

ALL ABOUT

ストリートファイター ZERO2 ALPHA

秘中之秘

©CAPCOM
1996

特別
付録

ZERO2
楽譜集
カプコン
描きおろし
マンガ

全キャラ変更点

詳細データ

★
エクストラプレイヤー

8人完全技表

★
船水紀孝

Interview

TUBIK
BENT
STUFF

スタジオイベントスタッフ・編



ALL ABOUT

STREET FIGHTER

ZERO
2
ALPHA



from CHARACTER-MAN

『ZERO2 ALPHA』のキャラクター・デザイン担当のかたがたから、本書のために特別描きおろしカラーイラストをご提供いただいた。とくとご覧あれ！

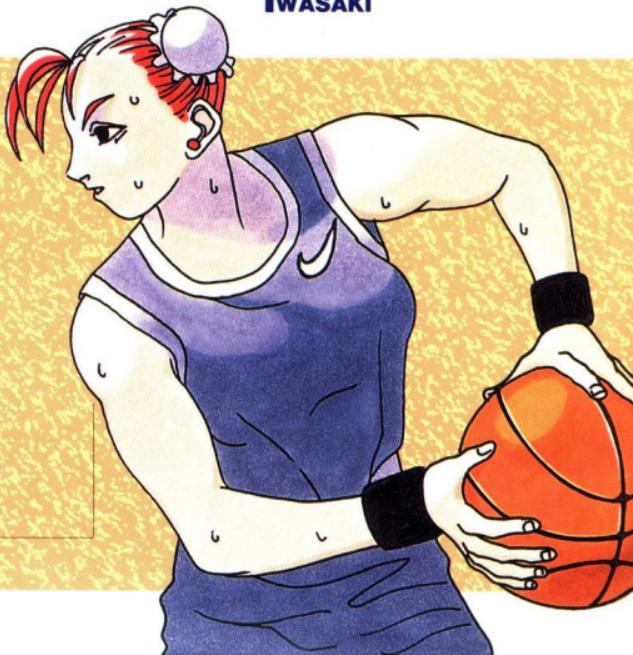


1996
9.26

ALL CoLoR

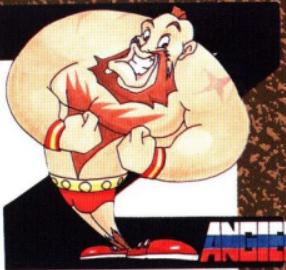
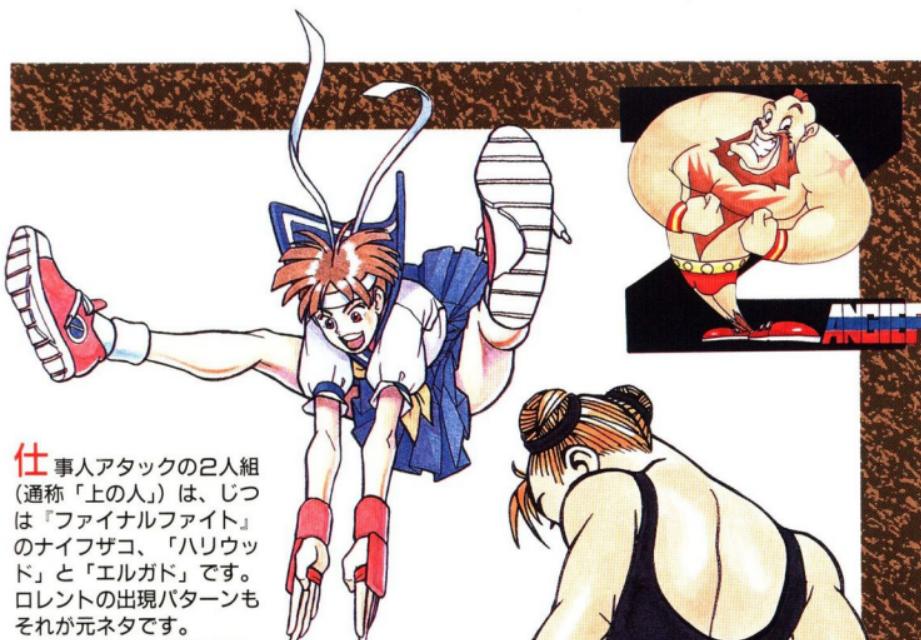
もうこれ以上カッコイイ胴着の色
思いつかないです。

IWASAKI



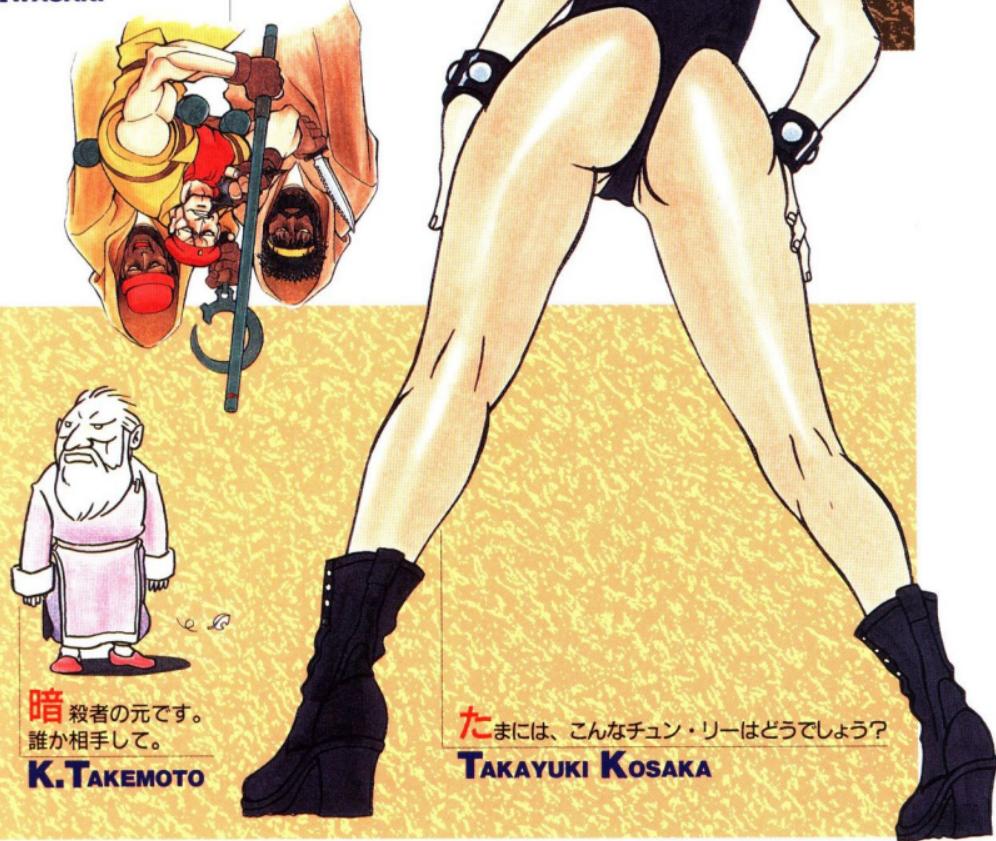
最近バスケにハマってます！

TAKAYUKI KOSAKA



仕 事人アタックの2人組(通称「上の人」)は、じつは『ファイナルファイト』のナイフザコ、「ハリウッド」と「エルガド」です。ロレントの出現パターンもそれが元ネタです。

IWASAKI



暗 殺者の元です。
誰か相手して。

K.TAKEMOTO

たまには、こんなチュン・リーはどうでしょう？

TAKAYUKI KOSAKA

CONTENTS

ALL ABOUT

ストリートファイターZERO2 ALPHA



S 1 Fighters & Systems 7

「ZERO2」→	
「ZERO2 ALPHA」における変更点	8
ノーマル・キャラの変更点	
リュウ	12
ケン	14



春麗	16
サガット	20
アドン	22
バーディー	25
ガイ	26
ソドム	28
ナッシュ	30
ローズ	32
ベガ	34
豪鬼	36
ダン	38
ダルシム	40
ザンギエフ	42
元	44
ロレント	46
さくら	47

エクストラプレイヤー

殺意の波動に目覚めたリュウ	50
EXリュウ	58
EXケン	62
EX春麗	66
EXサガット	70
EXベガ	74
EXダルシム	78
EXザンギエフ	82
サバイバルモード	86
ドラマチックバトル	88
真・豪鬼モード	92

船水紀孝 Personal Interview	93
-------------------------	----

§ 2 26 Characters: Vs 2P Battle Tactics File

99

リュウ	100
EXリュウ	100
ケン	101
EXケン	101
春麗	102
EX春麗	102
サガット	103
EXサガット	103
アドン	104
バーディー	104
ガイ	105
ソドム	105
ナッシュ	106
ローズ	106
ベガ	107
EXベガ	107
豪鬼	108
ダン	108
ダルシム	109
EXダルシム	109
サンギエフ	110
EXサンギエフ	110
元	111
ロレント	111
さくら	112
殺意の波動に目覚めたリュウ	112



STAFF
より

山下 章

「A.A.ZERO2」で初公開した、USA版における「殺意の波動に目覚めたリュウ」はかの隠れキャラは、ものすごい反響を呼んだ。その結果として、なんとアーケード版「ZERO2 ALPHA」が発売されることに。となれば、A.A.シリーズは責任を持ってフォローします。

山中直樹

対戦攻略を全キャラぶん書きなきやいけないので、チャージ連発のサガット、ひたすらゲージをタメるガイ、茶色い殺意のリュウなど、好きなキャラと戦法ばかりを楽しんで〆切ぎわに号泣。で、いまの愛用は「ガードするなら立ち中パンチ」のEXケン。あれは使えすぎ。

小石朋仁

時刻はAM3時。原稿に疲れた私は、ドラマチックバトルを自分=ダン(悪魔商人)、CPUパートナー=元(用心棒)にして、自分は挑発(応援)するだけという「先生、よろしくお願ひします!」モードに逃避する。CPUランクを8にすると、元が大暴れしていい感じ。

加藤義文

今回は対戦部分に協力させてもらいました。このゲームで対戦に強くなるヒツなんだけど、まず、相手のスキを見たらとにかくオリジナルコンボをキメられるようになること。つぎに堅実な対応型の攻め(!)を主体にすること。とりあえず、CPU相手に練習してみよう。

小江哲朗

膨大な時間を要するタイム・チャートの作成。今回は「ストZERO2」のデータを参考にできたとは言え、細かな変更点をすべてチェックするのはかなりホネが折れた。「オレの十代最後の夏は、おまえらの60分の1秒に消えていったぜ(春麗&アドン! おまえらだ!)」

白川大輔

ハメ・待ちプレイをしていると、非難の声が上がることが多い。だが、最近のほとんどの格闘ゲームは、完全なハメ是不可能になっているし、待ちにしても少しの努力でくせるとと思うのだが……。プレイ・スタイルよりもむしろ問題なのは、マナー違反なのでは?

§ 3 Appendix — 113

ストリートファイターZERO2 ALPHA	
超情報局	114
連続技研究委員会	120
声優の部屋	122
エンディング・ギャラリーSpecial	124

§ 4 Score — 143

巻末特別付録 カブコン描きおろしマンガ

はじめに.....

『ストリートファイターZERO2 ALPHA』とは?

「ストリートファイターZERO2」がゲーム・センターに登場したのは、'96年3月25日のこと。前作『ZERO』の完成度をさらに高めたこの作品は、数ある2D格闘ゲームの中でも傑出したロングセラーを記録した。

同じころ、アメリカでは、「ZERO 2」のUSAバージョンが好評を博す。その名は『ストリートファイターALPHA2』。この作品でなんと言っても驚かされたのは、国内版にはいなかった、殺意の波動に目覚めたリュウ、ストIIダッシュ版ダルシム＆サンギエフという3人の隠れキャラが用意されていたことだ。

それを知った日本国内のユーザーが隠れキャラを使いたいと騒ぎはじめ、その要望にこたえるかたちで'96年8月22日、ゲーム・センターに登場したのが、「ストリートファイターZERO2 ALPHA」である。単に『ALPHA2』を逆輸入しただけではなく、隠れキャラの人数が日に増え、なおかつ新技+新モードの追加、細かなバランス調整がほどこされた、まさに『ZERO2』の最終型と呼べる1作だ。

その作品の知られざる全貌を、いまはじめて本書が明かす!



S1 Fighters & Systems



『ZERO2』→『ZERO2 ALPHA』における変更点

THE ALTERATION

『ストZERO2 ALPHA』をプレイするためには、まず『ストZERO2』とのちがいについて知っておかなければいけない。ここではシステムの変更点について説明

していくが、なかには言わないと気づかないような細かい変更部分もあるので、すでに『ALPHA』をやりこんでいる人も、このページをお見逃しなく。

新技の追加・バランス調整

対2P戦をメインにプレイしている人にとって重要なのは、対戦におけるキャラ性能が調整されていることだろう。具体的には……

①システムの変更

②技の追加

③技の変更

の三つ。①については、オリジナルコンボの使用コマンドが変わった、ZEROカウンターのスーパーコンボゲージ消費量が増えたなどが挙げられる（後述）。これはすべてのキャラに影響することなので忘れないように。

②に該当するキャラは右のカコミにあるとおり。どの技も戦法が大幅に変わるほどは強くないので（ガイとダルシムは例外）、『ZERO2』と同じ感覚でプレイしていいだろう。

③の対象は一部の技だけだが、全体的に見ると、強いキャラの決定打となっていた技およびそこからの連係が弱くなっているケースが多い。

②と③の詳細はP.12~49で触れているので参考にしよう。また、それによって戦法がどれだけ変わるかはP.100~112で解説しているぞ。

追加された新技

●必殺技

リュウ：灼熱波動拳

ガイ：武神無双連刈

ソドム：テングウォーキング

ダルシム：ヨガテンベスト

さくら：さくら落とし

●特殊技

ケン：同時押しスペシャル

サガット：アングリーチャージ

ローズ：■+強○

3種類の新モード

『ZERO2』は、コンピュータと闘う対CPU戦と、プレイヤー同士で対戦する対2P戦がプレイできたが、さらに『ALPHA』では、全18キャラとの勝ち抜き戦「サバイバルモード」、

対1でコンピュータと闘う「ドラマチックバトル」、最強のCPUキャラである真・豪鬼と対戦する「真・豪鬼モード」が追加された。ドラマチックバトルは初代『ZERO』にもあった

が、システムは大幅に改良されている。

各モードを選択するには、特定のボタンを押しながらスタートすればOK。モードによって、キャラ選択画面の背景が以下のように異なるのだ。

モードによるキャラ選択画面のちがい

ノーマルモード



サバイバルモード



ドラマチックバトル 真・豪鬼モード



▲プレイヤーが1人なら対CPU戦、2人なら対2P戦となる。背景はオレンジ色（前作は緑色だった）

▲①ボタン3つを押したままスタート。背景はタイトル・ロゴをあしらった水色。右上にも注目

▲①ボタン3つを押したままスタート。背景はサバイバルモードに似ているが、ロゴの形状がちがう

▲中①と中②ボタンを押したままスタート。背景はノーマルモードと同じだが、配色が青色に

エクストラプレイヤーの追加

リュウ、ケン、春麗、サガット、ベガ、サンギエフ、ダルシムの7キャラには、「ストリートファイターII」シリーズでの性能を再現した「エクストラプレイヤー（EXプレイヤー）」が用意されている。これを使うには、キャラ選択画面で、そのキャラにカーソルを合わせてからスタート・ボタンを押して（もう1回押すとノーマルにもらえる）決定すればいい。ただし、EXプレイヤーには右のような共通事項があり、大幅な弱体化を強いられるので注意してほしい。

▶ 本文中の7キャラのカーソルを合わせてからスタート・ボタンを押すと、決定する。

▶ 配色が変わつて、エクストラプレイヤーに。春麗は服装も変わるぞ

さらに、リュウと春麗は、同様の操作でもう1つのマイナーチェンジ版が使用可能だ。具体的には、「殺意の波動」にめざめて豪鬼の必殺技やスーパー一コンボの一部が使用可能になるリュウと、「ストII」と同じ服装で闘うことができる春麗（キャラ選択画面では、リュウがノーマル→EX→殺意→ノーマル、春麗がノーマル→「ストII」服→EX→ノーマルの順に変化）。この2キャラに関しては、右のカコミにあるような欠点は存在しない。

なお、サンギエフとダルシムのEXプレイヤーおよび殺意のリュウは、「ZERO2」のサターン版やUSAアーケード版でも使用できるぞ。



▲これでEXプレイヤーを使用できるが、勝ちを優先するなら使わないほうが賢明

エクストラプレイヤーの選択方法

使いたいキャラにカーソルを合わせてスタート・ボタンを1回（春麗は2回）押したあとに決定する

エクストラプレイヤーの特徴

- ①空中ガード、ダウン回避技、投げ受け身、挑発、スーパー一コンボ、ZEROカウンター、オリジナルコンボが使用できない
- ②勝利ポーズが少ないうえに、隠しコマンドでの選択不可
- ③移動能力が少しだけアップ
- ④基本技に近遠の概念がある
- ⑤判定負けのポーズが異なる
- ⑥一部のボイスが削除・変更

配色（カラーリング）の選択方法の変更

キャラの配色を選ぶ方法も少々変更された。「ZERO2」では1キャラにつきマニュアル用の4色とオートマチック用の2色があったが、「ALPHA」のマニュアルモードでは、それらをまとめた6色から配色を選択できるよう



▲マニュアルでもオートマチック用の配色が選べるようになったのはうれしい

になった。

キャラの配色は、選択時に押したボタンの種類によって決まる。どのボタンが「ZERO2」での色に対応しているかは下表を参考に。また、同キャラ戦で乱入側が同じ配色を選んだとき

カラー選択ボタンの変化

ZERO2	ALPHA
Ⓐ	弱Ⓐ
Ⓑ同時	中Ⓑ
Ⓑオートマチック	強Ⓑ
⓪	弱⓪
⓪同時	中⓪
⓪オートマチック	強⓪

に代用される配色も追記した。

なお、さくらだけは、キャラ選択画面でカーソルを合わせたままスタート・ボタンを5回押すと、新しい6種類の配色が選択できる。幻の「白ブルマーサくら」も使用可能だ。

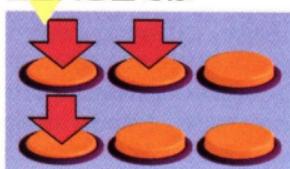
相手と同配色を選んだときの処理

押したボタン	使用される配色
弱Ⓐ	
中Ⓑ	弱⓪
強Ⓑ	
弱⓪	
中⓪	弱Ⓐ
強⓪	

オリジナルコンボのコマンド変更

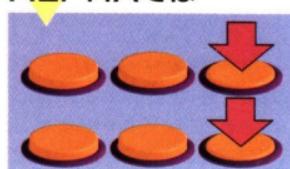
『ZERO2』のウリであるオリジナルコンボは『ALPHA』でも健在だ。しかし、その操作方法が「 $\square \times 2 + \triangle \times 1$ （もしくは $\square \times 1 + \triangle \times 2$ ）同時押し」から「強引+強引同時押し」に変更された。それ以外の変更点はないので（一部の技のダメージは減ったが）、早めに『ALPHA』用の操作を練習しておこう。

ZERO2では



▲コマンドの具体例。最低でも指が3本必要だった（手のひらで押す方法もあるが）

ALPHAでは



▲今回は指2本でOK。レバーを入れながらでも使用できる点は『ZERO2』と同じ

スーパーコンボゲージ増加量・消費量の調整

スーパーコンボゲージの増減の法則もわざながら修正されている。具体的には以下の3点だ。

- ①一部の技のゲージ増加量が減った
……気功拳が4から2、ソニックブームが5から2になった（どちらも空振り時）。それ以外は変化なし。
- ②ダメージを受けたときのゲージ増加量が3から2に減った
……あくまで攻めなければ（技を使わ

なければ）ゲージを増やすことはできないというわけだ。

- ③ZEROカウンターのゲージ消費量が1レベルぶん（48ドット）から1.5レベルぶん（72ドット）になった
……ZEROカウンターが手堅くダメージを与えられることを考慮しての変更だろう。ただし、オートマチックのゲージは1レベルが上限なので、こちらは1レベルぶんでOK。



▲ZEROカウンターは、スーパーコンボやオリジナルコンボどちらがいい、ゲージが半分以上タマっていないと使用できなくなった

飛び道具の弱体化

前述したバランス調整の一環として、飛び道具の性能が以下のごとく全体的に下げられている。

- ①攻撃力が下がった
……技にもよるが、だいたい半分近くに減らされている。発射直後だけダメージが大きいシステムもなくなったり。
- ②スーパーコンボゲージ増加量が減少
……上の欄で説明したとおり。
- ③硬直時間の増加
……春麗の気功拳だけ、攻撃後のスキ

が6分の5秒増えた。ただし、「ストII」服の春麗は『ZERO2』のまま。

- ④スーパーコンボにおける無敵時間と空中連続ヒット数の変化
……『ZERO2』では、飛び道具系スーパーコンボ（真空波動拳など）の無敵時間が、全レベルとも発射時までとなっていたが、『ALPHA』ではLV1は発射する直前、LV2は発射

した瞬間（『ZERO2』と同じ）、LV3は発射した直後と、レベルによって異なる。相打ちになりつつも攻撃、という戦法はLV2以上でないと不可能になっているのだ。さらに、空中連続ヒットの回数も1~2回減少した。

これらの修正は、飛び道具タイプだけでなく、気功拳やヨガインフェルノにもほどこされている。



やさしくなった
ガード後の
反撃を最も
端での使
用は厳禁かも

相打ち困難

LV1では、画面が暗転しているときに相手の攻撃が重なっていると出ぎわをツブされてしまう。バクチで出すのは自殺行為になりかねないというわけだ。



▲スーパーコンボ発動（暗転）時に相手の攻撃が重なると……



▲LV1では発射前に無敵時間が切れて、ツブされてしまうのだ

ソドム・ステージの背景

『ZERO2』では、ソドム・ステージの背景グラフィックがランダムでUSA版のものになるという現象が起きた。その出現確率は、アーケード版が4096分の1、プレイステーション版が64分の1、サターン版が8分の1と、低確率だったが、『ALPHA』では最初から背景がUSA版に差し替えられているので、無条件で表示される。ただし、デモ画面では国内版のままだ。



▲アリゾナ砂漠にソドムの巨大トラックが置いている。この背景は『ALPHA』でも256分の1という確率で登場するのだ



▲USA版はデコレーションが大きく変化。文字が英語になり、歌舞伎役者がサングラスをかけて葉巻をくわえているぞ

攻撃能力のある挑発と勝利マークの追加

『ZERO2』では、春麗、バーティー、ソドム、さくらの挑発ポーズに攻撃能力があり、わずかにダメージを与えることができた。『ALPHA』ではさらに、豪鬼、ロレントの挑発にも攻撃能力が追加。しかも、挑発で相手をKOしたときの勝利マークが「V」(基本技KO)からシューティング・ゲーム『サイドアーム』の1upキャラ「モビちゃん」になった。



▲ギリギリまで相手の体力を減らしてからヒットさせよう。挑発は1ラウンド1回しか使えないのに、やり直しあきかないぞ



▲みなに「モビちゃん」なみに「モビちゃん」はモビル
スースの略称だとかこれがモビル

そのほかの変更点

では最後に、『ZERO2』からの細かい変更点をまとめて紹介しよう。

- キャラ選択画面で左下および右下の空白にカーソルを移動させると、ルーレット形式で使用キャラを選べる
……これは初代『ZERO』にもあったシステム。EXプレイヤーや殺意のリュウを含めた全27キャラ(真・豪鬼をのぞく)が選べるぞ。ただし、今回はキャラの出現順番がランダムなので、完全な運ませとなる。配色だけは押すボタンで指定可能だ。
- 連続技をキメたときの「コンボボーナス」が加算されるようになった
- オリジナルコンボ中の攻撃はすべてダウン回避できなくなった

●さくらが気絶したとき、ほっぷたをたたく音がしなくなった

……もともと聽こえにくい効果音だったので気にしなくていいだろう。

●出ぎわキャンセルがやりやすい

攻撃判定が出現するまでに60分の10秒以上かかる基本技(サンギエフの◆+↓も含む)は、必殺技キャンセルの受付時間が動作開始から60分の8秒間と長めになったので、出ぎわキャンセルがやりやすくなった。

●アピールの制限

……しゃがみ攻撃などで相手をKOしたあとに動きまわれる現象「アピール」は、やりかたしたいで長期的に行なえたが、『ALPHA』では相手が

倒れたところで強制停止させられるようになった。このシステムはプレイステーション＆サターン版『ZERO2』にも導入されている。

●気絶時間が平均的に長くなった
……気絶時間とその確率については下の表を参照。ちなみに『ZERO2』は最低で0.5秒、最高で3.0秒だった。

気絶時間とその確率

気絶時間	確率
1.5秒	1/16
2.0秒	3/16
3.0秒	7/16
4.0秒	4/16
5.0秒	1/16

リュウ



強・波動拳の燃焼ダウン効果がなくなり、しゃがみ弱△数発→強・波動拳という便利な連続技の効果も半減。波動拳だけで勝つ時代は終わった?

必殺技の変更点

■波動拳

弾の攻撃値が『ZERO2』の半分～三分の1に低下し、発射直後の攻撃値上昇もなくなった（これは、ほかの飛び道具系必殺技にも言える）。ランダムによる威力増加が大きかった場合でも、相手の体力はあまり減らない。

強で出したときの燃焼ダウン効果もなくなり、利用価値は落ちたが、ビヨリ値はそのままなので、相手を気絶させることを狙って使えばいいだろう。



各数値の変化

*カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値
弱	15, 11(6)	8, 8
中	16, 12(6)	10, 10
強	18, 14(7)	12, 12

●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値
弱	6(4)	8
中	6(4)	10
強	6(4)	12

▲強・波動拳の発射。直後に相手も燃えずにのけぞるだけ

スーパーコンボの変更点

■真空波動拳

最大の変更点は、LV1の無敵時間が前作より短く、逆にLV3は長くなつたことだろう。そのため、技の発動時に相手の攻撃が重なつていて場合、LV1だとあっさりツブされてしまうが、LV3なら一方的にダメージを与えることが可能になった。



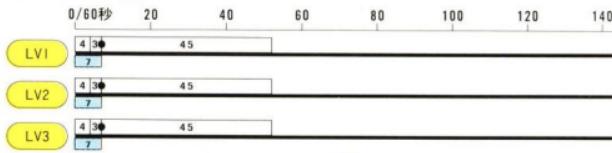
▲たとえば、しゃがみ強△→LV3真空波動拳だと

▲LV3の空中連続ヒット数は最大3発なので……

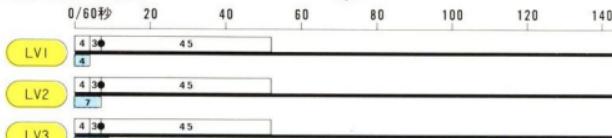
▲弾は2発しか当たらず、残りは通り抜けてしまう

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



*タイム・チャート内の赤い部分は「攻撃判定の出現している時間」、青い部分は「無敵時間」。また、「●」マークは「飛び道具の弾発射」、「▼」マークは「地面に着地」を表わす。

■真空竜巻旋風脚

LV2とLV3にかぎり、無敵時間が長くなった。技の性質上、攻撃判定が出るまで無敵時間がつづいてくれれば十分なのだが、相手の攻撃（とくに無敵必殺技）に打ち勝つことも可能になった、と思えばいいだろう。

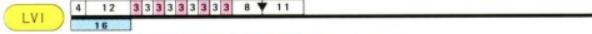


▲利用価値が上がる
たどりようより、安心
感が増したと言える

タイム・チャートの変化

●ZERO2

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140



●ALPHA

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140



新必殺技

赤く光る気弾を発射し、食らった相手を燃やす（発射してから60分の3秒以内なら、ダウン効果も追加される）。波動拳を撃とうとして灼熱波動拳がでてしまう人は、レバーを■に入れるのを意識してから◆と入力し、Eボタンを押すこと。少し慣れが必要だ。



▲相手の起き上がり→強撃有効
拳が再度ダウンするぞ
食らった相手に中

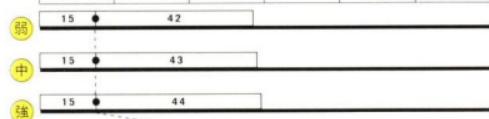
灼熱波動拳

←↑←↑→+P



攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	7.7(OC時5)	8.8	空4/防5/当7	1	1	燃焼ダウン、燃焼
中	7.7(OC時5)	10.10	空4/防5/当7	1	1	燃焼ダウン、燃焼
強	7.7(OC時5)	12.12	空4/防5/当7	1	1	燃焼ダウン、燃焼

0/60秒 20 40 60 80 100 120



○弾発射



○ダウン効果消滅

※写真上の赤い線は攻撃判定、
青い線は食らい判定を表わす。

ケン

パワーダウンを感じるリュウに対して、ケンは少し強化された雰囲気。波動拳の弱体化は痛いが、ほかの飛び道具も弱くなつたのでおあいこだ。

基本技・特殊技の変更点

■しゃがみ強K

変更点は、技のもどり動作に入った瞬間の食らい判定が広がつたことのみ。つまり、蹴りを空振りしたときの危険が少し大きくなつただけで、技の性能そのものは前作から変わつてない。



▲結局は、攻撃判定が消えた直後の一瞬がモノくなつていてるだけだ

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■ジャンプ強P

動作速度は変化しなしが、超低空でも技を出せるようになった（地面スレスレまで攻撃が届く）。しかし、ケン

はジャンプ強Pという下方向へも横向向へも強力な技があるので、活用する機会はまずないだろう。



ラ イ テ が、かなり極端な構図で手の払いや先端をス た ご う こ と が 可 能 な こ と が 有 さ ま す。



▲ジャンプ強Pを出していいらる、リュウとケンの限界高度。ケンのほうは、地上攻撃と見まちがえるほど低空まで出ている

必殺技の変更点

■波動拳

『ALPHA』では、飛び道具の攻撃値が全般的に低く設定されている。ケンの波動拳も例外ではなく、ダメー

ジは期待できない。しかし、ケンセイやスーパーコンボゲージの蓄積、気絶狙いなど、利用価値はまだまだ高い。



▲ランダム修正値がかなり高かったときでさえ、波動拳!発のダメージはこの程度だ

各数値の変化

*カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値
弱	14, 10(6)	8, 8
中	15, 11(6)	10, 10
強	17, 13(7)	12, 12

●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値
弱	6(4)	8
中	6(4)	10
強	6(4)	12

※攻撃値の欄の「A + B」という表記は、攻撃値Aの攻撃とBの攻撃が連続でくり出されるということ。また、「A、 B」という表記は、技の当たるタイミングによって、攻撃値がAの場合とBの場合があるということ。その他の欄の見かたも同様。

スーパーコンボの変更点

■昇龍裂破

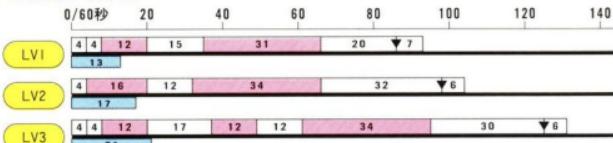
LV3のみ、無敵時間が大幅に長くなったり。よほど遠くで出さないかぎり、相手の攻撃によってツブされることはないと想う。それ以外の変化はない。



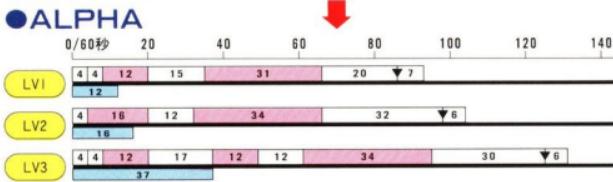
▲LV3なら、たとえばヨガテンベストの射程外からでも攻撃をヒットさせられる

タイム・チャートの変化

●ZERO2



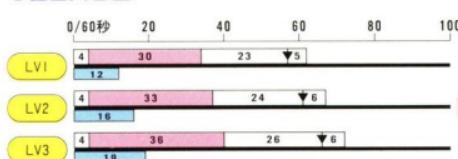
●ALPHA



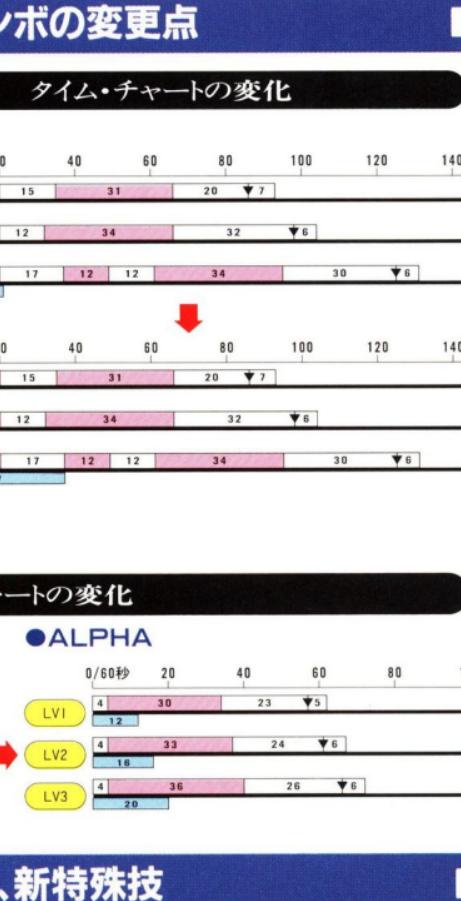
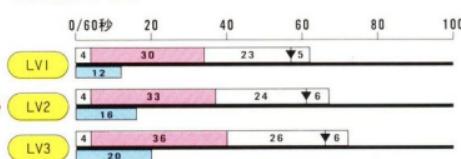
■神龍拳

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



新基本技、新特殊技

近距離立ち強K

ひざ蹴り

ノーマル・キャラでありますながら、近距離用の基本技が加わった。攻撃判定の出るのがやや遅いが、かわりに攻撃後のスキはない。



攻撃値 ● 14
ビヨリ値 ● 8
ゲージ増加量 ● 空 1 / 防 4 / 当 8
必殺技 ○
キャンセル ● 過打 ×
S C ○
ヒット効果 ● のけぞり
ガード方向 ● 立、屈

特殊技

同時押しスペシャル(立ち)

しゃがみ弱Kのあと立ち弱K+強P同時押し

上記の入力をしたときに出来るアッパーは、相手ののけぞり時間が短いこと以外は立ち中Pと同じ性能だ。なお、ノーマル・ケンはしゃがみ版を出せない。



攻撃値 ● 5+(10、6)
ビヨリ値 ● 3+(6、6)
ゲージ増加量 ● 空 0+1 / 防 1+3 / 当 2+6
必殺技 ○ + ○
キャンセル ● 過打 ×
S C ○ + ○
ヒット効果 ● のけぞり
ガード方向 ● 立、屈(しゃがみ弱Kは屈)



春麗

大幅な弱体化がほどこされた。なお、『ストII』服春麗の立ち強Kとしゃがみ強Kはキャンセル不可となり、基本技の性能差はなくなった。

基本技・特殊技の変更点

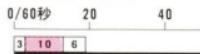
■立ち中P

攻撃判定の出ている時間が短くなったため、転んだ相手の起き上がりに攻撃を重ねたり、相手の出した技の先端をツブしたりするのが、ややムズカしくなっている。

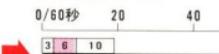
さらに、手のあたりの食らい判定が少し広がっているが、これによる影響はほとんどないだろう。

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■立ち弱P

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■立ち強K

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■しゃがみ中◎

なによりも、必殺技キャンセル不可になったことが最大の変更点だ。キャンセルをかけて必殺技へつなぐ連係は、しゃがみ中(リーチこそしゃがみ中)におどるが動作は速い)で代用しよう。

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■鶴脚落

しゃがみガード可能になった。

■鷹爪脚

相手を踏んだあと、レバーを前方か後方（斜めも可）に入れておくと、その後のジャンプ距離が変わる。具体的に言うと、通常は60分の1秒につき4ドット横へ進むところを、前方に入れておくと+1.5ドット、後方なら-1.5ドットの修正が加わる。

■垂直ジャンプ中◎

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■垂直ジャンプ強◎

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



必殺技の変更点

■気功拳

「 + 」で出せる『ZERO』服春麗の気功拳のみ、硬直時間が長くなつた。ゲージ増加量にも変化が。

各数値の変化

*カッコ内は
オリジナルコンボ時

●ZERO2

攻撃値 ビヨリ値 ゲージ増加量

弱	12,8(6)	8,8	空4/防5/当7
中	13,9(6)	10,10	空4/防5/当7
強	14,10(7)	12,12	空4/防5/当7

●ALPHA

攻撃値 ビヨリ値 ゲージ増加量

弱	6(4)	8	空2/防3/当5
中	6(4)	10	空2/防3/当5
強	6(4)	12	空2/防3/当5



▲「ZERO」服の春麗と「ストII」服の春麗が、同時に強・気功拳を出すと



▲弾の発射はまったく同時だが、その後の硬直時間に60分の5秒の差があるので……

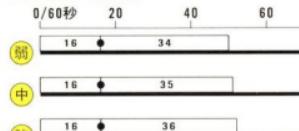


▲こうなる。「ストII」服春麗の気功拳がタメ技（ + ）なことへの配慮か

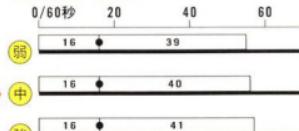
タイム・チャートの変化

*タイム・チャートに変更がほどこされたのは、「ZERO」服春麗のみ。「ストII」服春麗のほうは前作と同じ数値

●ZERO2



●ALPHA



■天昇脚

攻撃値や無敵時間はとくに変わってないが、空中ガード不能時間が短くなっている。具体的には、出ぎわのヒザの攻撃以外は、すべて空中ガードさ

れてしまうのだ。逆を言えば、跳び込んでいた相手をギリギリまで引きつけて出すぶんには、対空技としての性能はそのまま、ということだが。



空中ガード不能時間の変化

●ZERO2

弱	15/60秒まで空中ガード不能
中	12/60秒まで空中ガード不能
強	10/60秒まで空中ガード不能

●ALPHA

弱	6/60秒まで空中ガード不能
中	4/60秒まで空中ガード不能
強	2/60秒まで空中ガード不能

▲中途半端なタイミングで出すとこうなる。このあと、手痛い反撃を受けるハメに……

■百裂脚

当然というべきか、オリジナルコンボ中の強・百裂脚連打で与えるダメージが大幅に減った。これは、攻撃値の低下よりも、相手が高く浮くのを止められたほどの超高速攻撃が、『ALPHA』では完全に失なれてしまったのが原因。もはや、オリジナルコンボ中に使う意義はほとんどない。

強・百裂脚のかわりに使う技は、強・天昇脚がいい。連発すればほかのキャラと同じくらいのダメージになる。



▲まずはオリジナルコンボを発動して、しゃがみ強K

▲そのまま強K連打……しかし、あまりヒットしない

オリジナルコンボ時のタイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■旋円蹴

明らかに動作が遅くなり、奇襲効果はうすれた。全身無敵の時間もなくなっている。しかし、相手の攻撃（飛び道具など）をすり抜けられなくなつたわけではなく、逆立ち状態のときとかぎり手元以外の食らい判定が消え、すり抜けが可能。ただ、これを活用するにはかなりの先読みが必要だろう。



▲強・旋円蹴の出ぎわ。このときはスキだらけで、相手の攻撃を食らい放題だ

▲逆立ちポーズ中にかぎり、このとおり。サガットの立ち弱Kさえもすり抜け可能

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



スーパー・コンボの変更点

■千裂脚

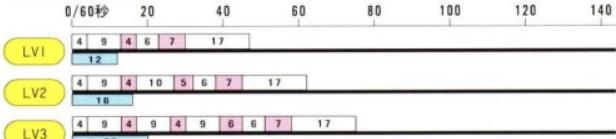
LVを問わず、無敵時間が長くなつた。LV1&2は前作と60分の1秒しかちがわないので、攻撃判定が出るまで無敵状態が持続する意義は大きい。



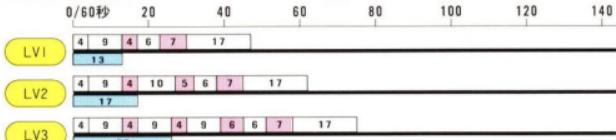
▲LV1で出しても、攻撃さえ届いていれば、最低でも相打ちまでもつていける

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



CHUN-LI

■霸山天昇脚

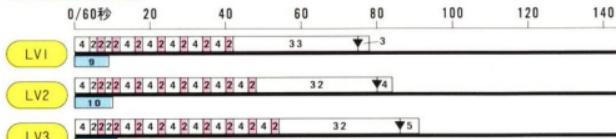
LV1は無敵時間が短く、LV2と3は長くなった。もともと使いづらい技なのだが、LV1にいたっては、もはや連続技専用と考えていいだろう。



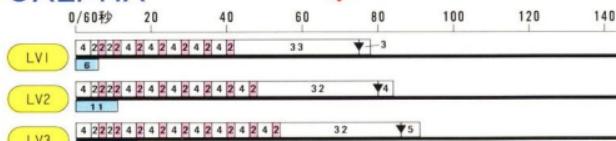
▲LV3ならここまで減るが、それでもオリジナルコンボには負けてしまう(立)

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■気功掌

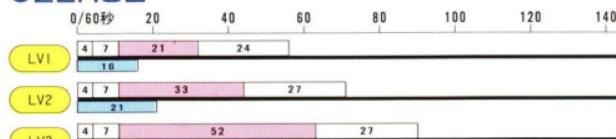
無敵時間がほかの飛び道具系スーパー・コンボみなみに短縮され、相手の攻撃にツブされやすくなつた。コンボゲージはちがう技に使ったほうが安全か。



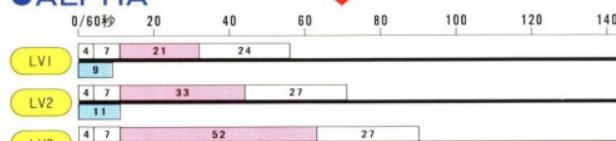
▲必殺の対空技として機能するのはLV3のみ。LV2でも相打ちの危険性が高い

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



サガット



2Pサガットのみ画面端で倒れている相手の背後へタイガークラッシュで回りこめる、という現象は残っている。2Pプレイヤーは活用すべし。

特殊技・必殺技の変更点

■フェイクキック

中区を再度押すまでの受付時間が、攻撃判定の出る直前まで延長。これで、蹴りを途中で止めるのが簡単になった。

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■タイガーショット＆グランドタイガーショット

各数値の変化

※カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値
弱	11(6)	8
中	12(6)	10
強	14(7)	12

●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値
弱	6(4)	8
中	6(4)	10
強	6(4)	12

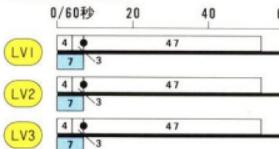
スーパー・コンボの変更点

■タイガーキャノン

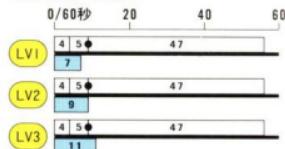
真空波動拳と同じく、LV1の無敵時間が短く、LV3は長くなり、空中連続ヒット数もLV1～3でそれぞれ1、2、3発と変更された。さらに、弾を発射するまでの動作も少し遅くなっている。

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■タイガーレイド

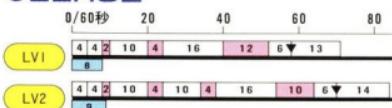
画面端専用連続技のタイガーレイド→タイガープロウは、「ZERO2」なみか、それ以上にシビアで、LV1以外ではまず成立しない。



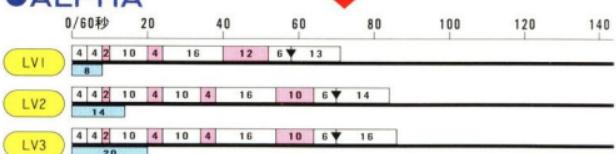
▲LV1 タイガーレイドでないと、強・タイガープロウへつなげるのは、まず無理

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■タイガージェノサイト

無敵時間は伸びたが、かわりに攻撃判定の出るのも遅くなり、連続技を使うのが困難になってしまった。

また、これは前作からあった要素だが、基本技にキャンセルをかけてこの技を出すと、なんと1発目の攻撃判定が出ない（家庭用ゲーム機版なら、1発目の判定が出ることもある）。2発目の判定が出るのは、「ZERO2」なら60分の16秒後だったので、中の基本技（のけぞり時間60分の18秒）にキャンセルをかけばつながったが、本作ではそれが60分の20秒後……。この技は、単体で使うのがのぞましいだろう。



▲しゃがみ中⑧にキャンセルをかけて、タイガージェノサイトを出したところ



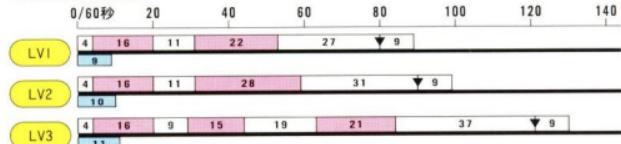
▲本来ならヒザに攻撃判定があるのだが、何事もなかったかのように空振る



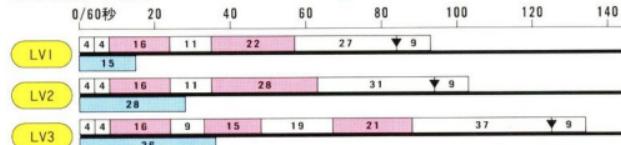
▲2発目の判定が出るころには……。キャンセルをすると連続技にならないのだ

タイム・チャートの変化

●ZERO2



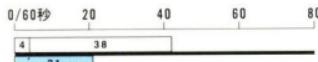
●ALPHA



SAGAT

新特殊技

コンボゲージを1レベル使い、つぎに出すタイガーブロウに攻撃値上昇＆空中連続ヒット数+1の能力を与える（ただし、中のヒット数は3のまま）。笑っているときに攻撃を受けても効果は消えないが、つぎのラウンドへの持ち越しやパワーアップの累積は不可。



▲パワーアップ中に立ち弱(P)を空中の相手に立ち弱(P)を当てるなどキャンセルをかけて弱・タイガーブロウを出すと連続技になる

アングリーチャージ

暴闘中 +
スタート・ボタン

+ S

パワーアップによる攻撃値の変化

●通常時

弱	16,5
中	$12+6+5+4+4$ (3ヒットまで)
強	$15+6+3\times 5$

●パワーアップ時

弱	23,7
中	$17+8+7+5+5$ (3ヒットまで)
強	$21+8+4\times 5$



①画面暗転

①無敵時間終了

●特殊技

アドン

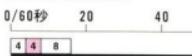


さまざまな動作中の食らい判定が大きくなり、攻撃速度もかなり遅くなっている。また、しゃがみ中Kが必殺技キャンセル不可になっている。

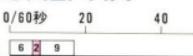
基本技・特殊技の変更点

■立ち中P タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

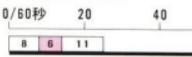


●ALPHA

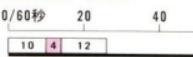


■立ち中K タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



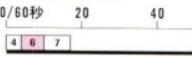
■しゃがみ中P

当たり判定はそのままだが、動作が遅くなり、相手の足払いをツブすタイミングも変わった。

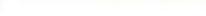
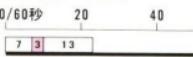


タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■立ち強P タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

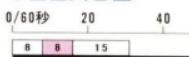


●ALPHA



■立ち強K タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

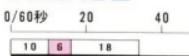


●ALPHA

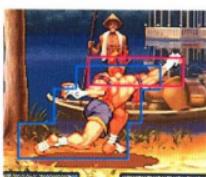


■しゃがみ強P タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■しゃがみ中K

タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

0/60秒 20 40
6 6 11



●ALPHA

0/60秒 20 40
8 4 15



■しゃがみ強K

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■斜めジャンプ弱P

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■斜めジャンプ中P

タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

0/60秒 20 40
4 6



●ALPHA

0/60秒 20 40
6 8



■斜めジャンプ強P

タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

0/60秒 20 40
8 6

●ALPHA

0/60秒 20 40
10 6



■斜めジャンプ中K

タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

0/60秒 20 40
6 10



●ALPHA

0/60秒 20 40
6 8



■斜めジャンプ強K

タイム・チャートと当たり判定の変化

●ZERO2

0/60秒 20 40
8 6

●ALPHA

0/60秒 20 40
10 6



■P ZEROカウンター

P ZEROカウ

ンターを出したときの相手の硬化時間が、60分の22秒から60分の17秒に短縮されたため、相手は攻撃の出ぎわから行動可能=ガードも可能、となってしまった。



▲攻撃が出る前に相手の行動が再開される。ガードできる状況ならこのとおり

必殺技の変更点

■ジャガーキック

跳ねるまでの動作が遅くなり、動作中の食らい判定も大きくなってしまった。もともと着地時にスキのある技だったが、途中で落とされる可能性も増えたわけだ。

当たり判定の変化

●ZERO2

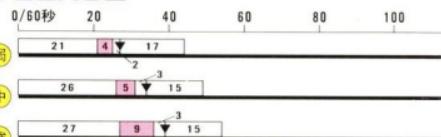


●ALPHA

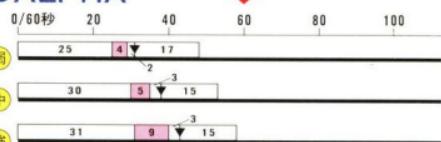


タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA

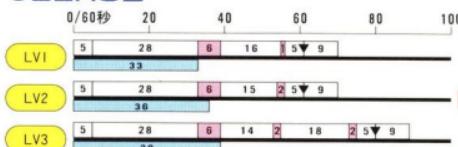


スーパー・コンボの変更点

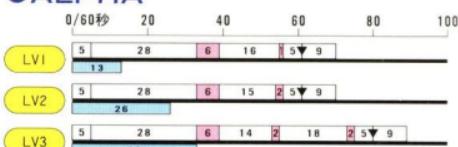
■ジャガーリボルバー

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■ジャガーバリードアサルト

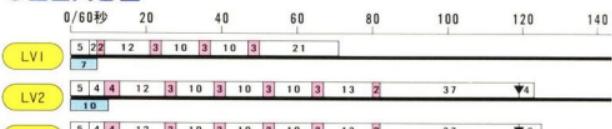
LV1が、最後に飛びかかるようになったのは痛い。これで、LV3 (P連打) 以外はすべて攻撃後にスキが生まれるようになってしまった。



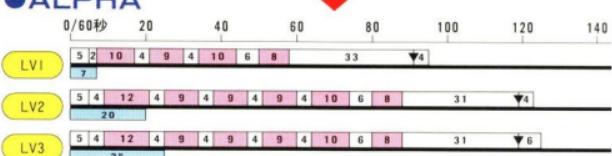
▲3回ヒジを振るったあと、飛び上がって攻撃。ケズリ技として使いづらくなった

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



バーディー



ブルホーンが、ほとんど別モノの技へと変化。多段ヒットするのは爽快だが、攻撃値は逆に落ちている。それ以外の技は、とくに変わりなし。

必殺技の変更点

■ブルホーン

『ZERO2』までは1ヒットしかしなかったが、タメ時間に応じてヒット数も増えるように変更された(FINALで5ヒット)。しかし、オリジナルコンボ中はいくらタメても1ヒットしかせず、おまけに威力も低いため、FINALブルホーンを何発も当てるのも、まるで減らなくなってしまった。

ちなみに、4とFINALはヒット数が多いので、そのぶん攻撃判定の発生時間が長くなっている。対戦への影響はないだろうが、参考までに。



しゃがみ強Kで相手を浮かせて立ち中K→FINALブルホーンをくり返しても与えられるダメージはこれだけ



▲3~FINALのブルホーンを普通に當てると

▲1のブルホーンを當てたときより間合いが開く

▲ここで必殺技(げ)を入力しても、まず届かない

攻撃判定 発生時間 の変化

●ZERO2

1		6/60秒
2		
3		
4		
FINAL		

●ALPHA

1	6/60秒
2	
3	
4	
FINAL	10/60秒

各数値の変化

*カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
1(60分の32~120秒)	7(7)	8	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	立、屈
2(60分の121~240秒)	13(8)	10	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	
3(60分の241~480秒)	18(10)	12	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	
4(60分の481~960秒)	26(14)	15	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	
FINAL(60分の961秒以上)	33(23)	20	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	



●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
1(60分の32~120秒)	7(7)	8	空2/防3/当4	1	1	のけぞり	立、屈
2(60分の121~240秒)	10+3(5)	0+10	空2/防3+0/当4+0	2	2	のけぞり	
3(60分の241~480秒)	10+6+3(5)	0+0+12	空2/防3+0+0/当4+0+0	3	3	のけぞり	
4(60分の481~960秒)	10+6+4+4(10)	0×3+15	空2/防3+0×3/当4+0×3	4	4	のけぞり	
FINAL(60分の961秒以上)	10+7+6+6+6(9)	0×4+20	空2/防3+0×4/当4+0×4	5	5	のけぞり(最後のみ吹き飛び後転)	

ガイ



武神無双連刃の最後に「悪く思うな」のポーズを行なうためか、勝利時にこのポーズをとらなくなってしまった（勝利ポーズ選択をすれば出る）。

スーパー・コンボの変更点

■武神剛雷脚

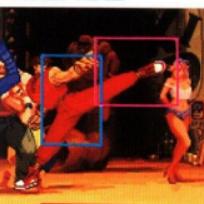
LV2と3の無敵時間が長くなったり。そのほか、LV1の4発目の攻撃判定が広くなり、「ZERO2」のときのように、サンギエフに密着してヒットさせると、4発目の攻撃が吹き飛んだサンギエフの下を通り抜けてしまう、ということなくなっている。



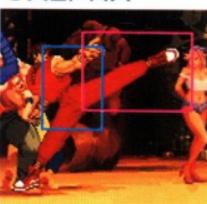
▲LV3なら、飛び道具のすり抜けも十分可能になった

当たり判定の変化

●ZERO2

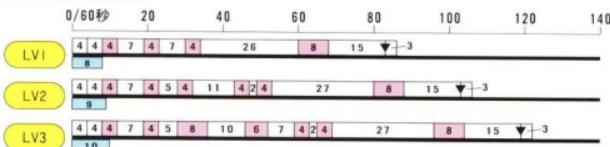


●ALPHA

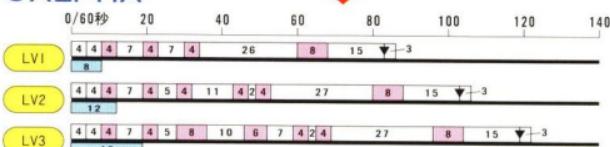


タイム・チャートの変化

●ZERO2



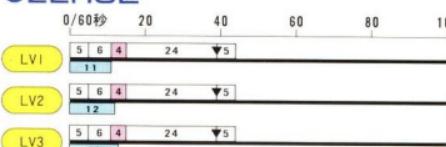
●ALPHA



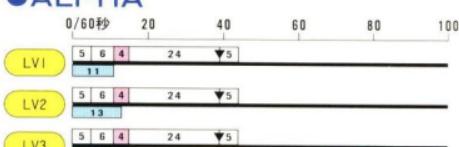
■武神八双拳

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



新スーパーコンボ

問合い内にいる相手をつかんで、連続攻撃をたたき込む。つかみ判定が出るまで全身無敵なので、攻撃が重なっていても相手をつかめるのが強み。ただし、スーパーコンボ特有の「画面暗転後、相手が一瞬固まる」という現象がないため、大型キャラ以外は、暗転を見てから跳んで回避できてしまう。

0/60秒 20 40 60 80
4 4 12 8



▲投げ技あつかいなので、本技にキャンセルをかけて。出基して、相手はつかめない。つかみで敗すると一瞬だ。
投げスカリボーズになる。

LV3専用スーパーコンボ

ぶしんむそうれんか

武神無双連刈

*+P

+P



○画面暗転

①つかみ判定発生



GUY

ソドム

各種の怪現象は全部削除された。なお、下ではふれていないが、テングウォーキング（ダウン回避）のビヨリ値は「1発につき2」に減っている。

特殊技の変更点

■テングウォーキング

入力を受け付ける技の変化

●ZERO2



▲前作では、投げ技やZEROカウンター、スーパーコンボを食らったときも

●ALPHA



▲宙に浮いているあいだにコマンド入力すれば、テングウォーキングを出せた



▲本作ではダウン回避を行なえない技に対しては、この技も出せなくなっている

■後転移動起き上がり

ダウン回避と同じく、弱中強で後転する距離を選択できるように変化。ちなみに前作では、弱中強に関係なく移動距離はランダム（不均一）だった。

▲移動距離は、ダウン回避と同じく、弱中強で後転する距離を選択できるように変化。ちなみに前作では、弱中強に関係なく移動距離はランダム（不均一）だった。
▲まつたく同じ。転がつて
いく方向が逆なだけだ



必殺技の変更点

■ダイキヨウバーニング

十手に食らい判定がついた。とはいっても、あいかわらず足払い系の技には負けないし、相手がこの技に反応したら、普通はガードしてから反撃するので、問題はない。



▲めったにない構図だが、ケンの立ち強(+)に負けてしまう

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■シラハキャッチ

『ZERO2』では、オリジナルコンボ中に出現された技をシラハキャッチで受け止めると、相手がオリジナルコンボを永久に（正確にはダメージを受けるまで）継続できた。しかし、本作ではこの現象は削除されている。



▲オリジナルコンボを発動中の相手が出した攻撃を



▲シラハキャッチで受け止めて、ほうり投げても



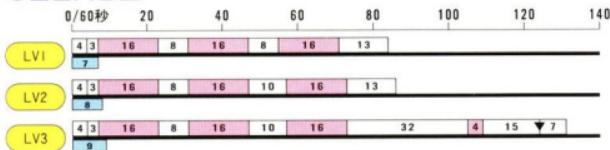
▲相手にはなんの変化も起こらない。ちょっと残念？

スーパーコンボの変更点

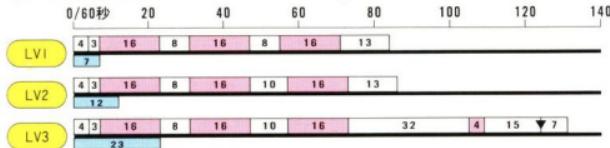
■メイドノミヤゲ

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



新特殊技

「REVERSAL」の文字が出るタイミングでしか出せない技。ダウン回避版と見た目は同じだが、弱中強で攻撃回数が変わったり、動作が速かったりと、ちがいは多い。

△ZEROカウンターの入力が遅かったときに、暴発する場合もある。

テングウォーキング(リバーサル) を出せる状況

- ①ガード硬直がとける瞬間
- ②のけぞり状態から復帰する瞬間
- ③起き上がりきる瞬間

テングウォーキング (リバーサル)

リバーサル時に
△+□+△+○



いずれか

	攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	5+5	2+2	空7/防7/当7+1+1	2	2	のけぞり	
中	5×3	2×3	空7/防7/当7+1×3	3	3	のけぞり	立、屈
強	5×4	2×4	空7/防7/当7+1×4	4	4	のけぞり	



①無敵時間終了

①攻撃判定出現

ナッシュ



相手を近寄らせない闘いはまだまだ可能だが、飛び道具の威力が落ちたため、ミスはゆるされなくなった。スキあらば攻めないと勝利はないか?

基本技・特殊技の変更点

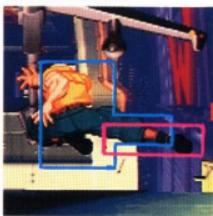
■しゃがみ弱△

連打キャンセルの受付開始が、60分の2秒遅くなった。普通にプレイするぶんにはまず気づかない程度の差だが、最速で連打した場合、ヒット数が1少なくなる可能性がある。それだけ連続技が成立しにくい、ということだ。

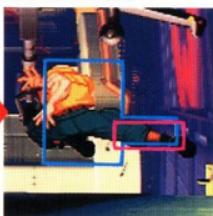
■垂直ジャンプ中□

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA

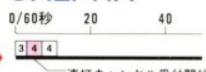


タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



必殺技の変更点

■ソニックブーム

ほかの飛び道具と同じく、弾の攻撃値が日々固定された。さらにゲージ増加量も少なくなったため、連発してもスーパーコンボゲージがあまり増えない。なお、ビヨリ値は1のままだ。



▲ソニックブームを10発たたき込んで、この程度

■サマーソルトシェル

出ぎわの空中ガード不能時間がなくなり、弱中強を問わず、どこで当てても空中ガード可能になってしまった。



▲対空技としては不確実になった。立ち中△や立ち中□といった基本技で代用しよう

各数値の変化

※カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ゲージ増加量
弱	11(6)	空5/防6/当8
中	12(6)	空5/防6/当8
強	13(7)	空5/防6/当8

●ALPHA

	攻撃値	ゲージ増加量
弱	6(4)	空2/防3/当5
中	6(4)	空2/防3/当5
強	6(4)	空2/防3/当5

スーパーコンボの変更点

■ソニックブレイク

1発の攻撃値が、ソニックブームと同じになった(/)。

また、追加入力の受付時間も、LVや発射数を問わずにすべて60分の14秒に変更（技自体の硬直時間は前作のまま）。これにより、2発目以降を遅らせて撃つ「ディレイ」をかけにくくなってしまった。



▲LV3ソニックブレイクの合計ダメージ。この技、本当にスーパーコンボなのか？

タイム・チャートの変化

タイムチャートの変化(1発目)

●ZERO2

0/60秒 20 40 60 80 100

LV1	4 4 4 37 (追加入力受付)	24
LV2	4 4 4 37 (追加入力受付)	24
LV3	4 4 4 37 (追加入力受付)	24

●ALPHA

0/60秒 20 40 60 80 100

LV1	4 4 4 14 (追加入力受付)	47
LV2	4 4 4 14 (追加入力受付)	47
LV3	4 4 4 14 (追加入力受付)	47

攻撃値の変化

●ZERO2

LV1	1発につき17
LV2	1発につき15
LV3	1発につき16

●ALPHA

LV1	1発につき17
LV2	1発につき15
LV3	1発につき6



■クロスファイアブリッツ

動作中の食らい判定、攻撃判定ともに小さくなった。とくに、攻撃判定が小さくなかったことの影響は大きく、相手との距離によっては、攻撃が最後までヒットしなくなっている。

▲LV3の2回転目が横へ大きく伸びるようになつたため、ヒットすればます最後までつながってくれる。



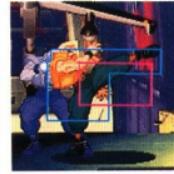
▲スキは増えたが、1回転目がヒットしても2回転目でガード、という事態は減った

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



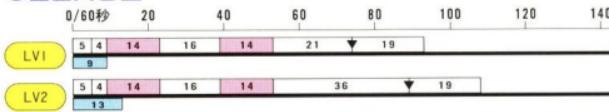
NASH

■サマーソルトジャステイス

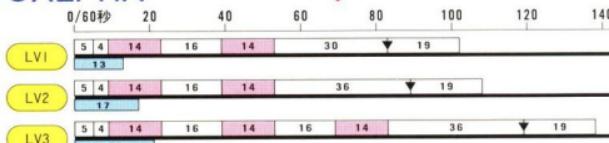
全般的に無敵時間が伸びた。そのほか、LV1の2回転目が横へ大きく伸びるようになったため、ヒットすればます最後までつながってくれる。

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



ローズ

弱体化が目立つが、大きな影響はない。分身中でもジャンプ攻撃は普通に出せるようになり、コマンド入力で技を選択できる現象はなくなった。

基本技・特殊技の変更点

■しゃがみ弱P

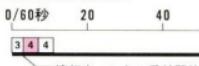
ナッシュのしゃがみ弱Pと同じく、連打キャンセルの受付開始が60分の2秒遅くなり、それだけ連発しづらくなった。



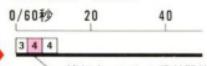
連打速度が遅くなつた
しゃがみ頭(P)をた
つき込める回数も減少
ぶんしゃがみ弱Pをた

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



連打キャンセル受付開始

連打キャンセル受付開始

必殺技の変更点

■ソウルスパーク

弾の威力が全体的に低くなっている。弱・ソウルリフレクトで弾を吸収することによる威力増加も、非常に少ない。さらに、オリジナルコンボ時の攻撃値は弾の吸収回数に関係なく一定となったため、ソウルスパーク連発による冥土行きオリジナルコンボは事実上、不可能になった。



弱・ソウルリフレクトで
いっぱい弾を吸収しても
オリジナルコンボ中の威力は
化せず。連発してもムダ
いつぱい弾を吸収しても
オジナルコンボ中の威力は
変

各数値の変化

*カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
ノーマル(弱中強共通)	12.9(12.7)	8,8	空4/防5/当6			のけぞり	
1回吸収	13.11(13.11)	10,10	空4/防5/当6			のけぞり	
2回吸収	14.12(14.12)	12,12	空4/防5/当6			のけぞり	
3回吸収	16.14(16.14)	14,14	空4/防5/当6			のけぞり	
4回吸収	18.16(18.16)	16,16	空4/防5/当6			のけぞり	
5回吸収	20.18(20.18)	18,18	空4/防5/当6			のけぞり	
6回吸収	26.24(26.24)	20,20	空4/防5/当6			のけぞり	
7回以上吸収	33.31(33.31)	22,22	空4/防5/当6			のけぞり	



●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
ノーマル(弱中強共通)	6(4)	8	空4/防5/当6			のけぞり	
1回吸収	7(4)	10	空4/防5/当6			のけぞり	
2回吸収	8(4)	12	空4/防5/当6			のけぞり	
3回吸収	9(4)	14	空4/防5/当6			のけぞり	
4回吸収	10(4)	16	空4/防5/当6			のけぞり	
5回吸収	11(4)	18	空4/防5/当6			のけぞり	
6回吸収	12(4)	20	空4/防5/当6			のけぞり	
7回以上吸収	13(4)	22	空4/防5/当6			のけぞり	

■ソウルリフレクト

ビヨリ値が減り、攻撃判定が消えたあとでの硬直時間が60分の3秒増えた。

ビヨリ値の変化

●ZERO2

弱	10(分身1)
中	12(分身1)
強	15(分身1)

●ALPHA

弱	5(分身1)
中	6(分身1)
強	7(分身1)



タイム・チャートの変化

●ZERO2

0/60秒 20 40 60



11

6

24



14

9

16



18

3

15

●ALPHA

0/60秒 20 40 60



11

6

27



14

9

19



18

3

18

■ソウルスルー

コマンド完成直後の身構えているときから、空中判定になった。このときに相手の攻撃を食らうとそれが弱巴だらうが、空中に吹き飛んでしまう。



足が地上に着いている
出きわのボーズ中でも
判定は空中。地上の投げ
技は無効化するし、
食べるとう宙へ吹き飛ぶ

■ソウルスパイナル

オリジナルコンボ中のコンボ修正がかかるようになった。見た目でハッキリわかるほどではないが、連続して当てていると1発あたりのダメージが少しづつ下がってしまう。

スーパーコンボの変更点

■オーラソウルスパーク

LV1の無敵時間が短くなった(LV2と3は変わらず)。弾の空中連続ヒット数もLV1が1発、LV2が2発、LV3が3発までになっている。

タイム・チャートの変化

●ZERO2

0/60秒 20 40 60



4 10



40



14

●ALPHA

0/60秒 20 40 60



4 10



40



12

■ソウルイリュージョン

分身の攻撃値が一部変わった。とくにソウルスパイナルが極端で、『ZERO2』で相手の体力を半分奪った、しゃがみ中巴→強・ソウルスパイナルという分身中限定の連続技も、『ALPHA』では約3分の1減らす程度にとどまっている(それでもダメージ量としては十分か?)。

分身の攻撃値の変化

●ZERO2

しゃがみ強(P)	12、10
強・ソウルリフレクト	9
弱	12、10
ソウルスパイナル	中 13+3 強 14+3+3

●ALPHA

しゃがみ強(P)	8、6
強・ソウルリフレクト	7
弱	1、1
ソウルスパイナル	中 1+1 強 1×3



新特殊技

特殊技

ソウルピエーテ

➡+強(R)

見た目は立ち強(R)と変わらないが、攻撃したあとに前方へ移動する。移動中のスキはかなり大きい。



攻撃値 ●15、12
ビヨリ値 ●8、8
ゲージ増加 ●空1/防4/当10

キャンセル ●×
ヒット効果 ●のけぞり
ガード方向 ●立、屈

0 20 40 60
9 8 36

● 特殊技

ベガ

細かいところで弱体化しているが、とくに痛いのはフワリとしたジャンプ軌道と、無敵時間が短くなったLV1ニープレスナイトメアだろう。

移動能力の変更点

■ジャンプ性能

ジャンプ力が大幅に増加。つまり、飛距離と滞空時間がそれだけ伸びている。ジャンプ攻撃を仕掛けるつもりが、相手を飛び越えてしまうこともめずらしくない。



画面端から前方ジャンプしても、反対の画面端にいる相手にジャンプ攻撃が届いてしまつ。ちょっと飛びすぎ?

ジャンプ性能の変化(初速と減速の数値は60分の1秒あたりのもの。単位はドット)

●ZERO2

前方ジャンプ				垂直ジャンプ				後方ジャンプ				
横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間	上初速	上減速	滞空時間	横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間
4.5	0.3	9.0	0.5	40/60秒	9.2	0.5	41/60秒	5.0	0.3	9.4	0.5	42/60秒



●ALPHA

前方ジャンプ				垂直ジャンプ				後方ジャンプ				
横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間	上初速	上減速	滞空時間	横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間
5.5	0.3	8.0	0.3	46/60秒	8.3	0.3	47/60秒	4.5	0.3	8.4	0.3	48/60秒

特殊技・必殺技の変更点

■PZEROカウンター

攻撃判定の出るのが、『ZERO2』のときより60分の7秒遅くなかった(見た目でいえば、腕が伸びきるまでは攻撃判定が出なくなっている)。ただし、攻撃の出さわはあいかわらずガード不能で、性能はそれほど落ちていない。



▲前作では、このポーズのときから攻撃判定が出ていたが



▲本作では、腕が伸びきってから攻撃判定が出るように

■サイコショット

ほかのキャラの飛び道具系必殺技と同じく、ベガのサイコショットも攻撃値が下がった。ただし、ほかの飛び道具が攻撃値に変更されているのに対して、この技は攻撃値アとなっている(弾のビヨリ値は1と低いまま)。

各数値の変化※カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

攻撃値 ビヨリ値

弱	13、10(6)	1、1
中	14、11(6)	1、1
強	15、12(7)	1、1

●ALPHA

攻撃値 ビヨリ値

弱	7(4)	1
中	7(4)	1
強	7(4)	1

■ヘッドプレス後のサマーソルツカルダイバー

『ZERO2』では、オリジナルコンボ発動中にヘッドプレス→ヘッドプレス後のサマーソルツカルダイバーを出したあと、地上で基本技を出すと



▲オリジナルコンボ中にヘッドプレスで相手を踏み



▲サマーソルツカルダイバーを出して、着地直後に

しゃがみガード不能になった（しゃがみ強）なら立ちガードも不能なうえ、相手は転倒した）。しかし、『ALPHA』では普通にガード可能だ。



▲しゃがみ強。しかし相手はしゃがみガード可能だ

■ベガワープ

前作では、オリジナルコンボ発動中にベガワープを出すと、全身無敵のはずなのに、相手の攻撃が重なっているとダメージを受けてしまっていた。

『ALPHA』では、完全に全身無敵。



◀前作では半透明状態のことがあったが、もう安心

スーパー・コンボの変更点

■サイコクラッシャー

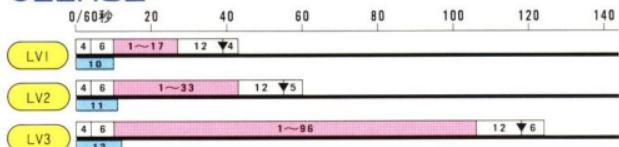
攻撃判定が消えたあと、着地体勢をとったのち着地するが、『ALPHA』では、この特徴から地上判定となっている。見目は宙に浮いていても、ダウン効果のない攻撃を食らうと、宙へ吹き飛ばすに地上でのけぞるし、地上の投げ技のマトにもなってしまう。



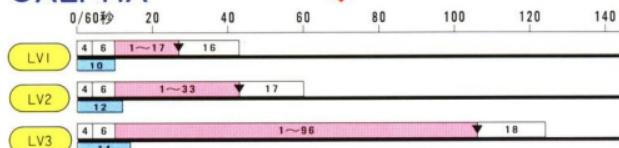
▼見た目は空中だが、
を食らうと
のけぞる
ダウン効果のない攻撃

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■ニーブレスナイトメア

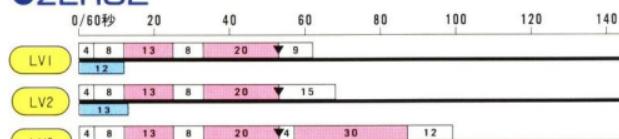
LV3の無敵時間が伸びたことよりも、LV1の無敵時間が短くなった痛手のほうが大きい。相手の飛び道具を無敵時間で抜けるのは困難になった。



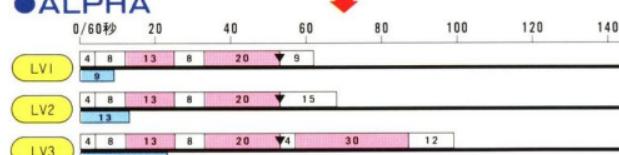
▲この時点ですでに食らい判定がある。相手の足払いには、あいかわらず有効だが

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



豪鬼

合計5種類の飛び道具すべてが弱体化しため、あきらかにパワーダウン。豪波動拳の「発射直後のダウン効果」が残っていることが救いだ。

基本技・特殊技の変更点

■しゃがみ強K

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■垂直ジャンプ弱K

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■垂直ジャンプ中K

当たり判定の変化

●ZERO2



●ALPHA



■挑発

前作と同じポーズに見えるが、全身から気を発している点と、気を発した瞬間に攻撃判定が出るのが大きちがい。



攻撃値 ●2(OC時)

ビヨリ値 ●0

ゲージ増加量 ●空0/防4/当8

キャンセル ●X

ヒット効果 ●燃焼ダウン

ガード方向 ●立、屈



必殺技の変更点

■豪波動拳

各数値の変化 *カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値
弱	14、10(6)	8、8
中	15、11(6)	10、10
強	16、12(7)	12、12

●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値
弱	6(4)	8
中	6(4)	10
強	6(4)	12

■灼熱波動拳

各数値の変化 *カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値
弱	15、11 (13、12)	10、10
中	16+2、10+2 (8+7、7+7)	0+12、0+12
強	17+2、11+2 (8+5+5、7+5+5)	0+0+14, 0+0+14

●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値
弱	7(5)	10
中	7+3(5+3)	0+12
強	7+3+3 (5+3+3)	0+0+15

■斬空波動拳

各数値の変化 *カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ピヨリ値
弱	8(10)	8
中	9(10)	10
強	10(11)	12

●ALPHA

	攻撃値	ピヨリ値
弱	5(6)	8
中	5(6)	10
強	5(6)	12



■阿修羅閃空



→ 1P豪鬼でも、画面端には
りついている2Pキャラの背
後へ阿修羅閃空を回り込むこ
とができるようになった。

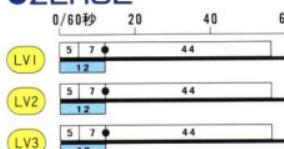
スーパー・コンボの変更点

■滅殺豪波動

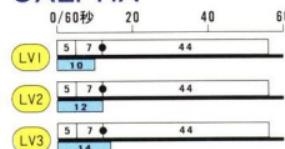
ほかのキャラの飛び道具系スーパー・コンボと同じく、無敵時間と空中連続ヒット数にLVごとのちがいができる（空中連続ヒット数はLV1だと1発、LV2で2発、LV3なら3発。これは天魔豪斬空も同様）。弾発射までの動作は、あいかわらず遅い。

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■天魔豪斬空

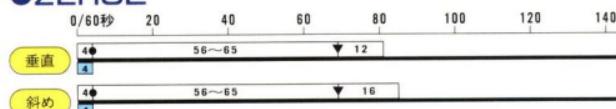
弾を発射するまでが、60分の2秒遅くなった。無敵時間にも変化がある。なお、「空中でオリジナルコンボを発動した直後に天魔豪斬空を出せる」という現象は、本作ではなくなっている。



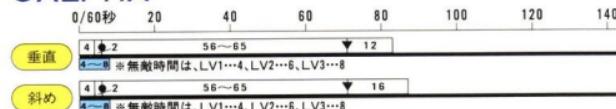
▲ 空中の相手には、LV1だと1発しかヒットしない(LV3でも3発)

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■滅殺豪昇龍

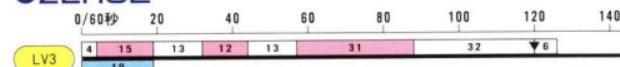
LV3のみ、無敵時間が大幅に(60分の13秒)長くなった。LV1と2については、とくに変化なし。



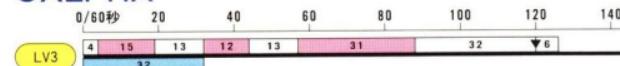
▲ LV3なら、2回目の豪昇龍拳の動作をはじめるころまで全身無敵が継続する

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



ダン



昇龍拳が光る条件（最初は23回目の攻撃、以降は15回目ごと）は、あの『スペースインベーダー』でUFOの得点が300点になる条件と同じだ。

必殺技の変更点

■昇龍拳

出さわ（60分の日秒間）が全身無敵になる「光る昇龍拳」は、前作だとコマンド入力時に60分の1の確率で出たが、今回はラウンド開始から何回目かの攻撃のときに昇龍拳を出すと光る、という条件に変わっている。

攻撃回数には、挑発も投げ技も含むし（挑発伝説は攻撃1回ぶん、投げ技は攻撃2回ぶんと数える）、攻撃途中でダメージを食らった場合も、攻撃を出したと判断される。なお、オリジナルコンボ発動中は攻撃回数こそ数えるが、発動中に規定回数に達しても光る昇龍拳は出ないので注意。



▲ 基本技を出さわキャラルして必殺技や挑発を出すと、攻撃を出したと判断される。攻撃回数を数えときは十分注意しよう

昇龍拳が光る（全身無敵になる）条件

- 各ラウンド開始から23→38→53→68 *回目の攻撃のときに昇龍拳を出す
- (*最初は23回目、以降15回目ごと。攻撃には挑発を含む。例外として、投げ技は攻撃2回ぶんと数える)

■断空脚

オリジナルコンボ時の攻撃値が、2~6ポイント下がっている（通常時は前作と同じ）。とはいっても、オリジナルコンボ発動中に断空脚を出せる回数はせいぜい3~4回くらいなので、あまり気にしなくていいだろう。



▲ オリジナルコンボ中に出した、強・断空脚のダメージ

オリジナルコンボ時の攻撃値の変化

	ZERO2
弱	15
中	10.6
強	12.7.5

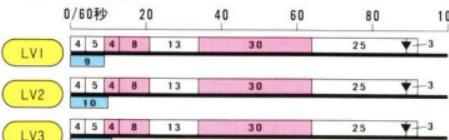
	ALPHA
弱	13
中	8.4
強	10.5.3

スーパーコンボの変更点

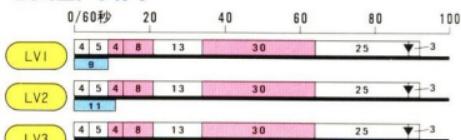
■昇龍烈火

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■震空我道拳

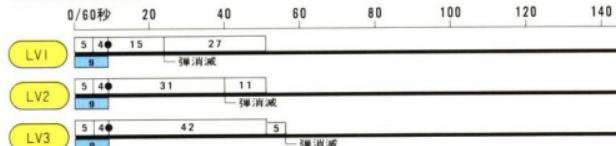
全身無敵の時間が、LV1は短く、LV3は長くなっている。LV3が長くなったといつてもわずか60分の1秒なのだが、一応、相手の攻撃が重なっていても一方的にダメージを与えることが可能だ（ただし、相手に密接されると弾が当たらないことがある点は、「ZERO2」のときのまま）。



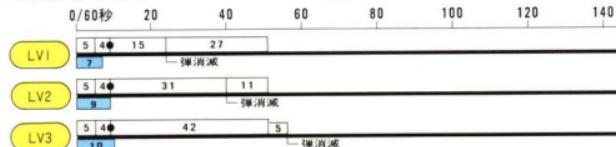
●LV3なら、無敵の対空技として使用可能。最大でも3発しか当たらぬが、それなりのダメージになる

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■必勝無頼拳

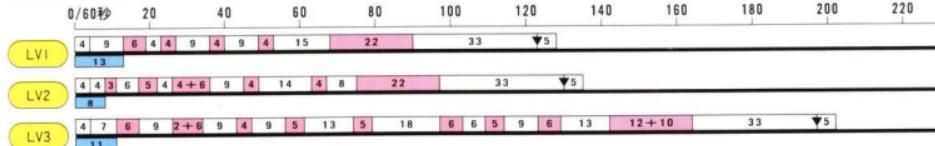
初代「ZERO」のときのように、LV2以上で出せば、攻撃判定が出るまで無敵時間ががつくようになった。間合いが少しでも離れていると途中でガードされてしまうので、転ばされたあとなど、相手が接近して攻撃を重ねてくるような状況のときに、カウンタ一狙いで使ってみたい。



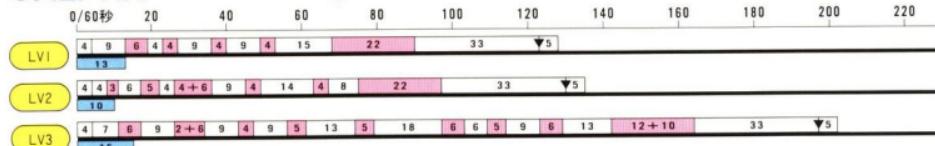
●これこそダン使いの悲願？。LV2以上なら、接戦戦でカウンターを狙うことも可能となった

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA





ダルシム

ヨガストライクで相手をとらえたあの現象はそのまま継承された。新技のヨガテンペストは、ヨガインフェルノとの使いわけがポイントか?

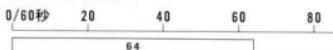
基本技・特殊技の変更点

■挑発

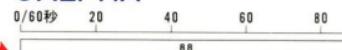
挑発ポーズをとっている時間が長くなった。なぜか特別な影響や効果があるのかは不明。

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



必殺技の変更点

■ヨガファイア

ほかの飛び道具と同様にヨガファイアも攻撃値が下がった。そのかわり、弾の飛んでいる時間にあわせた攻撃値の低下も、ゆるやかになっている。

各数値の変化

※カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

攻撃値 ピヨリ値

弱	10, 9, 6, 5 (7, 6, 6, 6)	4, 4, 4, 4
中	13, 12, 9, 8 (8, 7, 7, 7)	10, 10, 10, 10
強	14, 13, 10, 9 (8, 7, 7, 7)	12, 12, 12, 12

●ALPHA

攻撃値 ピヨリ値

弱	6, 5(4, 4)	4, 4
中	6, 5(4, 4)	10, 10
強	6, 5(4, 4)	12, 12

■ヨガフレイム

オリジナルコンボ時の攻撃値の変化

●ZERO2

	弱	中	強
弱	14, 11		
中	14, 11		
強	15, 12		

●ALPHA

	弱	中	強
弱	12, 9		
中	12, 9		
強	13, 10		

■ヨガテレポート

画面端にいたりついている相手の背後ヘテレポートすることが、1P側のプレイヤーが操作するダルシムでも可能になった(前作では、2Pのみ可能)。



→ 1Pダルシムにはいたりついた、画面端にいる相手の裏への回り込みが可能となった

スーパー・コンボの変更点

■ヨガストライク

攻撃値は下がってしまったが、LV3にかぎり、★+強◎やヨガグラストなどで宙に吹き飛んだ相手をとらえることが可能になった(ただし、サンギエフなど、とらえるのが非常にムズかしい相手もいる)。

攻撃値の変化

●ZERO2

LV1	33
LV2	12+33
LV3	12+16+33

●ALPHA

LV1	18
LV2	12+18
LV3	12+16+18

■ヨガインフェルノ

無敵時間のバランスが、ほかのキャラの飛び道具系スーパーコンボと同じような形に変更。これにより、LV2以下はうかつに使えなくなった。

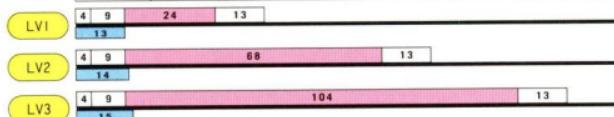


▲LV1だと、相手の攻撃に止められやすくなってしまったのは痛いところだ

タイム・チャートの変化

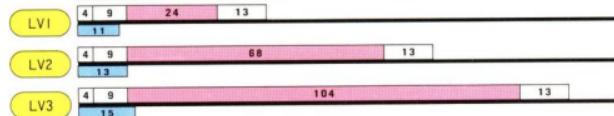
●ZERO2

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140



●ALPHA

0/60秒 20 40 60 80 100 120 140

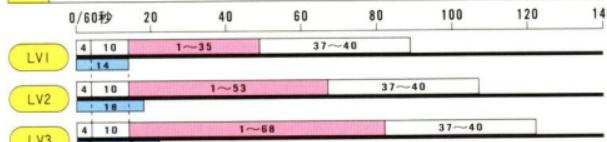


新スーパーコンボ

たとえるならば、『スパII X』のヨガインフェルノの再現版。『ALPHA』版のヨガインフェルノとは性質が逆で、攻撃判定が大きく対空技としても使えるかわりに、攻撃後の硬直時間はとても長い。

	攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	6+12+13	1×3	3	3	燃焼のけぞり (最後のみ燃焼ダウン)	
LV2	7+8+13+16	1×4	4	4	燃焼のけぞり (最後のみ燃焼ダウン)	
LV3	7+7+11+13+21	1×5	5	5	燃焼のけぞり (最後のみ燃焼ダウン)	

LEVELごとのちかい LV1でも攻撃が出る瞬間まで全身無敵となっている。余談だが相手の技と相打ちしたとき、相手が近くでのけぞっていたら、そこに出るのが早い攻撃をたたき込むことも可能だ。



①画面暗転



②攻撃判定出現

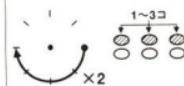


③攻撃判定拡大



スーパーコンボ ヨガテンペスト

時々暴走相手を暴走相手
+B×1~3同時



●スーパーコンボ

DHALSIM

ザンギエフ

スクリューバイルドライバーが『ストII』時代の投げ間合いに。しかし打撃技は動作が重くなったり、相手の攻撃にツブされやすくなった。

基本技・特殊技の変更点

■立ち強

タイム・チャートの変化

●ZERO2



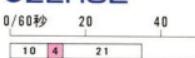
●ALPHA



■しゃがみ中

タイム・チャートの変化

●ZERO2



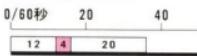
●ALPHA



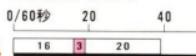
■しゃがみ強

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



技の動作が重くなり、相手の攻撃から連続技にするとも不可能となってしまった

▲前作では相手の食らい判定が低くてツブせなかつたダルシムのしゃがみ強だが、本作なら、真正からしかかるようすればツブせるのだ

■斜めジャンプ要素+強

攻撃動作を行なっていられる限界高度が、前作よりも低くなった。すなわち、地面スレスレまで攻撃が届くようになった、ということだ。相手が極端に姿勢の低くなる攻撃を出しても、ちゃんとツブすことができる。



必殺技の変更点

■スクリューバイルドライバー

投げ間合いが16ドット広がった。これは『ストII』時代に匹敵する数字だ。

投げ間合いの変化

●ZERO2

弱	104ドット
中	101ドット
強	97ドット

●ALPHA

弱	120ドット
中	117ドット
強	113ドット

■アトミックスープレックス

スクリューバイルドライバーと同じく、投げ間合いが16ドット広がった。

投げ間合いの変化

●ZERO2

弱	64ドット
中	61ドット
強	58ドット

●ALPHA

弱	80ドット
中	77ドット
強	74ドット



▲弱でつかめる限界距離。まさに『ストII』シリーズなみの“吸い込み”を発揮する

■フライングパワーボム

走る速度が上がり、それにあわせて移動距離も大幅アップ。基本技にキャンセルをかけて出せるようになったのも、大きな変化だ。その変わり、つかみ判定の出るのが遅く、ある程度走ったあとでないと相手をつかめなくなったり（とくに強は極端）。

相手の足払いの空振りを先読みして出すなら中、基本技にキャンセルをかけて出すなら弱（相手との距離が遠い場合は中）を使うといいだろう。



▲中なら、ラウンド開始時の間合いでも届く。強は走りすぎるので使わなくていい

◀ 基本技にキャンセルをかけて出すなら、弱で。ただし立ち弱（K）の先端を当たった場合は、弱だと距離不足なので中を使おう

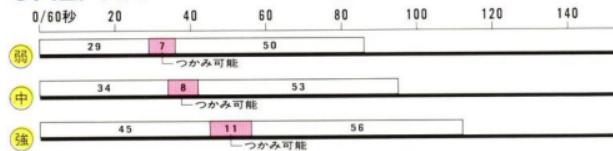


タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■バニシングフラット

オリジナルコンボ時の攻撃値が少し下がった。通常時は前作のままだ。

オリジナルコンボ時の攻撃値の変化

●ZERO2

LV1	14
LV2	15
LV3	16

●ALPHA

LV1	12
LV2	13
LV3	14

スーパー・コンボの変更点

■エリアルロシアンスラム

LV3のみ、攻撃を食らって吹き飛んだ相手をつかめるようになった。飛び込んできた相手に対空技の立ち弱→LV3エリアル→が狙い目。画面端近くに相手がいるなら、つかみ技（◆+上巴か、◆or◆+K）からも狙える。



◀ 跳び込んだ相手を立ち弱（K）で落としつかみ、それにキャンセルをかけて出すこと

新通常投げ

通常投げ

バイルドライバー

相手の近くで
◆or◆+中P

垂直（画面中央よりも前にいるときは後方）に跳ねて相手を頭から落とす。攻撃後は距離が大きく離れる。



攻撃値 ● 20
ビヨリ値 ● 0
ゲージ消費量 ● 3

攻撃回数 ● 1
投げ間合い ● 57ドット

ZANGIEF

● 特殊技



元

オリジナルコンボ中の逆瀧連発で相手の体力を
日~10割うばうことはできなくなったが、それ以外の弱体化はないに等しい。

移動能力の変更点

■前後移動＆ジャンプ性能

移動速度やジャンプ力について、喪流と忌流の差がよりハッキリするような方向へと変化した。大まかに言えば、喪流は上下移動（つまりジャンプ）の速度が上がったわりに左右移動がかなり遅くなり、忌流は上下移動の速度と後退速度が遅くなつた（前進速度は変化なし）。



▲喪流のジャンプはハイとなり、攻めやすさが向上

移動＆ジャンプ性能の変化 (前進、後退、および初速と減速の数値は
60分の1秒あたりのもの。単位はドット)

●ZERO2

流派	前進速度	後退速度	前方ジャンプ					垂直ジャンプ			後方ジャンプ				
			横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間	上初速	上減速	滞空時間	横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間
喪流	3.0	2.5	3.1	0.0	7.5	0.3	45/60秒	7.5	0.3	45/60秒	2.5	0.0	7.5	0.3	45/60秒
忌流	3.5	3.0	3.8	0.0	8.5	0.4	44/60秒	8.5	0.4	44/60秒	4.0	0.0	8.5	0.4	44/60秒



●ALPHA

流派	前進速度	後退速度	前方ジャンプ					垂直ジャンプ			後方ジャンプ				
			横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間	上初速	上減速	滞空時間	横初速	横減速	上初速	上減速	滞空時間
喪流	2.8	2.3	4.1	0.0	10.3	0.6	38/60秒	10.3	0.6	38/60秒	3.5	0.0	10.3	0.6	38/60秒
忌流	3.5	2.8	3.8	0.0	9.0	0.4	50/60秒	9.0	0.4	50/60秒	3.3	0.0	9.0	0.4	50/60秒

必殺技の変更点

■百連勾

オリジナルコンボ中の攻撃値が変わり、中と強の百連勾は攻撃値が上がつた。しかし、技の動作速度が遅くなつてゐるため、それによる恩恵はない。



オリジナルコンボ時の
攻撃値の変化

●ZERO2

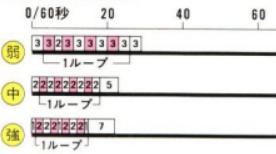
弱	4+3+4+3(1ループ)
中	3+1+3+(1ループ)
強	3+1+3+(1ループ)

●ALPHA

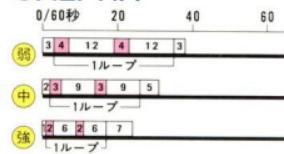
弱	3+3(1ループ)
中	3+3(1ループ)
強	3+3(1ループ)

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■逆龍

攻撃を相手に当てたあと、追加入力を待っている時間が、60分の24秒から60分の48秒へと増えた。それだけ追加攻撃を多く出しやすくなつたのだが、かわりに、攻撃をガードされたときのスキも増えてしまつていて（攻撃を当てたとき、追加入力を待っているあいだは宙にフリリと浮いていたのだが、この時間も60分の48秒に増えてしまつた、ということだ）。

攻撃値は前作より高く（オリジナルコンボ時は逆に低く）なつたが、コンボ修正がかかることを考えると、実際に与えるダメージに差はないか？ なお、ビヨリ値やゲージ増加量についても、微妙な変更が加わっている。

追加入力受付時間の変化

●ZERO2

24／60秒

●ALPHA

48／60秒



追加入力の受付時間が増えたのはいいが、あまりギリギリまでねばると、相手が下に落ちてしまう。適度などころでボタンを押そう

各数値の変化

*カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量
弱	$(2+3+1)\times 3+8$ $(12+4\times 3+7+14)$	$3+2+1\times 3+4$	空9/防10+1×5/当12+3×5
中	$(3+3+1)\times 4+10$ $(12+4\times 4+7+15)$	$3+2+1\times 4+5$	空9/防10+1×6/当12+3×6
強	$(4+3+1)\times 5+12$ $(12+4\times 5+7+16)$	$3+2+1\times 5+6$	空9/防10+1×7/当12+3×7

●ALPHA



	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量
弱	$(2+3+2)\times 3+6$ $(10+2\times 3+5+12)$	$3+1\times 4+2$	空9/防9+0+1×4/当10+1+3×4
中	$(3+3+2)\times 4+10$ $(10+2\times 4+5+13)$	$3+1\times 5+2$	空9/防9+0+1×5/当10+1+3×5
強	$(4+3+2)\times 5+12$ $(10+2\times 5+7+14)$	$3+1\times 6+2$	空9/防9+0+1×6/当10+1+3×6

スーパー・コンボの変更点

■蛇咬吼

前作の蛇咬吼は、本来の攻撃値と実際に与えるダメージに食いちがいがあったので、それが修正された。

攻撃値の修正

●ZERO2

LV1	32
LV2	32
LV3	32+32

●ALPHA

LV1	32
LV2	42
LV3	44+14

はみだし
コラム

蛇咬吼のすべて

「蛇咬吼の動きはカッコいいので、ぜひ細かく見せてほしい」という要望におこたえて、相手を絞めて落とすサマを、連続写真で大・紹・介／



GEN





ロレント

ロレントも、オリジナルコンボの威力を調整されたキャラの1人。前作以上に、チクチクと攻撃して相手の体力をそいでいく感じが強くなっている。

基本技・特殊技・必殺技の変更点

■ジャンプ攻撃全般

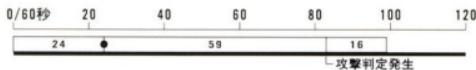
オリジナルコンボ中のジャンプ攻撃にも、コンボ修正がかかるようになった。そのため、前作で齊威だった「ハイジャンプ→ジャンプ攻撃連打」のくり返し、というオリジナルコンボで与えるダメージは激減している。



打ハを
が、今や
えこの
さ打ハを
いがうそり
うばつた
かつて相手の体力
の程度の減
りで攻撃連打

■挑発

手榴弾が消える瞬間、攻撃判定が出現するようになった。投げてしまえば、本体が攻撃を受けても一定時間後に爆発してくれる。手榴弾がヒットしたら（本体が攻撃を受けていない場合）、80分の18秒以内に出る攻撃で追撃可能だ。



攻撃値 ● 2(OC時3)
ビヨリ値 ● 0
ゲージ増加量 ● 空0/防4/当8

キャンセル ● X
ヒート効果 ● 燃焼のけぞり
ガード方向 ● 立、屈

■→+中K

オリジナルコンボ時のコンボ修正がかからなくなった。「立ち弱→→+中K」をくり返し、時間切れ直前に立ち弱→バトロイットサークル」とつなぐと、かなりのダメージ量になる。



レバーを相手方向に
れたまま立ち弱P→→+入
中Kをタタキ、タタキと入
連発。時間切れ前、
ーциклに変えれば、相手の
体力を6割削減させる

■ジャンプ↓要素+中K

この技を出したあとは、地上で小さく跳ねるようになった。跳ねる方向はレバーで指定できるうえ、跳ねたあとにジャンプ攻撃（この技も含む）や空中ガード、空中オリジナルコンボを出すこともできる。相手のガード方向を混乱させるのに有効だ。



▲技を出して、相手の目の前（または背後）へ降下
▲相手方向へ跳ねれば、めくりジャンプ中Kを狙える
▲攻撃してくる相手には空中オリジナルコンボで対処

■スティンガー

攻撃値が、通常時、オリジナルコンボともに前作の半分になってしまった。しかし、相手をケンセイする技としての性能は変わっていない。

各数値の変化

*カッコ内はオリジナルコンボ時

ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値
弱	16(16)	8
中	16(16)	8
強	16(16)	8

ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値
弱	8(8)	8
中	8(8)	8
強	8(8)	8

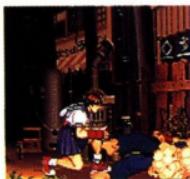
さくら

一部の技の動作が少し遅くなった。新必殺技のさくら落としは、技のスキが大きいよう、見た目に反してしゃがみガード可能。趣味の技か?

基本技・特殊技の変更点

■◆+中◎

動作が遅くなり、普通に◆+中◎を当てただけでは、しゃがみ弱◎→強・咲桜拳へつながらなくなった。一応、倒れている相手の起き上がりに◆+中◎を重ねれば、つなぐことは可能(右の写真を参照)。ただし、しゃがみ弱◎が届かないキャラも多数いる。



▲強・咲桜拳をヒットさせたあと相手のダウンを確認

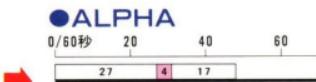
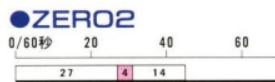


▲すぐに接近して◆+中◎を重ねる。うまくいけば



▲しゃがみ弱◎へつながるぞ。画面端だと狙いやすい

タイム・チャートの変化



■波動拳

各数値の変化
※カッコ内はオリジナルコンボ時

●ZERO2

	攻撃値	ビヨリ値
ノーマル	13, 9(7)	8, 8
ダメ1段階	15, 11(9)	10, 10
ダメ2段階	17, 13(14)	12, 12

●ALPHA

	攻撃値	ビヨリ値
ノーマル	7(4)	8
ダメ1段階	9(7)	10
ダメ2段階	11(11)	12

■春風脚

技の動作をはじめた瞬間から、空中にいると判定されるようになった。利点は、地上の投げ技を無効化できるところくらいだろう。

スーパーコンボの変更点

■真空波動拳

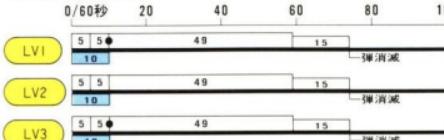
さくらの真空波動拳も、無敵時間にLVごとの格差がつき、空中連続ヒット数がLV1で1発、LV2で2発、LV3で3発までになった。攻撃値や射程距離については変化なし。



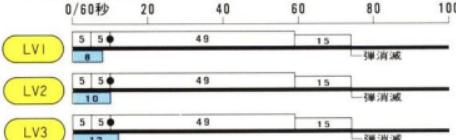
●LV1は発射前に無敵時間が切れる。■+中◎で相手の反撃が間に合わない状況で使え

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



●LV1は発射前に無敵時間が切れる。■+中◎で相手の反撃が間に合わない状況で使え

■乱れ桜

『ZERO2』のときは、ベガに対してもLV1乱れ桜をヒットさせると、4発目が空振ってベガがダウンしないという現象があった。それが、LV1乱れ桜の3発目の反動をゼロにすることで、解消されている。

どうしたことかというと、まず、ベガは上段のけぞりボーズのとき、上半身の食らい判定が非常に後方に引く。それにくわえて、LV1乱れ桜の3発目がヒットしたときの反動……この二つが組み合わさることで、4発目の攻撃判定がベガに届かなくなっていたのだ。そこで『ALPHA』では、3発目の反動をゼロにして原因の一つを取りのぞき、4発目がベガに届くようにした、というワケ。

●ZERO2



▲「乱れ桜」が、ベガに対するある4発目が届かない現象がある。届かず、空振つてしまう。スキだらけで降下してくるまさに大ピンチ!

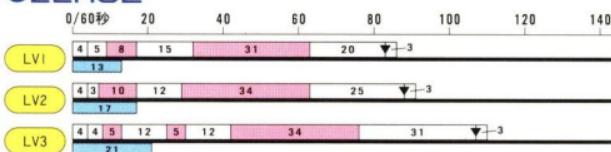
●ALPHA



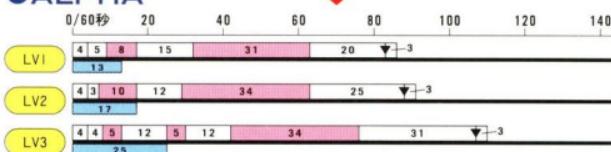
▲「乱れ桜」が当たっても、3発目が届かない現象がなくなった。(=間合いが離れなくなつたので、ベガに対する4発目が届くようになった)

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



■春一番

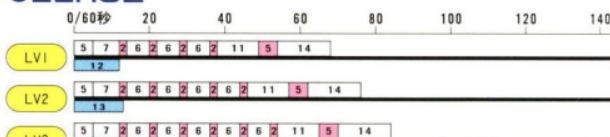
攻撃後のスキが少し増えた。そのため「立ち弱」or「しゃがみ弱」→LV1春一番のくり返し→「しゃがみ弱」→強・咲桜拳というケズリ（入力がカンベキなら、最後まで強制ガードが成立する）が、不可能になっている。無敵時間は、LV2と3のみ長くなったり。



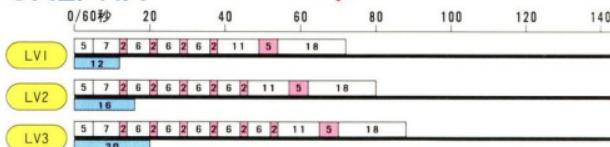
▲本作だと、同時に動かせるかどうかは、おおよそ春一番を力がいる

タイム・チャートの変化

●ZERO2



●ALPHA



新必殺技

■ ■ + K + Dで跳ねて、巴で手刀を振りおろす。手刀が相手か飛び道具に当たると、バウンドしたのち着地するが、着地時のスキは特大。スキを狙ってくる相手を、オリジナルコンボやスーパー・コンボで反撃することも可能だが、あまり期待しないように。弱中強の方がいは、跳ねる軌道。なお、オリジナルコンボ中に出してても、スキは軽減されない。



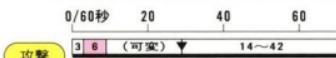
▲ 真空波動拳、タイガーキヤノン、ソニックブレイク、ラゾウルスパーク、滅殺豪オーラ、魔界斬空、ヨガインフェルノ、ヨガテンペストにも有効。とび箱のようにバウンドするぞ。

お
さくら落とし
➡ ■ ♦ + K + P

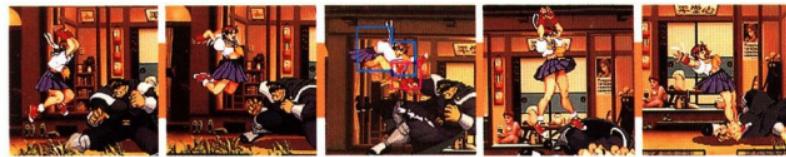


● 必殺技

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケツリ	ヒット効果	ガード方向
弱	11(OC時11)	5	空7/防9/当11	1	1	ダウン	立、屈
中	11(OC時11)	5	空7/防9/当11	1	1	ダウン	
強	11(OC時11)	5	空7/防9/当11	1	1	ダウン	



* 着地時の硬直時間は
追加攻撃を出さないor空振り……14/60秒
飛び道具にヒット ……34/60秒
相手にヒットorガード ……42/60秒



①追加入力受付開始

②を追加入力

隠しカラー

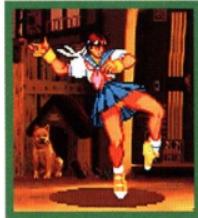
プレイヤー・セレクト画面のとき、さくらにカーソルをあわせてスタート・ボタンを5回押すと、隠しカラーが出現する。隠しカラーは、通常よりカラフルなのが特徴で、ファン待望(?)の白ブルマも、2色用意されているのだ。ボタンと色の対応は、右を参照。

なお、もう1回スタート・ボタンを押せば、通常のカラーにもどる。

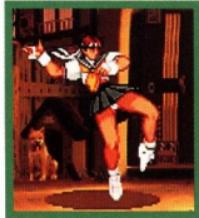


▲ 黒白ブルマにはじまり、茶髪&肌焼け、おまけに○き○モ風カラーや同○生風カラーまで……。まさに色モノ、ってか?

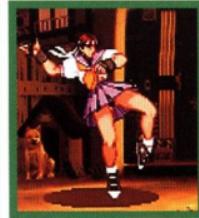
弱巴カラー



中巴カラー



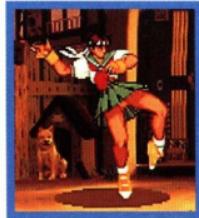
強巴カラー



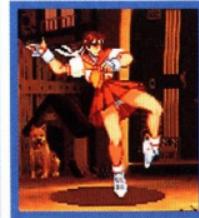
弱Kカラー



中Kカラー



強Kカラー



SAKURA

エクストラプレイヤー

殺意の波動に目覚めたリュウ

BLACK RYU

技の性能は、基本的にノーマル・リュウのものをそのまま引き継いでいる。ただし、防御力と気絶耐久値は、ゴウキと並んで最低値（防御力-4、気絶耐久値34）。昇龍拳と竜巻旋風脚は、ノーマル・リュウの技の速度に、空中連続ヒット能力がくわわっていると考えればいい。

殺意の波動の力により、阿修羅閃空と滅殺豪昇龍、そして瞬獄殺を使うことができるが、その性能は、いずれも豪鬼の技より少しだけおとっている。



▲波動拳＆灼熱波動拳の性能は、豪鬼ではなくノーマル・リュウのものに準じている

弱巴カラー



弱巴カラー



中巴カラー



中巴カラー



強巴カラー



強巴カラー



勝利メッセージ

勝利メッセージは、勝ちかた（圧勝、普通、辛勝）に対応した円グラフのなかからランダムで選ばれる。ただし、勝ちポーズをとっているときに特定のレバー方向+ボタン入力で、任意に選択も可能。コマンドは下を参照。



▲円グラフの幅が広いほど、それに対応した勝利メッセージが出てくる確率が高い

A 違う……あれの拳じゃない！

B この力……恐ろしい……！

C これが真の拳なのか……あが求めていたものなのかな？

D まだだ……すべてを手にいれたワケじゃない！！

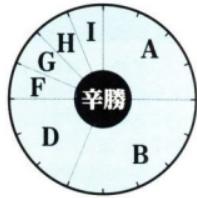
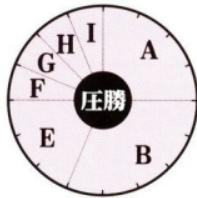
E よこしまな気がみなぎる……何もかも壊したくなる！

F 「我……殺意の波動に目覚めし者！」

G 「退け……さもなくば滅す！」

H 「この拳の前に並ぶ者なし！」

I 「極めたり、滅殺の拳！」



勝利メッセージとコマンドの対応

メッセージ数が少ないため、同じメッセージを出すコマンドが複数ある。このうち、いずれか1つを入力すればいい。

A	▲+○ボタン3つ、	■+弱巴弱巴	◆+強巴強巴	のいずれか
B	▼+○ボタン3つ、	◆+弱巴弱巴	◆+強巴強巴	のいずれか
C	◆+○ボタン3つ、	■+弱巴弱巴	▲+スタート・ボタン	のいずれか
D	►+○ボタン3つ、	▲+中巴中巴	▼+スタート・ボタン	のいずれか
E	▲+○ボタン3つ、	▼+中巴中巴	◆+スタート・ボタン	のいずれか
F	▼+○ボタン3つ、	◆+中巴中巴	◆+スタート・ボタン	のいずれか
G	◆+○ボタン3つ、	◆+中巴中巴	▲+強巴強巴	のいずれか
H	►+○ボタン3つ、	▲+強巴強巴	◆+強巴強巴	のいずれか
I	▲+弱巴弱巴、	■+強巴強巴	のいずれか	

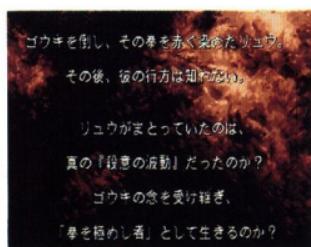
合のリアル・リュウをっていた場
殺意のアクションちがいに注目



感情の波動で制できないリュウ。眞の
殺意の波動には目覚めていないのか



「ZERO 2」のタイトル・バッ
クを背に、メッセージのみが流れ
る



乱入戦メッセージ(vsさくら)

さくら「ハア、ハア……やつつかまえ……
……あれ？ あなたは……？」

殺意のリュウ『…………』

さくら「あなた、あの時のあの人じゃない……どうして！？」

殺意のリュウ『我が道をばむ者……容赦なし！』

ボス戦メッセージ(vs豪鬼)

豪鬼「！……ほう、小僧にしてはなかなかの眼だ……」

殺意のリュウ『……ゴウキ…………師の……
ゴウケン師匠の敵……！』

豪鬼「フン、しょせんは未熟者か。その程度のこざかしい殺意で
我にかなうと思うてか！」

エンディング・メッセージ

ゴウキを倒し、その拳を赤く染めたりュウ。

その後、彼の行方は知らない。

リュウがまとっていたのは、眞の『殺意の波動』だったのか？

ゴウキの念を受け継ぎ、「拳を極めし者」として生きるのか？

再び彼が我々の前に姿を見せる時、その答えが示されるであろう。
業深き拳の行き着く先は、終末か、それとも……

COMBO 1



COMBO 2



画面端専用。全キャラにキメられる
よう、簡潔な連続技にしてある。滅
殺豪昇龍は、強・昇龍拳で代用可能。

余談だが、画面端近くにいるサンギ
エフやサガットに強・竜巻旋風脚をヒ
ットさせると、③発目が特殊な当たり
かたをした場合にかぎり、滅殺豪昇龍
へつなげることができる（→P.121）。

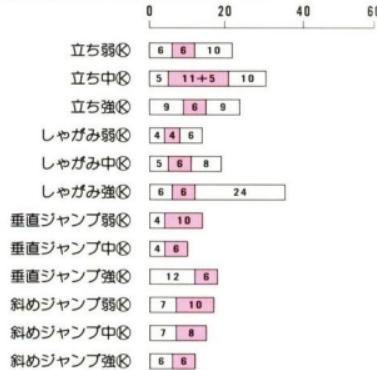
	弱パンチ	中パンチ	強パンチ
立ち	 <p>ジャブ 攻撃値 ● 5 ピヨリ値 ● 1 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 ○ キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	 <p>アッパー 攻撃値 ● 11.6 ピヨリ値 ● 6.6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 ○ キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	 <p>正拳突き 攻撃値 ● 17 ピヨリ値 ● 8 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>
しゃがみ	 <p>ジャブ 攻撃値 ● 5 ピヨリ値 ● 1 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 ○ キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	 <p>ストレート 攻撃値 ● 10 ピヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 ○ キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	 <p>突き上げアッパー 攻撃値 ● 15.13 ピヨリ値 ● 8.6 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>
垂直ジャンプ	 <p>ジャブ 攻撃値 ● 9 ピヨリ値 ● 3 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 × ガード方向 ● 立、空</p>	 <p>ストレート 攻撃値 ● 10 ピヨリ値 ● 6 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 × ガード方向 ● 立、空</p>	 <p>ストレート 攻撃値 ● 13 ピヨリ値 ● 8 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 × ガード方向 ● 立、空</p>
斜めジャンプ	 <p>ジャブ 攻撃値 ● 9(O時10) ピヨリ値 ● 3 ゲージ増加 ● 空0/防1/当2 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 × ガード方向 ● 立、空</p>	 <p>すくい突き 攻撃値 ● 8+6 ピヨリ値 ● 3+3 ゲージ増加 ● 空1/防3/当6 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 × ガード方向 ● 立、空</p>	 <p>ストレート 攻撃値 ● 13 ピヨリ値 ● 1 ゲージ増加 ● 空2/防5/当9 ヒット効果 ● のけぞり 必殺技 × キャンセル ● 連打 × ガード方向 ● 立、空</p>

注)「※」マークは、防御するキャラの体格によってそのガードの可・不可が変化することを示す

基本技(パンチ系)タイム・チャート



基本技(キック系)タイム・チャート



弱キック

ロー・キック



攻撃値 ● 5
ビヨリ値 ● 3
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 連打 ○
ガード方向 ● 立、屈 ○

中キック



ねりちやき

攻撃値 ● 8+9
ビヨリ値 ● 4+2
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 連打 ○ + ×
ガード方向 ● 立、屈 ○ + ×

強キック



攻撃値 ● 16、14
ビヨリ値 ● 8、4
ゲージ増量 ● 空2/防5/当9
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 連打 ×
ガード方向 ● 立、屈 ×

立ち

キック



攻撃値 ● 5
ビヨリ値 ● 3
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● S C ○



くろぶしキック

攻撃値 ● 9
ビヨリ値 ● 1
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 連打 ○
ガード方向 ● 屈 ○



回転足払い

攻撃値 ● 14
ビヨリ値 ● 8
ゲージ増量 ● 空2/防5/当9
ヒット効果 ● 倒す
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● S C ○

前蹴り



攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 3
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 連打 ×
ガード方向 ● 立、空 ○



前蹴り

攻撃値 ● 11
ビヨリ値 ● 6
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 連打 ○
ガード方向 ● 立、空 ○



旋風脚

攻撃値 ● 14
ビヨリ値 ● 8
ゲージ増量 ● 空2/防5/当9
ヒット効果 ● 必殺技 ○
キャンセル ● S C ○
ガード方向 ● 立、空

ひざ蹴り



攻撃値 ● 9
ビヨリ値 ● 3
ゲージ増量 ● 空0/防1/当2
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● S C ○
ガード方向 ● 立、空



跳び足刀

攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 6
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● S C ○
ガード方向 ● 立、空



跳び足刀

攻撃値 ● 13
ビヨリ値 ● 8
ゲージ増量 ● 空2/防5/当9
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● S C ○
ガード方向 ● 立、空

特殊技

さ こ つ わ

鎖骨割り

➡+中(○)

性能はノーマル・リュウの鎖骨割りと変わらない。
なお、殺意のリュウなら、
この技に瞬獄殺コマンドで
強制的にキャンセルをかけ
る、という芸当も可能だ。



攻撃値 ● 5+14
ビヨリ値 ● 6+2
ゲージ増量 ● 空1/防2+/当4+2



キャンセル ● ×
ヒット効果 ● のけぞり
ガード方向 ● 立



0 20 40 60
22 4+4 21

特殊技

せん ふうきゃく

旋風脚

➡+中(○)

この技も、性能の変化なし。
攻撃を当てたときの相手の硬直時間は、弱の基本技と同じ60分の13~14秒。

0 20 40 60
19 4 □ 12 2



攻撃値 ● 11
ビヨリ値 ● 6
ゲージ増量 ● 空1/防3/当6
キャンセル ● ×
ヒット効果 ● のけぞり
ガード方向 ● 立、屈、空

特殊技

は ど う か ま

波動の構え

↓ ↗ +
スタート・ボタン

波動拳の動作だけを行なう、純粋なフェイント技。
基本技にキャンセルをかけて出すこともできる。

0 20 40 60
1 35



攻撃値 ● —
ビヨリ値 ● —
ゲージ増量 ● 0
キャンセル ● ×
ヒット効果 ● —
ガード方向 ● —

通常投げ

せおな

背負い投げ

相手の近くで

➡ or ➡ + 中 or 強 P

投げたあとは強・灼熱波動拳を撃っておくといい。



攻撃値 ● 19
ビヨリ値 ● 0
ゲージ増加量 ● 3
攻撃回数 ● 1
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ

ともえな

巴投げ

相手の近くで

➡ or ➡ + 中 or 強 K

技の性能は、ノーマル・リュウの巴投げと同じ。

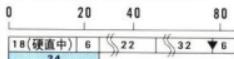


攻撃値 ● 19
ビヨリ値 ● 0
ゲージ増加量 ● 3
攻撃回数 ● 1
投げ間合い ● 40ドット

P ZERO カウンター

ガード硬直中に ➡ 金棒 + P

技の軌道は強・昇龍拳と同じだが、根元から当てても1発しかヒットしない。

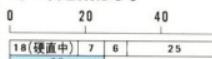


攻撃値 ● 18, 14, 4
ビヨリ値 ● 8, 6, 6
ゲージ増加量 ● 0
ヒット効果 ● ダウン
ガード方向 ● 立、屈(途中から立、屈、空)

K ZERO カウンター

ガード硬直中に ➡ 金棒 + K

しゃがみ強 K と同じ動作で反撃し、食らった相手を遠くへ吹き飛ばす。



攻撃値 ● 15
ビヨリ値 ● 8
ゲージ増加量 ● 0
ヒット効果 ● ダウン
ガード方向 ● 立、屈

は ど う けん

波動拳

➡ 金棒 + P



いざれか

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	6 (OC時4)	8	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	
中	6 (OC時4)	10	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	
強	6 (OC時4)	12	空4/防5/当7	1	1	のけぞり	立、屈、空

波動拳の性能は、豪鬼のものではなく、ノーマル・リュウの性能をそのまま継承している。つまり、地上の相手に気弾をヒットさせてもダウンをうばえないものの、発射するまでの動作はかなりしばやい。



①弾発射

しゃくねつ は ど う けん

灼熱波動拳

➡ 金棒 ➡ + P



いざれか

	攻撃値	ビヨリ値	ゲージ増加量	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	7 (OC時5)	8	空4/防5/当7	1	1	燃焼ダウン、燃焼	
中	7 (OC時5)	10	空4/防5/当7	1	1	燃焼ダウン、燃焼	
強	7 (OC時5)	12	空4/防5/当7	1	1	燃焼ダウン、燃焼	立、屈、空

豪鬼の灼熱波動拳とは、コマンドの入力方向が逆である点に注意。通常の波動拳とのちがいは、気弾の色が赤いこと、食らった相手が燃えること、それと、気弾発射から60分の3秒間はダウン効果があることだ。



①弾発射

じゅうりゅうけん

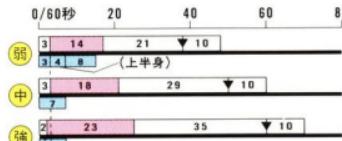
昇龍拳

➡ ↗ ↖ +P



攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	I4, I0, 4(0時6, 10, 8)	8, 8, 2	空9/防9/当10	1	1	ダウン
中	I0+8, 4(0時12+5, 7)	8+2, 2	空9/防9/当10+1	2	2	のけぞり(上昇中はダウン)
強	5+11+9, 4(0時12+4+4, 6)	8+2+2, 2	空9/防9/当10+1+1	3	3	のけぞり(上昇中はダウン)

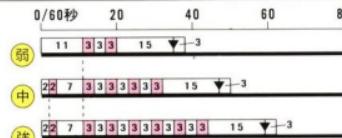
技の性能は、かぎりなく豪鬼の豪昇龍拳に近い。はっきりとしたちがいは、強で出した場合にかぎり、2段目の攻撃判定の出るのが豪昇龍拳より60分の1秒早いことくらいだ(かわりに3段目の出るのが60分の1秒遅い)。



①攻撃判定出現(強) ②攻撃判定出現(弱、中)

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	I2(OC時10) (空中1), OC時(4)	2(空中1)	空6/防7/当8	1	1	ダウン
中	I4+7-7(OC時8+6) (空中7-7), OC時7+7	2+2(空中1+1)	空6/防7+1/当8+2	2(空中連続 ヒットあり)	3(空中連続 ヒットあり)	立、屈、空 ダウン
強	I6+7+7-7(OC時8+5+5) (空中7×3, OC時7×3)	2×3(空中1×3)	空6/防7+1+1/当8+2+2	3(空中連続 ヒットあり)	4(空中3)	ダウン

中と強は、技の出ざわにも攻撃判定がある。動作速度はノーマル、リュウと同じく遅いため、使い勝手は豪鬼の竜巻斬空脚より悪い。空中竜巻への性能は、リュウの空中竜巻～+空中連続ヒット能力と考えればいい。

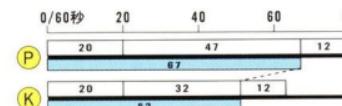


③攻撃判定出現(中、強)

④攻撃判定出現(弱)

攻撃値	ピヨリ値	ゲージ増加量	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果
—	—	2	—	—	—

見た目は、まさに豪鬼の阿修羅閃空そのもの。むろん、コマンド完成直後から移動中までは無敵状態だが、停止したあと行動可能になるまでの硬直時間(食らい判定あり)が、豪鬼の阿修羅閃空より60分の2秒長い。



⑤無敵時間終了

あ しゅ ら せん くう

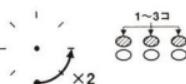
阿修羅閃空

左へ長距離移動:➡ ↗ ↖ +B 3つ同時
左へ短距離移動:➡ ↗ ↖ +K 1つ同時
右へ長距離移動:➡ ↘ ↙ +B 3つ同時
右へ短距離移動:➡ ↘ ↙ +K 3つ同時に



スーパーコンボ

しんくうはどうけん

真空波動拳■◆◆■◆◆+
（P）×1～3同時(イージースーパーコンボ:
弱P+弱K(同時))

技の性能は、ノーマル・リュウの真空波動拳を継承している。『ALPHA』では飛び道具系スーパーコンボの空中連続ヒット能力が弱くなり、しゃがみ強Kなどで浮かせて真空波動拳、というのは効果的でなくなった。

LEVELごとのちかい ほかの飛び道具系スーパーコンボと同じく、LV1は弾発射の前に無敵時間が終わるため、接近戦での信頼度が低下した。逆に、LV3は『ZERO2』より無敵時間が長くなり、有効度が増している。

	攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	12+11+15	0+2+2	3(空中連続ヒットあり)	3	のけぞり	立、屈
LV2	15+12+7+6	0+1×3	4(空中連続ヒットあり)	4	(最後のみダウン)	
LV3	20+12+10+6+6	0+0+1×3	5(空中連続ヒットあり)	5	(最後のみ燃焼ダウン)	



①画面暗転



①弾発射



①弾発射



①弾発射

スーパーコンボ

しんくうたつきせんぶうきゅく

真空竜巻旋風脚■◆◆■◆◆+
（K）×1～3同時(イージースーパーコンボ:
中P+中K(同時))

相手を吸い込んで、旋風脚の嵐に巻き込むこの技も、ノーマル・リュウの真空竜巻旋風脚の性能を継承。画面端にいる相手にヒットさせれば、吹き飛んだ相手に強・昇龍拳や滅殺豪昇龍を使って追撃可能で、まさに、殺意

のリュウならではの空中コンボが成立する。

LEVELごとのちかい 上のLVほど、攻撃判定が広くなるのはそのままだが、LV2とLV3の無敵時間が、『ZERO2』リュウの真空竜巻旋風脚より長くなっている。

	攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LV1	11+9+6×3	0×4+3	5(空中連続ヒットあり)	5	(最後のみ吹き飛び強化)	立、屈
LV2	11+9+4×7	0×8+3	9(空中連続ヒットあり)	9	(最後のみ吹き飛び強化)	
LV3	5×13	0×12+3	13(空中連続ヒットあり)	13	(最後のみ吹き飛び強化)	



①画面暗転



①攻撃判定出現



①攻撃判定出現



①攻撃判定出現

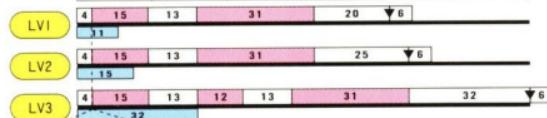
横へ大きく移動しつつ、昇龍拳の動作を連発する。基本的な性能は、豪鬼の滅殺豪昇龍と共に通になっているが、攻撃値は豪鬼のものよりもわずかながら低めになっている。

LEVELごとのちがい どのLVでも、攻撃

判定が出るまで無敵時間が継続するため、相手の攻撃をかわしつつ攻撃を当てる、カウンター技としての性能が高い。ただし、それが効果を発揮するのは近距離戦のみなので、過信は禁物だ。

	攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
LVL1	12+8+11+5	0+0+2+2	4(空中連続ヒットあり)	4	のけぞり (途中からダウン)	立、屈
LV2	14+9+7+9+3+3	0×3+1×3	6(空中連続ヒットあり)	6	のけぞり (途中からダウン)	
LV3	14+7+10+8+4+8+7+5	0×5+1×3	8(空中連続ヒットあり)	8	のけぞり (途中からダウン)	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①画面暗転



②攻撃判定出現



スーパーコンボ

めつ さつ ごう しょうりゅう

滅殺豪昇龍

事令事令+

(K)×1～3同時



ガード不能のスーパーコンボ。コマンド入力の受付時間はかなり短く、途中によぶんなボタン入力をしてもいけないが、レバー方向については、「ZERO2」同様に甘く設定されている（コマンド入力途中、レバーを中立にしておく必要がない）。画面暗転後、移動を開始（=つかみ判定が出現）するのが、豪鬼の瞬獄殺より60分の4秒遅く、それだけ回避されやすいのが欠点。



豪鬼と同時に瞬獄殺が発動した場合、写真のように豪鬼っぽうが一瞬早く移動をはじめるのだ

LV3専用スーパーコンボ

めつ ごく さつ

瞬獄殺

弱(P)、弱(P)、
➡、弱(K)、強(P)
の順に入力



攻撃値	ピヨリ値	攻撃回数	投げ間合い
70	0	15	30ドット

0/60秒 20 40 60 80 100 120



4



①画面暗転

エクストラプレイヤー

リュウ

EXTRA RYU

EXリュウを選択すると、近距離立ち強打でアッパーが、立ち中巴で正拳突きが出来るほか、斜めジャンプ中巴もジャンプ強打と同じポーズの技が出るようになる。必殺技の数は、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の3つ。昇龍拳の特徴が一部変わっている以外は、ノーマル・リュウと同じ性能だ。

なお、空中竜巻旋風脚と、特殊技の
■+中巴、■+中巴は使用不可。スーパー
ーコンボゲージもないので、当然、
ゲージを使う技はすべて出せないぞ。

●巴カラー



●Kカラー



▲2種類の同時押しスペシャルは、「ストII」シリーズでできたテクニックを再現したものだ

弱パンチ



ジャブ

攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ



正拳突き

攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ



アッパー

攻撃値 ● 18, 10
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○、×
ガード方向 ● 立、屈

● 基本技
(パンチ系)

立ち(近距離)



ジャブ

攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ



ジャブ

攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 1
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

垂直ジャンプ



ジャブ

攻撃値 ● 9
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ



ジャブ

攻撃値 ● 9
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

中パンチ



正拳突き

攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



ストレート

攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



ストレート

攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



ストレート

攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

突き上げアッパー



突き上げアッパー

攻撃値 ● 15, 13
ピヨリ値 ● 8, 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○、×
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



ストレート

攻撃値 ● 13
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

ストレート



ストレート

攻撃値 ● 13
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

基本技(パンチ系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱○	3	4	4
近距離立ち中○	5	6	11
近距離立ち強○	3	3	3
遠距離立ち弱○	3	4	4
遠距離立ち中○	5	6	11
遠距離立ち強○	7	6	18
しゃがみ弱○	3	4	4
しゃがみ中○	4	4	8
しゃがみ強○	4	3	9
垂直ジャンプ弱○	5	10	
垂直ジャンプ中○	5	8	
垂直ジャンプ強○	8	6	
斜めジャンプ弱○	5	10	
斜めジャンプ中○	5	8	
斜めジャンプ強○	5	6	

基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱○	6	4	9
近距離立ち中○	5	11	+ 5 10
近距離立ち強○	9	6	9
遠距離立ち弱○	6	4	9
遠距離立ち中○	5	11	+ 5 10
遠距離立ち強○	9	6	9
しゃがみ弱○	4	4	6
しゃがみ中○	5	6	8
しゃがみ強○	6	6	24
垂直ジャンプ弱○	4	10	
垂直ジャンプ中○	4	6	
垂直ジャンプ強○	12	6	
斜めジャンプ弱○	7	10	
斜めジャンプ中○	7	8	
斜めジャンプ強○	6	6	

弱キック		中キック		強キック		立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ
ローキック	ねりちゃぎ	回し蹴り	キック	くるぶしきick	回転足払い					
<p>攻撃値 ● 5 ピヨリ値 ● 3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 8+9 ピヨリ値 ● 4+2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ + × ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 16, 14 ピヨリ値 ● 8, 4 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 5 ピヨリ値 ● 3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ ガード方向 ● 屈</p>	<p>攻撃値 ● 8+9 ピヨリ値 ● 4+2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ + × ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 16, 14 ピヨリ値 ● 8, 4 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、屈</p>					
<p>攻撃値 ● 5 ピヨリ値 ● 3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 8+9 ピヨリ値 ● 4+2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 16, 14 ピヨリ値 ● 8, 4 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 連打 ○ ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 5 ピヨリ値 ● 3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ ガード方向 ● 屈</p>	<p>攻撃値 ● 8+9 ピヨリ値 ● 4+2 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 ○ + × ガード方向 ● 立、屈</p>	<p>攻撃値 ● 16, 14 ピヨリ値 ● 8, 4 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、屈</p>					
<p>前蹴り</p> <p>攻撃値 ● 10 ピヨリ値 ● 3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、空</p>	<p>前蹴り</p> <p>攻撃値 ● 11 ピヨリ値 ● 6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、空</p>	<p>旋風脚</p> <p>攻撃値 ● 14 ピヨリ値 ● 8 ヒット効果 ● 伝倒 キャンセル ● 必殺技 ○ ガード方向 ● 連打</p>	<p>ひざ蹴り</p> <p>攻撃値 ● 9 ピヨリ値 ● 3 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、空</p>	<p>跳び足刀</p> <p>攻撃値 ● 10 ピヨリ値 ● 6 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、空</p>	<p>跳び足刀</p> <p>攻撃値 ● 13 ピヨリ値 ● 8 ヒット効果 ● のけぞり キャンセル ● 必殺技 × ガード方向 ● 立、空</p>					

特殊技

同時押しスペシャル(立ち)

しゃがみ弱Kのあと
立ち弱K+強P同時押し

弱Kのもどり動作中に弱Kと強Kを同時に押すと、
近距離立ち強Kとは性能の
ちがうアッパーを出せる。



攻撃値 ● 5+(10, 4)
ビヨリ値 ● 3+(6, 6)
ヒット効果 ● のけぞり+のけぞり

キャンセル ● 必殺技 ○+○
ガード方向 ● 連打 ○+×
ガード方向 ● 立、屈(しゃがみ弱Kは屈)

特殊技

同時押しスペシャル(しゃがみ)

立ち弱Kのあと
しゃがみ弱K+強P同時押し

立ち弱K→専用技のしゃ
がみアッパーとくり出す。
「立ち」よりも、やや遅め
に入力するのがコツ。



攻撃値 ● 5+(15, 13)
ビヨリ値 ● 3+(8, 6)
ヒット効果 ● のけぞり+のけぞり

キャンセル ● 必殺技 ○+○
ガード方向 ● 連打 ○+×
ガード方向 ● 立、屈

通常投げ

せおな

背負い投げ

相手の近くで

←or→+中or強P

相手を背中にかついで、
遠くへほうり投げる。性能
は、ノーマル・リュウの背
負い投げと変わらない。



攻撃値 ● 19
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1
投げ間合い ● 40ドット

通常投げ

もえな

巴投げ

相手の近くで

←or→+中or強K

背負い投げより、相手を
投げたあとで硬直が長い。
これも、技の性能はノーマ
ル・リュウと変わらない。



攻撃値 ● 19
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1
投げ間合い ● 40ドット

COMBO 1

同時押しスペシャルのおもな使用例。
相手の起き上がりに重ねたり、ジャン
プ攻撃から狙える。強・波動拳は竜巻
旋風脚で代用してもOKだ。昇龍拳
は、ます空振るのでやめておこう。

なお、立ち弱K→しゃがみ弱K+強
K同時押しのほうは、立ち弱Kの動作
が遅いぶん連続技に組み込みにくい。



COMBO 2

EXリュウの近距離立ち強Kは、同
じポーズのノーマル・リュウの立ち中
Kよりも威力が大きい、ということを
利用した連続技。立ち弱K→近距離立
ち強Kは目押しでつなぐこと。うまく
つなげられない人や、立ち強Kが遠距
離のほうになってしまう人は、立ち弱
Kをはぶくといいだろう。



は ど う け ん

波動拳

事 ◆ □ + P

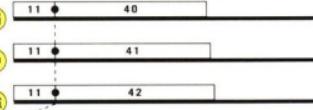
EX

RYU

攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	6	8	1	のけぞり	
中	6	10	1	のけぞり	立、屈、空
強	6	12	1	のけぞり	

気弾を前方へ飛ばす、飛び道具系必殺技の代名詞とも言える技。性能はノーマル・リュウの波動拳と同じで、弾発射までの動作は非常に速いが、近くでヒットさせても相手は燃えないし、攻撃力も低めにおさえられている。

0/60秒 20 40 60 80

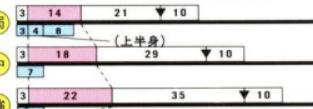


①弾発射

攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	19, 16, 3	8, 4, 4	1	1	ダウン
中	20, 16, 3	10, 5, 5	1	1	ダウン
強	18+6, 3	6+6, 3	2	2	のけぞり+ダウン

基本的にはノーマル・リュウの昇龍拳と同じだが、強だけ2段技になっている。ただし、1段目のヒット効果はのけぞりのため、地上の相手にヒットさせた場合、2段目が空振ると相手が倒れず、スキを与えることになる。

0/60秒 20 40 60 80



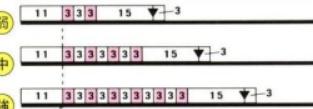
①攻撃判定出現

①攻撃判定消滅

攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	17	8	1	1	ダウン
中	19	10	2	2	ダウン
強	21	12	3	3	ダウン

この技もノーマル・リュウとの性能差がなく、同じ感覚で使用できる。なお、エクストラプレイヤーの必殺技の数は「ストIIダッシュ」と同じにしてあるため、「ターボ」から加わった空中竜巻旋風脚は使用できない。

0/60秒 20 40 60 80



①攻撃判定出現

たつ まき せん ぶう きやく

竜巻旋風脚

事 ◆ □ + K

EX

RYU



エクストラプレイヤー

ケン

EXTRA KEN

ノーマル・ケンのウリである前方転身、■+中□、空中投げが、EXケンだとすべて使用不可なのは痛い。近距離立ち強打は、リュウと同じくアッパーがある。必殺技は波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚の3種類。この昇龍拳は、ノーマル・ケンの昇龍拳よりも動作が速く、前方へ伸びるのが特徴だ。

同時押しスペシャルはノーマル・ケンにもあるが、EXケンの場合は立ち弱△→しゃがみ弱△+強△同時押し、という組み合わせも使える。

● Pカラー



● □カラー



▲ジャンプ攻撃からの連続技は、チャンスがあれば近距離立ち強打→強・昇龍拳で大ダメージを

● 基本技(パンチ系)

弱パンチ



ジャブ

攻撃値 ● 5
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ



正拳突き

攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
連打 ×
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ



アッパー

攻撃値 ● 18, 10
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
連打 ×
ガード方向 ● 立、屈

立ち(近距離)



ジャブ

攻撃値 ● 5
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

正拳突き



攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
連打 ×
ガード方向 ● 立、屈

正拳突き



攻撃値 ● 16
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
連打 ×
ガード方向 ● 立、屈

立ち(遠距離)



ジャブ

攻撃値 ● 5
ビヨリ値 ● 1
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

ストレート



攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
連打 ×
ガード方向 ● 立、屈

突き上げアッパー



攻撃値 ● 14, 13
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
連打 ×
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ

ジャブ

攻撃値 ● 9
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
連打 ×
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
連打 ×
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 14
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
連打 ×
ガード方向 ● 立、空

垂直ジャンプ



ジャブ

攻撃値 ● 9
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
連打 ×
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
連打 ×
ガード方向 ● 立、空

ストレート



攻撃値 ● 13
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
連打 ×
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

基本技(パンチ系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱パンチ	3	4
近距離立ち中パンチ	5	6
近距離立ち強パンチ	8	9
遠距離立ち弱パンチ	3	4
遠距離立ち中パンチ	5	6
遠距離立ち強パンチ	7	8
しゃがみ弱パンチ	3	4
しゃがみ中パンチ	4	5
しゃがみ強パンチ	4	3、8
垂直ジャンプ弱パンチ	5	10
垂直ジャンプ中パンチ	5	8
垂直ジャンプ強パンチ	8	6
斜めジャンプ弱パンチ	5	10
斜めジャンプ中パンチ	5	8
斜めジャンプ強パンチ	5	6

基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱蹴り	6	4
近距離立ち中蹴り	6	2+7
近距離立ち強蹴り	7	4
遠距離立ち弱蹴り	6	4
遠距離立ち中蹴り	6	2+7
遠距離立ち強蹴り	13	4
しゃがみ弱蹴り	4	4
しゃがみ中蹴り	5	6
しゃがみ強蹴り	6	6
垂直ジャンプ弱蹴り	5	10
垂直ジャンプ中蹴り	4	6
垂直ジャンプ強蹴り	12	6
斜めジャンプ弱蹴り	7	10
斜めジャンプ中蹴り	10	10
斜めジャンプ強蹴り	6	6

弱蹴り

ローキック



攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

ローキック



攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

キック



攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 屈

前蹴り



攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、空

ひざ蹴り



攻撃値 ● 9
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、空

中蹴り

鎌払い蹴り



攻撃値 ● 11+5
ピヨリ値 ● 4+2
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○ + ×
ガード方向 ● 立、屈

鎌払い蹴り



攻撃値 ● 11+5
ピヨリ値 ● 4+2
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○ + ×
ガード方向 ● 立、屈

くるぶしきick



攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 屈

前蹴り



攻撃値 ● 11
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

ひざ落とし



攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

強蹴り

ひざ蹴り



攻撃値 ● 14
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、屈

一文字蹴り



攻撃値 ● 15
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、屈

回転足払い



攻撃値 ● 14
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● 轢倒
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 屈

旋風脚



攻撃値 ● 14
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

飛び足刀



攻撃値 ● 13
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

EX KEN

● 基本技(キック系)

立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

特殊技

同時押しスペシャル(立ち)

しゃがみ弱(□)のあと
立ち弱(△)+強(○)同時押し

『ストII』シリーズにあ
ったテクニックを再現した
もの。ZEROコンボのタ
イミングで入力しよう。



攻撃値 ● 5+ (10, 6)
ビヨリ値 ● 3+ (6, 6)
ヒット効果 ● のけぞり+のけぞり

キャンセル ● 必殺技 ○+○
連打 ○+X
ガード方向 ● 立、屈(しゃがみ弱は屈)

特殊技

同時押しスペシャル(しゃがみ)

立ち弱(△)のあと
しゃがみ弱(□)+強(○)同時押し

春麗に対してのみ、己発
目のアッパーが空振るので
注意（春麗がしゃがんでい
た場合はヒットする）。



攻撃値 ● 5+ (14, 13)
ビヨリ値 ● 3+ (8, 6)
ヒット効果 ● のけぞり+のけぞり

キャンセル ● 必殺技 ○+○
連打 ○+X
ガード方向 ● 立、屈

通常投げ

じ ごくぐるま

地獄車

相手の近くで

◀or ▶+中or強(○)

オーバーアクションの巴
投げ。なお、この投げ技の
空中版である地獄風車は、
EX肯にはない。



攻撃値 ● 19
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1
投げ問合 ● 40ドット

通常投げ(つかみ技)

け ごくぐるま

つかみひざ蹴り

相手の近くで

◀or ▶+中or強(○)

相手を手放したあとも間
合いが離れないで、つづ
けて攻めやすい。○通常投
げの地獄車より有用だ。



攻撃値 ● 10+1発につき1
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 4~12
投げ問合 ● 40ドット

COMBO 1

『ストIIダッシュ』当時のケンの代
表的連続技を再現。強・昇龍拳の威力
が大きく、直撃すれば、相手の体力を
3分の1以上うなうことができるが、
昇龍拳が空振りやすいため、見た目以
上にむずかしい。安全にいくなら、ジャ
ンプ攻撃から同時押しスペシャルor
近距離立ち強○→強・波動拳がいい。

ジャンプ強(○)



近距離立ち強(○)



強・昇龍拳



COMBO 2

近距離立ち強○を相手の起き上がり
に重ねると、ギリギリで連続技になる。
ただし、春麗やベガなど食らい判定が
後方に引いているキャラには無効。

ザンギエフなど一部の大型キャラに
対しては、重ね・近距離立ち強○→立
ち中(△) (1ヒット目)→強・波動拳or
強・昇龍拳、というのも可能だ。

(画面端で)重ね・近距離立ち強(○)



前方ジャンプ直後の強(○)



は どう けん

波動拳

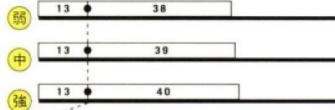
▼◆◆+P



攻撃値	ビヨリ値	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	6	8	1	のけぞり	
中	6	10	1	のけぞり	立、屈、空
強	6	12	1	のけぞり	

技の性能は、ノーマル・ケンの波動拳と同じ。『ALPHA』では飛び道具系必殺技の攻撃値がとても低く、それは波動拳も例外ではないが、ビヨリ値はあいかわらず高いので、使える飛び道具であることに変わりはない。

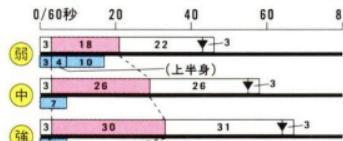
0/60秒 20 40 60 80



①弾発射

攻撃値	ビヨリ値	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	20, 16, 3	8, 6, 6	1	ダウン	
中	21, 16, 3	6, 4, 4	1	ダウン	立、屈
強	19+6, 3	6+6, 3	2	のけぞり+ダウン	(途中から立、屈、空)

見た目で比較すると、強・昇龍拳に燃焼効果がなくヒット数も少ないため、ノーマル・ケンの昇龍拳より地味に見える。しかし、じつはこちらの昇龍拳のほうが技の動作が少し速く、着地後の硬直時間もほとんどないのだ。

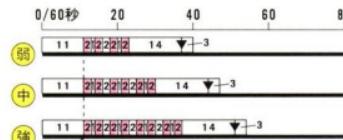


①攻撃判定出現

①攻撃判定消滅

攻撃値	ビヨリ値	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	1発につき7	1発につき1	2	2	のけぞり
中	1発につき6	1発につき1	3	3	のけぞり
強	1発につき5	1発につき1	4	4	のけぞり

技の動作速度はノーマル・ケンの竜巻旋風脚と同じだが、跳ねると、ヒザの部分に攻撃判定がないため、直撃したときのヒット数も与えるダメージもやや落ちる。EXリュウと同じく、空中竜巻旋風脚はない。



①攻撃判定出現

たつ まき せん ふう きやく

竜巻旋風脚

▼◆◆+K



春麗

EXTRA CHUN-LI

気功拳は『ストII ダッシュターボ』から加わった技なので、『ダッシュ』仕様のEX春麗は持っていない。ただし、■タメ++でスピニングバードキックではなく、旋円蹴が出来るようになっている。遠距離立ち強打で出せる回し蹴りは、動作が遅く使いづらい。

ほかには近距離立ち強打で発動、立ち中巴で遠距離立ち強打と同じポーズの突き技を出せるようになっている。この立ち中巴は、リーチこそ短いもののスピードが速く、接近戦で効果的だ。



▲EX春麗は、無敵時間のある技をひとつも持っていない。相手におさえ込まれるとツラくなるぞ



弱パンチ

平掌打 (ヘイショウダ)

攻撃値 ●5
ピヨリ値 ●3
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈



中パンチ

頭狙突拳 (カグツツケン)

攻撃値 ●10
ピヨリ値 ●6
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈



強パンチ

発勁 (ハッケイ)

攻撃値 ●12
ピヨリ値 ●6
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈



立ち(近距離)

平掌打 (ヘイショウダ)

攻撃値 ●5
ピヨリ値 ●3
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈



立ち(遠距離)

毒蛇突 (ドクシャツ)

攻撃値 ●5
ピヨリ値 ●3
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈



しゃかみ

落掌打 (ラクショウダ)

攻撃値 ●9
ピヨリ値 ●3
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空



垂直ジャンプ

落掌打 (ラクショウダ)

攻撃値 ●9
ピヨリ値 ●3
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空



斜めジャンプ

中パンチ

頭狙突拳 (カグツツケン)

攻撃値 ●10
ピヨリ値 ●6
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈



強パンチ

猛蛇突 (モウジャツ)

攻撃値 ●14
ピヨリ値 ●8
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、屈



しゃかみ

猛蛇突 (モウジャツ)

攻撃値 ●14
ピヨリ値 ●8
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、屈



垂直ジャンプ

鶴嘴拳 (カクシケン)

攻撃値 ●10
ピヨリ値 ●6
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空



斜めジャンプ

鶴嘴拳 (カクシケン)

攻撃値 ●10
ピヨリ値 ●6
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空



強パンチ

鶴嘴拳 (カクシケン)

攻撃値 ●11
ピヨリ値 ●8
ヒット結果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空



基本技(パンチ系)タイム・チャート

基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40 60

0 20 40 60

近距離立ち弱◎	2	4	6
近距離立ち中◎	4	6	8
近距離立ち強◎	3	6	11
遠距離立ち弱◎	2	4	6
遠距離立ち中◎	4	6	8
遠距離立ち強◎	6	8	9
しゃがみ弱◎	3	4	8
しゃがみ中◎	4	4	8
しゃがみ強◎	8	6	18
垂直ジャンプ弱◎	7	1	16
垂直ジャンプ中◎	7	1	12
垂直ジャンプ強◎	7	1	8
斜めジャンプ弱◎	7	1	16
斜めジャンプ中◎	7	1	12
斜めジャンプ強◎	7	1	8

近距離立ち弱◎	5	5	10
近距離立ち中◎	6	4	17
近距離立ち強◎	8	8	16
遠距離立ち弱◎	5	5	10
遠距離立ち中◎	6	4	17
遠距離立ち強◎	14	4	18
しゃがみ弱◎	4	4	8
しゃがみ中◎	6	5	10
しゃがみ強◎	6	8	20
垂直ジャンプ弱◎	7	1	16
垂直ジャンプ中◎	4	1	10
垂直ジャンプ強◎	6	8	
斜めジャンプ弱◎	7	1	32
斜めジャンプ中◎	7	1	12
斜めジャンプ強◎	5	6	8

弱キック

中キック

強キック

● 基本技(キック系)



立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

特殊技

ヨウ ソウ キヤ

鷹爪脚

ジャンプ中に■+中◎(K)

ダウン効果はないがしゃがみガード不能。前方ジャンプと同時に出せば、しゃがんでいる相手を踏める。



攻撃値 ● 垂直11、斜め10
ビヨリ値 ● 2
キャンセル ● X
ヒット効果 ● のけぞり
ガード方向 ● 立、空

特殊技

カク キヤウ ラク

鶴脚落

相手の近くで

➡+強◎(K)

お互いの影がふれるくらいまで近づけば使用可能。通常の立ちガードで簡単に防がれるのが難点。



攻撃値 ● 7
ビヨリ値 ● 8
キャンセル ● X
ヒット効果 ● 吹き飛び
ガード方向 ● 立、空

通常投げ

コ シュウトウ

虎襲倒

相手の近くで
➡or➡+中or強(P)

EX春麗は立ち中Pでの
“押し”が効くが、その最
中に、予期せずしてこの投
げ技になりやすい。



攻撃値 ● 17
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1
投げ問合せ ● 34ドット

空中投げ

リュウ セイ ラク

龍星落

お互い空中 & 相手の近くで
會以外+中or強(P)

ノーマル・春麗より、横
に4ドット、縦に土日ドッ
トずつ投げ問合いが広い。
空中戦でたよりになる。



攻撃値 ● 20 (着地してから
投げた場合は17)
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1
投げ問合せ ● 距離68ドット、
高さ24ドット

COMBO 1

EX春麗の攻めのカナメ、立ち中Pをからめた連続技。立ち中P→しゃがみ中には自押しがギリギリつながる（立ち中P×2も可能だが、2発目の立ち中Pが届かないことが多い）。簡単にいこうなら、ジャンプ攻撃から立ち中P→立ち弱Pがいい。ロレントなど、大きめのキャラが画面端にいるなら、ジャンプ攻撃→立ち中P×2→しゃがみ中Pの4段まで可能。

ジャンプ強(P)



立ち中(P)



しゃがみ中(K)



COMBO 2

『ストII ダッシュ』時代の有名な連続技を再現したものだが、連射装置がないと困难で、与えるダメージも当時とくらべるとかなり低い。入力のコツは、近距離立ち強Pを出すときに□ボタンと一緒に押して、つづけて△ボタンのみ連射すること。強・百裂脚へつなげば、6ヒットくらいまで狙える。ジャンプ攻撃からしゃがみ弱P→弱・百裂脚なら、人間でも十分可能だろう。

ジャンプ強(P)



近距離立ち強(P)



百裂脚



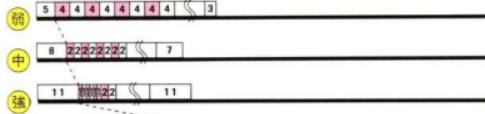
技の性能は、『ストII』シリーズではなく『ZERO』シリーズに準じているため、攻撃が連続ヒットするかわりに、1発1発のダメージは小さい。クリーン・ヒットさせるのはむずかしいので、ジャンプ弱K→しゃがみ弱K→弱・百裂脚といった連係などで、相手の体力をそぐのに使っていくといいだろう。



▲接戦戦のあと、少し間合いが開いたところで注意に出すと、相手の反撃の出番をなぞりしきる

攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	1発につき6	1発につき1	2	のけぞり	
中	1発につき6	1発につき1	3	のけぞり	立、屈
強	1発につき6	1発につき1	4	のけぞり	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現

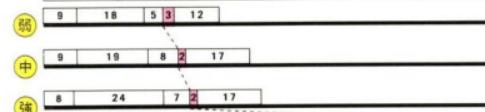
『ストIIダッシュ』タイプであるEX春麗だが、スピニングバードキックではなく、その原型である旋円蹴が出る。性能はノーマル・春麗の旋円蹴と同じで、無敵時間はなく、攻撃動作も速め。ただし、逆立ちしているときは食らい判定が非常に小さくなるので、相手の撃った飛び道具の下をくぐることも可能。



▲攻撃を当てたあとはお互いほぼ同時に行動可能となる。投げによる反撃は鶴脚落つか跳んで回避だ

攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	12	5	1	のけぞり	
中	13	8	1	のけぞり	立、空
強	14	10	1	のけぞり	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現

ヒヤクレツ キャク 百裂脚 ◎連打



いずれかを連打

モン エン シュウ 旋円蹴 事タメ會+◎



いずれか

エクストラプレイヤー

サガット

EXTRA SAGAT

立ち弱[○]と立ち中[○]が2段技、ジャンプ攻撃が蹴り技のみ、しゃがみ弱[○]のリーチが伸びたかわりに動作が遅い、などなど、基本技に関してはノーマル・サガットと別モノになっている。

タイガープロウは、中や強で出しても1ヒットしかないので、多段ヒットの快感は味わえない。しかも強で出すと、食らった相手に弱のダウン回避を行なわれたとき、大ピンチにおける（→P.103）。ふだんは、弱だけを使っていこう。

● Pカラー



● Kカラー



▲タイガー（&グランドタイガー）ショットの動作が速く、反撃を受けにくいのはありがたい

● 基本技（パンチ系）

弱パンチ



タイガーエルボ
攻撃値 ● 7
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ



タイガーストレート
攻撃値 ● 12
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ



タイガーストレート
攻撃値 ● 17
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、屈

立ち（近距離）



タイガーエルボ
攻撃値 ● 7
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈



タイガーストレート
攻撃値 ● 12
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、屈

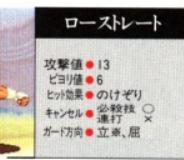


タイガーストレート
攻撃値 ● 17
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、屈

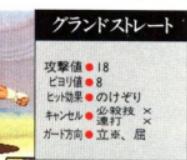
立ち（遠距離）



ローストレート
攻撃値 ● 8
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈



ローストレート
攻撃値 ● 13
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ○
ガード方向 ● 立、屈

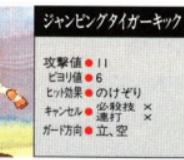


グランドストレート
攻撃値 ● 18
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、屈

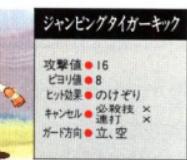
しゃがみ



ジャンピングタイガードロップ
攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空



ジャンピングタイガーキック
攻撃値 ● 11
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

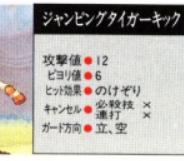


ジャンピングタイガードロップ
攻撃値 ● 16
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

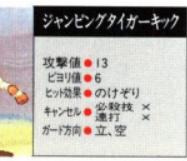
垂直ジャンプ



ジャンピングタイガードロップ
攻撃値 ● 9
ビヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空



ジャンピングタイガーキック
攻撃値 ● 12
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空



ジャンピングタイガーキック
攻撃値 ● 13
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キャンセル ● 必殺技 ×
ガード方向 ● 立、空

斜めジャンプ

基本技(パンチ系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱◎	5	4	10
近距離立ち中◎	9	4	11
近距離立ち強◎	10	5	15
遠距離立ち弱◎	5	4	10
遠距離立ち中◎	9	4	11
遠距離立ち強◎	10	5	15
しゃがみ弱◎	6	4	6
しゃがみ中◎	5	4	11
しゃがみ強◎	10	5	11
垂直ジャンプ弱◎	4	10	
垂直ジャンプ中◎	5	8	
垂直ジャンプ強◎	6	6	
斜めジャンプ弱◎	4	10	
斜めジャンプ中◎	5	8	
斜めジャンプ強◎	6	6	

基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱◎	5	4+5	17
近距離立ち中◎	5	4+5	21
近距離立ち強◎	8	2+6	19
遠距離立ち弱◎	5	4+5	17
遠距離立ち中◎	5	4+5	21
遠距離立ち強◎	8	2+6	19
しゃがみ弱◎	5	4	6
しゃがみ中◎	9	4	18
しゃがみ強◎	9	6	22
垂直ジャンプ弱◎	4	10	
垂直ジャンプ中◎	5	8	
垂直ジャンプ強◎	6	6	
斜めジャンプ弱◎	4	10	
斜めジャンプ中◎	5	8	
斜めジャンプ強◎	6	6	

弱キック



中キック



強キック



ローキック



ミドルキック



ハイキック



タイガーテイル



タイガーテイル



タイガーキック



ジャンピングタイガードロップ



ジャンピングタイガーキック



ジャンピングタイガーキック



ジャンピングタイガードロップ



ジャンピングタイガーキック



ジャンピングタイガーキック



● 基本技(キック系)

立ち(近距離)

立ち(遠距離)

しゃがみ

垂直ジャンプ

斜めジャンプ

通常投げ(つかみ技)

タイガーレイジ

相手の近くで

➡ or ➡ + 中 or 強 P

キャラの性能は『ストII
ダッシュ』に準じているが、
投げ技は『ZERO』シリ
ーズのものが使われている。



攻撃値 ● 11+1 発につき 1

ビヨリ値 ● 0

攻撃回数 ● 3~8

投げ問合 ● 46ドット

COMBO 1

EXサガットのタイガーショットは動作が速く、弱攻撃にキャンセルをかけて出しても、連続技が成立する。ただし、コマンド入力のさいにレバーを斜め上まで回してしまうと、タイガークラッシュのほうが出てしまうので注意しよう（一応、連続技になるが、相手が倒れないことが多い）。なお、しゃがみ弱Pは、しゃがみ中Pで代用可。

ジャンプ強 P



しゃがみ弱 P

強・グランド
タイガーショット

COMBO 2

ジャンプ弱Pが異常にめくりやすいことを利用した、おそらくEXサガット最多ヒット数の連続技。しゃがみ強P→しゃがみ弱Pは自ら押してギリギリつながる。最後の強・タイガークラッシュは、大型キャラにしかつながらないので、通常は強・グランドタイガーショットを使おう（それでも春麗に対する確実につながらないが）。

めぐりジャンプ
弱 P → しゃがみ強 P → しゃがみ弱 P → 強・タイガ
ークラッシュ



タイガーショット

➡ ⚡ ➡ + P



いづれか

攻撃値

ビヨリ値

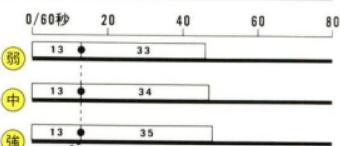
MAX
ヒットMAX
ケズリ

ヒット効果

ガード方向

弱	6	8	1	1	のけぞり	立、屈、空
中	6	10	1	1	のけぞり	
強	6	12	1	1	のけぞり	

ノーマル・サガットとくらべて、弾発射までが60分の2秒早く、発射後の硬直時間も60分の1秒短いのが最大の特徴。その差はほんの少しだが、弾発射までの早さは、遠距離戦で相手をケンセイするのに有利に働く。



①弾発射

攻撃値	ピヨリ値	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	6	8	1	のけぞり	
中	6	10	1	のけぞり	立、屈、空
強	6	12	1	のけぞり	

こちらも、ノーマル・サガットより弾発射までが50分の2秒、発射後の硬直が50分の1秒短い。ソニックブームにはおよばないものの、技のスキは小さめなので、相手に圧力をかけるのに十分な性能を持っている。



①攻撃判定出現

攻撃値	ピヨリ値	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	21,21	3,1	1	ダウン	
中	22,22	5,1	1	ダウン	立、屈
強	23,23	5,1	1	ダウン	

『ストII』シリーズのように、弱中強どれで出しても1ヒットしかしない。そのかわり、攻撃値は高めになっている(『ストII』シリーズほどではないが)。相手のダウン回避が恐いので、おもに弱を使おう。



①攻撃判定出現(中、強) ②攻撃判定出現(弱)

グランドタイガーショット

➡◆➡+K



いずれか

タイガーブロウ

➡■◆+P



いずれか

攻撃値	ピヨリ値	MAX ヒット	MAX ケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15+3	5+3	2	のけぞり+ダウン	
中	16+4	7+3	2	のけぞり+ダウン	立、屈
強	17+5	9+3	2	のけぞり+ダウン	

EXサガットの場合、コマンドが『ストII』シリーズのものに変わる。グランドタイガーショットとコマンドが重複するので、タイガークラッシュを出すときは、レバーを➡まで回すことを意識して入力しよう。



①攻撃判定出現

②2段目の攻撃判定出現 ③攻撃判定消滅

タイガークラッシュ

➡■◆➡+K



いずれか

エクストラプレイヤー

ベガ

EXTRA VEGA

サマーソルトスカルダイバーがヘッドブレス後にしか出せないのは、かなりの痛手だ。通常必殺技として使えるサイコクラッシャーも、スキの大きさが難点。そのかわり、ダブルニーブレスの攻撃後のスキが少なく、基本技にキャンセルをかけて出していく。連打が効く立ち弱、しゃがみ弱と、リーチの長い立ち弱にも有用だ。

ジャンプ攻撃は、めくりが可能な中◎を使う。ジャンプ力の関係で相手を飛び越したときのフォローにもなる。



▲立ち強Pと立ち強Kは動作が遅いかわりにピヨリ値が高い。相手が大技を空振りしたら使おう

●Pカラー



●Kカラー



弱パンチ

立ち(近距離)



アリアット

攻撃値 ●5
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈

中パンチ

立ち(遠距離)



アリアット

攻撃値 ●5
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈

強パンチ

立ち(近距離)



サイコラリアット

攻撃値 ●17、15
ピヨリ値 ●15、15
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、屈

しゃがみ



ジャブ

攻撃値 ●5
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈

垂直ジャンプ



デスマックル

攻撃値 ●9
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空

サイコジャブ

サイコジャブ

攻撃値 ●11
ピヨリ値 ●6、6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
ガード方向 ●立、屈

サイコアッパー

サイコアッパー

攻撃値 ●17、15
ピヨリ値 ●15、15
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、屈

斜めジャンプ



デスマックル

攻撃値 ●9
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空

サイコデスマックル

サイコデスマックル

攻撃値 ●12
ピヨリ値 ●6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空

サイコデスマックル

サイコデスマックル

攻撃値 ●15
ピヨリ値 ●8
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
ガード方向 ●立、空

基本技(パンチ系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱パンチ	4	5	8
近距離立ち中パンチ	6	6	8
近距離立ち強パンチ	16	11	11
遠距離立ち弱パンチ	4	5	8
遠距離立ち中パンチ	6	6	8
遠距離立ち強パンチ	16	11	11
しゃがみ弱パンチ	4	4	5
しゃがみ中パンチ	6	5	10
しゃがみ強パンチ	12	8	16
垂直ジャンプ弱パンチ	4	10	
垂直ジャンプ中パンチ	5	8	
垂直ジャンプ強パンチ	7	6	
斜めジャンプ弱パンチ	4	10	
斜めジャンプ中パンチ	5	8	
斜めジャンプ強パンチ	7	6	

基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40 60

近距離立ち弱キック	4	3	10
近距離立ち中キック	9	4	16
近距離立ち強キック	15	2	31
遠距離立ち弱キック	4	3	10
遠距離立ち中キック	9	4	16
遠距離立ち強キック	15	2	31
しゃがみ弱キック	5	4	9
しゃがみ中キック	7	6	7
しゃがみ強キック	10	32	20
垂直ジャンプ弱キック	4	10	
垂直ジャンプ中キック	7	8	
垂直ジャンプ強キック	8	6	
斜めジャンプ弱キック	5	10	
斜めジャンプ中キック	8	6	
斜めジャンプ強キック	10	6	

弱キック	中キック	強キック	立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ	垂直ジャンプ	斜めジャンプ							
攻撃値 ●7 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 ○ ガード方向 ●立、屈	攻撃値 ●11 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	攻撃値 ●17 ビヨリ値 ●15 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	攻撃値 ●7 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 ○ ガード方向 ●立、屈	攻撃値 ●11 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	攻撃値 ●17 ビヨリ値 ●15 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	攻撃値 ●6 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 ○ ガード方向 ●屈	攻撃値 ●12 ビヨリ値 ●6 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 ○ ガード方向 ●屈	攻撃値 ●12 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、空	攻撃値 ●9 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、空	攻撃値 ●11 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、空	攻撃値 ●13 ビヨリ値 ●8 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、空	攻撃値 ●9 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、空	攻撃値 ●12 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、空	攻撃値 ●13 ビヨリ値 ●8 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、空

通常投げ

テッドリースルー

相手の近くで

◀or▶+中or強P

投げたあとは、必殺技のダメを行ないつつしゃがみ強Pを出そう。投げ受け身へのケンセイにもなる。



攻撃値 ● 19

ピヨリ値 ● 0

攻撃回数 ● 1

投げ問合 ● 46ドット

COMBO 1

ジャンプ中Kがめくりに使えることを利用した連続技。しかし、ヒット数のわりに与えるダメージはたいしたことない。しゃがみ弱P×3がつながらない相手には、しゃがみ弱P×2→立ち弱P→立ち弱Kと攻撃をつなごう。なお、食らい判定の横幅が広い相手には、めくりジャンプ中K→しゃがみ中K→立ち弱P→立ち弱Kが可能。



COMBO 2

サンギエフなど、食らい判定が横に広いキャラ限で、しかも画面端でのみ成立。リュウ、ケンをはじめとする通常の体格の相手には、ジャンプ攻撃をはぶいた2段連続技が精いっぱいだ。

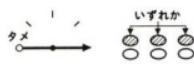
ジャンプ攻撃ができるだけ高い位置で当てて、着地したときになるべく相手に接近していることが重要となる。実用性はとても低い。

ジャンプ強K → しゃがみ中P → 立ち弱K



サイコクラッシャー

◆タメ⇒+P



	攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	10	0	1	3	燃焼ダウン	
中	11	0	1	3	燃焼ダウン	
強	12	0	1	3	燃焼ダウン	立、屈、空

0/60秒 20 40 60 80 100 120

弱 15 1~32 19

中 16 1~38 20

強 19 1~81 21



①攻撃判定出現

②攻撃判定消滅

攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15+7	2+2	2	のけぞり	
中	16+7	2+2	2	のけぞり	
強	18+7	2+2	2	のけぞり	

ダウン効果がないかわりに、着地したあと
のスキは非常に少なく、ガードされてもこち
らのほうが先に動けるようになる。つづけて
立ち弱K→中・ダブルニーブレスといった連
係へもっていくことも、不可能ではない。

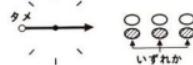


①攻撃判定出現

②2段目の攻撃判定出現

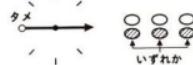
ダブルニーブレス

■タメ+K



ダブルニーブレス

■タメ+K



攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	10	10	1	のけぞり	
中	10	10	1	のけぞり	
強	10	10	1	のけぞり	

ガードした相手の体力をケズることができ
ないが、それ以外の性能面は、ノーマル・ベ
ガのヘッドプレスと変わらない。なお、ヘッ
ドプレス後に出せるサマーソルツスカルダイ
バーも、ケズリ能力がなくなっている。



ヘッドプレス

■タメ+K

ヘッドプレス

■タメ+K

ヘッドプレス

攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15	5	1	のけぞり	
中	15	5	1	のけぞり	
強	15	10	1	のけぞり	

EXベガのスカルダイバーは、ヘッドプレ
ス後にのみ、出すことができる(■タメ+
Kでの単発使用はできない)。ノーマル・ベガ
同様、攻撃判定が出る前に体を伸ばすため、
そこを相手の攻撃でツブされやすい。



攻撃値	ピヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	15	5	1	のけぞり	
中	15	5	1	のけぞり	
強	15	10	1	のけぞり	



サマーソルツスカルダイバー

ヘッドプレス後にP

サマーソルツスカルダイバー

ヘッドプレス後にP

サマーソルツスカルダイバー

エクストラプレイヤー

ダルシム

EXTRA DHALSIM

基本技は、相手との間合いの近遠で近距離技が出るか、遠距離技が出るかが自動的に決定される(レバーの入力方向で選ぶことはできない)。ただししゃがみ弱^Wとしゃがみ強^S、それとすべてのジャンプ攻撃は、つねに遠距離技が出るようになっている(しゃがみ強^Sは、近距離技と遠距離技で攻撃判定の位置がちがう)。

必殺技は、ヨガファイアとヨガフレイムのみ。そのかわり、ヨガファイアの射程距離の制限はない。



▲ドリルキックは、斜め下45度へ向かうもの! だけ。低空で出せるのが長所

弱^Wカラー



弱^Sカラー



中^Wカラー



中^Sカラー



強^Wカラー



強^Sカラー



● 基本技 (パンチ系)

弱パンチ



手刀チップ

攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ○
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈

中パンチ



手刀アップバー

攻撃値 ● 10, 9
ピヨリ値 ● 6, 6
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ○
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈

強パンチ



ヨガヘッドバット

攻撃値 ● 13+9
ピヨリ値 ● 6+8
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ○ + ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈

立ち(近距離)



ヨガ水平突き

攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈



ズームストレー

攻撃値 ● 9
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ○
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈



ダブルズームストレー

攻撃値 ● 13
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈

しゃがみ(近距離)



手刀水平チップ

攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ○
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈



手刀水平チップ

攻撃値 ● 8
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ○
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 立、屈



ズームパンチ

攻撃値 ● 12
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 屈

しゃがみ(遠距離)



ズームパンチ

攻撃値 ● 5
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 屈



ズームパンチ

攻撃値 ● 9
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 屈



ズームパンチ

攻撃値 ● 12
ピヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 屈

ジャンプ(垂直&斜め)



ジャンプズームパンチ

攻撃値 ● 10
ピヨリ値 ● 3
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 空



ジャンプズームパンチ

攻撃値 ● 11
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 空



ジャンプズームパンチ

攻撃値 ● 12
ピヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり
キンセル ● 必殺技 ×
キャンセル ● 遠打 ×
ガード方向 ● 空

基本技(パンチ系)タイム・チャート

	0	20	40	60
近距離立ち弱	3	3	6	
近距離立ち中	4	2	8	10
近距離立ち強	6	6	+8	22
遠距離立ち弱	5	4	7	
遠距離立ち中	12	4	12	
遠距離立ち強	16	6	20	
近距離しゃがみ弱	3	3	6	
近距離しゃがみ中	4	4	8	
近距離しゃがみ強	13	6	20	
遠距離しゃがみ弱	10	5	14	
遠距離しゃがみ中	13	5	18	
遠距離しゃがみ強	13	6	20	
ジャンプ弱	8	16		
ジャンプ中	8	10		
ジャンプ強	8	3		

基本技(キック系)タイム・チャート

	0	20	40	60
近距離立ち弱	4	5	10	
近距離立ち中	5	4	11	
近距離立ち強	6	4	24	
遠距離立ち弱	8	4	11	
遠距離立ち中	12	4	17	
遠距離立ち強	16	4	19	
近距離しゃがみ弱	5	8	7	
近距離しゃがみ中	5	5	10	
近距離しゃがみ強	9	12	23	
遠距離しゃがみ弱	5	8	7	
遠距離しゃがみ中	8	10	11	
遠距離しゃがみ強	9	12	23	
ジャンプ弱	8	6		
ジャンプ中	8	3		
ジャンプ強	8	6		

立ち(近距離)	立ち(遠距離)	しゃがみ(近距離)	しゃがみ(遠距離)	ジャンプ(垂直上斜め)
ロー・キック 攻撃値 ●5 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	合掌キック 攻撃値 ●12 ビヨリ値 ●6 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	ヨガニーキック 攻撃値 ●16 ビヨリ値 ●8 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	ズームハイキック 攻撃値 ●10 ビヨリ値 ●8 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●立、屈	
ズームロー・キック 攻撃値 ●5 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●連打 × ガード方向 ●立、屈	ズームハイキック 攻撃値 ●9 ビヨリ値 ●6 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●連打 × ガード方向 ●立、屈	スラストキック 攻撃値 ●11 ビヨリ値 ●6 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 ○ ガード方向 ●屈	スライディング 攻撃値 ●14 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●転倒 キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●屈	
スライディング 攻撃値 ●5 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●必殺技 ○ ガード方向 ●屈	スライディング 攻撃値 ●9 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●連打 × ガード方向 ●屈	スライディング 攻撃値 ●14 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●転倒 キャンセル ●必殺技 × ガード方向 ●屈		
ジャンプズーム前蹴り 攻撃値 ●10 ビヨリ値 ●3 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●連打 × ガード方向 ●立、空	ジャンプズーム前蹴り 攻撃値 ●11 ビヨリ値 ●6 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●連打 × ガード方向 ●立、空	ジャンプズームハイキック 攻撃値 ●14 ビヨリ値 ●8 ヒット効果 ●のけぞり キャンセル ●連打 × ガード方向 ●立、空		

特殊技

ザ・ツ
ドリル頭突き

ジャンプ中に▼要素+強(P)

ノーマル・ダルシムよりも、16ドット低い高度で技を出すことができる。これはドリルキックも同様だ。



攻撃値 ● 12
ビヨリ値 ● 8
ヒット効果 ● のけぞり

キャンセル ● X
ガード方向 ● 立、屈、空



特殊技

ドリルキック

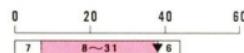
ジャンプ中に
▼要素+強(K)

ノーマル・ダルシムの中・ドリルキックと同じ角度で降下する。弱中強の使いわけはできない。



攻撃値 ● 10
ビヨリ値 ● 6
ヒット効果 ● のけぞり

キャンセル ● X
ガード方向 ● 立、屈、空



通常投げ(つかみ技)

ヨガスマッシュ

相手の近くで
◀or▶+中(P)

投げ問合せは『ZERO』シリーズに準じている。つまり、あの驚異の投げ問合せは持っていない。



攻撃値 ● 12+1発につき1
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 3~11
投げ問合せ ● 40ドット

通常投げ

ヨガスルー

相手の近くで
◀or▶+強(P)

中巴投げはつかんで攻撃したあと、相手を目の前に倒すのに対して、こちらは遠くへはうり投げる。



攻撃値 ● 20
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1
投げ問合せ ● 40ドット

COMBO 1

しゃがみ弱(P)→ヨガファイアや、近距離しゃがみ中(P)→ヨガファイアとともに、接近戦で有効な連続技。ただし、画面端にいる相手に対しては、ガードされたときに反撃のスキを与えないよう、ヨガファイアを弱・ヨガフレームに変えよう（その場合、しゃがみ弱(P)から連続技にはならないので注意）。

近距離しゃがみ中(P)×1~2 →

強・ヨガファイア



COMBO 2

強(P)の通常投げで、相手を画面端へ投げたあとに狙える連続技の一例。まずは投げたあと前方ジャンプして、上昇途中にドリル頭突きを出す。相手の起き上がりに頭突きが重なれば、地上攻撃へつながるのだ。なお、この連続技は、ザンギエフなど食らい判定の横幅が広いキャラ限定だ。

ジャンプ▼要素+
強(P)(ドリル頭突き) →近距離立ち強(P)
(1ヒット目) →

強・ヨガフレーム



ちゃんと画面端まで炎が飛ぶのが、ノーマル・ダルシムとの大きなちがい。ヒット効果も弱中強すべて燃焼ダウンになっている。

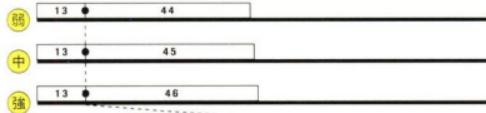
余談だが、飛び道具系必殺技は攻撃値の低さのわりにランダム値が大きい。相手の体力の減る量が、己ポイントのときもあれば10ポイントのときもあるのだ。



▲強で出してても画面端まで届く。遠距離戦で相手に与える圧力がかなり手がかかるだろう

攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	6	8	1	1	燃焼ダウン 立、屈、空
中	6	10	1	1	
強	6	12	1	1	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①弾発射

コマンド入力が『ストII』シリーズのときの「」になっているので、ノーマル・ダルシムに慣れている人は要注意。

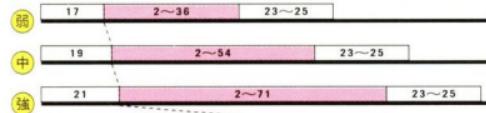
『ストII』シリーズほどではないものの、炎を当てたあとスキがほとんどないため、接近戦での連係や、飛び道具の相殺に使っていいける。攻撃値もそこそこ高い。



▲近距離立ち中^(P)（また弱・ヨガフレイムは、接近時なら連続技になる）

攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
弱	16	8	1	1	燃焼ダウン 立、屈、空
中	17	10	1	1	
強	18	12	1	1	

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現

②攻撃判定拡大

ヨガファイア



ヨガフレイム



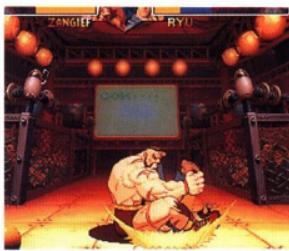
エクストラプレイヤー

ザンギエフ

EXTRA ZANGIEF

地上の基本技＆特殊技に関しては、ノーマル・ザンギエフとのちがいがほとんどない（◆+中巴と◆+強巴がないこと、しゃがみ中巴が必殺技キャンセル可能なことくらい）。それに対して、ジャンプ攻撃はかなりちがう。

必殺技は、スクリューバイルドライバーとダブルラリアットの2種類。スクリューバイルドライバーは、弱中強のどれでも投げ問合せと攻撃値が変わらず、ダブルラリアットは、動作終了まで胴体無敵が継続してくれる。



▲スクリューへは、弱中強すべて最大の投げ問合せと最大の攻撃値で固定されている

弱巴カラー



弱巴カラー



中巴カラー



中巴カラー



強巴カラー



強巴カラー



● 基本技（パンチ系）

弱パンチ



ブレーンチョップ

攻撃値 ●8
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、屈

中パンチ



カウンターチョップ

攻撃値 ●14
ピヨリ値 ●6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●連打 ×
ガード方向 ●立、屈

強パンチ



ダイナマイクパンチ

攻撃値 ●20
ピヨリ値 ●8
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、屈

立ち（近身遠距離）



地獄突き

攻撃値 ●5
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ○
キック ●連打 ○
ガード方向 ●立、屈



ロシアンアッパー

攻撃値 ●14
ピヨリ値 ●6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●連打 ×
ガード方向 ●立、屈



ロシアンハンマーパンチ

攻撃値 ●20
ピヨリ値 ●8
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、屈

しゃがみ



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●11
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●12
ピヨリ値 ●6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●14
ピヨリ値 ●8
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空

垂直ジャンプ



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●10
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●12
ピヨリ値 ●6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●14
ピヨリ値 ●8
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空

斜めジャンプ



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●10
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●12
ピヨリ値 ●6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●14
ピヨリ値 ●8
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空

斜めジャンプバーバーベース



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●10
ピヨリ値 ●3
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



ジャンピングブレーンチョップ

攻撃値 ●12
ピヨリ値 ●6
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空



フライングボディーアタック

攻撃値 ●13
ピヨリ値 ●8
ヒット効果 ●のけぞり
キャンセル ●必殺技 ×
キック ●連打 ×
ガード方向 ●立、空

基本技(パンチ系)タイム・チャート

基本技(キック系)タイム・チャート

0 20 40 60

0 20 40 60

立ち弱	6	2	15
立ち中	12	3	19
立ち強	16	2	24
しゃがみ弱	4	4	13
しゃがみ中	12	2	23
しゃがみ強	16	3	21
垂直ジャンプ弱	7	6	
垂直ジャンプ中	6	6	
垂直ジャンプ強	9	4	
斜めジャンプ弱	7	6	
斜めジャンプ中	6	6	
斜めジャンプ強	10	6	
斜めジャンプ■要素+弱	7	6	
斜めジャンプ■要素+中	6	6	
斜めジャンプ■要素+強	8	28	

立ち弱	7	5	12
立ち中	7	6	17
立ち強	12	2+4	28
しゃがみ弱	5	4	13
しゃがみ中	7	4	15
しゃがみ強	9	4	17
垂直ジャンプ弱	8	8	
垂直ジャンプ中	9	6	
垂直ジャンプ強	10	4	
斜めジャンプ弱	8	8	
斜めジャンプ中	9	6	
斜めジャンプ強	10	4	
斜めジャンプ■要素+弱	7	32	
斜めジャンプ■要素+中	7	32	
斜めジャンプ■要素+強	10	4	

弱キック

中キック

強キック



ロー・キック

攻撃値 ●9
 ピヨリ値 ●3
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ○
 ガード方向 ●立、屈



ミドル・キック

攻撃値 ●12
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、屈



フライングニール・キック

攻撃値 ●13+8
 ピヨリ値 ●4+4
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、屈



コサック・キック

攻撃値 ●9
 ピヨリ値 ●3
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ○
 ガード方向 ●屈



コサック・キック

攻撃値 ●13
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●屈



コサック・キック

攻撃値 ●15
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●転倒
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●屈



ドロップ・キック

攻撃値 ●11
 ピヨリ値 ●3
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



ドロップ・キック

攻撃値 ●12
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



ドロップ・キック

攻撃値 ●15
 ピヨリ値 ●8
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



ドロップ・キック

攻撃値 ●10
 ピヨリ値 ●3
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



ドロップ・キック

攻撃値 ●12
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



ドロップ・キック

攻撃値 ●14
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



攻撃値 ●10
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



ダブルニードロップ

攻撃値 ●12
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空



ダブルニードロップ

攻撃値 ●14
 ピヨリ値 ●6
 ヒット効果 ●のけぞり
 キャンセル ●必殺技 ×
 ガード方向 ●立、空

特殊技

ヘッドバット

垂直ジャンプ中に↑+中or強P

中巴と強巴、どちらで出しても性能は同じ。空中戦が得意なキャラに有効。



攻撃値 ● 21
ビヨリ値 ● 20
ヒット効果 ● のけぞり
キャセル ● ×
ガード方向 ● 立・空



通常投げ(つかみ技)

ストマッククローム

相手の近くで

◆+中or強P

全キャラ中、唯一のしゃがみ状態からの投げ。相手を手放したあと、すぐ動けるようになるのが長所。



攻撃値 ● 13+1発につき1
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 3~8
投げ間合い ● 57ドット

通常投げ

バイルドライバー相手の近くで
◆or◆+中P

垂直(レバーを後方に入れていたなら後方)へ跳ねて地面へ落とす。投げたあとは間合いが大きく開く。

攻撃値 ● 20
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1



通常投げ

バックドロップ相手の近くで
◆or◆+強P

投げたあとは、中巴の通常投げより間合いが開いてしまう。できればKの通常投げのほうを使おう。

攻撃値 ● 20
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 1
投げ間合い ● 57ドット



通常投げ(つかみ技)

噬みつき相手の近くで
◆or◆+中or強K

攻撃値は低いが、相手を手放したあと前進してスクリューバイルドライバーを狙いにいけるのが利点。



攻撃値 ● 12+1発につき1
ビヨリ値 ● 0
攻撃回数 ● 3~8
投げ間合い ● 57ドット

COMBO 1

実用性は低いが、一応、スクリューバイルドライバーへの布石になる。めくりジャンプ+要素十強P→しゃがみ弱P→ダブルラリアットという連続技もあるが、ダブルラリアットを食らった相手が弱のダウン回避をすると、技の硬直中にスーパー連続やオリジナルコンボで反撃される場合も……。

めくりジャンプ
↓要素十強P

しゃがみ弱P×2
→

立ち弱K



COMBO 2

強攻撃のみの連続技だが、大型キャラ限定なうえ難度高し。立ち強Kを、しゃがみ強Kか、しゃがみ中K→スクリューバイルドライバーという連係に変えたほうが安全だ。めくりジャンプ+要素十強P→しゃがみ中K→ダブルラリアットというのも可能だが、ロレンツなど特定の相手にしか効かない。

めくりジャンプ+要素十強P →

立ち強K



胴体無敵の状態が、技の終了までつづくのが大きな特徴。技の終わりざわに飛び道具が重なっていても、直後にガード可能だ。出ざわが強力な対空技になるが、撃墜された相手が弱のダウン回避を行なうと、相手のほうが先に行動可能となってしまう。うかつに前へ移動すると、反撃を受けることになる。



▲相手を迎撃後に前へ進んでいくと、弱のダウン回避を使用されたとき、大ピンチにおいている

ダブルラリアット

Ⓐ3つ同時押し



攻撃値	ビヨリ値	MAXヒット	MAXケズリ	ヒット効果	ガード方向
出ざわ18、回転10	出ざわ10、回転5	1	2	ダウン	立、屈

0/60秒 20 40 60 80 100 120



①攻撃判定出現

ザンギエフの生命線とも言える、驚異の間合いを持つ投げ技。ノーマル・サンギエフの「弱・スクリューの間合い」と「強・スクリューの攻撃値」を合わせ持っているので、性能はもうしぶんない。ただし、『ストII』シリーズのように、跳び上がる方向をレバー入力で選択することはできない。



▲相手をつかみながら、ボーズで使用しても、投げスカヤンプなどにバケる

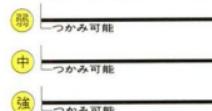
スクリューパイルドライバー

レバー1回転+Ⓐ



攻撃値	ビヨリ値	攻撃回数	投げ間合い	ガード方向
弱	35	0	1	120ドット
中	35	0	1	120ドット
強	35	0	1	120ドット

0/60秒 20 40 60 80 100 120



サバイバルモード

SURVIVAL MODE

△ボタン3つを押したままゲームをスタートすると、こちらがKOされるまでCPUキャラと対戦しつづける「サバイバルモード」がはじまる。

このモードの特徴は、体力とスーパーコンボゲージが前ステージからの持ち越しになること（体力は少しだけ回復する）。したがって、序盤から気を引きしめて闘わないと、後半のステージがつらくなるのだ。

なお、このモードのプレイ中に乱入されて対2P戦を行なったあとは、サバイバルモードが中断され、通常の対CPU戦に移行してしまう。要注意。

サバイバルモードのやりかた

パンチボタン3つを押しながらゲームをスタートする

サバイバルモードの特徴

- ①全18ステージ。1ステージにつき1ラウンド
- ②体力ゲージ、スーパーコンボゲージとともに持ち越し（体力はラウンドごとに少し回復）
- ③得点が入らない
- ④コンティニュー不可。乱入は可能

出現順番

ケン→ナッシュ→ダルシム→バーディー→春麗→さくら→ガイ→ソドム→ローズ
→ロレント→アドン→ダン→サンギエフ→リュウ→サガット→ベガ→元→豪鬼

サバイバルモードの流れ



▲コマンド入力に成功すれば、キャラ選択画面の背景が水色+ロゴマークに変わる



▲使用キャラを選ぶと、このような画面に。ズラッとならんだ相手キャラの顔が左巻



▲そして、つぎつぎとCPUキャラと対戦。ダメージを最小限にして勝ち残れ！



▲相手をKOすると、その対戦内容に応じて体力が回復。詳細はつきのページで



▲これをくり返して最後の豪鬼を倒せば、写真のデモのあとスタッフ・ロールになる

体力回復量の法則

相手を1人倒すごとに、対戦内容に応じて表①～④から回復量が算出され、その合計ぶんの体力が回復する。各表の内容について説明すると……。

表①はそのステージでキメた連続技のヒット数。1ヒット=1ドットといった感じだが、14ヒット以上は回復量が増加しないところに注目。

表②はどんな技でKOしたか。連発しにくい攻撃やヒットさせにくい攻撃ほど増加量が多くなっているぞ。

表③は相手をKOしたときの残りタイムによる回復量。たとえ同じタイムで勝っても、後半のステージになると回復量が目減りしていくのだ。

表④は運のよさ。ステージごとに回復量が数種類用意されており、それぞれの出現確率も設定されている。13、14、17ステージがヤマになるだろう。

それでは最後に、これらのデータを踏まえた、効率のいい体力回復法をまとめて紹介しておく。

●連続技のヒット数による体力回復量

は微々たるもの。多すぎてソソはないが、ムリに狙う必要はまったくない。

- 体力が多く残っているときはスーパーコンボゲージを温存し、体力が少なくなったステージのために活かす。
- 相手にトドメをさす技は、フィニッシュ

シュボーナスが高いうえにヒット数も稼げるオリジナルコンボがベスト。

- スーパーコンボでのトドメは、ヒット数こそ稼げるが、ゲージを消費するうえに、LV1だと体力回復量が必殺技と変わらないためオススメできない。



▲残り体力が少ないならオリジナルコンボの攻撃を当てるべきで、フィニッシュしよう

▲これで体力が大幅に回復する。そのためにもスーパーコンボゲージは温存すべし

【表②】フィニッシュ

技の種類	体力回復量
弱攻撃（チェリー）	4
基本技	5
必殺技	10
必殺技ケズリ	3
通常投げ	7
ZEROカウンター	6
挑発	30
スーパーコンボ	LV1 10 LV2 20 LV3 30 ケズリ 5
瞬獄殺	30
オリジナルコンボ	20
時間切れ	0
ダブルKO後	0

【表④】ラック

ステージ	体力回復量（カッコ内は確率）
1	0～1 (各1/2)
2	0～1 (各1/2)
3	0～3 (各1/4)
4	0～1 (各1/2)
5	0～1 (各1/2)
6	0～7 (各1/8)
7	0～1 (各1/2)
8	0～3 (各1/4)
9	0～1 (各1/2)
10	0～7 (各1/8)
11	0～1 (各1/2)
12	0～1 (各1/2)
13	0～2 (各1/4) 5 (1/8) 10 (1/16) 15 (1/32) 30 (1/32)
14	0～15 (各1/16)
15	0～1 (各1/2)
16	0～1 (各1/2)
17	0～31 (各1/32)
18	0～1 (各1/2)

【表①】ヒット数

コンボ数	体力回復量
0～1	0
2～3	2
4～5	4
6～7	6
8～9	8
10～11	10
12～13	12
14～	14

【表③】残りタイム

残りタイム	ステージ/体力回復量								
	1	2～3	4～5	6～7	8～9	10～11	12～13	14～15	16～18
99～80	60	55	50	45	40	35	30	25	20
79～60	55	50	45	40	35	30	25	20	15
59～40	50	45	40	35	30	25	20	15	10
39～20	45	40	35	30	25	20	15	10	5
19～0	40	35	30	25	20	15	10	5	0

※体力の減っている量よりも体力回復量が多かった場合、あまたの回復量1ポイントにつき1000点が入る

ドラマチックバトル

DRAMATIC BATTLE

ドラマチックバトルとは、初代『ZERO』にもあった、2人のキャラでCPUキャラ1人と対戦するモードだ。

『ZERO』では、1Pがリュウ、2Pがケン、相手がベガと、かなりの制限があったが、『ALPHA』のドラマチックバトルは、CPSエンジニア版『ZERO』(リュウとケン以外のキャラを使用したり、CPUキャラをパートナーにすることも可能だった)に、③と⑦の要素をくわえた改良版となっている。

今までにない爽快感が得られるモードなので、『ALPHA』を見かけたらぜひプレイしてほしい。なお、このモードを1人でプレイしているときに乱入されると、対2P戦ではなく、2人でのドラマチックバトルになるぞ。

ドラマチックバトルのやりかた

キックボタン3つを押したままゲームをスタートする

ドラマチックバトルの特徴

- ①2対1で対戦できる（相手はつねにCPU）
- ②体力＆スーパー・コンボゲージは2人で1本を共有
- ③こちらのスーパー・コンボゲージはつねに満タン
- ④1P時はCPUがパートナーになる
- ⑤オートマチック、エクストラプレイヤーは使用不可（殺意のリュウはプレイヤーのみ使用可能）
- ⑥得点が入らない
- ⑦4ステージで終了（相手キャラはアドン→サガツト→ベガ→真・豪鬼の順に登場）

ドラマチックバトルの流れ



▲コマンド入力に成功すると、キャラ選択画面の背景にロゴマークが出現する



▲1人でプレイする場合は、使用キャラを選んだあとでパートナーを指名できるぞ



▲対戦前のキャラ紹介。2対1なので、このように表示されるのだ



▲待望のドラマチックバトル。パートナーと意気投合してCPUキャラを倒そう



▲最後の相手は真・豪鬼。プレイヤーが使える豪鬼よりも性能がアップしているぞ



▲真・豪鬼に勝てば、2人のバストップが表示されたあとスタッフ・ロールとなる

基本戦略

ドラマチックバトルでは、モードの特徴である「もう1人のキャラと協力して闘える」「スーパーコンボゲージがつねに満タンである」ことを活かして闘うと、比較的ラクに相手キャラを倒すことができる。

というわけで、ここではドラマチックバトルをプレイするときに有効な戦法について説明する。また、前述の特徴があるためにできない（やってはいけない）こともあるので、ページ下の力コミも忘れずに読んでおこう。



ZEROカウンター狙い

スーパーコンボゲージが無限に使えることを利用した、消極的ながら確実性の高い戦法。ケンやローズなどのZEROカウンターはヒットした相手がダウンしないので、そこにパートナーが追撃することも可能だ。



援護射撃

一方が遠距離から飛び道具を連射し、パートナーはそれをタテにして攻め込むというもの。飛び道具の連射はスーパーコンボかオリジナルコンボで行なえるが、どちらかといえば空中連続ヒットしやすい後者が有効。



左右からのはさみ撃ち

相手の両脇にそれぞれの使用キャラを立たせてから攻撃を連発するだけで永久コンボが成立することを利用。ここで使う攻撃は、相手が吹き飛ばない（ダウンしない）ものなら、基本技でも必殺技でもOKだ。



オリジナルコンボ＆スーパーコンボ連発

スーパーコンボ（基本的にLV3）やオリジナルコンボを連発して攻めつづけるというもの。後者は使いどころを選ばないと、空振ったり、ツブされるために乱発はできないが、ダメージの大きさは前者よりも上。



ドラマチックバトルでしてはいけないこと

攻めに攻めてストレス解消というのがドラマチックバトルの醍醐味だが、これから説明することを守らないと、一瞬で負けてストレス蓄積という結果にもなりかねないぞ。

最大のタブーは、互いのキャラがかかるままで行動すること。攻撃を2人同時に食らったときのダメージは、本来の2倍となるため、あっという間に体力がなくなってしまう。

もう一つは、相手の起き上がりに攻め込むこと。そうすると、相手はほと

確實に無敵必殺技（スーパーコンボ含む）で反撃してくるため、これまた一発逆転される可能性が高いのだ。



▲ダウンした相手の起き上がりに近づいて攻撃を繋ぐ。ダメージを受ける飛び道具以外は重ねないほうがいい

相手別戦略

ドラマチックバトルは、前ページの基本戦略を守っていれば、どんな使用キャラでも、どんな相手に対してでもソツなく闘うことができる。

しかし、それだけでは万全と言えないで、相手キャラ4人それぞれに対する有効な戦略（もしくは、してはいけないこと）を説明しておこう。



VS アドン

飛び道具の連発はジャガーキックで反撃されやすい。また、起き上がりに攻め込むとの確にライジングジャガーを使ってくる。この2点には注意すること。手堅くいくなら、むやみに攻め込み、ジャガーキックのガード後（立ちガードがベスト）にオリジナルコンボをキメるのが有効。

VS サガット

飛び道具の連射（できればスーパー・コンボかオリジナルコンボ）だけで勝てる。あえて攻め込むなら、画面端に追いつめてから空中オリジナルコンボで跳び込むといい。強・タイガーブロウやスーパーコンボによる一発逆転がこわいので、2人同時に接近戦を行なうのは避けたい。

VS ベガ

ヘッドプレス対策として、ひたすら跳び込んで攻めるのが有効だ。中間～遠距離で弱攻撃を連打すると、たまにベガがしゃがんだまま無防備になるので（しばらくしたあとサイコショットを発射する）、そのスキに攻撃を仕掛けてもいい。ベガワープは移動後のスキに攻め込めるため大歓迎。

VS 真・豪鬼

斬空波動拳などの飛び道具が強力なので、一方が遠距離から飛び道具の連発で援護しつつ、もう一方が跳び込んで攻めるといい（空中オリジナルコンボがベスト）。ベガとちがい、阿修羅閃空は移動後のスキがないため、その動作を見たらジャンプで間合いを離したほうが安全だろう。

パートナー別戦略

1人でプレイする場合、どのCPUキャラをパートナーにするかで、勝率が大きく変わる。そこで、どのキャラがどのような動きをするかを右の表にまとめてみた。表内の評価はAが高く、Eが低くなっているぞ。

なお、パートナーはCPUキャラなので、内部設定の難易度が高いとそのぶん強くなる。ケン、ガイ、ローズは最高ランクなら、Aクラスのみの闘いをしてくれる（こともある）のだ。



キャラ別・役に立つか立たないリスト

パートナー	評価	寸評
リュウ	B	勝率こそ高めだが見た目は地味なので覚悟しておこう
ケン	C	勝つも負けるもスーパー・コンボしだい。まさに一発屋
春麗	E	三角跳びばかりしていて戦力にならない
サガット	A	近くのジエノサイド、遠くのキャノン。強すぎ
アドン	C	起き上がりライジングジャガーは頼りになるが……
バーディー	D	期待するほどブルリベンジャーを使ってくれない
ガイ	C	対空技の武神ハ双拳が強いが、それ以外はイマイチ
ソドム	D	跳び込みと投げを狙いすぎて自滅するケースが多い
ナッシュ	C	必殺技の使用頻度が低い。もっと待ってくれれば……
ローズ	D	連続技やスーパー・コンボをあまり狙わないのがネック
ベガ	B	スーパー・コンボをどれだけ使ってくれるかがカギ
豪鬼	A	攻守ともに問題なし。弱点は耐久力の低さだけか？
ダン	E	突っ込むか挑発するだけ。応援係として入れよう
ダルシム	E	動きが遅く、攻めも守りも中途半端。一発逆転性も低い
サンギエフ	D	後方から援護射撃して必殺投げをキメさせるといい
元	A	スーパー・コンボのオンパレード。一番オススメ
ロレン特	D	跳び込みで近づくことが多く、ダメージを受けやすい
さくら	C	相手に接近しすぎるため、巻き添えを食らう可能性大

ドラマチック連続技研究委員会

ドラマチックバトルの「スーパーコンボゲージがつねに満タン」という特徴を利用すると、通常では不可能な連続技が成立したりする。その方法を説明するのが本コーナー。

もう一つの特徴である「己人協力」という要素をくわえれば、より強力（凶悪？）な連続技をキメられるが、それらを挙げたらキリがないので、ここでは割愛させていただく。

オリジナルコンボ→オリジナルコンボ編

オリジナルコンボの攻撃で吹き飛んだ相手が地面に落する前に、再度オリジナルコンボを発動し、攻撃を当てつづけるというもの。そこで、相手を高く浮かせ、かつ攻撃後のスキが少ない技を右表にまとめてみた。ナッシュやさくらは、攻撃後のスキを弱攻撃でキャンセルしてから再発動したほうがやりやすいぞ。なお、オリジナルコンボ発動後に使う技は、水平より上に攻撃するものであれば何でもOKだ。

使用キャラ	相手を浮かせるのに使う技
リュウ	弱・昇龍拳
ケン	弱・昇龍拳
春麗	強・天昇脚
サガット	弱・タイガープロウ、 タイガークラッシュ
アドン	弱・ライジングジャガー
バーディー	なし
ガイ	武神旋風脚
ソドム	なし
ナッシュ	強・サマーソルトシェル

使用キャラ	相手を浮かせるのに使う技
ローズ	強・ソウルスパイral
ベガ	なし
豪鬼	弱・豪昇龍拳
ダン	弱・昇龍拳
ダルシム	ヨガブラスト
サンギエフ	ダブルラリアット
元	なし
ロレン特	ハイジャンプ攻撃
さくら	弱・咲桜拳、強・春風脚
殺意のリュウ	弱・昇龍拳



▲オリジナルコンボの効果が切れ
る前に相手を高く浮かせよう



▲行動可能になると同時にオリジ
ナルコンボを再発動させるのだ



▲相手が写真より下の位置に落ち
る前に攻撃を仕掛ければ……



▲さらに攻撃がヒット。このくり
返しで永久コンボが成立するぞ

オリジナルコンボ→スーパーコンボ編

こちらは、オリジナルコンボで吹き飛ばした相手に、スーパーコンボをヒットさせるというもの。

空中連続ヒット可能なものなら何でもいいが、オリジナルコンボを何度も空中ヒットさせている（=空中連続ヒットできる回数を減らしている）と、本

来のヒット数は望めず、場合によっては空振ることもある。ただし、対空投げのスーパーコンボであるLV1オーラソウルスルー、LV3エリアルロシアヌスラム（難度高し）、LV3ヨガストライク、蛇咬吠なら、從来どおりのダメージを与えられるぞ。

余談になるが、春麗ならLV3千裂脚→LV3霸王天昇脚、ローズならソウルイリュージョン→LV3オーラソウルスルーという、スーパーコンボ→スーパーコンボの連続技（後者は連係か？）も可能だぞ。



▲ダルシムならオリジナルコ
ンボで相手を浮かせてから



▲オリジナルコンボの終了と
同時にLV3ヨガストライク



▲吹き飛んだ相手をつかむ。
LV1～2では不可能だぞ



真・豪鬼モード

SHIN-GOKU MODE

このモードでは、真・豪鬼との対戦だけを行なうことができる。真・豪鬼と豪鬼のちがいは以下のとおり。

- 必殺技のスキが全体的に短い
- 斬空波動拳の弾が2つ発射される
- 瞬獄殺の移動距離が増え、さらに無敵時間が切れる前から相手をつかめる
- 気絶時間が一瞬しかない

また、真・豪鬼のアルゴリズム（行動パターン）は、内部設定の難易度とは関係なく、つねに最強ランクのものが適用される。『ZERO』シリーズでは、ランクが上がるとCPUキャラの攻撃力と耐久力がアップするので、真・豪鬼の体力がなかなか減らず、ワンミスで大逆転されることもあるのだ。なお、このモードのプレイ中に乱入されると通常モードにもどるので注意。

真・豪鬼モードのやりかた

中P+中Kを押しながらゲームをスタートする

真・豪鬼モードの特徴

- ①相手は真・豪鬼（CPU専用キャラ）のみ。全1ステージ
- ②難易度（ランク）が無条件で最強になる
- ③conti不可。乱入は可能



真・豪鬼モードの流れ



▲コマンド入力に成功すると、キャラ選択画面の背景が青白い炎につつまれる



▲使用キャラを決定すると、豪鬼のバストアップをバックにステージが紹介される



▲真・豪鬼の出現ポーズ。「ZERO2」での隠しステージだった大草原が背景だ



▲開始前に会話がはじまる。「我は～」というセリフは「スパII X」からおなじみ



▲真・豪鬼との対戦がスタート。その動きは「ZERO2」よりも洗練されているぞ



▲真・豪鬼に勝つことができれば、「天」の文字が表示されてスタッフ・ロールに

これ、本当は話したら
マズイんですけど…

カプコン開発本部ゼネラル・プロデューサー

船水紀孝

PERSONAL 1 INTERVIEW

カプコンのプロデューサーのトップに立つ船水紀孝氏とは、どんな人物なのだろうか？ この業界に入った経緯や、ゲーム制作に対する考え方をじっくりとうかがってみた。

(聞き手：山下一章)

『1942』が結んだ縁

——A.A.シリーズには何度もご登場いただいている船水さんですが、まだあまり明かされていない部分もありますんで、いろいろお話をうかがっていただきたいと思います。まず、出身はどちらなんですか？

船水：東京です。カブコンが大阪へ移るときに、「3年たら東京へもどらせてやるから」って約束して行ったんですけど、3年たら、「えっ何のこと？」って言われて(笑)。そのまんま10数年、大阪にいますね。だまされまくりましたよね(笑)。

——学生時代から、やっぱりテレビゲームとかコンピュータには興味があったんですか？

船水：じつは全然なかったんです(笑)。何になりたいとかそういうのはなくって、ゲームはまあやりましたけど、『インベーダー』がものすごいヘタだったんですよ。で、つぎの『ギャラクシアン』も、これがまたムズかしい。すぐに挫折してやめちゃったから、たぶん中学校のときはほとんどゲームしてなかつたんじゃないかなあ？

——そのころ、何か熱中してたことってあったんですか？

船水：僕は、ずっとバレーボールばかりやってました。

——だから身長が高いんですね。

船水：高かったからバレーボールしてたのか、バレーボールしてたから高くなつたのかわからんんですけど(笑)。バレーは中学から高校にかけてずっとづけていたんですが、高校に入つたら急にレベルがガーッと上がるじゃないですか。それで、「もう全然ついて行けないねえ」ってヤツらが、なぜか同級生に多かつたんですよ。てまあ、その子たちと同好会作って、ずっとバレーボールやってましたね。全然熱血じゃないんですけど(笑)。

——カブコンに就職しようと思ったのは、どんなことがきっかけなんですか？

船水：これはもう笑い話なんですけど、その当時、カブコンは新宿の歌舞伎町に会社があつたんです。だから、やっぱりその……なんかイメージとしてコワイわけですね(笑)。で、僕の専門学校の同期の友人が、カブコンを志望していて、作品を提出しに行くことになつたんですけど、それが「歌舞伎町にあるからコワイんだよね」とか言うもんだから、「一緒についていったらどうか？」って、ついていったんですよ。

——用心棒ですね(笑)。

船水：で、「廊下で待ってるから、もしなんかあつたらすぐ呼べよ」とか言ってたんですけど、そしたら、「遊びに

きてるんなら一緒にこいよ」って声をかけてくれたのが岡本さん(注：現カブコン取締役)でした。

——なんとも不思議な縁ですね。

船水：なにしろ、カブコンという会社がゲーム会社だっていうのも最初は知らなかつたくらいですから。で、岡本さんが「じつは、ウチはこういうものを作ってる」って見せてくれたのが『1942』。そのときに「あっ、このゲーム知ってる！」って思って(笑)。当時僕は、歌舞伎町の西武ライオンズのキャラクター・グッズを売つてた店でアルバイトしていて、近くの新宿キャロットでロケテストしていた『1942』にかなりお金をつぎ込んでいたんですね。そのころデザイン関係の専門学校に通っていたのですから、『1942』のポップやポスターを見て、こういうのをデザインする仕事もあるんだなあ、とか漠然と思ってはいたんですけど……。

——まさか自分がその会社に行くことになるとは、思いもしなかつた、と。

船水：そう。その場でいきなりプレイして「うまいですよ」とか言ってたんですけど、そしたら隣りの部屋で開発している『エグゼドエグゼス』のテストプレイをやってくれって言われて。「おもしろいですねー」って言いながら遊んでたら、「そんなに好きならウチのゲームにかぎらなくていいから、ゲームについてレポートを書いてこいよ」と岡本さんが言うんです。まあ、僕もヒマでしたから、軽く引き受けちゃつたんですけど、それがじつは入社試験だったという(笑)。

——どんなレポートを書いたんですか？

船水：たしか『1942』と『バルガス』『ソンソン』あたりについて30枚くらい書いたのかなあ。べつに意識的にカブコンのゲームを選んだつもりはなかつんですけど、とりあえず「弥七」(注：多くのカブコン・ゲームに登場するキャラクター)の出るゲームについて書いたら、そういう結果になつちやつたんですね。その後しばらくして、「アルバイトにきてくれ」って言われたんで、西武ライオンズの店の仕事がひと区切りついたところで、カブコンへアルバイトに行きはじめたんです。

——最初は、テスト・プレイヤーとかからスタートしたんですか？

船水：いや、ただ単に遊び相手です。最初の仕事は岡本さんのキャッチボールの相手だったかなあ(笑)。

——(笑)

船水：あとは、とりあえずゲームがうまくなれと言われましたね。『ひげ丸』で100万点とれるまで家へ帰るなって言われたこともありましたよ。さすがに何度も家には帰つ

たんですけど、1週間ぐらいずっとやって、やっと100万点を越えられるようになった。だから『ひげ丸』はいまでもウマインです(笑)。

『スパII』と『ターボ』の裏話

——最初に手がけた作品というと、何になるんですか?

船水: 知らないうちに社員になっていたんで(笑)、どの作品から開発にかかわったと言えるのか微妙なんですけど、当時、SFのシーティング・ゲームを作ろうっていう企画があって、ヘルパーとしてキャラクターを手伝ってましたね。残念ながら、そのゲームは発売されませんでしたけど……。そのあとに『ガンスマーク』で、キャラクターの一部を描いたりしました。

——キャラクター・デザイナーのようなこともやっていましたね。

船水: そうですね。企画っぽい仕事を担当したということになると、『サイドアーム』が最初かな。で、そのつぎが『1943』。スタートしたときは『1945』っていうタイトルで、元アイデアは岡本が出してましたんですけど、まあそれもう、企画から、キャラクターから、データ打ちから、全部1人でやりましたね。

——全部1人で?

船水: 『1942』が好きだったっていうのもあって、すごい気合いを入れて、毎朝8時まで仕事してたんですよ。で、8時になるとリンク・コマンドを入れてそのままパタッと寝て、8時半になると掃除にきた新人の子に起こされる。そんな生活をずっとしてました。

——それはオール・アバウト・シリーズを作るとき以上にハードな仕事ぶりだ(笑)。

船水: 若いからできたんでしょうね。で、つぎが『天地を喰らう』とか『ロストワールド』『エアリ88』……。そのころから、トップerreっていうか、抑えの投手みたいなカンジで、あっちこっちのプロジェクトに組み入れられはじめたんです。

——いまのプロデューサーの仕事に、だんだん近づいていったわけですね。

船水: ええ。そのあとも『ストライダー飛竜』『ウイロー』『1941』『ニモ』『USネイバー』……そう言えば『1943改』なんていうのも途中で作ったなあ。

——そして『ファイナルファイト』『ストII』が登場して、カプコンの黄金期に入していくわけですか……。

船水: 『ファイナルファイト』は『ストリートファイターI』の続編として作られたんですけど、僕らの予想どおりものすごく当たりましたよね。で、じつは僕が自分で『ファイナルファイト』を作ってみたらどうなるだろう、と思ってゼロから作りはじめたのが『天地を喰らうII』だったんです。だから「なぜ連続技が必要なのか?」とか「ダメージの与えかたはこうでなきゃダメなんじゃないか?」とか、あらためて考えなおしたりして。そのころから、『ファイナルファイト』『ストII』のメイン・プランナーと、考えが融合しはじめたんですね。

——そして『ストII』シリーズにかかわっていくようになる、と。

**最初の仕事は岡本さんの
キャッチボールの相手
だったかなあ(笑)**





ゲームはある程度 理詰めで作れるんです

船水：最初にCPシステムIIで『スーパーストリートファイターII』を作ることになっていたんです。ところが、作っている最中に、『ストIIダッシュ』の続編を作ってくれって言われて。「いまやってますよ」って答えたたら、「そうじゃないんだ、CPシステムIIでの続編じゃなくて、CPシステムIでの続編なんだ」と(笑)。それで作ったのが『ストIIダッシュターボ』で、そのあとに『スパII』が世に出すことになったわけです。

——その『スパII』の続編として登場した『スパII X』はかなりのロングヒットを記録しましたよね。

船水：あの作品は、『ストII』を好きなスタッフが楽ししながら作っていたというのが、いい結果を生んだんでしょうね。そのときに考えていたネタが結構いまになって使われたりして……オリジナルコンボとかレベルアップも、当時からすでにアイデアとしてはあったんですよ。

おもしろいゲームの3要素

——そうした数々のヒットゲームを手がけてきた船水さんにうかがいたいんですが、おもしろいゲームというのは、どのように作られるものなんでしょう？

船水：これ、本当は話したらマズインんですけど……企業秘密の部分ですから(笑)、まあ簡単に言いますと、「見ておもしろい」「やっておもしろい」「マネしておもしろい」っていう3つの要素が入っていれば、絶対ゲームは売れると思うんですよ。

——ほう。

船水：順番に説明していくと、とりあえず見たときに「おお！」って思わせないと、なかなかプレイしてもらえないですね。だから、ウチはグラフィックに、ものすごいこ

だわりを持っている。で、やっておもしろい……当たり前ですよね、ゲームだから。さらに、それを見ていた人が「あっ、オレもやってみよう」と思ってプレイしたときに、ほかの人のプレイをマネしておもしろかったら、プレイヤー人口がもっと広がる。それが「マネしておもしろい」。以上の3つの要素が、ヒットゲームには欠かせないものだと思うんです。

——「マネしておもしろい」っていう考え方たは興味深いですね。

船水：もっと言えば、僕は、ゲームっていうのはある程度、理詰めで作れると思うんですよ。

——と言いますと？

船水：たしかに世の中には天才肌のゲーム・クリエイターっていうのもいますが、それはほんのひとにぎりなんです。企業としてゲームを作っていくことを考えると、天才型のゲームばかりを追求してもいられない。それよりも、理屈立て、「こうだからこう、こうだからこう……」という思考をしていくことでもゲームは作れると思うんです。

——具体的には、どんなふうに理屈立てていくんですか？

船水：たとえば、新しいアーケード・ゲームを考えるときに、これはもうアーケードの宿命なんんですけど、とりあえずインカムがかけげるシステムがないとマズイわけですね。そのためには、どうすればいいのか。まず1つの方法が、きようかい1台の筐体で同時にプレイできる人数を増やす。あるいは

通信で増やす。それから、1プレイの料金を上げるという手もある。そのなかで、どんなゲーム・センターでも対応できるっていうことになると、通信っていうのは場所を食いますよね。1プレイ200円取ろうと思ったら、豪華な筐体のほうがいいけど、それもゲーム・センターによっては置きづらいかもしない。さらに言うなら、多人数同時プレイは、スペース的にむずかしくなってきてる。じゃあ、どういうのがいいのかっていうと、やはり対戦ゲームにしばられてくるわけです。ただし、同じ対戦ゲームにしても、「いまと同じ方式でいいのか?」「もっといいアイデアがあるんじゃないかな?」って考えていくことで、さらに理詰めで、より良いかたちに持っていくけるはずなんですね。

いまはインカム効率という例で話したんですけど、ゲーム内容についても、同じように理屈で考えていける。そうやって、さまざまな側面から理詰めでベストな答えを導き出して、最終形へと練り込んでいくわけです。

——そうした理詰めで作っていくやりかたの場合、すべてのゲームが似ちゃうっていう危険性はないんですか?

船水: 可能性としてはありますけど、それを似ないようにするのも、また理屈で考えられるんです。今年後半に発売になるゲームを例にしてお話しすると、「ウォーザード」は、「対戦ゲームじゃ動かせないような敵との闘い」と「成長」。「X-MEN VS. ストリートファイター」は「豪快さ」。『ストIII』は、「ものすごくなめらかなアニメーション」と「緻密な駆け引き」。そんなふうに、それぞれにちがったテーマやコンセプトを持たせれば、おのずとそれぞれの味が出てくるはずなんですよ。

——なるほど。

船水: でも、その根底には同じものが流れている……まあ最近は「カブコニズム」って呼んでいたりするんですけど、おもしろいと思わせる最低限のラインっていうのは、どの作品も持っているわけですね。ゲームを作るとき、その部分をまず理屈で作っていって、そこからテーマにあわせて、味付けをしていくわけです。で、その味付けにもいろいろなやりかたがある。たとえば、『ストII』では昇龍拳が出せるだけで楽しかった。あの当時は、その操作系を考えただけで勝ちですよね。

——いま思うと、『ストII』って、昔あった電卓型ボクシング・ゲーム……打つかガードするか、避けるかの選択肢しかなかった、あのゲームの駆け引きの部分をとことん考え抜いてグレード・アップした作品ですよね。

船水: まさにそのとおりです。僕もあのボクシング・ゲームは好きだったんですけど、『ストII』はそれに、昇龍拳の気持ちよさや、深い戦略性、人間同士の対戦の駆け引き、

美しいグラフィックというさまざまな味付けをほどこして、あれだけのゲームになったと思うんですね。でも、『ストII』がとった方法以外にも味付けのアイデアはある。協力プレイのゲームならば、一番多くなぐったプレイヤーになにかしらの特権を与えて競争心をあおるとか、アイテムにしてもただリーチや振りかたがちがうだけではなくて、なんらかの特性を持たせて深みを持たせるとか、そういうアイデアを積み重ねることによって、さまざまな味を出していけると思うんです。だから、最低限の部分……“不満のないゲーム”って言ってもいいと思うんですが、それを作つておいてから、独自の味付けを考えていく。そういうゲームの作りかたをいまウチの若い人たちにも教えているところです。

2作目がヒットする理由

——船水さんがプロデュースされた作品って、たとえば『スマII』のあとに『スマIX』、『ヴァンパイア』のあとに『ハンター』、『ZERO』のあとに『ZERO2』というように、2作目で非常に完成度が上がって、なかなかヒットを記録するパターンが多いですよね。これは、それぞれのゲームが、時間をかけて熟成していったということなんでしょうか?

船水: そういう部分もあるかもしれません。僕、子供のころからあまのじやくなんです(笑)。みんなが「コレ好き」と言ったら、「キレイ」と言うタイプだったんですよ。で、『スマII』のときは、「売れたけどそれほど人気がない」と言われた。『ZERO』のときは、パソコン通信でメチャクチャに言われたことがあった。そういうことがあると、あまのじやくだからだと思うんですけど、「絶対に今度は有無を言わせないものを作ってやろう!」と考えるんですね。

——悔しい思いが、ヒット作を生み出す原動力となっている、と。

船水: ただ、やっぱりそういう声にも、耳をかたむける必要はある。だれか一人でもそういうことを言っていたら、世の中ではそのうしろに同じ考えを持つ人が100万人いるかもしれない。だから、ロケテストで不満に思われた点は、可能なかぎり直すようにしているわけです。

——カブコンは、そのへん徹底していますよね。

船水: それだけは絶対にやらなきやいけないと思ってますから。ロケテストのゲーム・センターに置いてあるノートを見ると、ものすごい頭にくるようなことがいっぱい書い

船水紀孝

(ふなみずのりたか)

PROFILE

株式会社カプコン開発本部ゼネラル・プロデューサー。「ガンスモード」でキャラクター・デザイナー（通称キャラマン）としてデビュー。「サイドアーム」で企画に携わりはじめる。本格的なプロデューサー・デビューは「1943」。以後、「天地を喰らう」シリーズ、「ストII」シリーズ、「ヴァンパイア」シリーズ、「ストZERO」シリーズなど、カプコンのヒットゲームの多くを手がける。



あるんですよ。読むと、「そんなこと言われなくともわかるつるわい！ できへんだけじゃーっ！」とか叫んで、みんな頭にカーッと血がのぼっちゃうんですけど、まあ冷静になって考えてみると、そういう意見が出るようなら、やはり直さなければいけないだろうとなる。ただ、得てしてイタイところをついてくる人っていうのは、ものすごくキタない言葉で書くんんですよね。だから、もう少しあていねいに書いてもらえるとうれしいんですけど（笑）。

——カプコンで好感が持てるのは、悪い部分を直さなければいけなくなったときに、それに合わせてゲームの発売日をズラすことですね。会社として考えたら、かなり大変な決断なんでしょうけど。

船水：ゲームって、本当はおもしろいもの、楽しいものであるはずですよね。プレイヤーには楽しんでもらわなきゃいけない。会社にも儲かってもらわないといけない。そうすると、そのときの少々の発売日の延期は、長い目で見ると決してマイナスにはならないと思うんですよ。

クリエイターに必要なものとは？

——最近、カプコンではプロデューサー制度を導入したそうですが、具体的にはどのようなものなんですか？

船水：一番根底にあるのは、自分の仕事に対して1人1人に責任を持たせようということですね。開発スタッフの顔や名前を雑誌で出していくようになったのもその一環ですし、自分の名前を出しても恥ずかしくないようなゲームを作っていくこと。プロデューサーという名前が前面に出ていますが、本来の意味は、末端の1人1人にまで責任を持って仕事をしてほしいということなんです。ヒットゲームを作れば、それがスタッフの報酬につながるシステムもできていますし。

——船水さんのようなプロデューサーは、いま何人ぐらいいるんですか？

船水：10数人ってところですかね。それぞれの人間が1、

2本のタイトルの責任者になっています。タイプ的には、企画出身の人間が多いんですけど、そういう才能があるんだったら、べつに営業からきてもかまわないし、キャラクター担当やプログラマーからきてもかまわない。

——プロデューサーになる資格ってあるんですか？

船水：いまのところは、僕とか岡本が判断して決めています。技量、センスとか、人間的なこととか、すべて総合的に見て判断しますけどね。

——そうしたプロデューサーになることを夢見てカプコンに入社てくる人たちも今後増えていくと思うんですが、ゲーム・クリエイターになるのに必要なものって何だと思いますか？

船水：人の考えを聞く姿勢を持っていることじゃないですかね。意見とか、批判とか……。それをどんどん吸収できる人間っていうのは、ものすごく伸びますよね、あらゆる面において。で、そのうえではじめてセンスとか、そういったものを磨いていけばいい。あと、教えられるのを待つんじゃなくて、自分で見ておぼえたり、聞きにいたりできるかどうかかも大事ですね。いま、そういうことを若い子たちに毎日のように教えていて、学校の先生のような気分ですよ（笑）。のばせあがってしまうと困るのであまり言いたくはないんですが、そうしたなかから何人が優秀な子たちも出てきましたから、今後のカプコンのゲームはますますおもしろくなっていくと思いますよ。

——ラインナップを見ても、96年末から97年にかけてのカプコン・ゲームのラッシュはスゴうですよね。

船水：みなさんのご期待にこたえられるよう頑張ります。

（96年8月23日・電波新聞社にて収録）

§ 26 Characters Vs 2P Battle Tactics File



リュウ

やっぱり頼りは波動拳と昇龍拳

リュウの戦法は、足払いと波動拳を使った地上戦がメイン。相手が跳び込みや突進技を使ってきたら、昇龍拳で迎撃して着実にダメージを与えていく。こちらから攻め込む場合は、しゃがみガード不能技の■十中巴や、足払いを回避しながら近づける■十中巴と竜巻旋風脚で奇襲をかけるか、ツブされにくい前方ジャンプ強キックでイッキに間合いをつめるといい。基本的に



▲灼熱波動拳は相手の弱攻撃がギリギリ届かないような間合いで使うといい。対ダルシム戦では写真のような使いかたも可能だ

は前作と同じ闇いかたでOKだ。

ただ、注意してほしいのは、スーパーコンボを含めた飛び道具が弱体化されていること。とくに、LV1真空波動拳の無敵時間が短くなかったことは大きな痛手と言える。さいわい攻撃力はそのままなので、接近戦以外（中間距離）から使ったり、連続技に組み込むふんには問題ないぞ。

新技术の灼熱波動拳は、発射直後にヒ

▼LV1真空波動拳は、接近戦における利用価値こそ減ったが、中間距離での攻防においては、あいかわらず強力な武器となる



ットした相手をダウンさせるが、波動拳よりも予備動作が一瞬だけ長いのがネック。そのぶん、出ぎわをツブされたり、相手の跳び込みに対応できないケースが増えてしまうため、基本的には通常の波動拳を使おう。なお、灼熱波動拳を連続技に組み込むなら、中～強攻撃をキャンセルして発射しないと連続ヒットしないので注意（波動拳なら弱攻撃からでもOK）。



▲真空波動拳は無敵時間が増えた（LV1は不变）。■十中巴や竜巻旋風脚をガードさせてから使うと奇襲になるぞ

エクストラ プレイヤー リュウ

同時押しスペシャルの恩恵は？

EXリュウは、スーパーコンボなどが使えないという欠点をのぞけば、ノーマル・リュウと同じ戦法で闇える。また、強化された立ち弱キックと新技の同時押しへスペシャルも活用しよう。

立ち弱キックは、攻撃後のスキが小さくなり、しかも連打キャンセルが可能になっている。それほど使い勝手のいい技ではないが、相手の足払いをツブすこともあるので、中間距離の攻防に組み込んでみると良い（VS春麗やVSローズあたりがオススメ）。

同時押しへスペシャルは、立ち弱キック、またはしゃがみ弱キックからはじまる2種類があり、前者は攻撃力が高めで、後者は最初の攻撃が立ちガード不可なのが特徴。ただ、どちらもリーチが短く、密着時以外では空振りやすい。しゃがみ弱キック×1→強・波動拳を狙ったほうが簡単かつ確実だ。



▲密着時におけるしゃがみ弱キック×2からの同時押しへスペシャルは、たとえベストのタイミングでコマンド入力しても……



▲リュウ、ケン、春麗、ガイ、ナッシュ、ローズ、豪鬼、ダンには空振ってしまう。相手と間合いで使うかを判断したい



▲EXリュウの立ち中パンチは、このストレート。ノーマル・リュウでの立ち中パンチは、近距離立ち強パンチになった



▲しかし、大半の跳び込みにツブされてしまうほど弱い。とっさの対空技にはしゃがみ強パンチか立ち中キックを使おう

ケン

同時押しスペシャルを活用せよ

リュウと同じく、波動拳や昇龍拳を主体とした戦法にくわえ、前方転身や立ちキック攻撃を使ったトリッキーな攻めが可能なケン。「ALPHA」で

攻撃力の統一

「ZERO2」では波動拳の攻撃力がリュウよりもわずかに低かったが、「ALPHA」では統一された。硬直時間がリュウと同じなのは「ZERO2」のままで(発射はリュウのほうが一瞬早い)、キャンセルをかけ撃つのが安全だ。



▲射出が遅いぶん、その後のスキはリュウより小さい
▲それだけガード後の反撃を受けにくくなるわけだ



▲同時押しスペシャルをガードさせて中・前方転身でキャンセル



▲相手が硬直している間に反対側に移動して攻撃……のはずが



▲硬直時間が弱攻撃と変わらないため、反撃されることも

ジャンプ中キック→同時押しスペシャル→強・昇龍拳という日ヒットコンボも成立するぞ(春麗、ガイ、ベガ、さくらには昇龍拳の2ヒット目が空振って5ヒットになってしまう)。

以上の事項をのぞくと、ケンの有効な戦法は「ZERO2」と同じ。立ち強キックは近距離だとヒザ蹴りが出るようになったが、連続技の起点(各種必殺技やスーパー・コンボ、しゃがみ中キックなどにつながる)にする以外の使い道はないようだ。

強攻撃?弱攻撃?

同時押しスペシャルの立ちアッパーは、攻撃力やビヨリ値こそ強攻撃みなだが、ヒットした相手がのける時間と反動の大きさは弱攻撃と同じ。つまり、与えるダメージ以外は、しゃがみ弱キック×2と同性能なのだ。これはEXケンにも言えるぞ。

エクストラ プレイヤー ケン

使える立ち中パンチ

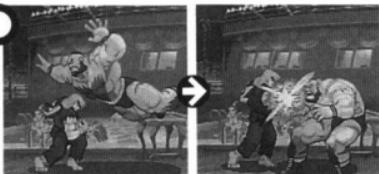
EXケンの魅力は、昇龍拳のパワーアップにある。着地時のスキが半減したばかりか、攻撃判定の出現が一瞬だけ早くなったり。また、全体的に前方へ

の移動距離が少し増えているぞ。

新技の同時押しスペシャルについては、EXリュウとノーマル・ケンのコナーでも触れているので割愛。密着

時ならしゃがみ弱キックからの同時押しスペシャル→強・昇龍拳の4ヒットコンボ(春麗やガイに対しては入力がカンベキでないと昇龍拳の根元が空振って3ヒットに)をキメたいところ。

意外と役に立つのが、EXリュウと同様、アッパーからストレートになってしまった立ち中パンチ。動作スピードこそEXリュウと同じだが、食らい判定はケンのほうが小さく、サガットやザンギエフの立ち中キックを簡単にツブせるのだ。



▲相手の跳び込みを引きつけるノーマル時どちかいで、着けて昇龍拳を使っても……地前にヒットさせられるぞ



▲相手に密着してしゃがみ弱攻撃を2~3回当ててから……



▲竜巻旋風脚でキャンセル。弱なまま2振へ。弱攻撃×1を前方、中なら後方に着地するぞ



竜巻旋風脚の役割

EXケンは、地上の竜巻旋風脚における出ぎわ(ヒザ)の攻撃判定が消えているが、それによって前方転身のような「密着時に使用→相手の目前に着地してから通常投げか無敵必殺技の2段を仕掛けれる」ことが可能になった。ただし、前方転身ほど使い勝手はよくない。

春麗

弱体化されなかった部分を活かせ

大幅な弱体化を強いられた春麗。その技の変化を説明していく。

●しゃがみ中キック……必殺技キャンセル不可になった。気功拳や旋円蹴でキャンセルする（ケズる）なら立ち弱キックかしゃがみ弱キック、気功拳への連続技をキメるなら立ち中パンチかしゃがみ中パンチを使うといい。

●しゃがみ強キック……対空能力が激減している。天昇脚、立ち強キック、立ち強パンチなどでの代用が必要。

●◆+強○（鶴脚落）……しゃがみガード可能になったが、それ以外の性能は変化なし。ガードさせて通常投げか無敵必殺技か、という選択は『ALPHA』でも可能。しかも、しゃがみガードされたときは、春麗のほうが早く行動可能となるので、前述の選択に足払いを混ぜられるのだ。

●ジャンプ■+中○（鷹爪脚）……相

手を踏みつけた後の移動距離をレバーワークで指定できる。空中連続ヒットがやりにくくなつたので注意。

●気功拳……発射後のスキが増えて反撃を受けやすくなつた。コマンドが◆■+■+巴でいい点は変化ないので、攻めの主軸として重宝する。「ストII」服春麗の気功拳は、使用コマンドが◆タメ+巴であるわりに、硬直時間が『ZERO2』のままだ。

●旋円蹴……全身無敵が削除され、予備動作が大きくなつた。単体での使用は避け、基本技をキャンセルして仕掛けるようにしたい。攻撃後のスキは変わっていないので、ガード後の反撃を試みた相手にオリジナルコンボをキメる連係が『ALPHA』でも可能。

●天昇脚……出ぎわ以外が空中ガード可能になつていて、もともと対空迎撃には引きつけが必要だったので、そ

れほど悪影響はないだろう。

●千裂脚……無敵時間が長くなり、LV1でもツブされにくくなつた。ヒット後、強・天昇脚などで追撃できる点は『ZERO2』と変わらず。

●気功掌……無敵時間が大幅に減り、LV1の迎撃能力がなくなつた。

●霸天昇脚……LV1の無敵時間が減つたが、もともと千裂脚からの追撃に使う程度だったので問題なし。

●オリジナルコンボ……強・百裂脚の連発が弱くなつたが、（弱・旋円蹴）→しゃがみ強キック→強・天昇脚×1～3で十分に代用できる。



◆旋円蹴以外はほかの技から代用可能だ。▲弱・旋円蹴+巴+強○を使い攻めを洗練すべし

エクストラ 春麗

足払いだけで勝ち残れるか!?

EX春麗は、攻めの主軸だった攻撃がひととおり排除されている。一方、強化されたのは、しゃがみ強キックの先端でも相手がダウンする、ジャンプ

■+中○がしゃがみガード不可、空中投げの間合いが拡大、の3点だけ。しかも、空中投げはジャンプ直後に使用できないので、『ストII』のような汎

用性はない。新技の立ち中パンチと遠距離立ち強キックが使いづらいのもネック。すばやいフットワークと足払いだけでネバるしかないだろう。

新基本技の価値

新技の立ち中パンチは全体的に動作が短く、密着時にヒットさせたあと、立ち中パンチ、しゃがみ中キックなどが連続ヒットする。しかし、対空を含めた迎撃能力がイマイチ（立ち弱キックを使ったほうが確実）なので、近距離戦以外での使い道はなさそう。



▲しゃがみ弱キックや立ち弱キックなどでチクチク攻めておき……



▲写真の間合いまで前進してから立ち中パンチを使ってみよう



▲うまくいけば反撃の出ぎわをツブせる。活用法はこれぐらいか?



▲EX春麗の鶴脚落は、写真のよ



▲ヒットすればいいが、ガードさ



▲投げられてしまう。反撃が力

鶴脚落も弱体化

ノーマル・春麗では◆+強○で使用できた鶴脚落だが、EX春麗では、使用条件が近距離で■+強○に。しかも、鶴脚落からの攻め手である無敵必殺技がないので、確実にヒットさせないといけない。ガードされたときは反撃覚悟で通常投げを狙うしかないと。

サガット

スタート・ボタンに手を伸ばせ！

サガットを使うときに知っておきたいのが、タイガージェノサイドの変化と各種飛び道具の弱体化、そしてアングリーチャージの追加だ。

チャージの使いどき

アングリーチャージは、スタート直後や遠距離で飛び道具の撃ち合いになったときのほか、投げ技やスーパー・コンボをキメたあとに使うといい。強・タイガープロウをヒットさせてからでもいいが、ダウン回避技を多用する相手には使用厳禁だ。



▲たとえチャージ直前に相手が飛び込んでいても……迎撃が間に合うのだ



▲強・タイガープロウのヒット後に中・タイガクラッシュで移動なら表、中・強なら裏に着地する強・タイガープロウをキメよう

サイドよりも高くなるのがポイント。タイガージェノサイドは、基本技をキャンセルしたときにかぎり、最初の攻撃判定が出現しないという欠点があるので、それをおぎなうためにも活用してほしい。

なお、「ALPHA」のタイガージェノサイドは無敵時間が少し長くなっている。状況に合わせて、オリジナルコンボ（しゃがみ強キック→強・タイガークラッシュ×1~4→強・タイガープロウ）を使いわけよう。

タイガープロウを使え

アングリーチャージを活用するためにも、強・タイガープロウをヒットさせる方法を会得しよう。飛び込みの迎撃、弱攻撃からの連続技のほか、弱・タイガークラッシュで相手の目前に着地してから仕掛けたり、写真のような奇襲をかけるのが有効だ。

エクストラ プレイヤー サガット

タイガーショットの速射がウリ

EXサガットは、タイガーショットの予備動作が短く、飛び道具の相殺がしやすいばかりか、弱攻撃から連続ヒットさせることも可能。しゃがみ弱キックから仕掛けるといいだろう。

タイガープロウは空中連続ヒットがなくなった反面、1ヒットぶんの攻撃力が大きくなり（ノーマル時の根元よりも大きい）、どのタイミングでヒットさせても同じダメージを与える。



▲スタート時の間合いから飛び込んだ場合、ノーマル・サガットではしゃがみ弱キックをヒットさせるのが精いっぱいだったが

ようになった。つまり、相打ちになったときのダメージは、ノーマル時を上回るわけだ。弱強による攻撃力の差はそれほどないので、基本的に無敵時間の長い弱を使うといいだろう。

タイガーカラッシュは、コマンドが^{左↑右↑}变成了^{左↑右↓}なので、グランドタイガーショットが発射しやすくなつたが、それ以外の性能は変化なし。ノーマル・サガットのコーナーで紹介し



▲EXサガットなら、さらにタイガーショットにつなげられる。相手が立っていれば、上タイガーのほうがヒットさせやすいぞ

た連係（写真つき）も、弱・タイガープロウからなら流用できるぞ。

基本技にも多くの変更がほどこされているが、重要なのは、立ち弱キックの攻撃判定が早く出現するため接近戦で連続技のつなぎなどに役立つこと、しゃがみ弱キック $\times 2$ が連続ヒットしなくなったこと、ジャンプ中キックでのめくりができなくなったこと（ジャンプ弱キックなら可能）ぐらいだ。

▼強・タイガープロウの攻撃力は弱や中よりもわずかに大きいが、ダウン回避技からの反撃を受けやすいので多用は禁物

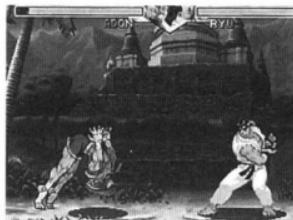


アドン

先読み・反応の必要性が増したぞ

アドンの変更点は、スーパーコンボや必殺技だけでなく、基本技や特殊技の動作スピードや食らい判定の範囲にまでおよんでいます。

基本技では、しゃがみ中パンチ、立ち強キック、しゃがみ強パンチの動作が遅くなっていることが目立つ。しゃがみ弱パンチ→しゃがみ中パンチやしゃがみ中パンチ×2などの連続技も成立しないので気をつけよう。また、しゃがみ



▲中・ジャガーキックで強・波動拳を跳び越えるには、写真のような早めのタイミングで仕掛けないとダメ。先読み必須だ

み中キックが必殺技キャンセル不可になっているが、これはしゃがみ中パンチで代用すればOKだ。

必殺技では、ジャガーキックの予備動作が長くなり、そのぶん飛び道具の跳び越えも困難になった。もっとも、ガード後の反撃を受けやすい技だったのでムリに使う必要はない。

スーパーコンボはLV1 ジャガーバリードアサルトとLV1 ジャガーリボ

▼LV1 ジャガーバリードアサルトは最後に跳び上がるため、ガード後の反撃を受けやすい。連続技以外の目的で使うのは危険



ルバーが飛躍的に弱くなった。実戦では、ます使えないと思っていい。

結論としては、弱体化されていないジャンプ中キック（めくりも含む）、ジャガートウース、ライジングジャガー、オリジナルコンボ（しゃがみ強キック→弱・ジャガーキック×1～5→強・ライジングジャガー）を活かす方向で対処するしかない。とりあえず接戦は避けたほうがいいだろう。



▲唯一の救いはジャガートウースに変更がなかったこと。ZEROカウンターの弱体化も手伝って、反撃を受けにくくなった

バーティー

ブルホーン以外はまったく変わらず

バーティーは、基本技と突進技で相手を固め、スキあらば必殺投げをキメるのが基本戦法。地上戦ではしゃがみ強キックとしゃがみ中キック、跳び込みはジャンプ強キックやジャンプ弱キック、空中戦にはジャンプ中キック、対空技にはしゃがみ強パンチ、ジャンプ防止には立ち強キックなどを使って攻めまくろう。『ALPHA』での変更点は、ブルホーンが「2」以上だと

その数字ぶん連続ヒットすること、オリジナルコンボ発動中のブルホーンは攻撃力が激減していること（通常時も少し減った）だけなので、今までどおりの戦法で闘えるぞ。

ブルホーンは、1～2をガードされたときは相手のほうがさきに動けるのに対し、3～ファイナル（5）なら互いに同時に行動可能となる。それだけ反撃を受けにくく、ブルホーン→エブ

▼3以上のブルホーンは攻撃後のスキが小さくなった。ただし、空中の相手に与えるダメージは「ZERO2」よりも低いのだ



▲かつて猛威をふるった「ファイナル・ブルホーン×3」のオリジナルコンボも、『ALPHA』ではこの程度の威力しかない



ルリベンジャーといった連係もやりやすくなっているのだ。

オリジナルコンボは、ブルヘッドの弱体化により、スーパーコンボで代用したほうが無難。しかし、「立ち弱キックなどを適度に当てる接近→強の必殺投げ」がそれなりのダメージを与えるので（LV2以上だとコストパフォーマンスが悪いが）、接近戦での緊急回避に活かしてほしい。



▲ZEROカウンターはあいかわらずガードされることが多く、ゲージのムダ使いになりやすい。緊急時以外は狙わないように

ガイの変更点は、LV3専用スーパー コンボである武神無双連刈の追加と、LV2～3のスーパー コンボ（武神ハ 双拳・武神剛雷脚ともに）の無敵時間 が長くなつたこと。弱体化された要素 がないのはうれしい。

武神無双連刈は攻撃力が高いうえに ガード不能なので、使ってみる価値は あるが、武神ハ双拳も武神イズナ落と しからの追撃（画面端近くの相手を 投げたときのみ）や対空技に有効なので 捨てがたい。オリジナルコンボも、し

ゃがみ中キック（相手がガードをして いたら事前に■十中○を使う）→強・ 崩山斗×1～4→強・武神旋風脚での一発逆転が強力。武神無双連刈を狙う あまり、スーパー コンボゲージを温存 しすぎて、これらの技を使う機会をの かすことのないように。ちなみに、も う1つのスーパー コンボ・武神剛雷脚 については、いまのところ連続技以外 の使い道がないようだ。

こうした要素を踏まえつつ、立ち弱 キックやしゃがみ中キックから①強・

武神イズナ落とし（イズナの肘落とし）、 己弱・疾駆け（+急停止）→通常投げ、 ②強・崩山斗などを仕掛ける、キャンセル主体の戦法で闘っていく。立ち 中キックやしゃがみ強キックでのケンセイも忘れずに。

なお、武神無双連刈をキメると、間 合いが大きく離れてしまうが、「悪く 思うな」のポーズをとり終わった直後 に影すくいを仕掛けることで（■◆ ■十中○連打）、不確実ながらも相手に 近づきつつ先手を維持できるぞ。

固めて投げろ

武神無双連刈をキメる連係でお 手軽なのが、ジャンプ■+中○や イズナの肘落としなどのジャンプ 攻撃から仕掛ける方法だ。■+中 ○、弱・疾駆け・崩山斗から狙つ てもいいだろう。影すくい（ガード時のみ）や首狩りから使う手も あるが反撃は覚悟するように。



▲立ち弱キックは見かけによらず
しゃがんだ相手にもヒットする



▲すかさず、弱・崩山斗でキャンセル。連続ヒットはしないが……



▲武神無双連刈か中・武神旋風脚 の2択をかけられる

ソドム

恐怖のジャンプ弱キックは健在

ソドムは、弱強のジゴクスクレイブ を使いながらラッシュをかけて、 相手に接近したら必殺投げのツヅメツ バスターをキメたり、めくりか否か判

別しづらいジャンプ弱キックからの連 続技（連係）をキメていくのがシンプ ルながら強い。これは『ALPHA』 でも同様だ。ダイキョウバーニングの

食らい判定が少しきなったが、気 にするほどではない。新技であるリバーサル時のテングウォーキングは、な いものと考えたほうが無難だ。

テングは強いの？

テングウォーキングが、ガード直 後などでも使用できるようにな ったが、コマンド入力のタイミングがシビアで、意図的に出すのは むずかしい。ヒットする可能性も 低めだが、攻撃後は写真のよう な2択が可能なので、狙ってみる価 値はあるかもしれない。



▲気功拳のような攻撃後のスキが 大きい技に使ってみても……



▲ガードされてしまうが、接近& 互いが同時に行動可能となるので 抜をかけることができるのだ



弱くなった？

弱・ジゴクスクレイブの先端を 2～3回ガードさせて様子を見る

▲相手が反撃しそうなら弱・ダイキ ヨウバーニングを使ってみよう

▲相手の反撃をツブしつつ、大ダメージを与えることができる

攻撃時の食らい判定が大きくな ったダイキョウバーニングだが、 相手の攻撃をツブす能力はいまだ 健在。また、攻撃力が高く、連続 技にも組み込めるので多用したい ところ。ただし、ガード後の反撃 を受けやすいため、それなりの布 石を打ってから使おう。

ナッシュ

対空迎撃の使いわけが生命線

飛び道具の弱体化よりも、弱・サマーソルトシェルが完全に空中ガード可能となったことがネック。相手が空中ガードをしていたら立ち中パンチか立ち中キック、攻撃してから弱・サマーソルトシェルと、対空技を使いわける必要があるのだ。前方ジャンプから空中投げで対処する手もあるぞ。

結局、ナッシュは攻めの必要性が増したわけだが、そこでの戦略は「ZERO2」と同じ。ソニックブームでケンセイし、スキを見て飛び込んでいく

う。通常の飛び込みにはジャンプ強キック、めぐり狙いならジャンプ中キックを使うといい。ジャンプ攻撃がヒットしたらしゃがみ弱パンチ×1～2→中・サマーソルトシェルの連続技をキメる。ガードされたらソニックブームでケズったり、足払いや△+R+強◎で攻めていくのだ。

オリジナルコンボの強さも健在。しゃがみ強キック→強・サマーソルトシェル×1～3が有効だ。ガードを固めた相手には、△+R+中◎を当てて

から発動させるとキマりやすい。

スーパーコンボでパワーアップしたのがサマーソルトジャスティス。無敵時間が増えてLV1でも一方的な反撃が可能となった。さらに、攻撃が最後までヒットしやすくなり、空中ガード不可の対空技にもなるぞ。ソニックブームは無敵時間・攻撃力ともに低下しているのが難点。クロスファイアアリツツは攻撃中が足元無敵で、その後のスキも小さいが、近距離でないと最後まで攻撃がヒットしないのだ。

ゲージをタメよう

オリジナルコンボとスーパーコンボが強いナッシュだけに、ソニックブームのゲージ増加量が5から2に減ったのはイタイ。遠距離で飛び道具の撃ち合いになったら、ソニックブーム→△+R+強◎のくり返し、写真の方法で地道にゲージをタメていこう。



▲レバーを△+R+中◎に入れてソニックブームのタメをつくり…… ▲△+中◎と入力して立ち中パンチを出したら、すぐ△+R+強◎と入力

一ムでゲージ増加量が2から3に

ローズ

ZEROカウンターの使いどきを見定めろ

基本技、スーパーコンボ、ZEROカウンターが強力なローズ。「ALPHA」においても、しゃがみ強パンチによる対空技とZEROカウンターが強いので防御面は申しぶんないが、攻撃面ではいくつかの変化がある。

一番のネックは、△+中◎（スライディング）を当て、相手が反撃してきたところにLV1オーラソウルスパークをキメる連係が、無敵時間の減少でツブされやすくなつたこと。無敵時間のより長いスーパーコンボか、足払い

をツブせる立ち中キック（→弱・ソウルスパイラル）で代用しよう。

この連係を含め、相手の反撃を誘って△+ZEROカウンター→しゃがみ中パンチ→弱・ソウルスパイラルの連続技をキメる手もあるが、ゲージ消費量が増えたので多用しにくい。スーパーコンボゲージは、できるかぎりソウルイリュージョンとオリジナルコンボに使ったほうが賢明だ。

オリジナルコンボは、ソウルスパークの攻撃力が減ったので、しゃがみ強

キック→（中・ソウルスパイラル→）中・ソウルリフレクト×1～4→強・ソウルスルーを使うといい。

ソウルイリュージョンは、しゃがみ中パンチ→強・ソウルスパイラルの連続技と強・ソウルスパイラルでのケズりがあいかわらず強い。また、ジャンプ攻撃が弱中強すべて出せるようになったので活用しよう（とくに弱）。

新技の△+強◎は、立ち強キックと同様に、相手の飛び込みを未然に防げるが、スキが大きいのでマイナチ。

分身を使いこなせ

ソウルイリュージョンでの分身中は、意外な技が意外な効果を持つようになっている。本文のほかにも、相手の飛び込みを△+中◎でくぐって迎撃したり、写真のような奇襲も可能。「ZERO2」では（一応）不可能な戦法だったの



△+中◎などを使い、とにかく相手の目前まで接近する

ベガ

悪の帝王いまだ健在

ヘッドプレスとサマーソルトスカル
ダイバーで相手をホンロウし、攻め込
まれたらZEROカウンターで反撃、
スキあらばニーブレスナイトメアをた

たきこむのがベガの基本戦法。

『ALPHA』では、ジャンプの移動距離と滞空時間が増え、LV1ニーブレスナイトメアの無敵時間が減って

いるが、闇いかたは今までどおりでOKだ。ただし、飛び込みからの己折はリスクが大きくなつた（対空技を食らやすくなつた）ので要注意。

LV1でも強い

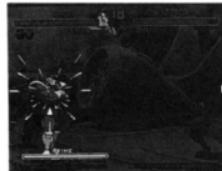
LV1ニーブレスナイトメアは無敵時間が減つても、あいかわらず足払いや飛び道具のすり抜けが可能。連続技に組み込むこともできるし、たとえガードされても反撃を受けにくい。相手の攻撃を察知したら、すぐさまコマンド入力でさきに練習すべし。



▲◆を入力したまましゃがみ強キックの終わりぎわをガードさせる

▲すると、大半の相手は反撃してくるので◆◆+□+○を入力し……

▲ニーブレスナイトメアで一蹴しきるので◆◆+□+○を入力し……



▲オリジナルコンボはダブルニー



▲弱・サイコショットの連発で間



合いを離しつづけるほうが安全

オリジナルコンボは?

『ZERO2』では、オリジナルコンボにおけるヘッドプレス後の攻撃がしゃがみガード不能だったが、『ALPHA』ではガード可能に。スーパーコンボゲージはオリジナルコンボよりも②ZEROカウンターニーブレスナイトメアに使ったほうがいい。

エクストラ プレイヤー ベガ

「サイコ投げ」「ダブルニーハメ」復活!

サイコショットと単体でのサマーソルトスカルダイバーがないので、遠距離戦を行なうのは望ましくない。地上戦をメインに、すばやいフトワークとリーチの長い基本技でチクチクと攻めよう。ときにはヘッドプレスで奇襲をかけたり、前進→通常投げをキメて行動を読まないように。

地上戦で多用する基本技は、立ち弱キック、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ弱キック、しゃがみ中キック。すべてキャンセルが可能なので、連係の起点

となる。飛び込みにはめくりも可能なジャンプ中キックを使うといい。空中戦を行なうなら垂直ジャンプ中キックがオススメ。対空技は早めのしゃがみ強パンチでいいだろう。

サイコクラッシャーが通常必殺技になったので、これをガードさせてから投げる「サイコ投げ」がいつでも狙えるが、投げ受け身やオリジナルコンボで対処されやすい。ときには、サイコクラッシャーの強弱を使いわけて着地点をズラし、反撃を回避する工夫も必要だ。

要だ。着地点については、スタート時の間合いから技を出した場合、弱が相手の一步手前、中が真横（手前）、強が反対側かつ遠距離となっている。

ダブルニーーブレスは攻撃後のスキが減って、しかもヒットした相手がダウンしなくなった。通常は中か強、画面端の相手には弱を使おう。しゃがみ中キック→中・ダブルニーーブレス（画面端の相手にはしゃがみ弱パンチ→弱・ダブルニーーブレス）をくり返す「ダブルニーーハメ」も不確実ながら可能だ。

飛び込めたら?

飛び込みからの攻め手は、弱攻撃連打の連続技。前進→立ち弱キックのくり返し（足払いや足払いを混ぜてもいい）、必殺技キャセルの3つ。なお、ジャンプ攻撃のあとは、通常なら弱攻撃1回、めぐりからだと弱攻撃3回でタメが完成するので参考に。



▲まずはジャンプ中キックでめくらへろう（ジャンプ弱キックでも可）

▲弱攻撃を2~4回当てて間合い

▲そこを狙い、キャンセルからヘッドプレスを仕掛けるのが有効だ

豪鬼

殺意のリュウより強い? 弱い?

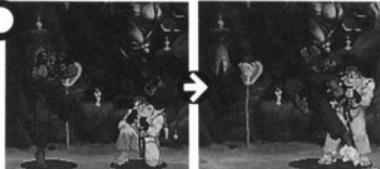
「ALPHA」の共通変更点「飛び道具の弱体化」のあたりを一番食らったのは、スーパーコンボを含めて5種類ものの飛び道具を持つ豪鬼だろう。な

かでも滅殺豪波動はコマンド入力が困難というリスクを背負っていた技だけに、この変更はかなりの打撃だ。豪波動拳・灼熱波動拳・斬空波動拳は、も

ともと多用すべき技ではなかったので被害は少なめ。天魔豪新空も全身無敵を利用して攻撃する技ではないため、使用法は変えなくていい。

天魔空刃脚を使え

使用できるタイミングが一瞬しかないが、使いこなすとトリック的な攻めが可能となる。連続技の起点だけでなく、めぐりかわきを迷わせたり、遠距離から跳び込んだときに使って、相手の対空技を空振らせる（手前に着地する）手もあるぞ。



▲写真の間合いから跳んで相手にめぐりガードさせる。▲そのスキに天魔空刃脚で連続技へ

豪鬼の戦法は、リュウやケンのものが流用できそうだが、飛び道具のスキが全体的に大きいこと、斬空波動拳や天魔空刃脚といった豪鬼だけの技もあること、阿修羅閃空と懲獄殺の性能が圧倒的に高いことから、独自のものを確立させたほうがいい。代表的な戦法を写真つきで紹介しよう。

斬空波動拳を使え



▲中間距離で、しゃがみ弱キックや△+中◎を当ててから……

▲すぐさま垂直ジャンプして弱・斬空波動拳を発射する

▲これで相手の手出しは困難に。ヒット時は連続技も狙えるぞ

斬空波動拳は出ぎわをツブされやすいため、足払い主体のラッシュで相手を固めたあと、中間距離および垂直ジャンプから発射するのが安全だ。飛び道具さえ発射できれば、それをタテにして攻め込める。相手を画面端に追いつめたときほど効果的だぞ。

ダン

晃龍拳を出すならしゃがみ強パンチ

ダンの基本戦法はインファイトに終始する。前進や跳び込みで中間距離まで間合いをつめたら、こまめに前進しながら、相手の反撃を立ち弱キック、立ち中キック、しゃがみ強キック、弱・断空脚などでツブして、接近戦に持ち込む。立ち弱キック→弱・断空脚といった連係も有効だ。跳び込みは、めくりも可能なジャンプ中キックがオススメ。対空技をツブすのが目的

ならジャンプ弱キックが使えるぞ。

跳び込み（めぐり含む）に成功したあとは、しゃがみ弱パンチ×1～2→しゃがみ弱キックとつなげ、攻撃がヒットしてから強・我道拳や震空我道拳への連続技をキメる。ガードされていたら、接近時に使った攻撃（連係）で先手を維持したい。

震空我道拳はLV1だと、無敵時間の関係で相手のラッシュに反撃することはない。

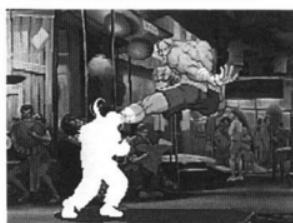
▼晃龍拳は「つがく全身無敵」と調整することは可能だが、それに固執してケンセイや攻めをおこしたことだけは避けたい

とかできなくなったり。しゃがみ強キック→弱・断空脚→弱・晃龍拳×1～3（→強・晃龍拳）のオリジナルコンボで代用しよう。強・断空脚は攻撃力が低くなったり、オリジナルコンボには使わないほうが得策かも。

晃龍拳は、全身無敵の有無を意図的に調整できるようになったが、それを実戦投入するのは困難。対空迎撃ならしゃがみ強パンチで十分だろう。



▲跳び込みから強・我道拳への連続技は少しダメージが減ったが、ダンにとっては欠かせない攻め手。積極的に狙っていこう



▲晃龍烈火はあいかわらずビヨリ値が高い。LV2～3は無敵時間が長くなったので、起き上がり時などに狙うといいかも

ダルシム

これが真の「インフェルノ」だ！

特異な基本技と特殊技で相手を寄せつけないことがダルシムの基本戦法。

『ALPHA』での変更点はヨガテンベストの追加と、ヨガインフェルノの

無敵時間が減ったことぐらいなので、とにかく戦法を変える必要はない。

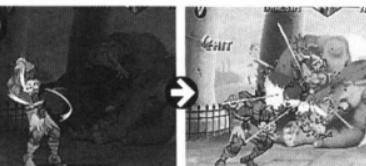
ヨガテンベストは、ヨガインフェルノよりも無敵時間が長く、対空性能が

高い（空中連続ヒットしやすい）のがウリ。このように迎撃能力はヨガインフェルノを上回るが、コマンド入力がむずかしい、攻撃後のスキが大きい、弱攻撃から連続ヒットしない、1ヒット目の攻撃力が低いといった欠点もあるため過信はしないように。

その一方、ヨガファイアの攻撃力が下がっているが、もともと相手を跳ばせたり、ケズったり、ビヨリ値を蓄積させることが主目的の技なので、あまり気にしなくてもいいだろう。

対空技は？

ダルシムの対空技は、◆+弱P、◆+中P、◆+強R、ヨガブラスト、ZEROカウンターのほか、ヨガテンベストも起き上がり時に仕掛けられたジャンプ攻撃を迎撃するのに有効。ヨガストライクはリュウと豪鬼の空中竜巻旋風脚専用か？



▲起き上がりと同時に出す
ことができる……

▲最後まで空中連続ヒット
する。LV2以上なら確実



▲LV2ヨガインフェルノの暗転中
に相手の攻撃が重なると……



▲相打ちに終わる。しかし、相手
の攻撃がダウンしないものなら



▲オリジナルコンボや中攻撃→
ヨガファイアなどで追撃できる

相打ち後の追撃

LV1ヨガテンベストとLV2ヨガインフェルノは、攻撃出現と同時に無敵時間が切れるので相手の攻撃と相打ちすることも多い。このとき、相手の攻撃が弱か中の基本技だったら、写真のような追撃が可能だが、ヨガテンベストの場合には間合いが離れるのでやや困難。

エクストラ プレイヤー ダルシム

間合いには細心の注意を

EXダルシムの利点は、ドリル攻撃がより低空で出せることぐらい。つねに遠距離を保ち、中・ヨガファイア、立ち弱キック、立ち中パンチ、しゃがみ強パンチを使いつつ、相手の跳び込みを立ち強キックでツブそう。

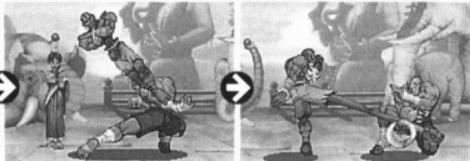
近距離戦になったら、しゃがみ中パンチとしゃがみ中キックで間合いを離すこと。中間距離では遠距離しゃがみ中キックによる奇襲も効果的だ。対空技は、引きつけての近距離立ち弱パンチか先読みのヨガフレイムが有効。

ドリルで攻めろ

攻めの主軸であるドリルキックだが、EXダルシムの場合、相手の起き上がりに重ねないかぎり、着地後は遠距離用の技しか出せない。つまり、連続技に組み込もうとはできないのだ。再度ドリル攻撃を使うか、ラッシュをかけて間合いを離すのが無難だろう。



▲遠距離しゃがみ中キックをガードさせて相手の反撃を誘おう



▲すかさず、前方ジャンプ直後の
ドリルキックで奇襲をかける



▲そこからつながる技はないので
弱攻撃などで間合いを離すべし



▲相手の跳び込みは、写真ぐらい
の間合いまで引きつけてから……



▲近距離立ち弱パンチで迎撃。相
打ち覚悟で相手を追い払おう



▲こりずに跳んできそうなら、
遠距離立ち強キックでケンセイ

対空技の選択

有効な対空技が近距離でしか出せないのがEXダルシムの欠点。ノーマル・ダルシムで有効だった立ち強キック（◆+強R）は無視して、立ち弱パンチや立ち中パンチで対処しよう。ときには、垂直ジャンプ中キックやヨガフレイムで相手を追い払うこと必要だ。

ザンギエフ

踏み込みスクリューバイルドライバーをキワめろ!

『ALPHA』のザンギエフは、相手が起き上がった瞬間などを投げられなくなったかわりに、スクリューバイルドライバー（以下、スクリュー）と

アトミックスーブレックスの投げ間合
いが広がった。バニシングフラットを
ギリギリ空振らせてから投げるのはも
ちろん、強を仕掛けたときなら当てて

からでも投げることができるのだ。

意外と重要なのが、フライングパワーボムで基本技をキャンセルできるようになったこと。これにより、写真のような奇襲もかけられる。オリジナルコンボは、◆+強○→弱（間合いによっては強）・バニシングフラット×1～5→ダブルラリアットが有効だが、最初の攻撃を◆+中□などにして相手がダウンしないようにすれば、最後を強・スクリューにすることで、より大きなダメージを与えることができる。

食らいスクリュー

投げ間合いが拡大したことにより、ガード後に必殺技で反撃しやすくなった。ジャンプ攻撃のほか、旋円蹴、ジャガーキック、ブルホーン、崩山斗、ソウルスバイラル、弱・断空脚、バトロイドサークル、弱～中・春風脚などにも狙えるぞ。



▲接近目的でジャンプ攻撃の先端を当てる相手には



▲ガード直後の弱・スクリューで簡単に投げ返せる



▲ここまで間合いが離れると、たとえスクリューでも投げられない



▲しかし、基本技→弱・フライングパワーボムでも投げられる



▲多少のタイムラグはあるが、相手を投げることができる

『ALPHA』のみ可能

相手に近づいたあと、弱攻撃連打（しゃがみ弱パンチ×1～2→立ち弱キックなど）で間合いを離すと、相手は投げ技への警戒を解くはず。そこで、弱攻撃を弱・フライングパワーボムでキャンセルして、ガードを固めた相手を投げるという連係が意外と有効だ。

エクストラ プレイヤー ザンギエフ

すべての力技はスクリューがにぎる

EXザンギエフは、バニシングフラットなどが使用できないぶん、スクリューバイルドライバーが強化された。ノーマル・ザンギエフにおける弱の投

げ間合いでダメージは強と同じという
のが魅力。ジャンプ+強○やダブル
ラリアットなどで強引ながらも近づい
て、スクリューをキメたいところだ。

◆+強○がないので、相手を転ばせた
スキに近づく戦法は困難。相手の跳び
込みをしゃがみ中パンチで迎撃してか
ら前進するのが無難か?

固めスクリューの狙い目

攻撃を当ててからスクリューを
キメるなら、ジャンプ攻撃、立ち
弱パンチ以外の弱攻撃、しゃがみ
中キックから行なうといい。その
理由は、相手の投げ不能状態が解
除されたときにこちらも行動でき
るから。（ほかの技では、まだフ
ロースルーのままなのだ。



▲まずは、しゃがみ弱キックを相
手にガードさせてみる



▲この場合、相手のほうがさきに
行動可能となってしまうが……



▲投げ不能の解除と同時にこちら
も行動できる。すぐさま投げよう



▲攻撃を当ててからのスクリュー
▲そのため、相手は攻撃を受けた
▲そこを暴発した技で迎撃。接
はザンギエフのセオリーと言える
直後に跳んで逃げるケースが多い
近時以外は空振るのが難点か

スクリューの強弱

EXザンギエフのスクリューは
投げに失敗すると押したボタンの
基本技が出るため、どのボタンを
押すかが意外と重要なだ。結論とし
ては、ジャンプで逃げようとした
相手を迎撃しやすい弱○か、P3
つを同時に押してダブルラリアッ
トを暴発させよう。

さまざまな変更点がある元だが、全体的に見ると、喪流はオーソドックな部分が、忌流はトリッキーな部分が強化されているようだ。

喪流の基本戦法は、立ち中キックやしゃがみ強キックなどの基本技でケンセイしつつ、滞空時間が短くなった飛び込みからZEROコンボへの連続技をキメること。ジャンプ中キックがめくりやすくなつたので、連係のなかにうまく混ぜていきたい。ZEROコンボの中攻撃を惨影（LV2以上が望ま

しい）でキャンセルする練習もしておこう。逆瀧は、攻撃力とゲージ増加量が減ったが、追加攻撃のコマンド受付時間が長くなつたので、最後までヒットさせやすくなつたばかりか、ガードされたときに不要な攻撃を出さにすることも大きい。オリジナルコンボは「ZERO2」と同様、逆瀧（できれば弱）の連発でOKだ。攻撃中はボタンを連打することも忘れずに。

忌流はジャンプの移動距離や滞空時間が増えたので、飛び込みは極力避け

る。使いやすい立ち弱パンチや立ち中キック、飛び道具を抜けることが可能なしゃがみ中キックや蛇穿、しゃがみガード不能の立ち中パンチなどでチクチクと攻め、飛び込まれたらしゃがみ強キックで迎撃しよう。スーパーコンボの蛇咬吠は、対空技のほか、しゃがみ弱キックをヒットさせてからの追撃（相手が画面中央にいるときはLV2以上でないと届かない）や、画面端の相手に惨影からの連続技としてキメることができるぞ。

流派を変えろ

本文で説明した惨影・蛇咬吠の連続技をキメるには、流派を喪流→忌流と切り替える必要がある。この連続技は、実戦的でキメるチャンスもそれなりにあり、しかもLV2→LV1なら相手の体力を7割近く奪うので、確実にキメられるよう練習しておきたい。

▲ジャンプ攻撃→弱攻撃→中攻撃
とつないで惨影でキャンセル



▲惨影がヒット。事前に3回連続押しで喪流を切り替えておこう
せば吹き飛んだ相手をつかめるぞ

ロレント

飛んだり跳ねたり光ったり

ロレントの基本戦法は、さまざまな基本技でケンセイしつつ、ステインガーやハイジャンプで攻め込み、スキあらばしゃがみ弱パンチからのパトリオットサークルをキメることだ。それにくわえ、攻撃したあと再ジャンプするようになったジャンプ+中〇（スペイクロッド）を使えば、より多彩な攻めが可能になるぞ。

スペイクロッドの使い道は、着地点に重ねられた足払いを回避＆迎撃すること、使用時に移動速度が落ちる現象

を利用して相手の対空技を空振らせることが2つ。再ジャンプ後はジャンプ強キックを仕掛け、ヒットしたらしゃがみ弱パンチ→パトリオットサークルの連続技をキメよう。ただし、相手の目前で再ジャンプしたときはジャンプ中キックでめくりを狙うといい。再ジャンプ時のレバー入力方向で移動距離を変えられるので、めくりと思わせて正面に着地（その逆も含む）という奇襲も可能だ。また、スペイクロッドを連発したり、反対側に着地してテイク

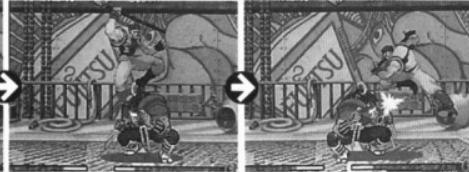
ノーブリスターを出したり、空中オリジナルコンボで対空技をツヅクといった連係を狙ってもいいだろう。

オリジナルコンボは、ハイジャンプ攻撃の連発で与えるダメージが激減したので、パトリオットサークル（1セット）×2か、相手が画面端にいれば立ち弱パンチ→中〇のくり返し→パトリオットサークル（1セット）で代用するしかない。後者は入力タイミングがシビアだが、LV3なら相手の体力を半分以上奪うぞ。

移動距離の調整

スペイクロッドは再ジャンプ時のレバー方向で移動距離が変わられる（■要素で短く、■要素で長くなる。それ以外は変わらず）。その使いわけは写真を参考にしてほしい。なお、スペイクロッドはメコンデルタエスケイプからは使用できなくなったので注意。

▲スペイクロッドを出し、このくらいいの間合いで着地したら……



▲ジャンプ前にレバーを■要素に▲するとジャンプ中キックでめくれ、移動距離を伸ばしてみよう
れる。連続技をキメるチャンスだ

さくら

暴発は死を招く

LV1 真空波動拳の無敵時間が短くなったり、■十中[◎]と春一番の攻撃後のスキが増えたことをのぞけば、今までどおりの戦法が通用する。

新技のさくら落としたが、攻撃が当たろうが当たるまいが、着地時のスキがハンバではないので、いまだに活用法が見つからない。あえて言うならオリジナルコンボ(しゃがみ強キック→中・春風脚×1~3)のシメに使うことだが、これにしても強・咲桜拳を使ったほうがより大きなダメージを与えるので、あくまでウケをとりたいときに使うぐらいか。

さくらの主力武器である、弱キック→咲桜拳の連続技をキメるときに、さくら落としが暴発しやすいことも大きな痛手。この連続技で咲桜拳のコマンドを入力するときは、かならず弱[◎]ボタンを押しっぱなしにしよう。



▲攻撃後のスキが増えてしまった■十中[◎]だが、このように相手の起き上がりに重ねてヒットさせねば……



▲ギリギリながら、しゃがみ弱キック→強・咲桜拳の連続技につなげられるのだが(ZERO2)では重ねなくとも可能だった



▲さくら落としありでヒットした相手がダウンするので、たとえ着地時のスキが大きくても大丈夫……と思ったら大マチガイ



▲相手がダウン回避を使うと、簡単に反撃されてしまうのだ。トドメの一撃かオリジナルコンボ以外で使うのはやめておこう

リュウ

豪鬼よりも強い? 弱い?

殺意のリュウは、豪鬼の技である阿修羅閃空、滅殺豪昇龍、瞬獄殺を使える。ただし、阿修羅閃空は移動後の硬直が長く、瞬獄殺は攻撃判定の出現が遅い。つまり、滅殺豪昇龍以外は実用度が低いのだ。ノーマル・リュウとのこのほかのちがいは、昇龍拳や竜巻旋風脚で空中連続ヒットが可能、ダメー

ジと気絶の耐久力が最弱(豪鬼と同じ)などが挙げられる。さいわい波動拳の性能は変化がないので、ノーマル時の戦法に追加要素をうまく加味したい。

滅殺豪昇龍の有効度

殺意のリュウの滅殺豪昇龍は攻撃力が少し低いことをのぞけば豪鬼のものと同性能で、攻撃力や無敵時間は真空波動拳よりも上。たとえLV1でも、攻撃判定の発生直後までは全身無敵なのでツブされにくい。弱攻撃から連続ヒットさせることも可能だ。



▲近距離で飛び道具を撃たれたらLV2~3滅殺豪昇龍を使おう



▲全身無敵で回避できるばかりかこの間合いでも攻撃がヒットする



▲一発逆転に成功。重ねられた飛び道具ならLV1でも回避可能だ



▲画面端の相手に、写真のような間合いから波動拳を発射しよう



▲この状況だと相手はガード後の反撃を試みることが多いので……



▲波動拳の終了と同時に瞬獄殺。硬直している相手をつかむのだ

瞬獄殺は使うべきか?

殺意のリュウの瞬獄殺は攻撃判定の出現が遅く、ザンギエフなどの重量級キャラもジャンプでの回避が簡単にできる。したがって、相手が攻撃を空振ったスキにたたきこむといった高等技術が必要になるのだ。それでも使いたい人は写真のやりかたを参考に。

§ 351
§ 352

Appendix



APPENDIX

超情報局

情報局長でブンブン（クロスファイアブリッツ風）。今回は『ALPHA』がらみのネタが少ないので（予想していたよりは多かったが……）、家庭用『ZERO2』の超情報も織りませてお送りしよう。

新情報

カウンターによる「瞬間ダウン」

ケンのジャンプ強パンチとサンギエフの斜めジャンプ要素+強巴（フランギングボディーアタック）は、『ALPHA』では高度が低くても技が出せる（使用中は滞空時間が少し延びる）ようになつたが、それによって不思議な現象が起つ。

具体的には、ジャンプの着地直前にそれらの技を使ったとき、そのモーション中（予備動作、攻撃中のいずれか）になんらかの攻撃を食らうと、ジャン

ブ攻撃を出したキャラは本来なら吹き飛ぶところが、その場でダウンしてしまうのだ。

この現象を「瞬間ダウン」と呼んでいるが、カウンター・ヒットが条件といつても、べつにダメージが増えるわけではないので安心してほしい。ただし、攻撃を食らった直後にダウンしてしまうため、吹き飛び時とちがい、ダウン回避技を使うことはできないぞ。

この現象が起きる理由は、前述の技

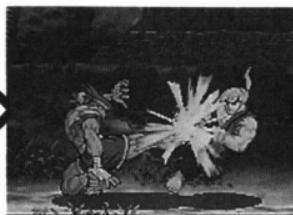


カウンターのある技で
瞬間ダウンが起つ

から着地するときに特殊なプログラム処理が行なわれるからだと思われる。実際、それ以外の技だと瞬間ダウンは発生しないのだ。当然、『ZERO2』でも実行できない（はず）。



▲ケンがジャンプ強パンチを出してきたところへ攻撃する。写真のように、着地直前の状況でヒットさせないと成功しない



▲着地直前のケンに攻撃がヒット。ケンは空中にいるので、ヒット効果は吹き飛び→着地になるはずだが……



▲この状況だと、いきなりダウンしてしまう。遠距離からの跳び込みを迎撃しようとすると同時に発生することが多い現象だ

新情報

ドラマチックバトル、サウンドの怪

●怪現象その1

2P側だけで（パートナーをCPUキャラにする）ドラマチックバトルをプレイした場合、相手を倒したときに聴こえるナレーションが「YOU LO

SE（あなたの負け）」になってしまふ。ちなみに、負けたときも「YOU LOSE」のまま（泣）。

●怪現象その2

最終ステージにおいて、真・豪鬼に

瞬獄殺（豪鬼のでも殺意のリュウのでも可）でトドメをさすと、クリアテモが表示されるときの効果音が、オリジナルコンボ発動時のものではなく、瞬獄殺フィニッシュのものになる。

追加情報

女性専用イベント

ガイ・ステージの左側には、ガイの親友であるコーディーと、その恋人ジェシカ（2人とも「ファイナルファイト」に登場）が抱き合っている。

ところが、女性キャラ（春麗、ローズ、さくら）がコーディーたちよりも左側にいると、コーディーが女性キャラに見とれてしまい、それに嫉妬したジェシカがなぐりつけてくるのだ。女性キャラが1P側にいればスタート時も行なわれるので試してみよう。この現象は『ZERO2』にもあるぞ。



▲視線をジェシカからこちら
へ向けてしまうコーディー

▲それに気づいたジェシカが
コブシをふるわせて……

▲制裁！ 条件を満たして
れば、あとはコレのくり返し

追加情報

暗転後の強制停止にまつわる怪

スーパーコンボやオリジナルコンボ発動時に、画面暗転と動作停止にまつわる怪現象を紹介しよう。

●暗転V/S無敵必殺技……暗転中に相手が無敵必殺技を使っていると、強制停止中も無敵状態が持続されるため、攻撃が空振りやすい。

●地形効果……同時に暗転した場合、先に動作をはじめたキャラは（2P側のほうが優先されやすい）、一瞬動いたあと相手に強制停止させられる。そこで無敵時間が切れていると、あとに

動いたキャラの攻撃を食らってしまう。

●ドラマチックバトルの怪……ドラマチックバトルでオリジナルコンボの発動中に、パートナーが画面を暗転させ

てしまうと、オリジナルコンボの効果が切れるまでは、たとえコマンドを入力しても約1秒が経過するまでは動作を開始しなくなる。要注意。



▲オリジナルコンボ発動中に
相手がスーパーコンボを使用

▲すると、技を出そうと思っ
ても強制前進しかしない

▲写真の状態まで時間がた
ってからやっと技が発動する

追加情報

そのほかチョイインタ集

●オリジナルコンボの無敵時間延長

空中オリジナルコンボ発動時の無敵時間は地上と同じだが、技を出さなければ着地まで全身無敵が持続される。

●背後投げ禁止？

技の硬直中などでこちらと同じ方向を向いているキャラは、投げ問合いか広い技でないと投げられない。

●『ALPHA』のちがい・番外編

カラーページで触れなかった『ALPHA』の変更点を紹介する。

①スーパーコンボゲージの残量表示が

黄色から水色に、ゲージのワク（満タン時以外）が青色から赤色に、オートマチック時の体力ゲージが緑色から水色に、体力ゲージのダメージ量を示す部分が赤色から青色（オートマチック時は紫色）に変わった。

②タイトル画面のあとに行なわれる対戦デモのステージが、対戦しているキャラとは無関係のものになる。

③対戦前のデモが攻撃ボタン連打だけでスキップできる（『ZERO2』ではスタート・ボタンも必要だった）。

④ヨガストライクでダウンさせた相手の起き上がりに攻撃（空中ガード不可のものにかざる）を重ね、かつ相手がガード操作をしていると、その攻撃はガード不能となるが、これをを利用して再度ヨガストライクをキメる「ヨガターキー」（くわしくは「A.A.ストZERO2」にて）をCPUキャラに仕掛けると、相手はガードを解いて回避するようになった。地上基本技（オリジナルコンボのものがベスト）を仕掛けたほうがいいだろう。

セガサターン版『ZERO2』編

セガサターン版『ZERO2』ではアーケード版になかった、さまざまなモードが楽しめるぞ。

無条件で利用できるのは、スーパー・コンボの使用や連続技の練習ができるトレーニングモード、体力持ち越しで18人のCPUキャラと闘うサバイバルモード、「ストZERO」シリーズの関連イラストを鑑賞できるイラストレーションズの3つ。また、オプションモードでは、難易度や最大ラウンド数を変えられるほか、ボタンの役割を変えたり（1つのボタンを押すだけでオリジナルコンボを発動させることも可

能）、BGMを鑑賞することもできる。

しかも、以下で紹介する隠しコマンドを入力すれば、さらに多くのモードが出現するのだ。



▲データの読み込み中は、このような映像が表示される。これもセガサターン版だけのオリジナル

◀イラストレーションズは「ZERO」「ZERO2」のパッケージや説明書で使われたイラストをはじめ、関連小説の挿し絵といったリアルなものまで100点を収録

4人の隠れキャラが使用できる

『ALPHA』かUSA版『ZERO2』でしか使用できない、殺意の波動に目覚めたリュウ、EXダルシム、EXサンギエフが、セガサターン版『ZERO2』でも使用できる。さらにCPU専用キャラであった真・豪鬼を操作することもできるのだ。

その方法は、アーケードモードのキャラ選択画面で、右図の①にカーソルを合わせて、スタート・ボタンを押してから（ここで離しても可）番号の順にカーソルを移動させたあと（殺意のリュウならリュウ→アドン→豪鬼→アドン→リュウ）、スタート・ボタンを

押しながらキャラを選べばいい。

ただし、これらの隠しコマンドは、オプションモードで「ショートカットON」にしていると実行できないぞ。なお、1回でもマイナーチェンジ版を選んだキャラは、ショートカットONを含めたほかのモードでも、スタート・

ボタンを押しながらキャラを選択するだけで使用可能となる。

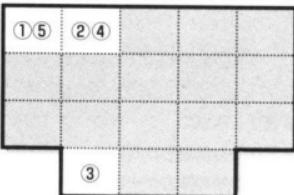
ただし、プレイデータを保存せずに電源を切ったり、リセット・ボタンを押すと（A+B+C+スタートのソフトウェア・リセットなら可）、上記の設定が解除されるので注意しよう。

PLAYER SELECT

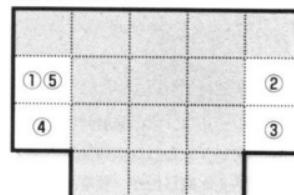
1F	KEN	RYU
2F	GENJI	GENJI
3F	CHUN-LI	CHUN-LI
4F	EX-GENJI	EX-GENJI
5F	EX-CHUN-LI	EX-CHUN-LI
6F	EUDIE	EUDIE
7F	EX-EUDIE	EX-EUDIE
8F	ADON	ADON
9F	EX-ADON	EX-ADON
10F	RELENT	RELENT
11F	EX-RELENT	EX-RELENT
12F	GENIE	GENIE

▲アーケードモードで隠れキャラを使いまくるなら、ショートカットをOFFにしたほうがコマンド入力の手間がはぶけるぞ

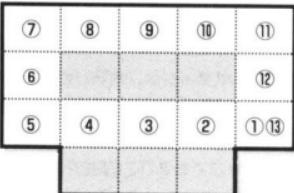
殺意の波動に目覚めたリュウ



EXダルシム



EXサンギエフ



真・豪鬼



オリジナルコンボ永久持続モード

トレーニングモードのキャラ選択画面で、Lボタンを押しながらキャラを決定した場合、発動させたオリジナルコンボの効果が永久につづくようになるのだ。しかも、通常のオリジナルコンボのような強制前進がなく、ジャンプや後退が可能になっていているのがポイント。なお、このモードはメニューにもどるか、レコーディングモードを終えれば解除される。



▲トレーニングモードでLボタンを押しながら選択したキャラは、いつものようにオリジナルコンボを発動させると……



▲その効果が永久持続するうえに、+ボタンでジャンプや後退が可能。跳び込みからのオリジナルコンボが何度も練習できるぞ

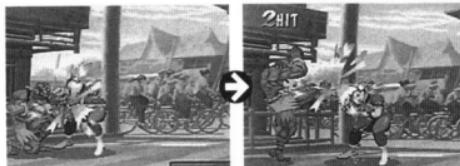
ボタン連射モード

これは、ボタンを押しっぱなしにするだけで、連打していることとするモードだ。連打スピードが異様に早く、しかも間隔にムラがない。ボタン連打が必要な技（百裂脚や神龍拳など）や目押してつなぐ連続技も簡単にキメられるぞ。

やりかたは、アーケードモードならオートガードの有無を選ぶとき、トレーニングモードなら使用キャラを選ぶ

ときには、Rボタンとスタート・ボタンを押しながら決定するだけ。

これで、ゲーム・オーバーになるまでは（そのモードから抜けるまで）、



◀ボタン連射モードを使えば、写真のようないきなり高めの目押しコマンドでつかしましらねるがいいだろう。最終的には自力でついたほうができる。春麗や元を使っていふときは、ボタン連打必殺技が暴発しやすいのでオススメできない。

サバイバルモードの隠しルート

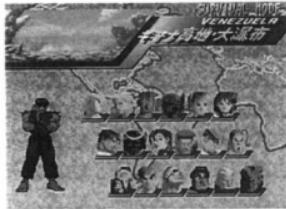
サバイバルモードのキャラ選択画面で、LかRボタンを押しながら使用キャラを選ぶと、CPU（相手）キャラの出現順番がいつもとちがうものにな

る。押しているボタンによってルートが変化するので、自分の技量に合ったものを選ぼう。

各ルートにおけるキャラの出現順番

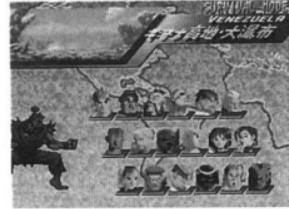
については下の写真を参照。なお、サターン版のサバイバルモードは体力回復量の計算式が「ALPHA」とは少し異なるので注意しよう。

通常



▲「ALPHA」のサバイバルモードとまったく同じテーブル。14人目のリュウからは強いCPUキャラばかりだぞ

Lボタンを押しながらスタート



▲真・豪鬼が最後というのか最大のネックだが、強めのキャラを序盤で処理できるうえに、最後の1つ前がダンのは大きい

Rボタンを押しながらスタート



▲強いキャラと弱いキャラが均等にならんでいる感が強く、ラストがベガになっているのか特徴。中盤がヤマとなるだろう

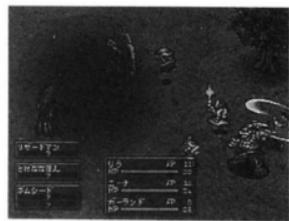
プレイステーション版『ZERO2』編

プレイステーション版『ZERO2』では、業務用の内容を再現したアーケードモード、対戦モードだけをくり返すVS（バーサス）モード、連続技を練習できるトレーニングモードがプレイできる。

セガサターン版よりも1ヶ月早く発売されたぶん、オマケ要素（サバイバルモード、イラストレーションズ、エ

クストラプレイヤーなど）が少ないことは否めないが、同社のRPGシリーズ最新作『プレスオブファイアIII』のプロモーション・ムービーが収録されているのは見のがせない。

セガサターン版ではLとRボタンの同時押しが必要な挑発などが、セレクト・ボタン1つで行なえるのも魅力だろう。



▲『プレスオブファイアIII』のムービー。デモとしてはかなりの長編で見たえあり

真・豪鬼が使用できる

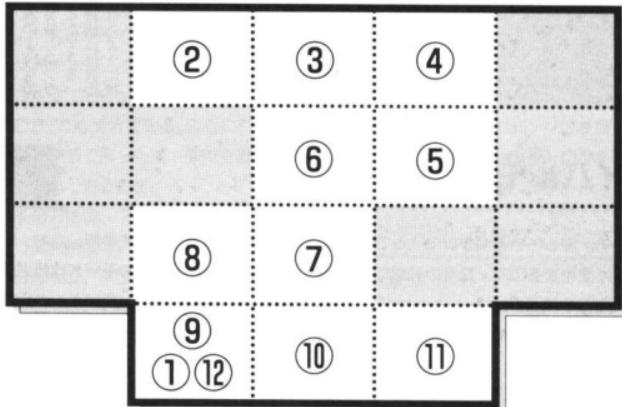
セガサターン版だけでなく、プレイステーション版でも真・豪鬼を使用することができる。

やりかたは、キャラ選択画面（ショートカットの有無を問わず）で豪鬼に

カーソルを合わせてからセレクト・ボタンを押し、いったん離してから下図の①から⑫の順（ZERの頭文字である「Z」を描く要領で。サターン版は『スパII X』の「X」がモチーフ）

にカーソルを移動させたあと、セレクト・ボタンを押しながら豪鬼を選択すればいい。セガサターン版とはカーソルの移動順序がちがうので注意。

なお、一度でも真・豪鬼を使っていれば（データを保存しておけば）、それ以降のコマンドは「豪鬼にカーソルを合わせてセレクト・ボタンを3秒以上押したあと（押したまま）豪鬼を選択する」だけでOKになるぞ。



▲これで真・豪鬼が使用できる。性能は対CPU戦のときとまったく変わらない

サンギエフの登場ポーズを選択

プレイステーション版は、サンギエフのスタート・ポーズが挑発ポーズと同じ（前かがみになって肉体を誇示する）になっているが、同キャラ戦だけは、そのポーズと身につけていたマントを投げ捨てるポーズをとらせることができるのだ。

場するようになっている（各ポーズの出現確率は2分の1ずつ）。

ところが、ポーズをとる前からセレクト・ボタンを押しつづけていると、かならずマントを投げ捨てるポーズをとらせることができるのだ。



左側が同キャラ戦のみ登場するポーズ。これだけ

では最後に、『ZERO2』のアーケード版、プレイステーション版、セガサターン版すべてに共通している隠

し要素を紹介していこう。

ただし、フィーチャーの内容が同じでも、操作方法だけは一部異なる場合

もあるので、アーケード版の裏技を家庭用で試すときは、かならず本文の注意事項を読んでおくように。

CPUキャラが乱入していく

アーケードモードの対CPU戦で、特定の条件を満たすと、そのつぎのステージで本来なら登場してこない（出現順番テーブルにはいない）キャラが乱入していく。なお、それらの乱入キャラに負けた場合、継続プレイしても再戦できない（本来出るはずのCPUキャラと闘うことになる）ので注意。

●途中乱入キャラ

CPUキャラに1回も負けることなく勝ちづけ（継続プレイは不可）、さらにスーパーコンボかオリジナルコ

ンボでのフィニッシュを5回以上（それぞれが混ざって也可）行なうと、使用キャラごとに固定されたCPUキャラが途中乱入していく。

●真・豪鬼が乱入

使用キャラの配色を、1P側なら白ボタン色、2P側なら△ボタン色にしてスタートする。そして、1回も負けずに、かつバーフェクト勝ち（体力を満タンにして勝つ）を3回以上行なって最終ステージに行くと、豪鬼の強化版である真・豪鬼が乱入していく。



バーフェクト勝ちを3回以上行なってから、最終ステージに行くと、最も早くバーフェクト勝ちを3



真・豪鬼が乱入。'LAW'では同じ条件で出現するか

服装、ステージ、メッセージ、ポーズの選択+α

●「ストII」服の春麗

キャラ選択画面で春麗を選ぶときにスタート・ボタン（プレイステーション版はセレクト・ボタン）を3秒以上押しつけてから決定すると、春麗の服装が「ストII」時代のものになる。この状態だと、気功拳のコマンドが△タメ+□になるなど、わずかながらちがいが生じるのだ。

●関係ないステージで対戦する

アーケード版およびアーケードモードの対2P戦は、乱入側のステージで闘うことになるが、隠しコマンドを使えば好きなステージで闘うことができる。その方法は、キャラ選択画面で闘いたいステージのキャラにカーソルを合わせてスタート・ボタン（プレイステーション版はセレクト・ボタン）を1秒以上押しつけるだけ。あとは、

いつもどおりキャラを選べばいい。

ここで、特殊ステージの大草原と大瀑布を選びたいときは、前者ならサガット、後者ならベガにカーソルを合わせ、スタート・ボタン（プレイステーション版はセレクト・ボタン）を1秒以上押しつけてから、そのボタンを押したままカーソルを動かして使用キャラを選べばOKだ。

●勝利メッセージを指定する

勝利メッセージが表示される前に、レバー（△ボタン）を↑↓←→のいずれかに入れながらボタンを押しつけると、それに対応したメッセージがかなり表示される。なお、ここで押すボタンの組み合わせは、△ヨツ、△ヨツ、弱△+弱△、中△+中△、強△+強△、スタート・ボタン（プレイステーション版はセレクト・ボタン、セガ

サターン版はL+Rボタン）のいずれか。これで4方向+6パターン=24種類のメッセージが指定できるわけだ。

●勝利ポーズを指定する

勝利ポーズをとる前に、スタート・ボタン（プレイステーション版ではセレクト・ボタン、セガサターン版では不要）と6つのボタンのいずれかを押しつけると、それに対応したポーズをかならず行なう。ただし、キャラによっては指定不可のポーズもある。

●USA版ステージの選択?

ソドム・ステージの背景は、ランダムでUSA版のものが出現する。その確率は、アーケード版だと4096分の1という奇跡に近いレベルだったが、プレイステーション版では64分の1、セガサターン版では8分の1と、比較的見やすくなっている。

追加情報&『ALPHA』専用コンボで連続技研究委員会



連続技研究委員会（通称：連研）である。今回は2ページと少ないので、『A.A.ストZERO2』で紹介された連続技と『ALPHA』ならではの連続技を、計7種類、写真つきで紹介しよう。このほかの連続技（エクス

トラプレイヤーの連続技や、元の惨劇・蛇咬爪など）は、キャラ紹介や攻略ページを参照してほしい。

サガット15段

（画面端限定）



▲ギリギリまで低く当てること。弱○で代用しても可▲ジャンプ攻撃を高く當てるると、これがつながらない▲しゃがみ強○から、目押▲しゃがみ弱○にキャンセルをかけ▲タイガーレイド後の硬直時間

たときのみ、中〇強タイガープロウへつなげられるぞ（事前にアングリー・チャージを使えば、弱でもOKだ）。

ガイ11段

（画面端限定）



▲やや高めに当て、目前に着地しよう

▲武神獄鎖拳の入力リズムが超重要だ

対ベガ専用。武神獄鎖拳をくり出すタイミングがうまくいくと、獄鎖拳の最後の蹴りが遅れてヒットする（ちょ

うど、相手の起き上がりに攻撃を重ねた感じ）。それにより、武神八双拳へつなぐことが可能となるのだ。

ダン・オリジナルコンボ

（LV3・密着）



▲相手の目前で発動して、しゃがみ強○

▲即座に△+中○+■+弱○と入力

相手の体力を日割減らせるオリジナルコンボ（前作なら、アフタードラマまで減らせた）。2発目の立ち中○は強・我道拳

に変えてもいいが、残りタイムがきびしくなるし、威力も変わらないに等しいので、無理に使う必要なし。

ダルシム2+3+2段

LV3ヨガストライクが、吹き飛び中の相手をつかめるようになったことを利用した連携（事実上ガード不能で回避は困難）。なお、★+強○→LV3ヨガストライクは、ザンギエフなど一部の相手には効かない。



▲ジャンプ攻撃は、当たり ★+強○で相手を浮かせ ▲LV3ヨガストライクを出 し、相手をつかまえる ▲★+強○の出ぎわを起き 上がりに重ね（ガード不能） ▲キャンセルをかけて強・ヨガフレームでトドメ

ロレント16段

対サンギエフ、ロレントで確認。挑発途中で弱の基本技を食らい、すぐ行動するというインチキを使っている。

インチキせずとも、挑発→立ち弱○→しゃがみ弱○→中○→パトリオットサークルくらいは可能だ（画面端限定）。



▲手榴弾を投げた瞬間に相 ▲通常より早く動けるよう ▲めぐり中○を低く当てれば、つぎの技へつながるぞ ▲しゃがみ中○はキャンセル不可だが、動作終了後に ▲ギリギリでパトリオット手の弱の基本技を食らえば になる。前方へすぐ飛び サークルへつなげられる

さくら3段

実用性に“?”マークのつく、さくら落としを連続技に組み込んだ一例。ジャンプ攻撃をはぶいた2段にして、

なおかつ相手が画面端にいれば、大半のキャラにキメることができる。トドメに使えば、効果絶大……か？



▲食らい判定が横に広い相 ▲立ち中○へつなげ、すれば ▲キャンセルをかけて強の ▲追加火力受付開始直後に ▲なお、その後の命の手限定了。めぐり攻撃から やく ●+強○と入力 さくら落としを出そう ○を入力すれば連続技に 保証は、いたしかねます

殺意のリュウ8段

対サンギエフで確認。余談だが殺意のリュウのオリジナルコンボは、LV1ならしゃがみ強○→弱・竜巻旋風脚

→弱・昇龍拳×2、LV3ならしゃがみ強○→弱・竜巻旋風脚×5→弱・昇龍拳○→強・竜巻旋風脚がいいだろう。



▲サンギエフを少し離した位置に立たせ ▲ギリギリめくれるようにしておこう ▲ここは攻撃発で止めておくこと ▲すると、このヒザがヒットしたあと ▲最後に後ろ足が当たり左右位置が逆転 ▲滅殺豪昇龍が先端（威力小）だけ当たる

声優の部屋

『ZERO2』『ALPHA』でキャラの声をあてた声優を紹介する(敬称略、アイウエオ順)。ファンレターの宛先是以下のとおりだ。

●アーツビジョン

〒151 東京都渋谷区代々木1-14-11

メゾンフルーリー1F

●B1プロデュース

〒151 東京都渋谷区富ヶ谷1-3-5

B1F代々木公園4F

*出演作品の欄では、ナレーションをNRと省略している

ささもと ゆうこ

笹本 優子 (さくら、サリー)



1月30日生まれ 東京都出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／ピット・ザ・キューピッド(ラム)、教材／ちびっこ戦士探偵ゲーム(ミミ)、学研・イマジン学園(ディシ)、ゲーム／リトルラバーズ(くるみ)、スリップストリーム(サンディ)、ヴァーチャルホラーシアター、ノエル

いしづか かたし

石塚 堅 (リュウ)



9月22日生まれ 大阪府出身

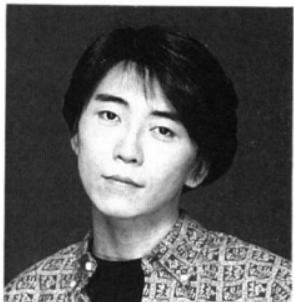
アーツビジョン所属

●おもな出演作品

OVA／Ninja(ハヤシ)、ゲーム／スリップストリーム(スリル)、女神異聞録～ペルソナ(マーク)、グルーヴ オン ファイト(プリストル)、ヘブンズゲート(真堂、南部、ダルファ)

いわなが てつや

岩永 哲哉 (ケン、ガイ)



6月24日生まれ 東京都出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／とっても! ラッキーマン(スーパー スターマン)、獣戦士ガルキーバ(桃矢)、新世紀エヴァンゲリオン(ケンスケ)、OVA／神秘の世界エルハザード(誠)、鉄腕バーディー(つとむ)

たかぎ わたる

高木 渉 (パーティ、アドン、ソドム、元サンギエフ)



7月25日生まれ 千葉県出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／機動新世紀ガンダムX(ガロード)、キャプテン翼J(高杉)、美少女戦士セーラームーンR(ルベウス)、ツヨシしっかりしなさい(ケイコ)、魔法陣グルグル(ゲイル)、天地無用!(火美)、OVA／新トムとジェリー(トム)

にしむら ともみち

西村 知道 (ベガ、豪鬼)



6月2日生まれ 千葉県出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／おれは直角(NR)、幽☆遊☆白書(早乙女、NR)、魔神英雄伝ワタル(シバラク)、機動戦士Ζガンダム(ジャミット)、スラムダンク(安西)、無責任艦長タイラー(フジ)

ほそい おさむ

細井 治 (ダン)



9月22日生まれ 埼玉県出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／ビット・ザ・キューピッド（ナルシス）、PRビデオ／セガビデオマガジン（NR）、ワロビージャックの大冒険（ワロビー）、初恋物語（貴也）、D&D[®] シャドー オーバー ミスター（マジックユーヤー）

みき しんいちろう

三木 真一郎 (サガット、ナレーション)



3月18日生まれ 東京都出身

81プロデュース所属

●おもな出演作品

TV／キャプテン翼J（若林）、天空のエスカフローネ（アレン）、ガンバリスト！駿（真田）、おーい！竜馬（近藤）、ふしぎ遊戯（赤城）、愛天使伝説ウェディングピーチ（柳葉、リモネ）、ゲーム／バーチャファイター2（アキラ）

みやむら ゆうこ

宮村 優子 (春麗、ローズ)



12月4日生まれ 兵庫県出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／愛天使伝説ウェディングピーチ（ひなぎく）、VS騎士ラムネ&40炎（パフェ）、新世紀エヴァンゲリオン（アスカ）、OVA／はくのマリー（雁狩マリー）、ゲーム／とらべらへず（ソフィア）、ソード&ソーサリー（アーヤ）

もりかわ としゆき

森川 智之 (ナッシュ)



1月26日生まれ 神奈川県出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／機動新世紀ガンダムX（シャギア）、スマラン（水戸）、蒼き伝説シート（神谷）、とっても！ラッキーマン（勝利マン）、宇宙の騎士ティッカマンブレード（Dボウイ）、OVA／ウルフガイ（犬神）、ぼくの地球を守って（玉蘭）

やまだ よしはる

山田 義猩 (ダルシム)



2月1日生まれ 東京都出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／とんでぶーりん（柏木）、機動警察パトレイバー、ジャングル大帝、タイニートゥーン、OVA／機動戦士ガンダム0083 スターダストメモリー（キース）、リトルツインズ（ジボジッポ）、暴走戦国史II 狼の鎮魂歌（吉田）

やまのい じん

山野井 仁 (ロレント)



11月16日生まれ 東京都出身

アーツビジョン所属

●おもな出演作品

TV／勇者指令ダグオン（沢邑）、十二戦士トレジャー（ドラゴ）、黄金勇者ゴルドラン（キャプテンシャーク）、勇者警察ジェイディッカー、戦士ガルキーパ（ガイ）、みどりのマキバオー

エンディング・ギャラリー



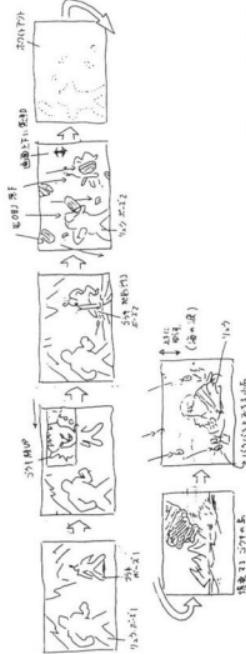
「A.A.ZERO2」では、ほんの一部しかお見せすることができなかった、各キャラのエンディングのコンテをまとめて掲載する。よく目をとおすと、細かい設定が書かれていたりして、なかなか興味深いぞ。



▲ 暖炉するゴマキの島、「錦炎島」、暖爐が止めた。



▲ 海に落り出された人「アフ」。



RYU



* 指原：ゴマキジン・ヒトの風



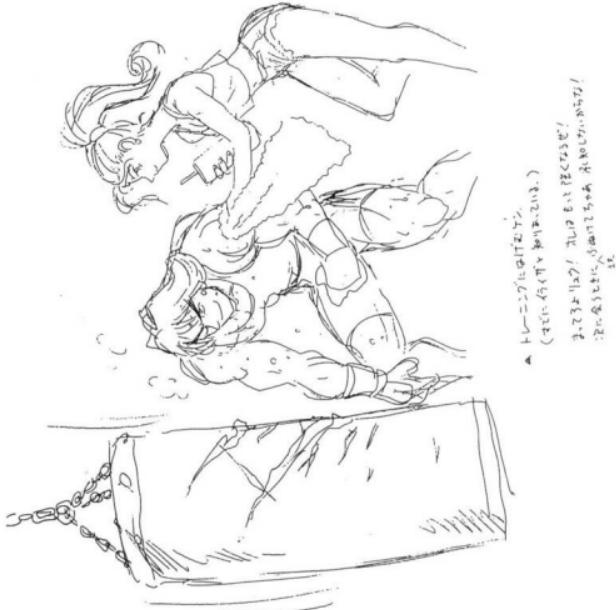
▲ ハルの手..、頭で殴る事かと思ひ
=アリナも「おはよ」



▲ 「錦炎島」を決めて、
決意は、決意だ一等。
決意が決して、決意が決して、決意が決して、



▲ ハルの決意は、決意だ一等。
決意が決して、決意が決して、決意が決して、

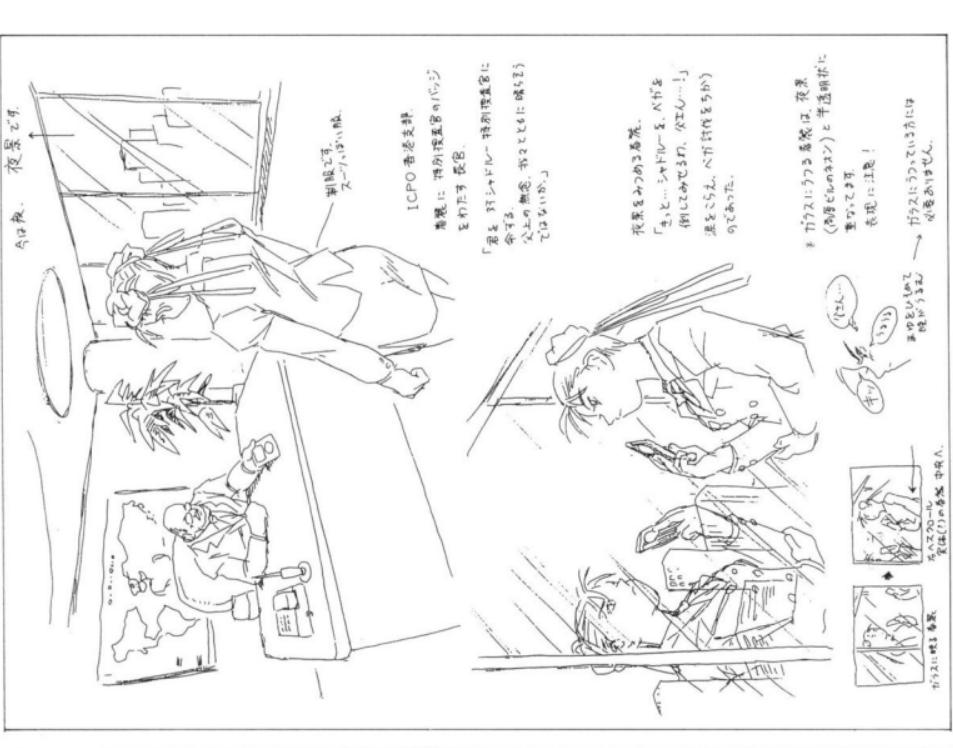


アーマーを脱ぐ、
アーマーを脱ぐ、
アーマーを脱ぐ!
アーマーを脱ぐ!



アーマーを脱ぐ、
アーマーを脱ぐ、
アーマーを脱ぐ!

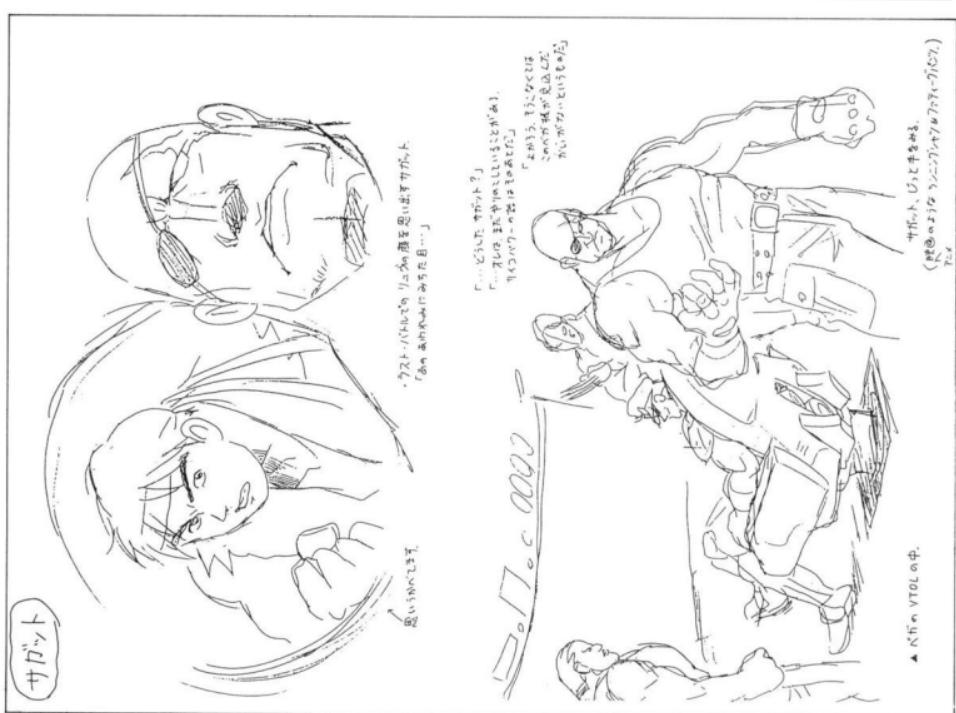
アーマー





「うわあがー!」
やがてのこもとひまじか、ひたすらコロコロのじみゅきにλ。」
「ツガフーゴウスニヨリミスル完成せしめだ……」
「ねへもて『漫』で『漫』だといふのない、
折れた手バケツがみなぎるわ……」

岩場
岩場
岩場
岩場
岩場
岩場
岩場
岩場
岩場



サガット

「アスリバハシマダヨリは胸筋を思ひ出さずやがんば。」
「おまえがやがんばることかね？」
「アスリバハシマダヨリは胸筋を思ひ出さずやがんば。
アスリバハシマダヨリは胸筋を思ひ出さずやがんば。
アスリバハシマダヨリは胸筋を思ひ出さずやがんば。
アスリバハシマダヨリは胸筋を思ひ出さずやがんば。」

△ ハルク V10 の中。

サガット、じ、じ、じをねえ。
(サガット、じ、じ、じをねえ。)
P.4

2021.11.25(水) 晴



アドン、
アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。



アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。



アドン、アドン、アドン。



アドン、アドン、アドン。

アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。

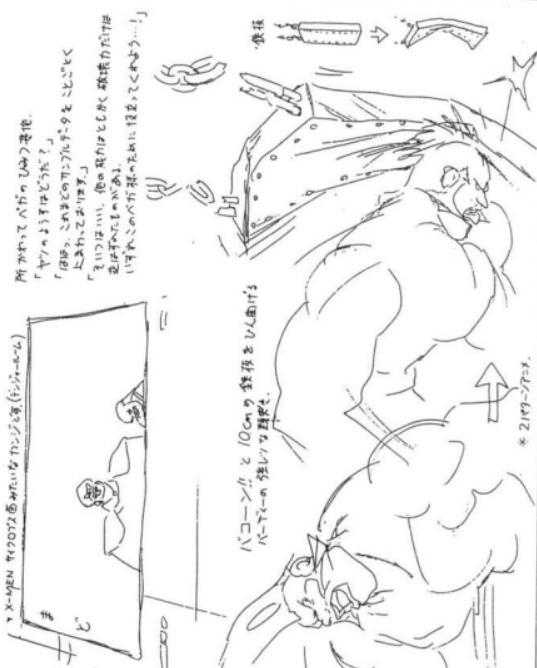


アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。

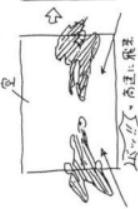
アドン、アドン、アドン。
アドン、アドン、アドン。



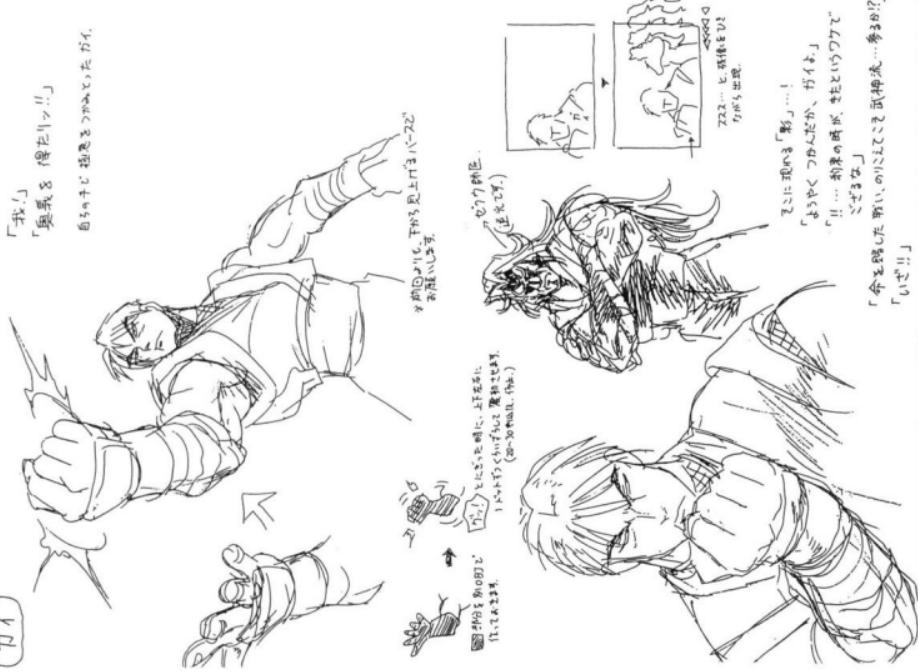
むう!! と 国をあがめ!! うーん。
「へー、コレが、この魔術だ!! うーん。
うーんと見て、この魔術は、うーん。
この魔術は、うーん!!」
決めやが……おしただせ!!」



「アーリー！」



「我！」
「奥義を 備だ! ッ!!」
自ら手にじ 指をもつかみてた。だい。



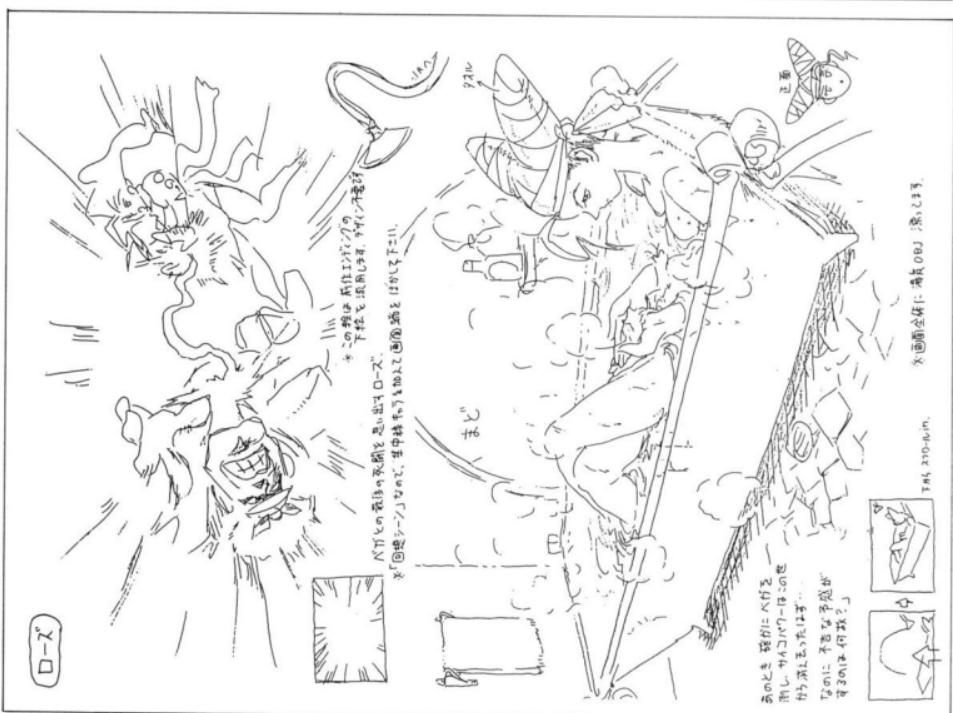
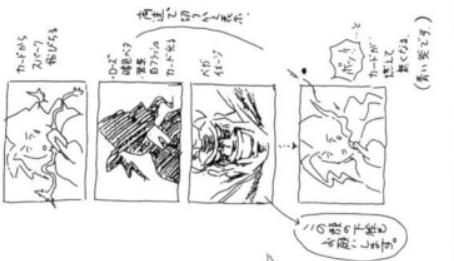
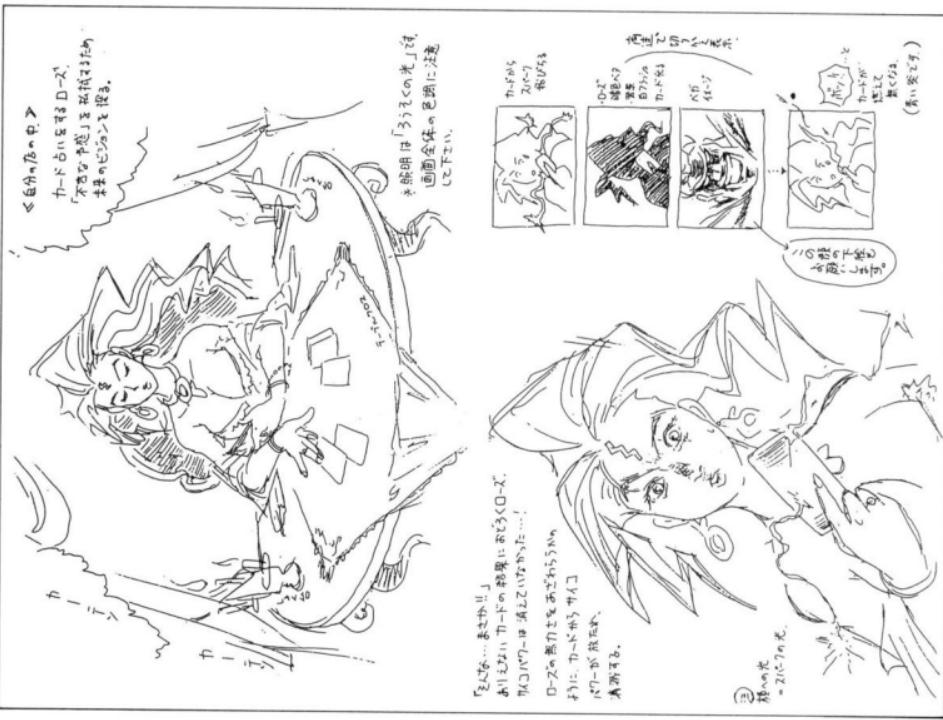
「この攻撃は『影』……！」
「さあ、つかなが、がいよ。」
「……お前の時代、まだいつワケでござるな。」
「命を賭して争いのうとしている神流…参るや?」
「いや!!」

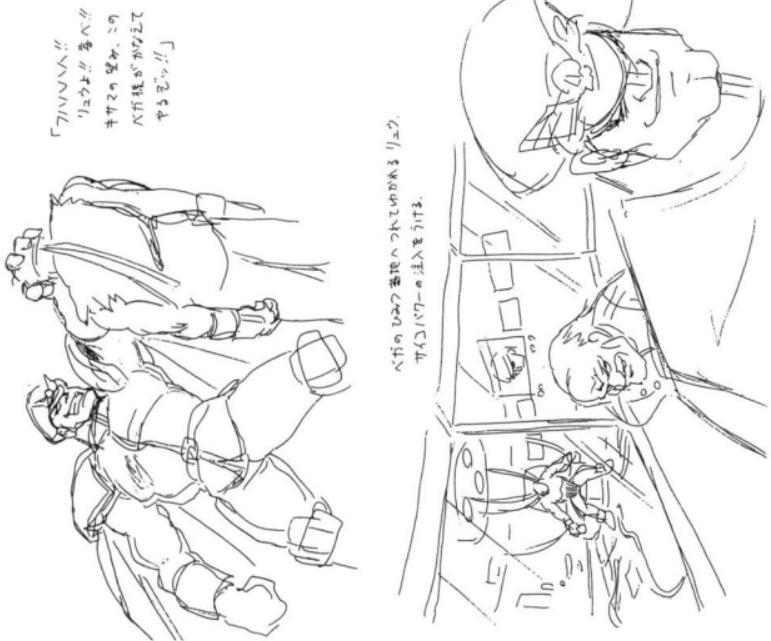
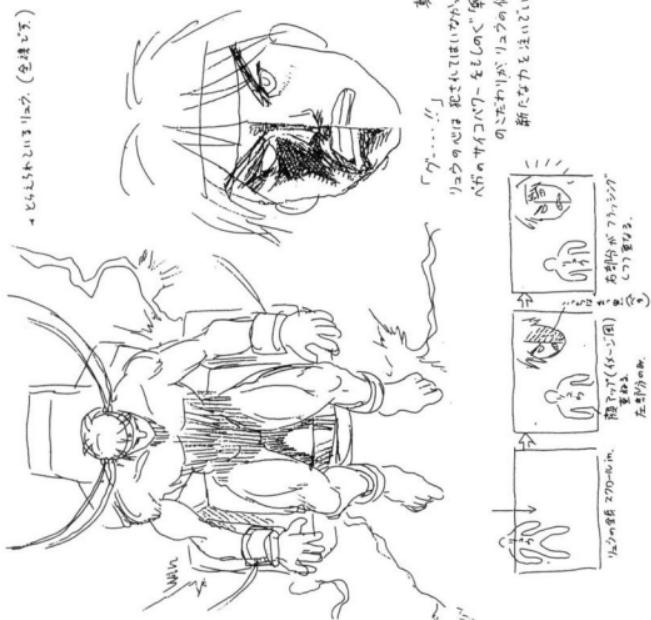


アーティストの想いをそのまま表現する
アートディレクション。アーティストの想いをそのまま表現する
アートディレクション。

アーティスト



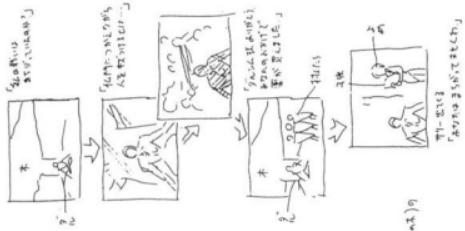






▲ 駄心にケイコをうけろ。ボン。
「エーッた、エーッた！ えんなへいひ」(腹筋)
○ キレ一氣で、ほのめかしてツッ！」
△ 二の天下はいつまで、続くことやら……

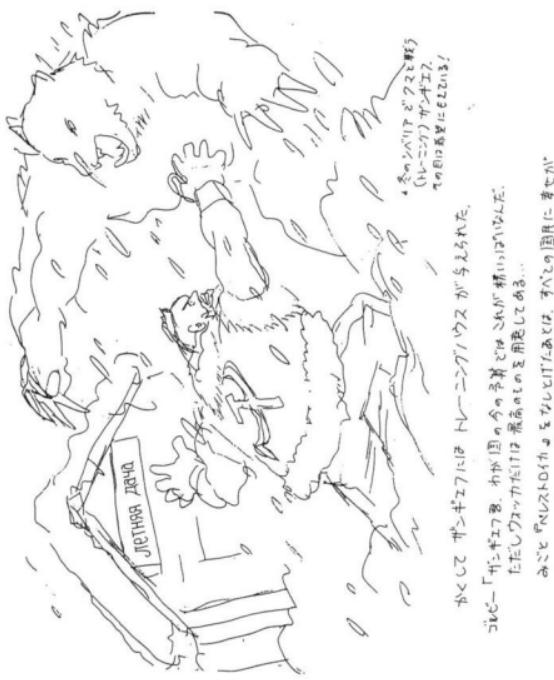




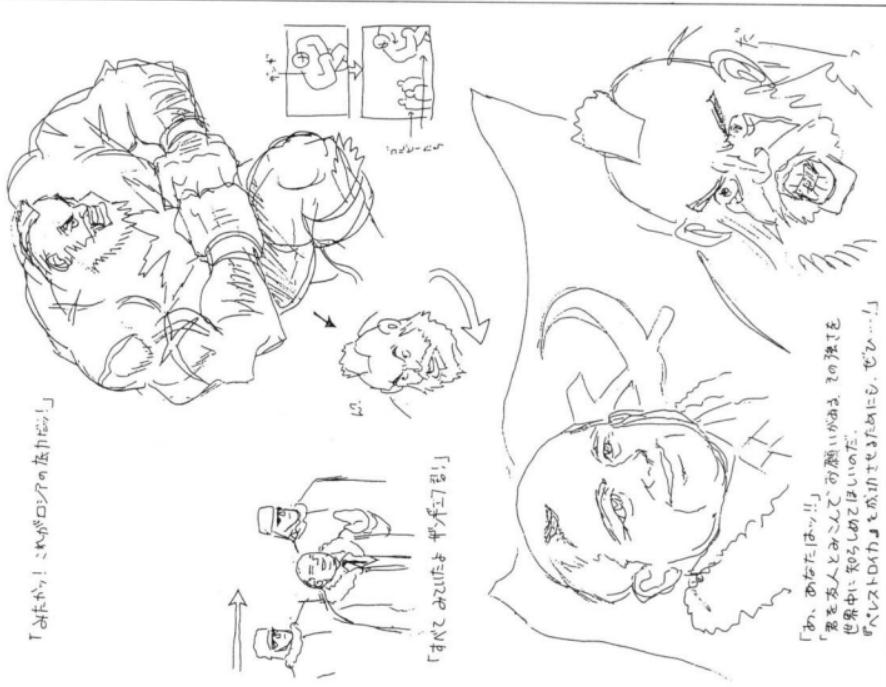
▲ フルムーン・リズムの舞を踊る舞者たち



▲ フルムーン・リズムの舞を踊る舞者たち



「ハニカム！ ハニカムロングの魔術師だ！」
「ハニカム！ ハニカムロングの魔術師だ！」



舟に乗ってゴジラの島(銀河島)を

あわいに買う元。

「...今あつて船ひこひへは、
わが生涯最大の喜びがひとつたり
しあわい！」

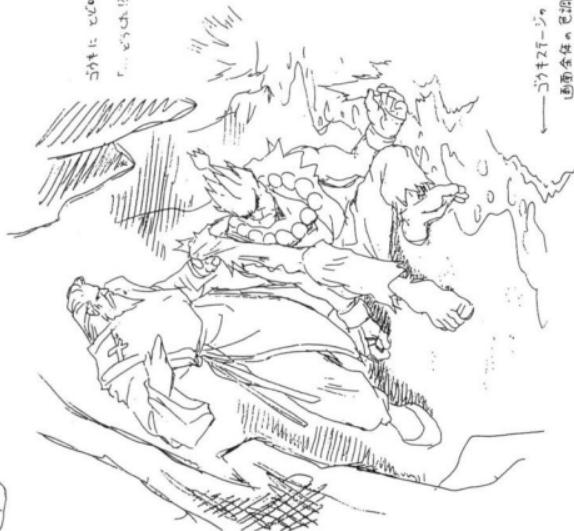


「ゴホッ！」
せきむる元。今には「か、匂」
おこが...！」

「...残り少ない我が生命
火、あやつと飛びぬけようとして
みごと 駆ちでてくれまじで...」



ゴトトに、七〇六年をさうじたす元。
「...かくはくは、船のなかで」

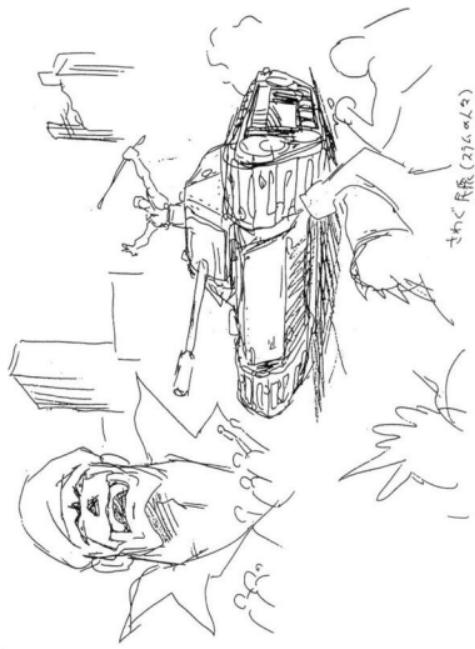


→ゴトテージ。波うちやわ。
画面全体へ色調に注意。



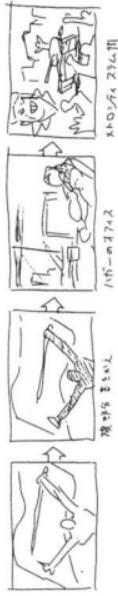
ハヤシ、ヒヨウキモチがすすめ。
ゴトト、ドカヒ、ヒイヘス。





われくR級(2)ルルク

▲戦車に乗ってメトロシアを駆け回るロレント(前編)。



16-17ルクス 16-17ルルク



ロレントの野望は、「軍人たるの誇りと
やりあがむことだ」だ。
「自分をもてて、めぐらす、國のためのことをじ
こする、最後の国際団結だ。」



▲国境にうがま
見る、貴族のイヤホン。
(ビーナス、黒い髪の白鳥)



▲ロレントがソナルル国境(ソノラル)
(ソノラル、内陸地)
に立つ。



▲ソノラル、内陸地
に立つ。



→ 前回圖より フォト。



ちくいの友だち。
（）
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」
「（）」

（）

（）

（）

（）

（）

（）

（）

友人登場。友人「おーねー、誰だ、それー？」

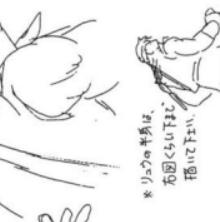
「あたし、心の附近よ！」

（）

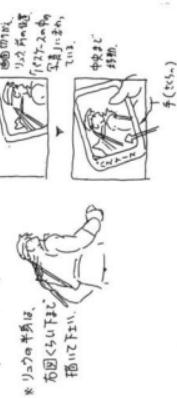
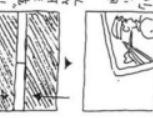
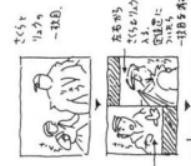


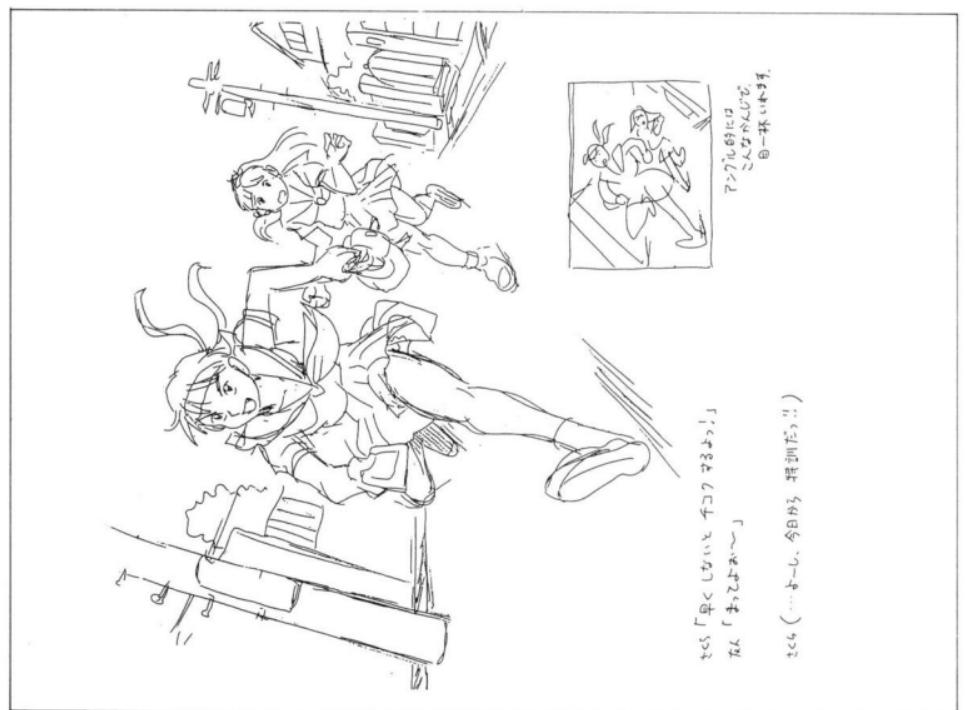
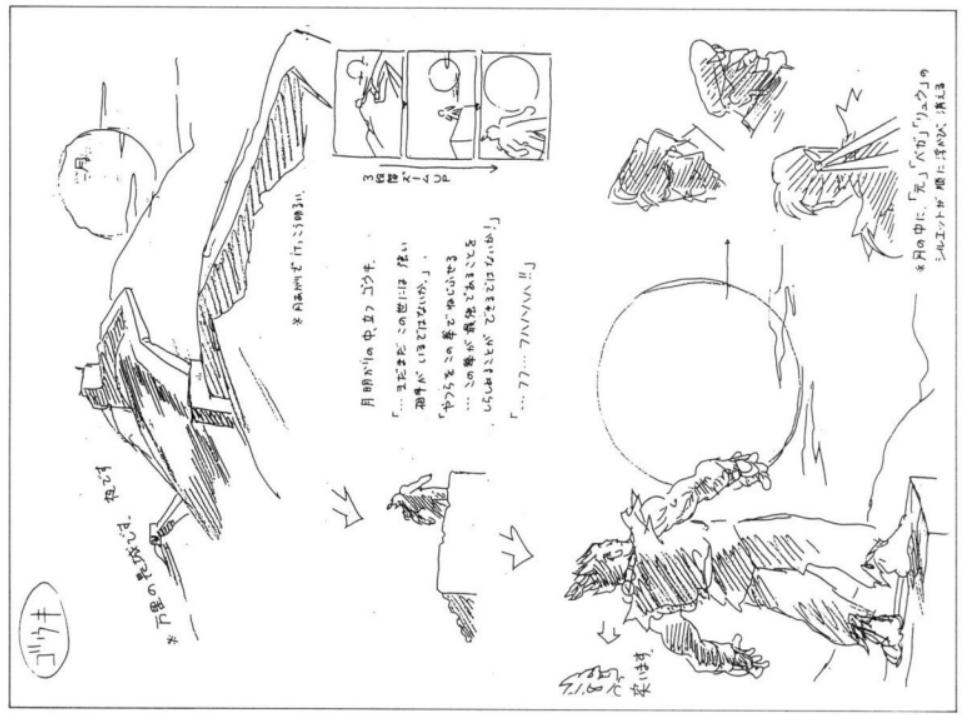
「おーまつこ！ 私の顔面はどうですかい！」
「私むごと 残すアリヤス、残すアリヤス！」
「……彼は 無事な顔にかうじやない。まだまだ、物事中
ですだ！」

「うういことだ……〔あはは！〕
「はは！ ひやあ、ひやあ、心に……！」



* リラウナキテ
右回らう下さ
構へて下さい。
……と、使ふう巾ぐをヒロ出さ。





Score

§ 452



OPENING

$\text{A} = 124$

Lead Guitar
Sl. Guitar
1st, 2nd Guitars
Bass
Chorus
Ooch. Ht.
E. Piano
Bass
Tambourine
Drums

16.

Lead Guitar
Sl. Guitar
1st, 2nd Guitars
Bass
Chorus
Ooch. Ht.
E. Piano
Bass
Tambourine
Drums

Lead Guitar
Sl. Guitar
1st, 2nd Guitars
Bass
Chorus
Ooch. Ht.
E. Piano
Bass
Tambourine
Drums

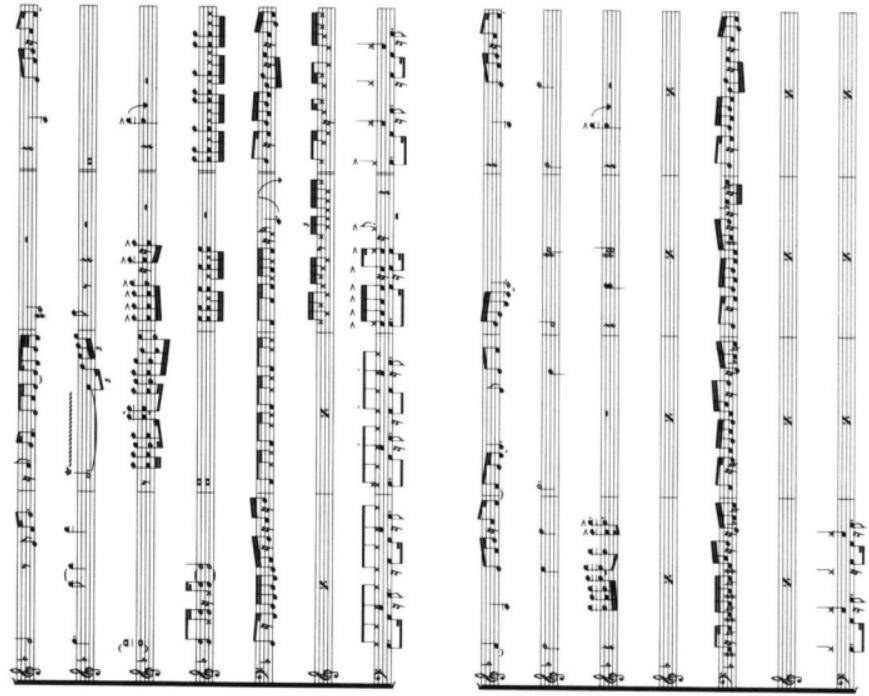
(M) SCORE OPENING - RYU STAGE

Stage RYU

(Measure 1)

Tempo: 130

Sax
String
Bass
E. Gitar
Bass
Drums



STAGE KEN STAGE

Stage KEN

a 156

Melody

Square & Brass

String-Synth

Chorus

E. Piano

Bass

Drums

Melody

Square & Brass

String-Synth

Chorus

E. Piano

Bass

Drums

Melody

Square & Brass

String-Synth

Chorus

E. Piano

Bass

Drums

Melody

Square & Brass

String-Synth

Chorus

E. Piano

Bass

Drums





STAGE CHUN-LI SCORE

Musical score for Stage Chun-Li. The score consists of eight staves for different instruments: Lead Square, Guitar, Organ, E. Piano, Marimba, Bass, Drums, Conga, and Bongo. The tempo is marked as 130 BPM. The score includes various musical notes, rests, and dynamic markings such as crescendos and decrescendos.

Stage CHUN-LI

Musical score for Stage Chun-Li. The score consists of eight staves for different instruments: Lead Square, Guitar, Organ, E. Piano, Marimba, Bass, Drums, Conga, and Bongo. The tempo is marked as 130 BPM. The score includes various musical notes, rests, and dynamic markings such as crescendos and decrescendos.

Musical score for Stage Chun-Li. The score consists of eight staves for different instruments: Lead Square, Guitar, Organ, E. Piano, Marimba, Bass, Drums, Conga, and Bongo. The tempo is marked as 130 BPM. The score includes various musical notes, rests, and dynamic markings such as crescendos and decrescendos.

Musical score for Stage 1 of Chunli, page 151. The score consists of two systems of musical staves. The top system shows measures 1 through 10, featuring various rhythmic patterns and dynamic markings like 'x' and 'ff'. The bottom system shows measures 11 through 20, continuing the complex patterns and including dynamic markings like 'ff' and 'ff'.

Continuation of the musical score for Stage 1 of Chunli, page 151. It shows two more systems of musical staves. The top system covers measures 21 to 30, with dynamic markings 'ff' and 'ff'. The bottom system covers measures 31 to 40, with dynamic markings 'ff' and 'ff'. Measures 31-40 include a section with a melodic line and a harmonic line.

■ SCORE CHUNLI STAGE - NASH STAGE (

Stage NASH

138 Lower Tones 1x Tracet

Lead Guitar
Saxophone
String
Orch. Hi.
Bass
Solo Guitar
Bass
Drums

Lead Guitar
Bass
Solo Guitar
Bass
Drums

■ SCORE (NASH STAGE)

Bassoon section musical score. The score consists of ten staves of music. The first staff is labeled "Bassoon Section". Measure 1 starts with a bassoon solo. Measures 2-3 show a bassoon entry with a melodic line. Measures 4-5 show a bassoon entry with a melodic line. Measures 6-7 show a bassoon entry with a melodic line. Measures 8-9 show a bassoon entry with a melodic line. Measure 10 ends the section.

Bassoon section musical score. The score consists of ten staves of music. Measures 11-12 show a bassoon entry with a melodic line. Measures 13-14 show a bassoon entry with a melodic line. Measures 15-16 show a bassoon entry with a melodic line. Measures 17-18 show a bassoon entry with a melodic line. Measures 19-20 show a bassoon entry with a melodic line.

SCORE NASH STAGE GUY STAGE

Stage GUY

20

a = 128

Bass

E.Gitar

E.Piano

Bass

Drums

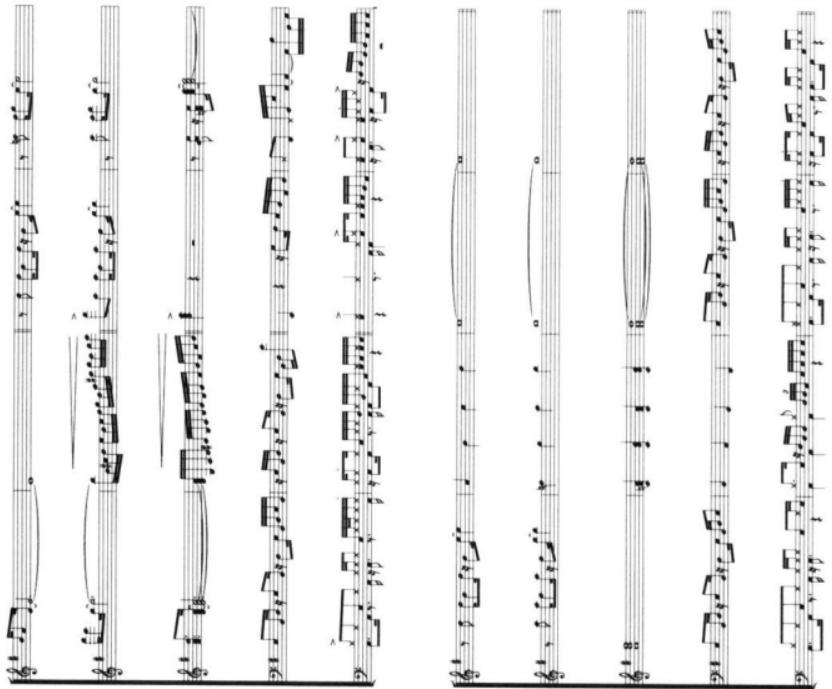
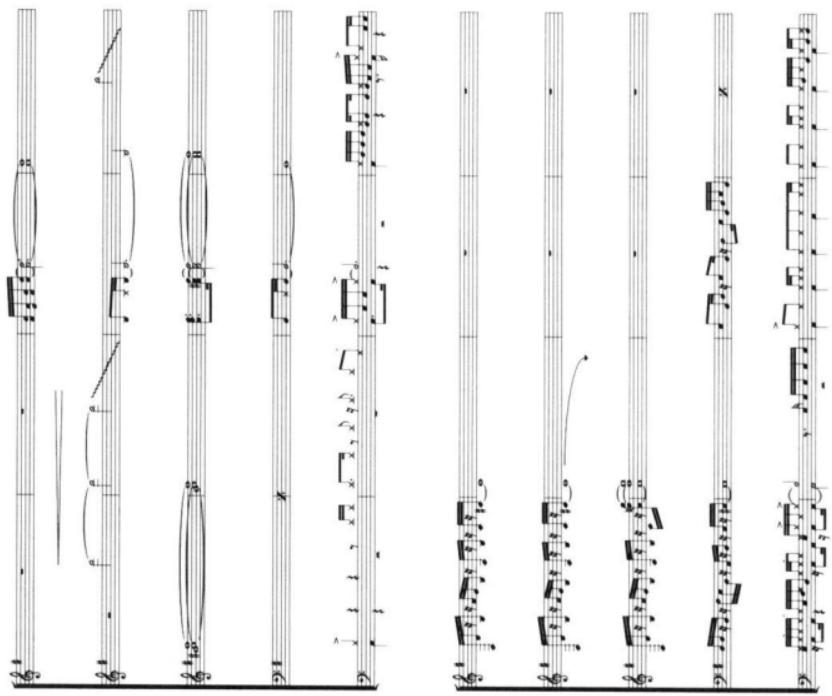
Mute

Bass

Drums

Musical score for Stage Guy, page 155, measures 1 through 6. The score consists of two systems of six staves each. The top system starts with a treble clef, a key signature of one sharp, and a common time signature. Measures 1-3 show various rhythmic patterns including eighth and sixteenth notes. Measure 4 begins with a bass clef and continues the rhythmic patterns. Measures 5-6 also feature bass clefs. Measure 6 concludes with a double bar line.

Musical score for Stage Guy, page 155, measures 7 through 12. The score continues in two systems of six staves. The top system starts with a treble clef, a key signature of one sharp, and a common time signature. Measures 7-9 show eighth and sixteenth note patterns. Measure 10 begins with a bass clef and continues the rhythmic patterns. Measure 11 concludes with a double bar line.



Stage BIRDIE

$\text{♩} = 125$

The musical score consists of ten staves across two systems. The instruments are:

- 1st E. Gitarre (Guitar 1)
- Organ
- 2nd E. Gitarre (Guitar 2)
- Orch. Hi-Hat
- Bass
- Dreams
- Screams
- Conga High & Low
- Percussion
- 2nd E. Gitarre (Guitar 2) (repeated staff)

Each staff shows a different rhythmic pattern, primarily consisting of eighth and sixteenth notes. The 'Screams' staff features a continuous series of eighth-note chords.

(MGG-SAGGER-BEADS-STAGE)

This section of the score continues the musical patterns established in the first system. It includes staves for:

- 1st E. Gitarre (Guitar 1)
- Organ
- 2nd E. Gitarre (Guitar 2)
- Orch. Hi-Hat
- Bass
- Dreams
- Screams
- Conga High & Low
- Percussion

STAGE BIRDIE'S SCORE

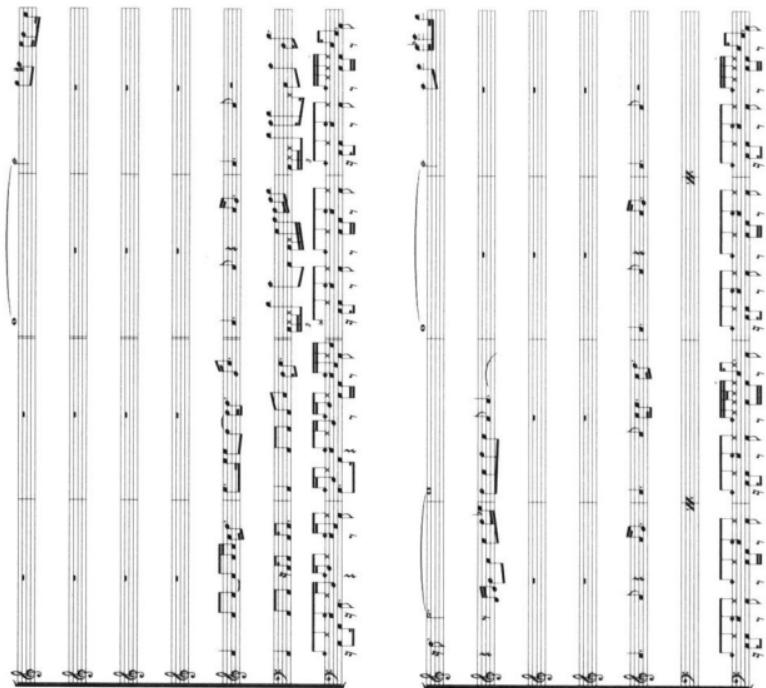
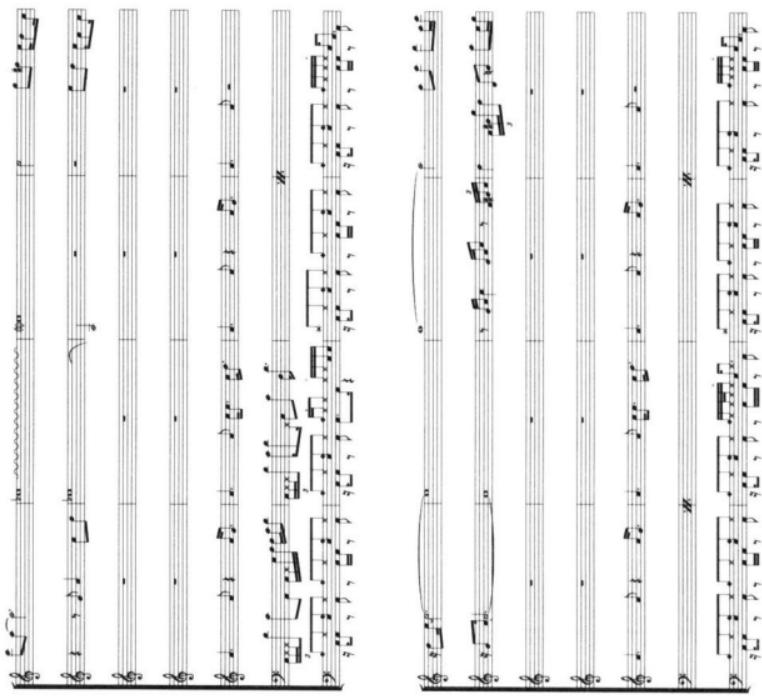
Stage SODOM

125

Shakhachi
E. Gitar
Shamin
Synth Bass
5th Gitar
E. Bass
Drums
Bass

2nd E. Gitar
Bass
Drums
Bass

■ SCORE (SODOM STAGE)





Stage ROSE

** 116

Lead Organ Oboe Strings Str. Guitar E. Bass Trompe Drums

Lead Organ Oboe Strings Str. Guitar E. Bass Trompe Drums

Lead Organ Oboe Strings Str. Guitar E. Bass Trompe Drums

Lead Organ Oboe Strings Str. Guitar E. Bass Trompe Drums



A continuation of the musical score from page 163. It features ten staves of music, divided into two groups of five staves each. The first group (measures 11-15) includes Flute, Clarinet, Bassoon, Oboe, and Bassoon. The second group (measures 16-20) includes Trumpet, Trombone, Tuba, Horn, and Bass. The music continues with eighth-note patterns and rests, with measure 20 ending with a double bar line.

A continuation of the musical score from page 163. It features ten staves of music, divided into two groups of five staves each. The first group (measures 21-25) includes Flute, Clarinet, Bassoon, Oboe, and Bassoon. The second group (measures 26-30) includes Trumpet, Trombone, Tuba, Horn, and Bass. The music continues with eighth-note patterns and rests, with measure 30 ending with a double bar line.

Stage ADON

♩ = 156

1st Ec. Gtr.
2nd Ec. Gtr.
Och. Hs.
Strings
Bass
Drum

The musical score consists of two staves of music. The top staff includes parts for 1st Ec. Gtr., 2nd Ec. Gtr., Och. Hs., Strings, Bass, and Drum. The bottom staff includes parts for 1st Ec. Gtr., 2nd Ec. Gtr., Och. Hs., Strings, Bass, and Drum. The music features various rhythmic patterns, including eighth-note chords and sixteenth-note figures, typical of a stage performance score.

Musical score for orchestra, page 165, measures 1-10. The score consists of ten staves, each with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature. The first staff contains a single measure of eighth-note pairs. The second staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The third staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The fourth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The fifth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The sixth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The seventh staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The eighth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The ninth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The tenth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs.

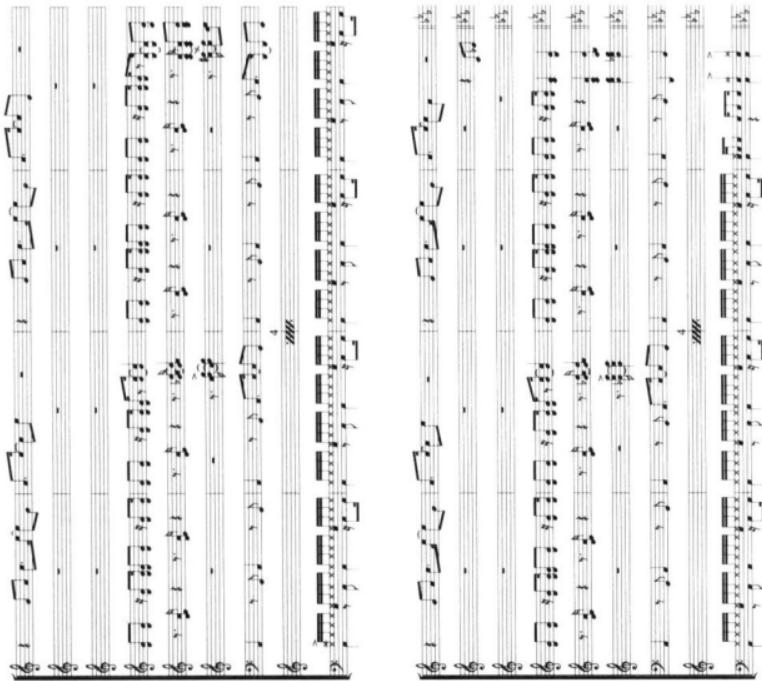
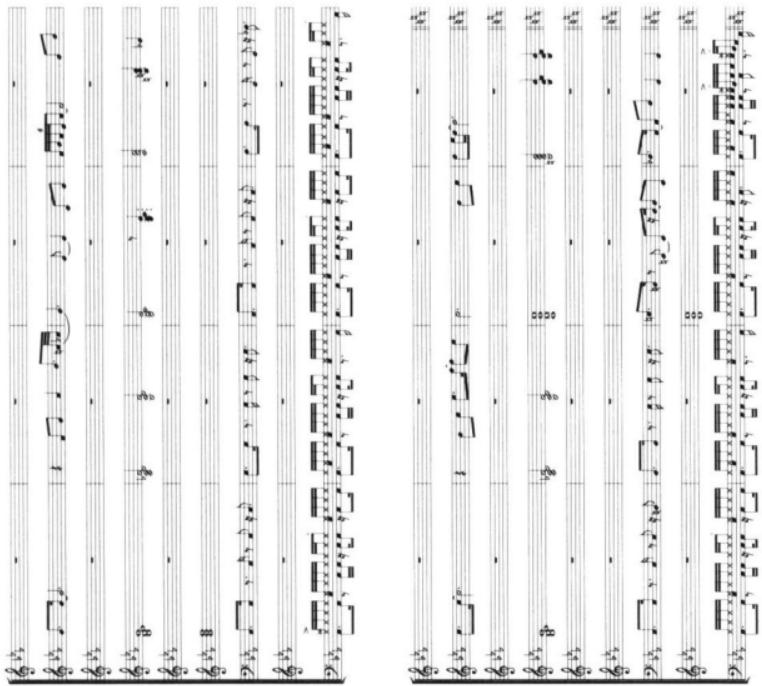
Musical score for orchestra, page 165, measures 11-20. The score consists of ten staves, each with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature. The first staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The second staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The third staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The fourth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The fifth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The sixth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The seventh staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The eighth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The ninth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs. The tenth staff contains measures of eighth-note pairs and sixteenth-note pairs.

STAGE-DAN STAGE (ADON)

Stage DAN

a = 126

Mandolin -
Lead Guita -
Sous Were -
E. Piano -
Clav. -
Sax -
Bass -
Chorus -
Drums -



A page of musical notation for orchestra and stage, featuring eight staves. The top three staves are for the orchestra: two violins, cello, and double bass. The bottom five staves are for stage directions and effects. The stage directions include "Dance of the girls", "Enter the King", "Enter the Queen", "Enter the Prince", "Enter the Princess", "Enter the King's Guard", "Enter the Queen's Ladies-in-Waiting", and "Enter the Prince's attendants". The effects include "Trumpets", "Drums", "Cymbals", "Timpani", "Bassoon", "Oboe", "Flute", "Clarinet", "Saxophone", "Violin", "Cello", "Double Bass", "Percussion", and "Strings". Measure 1 starts with a forte dynamic. Measures 2-4 show a transition with eighth-note patterns. Measures 5-8 conclude the section.

A continuation of the musical score for orchestra and stage, page 168, measures 9-16. The top three staves remain for the orchestra, and the bottom five for stage directions and effects. Stage directions include "Enter the King's Guards", "Enter the Queen's Ladies-in-Waiting", "Enter the Prince's attendants", and "Exit the King's Guards". Effects include "Trumpets", "Drums", "Cymbals", "Timpani", "Bassoon", "Oboe", "Flute", "Clarinet", "Saxophone", "Violin", "Cello", "Double Bass", "Percussion", and "Strings". Measure 9 begins with a forte dynamic. Measures 10-16 show a series of eighth-note patterns and transitions.

Stage VEGA

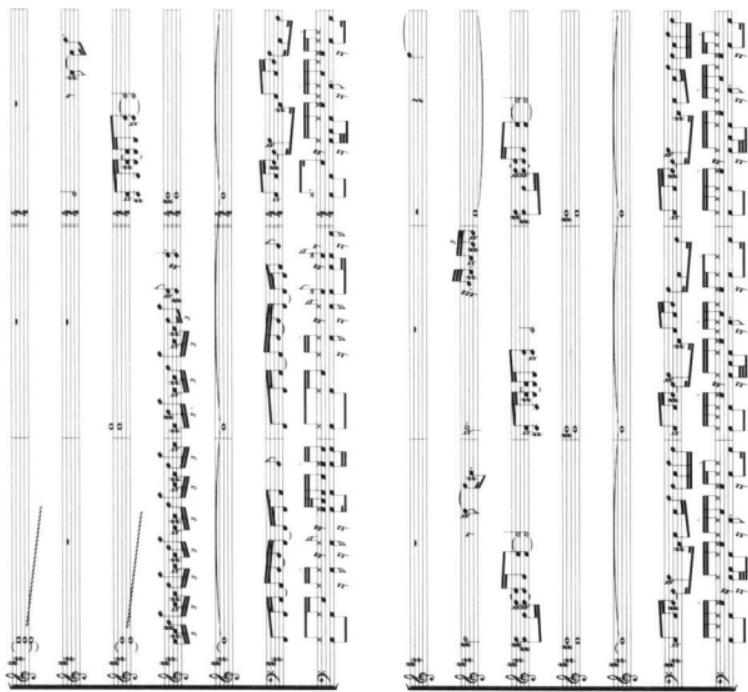
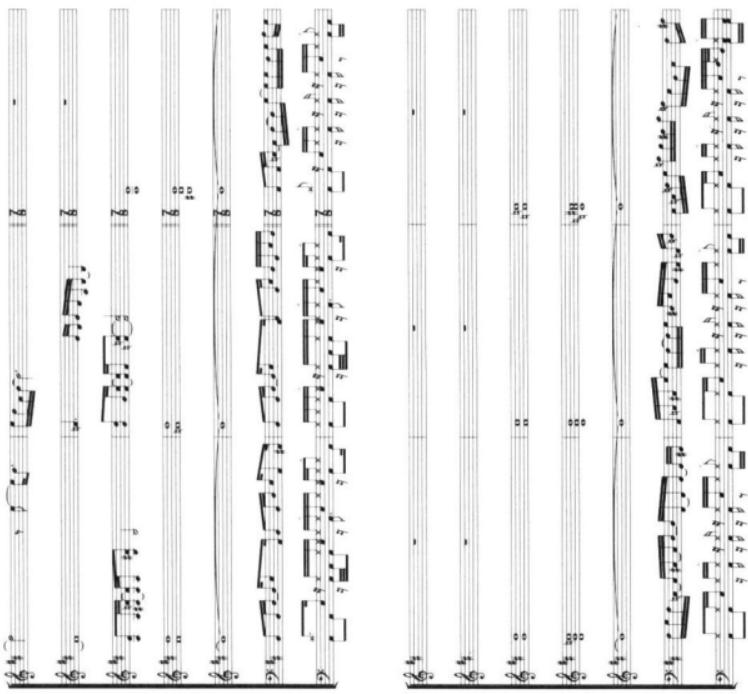
(Measure 128)

Saw Wave Square Wave
E. Guitars Piano
Synth E. Bass
Drums

Musical score for Vega Stage, page 170, featuring five staves of music. The first staff shows a bassoon part with a dynamic of f . The second staff shows a bassoon part with a dynamic of ff . The third staff shows a bassoon part with a dynamic of ff . The fourth staff shows a bassoon part with a dynamic of ff . The fifth staff shows a bassoon part with a dynamic of ff .

Musical score for Vega Stage, page 170, featuring five staves of music. The first staff shows a bassoon part with a dynamic of ff . The second staff shows a bassoon part with a dynamic of ff . The third staff shows a bassoon part with a dynamic of ff . The fourth staff shows a bassoon part with a dynamic of ff . The fifth staff shows a bassoon part with a dynamic of ff .

■ SCORE (VEGA STAGE)



■ STAGE GOUKI-STAGE (E) VEGA STAGE-GOUKI-STAGE)

Stage GOUKI

$\times 4 (4)$

Slow Pianissimo

Stage GOUKI

Sitar
Shabach
Orch. Hrt
String
5th Guitar
E. Bass

■ SCORE (GOKU-STAGE)

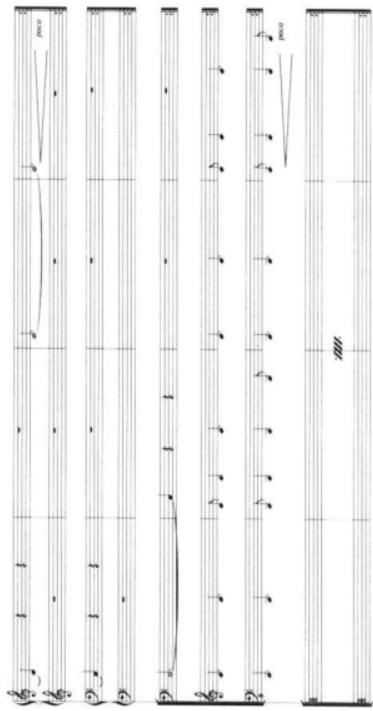
Musical score for GOKU-STAGE, page 173, measures 1-8. The score consists of eight staves, each with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature. Measure 1: The first staff has a wavy line. Measures 2-3: The first staff has a wavy line. Measures 4-5: The first staff has a wavy line. Measures 6-7: The first staff has a wavy line. Measure 8: The first staff has a wavy line. The other seven staves are mostly blank, with some minor markings like 'o' or 'x' in the later measures.

Musical score for GOKU-STAGE, page 173, measures 9-16. The score consists of eight staves, each with a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature. Measure 9: The first staff has a wavy line. Measures 10-11: The first staff has a wavy line. Measures 12-13: The first staff has a wavy line. Measure 14: The first staff has a wavy line. The other seven staves are mostly blank, with some minor markings like 'o' or 'x' in the later measures.

Stage DHALSIM

• 120 (2+3)

Female Chorus
Melody
Star
Tambourine
E. Bass
Telephone Low
Telephone High
Trombone
Percussion
Drums



Musical score page 176, measures 56-61. The score consists of six staves. Measures 56-60 feature eighth-note strokes and eighth-note pairs. Measure 61 begins with a dynamic marking *piano* and contains eighth-note strokes. The score ends with a double bar line and repeat dots.

SCORE STAGE

Stage GEN

a = 112

Solo Drums

Snare

16th Custer Snare

Bass

Vibes / Orch He

Orbit

Bassoon

Drum

Solo Drums

Snare

16th Custer Snare

Bass

Vibes / Orch He

Orbit

Bassoon

Drum

Solo Drums

Snare

16th Custer Snare

Bass

Vibes / Orch He

Orbit

Bassoon

Drum

Musical score page 178, measures 1 through 8. The score is for orchestra and stage. The top half shows the strings (Violin I, Violin II, Cello, Double Bass) and the brass section (Trombones). The bottom half shows the woodwind section (Oboe, Clarinet, Bassoon) and the percussion section (Timpani, Snare Drum, Bass Drum, Cymbals, Triangle, Xylophone, Vibraphone). The score includes dynamic markings such as *pianissimo*, *pianoforte*, *mezzo-forte*, *fortissimo*, *forte*, *molto forte*, *molto piano*, *pianississimo*, and *pianissississimo*. The stage directions include "Spring", "Piano Cyclic.", and "Piano Effect". Measure 1 starts with a forte dynamic from the brass. Measures 2-3 show a transition with various dynamics and instrument entries. Measures 4-5 feature a piano cyclic pattern. Measures 6-8 conclude the section with a piano effect.

Musical score page 178, measures 9 through 16. The score continues with the same instrumentation: strings, brass, woodwinds, and percussion. The dynamics remain varied, with frequent changes between forte and piano levels. Stage directions like "gliss. on C Major" and "Vibraphone" are present. Measures 9-10 show a continuation of the piano cyclic pattern. Measures 11-12 feature a prominent brass section. Measures 13-14 show a return to the piano cyclic pattern. Measures 15-16 conclude the section with a piano effect.

SCORING STAGE / SAKURA STAGE

Stage SAKURA

= 138

Melody
Piano / Vibes
Organ
Snare
Orch. Hi
Bass
Bass
Drums

CPNC

This musical score page shows eight staves for different instruments. The first staff is for Melody, featuring a continuous eighth-note pattern. The second staff is for Piano/Vibes, with a steady eighth-note bass line and sixteenth-note chords above. The third staff is for Organ, consisting of sustained notes. The fourth staff is for Snare, with a simple eighth-note pattern. The fifth staff is for Orch. Hi, showing a single eighth-note per measure. The sixth and seventh staves are for Bass, with the sixth being a higher line and the seventh being a lower line. The eighth staff is for Drums, with a complex pattern of eighth and sixteenth notes. The tempo is marked as # = 138.

This musical score page shows the same eight staves as the previous page, but the notation is more condensed. The Melody staff has a more complex eighth-note pattern. The Piano/Vibes staff features a more intricate eighth-note bass line and chords. The Organ staff has sustained notes. The Snare staff has a more rhythmic eighth-note pattern. The Orch. Hi staff has a sustained note. The Bass and Drums staves remain the same as the previous page.

■ SCORE (SAKURA STAGE)



measures 141-156

measures 157-172

measures 173-188

SCORES SAKURA STAGE - ROLLENTO STAGE (PAGE)

Stage ROLLENTO

p = 120

Saxophone
Lead
Bass
Piano
Bass
Drum

This block contains six staves representing different instruments. The first three staves (Saxophone, Lead, Bass) have measures with eighth-note patterns. The fourth staff (Piano) has measures with eighth-note chords. The fifth staff (Bass) has measures with eighth-note chords. The sixth staff (Drum) has measures with eighth-note patterns.

Bass
Piano
Bass
Drum

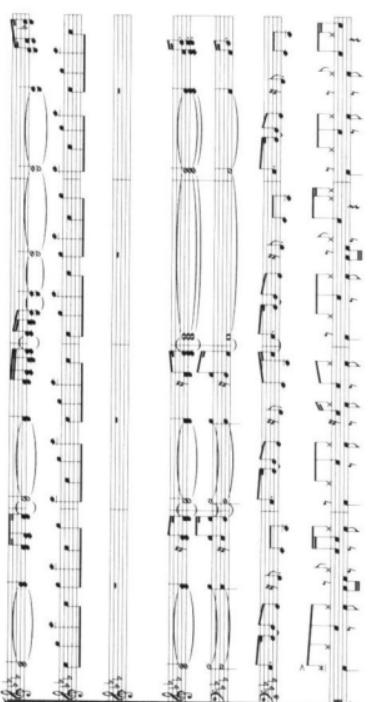
This block continues the musical score from the previous page. It includes four staves: Bass, Piano, Bass, and Drum. The Bass and Piano staves show eighth-note patterns, while the Drum staff shows eighth-note chords.

Bass
Piano
Bass
Drum

This block continues the musical score from the previous page. It includes four staves: Bass, Piano, Bass, and Drum. The Bass and Piano staves show eighth-note patterns, while the Drum staff shows eighth-note chords.

Bass
Piano
Bass
Drum

This block continues the musical score from the previous page. It includes four staves: Bass, Piano, Bass, and Drum. The Bass and Piano staves show eighth-note patterns, while the Drum staff shows eighth-note chords.



■ SCORE

STAGE CENTER

Musical score for Stage Center, measures 1-4. The score consists of two systems of five staves each, representing the voices of the stage center. The key signature is $\text{F} \# \text{C}$, and the time signature is common time ($4/4$). Measure 1 starts with a whole note followed by a half note. Measure 2 begins with a whole note, followed by a half note, and includes a dynamic instruction "spec. tempo". Measures 3 and 4 continue the rhythmic pattern of whole and half notes. Measure 4 concludes with a repeat sign and the instruction "Repeat the piano 4 measures". Measure 5 starts with a whole note followed by a half note.

Musical score for Stage Center, measures 5-8. The score continues with two systems of five staves. Measure 5 starts with a whole note followed by a half note. Measure 6 begins with a whole note, followed by a half note, and includes a dynamic instruction "spec. tempo". Measures 7 and 8 continue the rhythmic pattern of whole and half notes. Measure 8 concludes with a repeat sign and the instruction "Repeat the piano 4 measures". Measure 9 starts with a whole note followed by a half note.

Stage ZANGIEF

** 128

Saxophone
Vibes
Snare
Orch. Hn.
Organ
Piano
Cat/Guitar
Bass
Percussion Tamb.
Drums

Stage ZANGIEF

Saxophone
Vibes
Snare
Orch. Hn.
Organ
Piano
Cat/Guitar
Bass
Percussion Tamb.
Drums

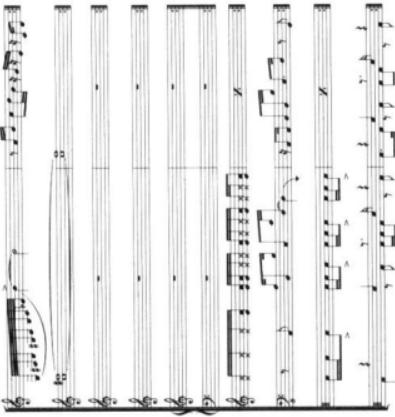
This musical score page contains two staves of musical notation. The top staff consists of ten measures of music, primarily featuring eighth-note patterns. The bottom staff also has ten measures, with the first measure explicitly labeled 'E'. Both staves are written in common time.

This musical score page contains two staves of musical notation. The top staff consists of ten measures of music, primarily featuring eighth-note patterns. The bottom staff also has ten measures, with the first measure explicitly labeled 'E'. Both staves are written in common time. A label 'Scorphone' is positioned vertically along the left side of the top staff.

Musical score for Stage 1 of Zangief. The top staff consists of ten vertical lines, each with a note head. The bottom staff consists of ten vertical lines, with the first five having note heads and the last five being blank.

Musical score for Stage 1 of Zangief. The top staff consists of ten vertical lines, each with a note head. The bottom staff consists of ten vertical lines, with the first five having note heads and the last five being blank.

■ SCORE ZANGIEF STAGE (E)

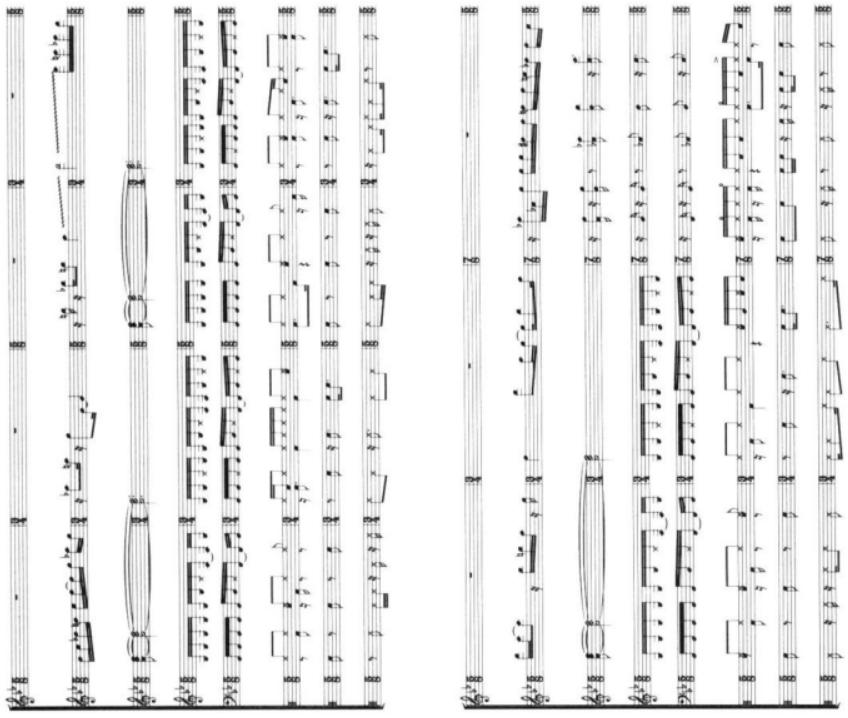


Stage SAGAT

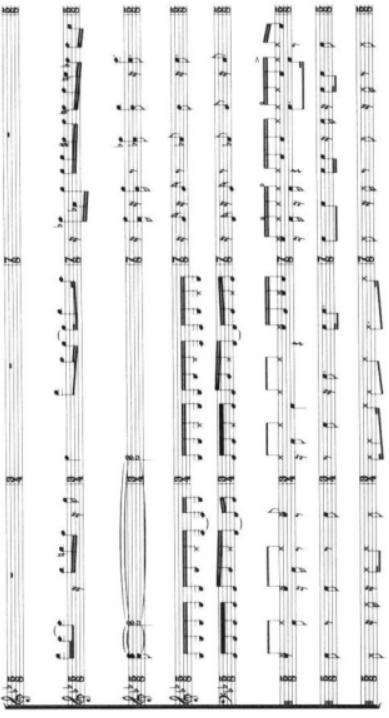
• 109

Trumpet
Sax / Synth
E. Piano
E. Guitar
Bass
Drums
Credel/ Chg
Cimp / Lng

■ SCORE (SAGAT STAGE)

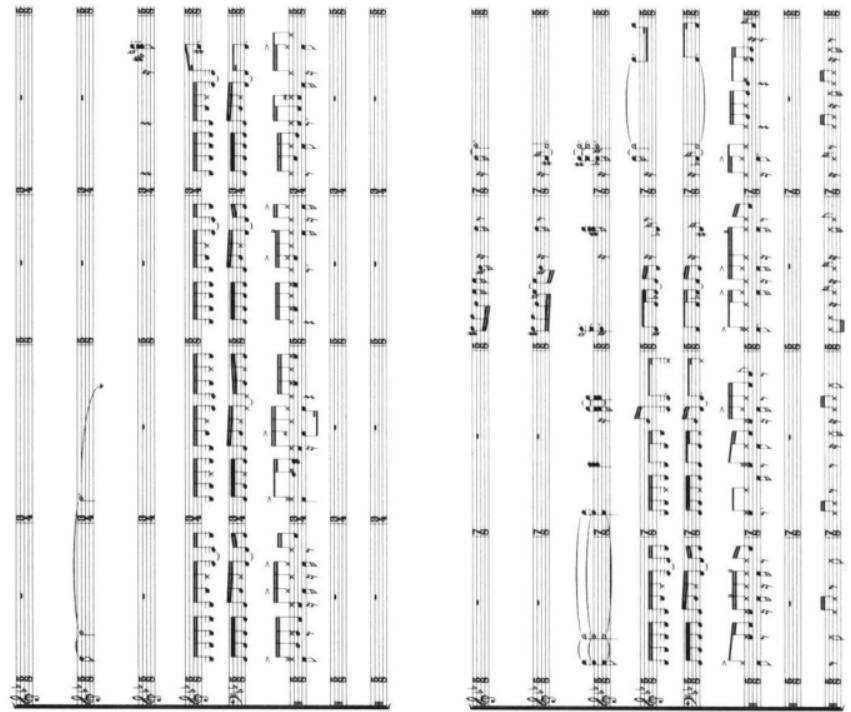
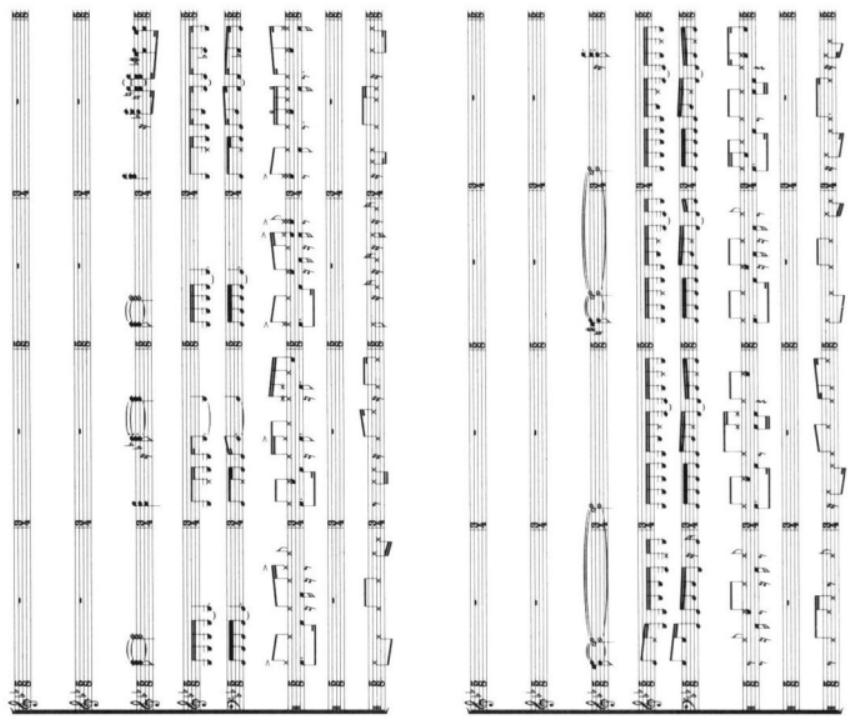


A musical score page featuring two staves of music. The top staff consists of six five-line staves, each with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The bottom staff is a single five-line staff with a bass clef and a key signature of one sharp (F#). The music is written in a rhythmic style with various note heads and stems, some with horizontal dashes through them. There are several fermatas (dots over notes) and a dynamic instruction "p" (piano). A label "Crotchet" is placed near the bottom of the page.

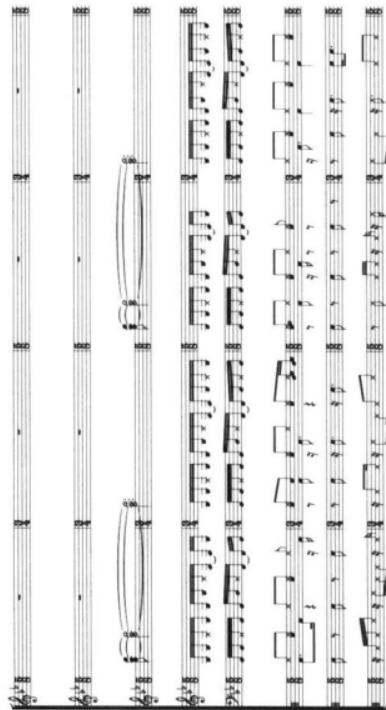
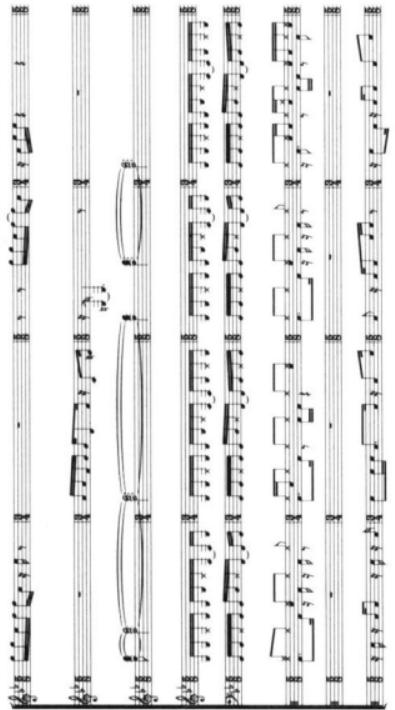
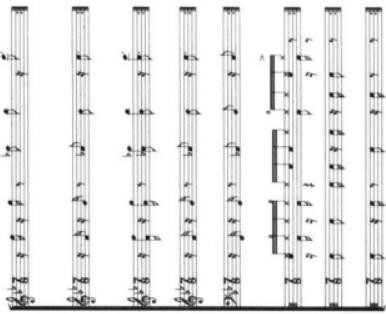


A musical score page featuring two staves of music. The top staff consists of six five-line staves, each with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The bottom staff is a single five-line staff with a bass clef and a key signature of one sharp (F#). The music is written in a rhythmic style with various note heads and stems, some with horizontal dashes through them. There are several fermatas (dots over notes) and a dynamic instruction "p" (piano). A label "Synthesizer" is placed near the top of the page.

■ SCORE SAGA STAGE (



■ SCORE (SAGAT STAGE)



ALL ABOUT シリーズ Vol.16

ALL ABOUT ストリートファイターZERO2 ALPHA

スタジオベントスタッフ・編

1996年11月11日初版発行

©1996 Printed in JAPAN

ISBN4-88554-463-7 C0076

編集発行人……… 平山哲雄

発行所……… 株電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15
電話 (03)3445-6111

企画・構成・編集… 斯タジオベントスタッフ

(山下 章／山中直樹／小石朋仁／加藤義文／大出綾太)

対戦攻略監修…… ヨガ・ストライクバッカーズ

制作協力……… 小江哲朗／森 健生／白川大輔

デザイン……… 鈴木雅彦 (Graph House)／藪ふく子

写 植……… ジェーシーツー

印 刷……… 奥村印刷株

製 本……… 株堅省堂

協 力……… 株カブコン、株アーツビジョン、81プロデュース

SPECIAL……… 船水紀孝

THANKS (株カブコン『ストリートファイターZERO2 ALPHA』開発チーム

(株カブコン デザインチーム御一同

(株カブコン ライセンス事業部御一同

企画・制作……… マイコンBASICマガジン編集部

© CAPCOM 1996

※本書の内容を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。落丁・乱丁はお取り替え致します。

※定価は裏表紙に表示しております。



ピッアとアハ の プロデューサー密着! 任天堂中記 IN新開発ビル





寝とり

あかね



オール・アウト・シリーズ L I N E U P



ALL ABOUT シリーズを
確実に入手する方法

VOL. 15	ALL ABOUT スーパーパズルファイター II X	...1,280円
VOL. 14	ALL ABOUT ストリートファイターZERO2	...1,580円
VOL. 13	ALL ABOUT ぷよぷよ通	...1,300円
VOL. 12	ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	...1,580円
VOL. 11	ALL ABOUT ストリートファイターZERO	...1,480円
VOL. 10	ALL ABOUT 餓狼伝説3	...1,480円
VOL. 9	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編	...1,480円
VOL. 8	ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編	...1,480円
VOL. 7	ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94	...1,400円
VOL. 6	ALL ABOUT ヴァンパイア	...1,400円
VOL. 5	ALL ABOUT ワールドヒーローズ2JET	...1,380円
VOL. 4	ALL ABOUT 龍虎の拳2	...1,380円
VOL. 3	ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル	...1,380円
VOL. 2	ALL ABOUT ぷよぷよ	...1,280円
VOL. 1	ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム	...1,480円
DELUXE 1	ALL ABOUT ヴァンパイア ハンター	...2,500円

①最寄りの書店で取り寄せれる。1~2週間かかるが、追加料金なしで入手できる。
②電波新聞社(大代表:03-3445-6111)に電話し、出版販売部につないでもらう。そして、ほしい本の名前と、自分の住所と電話番号を伝えれば、「ブック急便」で2~3日以内にキミの家に届けられるぞ。代金は本の価格+送料380円(何冊頼んでも送料は均一)の着払い。



ISBN4-88554-463-7

C0076 P1280E



9784885544637



1910076012809



発行：電波新聞社
定価：1,280円（本体1,243円）