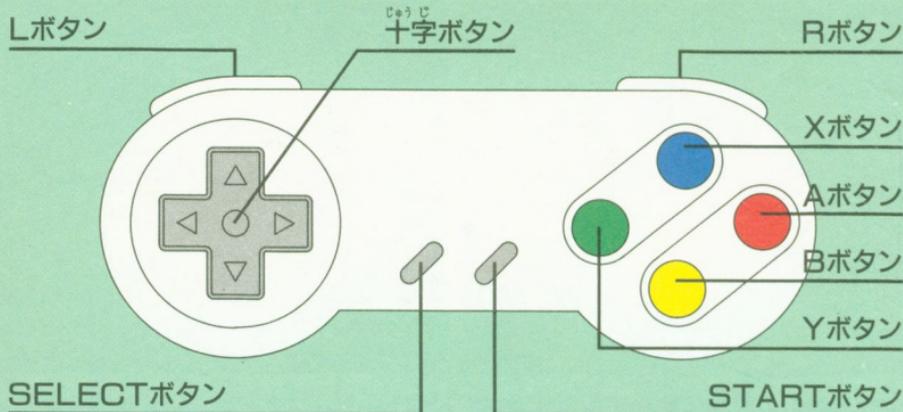
バッファローと礼児のテーマソングが入っている。とりあえずバッファローはヤバイ。



とりあえず「男の空手道」を選んでみた。音楽にあわせて歌詞に色がつくので歌いやすいぞ。

ゲームの音楽にあわせて歌が歌えるモード。2曲入っていて、バッファローと礼児のテーマにあわせてそれぞれ歌詞がついている。バッファローの歌詞はハッキリ言って何を歌っているんだか全くもってナゾ。大声で歌って新興宗教と間違われても責任はとらないよーん。礼児の歌は巨〇の星（みんな知ってるのかな）のようなテーマにあわせてアツい歌詞がついている。こっちはまだ歌えそうだね。

コントローラの操作方法



コントローラの操作方法

(1)コントローラの各部の名称と使い方

Yボタン	弱パンチ
Xボタン	強パンチ
Bボタン	弱キック
Aボタン	強キック
Lボタン	使用しません
Rボタン	使用しません
SELECTボタン	使用しません
STARTボタン	使用しません

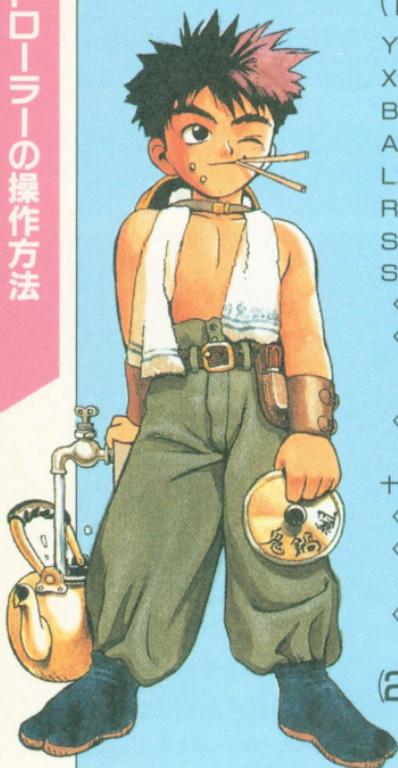
- 〈ゲームスタート時〉 ●ゲームを始める時に使用します。
- 〈ポーズ機能〉 ●ゲーム中にボタンを押すとポーズがかかり、もう一度押すと解除されます。

- 〈途中参加〉 ●一人がストーリーモードで遊んでいる時に乱入できます。

- 十字ボタン
- 〈各モードの選択〉 ●タイトル画面での各モードの選択で使用します。
- 〈パラメータの選択〉 ●オプションやサブ画面でのパラメータを選択するのに使います。
- 〈プレイヤーの移動〉 ●プレイヤーの左右移動やダッシュ、ジャンプ、しゃがみ、ガードに使用します。

(2)最後に

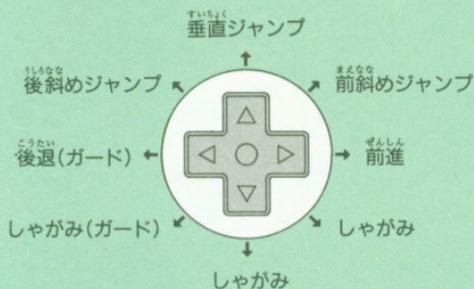
このページのボタン操作は、すべて初期設定です。
ボタン設定は、キーコンフィグ等で変更できます。



キャラクターの基本操作

●プレイヤーの基本操作(プレイヤーが右向きの時)

十字ボタン



パンチボタン
&
キックボタン



●ガード

攻撃せずに十字ボタンを後に入れることで敵の攻撃をガードすることができます。

●投げ

相手に接近し十字ボタンの左右とパンチ強ボタンで相手を投げることができます。

●気絶

ダメージを受け続けると、気絶状態になります。十字ボタンと各ボタンを連打して素早く立ち直れ。

●2段ジャンプ

ジャンプ中にもう一度十字ボタンを上方向にいれると2段ジャンプができます。

●前ダッシュ

十字ボタンを前方向に素早く2回入れると前にダッシュします。ダッシュ中に攻撃ボタンを押すとダッシュ攻撃ができ、敵に与えるダメージは通常攻撃の約2倍!

●後ダッシュ

十字ボタンを後ろ方向に素早く2回入れると後ろにダッシュします。この間は無敵なのでうまく利用するべし!

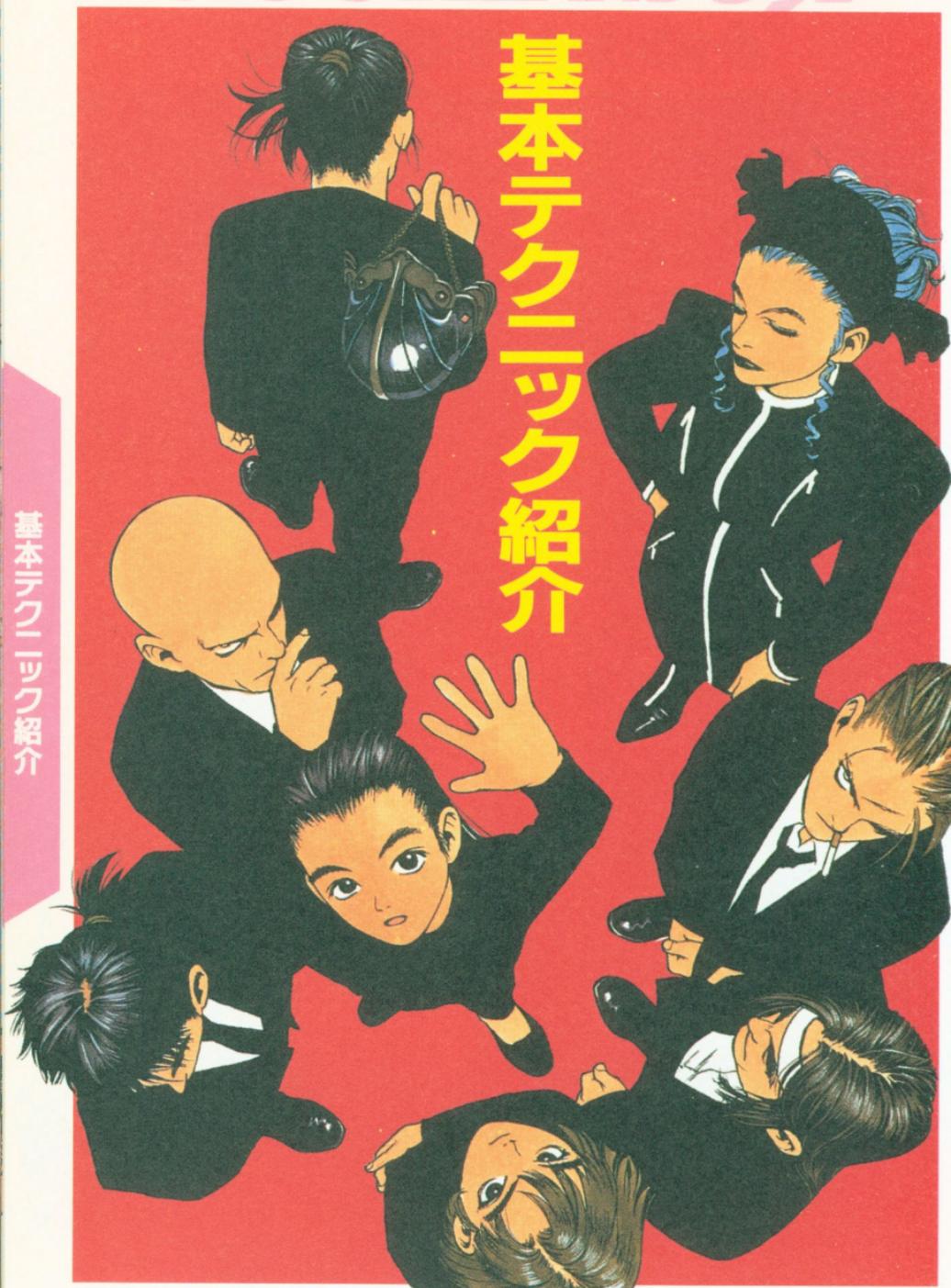
※このボタン操作はすべて初期設定です。
ボタン設定は、キーコンフィグ等で変更できます。



キャラクターの基本操作

基本テクニツク紹介

基本テクニツク紹介



投げについて

1. 地上投げ(ふつうの投げ)



ふつうは相手がガードしているとき必殺技以外では体力をへらすことができないが、投げでしまえば相手の体力をへらすことができる。使い方は、相手に技を当てたあとや、ダッシュからいきなり投げるなどいろいろな使い方があがる。投げに来たところを投げ返すや必殺技で返すなどの戦法も使いこなそう！ふつうはあと少し相手の体力がなくなるときに使う。それ以外はなるべく使わないほうがいだろう。なぜなら、ほとんどのキャラは自分の後ろに相手を投げたまま、せっかく追い詰めたチャンスを生かせないからなのだ。

2. 特殊投げ(アンジェラ、お種)



アンジェラやお種(ばあさん)は投げのコマンドで投げのかわりにつかみにいくぞ！アンジェラのつかみは1回ひっかくごとに1ヒット。お種は吸い付いたあと変身するぞ！でも、お種の場合、変身している最中に相手が攻撃してくるのでうまくガードをしたりしてやり過ぎさなければならぬ。さらに、変身したお種ちゃん(!)は、お種ばあさんとぜんぜん攻撃方法が違うので、投げるタイミングをみはからって投げないと、攻撃のリズムが崩れてしまうこともあるので気をつけよう。アンジェラは安心して投げられるよ。

3. 空中投げ

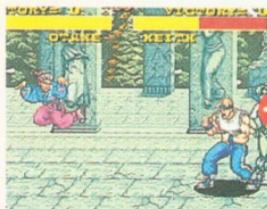


空中で相手の近くで地上投げと同じコマンドを入力すると空中でも投げができる！対戦で相手にきめるととても気持ちイイぞ！…とはいうものの、実はこの空中投げ、かなり使いにくい。ふつうはこの技をねらうよりは通常技や空中必殺技にたよるほうが多いと思うぞ。がんばって空中投げマスターになって対戦相手をばいまい投げられるようになればたいしたものだよ。

ちなみにお種ばあさんが空中投げをした場合はちゃんと吸い付いて変身するぞ！これは1度見てみると面白いかもね。

キャンセルについて

●ほとんどの通常技にキャンセルがかかる！



才蔵の立ち弱キックは空中で出される技だが、キャンセルがかかる。お種の立ち強キックも同じ。

通常技が出ているときに、必殺技コマンドを入力することにより、通常技の戻りのグラフィックをキャンセルして必殺技を出すことができる。特にこのゲームの場合は、通常技の種類は言うに及ばず、通常技の出ぎわであろうが戻りぎわであろうがいつでも技にキャンセルをかけることができるのだ！

フェイントや連続攻撃、そして相手をたたみこむラッシュなど、いろいろな使い方ができるので、必ずマスターしておこう！

●特殊技からのキャンセルも可能だ！



礼児の、ダッシュパンチからキャンセルをかけたの流炎昇。大ダメージを与える連続技だ！

必殺技を除く特殊な通常技、たとえばダッシュ中の技にも、キャンセルをかけることができる。

特に、ダッシュパンチをキャンセルしての技は威力が大きいので、相手の手の技の戻りぎわなどに積極的に狙ってみよう。

さらに、空中必殺技を持っているキャラクターであれば、ジャンプ中に出ている通常技をキャンセルして空中必殺技を出すこともできるのだ。

これらのキャンセル技は特殊な動きからコマンドを入れるので慣れないと難しいが、練習を積んですぐに出せるようにしておこう。



バッファローのジャンプ弱キックをキャンセルして、フライング・エルボー。裏回り攻撃になるぞ！

通常技から通常技につなぐ

●上手に技をつなげて、連続技にもっていこう！



あいて 相手キャラクターが通常技をくらってのけぞっている間に、さらに通常技を連続で当てることによって、連続攻撃をすることができる。

できるだけ短い攻撃から長い攻撃に繋げていって、より大きなダメージをあたえることのできる連続技を完成させよう。

たとえば、しゃがみ弱パンチをあたえた後に、それより少し長いしゃがみ弱キックを入れ、さらに長い立ち強パンチを入れ、最後にキャンセルで必殺技をたたき込む、といったように通常技のつながり方を研究しておく、連続技もラクに見つけ出せるぞ！

●特定の条件でつながる通常技もあるぞ！



キースとアニーは、弱パンチを1発以上相手に入れることによって、しゃがみ弱キックを連射できるようになる。

このゲームの大きな特長のひとつとして、特定の通常技をヒットさせた後に、さらに特定の通常技(連射できない)を撃つと、後者の技が変化する(連射できるようになる)場合がある。

写真はキースとアニーの例だが、両者ともしゃがみ弱パンチを1発以上入れた後だと、普段は連射できないしゃがみ弱キックが連射可能になる。これによって、新たな連続技をつくることも可能だ！

2段ジャンプ

●2段ジャンプ目の出際は無敵だぞ!!



アニーが跳びこんできた。礼児側は、当然流炎昇を狙っていくだろう。しかし…



アニー側がタイミングよく2段ジャンプをすることによって、くらわずに回避できるのだ。

ジャンプ中にもう1回ジャンプすると、2段ジャンプができる。この2段ジャンプをした直後は、なんと一瞬だが無敵状態になるので、うまく利用すれば、迎撃技を回避することもできるぞ。もちろんその後に技を出す事もできるので、迎撃技の戻りで隙ができている相手に攻撃をすることもできるぞ!

●技を空中でくらった後でもジャンプできる!



空中にいるバッファローに、キースがジャンプキックを当てた。その後…



バッファローは、空中2段ジャンプでキースからは離れることができる

この2段ジャンプは、空中で、相手の技をくらった後にも出すことができる。これを利用して、着地ぎわを狙っている相手から遠く離れた場所に着地したり、逆に相手の方に跳びこんでいったりと、多彩な行動がとれる。

攻めと守りを使い分けて、試合を有利に進めよう。

空中攻撃

●特殊な空中攻撃があるぞ！



お種のジャンプ強キックは、地上にいる相手に最高3発までたたき込める！



礼児の空中必殺技、「昇燕舞」。ダメージが大きく、連続技にも繋がられる！

空中からの攻撃には、2発以上攻撃できるものや、空中必殺技など、多彩な技がある。

たとえばお種のジャンプ強キックは、地上にいる相手に、最高3発までヒットさせることができる。また、空中必殺技を持っているキャラクターであれば、空中から強力な必殺技を繰り出すことができるぞ。

●対空技で落とされた場合に空中必殺技が出せる！



バッファローを、対空技で落とすアニー。ここまでは普通の状況だが…



くらった後、すぐにフライング・エルボーが出せるのだ。転んでも、ただでは起きないぞ！

空中必殺技を持っているキャラクターの場合、自分が空中で技をくらった後に、空中必殺技を出すことができる！ これを上手に使いえば、迎撃されても相手にペースをつかませること無く試合を進めることができる。

空中必殺技があるキャラを使う時には、ぜひともマスターしておきたい技だ！

ダッシュ

●前ダッシュ時のパンチ、キック、投げを使いわけろ！



とき
ダッシュパンチの時は、
れんぞくわざ ねら ねら
連続技を狙える。連続で
わざ だい
技をヒットさせて大ダメージ
ねら
を狙え！



とき
ダッシュキックの時は、
あいて ころ しあひ
相手が転ぶので、試合の
しゅどうけん にぎ
主導権を握りやすくなる。
うまくペースをつかめ！



わざ けいけい
ダッシュ技を警戒して、
ガードばかりしている相
あひ
手には、思い切って投げ
う おも き な
を狙うのも有効だ！

●前ダッシュ時にダメージをくらうと…



まえ ころげき ま あ つ ころげき だい あた つか
前ダッシュ攻撃は、間合いを詰めつつ攻撃でき、しかも大ダメージを与えられる、使
える技だが、カウンターで攻撃を喰らってしまうと、2倍強のダメージを受けてしまう
という両刃の剣なのだ。使いどころを考えて、むやみに乱発しないようにしましょう。

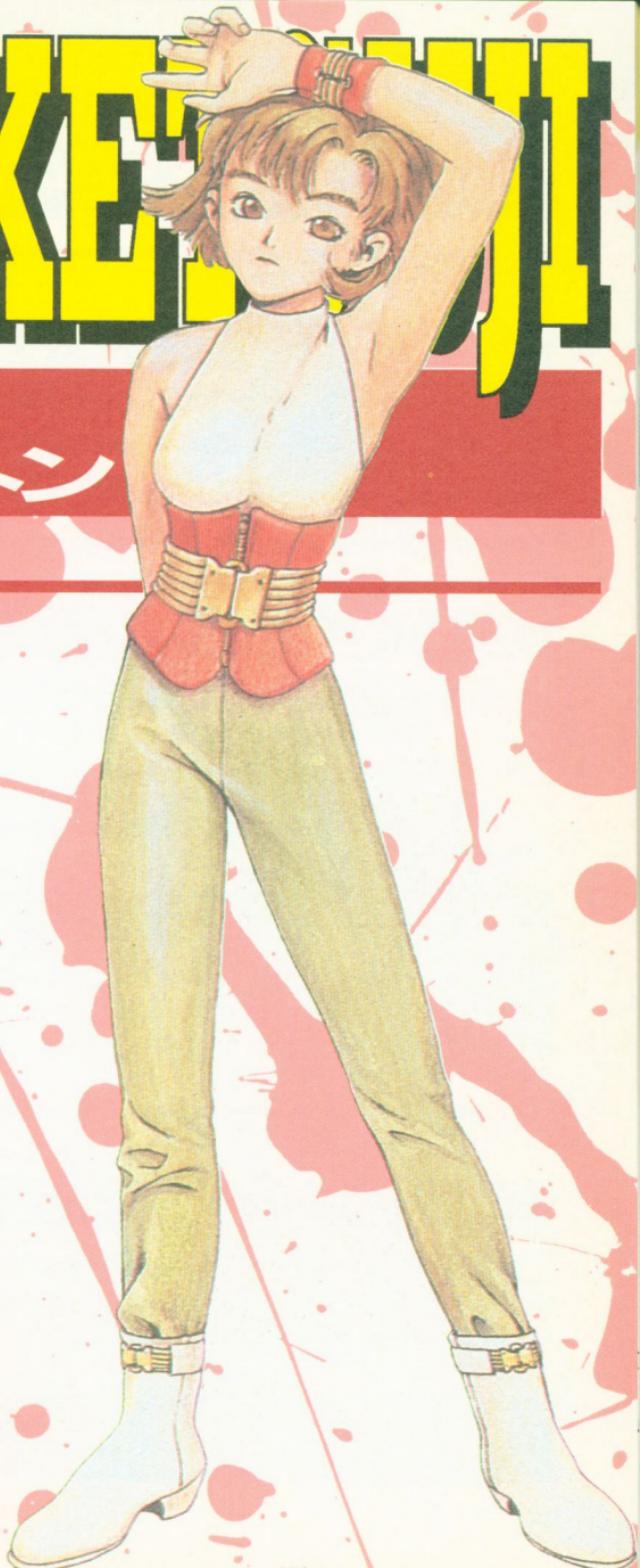
●後ろダッシュ中は無敵だ！



うし ちゆう ころげき う むてきじょうたい と どうぐ ぬ
後ろダッシュ中は、攻撃を受けない。つまり無敵状態なので、飛び道具を抜けたり、
くうから ころげき さ たく がめん はし あいて う
空中からの攻撃を避けたりすることができる。特に、画面の端で相手のラッシュを受け
ているときは、これを使ってかわすことができるので、ぜひマスターしておきたい。

GOULKE

アニー ハミルトン



つよ
強さランク▶ C

PROFILE

おん 年 齢 : 22歳(1972年5月23日

生まれ)

けつまきがら 血液型 : AB型

しゅうしんち 出身地 : イギリス

ロンドン郊外

い 星 座 : 双子座

性 格 : 高飛車でヒステリッ

クな面がある。(お嬢
さまそば 様育ちの為)しかし、
動物が好きで犬を6
匹、猫を4匹、馬を3
頭、龍を1匹(ケンジ
ントン君)と共に暮
らしている。

●ワンポイントアドバイス

アニーの必殺技は地上と空中の飛
び道具が各1つずつと対空攻撃用が2
つある。ということで基本戦術は待ち
中心となるだろう。しかし、相手も強
力な空中攻撃や2段ジャンプなどい
ろいろな戦法があるので、正確な対空技
を使いこなすことがアニーを使ううえ
でのポイントとなってくるぞ!



必殺技紹介



スワニー・クラッシュ

←↓↘→+パンチボタン

コマンドが多少難しいが、アニーの必殺技の中心となる技だ。この技で跳ばせて、レインボーバリアやアニー・ダイナミックなどで対空攻撃をするのが基本。

レインボー・バリア

←に溜めて→+パンチボタン

対空攻撃で一番お世話になる必殺技。溜め時間は非常に短いけど、攻撃判定が出るまでが遅く多少使いづらい。地上戦でも使えるが、足元が弱いのが難点だ。



フォトン・バースト

ジャンプ中に↓↘→+パンチボタン

空中で出る飛び道具。強は遠くへ、弱は近くに落ちる。着地する前に敵に当てれば何回でも出せる。2段ジャンプを有効に利用して、出すようにしよう。

アニー・ダイナミック

強キックボタン押し続けた後、解除

溜め時間がかなり長い(約4秒)。対空としても使える。地上での飛び道具をすり抜けながら、攻撃を当てることもできる。レインボー・バリアと使い分けよう。



ワンポイント アドバイス

一番使える必殺技は、相手キャラにもよるが、フォトン・バーストだろう。スキのない使い方をマスターしよう。



通常技のつながり



↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	○	○	×	○	○	○
↓弱パ	○	○	○	○	○	○	○	○
↑弱キ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓弱キ	○	×	○	○	×	○	×	○
↑強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↑強キ	×	×	×	×	×	×	×	×

まあ読め

A・D を溜める敵と溜めない敵

アニー・ダイナミックは、溜めていると強キックが使えなくなってしまうので迷うところだ。

溜めなければならないキャラは、キース、才蔵、陳念など。溜めない方がいいキャラは、礼児、バッファローなど。

かわいい♡ペンギン



お種、アンジェラの2人には場合により使いわけなければならない。まあ上記の内容はあくまで参考なので、好きなように戦うのが一番いいと思うぞ。





基本戦術紹介



パターンA

「アニー・ダイナミックの使い方」



多少早めに出す。

あいうちも多い。

先読みして。

さけつつ当てる。

対空攻撃として使う。強力な空中必殺技でもタイミングさえ合わせれば、この通り。

相手の飛び道具を先読みして当てる。ライトニングスラッシュ以外なら当てることができるぞ。

パターンB

「レインボー・バリアの使い方」



スワニーを撃つ。

後ろにタメて…

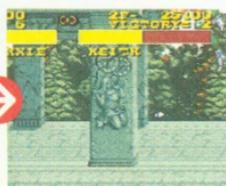
レインボー・バリア。

アニーの基本中の基本。レインボー・バリアを出すタイミングが多少難しい。素直に跳んで来る

ような優しい相手はまずいないので、アニー・ダイナミックと併用して使おう。

パターンC

「フォトン・バーストの使い方」



1回目のジャンプ。

フォトンを撃つ。

その後…

2段ジャンプで逃げる。

フォトン・バーストは、撃つあと前に落ちて来るので、かわされてしまった場合かなり危険だ。

だから一発目を撃ったら、2段ジャンプを利用してバックジャンプをしよう。

使える連続技

4HIT

は かいりよく
破壊ランク B

ジャンプ強パンチ

立ち弱パンチ

しゃがみ弱パンチ

しゃがみ強キック



アニーの代表的な連続攻撃。結構簡単に入るので、使う機会が多い。体の大きいキャラクターな

ら、立ち弱パンチ、しゃがみ弱パンチの回数を増やして入れることも可能。

4HIT

は かいりよく
破壊ランク B

ジャンプ強パンチ

しゃがみ弱パンチ

しゃがみ弱キック

遠立ち強パンチ



上記の連続攻撃の変形。普通、しゃがみ弱キックなら遠距離強パンチはつながらないのだが、こ

のつなげ方をすると連続となる。弱パンチを増やして入れることも可能。

3HIT

は かいりよく
破壊ランク C

弱または強パンチ

しゃがみ弱キック

スワニー・クラッシュ



上記の方の連続技の方が使えるので、特に使うことがないと思われる。必殺技が絡んだ連続攻撃

を作ってみました。2段目のしゃがみ弱キックをキャンセルしている。



れいじ V.S.礼児

れいじ たたか とき ちゅうい しょうえんぶ
 礼児と闘う時に注意しなければならないのは、昇燕舞であろう。
 がわ りゅうえんしゅう こわ
 アニー側としては、流炎昇が恐いのでフォトン・バーストはほとん
 けんせい つか た
 ど牽制ぐらいにしか使えない。アニー・ダイナミックは溜めない方
 たたか
 が闘いやすいだろう。

ちじょうせん 地上戦はこうする



れいじ ゆいいつちじょう たいこう
 礼児に唯一地上で対抗できるのはし
 りゅうえんしゅう
 やがみ強キックぐらいだろう。



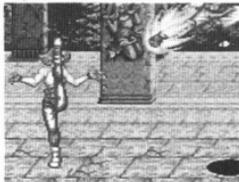
ほか
 他にスキのない技として、立ち強バ
 ンチがけこう使える。

アニー・ダイナミック
 は間合いを離されている
 ときだけ溜めておいて、近
 い間合いの時には溜めない
 いでしゃがみ強キックを
 つか
 使うようにしよう。地上
 せん れいじ たいこう たいこう
 戦で礼児に対抗して対空
 おこな
 をしっかりと行おう。

たいこう 対空をしっかりと！



たぬめ かんりょう
 溜めが完了してタイミン
 グさえあえばレインボー・
 バリアーで落とす。



アニー・ダイナミックを溜
 めている時ならばこちらを
 がわ
 使うのも手だ。



2段ジャンプなどでタイミ
 ングを狂わせようとしてい
 るなら後ろステップ。

れいじ しょうえん
 礼児の昇燕
 ぶ
 舞が、かなりい
 こうげき
 やな攻撃なので
 たいこう
 しっかりと対応
 しよう。
 2段ジャンプ
 だん
 などで軌道を変
 きどう か
 えられると…。

フォトンバースト つか

P・Bは使えない？

アニーとしてはフォトン・バーストを多用
 たよう
 したいところだが、礼児の流炎昇がかなり強
 りゅうえんしゅう きょう
 力なので空中で撃つ所を狙われて撃墜され
 りよく くうちゅう う ところ ねら げきつい
 てしまうことが多い。よって画面の端ぐらいま
 おお
 はな とき あんぜん はし
 で離れている時なら安全なのだが、それ以
 がい
 外ではひかえた方が無難だろう。



うかつに近い間合いで撃てしまうと流炎昇
 かんたん れいじ
 で簡単に落とされてしまう。



V.S.キース

アニーにとってキースは礼児と同じような闘い方となるだろう。キースも礼児ほどではないにせよ強力な対空があるので、フォトン・バーストが使いづらい。しかし、スワニー・クラッシュがかなり使えるのでどんどん撃っていこう。

スワニー・クラッシュを撃つ



先手をとってスワニー・クラッシュを撃ちこめ。



ナックル・ボマーを溜めている時に撃ちこむとこうなる。

キースと間合いが離れた場合にナックル・ボマーを溜めていない時だけスワニー・クラッシュを撃ちこむ。キースに先にライトニング・スラッシュを撃たれると押されてしまうので注意。

バックジャンプを多用しよう！



スパイラル・キックが来そうならばバックジャンプしておく。



突進して来た所のスキにちょうど攻撃が当たるようにする。



よ読まれてしまうと、ローリング・キャノンで撃墜されてしまう。

キースのスパイラル・キックは強力である。それに対応するには突進して来る所にバックジャンプしておくとうい。

フォトン・バーストは…

先に礼児の所で述べたのと同じような内容だが、フォトン・バーストを近い間合いで撃つと、ローリング・キャノンで簡単に落とされてしまう。スパイラル・キックの牽制に使うのなら大丈夫かもしれないが…。



このようにローリング・キャノンで落とされるのが関の山！



V.S.バッファロー

かなり苦しい組み合わせだ。ピョンピョン跳びはねられて、いつと跳んで来るかわからないフライング・エルボーをかわしたり、対空迎撃したりするのが主な戦術になる。しかし破壊力が違いすぎるので、それだけで負けてしまうことがある。

スワニー・クラッシュをどんどん撃ちこめ!



バッファロー・ストームをスワニー・クラッシュで撃ち消す。



おなじくレインボー・バリアーが溜まっているならそれでもOK。

遠い間合いでいやなのはバッファロー・ストーム。跳んで避ければ着地を狙われる。そうならないために、読まれて跳べない程度にスワニー・クラッシュを撃ちこみ、先手を取ろう。

フライング・エルボーに気を付ける!



レインボー・バリアーで落とせれば問題ないのだが……。



アニー・ダイナミックで対空迎撃することも大切である。



間合いによっては、相手をおくって着地した所を後ろから攻撃する。



空中で技を当てる作戦もあるが、後ろダッシュの方がいいだろう。

タックル・ブローに気を付ける!

対バッファロー戦で他に注意しなければならない攻撃は、タックル・ブロー。バッファロー・ストームを垂直ジャンプなんかでよけたりすると、着地に当てに来るなんてことはザラだ。タックル・ブローは必ずガードすること!



強キックを溜めに使っている時は、反撃を当てられないかと思うけど……。



ガードの硬直時間のうちに強キックボタンを離して、しゃがみ強キックを出せばOK。



V.S.お種

この闘いもけっこう苦戦する。このキャラクターにもフォトン・バーストは威嚇顔があるため使うのは難しい所である。他に注意する点は星流乱舞弾だろう。通常技にキャンセルして目の前で撃たれると何もできずガードするしかないことがほとんど。

スワニー・クラッシュを撃つ



スワニー・クラッシュを岩砕歯で撃ち消された後、星流乱舞弾が来る。

星流乱舞弾でも3発までなら、レインボー・バリアで消せる。

やはり離れたらスワニー・クラッシュに頼るしかないようだ。飛び道具は先に出した方が主導権を握れるために先に撃とう。その後の読み合いに勝ってダメージを与えていこう。

天舞脚に対応する！



ここでもレインボー・バリアにお世話になる。タイミングを憶えよう。

レインボー・バリアをスカされたら、アニー・ダイナミックを狙う。

やばいと思ったら無理せず、後ろダッシュでスカし、その後対応する。

スワニー・クラッシュを撃つていけば、お種はいつか天舞脚で跳んで来るハズなので確実に叩き落としてあげよう。

星流乱舞弾はズルいよー

アニーに対して星流乱舞弾を目の前で出されると、アニー・ダイナミックを出さなくなる。弱キックをキャンセルして乱舞弾を出された後、アニー・ダイナミックを出してもお種が着地していないと当たらないことが多い。



弱キックをキャンセルして星流乱舞弾を出された後、アニー・ダイナミックを出すよー。

このように当たらないで、一方的に攻撃をくらってしまうので注意しよう。



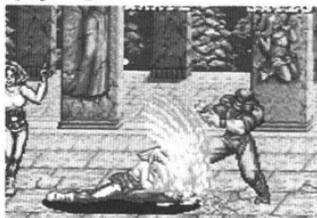
V.S.破鳥

ほかのキャラと比べて、結構ラクに戦えるキャラではあるが、油断しないようにしたい。破鳥の攻撃力はかなり低いので、それがこちらが有利だと思われるおま理由であろう。しかし、獄炎昇龍弾だけは威力が高いので注意が必要だ！

ラッシュ攻撃を凌げ！



ガードしている時に強キックを押しおこそう。



スキを見つけたら、アニー・ダイナミックを出す。

破鳥は動きが速く、すぐに近よられダッシュ攻撃を中心にラッシュをかけられてしまう。

対策としては、ガードしながらアニー・ダイナミックをうまく当てる機会を待つといいぞ！

やっぱりスワニー・クラッシュ！



垂直ジャンプでよけられたら着地に、しゃがみ強キックを当てる。



と跳びこんできたなら当然のごとく、レインボー・バリアで撃墜。

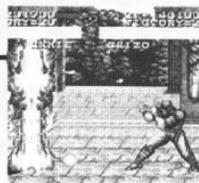


撃ち合いになったら、先読みして跳びこむことも大切だ。

飛び道具の撃ち合いになればしめたもの。スワニー・クラッシュを使って主導権を握り、破鳥をいぶり出そう。

獄炎昇龍弾に注意せよ！

体力がリードしていれば何の問題もないのだが、こちらが体力をリードされて獄炎昇龍弾ばかり撃たれるとかなりまずい。フォトン・バーストの着地を狙われたり、跳びこんだ時にあいうちで当たる時もある。困ったものだ…。



フォトン・バーストをうかつに出すと、着地前に爆風を当てられるので注意。



跳びこみを読まれていると、近い場所の獄炎昇龍弾の爆風に巻き込まれる。

V.S.アンジェラ



女性^{じょせい}どうしの闘^{たたか}いだ。まともに闘^{たたか}えばパワーで勝^{まさ}るアンジェラのほう^{ほう}が有利^{ゆうり}だけど、アンジェラにはフォトン・バースト^{ゆうこう}がかなり有効^{ゆうこう}なので空中戦^{くうちゆうせん}をしかけていこう。しかし調子^{らうし}にのっていると返し技^{かえ}をくらの^{わざ}ので注意^{ちゆうい}が必要^{ひつよう}だ!

フォトン・バーストで逃げ回れ!



とりあえずバックジャンプ^{バック}などから弱^{じやく}と強^{きやく}をまぜて出^でしてみよう。



その後^{あと}相手の様子^{あいて}を見てから2段^にジャンプ^{まわ}など決めて危険^{けんけん}回避^{かいひ}。



ただジャンプ^なして何^{なに}もしない^{くわ}などのフェイント^{ふうえんと}を加^{くわ}えると効果^{こうか}的^{てき}。

適^{てきとう}当^{とう}にジャンプ^だし、うまくフォトン・バースト^{せんぱう}を出^だそう。それ^{それ}だけでアンジェラ^{たい}に対して^{たい}いやらしい戦^{せん}法^{ぽう}となる^{なる}だろう。

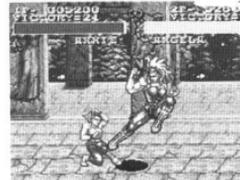
スマッシュ・キックに注意!



アンジェラ^{あんじやうら}がジャンプ^{ジャンプ}したら、すぐ^{すぐ}にこちら^{こちら}もバック^{バック}ジャンプ^{ジャンプ}で逃^にげる。



少し^{すこ}余裕^{よゆう}があるなら、対空^{たいくう}で落^おとしたい^{たい}が、後^{うし}ろダツ^{だつ}シユ^{しゆ}でかわした^{かわ}方が無^む難^{なん}。



やばい^{やばい}と判断^{はんだん}したら素^す直^{ちやく}にガード^{ガード}しよう。マトモ^{マトモ}にくらう^{くらう}よりはマシ^{マシ}。

スマッシュ・キック^{はかいやく}は破壊^{たか}力^{りき}が高い^{たか}ので、アンジェラ^{あんじやうら}がジャンプ^{ジャンプ}したら絶対^{ぜつたい}にくらわ^{くら}ないよ^ように注意^{ちゆうい}して闘^{たたか}おう。

サンダー・ウォールに注意!

アンジェラ^{あんじやうら}に対して^{たい}フォトン・バースト^{フォトン・バースト}をよ^よまれるとスライディング^{スライディング}など^{など}で近^{ちか}づか^かれて降^か降^{こう}中にサンダー・ウォール^{サンダー・ウォール}を出^だされて^だく^くら^らってしまう^たので、その^{その}へん^{へん}を頭^{あたま}において^お闘^{たたか}おう。スワニー^{スワニー}・クラッシュ^{クラッシュ}も多^た少^{すく}は使^ためる^めるので試^{ため}してみよう。



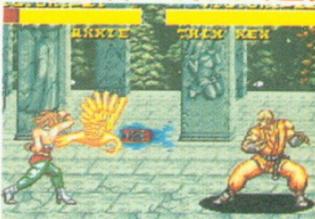
この^かように降^{こう}降^{こう}中^{ちゆう}を狙^{ねら}われる^らので、何^{なに}事^{ごと}もほ^ほどに^どに^にしよう!



V.S. 陳念

けっこう苦しい闘いになるだろう。煉獄靈波という2つの飛び道具がある上に、この2つの飛び道具は両方共に特殊な点があるので注意しなければならない。それに閃光烈脚という強力な必殺技に悩まされることになるだろう。

2種類の飛び道具には？



1発目をS・Cで消すことができたのだが、もう片方が……。



ここでレインボー・バリアの出番となる。

陳念にはスワニー・クラッシュで牽制することは難しい。2種類の飛び道具を同時に飛ばして来るからだ。1発目をS・Cで消せても、もう片方が飛んで来ている場合に有効な戦術。

と 跳びこみを狙え！



煉獄靈波だった場合少し遅めに跳びこまないとあいうちになる。



読みがはずれたらフォトン・バーストに変えるのも1つの手段だ。



間合いが近ければアニー・ダイナミックを当てるのも戦法の1つ。

陳念側として2つある飛び道具を出して来るだろう。そこを先読みして、跳びこみからの連続攻撃を積極的に狙おう。

閃光烈脚には……

対策を知らないと閃光烈脚だけで削り殺されてしまうなんてこともある。その対策としてアニー・ダイナミックを使うのだ。だから、対陳念戦では常にアニー・ダイナミックを溜めて闘うようにしたい。対空にも使えるしね。



1発目をガードした後、2発目が当たるまでに技が出せるスキが一瞬ある。



1発目のガードがとけた瞬間に出す。タイミングが慣れるまでは少し難しい。

GOUKETSUJI

れい じ おお やま
礼児大山

つよ
強さランク▶ A

PROFILE

ねん せい ねん せい ねん せい ねん せい
年齢：25歳(1969年7月27日
生まれ)

けつりょうがた
血液型：A型

しゅつしんち
出身地：日本 横浜

せい ざ
星座：獅子座

せう かく せう かく
性格：真実一路、体育会系
の見本。細かいことが
苦手で体力勝負し
かできない。あり余
る力を発散させるた
めにアルバイトで、
解体業(土建屋)の仕
事をしている。

●ワンポイントアドバイス

りゅうえんじょう
流炎鼻が、かなり強力な対
くうへいぎ
空兵器なので、必ず出せるよ
うになろう。撃掌破動波はスキ
が大きいので、そのスキに
つけ込まれないようにするこ
とが大切。あとは、昇燕舞をど
のように使うかがカギ。





必殺技紹介



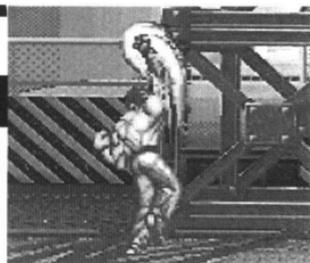
げきしょう は どう は 撃掌破動波

↓↘→+パンチボタン

ちじょう てき たい けんせいよう つか げきしょうは どう は と
地上にいる敵に対しての牽制用を使う。撃掌破動波で跳
くうちゅう あいて りゅうえんしゅう おお れいじき
ばせて空中にいる相手を流炎昇で落とすという礼児の基
ほんせんじつ つか で おお
本戦術を使う。出るまでのスキが大きい。

りゅうえんしゅう 流炎昇

→↓↘+パンチボタン



ごうけつ じいちぞく ちゅうさいきょう たいくう つか ひっさつ
豪血寺一族のゲーム中最強クラスの、対空に使える必殺
わざ れいじ つよ りゅうえんしゅう い かごん
技。礼児の強さは、この流炎昇にあると言っても過言ではな
きょう ほう なな じゅうほう で じゃく つか わ
い。強の方が斜め上方に出るので、弱と使い分けよう。



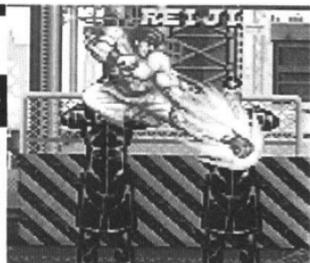
らいこうきゃく 雷吼脚

キックボタン連打

れんだ で あしもと はんてい やわ ちじゅうせん
キックボタン連打で出る。足元の判定が弱いので地上戦
れんぞく こうげき いりよく すく おも しゅう
では使いづらい。連続攻撃になるが威力は少ない。主に昇
えんぶ から しゅう じゃく で
燕舞からのケズリに使用する。弱はすぐ出る。

しょうえんぶ 昇燕舞

ジャンプ中 十字キー 一回転+キックボタン



りゅうえんしゅう なら れいじ せんじつ か ちゅう
流炎昇と並んで礼児の戦術には欠かせない。ジャンプ中
だん ちゅう で つか じゃく
(2段ジャンプ中)いつでも出せるので、かなり使える。弱は
てまえ きょう とお とど つか わ
手前、強は遠くまで届くので使い分けよう。

ワンポイント アドバイス

れいじ ひっさつわざ つよ つか みきわ
礼児の必殺技はどれも強い。使いどころをしっかりと見極
さいきょう めざ かろう
めれば最強を目指すことが可能だ。

通常技のつながり

↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	○	○	○	○	○	○
↓弱パ	○	○	○	○	○	○	○	○
↑弱キ	○	○	○	○	○	○	○	○
↓弱キ	○	○	○	○	○	○	○	○
↑強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	×	○	×	○	×	×	×	×
↑強キ	×	×	×	×	×	×	×	×

まあ
読め

礼児は使いやすいぞ！

礼児は使いやすい(とおも)う。流炎昇、撃掌破動波、雷吼脚など馴染みやすい(?)技ばかりだ

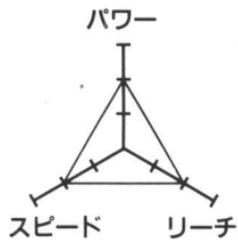
しねー。飛び道具はあるし、対空兵器は申し分ない。削れる技はあるし、強力な空中攻撃まであるし…。これだけ技の揃ったキャラクターが

弱いなんてワケがない。連続技攻撃も、必殺技を絡めれば破壊力はかなりある。そんな礼児でも正確に必殺技が出せなければ、相手にナメられるので練習だ！

俺に
まかせておけ！



性能表 (せいようひょう)





基本戦術紹介



パターンA

破動波・流炎昇



撃掌破動波を撃つ。



相手が跳んだところを……



流炎昇でたたき落とす。

礼児の基本中の基本。簡単に言えば、撃掌破動波で跳ばせて流炎昇で落とす。キャラによっては

有効でない相手もいるが、ほとんど全キャラ相手に使えるだろう。

パターンB

昇燕舞からケズる



飛び道具が来たとき、



昇燕舞で跳び越せ!



そして、雷吼脚でケズる。

これも礼児の戦法のひとつ。相手の跳び道具を昇燕舞で跳び越えて攻撃する。写真はガードされ

た場合雷吼脚でケズり、昇燕舞がヒットした場合流炎昇に変えてダメージを与えよう。

パターンC

ダッシュパンチを使え



前ダッシュパンチ。



しゃがみ強キック。



キャンセル雷吼脚。

前ダッシュ攻撃で間合いをつめながら攻撃するという戦法。もちろん前ダッシュパンチがヒット

したなら、キャンセルして流炎昇に変えればかなりのダメージを与えられるぞ!

つか れん ぞく わざ
使える連続技

3HIT

は かいりよく
破壊ランク A

ダッシュパンチ

りゅうえんしゅう ばつ
流炎昇1発めりゅうえんしゅう ばつ
流炎昇2発め

3ヒットだが、最強クラスの破壊力をもつ連続攻撃。前ダッシュパンチにキャンセルをかけての

強の流炎昇だ。おもに地上戦のときに狙うが、前ダッシュにカウンターをくわないよう注意。

5HIT

は かいりよく
破壊ランク B

しゃがみ弱パンチ

たち強パンチ

りゅうえんしゅう ばつ
流炎昇1発めりゅうえんしゅう ばつ
流炎昇2発め

5段攻撃。しゃがみ弱パンチから遠距離立ち強パンチ、さらにキャンセル強流炎昇だ。最後の流

炎昇を2発当てるのが結構むずかしい。最初のしゃがみ弱パンチを増やすこともできる。

4HIT

は かいりよく
破壊ランク B

アッパー1発め

アッパー2発め

りゅうえんしゅう ばつ
流炎昇1発めりゅうえんしゅう ばつ
流炎昇2発め

4ヒットの攻撃だが、わりと簡単にできる。近距離立ち強パンチの2発めが当たったら、キャンセ

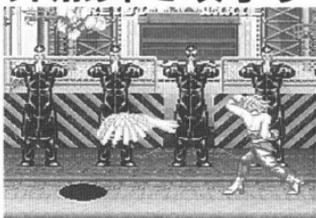
ルをかけて強の流炎昇。アッパー流炎昇とも呼ぼうか。



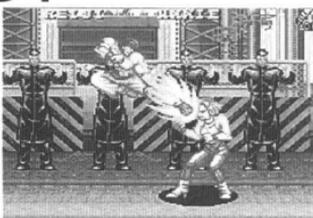
V.S. アニー

アニーに対して礼児は有利であると思われる。フォトン・バーストを撃つためジャンプしたアニーに対して、流炎昇という強力な対空兵器があるためにだ。あとはアニーにも強力な対空が2つもあるため、跳びこむ時は注意しよう。

昇燕舞で攻撃する！



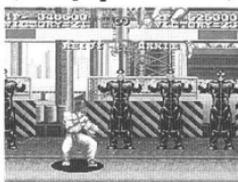
先読みで昇燕舞を当てられるのがベストなのだが。



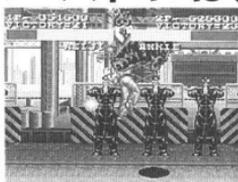
当たったら着地と同時に流炎昇を当ててあげよう。

アニーに対して地上戦に引きこんだのなら、次はスワニー・クラッシュを読んで昇燕舞で攻撃しよう。しかし、適当に昇燕舞を出しているだけでは返されるのでフェイントを加えて出そう。

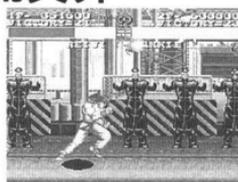
フォトン・バーストには流炎昇



このぐらいの間合いでフォトン・バーストを出されても…。



強の流炎昇が当たる間合いで来たら、おもむろに流炎昇で撃墜しよう。

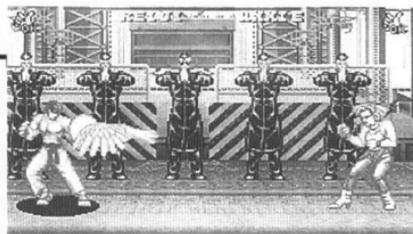


少し距離が遠いようならば、前ダッシュで間合いをつめればOK。

フォトン・バーストを撃つために空中に跳んだアニーは流炎昇で落としてあげよう。それによって有利に闘いを進めよう。

スワニー・クラッシュに注意！

スワニー・クラッシュに撃掌破動波で撃ち合うと押されてしまう。それにより、ジャンプなどの回避行動をとらなければなくなる。別に注意しろってワケではないが、アセって跳びこんで対空迎撃されないように気をつけよう。



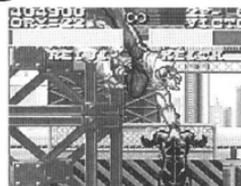
遅れて撃掌破動波を出そうとすると、出るのが遅いのであらう。

V.S.キース



強力なキャラ同士の闘いだ。両者共に対空技が強力なので地上でのしのぎ合い(?)になるだろう。1番注意しなければならないのはスパイラル・キックだろう。逆にそれさえ注意していれば何とかなるはずだ。

バックジャンプを多用する



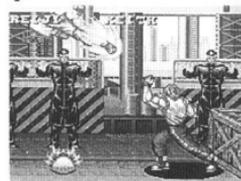
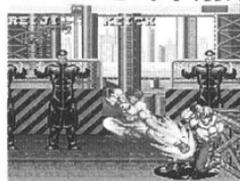
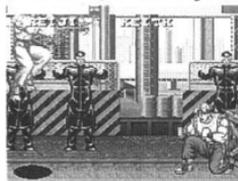
このぐらいの間合いて、スパイラル・キックを警戒してバックジャンプをする。

跳んで来たキースにはスキがあるので、連続攻撃を叩き始め!

バックジャンプを読まれてしまうと、ローリング・キャノンで落とされる。

キースのスパイラル・キックを警戒してバックジャンプを多用しよう。ジャンプしておけば昇燕舞も出せるしね。

バックジャンプから昇燕舞



スパイラル・キックに來なかつた場合でも油断して居る相手に対して…

昇燕舞を叩き込むのだが読まれると返される。フェイントを忘れないように。

ライトニング・スマッシュに対しても昇燕舞を狙うのが基本中の基本です。

先に説明したバックジャンプの読みが外れた場合に使う戦法。ライトニング・スマッシュの時でも同じように対応しよう。

スパイラルの返し方

スパイラル・キックは、だまってガードしているとただ削られるだけなので頭にくる。3回ガードした後、流炎昇か投げ返しを狙うのだが、その後も続けて出されるとくらってしまう(その辺は読み合い)。3回目と5回目に返し技を狙おう。



3回か5回かは読み合い。冷静に対処して返せなかつたら…。次があるさ!

V.S.バッファロー



この闘いは、結構面白い対戦かな。キャラ的に互角近い能力を持っているので、両方共に楽しめる。注意しなければならない攻撃はタックル・ブローとフライング・エルボーの2つ。この技だけはいは細心の注意が必要だ。

飛び道具に対応する！



アロー・ショットはしゃがんでスカせるが、昇燕舞で跳びこもう。



バッファロー・ストームに昇燕舞で跳びこむには、少し遅めに…

バッファローには、アロー・ショットとバッファロー・ストームという2種類の飛び道具がある。2つの飛び道具は性格が違うので、両方に昇燕舞で対応出来なければ勝つことは難しい。

破動波をうまく使う！



撃掌破動波を撃ち、そのまま前ステップを含みながら近寄る。



ジャンプしてフライング・エルボーを出して来た所を…



おもむろに流炎昇で撃墜する。フェイントにひっかからないように。

撃掌破動波を出した後、追いかけて相手に近寄るのは礼児の基本。その後、空中に逃れた敵を流炎昇で撃墜しよう！

タックル・ブローに注意！

バッファローのタックル・ブローには注意しよう。タックル・ブローの溜めが完了している時に撃掌破動波を撃つと、みえからあいうちをとられてしまう。最低でもガードして反撃したい所なのだが、急に来られると反応しにくい。



このようにガードして、しゃがみ強キックを入れペースを握りたい所だが…



V.S.お種

礼児にとってこの婆さんは少々いやな相手。撃掌破動波ではお種の飛び道具に撃ち負ける。さらに威嚇顔があるために、昇燕舞で跳びこむことも難しい。でも、まったく手が出ないわけではないのでがんばろう！

しゃがみ弱キックを使う！



このぐらいの間合いで、適当にしゃがみ弱キックを出そう。



このように打ち勝てる。ふみこんだりして間合いを調節しよう。

お種婆さんのしゃがみ強キック（スライディング）は、かなりいやな攻撃だ。それに対抗して、しゃがみ弱キックを使う。結構適当に出しても打ち勝てるので、読まれないように出そう。

流炎昇で落とせ！



天舞脚でお種婆さんが跳びこんで来たら…。



フェイントに悪わされることなく、流炎昇で叩き落としてあげよう。

お種婆さんの天舞脚に注意しよう。この攻撃はバツファローのフライング・エルボーと同じく、かなりいやな攻撃だ。2段ジャンプなどのフェイントを加えられると対応するのは難しい。

威嚇顔に注意！

地上戦を行っている時に、注意するべき点はスライディングだけではない。そのスライディングを出している時にいつでも威嚇顔が出せるのである。もちろん昇燕舞で跳びこむなんてもってのほか。というわけでスライディングには注意しよう。



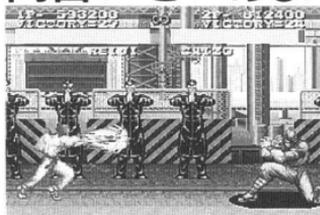
スライディングを止めようとしたしゃがみ弱キックに当てられる場合が多い。



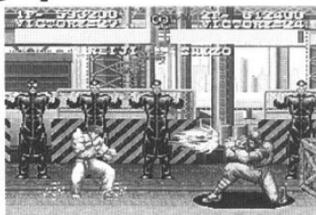
V.S.破鳥

礼児は破鳥にかなり有利だろう。破鳥というキャラクターには、獄炎昇龍弾ぐらいしか気をつける技がない。別の言い方をすれば、その技だけ注意して闘えば、ほぼ負けることはないだろう。技の破壊力が格段に違うからね。

間合いをつめよう！



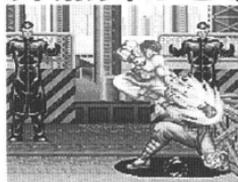
撃掌破動波を撃って飛び道具などで撃ち消されなかったら…



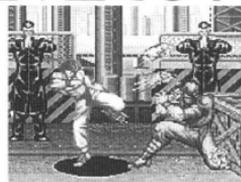
そのまま歩いて近寄るか、前ダッシュを使う。

礼児は、跳びこむか間合いをつめて接近戦に持ちこむかの闘い方がある。そのうちの片方である接近戦に持ちこむための戦術である。これは撃掌破動波を撃った後、前ダッシュで間合いをつめよう。

昇燕舞から組み立てる！



龍炎波を先読みで跳びこめればベストだが、ガードされたなら…



写真は雷吼脚だが、投げや足払いなどと混ぜて使うと効果的だ。

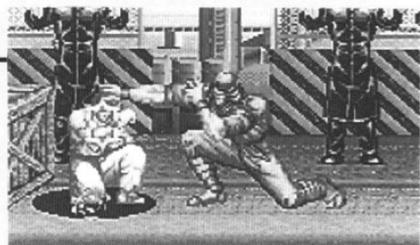


素早く反応され、弱の獄炎昇龍弾を出されると大ダメージをくらってしまう。

破鳥には強力な対空迎撃技がないので、ガンガン昇燕舞で押していこう。ガードされたらその後いろいろ組み立てるのだ。

ラッシュ攻撃に注意！

破鳥というキャラクターは、攻撃力がなにかわりにスピードを生かしたラッシュ攻撃が得意である。破鳥にラッシュをかけられたならガードに徹して、スキをうかがおう。あと、前ダッシュで近寄ってからの投げだけには注意しよう。



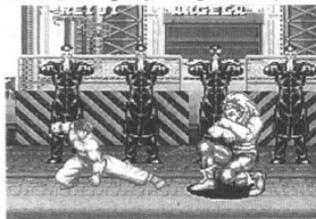
ラッシュをかけられている時には、ひたすら耐えてチャンスをうかがおう。

V.S.アンジェラ

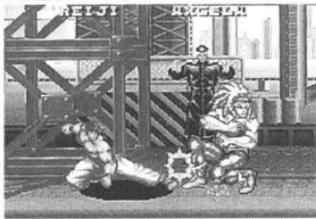


性的に見て一見礼児の方が有利なような気がするが、スマッシュ・キックのスピードの速さは簡単に流炎昇で反応できるものではない。礼児対アンジェラはそんなにキャラ差のある闘いではないだろう。

スライディングを止めろ！



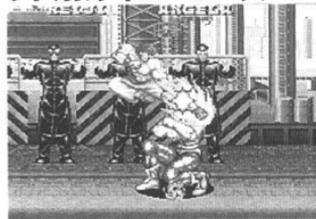
雷吼脚が出ない程度にしゃがみ弱キックで牽制する。



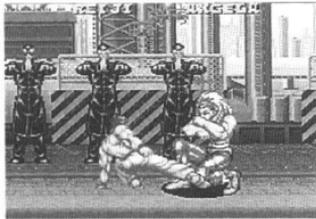
タイミングがずれば負けることもあるが…

お種戦の所でもスライディングをしゃがみ弱キックで止める内容を紹介したが、それと同じ内容。アンジェラのしゃがみ強キック（スライディング）でさえも結構止めることができるのだ。

昇燕舞から攻めろ！



相手のスキを突いて昇燕舞で跳びこもう。

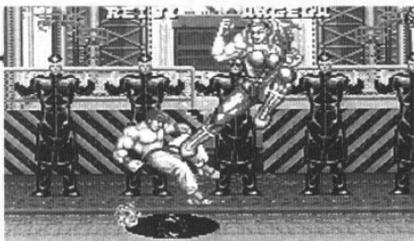


投げかしゃがみ強キックという2択で攻めることもできる。

昇燕舞で跳びこみ、そこから組み立てていく礼児の基本戦術がここでも当然重要になる。写真のようにしゃがみ強キックを出して、キャンセル撃掌破動波や雷吼脚につなげるのも1つの作戦。

スマッシュキックに注意せよ！

アンジェラの技の中でも最も使える技であるがために、相手はこれに頼って来ることは間違いない。さらにスピードが速いため、流炎昇で確実に撃墜することは難しい。迎撃が無理なら撃墜することなく逃げ回ろう。



本当にやっかいなスマッシュ・キック。とにかく逃げ回ろう。



V.S. 陳念

多分キャラ勝ちしていると思われる。その理由は、陳念の必殺技に対して、礼児側が対応しやすいということだ。しかし、この坊主の必殺技はどれをとっても特殊な技が多いので、それらの特性をしっかりと覚えてから闘おう！

呪縛符には…



陳念の呪縛符に素早く反応してジャンプ！



そして昇燕舞で跳びこむ。対空の煉獄靈波に注意しよう。

呪縛符という技に当たってしまうと、身動きがとれなくなって気絶と同じなので注意したい。陳念は呪縛符の後すぐに煉獄靈波を撃つことができるので、2発飛んで来る時があるので注意。

煉獄靈波には…



陳念が煉獄靈波を出して来たなら、あせて跳びこむではいけない。



落ちて昇燕舞で跳びこむ。目安としては、少し遅めに跳びこめばOK。



あせて跳びこむと写真のように撃墜されてしまうのでタイミングを覚えよう。

煉獄靈波は、はじめにバリアーのように使われる。それに注意して昇燕舞での跳びこみをねらうことを忘れずに。

閃光烈脚には…

閃光烈脚はかなりいやな攻撃だ。かなり離れている間合いでも届いて攻撃されてしまう。1発目と2発目との間にスキがあるので、その間に流炎昇を出そう。ガードしていると、それだけで削り殺されてしまう恐ろしい攻撃だぞ。



1発目は確実にガードしたい。その後、ガードが解けた一瞬の間に流炎昇を出す。



上手く出れば、2発目が来る前に返せる。失敗しないように練習しよう！

GOUKETSUJI

キース・ウェイン

つよ
強さランク▶ A

PROFILE

年齢: 25歳(1969年3月13日

生まれ)

血液型: O型

出身地: シカゴ市内

星座: 魚座

性格: 自己陶酔型。母を知

らずに育ったせい

か子供の頃は乱暴者

だった。一時期不良

化し友人の一人が

リーダーになっている

グループに入りか

けたが、父の熱い愛

情により更生する。

(いまでもその友人

とはつきあっている

らしい)

●ワンポイントアドバイス

必殺技が強力なのがうれしいキース。初心者でもスパイラル・キックとローリング・キャノンは簡単にだせるはず。これだけで十分に強いキャラだ！飛び道具キャラにはナックル・ポマーも併用すれば跳び込む必要もなく、楽にたかえるぞ。



必殺技紹介



ナックル・ボマー

←に溜めて→+パンチボタン

地面を相手方向に滑り、滑りきった所でパンチ3発をたたき込む技。相手の飛び道具を抜けることもできるので重宝する技だ。連続技には組み込めないぞ。

ライトニング・スラッシュ

↓⇐+パンチボタン

キースの飛び道具。地を這う雷球を撃つ技だ。他のキャラの飛び道具に対して相殺しないという特性がある。でも、使う機会はあまりない…かな？



スパイラル・キック

↓↘→+キックボタン

これがかな〜り使える必殺技。最初の1発がヒットすると必ずあと2発入る。連打により前面で5発、そのあと相手の背後に跳び1発、計6発出せる。使い分けよう！

ローリング・キャノン

→↘↓+キックボタン

キースの対空技。出初め一瞬無敵だがあまりアテにしない方がいいぞ。対空能力はかなり高い。弱と強で途中の軌道と高さでヒット数が違う。使い分けよう。



ワンポイント アドバイス

キースの必殺技は当たって痛いのは当然だが、削りでも十分痛いぞ。最初から削る気でいけば楽勝ペースだ!?



通常技のつながり



↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	○	○	○	×	○	×
↓弱パ	○	○	○	○	○	×	○	×
↑弱キ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓弱キ	×	×	×	×	×	×	×	×
↑強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↑強キ	×	×	×	×	×	×	×	×

まあ
読め

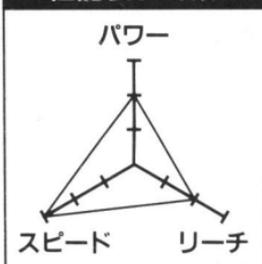
トップクラスのお子様キャラだ!

とにかく強いキャラ。
何が強いて、スパイラル・キックの削りが強い。
1発入ればそのまま3発

ナメてること
ケガするぜ!

はい入るし、そうでなければ続けて削りにいけば、
それだけで相手はすごいムッキーなはずだぞ。
しかし、これだけでは勝てないキャラもいる。

性能表



そんなときはライト
ニング・スラッシュ
やローリング・キャ
ノン(しかし長い名
前ばかりだね)を使
い分けて対応すれば
OKじゃないかなあ。
楽勝だよな。





基本戦術紹介



パターンA

【お子様キースモード】



スパイラルキック×3



しゃがみ弱パンチ×数発



キャンセルS・K

これだけやってりゃ勝てるよなあ、と思わせられるほど強い。抜け出すのが困難なうえ、やって

いる方は簡単だからたまらない。やるのなら友達をなくさない程度にネ。

パターンB

【待ちキース】



L・Sを撃つ



相手が跳んでよける



スパイラル・キックで撃墜

これは上記のお子様キースが通用しない相手に使う戦術だ。でも、一度お子様になってしまうと

なかなかクセが抜け切れなくて苦労するぞ。相手に与えるダメージもちびちびだしね。

パターンC

【待ちキース その2】



相手が飛び道具を撃つ



ナックル・ポマーでぬける



ナックル・ポマー炸裂

相手が飛び道具を持っている場合はこんな方法もいいかもネ、といった感じかな。ナックル・ポ

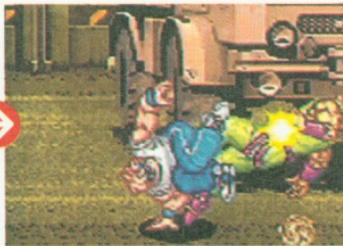
マーは後ろ溜めの技なのであらゆる状況で溜めておくのもひとつの手だよ。

使える連続技

3HIT

は かいりよく
破壊カランク Bち ちよう ちよう
立ち強キックの2発目に

キャンセルの弱 R+C



お手軽な3発技。破壊力自体はあまりないが、派手さで見るとまあまあかな。簡単なコマンドだし、当たれば必ず転ぶしね。強ではなく弱で出すのがポイント。画面の端でなくともちゃんと3発入るのがグー。

6HIT

は かいりよく
破壊カランク Bた ちよう
立ち弱パンチた ちよう
立ち強キック

キャンセルS・K



ちょっと立ち弱パンチから強キックにつなげるのが難しいけどそれさえできれば結構見た目がか

っこいい6発技。この手の連続技は探せばいくらでも出てくると思うゾ。

9HIT

は かいりよく
破壊カランク A

しゃがみ弱P×2

た ちよう
立ち弱パンチ

しゃがみ弱キック

た ちよう
立ち弱キック×2

キャンセルS・K



画面の端で体の大きいキャラにしかしはいらないが破壊力がある。9発が入らないキャラは最後

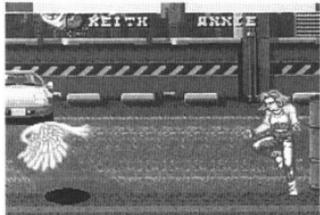
の立ち弱キックを1発にしてキャンセルをかけよう。しかし凶悪なキャラだねえ。

V.S.アニー

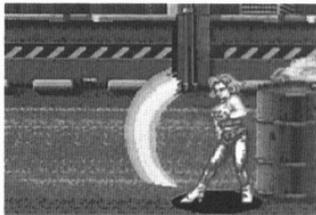


アニーは待ちキャラの部類に入るキャラなもんだから、下手に攻めると効率よく迎撃されてしまう。これは大いにマズい。しかもキースの一番楽な勝ちパターンの「お子様キース」がうまい具合にできないのだ。ではどうするか？ 攻略を読んでみてくれ！

2段ジャンプで誘え！



S・Cを撃って来たところを前ジャンプでよけて……



技の空振りを誘って相手の溜めを解除させよう！

「待ちアニー」にはこの戦法を有効に使っていい。しかし、アニーには溜めの対空技が2つあるので、片方を誘ってもまだあんしんはできない。うまく誘って攻め入るスキを見逃すな！

必殺技をうまく使え！



P・Bを撃ってくる前に、R・Cで撃撃。ダッシュをうまく使って近づこう。



K・BでS・Cを通り抜けてダメージを与える！ キースの待ちパターンの1つ。



L・Sはアニーでは相殺する技がない。そこを利用してまーに撃つのも手だぞ。

とにかくアニーは攻めにくい。相手の待ちを崩すには鋭い観察と忍耐は不可欠だ。相手のスキやクセは絶対見逃すな！

結局お子様モードか？

散々ゴタクをならべたけど所詮はこれが現実だ！ でも、実際はアニーにこのパターンを使うのは難しいよ。何が大変って、読まれると投げ返しをされてしまうことなのだ。でも、S・Kのあとにしゃがみ弱パンチ連打をすればうまく成立するぞ！



スパイラル・キックを出した後はしゃがみ弱パンチ連打だ！（連射パッドなら楽勝だゾ）



アニーが投げ返そうとしてもこれのことおり。このあとはキャンセル技でもかけてね。



V.S. 礼児

こいつは強い。攻めは強いし待ちは辛いし、十八番の「お子様キース」は流炎昇に阻まれる。これじゃ勝ち目はうすい。せめてキースに空中必殺技があればなあ……。でもまだ対戦的に詰みではないから何とかかなぞ。

撃掌破動波は跳ぶな！

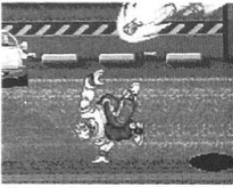


何の気なしに撃掌破動波を跳んでよけてみると……。

流炎昇！ こんなはずじゃなかったのー！

これが礼児は強い！の理由の1つ。ジャンプの鈍いキースでは跳びこんで接近することもままならない。しかしそんなキースにも明日はあった。撃掌破動波を見た瞬間にK・Bを出せばOKだ！

攻め入るスキを与えるな！



空中に跳んだ礼児を放っておくと昇燕舞で大暴れるのでR・Cで撃墜！



L・Sは結構スキが大きいので、撃つべきときを見極めなきゃダメ！



この後流炎昇が……。しかしあきらめずに弱パンチボタンを連打せよ！

S・Kは3発目の後、意外とスキがある。だが、終わり際に弱パンチを連打していると相手の動きを封じることがあるぞ！

ハメ技を使う！

ハメ？ ハメとは一体何なのか？ とりあえずこのゲームでは、「自分がある行動をとると相手が出出でできなくなってしまう」ことにしよう。例えば密着して弱パンチ(キック)攻撃を当ててからの投げ。これは効くぞ。キースはこれを使いこなすと強いぞ！



弱パンチを相手に当てる。この際ガードだろうがくらおうがOK。当てたら……



それ、投げろ！ 画面端でキースがこれをやると強烈だぞ！ 起き上がりにもう1度できるぞ！



V.S.バッファロー

バッファローは破壊力がハンパじゃないので、こっちが3発当てる間に1発当てられているペースではとてもじゃないけど闘っていけない。バッファローには確実な迎撃を行わなければ勝つのは難しいぞ。

お子様キースは使えない！



いつものようにスパイラル・キックを使っていると……



立ち弱パンチ連打をくらうキース。キャンセル技もくらってしまうぞ。

これは毎度のパターン

でスパイラル・キックの終わり際に弱パンチ連打をしていればつながることもあるけど、実際はつらい。相手の投げもくらってしまうこともあり、いいことなしだ。

どうするキース！



フライング・エルボーは引き付けてから迎撃！ さもなければ撃つ前に撃墜だ！



L・Sををうまく使いそう！ あいうちだけは避けなくてはならないぞ。



アロー・ショットはしゃがむかナックル・ボマーで返そう。

キースとバッファローが離れているなら、なるべくガードは怠らない様しよう。タックル・ブローは思いのほか速いぞ。

とにかく恐い相手だ！

最初にも記したとおり確実に攻撃・迎撃を行わなければダメだ。必殺技の空振りには極力押さえて、おちついて相手の出方を窺った方が良く思うぞ。T・BとF・Eは突然出されると対処できない事が多いので、なるべくそうなる前に相手を押さえよう！



ダッシュ攻撃をミスるとえらい目にあう。体力がごっそり減ってしまうのだ。トホホ。



最終的にはローリング・キャノンを上まぐ当てる事ができるかどうかポイントだ。



V.S.お種

コワイおばあさんとの対決だ。どのキャラにも共通して言えることだけど、強力な対空技をもっているキャラっていうのはやっぱりだね。お種もその1人だ。空中がダメなら地上で攻めるのが基本だけど、お種は地上も強いんだ……。ハメるか。

うかつに跳びこめない！



体力がない！ここはジャンプで回避するしかないが……？



降りるとまずいので2段ジャンプ！しかしそこに威嚇顔が！

キースにはするどい跳びこみがないので、空中戦は弱い部類に入るだろう。こうなる状況を避けるためにお種戦はナックル・ボマーを常に溜めておくぐらいの気持ちで臨もう。

チャンスはすぐにやって来る！



星乱舞弾も！回しのげば溜めは完了しているはず。ナックル・ボマーを使え！



ライトニング・スラッシュはお種のスライディングも通用しない。適度に使おう！



とくでうろろろしている場合は、すかさず強スパイラル・キックで追い込め！

お種の威嚇顔をなんとかすれば、あとはお子様モードを使って相手の体力を奪えるうちに奪っておこう！そしてハメだ！

近づく手段はS・K！

先述のとおり、お種に近づく有効な手段はスパイラル・キックだ！多少威嚇顔で迎撃されてもビクビクせずに出して行こう！あと、投げられそうな時でもそれが最後の1撃じゃない限り、思い切って投げられてしまおう。変身後のお種は敵じゃないぞ。



有効なパターンとしてはまず最初にライトニング・スラッシュを撃って置いて……



その後をスパイラル・キックで追いかける！避けられた場合は様子を見てみよう。



V.S.破鳥

はっとり
破鳥のすばやい動きに翻弄されなければ勝てる闘いだ。一度追いつめたらスパイラルキックの3回と5回と6回をうまく使い分けてカラいプレイを目指そう。相手の投げ返しにやられてしまうこともしばしばあるが気にするな！ 所詮それだけだ。

まずは捕らえろ！



スパイラル・キックを軸に基本戦術を組み立てて行こう。



震空旋風斬で逃げられてしまうこともよくある。あきらめるな。

破鳥を追い詰めるまでがひと苦労。しかし、破鳥も捕まったら終わりなのは分かっているの、そう簡単には捕まらな。獄炎昇龍弾に気を付けて追いかけて。

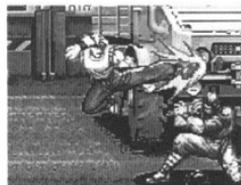
逃がして誘え！



相手を逃がしておいてこちらの術中に陥れろ！まず



龍炎破を撃てきたらバックル・ポマーで攻め込め！獄炎昇龍弾は待つこと。

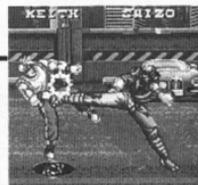


倒したら容赦なくスパイラル・キック。キック回数を使い分けるのだ！

破鳥のスピードには必殺技で対応しよう。逃がしさえしなければキャラ的には有利なので、その辺を念頭においてプレイだ。

相打ちは痛いぞ！

破鳥は通常の技の攻撃力はさほどないが、すばやいダッシュから繰り出されるキック攻撃、必殺技の獄炎昇龍弾の2つは破壊力が大きい。相打ちされても全然こちらの方がダメージが大きいので、上記2つの技には十分注意が必要だぞ。



ダッシュ攻撃は突然繰り出されるので対応しづらい。読みの領域に入るだろう。



獄炎昇龍弾に相打ちは痛すぎる。これだけは本当に当たっちゃいけない！

V.S.アンジェラ

アンジェラには十分「お子様キース」が通用するので、投げ返してさえ気を付けていれば問題ないぞ。でも、破壊力の差から、あつという間に体力が逆転してしまうこともある。そうなってもあきらめずに、「お子様キース」を狙うのだ!



ダッシュ攻撃は大損



ダッシュした所にスマッシュ・キックをくらおうものならもう大変。



ほら、こんなに体力が減っている。通常技で返されても十分痛いのだ。

アンジェラの破壊力をよあなたってはいけない良例といえる。この他にローリング・キャノンも失敗したり等の技のミスはかなりの痛手だ。外した後モーションの大きい技は使わない方が吉。

痛い技あれこれ



ライトニング・スラッシュにラブミー・ウィップ炸裂! 痛い。



この後ナックル・ボマーにスラッシュキックが入って大ダメージ!



サンダー・ウォールに突っこんでいくキース。ダメージはかなりのものだ。

アンジェラの技一つ一つがかなり破壊力が高いので、こういったミスはなくした相手の攻撃範囲の外から様子を見よう。

ケズりで対抗だ!

行き着くところはやっぱり「お子様キース」完全な連携にはならないうえに、立ち弱パンチで返されたりすることもしょっちゅうある。でも、スパイラル・キックの回数を変えたり、そのあとのしゃがみ弱パンチ連打に全てを賭ければなんとかなるさ!



スパイラル・キック中にキックボタン連打で表で5回当てる! 気合で連打せよ!



アンジェラの裏に回りこんで、ここでもう1発スパイラル・キック! 読まれると落とされる。



V.S. 陳念

ていおうどうし たいけつ ケズリの帝王同士の対決！ キースには対空必殺技、陳念には強力な飛び道具と、お互い良いものを持っている。しかし、キースと陳念だと、ややキースの方に分があると思われる。キースは飛び道具を無効にできる必殺技が2つもあるからなのだ。

と かえ 跳びこみは返される



こんなふうにとん縛符を撃って来て、それを前ジャンプで避けた場合……

煉獄盃波が対空技になり、簡単に落とされてしまう。

こんな感じで跳びこみはいつものようにあまり頼りにはならない。やっぱりここはナックル・ボマーかローリング・キャノンでの攻め込みが正しいと言えるのではないだろうか。

せ こ かた き ほん 攻め込み方の基本



まずは基本のナックル・ボマー。これで一気に攻め込むのだ！



ミスるとこんなことになってしまったりもする。この後恐怖の連続技がくるゾ。



ローリング・キャノンで飛び道具を抜けて攻撃！で出せば当たりやすい！

陳念には「お子様キース」はバッファローと同じような感じで通用しにくい。5回、6回、弱パンチ連打等のフォローが必要。

がっ せん ひっ し ケズリ合戦は必至！

ただ そりよく か がっせん お互いの総力を賭けてのケズリ合戦となことはほぼ間違いない。しかし、対空必殺技がある分、キースの方がやや有利か？

だが、キースはキースで「お子様モード」はなかなか通用しない。こうなってくるとケズリ合戦の行方も定かではない。



ケズってケズってケズりまくれ！でも失敗することが多い。とりあえず折る。



キースケズられるのず。しかし、陳念が上空に上がった時が反撃のチャンスだ！

GOUKETSUJI

ホワイト バッファロー

つよ
強さランク▶ A

PROFILE

ねん せい ねん せい ねん せい ねん せい
年齢：30歳(1964年2月17日

生まれ)

けつえきがた
血液型：A型

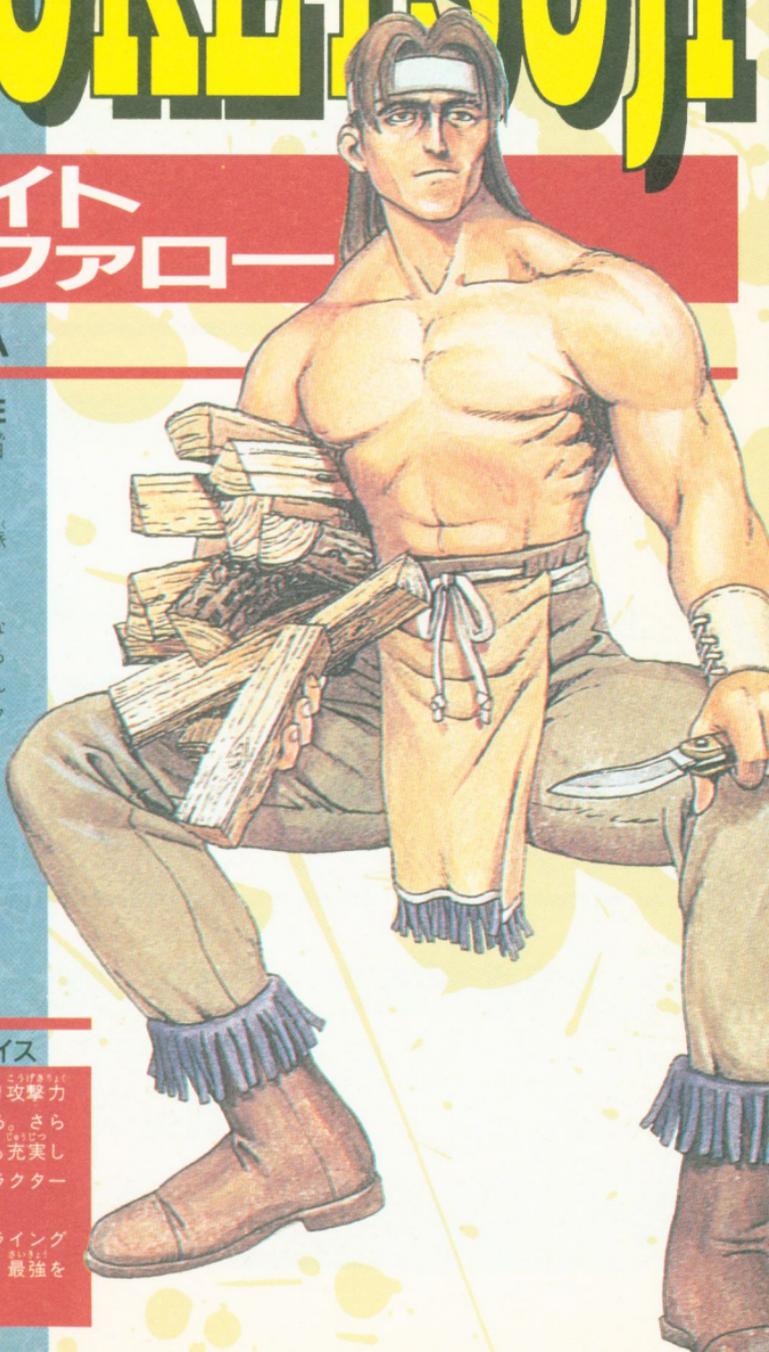
しんぶんち
出身地：USA ロッキー山脈

の麓

せい ざ
星座：水瓶座

せい かく
性格：無口で多くを語らな

い。物を大切にす
るので何でも溜め込
んでしまう。(ガラタ
の収集癖がある。)



●ワンポイントアドバイス

バッファローは、かなり攻撃力
の強いキャラクターである。さら
に動きもす早く、必殺技も充実し
ている。かなり強いキャラクター
だろう。

タックル・ブローとブライング
エルボーをうまく使って、最強を
目指せ!



必殺技紹介



アロー・ショット

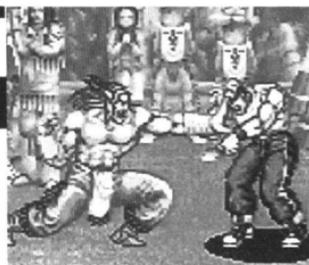
←↓→+パンチボタン

バツファローの基本的な飛び道具。コマンド入力で簡単にいつでも出すことができるので、遠くの距離での牽制に多くつかわれる。相手がしゃがんでいると当たらないのが難点。

タックル・ブロー

←に溜めて→+パンチボタン

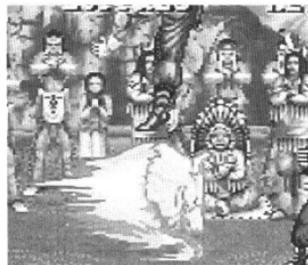
す早くダッシュしながら、掌打を相手に叩きつける技。ヒットすると、相手は大きく吹っ飛び、倒れる。バツファローの地上戦でのメインとなる技。ダメージも大きいぞ!



バツファロー・ストーム

↓に溜めて↑+キックボタン

大きく足踏みをしてからジャンプして、ジャンプキックと野牛の形をした気弾とを同時に出す技。気弾の出る位置が下のほうなので、スライディング防止用に。特殊な使い方もある。



フライング・エルボー

空中で十字キー一回転+パンチボタン

全身を炎に包み込み、相手に突進する技。見た目の通り威力があるので重宝する空中必殺技である。速いので返されづらく、2段ジャンプから出したりもできるのでかなり使える。



ワンポイント アドバイス

バツファロー・ストームは、実はかなり使えるのだ。対空技になったりもするぞ。アロー・ショットと使いわけよう!

通常技のつながり

↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	○	○	×	×	○	×
↓弱パ	○	○	×	○	×	×	○	×
↑弱キ	×	×	×	×	○	×	×	×
↓弱キ	×	×	○	○	×	×	×	×
↑強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↑強キ	×	×	×	×	×	×	×	×

**まあ
読め**

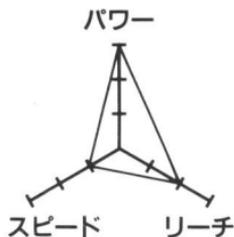
スピードとパワーで押しつけていけ!

パワーだけだと思われがちなバッファローだが、かなりスピードが速い必殺技も兼ね備えている。

オレなら
ミンナを
倒せるぜ

まずはタックル・ブロー。この技はすごいスピードで相手に向かって突進していく。返されづらいし、あいうちでも大ダメージを与えられる。

性能表



さらに空中必殺技
フライング・エルボーも強力だ。空中必殺技なので、返されてもさらに出せるのは大きい。上記の2つの技をうまく戦法にく組み込んでみよう。





基本戦術紹介



パターンA [フライング・エルボーを使え!]



着地ぎわを狙う相手に対して



バックジャンプして対空使用。



落とされても、また出せるぞ。

フライング・エルボーは、いろいろな使いかたができる技だ。着地ぎわに出してフェイントのよ

うに使ったり、バックジャンプして対空に。もし返されても、すぐまた出るのも強みだ。

パターンB [待ちから攻めへのパターン1]



この位の距離のとき、



激掌破動波を読んで……



あいうち。がダメージで勝つ。

強いからといって、何も考えずにただタックルブローを出しているだけではガードされ、反撃を

くらってしまう。相手の技の出しぎわなどに、相打ちでいいからたたき込め! ダメージで勝つぞ。

パターンC [待ちから攻めへのパターン2]



まずは、バッファロー・ストーム。



このあとに、後ろの気弾にも当たる。

バッファロー・ストームを使うパターン。速くで出されたバッファロー・ストームをジャンプして避けた相手の着地ぎわに、タックルブローをたたき込む。すると後ろの気弾にもぶち当たり、2ヒットになるぞ。



使える連続技



3HIT

は かいりょく
破壊ランク B

ジャンプ強パンチ

しゃがみ弱キック

強タックル・ブロー



バッファローの連続技は、どれも破壊力のあるものばかりだ。必要以上にむずかしいものを狙わなくても、自分の使いやすいものを使ったほうがいいと思うぞ。

簡単な3ヒットの連続技だが、ダメージはばかにできないぞ。ジャンプ強パンチで飛び込み、し

ゃがみ弱キック。そしてキャンセルで強のタックル・ブローをたたき込め！

7HIT

は かいりょく
破壊ランク B

立ち弱パンチ2発

しゃがみ弱P×2

きちんと2発入る

タックル・ブロー



バッファローで、おそらくもっとも多く入る連続攻撃。立ち弱パンチ2発、しゃがみ弱パンチ2

発、立ち強キックを2発たたき込んでから、キャンセルでタックル・ブローを当てる。

3HIT

は かいりょく
破壊ランク A

この位の距離から

弱バッファロー・ストーム

弱アロー・ショット

強タックル・ブロー



バッファロー・ストームから、アロー・ショット、最後にタックル・ブローとつなげる豪華な必

殺技だけの3段攻撃。見た目にも派手だしかなりのダメージを与えるぞ！



VSアニー

バッファローは、アニー相手にはかなり闘えるキャラクターだ。
だからといって相手も強力な返し技を持っているので、むやみに
攻め込んでいくだけでは勝てないぞ。

フォトンバースト かえ かた P・Bの返し方



フォトン・バーストを空中で撃つ
れる事は多い。対処法は…。



2段ジャンプなどで相手より高く跳
び、フライング・エルボーだ！

アニーは、遠距離では
フォトン・バーストを空
中で連打することが多い
だろう。うかつには近づ
けないが、相手より高い
位置からのフライング・
エルボーで攻撃すると簡
単に攻撃できるぞ。

地上戦で勝負だ！



相手の着地ぎわにタックル
ブローをあわせよう。大ダ
メージを与えるぞ！



バッファロー・ストームを
あわせるやりかたもある。
うまく使い分けよう。



相手の技のスキに、迷わず
タックル・ブローでつっこ
もう！

フォトン・
バーストの着地
ぎわや、技の出
ぎわのスキなど
にうまく攻撃を
たたき込め。T・
BやB・Sで攻
め込もう！

うかつに跳びこむな！

相手にラッシュをかけようとしてフライングエルボーなどで攻め込んでも、アニーダイナミックやレインボー・バリアで簡単
に返される。むやみに跳びこみは死を招く
ぞ。もし跳びこむなら、必ずフェイントを
混ぜてからにしよう！



アニー・ダイナミック
は非常に強い対空技
だ。裏回りでもダメ。
溜まってない時を狙え！



レインボー・バリアも、相
手の先読みで出される
とかなり強力だ。相手の
技のスキに出せ！



V.S. 礼児

礼児はかなり防御力が強いキャラなので、とても攻めづらい。礼児側に攻めさせ、こちらが確実に返していく戦法でいこう。
こちらから攻めていくとき以外は、ある程度は鬨えるはずだ。

遠距離で主導権を握れ



アロー・ショットなどで牽制しよう。



ジャンプ攻撃は、バックジャンプしてF・E。

遠距離では、こちらのほうが分がある。アローショットをうまく使って、攻め込まれないようにしよう。
対空には、バックジャンプからフライング・エルポーなんかも使えるぞ。

近距離戦を支配しろ！



雷吼脚は、しゃがみの強キックで返せる。



相手の技のスキにタックルブローだ！



跳び込みは、立ち弱キックでもOKだ。

流炎昇のせいで、近距離では礼児に押されがちだ。
うまく立ち回って、主導権を握らせないようにしろ！

常に優勢を保て！

こちらから攻め込むには、礼児のカベはあまりにも高い（流炎昇のため）。

がんばって少しでも自分より相手の体力を減らして、常に相手に攻めさせる状況をつくろう！



自分より相手の体力を1ドットでも減らして、相手に攻めさせ返していこう。



流炎昇は、あまりにも強い対空技だ。絶対に、簡単には跳ばないように！



V.S.キース

キースのスパイラル・キックによるラッシュ攻撃への対処法と、できるだけラッシュをくらわないように速くに追いやって近づかせない闘い方がこの対戦のメインとなる。特にラッシュへの対処法は、必ずマスターしておかないとつらい対戦になるぞ。

ラッシュを避け!



とにかく近づかせるな! 飛び道具を先読みで出し追い払うんだ!



バックジャンプしての攻撃も有効。すぐに技を出す感じで。

キースのラッシュ攻撃は、かなりこちらにとってはやっかいな攻撃である。飛び道具とバックジャンプ攻撃、フライング・エルボーなどをうまく使って、簡単に近づかせないようにしよう。

ラッシュの返し方



スパイラル・キックの終わりぎわを、立ちしゃがみ弱パンチで返せる。



スパイラル・キックをかなり深めにガードしていたなら投げる。



5発目まで出してきたら、逆方向にタックル・ブローを出す。

このラッシュ攻撃は、非常に抜けづらい。しかし必殺技と通常技のつなぎの部分を狙うことで、ある程度は返す事が可能だ。

その他の注意点

遠くにキースを追いやって、しめしめと思ってもアロー・ショットを読まれてナックル・ボマーを出されることがある。

ただアロー・ショットを撃つのではなくフェイントを混ぜよう。



相手が遠くにいるからといって、油断してきょうに飛び道具を撃つと……



ナックル・ボマーでつっこんで来る。たとえガードしても、近づかれて不利だ!



V.S.お種

バッファローがお種相手に闘う時の基本は、やはり攻めさせる事。
つまり、うまく待つことが重要なのである。そして、遠い間合い用の
アロー・ショットとバッファロー・ストリームの使い分けも大切だ。
注意点は、無敵技の威嚇顔と流星乱舞弾への対処の2点。

スライディング対策



お種は、主にスライディングで移動する。これは威嚇顔をためながら移動できるからだ。

これで近寄られるとやっかいなので、たまにバッファロー・ストームで牽制しよう。

バッファロー・ストームでうまく牽制しよう。

そのあと、すぐにアロー・ショットで時間差攻撃もできる。

星流乱舞弾はこうしろ



中間～遠間なら、ジャンプしてフライング・エルボーがベスト。



近間なら、溜まっていれば弱のタックル・ブローを出してみよう。



近くで撃たれた時に、足払い系は絶対に撃つな！足払いがスカって、相手の技だけ入ってしまうぞ。

遠間でも近間でも、星流乱舞弾はいやらしいわざ技だ。

この技を返す時には、早めにはんのうフライング・エルボー反応してF・Eを撃つのが良い。

こちらから攻めるときは

こちらが攻めなくてはいけない状況になったら、フライング・エルボーを使うのがベスト。2段ジャンプで高く跳び、見えない所から出す。たまに弱キックなどをまぜて、フェイントをかけると効果絶大だぞ！



たまに2段ジャンプから弱キックなどを出しつつ、相手の威嚇顔を誘おう。



フライング・エルボーを使うときは慎重に。技の出かかりを狙うといいぞ。



V.S.破鳥

はっとり
破鳥はスピードにもものを言わせて攻め込んで来るので、それに感
わされずに自分のペースで試合を進めていくことが大事だ。
攻撃力がかなり上なので、落ちついて闘えばそうつくはないと
おも
思うぞ。

ダッシュを封じろ！



相手のダッシュが来たらカウンター
を狙ってみよう。



こんなに減るぞ！これでしばらく
は、相手のダッシュも減るだろう。

破鳥のダッシュ攻撃

はっとり
破鳥のダッシュ攻撃
は、ちょこまかと動きま
わるのでいらつくことだ
ろう。しかも、へたに油
断するとダッシュキック
をくらい大ダメージなん
てこともある。ダッシュ
のカウンターを狙え！

ガンガン攻めろ！



相手の攻撃の戻りや、着地
のスキにガンガン攻め込め
よう！



破鳥は対空が弱い。2段
ジャンプからいきなりF・E
などで攻め込め！



跳び込みも狙えるぞ。うま
くつなげて連続攻撃を完成
させろ！

相手の攻撃
力とこちらの攻
撃力にかなりの
差があるので、
ガンガン攻め込
もう。多少あい
うちになっても
ダメージで勝てる。

獄炎昇龍弾に気をつけろ！

かなり攻め込みやすい相手の破鳥だが、
注意しなければならない技が1つだけあ
る。それが獄炎昇龍弾だ。

対空、対地に読まれてうまく出されると、
かなり苦戦する。攻め込むタイミングを読
まれないようにしよう！



タイミングが読まれて
いたら、いくら強い攻
撃でも対応されてしま
うぞ。



獄炎昇龍弾のエジキ
になった。このあとは、
破鳥得意のラッシュが
くるので不利になる！

V.S.アンジェラ

基本的には、アンジェラが攻めてバッファローが守る戦い方になるだろう。相手の攻撃をうまく返していく闘い方がメインとなるので、対応策をきちんと把握しておこう。

近づかれるな！



アローショットで牽制。



スライディングにB・S。

遠距離では、バッファロー側はうまく相手を牽制したいがアローショットだけだとスライディングで簡単に近づかれてしまう。そこで、バッファローストームをからめてみよう！

スライディングへの対応



スライディングをガードした場合は、



しゃがみ強パンチをキャンセルして、



タックル・ブローが入るぞ！

スライディングで近寄られてしまった場合、ガードさえできれば相手の硬直時にしゃがみ強パンチ→タックル・ブローが入る。

飛び込みへの対処

アンジェラは、飛び込むときには必ずスマッシュ・キックをからめてくるだろう。

ふつうの飛び込み相手には、立ち弱キックか立ち弱パンチが確実。スマッシュ・キックの対処法は、まずガードして技の戻りにタックル・ブローでOK。



まず、スマッシュ・キックをうまくガードする。ジャンプ攻撃からのキャンセルに注意！



ガードされ、バック転しているアンジェラめがけてタックル・ブローをぶち当てろ！



V.S. 陳念

陳念の攻撃で恐いのは、画面端に追い詰められてのラッシュ攻撃である。このラッシュをくらわないように、牽制のアロー・ショットとバフファロー・ストームは忘れずに。あと、陳念の煉獄靈波に相打ちは取れないので気をつけよう。

煉獄靈波に注意！



飛び道具と相打ちだ！と思ってタックル・ブローを出すと、



返されるだけでなく、つけて何発もケズられる。これは痛い！

煉獄靈波の過ぎわに相打ちを取ろうとしてタックル・ブローを出しても一方的にくらってしまいしかも連続で数発ケズられてしまうのだ。呪縛符ならまだいいが、この技だけは気をつけろ！

ラッシュの返しかた



技の昇りぎわに、立ち弱キック。かなりキツいが、相打ちはとれる。



技の下りぎわに後ろダッシュ。これが一番確実かも。しかし多少はケズられる。



めりこむ位、深くガードできたら投げられる。間合いに注意！

陳念の閃光烈脚をからめたラッシュはかなりつらい。対処法をきちんと覚えて、必ず返せるようにしておこう。

呪縛符には注意！

呪縛符に捕まってしまうと、相手の連続技をみすみす許してしまうことになる。

タックル・ブローで相打ちならば、こちらが固まっている間相手も転んでいるのでまだいいが、こちらの技のスキなどにくらわれないように十分注意しよう。



技のスキに呪縛符をくらくらうと、かなり危ない状況だ。気をつけて抜け出せ！



タックル・ブローとの相打ちなら、相手が転ぶのでいいが、失敗のリスクを考えると……。

GOUKETSUJI

豪血寺・お種

つよ
強さランク▶ B

PROFILE

年齢：79歳(1915年9月15日
生まれ)
血液型：不明(血を見ると暴
れる性質がある)
出身地：日本京都北西部のど
こか
星座：少女座もとい乙女座
性格：不屈の精神で生き抜
いてきたため、人間
離れしている。内に
何を秘めているのか
計りしれないものか
ある。



●ワンポイントアドバイス

星流乱舞弾がかなり強いので、うまく使いこなそう。だしづらい人は、キャンセルで出すとかなり出しやすくなる。
威嚇顔は無敵技なので、相手の動きにあわせていつでも出せるようにしておこう。スライディングで移動しつつ溜めるといいぞ。



必殺技紹介



岩砕歯

←に溜めて→+パンチボタン

お種の飛び道具。口の中に入っている入れ歯を吐き出して攻撃する。溜めが早いので使える技ではあるのだが、出した後のスキが大きいので気をつけよう。

星流乱舞弾

→+パンチボタン連打

前方に、無数の気弾を撃ち出す技。連打で出す技なので、出るまでに多少の時間がかかるが出しまえばかなり強い。少し浮き上がるために、下段攻撃をスラスラすることもできる。



威嚇顔

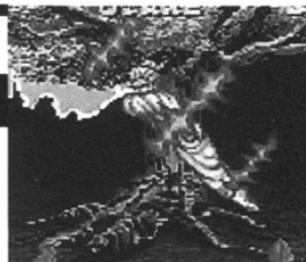
↓に溜めて↑+パンチボタン

出ぎわが一瞬無敵なので、とてもつかえる対空技。もちろん対空だけでなく地上技を先読みして当てることも可能。溜めながら、スライディングで移動もできるぞ。

天舞脚

ジャンプ中に↑↓+キックボタン

炎をまとって、空中から高速で飛びこむ技。普通のジャンプ攻撃とうまく使いわけよう。当たった場合、相手が転ばないのでそのまま連続技にもっていけるぞ。



ワンポイント アドバイス

岩砕歯は、ふつうの飛び道具だがスピードが早い。星流乱舞弾は、非常に強いがスピードが遅い。使いわけよう！

通常技のつながり

↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	×	×	×	×	×	×
↓弱パ	○	○	×	×	×	×	×	×
↑弱キ	×	×	×	×	○	×	×	×
↓弱キ	×	×	×	×	×	×	×	×
↑強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	○	○	○	○	○	○	×	○
↑強キ	×	×	×	×	×	×	×	×

まあ
読め

スライディングは効果絶大!

お種のスライディングは、威嚇顔を溜めながら相手に近づける、という大きな利点を持っている。

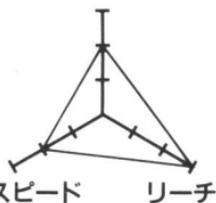
なにしろ威嚇顔は無敵技なので、相手の技が出ていさえすれば当たる。そして、近距離でスライディングに相手は反応することは多いのだ。

しかも、いつでもキャンセルがかかるので危険はほとんどない。威嚇顔をはずして空中で落とされても、天舞脚で反撃が可能。使えるぞ!



性能表

パワー





基本戦術紹介



パターンA

と飛ばせて落とす！ その1



まず、顔砕歯を撃つ。



相手が跳び込んできたら……



威嚇顔で撃墜しよう！

まず、岩砕歯を撃つ。もちろん、相手は反応してジャンプ攻撃をしかけてくるだろう。そこで反

応して威嚇顔だ！ 結構らくに出せるので、常に狙っていくといいぞ。

パターンB

と飛ばせて落とす！ その2



星流乱舞弾を撃つと、



相手は跳んでくる。



間合いをつめて……



威嚇顔で落とす。

星流乱舞弾を使った場合のパターン。星流乱舞弾、出終わるまでのスキが長いので遠距離で使用

することになる。威嚇顔が当たる距離までスライディングで近づいて、そこから威嚇顔だ！

パターンC

ラッシュのパターン



まずは、近距離で星流乱舞弾。



立ち強キックをガードさせて、



キャンセルで星流乱舞弾だ！

星流乱舞弾を使った、ラッシュのパターンを紹介しよう。まず、近い距離で星流乱舞弾を撃つ。

その後、すぐに立ち強キックを打ち、キャンセルをかけて星流乱舞弾だ！



つか れん ぞく わざ 使える連続技



3HIT

は かいりょく
破壊カランク C

ジャンプ強パンチ

しゃがみ弱パンチ

威嚇顔
C威嚇顔



ジャンプ強パンチから入る3ヒットの連続技。跳
び強パンチを入れたあと、タイミングよくしゃ

がみ弱パンチ。そしてそのまま威嚇顔を出す。簡
単で、使いやすい3段技だ。

11 HIT

は かいりょく
破壊カランク A

星流乱舞弾

立ち弱キック

立ち強パンチ



大きな威力を誇る、11ヒットの連続攻撃。まず
星流乱舞弾を近距離で当てる。すべてヒットした

あとに立ち弱キックを当てて、そのあと立ち強パ
ンチが4発入る。ラッシュ中にも狙えるぞ！

4HIT

は かいりょく
破壊カランク B

ジャンプ強キック

立ち強キック



跳び強キックが3発当
たることを利用した、
簡単な4ヒットの連続
技。跳び込むときに少
し早めに強キックを出
しておく。そうすると、
3発当たってそのあと
立ち強キックも入る
ぞ。そこからラッシュ
に持ち込むのもよし。

V.S.アニー



アニーのフォトン・バーストやスワニー・クラッシュをかいくぐって、お種がどのように攻めるかが、この対戦のポイントだろう。

ただ、お種には強力な対空兵器である威嚇顔があるので、かなり対戦は有利に進められるはずだ。

フォトン・バーストの返し方



フォトン・バーストを撃とうと、ジャンプするアニー。そこへスライディングで近づき…



威嚇顔だ！ 無敵時間を利用して、引きつけて返すことも可能だ。ガンガン狙っていこう！

フォトン・バーストをうまく使われると非常に辛い。しかしお種の場合は、スライディングからの威嚇顔でかなりラクに反応して、返すことができるぞ。威嚇顔の無敵時間を利用しよう。

ラッシュをかける！



まずは近くで星流乱舞弾をガードさせよう。(もし相手がぐらったら連続技へ)



星流乱舞弾を総てガードしきる前にお種の硬直がとける。ここで立ち強キック。



その立ち強キックにキャンセルをかけてまた星流乱舞弾。けずりまくれ！

アニーは無敵技を持っていないので、ラッシュを簡単にかけられる。星流乱舞弾を使った、ラッシュの1例を紹介しよう。

注意すべきこと

いくら攻めやすいからといって、安易な跳びこみは禁物。レインボー・バリアーやアニー・ダイナミックで返されてしまう。

また、スワニー・クラッシュと飛び道具の相殺も厳禁。岩砕歯は撃ち負けるし、星流乱舞弾は出ぎわのスキがかなり怖い。



スワニー・クラッシュは、このゲーム中で最速の飛び道具だ。見てから相殺は難しい。



天舞脚を読まれて、レインボー・バリアー！くれぐれも、先読みされないように。

V.S.礼児

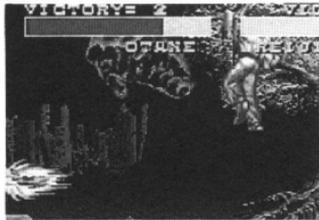


礼児は、とにかく対空が強い。無敵の流炎昇は跳んでくるもの総てを焼き尽くしてしまうので、基本的に跳びこみは厳禁だ。そのため、中間距離での攻防が勝敗を左右するだろう。相手の技をきちんと返して、勝利をつかみとれ！

絶対に跳びこむな！



撃掌破動波のスキを見計らって跳びこんでも…



簡単に流炎昇で落とされてしまう。しかもかなりダメージを受ける…

本当に流炎昇は強い。かなり遠い間合いであっても、また撃掌破動波のスキを見て跳びこんでも、たいがい落とされてしまう。礼児に対しては地上戦をメインとして、跳びこみは避けよう。

うまく中盤を支配しろ



常にしゃがんで、威嚇顔を溜めながら移動しよう。もちろんスライディングも可。



雷吼脚はスライディングで返せる。相手のスキを見逃すな！



昇燕舞は威嚇顔でOKだが、溜まってなければバックジャンプからの天舞脚でも返せる。

中間距離での攻防が、この対戦で大きな意味をもつ。しゃがんで移動しながら、相手の出す技を的確に返していこう。

流炎昇には負けるよ

流炎昇が完全無敵だということを証明するために、ある実験をしてみた。威嚇顔も出さず無敵の技なので、いっしょに出したらどちらが勝つか？ それとも両方すり抜けるか？ 結果はごらんの通り。流炎昇にはやっぱり負けるよ…



この距離で、1、2の3で同時に流炎昇と威嚇顔を撃ってみると…



やっぱり流炎昇が勝つのだ。しかも破壊力はかなり大きい。流炎昇だけは動弁！



V.S.キース

キースに対して、お種はかなり闘えるようだ。スパイラル・キックを使ったラッシュ、通称キースラッシュを威嚇顔で返せることがかなり大きい。だからといって、ほかにも注意すべき強力な技もキースはたくさん持っている。気をひきしめて望め!

ラッシュには威嚇顔



とりあえず、しばらくはきちんとガードしておこう。



つなぎ技にいくときの一瞬のスキをつけて威嚇顔を当てろ!

キースラッシュの返し方を説明しよう。

まずはガードする。そして、スパイラル・キックの3発めか5発め(このへんは読み合い)の後のつなぎの通常技に威嚇顔を当てるのだ!

注意すべき点その1



距離が開いた。とりあえずは飛び道具で牽制かな、なんて思っていると...



キースがするすると星流乱舞弾を抜けてくる。しまった! と思って遅い。



ナックル・ボマー! こんなことにならないように、十分注意しよう!

遠距離で飛び道具を撃てればラッシュもくわないだろう、というのは甘い。ナックル・ボマーは星流乱舞弾さえ抜けるぞ。

注意すべき点その2

逆にこちらがラッシュをかけたとき注意すべき点は、相手も出ぎわ無敵の技ローリング・キャノンを持っているということだろう。つなぎ技のタイミングが悪いと、返されてしまうことが多いぞ。ペストのタイミングを心がけよう。



お種の星流乱舞弾ラッシュ。つなぎの立ち強キックのタイミングが甘いと...



ローリング・キャノンで返されてしまう。このあとキースラッシュにもっていかれるぞ。



V.S.バッファロー

バッファローは、このゲームではかなり強いキャラであろう。しかしお種はほかのキャラにくらべてバッファローに対してけっこう闘える。端においつめてラッシュさえかけられれば、かなり有利に展開していただけるだろう。星流乱舞弾でおいつめろ！

まず相手に近寄ろう



アロー・ショットが来たら、スライディングで下を抜ける。



ヘタに速くて星流乱舞弾を撃つと、タックル・ブローが来るぞ！

お種側とはにかく相手を端に追いこんでいきたいので、近づいて技をガードさせたいところだ。バッファローはアローシヨットなどで警戒しているので、うまく近寄ってから攻めよう。

がんばって追いつめろ



相手に当てるように、うまくスライディングを使って攻めていこう。キャンセルでラッシュも当然有効だ。



相手がバックジャンプしたり、なにか技を出そうとしたら威嚇顔を出して攻撃だ！



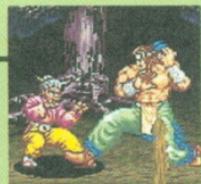
スライディングで相手が転んだら、跳びこむのもいい。技をガードさせて、端に追いこもう。

1度近づいたら、いろいろな技を使って追いこもう。スライディングや、相手が転んだら跳びこむのも有効な攻撃方法だ。

タックル・ブローを避ける

遠距離でもいきなり出されると対処に困るタックル・ブロー。威嚇顔を反応で出すのはかなり難しい。

そこで、後ろダッシュを使ってみよう。かなりラクに反応して避けることができる。そのあとはスライディングが狙えるぞ。



タックル・ブローで襲いかかってくるバッファロー。多少引きつけてから…



後ろダッシュで避けてみよう。慣れると結構簡単にできるぞ。



V.S.破鳥

はっとり
破鳥はとにかくスピードが速い。その機動力を生かした攻め方に
翻弄されないように注意して闘おう。

特に怖いのはダッシュ技。カウンターでくったりすると、大ダメージをうけてしまうぞ!

ダッシュに注意しろ!



岩砕歯の出しわ。こういうときに
ダッシュ技をくらいやすい。



星流乱舞弾で相手の動きを止めよう。もちろん威嚇顔を溜めながらだ!

こちらの技の出しわなどにダッシュキックをあわせられたりすると、かなり痛い。

星流乱舞弾などで常に警戒しておき、ダッシュでちょこまかと走りまわらせないようにしよう。

こちらから攻めこめ!



跳びこみはかなり有効だ。後ろダッシュで避けられても追いつめることができる。



画面端に追いつめたらラッシュ。星流乱舞弾は、後ろダッシュでは抜けづらいぞ。



移動はスライディングで。とにかく相手が跳んだら、威嚇顔で落とそう。

1度相手の動きを止めることができれば、ガンガン攻めこんで画面端に追いつめてラッシュをかけよう。

カウンターを当てろ!

破鳥がちょこまかと走りまわっていると、カウンターを狙ってみよう。

とりあえずしゃがんで待つ。相手がダッシュしてきたらタイミングを計って威嚇顔だ。ただ、できる破鳥だとそれを逆手に取ってきたりするので油断は禁物だぞ。



ダッシュしてくる破鳥。相手が技を出すタイミングを、きちんと見計らってから…



威嚇顔で攻撃! ダッシュのカウンターなので、かなりのダメージを与えるぞ!

V.S.アンジェラ

アンジェラは、お種を近づかせまいとしてサンダー・ウォールやラブミー・ウィップで牽制しながら、たまにスマッシュ・キックで攻撃するというかたちをとるだろう。うまく近づいて、ラッシュに持っていければかなり有利なのだが…

遠距離での注意点1



岩砕歯を出したが、ラブミー・ウィップで攻撃される。



星流乱舞弾さえも、アンジェラ・ボディータックで抜けられるのだ。

アンジェラは、相手の飛び道具に対して出す技を多く持っている。ラブミー・ウィップやアンジェラ・ボディータックがそうだ。うかつに飛び道具は撃たないほうがいいぞ。

攻めのパターン



ラブミー・ウィップの下をスライディングで抜けて近づく。



近くで星流乱舞弾を撃てば、アンジェラ・ボディータックでは抜けられない。



スライディングに反応して技を出してきたら、威嚇顔で攻撃!

相手に近寄る

ための手段は、いうまでもなくスライディング。ラブミー・ウィップは下を抜けられるぞ。近寄ってラッシュだ。

遠距離での注意点2

スライディングで近寄るときに、相手に先読みされてサンダー・ウォールを出されることがあるので注意しよう。

また画面端でのラッシュのときに、スキをつかれてスマッシュ・キックを出されることがある。威嚇顔は常に溜めておこう。



スライディングを先読みされてのサンダー・ウォール。かなり痛いぞ!



画面端でのラッシュを、S・Kで抜けてくる。しかし威嚇顔も溜まるので、結局は読み合いだ。



V.S.陳念

陳念に対しては、お種はかなり分があるだろう。閃光烈脚を使った固め技も抜けられるし、かなりラクに攻めこめる。相手にも強力な連続技などあるので軽くは見れないが、勝てないということはないだろう。

星流乱舞弾で押せ!



この写真の時点で、すでに数発は吸収されている。しかし…



うまけないし、もし総て吸収されてもまたすぐ撃てば勝てるぞ。

陳念の煉獄靈波の出始めの部分は、どんな飛び道具でも吸収してしまう。

しかし、星流乱舞弾をタイミングよく撃てば、撃ち負けることはない。

星流乱舞弾で、ガンガン押ししていけ!

閃光烈脚の対処法



画面端でラッシュをかけた場合。閃光烈脚はしゃがみガードして…



威嚇顔で落とす。これが基本的な返し方だろう。結構ラクだぞ。



多少めりこんだ感じの閃光烈脚なら、お種の後ろに落ちるので投げてやろう。

閃光烈脚を使った固めラッシュは、お種には余り意味がなさそう。かなりラクに返せるので、出されたらすぐに返そう。

飛び道具を返せ!

煉獄靈波を対空に使うとき以外は、陳念の対空は弱い。だから、呪縛符のときには先読み天舞脚で連続技にもってける。

そして煉獄靈波は、実はスライディングで返すことができるのだ。2つの対応策を使い分けて、より多いダメージを与えよう。



陳念が呪縛符を撃ったときには天舞脚が狙える。そのまま連続技で大ダメージだ!



煉獄靈波のときにはスライディング。相手の動きに対応できる間合いをうまくとろう。

GOUKETSUJI

はっ とり さい ぞう
破鳥才蔵

つよ
強さランク▶ D

PROFILE

年齢：24歳(1970年10月29日)

生まれ)

血液型：AB型
出身地：日本 三重県山中

星座：蠍座
性格：陰湿な要素を持って
いる。対人恐怖気味
のため、顔を隠すコス
チュームを愛用。
(時々アルバイトで、
ぬいぐるみショーに出
ることがある。)努力
力という言葉が好き。

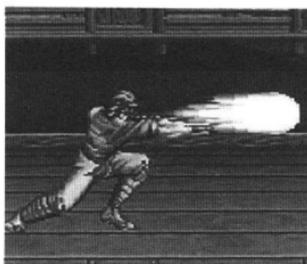


●ワンポイントアドバイス

才蔵は、全キャラクター中
唯一画面の端から端までダッ
シュのできるキャラクターで
ある。ダッシュして投げたり、
ふいをついてのダッシュキッ
ク、そこからのラッシュなど
は彼の専売特許だ。1度使う
とやみつきになるぞ。

ひつ さつ わざ しょう かい

必殺技紹介



りゅうえん は

龍炎波

↓↘→+パンチボタン

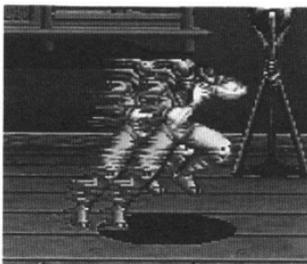
基本的に、相手の出足を止めるために使われる飛び道具。
 獄炎昇龍弾との使い分けで、絶妙な威力を発揮する。相手の
 様子をうかがうときには必要不可欠の技だ。

ごくえんしょうりゅうだん

獄炎昇龍弾

↓↙←+パンチボタン

爆弾を投げて、大きな火柱を立てさせる技。出るのが遅いの
 で使いづらいが、対空や対突進系の技、飛び道具消しなどに
 役立つ技なので、練習して使いこなせるようになる。



せいえんれっしょうざん

青炎裂傷斬

←↙↓↘→+キックボタン

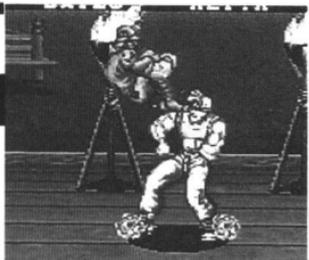
残像を残しつつダッシュして、相手に当て身をくらわせ
 る技。技が出るまでのスピードがかなり早く連続技にも使
 えるのはいいのだが、当てたあとのスキが大きいのが難点。

しんくうせんぷうざん

震空旋風斬

空中で十字キー 一回転+パンチボタン

空中で体を丸め、高速で回転しながら体当たりして体力を
 ケズりとする技。与えるダメージが余りにも少ないので、移動手
 段や空中で技をくったあとに出すのが基本的な使い方。



ワンポイント アドバイス

才蔵の場合、第5の必殺技として前・後ろダッシュがある、
 という位よく使う。上手に使えばかなりの戦力UPになるぞ！

通常技のつながり

↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	×	×	×	×	×	○
↓弱パ	○	○	×	×	×	×	×	○
↑弱キ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓弱キ	×	×	×	×	×	×	×	○
↑強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↑強キ	×	×	×	×	×	×	×	×

まあ
読め

たしかにスピードは速いが……

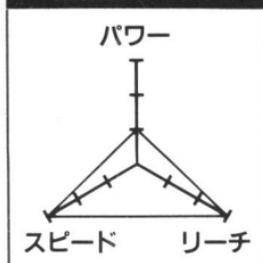
速い動きが

身上です

獄炎昇龍弾とダッシュ技だけだ。獄炎昇龍弾は、守りに入ったときに使う技。攻め込む時はダッシュ技に頼るが、万一前ダッシュ時にカウ



性能表



ンターをくらうと悲惨なほどのダメージが約束される。連続技や投げも大して減らない……。

だからこそ、才蔵で勝ったときは最高なんだけどね。

基本戦術紹介

パターンA

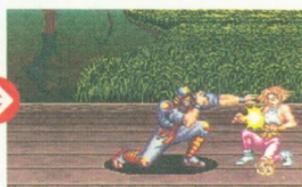
「ダッシュキックを使え！」



ダッシュキックは早めに出す。



相手が吹き飛び、有利に展開。



弱パンチを重ねてラッシュへ。

遠くに相手がいるときに、ダッシュキックを狙ってみよう。当たった相手は吹き飛び転ぶので、

相手の起き上がりにしゃがみ弱パンチを重ねてラッシュにもってけるぞ！

パターンB

「ダッシュパンチから連続技だ！」



ダッシュパンチで攻撃して、



キャンセル青炎裂傷斬が入る。



弱キックからラッシュへ。

ダッシュパンチの場合は、相手が転ばないので連続技をたたき込むことができるぞ。ダッシュパ

ンチをうって、当たったらキャンセルで青炎裂傷斬。そのあとしゃがみ弱キックからラッシュへ！

パターンC

「獄炎昇龍弾を使いこなす」



獄炎昇龍弾さえ出しまえば、



お種の強キックとあいうちでも、



これだけのダメージ差がある。

獄炎昇龍弾は、つかいづらいつ技だが慣れればかなりの威力を発揮する技だ。たとえば写真のよう

にかなり近距離であっても、わざと出しまえば相打ちでもダメージでは勝てるのだ。

つか れん ぞく わざ
使える連続技

4HIT

は かいりよく
破壊カランク A

ジャンプ強キック

しゃがみ強パンチ

キョウセンサイゼンレツショウゼン
C 青炎裂傷斬



ジャンプ強キックを使用した4ヒットの攻撃を紹介しよう。まず、ジャンプ強キックをすこし高

い位置で出して、2ヒットにする。そのあと、しゃがみ強パンチから青炎裂傷斬につなげて完成!

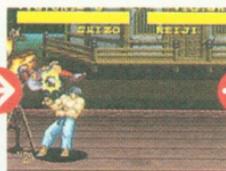
た れんけい わざ
その他の連携技

このへんで跳ぶ

わざが当たる

お追うとまた当たる

なが流れるように投げ



まず、写真の間合いで震空旋風斬をだす。それに当たった相手が、画面端に戻っていく才蔵に何

か技を当てようとするともたさらに当たり、そのあと投げる、という連携。決まると華麗だぞ!

ラッシュのパターン

しゃがみ弱パンチ

立ち強キック

しゃがみ強キック

キョウセンサイゼンレツショウゼン
C 青炎裂傷斬



しゃがみ弱パンチからのラッシュパターンの例。弱パンチのあと立ち強キック(2発)、そしてス

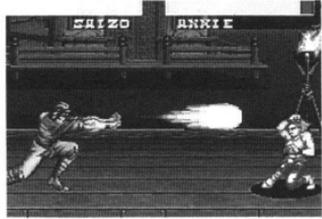
ライディング、キャンセル青炎裂傷斬。あくまで一例なので自分だけのパターンも考えてみよう!



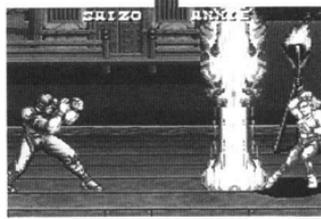
V.S.アニー

はっとり 破鳥はアニーに対して、基本的には攻めこむかたちをとることが多いだろう。
 あいて わざ み わざ こうげき
 相手の技のスキを見てダッシュ技で攻撃をしかけるような、スピードを生かした闘い方が有効だ！

遠距離での対応



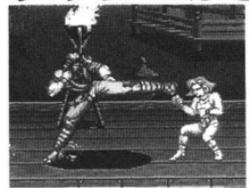
えん きょり 遠距離での対応。
 スワニー・クラッシュで待たれたら、龍炎波で対応。



フォトン・バーストに狙われたら、獄炎昇龍弾で牽制。

アニーは距離をとってスワニー・クラッシュやフォトン・バーストで攻撃してくる。それに対応してこちらも龍炎波や獄炎昇龍弾を出そう。
 そして、機会をみてダッシュから攻めこもう！

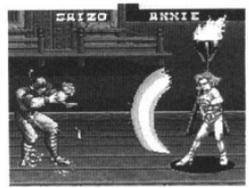
ダッシュから攻めろ！



あいて わざ からぶ とき
 相手が技を空振りした時を狙って、ダッシュキックを当てろ！



フォトン・バーストに反応し、着地を狙ってダッシュ技だ！



ただし、相手に返るとカウンターで大ダメージをくらうので気をつけろ！

はっとりがわ こうげき
 破鳥側の攻撃は、ダッシュ攻撃がメインとなるだろう。機動力を生かした闘い方で、相手をつかまそう。
 混乱させスペースをつかもう。

飛びこみは危険だ！

きょう だ こ
 強キックを出して来ないアニーは、アニー・ダイナミックを溜めつつ闘っていると思っていだろう。

あいためあ
 痛い目に合うぞ！
 アニー・ダイナミックは対空使用に非常に強い技なので、調子に乗って飛びこむと痛い目に合うぞ！



スキを見せたアニーに震空旋風斬で破鳥が攻撃をしかけるが、しかし…。



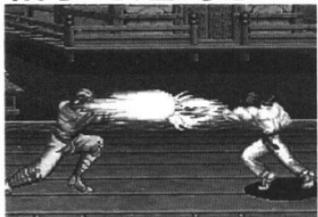
アニー・ダイナミックで簡単に返される。裏回り攻撃であっても返されるのだ！



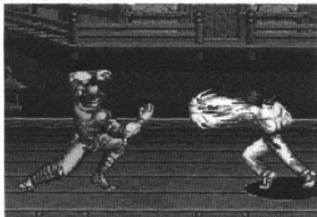
V.S.礼児

礼児は、対空が非常に強いキャラクターである。そのため、こちらからは攻撃しづらい。うまく礼児側に攻めさせるかたちをとろう。そのためにはこちらの守りを固める必要がある。相手の攻撃に対応させた攻めを心がけよう。

相手を近寄らせるな！



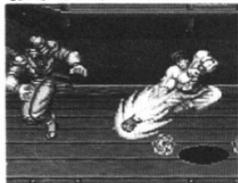
飛び道具の撃ち合いには負けないようにしよう。



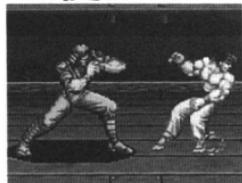
たまに獄炎昇龍弾で牽制して、相手にプレッシャーをかけよう。

礼児に攻めさせるとは、いっても必要以上に近寄られると、かえって不利になってしまう。相手の動きに反応できる距離を保つために、龍炎波でうまく牽制している。

後ろダッシュを使え！



昇燕舞で跳びこんで来る礼児を後ろダッシュでかわして…



昇燕舞の着地寸前、後ろダッシュキャンセル青炎裂傷斬を当てろ！



画面端の場合なら、撃掌破動波を後ろダッシュでかわすこともできるぞ！

対空や相手の飛び道具に対して、後ろダッシュを使うと効果絶大！少し難しいが、がんばって使いこなそう。

流炎昇に気をつけろ！

礼児の流炎昇はとにかく遠くまで届くので、かなり遠距離でのジャンプでも落ちおとされてしまう。

画面の端と端くらの距離ならまだしも、礼児と近い間合いでのジャンプは絶対にやめておこう。



結構遠めの間合いでも、流炎昇は追いかけてくるぞ。たとえばこんな距離でも…



流炎昇で簡単に落とされてしまう。さらに、上昇中無敵なので始末におえないぞ。

V.S.キース



キースには、必殺の固め技スパイラル・キックがある。これを使っ
たラッシュが非常に強いので、このラッシュに持っていかせないよ
うにしよう。また、ラッシュに持ちこまれた場合の返し方もきちん
とマスターしておこう。

ちかよ 近寄らせるな!



龍炎波でうまく牽制しよう。技の出
始めでも返せるぞ!



弱獄炎昇龍弾での牽制もかなり有
効だぞ。

スパイラル・キックは、
開始直後くらの距離で
もくってしまうほど横
に長くのびる。

キースとの間合いをなる
べく広くとって、龍炎波
で牽制しよう。獄炎昇龍
弾も使えるぞ。

かえ かた ラッシュの返し方



スパイラル・キックの5発
目が来たら、後ろダッシュ
でよける。



スパイラル・キックから弱
技へつなげる時にしゃがみ
弱パンチで返す。



才蔵のスピードを生かし
て、先読みバックジャンプ
弱キックで返す。

キースのスパ
イラル・キック
に弱キックやパ
ンチをからめた
ラッシュはとて
も抜けづらい。
返し方をきち
んと覚えよう。

ちゅうい てん そのほかの注意点

スパイラル・キックによるラッシュを受
けている時、こちらが返し技を出すタイミ
ングを読まれると、ローリング・キャノン
で返されることがある。

結局は読み合いだが、簡単には読まれな
いようにいろいろな返し方をマスターせよ。



スパイラル・キックの
ラッシュを返そうとし
て相手に読まれてしま
うと…。



出した技にローリング
キャノンを当てられて
しまう。注意しながら
聞え!

V.S.バッファロー



バッファローは攻撃力がとても高いキャラなので、技同士があい
うちになったりすると、ダメージのかなり分が悪い。

バッファローが待ち、破鳥が攻める闘いになりがちなので的確な
対応が重要だ。

攻めこむ時は…



アロー・ショットをスライディング
(しゃがみ強キック)で抜きましょう！
相手を転ばせたら、ラッシュに持
ていけるぞ。相手を追いつめろ！

待っているバッファ
ローが牽制で撃つアロー
・ショットをスライディ
ングで抜けて攻撃をしな
げよう。

転ばせたりうまく近寄
られたら、ラッシュに持
ってこよう。

待ち合いに勝とう！



アロー・ショットを先読み
して、獄炎昇龍弾をぶち当
てる！
飛び道具に対しては、確実
に対処していこう。ムダな
ダメージは避けよう！

アロー・ショットのタイミ
ングを読んで、ダッシュ
キックを当てることも。

牽制している

バッファローに
対して確実に対
処しよう。飛び
道具を先読みし
て、ダッシュキ
ックを狙うのも
いいぞ。

注意すべき点

いくらスライディングが強いといつ
ても、相手に読まれてしまったら返されてし
まう。バッファロー・ストームをうまく混
ぜられると結構キツイぞ。

また、対空はほとんど後ろダッシュで大
丈夫だ。うまく使いこなせ。



バッファロー・スト
ームで、スライディング
は簡単に返されてしま
う。注意が必要だ！
対空は、後ろダッシュ
が確実。ただし追いつ
められないように、考
えて使おう。



V.S.お種

たい たね ぼあい き
対お種の場合にいちばん気をつけなければいけないのは、やはり
 せいりゅうらん ぶ だん ひじょう
星流乱舞弾だろう。これをからめたラッシュが非常にこわいので、
 かえ かつ せいりゅうらん ぶ だん じたい たいおう おお
ラッシュの返し方と星流乱舞弾自体への対応を覚えておこう。
 たいせん
つらい対戦だが、がんばればどうにかなるかも。

星流乱舞弾をかわせ1



とりあえずバックジャンプして、威嚇顔なら2段ジャンプで避けよう。



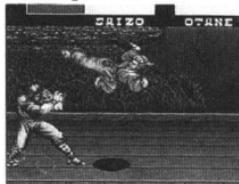
先読みできたなら、跳びこみも狙えるが威嚇顔には注意しよう。

えんきより せいりゅうらん ぶ だん
遠距離で星流乱舞弾
 を撃たれたときは、基本的にはバックジャンプしてお種の様子をみながら、2段ジャンプか、または震空旋風斬（お種が必殺技を出しているとき）かの選択をしよう。

星流乱舞弾をかわせ2



1回ガードしてしまったら、とりあえず星流乱舞弾の1セットはガードしよう。



つなぎの通常技、立ち強キック。ここまではガードしておいて…



星流乱舞弾が出るまでのスキに、ジャンプで一気にぬける。そのあと震空旋風斬もいいぞ。

せいりゅうらん ぶ だん
星流乱舞弾
 によるラッシュは、とりあえずつなぎの通常技までガードする。その後のスキに、ジャンプで抜けるのだ。

スライディングに注意

お種のもう1つの強みとして、スライディングがあげられる。威嚇顔を溜めながら移動できるので、かなりやっかいなのだ。

スライディングをガードして、しめたと思ったとたんキャンセルで威嚇顔、なんてことがある。気をつけろ！



相手がスライディングですべて来た。しめた！と思って手を出そうとすると…



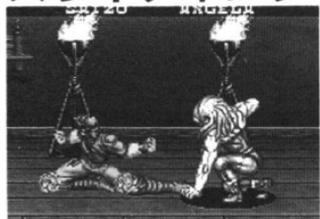
威嚇顔が待っている！スライディングをガードした時には、十分に注意しよう！

V.S.アンジェラ

アンジェラ側が攻めこむことの方が多くであろうこの対戦では、破鳥の防御能力がかなり問われるだろう。龍炎波と獄炎昇龍弾での牽制をおこたらないようにしよう。

攻めこむときは、スライディングが主力。けっこう闘えるぞ。

スライディングで攻撃



サンダー・ウォールを出したあとの硬直時間にスライディング。
ラブミー・ウィップをスライディングで抜けて攻撃だ！

破鳥を牽制するため、アンジェラはラブミー・ウィップやサンダー・ウォールを使ってくるだろう。そこでスライディングをあわせると、簡単に転ばすことができる。

相手に攻めこまれた時



スライディングを読んだら、獄炎昇龍弾で燃やしてやれ！
スマッシュ・キックで来たら、後ろダッシュでかわす。

スマッシュ・キックは早めのジャンプ攻撃でも返せる。

アンジェラが攻撃してくるときは、スライディングかスマッシュ・キックの場あいがほとんどなので、返し技を覚えておこう。

これには気をつけろ！

調子に乗ってダッシュ技をねらっていると、そこにサンダー・ウォールが！涙が出るほどの大ダメージを受けてしまうぞ。

また遠距離で獄炎昇龍弾を使わずに龍炎波ばかり撃っていると、アンジェラ・ポディーアタックが来る。注意しろ！



ダッシュ技でダメージを与えるつもりが、かえられて大ダメージ！とぼほ…



龍炎波ばかり撃っているとアンジェラ・ポディーアタックが龍炎波を抜けてくる！



V.S.陳念

近距離では、閃光烈脚による固め技の返し方。遠距離では、2種類ある飛び道具の対処法。この2つを知っているといかないでは、勝率がかなり違ってくるぞ。また、陳念は対空が弱いのでけっこう跳びこめる。覚えておいてソンはないぞ。

飛び道具への対処法



煉獄靈波が出きった状態なら相殺は可能だ。



引きつけて弱獄炎昇龍弾が、一番確実な対処法だ。

陳念の飛び道具は2種類あって、相手を固める呪縛符と出ぎわが強い煉獄靈波がある。注意すべきは煉獄靈波で、でぎわの時に飛び道具を重ねても総て吸きさらされてしまうのだ。気をつけろ！

閃光烈脚の返し方



閃光烈脚が登りの時は、とりあえずガードしておこう。あわてないように。



下りの時に、後ろダッシュでかわす。慣れば結構楽に出せるぞ。



かわしたあとに陳念が近くにいたならば、投げることもできるぞ。

閃光烈脚を使ったラッシュはかなり強力だ。しかし破鳥の場合は、後ろダッシュで抜けられる。絶対にマスターしてくれ。

対空の弱さをつけ！

陳念はあまり対空が強いキャラなので、煉獄靈波を跳び越すような感じで跳びこめば一方的に勝つことができる。

もちろん震空旋風斬を狙うのもいい。ただし失敗したときのことを考えると、1発逆転のときに限定したほうがいいのかも？



かなり高い位置から跳びこむ。煉獄靈波だけは絶対にくわらないように！



震空旋風斬を狙ってみる。こっちの方がかなりラクだが、ぜんぜん減らない…

GOUKETSU!!!

アンジェラ ベルテ

つよ
強さランク▶ C

PROFILE

年齢: 27歳(1967年5月3日
生まれ)
血液型: O型
出身地: イタリアの港町
星座: 牡牛座
性格: おおざっぱな性格。
情熱的で惚れっぽい
所がある。(一度好き
な人を追って日本へ
来たことがある。そ
の男は現在行方不明
である。)

●ワンポイントアドバイス

素早さは無いのだが破壊力は
トップクラスなので、強力な攻撃
を確実に当てるのが大切。必殺
技の中では、スマッシュ・キック
が一番使えるだろう。通常技の中
で使えるのがしゃがみ強キックで
出るスライディングだ。この2つ
の技が勝敗を分けるだろう。





必殺技紹介



ラブミー・ウィップ

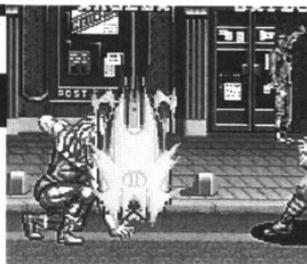
←に溜めて→+パンチボタン

この必殺技の特徴は、リーチが画面の端から端くらいまでであるということだろう。ほとんどのキャラクターにはしゃがまれると当たらないが、牽制くらいにはなるだろう。

サンダー・ウォール

弱・強パンチボタン同時押し

破壊力は申し分ないのだが、出るのが遅くスキもでかくて使いにくい。対空にも使えないこともないが、やはり確実でないのであまり使う機会は少ないかも。



アンジェラ・ボディーアタック

←に溜めて→+キックボタン

おもに飛び道具をすり抜けながら攻撃をするために使う。スライディングにキャンセルをかけて使ったりする。ただし始めは、攻撃をくらってしまうぞ。



スマッシュ・キック

ジャンプ中に↑↓+キックボタン

アンジェラの必殺技の中で、一番頼りになる技。弱は近くに、強は遠くに落ちるので相手の場所によって使い分けよう。ジャンプ攻撃にからめると効果的。



ワンポイント アドバイス

必殺技以外に使える技といえばしゃがみ強キック、いわゆるスライディングである。上手に使ってこう！

つう じょう わざ
通常技のつながり

↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	○	○	○	×	○	○
↓弱パ	○	○	○	○	○	×	○	○
↑弱キ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓弱キ	○	×	×	×	×	×	○	○
↑強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	×	×	×	×	×	×	×	×
↑強キ	×	×	×	×	×	×	×	×

まあ
読め

アンジェラっていったい……

このキャラほど、イラストとゲーム中のイメージがかけ離れているキャラはいないのではないだ

ろうか。オープニングのデモやイラストを見た限りでは力の強そうな美人キャラクターのようにも見えただが、キャラ選択画面とゲーム中の

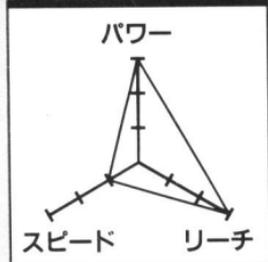
グラフィックはタダの恐ろしいオバさんにしか見えない。

しかし、それはそれ。まあ、ゲーム中のキャラの方が好きなの人もいるだろう。ということで…。



あたしが
なんだって?

性能表





基本戦術紹介



パターンA

ラブミー・ウィップの使い方



この間合いでも……

ラブミー・ウィップ!

その後は……

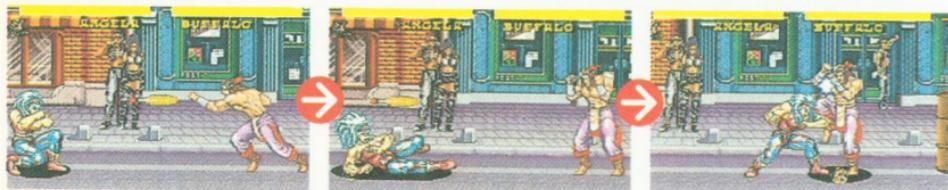
ジャンプで逃げる。

ラブミー・ウィップの基本的な使い方。相手の飛び道具などを牽制するときに使うことが多い。

タイミングさえあえば飛び道具も当たらないので練習しよう。

パターンB

A・B・Aの使い方



飛び道具を……

スライディングで避ける。

アンジェラボディータック。

相手が飛び道具を撃ってきたならば、スライディングで間合いを調節してアンジェラ・ボ

ディータックを出そう。スライディング中のもどこでもキャンセルがかけられるぞ!

パターンC

スマッシュ・キックの使い方



岩砕歯が来た。

スライディングで避けて、

すぐにジャンプして、

スマッシュ・キック!

スマッシュ・キックはとてもスピードが速く、出した技を返されづらいという使える技である。

フェイントのジャンプと混ぜあわせれば、かなり相手を混乱させられるぞ。



使える連続技



3HIT

は かいりょく
破壊カランク A

ジャンプ強キック

しゃがみ弱パンチ

しゃがみ強キック



アンジェラで最強クラスの破壊力を持つ連続攻撃だ。通常技のみで、しかも簡単にできるので

使う機会はおおに多いだろう。しゃがみ弱パンチの回数を増やすことも多いぞ！

5HIT

は かいりょく
破壊カランク C

ジャンプ弱キック

立ち弱パンチ

立ち弱キック



連続攻撃を決める機会が少ないアンジェラにとって、ヒット回数が多い連続攻撃。しかし、

破壊力という点では上の連続技に及ばないので使う機会は少ないだろう。

2HIT

は かいりょく
破壊カランク B

ジャンプ強キック

スマッシュ・キック



2ヒットであるにもかかわらず、破壊力も申し分ない。やり方も簡単なので、常に狙っていこう。コツとしては、ジャンプしたらそのまま十字キーを↑に入れておいて攻撃が当たったらすぐ↓とともにキックボタン。



V.S.アニー

パワーでガンガン押すアンジェラと、それを受け流す立場のアニーという闘いだ。アンジェラとしては、いやらしい飛び道具を持っているアニーのふところに入りたい所だが、なかなか楽に攻めきれものではないのが難しい所だ。

きょう フォトンバースト

強P・Bには…



アニーがジャンプしたらこちらでもスライディングで間合いを調節する。



当たる間合いまで近寄ったらキャンセルサンダーウォール。



落ちて来るアニーにはガンと痛い目に合わせてあげよう。

きょう 強のフォトン

バーストに対する対処法。両者が画面の隅同士にいる時に狙われる場合が多いので注意すること。

じゃく フォトンバースト

弱P・Bには…



弱で出て来たのなら、こちらですぐに2段バックジャンプ。



アニーの落ちぎわを狙いスマッシュ・キックを出す。



2段ジャンプなどで逃げられるが、その辺は読み合いになる。

つぎ 弱だった場合の対処法だ。必ずしも写真通りにいくことは少ないのだが、覚えておいて損はしないはずだ。

スワニークラッシュ

S・Cは強力だ！

アンジェラ・ボディータックは、ほとんどの敵の飛び道具を抜けながら攻撃することができるのだ。しかし、スワニー・クラッシュとキースのライトニング・スラッシュは抜けることが出来ない。スライディングでもダメなので注意しよう。



知らない写真のようにくらってしまう。ガードするか、ジャンプしよう。



V.S.礼児

両者共に跳びこみからの必殺技を持っているので、その返し技が重要となってくる。礼児には流炎昇という強力な返し技がある。しかし、アンジェラ側としては昇燕舞の有効な返し技がない分、技のパワーで勝っているの、何とか闘える相手である。

撃掌破動波には…



撃掌破動波を撃たれたら、素早く反応しよう。



こうしてスライディングで転がしてペースを握ろう。

もちろんしゃがみ強キック(スライディング)が有効。間合いが遠ければラブミー・ウィップやアンジェラ・ボディータックも使える。礼児との距離によっていろいろ使い分けよう。

昇燕舞には…



礼児のジャンプに素早く反応する。最低でも後ろダッシュでスカしたい。



反応できたらすぐにバックジャンプ。2段ジャンプが必要な場合もある。

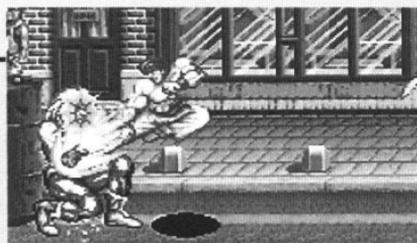


昇燕舞の上からスマッシュ・キックを当ててあげよう。

昇燕舞で跳びこんで来た礼児を返す1つの方法。なかなか成功率は低いですが、礼児もうかつに跳びこめなくなるだろう。

ラッシュに耐えろ！

礼児のラッシュはかなりやばい。昇燕舞をガードした後は、投げか足払いという2択で攻められてしまうからだ。雷吼脚で削りに来る場合もあるだろうが、たいして減らないので気にしない。とにかく昇燕舞から逃げ回ろう。



この後、投げか足払いか…。しゃがみ弱キックから投げか…。

V.S.キース



つらい組み合わせだ。キースの強力な必殺技に対して、アンジェラにはあまり有効な返し技がない。勝負の一番の分かれ目は、スパイラル・キックの対処の方法だろう。ガードすると抜けられずそのまま終わってしまうことだってあるので注意しよう。

バックジャンプする



先読みでバックジャンプをする。読まれないように…。



わざと技がスカって着地する前に、スマッシュ・キックを叩き込む！

スパイラル・キックに
対する唯一の有効な返し
方。バックジャンプして
跳んで来たキースにスマッシュ・キックを当てるとい
うもの。読まれるとローリング・キャノンで落とされてしまう。

ライトニングスマッシュ

R・Sには…



間合いが離れているのならラブミー・ウィップで叩いてあげよう。



その後もジャンプやガードすることができるので使え



スマッシュ・キックが当たるとの間合いならば、確実にヒットさせよう。

キースの飛び道具であるライトニング・スマッシュの対処法。アンジェラ・ボディータックでは抜けられないので注意。

スパイラルキック

S・Kをガードしたら…

スパイラル・キックをガードしてしまつたらその後どうしたらよいか。3発目をガードした後、立ち弱パンチを出すか投げ返すしかない。しかし、両方共確実に返せるわけではないのでそのまま削り殺されることだってある。



この後、立ち弱パンチか投げ返しか、そのまま削り殺されるか…。

馬



V.S.バッファロー

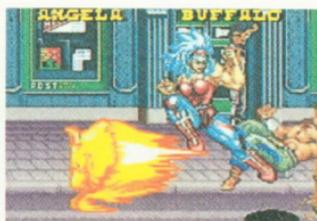
両者共に破壊力があるキャラクターだ。バッファローの必殺技は強力な技がそろっているので油断できない。確実に返し方を覚えてペースを握りたい所だが、フライング・エルボーに悩まされることだろう。

バッファロー・ストーム

B・Sには…



バッファロー・ストームを撃つたら飛びこむ。



タイミングを調節してスマッシュ・キックを当てよう。

バッファロー・スト

ームは少しやかいである。その技が出た直後にスマッシュ・キックで跳びこむと返されてしまうことがあるのだ。少し遅めに跳びこみ、確実に技を当てていこう。

スライディングを使う



スライディングを出しておき、いつでも溜めを作っておこう。



ガードされてもガンガンスライディングをキャンセルして押していこう。



スライディングにキャンセルしなくても写真のように当てることもできる。

スライディングを主体に攻めよう。後ろに溜めながらスライディングで近寄り、キャンセルA・Bで攻めていこう。

フライング・エルボー

F・Eはズルイよ!

フライング・エルボーはどう考えたってズルイと思う(スマッシュ・キックだって同じか)。普通に出されるならまだ対応できないこともないのだが、2段ジャンプなど加えられるとそう簡単に逃げ回ることさえ出来ない。



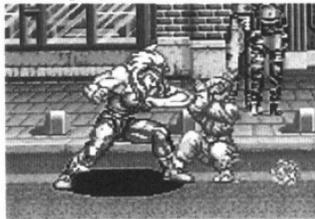
最低でもガードぐらいしたい。だが、フェイントをまぜられるとかなりツライぞ。



V.S.お種

かなりいやな相手だ。威嚇顔があるために、うかつにスマッシュ
 ・キックでは攻撃できない。それと星流乱舞弾をうまく使われると
 苦しい展開になるだろう。他には相手のスライディングに注意して
 闘い方を組み立てよう。

スライディングを使う



スライディングで先手をとるか、相
 手に対応するか迷う所だが…。

地上戦はスライディ
 ングを主体にアンジェラ
 ・ボディーアタックで攻
 めたい。しかし、お種婆
 さんの方もスライディ
 ングを持っているので、う
 ち負けないように闘いた
 い所なのだが。

飛び道具に対応する



星流乱舞弾も読んでいれば、
 アンジェラ・ボディーアタック
 ですり抜けられる。

少しでもタイミングがずれ
 ると写真のようにクリーン
 ヒットできないのだ。

岩砕歯ならばスライディ
 ングを当てればOKなのでそ
 の間合いを覚える。

相手との距離
 がかなり離れて
 いるなら、アン
 ジェラ・ボディー
 アタックを狙い
 お種婆さんの出
 鼻をくじいてあ
 げよう。

星流乱舞弾はズルイ！

星流乱舞弾は近くで撃たれると、対応す
 ることが非常に難しい。強キックにキャン
 セルをかけて空中で出されたりすると、
 ガードするしかなくなってしまふ。そうい
 う状況にならないようがんばるしか
 ないのだが…。



スライディングも当たらないし、いったいどう
 すりゃいいの？

V.S.破鳥

破鳥は比較的に楽に闘える相手だ。攻撃力が低いので通常攻撃はそんなに気にしなくてよい。だがしかし油断していると獄炎昇龍弾で燃やされ大ダメージをくらうので、炎が出る2ヶ所の場所を覚えよう。



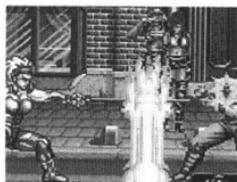
獄炎昇龍弾の対応



強の場合は2段ジャンプしておかないと燃やされてしまう。要読み。



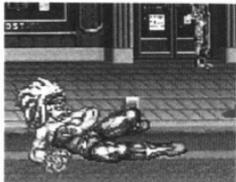
2段ジャンプしてよけたなら、そのスキにスマッシュ・キックを当てろ！



弱だった場合は、ラブミー・ウィップを当てておけばOKかな。

獄炎昇龍弾は弱と強で落ちる場所が違う。だから、当然対応の仕方も違ってくる。きちんと返し方を覚えよう。

基本はスライディング



ここでもスライディングは間合いを詰めるのに、大変に役に立つ。



キャンセルして必殺技につなぐ。弱獄炎昇龍弾に注意しよう。

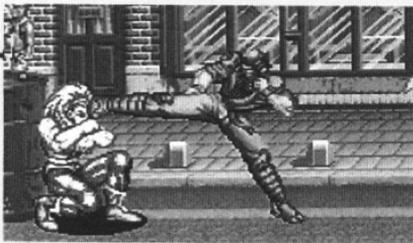


青炎裂傷斬にも当然のごとくスライディングで攻撃しよう。

対破鳥戦でもスライディングで間合いを詰めて闘うのは基本である。読まれにくいようにキャンセル必殺技も混ぜよう。

ラッシュを耐えろ！

破鳥は近寄ると持ち前の素早さを生かしたラッシュ攻撃に来るはず。通常の攻撃だけでなくキャンセルして必殺技や、前ダッシュ投げなど多彩なバリエーションで攻めてくる。多少の削りは気にせず、投げだけ警戒しておこう。



嵐が去るまでじっと耐えよう。投げだけ警戒しておけば余裕かな。



V.S. 陳念

かなりやばい相手だ。近寄られたのなら閃光烈脚から通常技キャンセル閃光烈脚だけで削り殺されてしまう。本当に閃光烈脚ハメは抜け出せないで勝つことは難しいのだ。ハメられる前に勝つことはほぼ不可能なのは…。

煉獄靈波には…



煉獄靈波に素早く反応して、ラブミー・ウィップを当てる。



跳びこむタイミングに注意してスマッシュ・キック！

煉獄靈波には2つの対策がある。ラブミー・ウィップで叩くか、スマッシュ・キックで出たスキをつつかの2つ。跳びこんでダメージを与える場合はタイミングに注意しよう。

呪縛符には…



当然のごとくラブミー・ウィップのお世話になる。牽制用に使おう。



間合いが近ければ、もちろんスライディングの出番となる。



1番良いのはスマッシュ・キック。先読みが必要だけどね。

呪縛符には特に注意したい。当たると身動きがとれなくなり、気絶と同じ状態になる。絶対にくわらないようにしたい。

閃光烈脚ハメについて…

とにかく抜け出せないの一言。画面端でやられるとほとんど終わっている。2段目をくらった後に投げ返せないこともないが、非常に困難である。「ハメは良くないよー」とかボヤいてやめてもらうくらいしかないかな。



2段目を後ろダッシュで抜けることも可能だが、その後抜け出せないことが多い…。

GOULKEET

ちん ねん
陳念

つよ
強さランク▶ B

PROFILE

ねん せい ねん ねん ねん
年齢：35歳(1959年10月1日

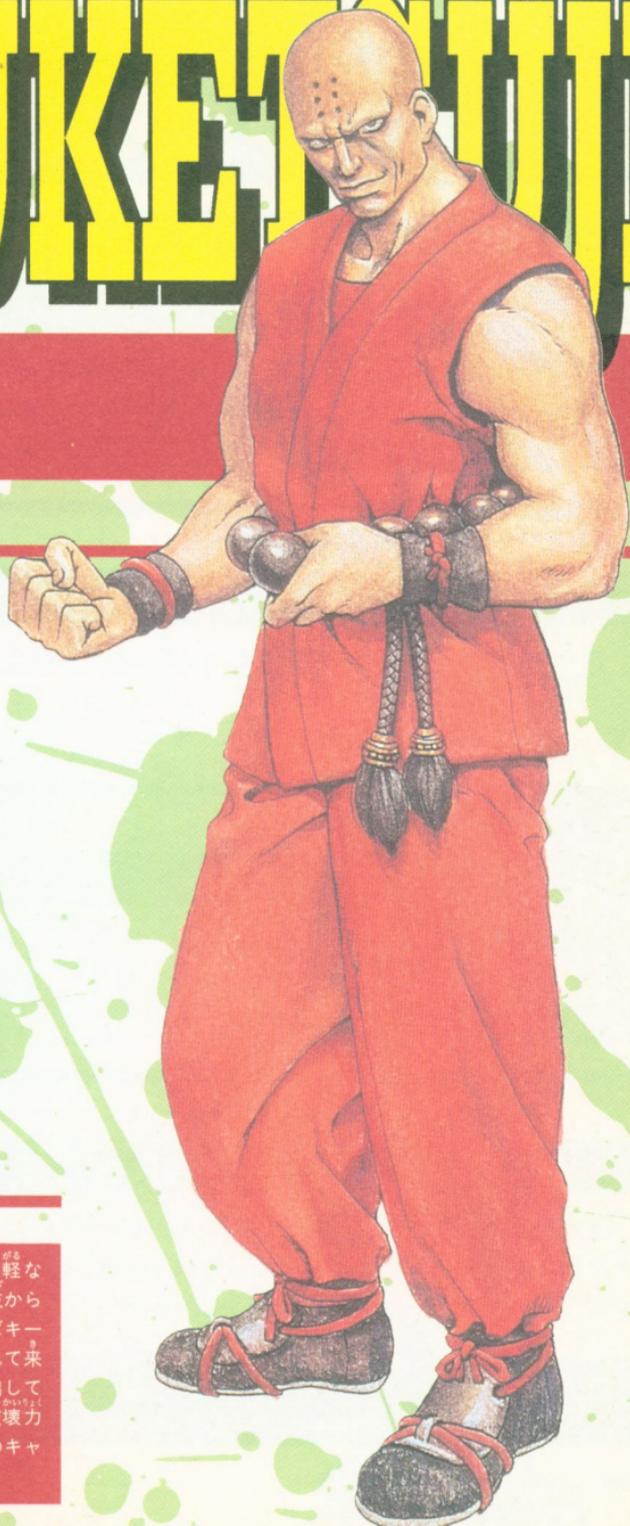
生まれ)

けつ えき が た
血液型：B型

しゅう しん ち
出身地：中国 江西 西山

せい ざ
星座：天秤座

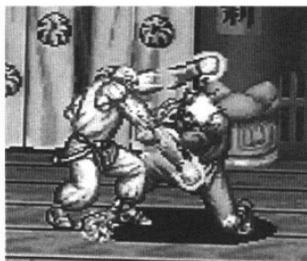
せい ぐ
性格：物欲が強い。欲しい物のためなら手段を選ばない。(わりと狂暴)外見はとてもそんな風に見えるのが問題。



●ワンポイントアドバイス

すこ しば しば
少し慣ればかなり強いお手軽なキャラクター。閃光烈脚を通常技からキャンセルで出せるようになればキースなみの前り魔になれるぞ。慣れて来たら呪縛符や煉獄靈波を巧みに出して前り磨きをかけよう。連続技の破壊力も連続ヒット数もトップクラスのキャラの1人だ!

必殺技紹介



れっこうけん 烈光拳

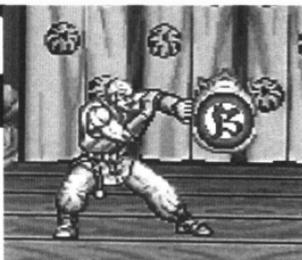
←→←+パンチボタン

相手に連続して拳をたたき込む「烈光拳」。弱で13回、強なら19回も相手にヒットする。連続技に組み込むととても爽快だぞ！破壊力は陳念の必殺技では中ぐらい。

れんごくれいは 煉獄靈波

←↓↘→+弱強パ同時押

コマンド入力した瞬間に発動するので実はかなり使える。相手に密着した状態で出せば最低3回はヒットするぞ。へたな連続技よりぜんぜん破壊力があるのだ！



じゅばくふ 呪縛符

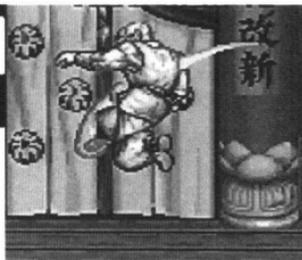
→↘↓←+弱強パ同時押

相手にヒットすると少しの間動きを止める効果があるとてもオイシイ技だ！破壊力は全然ないけども連続技につなげられるので問題ナシ。出るまでが遅いのが弱点。

せんこうれつきゃく 閃光烈脚

↓↘→+キックボタン

陳念の攻め＝閃光烈脚と言っても過言ではないぐらい攻めるのに必要な技だ。あらゆる通常技からキャンセルをかけて出せるようになればかなり強くなれるぞ！



ワンポイント アドバイス

陳念の必殺技は使い方次第でかなり強力な使い方ができる技が揃っているぞ。特に煉獄靈波の使い方を追求してみよう！

通常技のつながり

↑は立ち、↓はしゃがみ、パはパンチ、キはキックの略です。

	↑弱パ	↓弱パ	↑弱キ	↓弱キ	↑強パ	↓強パ	↑強キ	↓強キ
↑弱パ	○	○	○	○	○	×	×	×
↓弱パ	○	○	○	○	×	×	×	×
↑弱キ	×	×	×	×	×	×	×	×
↓弱キ	○	×	○	○	○	×	×	×
↑強パ	○	×	×	×	×	×	×	×
↓強パ	○	×	×	×	×	×	×	×
↑強キ	○	×	×	×	×	×	×	×

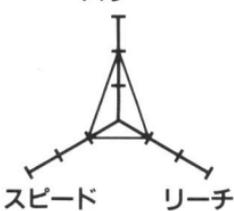
まあ
読め

閃光烈脚の使い方がカギだ！

陳念の閃光烈脚は攻める時にだせるか出せないかで全然違ってくる。出せるうえにキャンセルをかけられるのなら、もう問題なく攻めることができるだろう。でも、閃光烈脚は最後まで連続で入る技ではないので、途中でバックステップ

性能表

パワー



でよけられたり、無敵技で返されたりと、実はいいことばかりというわけではないのだ。呪縛符や煉獄靈波も上手く使えば強力な対空や攻めるための武器となる。

うまい

うまい



基本戦術紹介

パターンA [閃光烈脚で押しまくる!]



画面端に相手を追い詰める



しゃがみ弱キックを当てる



キャンセルをかけて閃光烈脚

これで相手を削り地獄にたたき込むことができる。キャラによってはできないので注意。しゃ

がみ弱キックが当たるのを読んでたまに他の必殺技に変えるのも効果的だぞ!

パターンB [さきに煉獄霊波、続けて呪縛符]



煉獄霊波を撃つ



相手を跳ばせて……



呪縛符を撃つ

これは呪縛符で相手を捕らえられればいうことなしだけど、逃げたところを状況に応じて閃光烈

脚で追いかける、撃墜するなどの対応も忘れずにやろう!

パターンC [さきに呪縛符、続けて煉獄霊波]



呪縛符を撃つ



相手を跳ばせて……



煉獄霊波を撃つ

呪縛符は相手がよけたがるので、勝手によわせておき、跳んで来たところを煉獄霊波を撃てば

ほぼ完璧な対空技となる。あとは前述のパターンBの様な対応を忘れずに。

使える連続技

8HIT

は かいりよく
破壊カランク A

呪縛符を当てて

立ち強キック

C 煉獄靈波



呪縛符が当たれば相手の動きが止まる。そこに立ち強キックを当て、キャンセルで煉獄靈波を当

てるとこれが驚くほど減るぞ。最低4ヒットは取れる技なので研究してみよう。

6HIT

は かいりよく
破壊カランク B

しゃがみ弱P×3

しゃがみ弱キック

C 弱閃光烈脚



しゃがみ弱パンチをタイミングよく当てた後同じノリでしゃがみ弱キック。そこにキャンセルを

かけて弱の閃光烈脚。この技は慣れるとほんぽん出るようになるぞ。

21 HIT

は かいりよく
破壊カランク B

呪縛符を当てて

立ち強キック

キャンセル強烈光拳



これでもまず呪縛符で相手の動きを止める。そして立ち強キックをキャンセルさせて、強の烈光拳。

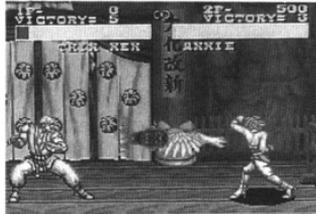
これだけで何と21発もあたってしまふ。烈光拳のキャンセルは慣れるまで時間がかかるかもね。



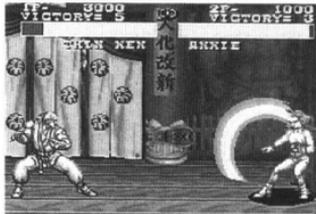
V.S.アニー

どみち しあいてんかい こころが ちんねん か しあい おも
 地道な試合展開を心掛ければまず陳念が勝てる試合だと思うぞ。
 しかし、その反面、派手にケズりにいくと簡単にアニー・ダイナミ
 ックの餌食になってしまい、あまり良い事態だとは言えない。2つ
 ある飛び道具をちゃんと使いこなして闘えば良いんじゃないかな？

飛び道具を撃ち合う！



まずは呪縛符の様子を見る。このとき煉獄靈波は撃たずに待つ。



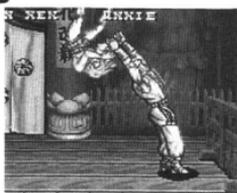
攻め入るスキを見つけたらまでは撃ち合いに応じるのも手だ。

とにかく待つ。相手が
 じれて跳んで来れば煉獄
 靈波で相打ち以上はとれ
 るハズ。こちらからいき
 なり閃光烈脚で跳びこむ
 のも奇襲として使える。
 2段ジャンプをうまく使
 い相手の技を誘うのも手。

必殺技の連携



うまい具合に閃光烈脚が続いたらとり返さずしゃがみ弱パンチを1発当てて……



ここから投げに行くのが良いパターンだ。抵抗するようならしゃがみ強キックで。



しゃがみ弱パンチのかわりにしゃがみ弱キックキャンセル烈拳拳などでも良いぞ。

アニーに連続
 で閃光烈脚を使
 うと、大体の場
 合はアニー・ダ
 イナミックで撃
 墜されてしまう。
 欲張らずに一回
 離れよう。

なかなか良い勝負？

いつかいなみの
 一回波に乗れば体力をごっそり奪えるの
 はこちらなのだから、ちょっと待ちくらべ
 でもするつもりで勝負してみよう。でも、
 フォトン・バーストだけは威力が強いから
 くらっちゃいけない。あと、攻められそう
 なタイミングをつかむ勘を養おう。



うまい具合にアニーが
 閃光烈脚をくらったら
 したものだ。アニーの
 起き上がりにあわせて



もう1回閃光烈脚！
 これで確実にケズり
 を入れて、体力を奪つ
 ていこう！

V.S. 礼児

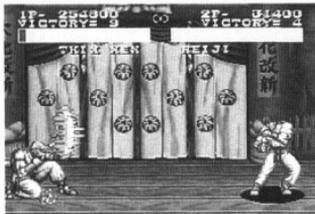


ぜったいに勝てない！ どうも攻め込むことができないキャラだ。流
 炎昇がどう考えても対空能力高すぎですよ。手としては、呪縛符で
 誘って煉獄靈波で落とす。これしかないでしょう。うまく呪縛符が
 当たればラッキー、といった感じですかね。本当に勝てない！

撃掌破動波は消す！



呪縛符を使って消さないと、後がな
 いぞ。煉獄靈波はスキが大きい。



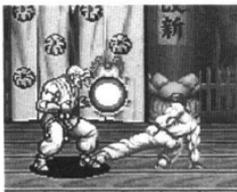
ガードして闘い方を変えて見るのも
 方法のひとつ。解決にはならないが。

勝つ要素が全くない。
 飛び道具の撃ち合いでは
 いずれにせよちががあか
 ないので、攻め込まなく
 てはならないのだが、攻
 め手に欠ける陳念では地
 上戦ぐらいしかない。し
 かし、その地上戦も……

地上戦は？



地上戦では妙に攻撃判定の
 良い礼児の足が見事に陳念
 を止める。



呪縛符、煉獄靈波ともに発
 動から射出まで時間がかか
 りお話しにならない。



閃光烈脚は上り際はともか
 く、下り際に必ず流炎昇を
 くらう。

いったいどこ
 に陳念の勝つ要
 素が？ と思う
 ほどカラい。1
 本取ればよく
 やった方じゃな
 いのかなあ。そ
 して締めは……。

お札よ当たれ～！

これが結論か～？ と思ってしまうだろ
 うが、これ以外に考えられない。まあ、呪
 縛符さえ当たっちゃえば、立ち強キックキ
 ャンセル煉獄靈波で体力をごっそり減らせ
 ることができるし、お札に全てを賭けるし
 かないんじゃないかな？ ホント。



呪縛符は射出するまで
 に多少のタイムラグが
 あり、ここで出そうと
 しても……



ホラこのとおり。呪縛
 符さえ当たってくれれ
 ばなあ。そんな間抜け
 な礼児はいないか。



V.S.キース

とにかくケズられるのを覚悟で闘おう。基本は呪縛符でキースを跳ばせて煉獄靈波で撃墜する、というパターンになるだろう。こちらから閃光烈脚、跳びこみ等で攻め込むのはキースに強力な対空技があるので有効とは言い難い。さてどうするか。

飛び道具で誘う



まずは呪縛符を飛ばしてキースを誘う。煉獄靈波ではスキが大きい。



こちらに跳んできたらすかさず煉獄靈波。陳念の対空パターンの1つだ。

基本的にはこれだけでキースの対空は全てOK。しかしキースには、恐るべき飛び道具用必殺技、ナックル・ボマーがある。近場だとローリング・キャンノンでも一方的にやられてしまうので注意。

ここぞと言うときに呪縛符



キースはこのぐらいの間合いでスパイラル・キックを出す事が多い。



そこですかさず先読みで呪縛符。この際射出されれば相打ちでもかまわない。



スパイラル・キックなら当たっても倒れることはない。反撃だ!

この方法だと呪縛符が当たればこちらに圧倒的に分がある。あとは連続技にも持ち込んでキースの体力を減らせるだけ減らす!

閃光烈脚も使おう

陳念は閃光烈脚で押しまくる怒涛の攻めを(ケズりともいう)身上としているが、キースはローリング・キャンノンでいとも簡単に迎撃してしまう恐ろしい奴だ。閃光烈脚は最初から通用しない! と思ってからかかった方があきらめもつくだろう。



まずはお約束の閃光烈脚。なかなか良い感じでケズっているけどもこの後……



ほらきたローリング・キャンノン! 閃光烈脚とローリング・キャンノンでは割に合わない!

V.S.バッファロー



はかいりよく き あいう ねら じゅうぶんいた
破壊力の差から、相打ちだけを狙われても十分痛い。しかし、こ
ちらには怒涛のケズリ100連発（というわけではない）がある！
これを利用しない手はない！ とにかくケズリ殺せ！ 1回たたか
れるのと同じだと思えば罪悪感も全く無いし（おいおい）。

痛い攻撃の連打！



ひと 人がちょっと牽制のつもりで煉獄霊
波を出していると……。



いきなりフライング・エルボー！
痛すぎる……。

バッファローの攻撃は
1発1発に破壊力がある
から、とてもじゃないけ
どそんなに攻撃をうけて
られない。早めに固めに
いくことをおすすめしま
す。体力があるうちに固
めよう！

ケズりだけが嫌な貴方へ



とにかく最初は閃光烈脚。
このケズりはしょうがない
と思っしてほしい。



さて、終わったらしゃがみ
弱キックを1発バッファロ
ーに入れて……。



キャンセルをかけて強烈光
拳。これだけで20ヒットも
とれる。

このパターン
も結局しゃがみ
弱キックをガードされてしま
うとケズりになっ
てしまう。でも、
このぐらいは…

その他の技

バッファローはフライング・エルボーで
攻撃を仕掛けてくることが多いはず。この
技が1回ヒットするとかなりのダメージだ。
残念ながらこれを迎撃する確実な技は陳念
にはほとんどない。迎撃法をとりあえず紹
介しておこう。



自分の位置によるが、
画面の端と端なら大体
煉獄霊波を撃つていれ
ば落とせる。



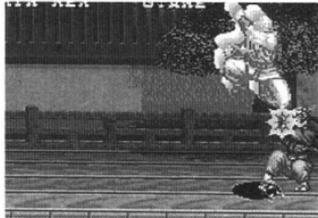
自分もあわせて跳び、
バッファローがフライン
グ・エルボーを出す
前に強キックで落とす。



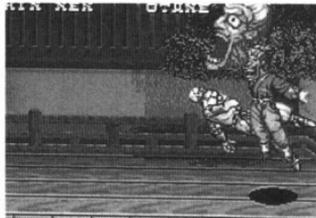
V.S.お種

このキャラにもなかなか勝てない。恐ろしい数の飛び道具や、完璧なまでの対空防御に多彩な通常技。怒涛の攻めも使えないし、とりあえずは適当に攻めた方が強いかも。変身させればお種ばあさんときよりやりやすくなるから、変身時をたたこう！

怒涛の攻め弱し！



とりあえず黄金パターンの閃光烈脚ケズリをやってみる。



下降中に威嚇顔炸裂！これはまともな手じゃ通用しないかな？

まともだのまともじゃないだのいっても、お種自体がまともじゃないんだから仕方ない。とにかく、跳びこみもできないので、星流乱舞弾の間をぬっての閃光烈脚が1番使えるかもしれない。

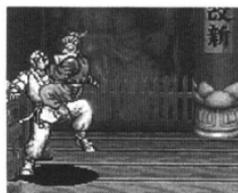
攻撃は受け流せ！



星流乱舞弾の連打モードはおとなしくガードがいいと思うぞ。



抵抗すると最高11ヒットまで入ってしまうのだ。これではガードした方がまし。



投げられたら投げられたでそれはそれでOK。変身後で攻撃せよ！

星流乱舞弾の連打を受け流すか、接近している時にたたくか。超接近している時は、立ち強パンチを当てて相打ちを狙え！

お種ちゃんを狙え！

お種ちゃんはお種ばあさんの変身後の姿。個々の攻撃力は強いのもかもしれないが、実はお種ばあさん時より総合的な力はダウンしている(編者調べ)。変身は相手が投げてこないとできないが、こちらからハメたりして、投げを誘うのもいいかも。



まずはわざとガードをしつけて相手の投げを誘うのだ。辛抱が肝心。



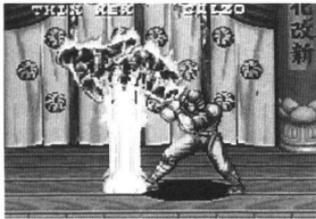
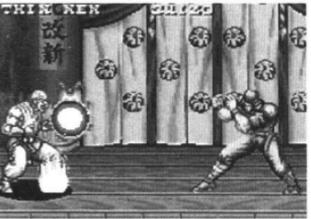
さあ、変身したぞ！この後は怒涛の攻めが通用する！ただし10秒間だけ。

V.S.破鳥



ちんねん きもち か あいて い はっとり もう
陳念が気持ちよく勝てる相手。と言うと破鳥プレイヤーには申し
わけ じじつ ちんねん ほう ゆうり れんごくはいは じまばくふ つか
訳ないが、事実、かなり陳念の方が有利。煉獄靈波と呪縛符を使い
わは はし お つめ どとう せ かさ
分けて端に追い詰め、あとは怒涛の攻めでケズりにケズりを重ねる
ちんねん ほんりよう
のが陳念の本領ってとこで……。

獄炎昇龍弾に注意！

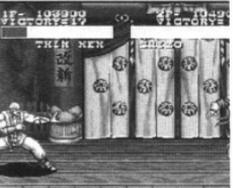


しやくわん じかん れんごくはいは ぐく
射出で時間のかかる煉獄靈波は獄
炎昇龍弾の格好の的だ。

ぐくえんしやうりゆうだん ばくやうぜん ぶ あ ほん
獄炎昇龍弾の爆風全部にも当たり判
定があり、うかつなジャンプは危険。

はっとり こうげき なか
破鳥の攻撃の中でもト
ップクラスの破壊力を持
つのがこの獄炎昇龍弾。
うまく撃たれると手出し
が困難になることも。相
打ちになってもこっちの
方が痛い。とくに注意が
必要だ。

うろちょろさせるな！



スピードにもを言わせて
逃げ回る破鳥。ちょっとま
て！

追い詰めたつもりが震空旋
風斬で反対に逃げる！ そ
んなのアリかよ！

突ぜん 突然のダッシュキック。速
いうえにリーチが長いので、
当たりやすい。

はっとり とくゆう
破鳥特有のス
ピードを生かし
た攻めに逃げは
かなり振り回さ
れる。端に追い
詰めるまでは落
ち着いて攻めて
いこう。

端に追い詰めて……

これで破鳥はまず一巻の終わりだろう。
キャンセル閃光烈脚を使い続ければ当たり
が深くない限り返されることはほとんど無
い。あとはバックステップで閃光烈脚の下
りを受けられてこちらが投げられなければ
問題なし。



せんこうれつきゃく かのうずん
この閃光烈脚の下降寸
前にバックステップを
始めたなら要注意。



な
投げられてしまった！
回避するためには弱バ
ンチ連打が有効。



V.S.アンジェラ

さしもの自慢の破壊力も結局、陳念の怒涛の攻めにはかなわない。
 よう 要は当たらなければ痛くない訳だし。陳念ペースで勝負を運んで行
 けば相手は必ず「もうやめて下さい」ぐらいは言うてくるはずだ。
 けんとう けんとう いの 健闘を祈る。

普通に闘ってみる



お決まりの呪縛符。相手の出方次第で次に何をするか決めよう。



スタート直後にいきなり閃光烈脚を出すのもよし。

アンジェラにはこれといった対空技はないので、安心して攻め込める。ただし通常技で跳びこんだりするのは、さすがにラブミー・ウィップの格好の餌食となるので避けよう。

必殺技に注意しよう！



スマッシュ・キックを確実に落とせる対空技が陳念にはないので無理はするな！



サンダー・ウォールに突っ込むようなことのないように！ とても痛い！



アンジェラ・ボディータックは飛び道具を抜けて突っこんで来るぞ！

とりあえず、やられそうなシーンをピックアップしてみた。ほとんど無いと思うけど、こうはならないようにしたい。

端に追い詰めれば勝ち？

さっきも述べたが、破壊力があろうがなかるうが、こちらのパターンにハマれば関係ない。パターンにハマったらあとは泣こうがわめこうが絶対解放してはいけない。アンジェラは破壊力がありすぎる……。



ハマたからといって安心はできない。下降中にバックステップをされると……



つかまれてしまう！一応、下降中には念の為に弱パンチ連打を忘れずに。

鳥



アニーV.S.アニー

鳥

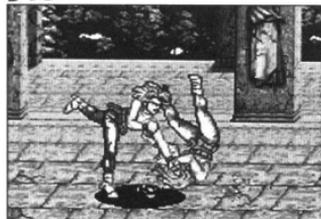


待ちキャラ どうし たたか せ り
待ちキャラ同士の闘いなので、攻めるのは不利だ。体力がリードしている時はP・Bで待ちをしめたい。体力がリードしている時はP・Bで待ちを主体とした闘いになり、負けている時は攻めなければならない。

相手に待たれた時は…



P・Bが目の前にある時はアニー・ダイナミックですり抜けよう。



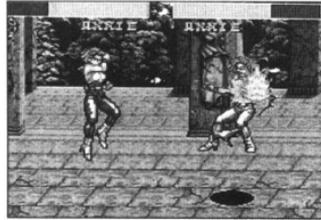
2段ジャンプなどで逃げた時は着地を投げよう。

体力がリードされたら、攻めなければならない。フォトン・バーストでジャンプしている相手の下に入り着地を投げか、アニー・ダイナミックで撃墜する。これぐらいしかないだろう。

P・Bの返し方



相手がP・Bを出て来る時に2段ジャンプをしておこう。

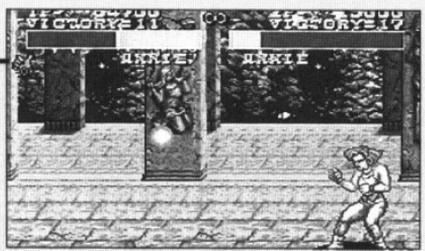


すぐに強のP・Bを出せばこの通り。

相手がジャンプしてすぐP・Bを出してくるようならば、こちらは2段ジャンプして強のP・Bを出そう。タイミングさえあえば、こちらのP・Bが当たることのできるのだ。

待ち殺せ！

今までは待ちを崩す対策を説明してきたが、ここでは待ちの戦術を説明しよう。体力がリードしたら、相手は攻めて来るしかないはずだ。相手の反撃をくらうことなく、P・Bをからめて待ち殺してあげよう。このぐらいはやってもOKかな。



P・Bに弱と強を使い分け、時々P・Bを出さないフェイントを混ぜよう。

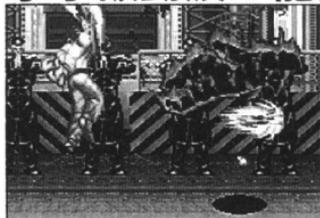
礼児 V.S. 礼児

猪

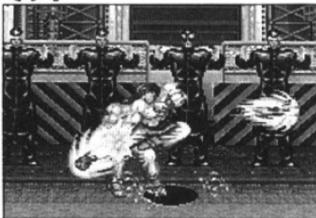
猪

礼児は龍炎昇が強いので、相手が跳んだ所を確実に落とすといった他キャラにも通じる戦法でいだろう。そのため確実に龍炎昇を出せるようにしておこう。

撃掌破動波 + 龍炎昇



撃掌破動波を跳びこえてくるようなら、距離に応じて龍炎昇。



昇燕舞を先読みで出されるとなる。この辺は読みの領域だ。

礼児のジャンプはゆっくりしているので、撃掌破動波を見てから跳びこまれても龍炎昇が間に合う。先読みの昇燕舞だけには気をつけて、跳ばせて落とすパターンを使っていこう。

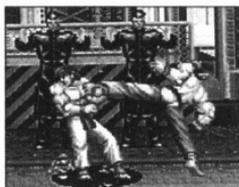
ダッシュ強キックだ！



撃掌破動波と見せかけつつダッシュ強キック。もし、ガードするようなら…



強キックをキャンセルして撃掌破動波。ジャンプされたら龍炎昇で落とせ。



カウンター攻撃をくらうと大ダメージ。多用は避けたいところだ。

ダッシュ強キック攻撃は、移動距離もまあまああり、抜群の破壊力を誇る。カウンターが痛いから決めたところだ。

龍炎昇が出ない奴には

龍炎昇が確実に出せないような相手なら、ピョンピョン昇燕舞で跳びこむのも効果的だ。なるべく相手の上からかぶせるような感じで撃とう。低めでヒットしたら流炎昇の連続技を入れる。高めならば雷吼脚で削りまくれ！



相手も昇燕舞を出して来るようなら、そのままた上にいけ。制空権をつかんで昇燕舞だ！

キースV.S.キース

この対戦は、どちらが先にラッシュをかけるかが勝負の分かれ目だろう。しかし、どちらもラッシュに対する返し技を持っているのでそのへんの注意はおこたらないように。



遠距離戦での注意点



すこし距離が開いたので、牽制にライトニング・スラッシュを撃つと…



スパイラル・キックがその上を飛んでくる。そのままラッシュになるぞ。

相手と距離が離れた場合、なんとなく牽制にライトニング・スラッシュを撃ちたくてしまいが、スパイラル・キックで簡単に返されてしまうのだ。そのあとラッシュに持っていかれてしまう。

ラッシュの対応策



ラッシュが来たら、とりあえずはガード。その後返ししていこう。



ローリング・キャノンも出際に無敵の技なので、返し技にはもってこいだ。



スパイラル・キックがガードにめりこんでいるようなら、投げを狙ってみよう。

スパイラル・キックは3発目以降は連続にはなっていないので、3発目の後に投げやローリング・キャノンで対処できる。

攻め方より返し方を！

この同キャラ戦で大切なのはどうやって攻めるかではなく、どうやって相手の技を返していくかだろう。攻め方はほとんどスパイラル・キックに頼ることになるので、それよりも相手の（ラッシュを含む）技をうまく返していく方が大切だぞ。



たとえば、ナックル・ポマーはライトニングスラッシュで返すことができる。



スパイラル・キックの返し方の1例。いろいろな返し技を使って、完璧に対処しよう。

馬

バッファローV.S.バッファロー

馬

バッファローVSバッファローは、かなり豪快な対戦になるだろう。タックル・ブローかフライング・エルボーの撃ち合いになるのは必至。的確な返し技で、勝利をつかめ!

勝負は牽制から!



バッファロー・ストームやアロー・ショットで牽制。撃ち負けるな!



飛び道具が当たった場合強タックルブローが入る(遠すぎるがダメ)。

遠距離に相手がいるときは、アロー・ショットやバッファロー・ストームでうまく牽制しよう。もし相手がくったらタックル・ブローの強をたたき込め。相手が転ぶので有利に闘えるぞ。

対空技をマスターしろ!



近距離立ち強キックは、非常に頼れる対空技だ。すこし早めに出す感じで使う。



立ち弱パンチはすぐに技が出るので、とっさの対応に向く。



なんと弱タックル・ブローも対空になる。相手の下にもぐり込むように出そう。

飛び道具ばかり撃っていると、相手はフライング・エルボーを狙ってくるはず。有効な返し技をいくつか紹介しておこう。

T・Bの対処法

ダメージが大きく使い勝手が良いために、同キャラでは撃ちあいになるであろうタックル・ブロー。やみくもに出して相打ちになるよりも、返し方を覚えて相手に大ダメージを与えてやろう。



タックル・ブローをガードしたあとに、しゃがみ強パンチを当てる。そして…



キャンセルで強タックル・ブローだ! かなりのダメージを与えることができるぞ!

たね たね
お種 V.S. お種



この対戦のポイントは相手にラッシュをかせせないこと、そして星流乱舞弾を撃たれたときの対処法、の2点。そのほかの技は、両者とも威嚇顔で対処できるので問題ないはずだぞ。

た きょう つか
立ち強キックを使おう



立ち強キックでスライディングを止す。ただし、そのあと投げられてしまうめられる。そのあとはラッシュだ！ ことがある。注意が必要だ！

まず、相手の技で恐いのは威嚇顔。となるとスライディングで移動して…となるだろうが、実は立ち強キックはスライディングに勝てるのだ。ただしくらって投げ、には注意。

せいりゅうらん ぶ だん たい しょう ほう
星流乱舞弾の対処法



星流乱舞弾を速く撃たれた場合。スライディングでは抜けられないぞ。

まずはジャンプで避ける。威嚇顔が来ないように、かなり早めに…

天舞脚で攻撃だ！もし当たったら、連続技に持っていくこともできるぞ。

とお せいりゅうらん
遠くで星流乱舞弾を撃たれた場合の対処法。
まずはジャンプで避ける。そして威嚇顔に注意しつつも天舞脚を撃てみよう。

ちゆう い てん
そのほかの注意点

近くで星流乱舞弾の撃ち合いになり、おたがいの飛び道具が相殺した場合は次にすぐ岩砕歯を出してみよう。もし、相手が出した星流乱舞弾を狙っていた場合は出ぎわを潰すことができるぞ。そのあと星流乱舞弾だ。



星流乱舞弾どうしが相殺した後に、相手が出した星流乱舞弾をまた星流乱舞弾を狙っているようなら…



岩砕歯の強を出してみよう。相手が星流乱舞弾を出す前に、ヒットさせることができる。

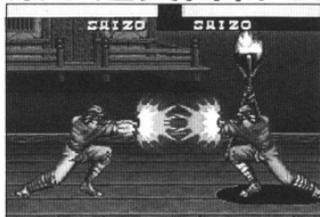
はっ とり はっ とり 破鳥 V.S. 破鳥



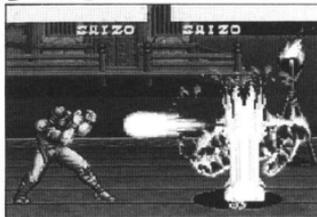
す早いキャラ同士での対戦なのでスピーディーな展開になるが、両者とも決め手に欠けるのでうまくペースをつかんだ方が優位にたてるだろう。要所を攻めて、的確にダメージを与えよう。



と どう ぐ がっ せん せい 飛び道具合戦を制せ!



龍炎波同士のあいうちを1回以上してにおいて、次の龍炎波を誘おう。



龍炎波を撃とうとした腕の部分を狙って、獄炎昇龍弾を当てろ!

遠距離戦の場合龍炎波の撃ち合いがメインになるだろうが、ここのように獄炎昇龍弾を使ってみよう。相手が龍炎波を撃とうとしたときの、伸びた腕の部分を狙うといいぞ。

とく しゅ せん ぼう 特殊なダッシュ戦法



まずはダッシュ。相手が反応しなければ、そのまま投げてもいいだろう。



相手が技を出しそうになったら、すぐにダッシュキャンセル後ろダッシュ。



相手の技が出きった頃を見計らって、青炎裂傷斬華麗に決まるぞ!!

はっ とり ちようきより
破鳥は長距離

ダッシュができるので、当然ダッシュキャンセル後ろダッシュの距離も長い。これを生かした戦法がこれだ。

と こ ねら 跳び込みも狙えるぞ!

破鳥はあまり対空の強いキャラではないので、ラクに跳び込みが狙える。後ろダッシュで逃げられはするが、相手をおいつめられるのでメリットはあるだろう。弱キックを重ねるような感じで出したり、すこし深めに強キックで跳び込んだりするといい。



足の先を後頭部で当てるような深めの跳び込み方で強キックを出す。2発当たるぞ。



早めに出しておき、上から重ねるように弱キックで跳び込む。広い範囲で当てられる。



アンジェラV.S.アンジェラ



りょうしゃともつかわがおなとうぜん
両者共に使える技が同じなので(当然か)、そ
れに対応しなければ勝てるわけがない。確実に
かえわがおぼよきたしゅうり
返し技を覚えることと読みを鍛えることが勝利
への道なのだ。

スライディングを使う



まず、溜めを作りながらスライディングをガードさせる。



キャンセルA・Bを出して反撃させない。これを繰り返す(やな奴)。

ちじょうせん しゅたいはスラ
地上戦の主体はスラ
イディングだが、相手も
おなじことができるので、
よ読まれないように使いた
い。もしスライディング
をガードされたら、すか
さずキャンセルA・Bを
だしスキをなくそう。

逃げ回れ!



相手がS・Kを狙いジャンプしたら、A・Bをすかさず出そう。



相手のS・Kをくぐりつつも画面反対側に逃げるアンジェラ。



相手がバク転しているスキに好きな連続攻撃を叩きこんであげよう。

じぶんがA・B
自分のA・B
の溜めが完了し
ている時に相手
がS・Kを撃とう
とジャンプした
とき、A・Bを出
してくぐって攻
撃するという技。

上空を制する

相手のS・Kに対して自分のS・Kを上から
あてるという技。相手のジャンプにすばやく
反応し、バックジャンプS・Kだ。間合いによ
りこの技で返すのは難しいが、黙ってガー
ドするよりは良いので、常に狙いたいもの
だ。



相手がジャンプしたら自分もすぐにバックジャンプして相手が空中にいる間に…



S・Kを入れられれば良いのだが、なかなか上手いかないのでがんばってね。

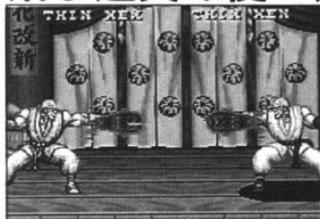


ちん ねん ちん ねん 陳念 V.S. 陳念

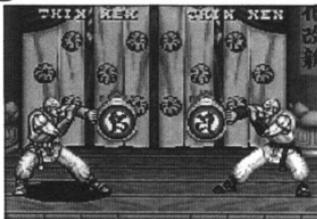


どう せん くっし ほこ
同キャラ戦では屈指のおもしろさを誇るこの
たいせん にぎ れんごくらしいは
対戦のカギを握るのは、いかにして煉獄靈波を
あ じゅうず つか
当てるかにかかっているだろう。上手に使用して、
よりお おお あた
多くのダメージを与えよう。

と どうぐ つか かた 飛び道具の使い方



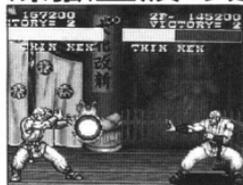
じゅばくよ う あ こうげきりく
呪縛符の撃ち合い。攻撃力ではなく、
れんごくわが じゅうてん
動けなくしての連続技に重点をおく。



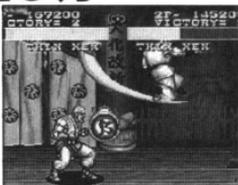
れんごくらしいは つよ あいて
煉獄靈波はたしかに強いが、相手の
わが たい だ が かた
技に対して出さないと返されるぞ。

きほんてき ちか れんごく
基本的に近くでは煉獄
れいはい とお じゅばくよ
靈波、遠くでは呪縛符、と
いふ ちか じゅうてん
うかたちになるだろう。
べつ に無理にこだわる必要
はないが呪縛符はスキが
すく れんごくらしいは つよ
少なく、煉獄靈波は強い
で おお とくちょう
が出は遅いなどの特徴を
かんが つか
考えて使っていこう。

れん ごく れい は かえ かた 煉獄靈波の返し方



ちか れんごくらしいは だ
近くで煉獄靈波を出された
ら、少し待って様子を見よ
う。



れんごくらしいは こうきゅう
煉獄靈波が光球からガイ
コツに変わる少し前に、強
閃光烈脚を出す。



うまく相手に当てられた
ら、そのままラッシュに
もっていけるぞ。

ひじょう つよ れん
非常に強い煉
ごくらしいは きょう
獄靈波だが、強
せんこうれつきく
閃光烈脚でラ
クに返すことが
できる。そのあと
ラッシュにもつ
ていけるぞ。スキ
のが
を逃すな!

せん こう れつ きゃく たい しょ ほう 閃光烈脚の対処法

せんこうれつきく つか けっこう
閃光烈脚を使つてのラッシュは結構い
やらしいが、閃光烈脚の落ちぎわに後ろ
ダッシュをすることにより抜けられる。も
ちろんそのまま投げてもいいのだが、ここは出
るのが早くダメージの大きい煉獄靈波を使つ
て、より大きなダメージを与えてやろう。



せんこうれつきく うし
閃光烈脚を後ろダッ
シュで抜ける。強閃光
烈脚での裏回りには
注意しよう。



そのあとすぐに煉獄靈
波を出せば、相手は大
ダメージをうけるぞ。
つか
使ってみよう!



お種ちゃんコーナー

10秒間だけかわいく変身!



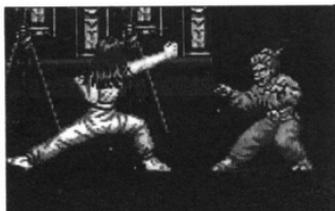
♥これがお種ちゃんだ!

相手の精気を吸い、若返った「豪血寺お種」性格も昔に戻り「純愛」に胸をトキメかせている。それを必殺技に変えた「桃恋火」は強力。しかし、若返りは10秒間だけ。(「投げ」のコマンドで変身できるぞ!)

変身後は必殺技、通常技ともに1発1発がパワーアップしているぞ!



私のトリコ♥
10秒間だけ

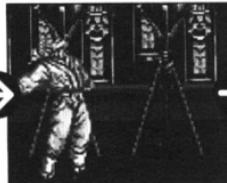


この2人が同一人物……

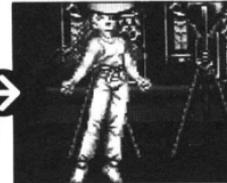
♥お種ちゃん変身プロセス♥



解説しよう。まずはお種婆さんが相手に吸い付く



相手の精気を吸い取ったお種は……



ナゾの光りに包まれお種ちゃんに変身するのだ!



これは2本取ったときの勝ちポーズ。楽勝よ♥

お種婆さんは投げのコマンドで清楚可憐なお種ちゃんに変身するぞ。お種ちゃんは攻撃力がアツ

しいけど、その代わり対空技が貧弱になっている。変身中に付け込まないようにしよう!

お種ちゃんの必殺技

お種ちゃんのお種婆さんの必殺技は、攻撃力のあるものばかりだ。うまく使っていこう。



桃恋火(地上)

↓↘→+パンチボタン

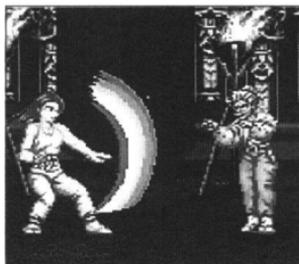
技を出す時にジャンプするので、相手の下段攻撃を避けながら攻撃することができる。ダメージが大きく、ヒットすれば相手を燃やすことができるぞ。



桃恋火(空中)

ジャンプ中に↓↘→+パンチボタン

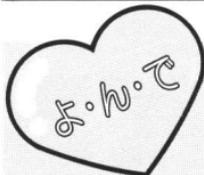
空中で桃恋火を出すと、アニーのフォトン・バーストのような使い方ができる。やはりヒットさせれば相手を燃えるので、主導権をにぎれるぞ。



虹色壁

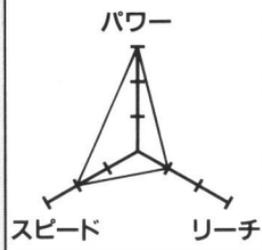
←に溜めて→+パンチボタン

飛び道具消しや対空に威力を発揮する。かなり広い範囲をカバーできるので使いやすい。だが変身中はガンガン攻めていきたい所なので、使う機会は少ないだろう。

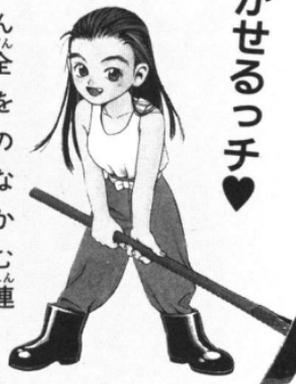


攻撃力アップを活かせ!

性能表



お種は変身するとお種婆さん時の機動力を失うかわりに、全キャラ中最強クラスの攻撃力を得る。簡単な連続技でもかなりのダメージを与えることが可能になるのだ。特に立ち強パンチは、かなり遠い距離からでも吸い込むように当てることのできる連続技にからめやすいぞ。



まかせるっち♡

VS アニー・ハミルトン

変身しても、あまりデメリットはない。体力にかなり差がついてしまったら、変身して一発逆転を狙っていくのもいいだろう。

VS 礼児大山

無敵技である威嚇顔が使えなくなってしまうので、多少不利になってしまうだろう。攻撃力より防御力を取るなら、お種婆さんのままでいこう。

VS キース・ウェイン

変身中からスパイラル・キックをガードさせられ、画面端に簡単に追いつめられてしまう。ラッシュも抜けづらくなってしまうので、お種婆さんの方がいいだろう。

VS ホワイト・バッファロー

フライング・エルボーで跳び回るバッファローを10秒間のうちにとらえるのは非常に難しい。桃恋火をうまく使っていこう。

VS 豪血寺お種

星流乱舞弾が使えなくなってしまうのはかなり痛い。かえって戦いづらくなってしまうので、お種婆さんのままで闘ったほうがいいだろう。

VS 破鳥才蔵

攻撃力アップが対戦結果に直結する。うまく桃恋火や連続技を使っていけば、お種ちゃんのうちに勝負を決めてしまうことも可能だ！

VS アンジェラ・ベルテ

防御から攻めへ転じることができるので、戦いかたいかんではお種婆さんのときよりも有利に闘えるかもしれないぞ。

VS 陳 念

変身中のスキが非常に恐い。閃光烈脚で追いつめられたり、烈光拳や煉獄靈波でケズられたりかえって不利になってしまう。変身する必要はないかも？

対戦相性表

攻めどりに対戦しても、なぜか勝てない。そういった事が結構あるはず。それはキャラクターの「性能差」というものが存在するからなのだ。この表は編

集部で性能を比較検討した結果決定したもので、君たち各プレイヤーの腕により、いくらでも変わってくることをあらかじめお断りしておく。

相手 自分	アニー・ハミルトン	礼児大山	キース・ウェイン	ホワイト・バッファロー	豪血寺お種	破鳥才蔵	アンジェラ・ベルテ	ちんねん 陳念
アニー・ハミルトン		×	×	×	×	△	○	△
礼児大山	○		△	△	△	○	○	○
キース・ウェイン	○	△		△	△	○	○	○
ホワイト・バッファロー	○	△	△		○	○	△	×
豪血寺お種	○	△	△	×		○	○	△
破鳥才蔵	△	×	×	×	×		×	×
アンジェラ・ベルテ	×	×	×	△	×	○		×
ちんねん 陳念	△	×	×	○	△	○	○	

総合評価

1位



礼児大山

やはり強力な必殺技がそろっている礼児がトップであろう。ホントに強い！ ハメあり待ちありケズリありで、こわいものなすだ！ 男は礼児でトップを目指す!!

1位



キース・ウェイン

同着1位（表記は2位）はこれも強くてんこもりのキース！ そのプレイにはやはり礼児と似たものがある。でもケズリだけならキースの方が上かも。

3位



ホワイト・バッファロー

3位は破壊力ならトップクラスのバッファロー。相打ちOKでやれば強い何の。しかし無敵技が無いために、陳念のケズリなどからなかなか抜けないのだ。

3位



豪血寺
お種

婆さんも負けてはいないゾ。バッファローと同着3位。やはり飛び道具や対空技に信頼性の高い必殺技をもっているキャラは強いようだ。

5位



陳念

5位は陳念。上位のキャラには唯一バッファローを除いてほとんど勝てないようになってる。弱いものいじめのキャラと言われそう……。

6位



アニー・ハミルトン

6位はアニー。平均的な能力を持ちつつも、なぜ？と思うかもしれない。が、ほかのキャラがどう考えても強すぎだって！ アニーで強い人はかなりの通だ！

7位



アンジェラ・ベルテ

攻撃力は高いのだがそれを生かすための連続技が貧弱で、必殺技も頼れるものはスマッシュ・キックだけ。やり方次第のキャラではあるが、性能評価であれば下位になるだろう。

8位



破鳥才蔵

余にも攻撃力がない。そのために攻めの軸となるような技がダッシュ技に限定されるが、カウンターでダメージを受けてしまうと今までの苦勞が水の泡…つらいキャラだ。

あとがき



いかがでしたか？ 今回はゲーム攻略本の基本とも言えるCPU攻略をあえて無視してこのゲームの最大の売りである「対人対戦」に的を絞って攻略を行ってみました。しかし、これだけで全てを知ったと思うのは大間違い。あくまでも基本は攻略しましたが、真の対戦の攻略はあなたのセンスとテクニックに大きくかかってきます。友達相手に研究を重ねれば重ねるほど新しい発見もあるはずです。真の頭主になる日まで、頑張ってください。

ゲームの内容に関する電話での お問い合わせはご遠慮ください。

● 攻略スタッフ

加藤風助(アーケード版スーパーストリート
ファイターII X 全国チャンピオン)

田村匡章

森 健生

● 装丁

渡辺章二

● デザイン

● 勝亦一己 / 福田亮一 / 渡辺章二

● 協力

くろっち / 高橋伸二 / タケハナアキヒロ / 竹村也哉 / 戸川真哲

スーパーファミコン徹底攻略

豪血寺一族 ごうけつじいちぞく

1994年10月25日 第1刷発行

発行人————— 君島志郎

発行所————— 株式会社朝日ソノラマ

〒104 東京都中央区銀座4-2-6 第二朝日ビル

電話 03(3563)6021~3 <営業部>

03(3563)6024~6 <編集部>

振替 00120-6-40311

企画・編集————— 株式会社 ナー ト

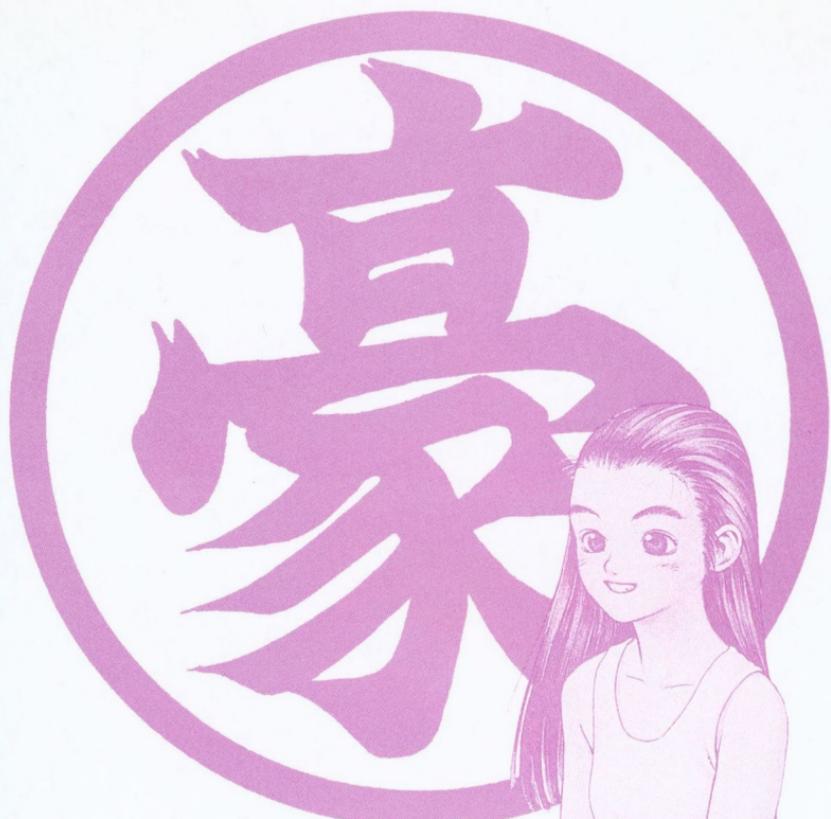
印刷所————— 図書印刷株式会社

製本所————— 図書印刷株式会社

乱丁・落丁本は、お取り替えいたします。

©ATLUS 1993, 1994 ALL RIGHTS RESERVED, Printed in Japan

ISBN4-257-73070-6



©1993, 1994 ATLUS
スーパーファミコンは
任天堂の商標です。





真

©1993, 1994 ATLUS
スーパーファミコンは
任天堂の商標です。



朝日ソラマ

定価750円(本体728円)

ISBN4-257-73070-6 C0076 P750E