Virtua Fighter 4

PERFECT GUIDE

バーチャファイター4
パーフェクトガイド

キュービスト／編

SOFT BANK Publishing

ドリームキャスト情報に
自信あり!
ドリームキャストNo.1専門誌

最新ゲームと徹底攻略記事&
特集記事満載!!
第2・第4金曜日発売!

いますぐアクセス!!

ゲーム関連ニュースはここ!

バーチャファイター4
パーフェクトガイド

Virtua Fighter 4

PERFECT GUIDE

キュービスト／編

SOFT BANK Publishing

Virtua Fighter 4

PERFECT GUIDE

バーチャファイター4
パーフェクトガイド

CONTENTS

Section 1 System システム 003

画面の見方と操作 004
攻撃と防御の基礎知識 006
キャラクターの状態に関する知識 010
打撃技とヒット効果 012
投げ／投げ抜け 014
当て身／さばき 018
避け／ARM 020
受け身／起き上がり 022
壁 028
VF.NET 030

Section 2 Character キャラクター攻略 033

Section 3 V.S.Tactics 対戦攻略 265

Section 4 Command List コマンドリスト 293

用語解説 292

結城　晶
AKIRA YUKI

■キャラクター攻略
紹介 034
技 036
戦術 044
■対戦攻略 266
■コマンドリスト 294

パイ・チェン
PAI CHAN

■キャラクター攻略
紹介 050
技 052
戦術 062
■対戦攻略 268
■コマンドリスト 296

ラウ・チェン
LAU CHAN

■キャラクター攻略
紹介 068
技 070
戦術 078
■対戦攻略 270
■コマンドリスト 298

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

■キャラクター攻略
紹介 084
技 086
戦術 096
■対戦攻略 272
■コマンドリスト 300

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

■キャラクター攻略
紹介 102
技 104
戦術 114
■対戦攻略 274
■コマンドリスト 302

影丸
KAGE MARU

■キャラクター攻略
紹介 120
技 122
戦術 132
■対戦攻略 276
■コマンドリスト 304

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

■キャラクター攻略
紹介 138
技 140
戦術 150
■対戦攻略 278
■コマンドリスト 306

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT

■キャラクター攻略
紹介 156
技 158
戦術 168
■対戦攻略 280
■コマンドリスト 308

舜帝
SHUN-DI

■キャラクター攻略
紹介 174
技 176
戦術 186
■対戦攻略 282
■コマンドリスト 310

リオン・ラファール
LION RAFALE

■キャラクター攻略
紹介 192
技 194
戦術 202
■対戦攻略 284
■コマンドリスト 312

梅小路　葵
AOI UMENOKOUJI

■キャラクター攻略
紹介 208
技 210
戦術 220
■対戦攻略 286
■コマンドリスト 314

雷飛
LEI-FEI

■キャラクター攻略
紹介 226
技 228
戦術 238
■対戦攻略 288
■コマンドリスト 316

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

■キャラクター攻略
紹介 244
技 246
戦術 258
■対戦攻略 290
■コマンドリスト 318

デュラル
DURAL

■キャラクター攻略
紹介 264
技 —
戦術 —
■対戦攻略 —
■コマンドリスト —

System Section 1

システム

『バーチャファイター4』（以下、『VF4』）の操作系は、基本的にきわめてシンプル。これをマスターすれば、多彩な行動が可能になるのでしっかりと理解しておこう。P.4～9では最低限必要となる基本操作、P.10～29ではより戦略的に戦うための要素について説明している。また、P.30～32では、「VF4」の特徴の1つである「VF.NET」について説明しているので、あわせて確認しておいてほしい。

システム

画面の見方と操作

画面に表示される各種情報の意味と、本文中に出てくる技コマンドの見方を覚えよう

ルール

相手の体力を0にする、リングから落とす、または制限時間終了時に相手より多く体力を残せば勝利。決まったラウンド数の勝利を奪えば試合に勝利する。

K.O.

Ring Out

Time Up

画面の見方

1 連勝記録

対人戦で連勝した試合数。画面左上は1Pプレイヤー、画面右上は2Pプレイヤーの記録。

2 体力ゲージ

残り体力。ダメージを受けると緑の部分が減る。

3 勝利ラウンド数

対戦で勝利したラウンド数。1ラウンド勝つごとにランプが1つ点灯する。

4 使用キャラクター

プレイヤーの使用キャラクターの名前とグラフィックを表示。

5 回復マーク

相手の技が当たってよろけたとき、レバーを上下左右に素早く動かすと、よろけ状態から早く立ち直ることができる。画面に表示された緑色のレバーの絵が赤色に変わったら入力受付開始だ。

6 リングネーム

プレイヤーの名前（アクセスカード使用時のみ）。

7 制限時間

これが0になるとラウンド終了。

8 ネットワークアイコン

VF.NETに接続されているかどうかを示す。

9 段位

プレイヤーの段位（アクセスカード使用時のみ）。

10 カードアイコン／段位情報

アクセスカードの使用、不使用を示す。段位に関するメッセージが表示されることもある。

技を当てたときのエフェクト（特殊効果）

攻撃がヒットした場合、当たったときの状況によってキャラクターの体の回りに違った色の光が発生する。ノーマルヒットなら白、カウンターヒットなら黄色、よろけ誘発なら赤だ。ヒット状況の確認のための指針にしよう。

ノーマル

カウンター

よろけ

基本操作

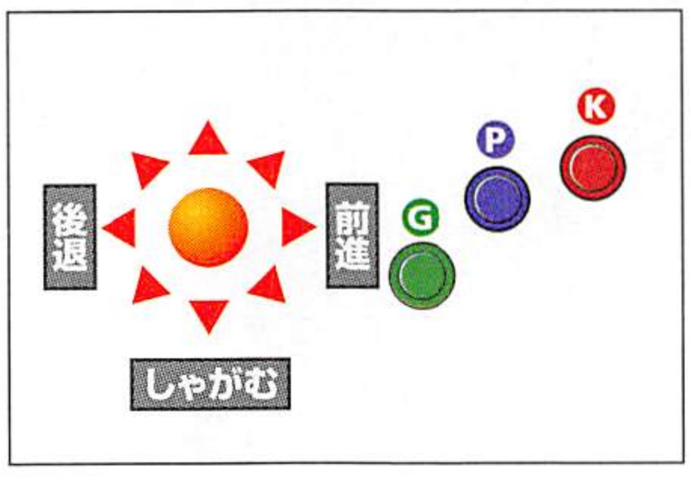
『VF4』は、8方向レバーとP、K、Gの3個のボタンでキャラクターを操作する。1つのボタンを押すだけでも何らかのアクションをすることが可能だが、ほとんどの動作はレバーとボタンの組み合わせによって行うことになる。

操作方法はキャラクターごとに異なるが、ダッシュ、ジャンプ、投げ技、ダウン攻撃、避けなど共通のコマンドで出せるものも多い（右ページ参照）。まずはこれらの基本動作を覚えよう。

G ガードボタン

P パンチボタン

K キックボタン



コマンドの見方

- P…パンチボタンを押す
- K…キックボタンを押す
- G…ガードボタンを押す
- ⇨…矢印の方向にレバーを入力する
- ➡…矢印の方向にレバーを長く入力する
- ＋…前後に書かれたボタンを同時に押す

共通コマンド一覧

共通コマンドは、行動系と移動系に大きく分けることができる。移動系はレバー操作で行うものがほとんど。レバーを入れる長さに注意しよう。

行動

ダウン攻撃
⇧P

倒れた相手に大ダメージの追い打ちをかける大ダウン攻撃。

投げ
P＋G

全キャラ共通の投げ技。このほかにキャラ固有の投げ技がある。

投げ抜け
P＋G

投げられたときの脱出法。固有の投げは技ごとに操作法が違う。

受け身
(ダウン時)⇧(or⇩)P＋K＋G

ダウン時に追い打ちを受けないよう、素早く立ち上がる。

起き上がり
(ダウン時)P or G

ダウン状態からの攻撃を出さずに、そのまま立ち上がる。

起き上がり攻撃
(ダウン時)K or ⇩K

ダウン状態から起きあがるときに出せる上段攻撃と下段攻撃。

避け
⇧or⇩(入力後ニュートラル)

相手が攻撃してきたときに、横方向に身をかわして避ける。

避け攻撃
(避け中)P＋K＋G

避けたあとに素早く反撃する。技の性能はキャラごとに異なる。

移動

歩く
⇨／⇦

前方または後方に移動する。移動する速度は遅め。

走る
⇨➡

前方または後方に素早く移動。Gボタンで停止できる。

ダッシュ／バックダッシュ
⇨⇨／⇦⇦

前方または後方に、一定の短い距離を最速で移動する。

しゃがみダッシュ／しゃがみバックダッシュ
↘↘／↙↙

前方または後方に、一定の短い距離をしゃがんだまま移動。

ジャンプ
⇧＋P(or K)(押したまま)

ジャンプする。あまり高く、遠くに飛ぶことはできない。

振り向き
Gorレバー相手方向

相手に背を向けた状態から向かい合う。Gボタンの方が早い。

ARM(All Range Move)
レバー下方向以外で歩いた後、任意の方向

レバーを上下左右にいれることで、画面内を自由に動き回ることができる。一度動き始めた後なら、下方向への移動も可能。

コマンドの入力方法

各コマンドについた番号は❶が1つの技を表し、1が1回の入力を示す。例えば⇩⇨KKの場合、まずは⇩レバーを下に長く入れる⇩を入力。次の⇨Kはレバー右とKを同時に入れよう。最後にKボタンを押してKを入力すればOK。2つの技を出すのに3回入力が必要というわけだ。

1: P＋G

2: P → K

押すボタンは順番どおりにひとつずつ押す。

1: ⇩ → 2: ⇨K → 3: K

矢印直後のボタンは、レバーを入れながら押す。

1: P＋K＋G → 2: ⇦ → 3: ↘P＋G → 4: ⇩ → 5: ⇨(or⇦)P

コマンド表記の区切りの位置を理解しよう。

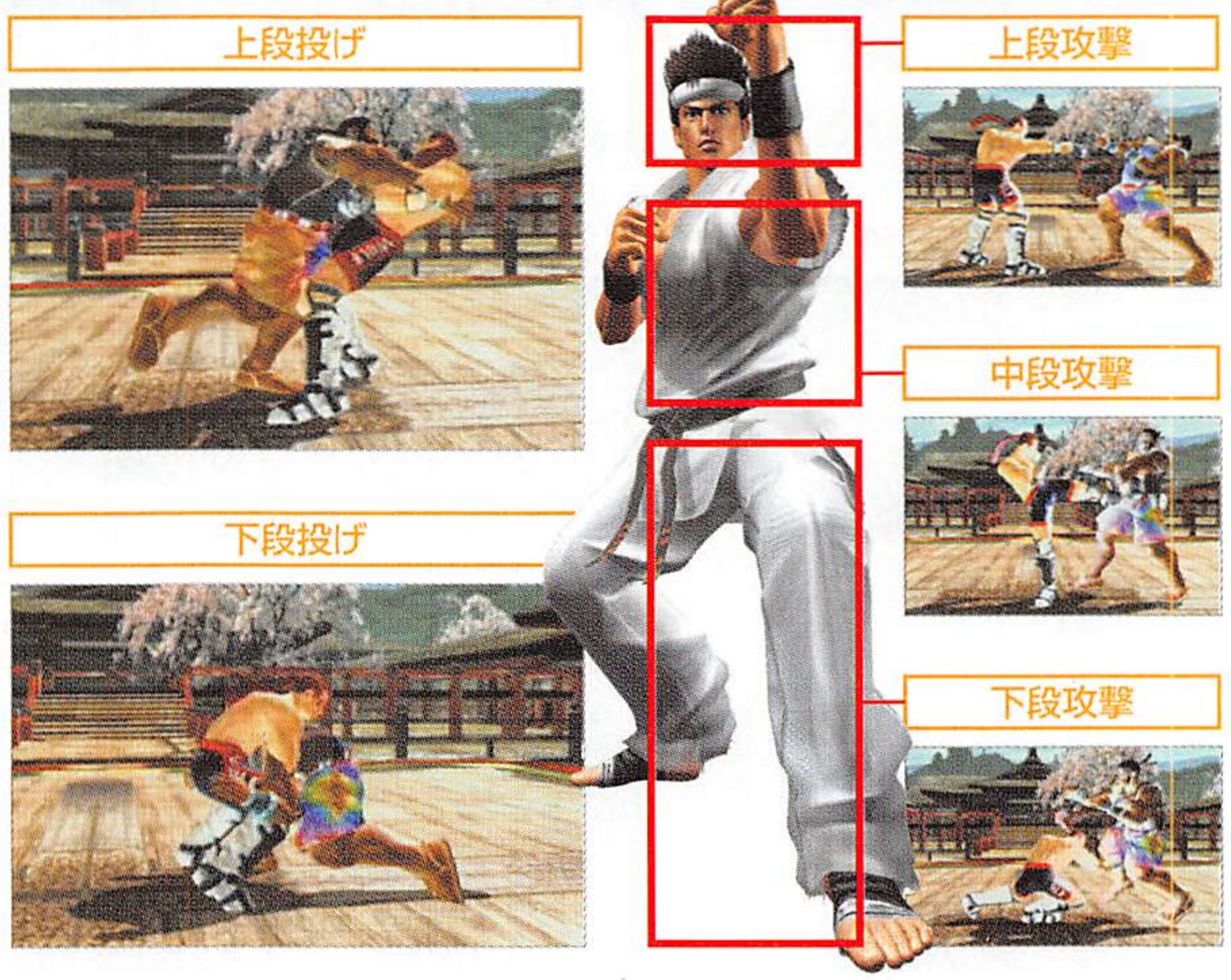
システム

攻撃と防御の基礎知識

対戦の基本となる攻撃と防御。複雑に見える『VF4』のシステムだが、この基本を押さえればすべてに応用できる

攻撃の種類（攻撃属性）

数百もの技が存在し、多彩な攻撃方法が可能な『VF4』。その攻撃は一部の例外を除いて「上段攻撃」「中段攻撃」「下段攻撃」と3つの属性に分けることができる。上段は相手の頭部を、中段は腹部を、下段は脚部を狙う攻撃。立ちガードしている相手には下段、しゃがみガードしている相手には、中段攻撃が有効となる。さらに、相手の立ちガードを崩すのに有効なのが「投げ」。近接間合いの相手の立ちガードを無効にできるので、2D、3Dを問わず、格闘ゲームでは重要な攻撃方法となってくる。一部のキャラクターはこのほかに、しゃがみガードの相手を投げることができる「下段投げ」を持っている。



LESSON 1 まずは攻撃してみよう

攻撃の属性を覚えたら、とりあえず技を出してみよう。コマンドの簡単なものからしっかりと出せるまで練習。実戦では、やみくもに技を出しても、まず当たらないので、けん制としてリスクの少ない立ちP、しゃがみPをはさんで、中段と投げの二者択一攻撃（以後二択）を仕掛ける。これは『VF4』の攻撃の基本となるので、しっかりマスターしよう。

立ちPはガードされても自分が有利になる最速の攻撃だ。

『VF4』のしゃがみPは立ちガード可能な特殊下段攻撃になった。

攻撃の幅を広げる

下段攻撃

立ちガードを崩すには下段攻撃という手もある。しゃがんでいるだけの相手にも有効だ。

二択をかける攻撃の基本

中段攻撃

投げや上段攻撃を嫌ってしゃがみがちの相手には中段攻撃。ヒジやミドルキックならよろけさせられる。

中段キック

中段攻撃を防ごうと立ちガードで固まっているなら、上段投げを仕掛ける。間合いには十分注意。

避ける相手には

回転系の技

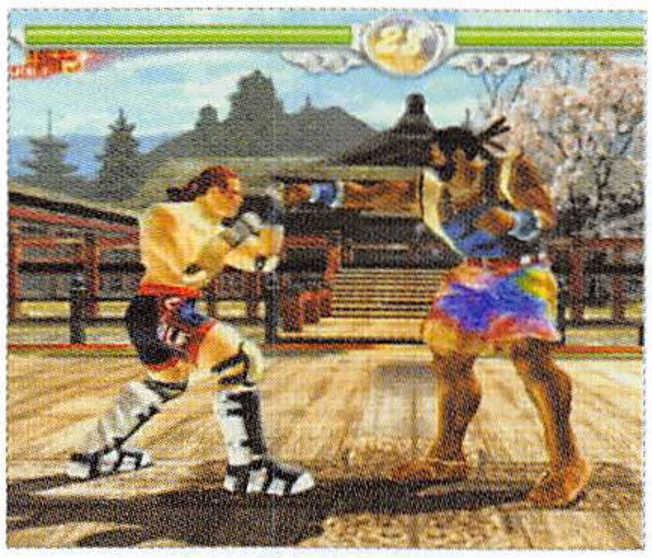
避けで攻撃をかわす相手には、回転系の攻撃を。半回転の攻撃もあるので方向には注意。

防御の種類

『VF4』の技は、防御さえできれば自分が有利になる技がほとんどなので、防御は勝つための重要なポイントとなってくる。相手の上段攻撃、中段攻撃には「立ちガード」、下段攻撃、投げに対しては「しゃがみガード」を使い分けていく。見た目で攻撃の属性がわからないという技でも必ず立ちガード、しゃがみガードで防御が可能なので、自分が使っている以外のキャラクターの技も属性だけは把握しておこう。

防御方法としてはさらに、直線的な攻撃や、半回転系の攻撃をかわすことができる「避け」、投げに対する防御方法として「投げ抜け」が存在する。投げ抜けは、背後投げ、キャッチ投げを除いたすべての投げを抜けることが可能だ。また、ダウン時の防御として「受け身」もダメージを減らせる行動なので覚えておこう。

立ちガード



しゃがみガード

避け

回転、半回転系を除いたすべての技を回避可能。投げには弱い。

投げ抜け

背後、キャッチ投げ以外の上段、下段、横投げを抜けられる。

受け身

ダウン時に受け身をとれる。場合によってはダメージも減る。

LESSON 1 慣れてきたら防御もしてみよう

キャラクターを動かすのに慣れてきたら、防御にチャレンジしてみよう。多彩なコンビネーションをガードするのは骨が折れると思うが、基本的には立ちガードを多めにするのが有効。キャラクターにもよるが『VF4』は下段よりも中段技のほうが数が多く、使用頻度も高い。そして、相手が下段や投げを多用してきたら、しゃがみガードに切り替える。もちろん、どちらか一方に偏ってしまうと、相手の攻撃のいい的になってしまうが、はじめのうちはどちらかに絞っておいたほうが、ガードの成功率が上がるはず。

また、立ちガードで、投げと中段の二択を迫られるようなら、こちらも打撃技を出して防ぐという手もある。出の遅い中段攻撃や投げは、発生の早い立ちPやしゃがみPなら打ち勝てる。攻撃は最大の防御というわけだ。

投げや遅い打撃に対して有効

打撃技

相手の投げ技や出の遅い中段攻撃を読んだら、発生の早い技で迎え撃とう。

打撃に対して有効

立ちガード

上段、中段攻撃には立ちガード。発生の早い中段を見てからのガードは困難。立ちガードを多めに。

しゃがみガード

投げ、下段攻撃に対して有効。下段攻撃は比較的発生が遅く、見てからでも間に合う場合もある。

避け

直線的な打撃に有効。P＋K＋Gを入力すれば避け攻撃が出せるので反撃も同時に行える。

システム

LESSON 2 攻撃のチャンスを覚えよう

技をスムーズに出せるようになったら、今度は的確な攻撃のチャンスをマスターしよう。しかし、実戦の中でガードしている相手に、技を当てるのは容易ではない。相手のガードがゆるんでいる瞬間や、自分の有利な状況を見極めることが必要になってくる。

自分に有利な状況とは、実際の格闘技でも同じだが、相手の技をガードしたときやかわしたときなどが、その1つに挙げられる。大技になればなるほど、外したときスキは大きくなる。大きなスキに自分の使える技の中でも威力の高いものを叩き込んでいくのがダメージを与える基本だ。

また、自分の技が当たったときも一部の例外を除いて自分が有利。相手が受け身をとった瞬間なども、相手が無防備になるので自分が攻めるターン。この瞬間を見過ごさないように。

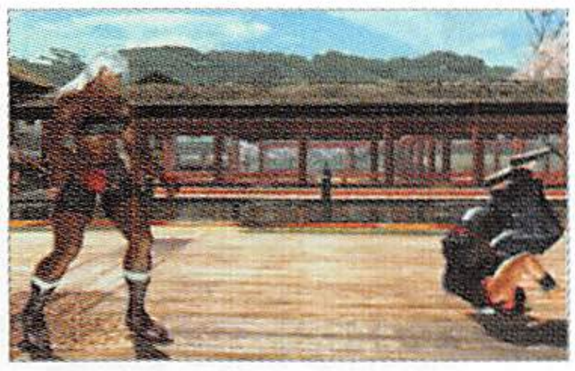
技を当てたとき

立ちPやヒジなど相手がダウンしない技を当てた場合、自分が有利になる。この後、発生の早い技を出せば相手の技に打ち勝てる。

技をガードしたとき

相手の技をガードしたときも基本的に自分のほうが有利となる。鉄山靠〔⇦⇨P+K〕など、大技ガード後などは好きな技を入れ放題だ。

受け身をとられたとき



相手に受け身をとられたときもこちらのチャンス。受け身は起き上がりと違って、攻撃を出せない状態なので二択を仕掛けるチャンス。

投げ抜けしたとき

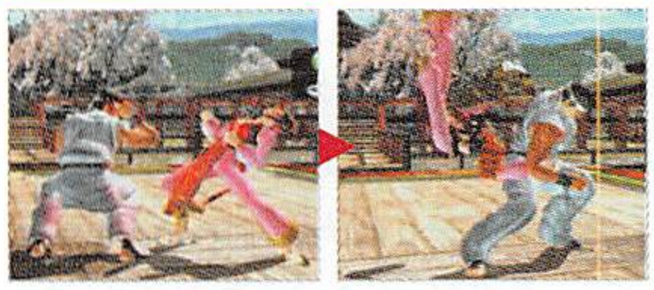
相手の投げを読んで、投げ抜けに成功したら、自分が有利。わずかなチャンスだが、知っていれば攻撃する余裕も生まれる。

LESSON 3 技を当てたあとの状況を見よう

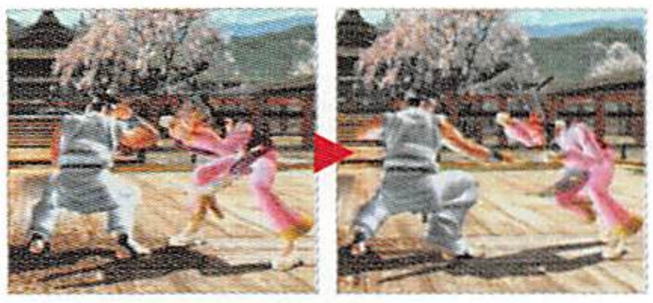
さらにステップアップするためには、攻撃をただ出すのではなく、ヒット後の状況を理解できるようになることも重要。同じ技をヒットさせても、ノーマル、カウンター、しゃがみ状態にヒットなど、ヒット状況によって、さまざまな効果を生み出すことができる。例えばアキラの裡門頂肘〔⇨⇨P〕をノーマルヒットさせたあとは、自分が有利なのでさらに攻め続行。カウンターヒットなら、相手が浮くので空中コンボ。しゃがみ状態にヒットなら、よろけを誘発させられるので、その後、二択を仕掛けられるといった感じだ。

当たった瞬間に状況を見分けるのは難しいが、これらの状況の対応をあらかじめ決めておけば大丈夫なはずだ。

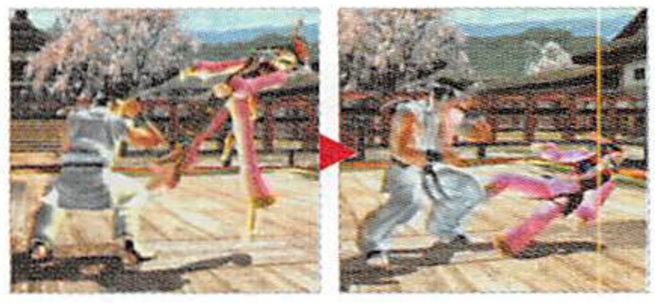
よろけたら → 投げ



ノーマルなら → 打撃



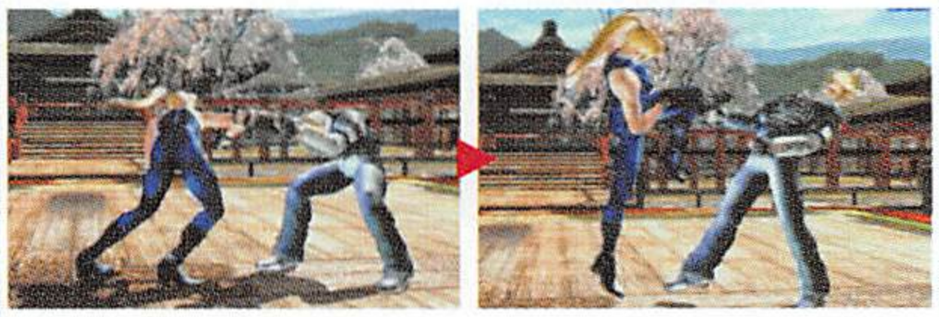
カウンターで浮いたら → 空中コンボ



technique 連係技をディレイで使う

『VF』シリーズの連続技には、入力時間に余裕をとってあるものが多い。そのため、入力タイミングをわざと遅らせることによって、技の出るタイミングもずらすことができる。これを「ディレイ」といい、これを利用して、ガード後に最速で反撃してくる相手の裏をかいて、攻撃を当てることが可能。対戦では有効なテクニックの1つだ。

ヒジを出して → 相手の反撃をヒザで迎撃



ダブルジョイントバット〔⇨PK〕を⇨P、Kとずらして入力。

LESSON 2 防御のタイミングを覚えよう

対戦中には、さまざまな防御のタイミングが存在する。いわゆる、不利な状況ということになるのだが、その状況に陥ったときは、あきらめて防御行動をとるのがベストな選択肢だ。相手に技をガードされたとき、相手の技をくらってしまったとき、受け身をとったときなどが挙げられる。技をガードされたときは、あきらめて防御するか、スキの大きい技だった場合、最低でも投げ抜けを入れておきたいところ。スキの少ない技であれば、ここで避けを入力しておくのも有効な防御行動だ。

技をくらって受け身をとったときは、相手の中段と投げの二択を予測し、ガードと攻撃を選択。しかし、ここでは相手に攻撃ターンが移ってしまっているので、できれば強引な選択肢は避けたいところ。まあ、強引な攻撃が正解の場合もあるが…。

技をくらったとき

立ちPやしゃがみPなどの技をくらってしまったら不利。この後は相手の二択行動を予想して、立ちとしゃがみガードを判断しよう。

技をガードされたとき

大技であれば投げ抜けを入力。確定の反撃技がない技だったら、ガードと避けを使い分ける。強引に打撃技を出すというのもあり。

受け身をとったとき

横転受け身、その場受け身とで対応も変わってくるが、不利な状況には変わりない。相手の二択を読んでガードか打撃を選択する。

投げ抜けされたとき

抜けられた投げによって、対応を変化させる。とりあえず立ちガードというのも無難な選択。投げ返してくる相手には注意。

LESSON 3 技をくらったあとの状況を見よう

よりハイレベルな対戦では、攻撃をくらったあとの行動も非常に重要。特に、しゃがみ状態にヒジや中段キックなど特定の攻撃をくらってよろけてしまったときは、よろけの回復が必要になってくる。回復しないでいると続けて攻撃をくらってしまうので注意が必要。回復はレバーを上下左右に素早く動かせばOKなので、できるだけ早く回復できるように練習しておこう。

技をくらう

しゃがみ状態にパイの中段キック・旋中腿〔↘K〕がヒット。

よろけ

ヒット後、アキラ側によろけが発生。ここから回復入力開始。

回復すると

回復に成功すると、直後のパイの攻撃を回避することが可能。

回復しないと

回復入力をしないと、よろけが継続。攻撃をくらってしまう。

technique

当て身といなしの違い

『VF4』には、相手の打撃技を無効にする、当て身といなしが存在する。どちらも相手の上・中・下段攻撃をとることができるが、当て身は相手にダメージを与えるのに対して、いなしは攻撃を受け流すだけ。前者の代表はアキラの外門系、後者はアオイの天地陰陽などが挙げられる。攻撃と防御を兼ねるこの2つを使いこなせば戦力アップ間違いなしだ。

コマンドを入力

当て身に成功

相手の中段攻撃に合わせ、コマンド（↙P＋K）を入力すればOK。

キャラクターの状態に関する知識

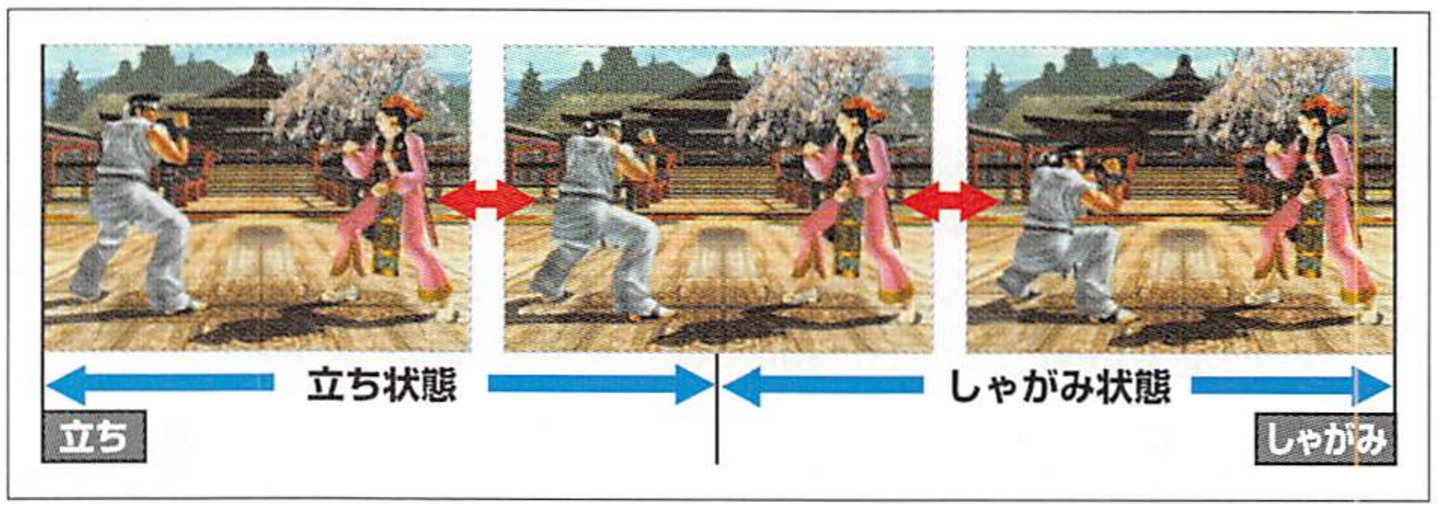
自分と相手の状態を把握することで、戦術の意味も深くなっていく。状況の違いを理解し、効率アップを図ろう

立ち状態としゃがみ状態

Stand & Sit Down

立ち状態としゃがみ状態の移行に一定の時間がかかることは、『VF4』でも変わっていない。これが最も深く関わってくるのが投げ。こちらが立ち状態のときに上段投げを狙われた場合、しゃがみ入力をしても間に合わずに投げられてしまうことがあるのだ。こちらが不利な状況で確実に投げを回避したいときは、打撃技を出すように意識したい。

なお、ガードボタンを押さない場合、立ちとしゃがみの移行にはさらに長い時間がかかる。

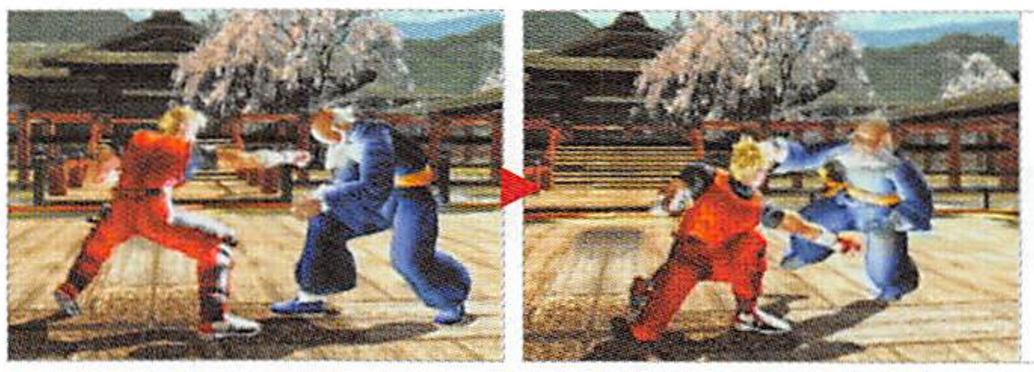


例えば、裡門頂肘がガードされたあと。上段投げをしゃがんでかわせない。

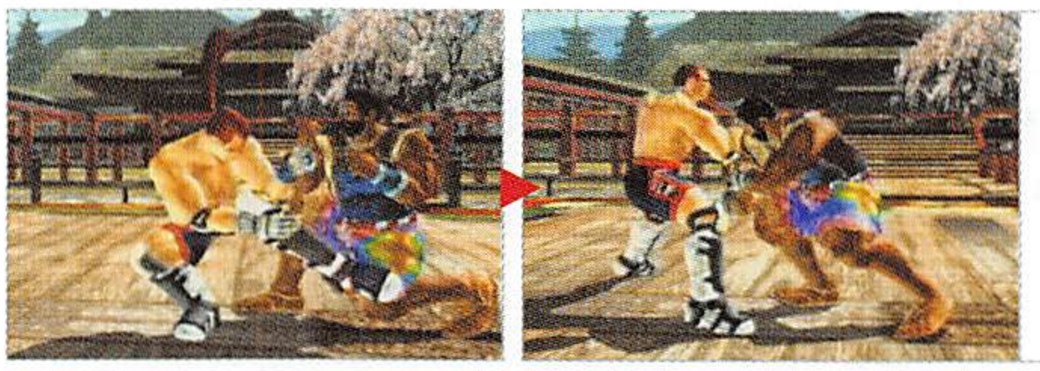
ダッシュを利用してしゃがみ状態から立ち状態を作る

ダッシュや避けといった行動は、それ自体が立ち状態で、しゃがみ状態からこれらの行動をした場合、普通に立つよりも素早く立ち状態へ移行できる。逆を言えば、しゃがみ状態の相手に下段投げを狙う場合、避けなどをされると決まらないということになるので注意してほしい。

また、しゃがみ状態からダッシュ入力をすれば、立ち状態からしか出せない技をスムーズに出すこともできる。ダッシュの入力は、硬化中の先行入力でOKだ。右上の連続写真が、その代表例になる。



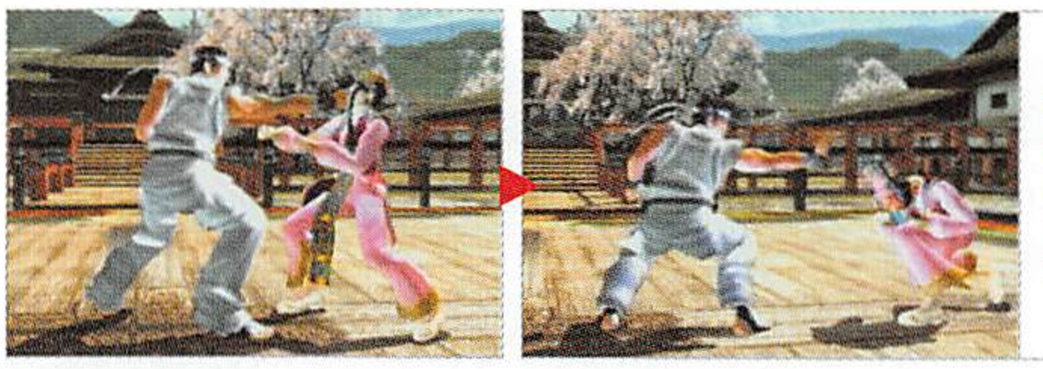
スラントバックナックルは立ち状態からしか出せないが、しゃがみⓅのあとに⇨⇨⇖Ⓟと入れればOK。



下段投げが反撃になってなければ、避けでかわせる。立ちガードでは立つ前に投げられるので注意。

しゃがみダッシュを使って立ち状態からしゃがみ状態を作る

上記の例とは逆に、ラウの斜上掌〔⇩⇘Ⓟ〕などしゃがみ状態からしか出せない技を立ち状態から出すテクニックもある。この場合に活用するのは、しゃがみ(バック)ダッシュ。先行入力も活用すれば、立ち技からでもスムーズにつなぐことが可能だ。キャラクターによってはコンボなどにも活用するので、マスターしておきたい。ただし、こちらのケースは技を出せるだけ。しゃがみダッシュによる立ち→しゃがみの移行時間は、通常のしゃがみガードと同じなので注意しよう。



立ちⓅ→猛虎硬爬山を出す場合は、立ちⓅのあとに⇘⇘⇨Ⓟと(先行)入力。最速のタイミングで出る。

即座にしゃがみ状態になるわけではない。しゃがむまでの時間は、しゃがみガードと同じだ。

足位置

Leg Position

ラウンド開始時、キャラクターは右足を前にした状態で構えている。しかし、一部の技を出すなどしてその構えが逆になることも多い。これによって技が出る方向や判定が変化し、戦術にも大きな影響を及ぼすことを覚えておこう。

対戦の中では、できる限り足位置を確認し、選択肢を変えられるようになりたいところだ。なお、本書ではキャラクター単独の足位置を正構えと逆構え、相手との関係を足位置平行、ハの字と表記している。意味は右図を参照のこと。

空中コンボ

足位置によって、空中コンボに使う追い打ちを変えなければならないケースは数多くある。間違えると技が当たらず、ときによっては反撃を受けることすらあるので注意しよう。コンボ始動技がヒットする前の足位置をしっかり把握することが重要だ。

技の回転方向

正構え時に右手で攻撃する技は逆構えで左手、といった具合に技の出る方向も変化する。半回転の技は、避け可能な方向も逆になることを覚えておこう。避け方向を使い分けるときは奥、手前ではなく、相手の背中側、腹側で見分けるよう心がけたい。

技の特性

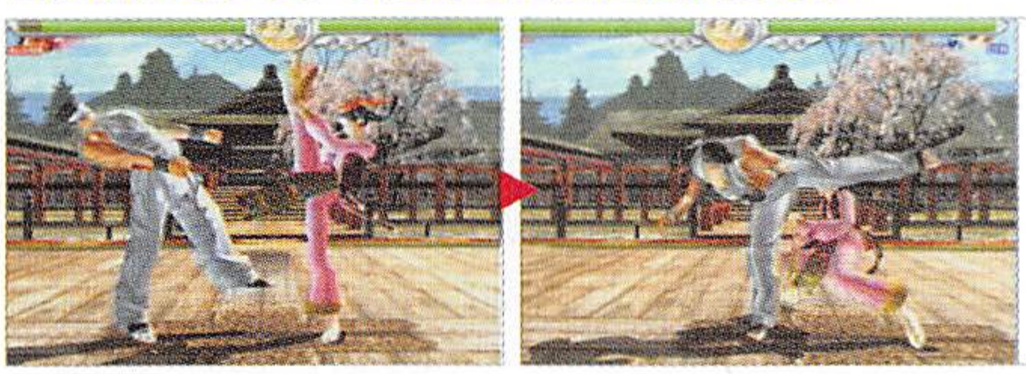
技モーションにかわし性能がある場合、足位置平行か足位置ハの字かによって性能が大きく変わる場合が多い。リオンの疾歩昇穿手〔↓⇨Ⓟ〕などが代表例。このような技を使うときに足位置を意識すると、効果的な攻めを組み立てることができる。

足位置に関する『VF3tb』からの変更点

これまでのシリーズをプレイしてきた人は、足位置の重要性を十分に理解していることだろう。しかし、『VF4』ではこの足位置に関しても変更された点があるので、頭に入れておこう。

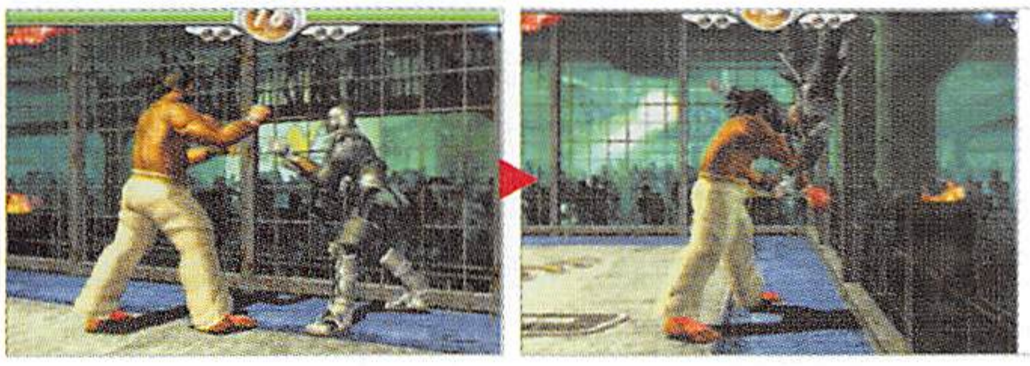
まず、ダウンしても足位置が正構えに戻らないということ。このため、半回転系の起き上がり攻撃を避けるときは、ダウン時の足位置によって方向を使い分ける必要がある。そして、『VF3tb』までは投げが決まると決めた側に足位置を合わせていたが、今作では決められた側の足位置に合うようになったということ。投げ方向を考えるときには注意してほしい。

■逆構えでダウンした時も足位置は戻らない



逆構えでダウンしたら、逆構えのまま起き上がることになる。起き上がりの回転方向も通常と逆だ。

■投げは相手の足位置に合わせる



横方向に投げる投げ技は、相手の足位置を意識する。リングアウト、壁ヒットを狙うときに重要だ。

システム

打撃技とヒット効果

打撃技1つを取っても、ヒットしたときの状況はさまざま。その効果を知れば、チャンスを確実にモノにできる

打撃技のシステム

System of Blow Trick

打撃技には、発生、持続、硬化という3つの状態が存在する。発生は技の攻撃判定が出るまでの時間で、この判定は持続の終了まで続いている。最後の硬化は、攻撃判定がなくなったあとに残る無防備な時間、いわゆるスキのことだ。

打撃技の基本的な属性は上段、中段、下段の3種類。ただし、しゃがみガードにダメージを与えられない中段（特殊中段）や、立ちガードにダメージを与えられない下段（特殊下段）、さらにガード不能技などもあり、その中でも細かく分かれていることを覚えておこう。

全キャラクターが持つしゃがみ(P)は、立ちガード可能な下段技だ。

打撃技の流れ

ここに打撃技がヒットするとカウンターヒット扱いとなる。

技によっては、攻撃判定が長く持続しているものもある。

ここに打撃技をくらった場合、硬化カウンターヒットに。

打撃技の種類

しゃがみでかわせる。一部を除き、立ちガードが可能。

立ちガード可、しゃがみガード不可という性質が基本。

立ちガード不可、しゃがみガード可。出の遅い技が多い。

特殊な性質を持つ打撃技

しゃがみ状態の技にうち勝つ上段技

上段攻撃はしゃがみ状態の相手に当たらない。当然、しゃがみ状態から出る技を潰すことも不可能だ。しかし、『VF4』にはその常識を打ち破る上段攻撃が存在する。通常のしゃがみに当たることはないが、しゃがみ(P)など発生途中がしゃがみ状態になっている技には打ち勝てるのだ。

しゃがみ(P)などをつぶす上段攻撃に注目しよう。

ガードを崩し、よろけさせる技

立ちガードしている相手をよろけさせる技。その代表は、ほとんどのキャラクターが持つ、タメ攻撃だ。属性が中段であれば、しゃがみガードしている相手にダメージを与えることもできる。ただし、このような技は出が遅いものが多い。慣れれば、見てから避けることも可能になるだろう。

立ちガードすると、ダメージなしのよろけになる。

ガードを外し、よろけさせる技

アキラの開跨、撃歩翻跨などがこれ。立ちガード中の相手にヒットするとガードを外す専用のモーションになり、よろけさせることができる。このよろけは回復可能だが、アキラ側が一定以上出の早い技を出せば、確実にヒットする仕組みだ。ただし、ヒット時のダメージは微々たるもので、その後もアキラ側が大きく不利になる。

立ちガードを外すことのみを目的とした技だ。

ダメージ補正について

Damage Revise

同じ技でも、ダメージはヒットの仕方によってさまざまに変化する。技のダメージ値がそのまま適用されるノーマルヒットに比べ、カウンターヒット時はかなりダメージが大きくなる。そのほか硬化カウンターヒットもわずかにダメージが大きくなり、一部の技に適用されるガードハーフではダメージが小さくなる。

空中ヒット時も少しダメージが小さくなる。空中コンボ中も同じだ。

ヒットの種類

■ノーマルヒット

ノーガードのときやダッシュ中、避け中に技がヒットした場合。

■カウンターヒット

ヒットエフェクトが黄色くなることも、カウンターヒットの特徴だ。

■硬化カウンターヒット

硬直中の相手にヒットした場合。ヒット時の効果が変わることも。

■ガードハーフ

一部の中段攻撃をしゃがみガードでくらった場合に適用される。

ヒット効果とよろけ

Hit Effect & Stagger

技がヒットしたとき、くらった側がどのような状況になるかを知ることは非常に重要だ。それによりコンボが確定することもあるので、少なくとも自分の使うキャラクターが持つ技の性質についてはしっかり把握しておきたい。

ヒット効果の代表は、画面にレバーが表示される各種のよろけ。カウンターヒットや硬化カウンターヒット、しゃがみヒットなど、当たり方によって効果が変わる場合も数多くある。

よろけは重要な攻撃チャンス。確定の追い打ちができる場合も。

確定の追い打ちが狙えるヒット効果

一部のダウンは、浮いた相手に追い打ちすることが可能。

キャラクターが足を上げて倒れる。受け身もできない。

非常に珍しいヒット効果。長時間無防備な状態が続く。

崩れの1つ。ダウンする前に、さまざまな技が入る。

打撃技のほか、下段投げを決めることも可能な崩れ方。

攻撃判定が低い位置にある技で追い打ち可能な崩れ。

よろけの性質と回復

ヒジ系の技がしゃがみ状態にヒットしたときなど、さまざまな状況で起こるよろけ。この間は投げが入らないかわりに、打撃に対しては無防備な状態になる。ただし、防御側はレバーやボタン連打によってこの時間を短縮することが可能だ。

注意したいのは、よろけ中はコマンドの入力を受け付けないということ。このため回復後にすぐさま技を出すことが難しく、復帰直後を狙った投げ技を回避するタイミングは非常にシビアだ。これには、回復のタイミングを変えるなどして対処していこう。

よろけている間は打撃に対して無防備だが、投げは入らない。

レバーマークに注目。赤だと回復入力を受け付けている。

投げ／投げ抜け

『VF4』の戦術を組み立てるうえで、なくてはならない投げ。ここから生まれる可能性は、限りなく広い。

投げ技のシステム

System of Throw Trick

『VF4』の投げ技は、つかみモーションが相手にヒットすることで成立する。このシステムは、投げが成立しないときのみ失敗モーションが発生した『VF3tb』と大きく異なる点だ。

投げが成立する条件は、上段投げであれば相手が立ち状態、下段投げであればしゃがみ状態であることと、打撃技の発生途中でないこと。この点は、シリーズを通じて変わっていない。

つかみモーションには、打撃技と同じく発生、持続、硬化が存在する。発生～持続中に打撃技をくらった場合にカウンターヒット、硬化中の場合には硬化カウンターヒットになる点なども、打撃技と同じだ。このため、投げを使うときには、それなりのリスクを背負うことになる。

投げ技の流れ

つかみ判定が出るまで。打撃技と違い投げの対象になる。

技によっては、攻撃判定が長く持続しているものもある。

ここに打撃技をくらった場合、硬化カウンターヒットになる。

投げ技の種類

立ち状態に対して決まる投げ技。ほとんどの投げ技が該当する。

しゃがみ状態に対する投げ技で、一部のキャラクターだけが持つ

状況によって横投げ・背後投げ・壁投げに変化

一般的な投げ技を狙ったとき、状況によって技が自動的に変化する場合がある。相手が側面を向いていた場合の横投げ、背向け状態だった場合の背後投げがその代表例だ。また、投げ技のなかには、壁との位置関係によって壁投げになるものもある。詳しくは巻末のコマンドリストを参照してほしい。

コマンド投げや横下段投げを持つキャラクターもいる。

こちらもコマンド投げや下段投げを持つ者がいる。

コマンド投げの一部が変化する。ダメージは高めだ。

打撃に打ち勝つことのある「キャッチ投げ」

通常の投げ技は、打撃技発生中の相手に対して決められない。しかし、キャッチ投げと呼ばれる技だけは例外だ。この属性を持つ投げ技は、打撃技の発生途中の前半部分に打ち勝つことが可能になっている。全体的に出は遅めだが、使いどころによっては大きな力を発揮する。相手が受け身を取ったところを狙うなど、遅さが影響しにくい場面で使っていきたい。

投げ抜けできないものが多いことも特徴の1つ。上段キャッチ投げであれば、避けを読んだときに使うといいだろう。その性質から、標準的な避け攻撃や避け投げ抜けに効果が高い。

■上段キャッチ投げ

ウルフのキャッチや、アキラの順身翻跨などがこれに該当する。

■下段キャッチ投げ

ベネッサが持つ。一般的な下段投げほどではないが出も早めだ。

投げ抜けのシステム

Escape from Throw Trick

投げ技のほとんどは、投げ抜けコマンドを入力することで抜けることができる。そのコマンドは、投げコマンドのレバー最後の部分とP+G。例えばP+G投げならP+G、ウルフのジャイアントスイング〔⇦↙⇩↘⇨P+G〕なら⇨P+Gといった具合だ。投げ抜けの受け付けは、相手の投げ“入力後”一定時間。投げ“成立後”ではないので、つかみモーションの発生途中を投げられた場合も投げ抜けが成立する。

投げ抜け後の状況は、抜けた側が少し有利になる。ただし、アキラの大纏崩捶〔⇦⇨P+G〕のような一部の例外を除き、確定の反撃が入るようなことはない。側面や背後、ダウンなど、状況によっては抜けた側が硬化差以上に攻めやすいようなケースもあることを覚えておこう。

投げ抜け成立後の状況はさまざま。中には、抜けられた側がダウンするものもある。

キャラクター別投げ抜けコマンド対応表

■上段投げ

キャラ	技名	抜けコマンド	ダメージ
アキラ	倒身捜腿	P+G	40
	心意把(他1)	⇨P+G	60-
	獅子抱月(他1)	↘P+G	50+
	順歩翻胯	⇩P+G	10++
	進歩里胯	↙P+G	0++
バイ	転身捜倒	P+G	50
	空烈天鳳(他2)	⇨P+G	60
	飛燕翻胯	↘P+G	0++
	掣燕掛塔	⇩P+G	10++
	旋風燕華(他1)	⇦P+G	60
ラウ	肩車頭落	P+G	40+
	転身巴咽掌(他1)	⇨P+G	50+
	大地倒襲	↘P+G	65
	柳手掛塔	⇩P+G	10++
	柳車旋転	⇦P+G	50
ウルフ	フェイスクラッシュチョップ	P+G	40
	KS(他1)	⇨P+G	80
	スタイナーズスクリュードライバー(他1)	↘P+G	70
	リストロックスロー(他1)	⇦P+G	70
ジェフリー	ニースマッシュ	P+G	35
	フロントバックブリーカー(他3)	⇨P+G	65
	スプラッシュマウンテン(他2)	↘P+G	70

キャラ	技名	抜けコマンド	ダメージ
ジェフリー	スパインバスター	⇩P+G	45
	バックスロー	↙P+G	0+
	ボディーリフト	⇦P+G	60-
ウルフ	太刀	P+G	50
	影霞(他1)	⇨P+G	50
	刀霞	↘P+G	50+
	浮霞	⇩P+G	60
	弧延落	⇦P+G	40++
サラ	フロントスープレックス	P+G	50
	レッグホールドスロー(他1)	⇨P+G	55
	フォーリンエンジェルスロー	↙P+G	45+
	ライトニングニースマッシュ	⇦P+G	43
ジャッキー	ワンインチショット	P+G	35+
	ネックブリーカー	⇨P+G	40
	サディスティックハンギングニー(他1)	↘P+G	65-
	ニーストライク	⇦P+G	60
シュン	酔歩転身肘	P+G	50
	転身繰胯(他1)	↘P+G	0++
	倒襲裏肘(他1)	⇦P+G	50
リオン	破刀手秋腿	P+G	50
	登山翻車脚(他2)	⇨P+G	35++
	擺下尖転	↘P+G	0+

キャラ	技名	抜けコマンド	ダメージ
リオン	貼身双勾手(他1)	⇦P+G	60
	七星跳飛捕蝉	↗P+G	45
アオイ	小当	P+G	40
	大木倒～大木砕(他2)	⇨P+G	60
	木の葉落とし	↘P+G	50+
	半月巴	↙P+G	45
	桐枝落とし(他2)	⇦P+G	60
レイ	雷身旋舞	P+G	45
	弓箭掌壁	⇨P+G	45
	排山倒海	↘P+G	28++
	擺脚捜倒	⇦P+G	50
ベネッサD	キャニオンダイブ	P+G	40
	レッグブレイカー(他2)	⇨P+G	70
	アームクラッシュスロー	↘P+G	60
	ヘルズゲート	⇩P+G	65
	リプレイススロー	↙P+G	0+
	ヘブンズゲート	⇦P+G	58+
ベネッサM	エルボースラッシュ	P+G	30
	トリプルヘビィスマッシュ	⇨P+G	45
	ダブルニーストライク	↘P+G	50
	リプレイススロー	↙P+G	0+

■下段投げ

キャラ	技名	抜けコマンド	ダメージ
バイ	燕風輪翔	⇦P+G	0++
ウルフ	ビッグブリッジボム(他1)	↘P+G	60+
	サイドスープレックス	⇩P+G	50
	ダブルアームスープレックス	↙P+G	60

キャラ	技名	抜けコマンド	ダメージ
ジェフリー	マシンガンニーリフト	⇦P+G	70
	パワーボム	↘P+G	60
	アイアンクロー	⇩P+G	50
アオイ	手極め倒身	⇩P+G	60++
	真之位	↙P+G	53

キャラ	技名	抜けコマンド	ダメージ
ベネッサD	リブクラッシュニー	↘P+G	55
	リブクラッシュボディ	⇩P+G	50
ベネッサM	リブクラッシュニー	↘P+G	55
	ボディーブローラッシュ	⇩P+G	50

表の見方:キャラ／キャラクター名　ベネッサD／ベネッサ(デフェンシブスタイル)　ベネッサM／ベネッサ(ムエタイスタイル)　他／同じ投げ抜けコマンドの投げがいくつあるかを示す。
ダメージ／ダメージ数値 +は小ダウン攻撃確定or投げ後やや有利、++はコンボ確定or大きく有利、−はジャスト受け身によるダメージ軽減可能

システム

特殊な投げ抜けについて

Particular Escpe

通常の投げ以外にも、抜け可能な投げは数多くある。例をあげると、アオイの脇絡み〔⇦↙⇩↘⇨Ⓟ＋Ⓖ〕や蝶絡み〔⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋Ⓖ〕、ウルフのキャッチ〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕などがあり、一部の投げ技から派生する投げコンボも抜けられる。

これらの抜けコマンドは通常のものと同じ法則になっているので、技表で確認しておこう。また、特定の抜けコマンドが用意された特殊な技もある。

投げコンボの投げ抜けコマンドは、通常の投げ技と同じ法則だ。

アキラ／順身翻肫からの派生

心意把は⇨Ⓖ、靠山壁は⇩（or⇧）Ⓖ（アキラ側のコマンドによる）のタイミング入力でガード。複数入力受付け。

ベネッサ／フロントスリーパー

レバーやボタン連打で抜けられる。段階があり、最も早い段階で抜ければダメージをかなり低く抑えられる。

ウルフ／避け攻撃

⇦（or⇨）Ⓟ＋Ⓖで投げ抜け可（どちらも可）。見てから抜けられれば理想だ。ほかの投げに変わる場合あり。

ベネッサ／上・中段パンチ系当て身

抜けコマンドはⓅ＋Ⓖ。成立直後と少し後の2カ所に抜けポイントがある。前半で抜ければかなり低いダメージに。

リオン／僕歩からの投げコンボ

僕歩から左右に移動し、横投げを決める技。自分の左側なら⇦Ⓟ＋Ⓖ、右側なら⇨Ⓟ＋Ⓖで抜けられる。

ベネッサ／ハンドホールドからの派生

中段蹴りはⒼ、下段蹴りは⇩Ⓖ、投げはⓅ＋Ⓖ。Ⓖは押しっぱなしでもOKだ。中段と下段は両方ガード可能。

横投げに対する投げ抜けは方向によって変わる

『VF4』になって、横投げも抜け可能になった。コマンドは、自分の左側面から投げられた場合は⇦Ⓟ＋Ⓖ、右側面からなら⇨Ⓟ＋Ⓖになる。これは、上で紹介したリオンの僕歩からの投げと同じだ。

また、重量級が持つ横下段投げは、左側面からが↙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖで、右側面からが↘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ。抜けるチャンスはあまりないが、一応覚えておこう。なお、パイとアオイの横下段投げは、通常の横投げと同じコマンドで抜けられる。

横投げの投げ抜け

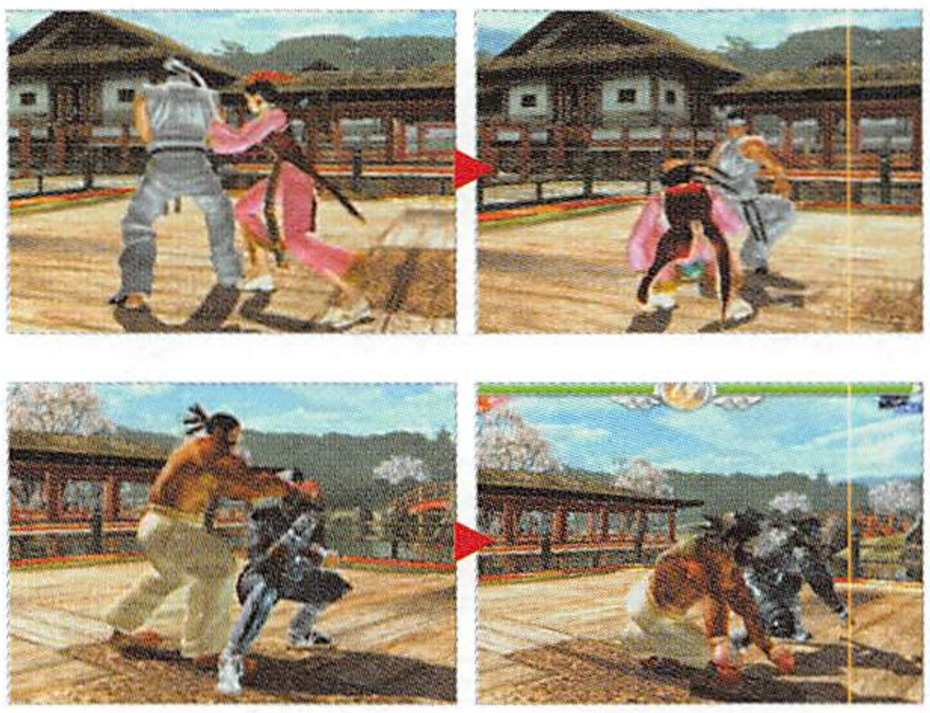
⇦（or⇨）Ⓟ＋Ⓖ

一部のキャラクターが持つコマンド横投げも、同じ投げ抜けコマンドで投げ抜け可能。

横下段投げの投げ抜け

↘（or↙）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

抜ける機会は少ない。パイとアオイのものは、通常の横投げと同じ抜けコマンドになる。



なかには投げ抜けできない投げ技も

投げ抜けが不可能な投げ技もある。打撃がヒット（またはガード）したときに決まる専用の投げ技、いわゆる打撃投げや（ベネッサのフロントスリーパーを除く）、全キャラクターが持つ背後上・下段投げが代表例だ。このほか、キャッチ投げにも抜けられないものが存在している。

Ver.Aでは抜けられたが、Ver.Bでは不可能に。

アキラの順身翻胯など。それ自体は抜けられない。

Ver.Bでは抜け可能なものがほとんどなくなった。

複合投げ抜けをマスターせよ

Complex Escape

『VF3』の頃から、投げ抜けのテクニックは勝敗を左右する一大要素であり、つかみ発生途中の打撃がカウンターヒットとなる『VF4』ではさらにその重要度が増している。普通に投げ抜けを入力すると、投げつかみが出て無防備な状態になるのだから、当然のことだ。投げ抜けの確率を高めることはもちろん、ほかの行動と組み合わせることでリスクを減らし、不利な状況を打開していこう。

数々の投げ抜けテクニックをマスターし、対戦に役立てよう。

投げ抜けの複数入力

複数の投げ抜けコマンドを同時に入力できるようになったことは、『VF4』での大きな変更点。投げをくらうときにあらゆる方向にレバーを入れてⓅ＋Ⓖを押せば、理論上すべての投げを抜けることも可能なわけだ。なお、『VF4』ではレバーを入れっぱなしにしてボタンを押しても、その方向のコマンド投げ抜けを受け付けるようになっている。複数入力するときに、途中でレバーをニュートラルに戻す必要はないことを覚えておこう。

複数のコマンド投げでも、入力さえしておけば抜けることが可能だ。

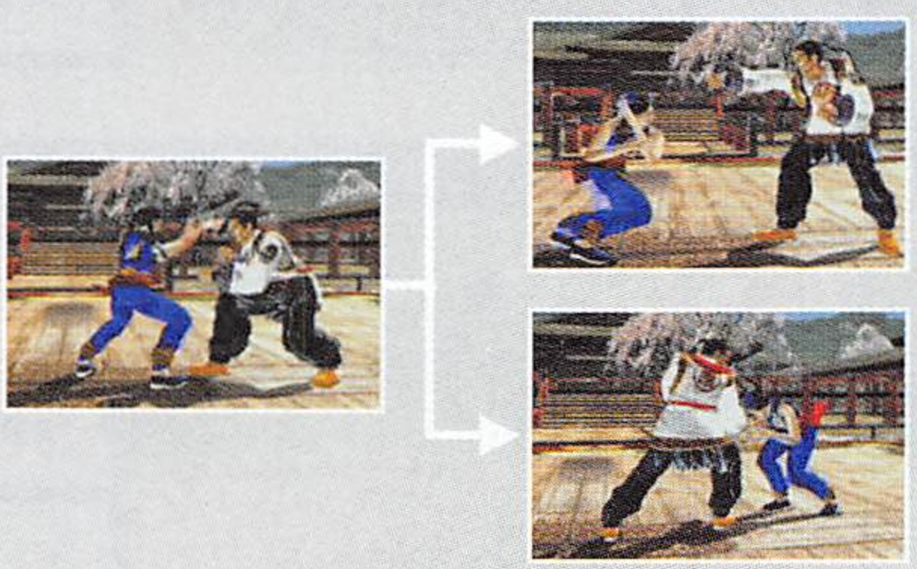
避け投げ抜け

避け入力後、すぐさま投げ抜けコマンドを入力しておくことで、避けのリスクを軽減するテクニック。『VF4』では、かなり効果が高い投げ抜け方法となる。投げで反撃される技をガードされたあとだけでなく、こちらが不利な状況、例えば受け身後などに使っても効果が高い。ただし、避けのあとに投げつかみが出てしまってはやや問題がある。投げ抜けコマンドを2種類程度に制限し、暴発を防いだほうが得策だ。

打撃は避け、投げは抜ける。こちらが不利な場面で非常に有効だ。

打撃投げ抜け

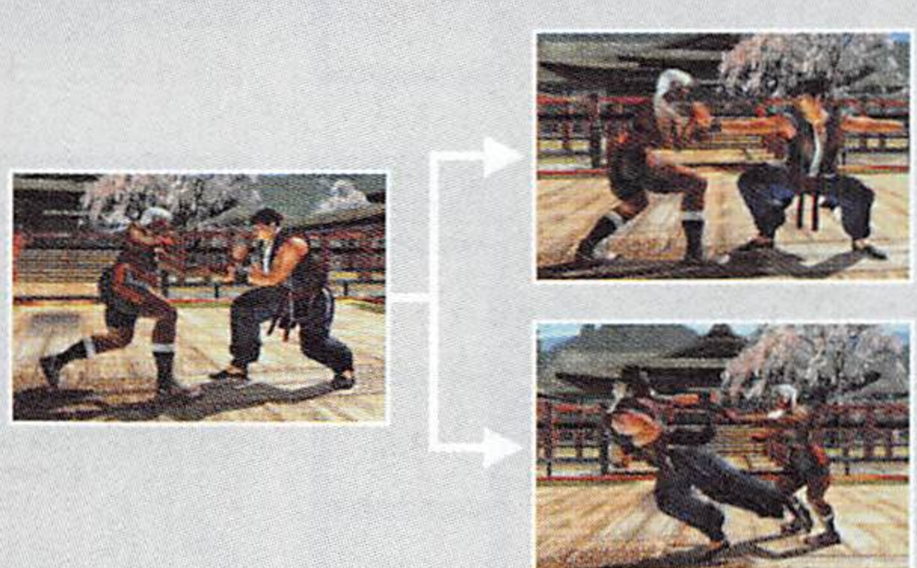
硬化時間の終わりぎわに打撃技→投げ抜けと入力するテクニック。相手の反撃が投げだったら抜け、それが遅れたり、タイミングをずらして技を出してきたら打撃技で止めるという仕組み。投げで反撃される技をガードされたあとや技をかわされたあとに有効だ。投げ抜けと組み合わせるのはしゃがみⓅなどの出の早い技が基本だが、かわし性能の高い技やさばき技でもいい。



単発の打撃技を使う。相手の投げが遅ければ、その打撃でつぶせる。

ガード投げ抜け

こちらも、投げ反撃が確定する技をガードされた、あるいは技をかわされたときに使う。やり方は、先行入力で投げ抜けを入れておき、硬化が解ける前にⒼ入力のみにしておくというもの。投げ抜けコマンドⓅ＋Ⓖを押したあと、即座にⓅを離すという方法が一般的だ。こうすれば、相手が打撃技を出したときにはガードし、投げで反撃してきたときには抜けることができる。



入力タイミングはシビア。投げ技は1種類しか抜けられないかも。

システム

当て身／さばき

さばき技の追加によって、大きな変化がもたらされた当て身系システム。これまでの当て身技にも、若干の変更がある

当て身／さばきのシステム

Catch & Parry

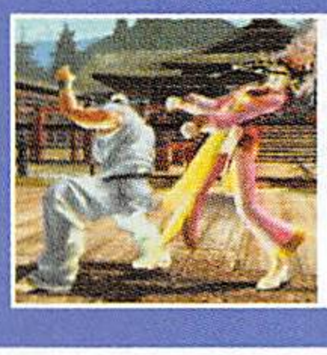
相手の打撃技を跳ね返す当て身系の技。『VF4』では成功時に独特の効果音が出る「さばき技」も追加されている。また、専用モーションを持つ従来の当て身は、中段攻撃に対しては⇖Ⓟ＋Ⓚといった具合に攻撃属性に応じて取るコマンドが区分けされた。なお、これらの当て身は本来成立するはずのタイミング（当て身の発生中）で取れない技がきた場合、カウンターヒットになる（打撃でないさばき技の場合は除く）。これも重要な変更点の1つなので、覚えておこう。

当て身のコマンドは、相手の技の属性に準じるよう変更された。

パクサオのような、独特のコマンドを持つ固有の当て身もある。

当て身不能技

どのキャラクターの当て身でも取れない技は、身体、頭、肩、背中、両手、両足の属性を持つもの。また、パイの飛燕鷹蹴〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕のようなジャンプ系のダウン攻撃も取ることはできない。



アキラの鉄山靠は背中属性。代表的な当て身不能技だ。

対当て身／さばき　打撃技の属性分類

当て身やさばきに対する打撃技の属性分類は下のとおり。上・中・下段の攻撃属性に加えて、技ごとに設定された系統もある。属性にはこれらのほかにダウン攻撃とジャンプ攻撃、当て身不能の両手、頭などがある。当て身、さばきとも、その一部を取ることができるわけだ。

ここで注意が必要なのは、必ずしも見た目どおりではないこと。ベネッサのライトニングエルボー〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕は上段ヒジだが、ウルフのエルボーバット〔⇦Ⓟ〕は上段Ⓟになる。中段Ⓚとミドルの違いにも注意。ジャッキーのダッシュハンマーキック〔⇨⇨Ⓚ〕のように頭部を攻撃するものが中段Ⓚ、腹部あたりを攻撃する通称ミドルキックがミドルだ。

パンチ系（Ⓟ）

上段 / 中段 / 下段

キック系（Ⓚ）

上段 / 中段 / 下段

ヒジ系（ヒジ）

上段 / 中段 / 下段

ヒザ系（ヒザ）

上段 / 中段 / 下段

中段蹴り系（ミドル）

上段 / 中段 / 下段

回転キック系（回）

上段 / 中段 / 下段

サマー系（サマー）

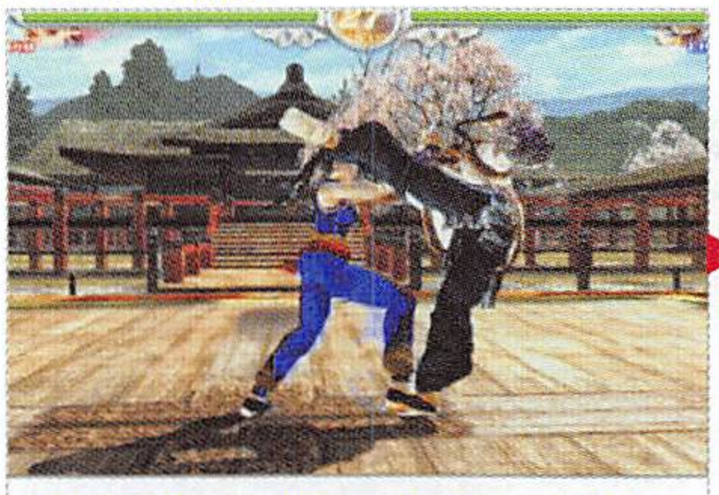
上段 / 中段 / 下段

さばき効果を含む打撃技の存在

Parry Blow Trick

さばき技の中でも、打撃技の中にさばき判定を含んだものは注目度が高い。基本属性が打撃なので発生途中に投げをくらうこともなく、二択回避に活用できる。ただ、さばき判定の発生が技によって違う点に注意。さばきタイミングが早いものは不利な場面での二択回避に、遅いものは有利な場面での攻めに組み込んでいこう。下に取れる技属性とそのタイミングをまとめたので、参考にしてほしい。

■さばき判定



打撃技の発生途中に、さばきモーションが含まれる。ここに取れる属性の打撃技がくると……、

■攻撃判定

それを跳ね返して攻撃。技自体は打撃なので、通常の当て身と違い投げに負けることもない。

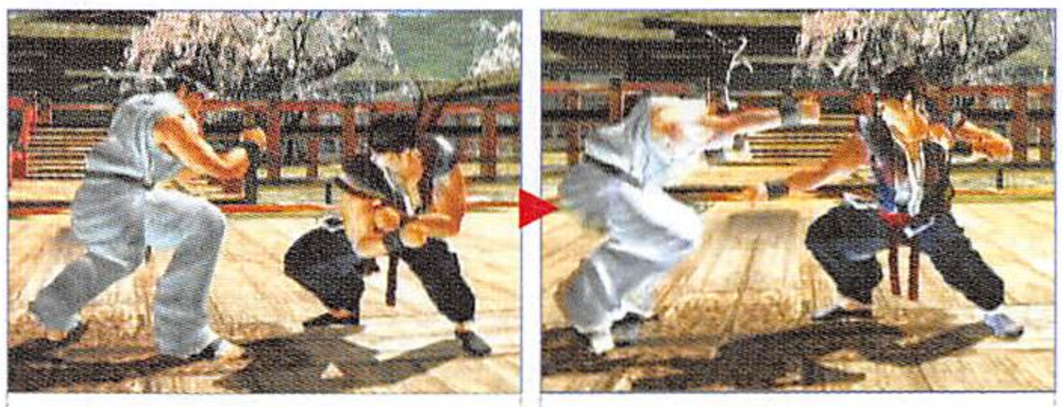
キャラ名	技名（コマンド）	さばき可能属性	さばきタイミング
アキラ	崩撃手〔⤵P＋K＋G〕	上段P・上段ヒジ・下段P	早～中
サラ	ハイドサイドキック〔P＋K〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・ミドル	遅
パイ	上歩掃冲掌〔⇨⇦P〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ	早～中
カゲ	小太刀抜き〔⇦K〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・中段K	遅
	布影脚〔⇨⇦K〕	下段P・下段K・下段回	早～遅
	菩薩掌〔P＋K〕	上段P・上段K	中～遅
	葉隠流　陰・水月砲〔(十文字中)P＋K〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ	早
リオン	流星勾手撃〔⇩⬂⇦P〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段K・ミドル・ヒザ	早
アオイ	扇払い〔⇦P〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・中段K	早～中
	上段の当て〔⇨⇦P〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・中段K	早～遅
	拝み蹴り〔⇦P＋G〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・中段K・ミドル	遅
レイ	蝴蝶壁〔⇩⤵⇨P＋K〕	上段P・上段ヒジ・中段P・中段ヒジ	早～遅
	転身崩捶〔(涅槃式中)P〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・中段K・ミドル	早～中
	翻身提拳〔(涅槃式中)P＋K〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・中段K	早
	連環挿捶〔(跨虎式中)P〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ・中段K・ミドル・ヒザ	早
	後襲腿〔(跨虎式中)P〕	下段P・下段K・下段回	早
ベネッサ	パーリングハイキック〔(D)⇦⇨K〕	上段P・上段ヒジ・上段K・中段P・中段ヒジ	早～中
	ディフェンシブエルボー〔⬂P or (M)⇩P〕	下段P・下段K・下段回	早～中

表の見方：Pやヒジなど属性の略語については、左ページを参照のこと。また、ベネッサの技コマンド内にあるDはディフェンシブスタイル、Mはムエタイスタイルを表している。

『VF3tb』までの当て身との相違点に注意

『VF3tb』から継承された通常の当て身も、性質が若干変わっている。これまでは相手の打撃技の発生途中に入力すればすべて成立していたが（もちろん属性が合っている場合）、今回は当て身の判定が出ている間しか取ることができなくなった。このため同じタイミングで入力しても、相手が出の遅い技を出してくると、当て身の範囲外になってしまうケースが多い。例えばアキラ対アキラで躍歩頂肘〔⇨⇨⇨P〕をガードされたあと、すぐに下段当て身を狙った場合。このとき相手がしゃがみPを出してくればとれるが、捜下崩捶〔⤵P＋K〕はダメ、というわけだ。

■攻撃のタイミングに合わせることが重要



当て身にも判定の持続時間があり、その範囲内でのみ成立する。

出の遅い技に対して狙うときは、タイミングを遅らせる必要あり。

システム

避け／ARM（オールレンジムーブ）

もはや『VF4』の対戦に欠かせない避け。その仕組みと活用法を知り、使える場面を厳選していこう

避け／ARM（オールレンジムーブ）のシステム

System of Escape & ARM

避けは、横方向に素早く移動する回避手段。レバーを上方向か下方向に入力したあとすぐニュートラルに戻すことで成立し、避け動作中にP＋K＋Gを入力すれば避け攻撃を出すことができる。

ARMは、自由に歩くことができる手段。レバーを上方向に入れつづければ歩くことができる。レバーを下方向に入れるときは⇦⬀⇩（or⇨⬂⇩）のような入力にすれば、しゃがまずに歩くことができる。

■避け

自分が不利な状況で真価を発揮する手段。基本的に有利な状況では使わない方が賢明。

■ARM

フィールド内の位置調整に使うことができるため、壁ぎわでは選択肢の1つとなる。

成功避けと発生条件

Success Escape

避けには、横方向に少しだけ移動する通常避けと、無敵時間を持ち大幅に移動する成功避けという2つの避けが存在する。どちらも入力方法は同じだが、避け入力時の相手の状況によって変化する。

成功避けになる条件は2つ。1つは避けを入力したときに相手が打撃技を出していること。もう1つは、相手の出した攻撃が避けられる種類のものであることだ。攻撃は、直線系攻撃、半回転攻撃、回転攻撃という3種類に大別される。相手が直線系攻撃だった場合は、奥と手前のどちらに避けても成功避けになり、半回転攻撃だった場合は、避ける方向が合っていた場合のみ成功避けになる。回転攻撃を出された場合は、絶対に成功避けが出ないことも覚えておこう。

条件1：相手の打撃技の発生途中に入力

相手の打撃技とかち合うことが重要。硬直時間は一定なので、発生の出始めほど反撃しやすい。

条件2：相手の打撃技に「回転方向」がない

直線系攻撃は奥でも手前でも成功、半回転攻撃は片側のみ成功。回転攻撃は成功避けにならない。

成功避け後に技を出す時の注意点

直線系攻撃、半回転攻撃にうまく避けを合わせたら成功避けになる。成功避けは無敵状態なので、本来攻撃をくらう心配はない。しかし、成功避け動作中に避け攻撃を出した場合、その時点で無敵時間は消滅してしまう。したがって、避け攻撃動作に入ると同時に攻撃をくらう危険性が生まれることに注意してほしい。また、成功避けの硬化が切れるタイミングに先行入力でP＋K＋G系のコマンド技を出したいときは、避け中にGを押して避け攻撃が暴発するのを防ごう。

せっかく成功避けが出ていても、避け攻撃を入力したために、

無敵時間が終了して相手の打撃につぶされてしまうこともある。

通常避けのリスクを軽減

Common Escape

通常避けは、避け能力（無敵状態）を持たないガード不能時間と解釈できる、非常に危険な行動だ。この間は避け攻撃以外の技は出せないが、しゃがみダッシュで通常避けをキャンセルすることが可能。これで硬直時間を大幅に短縮できる。

ちなみに、成功避けはしゃがみダッシュでキャンセルできないので、無敵時間をキャンセルする心配はない。

しゃがみダッシュでキャンセル可能

■通常避け

通常避け動作中にもしゃがみダッシュは受け付けている。

■しゃがみダッシュ

存在するはずの硬直をキャンセルしてしゃがみダッシュ。

■ガード

確定するはずの打撃技をガードすることもできるのだ。

ARMの性質と実用度

ARM

ARMはアナログな性質である。回避能力はほぼ見た目どおりで、回避できるかどうかは相手の技が触れたかどうかのみで決定される。避けとは根本から性質が異なるため、回転攻撃を回避することもあれば、直線系攻撃をくらうこともある。間合いは遠いほど避けやすく、また背中向きの方が回避能力は高いようだ。狙って回避することは難しいので、立ち位置の調整程度に考えよう。

■避けの場合

条件さえ満たしていれば、必ず成功避けで回避できることが避けの最大のメリット。

■ARMの場合

見た目と事実がすべてなので、避け方向とは反対に動いた方がよけやすいことまである。

成功避けの属性を持つ固有技

固有技の中には、成功避けと同じ性質から攻撃を繰り出す技も存在する。つまり、簡単に言えば成功避け→避け攻撃がワンセットになっている技ということ。属性は打撃技なので避け効果があるポイントに投げをくらうこともなく、使い方によっては大きな力を発揮してくれる。

右の固有技が成功避けの属性を持っているものだ。これらは成功避けの発生条件と同様、直線系攻撃なら、一方的に成功避けになり、半回転攻撃なら方向が合っていたときのみ成功避けになる。

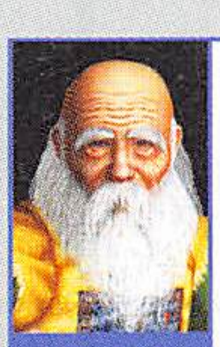
また、リオンの斜歩斜掃捶〔↙Ⓟ＋Ⓚ〕や斜前歩〔↘（or↗）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕、シュンの向側後避〔↖（or↙）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕、ラウの燕陣旋風脚〔←Ⓚ＋Ⓖ〕、レイの窩肚拳〔↘（or↗）Ⓟ＋Ⓚ〕などは、かわし性能が高いものの、成功避けと同じ属性ではないので覚えておくといいだろう。

成功避け属性ではないが、避け性能は高い。

サラ

サイドネックカットソード

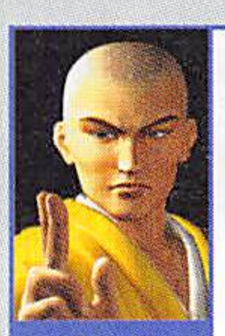
（フラミンゴ中）⇧（or⇩）Ⓟ＋Ⓚ



シュン

右酔歩／左酔歩

⇧（or⇩）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ



レイ

側進後掃腿

（独立式中）⇧（or⇩）Ⓚ＋Ⓖ

アオイ

流水

（天地陰陽中）⇧or⇩

ベネッサ

イントルードフック／インターセプトボディブロー

Ⓖ押したまま⇧（or⇩）Ⓟ

受け身／起き上がり

ダウンを奪った後、奪われた後には、その状況ならではの攻防が存在する。効率のいい攻撃法、防御法を覚えよう

ダウンから起き上がりまでのプロセス

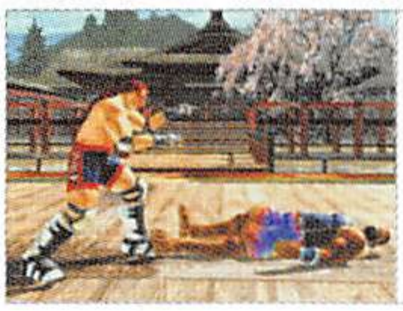
Down & Rise Up

ダウンは、攻撃をくらい浮かされた、ジャンプ中に攻撃をくらった、投げで倒されたなどといった状況で発生する。仰向け状態かうつ伏せ状態か、相手に足を向けているか頭を向けているかで、4種類に分かれる。ダウンしたときは、地面に接地するところで受け身を取るかどうかの選択があり、ここで受け身を入力して成功すれば受け身へ移行、入力に失敗すればダウン状態へと移行する。

また、崩れ系ダウンや叩きつけ系ダウン、投げ技の多くには受け身を取ることができない。

ダウンの種類

■仰向け／相手足方向



基本のダウン。普通にふっ飛ばされるとこのダウンが多い。

■仰向け／相手頭方向

ニーストライクやフロントスープレックスなど投げ技に多い。

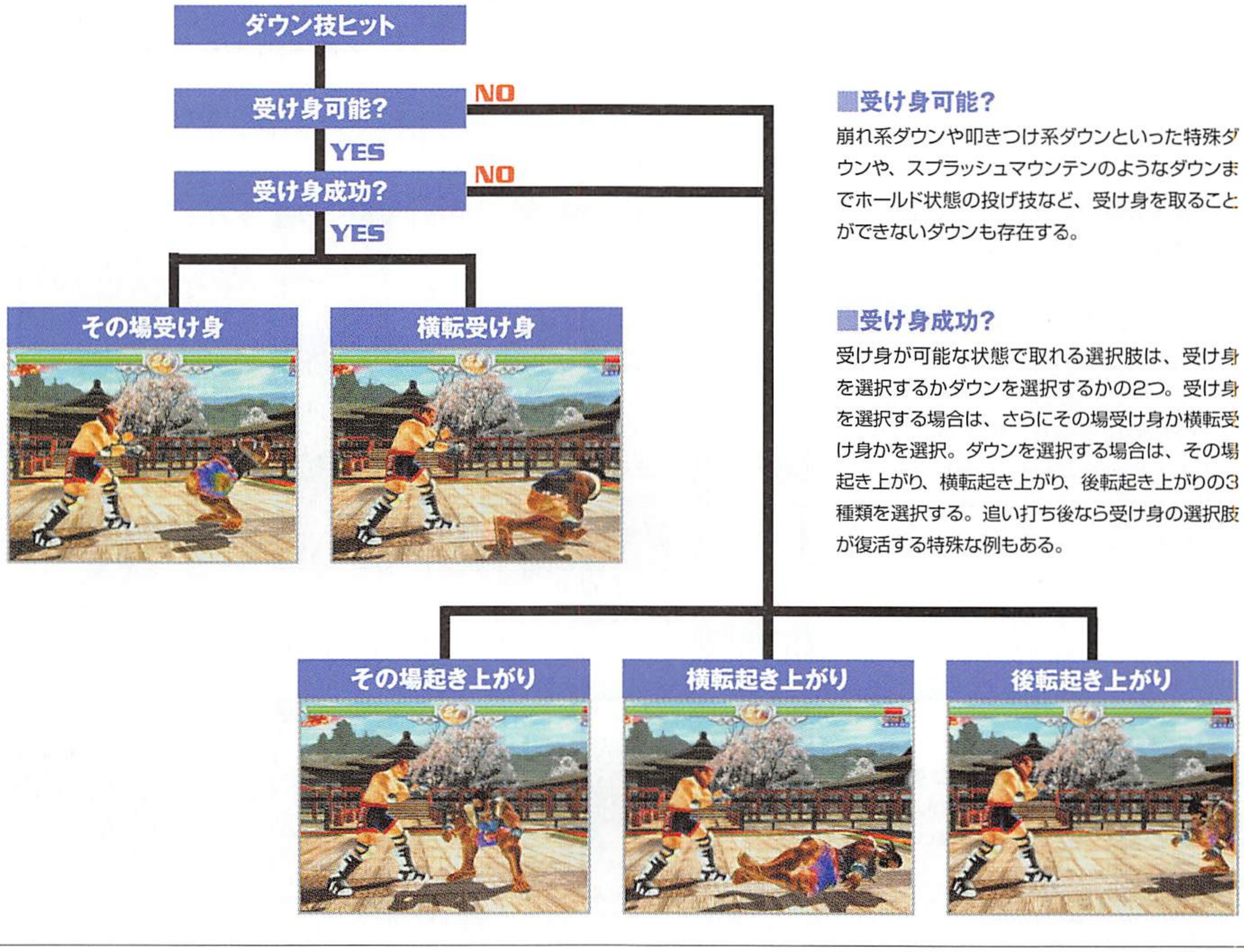
■うつ伏せ／相手足方向

背後から技をくらってふっ飛ばされるとこのダウンになる。

■うつ伏せ／相手頭方向

頭崩れダウン、腹崩れ系ダウンで倒れた後はこのダウンになる。

起き上がるまでのフローチャート



■受け身可能?

崩れ系ダウンや叩きつけ系ダウンといった特殊ダウンや、スプラッシュマウンテンのようなダウンまでホールド状態の投げ技など、受け身を取ることができないダウンも存在する。

■受け身成功?

受け身が可能な状態で取れる選択肢は、受け身を選択するかダウンを選択するかの2つ。受け身を選択する場合は、さらにその場受け身か横転受け身かを選択。ダウンを選択する場合は、その場起き上がり、横転起き上がり、後転起き上がりの3種類を選択する。追い打ち後なら受け身の選択肢が復活する特殊な例もある。

受け身の基本性質

Basic Character of Break-fall

受け身可能な攻撃をくらってダウンした場合、地面に接地する瞬間にタイミングよくP＋K＋Gを入力すると、その場受け身を取ることができる。また、レバーを⇧か⇩に入れながらP＋K＋Gを入力すると横転受け身を取れる。

ダウンしたあとでも、ダウン攻撃以外の追い打ちをくらった場合なら、ほんの少しだけバウンドするため、このバウンドの着地に再び受け身をとることが可能。

受け身が成功すると、ダウン状態にならずに通常状態に戻る。このとき、足位置は直らずにダウンする直前の足位置に戻る。受け身後は、ダウン攻撃を基本的に回避できる代わりに、（例外については次ページ以降で解説）起き上がり攻撃を出すことができなくなる。

ダウン後も、ダウン攻撃以外の追い打ちをくらえば受け身可能。

その場受け身〔接地する瞬間にP＋K＋G〕

仰向けにふっ飛んだ時にその場受け身を取ると、ヘッドスプリングで起き上がる。硬直が解けた直後は立ち状態になっているのが特徴。このときに重ねられた攻撃は、属性に関係なくガードが可能。投げも技を出せば回避できるが、しゃがみガードやしゃがみダッシュでの回避はできない。うつ伏せにふっ飛んだ時にその場受け身をとると、しゃがみ状態になる。

受け身可能な攻撃で仰向けにふっ飛んだときは、ダウン攻撃を確実に回避できる。

横転受け身〔接地する瞬間に⇧（or⇩）P＋K＋G〕

横転受け身はレバーを⇧に入れながら受け身をとれば奥方向に、レバーを⇩に入れながら受け身をとれば手前方向に転がりながら起き上がる。硬直が解けた直後はしゃがみ状態になっているのが特徴。その場起き上がり同様、硬直が解けた直後に重ねられた攻撃は、属性に関係なくガードが可能だが、下段投げを立ちガードで回避できないことに注意してほしい。

腹崩れダウン、頭崩れダウン時にさえ注意すればその場受け身よりも使い勝手はいい。

受け身のメリット

受け身をとらなければ確定してしまうダウン攻撃やダウン投げ、しゃがみKなどのダウン攻撃以外の追い打ちを回避できることが最も重要。ウルフのジャイアントスイング〔⇦⇙⇩⇘⇨P＋G〕のように、着地にダメージがついている投げ技のダメージを軽減するのにも役に立つ。

ダウン攻撃を回避すれば一気にチャンス到来。

受け身のデメリット

受け身を取ったときに相手が自由に動ける場合は圧倒的に不利な状況となる。起き上がり攻撃を出せない起き上がりということは、相手に受け身を見られた場合に打撃と投げの二択を無条件に受けるわけだ。対応策がまったくないわけではないが、劣勢であることに変わりはない。

二択に読み負けると大変な被害を受けることも……。

ジャスト受け身

アキラの大纏崩捶〔⇦⇨P＋G〕やウルフのジャイアントスイング〔⇦⇙⇩⇘⇨P＋G〕といった、相手をふっ飛ばす投げ技の場合は受け身を取ることができる。そして、これらの投げ技には地面についたところにダメージが設定されているが、これを無効にするのがジャスト受け身だ。やり方は、地面に接地する瞬間に受け身コマンドをタイミング良く入力。タイミングがシビアであること以外は通常の受け身と同様だ。確実にジャスト受け身を狙うならば、連打ではなく目押しを心がけよう。

ジャスト受け身が取れる投げ技のダウンは、とにかく集中すること。

ウルフのKSなど、受け身可能でジャスト受け身がないものも。

システム

受け身の判定

Decision of Break-fall

仰向け時の受け身を例に説明しよう。受け身をとった直後はダウン判定で始まる。その場受け身も横転受け身もダウン攻撃以外の攻撃に対して無敵になる。

そのあと、その場受け身は立ち状態、横転受け身はしゃがみ状態で起き上がり動作を行う。この動作は硬化が終了した時の初期状態にあたり、硬化が解けた時に立ち状態としゃがみ状態に分かれて通常の状態に戻るわけだ。

その場受け身の流れ

横転受け身の流れ

❶ダウン判定(ガードのみ可能)

受け身を取った直後はダウン判定である。つまり、ダウン攻撃以外の攻撃に対しては無敵となっている。ではなぜガードのみ可能であることが重要なのだろうか？　その答えはダウン攻撃の性質にある。受け身はダウン攻撃を回避するのに特化した行動だが、受け身直後にしゃがみガード、もしくはガードを解いているとダウン攻撃をくらう可能性が生じてしまうのだ。受け身直後に立ちガード状態にしておけばダウン攻撃をくらうことはない。ダウン攻撃は、内部的にはダウン状態にヒットする中段攻撃という性質となっているので、立ちガードを入力しておく必要があるわけだ。

浮桜ヒットから最速でダウン攻撃がきた場合、回避途中にダウン攻撃をくらってしまう。しかし、ちゃんと立ちガードをすればガードが可能。

❷立ち判定(ガードのみ可能)

その場受け身を取った場合は、立ち判定で起き上がり動作を行う。この間もガードだけは可能で、硬化が解ける瞬間に攻撃を重ねられても属性に関係なくガードすることが可能。しかし、投げを重ねられた場合は、しゃがみダッシュを使ってもしゃがみ状態になる前に投げられてしまうため回避はできない。投げ技を回避するためには打撃技を出すしかないのがつらいところだ。リスクを軽減させるために避け投げ抜けを使用するなど工夫しよう。

厳密には、硬化が解ける瞬間にしっかり打撃技の持続を重ねられると避けることすらできずにノーマルヒットしてしまう。

たとえ先行して避けの入力に成功しても、打撃技の持続をしっかり重ねられると、避けが出せずに一方的にくらう。理論的にはだが……。

❸しゃがみ判定(ガードのみ可能)

横転受け身を取った場合は、しゃがみ判定で起き上がり動作を行う。その場起き上がり同様、技を重ねられてもⒼボタンを押せばガードが可能。また、横転受け身には、Ⓖボタンを押した瞬間に相手が自分の位置をサーチするという特性がある。これを逆利用して、横転受け身直後からⒼボタンに触れずに起き上がり、相手の攻撃のホーミング性能をなくしてすかしやすくするということも可能だ。回転系の攻撃を重ねられると一方的にくらってしまうので、通常の受け身とうまく併用しよう。また、硬化が解ける直前に先行入力で避け入力すれば避けることもできるので、下段投げにも対応できる。

横転受け身を入力後にⒼボタンに触れずに起き上がってみよう。すると、相手の攻撃が横転をホーミングできなくなるので、すかしやすくなるぞ。

注意が必要なうつ伏せ状態の受け身

Danger of Fall Prone

仰向けダウンからのその場受け身はヘッドスプリングだったが、うつ伏せダウンからのその場受け身はそのまま起き上がる。この受け身は、ダウン判定のあとにしゃがみ判定で起き上がり動作を行うのが特徴だ。まとめると、仰向け時のその場起き上がりは立ち判定で起き上がり、それ以外の受け身はすべてしゃがみ判定で起き上がるということになる。

うつ伏せふっ飛び時に受け身を入力する場合、ダウンの状態と受け身の種類を間違えると確定でダメージを受ける可能性がある。注意が必要なのは、うつ伏せで相手に足を向けてダウンしたときのその場受け身と、うつ伏せで相手に頭を向けてダウンした時の横転受け身。この組み合わせのみ、一瞬だが硬化が解ける直後に背中を向けている時間があるのだ。カゲの弧延落〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕からの追い打ちや背後からふっ飛ばされたとき、また、頭崩れダウンor腹崩れダウンからの追い打ちなど、うつ伏せでダウンする局面に間違えないように覚えておこう。

ここからの連続技後、横転受け身は危険?

横転受け身を取るならとくに問題はない。

背向け判定になる場合あり

背後からの攻撃で浮かされた後や、カゲの弧延落〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕からの追い打ち後など、うつ伏せダウンの相手足方向時にその場受け身をとってしまうと、硬直が切れる一瞬だけ背向け判定で起き上がってしまう。このタイミングに持続を重ねられた場合は攻撃をガードできずにくらってしまうので、狙われると確定でダメージを受けるのが痛いところだ。

また、仰向けならガードできたダウン攻撃も、背を向けていることによってガードができなくなるため、基本的にはその場受け身をとらない方がいいだろう。

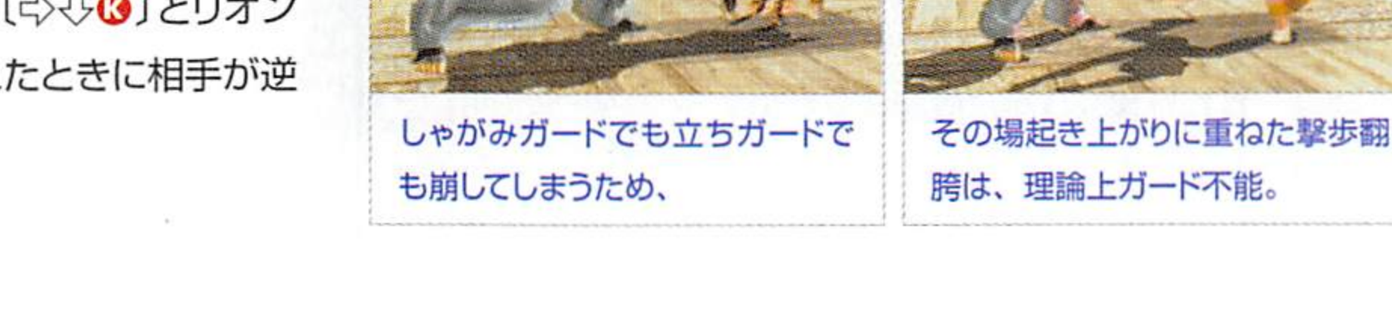
崩れ系ダウンからの追い打ちをくらったあとに横転受け身をとったときも硬直が切れた瞬間に背向け判定になる。ダウン攻撃に関しては横転する分だけ、うつ伏せ／相手足方向時のその場受け身よりも回避しやすい。だが、持続に重ねられた攻撃は確定してしまうのでおすすめはできない。

背中を向けているため、ダウン攻撃をガードすることができずにくらってしまう。

うつ伏せ／相手足方向 ▶ **その場受け身**

うつ伏せ時は、向きが特に重要。向きを考えずに不用意に受け身を取るのはかなり危険だ。

うつ伏せ／相手頭方向 ▶ **横転受け身**



崩れ系ダウンのあとに追い打ちを決め、相手が横転受け身をとってくれればさらに追撃が確定!

その他の特殊な現象

仰向けふっ飛びからのその場受け身は立ち判定で起き上がる。このとき、しゃがみガードやしゃがみダッシュで投げを回避できないことにはすでに触れたが、アキラの撃歩翻胯〔⇩Ⓟ＋Ⓖ〕を重ねてもしゃがみガードを崩すことが判明。また、通常、横転受け身はレバーを⇧に入れれば奥に、そして、⇩に入れれば手前に受け身をとる。しかし、ラウの地掃腿〔⇨⇩Ⓚ〕とリオンの廻掛脚〔(敵が背後)⇩Ⓚ〕でダウンさせられたときに相手が逆足のときは、横転の方向が逆になってしまう。

しゃがみガードでも立ちガードでも崩してしまうため、

その場起き上がりに重ねた撃歩翻胯は、理論上ガード不能。

システム

起き上がりのシステム

System of Rising

空中で壁に垂直ヒットしたあとや崩れ系ダウンをくらったあと、最後までホールド状態の投げ技後などは受け身をとることができないため起き上がりになる。

通常ダウンの場合、まず地面に接地し準ダウン状態になる。これはダウン攻撃やしゃがみⓀによる追い打ちをくらう時間で、追い打ちをくらうと小さくバウンドする。連続して追い打ちするとバウンドが低くなっていく。最終的にはダウン攻撃以外に無敵になるダウン状態へ移行し、起き上がり動作を行う。

起き上がれるまでの時間や回復の早さは技によって異なる。

起き上がりの流れ

■準ダウン状態

ダウン攻撃以外にも、攻撃判定が低い位置にある技ならばヒットさせることが可能。

■ダウン状態

ダウン攻撃以外はヒットしないが、起き上がり動作中でもダウン攻撃をガードできない。

起き上がりの性質

Basic Character of Rising

ダウンした後はレバーをガチャガチャ動かしボタンを連打することで、起き上がるまでの時間を短縮することができる。これも一種の回復で、回復動作をすることにより起き上がるまでの時間が短くなり、結果としてダウン攻撃を回避しやすくなるというメリットがある。

レバーを動かしたりボタン連打し、ある程度回復動作をしたあとは、自分で行動を指定し連打による暴発を防ぐようにしよう。起き上がり時にレバーを⇧か⇩に入れると横転起き上がり、レバーを⇦に入れると後転起き上がりを選択できる。

また、起き上がり動作後にレバーを下方向に入れておけば、しゃがみ判定で起き上がることも覚えておこう。

回復動作を行えば、起き上がるまでの時間が早くなる。

起き上がり動作後にレバーの指定がなければ立ち起きになる。

下方向に入れれば硬化が解けると同時にしゃがみ判定で通常に戻る。

横転起き上がり時

その場起き上がりと後転起き上がりは、硬化が解けたあとの状態を選択できる以外に差はないと思われる。しかし、横転起き上がり時は特別で、しゃがみ判定を選択したときの方が起き上がるまでの時間が若干ではあるが長い。つまり、しゃがみ状態を選択したときに、相手が立ち状態時の硬化が切れるタイミングで打撃技の持続を重ねた場合はまだ無敵状態なのですかすことができる。立ち状態で起き上がればガードができ、しゃがみ状態で起き上がるとすかすことができるわけだ。立ち起きとしゃがみ起きをうまく利用すれば、技の持続を重ねにくくさせられるのだ。

横転起き上がり時の状態選択はしゃがみ状態がおすすめだ。

通常のタイミングで技を重ねた場合は、普通にガードができる。

同じタイミングでしゃがみ起きに技を重ねるとすかってしまう。

起き上がり攻撃

Rising-Attack

起き上がり中にKを押せば起き上がり中段攻撃、レバーを↓に入れながらKを押せば起き上がり下段攻撃が出せる。

起き上がり直後に出す攻撃を最速起き上がり攻撃、起き上がり動作に入ってからも出す攻撃をディレイ起き上がり攻撃と呼ぶ。これらの攻撃はタイミングだけでなく技の硬直時間なども異なり、基本的に最速起き上がり攻撃は反撃不可能、ディレイ起き上がり攻撃は反撃可能だ。

その場起き上がりと横転起き上がりからは最速起き上がり攻撃もディレイ起き上がり攻撃も出せるが、後転起き上がりからは、ディレイ起き上がり攻撃のみだ。

ガード後の反撃基本法則

最速起き上がり攻撃ガード後は、基本的に確定の反撃はない。ディレイ起き上がり攻撃をガードした後は、発生がヒジクラスの攻撃が確定する。固有の起き上がり攻撃は技ごとに覚える必要がある。

最速の起き上がり攻撃後は、確定がなく若干有利になる程度。

アキラの起き上がり攻撃

最速、ディレイともに、起き上がり中段攻撃は反撃がなく、起き上がり下段攻撃は白虎双掌打〔↓⇦⇨P〕まで確定する。アキラは半回転技が多いので、反撃ではなくつぶしたり避けた方がよい。

うつ伏せ相手頭方向の下段以外は、下段投げが確定する。

起き上がり攻撃と避けの関係

Relation between Rising-Attack and dodge

起き上がり攻撃は、直線系攻撃と半回転攻撃、回転攻撃の3種類に大別される。

スライディングのようにまっすぐ直線的に技が出てくるものが直線系攻撃で、打撃技を重ねてもつぶしにくい。その代わり、奥でも手前でも避けでかわすことが可能となっている。

横から足を回す半回転攻撃は、打撃技を重ねるタイミングさえ合えばつぶせる。背中側に避けることで回避も可能だ。

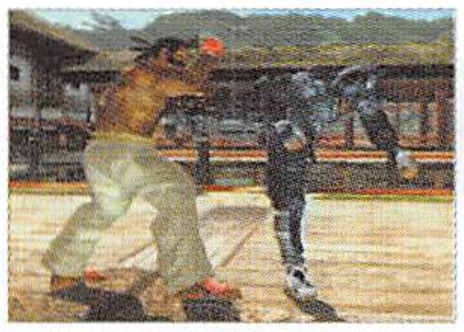
体ごと一回転して攻撃する回転攻撃も、打撃技を重ねるタイミングさえ合えば半回転攻撃同様に起き上がり攻撃をつぶすことが可能。しかし、回転攻撃を避けで回避しようとしても、絶対に成功避けが出ないことに注意しよう。

直線系攻撃

写真のように、直線的に攻撃がくるものはすべて直線系攻撃。打撃技でつぶされることはないが避けられやすい。

半回転攻撃

タイミング次第で打撃技でつぶせる。ダウン前の相手の足位置を覚えていれば背中側に避けることで回避可能。



回転攻撃

タイミング次第で起き上がり攻撃をつぶすことは可能だが、避けによる回避が不可能。一応、当て身判定は存在する。

『VF4』では、起き上がり攻撃が当て身可能に

今作からは起き上がり攻撃にも当て身判定が存在するため、当て身を持っているキャラクターならば、直線系攻撃と半回転攻撃の起き上がり攻撃を当て身でとることが可能になった。

アオイはなんと回転攻撃も当て身でとることが可能なのでほとんどの起き上がり攻撃を当て身でとることができる。

起き上がり攻撃といえども、当て身判定は通常の技と基本的に同じと考えていいだろう。そのため、両足で攻撃したり頭で攻撃する起き上がり攻撃を当て身でとることはできない。

アオイなら回転攻撃だって、このとおり当て身可能。

とれないものに関しては、当て身と同じ性質と考えればいい。

システム

壁

壁は、対戦にさまざまな影響を及ぼす。システムを理解すれば、それを有効利用することができるはずだ

壁ヒット時の状況変化（地上）

collision with Wall (at the Ground)

攻撃を当てて壁に叩きつけたあとの状況は、ダメージ量でその後のやられが変化する。立ちPやヒジなど、ダメージが20以下の攻撃で壁に叩きつけた場合は壁ヒット、ミドルキックなどダメージが21以上の攻撃の場合は壁よろけとなる。ダメージ補正も関係しており、しゃがみガードで壁やられになり、ノーマルヒットで壁よろけになるといった技も存在する。また、壁に叩きつけてから一定時間は、壁に叩きつけられない時間が存在する。

ダメージ20以下

壁ヒットのやられは回復することができないため、立ちPやしゃがみKといった技も壁ぎわではプレッシャーになる。

ダメージ21以上

状況としては圧倒的有利で、一気に試合が決まることも多い。タイミングによっては確定の追い打ちが入ることもある。

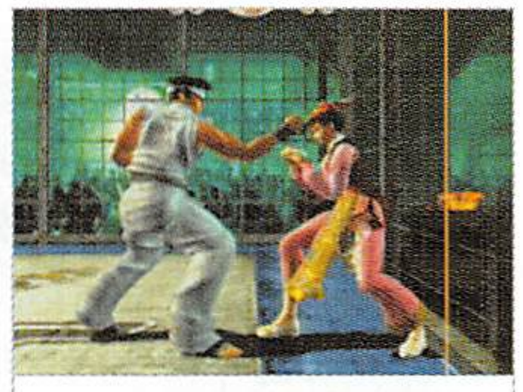
壁ヒット時の状況

壁ヒットになったあとはやられモーションに投げられ判定がない。このため、しゃがみPなどで壁ヒットしたあとにすぐ投げを狙うと、それが決まらず空振りしてしまうことになる。壁近くでは、壁ヒットが発生するかどうかを素早く判断することが必要だ。

また、のけぞり時間がつねに一定であるため、連続でつながるはずの攻撃が当たらなかったり、普段はつながらない連係が連続ヒットする現象も起こる。例えば、ラウの鳳凰槍掌〔⇨PP〕は、通常時は1段目のやられ時間が長いため連続ヒットするが、1段目で壁ヒットするとつながらなくなってしまう。逆にジャッキーのコンボエルボースピンキック〔PP⇨PK〕の2段目が壁ヒットした場合、3段目がつながるようになる。

壁ヒット発生後、やられ側は無防備な時間から少し時間が経つとガードのみ可能になる。この時間は投げ技を受け付けず、打撃技はガードできるというわけだ。ただし、ガード中にガードをはずす技がきた場合は、崩しが成立することを覚えておこう。

壁ヒット時に投げを狙うと攻守が逆転してしまう。



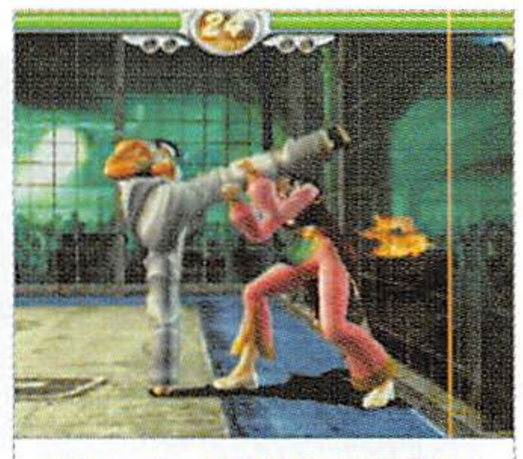
壁ヒット後はあせらずにガードに集中しよう。

アキラを相手に壁を背にしたときは開脚に要注意。

壁よろけ時の状況

ダメージ21以上の攻撃を受けて壁に叩きつけられると、壁よろけが発生する。叩きつけられるさいに、壁に垂直に当たると垂直に跳ね返り、斜めに当たると回転しながら跳ね返る。よろけの時間はほぼ同じで、見た目の違い以外に差はないだろう。壁よろけは、跳ね返った直後から回復ポイントが始まるうえ、相手との距離も近く回復しにくいことが特徴。また、壁から離れている位置から壁よろけをくらうと壁に当たるまでの時間が長くなるため、くらった側が大きく不利になる。したがって、最速で回復を入力しても次の攻撃が確定してしまうこともある。

壁よろけではとにかく回復。必死に作業しないと手遅れになる。



回復しガードに成功。事前に察知していないと厳しいかも。

壁ヒット時の状況変化（空中）

collision with Wall (in the Air)

地上の場合は一度ヒットしたあと、再び壁ヒットになるまでに一定時間の開きがあったが、空中の場合は間をあけずに連続で壁ヒットする。また、ダメージによるやられの変化というものはなく、壁ヒットするかどうかは浮いている高さで決まる。一定より高ければ壁にヒットし、低ければ壁に当たらずにダウンする。

壁ヒット後に受け身がとれるかどうかは、壁への当たり方で決まる。基本的に壁に垂直にヒットした時は受け身が不能。斜めにヒットしたときは受け身が可能だ。

垂直にヒット

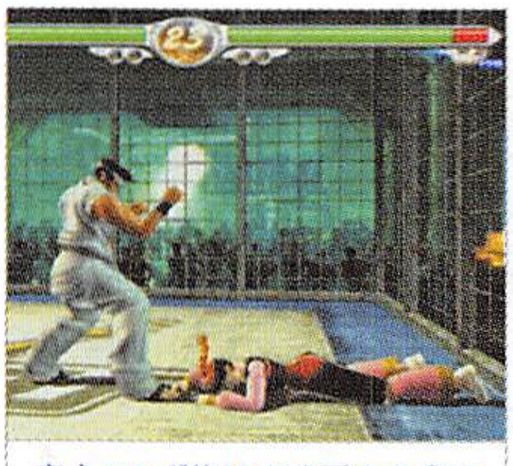
垂直にヒットし場合は受け身不能だが、壁に触れたときの高さを見て、低いようなら一応受け身を入力するのも手。

斜めにヒット

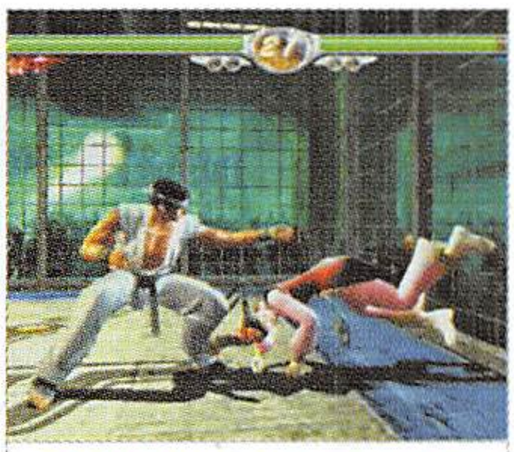
斜めにヒットした場合は受け身可能。垂直ヒットとモーションの違いがない場合もあるので、感覚的に慣れていこう。

空中コンボ後の受け身

Ⓟ→壁ヒット→Ⓟ→壁ヒット……のように、壁と空中コンボにはさまれたときは、空中コンボの最後に注目。最後に出した攻撃がヒットしたときの高さが低いと、壁ヒットの条件から外れてしまい、くらった側は受け身可能になる。いっけん受け身がとれなさそうに見えても、実は壁ヒットになっておらず受け身をとれる、なんてこともあるのだ。また、空中コンボの最後に出した攻撃後に壁ヒットしていても、壁に斜めに当たった時は普通に受け身が取れることも覚えておこう。受け身不能を狙ってダウン攻撃をするなら、これらを正確に判断していきたい。



空中コンボ後はまず浮きの高さで受け身の可能性を判断する。



浮きが高い場合は、壁に垂直に当たったかどうかで判断しよう。

壁ヒットにならないダウン

叩きつけ系や崩れ系など、ふっ飛んだ相手の浮きが低いせいで壁ヒットにならないダウンもある。これらの技は、例え壁に密着していたとしても壁ヒットしないため、地形に左右されることなく安定してその後のコンボを叩き込むことができる。

壁ぎわでこれを利用できるようになれば、ダメージ効率が格段にアップすることだろう。また、相手をダウンさせたあとの準ダウン状態に追い打ちすることで生じる低いバウンドも、壁ヒットにはならないので、覚えておいてほしい。

上歩衝掌がヒットしても、浮きは低く壁には当たらない。

そのため、壁を気にせずに同じ連続技が確定するのは大きい。

その他の壁関係

結城武館ステージやコロシアムステージの壁は、壁破壊属性を持つ技をヒットさせ、相手を壁にぶつけることで破壊できる。壁破壊属性を持つ技は、アキラの白虎双掌打〔⇩⇦⇨Ⓟ〕や鉄山靠〔⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ〕、ジャッキーのダッシュハンマー〔⇨⇨Ⓚ〕など、通常空中で追い打ちができない攻撃に多い。破壊した壁は試合中に復活することはなく、リングアウトのポイントとなる。

街ステージや城塞ステージの壁は破壊できないが、高さがないため、カゲの弧延落〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕などでリングアウトを狙える。

壁破壊属性を持つ技をヒットさせて相手を壁に当てたところ。

壁は破壊はできないがリングアウトを狙えるステージもある。

VF.NET

iモード専用の「VF.NET」を利用して、キャラクターをカスタマイズしたり、ほかのユーザーとコミュニケーションしよう

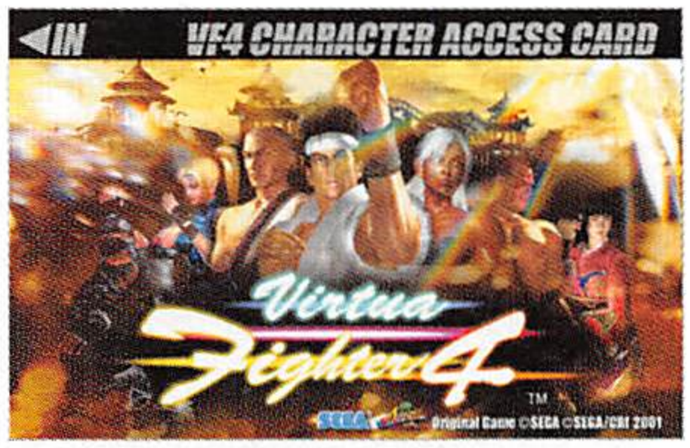
アクセスカード

Access Card

「VF.NET」を利用するには、右の写真のようなアクセスカード（1枚500円）が必要。アクセスカードは、自動販売機「カードベンダー」や店内カウンターで販売されており、裏面に記入されているアクセスコードを使って「VF.NET」に接続する仕組みだ。なお、「VF.NET」の利用には、月額情報料（300円）とパケット通信料がかかるので注意してほしい。

「VF.NET」に対応した筐体でプレイする場合、筐体のカード差し込み口にアクセスカードを差し込むことで『VF4』と「VF.NET」が自動的にリンクされ、ゲーム結果や経験値、キャラクターの段位（P.32参照）を「VF.NET」で確認できたり、「VF.NET」で入手したアイテムやカラーリングをゲーム中のキャラクターに反映させることができる。

なお、アクセスカードは1枚につき500回まで使用可能。500回対戦するとそのカードは使えなくなるので、新しいカードを購入しよう。古いカードを挿入して(P)+(K)+(G)を押すと更新モードになり、新しいカードにデータを引き継ぐことができる。今までの記録がムダになることはないので安心してほしい。



まずは「VF.NET」の登録から

「VF.NET」で楽しむには、iモード専用サーバーに会員登録する必要がある。アクセスカードを用意し、iモードパスワードの確認もしておこう。登録が完了すると、「VF.NET」のさまざまなコンテンツを利用できるようになるのだ。

なお、新たにアクセスカードを購入した場合は、このコンテンツ内で登録できるようになるので、再度右の手順を踏む必要はない。また、一度登録したアクセスカードのコードを別の端末で再登録することはできないので覚えておこう。

登録の手順

1. iメニューからセガ·モードにある「VF.NET」へ入る。
2. マイメニュー登録で「VF.NET」へ会員登録する。
3. iモードパスワードを入力。
4. リングネームや生年月日などの入会データを入力。
5. 登録用メールを送信。
6. 受け取った確認メールに書いてあるアドレスから「VF.NET」に接続。
7. カード初期登録画面で、アクセスカードに記載されているコードを入力。

「VF.NET」コンテンツ

Contents of「VF.NET」

「VF.NET」には、さまざまなコンテンツが用意されている。おもなコンテンツとその内容を簡単に紹介しよう。各コンテンツについては、「VF.NET」のサイト内でも説明されているので、そちらも併せて参照してほしい。なお、ここで紹介しているコンテンツの種類や内容は、2001年8月31日現在のもので、今後変更される可能性もある。

おもなコンテンツ一覧

- ゲームで遊ぶ
  - トレーニングモード
  - VSモード
  - ショップ
  - BA（バトルアリーナ）ランキング
  - BA殿堂
  - BAマイデータ
- カード情報を見る
  - カードセレクト
  - 勝利ポイント
  - 最近行った店舗
  - カード新規登録
  - カード削除
- チーム
  - 登録
  - 新チームを設立
- アーケード情報
  - 店舗検索
  - 全国ランキング
  - 記録ランキング
- VFニュース配信
  - メール数、時間変更
  - 配信条件変更
  - 対象エリア変更
- VF4技データ
- VF.NET各種設定
- VF.NETシステム説明

ゲームで遊ぶ

メインメニューから「ゲームで遊ぶ」を選択すると、VFバトルアリーナに入ることができる。まずは、バトルアリーナで使用するキャラクターを決定しよう。『VF4』で使用しているキャラクターと別のキャラクターでもOKだ。現在、バトルアリーナでは3種類のバトルができるほか、ショップの利用、ランキングやプレイデータの閲覧などができる。初めのうちは、トレーニングモードで練習を積み、ある程度技を覚えたらVSモードにチャレンジしてみるといいだろう。

キャラクター初期パラメータ（一部）

アキラ	
攻撃力	12
守備力	10
素早さ	9
知力	10
運	9

パイ	
攻撃力	8
守備力	9
素早さ	12
知力	10
運	11

ラウ	
攻撃力	10
守備力	12
素早さ	9
知力	11
運	8

ウルフ	
攻撃力	13
守備力	12
素早さ	8
知力	8
運	9

ジェフリー	
攻撃力	13
守備力	10
素早さ	7
知力	11
運	9

カゲ	
攻撃力	8
守備力	8
素早さ	14
知力	12
運	8

サラ	
攻撃力	11
守備力	9
素早さ	10
知力	10
運	10

ジャッキー	
攻撃力	11
守備力	9
素早さ	11
知力	9
運	10

シュン	
攻撃力	8
守備力	10
素早さ	9
知力	13
運	10

リオン	
攻撃力	9
守備力	9
素早さ	12
知力	8
運	12

アオイ	
攻撃力	8
守備力	11
素早さ	10
知力	11
運	10

トレーニングモード

道場と修行内容を選び、キャラクターを修行させるモード。3つの選択肢から選んだ質問の回答によりパラメータが変化する。修行できる回数は1日に5回まで。パラメータが一定に達すると新たな技を習得できるほか、レベルアップイベントをクリアすると、アイテムや待ち受け画面などがもらえる。

また、習得した技は、「技★交換堂アップ」で設定したり並びを変更できる。対戦時は、この並び順で技が出るのだ。さらに、特定の技を組み合わせると、下のような コンボを繰り出すこともできるので、いろいろ試してみるといいだろう。

■道場一覧

道場名	効果
武者小路道場	攻撃力アップ
バーチャスポーツクラブ	防御力アップ
喫茶・怒離夢	素早さアップ
VF学習塾	知力アップ
カジノロワイヤル	運アップ
技★交換堂アップ	所持技の並び順変更
AM2特別道場	かなりのトレーニング効果あり

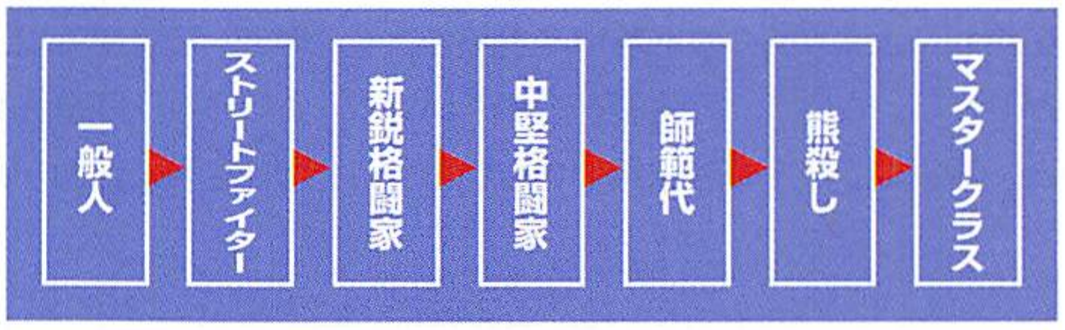
■コンボ例

アキラ	冲捶+昇腿=環捶腿
サラ	スピンターンキック+ヴァーティカルフックキック=ダブルスピンキック
パイ	冲拳+旋風牙=連拳旋風牙
シュン	単飛跳撃+挑撃=横双手
ジャッキー	ストレートリード+ヴァーティカルフックキック=パンチスピンキック
カゲ	弾拳+突き返し蹴り=葉重ね
アオイ	雷刃破+上蹴り=雲蹴り
ジェフリー	ストレートナックル+アッパーキック=ナックルキック
ラウ	冲捶+冲捶=連掌
ウルフ	ストレートハンマー+ハイキック=ハンマーキック
リオン	穿陰掌+統捶=落撃掌

VSモード

「VSモード」での対戦は、アクセスしているプレイヤーと対戦する「闘技場」、IDを教えてもらった友達と対戦する「友人と対戦」、自分のキャラクターレベルにあったCPUと対戦する「CPUと対戦（コンテンツ名は自分のキャラクターレベルによって変化）」の3種類。対戦に勝つとファイトマネーが手に入り、バトルアリーナ内のショップでアイテムなどを購入できる。

■キャラクターレベル



システム

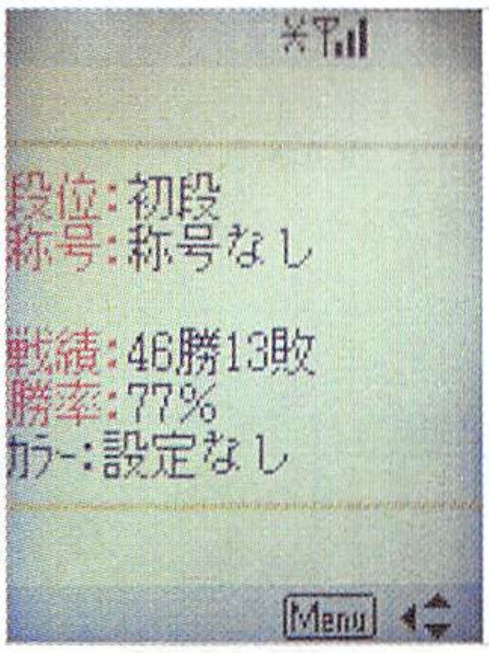
カード情報

アクセスカードを筐体に差して『VF4』をプレイした場合、キャラクターごとのプレイデータを確認したり、所持アイテムを装着したりできる。

「カード情報」を選ぶと、「VF.NET」に登録してあるキャラクターの一覧が表示されるので、情報を見たいキャラクターを選択しよう。すると、そのキャラクターの戦績や勝率、対戦相手から自分に対する評価などが表示される。

カードメニューの「対戦履歴」には、最近対戦した5人のプレイヤー情報が記録されており、その相手には、相手の戦い方を評価してあげることもできる。対戦履歴は対戦するごとに上書きされていくが、対戦終了時にP＋Kボタンを押すと、その相手を評価するまでは上書きされなくなるので、プレイヤー情報を残しておきたい場合は利用するといいだろう。

なお、今後、「カラー選択」などの項目も追加される予定なので、こまめにのぞいてみるといいだろう。



「VF.NET」なら、キャラクターごとの勝率を確認できる。ぜひ利用しよう。

アーケード情報

ここでは、『VF4』を設置している店舗を検索して店の状況を確認したり、全国の『VF4』プレイヤーたちのランキングを閲覧することができる。

店舗検索は、地域や都道府県などを指定して検索すると、条件に当てはまる店舗の情報が見られるというもの。今後は、『VF4』の盛り上がり状況から検索する「盛り上がり検索」、その店舗を利用しているプレイヤーの段位分布から検索する「段位検索」、レアアイテムを所持しているプレイヤーから検索する「レアアイテム検索」など、さらに検索項目が追加されていく予定なので、プレイする店舗を探す際の参考になるだろう。

閲覧できるランキングは、「全国ランキング」「記録ランキング」の2種類。「全国ランキング」では、個人のランキングとチームのランキングを確認でき、「記録ランキング」では、連勝数や試合数、勝ち数、負け数といった項目別のランキングを見ることができる。全国のプレイヤーの腕前を確認し、よりいっそう自分の腕を磨いていこう。

プレイヤーの段位分布を確認すれば、強い相手が集まる店舗を探すのも簡単だ。

VFニュース配信

「VF.NET」では、『VF4』に関するさまざまな情報をメール配信しており、そのメール配信に関する設定を行うのがこのページだ。受信するメールの数や配信条件、対象エリアなどを設定しておけば、その条件を満たすメールだけが自分のiモードに届く。とても便利なので、前もって設定しておくといいだろう。ぜひ利用して情報を逃さないように。

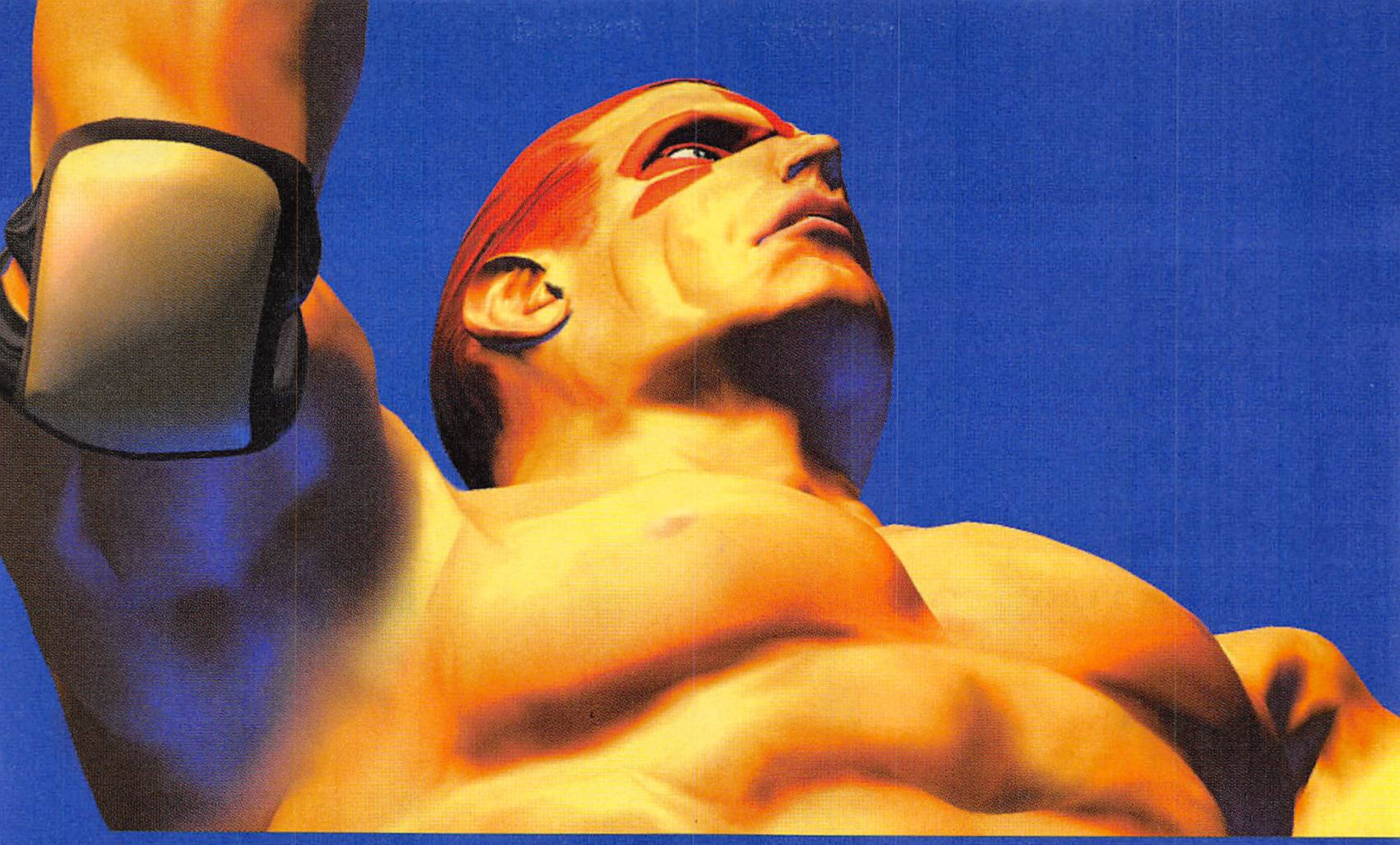
経験値と段位認定

Experience Point & Grade Authorization

アクセスカードを筐体に差して『VF4』をプレイすると、カードに登録されているキャラクターに経験値が加算される。ほかのプレイヤーと対戦することで1pt、対戦で勝てば相手の強さによりさらに加算される仕組みになっており、自分より段位が上のプレイヤーに勝ったり、連勝を重ねるとより多くの経験値を得ることができる。さらに、経験値を貯めていくと、通常のプレイでは使用できないカラーリングに変更することもできるのだ。

段位は10級からスタート。1級までは一定の経験値がたまるごとに発生する段位認定戦に勝利することであがっていく。初段以降は、段位認定戦ではなく、有段者との対戦結果によって昇格する。戦績によっては段位が下がることもあり得るので、これまで以上に腕を磨く必要があるだろう。高段位を維持するには、それだけの腕と努力が必要なのだ。

経験値がたまると段位がアップするほか、写真のような特殊カラーを使えるようになる。



Character Section 2

キャラクター攻略

キャラクターを思い通りに動かすには、各キャラクターの特徴や技の性能、使いどころなどを理解しておく必要がある。「技」では全技の連係や攻撃属性、ダメージなどを種類ごとに紹介し、特殊な技に関しては、詳しく解説している。また、「戦術」では主要技や効果的な連係、コンボなど、具体的な戦い方について解説しているので、両方を参考にしながら、自分なりの戦い方を見つけていってほしい。

*紹介ページの「勝ちセリフ」は、勝利時に対応するボタンを押すことで任意に選べます。
*紹介ページの「入手可能アイテム」は一部を紹介しています。

技の表記

1 技名　技の名称。

2 連係　矢印の方向に連係可能であることを示す。

3 コマンド　技のコマンド。連係技の場合、前の技と重複するコマンドはグレーで表記しており、カラー部分のコマンドを追加入力することでその連係技を出すことができる。

4 解説番号　解説の番号と対応している。

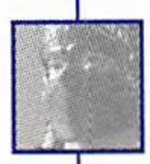
5 攻撃判定　その技の攻撃判定、種類を示す。略称とその意味は以下の通り。

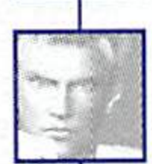
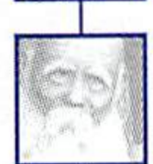
上段：上段攻撃	打投：打撃投げ
中段：中段攻撃	壁投：壁投げ
下段：下段攻撃	ダ投：ダウン投げ
特下：特殊下段	投げコ：投げコンボ
特殊：特殊行動	当て身：当て身技
上投：上段投げ	当てコ：当て身コンボ
下投：下段投げ	さばき：さばき技
上キ：上段キャッチ投げ	いなし：いなし技
下キ：下段キャッチ投げ	ダウン：ダウン攻撃

6 ダメージ　その技をヒットさせたときのダメージ量。

7 ダメージ合計　連係技をすべてヒットさせた場合のダメージの合計。連係技にのみ表示。

結城 晶
AKIRA YUKI



結城晶

AKIRA YUKI ゆうき あきら

プロフィール
Profile

国籍：**日本**
性別：**男**
血液型：**O**
職業：**武道家**
趣味：**修行**
身長・体重：**180cm 79kg**
3サイズ：**115/90/94**
格闘スタイル：**八極拳**

ステージ
Stage

結城武館
Gymnasiu

サイズ：**12M×12M**
壁：**あり（破壊可能）**

ストーリー
Story

第３回世界格闘トーナメントに
敗れ、連覇を果たせ
なかったアキラ。
日本へ帰った彼は、
祖父に大会の結果を報告し、
すぐに山ごもりを始めた。
自分のふがいなさを悔やみながらも、
それを吹っ切ろうと闇雲に
修練を続けるアキラ。
「真の強さとは何か」
そう自問し続けた結果、彼は
新しい技巧や戦い方ばかりに
気を取られてたことに気づいていく。
こうして己の八極拳の技を見直し、さらに心に磨きをかけたアキラに、
第４回世界格闘トーナメントの招待状が届く。
「自分は果たして本当に強くなったのか？ あの強い奴らと戦いたい」
そんな想いから、アキラはトーナメント会場を決意する。

1 コスチューム
Costume

1P 白い武道着に黒帯、サポーターというコスチューム。肩の部分は袖をむしり取ったかのようにほつれている。

2P 紺の武道着に赤い刺繍がほどこしてある。刺繍に合わせ、はちまきや帯も赤で統一している。

2 セリフ集
Words

登場セリフ

「さぁはじめるか！」

「よし！　行くぞ！」

「本気で戦わせてもらうぜ！」

勝ちセリフ

P 「ふ！　もっと強い奴と戦いたい！」

K 「十年早いんだよ！」

G 「ふ！」（伏虎後）「おっしゃー！」

3 入手可能アイテム
Item

ヘッドギア（白）

りすさん

うさぎさん

サングラス（ブルー）

サングラス（ブラック）

サングラス（ゴーグルタイプ）

チェーンピアス

お守り

紺碧バンダナ

修羅の紋

結城 晶
AKIRA YUKI

冲捶（ちゅうすい）

(➡or⬅)Ⓟ ＊1

上段 12

八門開打（はちもんかいだ）

ⓅⓅ

中段 12 (24)

環捶腿（かんすいたい）

ⓅⓀ

上段 20 (32)

＊1
➡Ⓟは踏み込む

上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）

⇨Ⓟ

中段 19

裡門頂肘（りもんちょうちゅう） 1

⇨⇨Ⓟ

中段 20

躍歩頂肘（やくほちょうちゅう） 2

⇨⇨⇨Ⓟ

中段 20

上歩衝掌（じょうほしょうしょう）

⇦⇨Ⓟ ＊2

上段 25

＊2
酔い覚まし・酒−2

伏虎（ふっこ） 3

⇦⇘Ⓟ ＊3

中段 25

＊3
酔い覚まし・酒−1

揚炮（ようほう）

⇘⇘Ⓟ（踏み込む）

中段 35

虎撲（こぼく） 4

⇩⇙⇦Ⓟ

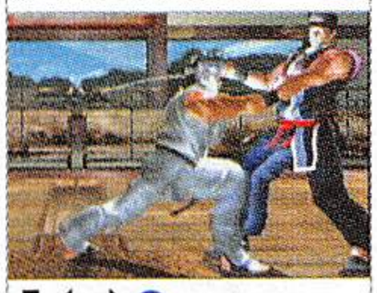
中段 30

猛虎硬爬山（もうここうはざん） 5

⬇⇨Ⓟ ＊4

中段 35

白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ） 6



⬇⇦⇨Ⓟ ＊4

中段 55

＊4
距離によって攻撃力が変化

崩捶（ほうすい）

⇩(or⬇)Ⓟ

特下 9

1 裡門頂肘 ⇨⇨Ⓟ

ヒジでの突進攻撃。ガードされても確定の反撃を受けず、しゃがんでいる相手にヒットすればよろけさせる。カウンターヒットすれば相手は空中に浮き、足位置が平行なら躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕、ハの字の場合は裡門頂肘が追い打ちで決まる（一部のキャラ除く）。

2 躍歩頂肘 ⇨⇨⇨Ⓟ

裡門頂肘〔⇨⇨Ⓟ〕とほぼ同じモーションだが、性質は若干異なる。裡門頂肘よりも踏み込む距離が伸びたぶん、ガードされるとスキが大きい。しゃがみガードしている相手にヒットすればよろけさせるのは裡門頂肘と同じだが、ノーマルヒットで相手はダウン、カウンターだと崩れダウンに変化する。

3 伏虎 ⇦⇘Ⓟ

体を後ろに引いたあと、大きく振りかぶった掌打を叩きつける新技。技後はしゃがみ状態になり、ガードされても五分。ヒットすれば有利になるので、馬歩衝靠〔⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ〕と投げの二択を迫ろう。

4 虎撲 ⇩⇙⇦Ⓟ

両手を叩きつける新技。技単体のダメージも大きく、ヒットさせれば相手は崩れダウンになり、そこに追撃を決めることができる。しかし発生がかなり遅いうえに、リーチも短いのが難点。

5 猛虎硬爬山 ⬇⇨Ⓟ

踏み込んで掌底を繰り出す技。近距離では通常の中段攻撃だが、遠距離ではしゃがみガードに対してダメージを与えられない特殊な攻撃になる。ガードされても間合いが離れるので反撃は受けない。

6 白虎双掌打 ⬇⇦⇨Ⓟ

発生の早さが最大の特徴で、相手の下段攻撃をガードした状況で

昇腿（しょうたい）

(➡)K　*5

上段　25

側腿（そくたい）

↘K

中段　24

右端脚（うたんきゃく）

⇨⇨K

中段　20

連環腿（れんかんたい）

⇨⇨KK

中段　30　(50)

昜前腿（ようぜんたい）

⇩K

下段　10

*5
➡Kは踏み込む

*6
タメ可、タメ時攻撃力45

*7
距離によって攻撃力が変化

馬歩衝靠 7（まほしょうこう）

⇩⇨P＋K

中段　30

跳山崩捶 8（ちょうざんほうすい）

⇦⇨P＋K　*6

中段　25

鉄山靠 9（てつざんこう）

⇦⇨⇨P＋K　*7

中段　80

捜下崩捶（そうかほうすい）

↘P＋K

下段　22

独歩頂膝（どっぽちょうしつ）

K＋G（1フレームでG離す）

中段　30

開胯（かいこ）

⇨P＋G　*8

上段　5

撃歩翻胯（げきほほんこ）

⇩P＋G　*8

中段　5

*8
上段ガード外し

双撞掌 10（そうとうしょう）

⇦⇨P＋K＋G

中段　28

崩撃手 11（ほうげきしゅ）

↘P＋K＋G

中段　15

外門頂肘 11（がいもんちょうちゅう）

↘P＋K＋GP

中段　20　(35)

出すのがおもな使いどころ。ただし、相手にガードされるとスキが大きく、投げを始めとする発生の早い技での反撃を受けてしまう。

7 馬歩衝靠　⇩⇨P＋K

しゃがんだ状態から肩を相手にぶつけて攻撃する技。ヒットすれば相手は高く浮くので、空中コンボを決めるチャンスだ。ガードされた場合は投げでのみ反撃を受けるため、相手の上段攻撃をしゃがんでかわしたあとや相手のよろけ中など、こちらが有利な状況で使っていきたい。

8 跳山崩捶　⇦⇨P＋K

斜めに踏み込んで両手で相手をはね飛ばす、タメ可能技。タメずに最速で出した場合は攻撃発生が早く、相手にガードされても反撃は受けない。最大までタメて使う場合は発生の遅さをカバーできるよう、相手の受け身中に出しておくなどの工夫が必要だ。

9 鉄山靠　⇦⇨⇨P＋K

背中を相手に叩きつけ、強烈な一撃を放つ技。相手と密着状態かつカウンターヒットなら、全体力の6割のダメージを与える。しかし、ガードされるとスキが非常に大きいので使いどころは難しい。相手の攻撃を避けてかわしたあとなどが狙い目。

10 双撞掌　⇦⇨P＋K＋G

今作から追加された新技で、両手を勢いよく広げて攻撃する。技を出す瞬間にほんの少し身を引くため、相手の攻撃をかわしやすい。発生がやや遅いので、つぶされないよう中間距離で使うこと。

11 崩撃手～外門頂肘　↘P＋K＋GP

手刀～ヒジの連係技で、1段目がヒットすれば2段目まで連続ヒットする。1段目には上・下段Pに対するさばき判定があり、裡門頂肘〔⇨⇨P〕がガードされた場合などに出すと効果的。

結城 晶
AKIRA YUKI

崩撃雲身双虎掌 (ほうげきうんしんそうこしょう) 12	崩拳 (ぼんけん)	鷂子穿林 (ようしせんりん)	双掌 (そうしょう)
	P+K+G	P+K+G (ヒット中) ⇦↘P+G	P+K+G⇦↘P+G ⇩⇨ (or ⇦) P
	中段 18	投コ 22 (40)	投コ 30 (70)

修羅覇王靠華山 (しゅらはおうこうかざん) 13	龍槍式 (りゅうそうしき)	馬歩頂肘 (まほちょうちゅう)	鉄山靠 (てつざんこう)
	↘K+G	↘K+G⇨P	↘K+G⇨P ⇦⇨⇨P+K
	中段 19	中段 20 (39)	中段 30 (69)

斧刃昇膝伏虎撃 (ふじんしょうしつふっこげき) 14	斧刃脚 (ふじんきゃく)	上歩頂膝 (じょうほちょうしつ)	伏虎 (ふっこ)
	⇩K+G	⇩K+G⇨K	⇩K+G⇨K⇦⇨P
	特下 10	中段 10 (20)	中段 15 (35)

貼山靠 (てんざんこう) 15	
	(避け中) P+K+G
	中段 20

12 崩撃雲身双虎掌
P+K+G (ヒット中) ⇦↘P+G⇩⇨ (or ⇦) P

1段目の崩拳がヒットした場合のみ、2段目以降に派生できる打撃投げ。『VF3』までは2段目のコマンドが⇦↘P+Kだったが、今作では⇦↘P+Gへと変更されている点に注意。また、2段目の鷂子穿林が投げ抜け不可能になったため、安定したダメージを相手に与えられる。崩拳の発生がやや遅いが、相手のしゃがみPをかわしつつヒットさせることも可能なため、接近戦での使用にも耐えうる。また、相手の攻撃をガードしたあとの反撃技としても役立つ。

13 修羅覇王靠華山
↘K+G⇨P⇦⇨⇨P+K

龍槍式から始動し、馬歩頂肘～鉄山靠へとつなぐ連係技。たとえカウンターでも連続ヒットすることはないので、空中コンボなどに使っていくのがメイン。ただし、空中コンボに組み込んでもダメージは低い。ちなみに、『VF3』では1段目の龍槍式が相手に当たらないと2段目以降に派生できなかったが、今作では1段目が当たらなくても全段出すことが可能になっている。

14 斧刃昇膝伏虎撃
⇩K+G⇨K⇦⇨P

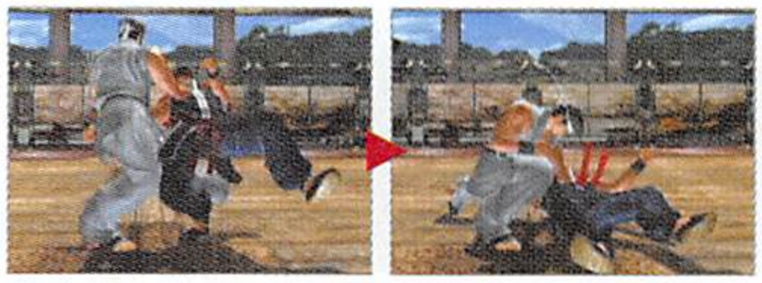
今作より追加された3段攻撃で、相手の足下を狙う斧刃脚から上歩頂膝、そして伏虎へと連係していく。1段目の斧刃脚は特殊下段で相手に立ちガードされてしまうが、低い位置に攻撃判定が出るため、空中コンボの締めやダウン中の相手に使っていける。

15 貼山靠
(避け中) P+K+G

後ろに反り返りつつ両手を広げ、相手に背中をぶつける。ヒットすれば相手はダウンし、受け身をとれない。そのあとの追い打ちとしては、小ダウン攻撃の槍下炮〔敵ダウン↘P〕が確定。しかし、相手にガードされた場合はかなりのスキをさらけ出してしまうので、相手の技を避けたかどうか、しっかり確認してから出そう。

投げ技

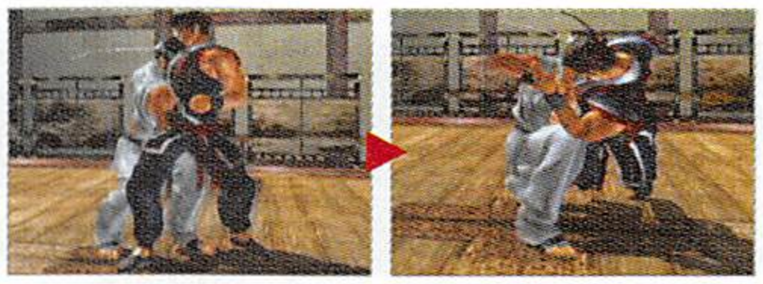
倒身捜腿
（とうしんそうたい）



Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

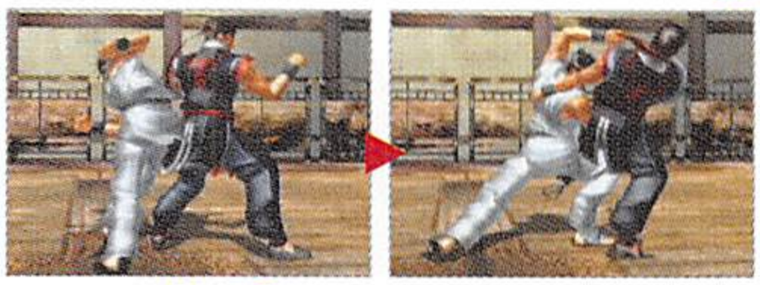
弓歩頂肘
（きゅうほちょうちゅう）



（敵の横）Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

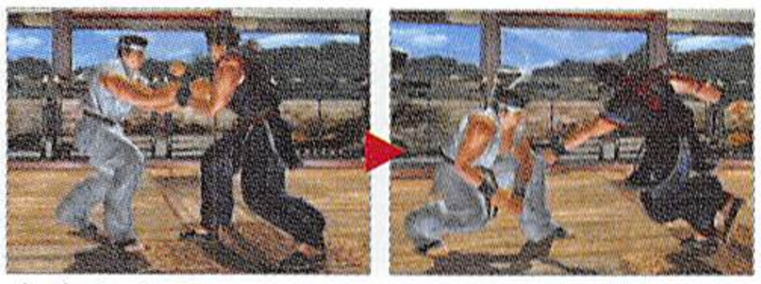
大浙江
（だいせっこう） 16



（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ

上キ 55

順身翻腿
（じゅんしんほんこ） 17



⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

上キ 0

闥歩
（ちんほ） 18

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧（or⇩）

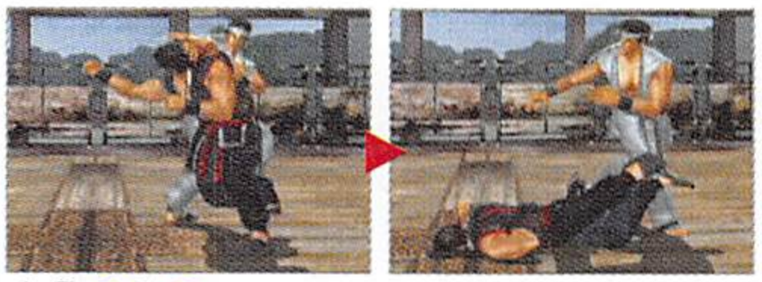
投コ 0 (0)

靠山壁
（こうざんへき） 19

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧（or⇩）
Ⓟ＋Ⓚ

投コ 25 (25)

順歩翻腿
（じゅんほほんこ）



⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

上投 10

心意把
（しんいは） 20

⇨⇦Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓚ
＊1

投コ 20 (20)

＊1
酔い覚まし・酒－1

16 大浙江 （敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ

背中を相手に押しつけてから、両腕で弾き飛ばす。この技はキャッチ投げとなっており、相手の打撃に勝つこともあるのが特徴。その反面、投げが成立するまでに若干時間がかかる。投げなどで相手の背後をとる機会はけっこう多く、相手の背後攻撃に勝てることも合わせて考えると、封印してしまうには惜しい技だ。

17 順身翻腿 ⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

相手の腕を引っぱり、体勢を崩す技。『VF3tb』では上段投げだったが、今作からキャッチ投げへ攻撃属性が変化している。それに伴い、投げ抜けが不可能になったのはプラス要素。また、この投げから移動技の闥歩〔順身翻腿中⇧（or⇩）〕と心意把〔順身翻腿中ⓅⓀ〕へ派生できるようになった。この技を決めたあとも『VF3tb』のように打撃技が確定するわけではないので、素直に順身翻腿からの派生へ移行しよう。

18 闥歩 （順身翻腿中）⇧（or⇩）

順身翻腿から派生する技の1つ。成功すると、順身翻腿で崩した相手の背後に回る。このあとは靠山壁〔闥歩中Ⓟ＋Ⓚ〕へと派生できる。なお、この技は順身翻腿中に⇧または⇩を入れ続けていれば、自動的に出る仕組みとなっている。

19 靠山壁 （闥歩中）Ⓟ＋Ⓚ

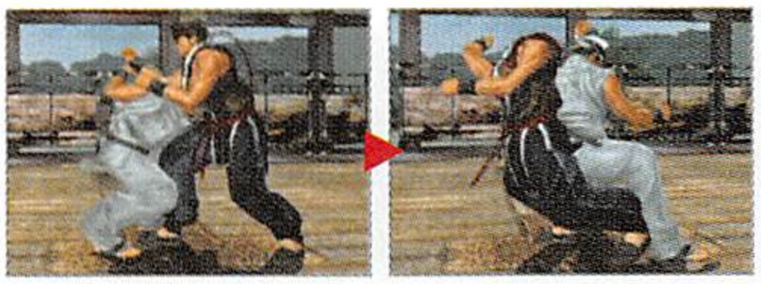
相手の背後から背中をぶつける、闥歩からの派生技。闥歩の入力を済ませたあとにⓅ＋Ⓚを押し続けていれば、闥歩のあと自動的に技が出る。厳密には確定ではないが技後に躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕が決まりやすい。確定はほんの少しタメた跳山崩捶〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕。

20 心意把 （順身翻腿中）Ⓟ＋Ⓚ

順身翻腿で体勢を崩した相手に頭突きをくらわせる。この技をくらった相手はよろけ状態になるが、そのあとに確定する技はない。

結城 晶
AKIRA YUKI

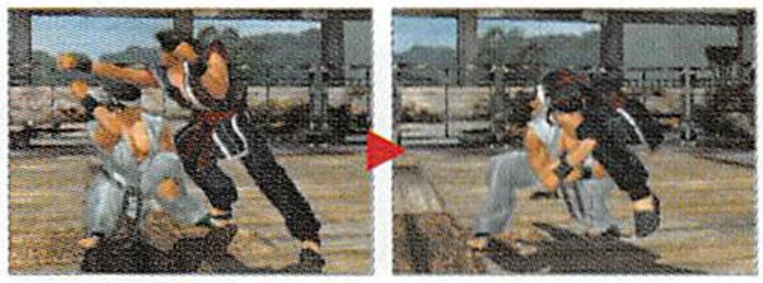
鷂子穿林
(ようしせんりん) 21



⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ

上投 25

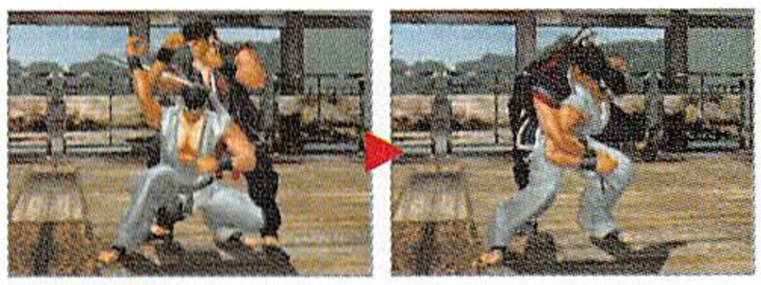
大纏崩捶
(だいでんほうすい) 22



⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

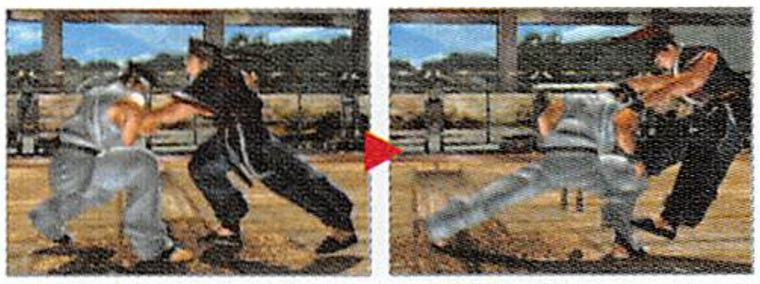
獅子抱月
(ししほうげつ) 23



⇘Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

心意把
(しんいは) 24

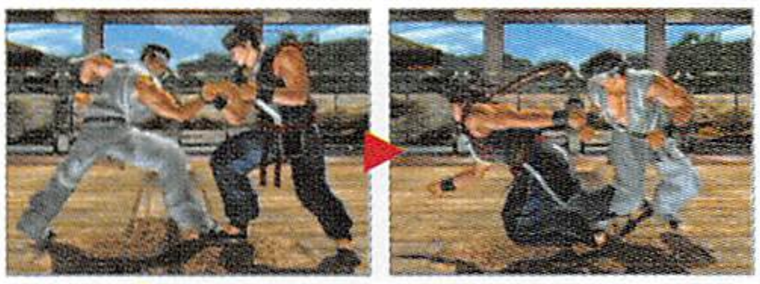


⇖⇨Ⓟ＋Ⓖ *1

上投 60

*1
酔い覚まし・酒－1

進歩里胯
(しんぽりこ) 25



⇖Ⓟ＋Ⓖ

上投 0

獅子抱月
(ししほうげつ)

(壁が背後) ⇘Ⓟ＋Ⓖ

壁投 65

21 鷂子穿林 ⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ

相手の背後に回り、背中をぶつけて攻撃する。崩撃雲身双虎掌〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨ or ⇦Ⓟ〕の2段目と同じ技だ。この投げを決めたあとは白虎双掌打〔⬇⇦⇨Ⓟ〕が確定。最速で出した躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕は相手が(しゃがみ)ダッシュを入力した場合にかわされてしまう。その場合は躍歩頂肘の入力を少しひっぱってから出せばヒットし、浮いた相手に白虎双掌打〔⬇⇦⇨Ⓟ〕が決まる。

22 大纏崩捶 ⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

相手のふところに入ってから肩を当て、勢いよく相手をふっ飛ばす。投げが決まると、肩を当てた瞬間と投げ飛ばす瞬間、そして相手が地面に落ちる瞬間の計3回に分けてダメージが入る。相手は地面に落ちる際にタイミングよく受け身をとることで、最後のダメージ分をゼロにすることが可能だ。相手の背後に壁があれば投げたあとに追撃を入れられるが、投げ抜けされると反撃は必至。

23 獅子抱月 ⇘Ⓟ＋Ⓖ

相手を抱え込み、地面に叩きつける投げ技。投げたあとは小ダウン攻撃の槍下炮〔敵ダウン⇘Ⓟ〕が決まるので、総合ダメージはかなり高い。投げ抜けされた場合はこちら側が不利になので注意。

24 心意把 ⇖⇨Ⓟ＋Ⓖ

順身翻胯〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〕からの派生技と同じもので、相手の腕を引っぱり頭突きをくらわせる。大纏崩捶〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ〕と同じく、複数回にわたってダメージが入るのが特徴。相手は地面に落ちる瞬間に受け身をとることでダメージを軽減できる。

25 進歩里胯 ⇖Ⓟ＋Ⓖ

崩し系の投げ技で、相手を引き込み背後をとる。投げ技自体のダメージはゼロだが、投げが成功したあとは攻撃を当てることが可能。追撃は白虎双掌打〔⬇⇦⇨Ⓟ〕が全キャラクターに確定する。

外門頂肘
（がいもんちょうちゅう） 26/27

（対右上中Ⓟ）⇦（or↖）Ⓟ＋Ⓚ

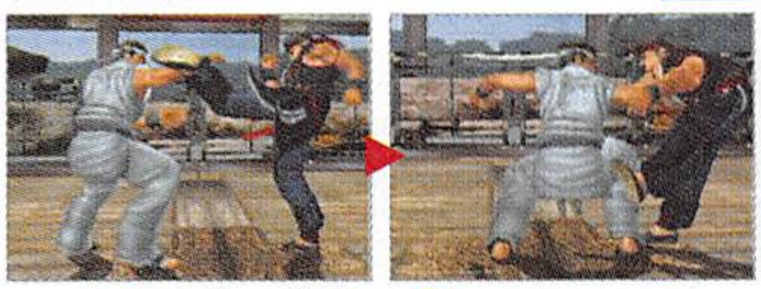
当て身 30

揚炮
（ようほう） 26/27

（対左上中Ⓟ）⇦（or↖）Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

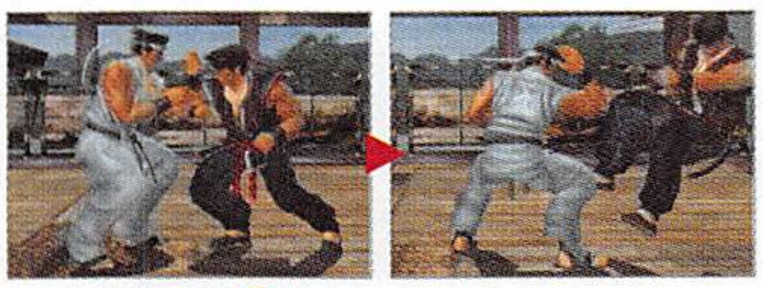
単翼頂
（たんよくちょう） 26/27



（対上中Ⓚ）⇦（or↖）Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

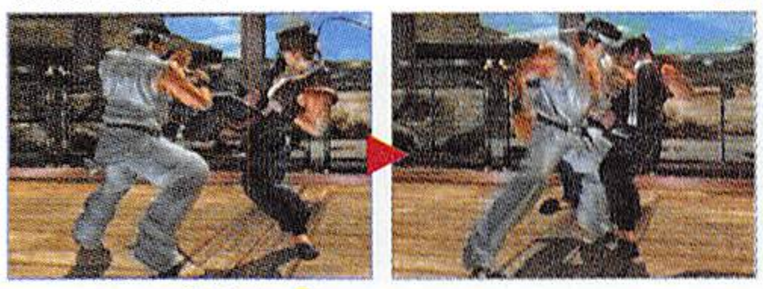
外門頂肘
（がいもんちょうちゅう） 27



（対ヒジ）↖Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

上歩衝靠
（じょうほしょうこう） 27



（対右中Ⓚ）↖Ⓟ＋Ⓚ

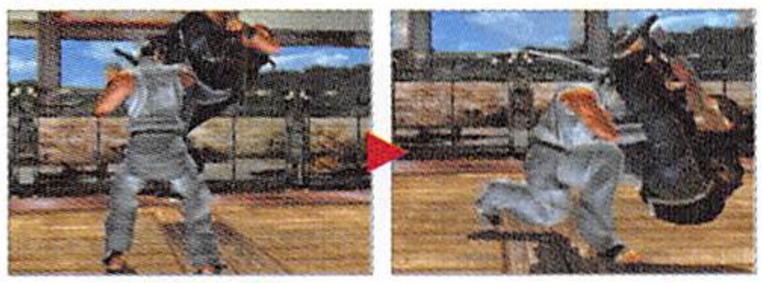
当て身 30

背歩裏肘
（はいほりちゅう） 27

（対左中Ⓚ）↖Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

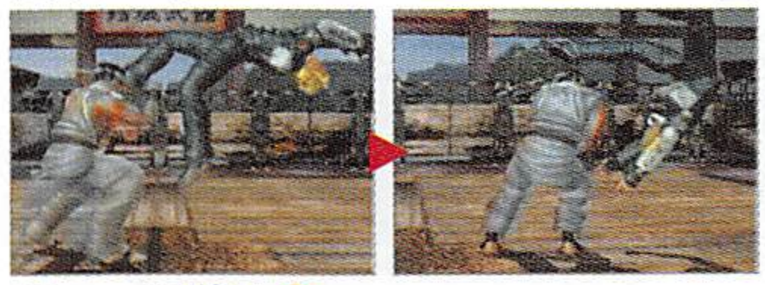
旋風双撞
（せんぷうそうしょう） 27



（対ヒザ）↖Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

衝天靠
（しょうてんこう） 27



（対サマー）↖Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

26 各種上段当て身 ⇦Ⓟ＋Ⓚ

相手の上段攻撃を受け流して体勢を崩し、そのスキに打撃を叩き込む。当て身技全般に共通することだが、今作より当て身技は相手の攻撃属性に対応するようになった。詳しくはシステム編（P.018）で説明しているが、攻撃属性に関係なく相手の技ごとに各当て身が対応していた前作とは異なり、たとえば「相手の中段攻撃を当て身でとるには中段当て身〔↖Ⓟ＋Ⓚ〕を入力する」というように変更されたのだ。いままでの『VF』シリーズをプレイしてきた熟練者は、この変更を頭に叩き込んでおく必要がある。

なお、当て身技が相手の攻撃属性に対応しているとはいえ、すべての技が当て身可能なわけではない。アキラに関していえば、肩や両手を使う技、回転系の技は当て身することができない。

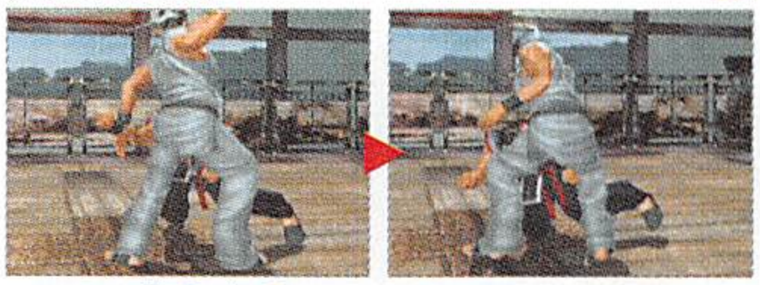
27 各種中段当て身 ↖Ⓟ＋Ⓚ

当て身の性質が変わったことによって利用価値が高まったのは、この中段当て身だろう。というのも、前作までは攻撃判定が中段であっても、上段当て身でとらなくてはならない技が多かったのだ。また、相手側としても、しゃがんでかわされる危険がある上段攻撃より、中段攻撃のほうを多めに出してくるはず。これらの理由から、当て身を使う場合は中段当て身をメインにしていこう。

結城 晶
AKIRA YUKI

当て身技

翻身単打
(ほんしんたんだ) 28



(対下P) ⇩P＋K

当て身 30

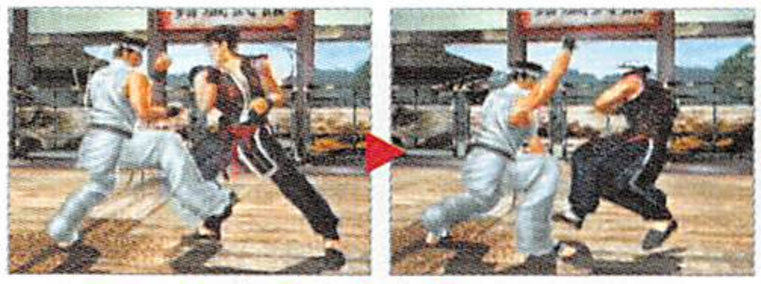
双拍手
(そうはくしゅ) 28

(対下K) ⇩P＋K

当て身 30

さばき技

通天砲
(つうてんほう) 29



(対上PK下P) ⇦P＋K＋G

さばき 0

猛虎硬爬山
(もうこうはざん) 29

⇦P＋K＋G (さばき中)
⇨P

中段 30 (30)

ジャンプ攻撃

落歩斜捶
(らくほしゃすい) 30

(上昇中or空中) P

中段 25

落歩捶
(らくほすい) 30

(下降中) P

中段 25

跳刺腿
(ちょうしたい) 30

(上昇中or空中) K

中段 25

跳刺腿
(ちょうしたい) 30

(着地ぎわ) K

中段 20

ダウン攻撃

槍下炮
(そうかほう) 31

⇘P

ダウン 12

撃崩捶
(げきほうすい) 32

⇧P

ダウン 25

28 下段当て身 ⇩P＋K

上・中段当て身とは異なり、下段当て身のモーションは相手のPに対する当て身とKに対する当て身の2種類のみ。下段当て身で取れる技は⇩Kに代表される下段攻撃はもちろんのこと、しゃがみPといった特殊下段も対象になっている。

29 通天砲～猛虎硬爬山 ⇦P＋K＋G⇨P

通天砲は相手の上・下段Pおよび上段Kに対するさばき技。さばきに成功すれば相手はよろけ、追加入力〔⇨P〕で出る猛虎硬爬山がつながる。ただし、相手との間合いが離れているとヒットしないこともあるので要注意。さばき成功後の状況にもよるが、よろけ中の相手に崩撃雲身双虎掌〔P＋K＋G⇦⇘P＋G⇩⇨(or⇦)P〕を決めることも可能だ。ただし上段Pなら密着、下段Pなら近距離、上段Kの場合は中距離と、さばいた技によって相手との間合いが変化するため、実戦で決めるのはなかなか難しいだろう。

30 各種ジャンプ攻撃

落歩斜捶〔上昇中or空中P〕と跳刺腿〔上昇中or空中K〕は相手にヒットすればダウンを奪える。落歩捶〔下降中P〕と跳刺腿〔着地ぎわK〕に関してはヒットしてもダウンを奪えないどころか、相手側が有利になる。どれもあまり使い道がない攻撃となっている。

31 槍下炮 ⇘P

ダウン中の相手に拳をたたき込みダメージを与える技。今作では受け身によってダウンを回避できるようになったので、この技が確実に決まる状況は少なくなった。ただし発生は早く、相手が受け身を取っていないのを確認してから出しても間に合うことが多い。

32 撃崩捶 ⇧P

空高く飛び上がったのち相手に拳を打ちつける。要するに槍下炮〔⇘P〕のパワーアップ版だが、攻撃までに時間がかかるのがネック。

背後攻撃

拳背捶 (けんはいすい) 33

Ⓟ *1

上段 12

背落劈 (はいらくへき) 33

⇩Ⓟ

中段 14

背腿 (はいたい) 33

Ⓚ

上段 30

破膝腿 (はしつたい) 33

⇩Ⓚ

下段 10

地旋腿 (ちせんたい) 33

🡻Ⓚ

下段 30

壁技

壁躍腿 (へきやくたい) 34

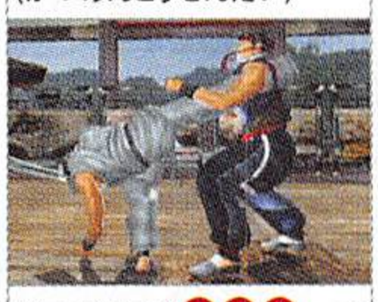
(壁が前)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 20

*1
冲拳〔Ⓟ〕からの技につながる

起き上がり攻撃

活面後旋腿 (かつめんこうせんたい)



(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ *2

中段 20

活面旋腿 (かつめんせんたい)

(うつ伏せ頭or仰向け)ⓀⓀⓀ

中段 20

*2
ディレイ、横転、前転時は活面旋腿

地掃脚 (ちそうきゃく) 35

(うつ伏せ足or仰向け頭)🡻ⓀⓀⓀ *3

下段 20

虎双腿 (こそうたい) 36

(うつ伏せ頭)🡻ⓀⓀⓀ *4

下段 20

活面掃腿 (かつめんそうたい)

(仰向け足)🡻ⓀⓀⓀ

下段 20

後旋腿 (こうせんたい) 37

(仰向け頭横転時)🡻ⓀⓀⓀ

下段 20

*3
仰向け頭横転時は後旋腿

*4
ディレイ、横転、後転時は活面旋腿

33 各種背後攻撃

拳背捶〔Ⓟ〕と背腿〔Ⓚ〕に関しては、振り向きざまに立ちⓅと立ちⓀが出るものと考えて問題ない。背落劈〔⇩Ⓟ〕は中段判定の振り下ろしⓅで、相手にガードされてもスキが少ないのが特徴。破膝腿〔⇩Ⓚ〕は振り返りつつ爪先で蹴る攻撃で、相手にガードされると投げを始めとする発生の早い攻撃で反撃を受けてしまう。地旋腿〔🡻Ⓚ〕は姿勢が低くなるため相手の上・中段攻撃をかわしつつ攻撃できるのが強み。

34 壁躍腿 (壁が前)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

壁を蹴った反動を利用して相手に飛び蹴りを浴びせる、いわゆる三角蹴り。振り向き攻撃を持たないアキラにとって、壁が目の前にあるという状況はまずないといっていい。しかもこの技は出が遅く、わざわざ壁技を使うくらいなら背後攻撃のほうがまだマシ。たとえ出したところで、相手の意表を突くぐらいしか効果はないだろう。

35 地掃脚 (うつ伏せ足or仰向け頭)🡻ⓀⓀⓀ

鋭いスライディングで相手の足下を攻撃する。ヒットすると相手は崩れダウンになり、連環腿〔⇨⇨ⓀⓀ〕が決まる。ただ、相手に対して一直線に攻撃するので、避けでかわされやすいのが難点。

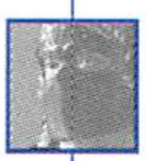
36 虎双腿 (うつ伏せ頭)🡻ⓀⓀⓀ

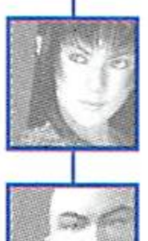
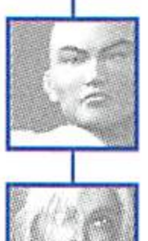
うつ伏せの状態から後転しつつ、両足で相手を蹴る。上で紹介した地掃脚と同じくヒットすれば相手は崩れダウンとなり、こちらは大ダウン攻撃の撃崩捶〔⇧Ⓟ〕が確定する。地掃脚と異なるのは、相手にガードされても間合いが離れるため反撃を受けにくい点だ。

37 後旋腿 (仰向け頭横転)🡻ⓀⓀⓀ

この起き蹴りが出せるのは仰向けで頭が相手側にあり、かつ横転後にディレイをかけないで出した場合のみ。待望の回転系起き蹴りの追加と思いきや、リーチが短く相手に届かないこともしばしば。

結城 晶
AKIRA YUKI



STEP 1 特徴

Character

攻めは強烈、だが守りも忘れるな

アキラの打撃技には、単体で威力が高いものや、ヒットすれば空中コンボに持ち込めるものが豊富に揃っている。そのため、1回の攻撃で与えるダメージはかなりのものだ。また、裡門頂肘〔⇨⇨Ⓟ〕や躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕など、ガードされてもスキの小さい中段攻撃も多い。これらの技を主軸に攻めていけば、相手をガンガン押していけるだろう。

非常に強力な攻めを展開できるアキラにとって、唯一の弱点は技の派生が少ないこと。ほとんどの技が単発であるため、手数で相手を押さえつけることができないのだ。不利な状況では強引に攻め続けるのではなく、当て身やさばき技を駆使して攻守を入れ替えるようにしたい。

とかく攻めのイメージが強烈なアキラだが、守りのほうも決しておろそかにしてはいけない。つねに相手との有利／不利を考え、ベストの行動を取るように心がけよう。

単発技のなかでは全技中で最高のダメージを誇る鉄山靠。このほかにも、アキラの技は全体的に威力が高め。

単発ゆえ、ほんの少しのスキで攻めの主導権を相手に握られることが多い。当て身やさばき技を活用せよ。

STEP 2 主要技

Main Trick

戦術はこの技から起動する

裡門頂肘

⇨⇨Ⓟ

そこそこ出が早く、ガードされても反撃を受けない、しゃがんだ相手にヒットさせればよろけさせると、とにかく利点が多い中段攻撃。近距離ではもちろん、技を出す際の踏み込みを利用して中間距離から使うのもあり。ガンガン使っていこう。

より大きいリターンを求めるならこちら

躍歩頂肘

⇨⇨⇨Ⓟ

裡門頂肘〔⇨⇨Ⓟ〕よりも踏み込む距離が伸び、カウンターヒットで相手を崩れダウンにさせる。ただし、ガードされるとそのスキに攻守が入れ替わるのは確実。要は、裡門頂肘がハイリスクハイリターンになったものと考えればいい。

上段攻撃や投げにはこの一手

馬歩衝靠

⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ

しゃがみから出る浮かし技。相手の上段攻撃や投げを読んだ場合にはしゃがんでかわし、そのスキにこの技をたたき込もう。浮かした相手には空中コンボで大ダメージを与えられるが、ガードされると投げで反撃されるというリスクがある。

派生で大ダメージ、投げ抜けも不可能

順身翻胯

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

ガードで固まる相手には非常に有効な技。投げ抜けも不可能で、ここからの派生でダメージもかなり稼げる。唯一の欠点は発生が遅いこと。これをカバーするため相手のよろけ中や受け身後など、こちらがかなり有利な状況で使っていきたい。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

キャッチ投げを組み込み、相手の反撃にも対応

冲捶

(➡)Ⓟ

裡門頂肘

⇨⇨Ⓟ

順身翻臂

⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

立ちⓅで相手を牽制しておいてから裡門頂肘を打ち込み、相手を黙らせる。裡門頂肘がヒットすればこちらが有利になるので、そこから順身翻臂へ連係させて相手の体勢を崩そう。順身翻臂はキャッチ投げなので、相手の打撃に勝つことがあるのがポイントだ。

相手の攻撃を誘い、そこを逆手に取る

躍歩頂肘

⇨⇨⇨Ⓟ

通天砲～猛虎硬爬山

(対上ⓅⓀ下Ⓟ)⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(さばき中)⇨Ⓟ

躍歩頂肘がガードされるとこちらが不利になるため、続けて攻めるのは危険だ。そこで躍歩頂肘後に相手の上・下段パンチと上段キックをさばく通天砲を出しておこう。通天砲とワンセットで⇨Ⓟを入力しておけば、さばいた場合に派生の猛虎硬爬山が出る。

相手の反撃を見越した連係を組み立てる

崩捶

⇩(or⬇)Ⓟ

猛虎硬爬山

⬇⇨Ⓟ

捜下崩捶

⇘Ⓟ＋Ⓚ

しゃがみⓅから⇨Ⓟと入力して猛虎硬爬山へ連係させる。これが相手にヒットすれば申し分ないが、ガードされても間合いが離れるため反撃を受けにくい。ここからさらに攻勢を継続するなら捜下崩捶が有効。相手が出してきた上・中段技をかわしつつ攻撃できる。

相手の行動に対応しつつ攻めを継続

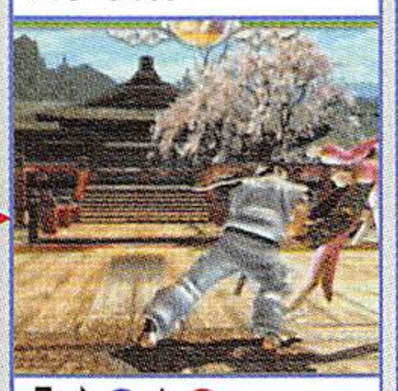
崩捶

⇩Ⓟ

伏虎

⇦⇘Ⓟ

馬歩衝靠



⬇⇨Ⓟ＋Ⓚ

まず、しゃがみⓅを打って相手を止める。このあとの伏虎は攻めの継続だけでなく、相手のしゃがみⓅをかわす目的も兼ねている。伏虎をガードされてもこちらはしゃがみ状態なので、上段攻撃や投げはくらわない。手を出してきた相手を馬歩衝靠で浮かしてやろう。

結城 晶
AKIRA YUKI

STEP 4 フローチャート Flow Chart

状況に応じてベストの選択を

立ちPやしゃがみPを相手に当てたら、おおまかには3種類の選択肢がある。これらをまとめたのがフローチャートの1だ。まず、相手のガードに対するこちらの行動から説明すると、ベストの選択は投げor開脚となる。ただし、しゃがみPから開脚を出すときには注意が必要。というのも、開脚は立ち状態からしか出せないので、しゃがみPから連係させるには⇨⇨（or⇦⇦）で立ち状態にしてから⇨P＋Gと入力しなくてはならないのだ。次に、相手の反撃をつぶすための選択肢としては打撃技の裡門頂肘や猛虎硬爬山を使っていきたい。コマンドの関係上、立ちPからは裡門頂肘、しゃがみPの場合は猛虎硬爬山がいいだろう。また、相手の反撃を読み切っているor大ダメージを与えたいなら裡門頂肘の代わりに躍歩頂肘でもいい。

フローチャートの2は猛虎硬爬山を出したあとの行動。相手がガードしているなら投げにいくのは当然として、ここで注目したいのは双撞掌。この技は相手の攻撃をかわしやすいので、相手の反撃を無効化しつつ攻撃できるのだ。

すべての行動はジャンケンと同じ仕組み。相手の行動を読みベストの対応を！

猛虎硬爬山をガードされたあとは消極的な選択肢で。かわし性能を持つ技がいい。

ヒット

躍歩頂肘などの中段技

技により異なる

ヒット

各種投げ技

ガード

2

双撞掌

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

捜下崩捶

⇘Ⓟ＋Ⓚ

ヒット

躍歩頂肘などの中段技

技により異なる

各種投げ技

結城 晶
AKIRA YUKI

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

順身翻胯を活用せよ

順身翻胯〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〕の派生技である靠山壁〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧(or⇩)Ⓟ＋Ⓚ〕からは、躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕～白虎双掌打〔⇘⇘⇦⇨Ⓟ〕がほぼ決まり、かなりのダメージを稼げる。しかし、順身翻胯の発生の遅さは、この技を扱いにくいものにしている。これさえカバーできれば、非常に強力な技となるだろう。では、発生の遅さが影響しにくい場面で使ってみてはどうだろうか。例えば相手の受け身時やよろけ中など、こちらが完全に有利な状況なら発生の遅さも気にならず、この技の利点だけを活かせるはずだ。

相手の受け身時に使う。ちょうど重なるようかなり早めに出そう。

相手のよろけ中にも有効。よろけを確認したらすぐに入力開始!

順身翻胯からのバリエーション

靠山壁〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧(or⇩)Ⓟ＋Ⓚ〕は、相手が⇧&⇩Ⓖを複合入力すると必ずガードされてしまう。そこで、そのような相手には靠山壁を出さずに闥歩〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧(or⇩)〕で止めるフェイントを使ってみよう。すると、相手が靠山壁をガードする入力を行っていた場合、ガードモーションで固まってしまうのだ。この状態の相手には投げが入るほか、開胯〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕が確定する。ただし、相手が靠山壁のガード入力をしていなかった場合は何も入らずダメージはゼロ。ここは相手との読み合いということだ。

闥歩で止めた場合、相手がガード入力をしていれば……

投げor開胯が確定。靠山壁をガードする相手に有効な連係だ。

不利な場合の選択肢を把握せよ

裡門頂肘〔⇨⇨Ⓟ〕は使う機会が多いだけに、ガードされることも多いはず。ここではそんな場合の選択肢を紹介しよう。

■打撃への対処

相手が打撃で反撃してくると読んだ場合、攻勢を維持したければさばき性能がある崩撃手〔⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕が有効。相手の打撃をかわすなら捜下崩捶〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕がいいだろう。

■投げへの対処

相手の投げを読み切ったら、崩撃雲身双虎掌〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(ヒット中)⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨(or⇦)Ⓟ〕を狙っていこう。読みが当たれば大ダメージを与えられる。無難にいくならガ投げ抜けだ。

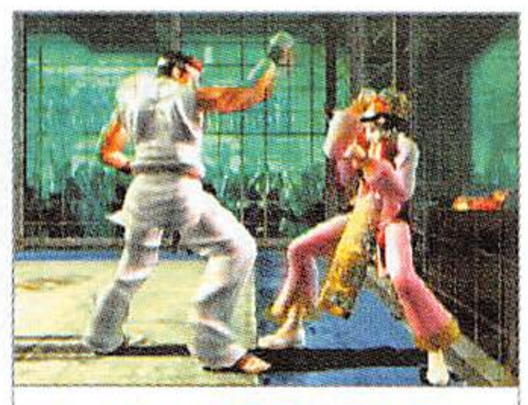
裡門頂肘がガードされた場合の対応表

		相手	
		打撃	投げ
自分	攻撃	崩撃手〔⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕	崩撃雲身双虎掌〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ(ヒット中)⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ⇩⇨(or⇦)Ⓟ〕
	防御	ガード 当て身	投げ抜け
	かわし	避け 捜下崩捶〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕	捜下崩捶〔⇘Ⓟ＋Ⓚ〕

受け身と壁ぎわではガード崩しが活躍

相手の上段ガードを崩す開胯と撃歩翻胯〔⇩Ⓟ＋Ⓖ〕は、使いどころさえしっかり把握しておけば利用価値は高い。まず、一番の狙いどころは相手が受け身を取ったとき。始めのうちは打撃で攻めておき、相手に打撃のイメージを植えつけておいてから使うといっそう効果的だ。もうひとつの狙いどころは壁ぎわ。打撃がヒットした衝撃で壁にぶつかると相手はよろけ状態になる。このとき、相手は投げはくらわないが打撃はガード可能。ここでガード崩しを使うのだ。チャンスがあったら狙ってみよう。

相手の受け身にガード崩し。このあとは上歩衝掌からコンボを狙え。



ガード崩しは壁ぎわでも有効。相手を追いつめたらチャンスだ。

実戦で役立つ連続技

躍歩頂肘からのコンボ

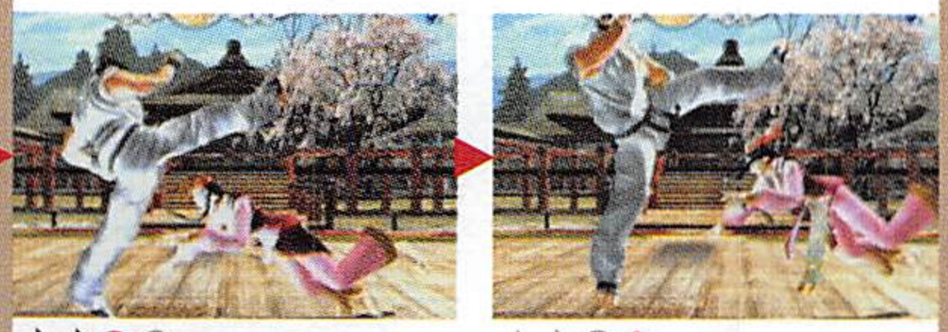
崩れダウンを素早く判断して大ダメージを狙え

躍歩頂肘がカウンターヒットすると、相手は前のめりに崩れ落ちる。そこへ追撃を加えるのは、ダメージの高さとコマンドの容易さを兼ね備えた連環腿が最適だろう。ただし、少しでも遅れると全段ヒットしないのでカウンターかどうかを瞬時に見切ろう。

躍歩頂肘

⇨⇨⇨Ⓟ

連環腿



⇨⇨ⓀⓀ

馬歩衝靠からのコンボ

相手を選ばない空中コンボの基本

馬歩衝靠で相手を浮かせたあとの基本となるコンボ。キャラクターを選ばす、ダメージもそこそこある。軽量級には立ちⓅを1発増やしたり、馬歩衝靠をしゃがみ状態の相手に当てた場合には立ちⓅを省いたりと、相手の浮き方によってコンボ内容を変えていければより効果的だ。

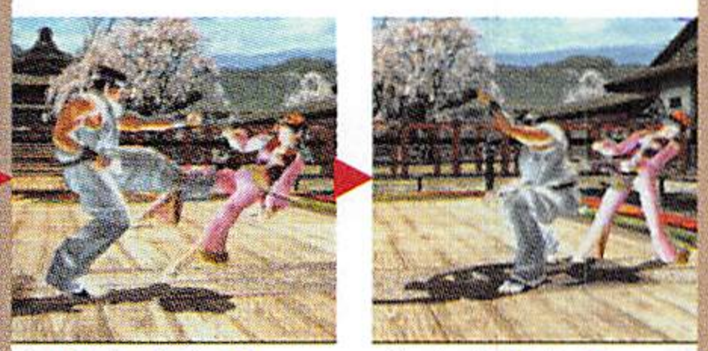
馬歩衝靠

⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ

冲捶

Ⓟ

修羅覇王靠華山



↘Ⓚ＋Ⓖ⇨Ⓟ

⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

上歩衝掌からのコンボ

受け身不能のダウンを拾う特殊なコンボ

上歩衝掌がヒットすれば相手は受け身を取れず、そこに追撃を入れることが可能だ。足位置が平行なら修羅覇王靠華山が全段ヒット（一部キャラクター除く）。ハの字の場合は修羅覇王靠華山の2段目が当たらないことが多いので連環腿で代用する。適切なコンボを入れられるよう、足位置を瞬時に判断することが重要だ。

足位置平行

上歩衝掌

⇦⇨Ⓟ

修羅覇王靠華山

↘Ⓚ＋Ⓖ ⇨Ⓟ ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

足逆

上歩衝掌
⇦⇨Ⓟ

連環腿
⇨⇨ⓀⓀ

順歩翻胯からのコンボ

難易度は高いが決まればダメージ大

順歩翻胯からの猛虎硬爬山が決まると、通常よりも相手の硬化時間が長くなるためそのあとに白虎双掌打が決まる。ただし、白虎双掌打は先行入力を利用して立ち状態かつ最速で出すこと。一応、猛虎硬爬山を躍歩頂肘に変えても同様のコンボが入るが、アキラ、シュン、ウルフ、ラウの4キャラクターには決まらない。

順歩翻胯

⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

猛虎硬爬山

⇩⇨Ⓟ

白虎双掌打（立ち）

↘↘⇦⇨Ⓟ

キャラ限定

順歩翻胯
⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

躍歩頂肘
⇨⇨⇨Ⓟ

白虎双掌打（立ち）
↘↘⇦⇨Ⓟ

パイ・チェン
PAI CHAN

パイ チェン
PAI CHAN

ステージ
Stage

水族館
Aquarium

サイズ：**10M×10M**
壁：**ハイフェンス（破壊不可能）**

プロフィール
Plofile

国籍：**中国**
性別：**女**
血液型：**O**
職業：**女優**
趣味：**ダンス**
身長・体重：**166cm 49kg**
3サイズ：**85/54/88**
格闘スタイル：**燕青拳**

ストーリー
Story

第３回世界格闘トーナメントにおいて
緒戦で宿敵ラウと対戦したパイ。
戦いは熾烈を極めたが、
惜しくもラウが勝利を収めた。
敗れこそしたものの、自分の力が
ラウに近づきつつあることを少しだけ
うれしく思った彼女は、上機嫌で帰国する。
その後、仕事の間も欠かさず秘宗拳などの修行を
重ねていたパイに、奇妙な情報が入ってくる。
ラウは不治の病に冒されており、自分の後継者を捜すため、
そんな体を押してまで第４回大会に出場するというのだ。
これを聞いたパイは、ラウを止めるべく
再度格闘トーナメントへの出場を決意する。

1 コスチューム Costume

1P 青い生地にゴールドの縁取りと刺繍という、シンプルながらゴージャスな拳法着。耳には服と同じ色のピアス。

2P ピンクのシャツとパンツの上に、赤いチャイナ服を重ね着。1Pに比べ、お嬢様風の印象を受ける衣装だ。

2 セリフ集 Words

登場セリフ

（演舞後）「はぁ〜」

「あなたが対戦相手ね。よろしくね」

「う〜ん　さぁ〜戦いましょうか?」

勝ちセリフ

P 「十年早かったわね!」

K 「あなたって全然かわっていないのね」

G 「あなたにはクンフーが足りないわ!」

3 入手可能アイテム Item

百合の花冠

玉石冠

亜細亜冠

京劇風お面

パンダちゃん面

けろっぴ面

青銅の首飾り

女帝の花冠

水晶の首飾り

百合の腕輪

パイ・チェン
PAI CHAN

*1
➡Ⓟは踏み込む

1 冲拳 (➡or⬅)Ⓟ

けん制に、連係に、反撃技にとあらゆる状況で役に立つ、最も単純かつ重要な技。ここから出の早い中段攻撃と投げの二択を迫る戦術がパイのベースとなる。連掌〔ⓅⓅ〕との使い分けも大事。

2 連拳腿 ⓅⓀ

最初のⓅの出が早く、ヒットすれば次のⓀも連続ヒットするので、相手の技をガードした時の反撃技として使っていきたい。ヒット後はダウンも奪えず、その後の状況は不利になる。

3 連拳燕旋蹴 Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅ (ヒット時)⇩Ⓚ+Ⓖ

立ちⓅがヒットした場合のみ、ディレイ気味に下段回し蹴りを出せるトリッキーな連係。Ⓟヒット後にしゃがみダッシュやバックダッシュを取り入れることで、相手にプレッシャーを与えられる。普通の燕旋蹴〔⇩Ⓚ+Ⓖ〕より技の硬化時間が短いのもポイント。

4 連環転身掃脚 ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ

パンチ3発から下段攻撃につなぐコンビネーション。決まれば大ダメージを与える連係だけに、裏圏捶〔⇖Ⓟ〕などで相手を浮かせたら積極的に狙っていきたい。多用は効かないが、ディレイなしの連環背転脚〔ⓅⓅⓅ↖Ⓚ〕との二択を強引に迫る手もある。

5 燕青槍掌 ⇨⇦ⓅⓅ

打撃でありながら、最初のⓅに上・中段パンチとキックをさばく特性を持つ強力な技。旋中腿〔⇘Ⓚ〕をガードされたあとなど、確定する反撃はないが不利な状況で使うと効果的だ。

6 飛燕弾腿 ⇨⇨ⓅⓀ

当て身とさばきに合わせるというマニアックな使い道もあるが、メイン使用は空中コンボ。燕青撐起脚〔⇨ⒺⒺ〕同様、下方向に攻撃判定が強く、Ⓟが当たらない状態でもわりと相手を拾ってくれる。

上歩掃冲掌
(じょうほそうちゅうしょう)

⇨⇦Ⓟ *4

上段 12

燕青槍掌 5
(えんせいそうしょう)

⇨⇦ⓅⓅ

中段 20 (32)

*4
酔い覚まし・酒−1

燕子双掌
(えんしそうしょう)

⇨⇨Ⓟ

中段 20

飛燕弾腿 6
(ひえんだんたい)

⇨⇨ⓅⓀ

上段 20 (40)

蒼下捶
(そうかすい)

↘Ⓟ

下段 12

蒼下連捶 7
(そうかれんすい)

↘ⓅⓅ *5

上段 8 (20)

蒼下連捶掌
(そうかれんすいしょう)

↘ⓅⓅ⇨Ⓟ

中段 25 (45)

*5
連掌〔ⓅⓅ〕からの技につながる

蒼下旋風脚 8
(そうかせんぷうきゃく)

↘ⓅⓀ *6

上段 25 (37)

連捶撑脚
(れんすいとうきゃく)

↘ⓅⓅⓀ

中段 10 (30)

連捶撑起脚
(れんすいとうききゃく)

↘ⓅⓅⓀⓀ

中段 25 (55)

*6
酔い覚まし・酒−1　タメ可、タメ時は中段攻撃で、攻撃力45

*7
酔い覚まし・酒−2

上歩冲掌 9
(じょうほちゅうしょう)

⇦Ⓟ

中段 20

穿冲拳 10
(せんちゅうけん)

⇨Ⓟ

中段 14

裏圏捶 11
(りけんすい)

↙Ⓟ *7

上段 12

掃冲拳
(そうちゅうけん)

⇩(or↓)Ⓟ

特下 9

燕青虎双破 12
(えんせいこそうは)

↓⇨Ⓟ

中段 20

*7
酔い覚まし・酒−2

7 蒼下連捶　↘ⓅⓅ

カウンターと硬化中のカウンターを除いては、後続する連掌がつながらず、弱体化した感がある。しかし、低姿勢から一部の上中段をかわしながら技が打てる、という本来の利点は変わらない。ここからは打撃や投げ、派生技など、選択肢が多彩だ。

8 蒼下旋風脚　↘ⓅⓀ

普通に出せばしゃがみⓅをつぶし、最大タメでよろけを誘発する中段判定の蹴りが出る、非常に使い勝手がいい技。タメ中にⒼを押せば2段目をキャンセルできるので、ここからの攻めも可能。

9 上歩冲掌　⇦Ⓟ

技の出は遅いが、リーチが長いのが長所。カウンターヒットであれば相手は崩れモーションになるので、コンボを決めることができる。ここから下段投げを決めることも可能だ。ぜひ覚えておこう。

10 穿冲拳　⇨Ⓟ

パイの穿冲拳は他キャラでいう、ヒジ。よろけ発生こそないが、ガードされても反撃を受けず、ヒット後は五分になるので比較的ローリスクで使っていける。攻め方として、穿冲拳のあとに投げや避け移動、再び穿冲拳などの選択肢が実用的。

11 裏圏捶　↙Ⓟ

後方に身を引いて攻撃する技。相手の攻撃を回避しやすいのが特徴だ。ノーマルヒットでも相手を浮かすことができるので、空中コンボを狙うのにもいい。

12 燕青虎双破　↓⇨Ⓟ

カウンターヒットで相手を浮かせ、その後も全キャラに安定して空中コンボを決めることができる。ガードされると投げによる反撃が確定してしまうものの、パイにとっては欠かせない技の1つだ。

パイ・チェン
PAI CHAN

*1
酔い覚まし・酒－1　タメ可、タメ時は中段攻撃で、攻撃力45

*2
酔い覚まし・酒－1

*3
遠距離時は攻撃力25

*4
距離によって攻撃力が変化

13 高蹴腿　K

スキが大きい代わりに発生が早く、浮かせ性能もある。攻撃をガードしたあとや避け直後など、必ず決められる状況で使うのがベスト。このとき高蹴下捶〔KP〕を出さないよう注意。

14 燕青擺脚　⇦K

仆腿への起点となる蹴り技。ガードされても仆腿に派生させれば低い姿勢になる。これにより相手のヒジ系の中段攻撃をかわすことができ、仆腿からの連係をスムーズに出せる。

15 燕青撞起脚　⇨KK

1段目の燕青撞脚はしゃがみ状態の相手をよろけさせる中段技。コマンドも簡単なのでとっさの状況で重宝する。相手が下段を警戒してしゃがみがちなときや、立ちPからの連係では拾えない浮きが生じたときに使おう。一部の下段攻撃への反撃技にもなる。

16 飛燕烈脚　↗KK

技の出が早くスキも少ない飛燕単脚〔↗K〕は、攻めのバリエーションの1つとして使っていける。飛燕烈脚はガードされるとスキが大きいものの、ヒット時はダメージもやや高く、相手をダウンさせられるので反撃技として確定する場面で使えれば理想的だ。

17 旋中腿　↘K

しゃがみヒットで相手をよろけさせることができる、いわゆるミドルキック。ヒジを持たないパイにとって、よろけを誘発する数少ない技の1つなのだが、技の出の遅さは否めない。

18 腿登裏旋脚　(立ち途中)K

しゃがみPからの連係も強力だが、起き上がり攻撃をすかしたあとなどに、相手の攻めを見越して置くように出すと効果的。足位置によってはたまにすかることもあるが、気にせず使っていこう。

打撃技

燕青掛腿
(えんせいかたい) 19

⇩(or⇧)Ⓟ＋Ⓚ *5

架推掌
(かすいしょう) 20

⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ *6

中段 10

旋風牙
(せんぷうが)

Ⓚ＋Ⓖ *7

上段 30

燕陣旋風脚
(えんじんせんぷうきゃく) 21

⇦Ⓚ＋Ⓖ *8

上段 35

飛燕鷹蹴
(ひえんようしゅう) 22

⇧Ⓚ＋Ⓖ

中段 25

燕蹴背転脚
(えんしゅうはいてんきゃく)

⇗Ⓚ＋Ⓖ

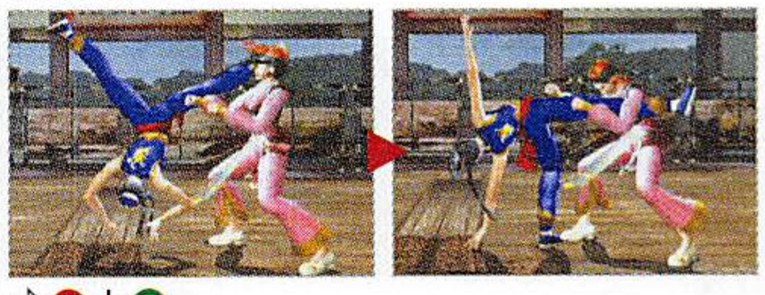
中段 30

燕蹴背転連脚
(えんしゅうはいてんれんきゃく)

⇗Ⓚ＋Ⓖ⇦Ⓚ

中段 30 (60)

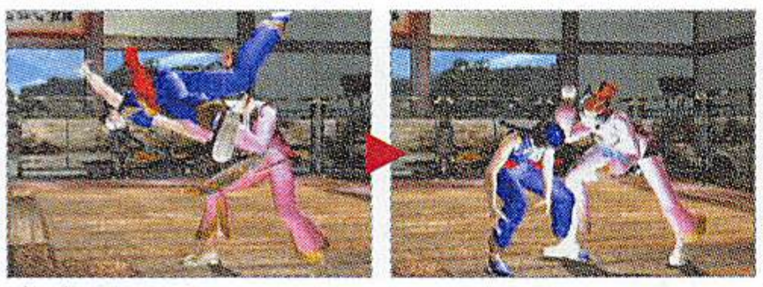
燕舞連脚
(えんぶれんきゃく)



⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段 中段 20 12 (32)

燕青騰空擺脚
(えんせいとうくうはいきゃく)



⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段 中段 20 20 (40)

翻身掃脚
(ほんしんそうきゃく) 23

⇙Ⓚ＋Ⓖ

下段 25

燕旋蹴
(えんせんしゅう)

⇩Ⓚ＋Ⓖ *7

下段 30

側進旋風牙
(そくしんせんぷうが)

(避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 25

特殊行動

迷蹤歩
(めいしょうほ) 24

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

*5
ヒットすると投げにシフト
その場合、攻撃力+20

*6
タメ可、タメ時は攻撃力45

*7
距離によって攻撃力が変化

*8
距離によって攻撃力が変化
酔い覚まし・酒−2

19 燕青掛腿 ⇩(or⇧)Ⓟ＋Ⓚ

足位置に関係なく、レバー上で奥に、レバー下で手前に足が出る、真横に攻撃判定がある下段攻撃の一種。狙いどころとしては、相手の横転受け身に合わせて置いておくと当てやすい。

20 架推掌 ⇦⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

最大タメで相手が立ちガードならよろけを、しゃがみガードなら大ダメージとよろけのダブルパンチをくらわせる、中段判定の大技。的確に受け身に重ねることができれば、相手にとってこれほどの脅威はない。身を引くモーションもあり、タメなしでも十分使える。

21 燕陣旋風脚 ⇦Ⓚ＋Ⓖ

距離でダメージが変化する上段回し蹴り。回転系なので避け移動を多用する相手には非常に有効な一手となる。ガードされてもこれといった反撃技はないが、しゃがんでかわされる危険がある。

22 飛燕鷹蹴 ⇧Ⓚ＋Ⓖ

ダウンした相手にも攻撃できる特殊な飛び蹴り。出すタイミングによっては相手の起き上がり攻撃をすかすことができるが、安定して決まるわけではないので、無理に使う必要はないだろう。

23 翻身掃脚 ⇙Ⓚ＋Ⓖ

以前はかなり使えた技だが、やや使える程度に降格した。ダウンこそ奪えないが、リーチの長さと下段回転蹴りという長所は十分な戦力となる。相手の立ちガードを崩すのに使っていこう。

24 迷蹤歩 ⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

多彩な攻撃の起点となる迷蹤歩だが、間合いが遠ければ見られてしまううえ、密着時には突進力のある技につぶされる。始動タイミングが難しい技だ。理想は中間距離で旋中腿〔⇘Ⓚ〕がガードされたあと。ヒジ系のリーチの短い技ならばかわすことができる。

パイ・チェン
PAI CHAN

仆腿～冲拳 (ぼくたい～ちゅうけん) 25

P
中段 8

仆腿～雷撃掌 (ぼくたい～らいげきしょう) 26

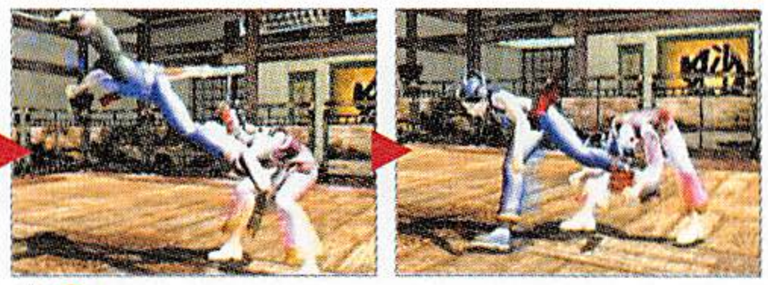
P P
上段 12 (20)

仆腿～連環転身脚 (ぼくたい～れんかんてんしんきゃく) 26

P P K
上段 38 (58)

仆腿～前掃腿 (ぼくたい～ぜんそうたい)

K
下段 23

仆腿～前掃腿騰脚 (ぼくたい～ぜんそうたいとうきゃく) 27

K K
中段 中段 10 10 (43)

仆腿～連環高端脚 (ぼくたい～れんかんこうたんきゃく) 26

P P ⇨ K
上段 30 (50)

仆腿～金鶏 (ぼくたい～きんけい) 28

P＋K
中段 20

仆腿～後掃腿 (ぼくたい～こうそうたい) 29

K＋G
下段 23

仆腿～後掃双衝撃 (ぼくたい～こうそうそうしょうげき)

K＋G P
中段 35 (58)

仆腿～連環背転脚 (ぼくたい～れんかんはいてんきゃく) 26

P P ⇖ K
中段 20 (40)

A

仆腿～連環転身掃脚 (ぼくたい～れんかんてんしんそうきゃく) 26

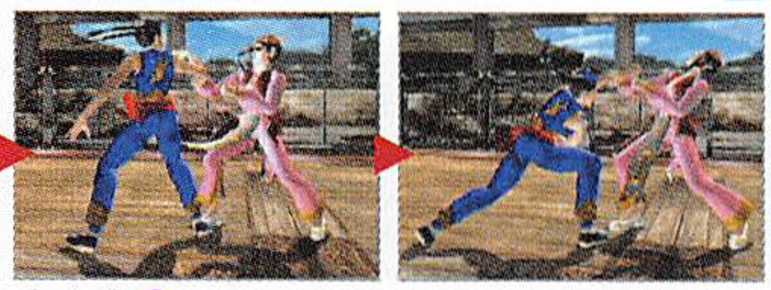
P P ⇩ K
下段 30 (50)

迷歩前掃腿 (めいほぜんそうたい) 30

K
下段 23

迷蹤芸燕旋脚 (めいしょうげいえんせんきゃく)

K＋G
中段 20

迷蹤芸燕子連掌 (めいしょうげいえんしれんしょう) 31

K＋G P
中段 中段 12 10 (42)

迷蹤芸燕子連掌掃脚 (めいしょうげいえんしれんしょうそうきゃく)

K＋G P K
下段 23 (65)

25 仆腿～冲拳 (仆腿中) P
仆腿から出る特殊な冲拳。立ちPと見た目ほとんど区別がつかないが、攻撃判定は中段。相手に知識がなければかなり翻弄できるはずだ。Pや PP止めで投げと中段攻撃の二択を仕掛けたり、最後まで打ち切ったりと、攻撃の起点としてふんだんに使いたい。

26 仆腿～雷撃掌からの技 (仆腿中) PP～
雷撃掌〔PPP〕以降の派生と同じ。連環背転脚〔仆腿中PP⇖K〕と連環転身掃脚〔仆腿中PP⇩K〕の二択も可能だ。雷撃止めだと相手の投げが確定するが、ここから投げにいく変化も有効だ。

27 仆腿～前掃腿騰脚 (仆腿中) KK
足位置ハの字で前掃腿〔仆腿中K〕を当てると、相手が受け身をとらなければ前掃腿騰脚まで連続ヒットする。しかし、実戦では壁際を除いて条件が満たされる場面は少なく、使いどころが難しい。

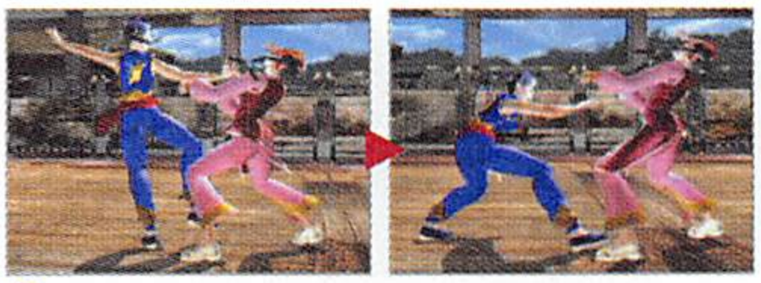
28 仆腿～金鶏 (仆腿中) P＋K
仆腿からの派生で唯一の浮かし技。リーチが短く、空振りしやすいのは難点だが、ガードされてもスキは少なく、ここから燕青撑起脚〔⇨KK〕や連環転身掃脚〔PPP⇩K〕などが狙える。

29 仆腿～後掃腿 (仆腿中) K＋G
ガードされても大きなデメリットはなく、金鶏〔仆腿中P＋K〕との単純二択攻撃も強い。しかし、後掃双衝撃〔仆腿中K＋GP〕までの発生は遅く、相手の反撃で割り込まれてしまう恐れもあるので、仆腿からの単純な二択として割り切って使っていこう。

30 迷歩前掃腿 (迷蹤歩中) K
攻撃発生は早いが、ガードされると手痛い反撃を受ける。基本性質は仆腿〔⇦K⇩〕から出る前掃腿〔K〕とほぼ同一。迷蹤歩でうまく相手の攻撃をよけたときには、この技を決めるのがベスト。

迷蹤歩中の技

迷蹤歩流水掌打
（めいしょうほりゅうすいしょうだ） 32

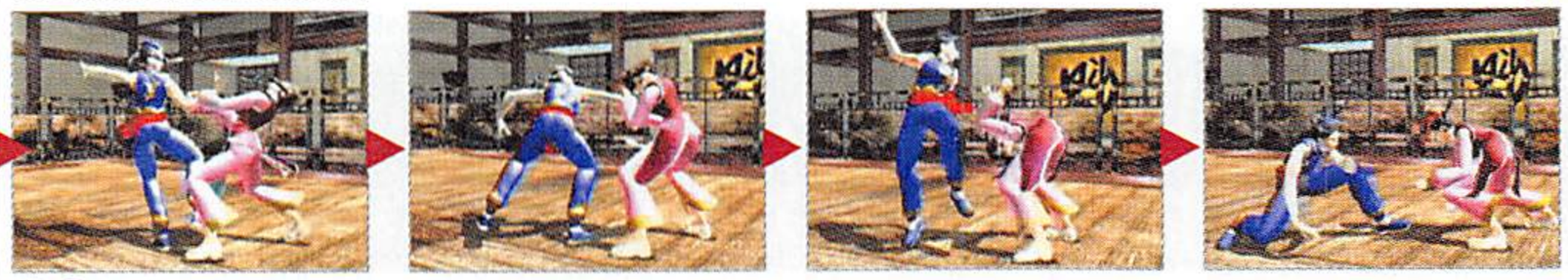


P

中段 中段 10 10 (20)

B → 仆腿へ

迷蹤歩激流掌打
（めいしょうほげきりゅうしょうだ） 32



B → P P

中段 中段 中段 中段 5 10 5 5 (45)

仆腿へ →

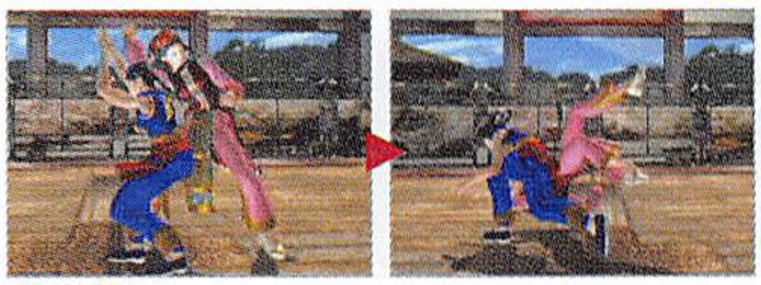
迷蹤歩激流破
（めいしょうほげきりゅうは）

P P P

中段 20 (65)

投げ技

転身捜倒
（てんしんそうとう） 33



P＋G

上投 50

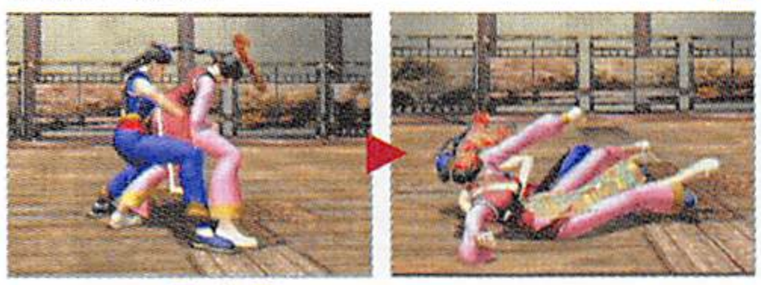
背身挑掌
（はいしんちょうしょう） 34

（敵横）P＋G

上投 40

＊1
酔い覚まし・酒－1

春燕掛塔
（しゅんえんかとう） 35



（敵の背後）P＋G

上投 10

前蹴後転脚
（ぜんしゅうこうてんきゃく）

（春燕掛塔後）K＋G

中段 30 (40)

雷震入林
（らいしんにゅうりん） 36

⇨P＋G ＊1

上投 50

31 迷蹤芸燕子連掌 （迷蹤歩中）K＋G P

振り向きざまに素早く中段、中段、下段攻撃を叩き込む迷蹤歩連係の1つ。燕子連掌までは判定の強さもそこそこあるので、地上でもわりと遜色なく使える。

32 迷蹤歩流水掌打～激流掌打 （迷蹤歩中）P

迷蹤歩中のPとPPのあとは、任意に仆腿へ移行可能だ。この連係は仆腿を見据えたものだといえる。水掌打のあとに出せる中段判定の冲拳でかく乱するなど、自分なりのパターンを探そう。

33 転身捜倒 P＋G

パイの投げ技は特殊なものが多く、場面ごとに使い分けが必要だが、転身捜倒は追加効果がない代わりに使う状況を選ばない。攻撃力も基本投げにしてはやや高めに設定されており、コマンド投げを抜けてくる相手には、第三の投げとして使っていける。

34 背身挑掌 （敵の横）P＋G

追加の小ダウン攻撃を計算に入れてもいいぐらい、受け身のタイミングがシビアなパイの横投げ。アキラの裡門頂肘〔⇨⇨P〕など、突進力のある技を避けたときが狙いどころだ。

35 春燕掛塔 （敵の背後）P＋G

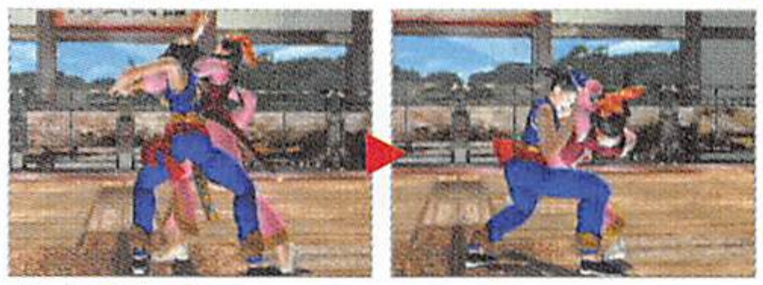
背後から組み付き、相手の体勢を崩す投げ。決まった時点で前蹴後転脚〔春燕掛塔後K＋G〕を入力すれば、わずかながら安定したダメージを確保できる。しかし、高蹴腿〔K〕も確定して決まるので、こちらを優先したい。高蹴腿の入力はその場からでOK。

36 雷震入林 ⇨P＋G

首をつかんだまま相手を前方に投げ飛ばす豪快な技。通称、首刈り投げ。結構な距離を運ぶので、リング際などの限定された状況では想像以上の効果を発揮する。ふっ飛ばした際に壁も破壊可能。

パイ・チェン
PAI CHAN

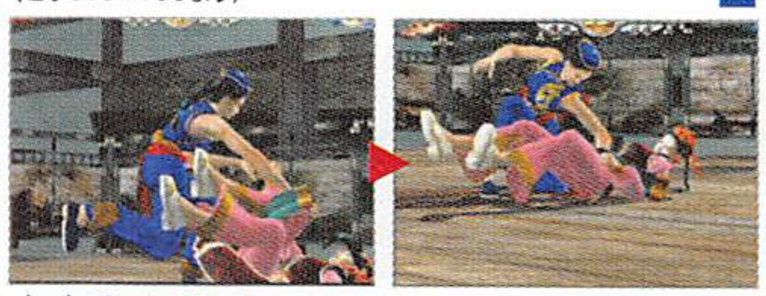
空烈天鳳
(くうれつてんほう) 37



⬇➪Ⓟ＋Ⓖ

〖上投〗60

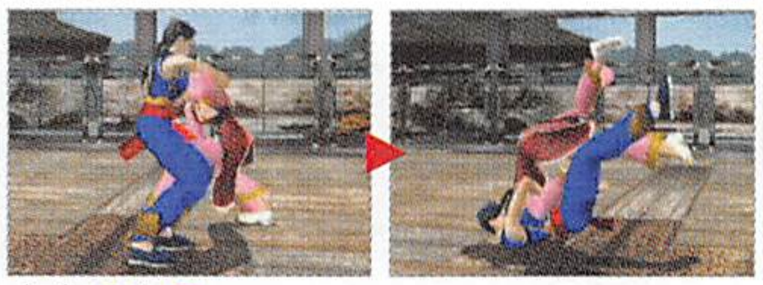
倒身陰掌
(とうしんいんしょう) 38



➪➪Ⓟ＋Ⓖ

〖上投〗50

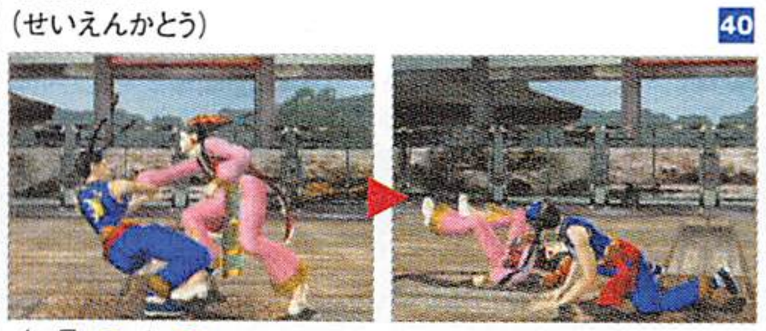
天地頭落
(てんちとうらく) 39



➪⇦Ⓟ＋Ⓖ

〖上投〗55

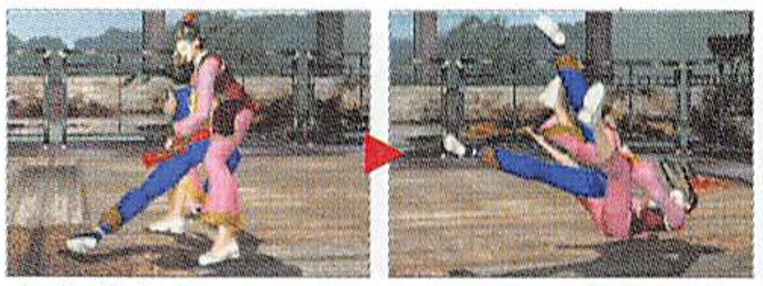
掣燕掛塔
(せいえんかとう) 40



⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

〖上投〗10

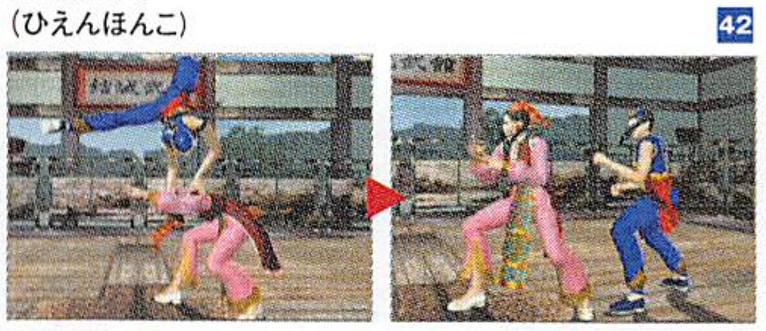
旋風燕陣
(せんぷうえんじん) 41



⇦➪Ⓟ＋Ⓖ

〖上投〗60

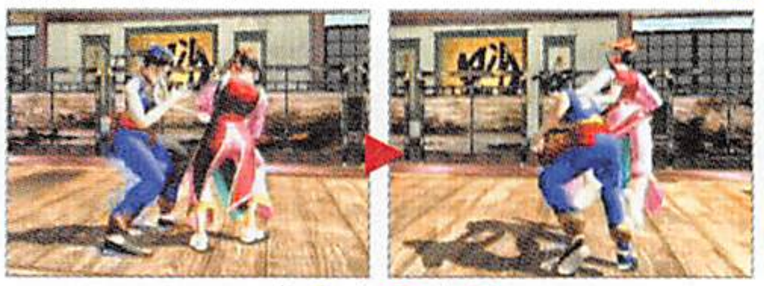
飛燕翻跨
(ひえんほんこ) 42



⇘Ⓟ＋Ⓖ

〖上投〗0

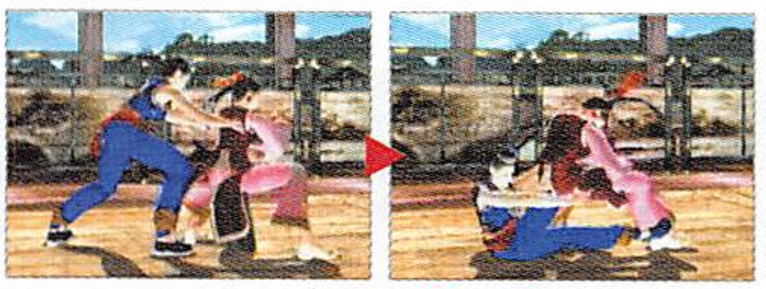
背身挑掌
(はいしんちょうしょう) 43



(しゃがんだ敵の横)➪Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

〖下投〗40

春燕掛塔
(しゅんえんかとう)



(しゃがんだ敵の背後)➪Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

〖下投〗10

---

37 空烈天鳳 ⬇➪Ⓟ＋Ⓖ

しゃがみダッシュ中に出せる特性を活かして、相手のよろけ中に腿登裏旋脚〔立ち途中Ⓚ〕と絡めて攻める戦術は『VF4』になっても健在。受け身がきくというマイナスポイントはあるが、それを怠る相手にはダッシュしてからの小ダウン攻撃も決まる。

38 倒身陰掌 ➪➪Ⓟ＋Ⓖ

投げのあと雷陰掌打〔⇘Ⓟ〕を叩き込むまでがワンセット。相手の回復次第では、さらに小ダウン攻撃を重ねられる。レバーを➪➪➪と入力すると成功確率も格段にアップする。

39 天地頭落 ➪⇦Ⓟ＋Ⓖ

成立時には位置関係が逆転し、体ひとつぶん、相手を後方に投げ出す格好をとる。壁を前にすると固有の壁投げが発動する。ステージ際に追い込まれたとき、壁まで追い込んだときに狙ってみよう。

40 掣燕掛塔 ⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

戦況を一時的に有利にする特殊な崩し投げ。⇦のあと、レバーを一度ニュートラルに戻してから⇩を入れると出しやすい。ここから確定で入る連続技こそないが、お約束の投げと打撃の二択を迫ることができる。しゃがみ状態からの入力をぜひマスターしたい。

41 旋風燕陣 ⇦➪Ⓟ＋Ⓖ

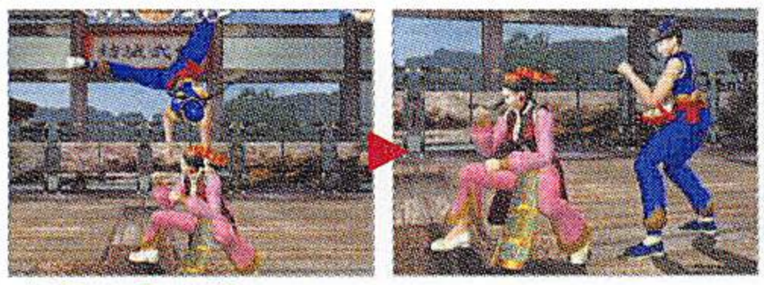
体を預けて反対側まで倒れ込む、柔道の小内刈りのような投げ。相手との位置が逆転し、パイ側が大幅に前に出る。天地頭落〔➪⇦Ⓟ＋Ⓖ〕の逆だ。これも状況を把握したうえで使おう。

42 飛燕翻跨 ⇘Ⓟ＋Ⓖ

相手の肩を飛び越え、背後をとる投げ技。技自体にダメージはないものの、このあと最速で飛燕烈脚〔⇗ⒼⒼ〕を出せば、確定で決められるので覚えておこう。

投げ技

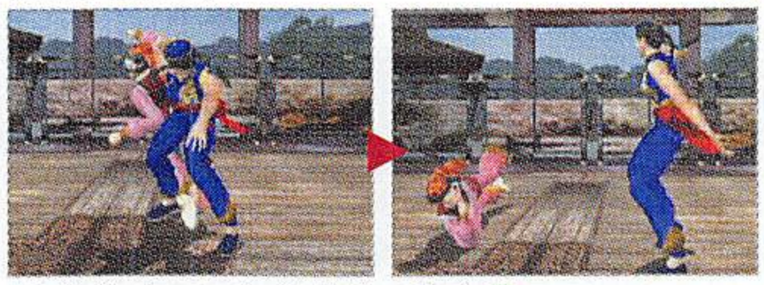
燕風輪翔
（えんぷうりんしょう） 44



⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 0

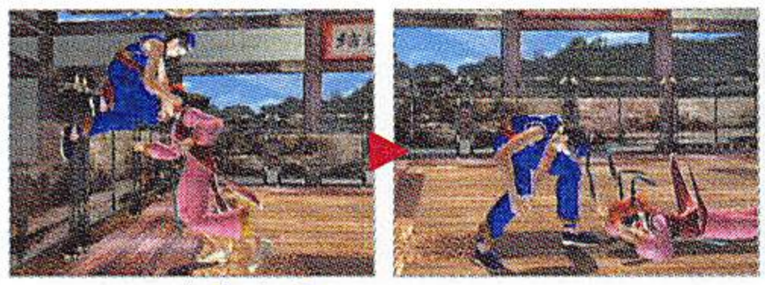
旋風燕華
（せんぷうえんか） 45



⇩⇨⇧⇦（or ⇧⇨⇩⇦）Ⓟ＋Ⓖ

上投 60

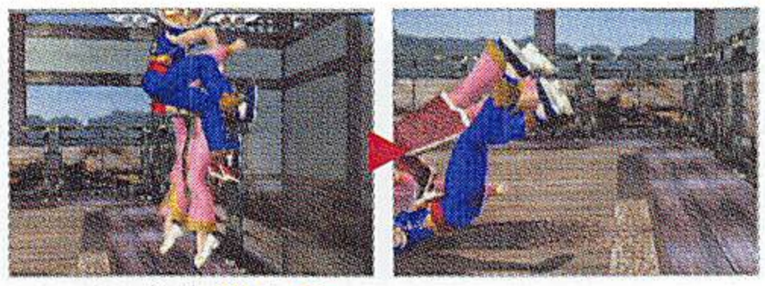
雷震入林
（らいしんにゅうりん）



（壁が背後）⇨Ⓟ＋Ⓖ

壁投 60

天地頭落
（てんちとうらく） 39



（壁が前）⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ *2

壁投 63

＊1
酔い覚まし・酒－1

当て身技

雲手・双掌破
（うんしゅ・そうしょうは） 46

（対上Ⓟ）⇨Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

旋風擺脚
（せんぷうはいきゃく）

（対右上Ⓚ）⇨Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

旋風掃脚
（せんぷうそうきゃく）

（対左上Ⓚ）⇨Ⓟ＋Ⓚ

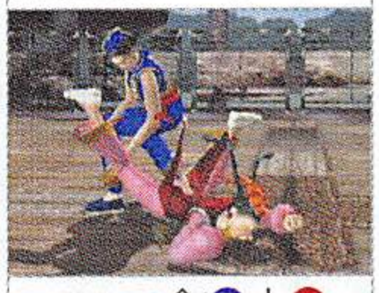
当て身 5

雲手・双掌破
（うんしゅ・そうしょうは）

（対中Ⓟ）⇘Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

奔牛献角
（もうぎゅうけんかく）



（対右中Ⓚ）⇘Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

流水壁拳
（りゅうすいへきけん）

（対左中Ⓚ）⇘Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

双推山門
（そうすいさんもん） 47

（対右ヒジ）⇘Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

落燕掛塔
（らくえんかとう）

（対左ヒジ）⇘Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

提膝掃脚
（ていしつそうきゃく）

（対右ヒザ）⇘Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

操膝倒落
（そうしつとうらく） 48

（対左ヒザ）⇘Ⓟ＋Ⓚ

当て身 5

43 背身挑掌 （しゃがんだ敵の横）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
相手がしゃがみ状態で、なおかつ横を向いているという条件つきで決まる。しかし通常の横投げとモーションもダメージも変化なく、投げ抜けされやすい。わりと苦労の報われない投げだ。

44 燕風輪翔 ⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
しゃがみ状態の相手にのみ入る。パイの下段投げコマンドは一種類しかないので、投げ抜けされやすいのがネック。抜けてくる相手には打撃。背後に回ったら飛燕烈脚〔⇗ⓀⓀ〕が安定する。

45 旋風燕華 ⇩⇨⇧⇦（or ⇧⇨⇩⇦）Ⓟ＋Ⓖ
コマンド入力が厳しく、小ダウン攻撃すらできない。そのうえ、同じ投げ抜けコマンドを持つ天地頭落〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〕とダメージがほぼ変わらないという、見せ技の要素をすべて満たしている難度の高い新技。まさに、個人的な趣味の技といってもいいだろう。

46 雲手・双掌破 （対上Ⓟ）⇨Ⓟ＋Ⓚ
立ちⓅをとって相手を崩し、背中に掌打を打ちつける雲手・双掌破。足位置がハの字の場合のみ、最速の回復でも燕舞連脚〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕がヒットする。回復が早い相手にはしゃがみダッシュからの二択で。

47 双推山門 （対右ヒジ）⇘Ⓟ＋Ⓚ
右ヒジをとったときの当て身。間合いは近いが、ここから確定する技は存在しない。飛燕烈脚〔⇗ⓀⓀ〕が、回復が遅れた相手にヒットしやすいぐらい。といっても状況は基本的に有利なので、確定にはこだわらず技を仕掛けるのも戦略のうちと考えたい。

48 操膝倒落 （対左ヒザ）⇘Ⓟ＋Ⓚ
左ヒザをとって体勢を崩し、相手を転ばせる技。ここでも有効な一手となるのが飛燕烈脚〔⇗ⓀⓀ〕だ。タイミングは難しいが、モーションをよく見て、最速で技を出せるようにしたい。

パイ・チェン
PAI CHAN

翻身螺旋按蹴
(ほんしんらせんあんしょう) 49

(パイの螺旋按掌成立時) P+G *1

当て身 10

燕旋擺柳
(えんせんはいりゅう) 50

(対上中P) ⇦(or⇖) P+K

当て身 25

螺旋按掌
(らせんあんしょう)

(対上中K) ⇦(or⇖) P+K

当て身 25

*1
パイ対パイ限定

飛燕擺柳
(ひえんはいりゅう)

(対ヒジ) ⇖P+K

当て身 30

架脚旋転
(かきゃくせんてん)

(対中K) ⇖P+K

当て身 25

膝転倒海
(しつてんとうかい)

(対ヒザ) ⇖P+K

当て身 25

騰空双掌
(とうくうそうしょう)

(上昇中) P

中段 25

騰弾圏捶
(とうだんけんすい) 51

(空中) P

中段 25

飛刺腿
(ひしたい)

(上昇中) K

中段 18

側蹴腿
(そくしゅうたい) 52

(空中) K

中段 20

側蹴腿
(そくしゅうたい)

(着地ぎわ) K

中段 20

雷陰掌打
(らいいんしょうだ) 53

⇘P

ダウン 10

燕蹴雷撃
(えんしゅうらいげき) 54

⇧P

ダウン 25

49 翻身螺旋按蹴 (相手パイの螺旋按掌成立時) P+G
対パイ戦で相手がこちらの上・中段K系の技を当て身したとき、P+Gで発動する珍しい投げ。コマンドは相手が当て身をとってくることを想定し、先行入力ぎみに入れ込んでいい。相当シビアなので連打で対応しよう。では、いかにそこまで導くか。腿登裏旋脚〔立ち途中K〕を多用して、その際には必ずP+Gを先行入力しておく。これで、かなり見る機会が増えるかも?

50 燕旋擺柳 (対上中P) ⇦(or⇖) P+K
「柔よく剛を制す」を具現した対P系の当て身技。モーションは同じだが、上段攻撃を当て身する場合は⇦P+K、中段を当て身する場合は⇖P+Kとそれぞれコマンドが違う。旋中腿〔⇘K〕をガードされたあとなどに狙ってみるといい。

51 騰弾圏捶 (空中) P
『VF3』ではこの技が当たれば連環転身掃脚〔PPP⇩K〕まで空中でヒットしたが、今回はそういった特典は用意されていない。相手が受け身をとらなければ、翻身掃脚〔⇖K+G〕がヒットする。

52 側蹴腿 (空中) K
着地ぎわだと別のアクションが用意されている蹴り。PまたはKを押しながら小ジャンプし、降下中にKを押すと出せる。小ジャンプK系の中で唯一、ガードされても相手の反撃が確定しない。

■雲手系当て身と通常の当て身の違い
同じタイミングでコマンドを入力しても、雲手系〔⇨(or⇘) P+K〕では対応できて通常の当て身〔⇦(or⇖) P+K〕ではできない、というケースが多々ある。これは原則的に雲手系のほうが受け付け時間が長いため。与えるダメージは通常の当て身より少ないが、実戦で狙いやすいのはやはり雲手系。当て身を戦略に組み込むには、雲手後の選択肢を増やそう。

背後攻撃

背崩捶
(はいほうすい)

Ⓟ *2

上段 12

背下崩捶
(はいかほうすい) 55

⇩Ⓟ *3

下段 12

背冲腿
(はいちゅうたい)

Ⓚ *4

上段 20

前蹴後転脚
(ぜんしゅうこうてんきゃく) 56

⇖Ⓚ (先行入力)

中段 30

座架旋腿
(ざかせんたい)

(迷蹤歩中)⇩Ⓚ

下段 20

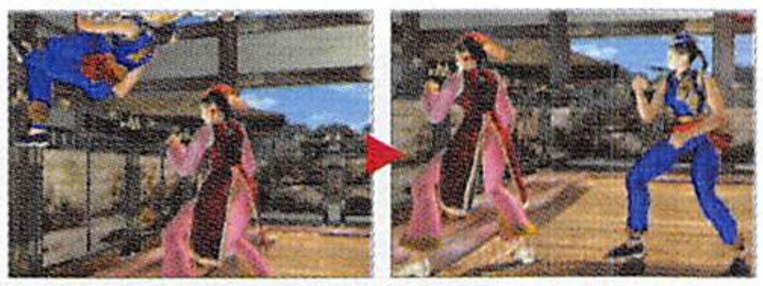
壁技

壁掛背蹴
(へきかはいしゅう) 57

(壁が前)⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

中段 30

壁掛背転
(へきかはいてん) 57



(壁が前)⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

特殊 —

*2
冲拳〔Ⓟ〕からの技につながる

*3
蒼下捶〔⇘Ⓟ〕からの技につながる

*4
高蹴腿〔Ⓚ〕からの技につながる

起き上がり攻撃

背旋腿
(はいせんたい)

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ *5

中段 20

後蹴腿
(こうしゅうたい)

(うつ伏せ頭 or 仰向け頭)ⓀⓀⓀ *6

中段 20

前旋腿
(ぜんせんたい)

(仰向け足)ⓀⓀⓀ

中段 20

*5
ディレイ、横転、前転時は後蹴腿

*6
うつ伏せ頭のディレイ、横転、後転時は前旋腿

地掃旋腿
(ちそうせんたい)

(うつ伏せ足)⇩ⓀⓀⓀ *7

下段 20

地掃脚
(ちそうきゃく)

(うつ伏せ頭)⇩ⓀⓀⓀ *8

下段 20

前掃旋腿
(ぜんそうせんたい)

(仰向け足)⇩ⓀⓀⓀ

下段 20

後掃旋腿
(こうそうせんたい)

(仰向け頭)⇩ⓀⓀⓀ

下段 20

*7
ディレイ、横転、前転時は後掃旋腿

*8
ディレイ、横転、後転時は前掃旋腿

53 雷陰掌打 (敵ダウン)⇘Ⓟ

ダウン中の相手に素早い掌打を繰り出す攻撃。発生が早く、かわされてもスキが少ない。受け身システム導入により使える場面は限定されるが、虎燕煽脚〔ⓀⓀ〕のあとなどは確実に決められる。

54 燕蹴雷撃 (敵ダウン)⇧Ⓟ

ダメージ重視の大ダウン技。上歩冲掌〔⇦Ⓟ〕がカウンターでヒットしたときや、燕青掛腿〔⇩(or⇧)Ⓟ+Ⓚ〕で相手を転ばしたときなど(方向による)が、決められる数少ないチャンス。スキが大きいので、確実に決まる状況以外では使わないようにしよう。

55 背下崩捶 (敵が背後)⇩Ⓟ

蒼下捶〔⇘Ⓟ〕の背後攻撃版。相手の起き上がりに飛燕単脚〔⇗Ⓚ〕を重ねて、密着状態の裏まわりが成功すれば、ここから蒼下連捶掌〔⇘ⓅⓅ⇨Ⓟ〕や連環転身掃脚〔ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ〕まで連続ヒットする。

56 前蹴後転脚 (敵が背後)⇖Ⓚ

相手に背を向けた瞬間に、先行入力で出せる背転脚。コマンドではわかりづらいが、相手方向の斜め上にレバーを入れると考えれば出しやすい。飛燕単脚〔⇗Ⓚ〕から裏まわりに成功した場合、一応、下段攻撃の座架旋腿〔⇩Ⓚ〕と二択を仕掛けられる。

57 各種壁技

パイの壁技は2種類。壁の力を利用し後方宙返りを決める壁掛背転〔⇗Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕と、後方にいる相手に蹴りを浴びせる壁掛背蹴〔⇨Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕だ。どちらも壁の前で任意に出すことができる。見せ技の色が濃く、実用的ではないが、同じ状況でどちらかをというのであれば、やはり攻撃力のある壁掛背蹴だろう。リーチは旋蹴腿〔⇘Ⓚ〕と同格かそれ以上。中段でありながら判定は強く、打点も高いため、ヒザなどは簡単につぶせる。壁に背を向けたら迷蹤歩〔⇦Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕を使って、この状況に持ち込むのも一興だ。

パイ・チェン
PAI CHAN

STEP 1 特徴

スピードとテクニックでパワー不足を補え

燕青拳という中国拳法を身につけたパイは、難しいコマンドや複雑なコンボがほかのキャラより少ないため、初心者でも扱いやすいキャラクターだといえる。

その華奢そうな外見のとおり、威力の高い技が少ないのが欠点だが、そのぶん技の発生は早いものが多い。相手の攻撃を受け流す当て身技や相手の攻撃を無力化しながら攻撃するさばき技を持っているほか、モーションに相手の攻撃をすかせる性能がある技も多く、これらをうまく活用することによって防御面の弱さも克服することができる。押せるときは素早い攻めで押しまくり、相手の攻撃は華麗に受け流すという戦い方がパイ本来の持ち味なのだ。

また、『VF4』で新しく追加された仆腿と迷蹤歩の2つの特殊構えは、使いどころの難しい技ではあるが、単調になりがちな攻めにアクセントを加えるには最適だ。積極的に戦いに取り入れて、相手を翻弄するといいだろう。

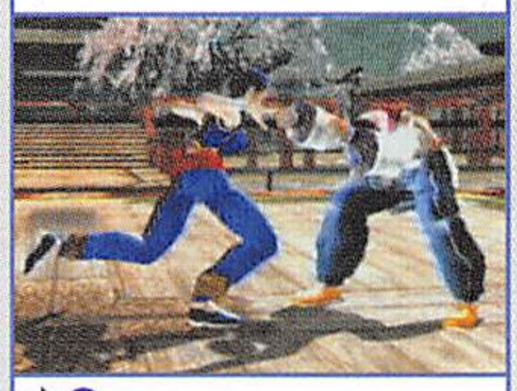
相手の攻撃を受け流す当て身技。雲手を使いこなしているかどうかで、パイ使いとしての技量が計り知れる。

迷蹤歩からのコンボは見た目も楽しい演舞のような技だ。意外とくらってくれる相手も多い。

STEP 2 主要技

接近戦用の素早い中段攻撃

穿冲拳



⇨Ⓟ

発生が早く、スキも少ない中段攻撃。リーチが短いため接近戦以外では役に立たない。ほかのキャラのヒジに相当する技だと思えばわかりやすいだろう。即座に反応することができないほど素早いので、あとの展開はこちらが有利になる。

低い姿勢から連係を狙おう

蒼下捶

⇘Ⓟ

発生が早い下段攻撃。姿勢が低く回避性能にも優れる。単発ではスキが大きいので、基本的に派生技につなげること。ただし、派生技を意識させることによって反撃をとどまらせ、1段止めから別の技に移行する戦法をとることもできる。

全キャラ中トップクラスのさばき性能

燕青槍掌

⇨⇦ⓅⓅ

ここからコンボに発展することのない連係技だが、さばき能力によって相手の出鼻をくじくことが可能。ガードされても間合いが開くため、乱発しても致命的な結果になることは少ない。こちらが不利な場面で活用していこう。

素早い下段キックで足元をすくえ

翻身掃脚

⇘Ⓚ＋Ⓖ

出が早くリーチの長い下段攻撃。相手との距離が少し離れているときに使おう。ヒットしてもこちらが不利だが、さばき技の燕青槍掌〔⇨⇦ⓅⓅ〕などの存在を考えればそれほど厳しくない。ガードされると危険なので、読まれない程度に。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

浮かせたあとは空中コンボで撃墜

掃冲拳

⇩(or⬇)Ⓟ

燕青虎双破

⬇⇨Ⓟ

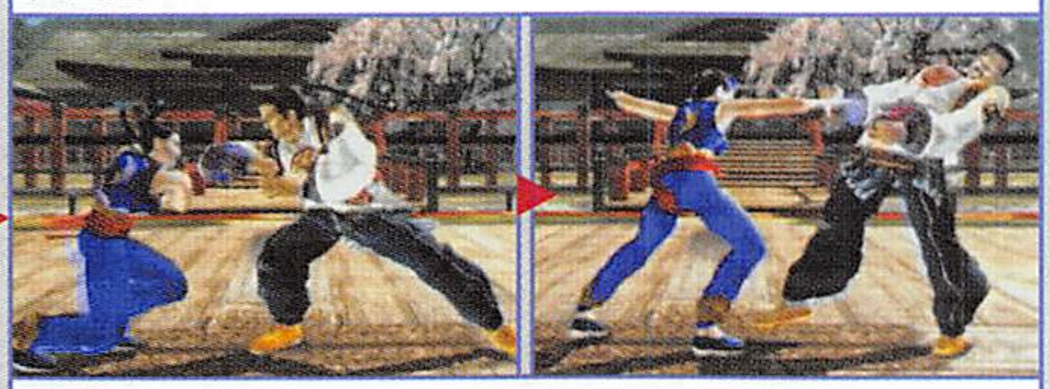
しゃがみⓅから⇨Ⓟと入力すれば、スムーズに燕青虎双破を出せる。燕青虎双破は相手の立ちⓅなどをかわす性質があるので、しゃがみⓅがガードされていても効果が高い。カウンターヒットして相手が浮いたら、すかさず空中コンボにつないで追加ダメージを与えよう。

すかしの脅威を相手に植えつけよう

旋中腿

⬊Ⓚ

裏圏捶



⬀Ⓟ

旋中腿がガードされたときに有効な連係。相手がリーチの短い技で反撃してきたら、身を引きながら攻撃する裏圏捶が効果を発揮し、相手の技をかわしつつヒットして空中コンボへつなげることができる。空中コンボは、連環転身掃脚(ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ)が簡単でおすすめ。

反撃の隙を与えないラッシュ攻撃

冲拳

(➡)Ⓟ

穿冲拳

⇨Ⓟ

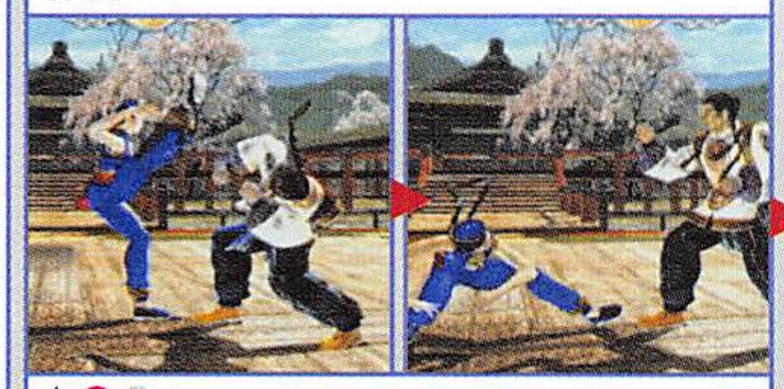
燕青槍掌

⇨⇦ⓅⓅ　⇨⇦ⓅⓅ

立ちⓅから穿冲拳へつなぐ連係は、常套手段の1つだ。燕青槍掌は穿冲拳がガードされたときに使いたい技。ヒジ系の技や上・中段Ⓟをさばきつつダメージを与えることができる。もちろん相手が投げを狙ってきたときにもヒットするので、汎用性が高い。

ガードを誘って投げる心理作戦

仆腿



⇦Ⓚ⇩　⇦Ⓚ⇩

冲拳

(仆腿中)Ⓟ

各種投げ技

技により異なる

仆腿から出す冲拳は中段判定となっており、それ自体の発生も、そこからつながる連係も素早いため、相手はガードを固めやすい。そのまま連係で攻めてもいいが、いきなり投げてしまうのも1つの手段だ。スピードに乗った多彩な攻めで翻弄しよう。

パイ・チェン
PAI CHAN

STEP 4 フローチャート Flow Chart

ラッシュと迎撃で惑わそう

近距離でこちらが有利になったときに使うのが、1の選択肢。立ちPやしゃがみP（ヒット）から、これらを使っていこう。すべての基本は中段攻撃の軸となる穿冲拳と各種の投げ技の二択だ。旋中腿は穿冲拳に比べてややリーチが長いので、少し離れた距離でも使いやすいのが長所だ。

燕青虎双破はしゃがみPのあとなどのしゃがみ状態からならスムーズに出せる。カウンターヒットしたら空中コンボへつなぎ、ノーマルヒット後は二択を仕掛けていこう。

これに対し、2の選択肢は不利な状況で力を発揮するもの。穿冲拳や旋中腿がガードされたときばかりでなく、翻身掃脚をヒットさせたあとなどにも活用していきたい。この中で最も使いやすいのは、さばき技の燕青槍掌。ヒジ系の技を主体とするキャラクターに対しては、二択回避にこれ以上ない力を発揮してくれる。

一方の裏圏捶は、一部の技をかわしつつヒットしてくれるのが強み。ただし密着状態ではつぶされてしまうことも多いので注意しよう。上歩冲掌〔⇦P〕をガードされたときなど、やや距離が離れているときのほうが効果が高い。同じことは、移動技の迷蹤歩にもいえる。

スキの多い技でも、素早さのおかげで全く使えない技とは言えなくなる。

すかしやさばきで相手の反撃を封じて主導権を握らせないように戦おう。

ヒット

穿冲拳などの中段技

技により異なる

翻身掃脚

↙K+G

各種投げ技

ガード

穿冲拳などの中段技

技により異なる

各種投げ技

2

裏圏捶

↙P

迷蹤歩

⇦P+K+G

燕青槍掌

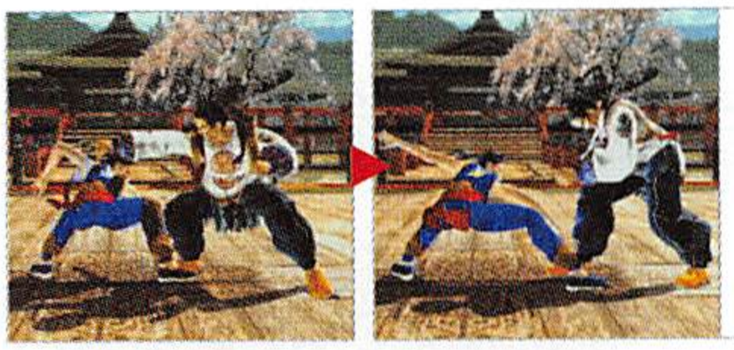
⇨⇦PP

パイ・チェン
PAI CHAN

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

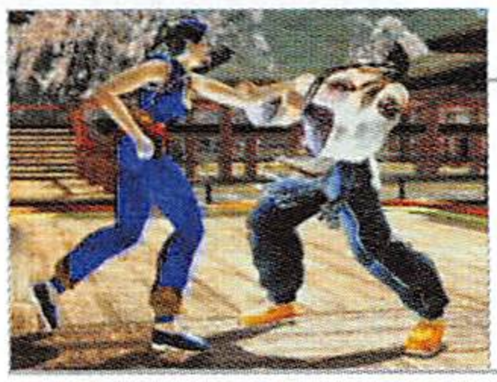
蒼下捶の性質とそこからの選択肢を知ろう

相手のしゃがみPをかわす性質がある蒼下捶〔↘P〕は、しゃがみPから連係させると非常に有効。そのあとは、硬化カウンターで連続ヒットする蒼下連捶へ派生させるのが基本だ。ここからさらに派生技を出したり、そこで止めてから穿冲拳など別の技につないだりして攻め立てよう。もう1つの派生技となる蒼下旋風脚は、1段目をガードされていても割り込まれないことが長所。これを警戒してガードを固める相手には、1段止めのほか蒼下旋風脚のタメ、タメキャンセルも活用したい。



不利な状況でも使える蒼下捶。相手のしゃがみPをかわしつつヒットする。

蒼下捶後の選択肢



蒼下連捶〔↘PP〕

相手の技の硬化にヒットすると、連続でつながる。そこからの派生技となる連捶撐脚〔↘PPK〕のディレイを警戒させておけば、2段止めからの攻めが活きる。

蒼下旋風脚〔↘PK〕

割り込まれないのが最大のポイント。空中コンボ中1段目を低い位置で当てて2段目をタメると、受け身を取った相手にちょうど重なる点にも注目したい。

燕青掛腿を使って横転受け身を攻める

燕青掛腿〔⇧(or⇩)P+K〕は下段攻撃だが、正面にいる相手には非常にヒットしにくい。相手の避けを読んで使うのが1つの手だが、それも方向を読んで使わなければならず、確率が悪い。しかしこの技、受け身攻めに使えばかなりの効果を発揮する。横転受け身をとった相手に対して重ねておけば、しっかり下段技の機能を果たしてくれるのだ。タイミングがよければしゃがみ以外でかわされることがなく、中段攻撃や下段投げとの完全な二択になる。もちろん、横転受け身の方向を素早く見分け、それに合わせてコマンドを使い分けることを忘れずに。

■横転受け身を狙う

相手が横転受け身を取ったら奥か手前かを素早く判断し……

横転方向に合わせて燕青掛腿。下段技としての機能を発揮する。

飛燕単脚で起き上がり攻撃の背後を突く

飛燕単脚は、『VF4』でも特殊な起き攻めに活躍する。タイミングよくダウンした相手を飛び越えれば、起き上がり攻撃をかわすことが可能だ。しかも、相手がディレイなしの起き上がり攻撃を出した場合は、完全に背後をとる形になる。すぐさま背下崩捶からの蒼下連捶掌〔敵の背後⇩PP⇨P〕につなぎ、空中コンボを叩き込もう。

一方、相手がディレイの起き上がり攻撃を出してきた場合は正面になり、連続ヒットするのは蒼下連捶まで。ここからさらに別の技につないで攻めるのが常套手段になる。

飛び越すタイミングはかなり早め。先に飛び越えておくつもりで。

最速の起き上がり攻撃の場合

背後からなら蒼下連捶掌まで連続ヒット。空中コンボまで含め、かなりのダメージに。

ディレイの起き上がり攻撃の場合

ディレイの場合は正面。座架旋腿〔敵が背後⇩K〕で手堅くダウンを奪うのも手。

実戦で役立つ連続技

高蹴腿からのコンボ

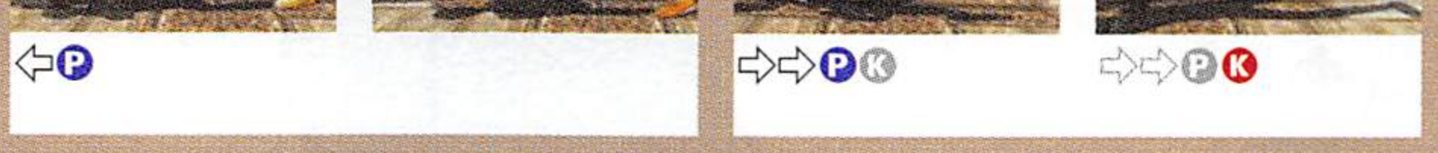
空中コンボで効率良くダメージを与える

出の早い高蹴腿は、反撃技としても使える浮かせ技だ。ヒット後には、足位置や相手キャラクターに関わらず右のコンボが狙える。足位置や浮きの高さによっては、下で紹介している連環転身掃脚（PPP⇩K）や立ちP→虎燕煽脚（KK）→雷陰掌打（敵ダウン中⇘P）なども狙える。

裏圏捶からのコンボ

入力ミスが少ないお手軽空中コンボ

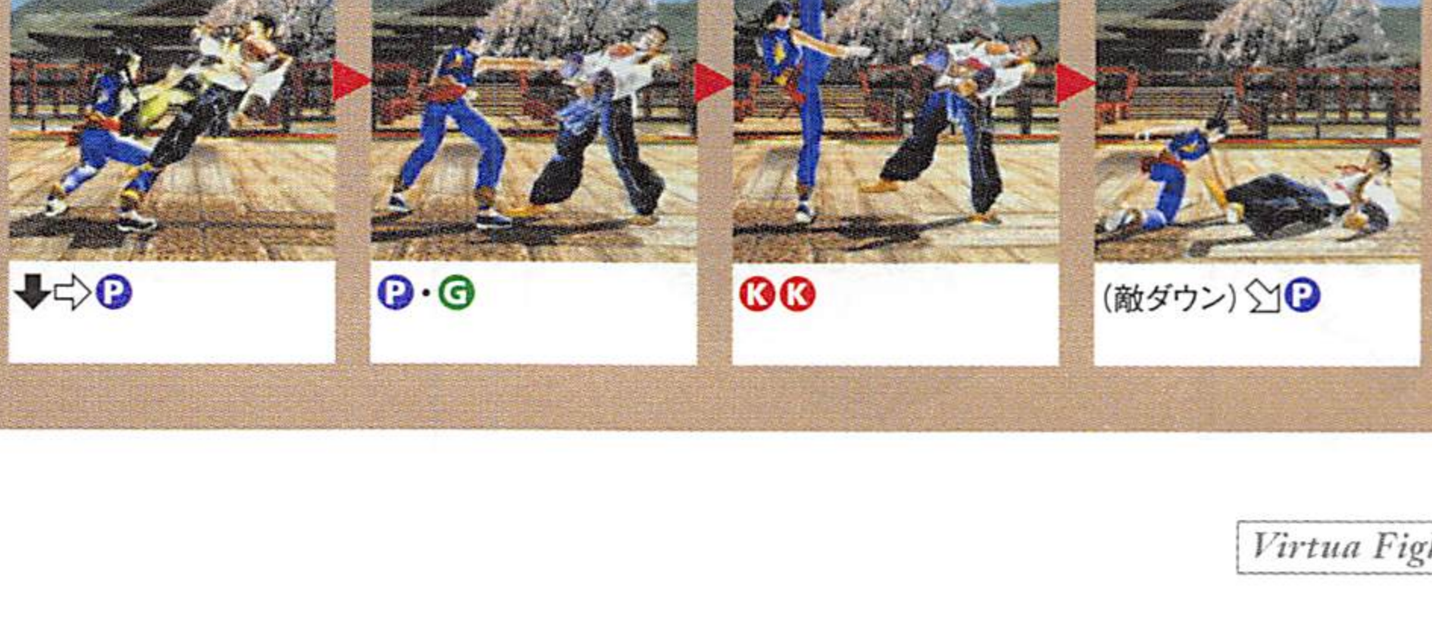
裏圏捶はカウンターヒットしなくても相手が高く浮くため、空中コンボ始動技としての性能は高く、どのようなコンボでも入れることが可能だ。ここで紹介している連環転身掃脚は、足位置や相手キャラクターに関係なく入る。入力が簡単なので、初心者にもおすすめだ。



上歩冲掌からのコンボ

崩れを見守るだけで終わらせないために

上歩冲掌がカウンターヒットすると、相手は腹を押さえてうずくまる崩れダウン状態になる。ここからは下段投げなども決めることができるが、投げ抜けの可能性を考えると、最もダメージが高い打撃となる飛燕弾腿を決めるのが最良の選択だといえるだろう。



燕青虎双破からのコンボ

つながる秘密はGボタンにあり

これも空中コンボのバリエーションの1つ。立ちP後にKを押すとPKになってしまいやすいが、一度Gを押すことによってKKにつながり、このような連係が可能となる。虎燕煽脚は叩きつける技なので相手は受け身を取ることができず、雷陰掌打まで確定する。

ラウ・チェン
LAU CHAN

ストーリー
Story

第３回世界格闘トーナメント決勝戦でカゲに敗れたラウは、
大会終了後、己の体が病に冒されていることを知る。
彼は、自らが復活・進化させた虎燕拳を
継いでくれる弟子を捜し求めた。
しかし、なかなか適任者は現れず、
日に日に焦りが募っていく。
そんな中、第4回世界格闘トーナメント
大会の招待状がラウのもとに届く。
「ふむ。ここに参加してくる
者たちなら、我が虎燕拳を
託せるやもしれぬ」
こうして、ラウは勝利とは
別の狙いを持ちつつ、再度
大会に参加することになった。

ステージ
Stage

万里の長城
Great Wall

サイズ：**14M×14M**
壁：**なし**

ラウ
LAU CHAN
チェン

プロフィール
Plofile

国籍：**中国**
性別：**男**
血液型：**B**
職業：**料理人**
趣味：**漢詩**
身長・体重：**172cm 77kg**
3サイズ：**99/90/93**
格闘スタイル：**虎燕拳**

1 コスチューム
Costume

1P 小豆色のパンツに金の拳法着。しかも凝った刺繍まで施されており、かなりゴージャスな衣装だ。

2P 紺のパンツに白の拳法着と、1Pに比べるとシンプルにみえるが、袖口や肩周りにはしっかりと金の刺繍が。

2 セリフ集
Words

登場セリフ

（演舞後）「お〜あ〜!」

「若造がひねりつぶしてくれるわ!」

「こざかしいわ!」

勝ちセリフ

P （演舞後）「修行がたりんわ!」

K 「練習にもならんわ!」

G 「は〜はは!　弱者は股をくぐれ!」

3 入手可能アイテム
Item

銀貨冠

漆角の肩当

純銀の肩当

飛燕の肩当

栄華の肩当

橙胴の脛当て

木精の脛当て

金貨冠

亀甲の肩当て

玉虫色の脛当て

ラウ・チェン
LAU CHAN

冲捶 (ちゅうすい) 1

(➡)Ⓟ *1

上段 12

連掌 (れんしょう)

ⓅⓅ

上段 10 (22)

雷撃掌 (らいげきしょう)

ⓅⓅⓅ

上段 12 (34)

連環転身脚 (れんかんてんしんきゃく)

ⓅⓅⓅⓀ

上段 40 (74)

*1
➡Ⓟは踏み込む　接近時以外の攻撃力は10

連拳腿 (れんけんたい)

ⓅⓀ

上段 20 (32)

A

双拳旋風腿 (そうけんせんぷうたい)

ⓅⓅⓀ

上段 20 (42)

連環転身掃脚 (れんかんてんしんそうきゃく) 3

ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ

下段 30 (64)

背旋連掌 (はいせんれんしょう)

Ⓟ⇦Ⓟ (振り向き状態へ)

中段 20 (32)

転身双虎掌 (てんしんそうこしょう) 2

Ⓟ⇦ⓅⓅ

中段 22 (54)

連環背転脚 (れんかんはいてんきゃく) 3

ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

中段 20 (54)

連拳旋風牙 (れんけんせんぷうが)

Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅ (ヒット時) Ⓚ＋Ⓖ

上段 30 (*2)

連掌燕旋蹴 (れんしょうえんせんしゅう) 4

Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅ (ヒット時) ⇩Ⓚ＋Ⓖ *3

下段 30 (*2)

*2
連係によって攻撃力が変化

*3
距離によって攻撃力が変化

1 冲捶　(➡)Ⓟ

ラウの上段攻撃の中では最も出の早い基本技。レバーを前に入れて出すことにより多少技のリーチが長くなる。ガードされても不利な状況にはならないので、ここから派生する技などで攻めていこう。

2 転身双虎掌　Ⓟ⇦ⓅⓅ

2段目の旋連掌〔Ⓟ⇦Ⓟ〕がカウンターヒットしていれば、この技も連続でヒットする。ガードされると反撃技が入るので注意したい。

3 連環転身掃脚/連環背転脚

ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ/ⓅⓅⓅ⇖Ⓚ

雷撃掌〔ⓅⓅⓅ〕からの派生技で、中段攻撃と下段攻撃の違いがある。連環転身掃脚がヒットすると相手はダウン。連環背転脚はカウンターヒットしてもラウ側が不利な状況になる。ディレイで使うのも有効だが、どちらもガードされると反撃技が確定だ。

4 連拳燕旋蹴　Ⓟ or ⓅⓅ or ⓅⓅⓅ (ヒット時) ⇩Ⓚ＋Ⓖ

単体の燕旋蹴〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕よりも出が早く、スキも少ない。ヒットすれば相手をダウンさせ、ガードされても反撃を受けることはない。技の入力受付時間も長く、立ちⓅがヒットしたらダッシュなどを絡めて使っていくのもいいだろう。

5 肘撃　⇨Ⓟ

ラウの中段攻撃で最も出が早い、基本技の1つ。ノーマルヒット後やガードされたときは不利な状況になるが、カウンターヒットしたときは中段攻撃と上段投げといった二択で攻めるのが有効。

6 鳳凰槍掌　⇨ⓅⓅ

肘撃〔⇨Ⓟ〕を当てたあとであれば連続でヒットする。技の発生も早く、相手に立ちガードさせれば確定の反撃技をくらうようなことはないので、非常に使える技といえるだろう。

肘撃（ちゅうげき） 5

⇨Ⓟ

中段 19

鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう） 6

⇨ⓅⓅ *4

上段 20 (39)

*4
酔い覚まし・酒−1

飛燕連掌（ひえんれんしょう） 8

⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ *5

中段 18 (48)

*5
斜下掌〔↘Ⓟ〕からの技につながる

虎燕壁拳（こえんへきけん）

⇦Ⓟ *4

中段 18

側蹴脚（そくしゅうきゃく） 7

⇦ⓅⓀ

中段 18 (36)

飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）

⇦⇦Ⓟ（振り向き状態へ）

中段 30

飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく） 9

⇦⇦ⓅⓀ＋Ⓖ

中段 28 (58)

掃冲拳（そうちゅうけん） 10

⇩(or↓)Ⓟ

特下 9

飛燕掃脚（ひえんしょうきゃく）

⇦⇦Ⓟ⇩Ⓚ

下段 25 (55)

虎槍掌（こそうしょう） 11

⇦⇨Ⓟ *6

上段 24

*6
酔い覚まし・酒−2

順歩冲掌（じゅんほちゅうしょう）

↘↘Ⓟ

中段 22

順歩連掌（じゅんほれんしょう） 12

↘↘ⓅⓅ *7

上段 12 (34)

*7
冲捶〔Ⓟ〕からの技につながる

7 側蹴脚 ⇦ⓅⓀ

技の出は早いほうではないが、1段目の虎燕壁拳〔⇦Ⓟ〕には相手のしゃがみⓅをかわす性質がある。2段目はノーマルヒットでダウンを奪い、カウンターヒットすると相手はしりもち状態になる。ディレイで出すことも可能だが、ガードされると反撃技をくらう。

8 飛燕連掌 ⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ

飛燕転身掌〔⇦⇦Ⓟ〕からの派生技の中で、最も出が早い。ヒット後はもちろんのこと、ガードされても不利にはならないので、さらに派生技につなげていくのがよいだろう。

9 飛燕旋風脚 ⇦⇦ⓅⓀ＋Ⓖ

技の出は遅いが、飛燕連掌〔⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ〕を避けでかわしてくる相手には有効。ヒットすればダウンを奪うことができるが、ガードされるとヒジなどの反撃技が確定してしまう。

10 掃冲拳 ⇩(or↓)Ⓟ

冲捶〔Ⓟ〕と同様にラウの基本的な技の1つだ。技の出も早く、相手の連係を止めるのにも効果的だが、特殊下段攻撃であることに注意。ヒット後は中段攻撃と上段投げで二択を迫るのが基本。

11 虎槍掌 ⇦⇨Ⓟ

技の出が非常に早く、反撃技として使うにはかなり重宝する技。ヒットさせれば相手はダウンする。ガードされてしまうと不利な状況にはなるものの、反撃技をくらうような心配はない。

12 順歩連掌 ↘↘ⓅⓅ

1段目の順歩冲掌〔↘↘Ⓟ〕をガードさせたあとであれば、使い勝手のいい技として使える。斜上冲捶〔↓↘ⓅⓅ〕よりもスキが少なく、ガードされたとしてもラウ側が有利な状況だ。さらに1段目がカウンターヒットしたあとは空中コンボにつなぐこともできる。

ラウ・チェン
LAU CHAN

斜下掌 13
(しゃかしょう)

↘P *1

中段 17

連掌
(れんしょう)

↘PP

上段 10 (27)

連環掌
(れんかんしょう)

↘PPP

上段 12 (39)

連掌転身脚
(れんしょうてんしんきゃく)

↘PPPK

上段 40 (79)

*1
遠距離時は攻撃力15

連掌旋風腿
(れんしょうせんぷうたい)

↘PPK

上段 20 (47)

連掌背転脚 14
(れんしょうはいてんきゃく)

↘PPP↖K

中段 20 (59)

斜上掌 15
(しゃじょうしょう)

↓↘P *2

上段 22

斜上冲捶 16
(しゃじょうちゅうすい)

↓↘PP *3

上段 12 (34)

*2
遠距離時は攻撃力20

*3
冲捶〔P〕からの技につながる

連掌転身掃脚 14
(れんしょうてんしんそうきゃく)

↘PPP↓K

下段 30 (69)

連環虎燕掌 17
(れんかんこえんしょう)

↓↘P↘P+K

中段 18 (40)

13 斜下掌 ↘P

技の出も早く安定した性能の特殊中段攻撃。カウンターヒットのあとであれば、連環掌〔↘PPP〕や連掌旋風腿〔↘PPK〕まで連続でヒットする。ガードされても特に不利な立場にはならない。

14 連掌背転脚/連掌転身掃脚 ↘PPP↖K/↘PPP↓K

斜下掌〔↘P〕から派生する技。中段攻撃と下段攻撃をうまく使い分けたいところだ。共にガードされてしまうと反撃技が確定する。

15 斜上掌 ↓↘P

上段攻撃となったために弱体化した感は否めないが、出の早さと技の判定の強さは今作でも健在だ。ガードされたあとでも、そのまま派生技で攻め続けてもかまわない。カウンターヒット時には、浮いた相手に対して空中コンボをつなげることも可能だ。

16 斜上冲捶 ↓↘PP

斜上掌〔↓↘P〕から派生する上段攻撃で、技の発生は早い。ガードされるとこちらがやや不利になるが、さらに派生技へつなげていくことによって、さまざまな攻撃のバリエーションが考えられる。

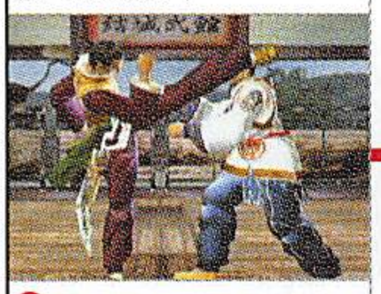
17 連環虎燕掌 ↓↘P↘P+K

1段目の斜上掌〔↓↘P〕をガードさせている場合は連続ガードになり、相手は反撃することができない。ヒットさせたあとは相手が浮いた状態になるので、確実に空中コンボへつなげていきたい。しかし、ガードされてしまうとヒジなどの反撃技を受けてしまう。

18 連蹴旋風 KK

括面腿〔K〕からつながる、発生の早い技。ガードされると不利なのだが、ヒットさせれば相手をダウン状態に持っていくことができる。ディレイでタイミングをずらして使うのも有効だろう。

括面腿
(かつめんたい)



K

上段 25

連蹴旋風 18
(れんしゅうせんぷう)

KK *4

上段 30 (55)

*4
距離によって攻撃力が変化

腿登裏旋脚 19
(たいとうりせんきゃく)

(立ち途中) K *5

中段 30

*5
遠距離時は攻撃力26

旋栽腿
(せんさいたい)

↓K

下段 15

転身裏旋脚
(てんしんりせんきゃく)

↓KK

上段 19 (34)

旋栽腿
(せんさいたい)

↓K

下段 15

連旋栽腿
(れんせんさいたい)

↓KK

下段 10 (25)

連旋掃脚
(れんせんそうきゃく)

↓KK+G

下段 12 (27)

旋中腿
(せんちゅうたい) 20

↘K

中段 21

穿脚冲掌
(せんきゃくちゅうしょう) 20

↘KP

上段 16 (37)

穿脚連環虎掌
(せんきゃくれんかんこしょう) 20

↘KPP *6

上段 15 (52)

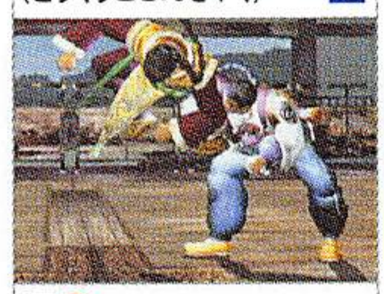
*6
酔い覚まし・酒−1

虎脚背転
(こきゃくはいてん)

↖K

中段 30

騰空虎穿脚 21
(とうくうこせんきゃく)



↗K

中段 20

地掃腿 22
(ちそうたい)

⇨↓K

下段 25

19 腿登裏旋脚 (立ち途中)K

リーチが長く、出の早い技でもある。近い間合いでガードされると上段投げで返されるので、なるべく足先を当てるようにして使うようにしたい。ヒット後は相手がダウンする。また、しゃがみダッシュコマンドを利用することで、立った状態からも出すことが可能。

20 旋中腿～穿脚冲掌～穿脚連環虎掌 ↘KPP

中・上・上段と続く連係技。1段目の旋中腿がヒットすれば、2段目の穿脚冲掌まで連続で入る。ここで3段目の穿脚連環虎掌につなげるのではなく、2段目で止めて上段投げなどを狙ってもいい。そして相手が上段投げを警戒して反撃してくるようであれば3段目までつなげて、ヒットしたら追い打ちコンボなども狙うことができる。ガードされると不利になるので注意。

21 騰空虎穿脚 ↗K

技の出はまずまず早いほうといえるだろう。ヒットすれば相手は浮くので、そこから空中コンボにつなげることが可能だ。しかし、ガードされると上段投げで反撃をくらってしまうので、むやみに多用するのは避けたいところ。相手の起き上がりを狙って重ねていくのが有効な使い方となるだろう。また、ダウン後にタイミングよくこの技を重ねれば、起き上がった相手の背後をとることもできる。

22 地掃腿 ⇨↓K

ラウが持つ下段攻撃の中でも使い勝手のいい技。技の発生はそれほど早くないものの、連係技などの途中でいきなり出すといった使い方をすれば、相手はそうそう反応できないだろう。技がヒットするとダウン状態になり、相手が受け身を取らなかった場合はさらに追い打ちが入る。ヒザを含めたあらゆる反撃技をくらってしまうので、技をガードされるのだけは避けたい。

ラウ・チェン
LAU CHAN

打撃技

燕子掌
(えんししょう) 23

P＋K *1

中段 20

転身穿肘撃
(てんしんせんちゅうげき) 24

⇨P＋K

中段 25

左虎爪掌～虎燕転身右担肘
(さこそうしょう) 25 ～ (こえんてんしんうたんちゅう) 25

⇦P＋K ～ ⇦P＋KP

中段 22 ～ 上段 22 (44)

翻身壁拳
(ほんしんへきけん) 26

⇩P＋K *2

中段 21

双虎烈把
(そうこれっぱ)

⇘P＋K

中段 30

*1
タメ可、タメ時は攻撃力40

*2
酔い覚まし・酒－1

旋風牙
(せんぷうが)

K＋G *3

上段 30

燕陣旋風脚
(えんじんせんぷうきゃく) 27

⇦K＋G

上段 30

虎龍転身脚
(こりゅうてんしんきゃく)

⇨K＋G *4

上段 35

空虎脚
(くうこきゃく)

⇗K＋G

中段 32

燕旋蹴
(えんせんしゅう)

⇩K＋G *3

下段 30

*3
距離によって攻撃力が変化

*4
距離によって攻撃力が変化
酔い覚まし・酒－2

向側避虎燕掌
(こうそくひこえんしょう)

(避け中) P＋K＋G

中段 21

23 燕子掌 P＋K

相手の上段攻撃と一部の中段攻撃をかわしつつ攻撃する技。ボタンを押している間はタメ状態となり、技をかわす時間もそのぶん長くなる。通常はカウンターヒットでなければダウンを奪えないが、技を最大までタメて出せばノーマルヒットでもダウンさせられる。相手の立ちガードを崩して二択で攻めることも可能。ガードされたときの間合いによっては、上段投げで反撃されてしまうので注意。

24 転身穿肘撃 ⇨P＋K

技の出は遅いが上段攻撃を避けられる。カウンターヒット後は相手が崩れ落ちるのでコンボを入れよう。ガード後は上段投げが確定。

25 左虎爪掌～虎燕転身右担肘 ⇨P＋KP

1段目の左虎爪掌には相手の上段攻撃を避ける性質があり、ノーマルヒット後はこちらが有利。カウンターヒット後は浮いた相手に空中コンボがつながる。2段目の上段攻撃には相手の下段攻撃をつぶす性質があり、カウンターヒット後は崩れ落ちた相手にコンボが入る。2段目がガードされると反撃技として上段投げが確定。

26 翻身壁拳 ⇩P＋K

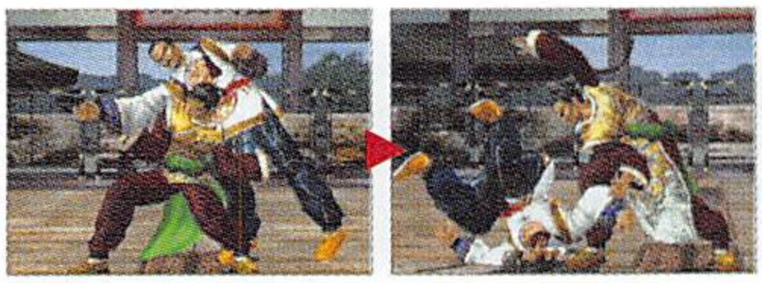
相手のしゃがみPや、ヒジ系統の中段攻撃をかわすことができる。ノーマルヒットで不利、カウンターヒットした場合は有利な状況に持ち込める。ガードされたときは上段投げが確定してしまう。

27 燕陣旋風脚 ⇦K＋G

避けの性質を含んでいるわけではないが、軸をずらすため高いかわし性能がある。回転系なので避けを使う相手にも効果的だ。こちらが不利な場面では相手の反撃をかわす選択肢、有利な場面では避けをつぶす選択肢として活躍する。上段攻撃であることと、ガードまたはかわされると背後投げで反撃を受けることが難点。

投げ技

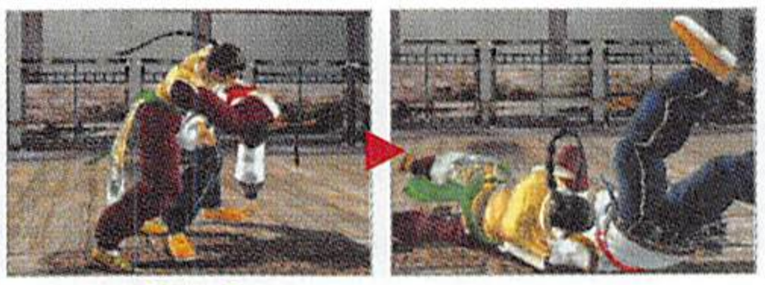
肩車頭落
（けんしゃとうらく） 28



P＋G

上投 40

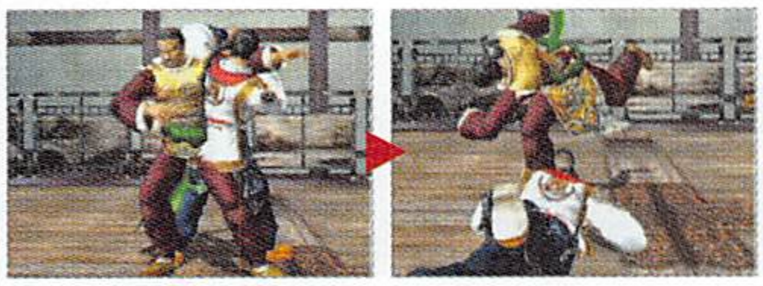
転身爪巴掌
（てんしんそうはんしょう）



（敵の横）P＋G

上投 40

猛虎背襲
（もうこはいしゅう）



（敵の背後）P＋G

上投 50

雷震入林
（らいしんにゅうりん） 29

⇨P＋G *5

上投 50

*5
酔い覚まし・酒－1

柳車旋転
（りゅうしゃせんてん） 30

⇦P＋G

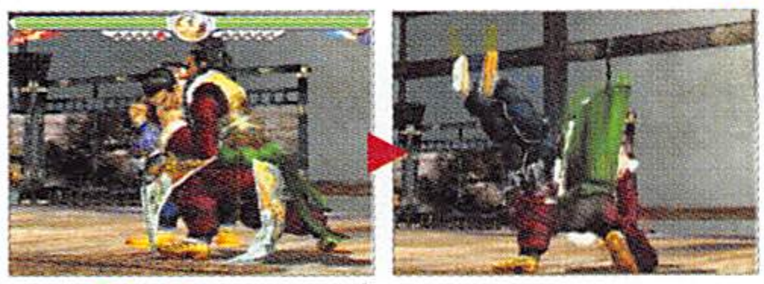
上投 50

柳手掛倒
（りゅうしゅかとう） 31

⇦⇩P＋G

上投 10

転身巴咽掌
（てんしんはいんしょう） 32



⇦⇨P＋G

上投 50

大地倒襲
（だいちとうしゅう） 33

⇘⇘P＋G

上投 65

28 肩車頭落 P＋G

相手を背後に投げ飛ばすラウの基本的な上段投げ。投げが成功したあとは必ず小ダウン攻撃を入れることができる。リングぎわなどで仕掛けると、相手をリングアウトさせることもできる。

29 雷震入林 ⇨P＋G

つかんだ相手の頭を中心に1回転し、最後に相手を投げ捨てるという、見た目にも派手な上段投げ。残念ながら踏襲撃〔敵ダウン⇘K〕などで追い打ちをかけることはできない。

30 柳車旋転 ⇦P＋G

相手をかつぎあげてそのまま後ろに落とす上段投げ。投げのあとに踏襲撃〔敵ダウン⇘K〕などで追い打ちを入れることはできないが、背後に壁がある状態でこの技を決めると壁投げに変化し、そこから小ダウン攻撃を決められる。チャンスがあったら狙いたい。

31 柳手掛倒 ⇦⇩P＋G

見た目は投げというよりも崩しのような技で、大きなダメージは与えられない。しかし、投げられた相手の回復が遅いようなら飛燕転身掌〔⇦⇦P〕で浮かせて空中コンボにつなげられるし、回復が早い相手には虎槍掌〔⇦⇨P〕からのコンボを狙うこともできる。

32 転身巴咽掌 ⇦⇨P＋G

もはやラウ使いにはおなじみの上段投げ。高角度のど輪落としとでも呼べそうな技で、相手に大きなダメージを与える。また、投げたあとには踏襲撃〔敵ダウン⇘K〕を入れるのを忘れずに。

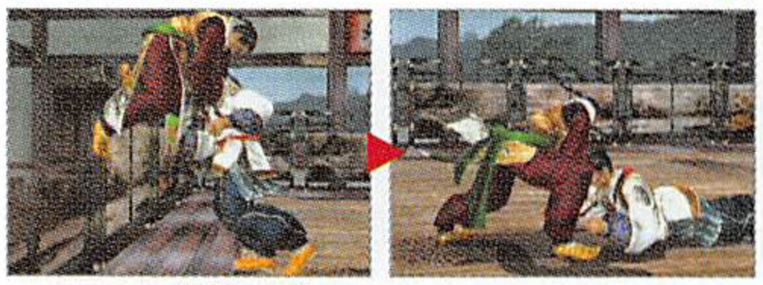
33 大地倒襲 ⇘⇘P＋G

ラウが持つ投げ技の中で最も大きなダメージ量を誇る。投げたあとの追い打ちは基本的に入らないのだが、たまに踏襲撃〔敵ダウン⇘K〕攻撃を狙ってみるのもおもしろいだろう。

ラウ・チェン
LAU CHAN

投げ技

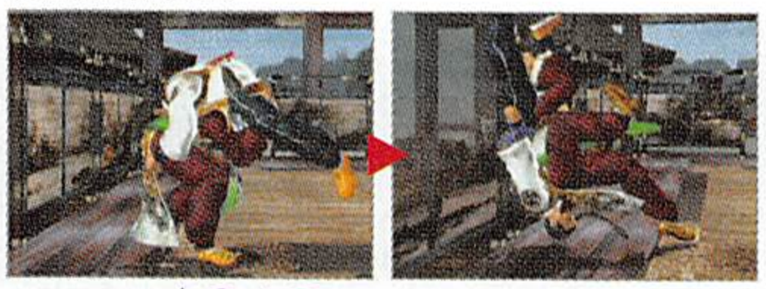
雷震入林 34
(らいしんにゅうりん)



(壁が背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ

壁投 60

柳車旋転
(りゅうしゃせんてん)



(壁が背後)⇦Ⓟ＋Ⓖ

壁投 60

ジャンプ攻撃

騰空斜掌 35
(とうくうしゃしょう)

(上昇中)Ⓟ

中段 15

騰空冲拳
(とうくうちゅうけん)

(空中)Ⓟ

中段 25

烈火虎尖脚
(れっかこせんきゃく)

(上昇中or空中)Ⓚ

中段 20

騰空中脚 36
(とうくうちゅうきゃく)

(着地ぎわ)Ⓚ

中段 20

転身掃腿 37
(てんしんそうたい)

(着地ぎわ)⇩Ⓚ

下段 20

背後攻撃

背冲拳
(はいちゅうけん)

Ⓟ ＊1

上段 12

背冲腿
(はいちゅうたい)

Ⓚ

上段 30

背後斜下掌 38
(はいごしゃかしょう)

⇩Ⓟ ＊2

中段 20

座架旋腿
(ざかせんたい)

⇩Ⓚ

下段 22

虎脚背転
(こきゃくはいてん)

⇖Ⓚ(先行入力)

中段 30

騰空背翔 39
(とうくうはいしょう)

⇧Ⓚ＋Ⓖ(先行入力)

中段 30

＊1
冲捶〔Ⓟ〕からの技につながる

＊2
斜下掌〔⇘Ⓟ〕からの技につながる

34 雷震入林 (壁が背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ
背後に壁があるときに限り、壁投げに変化してダメージが上がる。

35 騰空斜掌 (上昇中)Ⓟ
ジャンプ攻撃の中では出が早く、下段攻撃をかわしつつ中段攻撃を繰り出す性能のいい技。ヒットすると相手は床に叩きつけられるようにダウンするので、そのままコンボにつなぐことが可能だ。相手にガードされた場合はこちらが不利になる。

36 騰空中脚 (着地ぎわ)Ⓚ
相手の下段攻撃をかわしながら攻撃する技。技の出がかなり遅いので、主に起き攻めで使うことになる。ノーマルヒットでもダウンを奪えるが、カウンターヒットならばここからの派生技で空中コンボにつなげることも可能。また、この技をガードされたとしても、そのあとの連係がヒットすればコンボを狙うこともできる。

37 転身掃腿 (着地ぎわ)⇩Ⓚ
前述の騰空中脚〔着地ぎわⓀ〕と同様で、この技も相手の下段攻撃をかわすことができる。しかし、技の出が非常に遅いので、実戦では起き攻めの際に使用するのがいいだろう。ヒットすれば相手からダウンを奪うことができるうえ、ガードされたとしてもこちらが不利になることはない。小ジャンプからの肘撃〔⇨Ⓟ〕や上段投げといった連係を織り交ぜていくとさらに効果的だ。

38 背後斜下掌 (敵が背後)⇩Ⓟ
相手に背後をとられたときや自ら後ろを向いたときに使用する、斜下掌〔⇘Ⓟ〕とほぼ同じ性能を持つ技。カウンターヒット後は相手が浮くので、連環転身掃脚〔⇘ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ〕や連掌旋風腿〔⇘ⓅⓅⓀ〕といった技につなげて大ダメージを奪うことも可能。この技のほか、座架旋腿〔敵背後⇩Ⓚ〕や背冲拳〔敵背後Ⓟ〕などと使い分けていくことでより効果的に攻めることができるはずだ。

ダウン攻撃

虎爪雷蹴
(こそうらいしゅう) 40

⇧Ⓟ

ダウン 25

踏襲撃
(とうしゅうげき) 40

↘Ⓚ

ダウン 13

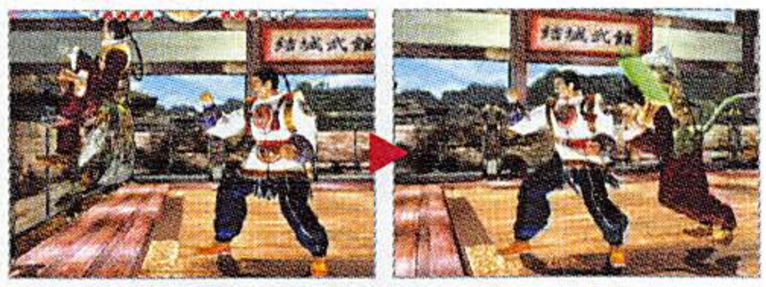
壁技

壁掛背蹴
(へきかはいしゅう) 41

(壁が前)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 20

壁掛背転
(へきかはいてん) 41



(壁が前)⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

起き上がり攻撃

背蹴腿
(はいしゅうたい) 42

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ *1

中段 20

後蹴腿
(こうしゅうたい) 42

(うつ伏せ頭or仰向け頭)ⓀⓀⓀ *2

中段 20

前旋腿
(ぜんせんたい) 42

(仰向け足)ⓀⓀⓀ

中段 20

*1
ディレイ、前転、横転時は後蹴腿

*2
うつ伏せ頭からのディレイ、後転、横転時は前旋腿

地掃旋腿
(ちそうせんたい) 42

(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ *3

下段 20

地掃脚
(ちそうきゃく) 42

(うつ伏せ頭)⬇ⓀⓀⓀ *4

下段 20

前掃旋腿
(ぜんそうせんたい) 42

(仰向け足)⬇ⓀⓀⓀ

下段 20

後掃旋腿
(こうそうせんたい) 42

(仰向け頭)⬇ⓀⓀⓀ

下段 20

*3
ディレイ、前転、横転時は後掃旋腿

*4
ディレイ、後転、横転時は前掃旋腿

39 騰空背翔
(敵が背後)⇧Ⓚ＋Ⓖ(先行入力)

こちらの硬化中(技を出した直後など)にコマンドを先行入力しておくことで使用できる技。相手の下段攻撃をかわしながら中段攻撃を繰り出すことができるので、意外と使い勝手はいい。技がヒットすると相手はダウンすることもポイント。使う状況は限られているものの、攻めのバリエーションの1つとして押さえておきたい技だ。ただし、ガードされたときのスキは大きいので注意。

40 各種ダウン攻撃

ラウには2つのダウン攻撃があるので、状況に応じて使い分けていこう。1つは踏襲撃〔敵ダウン⇧Ⓟ〕だ。確定ではないが、投げ技のあとなどでダウン回復が遅い相手に狙ってみるのもいいだろう。スキは少ないほうだが、もちろんかわされれば反撃技をくらうので注意したい。もう1つの虎爪雷蹴〔敵ダウン↘Ⓚ〕は、ダウン時に受け身をとらない相手には確実に決めておきたい技だ。

41 各種壁技

自分の目の前に壁がある時にしか使うことができない技だ。壁掛背蹴〔壁が前⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は壁によじ登り三角蹴りを放つ中段攻撃で、相手にヒットした場合は有利な立場になる。また相手の立ちガードを崩す性能も持っている。壁掛背転〔壁が前⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は、壁によじ登って相手の背後に回る技。どちらにしても状況がかなり限定されてしまうため、実戦で使うのは難しいといえるだろう。

42 各種起き上がり攻撃

ラウには固有の起き上がり攻撃は存在しない。ごく標準的な性能の技がひととおり揃ってはいるのだが、逆にいえばこれといったものもない。起き上がり攻撃に関しては、ラウはあまり特徴のないキャラクターいえるだろう。実戦の際には、その場最速と横転最速の起き上がり攻撃はガードされても反撃を受けない、ということを覚えておけばいいだろう。

ラウ・チェン
LAU CHAN

STEP 1 特徴
Character

パンチからの連係で相手を押しまくれ

ラウは構えや特殊行動などといった『VF4』で追加された要素をあまり持たないオーソドックスなキャラクターだが、同時に扱いやすく強いキャラクターでもある。

基本的な戦術は、前作までと同様に斜下掌〔↘Ⓟ〕、斜上掌〔↓↘Ⓟ〕、順歩冲掌〔↘↘ⓅⓅ〕などのパンチ技でのラッシュ。これらの技はヒットした場合はもちろん、ガードされた場合でも反撃を気にせずに縦押しすることが可能なうえに、こらえきれずに手を出してきた相手にカウンターヒットすれば、確実に大ダメージを与える空中コンボを入れることが可能だ。攻めがワンパターンにならないように、冲捶〔Ⓟ〕からの連係やⓅを途中で止めてからの二択、三択攻撃を活用しよう。

その弱点は、直線的な攻撃がメインになるため、相手の避けに対応しにくいこと。相手の反撃をすかすことができる回避性能の高い技が多く追加されているので、これらを活用して弱点を補う必要があるだろう。

ラウの肘撃は前方に大きく踏み込むため、間合いが離れにくく、相手の上段攻撃をすかす能力にも優れる。

上段攻撃になって弱体化したとはいえ、斜上掌のカウンターヒット時の見返りは依然として大きい。

STEP 2 主要技
Main Trick

ラッシュで押しつつ空中コンボを狙え

斜上冲捶

↓↘ⓅⓅ

上段攻撃ではあるが、立ちⓅからの連係技につなげられるのでバリエーションは豊富。しかも、カウンターヒットすれば空中コンボで大ダメージを与えられる。こちらが有利な場面で攻めるときには、やはり欠かせない技の1つとなるだろう。

下段ガードを誘って中段で迎撃

鳳凰槍掌

→ⓅⓅ

中段攻撃の軸として使う肘撃(→Ⓟ)からの派生技。ガードされると2段目をしゃがんでかわされることもあるが、連続ヒットする点は魅力だ。ヒット後はわずかに不利だが、これがかえってラウ側の選択肢を増やす結果につながっている。

タメた気合いを一気に放出

燕子掌

Ⓟ＋Ⓚ

上段および一部の中段攻撃をかわしながら出せるため、近距離で万能に使うことができる。タメると立ちガードを崩す性質が追加されるが、タメなくてもかなり使える技だ。こちらの技をガードさせ、反撃を誘ってから出すといい。

ダウンも奪える回転系下段攻撃

地掃腿

→↓Ⓚ

姿勢が低く、場合によっては相手のしゃがみⓅすらもかわしながら攻撃することができる下段の蹴り技。離れた間合いで出し、相手に下段攻撃を警戒させて立ちガードを崩す目的で使えば、そのあとの中段攻撃が有効になる。

STEP 3 連係入門

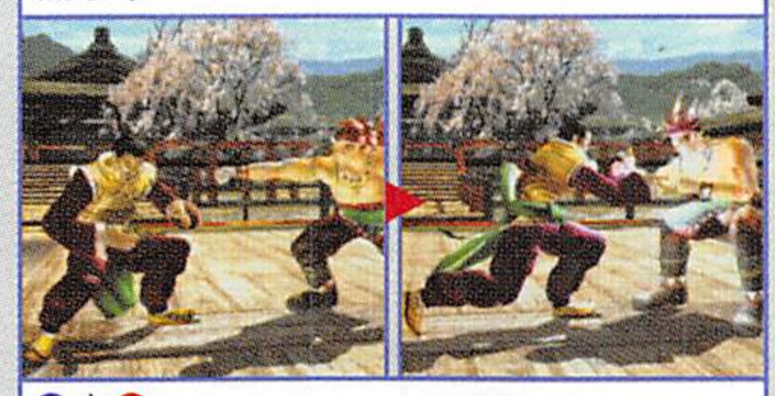
Beginner's Combination

スキを見せて攻撃を誘い、カウンターを狙う

鳳凰槍掌

⇨Ⓟ Ⓟ　⇨Ⓟ Ⓟ

燕子掌



Ⓟ＋Ⓚ

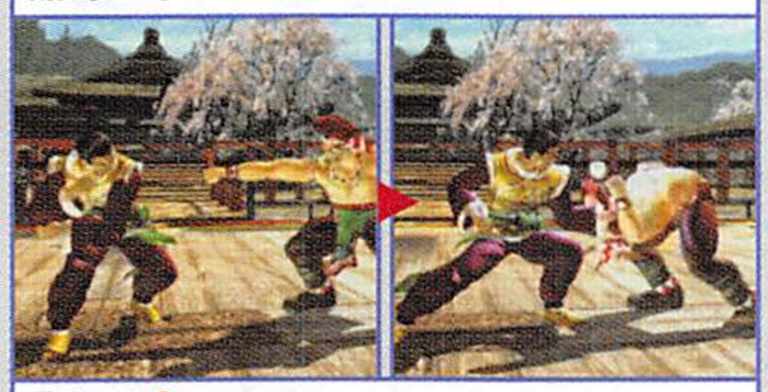
ヒットさせても不利になる鳳凰槍掌に回避力の高い燕子掌をつなぐことで、反撃にきた相手のヒジやしゃがみⓅ、立ちⓅをつぶす連係。鳳凰槍掌がガードされるようならしゃがみⓅを読んで翻身壁拳〔⇩Ⓟ＋Ⓚ〕、上・中段攻撃を読んで左虎爪掌〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕などを。

反撃をあせる相手を手数で翻弄

斜上冲捶

⇘Ⓟ Ⓟ　⇘Ⓟ Ⓟ

翻身壁拳



⇩Ⓟ＋Ⓚ

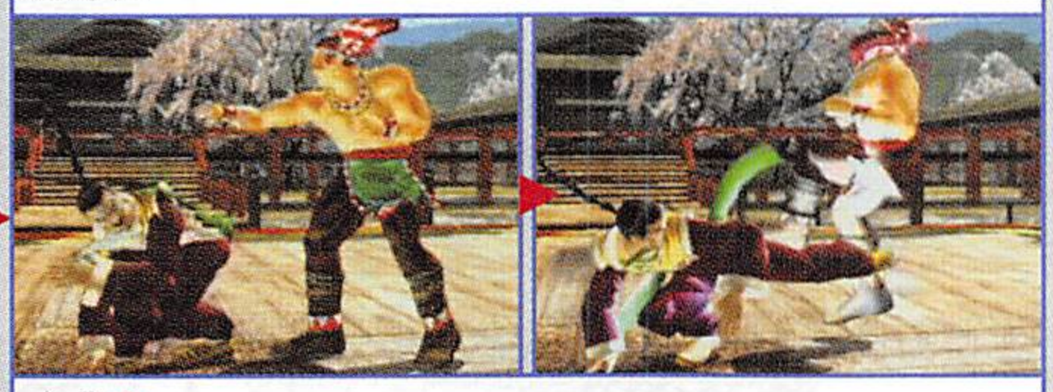
スキの少ない斜上冲捶のあとに、しゃがみⓅやヒジをすかしながら攻撃できる翻身壁拳を置く。相手が早い技で対抗したくなることを利用し、かわし性能のある翻身壁拳でさらに揺さぶるのだ。斜上冲捶のあとはディレイで虎燕壁拳〔⇦Ⓟ〕を出しても強い。

燕子掌ヒット後に有効な戦術

燕子掌

Ⓟ＋Ⓚ

地掃腿

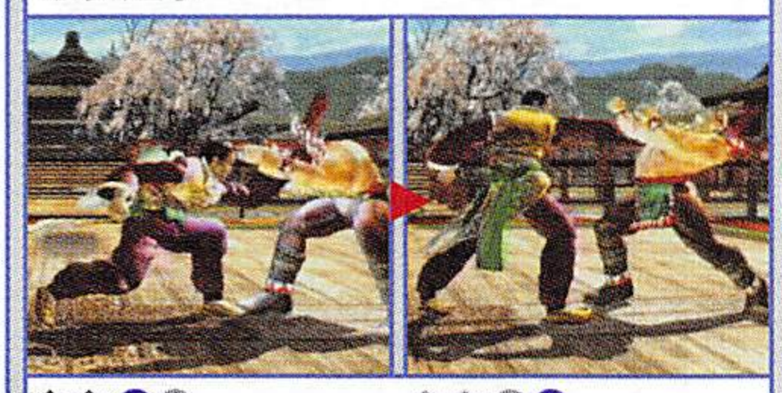


⇨⇩Ⓚ

燕子掌がノーマルヒットした際にできる相手との距離は、実は地掃腿がもっとも効力を発揮する距離だ。萎縮して立ちガードする相手や、しゃがみⓅやヒジで暴れる相手にも万能に対処。地掃腿は半回転系の下段攻撃なので、方向によっては相手の避けすらつぶせる。

二択を仕掛けて戦いの主導権を握る

順歩連掌



⇘⇘Ⓟ Ⓟ　⇘⇘Ⓟ Ⓟ

鳳凰槍掌

⇨Ⓟ Ⓟ　⇨Ⓟ Ⓟ

中間距離から一気に間合いを詰める順歩連掌はガードされてもラウが有利なので、そこから投げと打撃の二択を迫ることが可能。相手が投げを警戒するようなら、最大タメの燕子掌も有効。ガード後、相手が即座にしゃがみⓅを出すとつぶされるので注意。

ラウ・チェン
LAU CHAN

STEP 4 フローチャート Flow Chart

相手の反応を想定する

攻撃の起点は立ち、またはしゃがみからのⓅのヒット。立ちⓅのあとは、フローチャート1のように相手Ⓟに割り込まれる恐れのない肘撃と、高ダメージが期待できる投げ技で二択を仕掛けるのが基本。これに地掃腿を絡め、相手に的を絞らせないようにしよう。

しゃがみⓅは相手の連係を止め、守りから攻めに転じるための起点となる。しゃがみ状態から出しやすく、相手の避けを潰すことができる腿登裏旋脚はしゃがみⓅからの重要な連係だが、ガードされると相手の投げが確定するので多用は禁物。反撃を試みる相手は斜上冲捶で反撃を封じ、こちらのペースを崩されないようにしたい。

フローチャート2は、こちらが少し不利になったときに使う選択肢。かわし性能の高い燕子掌を軸に、これを警戒する相手には強引な二択を仕掛けていく。燕子掌はタメることでかわすモーションの長さを調節することも可能だ。このほか、軸をずらす燕陣旋風脚（⇦Ⓚ＋Ⓖ）や、身を引くモーションが大きい翻身壁拳（⇩Ⓟ＋Ⓚ）なども活用していきたい。また、斜上冲捶後はディレイの背旋連掌（Ⓟ⇦Ⓟ）へとつないで反撃を迎撃する選択肢も活用していこう。

連係の途中で投げとの二択を迫れる機会が多い。チャンスを見極めよう。

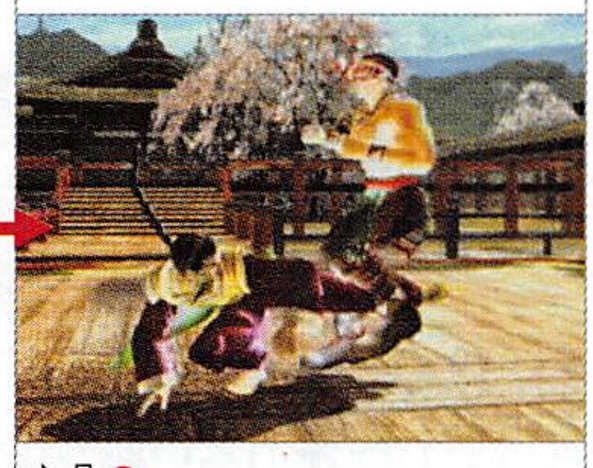
相手の反撃には回避能力の高い技で対応しよう。反撃を誘うのも手だ。

ヒット（カウンター・よろけ）

肘撃などの中段技

技により異なる

地掃腿



⇨⇩K

各種投げ技

2

肘撃などの中段技

技により異なる

燕子掌

P＋K

各種投げ技

鳳凰槍掌

⇨PP

背旋連掌

⇩⇘PP⇦P

ラウ・チェン
LAU CHAN

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

柳手掛倒から大ダメージを奪え

Ver.Bでは、柳手掛倒〔⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ〕後に回復しない相手に虎槍掌〔⇦⇨Ⓟ〕が当たらない。このような相手に対しては、飛燕連掌〔⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ〕からの連係技で大ダメージを狙うのが基本だ。飛燕連掌が割り込みにくくなったおかげで、回復されたときのリスクも低い。もし2段目を確実に避けてくるようなら、飛燕旋風脚〔⇦⇦ⓅⓀ＋Ⓖ〕を使おう。安定したダメージを望むなら、回復が難しい鳳凰槍掌〔⇨ⓅⓅ〕を使ってもいい。

柳手掛倒→鳳凰槍掌はほぼ確定と思っていい。安定を望むなら、これを使おう。

柳手掛倒後の基本二択

回復するかしないかを読み、選択を迫る。どちらも威力は十分だ。

回復する相手

回復しない相手

かわし性能の高い技を活用しよう

『VF4』のラウは、相手の技をかわしやすい固有技を数多く持っている。やや不利な場面でこれらの技を使っていけば、より攻めに厚みを持たせることが可能だ。右に挙げた技は、その一部。性質を深く知り、状況に応じて使い分けていきたい。

代表的な使いどころは、鳳凰槍掌をヒットさせたあと。わずかにラウ側が不利になるこの場面では、燕子掌、翻身壁拳、燕陣旋風脚の3種がヒジ系の技などをかわす選択肢として高い効果を発揮する。肘撃〔⇨Ⓟ〕やしゃがみⓅをガードされたあとには、燕子掌、虎燕壁拳、翻身壁拳がしゃがみⓅへの対抗策に。中距離では、燕陣旋風脚、地掃腿の2つが効果的だ。

身を引くモーションが特長となる燕子掌。かわし性能は非常に高い。

一部の打撃をかわす技

燕子掌 Ⓟ＋Ⓚ	あらゆる局面で使える。タメることで、かわすモーションを伸ばせる点もポイント
虎燕壁拳 ⇦Ⓟ	しゃがみⓅのほか、やや距離があればヒジ系の技もかわす。派生がある点も魅力だ
翻身壁拳 ⇩Ⓟ＋Ⓚ	虎燕壁拳よりもかわし能力が高い。斜上沖捶をガードされたあとなどに使ってもいい
燕陣旋風脚 ⇦Ⓚ＋Ⓖ	軸ずらし性能の高さは健在。近距離戦ではもちろん、やや離れた距離でも使いやすい
地掃腿 ⇨⇩Ⓚ	出始めてからしばらくすると、姿勢が低くなる。先端がぎりぎり届く距離で使うと強い
左虎爪掌 ⇦Ⓟ＋Ⓚ	上段攻撃にしか勝てないが、カウンターヒット時のダメージとその後の派生技が魅力

中距離での強さを活かそう

やや離れた距離で力を発揮する技が多いのも、ラウの長所の1つだ。例えば、順歩連掌〔⇩⇩Ⓟ〕。1段目のリーチが長いことはもちろん、斜上沖捶と違ってガードさせてもこちらが有利になる。中距離ではこの技を主軸とし、近距離の攻めにつないでいこう。また、腿登裏旋脚〔立ち途中Ⓚ〕も中距離で効果が上がる技だ。先端をガードさせれば投げによる反撃を受けないので、近距離で使うよりもリスクが低い。近距離での攻防の中にしゃがみバックステップを混ぜ、少し間合いを離してからこの技につなぐのもいいだろう。相手の技をかわしたときの反撃も兼ねる。

■順歩連掌

中距離でのメイン。これをガードさせて攻めるのが常套手段だ。

■腿登裏旋脚

先端を当てるように使う。これで、ガード時に反撃を受けなくなる。

実戦で役立つ連続技

斜上掌からのコンボ

ぜひマスターしておきたい空中コンボの基本

斜上掌がカウンターヒットして、相手が浮いた場合の空中コンボ。もっとも安定しているコンボで、全キャラに決まる。2段目の斜上掌はしゃがみダッシュ中のコマンド入力から出すので、この出し方をマスターする必要がある。

転身穿肘撃からのコンボ

崩れダウンさせた時に追加ダメージを与える連続技

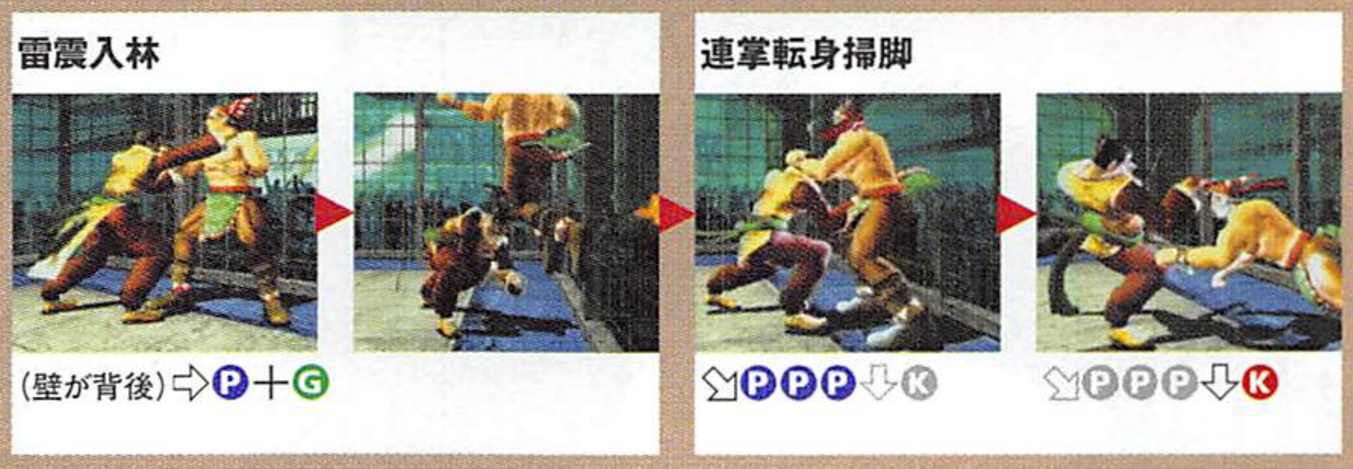
転身穿肘撃や虎燕転身右担肘がカウンターヒットすると相手は崩れダウン状態になるので、そこに追加攻撃を入れる。これらの技を出す場合は、つねに連続技を入れることを想定しておかないと入力が間に合わないことに注意したい。

雷震入林からのコンボ

壁付近での攻防に役立つ、投げ技からのコンボ

雷震入林は相手を前方に投げ飛ばす技。相手を壁に追いつめてからこの技を決めると、相手を壁に叩きつけたあとに連掌転身掃脚が決まる。とっさの入力や判断に自信がない場合は、連環転身掃脚〔PPP↓K〕に切り替えてもいいだろう。

壁際



虎槍掌からのコンボ

足位置を見極めるスキルが必要な高難度の連続技

虎槍掌は優秀な反撃技であるため使用頻度が高い。つまり、このコンボを入れるチャンスも多いわけだ。虎槍掌がヒットすると相手は地面に叩きつけられたあと、少し跳ね返るという受け身不能の特殊なダウン状態になる。ここに連続技を入れて追加ダメージを与えるのだ。足位置によって入れることができるコンボが異なるので、虎槍掌を出す時点で足の位置を確認しておく必要がある。

足位置ハの字

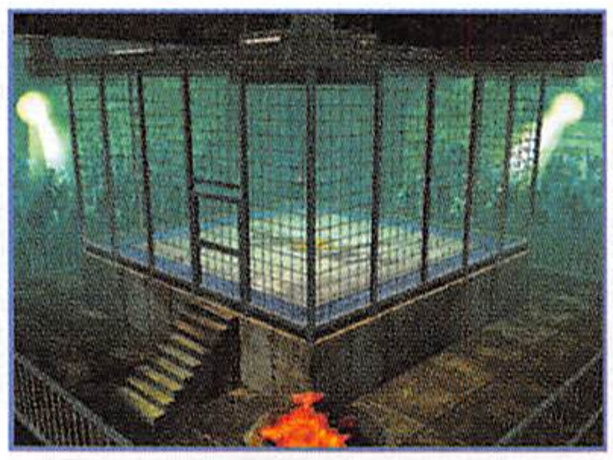
重量限定

ウルフ ホークフィールド

WOLF HAWKFIELD

ストーリー
Story

「破滅を呼ぶ悪夢」……。
第3回世界格闘
トーナメント出場の
きっかけとなった悪夢の正体を
つかむことはできなかったものの、
大会終了と同時にウルフが
これを見ることはなくなっていた。
国へ戻った彼は、地下闘技場などを転々と
しつつ自らを鍛えるためにトレーニングを
続けていたが、突如、あの悪夢が復活する。
再度保留地へ向かい、
この話を呪術師にすると、
「ひとたび潰えた滅びの悪夢が、
あの世界格闘トーナメントを運営
する者たちによって蘇らんとしている。
行ってすべてを見届けなくては
ならない」という。
こうして「悪夢の真意」を
つかむために、ウルフは再度
大会参加を決意するのだった。



ステージ
Stage

闘技場
Arena

サイズ：**10M×10M**
壁：**ハイフェンス（破壊不可能）**

プロフィール
Plofile

国籍：**アメリカ合衆国**
性別：**男**
血液型：**O**
職業：**プロレスラー**
趣味：**カラオケ**
身長・体重：**181cm 101kg**
3サイズ：**123/93/98**
格闘スタイル：**プロレス**

1 コスチューム
Costume

1P 赤い縁取りの入った青い短パンに、上半身裸。手にはグローブ、足にはかなりごついブーツを履いている。

2P 茶色のパンツの上にインディアン風の腰巻き、首飾りや髪飾りが印象的な衣装。上半身裸なのは1Pと同じだ。

2 セリフ集
Words

登場セリフ

「Shut up, just come on!」
（黙ってかかってこい！）

「So what?」（つべこべいうな）

「Feel the real power!」
（本当の力を思い知るがいいぜ）

勝ちセリフ

P 「Did you feel the real power? Go back to school!」（これが本当の力ってヤツだ。出直してこい）

K 「Let's fight again!」（もう一勝負いくか！）

G 「Wooooooon」（ウォォォン）

3 入手可能アイテム
Item

プロレスマスク（黒） *1

ウルフハット

インディアンハット

グリーンチューブネックレス

スネークブレスレット

スパイクブレスレット

クラークブレスレット

ダブルブレスレット

ウェスタンハット

情熱の赤タオル

*1：1Pのみ使用可

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

ストレートハンマー 1

(➡) P *1
上段 14

ジャブストレート

P P
上段 14 (28)

エルボースマッシュ

P P ⇨ P
上段 16 (42)

コンボエルボーバット

P P ⇨ P ⇦ P
上段 20 (62)

*1
➡Pは踏み込む

ハンマーキック

P K
上段 20 (34)

1、2、アッパー

P P P
中段 19 (47)

コンボダブルアームスープレックス

P P ⇨ P ⇙ P+K+G
下投 60 (102)

エルボーバット 2

⇦P
上段 20

ボディブロー

⇨P
中段 18

ドラゴンフィッシュブロー 3

⇨P P *2
中段 20 (38)

アックスラリアット

⇨⇨P (ガード不能)
上段 35

*2
酔い覚まし・酒−1

*3
タメ可、タメ時は攻撃力53

*4
酔い覚まし・酒−2

ショルダーアタック 4

⇦⇨P *3
中段 29

ショルダーフェイント 4

⇦⇨P (タメ中) ⇩
特殊 —

アローナックル・リアル 5

⇦⇘P *4
中段 35

アローナックル

⇘P *2
中段 20

ローハンマー

⇩ (or ➡) P
特下 9

1 ストレートハンマー (➡) P

立ちPとしては技の出がやや遅いが、ウルフの持つ打撃技の中では早い部類に入る。ヒットさせてもガードされても有利な立場になれるので、ウルフの攻めの起点となる基本技といえるだろう。

2 エルボーバット ⇦P

出の早い上段攻撃で、反撃技として、または空中コンボに組み込んで使用する。ヒット後は相手が後ろに大きく倒れこむのでコンボをつなげることも可能。ガード後は不利になるが反撃は受けない。

3 ドラゴンフィッシュブロー ⇨PP

1段目がカウンターヒットすると連続ヒットになるが、確認が難しいので2段目をディレイで使い、相手の反撃技を誘ってみるのもいい。ヒット後はダウンを奪えるが、ガードされるとあらゆる反撃技が確定だ。浮きが低いときの空中コンボへ組み込むという用途もある。

4 ショルダーアタック/ショルダーフェイント

⇦⇨P/⇦⇨P (タメ中) ⇩

しゃがみガードの相手にダメージを与えられない特殊な中段攻撃。相手にヒットさせればダウンを奪えるが、ガードされると上段投げが反撃技として確定する。この技はPボタンを押し続けてタメることが可能で、最大までタメて出せば立ちガードの相手をよろけさせ、さらに通常の中段判定に変化する。なお、タメの間にレバーを⇩に入れることで、技を解除するショルダーフェイントとなり、ウルフはしゃがみ状態に移行する。タメを見て避けてくる相手に投げを狙うのもいいだろう。

5 アローナックル・リアル ⇦⇘P

ヒットすると相手は崩れながらダウンし、ガードされてもよろけ状態にすることができる。出は遅いので、相手の横転などの受け身動作に合わせて出すようにするといいだろう。

打撃技

スクリューフック

⇨↘⇩↙⇦Ⓟ

中段 20

スクリューラリアット 6

⇨↘⇩↙⇦ⓅⓅ

上段 20 (40)

バーティカルアッパー 7

⇩↘Ⓟ

中段 22

リバーススレッジハンマー

⇩↘⇨Ⓟ

中段 30

コメットフック

↙Ⓟ

中段 19

トマホークチョップ

↗Ⓟ *5

中段 15

フライングメイヤー

↗Ⓟ(ヒット時)⇨Ⓟ+Ⓖ

打投 20 (20)

ハイキック

(➡)Ⓚ *6

上段 30

ダブルハイキック

ⓀⓀ

上段 20 (50)

*6
➡Ⓚは踏み込む

ドロップキック 25

↗Ⓚ

上段 30

ニーブラスト 9

⇨Ⓚ

中段 30

フェイスリフトキック

↘Ⓚ

中段 28

ロースマッシュ

⇩Ⓚ

下段 17

ロードロップキック 10

⇨⇩Ⓚ

下段 20

6 スクリューラリアット ⇨↘⇩↙⇦ⓅⓅ

ウルフの技の中では出も早く、1段目にはしゃがみ状態の相手をよろけさせる効果がある。ヒット後はダウン。ガード後は不利だが、間合いが離れるため反撃を受けることはない。

7 バーティカルアッパー ⇩↘Ⓟ

しゃがみ状態からのみ出せる技。ヒット後は有利だが、ガードされたときは不利になる。Ver.Aではカウンターヒット後に上段投げが確定したが、Ver.Bでは相手がしりもち状態になるよう変更され、投げが決まらなくなってしまった。おもにしゃがみⓅからの連係として使い、カウンターヒット後は二択で攻めていこう。

8 コメットフック ↙Ⓟ

ノーマルヒット後はまったく五分の状況となり、ガードされると不利、カウンターヒット後は有利になる。しゃがんでいる相手にヒットすればよろけ状態になるので、そのあと二択を強いる戦法が使える。若干リーチが短いので、近距離でしゃがんでいる相手に対して使っていくといい。

9 ニーブラスト ⇨Ⓚ

中段攻撃のメインとなる技。ヒット後は相手が浮くので、確実に空中コンボを決めたい。使う機会は多いが、やや技の出が遅いことと、ガード後には上段投げが確定してしまうのが泣きどころだ。

10 ロードロップキック ⇨⇩Ⓚ

相手の上段攻撃をかわす性能を持った下段攻撃。立ちガードをしている相手にヒットするとよろけを誘発し、ノーガード時のヒット後とカウンターヒット後は相手が崩れ落ち、確定でエルボー〔敵ダウン⇧Ⓟ〕が決まる。ガードされるとウルフがしゃがみ状態となりかなり不利。ほぼすべての中段攻撃をくらってしまうので注意。

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

レベルバッククラッシュ 11

Ⓟ＋Ⓚ *1
上段 30

トマホークフラッシュ

⇨Ⓟ＋Ⓚ *2
上段 20

ランニングショルダーアタック

(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚ *3
中段 35

ショートショルダー 12

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
中段 30

グリズリーラリアット 13

⬇↘Ⓟ＋Ⓚ
下段 20

ネックカットキック

Ⓚ＋Ⓖ *4
上段 30

ローリングソバット 14

⇨Ⓚ＋Ⓖ
中段 30

フライングニーキック

⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ
上段 35

ヘビートーキック

⇦Ⓚ＋Ⓖ
中段 17

トーキックスタナー 15

⇦Ⓚ＋Ⓖ (ヒット時)
Ⓟ＋Ⓖ
打投 50 (67)

フロントロールキック

⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ (ダウンへ)
中段 30

トラースキック

↘Ⓚ＋Ⓖ (振り向き状態へ)
上段 25

ミサイルキック

↗Ⓚ＋Ⓖ (ダウンへ)
上段 35

トーキックサイド

⇦Ⓚ＋ⒼⓀ
中段 17 (34)

*1
酔い覚まし・酒−1　タメ可、タメ時は攻撃力30

*2
酔い覚まし・酒−2

*3
距離によって攻撃力が変化

*4
酔い覚まし・酒−2　ダウンへ

*5
ガード不能

ジャンピングラリアット

(走り中)➡Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ *5
上段 35

11 レベルバッククラッシュ Ⓟ＋Ⓚ
通常は上段判定の攻撃で、ヒットすれば相手がダウンし、ガード後は不利になる。半回転系の技でもあるので、ウルフの腹側に避ける相手に当てることも可能。さらにボタンを押し続けて、タメを最大にして出せば、中段判定の攻撃に変化し、相手の立ちガードを崩すことができるようになる。相手が受け身をとったあとなどに合わせると非常に有効だ。

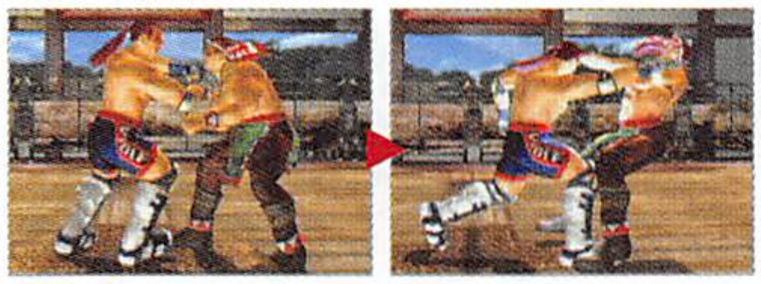
12 ショートショルダー ⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ
ヒットすると、ニーブラスト〔⇨Ⓚ〕ヒット時よりも相手を高く浮かせることが可能なので、すかさず空中コンボを決めよう。また技のモーション中、ウルフが最も低い態勢のときは、相手のヒジ系統の中段攻撃をかわすことが可能だ。ガードされたあとは反撃技として上段投げが確定であることと、技の出が遅いので近距離ではつぶされやすい技であることに注意したい。

13 グリズリーラリアット ⬇↘Ⓟ＋Ⓚ
ヒット時に相手をダウンさせる下段攻撃。技のスキはかなり大きく、ガードされると反撃を受けやすい。長所はリーチの長さ。ロードロップキック〔⇨⇩Ⓚ〕が届かない間合いで使っていこう。

14 ローリングソバット ⇨Ⓚ＋Ⓖ
出は遅いが、前進しながら技を放つので主に中間距離で使える。ヒットすると相手がよろけるので、すかさず二択を仕掛けよう。ガードされると不利にはなるものの、確定する反撃技は存在しない。

15 トーキックスタナー ⇦Ⓚ＋Ⓖ (ヒット時) Ⓟ＋Ⓖ
1段目のヘビートーキック〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕のヒットと同時に2段目のコマンドを入力することで、打撃から投げを連続でくらわせる。ただし、1段目ヒット時に相手との距離が遠いと投げにつながらない。相手がよろけたり、大きなスキを見せたときに使うのが有効。

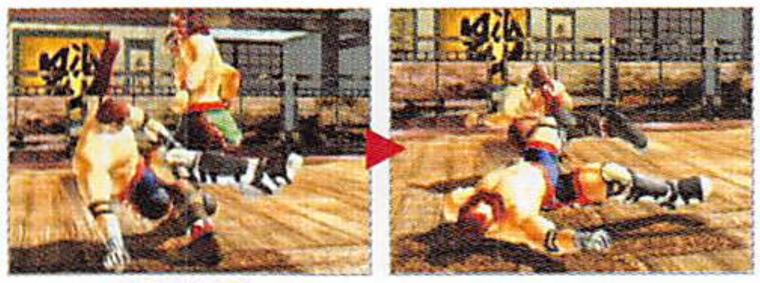
フェイスクラッシュチョップ 16



Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

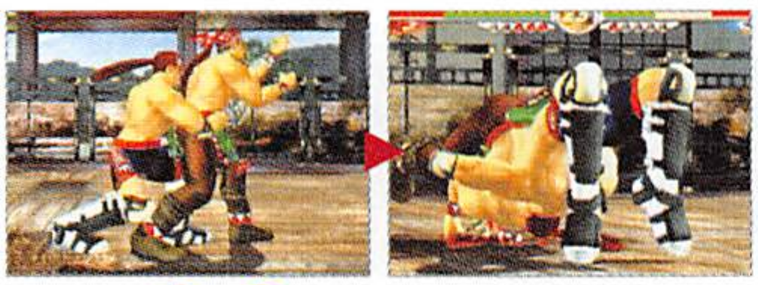
スライディングレッグシザース



(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

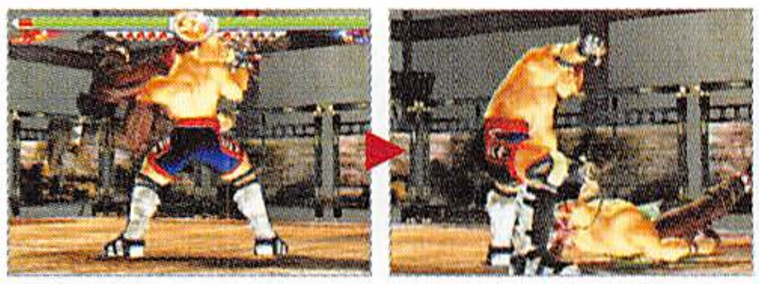
ジャーマンスープレックス



(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ

上投 70

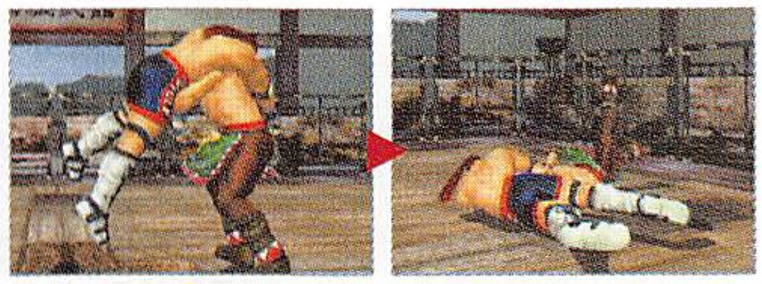
ボディスラム 17



↘Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

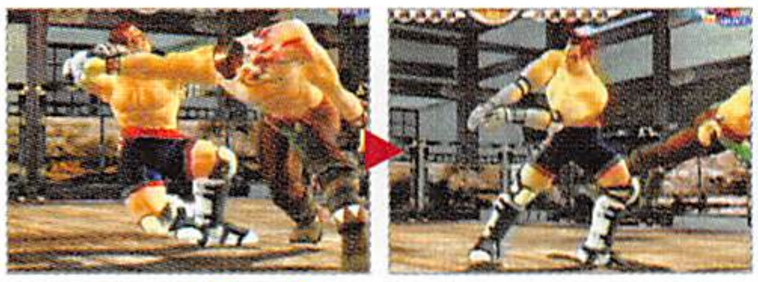
アームホイップ 18



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上キ 50

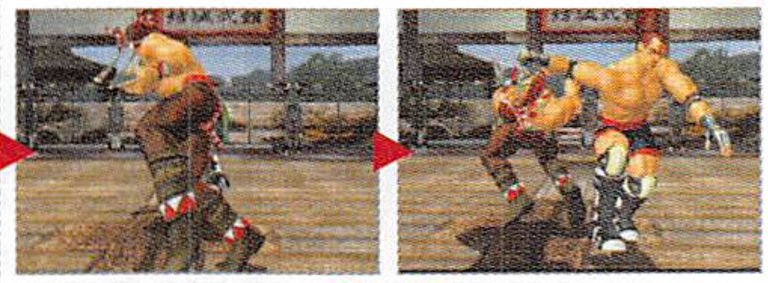
リストロックスロー 19



⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋Ⓖ *6

上投 70

ペンデュラム・ラリアット 20



⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓖ

投コ 40 (110)

*6
酔い覚まし・酒−2

16 フェイスクラッシュチョップ Ⓟ＋Ⓖ

Ⓟ＋Ⓖコマンドによる基本的な投げで、捕まえた相手を激しい水平チョップでなぎ倒す技だ。コマンドが簡単なので素早く投げにいくことが可能。ほかのコマンド投げを相手が抜けてくるようであれば、裏をかいてあえてこの技を使うというのも1つの手だ。

17 ボディスラム ↘Ⓟ＋Ⓖ

相手を抱えて床に叩きつけるオーソドックスなプロレス技。コマンド入力は容易だが、フェイスクラッシュチョップ〔Ⓟ＋Ⓖ〕よりも与えるダメージが大きいことに注目したい。

18 アームホイップ ⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上段判定のキャッチ投げ。相手に向かって走り込み、そのあと丸め込むように投げつける。投げ抜けはできない。技の発生は遅いが移動距離は長いので、中間距離で使っていこう。

19 リストロックスロー ⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋Ⓖ

相手の腕を捕まえてそのまま力任せに振り回したあと、大きく前方に投げ飛ばす技だ。入力コマンドは難しいが、そのぶん威力のある投げ技となっている。近くであれば壁に叩きつけることも可能。ただし相手に受け身をとられるとスキができてしまい、技のダメージ自体も軽減されてしまう。リング際に相手がいる状況ならば、リングアウト狙いで仕掛けてみるのもよいだろう。

20 ペンデュラム・ラリアット ⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓖ

リストロックスロー〔⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋Ⓖ〕からの派生技。投げ成功時はダブルクロー〔敵うつ伏せダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ〕が確定で決まるが、事前にⒼボタンで振り向かねばならないので気をつけよう。エルボー〔敵ダウン⇧Ⓟ〕もほぼ確定だが、相手が最速で起き上がった場合は入らないこともある。予備知識として、リストロックスロー後にⓅ＋Ⓖ連打でも出せることを覚えておこう。

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

21 キャッチ　⇨P+G

数あるキャッチ投げの中でも技の発生が早く、ここからさまざまな派生技に移行することが可能。キャッチを投げ抜けされてもノーダメージだが、派生技のうち正面からの投げを抜けられるとダメージを受けてしまうので、相手に読まれないように使うことが重要だ。

22 チェンジ　⇨P+G(キャッチ後)⇨P+G

相手の背後に回り込むだけの技なので、ダメージは与えられない。性格上、警戒されやすく投げ抜けをされてしまいがちだが、派生する背後からの投げを抜けられてもダメージは受けない。

23 サンダーファイヤーパワーボム　⇨P+G(キャッチ後)P+G

相手を肩にかつぎ上げ、そのまま前方に叩き落とす。投げが決まったときのダメージは標準クラスだ。コマンドがP+Gであるためか、キャッチからの派生の中ではあまり警戒されない部類に入る。

24 プッシュ　⇨P+G(キャッチ後)⇘P+G

相手を前方に突き飛ばす技で、単体ではダメージを与えることができないが、そのあとエルボーバット〔⇦P〕での追い打ちが確定する。これでダウンした相手に対してコンボを決めることも可能だ。

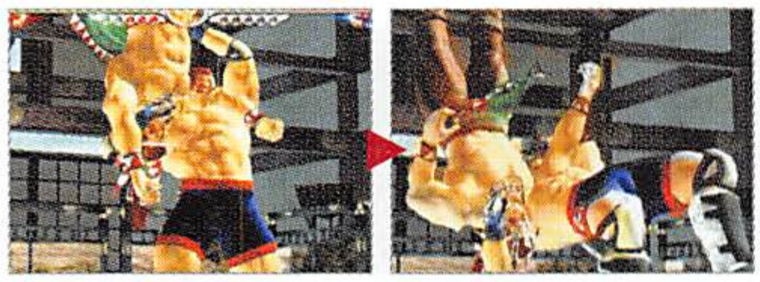
25 プッシュ　⇨P+G⇨P+G(チェンジ後)⇨P+G

相手の背後からのプッシュは、決めたあとに相手が回復できるという大きな違いがある。エルボーバット〔⇦P〕も確定で決まるが、相手がうつ伏せ状態なので与えるダメージは少なくなってしまう。

26 タイガースープレックス　⇨P+G⇨P+G(チェンジ後)⇦P+G

ジャーマンスープレックス〔チェンジ後P+G〕とともに、キャッチ〔⇨P+G〕からの派生で最も大きなダメージを与えられる技。相手の投げ抜けを防ぐためにも、投げ抜けコマンドの違う多数の派生技を使い分けていくことが大切だ。

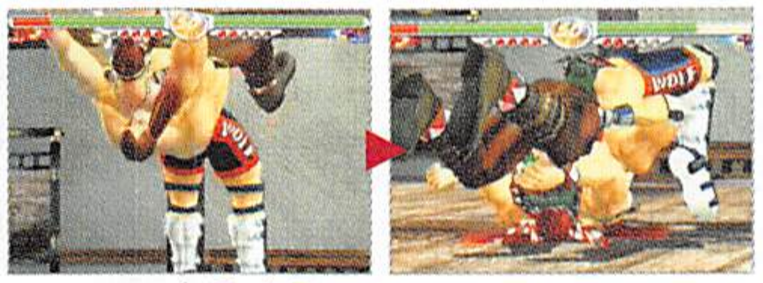
ブレーンバスター 27



⇦P＋G

上投 60

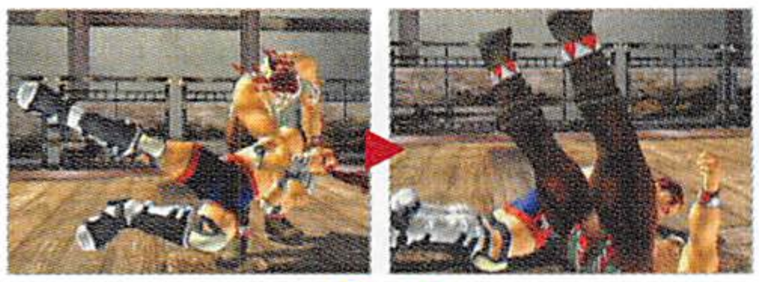
ドラゴンスープレックス 28



(敵の背後)⇦P＋G

上投 80

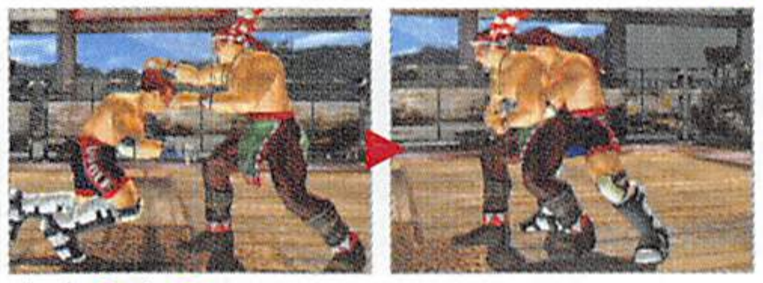
サイクロンホイップ



(敵横)⇦⇨(or⇨⇦)P＋G

上投 60

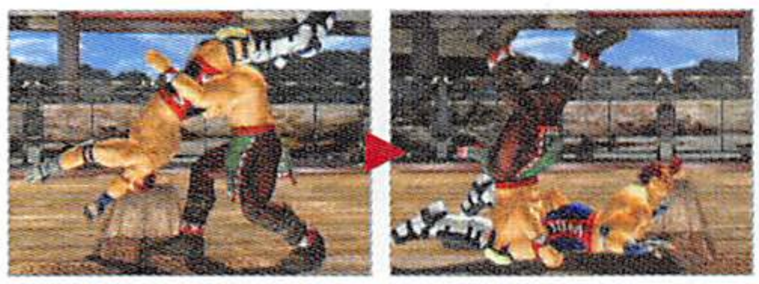
ロースウェイタックル 29



⇦⇦P＋G

上キ 0

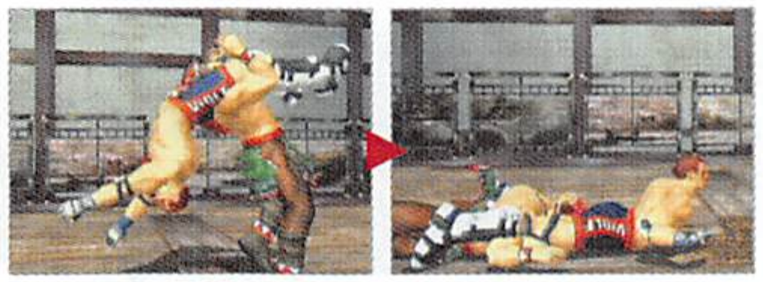
フランケンシュタイナー 30



↗P＋G

上キ 60

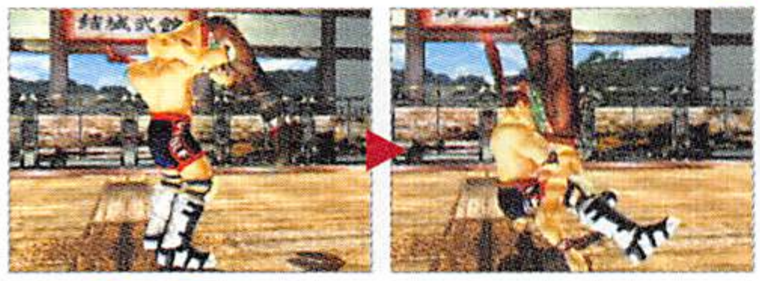
フランケンシュタイナー 30



(敵の背後)↗P＋G

上キ 60

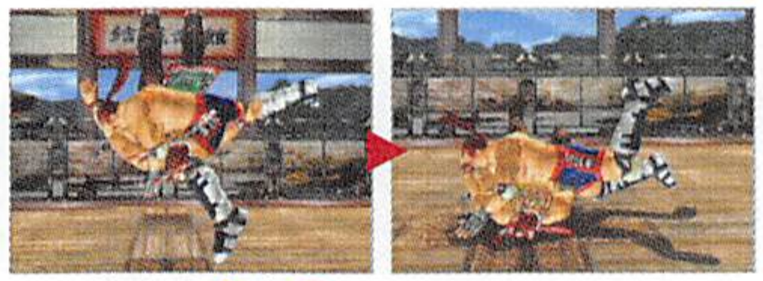
スタイナーズスクリュードライバー 31



↘↘P＋G

上投 70

ジャックハマー 32



↘↘P＋GP＋G

上投 60

27 ブレーンバスター ⇦P＋G

ウルフ定番のプロレス技。『VF4』からコマンドが変更されているが、入力が簡単なうえ、ウルフ待望のワンコマンド投げの追加（これまでは1つだけだった）でもあるのだ。

28 ドラゴンスープレックス (敵の背後)⇩P＋G

相手の背後をとった状況から出すことのできる、非常にダメージの大きな投げ技。このあとはエルボードロップ〔↘P〕も確定で、さらに追加ダメージを与えられる。背後投げはどれも投げ抜け不可なので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。

29 ロースウェイタックル ⇦⇦P＋G

敵の背後を素早く取るキャッチ投げで、この技単体ではダメージを与えられないが、キャッチ後のチェンジ〔⇨P＋G⇨P＋G〕へ派生する。技の出始めのモーションで技をかわすことも可能。

30 フランケンシュタイナー ↗P＋G

キャッチ投げの1つ。技を出すとジャンプ行動となるほか、投げに失敗するとダウンしてしまう。技の発生は遅いが、やや離れた相手にも届くので、ほかの投げが届かない位置から狙っていくといい。

31 スタイナーズスクリュードライバー ↘↘P＋G

コマンドの性質上しゃがみダッシュから出しやすいので、移動しながら投げを狙うことができる。ダメージも大きく、投げ抜けをされて相手に背後をとられても、返し技として確定するのはしゃがみPのみ。スキがあればぜひとも狙っていきたい技の1つだ。

32 ジャックハマー ↘↘P＋GP＋G

スタイナーズスクリュードライバー〔↘↘P＋G〕をコマンドの追加入力で変化させるものだが、実際には単体で決めたときよりも与えるダメージが減ってしまうので、趣味の技だといえる。

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

サイドスープレックス 33

⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 50

クロスアームブリーカー 34

(敵の横)⇖(or⇩or⇘)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 70

タイガードライバー 35

⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 70

ビックブリッジボム 36

⇘⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 60

ダブルアームスープレックス 37

⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 60

ジャーマンスープレックス

(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 80

ジャイアントスイング 38

⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 80

KS(ケー・ス) 39

⇧⇦⇩⇨(or⇩⇦⇧⇨)Ⓟ＋Ⓖ

上投 80

33 サイドスープレックス ⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
数あるウルフの下段投げの中でも、与えるダメージが一番低い技だ。逆説的にいうと、相手が最も投げ抜けを意識していない技なので、フィニッシュなどに狙ってみるのもよいだろう。

34 クロスアームブリーカー (敵横)⇖(or⇩or⇘)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
狙うのは難しいが、決まったときのダメージ量は魅力的なものがある。あえて狙っていくのであれば、相手の直線系下段攻撃や、起き上がり下段攻撃を避けたあとがチャンスとなる。

35 タイガードライバー ⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
下段投げの中で最も大きなダメージを与えることのできる技だ。つまり自然と相手の警戒も強くなってくるので、投げ抜けをされる危険性も比例して高くなるということを意識しておこう。投げた後に確定で決まるダウン攻撃はない。

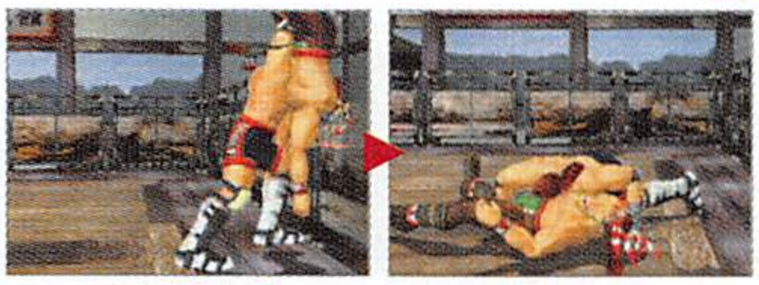
36 ビックブリッジボム ⇘⇘Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
コマンドの最初の部分がしゃがみダッシュと同じなので、距離を調整しながら技を狙うことも可能。投げたあとには、エルボードロップ〔敵ダウン⇘Ⓟ〕で追い打ちをかけることができる。

37 ダブルアームスープレックス ⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
前作では回復が難しかったため、この技のあとにはほぼ確実にエルボードロップ〔敵ダウン⇘Ⓟ〕が決まったのだが、今作では回復が容易になったためにダウン攻撃を入れることができない。

38 ジャイアントスイング ⇦⇖⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ
ウルフの代名詞ともいえる投げ技。見た目はキャッチ投げのようだが、そのような性能は持ち合わせていない。発生は遅めだが、投げの間合いは広い。かなり難しいが、最速でコマンド入力をすれば技の発生を早めることも可能だ。

投げ技

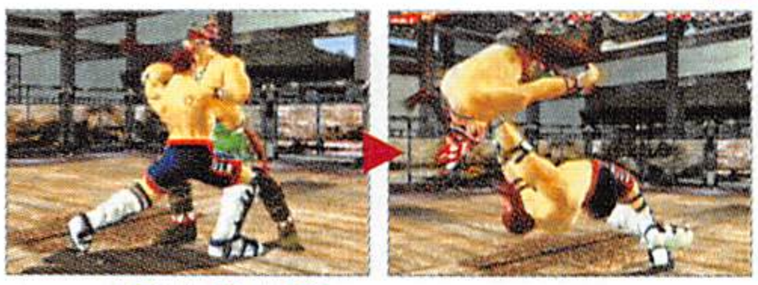
ウォールボディースラム 40



(壁が前) ↘Ⓟ＋Ⓖ

『壁投』 70

サイドステップキャッチ 41

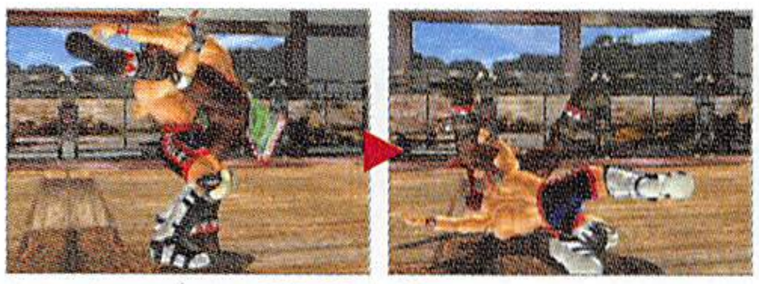


(避け中) Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

『上キ』 *1

当て身技

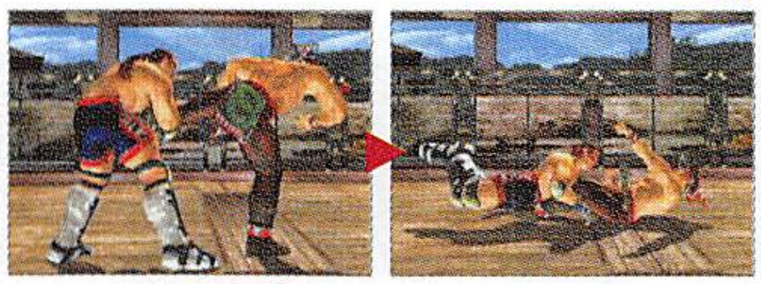
キャプチュード



(対上中Ⓚ) ←(or↖) Ⓟ＋Ⓚ

『当て身』 40

ドラゴンスクリュー 42



(対中Ⓚ) ↙Ⓟ＋Ⓚ

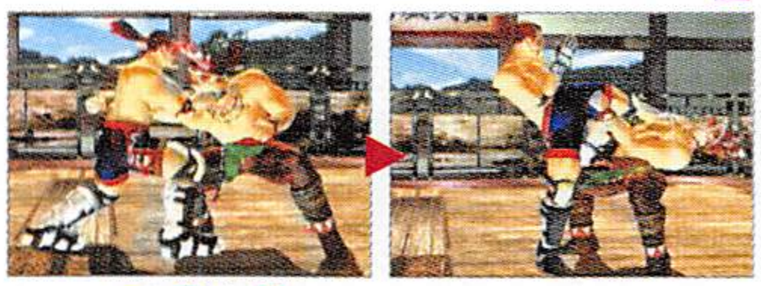
『当て身』 *2

ローパンチカット 43

(対右下Ⓟ) Ⓟ＋Ⓚ

『当て身』 0

ローパンチカット 43



(対左下Ⓟ) Ⓟ＋Ⓚ

『当て身』 30

*2
右中Ⓚを返した場合攻撃力は40
左中Ⓚを返した場合攻撃力は30

39 KS（ケー・ス） ↑←↓→ (or↓←↑→) Ⓟ＋Ⓖ

今作から新たに追加された投げ技だが、コマンド入力が非常に難しい。入力のコツは、レバーの4分の3回転を意識しながら、最初と最後の入力をきっちりと入れることだ。あるいはレバーの4方向を意識して入力し、最後の→と同時にⓅ＋Ⓖを押す。投げのあとに相手は受け身を取れるのだが、失敗した際にはエルボー〔敵ダウン↑Ⓟ〕が決まりやすいということも覚えておこう。

40 ウォールボディスラム (敵の横) ↘Ⓟ＋Ⓖ

ウルフの持つ唯一の壁投げ。壁の前でボディスラム〔↘Ⓟ＋Ⓖ〕を出すことで、抱え上げた相手を壁に打ちつけ、その後床へ投げ捨てる技に変化するのだ。投げ飛ばした相手を壁に叩きつける技は数多く存在するのだが、壁そのものを利用した投げ技はこれ以外には存在しない。いうまでもないが、単なるボディスラムよりも相手に与えるダメージ量は大きくなっている。

41 サイドステップキャッチ (避け中) Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

避けによる移動中にコマンドを入力することで、突進して相手に投げを決める技。いってみれば避けからのキャッチ投げのようなもので、技の出始めを投げるという性質も併せ持つ。ただし、中・下段を含む連係技に合わせた場合はつぶされることも多い。

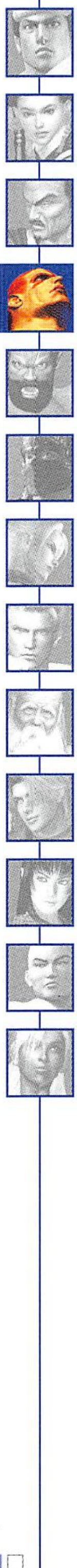
42 ドラゴンスクリュー (対中Ⓚ) ↙Ⓟ＋Ⓚ

相手の蹴り足をひねり、強引に倒してしまう当て身技だ。今作ではミドルキック系の打撃技だけではなく、半回転系の起き上がり中段攻撃もこの技で返すことができるようになっている。

43 ローパンチカット (対下Ⓟ) Ⓟ＋Ⓚ

しゃがみⓅ系専用の当て身技。右パンチを返したときは相手の背後を取り、左パンチだった場合は正面からヒザ蹴りを入れる技が発生する。どちらもエルボーバット〔←Ⓟ〕が確定するので忘れずに。

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD



ジャンプ攻撃

ステップハンマー 44

(上昇中) Ⓟ
中段 25

ロックパンチ

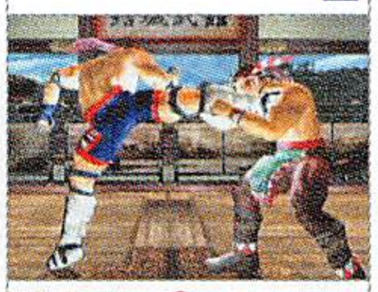
(空中) Ⓟ
中段 25

トークラッシュ

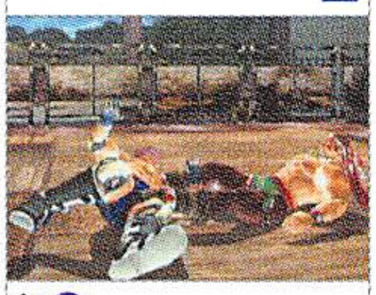
(上昇中) Ⓚ
中段 25

トークラッシュ 45

(空中) Ⓚ
中段 25

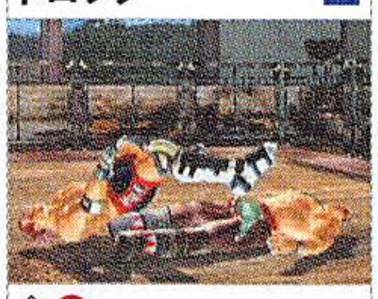
ハンマーエッジ 46

(着地ぎわ) Ⓚ
中段 22

ダウン攻撃

エルボードロップ 47

↘Ⓟ
ダウン 15

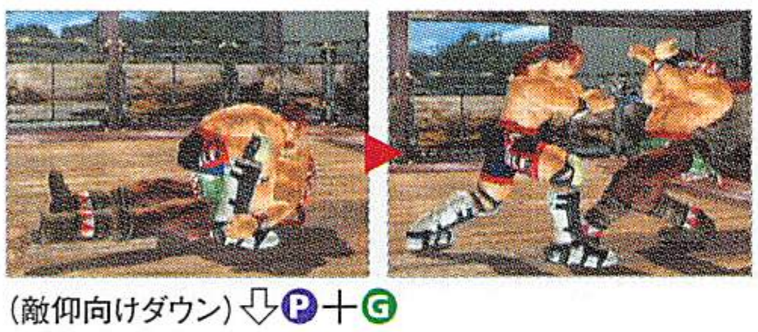
エルボー 47

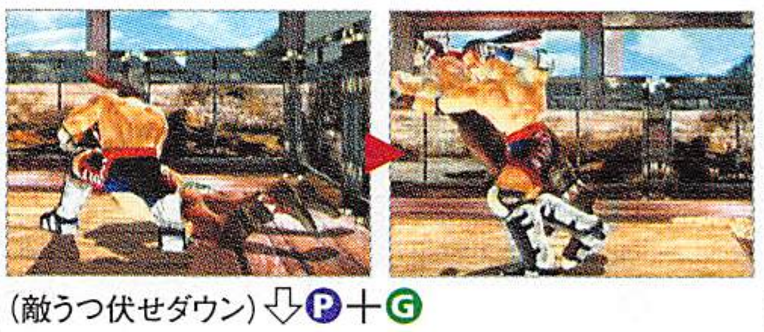
⇧Ⓟ
ダウン 25

サマーソルトドロップ 47

⇧Ⓚ
ダウン 16

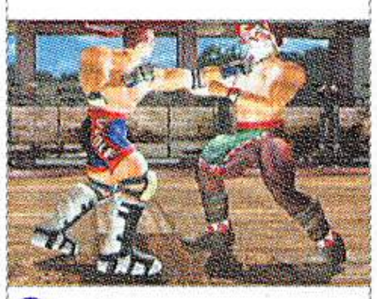
フロントロールキック 47

⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ
ダウン 18

ダブルクロー 47

(敵仰向けダウン) ⇩Ⓟ＋Ⓖ
ダ投 0

ダブルクロー 47

(敵うつ伏せダウン) ⇩Ⓟ＋Ⓖ
ダ投 0

背後攻撃

ローリングハンマー

Ⓟ ＊1
上段 12

バックキック

Ⓚ
上段 30

＊1
ストレートハンマー〔Ⓟ〕からの技につながる

44 ステップハンマー (上昇中) Ⓟ
ジャンプ攻撃の1つ。ヒットさせればダウンを奪うが、ガードされると不利な状況だ。注意点としては、レバーを⇗方向に入れてすぐをⓅを押すとトマホークチョップ〔⇗Ⓟ〕になってしまうこと。前ジャンプから出すときは、Ⓟを離すタイミングに気をつけよう。

45 トークラッシュ (空中) Ⓚ
当たりやすい性能を持つジャンプ攻撃。ヒット後相手はダウンするが、ガード後は不利になる。ジャンプ攻撃とみせかけて投げにいくといった戦法も、選択肢の1つとして考えておいてもいいだろう。

46 ハンマーエッジ (着地ぎわ) Ⓚ
中段判定を持つジャンプ攻撃。カウンターヒットであればダウンを奪えるが、ノーマルヒット後とガードされたときはこちらが不利な状況になってしまう。

47 各種ダウン攻撃
まず覚えてほしいのは、ダウン攻撃の中に今回から性能の変わった技があるということだ。エルボー〔敵ダウン⇧Ⓟ〕がそれで、前作までとは違い、相手に当たらなければ大きなスキが生じるように変更が加えられている。フロントロールキック〔敵ダウン⇦⇨Ⓚ＋Ⓖ〕はエルボーの次にダメージの高いダウン攻撃だが、発生が遅いのでかわされてしまう可能性も大きい。その代わり、技を失敗したあとはダウン状態になるのでそれほど大きな反撃を受けることはないだろう。

ダブルクロー〔敵ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ〕は、ダウン状態の相手を強引に起こす技。相手がうつ伏せ時でも仰向け時でも、つかんでさえしまえば起こすことが可能。うつ伏せからの場合は相手の背後をとった状態になり、仰向けからの時は正面を向き合った状態になる。起こしが成功すると有利な状況にはなるが、確定で決まる打撃技はないので、ここでは二択を迫るのがベストだ。

背後攻撃

バックローハンマー 48

⇩P

中段 20

バックドロップキック 49

⇩K

下段 20

ローリングハンマー

⬇P

中段 20

バックドロップキック

⬇K

下段 20

壁技

ジャンピングニー 50

(壁が前)⇨P＋K＋G

中段 30

起き上がり攻撃

ヒールレイズキック 51

(うつ伏せ足)KKK *2

中段 20

ローリングクリアー 51

(うつ伏せ頭or仰向け足)KKK

中段 20

ヒールキック 51

(仰向け頭)KKK

中段 20

*2
ディレイ、横転、前転時は
ヒールキック

スライディングキック 51

(うつ伏せ足)⬇KKK *3

下段 20

ダブルヒールクリアー 51

(うつ伏せ頭)⬇KKK *4

下段 20

ロークリアー 51

(仰向け)⬇KKK

下段 20

*3
ディレイ、横転、前転時は
ロークリアー

*4
ディレイ、横転、後転時は
ロークリアー

48 バックローハンマー (敵背後)⇩P

相手に背後をとられたときなどに使用する技。ヒットさせると相手からダウンを奪うことができる。技の見た目は中段攻撃のようにも思えるが、完全に下段判定だ。ガードされてしまうとかなり不利な状況となり、反撃技を受けてしまうことに注意。

49 バックドロップキック (敵背後)⇩K

背後に相手がいるときに出す背後攻撃の1つ。ヒットすると相手は足から崩れ落ちるようにしてダウンするので、そのあとはエルボー〔敵ダウン⇧P〕を確定で入れることが可能。しかし、ガードされてしまうとかなりスキが大きく、ヒジなどの反撃技をくらってしまう。

50 ジャンピングニー (壁が前)⇨P＋K＋G

ウルフの持つ壁技はジャンピングニー1つだけである。前方の壁によじ登り、そこから相手に向けてヒザを放つ技だ。中段判定の攻撃だが、直線系の性質を持つのでどちら側にも避けられてしまう。ヒット後にはダウンを奪うことができ、ガード後は不利にはなるものの確定する反撃技はない。ちなみにしゃがみガードの相手にヒットしてもダウンを奪える。

51 各種起き上がり攻撃

ウルフ固有の起き上がり攻撃は1つしかなく、それ以外は標準的な性能を持つものだ。それらの使い方は、ほかのキャラクターと同じといっていい。固有技となるダブルヒールクリア〔うつ伏せ頭⬇KKK〕は下段判定を持つ攻撃で、揃えた両足を相手の足元に向かって突き出すように放つ。ヒットすれば相手は崩れ落ちるようにしてダウンする。ガードをされた場合は基本的に不利になるのだが、技を出したあとに間合いが離れるため、確定する反撃技はない。いずれにしても、起き上がり攻撃はリスクの大きな動作となる危険性があるので、使う際には明確な目的を持つようにしたい。

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

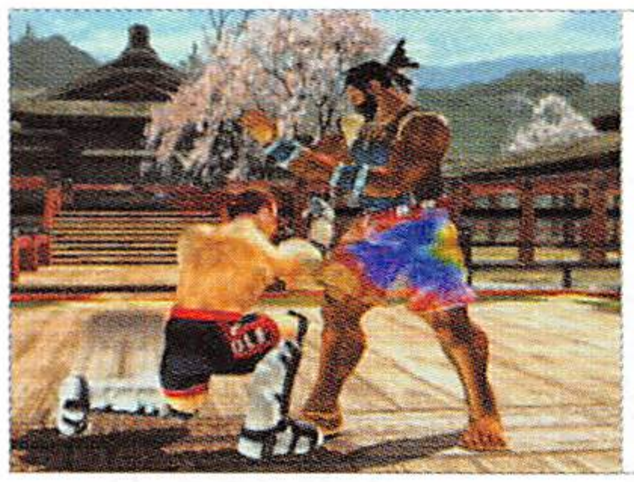
STEP 1 特徴
Character

パワーと多彩な投げ技で敵を圧倒しろ

ウルフは打撃技と投げ技を兼ね備えたキャラクターだ。豊富な中段攻撃でダメージを奪いつつ、相手が動きを止めたら投げ技を決める、といったウルフの基本攻撃パターンはこれまでと変わらない。大きなスキの生まれる技をガードしたときも積極的に投げを狙いたいので、どのような状況で投げ技が確定するのかをしっかり覚えよう。

『VF4』のウルフの長所としては、お手軽な空中コンボでそれなりのダメージが期待できるため、さらに投げが決まりやすいシチュエーションが増えたというところだろうか。

逆に短所としては、中段攻撃の使い勝手の悪さが挙げられる。基本的に出が遅く、例えばほかのキャラクターでいうところのヒジにあたるコメットフック〔↗P〕は、しゃがみ状態からは出すことができないなど、性能面でやや劣る点が目立つ。短所を長所でカバーすることを念頭に置き、各自なりの戦い方を組み立てていってほしい。



ローパンチカットは非常にスキの少ない技なので、当て身に失敗してもほぼリスクはないといえるだろう。

基本的にウルフの投げ技は、ジェフリーのものよりもダメージ量が大きい。このKS(ケー・ス)もその一つ。

STEP 2 主要技
Main Trick

比較的に出の早い中段から中段への連係

ドラゴンフィッシュブロー

⇨PP

1段目がカウンターヒットで連続ヒット、さらに2段目ヒット後には相手が受け身をとれずにダウンする。ただし、2段目をガードされるとスキが大きいので乱用は禁物。1段目で止めてからの二択といった戦法も有効に使っていきたい。

二択を迫るときの軸となる中段技

バーティカルアッパー

⬇↘P

前作およびVer.Aでは特殊中段攻撃だったが、Ver.Bからは完全に中段攻撃となり、しゃがみガードの相手にもダメージを与えられるようになった。カウンターヒット後は相手がしりもち状態になるので、そこから二択を仕掛けていこう。

ヒザと使い分けていくとより効果的

ショートショルダー

⇦⇨P＋K

おもに投げ技と打撃攻撃の二択をかけるときに使っていく技となる。技の出は遅いのだが、相手の立ちPをかわしやすい性質を持ち、ヒットすれば相手は浮く。もちろんここでは積極的に空中コンボを狙い、一気に相手の体力を削ってやろう。

中間距離で使う下段技はこれだ

グリズリーラリアット

⬇↘P＋K

立ち状態からでもしゃがみ状態からでも出せる下段攻撃。リーチが長いので、中間距離からの攻めに使える技だ。やや離れた位置から、受け身後、ダウン後の起き攻めとして使うのも効果的。ガードされるとヒジなどの反撃技が確定する。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

投げ技へつなげる基本連係の一つ

ローハンマー

⇩(or⬇)Ⓟ

バーティカルアッパー

⬇⬊Ⓟ

各種投げ技

技により異なる

ローハンマー後であればレバーを下に入れておく必要がないため、すぐバーティカルアッパーを出すことが可能だ。バーティカルアッパーがヒットしたときは投げと打撃で二択を仕掛け、ガードされたあとは避けるか、再びローハンマーなどの出の早い技で攻めよう。

相手の下段パンチを誘ってからの投げ

ローハンマー

⇩(or⬇)Ⓟ

スクリューフック

⇨⬊⇩⬋⇦Ⓟ

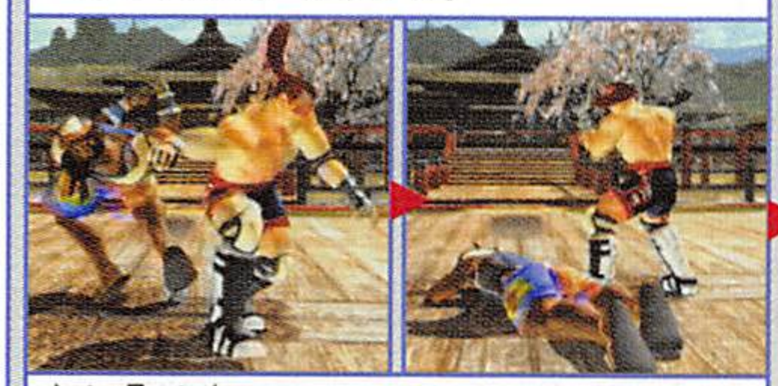
各種投げ技

技により異なる

スクリューフックは相手のしゃがみⓅに勝ちやすい技だ。最初にこちらがローハンマーを出して相手のしゃがみⓅを誘ってやると、次のスクリューフックでカウンターヒットさせやすくなる。スクリューフックがしゃがんだ相手に当たったらすかさず投げ技に移行だ。

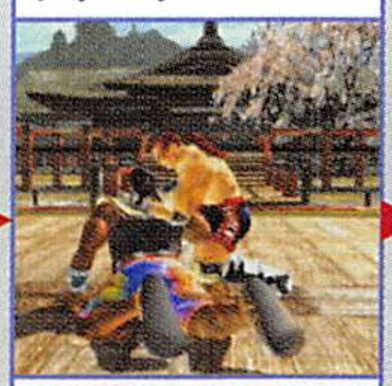
投げコンボを組み込んだ複合連係攻撃

ペンデュラム・ラリアット



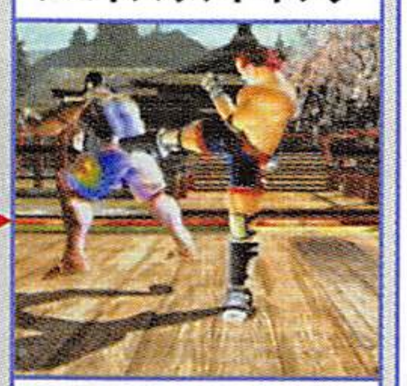
⇨⬊⇩⬋⇦ Ⓟ+ⒼⓅ+Ⓖ

ダブルクロー



(敵ダウン)⇩Ⓟ+Ⓖ

フェイスリフトキック

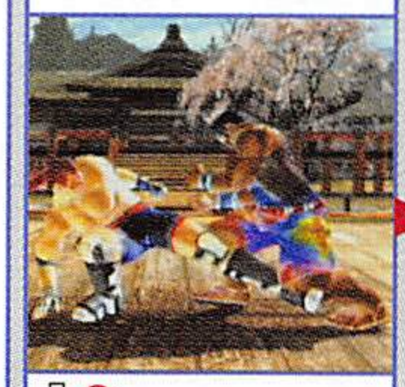


⬊Ⓚ

ペンデュラム・ラリアットで投げたあとウルフは相手に背を向けているが、すぐにⒼボタンで振り向くことで相手を引き起こすことができる。そこで相手が振り向かなかったり、技を出そうとしていたりするときはリーチの長いフェイスリフトキックを決めてやろう。

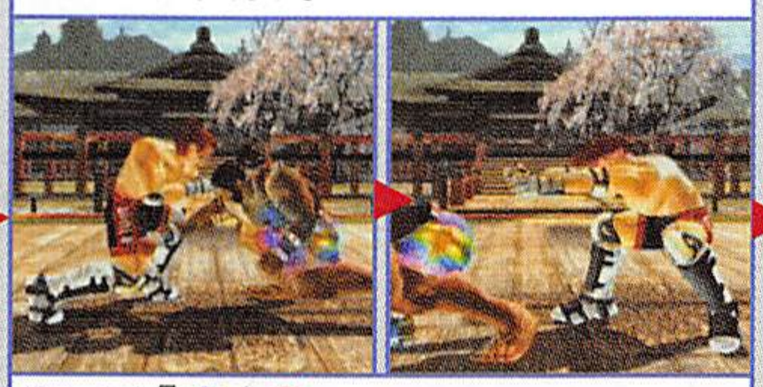
当て身を用いて連係による大ダメージを狙え

ロースマッシュ



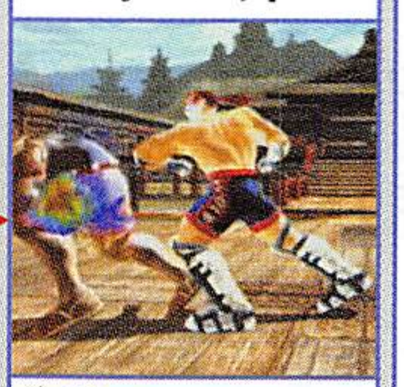
⇩Ⓚ

ローパンチカット



(対下Ⓟ)⇩Ⓟ+Ⓚ

エルボーバット



⇦Ⓟ

ロースマッシュで相手のしゃがみⓅを誘ってから、ローパンチカットで当て身する連係。このときの相手の足位置によって、敵を前方に突き飛ばすか、背後に回り込むかの違いがあるのだが、どちらの場合もエルボーバットが確定し、さらに大ダウン攻撃も入る。

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

STEP 4 フローチャート Flow Chart

相手の反応に合わせた攻めを

ストレートハンマー、ローハンマーからの分岐、フローチャート1から説明しよう。立ちPを当てたあとは、スクリューフックでのカウンターヒット狙いや、ボディブローからの二択を仕掛ける。こちらのしゃがみPカウンターヒット後にしゃがみPを返してくる相手には、バーティカルアッパーでのカウンターヒットも期待できる。

フローチャート2はスクリューフック、バーティカルアッパーがヒットした際の選択肢。スクリューフックから派生のスクリューラリアットにつなげるのもよいが、1段目がノーマルヒットだったり、ガードされた場合はかわされて反撃を受ける恐れがある。

バーティカルアッパーがカウンターヒットした場合はフローチャート3を参照してほしい。相手はよろけてしりもち状態だが、回復が可能なので確定する打撃技はない。しかし、投げ技を決めるには絶好のチャンス。ここであえて投げではなくアローナックル・リアルでガードを崩しにいくのも1つの戦法だ。相手の回復が遅いときは、ショートショルダーからの空中コンボや、下段攻撃のグリズリーラリアットがおすすめ。相手の回復スピードを見極めて行動しよう。

ニーブラストはバーティカルアッパーなどの中段技の代用となり得る。

スクリューラリアット後、受け身をとった相手に対しては二択で攻めよう。

スタート
ストレートハンマー
(➡)P

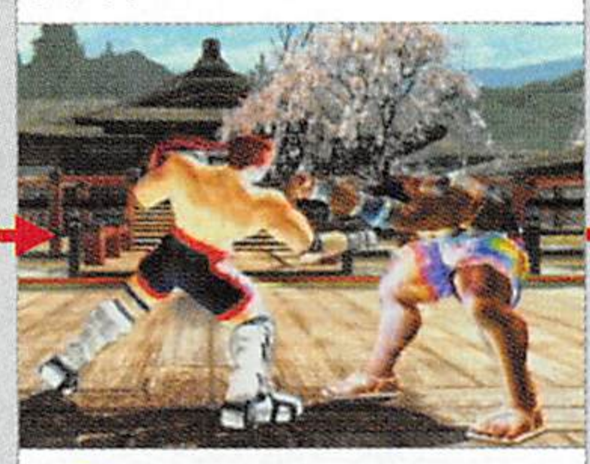
スタート
ローハンマー
⇩(or⬇)P

1
スクリューフック

⇨⇘⇩⇙⇦P

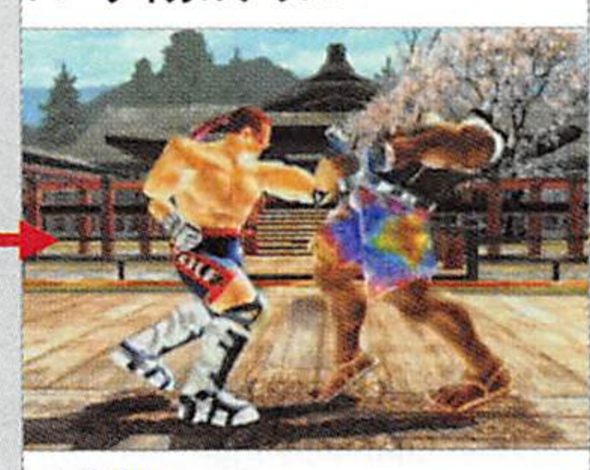
各種投げ技

ボディブロー



⇨P

バーティカルアッパー



⬇⇘P

2

ローハンマー

スクリューフックなどの中段技

技により異なる

各種投げ技

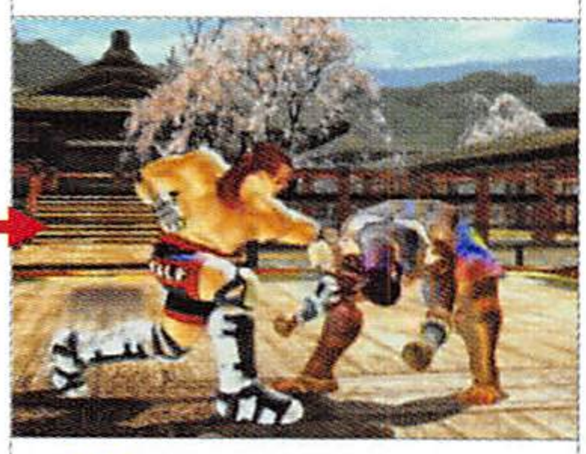
ヒット（よろけ）

スクリューラリアット

⇨↘⇩↙⇦ⓅⓅ

各種投げ技

ドラゴンフィッシュブロー



⇨ⓅⓅ

ヒット

ヒット（よろけ）

3

各種投げ技

ショートショルダーなどの中段技

技により異なる

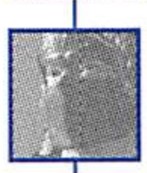
グリズリーラリアット

↘Ⓟ＋Ⓚ

アローナックル・リアル

⇦↘Ⓟ

ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD



STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

ダブルクロー確定のチャンスを逃すな

ダブルクロー〔敵ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ〕が決まったあとは、ウルフ側が大きく有利。しかも相手を前方に押しやるため、リングアウト狙いの縦押しにも役立つ。これが確定する場面ではたいていの場合エルボー〔敵ダウン⇧Ⓟ〕も入るが、確実にK.O.できる場面以外はこちらを狙っていきたいところだ。さて、確定の場面で特に狙いたいのは右に挙げた2つ。エルボーバットは空中コンボ後のほか対左Ⓟのローパンチカット後やキャッチ〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕→プッシュ〔⇘Ⓟ＋Ⓖ〕後も狙っていこう。

決まったあと大きく有利になる。確定のダメージを捨てる価値はある。

■ペンデュラム・ラリアット〔⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ＋ⒼⓅ＋Ⓖ〕

リストロックスローよりも威力は落ちるが、その後を考えれば使う価値がある。

■エルボーバッド〔⇦Ⓟ〕

地上ヒット後はもちろん、空中コンボでヒットさせたあともダブルクローが確定する。

ジャイアントスイングのリーチを活かそう

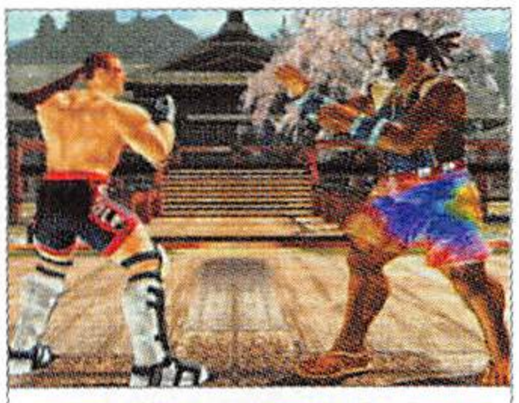
通常のジャイアントスイング〔⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ〕は、ほかの投げ技よりもやや出が遅い代わりにつかみモーションのリーチが長い。そのリーチは、ラウンド開始時の距離でもとどくほどだ。この性質を利用し、やや離れた間合いで狙っていこう。相手の打撃技をバックステップでかわしたあとや、ダブルクローを決めたあとなども使いどころの1つだ。

相手をよろけさせたあとは、微妙な出の遅さが逆に長所となる。なお、最速でコマンドを入力したジャイアントスイングは、ほかの投げ技と同感覚だ。

■中距離で狙う

少し離れた距離でも届く。技をかわしたあとの反撃にもいい。

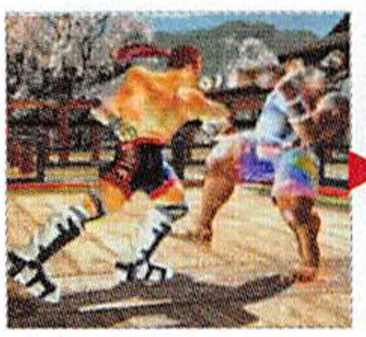
■ラウンド開始時も



ラウンドスタート時の間合いで届く。奇襲に使うのもありだ。

よろけさせてからはエルボーバットを狙え

よろけ中にエルボーバット〔⇦Ⓟ〕をヒットさせるとダウンにならず、先行入力による投げが確定する。よろけ時間の長い技から出せば回復はかなり厳しく、非常に有効だ。バーティカルアッパーカウンターヒット後とアローナックル・リアルでガードを崩したあとが代表的なチャンス。そのほか、ローリングソバット〔⇨Ⓟ＋Ⓖ〕やタメたショルダーアタック〔⇦⇨Ⓟ〕でよろけさせたあとも狙ってみよう。ただし、バーティカルアッパーからの場合は距離が遠く、KS〔⇧⇦⇩⇨（or⇩⇦⇧⇨）Ⓟ＋Ⓖ〕）とコマンド最速のジャイアントスイングしか確定しないので注意したい。



バーティカルアッパー→エルボーバット後は、間合いの広いKSをメインにしよう。

■バーティカルアッパー（カウンターヒット）

エルボーバットを出すと、少し回復した相手にヒットする。そのあとは確定のKSが軸。投げ抜けを入れる相手にはわずかに接近してからほかの投げを使おう。

■アローナックル・リアル

こちらは、エルボーバットがヒットすればどの投げも狙える。なお、ヒット時もエルボーバットでOK。空中コンボになり、そのあとダブルクローが確実に決まる。

実戦で役立つ連続技

エルボーバットからのコンボ　タイミングさえつかめば非常に実用的なコンボ

至近距離からのエルボーバットは相手の立ちPなどにつぶされやすいので、中間距離で置いておくように使う。そしてエルボーバットのヒット後、最速のタイミングでスクリューラリアットを入力することで、コンボが確定する。

エルボーバット

⇦P

スクリューラリアット

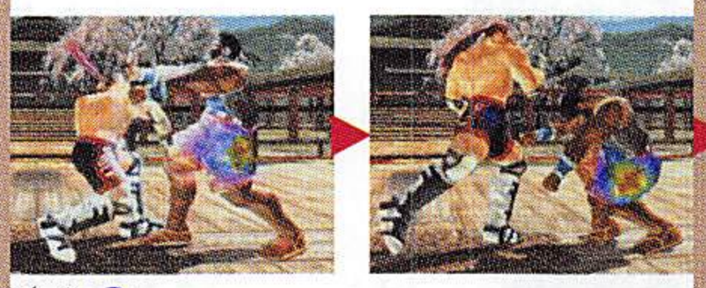
⇨⇘⇩⇙⇦PP

⇨⇘⇩⇙⇦PP

アローナックル・リアルからのコンボ　意外とダメージも大きくチャンスには狙いたいコンボ

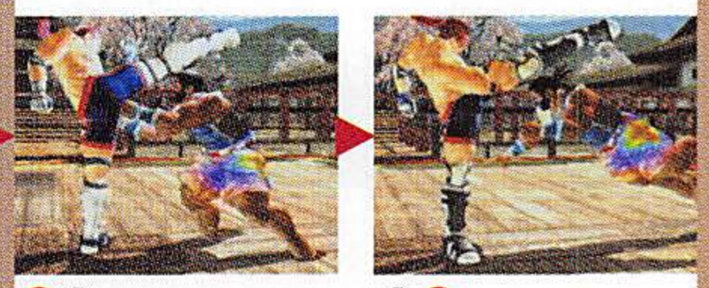
アローナックルにはガード崩しの性質があり、ヒットすれば相手はうずくまるので、そこにダブルハイキックを決めることができる。カウンターヒットでしりもち状態の相手や、受け身を取られたあとの起き攻めに重ねていくのが狙い目。

アローナックル・リアル



⇦⇘P

ダブルハイキック



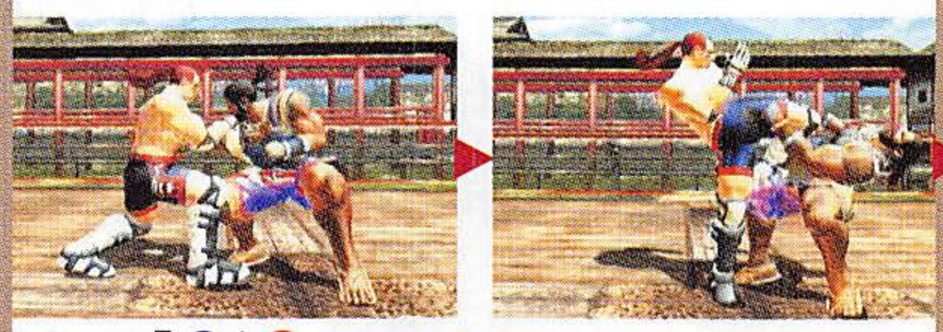
KK

KK

ローパンチカットからのコンボ　しゃがみPを読んだらこのコンボを決めろ

相手の左足が前にあるときにローパンチカットを決めると前方に突き飛ばし、その後エルボーバットが確定。逆に右足が前のときは相手の背後に回り込む。ここでもエルボーバットが確定だが、ヒザからの空中コンボを狙うのもよい。

ローパンチカット



(対下P)⇩P＋K

エルボーバット

⇦P

ショートショルダーからのコンボ　ウルフ使いならば積極的に使っていきたいメインコンボ

1つめは、ノーマルヒット時に足位置が平行なら重量級以外の全キャラに、足位置がハの字だとアキラとラウと重量級以外のキャラに確定する。カウンターヒット後は無条件で全キャラに決まる。軽量級用はノーマルヒット後、足位置が平行ならアキラとラウと重量級以外に、足位置がハの字だとカゲ、ラウ、ジャッキー、アキラと重量級以外に確定。カウンターヒットなら重量級以外に確定だ。

重量限定

ショートショルダー

⇦⇨P＋K

ストレートハンマー

P

ドラゴンフィッシュブロー

⇨PP

⇨PP

重量限定

ショートショルダー

⇦⇨P＋K

ストレートハンマー

P

エルボーバット

⇦P

ダブルクロー

(敵ダウン)⇩P＋G

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

ジェフリー
JEFFRY MCWILD

マクワイルド

ストーリー
Story

第3回世界格闘トーナメント終了後、
そこで得たファイトマネーによって
ついに船を完成させたジェフリー。
“打倒　サタンシャーク”と意気込んで
海に出たが、そこにヤツの姿はなく、しかも、
海域の様子自体が変わっていたのだった。
港の漁師たちに話を聞いたところ、
ジェフリーが漁に出られない間に
サタンシャークのせいで生態系が崩れ、
ほとんどの魚がここからいなくなり、
サタンシャークも餌となる魚を探しにほかの
海域へと出て行ってしまったというのだ。
このことを知ったジェフリーは、
サタンシャークの目撃情報を頼りに
近隣海域へ船を走らせるが、
燃料だけが無駄になっていく。
「むおぉぉ！これでは、きりがない！」
彼は自分の船に高性能の魚群
探知機を付けることを決意する。
だが、船を完成させたばかりの彼に、
その資金はどこにもなかった。
苦悩する日々を送っていたジェフリーに、
第4回世界格闘トーナメントの
招待状が届く。こうして彼はまたまた
資金稼ぎのために大会へ参加するのだった。

プロフィール
Plofile

国籍：**オーストラリア**
性別：**男**
血液型：**A**
職業：**漁師**
趣味：**レゲエミュージック**
身長・体重：**183cm 111kg**
3サイズ：**121/93/97**
格闘スタイル：**パンクラチオン**

ステージ
Stage

孤島
Island

サイズ：**14M×14M**
壁：**なし**

1 コスチューム

Costume

1P 白いパンツに上半身裸。拳には赤いグローブ、足には甲あてというシンプルな衣装だ。

2P 青の胸当てはいいとして、リゾートっぽいカラフルな短パンがかなり奇抜。両腕には青のリストバンド。

2 セリフ集

Words

登場セリフ

「Hey! Hey! Come on!」
（ヘイ！ かかってこいよ）

「What are you doing? Get away!」
（何だその態度は？ とっとと消えな！）

「Woooooooo!」
（ウオオオ！）

勝ちセリフ

P 「You'll never gonna win by that strength!」
（そんな力じゃオレにかないっこねぇ！）

K 「It seems to be I'm the winner!」
（オレの勝ちで決まりだな）

G 「Gahaha! I'm the winner!」
（ガハハ！ オレの勝ち！）

3 入手可能アイテム

Item

シルバーフレームサングラス

サングラス（ゴーグルタイプ）

サングラス

海賊眼帯

親衛隊バンダナ

ニードルブレスレット（片腕）*1

パイレーツバンダナ

ルビーブレスレット（片腕）*1

ルビーブレスレット（両腕）*2

骸骨の首飾り

*1:1Pのみ使用可。
*2:1Pのみ使用可。

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

*1
➡Ⓟは踏み込む

*2
酔い覚まし・酒−2

1 ストレートナックル Ⓟ

投げのプレッシャーをかける布石。レバーを➡に入れた状態だと踏み込みながらパンチを出す格好になり、よりリーチの長い立ちⓅを出せる。ガードされてもこちらが有利で、主軸として使える。

2 エルボーバット ⇨Ⓟ

しゃがみ状態の相手にヒットさせると、よろけの効果を生むヒジ。しかし硬化時間が長いので、よろけさせても不利という状況が多々ある。とっさの場合以外、できるだけ使用は控えたい。

3 ダッシュエルボー ⇨⇨Ⓟ

エルボーバット〔⇨Ⓟ〕より使い勝手がよく、よろめかせることが可能な中段技。コマンドを⇨⇨と入力するので、突進力のあるヒジを打てる。ガードされても確定する反撃は存在しない。ここから投げと打撃の二択をしかけるのがジェフリーの常套戦術だ。

4 トルネードハンマー ⇨⇦Ⓟ

ヒット時に相手の体を強引に反転させ、瞬間的に混乱を生じさせる、ジェフリーの数少ない回転系Ⓟ。ヒットさせるチャンスは多いが、ここから確定する技はなく、見返りは小さい。

5 エルボースタンプ ⇦Ⓟ

ヒット後にダウン投げか大ダウン攻撃が確実に入るため、単純に強い。スキが大きそうに見えてこれといった反撃を受けないのも優秀。密着時は出の早い技につぶされやすいので、基本的には間合いを離して使いたい。一部の下段攻撃への反撃技にも使える。

6 ライジングハンマー ⇦⇘ⓅⓅ

相手が受け身をとれない状態では、たいていコンボとしてヒットする。地上では1段目をエサに、2段目でカウンターヒットをとりにいく狙いでいい。ディレイが利く時間を有効に活用しよう。

打撃技

ケンカアッパー 7

⇘⇘Ⓟ

中段 30

バーティカルアッパー 8

(敵遠距離)🡻⇘Ⓟ

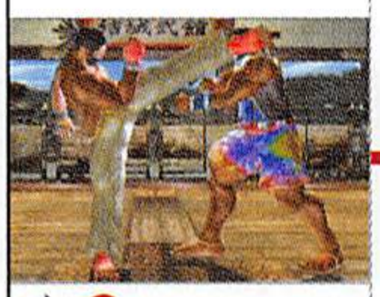
中段 22

ローナックル

⇩(or🡻)Ⓟ

特下 9

アッパーキック



(➡)Ⓚ *3

上段 30

キリングトーキック

ⓀⓀ

上段 15 (45)

キリングトーキックハンマー

ⓀⓀⓅ

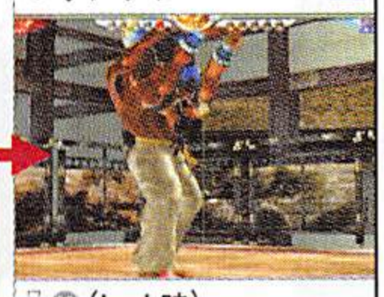
中段 20 (65)

トーキック

⇩Ⓚ

中段 24

トーキックスプラッシュマウンテン 9



⇩Ⓚ(ヒット時)
⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

打投 70 (94)

ニーアタック 10

⇨Ⓚ

中段 32

ケンカキック

⇨⇨Ⓚ

中段 40

キリングトーキックスプラッシュマウンテン

ⓀⓀ(ヒット時)
⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

打投 70 (115)

バーティカルキック

🡻Ⓚ

下段 17

トーキックハンマー

⇩ⓀⓅ

中段 19

ニープッシュ

⇦Ⓚ

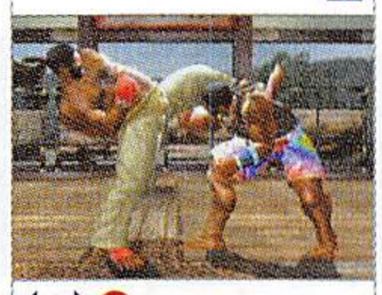
中段 16

ニーハンマー 11

⇦ⓀⓅ *4

上段 15 (31)

ヒールアックス 12



⇦⇨Ⓚ

中段 30

サイドキック

⇘Ⓚ

中段 28

*3
➡Ⓚは踏み込む

*4
酔い覚まし・酒ー1

7 ケンカアッパー ⇘⇘Ⓟ

中間距離から、相手の技を迎撃するような感じで使うと真価を発揮する技。同じ浮かせ技であるニーアタック〔⇨Ⓚ〕のおかげで目立たない存在だが、性能自体は決して悪くない技だ。

8 バーティカルアッパー (敵遠距離)🡻⇘Ⓟ

ガードされたら不利な状況になるが、確定の反撃は受けない。この技をカウンターで当てた場合には、相手にしりもちをつかせる効果がある。しゃがみダッシュを利用して瞬時に出せるようになれば、使いどころが一気に多くなる技だ。

9 トーキックスプラッシュマウンテン ⇩Ⓚ(ヒット時)⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓖ

トーキックを当てた際に特殊なコマンドで出せる打撃投げ。カウンターヒットで投げが確定するが、入力タイミングが非常にシビア。キリングトーキック〔ⓀⓀ〕からも出せるが、確定ではない。

10 ニーアタック ⇨Ⓚ

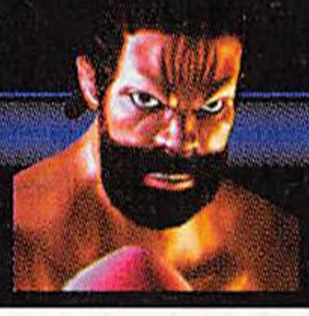
ガード時には投げによる反撃が確定するが、当てさえすれば見返りの大きい空中コンボが決められる。ハイリスク&ハイリターン。投げのプレッシャーを与えつつ、ここぞという場面で必ず決めたい。

11 ニーハンマー ⇦ⓀⓅ

1段目はしゃがみ状態の相手にダメージを与えられない特殊中段。通称、小ヒザと呼ばれるニープッシュ〔⇦Ⓚ〕からの連係技。1段目で止めてもメリットは少ない。つねにワンセットで打ち切ろう。

12 ヒールアックス ⇦⇨Ⓚ

ヒールアックスには、相手がガードした際にこれといった反撃技が存在しない。ヒット後の浮きにはコンボ、シチュエーションを限定すればダウン攻撃の代用にもなる。そのうえ、タイミングさえ合えば起き上がり攻撃までつぶす。なにかと引き出しの多い技だ。



ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

打撃技

ヘルスタップ

P＋K
上段 15

ダブルヘルスタップ

P＋K P
上段 10 (25)

マシンガンヘルスタップ

P＋K P P
上段 15 (40)

ヘルダンクハンマー

⇩P＋K *1
中段 21

ミドルヘルスタップ 13

⇨P＋K
中段 20

ランニングボディプレス

(走り中)➡P＋K *2
中段 30

ヘビィバックナックル

⇦P＋K
上段 18

ストマックデストロイヤー 14

⇦P＋K K
中段 22 (40)

ストマッククラッシュ

⇦↘P＋K
中段 20

スパインバスター

⇦↘P＋K (ヒット時)
⇩P＋G
打投 45 (65)

ヘッドアタック 15

⇦⇨P＋K
中段 35

フルスイングハンマー 16

⇦⇨⇨P＋K *3
中段 30

*1
酔い覚まし・酒−1

*2
距離によって攻撃力が変化

*3
酔い覚まし・酒−3　タメ可、タメ時は攻撃力48

リフトアップスロー

⇦↘P＋K (ヒット時)
⇦P＋G
打投 40 (60)

ブロードアックスレフト

↘P＋K *1
上段 18

ライトヘビィアッパー

↘P＋K P *1
中段 18 (36)

メガトンボディブロー 17

↘P＋K P P
中段 20 (56)

メガトンフィストドロップ

↗P＋K *1
中段 20

13 ミドルヘルスタップ ⇨P＋K

リーチが長く、出もそこそこ早い。その代わり、ガードされると反撃として相手の投げが確定する。スキの大きい技なので、どちらかというと接近戦には向いていない。ヒザが届かない中間距離で相手を迎撃するような、いわゆる、けん制技としての使い方が最適だ。カウンターヒットすると、崩れモーション中に下段投げか、コンボが決まる。焦らずに確実に大ダメージを重ねたい。

14 ストマックデストロイヤー ⇦P＋K K

半回転系のヘビィバックナックル〔⇦P＋K〕を放ったあと、中段判定のトーキックを出す新技。2段目のトーキックをカウンターヒットさせれば、投げが連続で決まる。1段目を相手にガードされても、ディレイをうまく使い相手の反撃に合わせればカウンターヒットさせられるだろう。ただし、ヘビィバックナックルはしゃがみと腹側への避けであっさりかわされる。多用は禁物だ。

15 ヘッドアタック ⇦⇨P＋K

ヒットすれば相手はダウン。ガード後はかなりのスキが生じる。技の出はそれほど早くないのだが、前進力があるので中間距離から狙っていける。このほか、空中コンボにも使っていける技だ。

16 フルスイングハンマー ⇦⇨⇨P＋K

ヒット後はダウン、ガード後はよろけになる優れた技。また、タメのきく技でもあり、最大タメでガード不能になる。中段攻撃でガード不能は全技の中でも、唯一これだけ。ガード不能を当てるには難しいが、タメなしでも十分に使っていける技だ。

17 メガトンボディブロー ↘P＋K P P

1段目と2段目までは連続ヒットするが最後の3段目は連続ヒットしない。相手に3段目をヒットさせればかなり有利になり、投げが連続で決まる。ガードされると投げによる反撃が確定。

打撃技

ダッキングロー 18

⇩K＋G

下段 21

ヒールドロップ 19

⇨K＋G *4

中段 35

ランニングヒップアタック

(走り中)➡K＋G(ダウンへ)

中段 30

*4
酔い覚まし・酒−2

ライデンドロップ 20

⇧K＋G

中段 25

ローリングヒールアタック

⇗K＋G(ダウンへ)

中段 30

ローキック

⇘K＋G

下段 20

サイドステップエルボー

(避け中)P＋K＋G

中段 25

特殊行動

スレットスタンス 21

P＋K＋G

特殊 —

スレットスタンス中の技

キャッチブロー

P

上段 30

ヘビィニーストライク 22

P(ガード時)⇨P＋G

打投 40 (70)

カウンタートーキック 23

K

中段 20

18 ダッキングロー ⇩K＋G

カウンターヒットで崩れダウンを奪える下段技。そのあと大ダウン攻撃やデビルリバースクロー〔敵ダウン⇩P＋G〕などが決まる。ガードされるとヒジが確定。ノーマルヒットでもこちらが不利だ。

19 ヒールドロップ ⇨K＋G

シチュエーションを問わず、ガードするものは何でもよろけさせる強力無比なかかと落とし。ヒットさせればこちらの投げが確実に決まるが、出すまでに時間がかかるうえ、リーチも短い。壁ぎわでよろけ回復をした相手に叩き込むなどの工夫が必要だ。

20 ライデンドロップ ⇧K＋G

ダウン中の相手に使えば、大ダウン攻撃の代わりにもなるライデンドロップ。ダメージはボディプレス〔敵ダウン⇧P〕と変わらないが、行動後に自分も倒れるので、ある意味スキは少ないといえる。

21 スレットスタンス P＋K＋G

『VF4』で新たに追加された特殊行動。この構え自体は、単なるつなぎ技にすぎない。つねにヘビィニーストライク〔P（ガード時）⇨P＋G〕か、カウンタートーキック〔K〕とのセットで考えよう。

22 ヘビィニーストライク (スレットスタンス中)P(ガード時)⇨P＋G

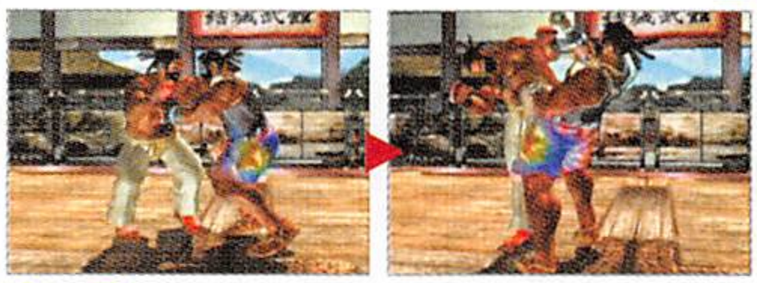
スレットスタンス中のPは上段で半回転系の性質を持っており、しゃがんでかわすか、腹側への避けでしかよけられない。ヒットすればダウン、ガードさせれば打撃投げに移行できる。ガードさせた瞬間に⇨P＋Gと入力が厳しいが、そこは感覚的に覚えるしかない。

23 カウンタートーキック (スレットスタンス中)K

スレットスタンスから派生するトーキック。カウンターヒットすると相手は前のめりに崩れるので、コンボや下段投げが決まる。選択肢はミドルヘルスタップ〔⇨P＋K〕を当てたときとほぼ同じ。

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

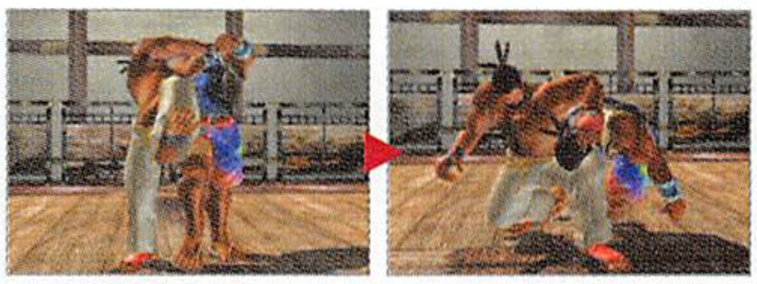
ニースマッシュ 24



Ⓟ＋Ⓖ

上投 35

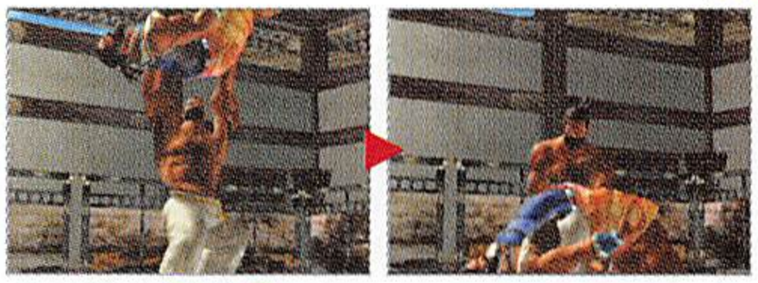
ココナッツクラッシュ 24



(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

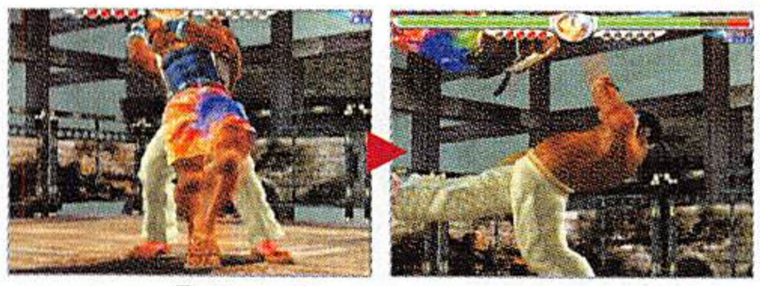
バックブリーカー 25



(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ

上投 70

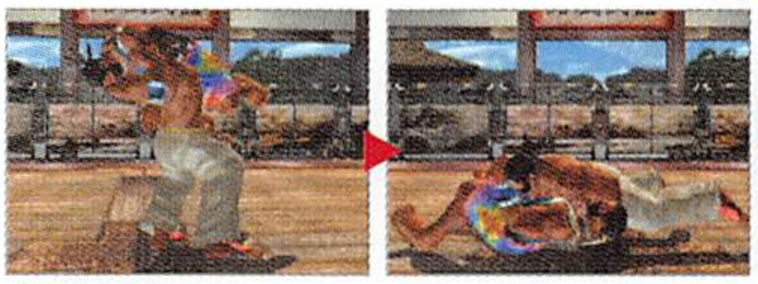
チョークスイーパースイング 26



(敵の背後) ⇩Ⓟ＋Ⓖ *1

上投 75

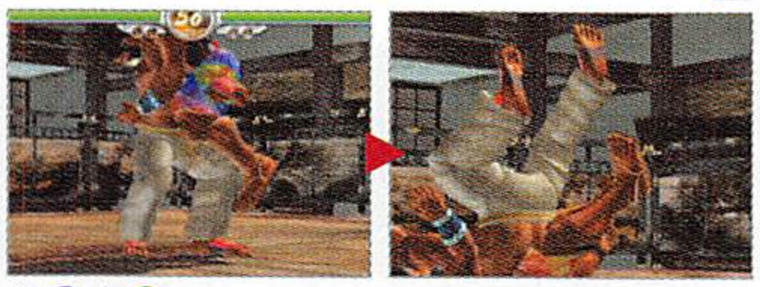
パワースラム 27



⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

バックフリップ 28



⇘Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

*1
酔い覚まし・酒−3

24 ニースマッシュ/ココナッツクラッシュ

Ⓟ＋Ⓖ/(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

『VF4』になり、新しく変更されたジェフリーの基本投げ。正面で投げれば相手の頭を抱えてヒザで蹴り上げるニースマッシュ、横にまわって投げれば自分のヒザに相手の頭を打ちつけるココナッツクラッシュになる。見た目ほとんど区別がつかないかもしれないが、微妙にキャラクターの声色やモーションが違う。なお、ニースマッシュのダメージはかなり低めなので、なるべくコマンド投げを成功させたいものだ。

25 バックブリーカー (敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ

実用性重視なら、チョークスイーパースイング〔敵の背後⇩Ⓟ＋Ⓖ〕より、小ダウン攻撃とダウン起こしが確実に決まるこちらの方がおすすめ。バックブリーカーに限った話ではないが、背後投げは投げ抜けがきかないので、機会があればぜひ狙っていきたい。

26 チョークスイーパースイング (敵の背後) ⇩Ⓟ＋Ⓖ

入力コマンドが⇦から⇩に変更された。基本的にどんなシチュエーションで決めても追加効果はなく、ダウン攻撃は入らない。一応、バックブリーカー〔(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ〕よりダメージ数は多い。

27 パワースラム ⇨Ⓟ＋Ⓖ

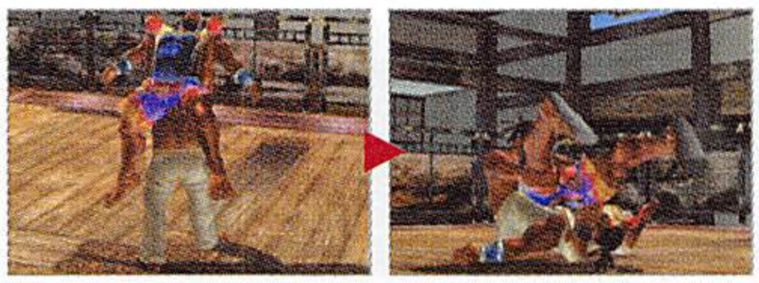
投げ成立後には相手との位置関係が逆に、抜けられた場合には自分が元いた場所の前方に転がっていく性質がある。それを利用して、リングぎわまで追い詰められたときに狙うのも手。投げが決まっても決まらなくとも危険地帯から脱出できるというわけだ。

28 バックフリップ ⇘Ⓟ＋Ⓖ

ジェフリーのⓅ＋Ⓖ投げとして『VF』シリーズで認知されていたバックフリップが、コマンド投げに昇格した。肩車の格好から相手を後方に叩きつけるモーションも健在だ。リングぎわでも活用できる。

投げ技

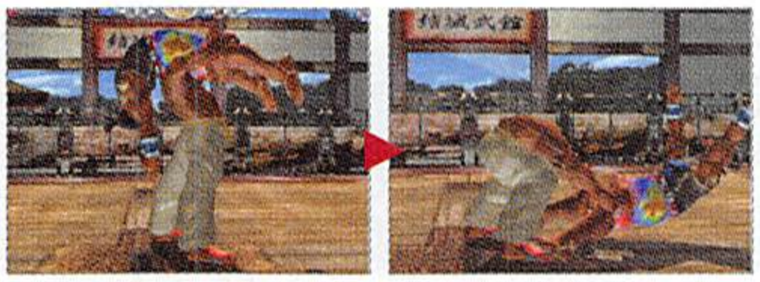
スプラッシュマウンテン 29



↘↘Ⓟ+Ⓖ

上投 70

スパインバスター 30

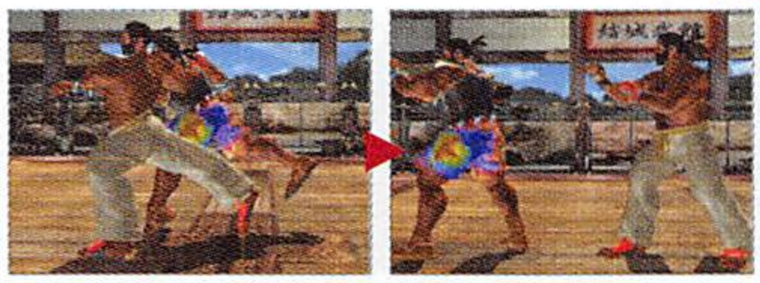


⇩Ⓟ+Ⓖ *2

上投 45

*2
酔い覚まし・酒−1

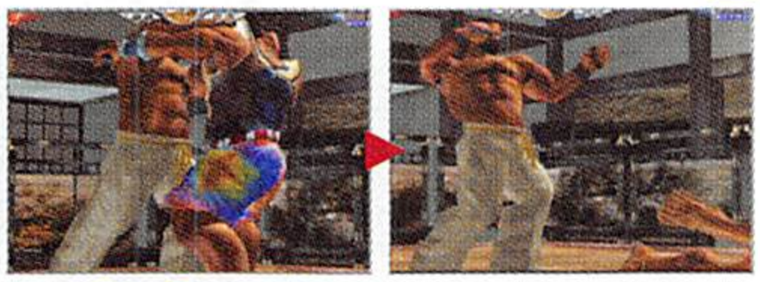
バックスロー 31



↙Ⓟ+Ⓖ

上投 0

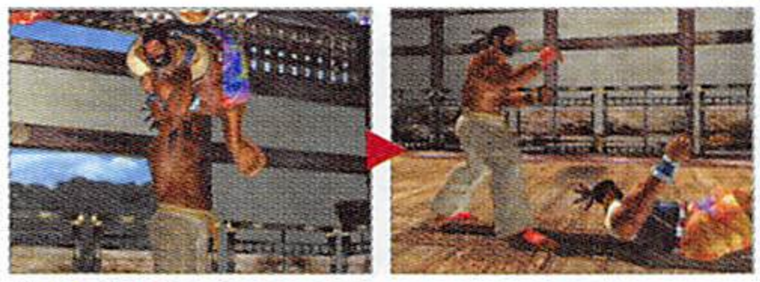
マシンガンハンマー 32



↙⇨Ⓟ+Ⓖ

上投 60

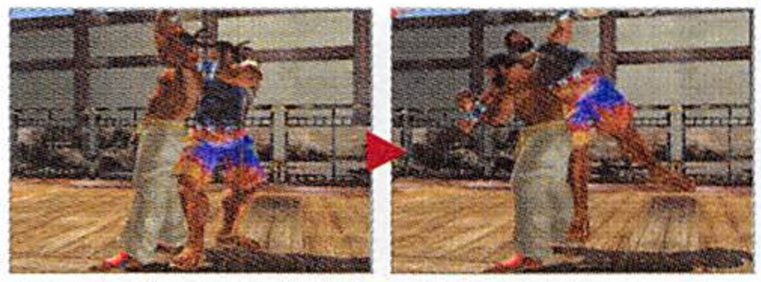
ボディーリフト 33



⇦Ⓟ+Ⓖ

上投 60

アームブリーカー 34



(敵の横)⇦⇨(or⇨⇦)Ⓟ+Ⓖ

上投 60

29 スプラッシュマウンテン ↘↘Ⓟ+Ⓖ
大ダメージを呼ぶ、一撃必殺の投げ。コマンド入力の受け付け時間が長く、しゃがみダッシュが伸びきったところでⓅ+Ⓖを押せば、遠い間合いの相手も瞬時に吸い込むことができる。投げ抜け後は双方が背を向けた格好になり、こちらが不利に。

30 スパインバスター ⇩Ⓟ+Ⓖ
ダメージが少ないので軽視されがちだが、それは相手にとっても同じこと。確実に相手の体力を奪いたいときに、抜けられにくいコマンド投げの存在は大きい。投げ抜け後は相手が側面にくる。

31 バックスロー ↙Ⓟ+Ⓖ
投げ自体に攻撃力はないが、リングぎわで使うと相手を強制的にリングアウトさせることが可能。壁に投げれば叩きつけた際のダメージも得られる。抜けられると相手に真横をとられる。

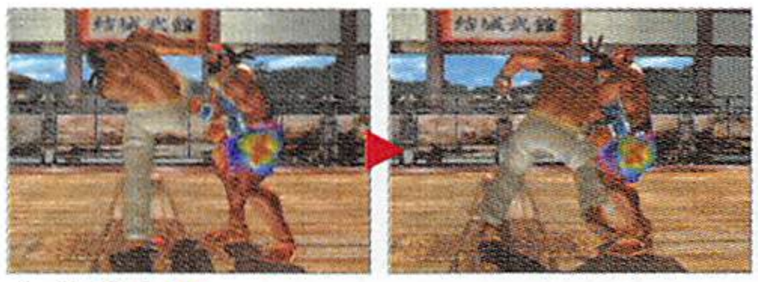
32 マシンガンハンマー ↙⇨Ⓟ+Ⓖ
頭をつかんで、顔面にパンチを3発叩きこむマシンガンハンマー。見た目以上に相手を前方に飛ばせるが、投げ抜けされた場合は、自分が横を向いてしまうため、かなり不利な状況に立たされる。

33 ボディーリフト ⇦Ⓟ+Ⓖ
リフトアップしたあと、豪快に地面に叩きつける投げ技。右足前ならば手前に、左足前なら奥に、相手の足位置で投げる方向が左右されるのがポイントだ。なお、地面に叩きつける際に受け身をとられるので、素早く対応できるようにしておくといい。

34 アームブリーカー (敵の横)⇦⇨(or⇨⇦)Ⓟ+Ⓖ
投げ成立後に大ダウン攻撃、もしくはデビルリバースクロー(敵ダウン⇩Ⓟ+Ⓖ)が決まる。通常の横投げと投げ抜けコマンドは同じ。狙える状況であれば、ダメージの多いこちらを優先したい。

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

ヘッドバット



⇦⇨Ⓟ+Ⓖ

上投 20

ダブルヘッドバット

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ

投コ 16 (36)

トリプルヘッドバット 35

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ *1

投コ 32 (68)

*1
酔い覚まし・酒−2

ヘッドクラッシュ 36

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ

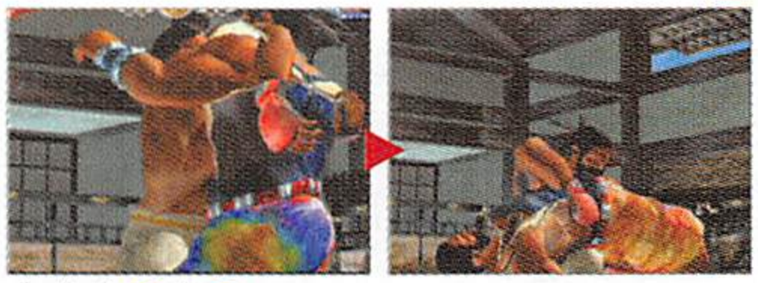
投コ 30 (50)

ヘッドクラッシュ 36

⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇦Ⓟ+Ⓖ

投コ 30 (66)

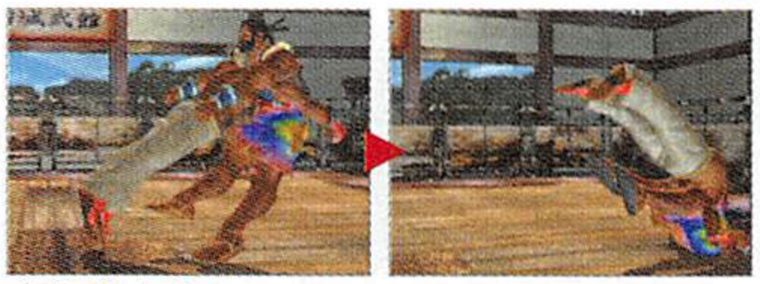
フロントバックブリーカー 37



⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ *1

上投 65

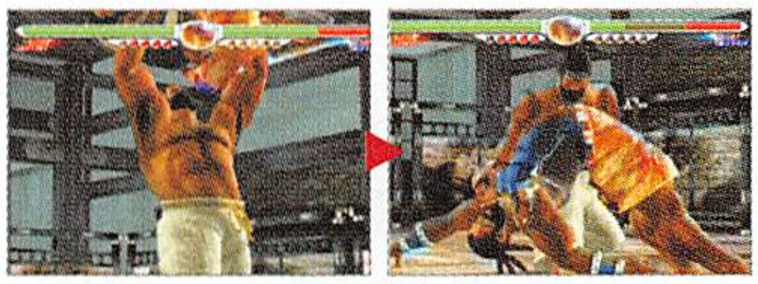
タックル 38



⇦⇘Ⓟ+Ⓖ

上投 55

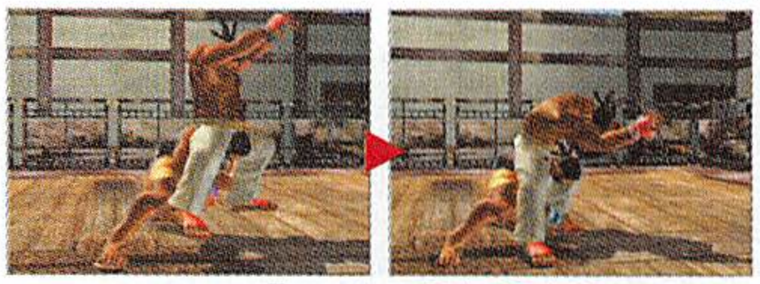
バックブリーカー



(しゃがんだ敵の背後) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下投 80

コルクスクリューナックル 39



(しゃがんだ敵の横) ⇩(or⇘) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

下投 70

35 トリプルヘッドバット ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ

相手をつかんで頭突きをくらわせるヘッドバット〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ〕からは、ダブルヘッドバット〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ〕、ヘッドクラッシュ〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ (⇨Ⓟ+Ⓖ) ⇦Ⓟ+Ⓖ〕へ投げコンボが派生する。コンボ中はつねに先行入力の必要があるが、任意に攻撃回数を変化させることが可能。1段止め2段止め後の行動はジェフリー側が有利。最も発生の早い中段攻撃技、ニーハンマー〔⇦ⓀⓅ〕と投げの強力な二択を迫ることができる。トリプルヘッドバット後、相手は受け身がとれず、確定ではないが小ダウン攻撃が決まりやすい。投げ抜け後は1、2段目後ともにジェフリーが不利。

36 ヘッドクラッシュ ⇦⇨Ⓟ+Ⓖ (⇨Ⓟ+Ⓖ) ⇦Ⓟ+Ⓖ

ヘッドバット〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ〕、ダブルヘッドバット〔⇦⇨Ⓟ+Ⓖ⇨Ⓟ+Ⓖ〕からの派生。成立すると相手をヒザで前に蹴り出す投げとなる。抜けられた場合は大きく距離が空くため、仕切り直し。

37 フロントバックブリーカー ⇦⇨⇨Ⓟ+Ⓖ

成立後に小ダウン攻撃が確定する、見た目と実用性を伴った強烈無比な投げ。コマンド上、ダッシュも兼ねて投げにいくことができるため、中間距離では重宝するに違いない。投げ抜けされると不利。その後は接近戦となる。落ち着いて冷静に対処しよう。

38 タックル ⇦⇘Ⓟ+Ⓖ

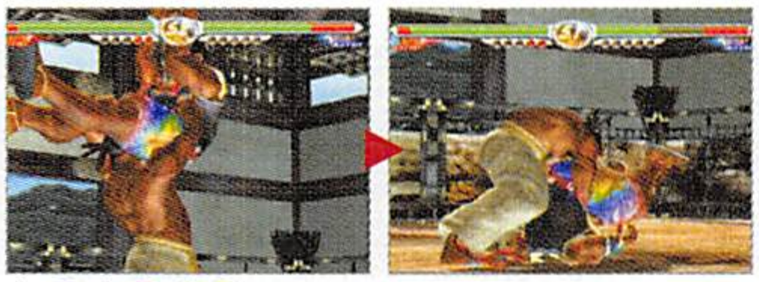
スプラッシュマウンテン〔⇘⇘Ⓟ+Ⓖ〕と投げ抜けコマンドが同じせいか、あまり日の目を見ない。逆に、壁投げにつなげる伏線として、通常ではまったく出さないぐらいの覚悟でいいかもしれない。

39 コルクスクリューナックル (しゃがんだ敵の横) ⇩(or⇘) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

アキラのスライディングなど、直線系の下段起き上がり攻撃をかわしたあとなどに狙うチャンスがある。避け攻撃に化けやすい点には注意し、Ⓖで区切ってコマンド入力することを心がけよう。

投げ技

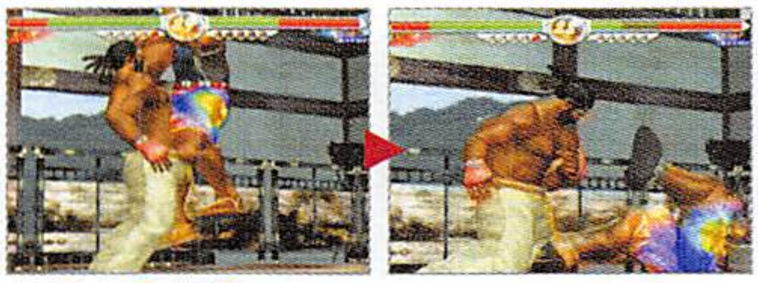
パワーボム 40



↘P+K+G

下投 60

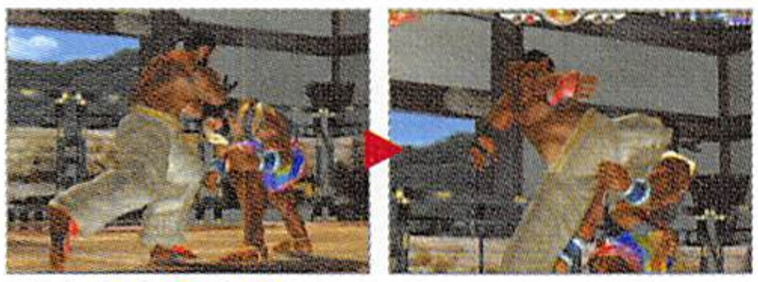
アイアンクロー 41



⇩P+K+G

下投 50

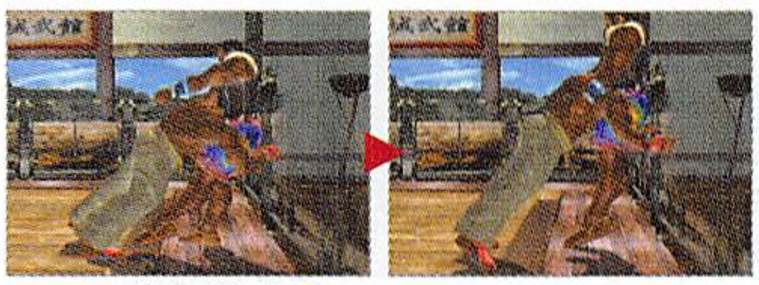
マシンガンニーリフト 42



⇩⇨P+K+G

下投 70

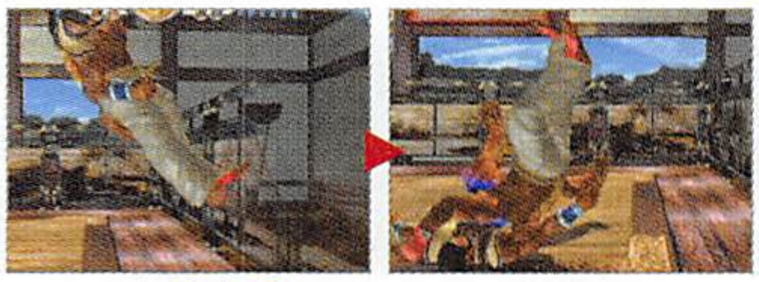
マシンガンタックル 43



(壁が前)⇦↘P+G

壁投 60

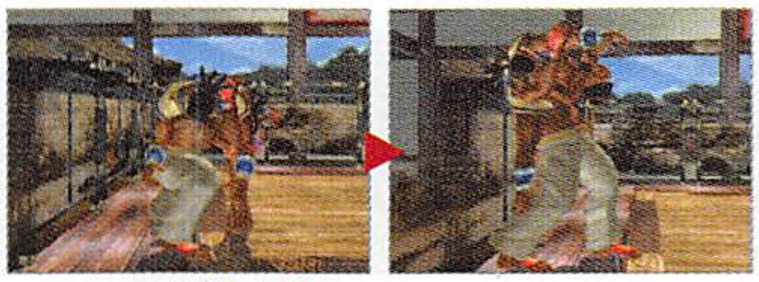
ウォールバックフリップ 43



(壁が前)↘P+G

壁投 65

ウォールバックフリップ 44



(壁が背後)↘P+G

壁投 58

40 パワーボム ↘P+K+G

ダメージを重視したワンコマンドの下段投げ。相手の回復次第だが、技後に小ダウン攻撃が入りやすい。それだけに抜けられる可能性も高く、抜けられると双方とも背向けになり、やや不利。

41 アイアンクロー ⇩P+K+G

下段投げの中では最もダメージが少ないが、見返りとして抜けられにくいという実戦レベルでの長所がある。小ダウン攻撃が比較的に入りやすいので、状況次第で狙いにいこう。

42 マシンガンニーリフト ⇩⇨P+K+G

スプラッシュマウンテン〔↘↘P+G〕と同格のダメージを誇る下段投げ。通称、ガンニー。ダウン攻撃のたぐいは決まらないが、何より見た目がいい。相手を強引にしゃがませるヘルダンクハンマー〔⇩P+K〕などから狙うのも悪くない。

43 マシンガンタックル/ウォールバックフリップ

(壁が前)⇦↘P+G/(壁が前)↘P+G

確定で入るボディープレス〔敵ダウン⇧P〕を含めれば、それだけで4割強のダメージ。大ダウン攻撃をデビルリバースクロー〔敵ダウン⇩P+G〕に起きかえれば、そこから二択も仕掛けられる。ただし、ジェフリーの壁前投げは共通して↘コマンドなので、抜けられる可能性は大いにある。実用性を求めるなら、決められる状況であえて別のアクションを起こすことも必要だ。

44 ウォールバックフリップ (壁が背後)↘P+G

肩で相手を抱え上げ叩きつける、壁に背を向けた状態で出すバックフリップ〔↘P+G〕。ダウン攻撃は入らず、ダメージ数も飛躍的にアップしているわけではないが、それでも一度は見ておきたい技だ。これはウォールバックフリップに限った話ではないが、壁投げは軸が少しでもずれると決まらない。軸と間合いがすべてだ。

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

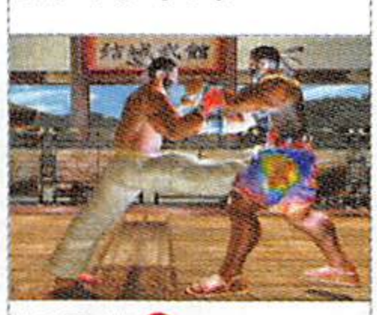
ジャンプ攻撃

ハンマーダウン

(上昇中) P
中段 25

ステップナックル

(空中) P
中段 25

ステップキック

(上昇中) K
中段 25

ヒールドロップ

(空中) K
中段 25

プッシングキック

(着地ぎわ) K
中段 20

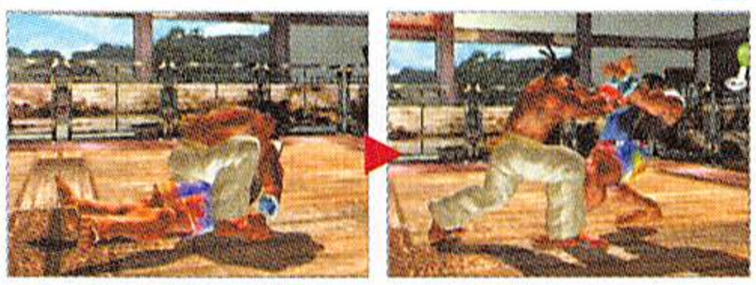
ダウン攻撃

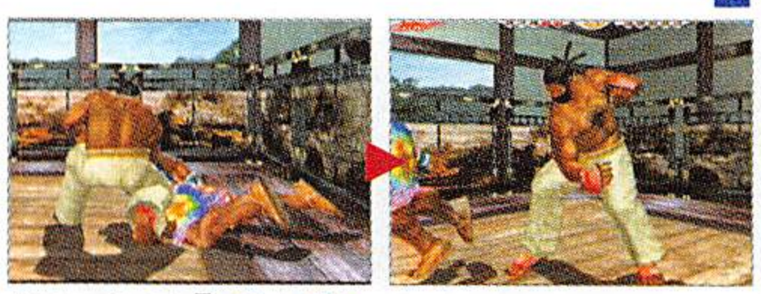
ストンピング 45

↘K
ダウン 15

ボディープレス 45

⇧P
ダウン 25

デビルリバースクロー 45

(敵仰向け) ⇩P+G
ダ投 0

デビルリバースクロー 45

(敵うつ伏せ) ⇩P+G
ダ投 0

＊1
ストレートナックル〔P〕からの技につながる

背後攻撃

スピンナックル 46

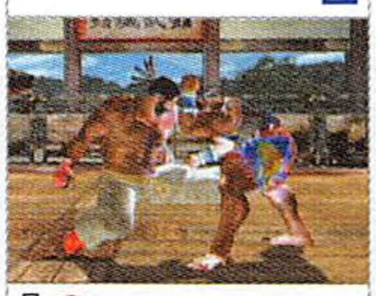
P ＊1
上段 12

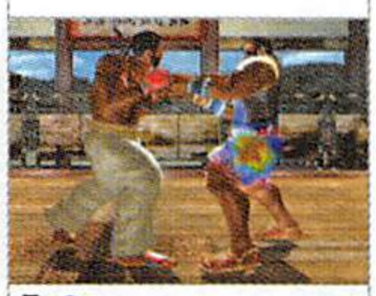
バックキック

K
上段 30

バックダブルハンマー 47

⇩P
中段 30

バックヒールキック 48

⇩K
中段 30

スピンナックル

⬇P
上段 12

45 各種ダウン攻撃
ジェフリーのダウン攻撃は比較的に性能が高い。ストンピング〔敵ダウン↘K〕は投げからの確定状況が少なくなったものの、小回りがきくので受け身を取らない相手に対しては有効。大ダウン攻撃のボディープレス〔敵ダウン⇧P〕は、全キャラ中1、2を争うほど技の出が早い。当然ダメージも高いが、回避されると完全に起きるまで、まったくの無防備になるので相手の反撃は免れない。確実に決めるのであれば、相手の崩れダウンのときに。実際はコンボを決められるのだが、自信がなければボディープレスを使おう。デビルリバースクロー〔敵ダウン⇩P+G〕は、ダウンしている相手を無理やり起こす特殊な技。通常時はコマンドの入力を受け付けない。相手が仰向けでダウンしている場合は正面に、うつ伏せの場合には相手の背後を取る格好になる。どちらとも起こした後には回復されてしまい、そこから確実につながる技は存在しないのだが、こちら側が有利な状況であることには違いない。

46 スピンナックル (敵が背後) P
通常時から繰り出すストレートナックル(P)より発生が早いのが特徴。ジェフリーは振り向き攻撃を持っていないので、相手の技により背後をとられた状況下で使用することになる。出したあとはPKキャンセルなどを使って攻めを展開していくといい。

47 バックダブルハンマー (敵が背後) ⇩P
ヒットすると相手が吹っ飛ぶ、打ち下ろしの両手パンチ。カウンターヒットでさらに、ダッキングロー〔⇩K+G〕やローキック〔↘K+G〕がコンボとしてつながる。判定の強い中段技だ。

48 バックヒールキック (敵が背後) ⇩K
相手が背後にいる状態から出せる中段攻撃。直線的で避けられやすいが、ヒットすると相手を遠くに飛ばす性質がある。このキックがヒットしても、つながるコンボはない。

壁技

ジャンピングニー 49

(壁が前)⇨P+K+G

上段 30

*2
ディレイ、横転、前転時は
スピニングヒールキック

*3
ディレイ、横転、後転時は
スピニングアップキック

起き上がり攻撃

ライジングヒールキック 50

(うつ伏せ足) KKK *2

中段 20

ライジングヘッドバット 50

(うつ伏せ頭) KKK *3

中段 20

スピニングアップキック 50

(仰向け足) KKK

中段 20

スピニングヒールキック 50

(仰向け頭) KKK

中段 20

スライディングアックス 50

(うつ伏せ足) ↓KKK *4

下段 20

スライディングヘッドバット 50

(うつ伏せ頭) ↓KKK *5

下段 20

スピニングローキック 50

(仰向け) ↓KKK

下段 20

*4
ディレイ、横転、前転時は
スピニングローキック

*5
ディレイ、横転、後転時は
スピニングローキック

49 ジャンピングニー (壁が前)⇨P+K+G

勢いよく壁をかけ上がり、重力に身を任せヒザを落としていく、重量級を絵に描いたような壁技。ダメージ数は30。ガードされても有利。判定は上段で、ヒットするとダウンを奪える。データだけ見るとそれほどひどい代物でもないが、とにかく大味な技で、飛んだ瞬間に避けで簡単によけられる。当てるのではなく、出すことに意義がある。知識として頭の片隅にでも置いておこう。

50 各種起き上がり攻撃

自分の置かれている状況をいち早く把握し、それに適したコマンドを入力する。固有の起き上がり攻撃はそれだけで簡単に出せる。

ジェフリーのライジングヘッドバット〔KKK〕とスライディングヘッドバット〔↓KKK〕は、うつ伏せ状態で相手頭方向にダウンしているとき、その場で最速起き上がり攻撃を出せばいい。腹から崩れるダウンをくらったあとなどがそうだ。ディレイをかけると普通の起き上がりになるので、Kは連打でも構わない。とにかく最速で打つことを心がけよう。特徴として、ガードされても一定距離が空くので確定の反撃を受けることがなく、頭での攻撃のため当て身技でとられないのがポイント。攻撃が直線的なので読まれると避けられてしまうが、中段と下段のモーションが似ており見切られにくいという利点はある。

うつ伏せ状態で相手足方向にダウンしている場合には、その場の最速上段起き上がり攻撃でライジングヒールキック〔KKK〕、下段起き上がり攻撃でスライディングアックス〔↓KKK〕が出る。相手に背後から攻撃を受けた場合などに狙える。この技がヒットすると相手はダウン。そのあと大ダウン攻撃が確実に決まるが、ガードされるとヒジ系の技や下段投げの反撃を受けるので注意しよう。こちらも直線的な攻撃なので避けには弱い。

これらに該当しない起き上がり攻撃は回転系のKを出すタイプで、ほかのキャラクターとほぼ同じ性質を持っている。

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

STEP 1 特徴
Character

恐怖の大ダメージで勝利をもぎ取れ!

相手の打撃を割り込ませないニーハンマー〔⇦KP〕、当たれば殺人空中コンボがスタートするニーアタック〔⇨K〕。これら出の早い中段攻撃と投げ技の二択を、相手の攻撃ガード後やしゃがみPのヒット後に仕掛けるのがジェフリーの基本戦術だ。正直なところ、この二択があまりにも強力すぎるため、それだけで勝てるといっても過言ではない。しかし、ここからダッキングロー〔⇩K+G〕やバーティカルアッパー〔⬇⇨P〕、ダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨PP〕などで揺さぶりをかければ、勝利はさらに堅固なものとなるだろう。

おかげで新技を使う場面があまりないという贅沢な悩みも存在するが、そこはプレイヤーの心持ちひとつ。痛快な打撃で相手を黙らせ、派手に投げる。ダウンした相手にデビルリバース〔敵ダウン⇩P+G〕を決めたあとの有利な状況をも制すことができれば、いよいよジェフリー最強伝説の幕が開くだろう。

投げ技よりも恐ろしいのがニーアタックからの空中コンボ。これを警戒させて投げるのが基本戦法となる。

ジェフリーの代名詞、スプラッシュマウンテンも健在だ。主力の投げ技として積極的に狙っていこう。

STEP 2 主要技
Main Trick

投げと二択をかける打撃の代表例

ニーハンマー

⇦KP

しゃがみガードをこじあけ、ダウンを奪う中段攻撃。相手の一部の攻撃をガードしたときに確実に反撃できる技として利用価値は高い。しかし、本来は相手の連係に割り込むぐらいの強引な使い方でいい。つねに2段目まで打ち切る感じで。

よろけを誘発する出の早い中段攻撃

ダッシュエルボー

⇨⇨PP

けん制として出すなら、ヒザよりもリスクが少ないダッシュエルボーが最適。ヒットかガードかを見て、そのあとの行動を選択できるのが強みだ。1段止めからの投げ、ディレイをかけての2段目などが有効。コンボにも大活躍するだろう。

ヒザを意識させれば投げも決まる

ニーアタック

⇨K

判定が強いので、相手の下段パンチをつぶしたり、起き上がり攻撃に打ち勝ったりできる。ガードされれば投げが確定するが、ヒットすれば問答無用に相手が浮く。強力な空中コンボにつなげるために、つねにカウンターヒットを狙おう。

ワンパターンにならないよう多用は禁物

ダッキングロー

⇩K+G

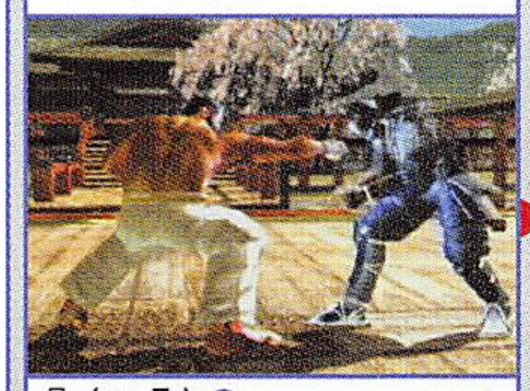
カウンターヒットで大ダウン攻撃、もしくはデビルリバースクロー〔敵ダウン⇩P+G〕が確定する下段攻撃。基本的に敵の上段攻撃を読んだときや、自分が有利な状態で使う。この技の存在でニーアタック〔⇨K〕も生きてくる。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

しゃがみPのカウンターヒットが条件

ローナックル



⇩(or⬇)P

バーティカルアッパー

⬇↘P

各種投げ技

技により異なる

しゃがみPで相手の連係を止めたあと↘と入力すれば、⬇↘へ移行しやすい。カウンターヒットをとれれば相手がしりもちをつき、かなり有利になる。投げ技はフロントバックブリーカー〔⇦⇨⇨P+G〕かスプラッシュマウンテン〔↘↘P+G〕がおすすめ。

攻めの突破口となる連係

ストレートナックル

(➡)P

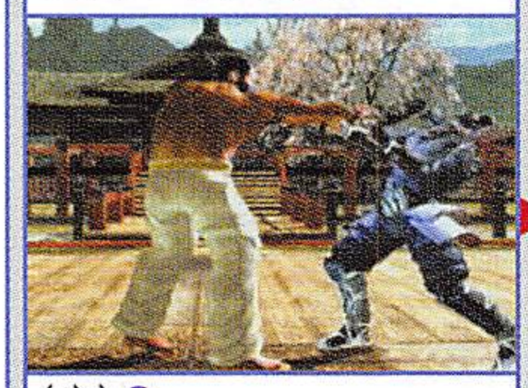
ニーハンマー

⇦KP　　⇦KP

ガード・ヒットを問わず、立ちP後の最速のニーハンマーは、軽量級のP以外のほとんどの打撃に打ち勝てる。ただし、ガードされると投げやヒジによる反撃を受けるので、ダッキングロー〔⇩K+G〕などで相手の的をはずしていく必要がある。もちろん投げでも可。

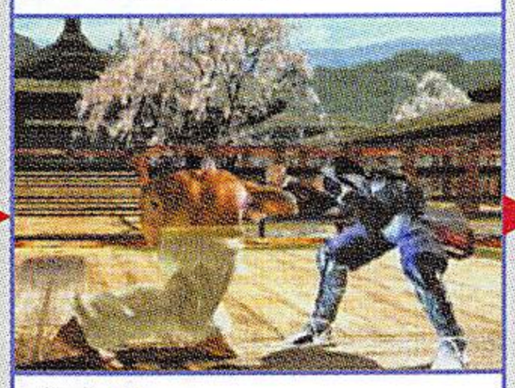
縦押しもきくダッシュエルボーの活用

ストレートナックル



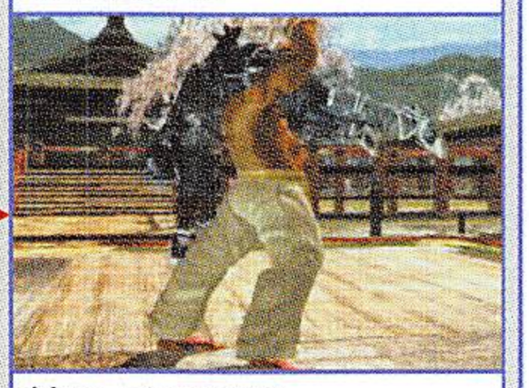
(➡)P

ダッシュエルボー



⇨⇨P

各種投げ技

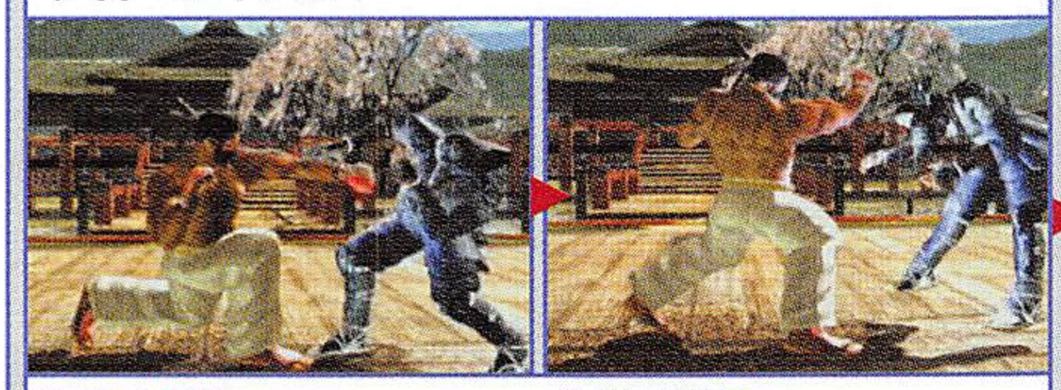


技により異なる

相手をよろけさせられる中段攻撃という特性を活かし、ダッシュエルボーから投げとダッシュエルボーアッパーの選択肢を突きつける。しゃがみヒットやカウンターヒットならさらに二択が仕掛けやすくなる。ディレイをうまくきかせれば、この連係の効果も倍増する。

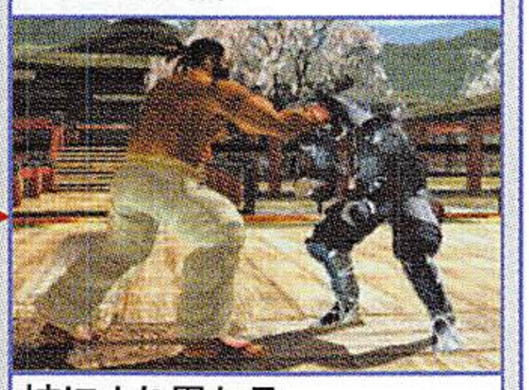
相手を起こしたら狙ってみよう

ライトヘビィアッパー



↘P+KP　　↘P+KP

各種投げ技



技により異なる

1・2段目が連続でヒットする、3段目がヒットすると投げが確定するというライトヘビィアッパーの利点を生かした連係。ここから投げと3段目の二択を迫るのが狙いだ。出が遅いので、デビルリバースクロー〔敵ダウン⇩P+G〕やよろけのあとなどに使おう。

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

STEP 4 フローチャート
Flow Chart

投げと中段攻撃で迫る

1の中でもニーハンマーと投げの二択は強力。立ちPしゃがみPをヒットさせたあと、相手の攻撃をガードしたあとなどの有利な状況では、とりあえずニーハンマーさえ出しておけば相手に割り込まれる恐れはない。確実性を求めるならニーハンマーだが、ダメージを重視するならばニーアタックに切り換えてもいいだろう。ただし、どちらもガードされると反撃が確定するので、多用は禁物だ。カウンターヒットでダウンを奪えるダッキングロー、しゃがみ状態の相手をよろけさせるバーティカルアッパー、攻めを継続できるダッシュエルボーなど、比較的リスクの少ない技で、リスクを分散化させる戦術が必要になってくる。

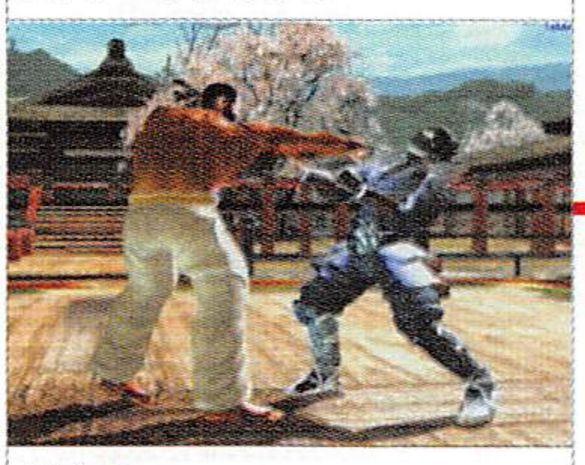
ダッシュエルボーでよろけさせることができた場合は、フローチャートの2のように通常よりさらに有利な二択を迫ることができる。ダッシュエルボー後の行動を生かすために、ディレイでダッシュエルボーアッパーまでつなげることも必要だ。

バーティカルアッパーをカウンターヒットさせて相手をしりもち状態にさせることができれば、フローチャート3のような強力な二択攻撃を仕掛けられる。リーチのあるエルボースタンプ〔⇦P〕も決まりやすい。

バーティカルアッパーをカウンターヒットさせ、しりもちをつかせてから料理しよう。

投げとの二択を狙うためにメインに使用するニーハンマー。発生も早い。

スタート
ストレートナックル



(➡)P

1
ニーハンマー

⇦KP

ダッキングロー

⇩K＋G

各種投げ技

スタート
ローナックル

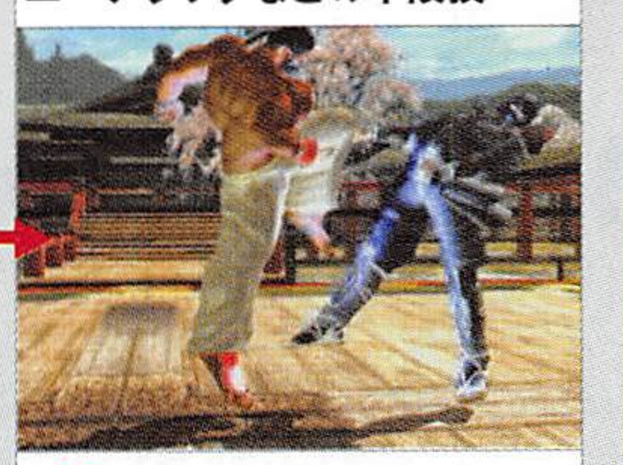
⇩(or⬇)P

バーティカルアッパー

⬇↘P

2

ニーアタックなどの中段技



⇨Ⓚ

各種投げ技

ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨ⓅⓅ

ダッシュエルボー

⇨⇨Ⓟ

ヒット（よろけ）

3

ニーアタックなどの中段技

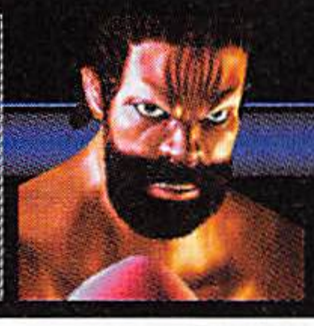
各種投げ技

ヒット（ノーマル）

ローナックル

ニーハンマーなどの中段技

各種投げ技



ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

デビルリバースクローの確定ポイントを知ろう

ダッキングロー〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕カウンターヒット後やエルボースタンプ〔⇦Ⓟ〕ヒット後は、各種ダウン攻撃やデビルリバースクロー〔敵ダウン⇩Ⓟ＋Ⓖ〕を確定で決めることができる。デビルリバースクローで相手を起こしたあとはこちらにとって非常に有利な状態なので、大ダメージを与えるチャンス。ダウン攻撃で相手をK.O.できるとき以外は、積極的にデビルリバースクローを狙って打撃と各種投げ技の二択を仕掛けよう。また、ヘッドアタック〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕ヒット後もデビルリバースクローを決められるが、こちらは空中コンボを決めたほうがお得だ。

■エルボースタンプ

主に中距離で使っていく。リーチの割に出が早いのが長所だ。

■ダッキングロー

立ちⓅなどの上段攻撃を多用する相手にカウンターヒットを狙う。

投げが確定する状況をピックアップ

ジェフリーには打撃技から投げを確定で決められる状況が多数存在する。大きなチャンスになるだけに、見逃したくないポイントだ。通常の上段投げを確定で決められるのは、ストマックデストロイヤー（カウンターヒット）、メガトンボディーブロー、ヒールドロップの3種。このようなヒット状況がきたら、先行入力で各種投げ技につなごう。打撃投げでは、トーキックカウンターヒット後のトーキックスプラッシュマウンテンが確定する。投げ抜けもできないので、見返りは大きい。そして、特殊なのがキャッチブロー後。ガードさせたときのみ、シビアだがヘビィニーストライク〔Ⓟガード時⇨Ⓟ＋Ⓖ〕につなぐことができる。

通常の投げ技へつなぐものは先行入力でOK。状況がきたら確実に叩き込もう。

投げが確定する打撃技

トーキック カウンター ⇩Ⓚ		出が遅いので、ダッシュエルボー〔⇨⇨Ⓟ〕でよろけさせたあとなど大きく有利な場面で狙おう。
ストマックデストロイヤー カウンター ⇦Ⓟ＋ⓀⓀ		攻めに変化を持たせたいときに使う。2段目にディレイをかけてカウンターヒットを狙おう。
メガトンボディーブロー ヒット ⇦Ⓟ＋ⓀⓅⓅ		3段目はヒットしさえすればOK。2段止めからの攻めと3段目をうまく使い分けると効果的だ。
ヒールドロップ ヒット ⇨Ⓚ＋Ⓖ		ガードさせればよろけさせることが可能。相手の受け身に重ねるのが基本的な使い方だ。
キャッチブロー ガード スレットスタンス中Ⓟ		ガードの固い相手に使う。中段のカウンタートーキック〔スレットスタンス中Ⓚ〕と使い分けを。

壁際での攻めを極めよう

壁を活用すれば、ジェフリーの能力はさらに向上する。バックスロー〔⇗Ⓟ＋Ⓖ〕で壁にぶつけたら、ダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨ⓅⓅ〕→ダウン攻撃とつなぐのが基本。回復する相手には、壁投げのマシンガンタックル〔⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ〕を軸とした投げ技を狙おう。

ボディリフト〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕で相手を壁に当てれば、空中コンボを狙うことができる。相手の腹側が壁に向いているときがチャンスだ。

受け身不能の壁ヒット後は、デビルリバースクローやダウン攻撃を狙おう。

■バックスロー

背後に壁があるときに。壁に当てたあとは、ヒールドロップを狙うのも手だ。

■ボディリフト

追い打ちはワンツーアッパーがお手軽。状況次第でダウン攻撃まで入る。

実戦で役立つ連続技

ヘッドアタックからのコンボ　見た目で選べばライジング

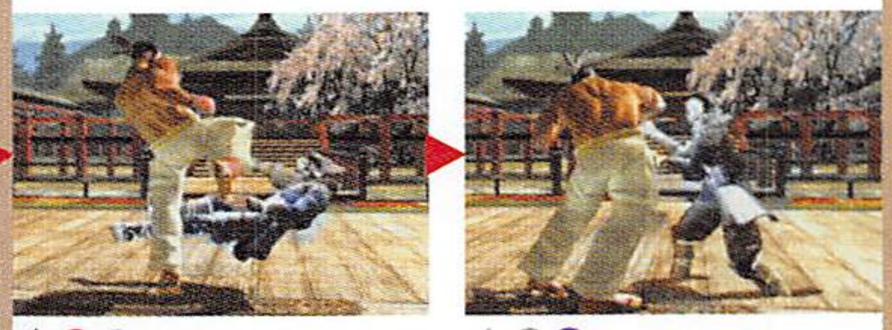
重量級に安定しないが、基本的には全キャラに使える。ヘッドアタック後、パイ、ウルフ、リオン、アオイには足位置限定でしゃがみPが入る。しゃがみPからは、ライジングハンマー〔⇦⇩PP〕につなげば全体的に入りやすい。

重量限定

ヘッドアタック

⇦⇨P＋K

ニーハンマー



⇦KP

キャッチブローからのコンボ　入力は難しいが見返りも大きい投げコンボ

4割強のダメージを与えられる投げコンボ。ヘビィニーストライク後すかさずダッキングローを決めると受け身のきかないダウンになり、大ダウン攻撃が確定する。キャッチブローからの入力タイミングが非常にシビアだが、ぜひモノにしてギャラリーを沸かせよう。

キャッチブロー

(スレットスタンス中)P

ヘビィニーストライク

P(ガード時)⇨P＋G

ダッキングロー

⇩K＋G

ライデンドロップ

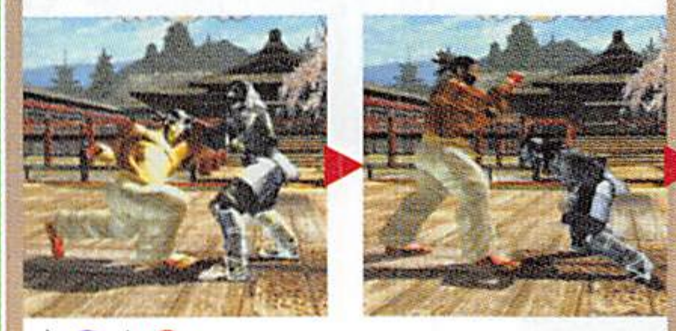
⇧K＋G

ミドルヘルスタップからのコンボ　つねにカウンターヒットを意識して入力の準備を!

このコンボは相手が腹を抑えて崩れるダウンをすることが前提。というわけで、ミドルヘルスタップをカウンターヒットさせる必要がある。ここからは下段投げの選択肢もあるので、ミドルヘルスタップを出すときはつねにカウンターヒットを狙うぐらいの感覚でいよう。

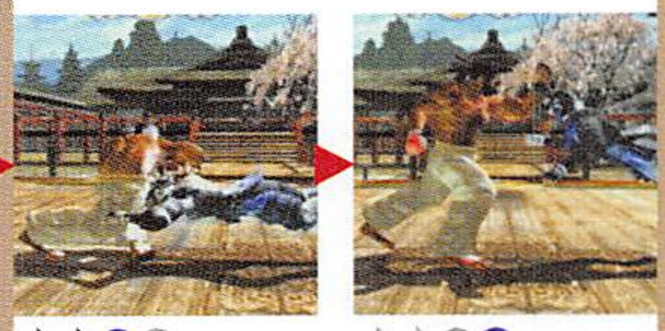
重量限定

ミドルヘルスタップ



⇨P＋K

ダッシュエルボーアッパー



⇨⇨PP

ミドルヘルスタップ ⇨P＋K → ライジングハンマー ⇦⇘PP

ニーアタックからのコンボ　決めれば痛快! ヘッドアタック&大ダウン

ニーアタックからは上のコンボが基本。浮きの高さによって立ちPの数を調整したり、しゃがみPに変えたりして調整しよう。下は、足位置平行始動のほうが入りやすい大ダメージコンボ。ノーマルヒットで入るのは軽量級のみだ。なお、ノーマルヒット時は厳密にはボディプレスを回避可能だ。

ニーアタック

⇨K

ストレートナックル

P

ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨PP

限定重量 ニーアタック ⇨K → ストレートナックル P → ヘッドアタック ⇦⇨P＋K → ボディープレス (敵ダウン)⇧P

影丸
KAGE-MARU

影ノ丸

KAGE MARU かげまる

ステージ
Stage

庭園
Garden

サイズ：**14M×14M**
壁：**なし**

プロフィール
Plofile

国籍：**日本**
性別：**男**
血液型：**B**
職業：**忍者**
趣味：**マージャン**
身長・体重：**178cm 66kg**
3サイズ：**101/89/90**
格闘スタイル：**葉隠流柔術**

ストーリー
Story

新型デュラルと戦うため、
第３回世界格闘トーナメント
優勝を果たしたカゲ。
最後に姿を現した新型デュラルをもうち倒し、目的であった新型パーツを手に入れることに成功する。
帰郷したカゲはそのパーツを母・月影に使うが、彼女は回復するどころか逆にデュラル化が進み、
ついに完全体のデュラルへと変貌してしまうのだった。
月影は新型パーツに組み込まれていプログラムに操られ、カゲを攻撃。
瀕死の重傷を追わせて逃走し、あたかも図ったように現れたＪ６の特殊部隊に回収されてしまう。
数ヶ月後、傷が癒えたカゲは、彼女の足取りを追うためにＪ６内に侵入する。
そしてデュラル開発関係者から、完全体となったデュラル（月影）が最終調整のため
第４回世界格闘トーナメントに投入されるという極秘情報を聞き出す。
それと同時に、完全体となってしまった彼女を救うすべはないことも知らされるのだった。
「……これ以上、苦しめるわけにいかぬ」
カゲは月影の心を救うべく、第4回世界格闘トーナメントへの侵入を決意した。

1 コスチューム
Costume

1P 青一色の忍者装束に黄色の帯というシンプルな衣装。額には金属の額当てがつけられている。

2P 紺の鎖帷子風の衣装。頭はフルフェイスの薄い兜で保護されおり、足には足袋と草鞋をアレンジしたものを履いている。

2 セリフ集
Words

登場セリフ

「シュ！　南無～」

「シュ！　我に敵なし！」

「シュ！　いくぞ！」

勝ちセリフ

P	「ニン！　天下無双！」
K	「我に敵なし！」
G	「修行が足りん！」

3 入手可能アイテム
Item

先鋭頭巾 *1

先鋭兜 *2

黒色眼鏡 *1

巻物

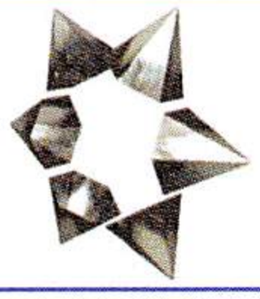
鍵爪

忍の額当て *1

炎頭紋の額当て *2

忍者刀

くさびの腕輪



正宗風脇差し

*1:1Pのみ使用可。
*2:1Pのみ使用可。

影丸
KAGE-MARU

弾拳 1
(だんけん)

(➡ or ⬅) Ⓟ

上段 10

烈掌
(れっしょう)

ⓅⓅ

上段 10 (20)

散弾撃
(さんだんげき)

ⓅⓅⓅ

上段 12 (32)

散弾裏蹴り
(さんだんうらげり)

ⓅⓅⓅⓀ

中段 22 (54)

葉重ね
(はがさね)

ⓅⓀ

上段 20 (30)

烈掌螺旋撃 2
(れっしょうらせんげき)

ⓅⓅ⬅Ⓟ

上段 17 (37)

散弾螺旋裏蹴り 3
(さんだんらせんうらげり)

ⓅⓅ⬅ⓅⓀ

中段 22 (59)

散弾風神脚
(さんだんふうじんきゃく)

ⓅⓅⓅ⬅(or ↖)Ⓚ

中段 20 (52)

烈掌脚
(れっしょうきゃく)

ⓅⓅⓀ

上段 20 (40)

(Ⓟ押したまま)
葉隠流 陽・十文字へ

(Ⓟ押したまま)
葉隠流 陽・十文字へ

側弾 4
(そくだん)

↙Ⓟ *1

上段 14

側弾重ね
(そくだんがさね)

↙ⓅⓀ

上段 20 (34)

*1
弾拳〔Ⓟ〕からの技につながる

*2
酔い覚まし・酒−1

螺旋 5
(らせん)

⬅Ⓟ

上段 17

螺旋裏蹴り
(らせんうらげり)

⬅ⓅⓀ *2

中段 16 (33)

1 弾拳 (➡ or ⬅) Ⓟ
いわゆる立ちⓅ。基本中の基本ともいえる技だ。ヒット後はもちろん、相手にガードされたあとでもそのまま連係をつなげていくことができる。ここからさまざまな連係技を繰り出して攻めていこう。

2 烈掌螺旋撃 ⓅⓅ⬅Ⓟ
最初の立ちⓅが当たれば連続でヒットする。ヒット後、ガード後ともにカゲ側が有利だが、1段目がガードされると3段目を出した際に当て身技(いなし技)などで割り込まれたり、しゃがまれて技を回避されてしまうので注意したい。

3 散弾螺旋裏蹴り ⓅⓅ⬅ⓅⓀ
おもに空中コンボとして使う技。ヒットさせれば相手はダウンするのだが、ガードされてしまうと反撃が確定なので、地上戦では烈掌螺旋撃〔ⓅⓅ⬅Ⓟ〕までで止めたほうがいい。

4 側弾 ↙Ⓟ
出は立ちⓅより遅いものの、威力はこちらのほうが高いので、そのあたりを考えて使い分けていこう。空中コンボに立ちⓅからの連係技を使う際、この技から繰り出していくのも効果的だ。

5 螺旋 ⬅Ⓟ
烈掌螺旋撃〔ⓅⓅ⬅Ⓟ〕の3段目を単体で出す技。ヒット後、ガード後ともにこちらが有利なので、出すときはなるべく相手にガードさせるようにして使うこと。また、少し前進しながら放つので、相手との間合いが開いているときに使うこともできる。

6 風閃刃 ↘Ⓟ
技の出はそれほど早くないものの、相手の上段攻撃をかわす性能を持っている。ヒットすれば相手をダウンさせ、ガードされると少々こちらが不利。技を出したあとはしゃがみ状態に移行する。

打撃技

地揺り弾
(じずりだん)

(or) P

上段 9

風閃刃 6
(ふうせんじん)

P *3

中段 16

岩暫破 7
(がんざんは)

P *3

中段 15

肘打ち 8
(ひじうち)

P

中段 20

(P押したまま)
葉隠流 陽・十文字へ

影刃
(かげやいば)

P

中段 30

奈落落とし 9
(ならくおとし)

P K *3

上段 20 (50)

*3
酔い覚まし・酒−1

突き返し蹴り
(つきかえしげり)

(➡) K *4

上段 25

地滑り走り
(じすべりばしり)

(走り中) ➡ K

下段 20

*4
➡Kは踏み込む。

擂り蹴り
(すりげり)

K

下段 14

小太刀抜き
(こだちぬき)

K

中段 18

龍尾蹴り
(りゅうびげり)

K K

特下 20 (38)

転身顎砕き 10
(てんしんあごくだき)

K K K

中段 22 (60)

中蹴り 11
(なかげり)

K

中段 22

旋風蹴り
(せんぷうげり)

K

中段 30

地走り 12
(じばしり)

K

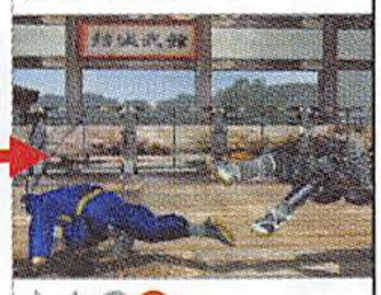
下段 19

布影脚
(ふえいきゃく)

K

中段 30

布影連脚
(ふえいれんきゃく)



K K

下段 15 (45)

7 岩暫破 ⬇↘P

しゃがみ状態から出す技。出も早い方で、立った相手にヒットすればダウンを奪い、しゃがんだ相手にヒットするとよろけさせることもできる。リーチの長い技なので、中間距離で使うのも有効。

8 肘打ち ➡P

カゲの中段攻撃での基本技。ガードされたあとは不利になるが、ヒットしさえすればこちらが有利。しゃがみヒットすれば相手はよろける。ここから構えに移行することも可能だ。

9 奈落落とし ➡↓↘PK

1段目が立ち状態にヒットしていれば、ほぼ連続でヒットする技。順逆自在〔➡P＋G〕のあとで出せばコンボとして確定する。初段の影刃〔➡↓↘P〕の出が早いので、多少難しいが相手の下段攻撃をガードしたあとの反撃技にも使うことが可能だ。

10 転身顎砕き ⇦KKK

1段目の小太刀抜き〔⇦K〕には相手の中段攻撃をさばく性能があり、2段目までで止めた場合は、相手に背中を向けた状態となる。3段目は2段目のあとに技を出してくる相手に使うと効果的だ。3段目ヒット後相手はダウンし、ガードされると反撃は必至。

11 中蹴り ↘K

カウンターヒット後はこちらが有利になり、しゃがみヒットすれば相手のよろけを誘発する。ガードされても反撃は受けない。

12 地走り ↙K

『VF4』Ver.Aでは、技の発生とともに相手の直線系攻撃を無効化する技だったが、Ver.Bではこのあたりが調整され、技の硬化中にも打撃技で反撃を受けるよう変更された。ヒット後はダウンを奪うが、ガードされるとスキが大きいので多用は禁物だ。

影丸
KAGE-MARU

曲輪蹴り
(くるわげり)

⇦⇨K

中段 30

龍顎破
(りゅうがくは)

⇩↘⇨K *1

中段 20

浮身膝蹴り 13
(ふしんひざげり)

⬇⇨K

中段 38

流影脚 14
(りゅうえいきゃく)

⇨⇨K *2

下段 30

*1
タメ可、タメ時は攻撃力50　キャンセル可能

*2
距離によって攻撃力が変化

菩薩掌 15
(ぼさつしょう)

P+K *3

上段 20

→ 葉隠流 陽・十文字へ

*3
酔い覚まし・酒−2

旋風刃
(せんぷうじん)

⇩P+K

中段 16

風刃裏水車 16
(ふうじんうらすいしゃ)

⇩P+KK

中段 20 (36)

落葉旋風弾
(らくようせんぷうだん)

⇧P+K

中段 30

落閃刃
(らくせんじん)

⇨P+K *4

中段 16

落閃刃返し
(らくせんじんがえし)

⇨PK+P+K *4

上段 14 (30)

霞刃
(かすみやいば)

⇨⇨P+K

中段 20

→ 葉隠流 陽・十文字へ

*4
酔い覚まし・酒−1

幻葉 17
(げんよう)

⇦K+G

上段 30

旋蹴り 18
(つむじげり)

⇩K+G

中段 30

水車蹴り
(すいしゃげり)

⇖K+G

中段 38

裏水車
(うらすいしゃ)

⇘K+G

中段 35

円月蹴り 19
(えんげつげり)

⇗K+G

中段 30

13 浮身膝蹴り　⬇⇨K

しゃがんだ状態から出すことのできる技。出は早い方だが、技自体の当たり判定が弱いのでかわされる危険性がある。不用意に使うのではなく、弧延落〔⇦P+G〕後の空中コンボへ組み込んでいくのがよいだろう。ヒット後は相手がダウンし、ガードされると確定の反撃技を受ける。

14 流影脚　⇨⇨K

ヒットすると相手が床で軽く弾んでダウンする。ガードされるとスキが大きいので、目的を持って使おう。コマンド入力後に素早くGを押すと、技をキャンセルし背を向けた状態へ移行する。

15 菩薩掌　P+K

ガードを崩す性能を持つ技だが、上段攻撃なのでしゃがんでいる相手には当たらない。技を出し終えると構えに移行することが可能で、さらに構え後の技を放つことができる。ヒットした場合はよろけを誘発するので、中段攻撃と上段投げといった二択でたたみかけていくのがよいだろう。

16 風刃裏水車　⇩P+KK

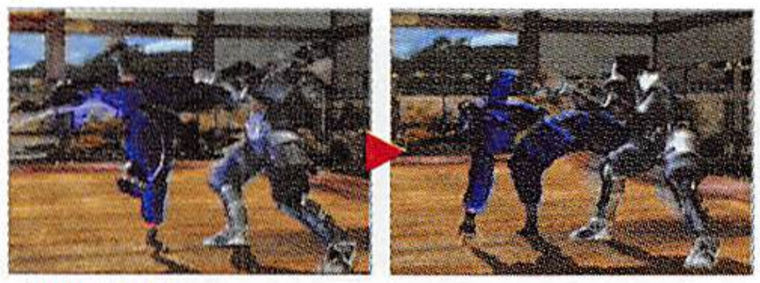
旋風刃〔⇩P+K〕からの連係技。ノーマルヒット後は相手をダウンさせるが、ガードされるとスキだらけだ。また1段目がカウンターヒットしていればこの技も連続でヒットする。通常時よりも主にコンボとして使う技である。

17 幻葉　⇦K+G

技の出は早くないが、リーチは長い。ノーマルヒットすれば相手はダウンし、カウンターヒット時は浮く。足位置がハの字のときなら空中コンボを狙いやすい。ガードされると相手を一瞬だけのけぞらせるが、こちらが不利な状況になる。

打撃技

斧旋連脚
(ふせんれんきゃく)



⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段 中段 25 10 (35)

葉呀龍
(はがりゅう)

⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段 35

葉隠閃刃
(はがくれせんじん) 20

(避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 24

雷龍飛翔脚
(らいりゅうひしょうきゃく)

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
(ガード不能)

上段 30

特殊行動

側転
(そくてん) 21

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

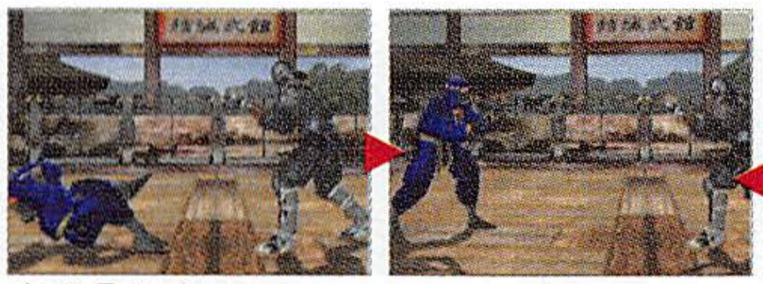
(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ押したまま)
葉隠流 陽・十文字へ

葉隠流 陽・十文字構え
(はがくれりゅう よう・じゅうもんじかまえ)

⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

前転
(ぜんてん)



⇦↙⇩↘⇨

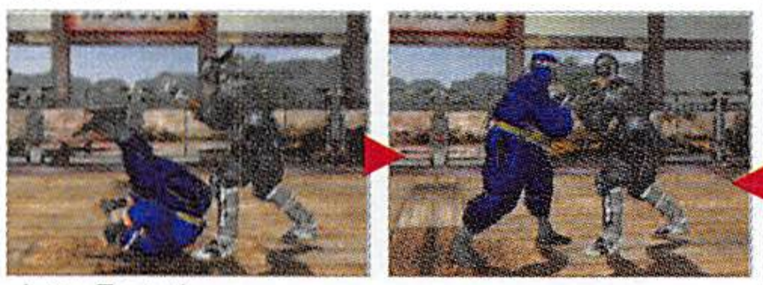
特殊 —

(連続) 後転

(前転or針鼠弾前転後)
⇨↘⇩↙⇦Ⓟ

特殊 —

後転
(こうてん)



⇨↘⇩↙⇦

特殊 —

針鼠弾前転
(しんそだんぜんてん) 22

(前転or後転or針鼠弾前転後)
⇦↙⇩↘⇨Ⓟ *5

特殊 —

＊5
2回目以降攻撃力が発生

18 旋蹴り ⇩Ⓚ＋Ⓖ

リーチが長く、出も早い技なので、中蹴り〔↘Ⓚ〕が当たるくらいの距離で使っていこう。ヒットすれば相手がダウンするが、ガードされた場合は上段投げでの反撃が確定。基本的に足先をガードさせるように使う。相手の上段投げを読んで出すのもおもしろい。

19 円月蹴り ↗Ⓚ＋Ⓖ

相手の下段攻撃に合わせて使う技。ヒットすると相手は受け身が取れなくなるので、コンボにつなげよう。ガード後はわずかに不利。

20 葉隠閃刃 (避け中)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

相手が立っていようがしゃがんでいようが、ヒット後は必ずよろけさせることができる。カウンターヒットしたときは相手が吹っ飛ぶようにダウンする。ガードされると確定で相手の上段投げをくらってしまうので注意。

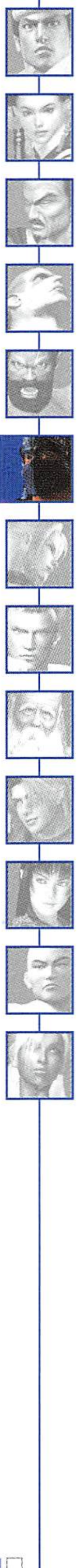
21 側転 ⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

相手のミドルキックが当たるか当たらないかの距離で使うことで、技をかわしながら間合いを離すことができる。とはいえ、相手と近い距離にいるときは非常に危険な動作となるので注意が必要だ。

22 針鼠弾前転 (前転or後転or針鼠弾前転後)⇦↙⇩↘⇨Ⓟ

後転〔⇨↘⇩↙⇦〕や前転〔⇦↙⇩↘⇨〕から繰り出す特殊技。前方にごろごろと転がり、相手の上段技をかわしながら攻撃をすることができる。3回転目以降から攻撃判定が発生し、相手が受け身を取らなければ連続でヒットしていく。おもに肘打ち〔⇨Ⓟ〕をガードさせたあとや、ある程度離れた距離からいきなり使うといった利用法が考えられる。ここからさらに多くの派生も存在するので、戦略の中に組み込んでいきたい技の1つだ。ただし、タイミングがシビアではあるものの、ガードされたあとに上段投げで反撃される可能性があるということを覚えておいてほしい。

影丸
KAGE-MARU



前転・後転中の技

回転地擂り脚
(かいてんじずりきゃく)

(前転or針鼠弾前転後)
⇦↖↓↘⇨K *1
下段 30

後転地擂り脚
(こうてんじずりきゃく)

(後転or針鼠弾前転後)K
*1
下段 30 (30)

影刃
(かげやいば)

(前転or後転or針鼠弾前転後)
⇨↓↘P
中段 30 (60)

奈落落とし
(ならくおとし) 23

⇨↓↘PK *2
上段 20 (80)

雷龍飛翔脚
(らいりゅうひしょうきゃく) 24

(前転or後転or針鼠弾前転後)
⇦↖↓↘⇨P+K+G *3
下段 30

針鼠弾前転
(しんそだんぜんてん)

(前転or後転or針鼠弾前転後)
⇦↖↓↘⇨P *4
特下 10 (10)

*1
距離によって攻撃力が変化

*2
酔い覚まし・酒−1

*3
ガード不能

*4
前転、後転、針鼠弾前転、前転・後転中の技(奈落落としを除く)につながる

葉隠流 陽・十文字構え中の技

十字弾拳
(じゅうじだんけん)

P
上段 10

十文字葉重ね
(じゅうもんじはがさね) 25

PK
中段 17 (27)

葉隠流 陰・鎌鼬
(はがくれりゅう いん・かまいたち)

PKK
中段 17 (44)

葉隠流 陽・楔打ち
(はがくれりゅう よう・くさびうち) 26

⇨P
中段 15

水月蹴り
(すいげつげり)

K
中段 18

葉隠流 陰・兜割り
(はがくれりゅう いん・かぶとわり)

⇨K
中段 20

水面蹴り
(すいめんげり) 27

⇩K
下段 20

葉隠流 陰・水月砲
(はがくれりゅう いん・すいげつほう) 28

P+K
中段 25

葉隠流 陽・飛猿
(はがくれりゅう よう・ひえん) 29

K+G
中段 20

23 奈落落とし (前転or後転or針鼠弾前転後)⇨↓↘PK
リーチは短いが、出の早い中・上段攻撃。1段目が立ち状態にヒットすれば連続でヒットし、相手は受け身を取れずにダウンする。1段目のヒットがしゃがみ状態の相手だった場合は2段目が入らない。下段攻撃の回転地擂り脚〔⇦↖↓↘⇨K〕と使い分けることで、二択を強いることも可能。技を出したあとはしゃがみ状態となり、ガードされたあとはスキだらけになってしまう。

24 雷龍飛翔脚 (前転or後転or針鼠弾前転後)⇦↖↓↘⇨P+K+G
下段攻撃なので、相手がしゃがみガードしていない限りヒットさせることが可能だ。ただし、回転地擂り脚〔⇦↖↓↘⇨K〕と同じ属性なので、しゃがみっぱなしの相手には使わないようにしたい。ヒットさせれば相手を遠くへ押しやることが可能。ガードされたときも同様なのだが、こちらにも大きなスキができてしまう。針鼠弾前転と攻撃のタイミングが違うことにも気をつけよう。

25 十文字葉重ね (葉隠流 陽・十文字構え中)PK
葉隠流 陽・十文字構え中の技では最も出の早い、上段攻撃から中段攻撃へつなぐ連係技。1段目がカウンターヒットしたときのみ、連続ヒットする。2段目がカウンターヒットすれば、カゲ側が有利な状況になる。

26 葉隠流 陽・楔打ち (葉隠流 陽・十文字構え中)⇨P
葉隠流 陽・十文字構え中に出せるヒジによる中段攻撃。出が早く、ヒットすると相手がよろけて有利な立場に。カウンターヒットのときはさらにこちらが有利な状況になるが、ガードされると不利だ。

27 水面蹴り (葉隠流 陽・十文字構え中)⇩K
葉隠流 陽・十文字構えから出せる技の中で唯一の下段攻撃。発生は早いのだが、相手の上段攻撃でもつぶされてしまうので注意。ガードされると不利になるが、技が当たればダウンを奪える。

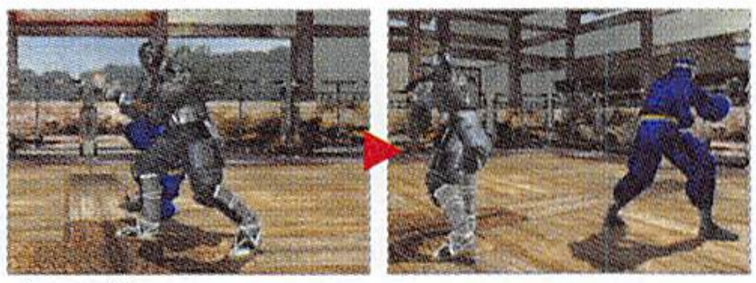
葉隠流 陽・十文字構え中の技

葉隠流 陰・明王陣
(はがくれりゅう いん・みょうおうじん)

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

当て身 20

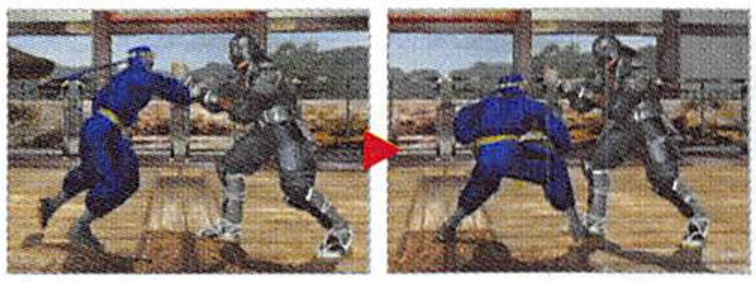
流影転
(りゅうえいてん) 30



⇧(or⇩)

特殊 —

葉隠流 陽・十文字走り
(はがくれりゅう よう・じゅうもんじばしり)



⇨⇨ *5

特殊 —

葉隠流 陰・兜割り
(はがくれりゅう いん・かぶとわり)

(葉隠流 陽・十文字走り中) Ⓚ *6

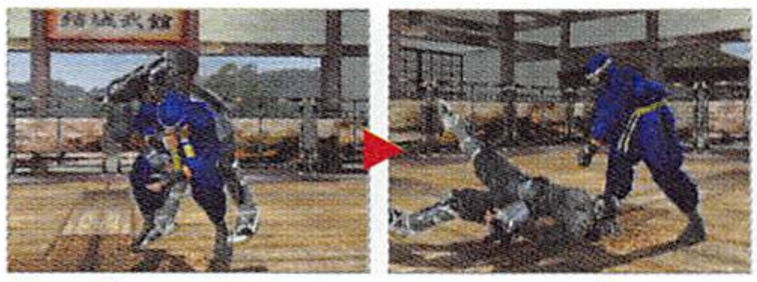
中段 24 (24)

*5
葉隠流 陽・十文字中の技が出る

*6
酔い覚まし・酒－1　葉隠流 陽・十文字中の技の後にすぐ出せる

投げ技

太刀
(たいとう) 31



Ⓟ＋Ⓖ

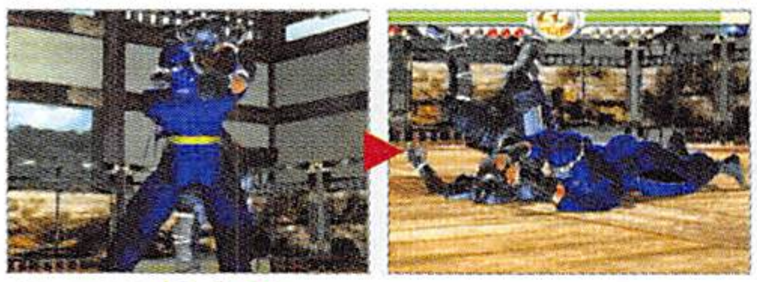
上投 50

霧霞
(きりがすみ)

(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

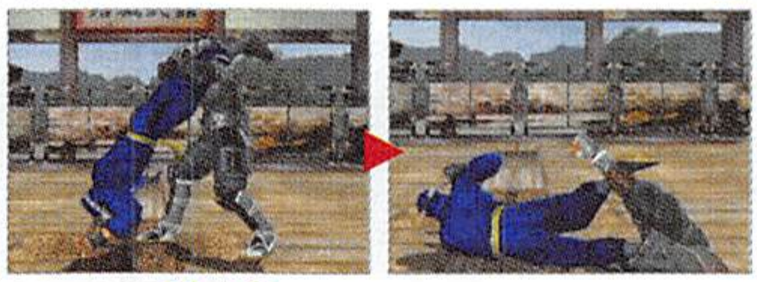
葉裏霞
(はうらがすみ) 32



(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

闇霞
(やみがすみ) 33



(敵が背後) Ⓟ＋Ⓖ

上キ 45

28 葉隠流 陰・水月砲 (葉隠流 陽・十文字構え中) Ⓟ＋Ⓚ
上Ⓟ系、上Ⓚ系、中Ⓟ系の技をさばく性能がある。通常は技を出しても構えを持続させるが、ボタンを押し続けることで構えを解除することも可能。出は遅いが判定の強い技で、カウンターヒット時はこちらが有利、ノーマルヒット後とガード後は不利だ。しゃがんだ相手に当ててもよろけさせることはできない。

29 葉隠流 陽・飛猿 (葉隠流 陽・十文字構え中) Ⓚ＋Ⓖ
しゃがんだ相手にヒットさせるとよろけを誘発。状況によってはしゃがみⓅをすかすことが可能。出は早く、ヒット後、ガード後ともに不利だが、カウンターヒット後はこちらが有利だ。

30 流影転 (葉隠流 陽・十文字構え中) ⇧(or⇩)
葉隠流 陽・十文字構え中の避け動作。近距離で出した場合は、軸をずらしながら相手を通り抜け、背中を向けた状態となる。

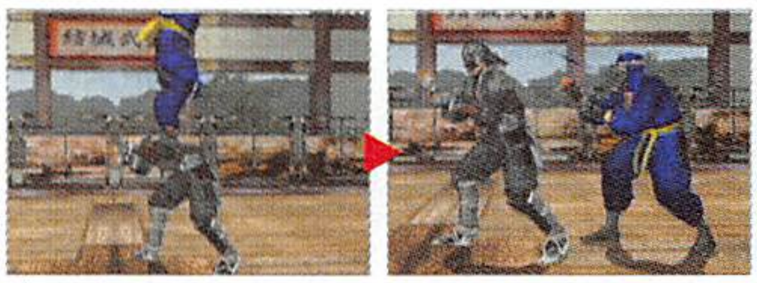
31 太刀 Ⓟ＋Ⓖ
Ⓟ＋Ⓖで出る基本的な上段投げで、与えるダメージや性能もごく標準的なものだ。背負い投げのような形で相手を自分の背後に投げつける。その後、確定ではないのだが相手が起き上がり方を間違えれば踵落とし〔⇘Ⓚ〕で追い打ちをかけることも可能だ。

32 葉裏霞 (敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ
相手の背後を取ったときに出すことのできる、裏投げのような投げ技だ。投げが成功した後でも、追い打ちで踵落とし〔⇘Ⓚ〕などを入れることはできない。

33 闇霞 (敵が背後) Ⓟ＋Ⓖ
相手に背中を向けている状況で使うキャッチ投げの一種。相手の首を両足でひねりあげ、そのまま投げてしまう技だが、そのあとにダウン攻撃などで追い打ちをかけることはできない。

影丸
KAGE-MARU

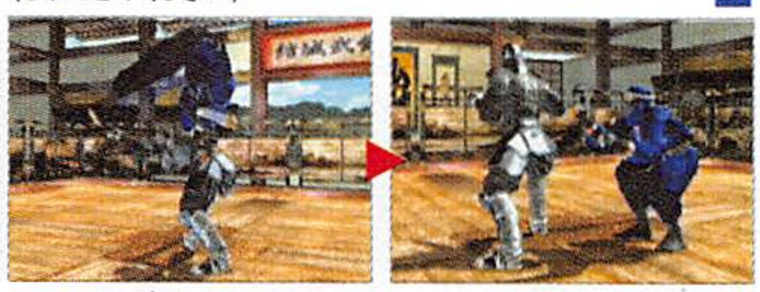
順逆自在
(じゅんぎゃくじざい) 34



⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 0

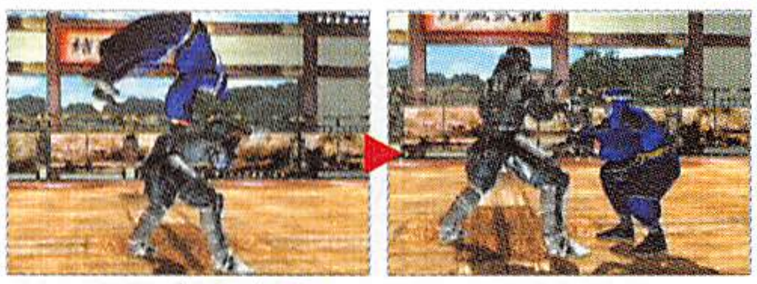
順逆自在
(じゅんぎゃくじざい) 34



(敵の横)⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 0

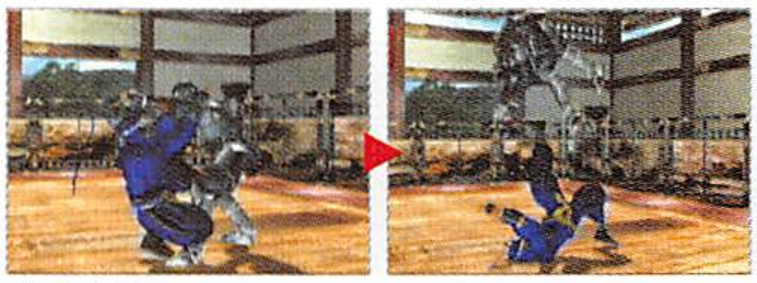
順逆自在
(じゅんぎゃくじざい) 34



(敵の背後)⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 0

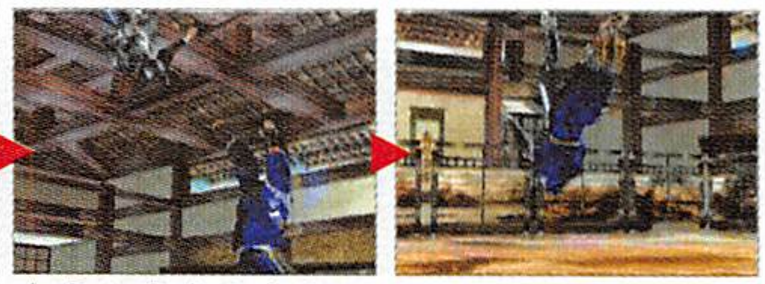
弧延落
(こえんらく) 35



⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

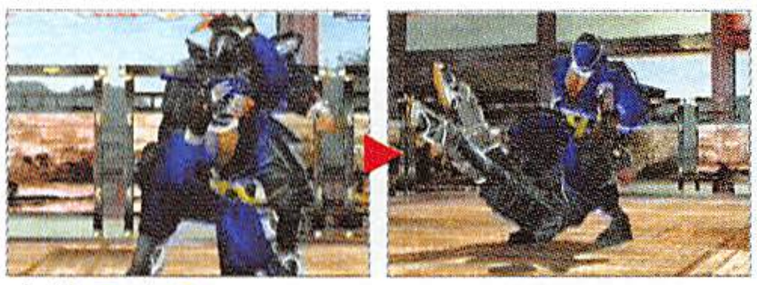
イズナ落とし
(いずなおとし)



⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓖ

投コ 60 (100)

浮霞
(ふがすみ) 36



⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

上投 60

影霞
(かげかすみ) 37

⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

34 順逆自在 ⇨Ⓟ＋Ⓖ

素早く相手を飛び越えて背後をとることができるのだが、この技だけではダメージを与えることができないことに注目してほしい。そこで奈落落とし〔⇨⇩⇘ⓅⓀ〕などの確定技を使っていくのがよいだろう。

35 弧延落 ⇦Ⓟ＋Ⓖ

空中に向かって大きく相手を投げ飛ばす、カゲ使いとしてはおなじみの巴投げ。投げただけでは、相手がタイミング良く受け身をとるとダメージを与えることができない。だが、この技の魅力はなんといってもさまざまな空中コンボへとつながること。また、リングサイドに近い位置(自分がリングぎわ)でこの技を決め、さらに追加入力でイズナ落とし〔⇦Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓖ〕を使うと、相手をリングアウトさせることも可能だ。ただし、ごくまれにこちらがリングアウトになってしまう状況もあるということを念頭に置いておこう。

36 浮霞 ⇦⇩Ⓟ＋Ⓖ

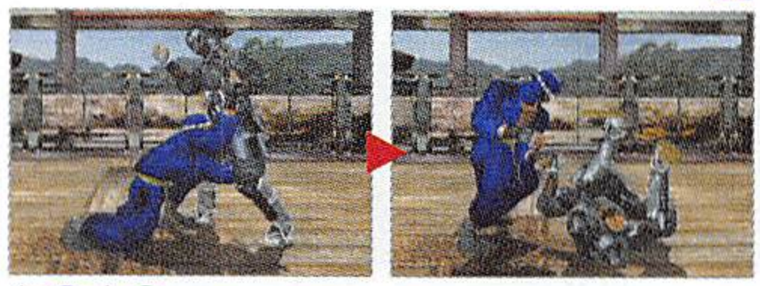
背負い投げのような態勢で相手とともに飛び上がり、そのまま大きく後方に叩きつける見た目にも派手な技だ。踵落とし〔⇘Ⓚ〕などの追い打ち攻撃は確定ではないが、単体でも与えるダメージが大きいのでチャンスがあれば狙っていくのもよい。1つだけ注意したい点は、前作とは違い、今作ではこの技を使ってリングアウトを狙った場合は、自分のほうが負けになってしまうということ。壁のないステージのリングぎわでは使わないほうが賢明だろう。

37 影霞 ⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

払い腰の要領で相手を前方に叩きつける上段投げ。ある程度大きなダメージを与えることができるので、投げ技のバリエーションの1つとして考えておくのもよいだろう。踵落とし〔⇘Ⓚ〕などのダウン攻撃を入れることはできないので、投げが決まったあとは起き攻めに転じるなどして、たたみかけるのも1つの手だ。

投げ技

刀霞
（かたながすみ） 38



↘Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

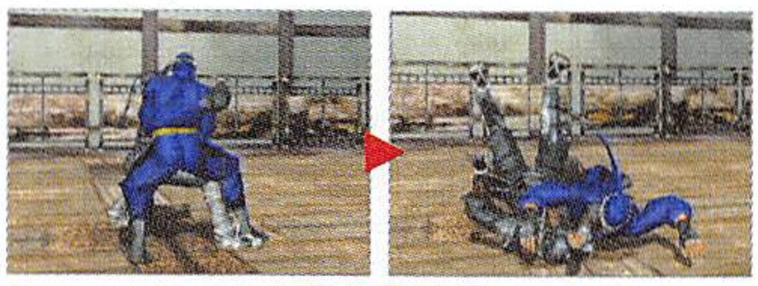
浮身乱弾撃
（ふしんらんだんげき） 39

↗Ⓟ＋Ⓖ ＊1

上キ 40

＊1
酔い覚まし・酒−2

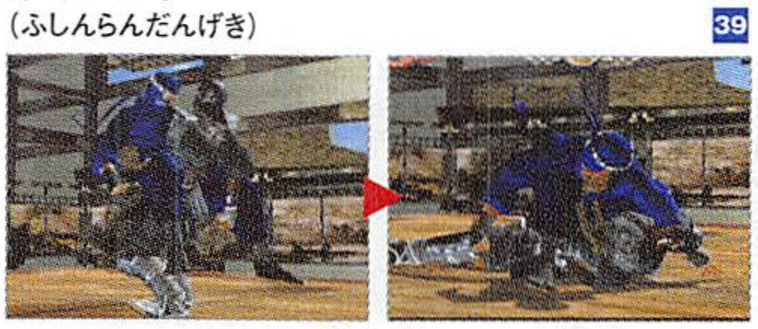
葉裏霞
（はうらがすみ）



（しゃがんだ敵の背後）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 50

浮身乱弾撃
（ふしんらんだんげき） 39

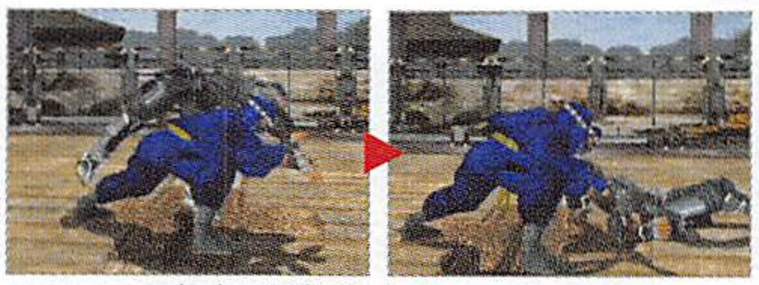


（葉隠流 陽・十文字中）Ⓟ＋Ⓖ ＊1

上キ 40

当て身技

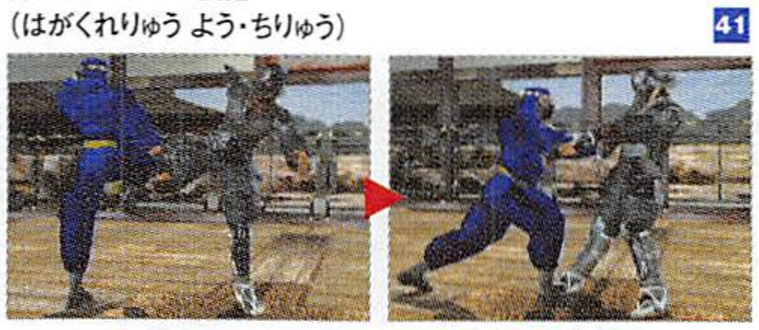
小手返し
（こてがえし） 40



（対上中Ⓟ）⇦（or↗）Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

葉隠流 陽・地龍
（はがくれりゅう よう・ちりゅう） 41



（葉隠流 陽・十文字中、対中Ⓚ）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ ＊1

当て身 30

ジャンプ攻撃

手刀
（しゅとう）

（上昇中）Ⓟ

中段 25

飛び正拳
（とびせいけん）

（空中）Ⓟ

中段 20

飛び前蹴り
（とびまえげり） 42

（上昇中）Ⓚ

中段 20

突き踵蹴り
（つきかかとげり）

（空中）Ⓚ

中段 20

地旋
（じつむじ）

（着地ぎわ）Ⓚ

下段 20

38 刀霞 ↘Ⓟ＋Ⓖ

相手をその場でくるりとひっくり返す投げ技。これはカゲの投げ技全般に対していえることでもあるのだが、相手は大ダメージ必至である弧延落〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕を意識していることが多いので、ときにはほかの投げ技を仕掛けていくのも1つの選択肢ではある。特にこの技のあとには踵落とし〔↘Ⓚ〕が確定で入るので、ダメージもそれなりに与えることが可能だ。

39 浮身乱弾撃 ↗Ⓟ＋Ⓖ/葉隠流 陽・十文字中Ⓟ＋Ⓖ

キャッチ投げの1つ。素早く相手に飛びかかり、そのまま押し倒して馬乗りになったあと、3発の手刀を連続で叩き込む技。見た目にもおもしろく、ダメージもそこそこ与える技なのだが、通常時にはあまり使う機会がないかもしれない。しかし、葉隠れ流 陽・十文字の構えからも出せる唯一の投げ技で、その際にはコマンドも簡単〔Ⓟ＋Ⓖ〕になるので、意外と目にすることが多い技といえる。

40 小手返し （対上中Ⓟ）⇦（or↗）Ⓟ＋Ⓚ

2つある当て身技のうちの1つ。前作までは上Ⓟ系の技しか返すことができなかったのだが、今作では中Ⓟ系の技も返すことができるように変更されている。

41 葉隠流 陽・地龍 （葉隠流 陽・十文字中、対中Ⓚ）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

返せる技がミドルキックに限定されているため、なかなかお目にかかれない技だといえる。だが、読みが決まって当て身に成功したときには、葉隠龍 陰・兜割り〔葉隠流 陽・十文字走り中Ⓚ〕を確定でヒットさせることが可能だ。

42 飛び前蹴り （上昇中）Ⓚ

ジャンプ攻撃の1つで、技の出が早く、ヒット後相手はダウンする。しかし、ガードをされてしまうとヒジ系などの反撃技が確定してしまう。しゃがみⓅでつぶされるケースがあることにも注意。

影丸
KAGE-MARU

ダウン攻撃

飛翔撃
(ひしょうげき) 43

(遠距離) ⇧P

ダウン 30

飛鳥
(あすか) 43

(中距離) ⇧P

ダウン 30

飛延弾
(ひえんだん) 43

(近距離) ⇧P

ダウン 25

踵落とし
(かかとおとし) 43

⇘K

ダウン 13

背後攻撃

裏葉
(うらは)

P *1

上段 12

裏手刀
(うらしゅとう) 44

⇩P

下段 15

*1
弾拳〔P〕からの技につながる

逆蹴り
(ぎゃくげり)

K

上段 30

背龍爪
(はりゅうそう)

⇧K

中段 30

裏旋風蹴り
(うらせんぷうげり)

⇗K

中段 25

陰旋風蹴り
(いんせんぷうげり)

⇖K (先行入力)

中段 30

半月蹴り
(はんげつげり) 45

⇩K

下段 23

断ち手刀
(たちしゅとう)

P+K

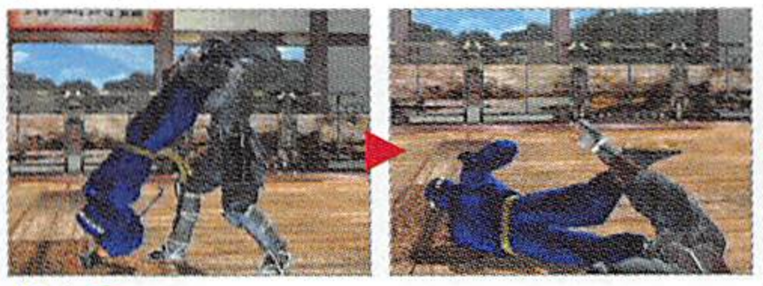
中段 10

身揚蹴
(しんようしゅう) 46

P+KK

中段 26 (36)

闇霞
(やみがすみ)



P+G

上キ 45

葉隠流 陽・雷鳴斬
(はがくれりゅう よう・らいめいざん) 47

P+GP

中段 25 (70)

43 各種ダウン攻撃

全部で4つあるカゲのダウン攻撃だが、使用する機会が多いのは踵落とし〔⇘K〕のみといえる。特定の投げ技のあとなど、確定で入るような状況になったら確実に決めておきたいところだ。

44 裏手刀 (敵が背後) ⇩P

振り向き攻撃のあとなど、相手に背中を向けた状態から出せる技。出の早い下段攻撃だが、リーチは短い。ノーマルヒット後とガードされたあとは不利な状況だが、カウンターヒットした場合は有利だ。

45 半月蹴り (敵が背後) ⇩K

振り向き攻撃のあとなど、相手に背中を向けた状態から出せる技。出の早い下段攻撃だが、リーチは短い。ヒット後は相手が崩れ落ちてダウンし、追い打ち可能。ガード後はヒジなどで反撃される。

46 身揚蹴 (敵が背後) P+KK

背後攻撃の断ち手刀〔敵が背後P+K〕からの連係技で、1段目がカウンターヒットしているときのみ、連続でヒットする。中段・中段と続く割と出の早い技なので、1段目で止めて投げを狙うといった戦法も考えられる。カゲには振り向き攻撃も揃っているので、使う機会も多く、高性能の技ではあるのだが、ガードされてしまった場合はヒジなどの反撃技が確定となってしまう。

47 葉隠流 陽・雷鳴斬 (敵が背後) P+GP

背後キャッチ投げの闇霞〔敵が背後P+G〕からの派生技で、Pを追加入力することにより打撃技に変化する。相手にヒットしたあとと、ガードさせたときにはよろけさせることができる。1段目の闇霞が近距離でしか使えない技である反面、この技は少々前進しながら放つので、中間距離で背後を取られた、あるいは自分から背中を向けたときなどに使うのが効果的だろう。

振り向き攻撃

落刃返り（らくじんがえり） 48

⇦⇦Ⓟ（振り向き状態へ）＊2

上段 14

裏旋蹴り（うらつむじげり） 48

⇦⇦Ⓚ（振り向き状態へ）

上段 24

龍尾閃（りゅうびせん） 48

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ（振り向き状態へ）

下段 19

＊2
酔い覚まし・酒−2

壁技

開門後推（かいもんこうすい） 49

（壁が前）⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段 20

戻掛蹴（ぼうけしゅう） 49

（壁が前）⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 20

起き上がり攻撃

風車蹴り（ふうしゃげり） 50

（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ ＊3

中段 20

回転踵落とし（かいてんかかとおとし） 50

（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ ＊4

中段 20

竜巻蹴り（たつまきげり） 50

（仰向け足）ⓀⓀⓀ

中段 20

葉断脚（ようだんきゃく） 50

（仰向け頭）ⓀⓀⓀ

中段 20

＊3
ディレイ、前転、横転時は葉断脚

＊4
ディレイ、後転、横転時は竜巻蹴り

裏葉擂り蹴り（うらはすりげり） 50

（うつ伏せ）⬇ⓀⓀⓀ ＊5

下段 20

竜巻擂り蹴り（たつまきすりげり） 50

（仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ

下段 20

裏竜巻擂り蹴り（うらたつまきすりげり） 50

（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ

下段 20

＊5
うつ伏せ足からのディレイ、前転、横転時は裏竜巻擂り蹴り　うつ伏せ頭からのディレイ、後転、横転時は竜巻擂り蹴り

48 各種振り向き攻撃

カゲの振り向き攻撃は、有効に使える技が揃っている。落刃返り〔⇦⇦Ⓟ〕は上段判定のパンチ攻撃で、ガードされると不利だが、ヒットさせれば有利な状況になる。振り向く速度も速いので、ここから背後攻撃などへつなげていくのもよいだろう。裏旋蹴り〔⇦⇦Ⓚ〕は上段判定のキック攻撃。出は早いとはいえないが、ヒットさせればダウンを奪え、ガードされてもこちらが有利に。カウンターヒットすればコンボにつなげることもできる。
龍尾閃〔⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ〕は振り向き攻撃の中で唯一の下段攻撃だ。出も早く相手の上段攻撃をかわす性能を持っている。ヒットさせれば相手は崩れ落ちるようにダウンし、半月蹴り〔敵が背後⇩Ⓚ〕などのコンボにつなげることも可能だ。しかし、ガードされてしまったときは、ヒザを含めた反撃技が確定してしまうので、ここぞというときに使いたい。相手がしゃがみガードしているときはどの技も当たらないので注意しよう。

49 各種壁技

開門後推〔壁が前⇨Ⓟ＋Ⓚ〕は、目の前の壁をよじ登り、背後の相手を飛び越えてチョップを放つ技。中段攻撃で、立ちガードの相手をよろけさせることが可能だが、ヒット後は不利なので気をつけよう。戻掛蹴〔壁が前⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は壁を使った三角蹴り。こちらは上段攻撃なので、相手がしゃがんでいると当たらない。どちらにしても使いどころが難しい技だ。

50 各種起き上がり攻撃

カゲの起き上がり攻撃の中には、特徴のある技が2つ存在する。1つは風車蹴り〔うつ伏せ足ⓀⓀⓀ〕。この技はヒットした後に相手をダウンさせる性能を持っている。但しリーチはあまりないのが難点だ。もう1つは回転踵落とし〔うつ伏せ頭ⓀⓀⓀ〕。こちらは中段攻撃で、さらにリーチも長いので使いやすい。そのほかの技はごく標準的な性能のものが揃っている。

影丸
KAGE-MARU

STEP 1 特徴
Character

かく乱からの一撃必殺こそ忍術の極意

弾拳〔Ⓟ〕と地擂り弾〔⇩Ⓟ〕で相手の動きを止め、合間に肘打ち〔⇨Ⓟ〕や旋風蹴り〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕、龍尾閃〔⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ〕といった技で揺さぶりをかける。要は手数の多さで相手を押さえ込み、一瞬のスキをついての弧延落〔⇦Ⓟ＋Ⓖ〕から空中コンボへつなげ、一気に大ダメージを与える、あるいはリングアウトを狙うというのがカゲの基本戦法だ。

加えて今作のカゲには葉隠れ流 陽・十文字構えが追加された。これによりさらに攻撃の幅が広がり、対戦相手をかく乱するトリッキーな攻めが可能となっている。だが、長所だらけのように見えるカゲにも短所はある。一発の威力が見劣りするために、相手にまとまったダメージを与えにくいのだ。従って、的確に空中コンボを決められる技術が必要となり、初心者には使いこなすのが難しいキャラクターともいえるだろう。

新技「十文字構え」はカゲ使いならぜひ極めておきたい。カゲがしゃべりまくる点にも注目しよう。

弧延落からコンボが難しいと感じる人には、かんたんコマンドで見た目も派手なイズナ落としがおすすめ。

STEP 2 主要技
Main Trick

攻撃のスタート地点になるメイン技

肘打ち

⇨Ⓟ

近距離戦の軸となる技。通常の使い方に加え、葉隠流 陽・十文字への移行も活用したい。よろけ後やカウンターヒット後は攻めの選択肢、ガード後はさばき技の葉隠れ流 陰・水月砲（陽・十文字中Ⓟ＋Ⓚ）など防御的な選択肢を使おう。

実戦で使える局面の多い中段攻撃

旋蹴り

⇩Ⓚ＋Ⓖ

ワンコマンドで出すことができる、非常に使い勝手のいい中段攻撃。肘打ち〔⇨Ⓟ〕のヒット後、中間距離、相手の技をかわしたときなどに使うのが効果的だ。至近距離でガードされてしまうと、投げによる反撃が確定するので注意。

ヒット後の追加ダメージも見逃せない

龍尾閃

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ

相手に背中を向けて下段攻撃を放つ技。ヒットすると相手は受け身がとれないので、そのあと半月蹴り〔敵背後⇩Ⓚ〕や振り向いてからの裏水車〔⇦Ⓚ＋Ⓖ〕が確定する。ただし、ガードされるとヒジなどで反撃されるので乱用は禁物だ。

新たに加わった高性能さばき技

葉隠流 陰・水月砲

（陽・十文字中）Ⓟ＋Ⓚ

葉隠れ流 陽・十文字構えからの技の主力で、相手の上段パンチ、上段キック、ヒジ、中段パンチといった系統の技をさばきつつ攻撃する。技中は投げられることもないので、肘打ち〔⇨Ⓟ〕をガードされたあとに使うとより効果的だ。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

まずはこの基本連係から覚えよう

地擂り弾

⇩(or↓)P

肘打ち

⇨P

各種投げ技

技により異なる

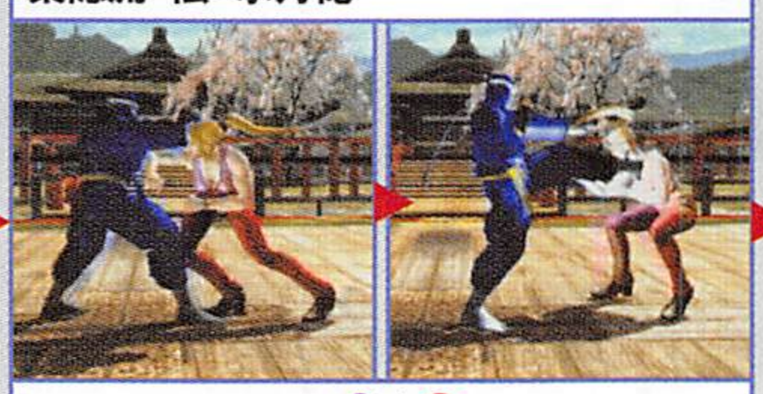
地擂り弾ヒット後の肘打ちは、すぐにしゃがみPを返してきたり、投げを警戒してしゃがみがちな相手に有効だ。しゃがみ状態の相手に肘打ちがヒットしたら投げと打撃で二択を迫ろう。肘打ちがノーマルヒットでもカゲ側が有利になるので、次の一手を繰り出そう。

肘打ちをガードされたらこの連係だ

肘打ち

⇨P(押したまま)

葉隠流 陰・水月砲



(葉隠流 陽・十文字中)P+K

擂り蹴り

⇩K

主要技の項で触れたが、葉隠流陰・水月砲は高性能のさばき技なので、肘打ちのガード後にヒジや投げといった二択で反撃してくる相手に有効となる連係だ。葉隠流陰・水月砲のあとは、もう一度同じ技を出すか、擂り蹴り〔⇩K〕を使うのがいいだろう。

振り向き攻撃を使ったかく乱連係

小太刀抜き

⇦K

葉隠流 陽・雷鳴斬

P+GP　P+GP

龍尾閃

⇦⇦K+G

小太刀抜きは後ろを向きながらの中段攻撃。敵に背中を見せるのは不利だと思われがちだが、派生に龍尾蹴り〔⇦KK〕などの技があるため、相手は手を出しにくい。そこで葉隠流 陽・雷鳴斬をヒットさせ、よろけさせてから龍尾閃などの出の早い下段攻撃を出そう。

中段Kでよろけさせたあとに

中蹴り

⇘K

菩薩掌

P+K

浮身乱弾撃

(葉隠流 陽・十文字中)P+G

出が遅いため使いどころが難しい菩薩掌は、中段Kでよろけた相手に使うといい。菩薩掌で相手のガードを崩した場合は、浮身乱弾撃が有効。菩薩掌をヒットさせると相手との距離が離れず、硬化も短いので、その場合は葉隠流 陰・水月砲でフォローしよう。

影丸
KAGE-MARU

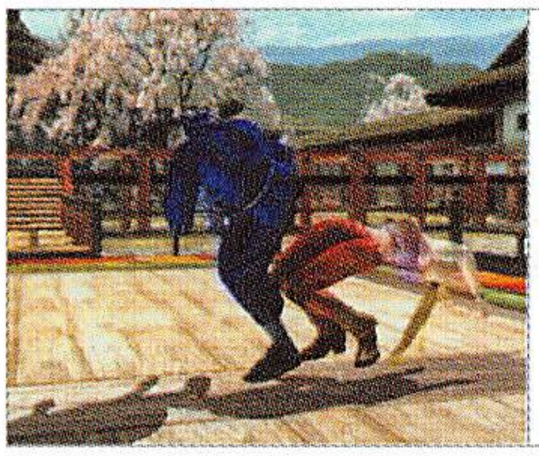
STEP 4 フローチャート Flow Chart

葉隠流 陽・十文字構えに注目

立ちⓅやしゃがみⓅからの基本連係となるのが1。ヒットさせて（立ちⓅはガードでも可）有利な状況を作ったら、肘打ちと投げ技で二択を迫っていこう。立ちガードを崩すという意味で、龍尾閃もたまに使ってみたい。上段攻撃で割り込もうとする相手に対しては、浮かせ技の風閃刃を狙ってみるのもいいだろう。また、肘打ちを出すときにⓅを押しっぱなしにしておくことで、硬化がとけた瞬間に葉隠流 陽・十文字構えへ移行することが可能だ。

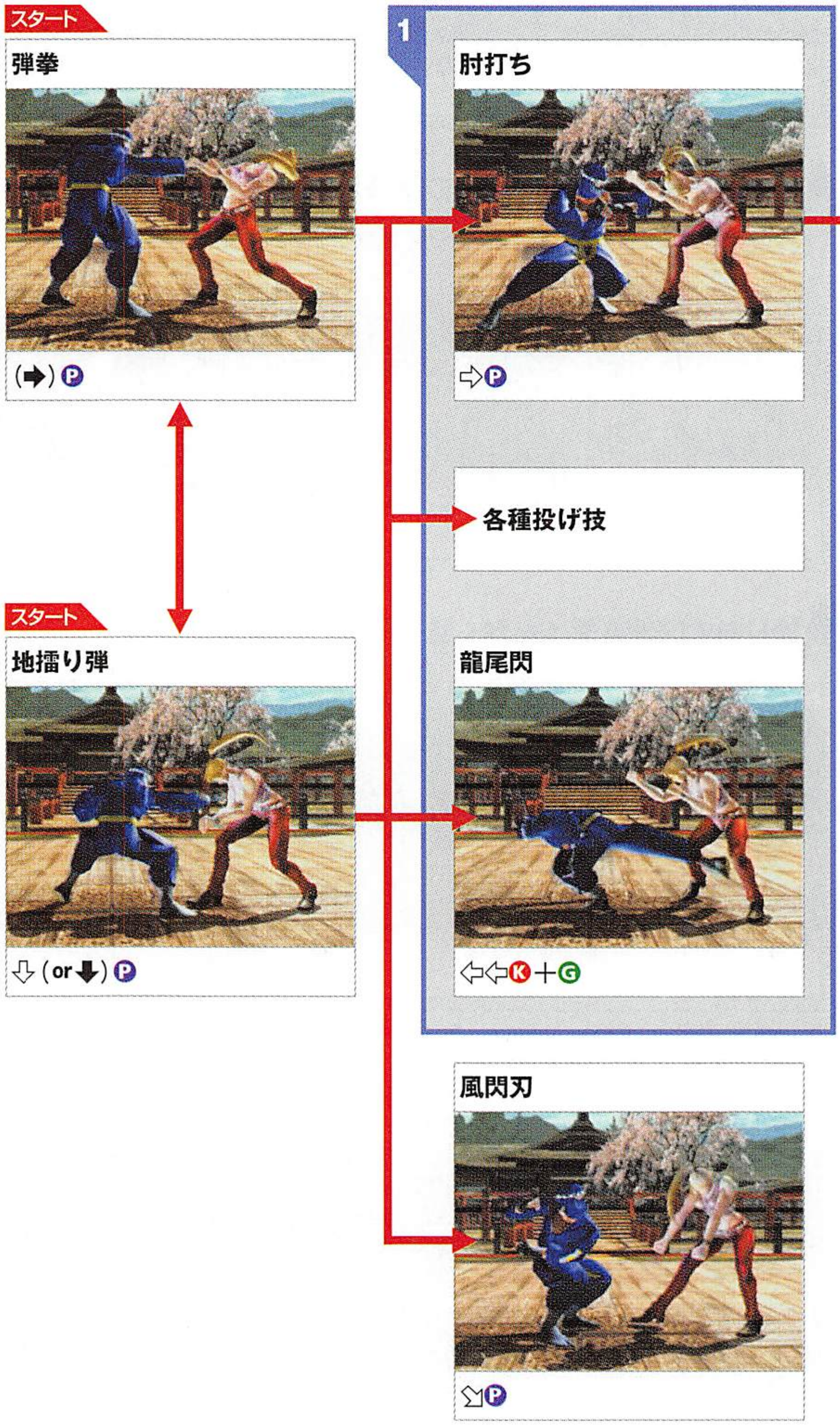
構えに移ってからの選択肢が2。主力となる技は数多くの技をさばきつつ攻撃することのできる葉隠流 陰・水月砲。だがこの技はヒザ系、回転系の蹴り技に対しては効果がないので、重量級などを相手にしたときは慎重に使っていきたい。これ以外にも、下段系の技をかわしつつ相手にダメージを与える葉隠流 陽・飛猿などを織り交ぜ、攻めが単調にならないようにしたい。

3は肘打ちのヒット後に葉隠流 陽・十文字構えに移っていた際の選択肢だ。こちらが有利な状況なので、葉隠流 陽・楔打ち、浮身乱弾撃、水面蹴りを使い分けて、一気にたたみかけよう。



旋蹴りなどでダウンを奪い、相手が受け身を取ったら起き攻めをしよう。

肘打ちはしゃがみヒットでよろめかせることができる。ここから二択に持ち込もう。



2

葉隠流 陰・水月砲

(葉隠流 陽・十文字中) P十K

葉隠流 陽・十文字へ

(P押したまま)

ガード

十文字葉重ね

(葉隠流 陽・十文字中) PK

ヒット

旋蹴りなどの中段技

⇩K十G

龍尾閃

各種投げ技

葉隠流 陽・飛猿

(葉隠流 陽・十文字中) K十G

ヒット（カウンターorよろけ）

3

葉隠流 陽・楔打ち

(葉隠流 陽・十文字中) ⇨P

浮身乱弾撃

(葉隠流 陽・十文字中) P十G

水面蹴り

(葉隠流 陽・十文字中) ⇩K

影丸
KAGE-MARU

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

背向けからの技で受け身を攻めよう

カゲの背後攻撃は受け身への攻めに役立つ。おもな機会は旋蹴り〔↓K+G〕→流影脚〔⇨⇨K〕キャンセル後や空中コンボの裏水車〔↘K+G〕／風刃裏水車〔↓P+KK〕後など。相手が受け身を取ったら断ち手刀〔敵が背後P+K〕や裏旋風蹴り〔敵が背後↗K〕と闇霞〔敵が背後P+G〕で二択を迫る。闇霞とよく似た葉隠流 陽・雷鳴斬〔敵が背後P+GP〕も有効だ。身揚蹴〔敵が背後P+KK〕ヒット後は、バックダッシュからの飛鳥〔敵ダウン、中距離⇧P〕などで追い打ちしよう。

ガードを崩してよろけさせる葉隠流陽・雷鳴斬も、効果的な技の1つだ。

■流影脚キャンセル

旋蹴りヒット後など。フェイントから背向けへ。

■連続技の裏水車

龍尾閃後が代表例。ほかにも同じ状況はある。

断ち手刀後、連係を警戒させて投げるのもいい。

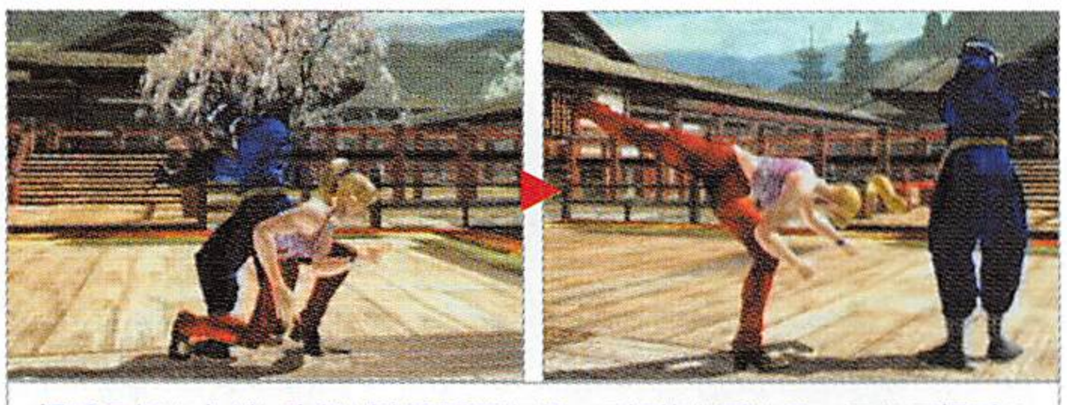
立ちガードや避けにはキャッチ投げの闇霞を。

螺旋を使った裏回り方法

相手の起き上がり攻撃を読んでタイミングよく螺旋〔⇦P〕を重ねれば、それをかわして反対側に回り込むことができる。ただし、最速で出す起き上がり攻撃とディレイの起き上がり攻撃とで成功させるタイミングが変わってくるので注意したい。

最速の起き上がり攻撃に対してこの方法を使った場合、相手の背後をとることが可能。それでも確定で技を当てられるわけではないが、こちらが有利になる。そのあとは、上で挙げたような背後攻撃を使って二択を仕掛けよう。背後を取られた相手はすぐさま反応できるとは限らない。

■タイミングを合わせて螺旋を重ねる



相手の起き上がり攻撃が出る瞬間を狙って螺旋を重ねる。これで相手の攻撃をかわし、各種背後攻撃で攻めよう。

順逆自在のあとにひと工夫

順逆自在〔⇨P+G〕のあとは奈落落とし〔⇨↓↘PK〕が基本だが、重量級、アキラ、ラウ、ジャッキーにしゃがまれると2段目が当たらない。しかし、このとき中蹴り〔↘K〕を出せば背向け状態のよろけにさせることが可能だ。そのあとは円月蹴り〔↗K+G〕→影刃〔⇨↓↘P〕のコンボを狙うのがおすすめ（回復は可能）。

また、裏小手返しを狙うアオイに対しては、中蹴りがカウンターヒット。下記のコンボを決めることができる。

奈落落としを回避しようとしゃがむ相手は、肘打ちや中蹴りでよろけさせよう。背後状態でよろけさせれば、大きく有利になる。

対アオイ:裏小手返しに対して狙いたい連続技

■中蹴り〔↘K〕

■風閃刃〔↘P〕

■側弾～烈掌螺旋裏蹴り〔↙PP⇦PK〕

実戦で役立つ連続技

風閃刃からのコンボ

風閃刃のヒット後がチャンス

風閃刃ヒット後は相手が浮き、コンボを決めるチャンスとなる。弾拳、風刃裏水車とつなぐこのコンボは、足位置に関係なく全キャラクターに決めることが可能だ。足位置がハの字の場合は、最後を水車蹴り〔↘K+G〕にしてもいい。

龍尾閃からのコンボ

先行入力を駆使したテクニカルなコンボ

龍尾閃がヒットしたあと、素早くGボタンを押して相手の正面を向き、すかさず裏水車を出す。先行入力が必要で、入力が遅れると裏水車が当たらない。うまく出せないときは、振り向く瞬間に裏水車コマンドを連打するといいだろう。

順逆自在からのコンボ

順逆自在を使ったコンボの一例

順逆自在で相手の背後を取ったあとに奈落落としを決めるコンボ。だが、アキラ、ラウ、カゲ、ジャッキーと重量級にしゃがみガードされると2段目が当たらないので、これらのキャラクターには風刃裏水車〔⇩P+KK〕がおすすめ。

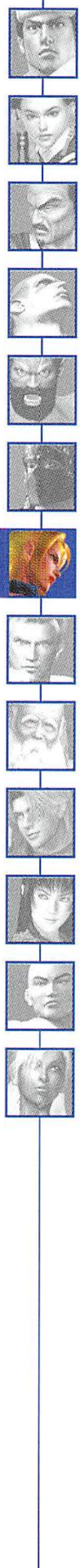
重量限定

弧延落からのコンボ

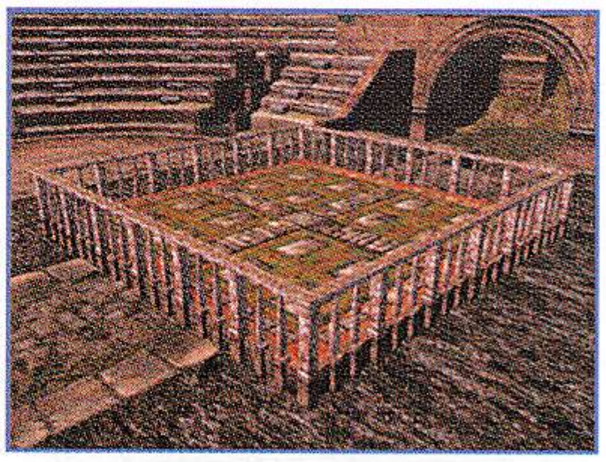
弧延落から決める基本コンボと大量ダメージコンボ

弧延落から浮身膝蹴り、そして烈掌螺旋裏蹴りへとつなぐコンボは、無条件で全キャラクターに決めることが可能だ。浮身膝蹴りは先行入力でしゃがみダッシュコマンドを入れてから出そう。ただしパイとアオイに対しては、ほんの少し踏み込んでからでなければ当たらないので注意。そしてもう1つは簡単かつ大ダメージを与えるおすすめコンボ。斧旋連脚で相手を床に叩き付け、影刃を決めてやろう。

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT



サラ ブライアント
SARAH BRYANT



ステージ
Stage

コロシアム
Colosseum

サイズ：**12M×12M**
壁：**あり（破壊可能）**

プロフィール
Profile

国籍：**アメリカ合衆国**
性別：**女**
血液型：**AB**
職業：**大学生**
趣味：**スカイダイビング**
身長・体重：**173cm 55kg**
3サイズ：**90/57/90**
格闘スタイル：**截拳道**

ストーリー
Story

記憶を回復し、
ブライアント家へ戻ったサラ。
表面的には明るく振る舞っているものの、
彼女の気分はまったく晴れなかった。
通常、マインドコントロールが解けた場合、
それまでの記憶を失うケースが多いのだが、
彼女は中途半端なマインドコントロール状態で
戦っていたため、記憶が残ってしまっていたのだ。
無意味な戦いのなかで、兄・ジャッキーに
対する殺意を覚えた記憶は、
「自分自身が望んだことだったのではないか？」と彼女を悩ませ、
サラはそれを忘れるためトレーニングに励んだ。
しかし、妹を取り戻したことに満足したジャッキーは、
ときおりスパーリングはするものの、真剣勝負には絶対に応じようとせず、
逆にサラのストレスとなっていった。
「彼を越えなければ、一生自分を取り返せないかもしれない」
そう思い始めた矢先、ジャッキーが突然格闘技の練習を再開する。
数ヶ月後、彼は第4回世界格闘トーナメントへ出場することをサラに告げてきた。
「この大会中であれば、ジャッキーも手を抜けないはず。
最高のコンディションの彼を倒すことができれば、今度こそ自分を取り戻せるかもしれない。」
こうして、ジャッキーを越え己を見つめ直すため、再度大会出場を決意するサラだったが…。

1 コスチューム
Costume

1P 紺の皮でできたボディスーツに同色のブーツ。戦闘時の動きやすさを意識したシンプルな衣装だ。

2P 赤紫のノースリーブに赤い革パンツ。チラリと見えるおへソが色っぽい雰囲気だ。

2 セリフ集
Words

登場セリフ

「Come on, let's begin!」
（さあ、始めましょう）

「So you're my opponent, Won't you take it easy on me?」（あなたが私の相手になるかしら?）

「Here I come !」
（行くわよ!）

勝ちセリフ

P	「Even good guys blow it! (laughs)」 （いい男でも勝利はふいね）
K	「Hmm, maybe I should pull back a little」 （少し手加減した方がよかったみたいね）
G	「Yahoo!」 （ヤフー!）

3 入手可能アイテム
Item

ゴールドフレームサングラス

ストライプピアス

シルバーハートピアス

アメジストスターピアス

ヘクサゴンピアス

コインピアス

グラデーションサングラス

ジッパーイヤリング

レザーブレスレット

エジプト風ネックレス

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

＊1
➡Pは踏み込む

1 ストレートリード P

発生の早さは全キャラ中トップクラス。さまざまな連係に発展する基本技。投げやヒジと絡ませての二択攻撃や空中コンボに取り入れるのが望ましい使い方。空中コンボで使用する場合は、レバーを➡に入れるとリーチが伸びる特性を利用しよう。

2 ジャブストレート P P

Pが届かない中間距離ではこちらを使う。1段目が決まれば各種フラッシュピストンパンチまで連続ヒットするが、投げによる反撃が確定してしまうので注意。ときには2段で止めることも必要だ。

3 パンチサイドキック P ⬇ K

Pからの派生技のひとつ。上段から中段への素早い連係なのでPを連発すると読んでしゃがむ相手に有効だ。ただし、ノーマルヒット時は不利になるので、技を出してくる相手には注意が必要。

4 コンボライジングニー P P P K

フラッシュピストンパンチ(A)〔P P P〕からディレイをきかせて投げとの二択を迫るという手もあるが、ガードされるとスキだらけになるうえ、直線的な攻撃なので避けられやすい。空中コンボ専用とし、足位置によってコンボサマーソルトキックと使い分けよう。

5 フラッシュピストンパンチ(B) P P ⬅ P

ヒットしても相手の投げが確定してしまうため、連係をここで止めるのはやや危険。コンボサマーソルトキック〔P P ⬅ P Kほか〕はこの技を経由して出すのが最も簡単だ。

6 コンボサマーソルトキック P P ⬅ P K

いくつか出し方が存在する技だが、このコマンドで出すと3段目のPからサマーソルトが出るまでの時間が早く、入力も簡単なのでおすすめ。おもに空中コンボで使用する。

*2
酔い覚まし・酒−1

*3
酔い覚まし・酒−2

7 ライジングエルボー ⇨P

発生が最も早い中段ヒジ攻撃。中段と投げとの二択が可能な場面ではたいていこの技を使用する。しゃがんだ相手をよろめかせる能力もあり、カウンターヒット後またはよろけた相手には、見てから派生技につなぐことができる。

8 エルボーサイドチョップ ⇨P⇘P

ヒジからの派生。ダブルジョイントバット〔⇨PK〕よりはリスクが少なく気楽に出せる。たまにディレイをかけるなどして攻撃が単調にならないようにしよう。上段攻撃なのでしゃがむ相手に注意。

9 ダブルジョイントバット ⇨PK

『VF4』で弱体化した技。ガードされると相手の反撃技が何でも入るので、この技を多用する癖がある人は気をつけよう。ヒジのカウンター後に使う以外は、封印してしまうほうがいいかもしれない。

10 セットアップコンビネーション ⇘PK

上段の二連続攻撃だが、2段目に相手の下段攻撃をつぶす特殊な性能があるため、かなり使える技。ここから特殊構えのフラミンゴに移行することができる。

11 ジャックナイフキック ⇩K

リーチの長さの割には発生が早い中段攻撃。ジャックナイフサイドキック〔⇩KK〕に派生する。1段目で止めると相手の投げが確定してしまうが、2段目を意識させてから1段止めを使ったりして相手を翻弄するのもおもしろい戦法である。

12 ニーキック ⇨K

スキの大きい技をガードしたあとなどの反撃技として使おう。ヒットすると相手が浮くので空中コンボで一気に大ダメージを与えられる。ヒザ系の技は技後に足位置が変わることに注意。

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

スイッチキック 13

⇦K

中段 15

→ フラミンゴへ

フルスピンヒールキック

⇧(or⇗)K

中段 25

→ ヒールキックムーンサルト

⇧(or⇗)KP

特殊 — (25)

ミドルキック

↘K

中段 10

→ イリュージョンキック

↘KK

中段 14 (24)

→ ミラージュキック

↘KKK

中段 20 (44)

ライジングニー

↓⇨K

中段 30

→ ライジングニーダブル 14

↓⇨KK

中段 19 (49)

ドラゴンスマッシュキャノン 15

⇙K

中段 30

サマーソルトキック

⇖K

中段 38

イリュージョンジャックナイフ

↘KK⇨K

中段 21 (45)

ライジングニーコンボ

↓⇨K・K(着地直後)

中段 28 (58)

ローキック

↓K

下段 12

→ ダブルローキック

↓KK

下段 10 (22)

イリュージョンローキック

↘KK⇦K

下段 21 (45)

ハイドサイドキック 16

P+K

中段 20

→ フラミンゴへ

13 スイッチキック ⇦K

リーチはあるが、発生があまり早くないため使うポイントが限定される技。中間距離から相手の起き上がり攻めや、ダブルジョイントバット〔⇨PK〕で浮いた相手を拾う場合などに使おう。

14 ライジングニーダブル ↓⇨KK

反撃技として使うのに向いているが、コマンドの性質上しゃがみダッシュから出せることを活用して、よろけた相手に近づいてから出したり、相手の起き上がり時の攻めに使うのも効果的。ヒットすれば相手をダウンさせられる。

15 ドラゴンスマッシュキャノン ⇙K

立ちPをヒットさせたあとに出せば上段をすかしながらヒットする連係技になる。立ち状態の相手にヒットしたあとはコンボでのラッシュが可能。ガードされると中段K程度の早さの技で反撃される。

16 ハイドサイドキック P+K

相手の上段および中段攻撃を無力化しつつ攻撃するさばき性能を持っている上に、下段攻撃をすかすことができるため、打撃中心の相手には特に有効だ。しゃがんだ相手にヒットするとよろめかせることができる。また、ここからフラミンゴへ移行する。

17 トーキックジャックナイフ ⇩P+KK

ヒットするとさまざまなコンボが入るので反撃技として使えるが、サラはほかにも優秀な反撃技を持っているので意識して使う必要はない。動きが単調になりがちなときにアクセントとして使おう。

18 ダブルライズキック ⇦P+K

下段攻撃をすかす性質があるので、起き上がりに足元を狙ってくる相手に有効。しゃがんでいる相手に1段目をヒットさせるとよろけさせることができ、この場合2段目もほぼ確実にヒットする。

トーキック

↓P＋K

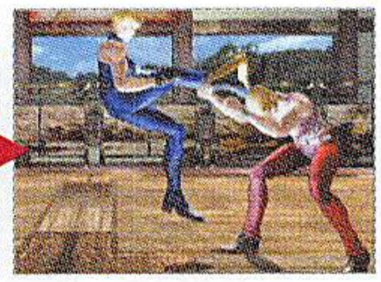
中段 15

トーキックジャックナイフ 17

↓P＋K K

中段 20 (35)

ダブルライズキック 18



←P＋K

中段 中段 10 10 (20)

→ フラミンゴへ

スピンキック

K＋G *1

中段 30

クラッシュトルネード

(立ち途中) K＋G *2

中段 30

ランニングニー

(走り中) K＋G *1

中段 30

トルネードキック

↗K＋G *3

上段 30

*1
距離によって攻撃力が変化

*2
酔い覚まし・酒−2　タメ可、タメ時は攻撃力42

*3
距離によって攻撃力が変化
酔い覚まし・酒−2

ステップラウンドキック

⇨K＋G

中段 25

スピンエッジキック

⇦K＋G

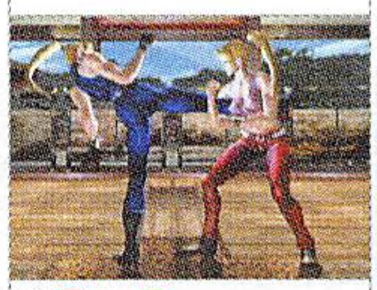
中段 21

ラウンドキック 19

⇧K＋G

中段 25

サイドフックキック



↙K＋G *4

中段 22

スピンヒールソード

↖K＋G

中段 30

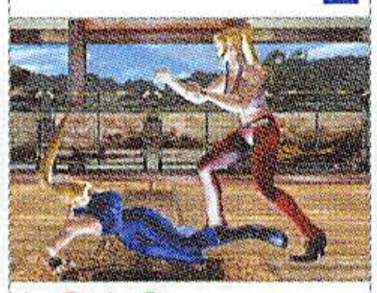
*4
酔い覚まし・酒−1

レッグスライサー 20

↓K＋G

下段 20

ロースピンキック 21



↘K＋G

下段 20

ライトサイドキック 22

(↓方向避け中) P＋K＋G

中段 25

レフトサイドキック 22

(↑方向避け中) P＋K＋G

中段 25

19 ラウンドキック ⇧K＋G

有利な状態、不利な状態、いかなる状況下においても相手の下段攻撃をすかすことができる。下段をかわす性能はこの技が最も優れているため、足払いを連発するような相手には特に有効。射程距離が異なるステップラウンドキック〔⇨K＋G〕と併せて使うと、相手が間合いを計れなくなり混乱させることができる。カウンターヒットしたらコンボで追加ダメージを与えていこう。

20 レッグスライサー ↓K＋G

長いリーチを持っているので、ラウンド開始と同時に出すのが効果的。ただし、毎回やると読まれてしまうので、選択肢の1つとして用意しておこう。ガードされると相手のヒジが確定。ノーマルヒットでは不利な状況になってしまうが、低い姿勢で相手の上段攻撃をすかすため、カウンターヒットになりやすい。カウンターヒット時は大ダウン攻撃による追い打ちが可能だ。

21 ロースピンキック ↘K＋G

レッグスライサー〔↓K＋G〕と同様、相手の上段をすかす下段攻撃だが、リーチは短く発生も遅い。しかし、回転系の技なので相手は避けによる回避が不可能。ガードよりも避けを多用する相手や、避けからの攻撃を狙ってくる相手に対して使い、動きを封じていこう。ヒットすれば相手はダウンする。

22 ライトサイドキック/レフトサイドキック

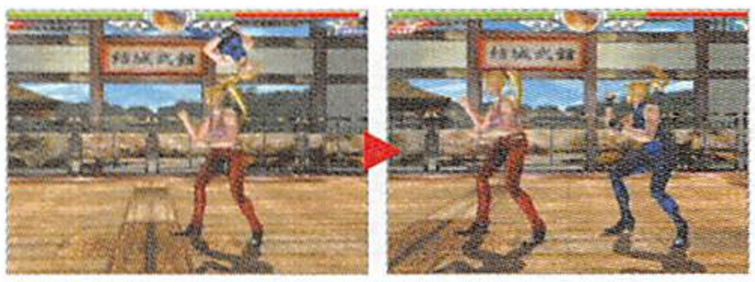
(↓方向避け中) P＋K＋G/(↑方向避け中) P＋K＋G

避け中段攻撃。技名は違うが手前に避けたか奥に避けたかの違いだけで、性能は同じ。奥側ならレフトサイドキック、手前側ならライトサイドキックになり、出したあとに足位置が変わる。発生はあまり早くないほうだ。ヒットすれば有利な状況になるが、ガードされるとヒジ程度の早さの技を確定でくらってしまう。これを出さずに避けのみを使っていくことも考えたい。

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

特殊行動

ムーンサルト



↗Ⓟ

特殊 —

フラミンゴ中の技

カットインパンチ 23

Ⓟ *1

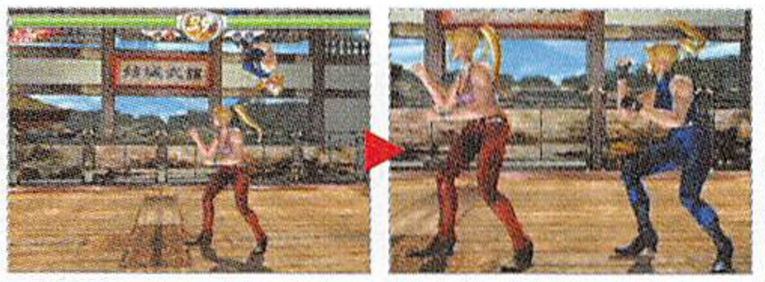
上段 8

カットインチョップ 24

↘Ⓟ *2

上段 10

ムーンサルト



↗Ⓟ

特殊 —

フラミンゴへ

*1
ストレートリード〔Ⓟ〕からの技につながる

*2
酔い覚まし・酒−2　スナップサイドチョップ〔↘Ⓟ〕からの技につながる

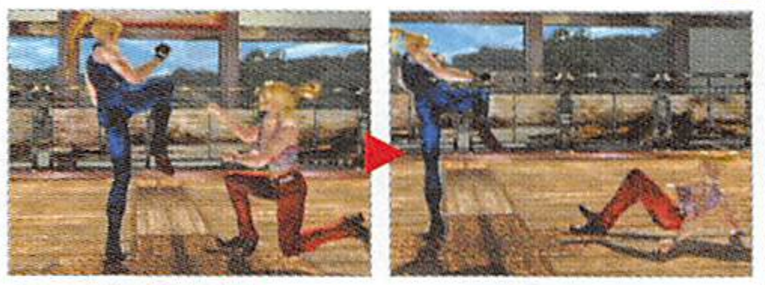
サイドネックカットソード

⇩(or⇧)Ⓟ＋Ⓚ

中段 23

フラミンゴへ

フェイク 26



(対下Ⓟ)Ⓟ＋Ⓚ

さばき —

ロースピンキック 25

⇩Ⓚ＋Ⓖ

下段 20

*3
酔い覚まし・酒−1

ヒールソード 27

Ⓚ＋Ⓖ *3

中段 20

ネックカットスラッシュ

Ⓚ＋Ⓖ(ヒット時)
⇨Ⓟ＋Ⓖ

打投 40 (60)

ヒールソードスラッシュ 28

⇨Ⓚ＋Ⓖ *3

中段 20

23 カットインパンチ (フラミンゴ中) Ⓟ
フラミンゴ中に出せる攻撃の中では最も発生が早い攻撃。相手の上段および中段攻撃をつぶしつつ攻撃することが可能だ。そのあとはストレートリード〔Ⓟ〕からの派生技につなげられる。

24 カットインチョップ (フラミンゴ中) ↘Ⓟ
これも相手の上段と中段攻撃をつぶしつつ出せる技。直後にⓀを入力するとセットアップコンビネーション〔↘ⓅⓀ〕になる。チョップで止めてヒジや投げを出す、セットアップコンビネーションをディレイで出すなど、さまざまな選択肢で相手を戸惑わせよう。

25 ロースピンキック (フラミンゴ中) ⇩Ⓚ＋Ⓖ
回転系の下段キック。相手の上段攻撃をすかし、状況によっては中段攻撃もかわせる。ヒットすれば相手はダウンするが、受け身をとられる可能性がある。ガードされた場合はヒジでの反撃をくらう。

26 フェイク (フラミンゴ中 対下Ⓟ) Ⓟ＋Ⓚ
相手の下段Ⓟ限定のさばき技。さばいたあとはステップラウンドキック〔⇨Ⓚ＋Ⓖ〕、スイッチキック〔⇦Ⓚ〕、サマーソルトキック〔⇖Ⓚ〕のコンボが確定で入るため、大ダメージが期待できる。

27 ヒールソード (フラミンゴ中) Ⓚ＋Ⓖ
発生が遅く、リーチも短い。カウンターヒットした場合は相手が浮く。ノーマルヒットまたはガードされた場合はこちらの打撃投げが確定するが、投げ間合いに入っていなければ投げることができないため、間合いが離れている場合は打撃で攻めよう。

28 ヒールソードスラッシュ (フラミンゴ中) ⇨Ⓚ＋Ⓖ
技の発生は遅いが、ガードされてもサラのほうが先に動けるため不利にはならない。中間距離から出せば、避けられない限り、一方的に押しまくることが可能。ヒットすれば相手はダウンする。

フラミンゴ中の技

29 ライトハイキック　(フラミンゴ中) K

リーチのある素早いキック。相手の上段、中段攻撃ばかりか下段攻撃さえもつぶす性能を持っているため、相手は手を出せない。いくつかの連係技に派生するので、状況によって使い分けよう。

30 サイドキックコンビネーション　(フラミンゴ中) K K K

2段目までは連続ヒットするが、ガードされた場合相手は途中でしゃがむことができ、反撃される恐れがある。また、3段目をガードされると相手の投げが確定する。反撃を受けないためにはディレイや途中止めを活用して相手の防御を揺さぶる必要がある。

31 クラッシュロー　(フラミンゴ中) ⇩K

素早い下段攻撃。ただしリーチはあまり長くない。ヒットすると打撃投げに移行することが可能だが、投げに失敗すると不利になるため、確実につなげる自信がないうちは使わないほうがいい。

32 ローカットコンビネーション　(フラミンゴ中) K K ⇩K

性能はサイドキックコンビネーションとほぼ同じ。弱点も同じで、ガードされると投げによる反撃が確定する。カウンターヒット以外では当てても不利。攻撃のバリエーション程度に使おう。

33 カットインミドル　(フラミンゴ中) ⇘K

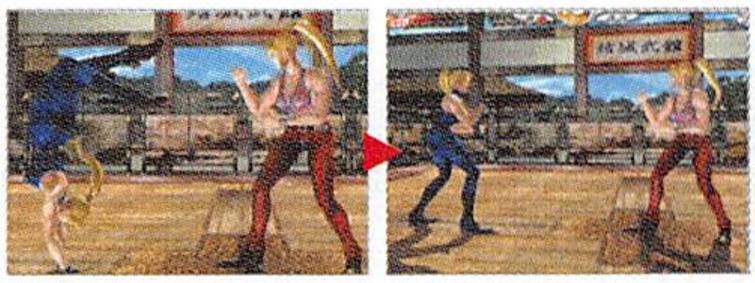
フラミンゴ中の中段攻撃では発生が早い方に属する。相手の下段攻撃に合わせて出せばよろけさせるすことができる。ただし、上段攻撃には弱いため、状況を見て出す必要がある。

34 サマーソルトキック　(フラミンゴ中) ⇖K

通常構えから出すサマーソルトキック〔⇖K〕よりも発生が早い。フラミンゴ中に出せる中段攻撃では最速。ガードされたり避けられたりしなければ、相手の出した攻撃をすべてつぶす。ガードされた時のスキが大きいのでバクチで乱発するような使い方はやめよう。

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

バックロールエスケープ 35



⇦

特殊 ―

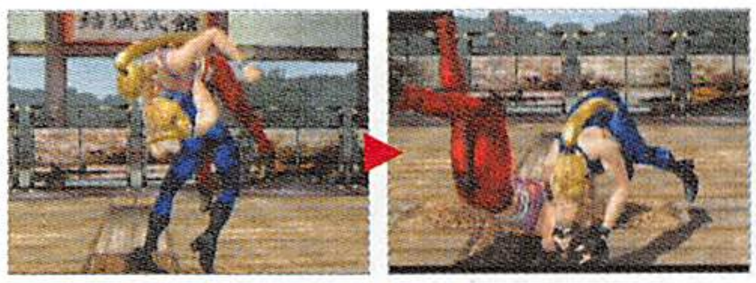
ステップインメナス 36

⇨

→ フラミンゴへ

特殊 ―

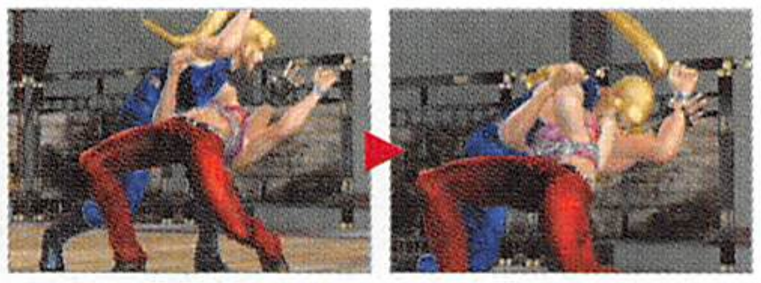
フロントスープレックス 37



Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

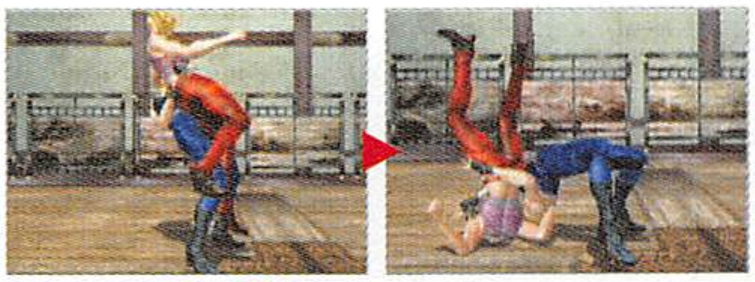
シェルブレイクエルボー 38



(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

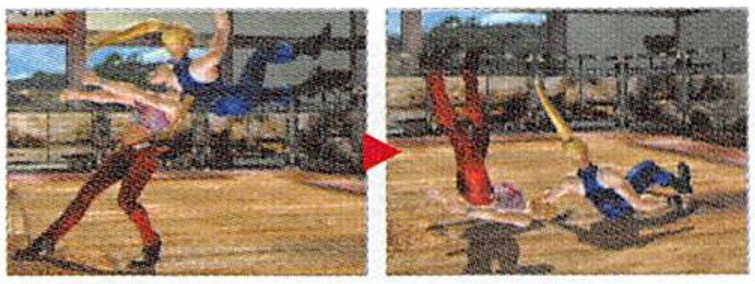
バックドロップ



(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

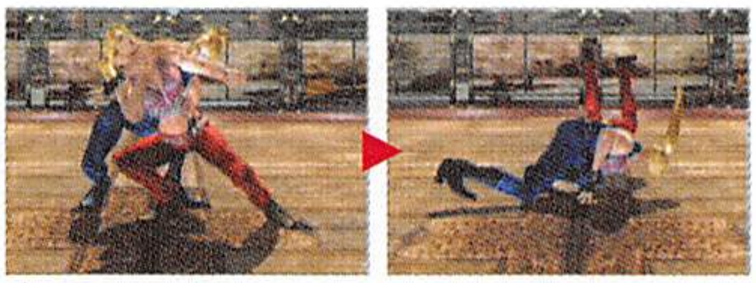
ネックブリーカードロップ 39



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

フォーリンエンジェルスロー 40



⇨⇗Ⓟ＋Ⓖ

上投 45

35 バックロールエスケープ (フラミンゴ中)⇦

フラミンゴからのバク転。打撃技に対しては無敵になっているので、安全確実に間合いを開くことができる。バク転中に投げられ判定があるが、投げ抜けが可能なので念のため投げ抜けコマンドを入力しておくといい。着地時にはフラミンゴの構えが解除される。

36 ステップインメナス (フラミンゴ中)⇨

フラミンゴの構えを持続したまま前方にダッシュ移動する特殊移動技。フェイク〔フラミンゴ中Ⓟ＋Ⓚ〕で相手の攻撃をさばいたあと、相手との距離を一気に詰めたいときに使うといいだろう。

37 フロントスープレックス Ⓟ＋Ⓖ

上級者との対戦の場合、ダメージの高い投げ技の投げ抜けコマンドを入力することが多いため、この技は逆に投げ抜けされにくい。コマンドが簡単な割にはダメージが高いのでおすすめ。

38 シェルブレイクエルボー (敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

相手の横に位置している場合、コマンド投げを入力しても横投げに化けてしまう。避けからの投げを狙う場合は、どちらが出てもいいようにコマンドを入れておくといいだろう。

39 ネックブリーカードロップ ⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

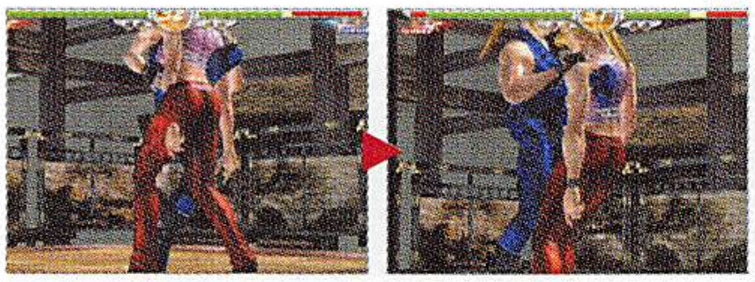
投げが決まっても抜けられても相手と位置が入れ替わるため、リングぎわからの脱出に最適。逆に、相手をリングぎわに追い詰めた状態で使うと自分がリングアウトする恐れがあるので注意しよう。

40 フォーリンエンジェルスロー ⇨⇗Ⓟ＋Ⓖ

『VF4』で追加された新技。投げたあとには小ダウン攻撃が確定で決まる。小ダウン攻撃のダメージまで考えると総ダメージ量は最も多いが、そのぶん、対戦慣れした相手はこの技の投げ抜けコマンドを入力している場合が多く、抜けられやすい。

投げ技

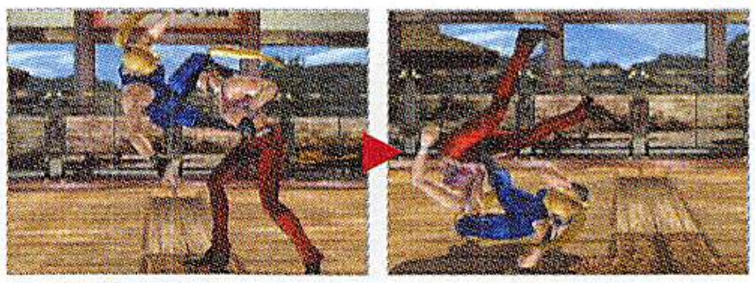
ライトニングニースマッシュ 41



⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 43

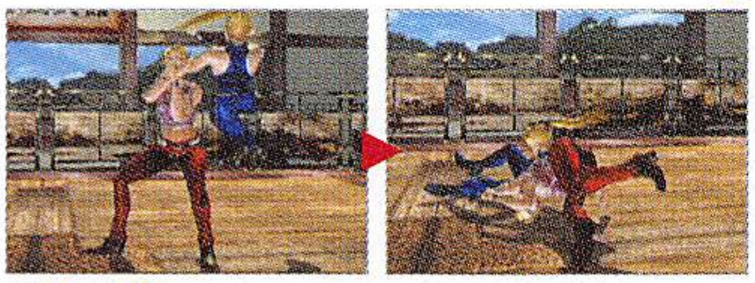
レッグホールドスロー 42



⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 55

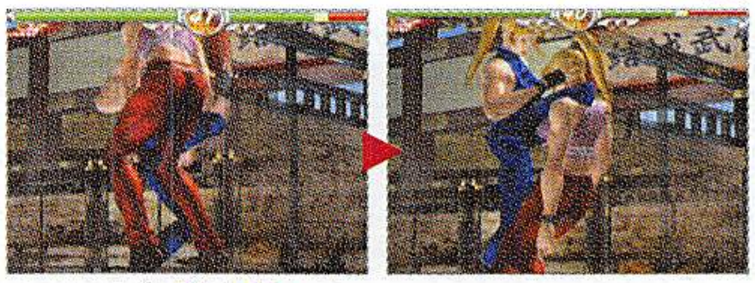
ローリングフェイスクラッシュ 43



⇗Ⓟ＋Ⓖ

上キ 45

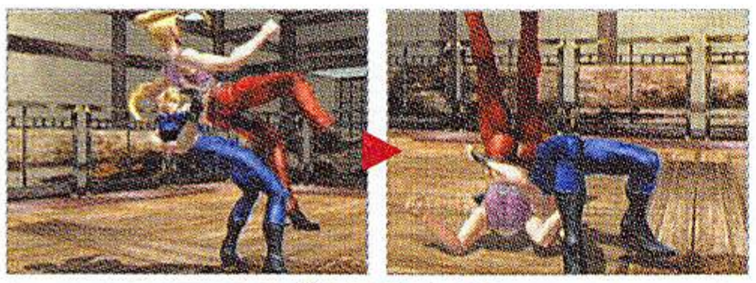
ライトニングニースマッシュ 44



(壁が前)⇦Ⓟ＋Ⓖ

壁投 70

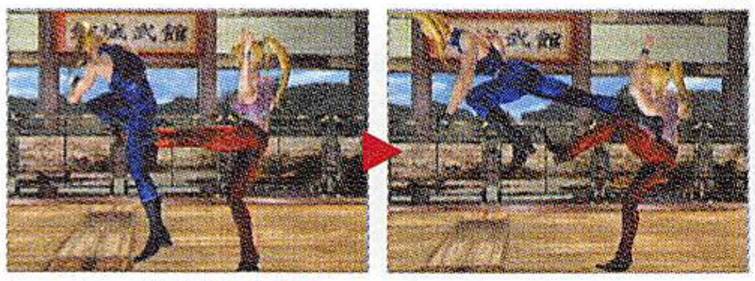
バックドロップ



(しゃがんだ敵の背後)Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

下投 60

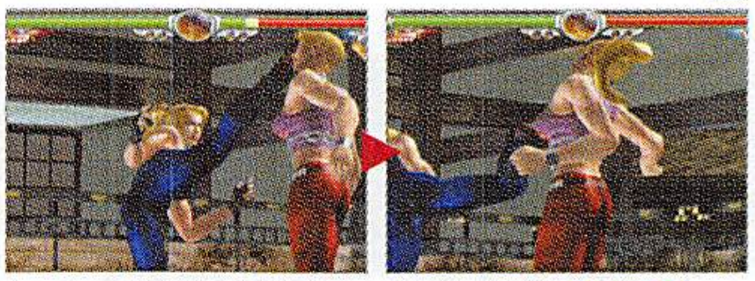
レッグフックスロー 45



(フラミンゴ中)Ⓟ＋Ⓖ

上キ 40

ガトリングキックビート 46



(フラミンゴ中)⇧⇦⇩⇨(or⇩⇦⇧⇨)Ⓟ＋Ⓖ *1

上キ 60

*1
酔い覚まし・酒−2

41 ライトニングニースマッシュ ⇦Ⓟ＋Ⓖ
相手をつかんでヒザ蹴りを3発入れる技。投げたあと、倒れた相手に小ダウン攻撃が決まりやすい。相手が壁ぎわにいる場合は大ダメージ確定の別の技になるため、壁ぎわではこの投げを狙おう。

42 レッグホールドスロー ⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ
相手の首に足をかけて投げ飛ばす技。リングぎわで使うと相手をリングアウトにしやすいため、体力負けしているときの一発逆転技として重宝する。

43 ローリングフェイスクラッシュ ⇗Ⓟ＋Ⓖ
投げ抜け不能のキャッチ投げ。攻撃判定が広く、中間距離からでも狙える。相手が受け身をとったあとの起き上がり攻めや、離れた間合いからの反撃技として使えるほか、意表をついてラウンドスタート時にいきなり使うという手もある。

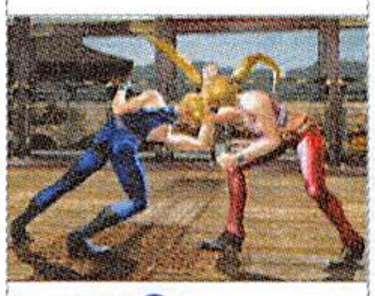
44 ライトニングニースマッシュ (壁が前)⇦Ⓟ＋Ⓖ
壁がない場合はヒザ蹴り3発だが、壁投げの場合は4発。さらに、相手は受け身をとれなくなるので大ダウン攻撃が確定する。追い打ちを含めると相手の体力を半分近く減らすので狙う価値大。

45 レッグフックスロー (フラミンゴ中)Ⓟ＋Ⓖ
フラミンゴ中に出せる投げ技。コマンドが簡単なうえ、発生も早いので使いやすい。ガトリングキックビートに比べるとダメージは低いが、相手を投げ飛ばす距離はこちらのほうが遠い。

46 ガトリングキックビート (フラミンゴ中)⇧⇦⇩⇨(or⇩⇦⇧⇨)Ⓟ＋Ⓖ
フラミンゴ中に出せる唯一のコマンド投げ。コマンド入力が難しいが、失敗してもレッグフックスローが出るので、とりあえず入力しておく価値はある。8発ものキックを連続で叩き込む技なので、見た目のインパクトもかなり大きい。

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

ジャンプ攻撃

エルボー

(上昇中) Ⓟ
中段 25

ステップストレート

(空中) Ⓟ
中段 25

ステップフックキック 47

(空中) Ⓚ
中段 20

ステップフックキック

(着地ぎわ) Ⓚ
中段 20

ダウン攻撃

ジャンピングニースタンプ 48

⇧Ⓟ
ダウン 25

サッカーボールキック 48

⇘Ⓚ
ダウン 13

背後攻撃

ターンナックル

Ⓟ *1
上段 10

ターンローストレート 49

⇩Ⓟ
下段 14

*1
ストレートリード〔Ⓟ〕からの技につながる

ターンキック

Ⓚ
上段 30

ドラゴンキック 50

⇨Ⓚ
上段 25

ターンライジングキック 51

⇘Ⓚ
中段 25

ターンロースピンキック 52

⇩(or ⬇)Ⓚ
下段 20

47 ステップフックキック (空中) Ⓚ
『VF3tb』まではかなり使えたのだが、ヒット後にⓅⓅⓅにつなげなくなったため多用すべき技ではなくなった。カウンターヒットで相手が浮くので、たまに狙ってみるのもいいだろう。

48 各種ダウン攻撃
小ダウン攻撃は、ジャッキーと同じく相手を無造作に蹴るサッカーボールキック〔敵ダウン⇘Ⓚ〕。おもに受け身が取れない技のあとに入れる。特にフォーリンエンジェルスロー〔⇨⇖Ⓟ＋Ⓖ〕や横投げなどは小ダウン攻撃とセットで使わないとノーマル投げよりもダメージが低くなってしまうので、容赦なく追加ダメージを与えよう。
　大ダウン攻撃のジャンピングニースタンプ〔敵ダウン⇧Ⓟ〕は叩きつけ系の打撃技や、ライトニングニースマッシュ〔壁が前⇦Ⓟ＋Ⓖ〕のあとが確定で決まるチャンス。また、状況によっては相手が壁に当たった場合などにも決めることができる。

49 ターンローストレート (敵が背後) ⇩Ⓟ
発生が早い下段攻撃。リーチは短いが、相手が立ってさえいれば攻撃中でもガードしていてもヒットする。キック系の技よりもスキが少なく、ガードされても反撃されることはない。

50 ドラゴンキック (敵が背後) ⇨Ⓚ
リーチは短いが、回転系の技なので相手の避けを無効にでき、ヒットすると相手は遠くに吹き飛ぶ。また、技の性質上、相手の下段攻撃をジャンプでかわすという芸当が可能だ。ダメージこそ与えられないが、見た目が非常に格好いいので知っておいて損はない。

51 ターンライジングキック (敵が背後) ⇘Ⓚ
背後攻撃では唯一の中段攻撃。ヒットすると相手はダウンする。足位置がハの字の時にカウンターヒットさせると⇖Ⓚや⇩Ⓚで追い打ちすることが可能だ。ダメージを与えたいならこれを使おう。

振り向き攻撃

バックナックルターン 53

⇦⇦Ⓟ(振り向き状態へ)

上段 14

バックスピンキックターン

⇦⇦Ⓚ(振り向き状態へ)

上段 25

スピンターンキック 54

🡻⇦Ⓚ(振り向き状態へ)
*2

上段 15

ダブルスピンキック

🡻⇦ⓀⓀ(振り向き状態へ)
*2

上段 15

*2
酔い覚まし・酒－1

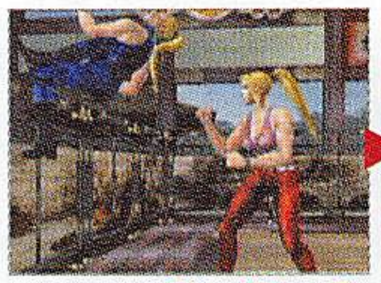
壁技

リアクトラウンドキック 55

(壁が前)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 30

ウォールバックロール 55



(壁が前)⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

起き上がり攻撃

ライジングバックキック 56

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ

中段 20

ヴァーティカルスピンキック 56

(うつ伏せ頭or仰向け足)
ⓀⓀⓀ

中段 20

スプリングキック 56

(仰向け頭)ⓀⓀⓀ *3

中段 20

*3
ディレイ、横転、前転時はライジングバックキック

スライドロースピンキック 56

(うつ伏せ足)🡻ⓀⓀⓀ
*4

下段 20

ロースピンキック 56

(うつ伏せ頭or仰向け足)
🡻ⓀⓀⓀ

下段 20

スプリングキック 56

(仰向け頭)🡻ⓀⓀⓀ *4

下段 20

*4
ディレイ、横転、前転時はロースピンキック

52 ターンロースピンキック (敵が背後)⇩(or🡻)Ⓚ

非常に発生の早い下段回し蹴り。スキも少なく、ガードされても反撃をくらわない。ほかの背後攻撃と二択・三択を迫る戦法は、相手にとってかなり嫌なはず。サラの背後攻撃は性能の高いものが揃っているので、戦術の1つとして身につけておきたい。

53 バックナックルターン ⇦⇦Ⓟ

最も早く振り向くことが可能な上段攻撃。ガードされても反撃を受けない。リーチは短いが、この技はヒットさせるよりも振り向くことが目的なので問題ない。当たればラッキーくらいに考えよう。

54 スピンターンキック 🡻⇦Ⓚ

しゃがみ状態から出す上段攻撃。追加入力でダブルスピンキック〔🡻⇦ⓀⓀ〕に派生し、連続ヒットする。技を出したあとは振り向き状態に移行。しゃがみから振り向けるのは便利だ。

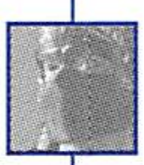
55 各種壁技

振り向きからの攻撃が多彩なサラは、ほかのキャラよりも壁を利用した技を使うチャンスが多いのではないだろうか。ウォールバックロール〔壁が前⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕はほかのキャラの壁技と同様、壁を蹴って相手の背後に脱出する技。リアクトラウンドキック〔壁が前⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は避け方向が限られる半回転系の攻撃。ヒットすると相手はダウン。しゃがみガードしている相手はよろける。

56 各種起き上がり攻撃

サラ特有の起きあがり攻撃は次の2種類。スプリングキック〔仰向け頭(🡻)ⓀⓀⓀ〕は足から勢いよく飛び上がる技。このダウン状態からのその場最速起き上がりは、中・下段のどちらのコマンドを入れてもこの技になってしまうので注意。ガードされると上段投げで反撃を受ける。スライドロースピンキック〔うつ伏せ足🡻ⓀⓀⓀ〕は回転系の下段攻撃で、避けをつぶすことが可能だ。

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT



STEP 1 特徴

Character

素早い動きと多彩な連係で惑わす、漆黒のフラミンゴ

攻撃発生の早い打撃技を用いた連係で相手の出鼻をくじき、上段投げとライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕で二択を仕掛けていくのがサラの基本戦法となる。ライジングエルボーからの派生にはダブルジョイントバット〔⇨ⓅⓀ〕などの優秀な連係技が揃っており、相手は反撃のチャンスをつかみにくい。また、今作では特殊構えのフラミンゴが加わり、さらに攻撃のバリエーションが増えている。新たに投げ技が複数追加されたのも、これまでの弱点を補う有利な点といえるだろう。

コマンド入力も比較的簡単な部類に入るので、初心者にもおすすめできるバランスの取れたキャラクターなのだが、軽量ゆえに1発の威力が低く、相手に浮かされやすいという弱点がある。また、リーチのある技が少ないので、中間距離では辛い戦いになるという短所は忘れないようにしておきたい。

エルボーがカウンターヒットすればかなり有利。ここからエルボーと投げの二択をかけられる。

ダブルライズキックはヒット後もガード後も少し有利。構えへ移行する技のなかでも高い性能を誇る。

STEP 2 主要技

Main Trick

あらゆる連係の始動技

ダブルジョイントバット

⇨ⓅⓀ

サラの攻撃の要となる中段技。1段目をガードしたあと反撃を狙う相手には、ディレイをかけて2段目を出す。こうすればカウンターヒットの機会が増えるほか、2段目を意識させることで1段止めから別の技につなぐという選択肢もきいてくる。

下段起き上がり攻撃の対応策

ラウンドキック

⇧Ⓚ＋Ⓖ

下段攻撃をすかしながら当てられるので、相手のしゃがみⓅや下段起き上がり攻撃に重ねて使おう。リーチが長いので中間距離から攻めたいとき、相手の出方を見たいときにも役に立つ。ガードされるとスキが大きいので乱用は禁物だ。

中間距離での強さを誇るキャッチ投げ

ローリングフェイスクラッシュ

⇗Ⓟ＋Ⓖ

避け攻撃ヒットのあとや相手の受け身のあとなど、サラ側が有利なものの相手から離れてしまうときには、攻撃判定の広いこの技が最適。技をヒットさせたあとにバックダッシュで相手との間合いをとり、そこから出すのも有効な手段だ。

起き攻めや受け身攻めで重宝する中段攻撃

ダブルライズキック

⇦Ⓟ＋Ⓚ

フラミンゴへ移行する技の中で最も使い勝手のいい中段技。1段目ヒット後はもちろん、ガード後も有利なので積極的に使いたい。しゃがみヒット後はそのままダウンさせずに、サマーソルトキック〔⇖Ⓚ〕で追い打ちしておこう。

STEP 3 連係入門

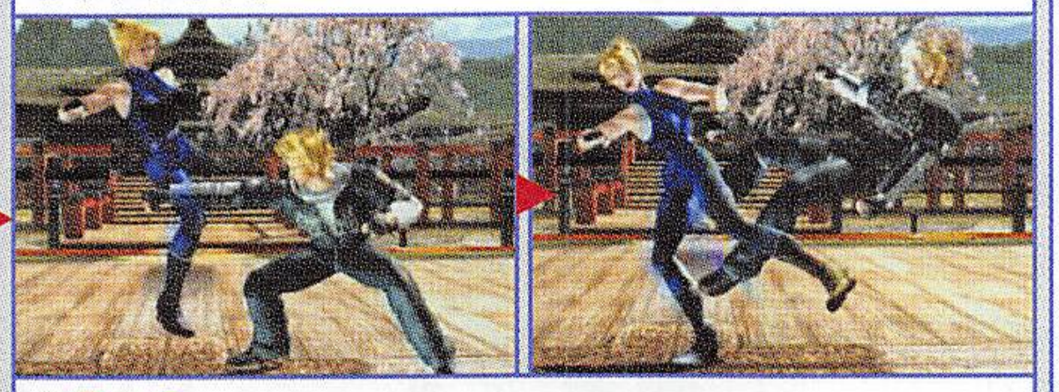
Beginner's Combination

しゃがみPを誘い水にラウンドキックを

スクァトストレート

⇩(or⬇)P

ラウンドキック



⇧K＋G

しゃがみPから、相手の下段攻撃をすかしつつ当てることができる中段技へ。初めにしゃがみPを出すことで相手のしゃがみPを誘い、そこへラウンドキックを重ねていくのが狙いだ。ラウンドキックがカウンターヒットした場合は、きっちり空中コンボを決めよう。

相手の出方を気にせず打ち切りOK

ダブルジョイントバット

⇨PK　⇨PK

スイッチキック

⇦K

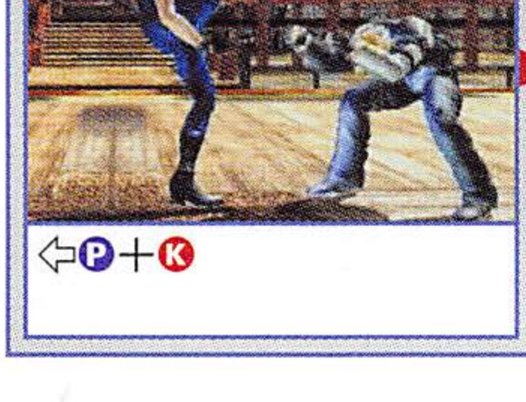
ロースピンキック

(フラミンゴ中)
⇩K＋G

1段目のダブルジョイントがヒットしたあと、受け身を取らない相手には3段目のロースピンキックまで連続ヒット可能。受け身を取る相手には2段目のスイッチキックが当たらないものの、3段目を受け身後の起き上がりに当てることができる。

技の有利性を把握し攻めのターンを持続

スイッチキック



⇦K

カットインパンチ

(フラミンゴ中)P

各種投げ技

技により異なる

スイッチキック後の有利な状況(ガードされても五分)を生かし、反撃する相手に発生の早いカットインパンチをカウンターヒットさせる。次の一手は投げやヒジが有効。上記のダブルジョイントバット～スイッチキックのあと、この連係につなぐのもありだ。

出し損のないダブルライズキックを活用

ダブルライズキック

⇦P＋K

ライトハイキック

(フラミンゴ中)K

レッグフックスロー

(フラミンゴ中)P＋G

ヒットさせてもガードされても有利になるダブルライズキックに、相手の下段攻撃をつぶせるライトハイキックを組み込む。このとき、相手は立ちPやしゃがみPでも割り込むことはできない。カウンターヒット時はもちろん、ガードされても固まる相手を投げやすい。

サラ・ブライアント
SARAH BRYANT

STEP 4 フローチャート Flow Chart

基軸は中段と投げの二択

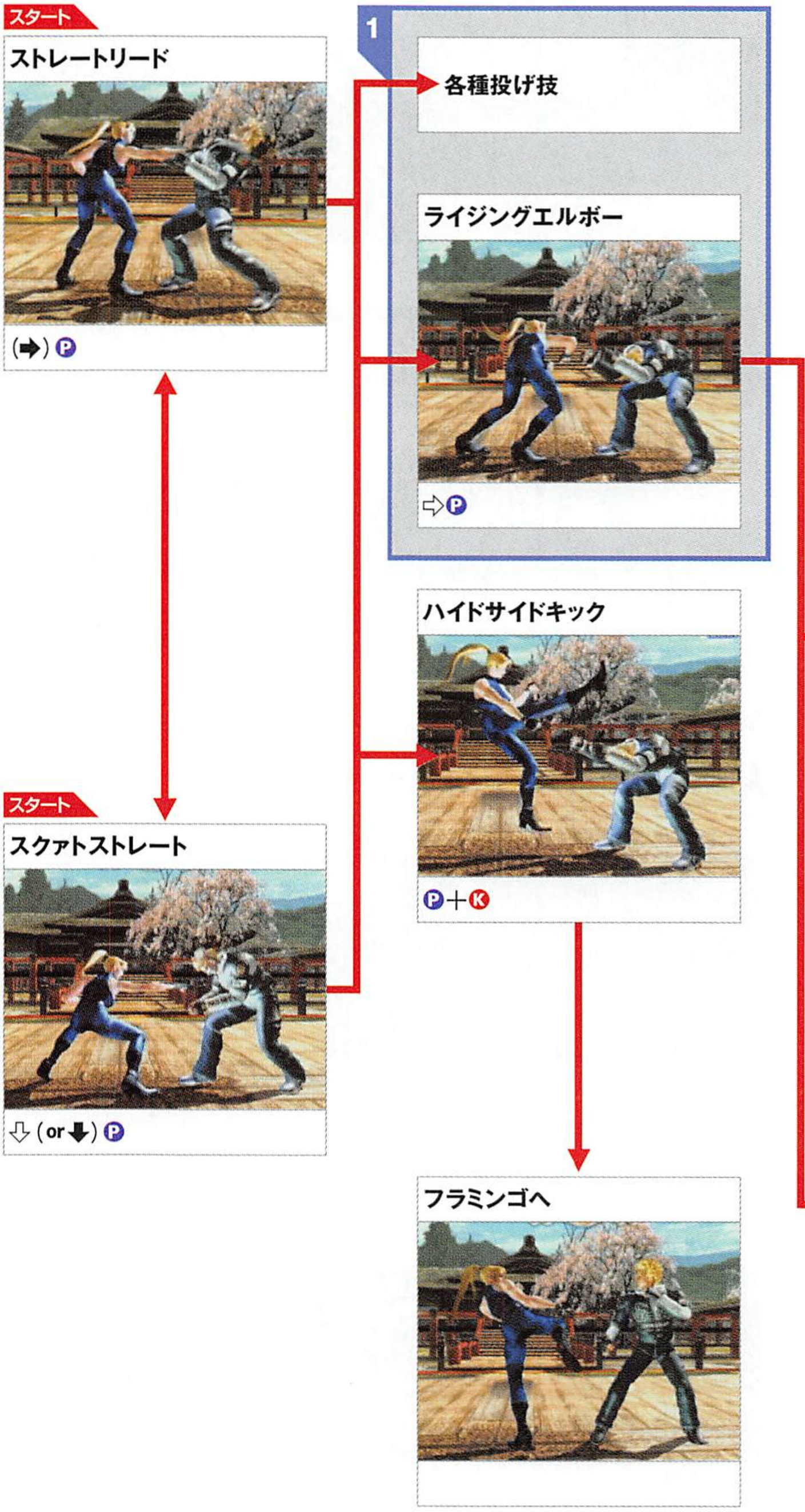
立ちPはヒットしてもガードされても、ライジングエルボーなどの発生の早い中段攻撃と投げ技で二択を仕掛けられる（フローチャート1）。しゃがみPはヒット後のみ有利だ。ここではハイドサイドキックを使う手もある。相手の上・中段のP、K、ヒジをさばく性能が付加され、出の早い打撃に対処できるようになったのは嬉しいところ。

エルボー後の選択肢ではヒット確認が重要だ。カウンターヒットなら見てからつなげられるダブルジョイントバットがおすすめ。よりダメージを稼ぐなら、もう一度エルボーと投げの二択で迫るのもいいだろう。一方、エルボーをガードされた場合、ディレイでダブルジョイントバットを出すか、再びエルボーを出すのが無難だろう。

フローチャート2はフラミンゴ時の展開だ。構えに移行する技のヒット後は、発生の早いカットインパンチやライトハイキックなどの派生技で攻めていこう。避けて回避する相手には投げ技で反撃し、ガードする相手にはバックロールエスケープで距離をとるのがベター。この技はほぼ無敵状態で、地に足が付くまでは相手の打撃技をすかせるほか、投げ抜けも可能だ。

エルボーがカウンターヒットすればかなり有利。エルボーと投げの二択をかけよう。

ダブルライズキックはヒット後もガード後も有利。構え移行技のなかでも高性能だ。



スタート

各種フラミンゴへの技

各種投げ技

ダブルジョイントバット

⇨ⓅⓀ

ライジングエルボーなどの中段技

ライジングエルボー

ダブルジョイントバット

⇨ⓅⓀ

2

カットインパンチ

(フラミンゴ中) Ⓟ

ライトハイキック

(フラミンゴ中) Ⓚ

フラミンゴへ

カットインミドル

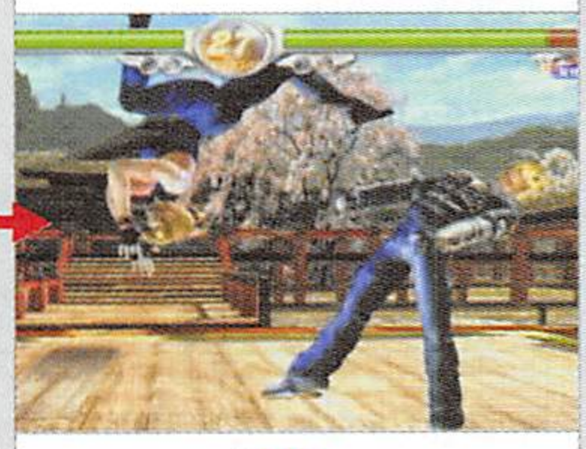
(フラミンゴ中) ↘Ⓚ

各種投げ技

セットアップコンビネーション

(フラミンゴ中) ↘ⓅⓀ

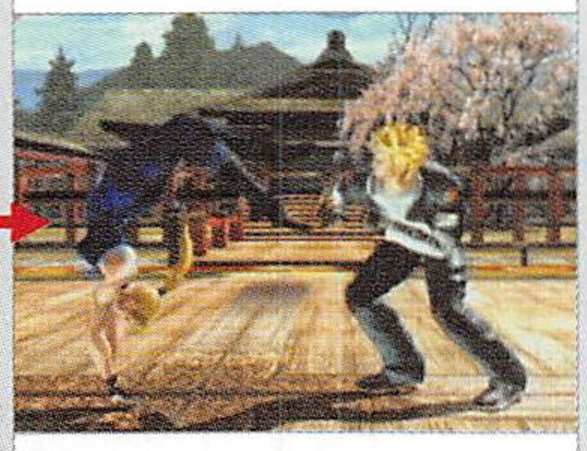
サマーソルトキックなどの中段技



(フラミンゴ中) ↖Ⓚ

各種投げ技

バックロールエスケープ



⇦

STEP 5 応用テクニック

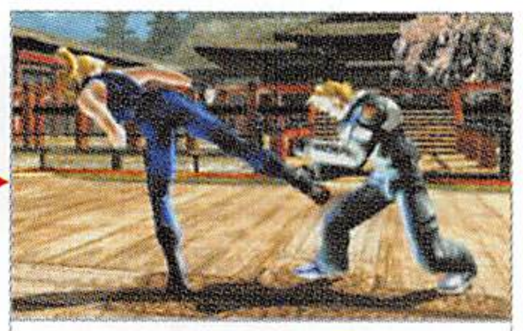
main trick

新しい構えを使いこなそう

フラミンゴの構えを使いこなすためには、技を出したあとの有利、不利に加え、その後の選択肢まで知っておく必要がある。下の表には、フラミンゴの構えに移行、またはそれを維持する技をピックアップし、その後の状況をまとめてみた。右下の状況別の選択肢と照らし合わせ、連係を組み立てていこう。的確なヒット状況の確認と選択肢の素早い切り替えこそが、フラミンゴの構えを有効活用するためのカギだといえる。

さて、フラミンゴに移行する技のうち最も注目したいのは、セットアップコンビネーション〔↘PK〕。2段目は上段をかわす技にも打ち勝つことができるので、ディレイで出すと効果的だ。カウンターヒットさせれば、そのあとも攻めやすい。また、ガードされても有利になるダブルライズキック〔⇦P＋K〕は中間距離から攻め込む手段として活躍する。STEP3で紹介したライトハイキックへのつなぎは、黄金連係のひとつとなるだろう。

有利な場面で出せば割り込まれることがないライトハイキック。



カウンターヒット後はクラッシュローも有効な選択肢になる。

スイッチキック〔⇦K〕は、しゃがみヒット時のよろけ時間が長い。

その後はセットアップコンビネーション〔⇦PK〕が確定する。

フラミンゴへ移行する技とその性能

技名／コマンド	出したあとの状況			
	ガード	通常ヒット	カウンター	しゃがみ
セットアップコンビネーション ↘PK	不利（小）	有利（小）	有利（大）	—
スイッチキック ⇦K	五分	有利（小）	有利（大）	よろけ（大）
ハイドサイドキック P＋K	不利（小）	有利（小）	有利（大）	よろけ（大）
ダブルライズキック ⇦P＋K	有利（小）	有利（小）	有利（大）	ダウン
ライトハイキック （フラミンゴ中）K	有利（小）	有利（小）	有利（大）	—
カットインミドル （フラミンゴ中）↘K	不利（大）	不利（小）	五分	よろけ（小）

状況別の選択肢

よろけ（大）	ダメージ重視のサマーソルトキックか、攻撃を持続するセットアップコンビネーションを叩き込もう。
よろけ（小）	よろけ時間が短いときは、フラミンゴ中の投げ技とカットインミドル、クラッシュローで選択を迫る。
有利（大）	カットインミドルとクラッシュローにつなげば割り込まれない。避けを使う相手には、投げ技を狙おう。
有利（小）	ライトハイキックへで相手の反撃をつぶせる。しゃがむ相手には、中段のカットインミドルが効果的だ。
不利（小）	それほど不利でなければ、ヒジ系クラスの技をカットインパンチでつぶせる。五分なら立ち技すべてOK。
不利（大）	バックロールエスケープで後ろに逃げることも重要。このときは、投げ抜けも一緒に入力しておこう。

フラミンゴで受け身を攻め立てろ

ダブルジョイントバット〔⇨PK〕ヒット後は、スイッチキックを出してフラミンゴに移行するのがオススメ。相手が受け身をとらなければ追い打ちとしてヒットするほか、受け身をとられてもそのあと有利に攻めることができる。受け身をとった場合は、クラッシュローやカットインミドル、投げ技などフラミンゴ中の技で攻め立てよう。投げ技は、ダメージの大きいガトリングキックビート〔フラミンゴ中⇧⇦⇩⇨ or ⇩⇦⇧⇨P＋G〕も狙ってみたい。なお、スイッチキックはダブルジョイントバットの2段目がカウンターヒットしていれば、空中コンボになる。

■ダウンさせてスイッチキック

スイッチキックは相手の受け身に関わらず有効だ。

■受け身を攻める

受け身をとったのを確認したら、フラミンゴ中の技で攻めよう。

実戦で役立つ連続技

ニーキックからのコンボ

ニーキックが確定する状況ならすかさずこれを

ニーキックがカウンターヒットすれば、全キャラクターに対して無条件で決めることのできるコンボ。ノーマルヒットでも、足位置がハの字であれば全キャラクターに決まる。足位置が平行だった場合は、重量級2人とアキラには入らなくなるので気をつけよう。

ニーキック

⇨K

セットアップコンビネーション

↘PK

↘PK

サマーソルトキック

↖K

ヒールソードスラッシュからのコンボ

フェイク成功時はダメージ大量奪取のチャンス

フェイク〔フラミンゴ中K＋G〕が成功するとソードスラッシュが確定で決まり、さらにこのコンボへつなげることが可能になる。ヒールソードスラッシュは中段攻撃なのでしゃがみ状態の相手にもヒットし、さらに受け身もとれないため、技が当たりさえすれば確実に叩き込むことができる。

ヒールソードスラッシュ

(フラミンゴ中)⇨K＋G

スイッチキック

⇦K

サマーソルトキック

↖K

ダブルジョイントバットからのコンボ

状況限定コンボも訪れたチャンスは見逃せない

足位置がハの字の状況で、ダブルジョイントバットの2段目がカウンターヒットすると、全キャラクターにジャックナイフキックが確定する。また、パイ、ベネッサ、リオン、アオイに対しては、ジャックナイフサイドキック〔⇩KK〕までつなげることも可能となる。

ダブルジョイントバット

⇨PK

⇨PK

ジャックナイフキック

⇩K

ラウンドキックからのコンボ

相手キャラクターと足位置を見極めて追い打ちを決めよう

足位置がハの字の状態でラウンドキックをカウンターヒットさせると全キャラクターに確定するコンボ。ただし足位置が平行だと、アキラ、ウルフ、ジェフリー、レイには決まらないので、ジャックナイフサイドキックは1段目のジャックナイフキックで止めておこう。

重量限定

ラウンドキック

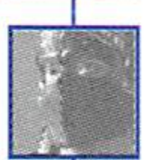
⇧K＋G

ジャックナイフサイドキック

⇩KK

⇩KK

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT



ストーリー
Story

第3回世界格闘トーナメント終了後、サラの記憶が戻り、ようやく物騒な生活から解放されたジャッキー。その後も第4回大会の招待状が送りつけられたり、刺客が邸宅内に現れたりと、謎の組織はいまだサラを狙い続けていたが、ブライアント家の誇る私設警備隊が彼女を護衛していたため、ジャッキー自身には少しだけ余裕が生まれていた。そこで彼は格闘をやめレーサーに復帰すべく、ライセンス取得やスポンサー募集を行い、チームを作り始めた。

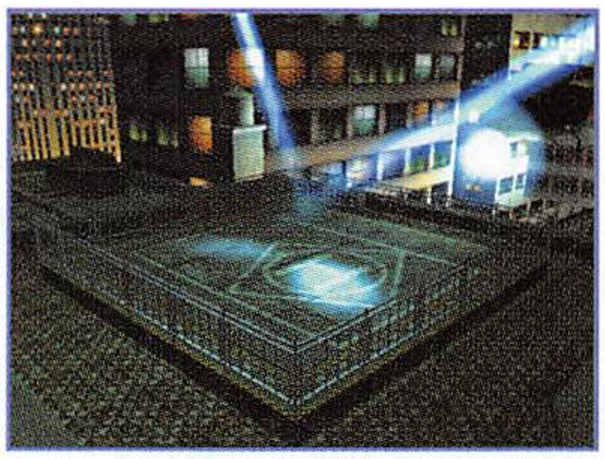
こうして順調に復帰の準備は進んでいたが、復帰第一戦の3ヶ月前から、スポンサー企業が次々と無差別テロにあっていく。

そしてジャッキーの元に、「格闘トーナメントに参加しろ。さもなくば、テロは続く」とつづられた脅迫状が届くのだった。

それまで組織の挑発に乗らなかったジャッキーだったが、これに対しては大いに憤慨！

さっそく、格闘技のトレーニングを再開する。

それから数ヶ月後、いままでにない最高のコンディションを作りあげたジャッキーは、トーナメント会場へと乗り込むのだった。



ステージ
Stage

街
City

サイズ：**12M×12M**
壁：**あり（破壊不可能）**

プロフィール
Profile

国籍：**アメリカ合衆国**
性別：**男**
血液型：**A**
職業：**インディカーレーサー**
趣味：**トレーニング**
身長・体重：**182cm 75kg**
3サイズ：**110/87/92**
格闘スタイル：**截拳道**

JACKY BRYANT
ブライアント

1 コスチューム
Costume

1P 黒いTシャツの上に赤いタンクトップとパンツで、拳には赤白2色のグローブをつけている。

2P ロゴ入りの黒いライダースに革パンツと、かなりワイルドなイメージ。グローブも黒革のものでそろえている。

2 セリフ集
Words

登場セリフ

「Come on! let's rumble!」
（さあ、ケンカといくか）

「Bring it on!」
（勝負だ!）

「I'm gonna whip you in no time!」
（一瞬で片づけてやるぜ）

勝ちセリフ

P 「Yes!I done handcuffed lightning!」
（オレは稲妻を操れるのさ!）

K 「Wanna fight again? You're way out of your league!!」（また戦う？　相手を間違えてるぜ!）

G 「Nobody can stop me!」
（誰もオレを止められはしないさ!）

3 入手可能アイテム
Item

グラデーションサングラス（オレンジ）

グラデーションサングラス（黄色）

シルバーエッジネックレス

ゴールドエンブレムネックレス

キーヘッドネックレス

オーナメントヘッドネックレス

ブラウンレザーブーツ *1

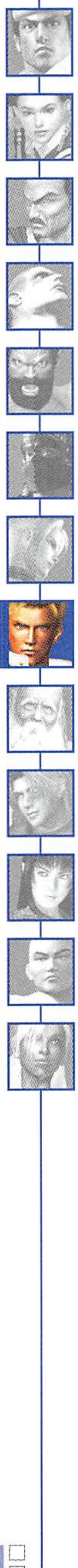
ブラウンレンズサングラス

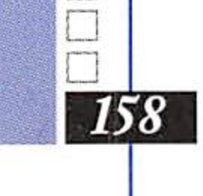
ウィングヘッドネックレス

バックプリント（ヘルファイアー） *2

*1:1Pのみ使用可
*2:2Pのみ使用可

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT





クルスピン〔PP⇦PK〕と併用して使っていこう。コンボバックナックルスピンの3段目、上段攻撃を警戒させておけば、しゃがんでかわそうとする相手にコンボエルボーの3段目の中段攻撃をヒットさせるといった使い方ができるので、相手のガードを揺さぶるのに有効だ。

4 コンボエルボーバックナックル PP⇨PP

コンボエルボー〔PP⇨P〕からの派生技のひとつで、ノーマルヒットしたときやガードされたときはジャッキー側が不利なものの、逆にカウンターヒットしたときは有利になる。ガードされても確実に決められてしまう反撃技はないので、3段目のエルボーをガードされたあと、相手の反撃を封じるように4段目のPを出すと効果的だ。また注目すべきポイントは、発生途中がしゃがみ状態になっている技をつぶせる能力が付加された点。しゃがみPを多用する相手にプレッシャーを与えよう。

5 パンチハイキック →PK

前作『VF3tb』では相手との距離が近いとストレートリード〔P〕が優先されたので出せなかったが、『VF4』では相手との距離に関係なく出せるようになった。相手に立ちガードされると不利だが、確定する反撃をくらうことがないので使い勝手もいい。そして最大の特徴は最後のハイキックをGボタンでキャンセルできること。蹴ると見せかけて投げや中段攻撃を出すなど、バリエーションに富んだ攻撃で相手を翻弄していこう。

6 エルボースピンキック ⇨PK

技の出は早いがスキが大きく、ガードされると相手の投げが確定してしまうので多用は禁物。しゃがんでいる相手にヒットさせると相手がよろけるという特性を活かし、相手の下段攻撃をガードしたあとの反撃技として使うのがいいだろう。簡単なコマンドの基本技の割にはリーチが長く高性能なので、初心者にもおすすめだ。

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT

スピニングバックナックル 7

⇦P *1

上段 22

ダブルスピンナックル 8

⇦PP *1

上段 22 (44)

*1
酔い覚まし・酒－1

スピニングスラントバックナックル 9

⇦P↘P

下段 15 (37)

スピニングアームキック

⇦PK(振り向き状態へ)

上段 25 (47)

スピニングロースピンキック

⇦P⇩K *2

下段 35 (57)

スラントバックナックル 10

↘P

下段 15

スラントロースピンキック 11

↘PK *2

下段 25 (40)

*2
距離によって攻撃力が変化

スマッシュフック

↘P *1

上段 10

フックコンボ2

↘PP *1

上段 8 (18)

ライトニングストレート

↘PPP

上段 20 (38)

スマッシュバックナックル

↘PP＋K *3

中段 24 (34)

*3
タメ可、タメ時は攻撃力40

スマッシュアッパー

⬇↘P

中段 19

7 スピニングバックナックル ⇦P

攻撃の起点となる主要な上段攻撃。リーチは短いながらも半回転系の技のため、ジャッキーの背中側に避けて回避しようとする相手に対しても当てることができる。カウンターヒットすると相手をダウンさせられるほか、ノーマルヒットするとジャッキー側が有利になる。ガードされても五分の状態になるので、リスクも少ない。派生する技を活かしてラッシュをかけていこう。

8 ダブルスピンナックル ⇦PP

スピニングバックナックル〔⇦P〕がヒットしたあと、最速で2段目のPを出すと連続でヒットするが、2段目のPにディレイをかけて出すこともできる。さらに相手の下段攻撃をつぶす性能を持っているため、しゃがみPなどの下段攻撃を多用する相手には非常に有効な技だ。カウンターヒットすると相手は回復不可能の崩れダウンになるのは見逃せないところ。

9 スピニングスラントバックナックル ⇦P↘P

スピニングバックナックル〔⇦P〕からの下段攻撃。ヒット後はジャッキー側が有利になるが、ガード後は不利。最速で出し切るだけでなくディレイも活用し、連係に織り交ぜて揺さぶりをかけよう。

10 スラントバックナックル ↘P

ジャッキーには数少ない、立ち状態から出せる下段技。ガードされると下段投げの反撃をくらう恐れがあるので、派生技につなげる必要がある。下段投げを持たない相手に対してはスキの少ない下段攻撃なので、立ちガードを意識させて使っていこう。

11 スラントロースピンキック ↘PK

たまに打つことでスラントバックナックル〔↘P〕後の反撃技をつぶせるほか、相手にロースピンキックを警戒させ、スラント後に攻めやすい状況を作れる。しゃがみガードされると手痛い反撃をくらう。

12 ニーキック ⇨K

技の発生は早めで、ライジングエルボー〔⇨P〕よりも少し遅いといった程度。ノーマルヒットやカウンターヒットするとダブルパンチニーキック〔PP⇨K〕などの空中コンボを決められるが、ガードされると投げなどの反撃技をくらってしまうので気をつけたい。反撃技や起き攻め、または相手が受け身をとったあとの攻撃時など、さまざまな場面で活用することができるだろう。空中コンボでより多くのダメージを奪いたいという人には、ビート&バックナックル〔P＋KP〕よりもニーキックのほうがおすすめ。

13 ダッシュハンマーキック ⇨⇨K

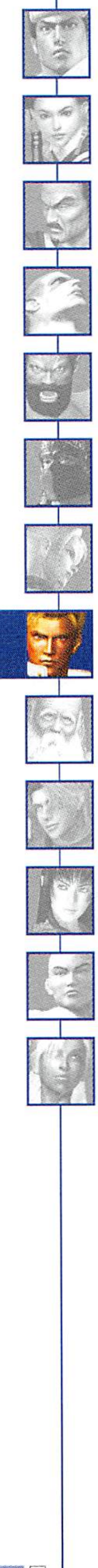
技の発生はやや遅いものの、リーチが長いので中間距離で活躍する中段攻撃。ノーマルヒットすると相手はダウンし、カウンターヒットで相手にしりもちをつかせることができる。ガードされると投げなどの反撃技をくらってしまうが、足の先端を当てるように使えば距離が離れるので投げられにくくなる。しゃがみPを打ったあとに少し下がって出すほか、ダウンした相手が起き上がるタイミングに合わせて置いておくなど、特性を活かして使おう。

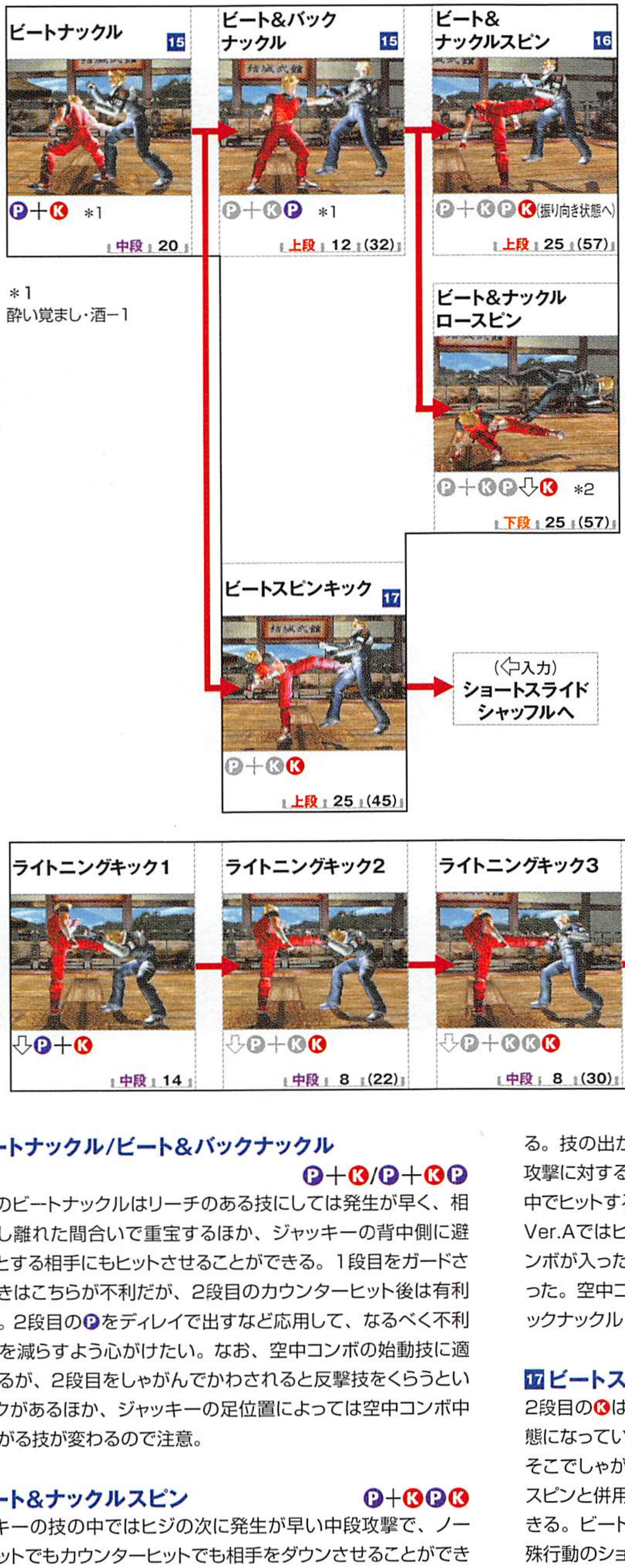
14 ステップインミドルセカンド ↘KK

ミドルキック〔↘K〕から再度中段判定の蹴りへとつなぐ連係技。1段目のミドルキックを相手にガードされたあとは投げによる反撃が確定するが、2段目があるおかげでそれほど危険な状況にはならない。1段目がカウンターヒットしたときや、しゃがみにヒットしてよろけさせたときは、2段目まで連続ヒットする。

リーチがあるので、やや離れた距離からでも使えることがこの技の利点。ガードされたあとでもディレイの2段目によるカウンター狙いと、1段止めを織り交ぜることで対応されにくくなる。1段で止めた場合、相手がよろけなら積極的な二択へ。ガードされていたときは避けや立ちガード、しゃがみPなどにつなぐのが無難だ。

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT





*1
酔い覚まし・酒ー1

*2
距離によって攻撃力が変化

15 ビートナックル/ビート&バックナックル

P＋K/P＋K P

1段目のビートナックルはリーチのある技にしては発生が早く、相手と少し離れた間合いで重宝するほか、ジャッキーの背中側に避けようとする相手にもヒットさせることができる。1段目をガードされたときはこちらが不利だが、2段目のカウンターヒット後は有利になる。2段目のPをディレイで出すなど応用して、なるべく不利な状況を減らすよう心がけたい。なお、空中コンボの始動技に適しているが、2段目をしゃがんでかわされると反撃技をくらうというリスクがあるほか、ジャッキーの足位置によっては空中コンボ中につながる技が変わるので注意。

16 ビート&ナックルスピン

P＋K P K

ジャッキーの技の中ではヒジの次に発生が早い中段攻撃で、ノーマルヒットでもカウンターヒットでも相手をダウンさせることができる。技の出が早いため、下段の回し蹴りのようなスキの多い下段攻撃に対する反撃技として利用することもできる。2段目のPが空中でヒットすると最後のKまで連続ヒット可能だ。

Ver.Aではヒット後に全体の4割近いダメージを与えられる空中コンボが入ったが、Ver.Bになって浮きが低くなり、つながらなくなった。空中コンボを狙うなら、相手の浮きを維持できるビート&バックナックル〔P＋K P〕の方がおすすめ。

17 ビートスピンキック

P＋K K

2段目のKは回転系の技であることに加え、発生途中がしゃがみ状態になっている相手の技をつぶす性質も持ち合わせている。逆に、そこでしゃがまれると反撃されることも多いが、ビート&ナックルスピンと併用して使えば、相手の対応に揺さぶりをかけることができる。ビートスピンキックのあとは少しバックステップできる、特殊行動のショートスライドシャッフルにつないで攻めていこう。

ライトニングストーム1

↙P+K

中段 8

ライトニングストーム2

↙P+KK

中段 8 (16)

ライトニングストーム3

↙P+KKK

中段 8 (24)

ライトニングストーム4

↙P+KKKK

上段 10 (34)

ライトニングストーム5

↙P+KKKKK

上段 30 (64)

スピニングキック

20

K+G

上段 30

スピニングキック ロースピンキック

21

K+G⇩K+G *4

下段 25 (55)

(⇦入力) ショートスライド シャッフルへ

*4
距離によって攻撃力が変化

ライトニングロー

↙P+KKKK⇩K

下段 30 (64)

ヘッドフックキック

↘K+G

上段 30

スピンヒールソード

⇦K+G

中段 30

ミドルスピンキック

⇦⇨K+G

中段 36

レッグスライサー スピンレッグ スライサー

⇩K+G

下段 20

⇩K+GK

上段 20 (40)

スイッチスピンキック

P+K+GK

中段 25

バリアキック

22

(避け中) P+K+G

中段 20

18 ステップインボディ ⇨P+K

技の発生はやや遅めだが、ヒット時に相手をしゃがませる効果を持つ。ノーマルヒット後は不利、カウンターヒットすると有利になる。ガードされたときは上段投げによる反撃技をくらってしまう。

19 チョッピングレフトコンボ ⇨P+KP

カウンターヒット時に相手をしりもち状態にさせる、よろけ効果あり。ノーマルヒット後は不利、ガード後は上段投げやヒジなどによる反撃を受けてしまう。ディレイをかけてカウンターヒットを狙ったり、1段目の⇨P+Kで止めてから攻める手も。1段目がヒットすると2段目のPも連続でヒットさせることができる。

20 スピニングキック K+G

技の発生は遅いものの、相手がジャッキーの腹側、背中側、どちらの方向に避けても回避することはできない、回転系の属性を持つ技。ガード後、ノーマルヒット後は不利。一方、カウンターヒット後はかなり有利なので立ちPや上段投げが連続して決まるほか、特殊行動のショートスライドシャッフルにつなぐこともできる。

21 スピニングキックロースピンキック K+G⇩K+G

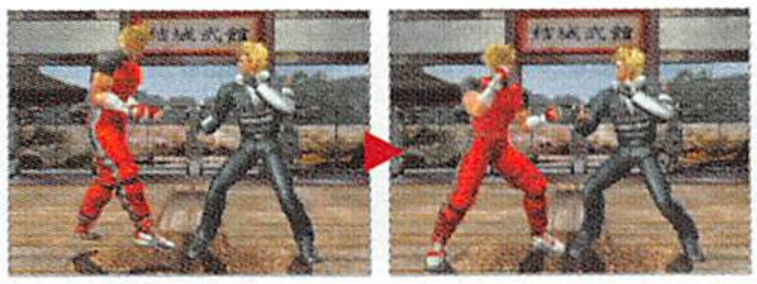
1段目のK+Gがヒットすると2段目の⇩K+Gが連続してヒットする。自分と相手の足位置が平行になっているとき、相手に1段目を立ちガードさせると、2段目でしゃがみガード不能になる。ディレイをかけることができないのは残念な限り。

22 バリアキック (避け中) P+K+G

ヒットさせるとこちらが有利になるが、ガードされたときのスキが大きく、ヒジなどの打撃技や上段投げをくらってしまう。Ver.Aではガード後もヒット後も相手との距離が離れてしまったが、Ver.Bでは上段投げが入る間合いに変更された。

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT

特殊行動

スイッチステップ

P＋K＋G
特殊 —

スライドシャッフル 23

⇦P＋K＋G
特殊 —

ショートスライドシャッフル 24

(特定の技の後)⇦
特殊 —

スライドシャッフル・ショートスライドシャッフル中の技

ダッキング 25

⇘⇘
特殊 —

ヘビィボディ 26

⇘⇘P *1
中段 14 (14)

ステップインソード 27

K
中段 30

ステップインソードキャンセル

KG *2
特殊 —

*1
酔い覚まし・酒－1

*2
Kが出る前にGを先行入力

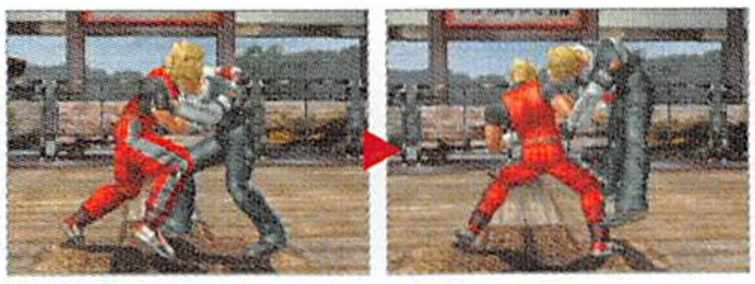
ステップインロークラッシュ

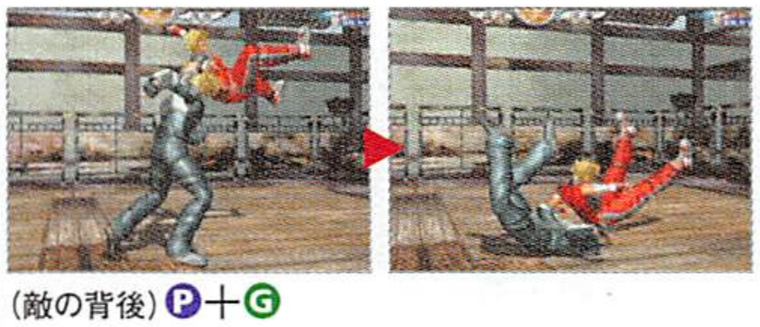
⇩K
下段 15

ステップインロー・スラッシュハイ 28

⇩KK
上段 20 (35)

投げ技

ワンインチブロー

P＋G *1
上投 35

フェースクラッシャー

(敵の背後)P＋G
上投 50

23 スライドシャッフル ⇦P＋K＋G
バックダッシュと比べてもスピードはあまり変わらないが、移動距離はスライドシャッフルの方が長い。一定以上の距離を離れるとステップインソード〔K〕などの派生技を出すことができる。派生技を出さなかった場合は、ポーズをとり長い間硬直してしまう。

24 ショートスライドシャッフル (特定の技の後)⇦
特定のスピンキック系の技のあとに出せる技で、このあとに派生する技はスライドシャッフル〔⇦P＋K＋G〕と同じ。移動距離が短く、素早い行動が可能。攻撃のバリエーションアップに役立つ。

25 ダッキング (スライドシャッフル中)⇘⇘
しゃがみダッシュに似たモーションで相手に接近できる技。移動が始まった瞬間からしゃがんだ状態になるので、しゃがみダッシュと違い、相手から上段投げや攻撃をくらうことがない。

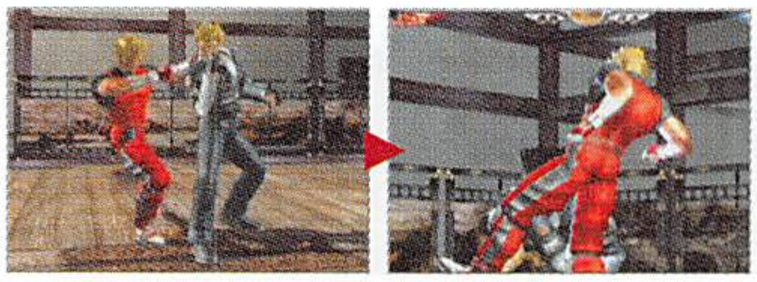
26 ヘビィボディ (スライドシャッフル中)⇘⇘P
カウンターやノーマルヒットすると相手が腹をかかえてダウンする。そこへ、さまざまな連続技を決めることができる。相手にガードされたときに反撃を受けないところも長所のひとつ。

27 ステップインソード (スライドシャッフル中)K
ヒットした相手にしりもちをつかせ、よろけさせる技。ガード時は投げによる反撃が確定。技が出る前にGを押すと、攻撃せずにキャンセルできる。また、攻撃が出る瞬間にGを押すと攻撃を出しつつ、キャンセルモーションへ移行し、ガード後は自分が有利に。

28 ステップインロー・スラッシュハイ (スライドシャッフル中)⇩KK
ステップインロークラッシュ〔⇩K〕からの連続技。1段目の⇩Kがノーマルヒットすると2段目のKまで連続ヒットするが、ガードされた場合は2段目が空振りしてしまうので注意。

投げ技

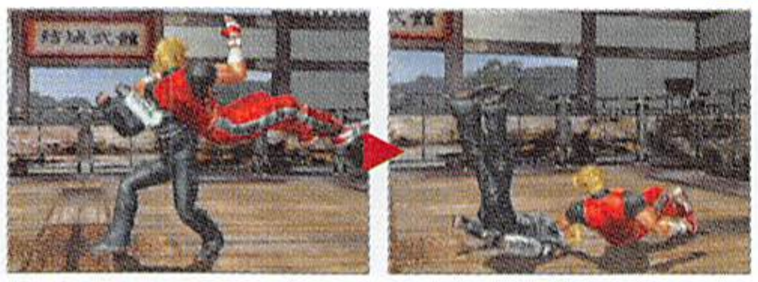
ネックスラッシング



(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

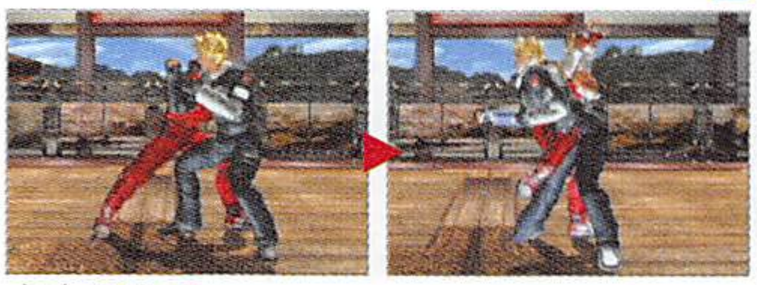
ネックブリーカードロップ 29



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

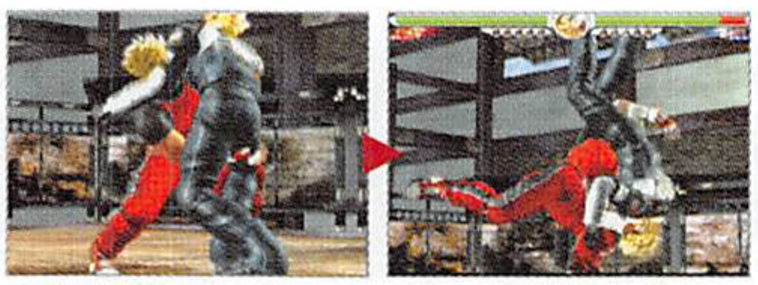
ニーストライク 30



⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 60

ノーザンライトボム

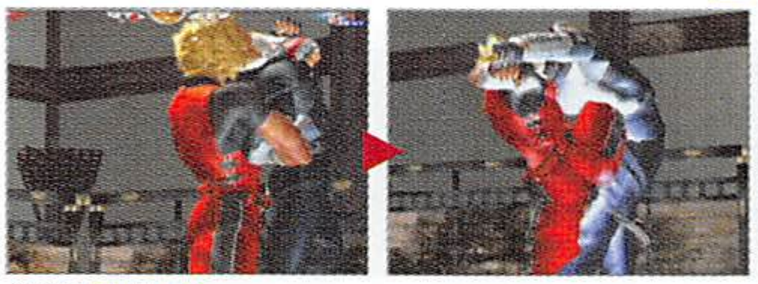


⇘Ⓟ＋Ⓖ *3

上投 50

*3
酔い覚まし・酒－1

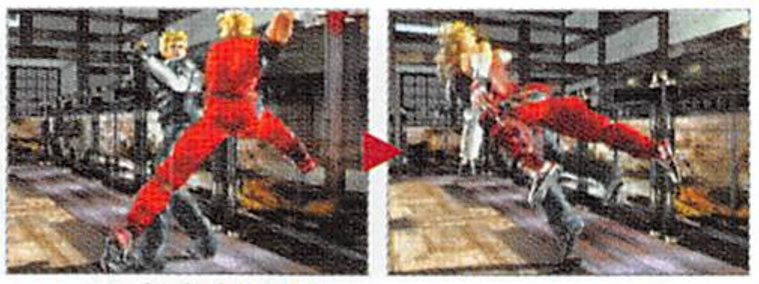
サディスティックハンギングニー 31



⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ

上投 65

ウォールフェースクラッシュ 32

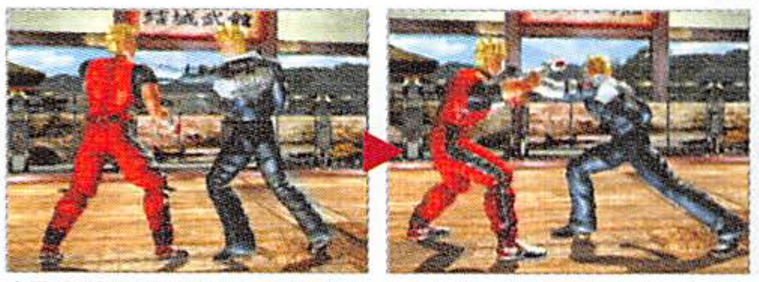


(壁が前)⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

壁投 65

当て身技

パクサオ 33



(通常構え中、対上中Ⓟ)

当て身 —

パクサオナックル 34

(さばき中) Ⓟ

上段 13 (13)

29 ネックブリーカードロップ ⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ
一歩踏み込んでから投げに移行するので、通常の投げ技よりも間合いが広い。コマンド投げの中で一番ダメージが少なく、相手もあまり警戒していないので、あえて狙ってみるのも一興だ。

30 ニーストライク ⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ
Ver.Bになって投げたあとのサッカーボールキック〔敵ダウン⇘Ⓚ〕が決まりにくくなったのは痛いが、比較的コマンドが簡単なわりに与えるダメージは大きく、使いやすい技ということに変わりはない。

31 サディスティックハンギングニー ⇘⇘Ⓟ＋Ⓖ
壁を破壊する性質を持った投げ技。受け身をとらない相手には投げのあとサッカーボールキック〔敵ダウン⇘Ⓚ〕が入るが、ジャストのタイミングで受け身をとられるとダメージを軽減される。投げ抜けされると相手は斜め後方に立つことになり、やや悪い状況に。

32 ウォールフェースクラッシュ (壁が前)⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ
ネックブリーカードロップ〔⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ〕を壁に近い位置で決めると、自動的にこの技へ変化する。壁を使わないときに比べてダメージ量も多いので、壁際の攻防の際に狙っていくといいだろう。

33 パクサオ (通常構え中、対上中Ⓟ)
上・中段Ⓟ系の技をさばくことのできる当て身動作。レバーはニュートラル、かつ何もボタンを押してない状態でのみ成立する。パクサオだけではダメージを与えることはできないのだが、さばきに成功した時点でこちらが有利になる。

34 パクサオナックル (さばき中) Ⓟ
さばき成功後、即座にⓅを押すことで出せる技。入力のタイミングはかなり早めなので、ある程度先読みをしていないとヒットさせるのは難しい。ヒット後は相手に上段投げを決めることが可能。

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT

ジャンプ攻撃

エルボー

(上昇中) Ⓟ
中段 25

ステップストレート

(空中) Ⓟ
中段 25

ステップフックキック

(上昇中、空中) Ⓚ
中段 25

ステップヒールキック

(着地ぎわ) Ⓚ
中段 20

背後攻撃

ターンナックル 35

Ⓟ *1
上段 10

ターンナックル スピニングキック

(正構えから) ⓅⓀ
上段 30 (40)

*1
ストレートリード〔Ⓟ〕からの技につながる

ターンスラントバックナックル 36

⇩Ⓟ
下段 14

ターンスラントロースピンキック

⇩ⓅⓀ *2
下段 25 (39)

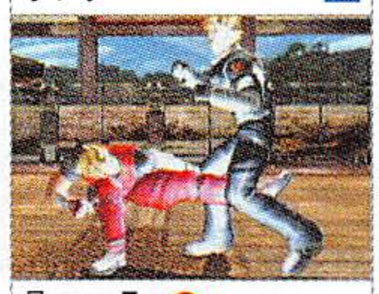
*2
距離によって攻撃力が変化

ターンナックルサイドキック 37

(逆構えから) ⓅⓀ
中段 19 (29)

ターンキック

Ⓚ
上段 36

ターンロースピンキック 38

⇩(or🡻)Ⓚ
下段 20

ターンナックルロースピンキック

Ⓟ⇩Ⓚ *2
下段 25 (35)

ブラインドバックナックル 39

Ⓟ＋Ⓚ *3
中段 25

*3
酔い覚まし・酒−2

35 ターンナックル (敵が背後) Ⓟ
相手に背中を見せている状態からの立ちⓅ。非常に出の早い技だが、単発で止めてしまうとスキが大きいので、ここから派生技やストレートリード〔Ⓟ〕始動の連係技につないで使うのがおすすめ。

36 ターンスラントバックナックル (敵が背後) ⇩Ⓟ
背後状態から出す下段攻撃。技の性質としてはスラントバックナックル〔⇖Ⓟ〕とほぼ同じと思ってもらって構わない。やはりノーマルヒット時とガード時は不利、カウンターヒット時は有利になる。

37 ターンナックルサイドキック (逆構え中敵が背後) ⓅⓀ
敵を背にした際、足位置がハの字になっている場合に出せる技。出も早く、立ちⓅから中段攻撃へと続く連係技なので使い道は意外と多いといえる。ストレートリード〔Ⓟ〕からの連係と織り交ぜることで、より効果的な使い方ができるはず。

38 ターンロースピンキック (敵が背後) ⇩(or🡻)Ⓚ
背後状態から出せる下段判定の回し蹴り。回転系の性質を持つ技なので、相手は避けを使ってもかわすことができないうえに、ヒット後にはダウンも奪える。ただしガードされたときはほかの下段回し蹴りと同様にスキが大きく、反撃技が確定してしまう。

39 ブラインドバックナックル (敵が背後) Ⓟ＋Ⓚ
背中を向けた状態から出せる中段判定の裏拳攻撃。ターンロースピンキック〔敵が背後⇩(or🡻)Ⓚ〕と同様に、回転系の技なので相手はどちら側にも避けることができない。相手にヒットすればこちらが大きく有利な状況となり、レバーを前に入れてからのストレートリード〔Ⓟ〕が連続ヒット、相手との距離が近ければライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕やスピニングバックナックル〔⇦Ⓟ〕が連続ヒットする。ガードされると上段投げでの反撃を受けてしまうのだが、間合いが離れるために相手の投げが届かないことが多い。

ダウン攻撃

ジャンピングニースタンプ 40

⇧P

ダウン 25

サッカーボールキック 40

⇘K

ダウン 13

振り向き攻撃

サイドフックターン 41

⇦⇦P（振り向き状態へ）

上段 14

スピニングキックターン 41

⇦⇦K（振り向き状態へ）

上段 30

壁技

リアクトラウンドキック 42

（壁が前）⇨P＋K＋G

中段 30

ウォールバックロール 42

（壁が前）⇗P＋K＋G

特殊 —

起き上がり攻撃

ライジングバックキック 43

（うつ伏せ足）KKK

中段 20

ヴァーティカルスピンキック 43

（うつ伏せ頭or仰向け足）KKK

中段 20

スプリングキック 43

（仰向け頭）KKK *4

中段 20

ロースピンキック 43

（うつ伏せor仰向け足）↓KKK

下段 20

スプリングキック 43

（仰向け頭）↓KKK *5

下段 20

*4
ディレイ、前転、横転時は、ライジングバックキック

*5
ディレイ、前転、横転時は、ロースピンキック

40 各種ダウン攻撃

ジャッキーのダウン攻撃はスキが大きく、かわされると反撃を受けやすいので注意が必要。しかし、追加ダメージを与えられるときには確実に決めておきたい。例えば、コンボで相手をステージ際の壁に叩きつけたあとはジャンピングニースタンプ〔敵ダウン⇧P〕が確定で決まる。サッカーボールキック〔敵ダウン⇘K〕はワンインチブロー〔P＋G〕のあと確定で決めることができる。

41 各種振り向き攻撃

サイドフックターン〔⇦⇦P〕と、スピニングキックターン〔⇦⇦K〕は、どちらも半回転系の技なので、避ける方向を間違えた相手にも当てることができる。P系の技のほうが振り向く動作と技の出が早いが、リーチは短い。キックはリーチが長い代わりに、ガードをされると不利な状況になる。どちらの技もヒットさせればこちらが有利になる。

42 各種壁技

ジャッキーの壁技は2種類。リアクトラウンドキック〔壁が前⇨P＋K＋G〕は半回転系の中段攻撃で、立ちガードしている相手をよろけさせることができる。ウォールバックロール〔壁が前⇗P＋K＋G〕は、壁際でダウンした相手を小ジャンプで飛び越えてから出したり、相手の起き上がり攻撃に合わせて出してみるのもおもしろいだろう。

43 各種起き上がり攻撃

仰向けでダウンし、頭が相手を向いている状態からその場最速起き上がり攻撃を出すと、ジャッキーとサラのみが持つスプリングキック〔仰向け頭KKK〕が出る。下段起き上がり攻撃コマンドでもこの技が出るのだが、リーチが極端に短いうえ、避けで簡単にかわされてしまう。しかもガードされたあとには上段投げの反撃まで確定する。不用意に出してしまわないよう気をつけたい技のひとつだ。

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT

STEP 1 特徴

Character

一撃の破壊力に頼らず連係を駆使した戦いを

接近戦での主力、ライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕とスラントバックナックル〔⇦Ⓟ〕で相手の体力を奪っていき、ガードで固まったところを投げる。このようなジャッキーのオーソドックスなスタイルは、『VF4』でも健在だ。

さらに今作では相手の上・中段Ⓟ系をさばくパクサオ、華麗なステップで相手を幻惑するスライドシャッフル〔⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕といった新技が追加されたことで、攻めのバリエーションもより増えている。

しかしもっとも大きな変更点として見るべきは、ヒジをはじめとする主要技の性能が格段に向上したことだろう。上段攻撃でありながら相手のしゃがみⓅをつぶすエルボーバックナックル〔⇨ⓅⓅ〕や多彩な連係の始動技となる立ちⓅ、リーチのある中段のビートナックル〔Ⓟ＋Ⓚ〕らをうまく使いこなせれば、つねに自分の攻撃ターンでことが運ぶ。常勝するためには、何よりまずジャッキーの性能を理解すること。それが先決となるのだ。

ジャッキーは立ちⓅからの連係が非常に豊富。コンボエルボーやコンボバックナックルで相手を押していける。

投げの主軸となるニーストライク〔⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ〕。いかに投げ抜けされないように決めるかがカギとなる。

STEP 2 主要技

Main Trick

確実に決まる場面以外、多用は禁物

エルボースピンキック

⇨ⓅⓀ

ライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕のカウンターヒット後なら、よろけの確認をしてからでもⓀはつながる。攻めるときはこの技を警戒させて、投げと中段の二択を仕掛けるのが基本。相手の攻撃をガードしたときの反撃技としても使える。

下段攻撃のメイン

スラントバックナックル

⇙Ⓟ

ジャッキーの核となる下段攻撃。ライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕をガードされたあとや、しゃがみⓅを当てたあとの選択肢として有効。⇦⇦の先行入力でしゃがみ状態からでも出すことができる。派生技の下段Ⓚを意識させるとさらに使いやすい。

避けやバックダッシュから出すと効果的

ビート&ナックルスピン

Ⓟ＋ⓀⓅⓀ

ビートナックル〔Ⓟ＋Ⓚ〕からの派生技のひとつ。相手のしゃがみⓅやリーチの短い中段、投げ技を読んだときに出すと効果的だ。ビート&バックナックル〔Ⓟ＋ⓀⓅ〕がヒットしたあと相手の浮きが高ければ空中コンボへつなごう。

連係のアクセントになる上段攻撃

スピニングバックナックル

⇦Ⓟ

カウンターヒットすれば空中コンボを狙える発生の早い裏拳。派生がバリエーション豊かで、接近戦ではライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕と並んで重宝する。相手の攻撃をガードしたあとなど、自分の有利な状況で使うのがセオリーだ。

STEP 3 連係入門

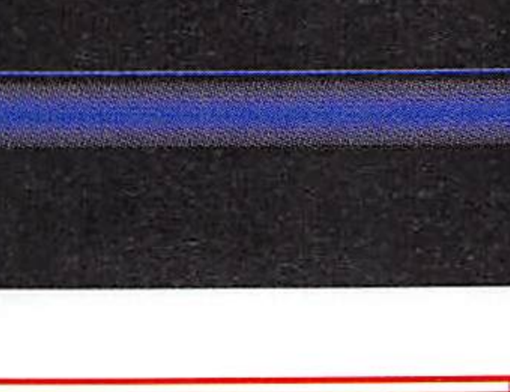
Beginner's Combination

ライジングエルボーからの基礎連係

ストレートリード

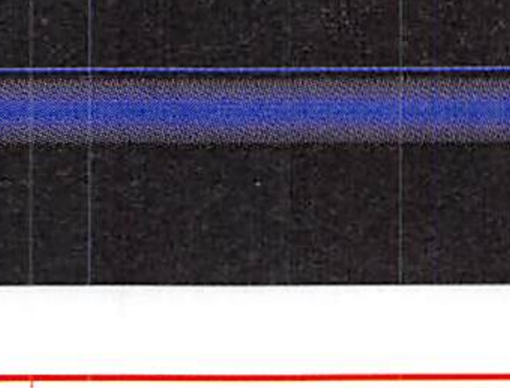
(➡)P

ライジングエルボー



⇨P

各種投げ技



技により異なる

立ちPからのライジングエルボーで、二択になっているのがポイント。ライジングエルボーはノーマルヒットのあと不利になるが、派生技を警戒する相手には投げを決めやすい。しゃがみガードする相手には再度ライジングエルボーを重ねる手が有効だ。

相手の反撃を見越してワンセットで出す

スラントバックナックル

⬀P

バックダッシュ

⇦⇦

ビート&ナックルスピン

P+KPK　　P+KPK

スラントバックナックルがヒットしたあとバックダッシュをすることで、反撃してきた相手のしゃがみPや立ちPをかわすことができる。そこにビート&ナックルスピンを最速のタイミングで出す。スラントバックナックルをしゃがみPに置き換えるのもいいだろう。

ライジングエルボー止めで選択肢はさらに増える

スピニングバックナックル

⇦P

エルボースピンキック

⇨PK　　⇨PK

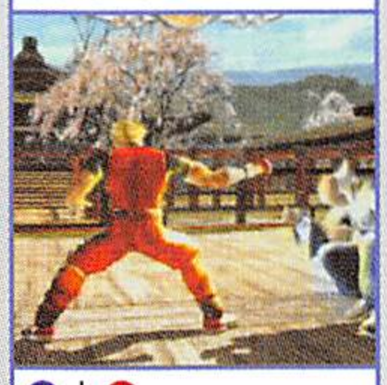
スピニングバックナックルをヒットもしくはガードさせると、そこからの連係技であるスピニングスラントバックナックル〔⇦P⬀P〕を警戒して相手はしゃがみがちになる。そこにエルボースピンキックを狙っていく。立ちガードするようなら、上段投げなども狙ってみよう。

背向けからの攻撃を攻めに組み込む

コンボバックナックルスピン

PP⇦PK　　PP⇦PK　　PP⇦PK

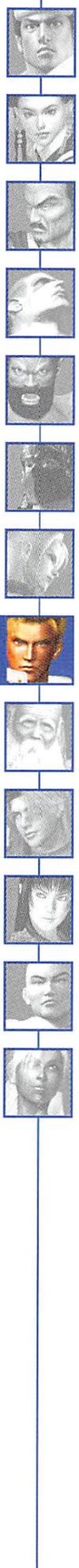
ブラインドバックナックル



P+K

3段目の裏拳をガードさせることができれば、4段目のKにも強制ガードがかかる。そのあとには避けのほかしゃがんでいる相手にも対処できるブラインドバックナックルが有効。ガードされると投げ確定の技だが、この状況なら間合いも遠く、出して損はない。

ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT



STEP 4 フローチャート Flow Chart

相手に主導権を握らせない

立ち(P)、しゃがみ(P)をヒットさせてからの基本的な攻めは、ライジングエルボーと各種投げ技の二択。これに下段技のスラントバックナックルを加え、変化をつけていこう(フローチャート1)。ライジングエルボーがカウンターヒットしたときは、確認してエルボースピンキック(⇨(P)(K))へ派生させ、ダウンを奪うのがベスト。カウンターヒットしなかった場合は不利だが、相手はその後の派生技を警戒してガードを固めている場合が多いので、強引に攻めるのも悪くない。このとき派生技につなぐなら、エルボーバックナックルを使おう。

スラントバックナックルのあとは、派生技のスラントロースピンキックを警戒させて2の選択肢へとつなぐ。相手が出の早い技で反撃してくると読んだ場合は避けからのバリエーションやバックダッシュへ。スラントロースピンキックを警戒して固まるようなら、強引にライジングエルボーなどにつないで攻め立てよう。スラントバックナックルがカウンターヒットしていればこちらが有利になるので、このときに積極的な攻めの選択肢へとつなげられれば理想的だ。

反撃を試みる相手のしゃがみ(P)は、エルボーバックナックルでつぶす。

スラントバックナックルは間合いを取って先端を当てるように心がけよう。

1

ライジングエルボー

⇨(P)

スタート

ストレートリード

(➡)(P)

スタート

スクァトストレート

⇩(or⬇)(P)

各種投げ技

スラントバックナックル

⇖(P)

ライジングエルボーなどの中段技

スラントバックナックル

各種投げ技

エルボーバックナックル

⇨Ⓟ Ⓟ

2

ライジングエルボー

⇨Ⓟ

バリアキック

⇧(or⇩) Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

スラントバックナックル

⇗Ⓟ

スラントロースピンキック

⇙Ⓟ Ⓚ

バックダッシュ

⇦⇦

ビートナックル

Ⓟ＋Ⓚ

STEP 5 応用テクニック

Advanced Technique

特殊な上段技を絡めて攻める

ジャッキーには、発生途中でしゃがみ状態になる技（しゃがみPなど）をつぶせる上段攻撃が多数存在する。その最たる例が、エルボーナックルスピンキック〔⇨PPK〕だ。1段目がガードされていても2段目がこの性質を持っているため、ディレイで出しておけば割り込まれることがない。逆に、これを警戒させておけば、1段止めからの攻めがさらに効果を発揮する。

2段目がカウンターヒットしたら、こちら側が有利。ここからさらにライジングエルボー〔⇨P〕と投げで二択を迫ろう。また、3段目にも同じ性質がある。2段目がガードされたとき、またはノーマルヒットしたときには、立ちPやしゃがみPなどでも割り込まれない3段目と、2段目で止めてからの選択肢を交えて攻めよう。3段目に関しても、カウンターヒットすればその後有利だ。もちろん、3段目からショートスライドシャッフルにつないでもいい。そのあとは派生技で二択を仕掛けるばかりでなく、なにも出さずに間合いを開けて様子を見ておくのもいいだろう。

エルボーバックナックルの2段目ではヒット状況をしっかり判断する。

カウンターヒットなら有利になるので、すかさず攻め立てよう。

エルボーバックナックルスピンも、カウンターヒット時有利。

ショートスライドシャッフルも加え、行動の選択肢に幅を。

コンボバックナックルスピンを活用しよう

コンボバックナックルスピン〔PP⇦PK〕は、3段目をガードさせれば4段目をしゃがんでかわされることはない。しかもガードさせれば有利なので、3段目で中段に派生するコンボエルボー〔PP⇨P〕と使い分け、立ちPからの攻めを構成しよう。ガードさせたあとは、右の選択肢と下段系の背後攻撃で攻めるのがセオリーだ。ブラインドバックナックルヒット後は、距離によって出の早い打撃技が連続ヒットすることも覚えておきたい。

ブラインドバックナックル後、近距離ならエルボースピンキックも連続になる。

背向け後の選択肢例

背後攻撃が強い。ターンナックルは立ちP始動の連係技につなごう。

対立ち技

対しゃがみP

スピニングバックナックルでバリエーション増加

スピニングバックナックル〔⇦P〕は上段だが、そのあとの連係技が優秀。ダブルスピンナックル〔⇦PP〕でしゃがみPなどもつぶせるほか、スピニングスラントバックナックル〔⇦P↗P〕は単体のスラントバックナックルと違い、ノーマルヒット後もこちらが有利だ。

これらに1段止めからの選択肢を加えれば、効果的な攻めを組み立てられる。スピニングバックナックルは受け身をとった相手を攻めるのに使うといいだろう。カウンターヒット時に浮かすことができるので、当て身対策としても効果が高い。

■スピニングスラントバックナックル

ノーマルヒット後も有利なほか、ガードされても反撃を受けない。

■1段止めから攻める

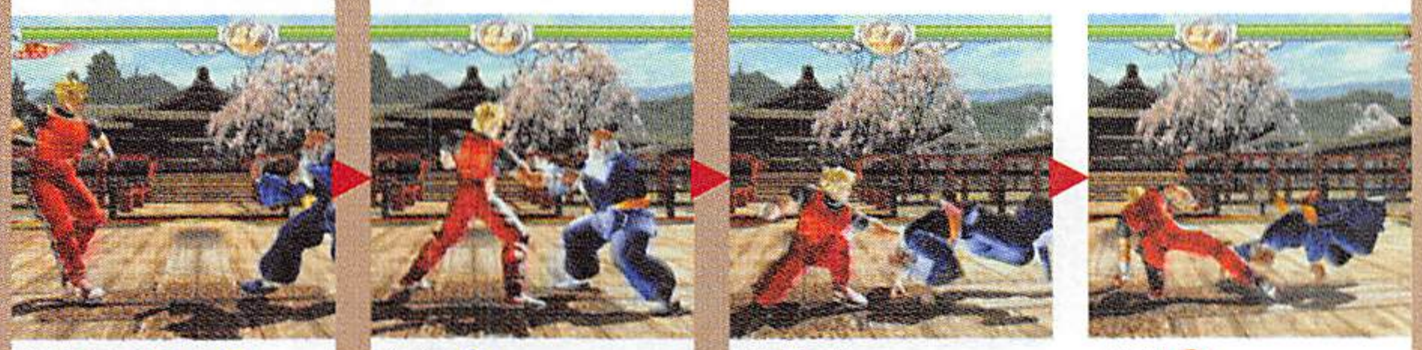
連係を警戒させ1段止めからライジングエルボーなどで攻める。

実戦で役立つ連続技

ヘビィボディからのコンボ

攻守逆転のチャンス！ スライドシャッフルの有効活用

スライドシャッフルから出るヘビィボディは、ヒットさせると相手を前のめりにダウンさせることができる。そのあとはダメージを重視し、ダウン攻撃よりもスラントロースピンキックやサマーソルトキック〔⇘K〕、3段目にディレイをかけたエルボーナックルロースピンキック〔⇨PP⇩K〕などを狙うといい。



パクサオからのコンボ

パクサオのコツをつかんで戦いをテクニカルに

相手の上段Pや中段P（ヒジ系は除く）を当て身したあとにパクサオナックル〔P〕を出すことができれば、こちら側の投げが確定する。反応が遅れてパクサオナックルが出せなかった場合でも有利な状況は変わらないので、出の早いライジングエルボー〔⇨P〕と投げの二択をしかけよう。

ニーキックからのコンボ

空中コンボのダメージは確実にモノにしよう

ニーキック〔⇨K〕で相手を浮かせたあとは重量級にも安定して入るダブルパンチニー〔PP⇨K〕を狙うといい。カウンターヒット時はキャラにもよるが1～2発、立ちPを挟んでからダブルパンチニーキックを決めると若干ダメージが増える。

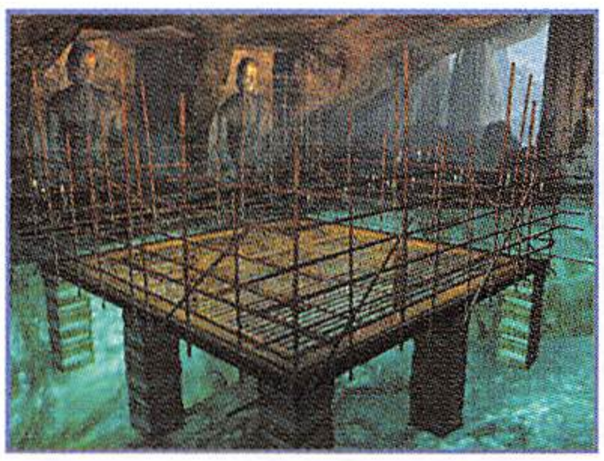
軽量級にはコンボナックルスピンキック〔KPK〕を経由する限定コンボもある。決められる機会は少ないが、ノーマルヒットならベネッサ、足位置ハの字スタートという条件つきでパイとアオイに決まる。最初のKの入力時にレバーを前入れにしていると入らないので、必ずレバーをニュートラルに戻すように心がけておきたい。

舜帝
SHUN-DI

舜

帝

SHUN-DI シュン・ディ



ステージ
Stage

洞窟
Cave

サイズ：**12M×12M**
壁：**ハイフェンス（破壊不可能）**

プロフィール
Profile

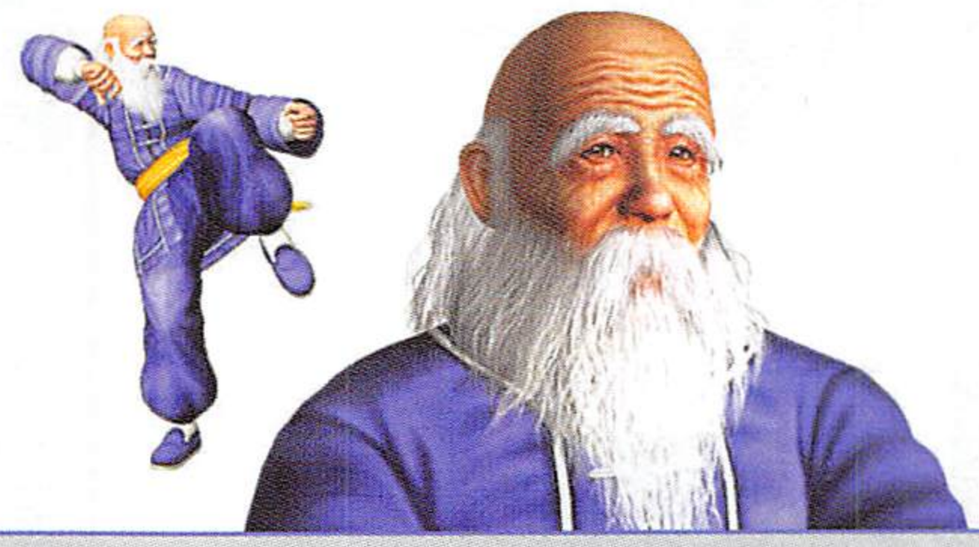
国籍：**中国**
性別：**男**
血液型：**O**
職業：**漢方医**
趣味：**飲酒**
身長・体重：**164cm 63kg**
3サイズ：**88/86/89**
格闘スタイル：**酔拳**

ストーリー
Story

第３回世界格闘トーナメントに
出場したものの、
結局弟子を見つけることが
できなかったシュン。
その後、国へ帰ると、
彼宛に一通の手紙が届いていた。
それは捜していた弟子からのものだった。
そこには、「自分は組織から
抜けるつもりである。
失敗して捕まったときは助けてほしい」
という内容が書かれていた。
とりあえず修行をしながら弟子の帰りを
待ってみたが、手紙を受け取ってから数ヶ月たっても連絡はない。
彼が組織に捕まったに違いないと考えたシュンは、
その内部に入り込むため、第４回世界格闘トーナメント
優勝を目指して己の酔拳に磨きを掛けるのだった。

1 コスチューム
Costume

1P 緑のシャツに黄色い上着を重ね着し、下半身は青いパンツ。腰にはとっくりとお揃いの赤い帯を締めている。



2P 紫がかった青い拳法着。白いラインが入っているだけのシンプルなものだ。黄色い帯がワンポイント。

2 セリフ集
Words

登場セリフ

「どーれ始めようかの、ヒック!」

「むふ〜　ヒック!」

「かかってこい!若造め!」

勝ちセリフ

P 「今日は酒がうまいわい!」

K 「むふ〜　ヒック!」

G 「は〜はははは!」

3 入手可能アイテム
Item

紅龍の紋

祝毬の帽子

赤笠の帽子

緑波筒の帽子

雷陶のひょうたん

芙蓉の徳利

良薬の瓶

皇帝の帽子

秘薬の瓶

梵字の紋

舜帝
SHUN-DI

*1
Gでダウンへ

*2
酔い覚まし・酒−1

1 叉手連環撃 PPP

上段判定のパンチを2発繰り出し、アッパーで相手のあごを突き上げダウンさせる。通常は1〜2段目のみ連続ヒットだが、飲酒数が8以上なら3段目も連続でヒットする。3段目が相手にガードされると投げによる反撃を受ける。また、3段目は中段攻撃だがしゃがみガードにはダメージを与えられない特殊な判定なので注意。

2 連撃後下蹴腿 (酒6以上) PP⇩KK

飲酒数が6以上なら連撃〔PP〕から後蹴連腿〔⇩KK〕へ連係が可能になる。連撃下腿〔PP⇩K〕の⇩K部分がヒットすれば次のKも連続でヒットし、相手はダウン状態へ。叉手連環撃〔PPP〕と同じく、飲酒数が8を超えれば連撃〔PP〕から後蹴連腿〔⇩KK〕まで連続ヒットするようになる。なお、⇩Kと⇩KKは技後にGを押すことで自らダウンすることが可能だ。相手にガードされた場合、ダウン状態になることで技後のスキを軽減できる。

3 何仙肘撃からの連係 ⇨P〜

何仙肘撃〔⇨P〕からはさまざまな派生がある。一見複雑そうだが、⇨PPPまで出すことが可能で、各Pのあと Kへ派生できるものと考えればいい(Kを出した時点で連係は終了)。これら連係の特徴は、大幅なディレイがきくこと。1段目以外はガードされると投げで反撃されるので、ディレイを駆使して派生を読まれないようにしよう。なお、何仙臀打〔⇨PK〕と何仙連環臀打〔⇨PPK〕はしゃがみガードに対してダメージを与えられない特殊な中段攻撃だ。

4 挑腕撩拳 ⇩⇘⇨P

体をひねりつつアッパーを繰り出す攻撃で、ノーマルヒットでも相手を空中に浮かせられるのが強み。発生もなかなか早く、空中コンボの始動技だけでなく、相手の攻撃をガードしたときの返し技としても有効だ。なお、飲酒数6以上ならこの技からの派生、挑腕裁手〔⇩⇘⇨PP〕が出せるようになる。

横掃撃
(おうそうげき) 5

⇦Ⓟ

上段 24

月牙顎手
(げつがあごしゅ)

⇦⇨Ⓟ

上段 8

連載顎手
(れんさいがくしゅ)

⇦⇨ⓅⓅ

上段 10 (18)

連撃顎手
(れんげきがくしゅ) 6

⇦⇨ⓅⓅⓅ

上段 14 (32)

浸歩酔硬手
(しんぽすいこうしゅ)

⇦⇘Ⓟ

中段 23

仰飲杯手
(ぎょういんはいしゅ) 7

⇘Ⓟ

中段 18

仰飲仙手
(ぎょういんせんしゅ) 7

(酒8以上) ⇘ⓅⓅ

上段 12 (30)

仰飲連環単脚
(ぎょういんれんかんたんきゃく) 7

⇘ⓅⓅⓀ

中段 23 (53)

酔仙倒立
(すいせんとうりつ) 7

⇘ⓅⓅⓀⓅ+Ⓚ+Ⓖ

特殊 — — —

転倒立へ

月牙叉撃
(げつがさいげき) 8

⬇⇘Ⓟ

中段 25

飛天崩撃
(ひてんほうげき)

⇗Ⓟ

中段 30

倒地反衝爪
(とうちはんしょうそう)

⇖Ⓟ

中段 25

伏挑撃
(ふくちょうげき)

⇩(or⬇)Ⓟ

特下 8

背旋肘
(はいせんちゅう)

⇗Ⓟ *3

特下 15

背旋肘廻下脚
(はいせんちゅうかいかきゃく)

⇗ⓅⓀ

下段 15 (30)

*3
しゃがみから出した場合は
攻撃力20

5 横掃撃 ⇦Ⓟ

体を1回転させて勢いをつけ、裏拳で相手を攻撃する。発生は遅いものの、この技がヒットすると相手は後ろ向きになり、こちらがかなり有利な状況になる。しかも、この技は回転系の属性を持っているため、相手の避け移動に対しても効果が高い。

6 連撃顎手 ⇦⇨ⓅⓅⓅ

一歩踏み込んでから突きを出すのが月牙顎手〔⇦⇨Ⓟ〕。そのあとにⓅⓅと押せば、連載顎手→連撃顎手と両手を交互に突き出す技へと連係していく。注目すべきは、シュンの持つ技のなかでもNO.1という攻撃発生の早さ。この特徴を最大限に活用するなら、相手の攻撃をガードしたあとの返し技として使うのがベストだ。

7 仰飲杯手からの連係 ⇘Ⓟ～

仰飲杯手〔⇘Ⓟ〕はアッパー気味に相手のアゴを突き上げる技。中段判定で発生もそこそこ早いうえ派生も豊富と、非常に強力な技となっている。シュンの主力技となるのは間違いないが、この技からの派生は飲酒数8以上でないと出せないことに注意。また、仰飲仙手〔⇘ⓅⓅ〕はヒットorガードに関係なく、投げでの反撃が確定してしまう。相手がこのことを知っているといいようにやられてしまうので、仰飲連環単脚〔⇘ⓅⓅⓀ〕へ連係させたり、ディレイで技を出すタイミングをずらしたりと、臨機応変に対処しよう。

8 月牙叉撃 ⬇⇘Ⓟ

発生がなかなか早く、ヒットすれば相手をダウンさせる中段技。カウンターヒットなら相手の崩れダウンを誘発し、バウンドコンボを狙える。また、技を出す際に大きく踏み込むため、リーチの長い技が少ないシュンにとっては重要な技といえる。その反面、相手にガードされるとスキが大きく、反撃は免れない。リスクとリターンをしっかりと踏まえたうえで使っていこう。

舜帝
SHUN-DI

9 連蹴廻手/連蹴背下掌　K K P/K K ⇩P

1段目の後蹴腿〔K〕がヒットすれば相手は浮き、そのあとの連蹴廻手〔K K P〕または連蹴背下掌〔K K ⇩P〕まで連続ヒット。ただし、足位置や相手との間合いによっては連続ヒットしないこともある。相手と密着かつディレイをかけないで出した場合、連蹴廻手の場合は足位置平行で、連蹴背下掌なら足位置ハの字の場合に全段ヒットする。全段ヒットを狙うならこのことに注意しておこう。

10 龍尾脚　⇧K (or ⇧K+G)

この技は出始めに相手の下段攻撃をかわす性質があるので、相手の下段攻撃に合わせればこちらが一方的に勝てる。狙い目は相手の下段起き蹴りや、しゃがみPを読んだときだ。なお、この技は⇧K+Gで出すことも可能で、こちらのコマンドで出したほうが⇧Kで出したものより発生が若干早い。

11 側端脚　⇘K

ほかのキャラクターも持っている、俗にミドルキックと呼ばれる攻撃。シュンにとってこの技は非常に重要だ。その理由は、なんといっても相手をよろけさせることに尽きる。また、発生がそこそこ早くてコマンドも簡単、しかも相手にガードされても反撃を受けないという使い勝手の良さも大きなポイント。

12 後蹴連腿　⇙K K

後蹴下腿〔⇙K〕はクルッと後ろを向きつつ、相手の足下をめがけて鋭い蹴りを繰り出す技。この技中にもう一度Kを押せば、後蹴連腿〔⇙K K〕へと連係する。後蹴下腿が相手にヒットすれば、無条件で2段目まで連続ヒットし、相手はダウン状態へ。1、2段目とも相手にガードされると投げでの反撃を受けるが、その場合は技中にGを押して自らダウンしてしまおう。ただし、自らダウンした場合には飲酒数が減ってしまう点に注意すること。

酔仙手
(すいせんしゅ) 13

Ⓟ＋Ⓚ

中段 12

酔仙連脚
(すいせんれんきゃく) 13

Ⓟ＋ⓀⓀ(ダウンへ)

中段 23 (35)

酔仙倒立
(すいせんとうりつ) 13

Ⓟ＋ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 — —

転倒立へ

*1
タメ可、タメ時攻撃力38

転身双冲掌
(てんしんそうちゅうしょう) 14

⇨Ⓟ＋Ⓚ(酒+3)

中段 30

騰空飛天砲
(とうくうひてんほう)

(酒8以上)⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段 28

撃山旋肘
(げきざんせんちゅう) 15

⇘Ⓟ＋Ⓚ *1

中段 25

宙舞身
(ちゅうぶしん)

⇧Ⓟ＋Ⓚ

特殊 —

蹌踉笛旋
(そうろうてきせん)

⇙Ⓟ＋Ⓚ *2

中段 20

韓湘子
(かんしょうし)

⇙ⓅⓀⓅ *2

中段 10 (30)

*2
酔い覚まし・酒−2

単飛跳撃
(たんひちょうげき) 16

Ⓚ＋Ⓖ

中段 30

横双手
(おうそうしゅ)

ⓀⓀ＋ⒼⓅ *3

中段 19 (49)

倒脚
(とうきゃく)

⇨Ⓚ＋Ⓖ

中段 25

翻身連尖脚
(ほんしんれんせんきゃく)

⇦Ⓚ＋Ⓖ

中段 20

Ⓚ＋Ⓖ押したままで
張果老へ

龍尾脚
(りゅうびきゃく)

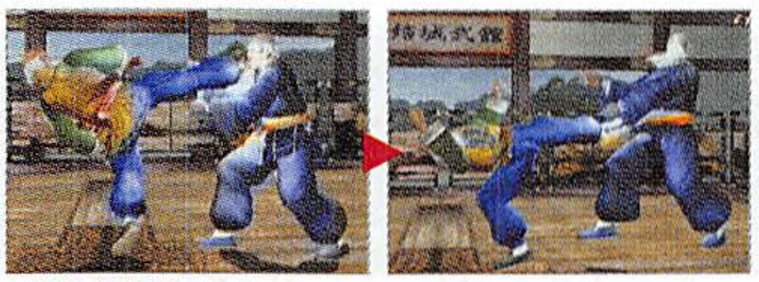
⇧Ⓚ＋Ⓖ

中段 26

*3
酔い覚まし・酒−1

*4
距離によって攻撃力が変化

背倒連旋脚
(はいとうれんせんきゃく)



⇙Ⓚ＋Ⓖ(ダウンへ)

上段 上段 25 15 (40)

旋風掃腿
(せんぷうそうたい) 17

⬇(or⬇⇘)Ⓚ＋Ⓖ *4

下段 30

13 酔仙手からの連係 Ⓟ＋Ⓚ

たとえカウンターでも連続ヒットすることはないが、この技の持ち味はディレイや派生によるかく乱効果。酔仙手〔Ⓟ＋Ⓚ〕後にディレイでタイミングをずらした酔仙連脚〔Ⓟ＋ⓀⓀ〕を出したり、さらに酔仙倒立〔Ⓟ＋ⓀⓀⓅ＋Ⓚ＋Ⓖ〕へ移行してみたり……と、さまざまな攻めのバリエーションが考えられる。

14 転身双冲掌 ⇨Ⓟ＋Ⓚ

相手にヒットすれば飲酒数を3増やせる重要な技。攻撃を出すまでに時間がかかるが、その間はシュンの姿勢がかなり低くなっており、相手の上段攻撃や投げをかわすことができる。相手の攻撃に合わせて出せれば理想だが、そううまくはいかないだろう。しかし、この技は相手にガードされても間合いが離れるため、反撃を受けにくい。つまり、相手の上段攻撃を読んだら気軽に使っていって問題ないというわけだ。

15 撃山旋肘 ⇘Ⓟ＋Ⓚ

相手にガードされても反撃を受けないものの、発生の遅さが難点。技中に姿勢が低くなることを利用して相手の技をかわすのに使ってもいいが、それなら転身双冲掌〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕のほうが優秀だ。起き攻めのバリエーションのひとつとして最大タメを使うぐらいだろう。

16 単飛跳撃 Ⓚ＋Ⓖ

ソバットで攻撃するという、かなりトリッキーな技。見た目どおり相手の下段攻撃をかわす性能がある。ヒットしてもダウンを奪えないが、そこから張果老へ移行して相手を翻弄する使い方もできる。

17 旋風掃腿 ⬇(or⬇⇘)Ⓚ＋Ⓖ

ヒットすればダウンこそ奪えるものの、発生が遅く使いづらい下段回し蹴り。しかも、今作から相手の下段当て身で取られるように性質が変わったため、利用価値が下がってしまった。

舜帝
SHUN-DI

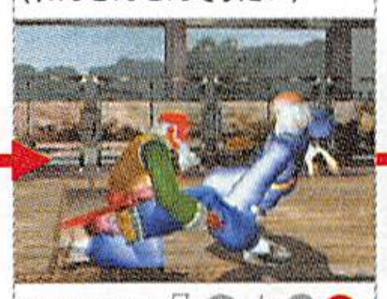
打撃技

前旋掃腿
(ぜんせんそうたい)

(酒1以上) ⇩K+G

下段 10

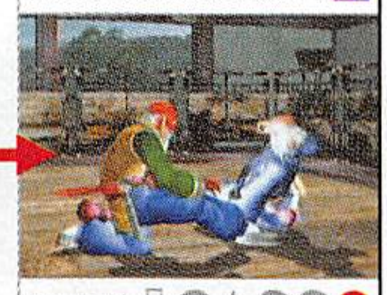
連前旋掃腿
(れんぜんせんそうたい)



(酒6以上) ⇩K+GK

下段 10 (20)

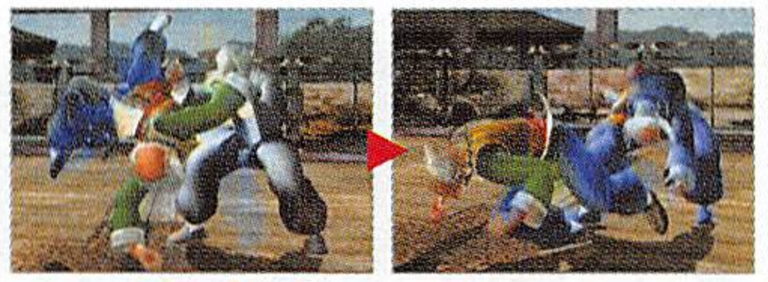
連環前旋掃腿 18
(れんかんぜんせんそうたい)



(酒7以上) ⇩K+GKK

下段 10 (30)

斜側連脚
(しゃそくれんきゃく) 19



(避け中) P+K+G

中段 中段 20 10 (30)

特殊行動

右酔歩 20
(うすいほ)

⇩P+K+G

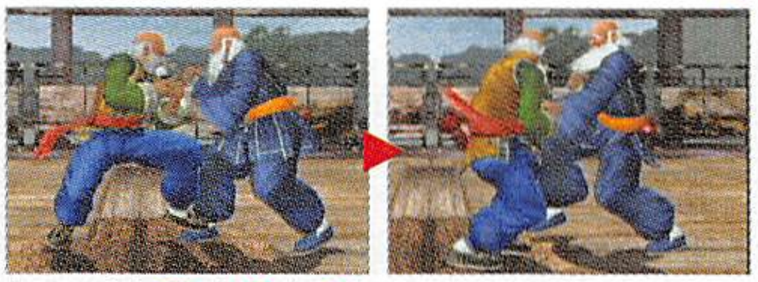
特殊 —

左酔歩 20
(さすいほ)

⇧P+K+G

特殊 —

向側前避 21
(こうそくぜんひ)



⇘(or⇗) P+K+G

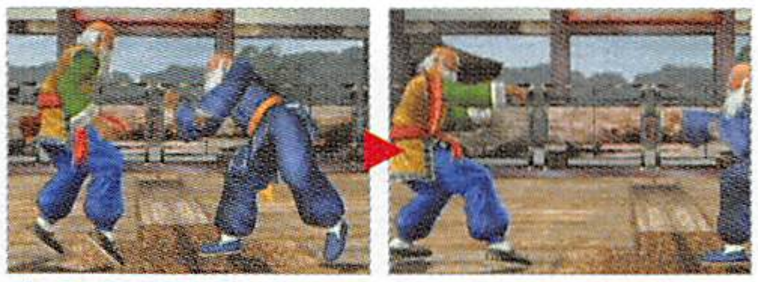
特殊 —

向側後避 22
(こうそくこうひ)

⇙(or⇖) P+K+G

特殊 —

後伸避
(こうしんひ)



⇦P+K+G

特殊 —

仰飲酒
(ぎょういんしゅ)

P+K+G(酒+1)

特殊 —

座盤跌
(ざばんてつ)

⇩P+K

特殊 —

転倒立
(てんとうりつ)

⇨⇘⇩⇙⇦

特殊 —

横寝
(おうしん)

⇦⇙⇩⇘⇨

特殊 —

18 連環前旋掃腿 ⇩K+GKK

ヒットすればダウンを奪えるが、相手は受け身を取れるので全段ヒットすることはまずないといっていい。ガードされてもいいことはなく、2段目以降を最速で出しても割り込まれてしまう。1段目の前旋掃腿〔⇩K+G〕をたまに使っていく程度でいいだろう。

19 斜側連脚 (避け中) P+K+G

発生の早さはまずまずといったところ。カウンターヒットすればたたきつけダウンに変化し、相手が受け身を取れないのも利点。そのあいだに小ダウン攻撃の螺旋酔肘〔⇘P〕を入れたり、起き攻めに移るのもいいだろう。ただし、相手にガードされた場合はヒジクラスの発生を持つ技による反撃が確定してしまう。

20 右酔歩／左酔歩 ⇧P+K+G／⇩P+K+G

技中にほんの一瞬だけ避け効果を持つときがあり、相手の攻撃にタイミングを合わせればかわすことができる。ただし、回転系の攻撃にはめっぽう弱く、避けやほかの特殊移動技の存在も合わせて考えるとこの技を使う機会は少ないだろう。技後に後ろを向く性質を利用し、相手の攻撃をかわすことに成功した場合には豊富な背後攻撃で相手を攻め立てたい。

21 向側前避 ⇘(or⇗) P+K+G

『VF3tb』に比べて軸ずらしの角度が浅くなったため、やや弱体化した。しかし、この技を絡めた起き攻めは健在。ダウン中の相手に近づいて出せば起き上がり攻撃をかわすことも可能だ。

22 向側後避 ⇙(or⇖) P+K+G

入力の際にレバーを入れた方向へ高速移動する技。移動距離も長く、タイミングさえ合えば相手の攻撃をほぼすべてかわせるほどだ。相手の攻めがきついときや起き攻めされる場合など、とりあえずこ

酔歩・向側後避・後伸避中の技

何仙肘撃
(かせんちゅうげき)

(右酔歩or左酔歩中) Ⓟ

中段 14

何仙連肘撃
(かせんれんちゅうげき) 23

ⓅⓅ

中段 20 (34)

向側後避払手
(こうそくこうひふつしゅ) 24

(向側後避中) Ⓟ

上段 20

向側後避双手
(こうそくこうひそうしゅ)

(向側後避中) Ⓟ＋Ⓚ

上段 30

後伸避払手
(こうしんひふつしゅ)

(後伸避中) Ⓟ

上段 15

張果老へ

座盤跌中の技

宙舞落穿脚
(ちゅうぶらくせんきゃく)

Ⓚ

中段 20

栽脛脚
(さいけいきゃく)

⇩Ⓚ

下段 24

座飲酒
(ざいんしゅ)

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ (酒+3)

特殊 —

＊1
酔い覚まし・酒−2

転倒立中の技

倒身連脚
(とうしんれんきゃく) 25

Ⓚ

中段 30

転倒立へ

転身酔酒靠
(てんしんすいしゅこう)

Ⓟ＋Ⓚ

中段 24

転身酔酒靠
(てんしんすいしゅこう)

Ⓟ＋ⓀⒼ

特殊 — (24)

横寝へ

双衝腿
(そうしょうたい) 26

Ⓚ＋Ⓖ

中段 25

張果老中の技

横掃仙撃
(おうそうせんげき)

Ⓟ ＊1

上段 24

側端仙蹴
(そくたんせんしゅう)

Ⓚ

中段 21

前旋掃腿
(ぜんせんそうたい)

Ⓚ＋Ⓖ

下段 10

横寝
(おうしん)

⇧(or⇩)

特殊 —

座盤跌
(ざばんてつ)

Ⓟ＋Ⓚ

特殊 —

の技を出しておけば安心、というくらい役に立つ。また、この技は単体で出すよりも、派生技の向側後避払手〔向側後避中Ⓟ〕をワンセットで出せばより効果的だろう。

23 何仙連肘撃 (右酔歩or左酔歩中) ⓅⓅ

1段目の何仙肘撃〔右酔歩or左酔歩中Ⓟ〕は相手にガードされてもスキが小さく確定反撃は受けないが、2段目となると話は別。何仙連肘撃のあとは自動的に張果老へ移行することもあって、相手が出してきた反し技をガードすることができないのだ。何仙連肘撃〜張果老という連係は魅力的だが、リスクが伴うことを忘れずに。

24 向側後避払手 (向側後避中) Ⓟ

向側後避〔⇖(or⇗) Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕だけでは追いかけてきた相手に攻められてしまうが、そんな場合に有効なのがこの技。手を振り払うモーションでバリアのような役目を果たす。これだけでも強力なのに、実はこの技、相手にガードされても五分、ノーマルヒットで有利になり、カウンターなら相手を浮かせる性質を持っている。要するにガンガン使っていってOKということだ。

25 倒身連脚 (転倒立中) Ⓚ

逆立ち状態から足をバタバタさせて攻撃するというこの技は、一見屈辱技のようだが実はなかなか性能が高い。発生が早いうえ技の判定が強く、相手の起き蹴りなどを余裕でつぶしてくれる。

26 双衝腿 (転倒立中) Ⓚ＋Ⓖ

転倒立〔⇨⇘⇩⇙⇦〕での逆立ち状態から、クルリと回転して両足で相手を蹴り上げる。この技は相手にガードされてもこちらが有利になるというスグレモノ。発生の早い倒身連脚〔転倒立中Ⓚ〕を多用して、相手がガードしがちになったら本命であるこの双衝腿を出す、などの工夫をして発生の遅さをカバーしよう。

舜帝
SHUN-DI

横寝中の技

横寝飲酒
（おうしんいんしゅ）

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ（酒＋3）

特殊 ―

涅槃旋脚
（ねはんせんきゃく）

Ⓚ

中段 18

涅槃蹴捶
（ねはんしゅうすい） 27

ⓀⓅ

上段 12 (30)

仰身倒腿
（ぎょうしんとうたい） 27

ⓀⓅⓀ（ダウンへ）

中段 24 (54)

涅槃掃脚
（ねはんそうきゃく）

⇩Ⓚ

下段 12

涅槃双掃脚
（ねはんそうそうきゃく）

⇨Ⓚ

下段 下段 10 16 (26)

→ 横寝へ

涅槃連撃腿
（ねはんれんげきたい）

（酒10以上）ⓀⓅ⇩Ⓚ ＊1

下段 10 (40)

涅槃連撃下腿
（ねはんれんげきかたい） 28

ⓀⓅ⇩ⓀⓀ ＊1

上段 20 (60)

＊1
Ⓖでダウンへ

投げ技

酔歩転身肘
（すいほてんしんちゅう） 29

Ⓟ＋Ⓖ（酒＋4）

上投 50

転身倒襲裏肘
（てんしんとうしゅうりちゅう）

（敵の横）Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

権鐘離
（かんしょうり） 30

（敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ（酒＋5） ＊2

上投 40

背倒裏肘
（はいとうりちゅう）

（酒5以上、敵が背後）Ⓟ＋Ⓖ

上キ 40

＊2
酔い覚まし・酒－2

27 涅槃蹴捶～仰身倒腿 （横寝中）ⓀⓅⓀ

1段目の涅槃旋脚〔横寝中Ⓚ〕が相手にヒットすれば、2段目の涅槃蹴捶〔横寝中ⓀⓅ〕まで連続ヒットが確定する。そのあとはつながらないが、3段目の仰身倒腿〔横寝中ⓀⓅⓀ〕はディレイの幅が広い。相手が3段目を警戒していれば2段止めから投げやディレイをかけての3段目、手を出してくるようなら3段目まで出し切ったりと、状況に応じて使い分ければ相手をかく乱できるだろう。

28 涅槃連撃下腿 （横寝中、酒10以上）ⓀⓅ⇩ⓀⓀ

涅槃蹴捶〔横寝中ⓀⓅ〕から後蹴連腿〔⇙ⓀⓀ〕への派生。飲酒数が10以上という制約はあるものの、1段目の涅槃旋脚〔横寝中Ⓚ〕さえヒットすればそのあとは全段ヒットという強力な技となっている。万一ガードされても、⇩ⓀⓀの部分でⒼを押せば自らダウンすることで危険を回避できる。もちろん、ヒットorガードを涅槃蹴捶〔横寝中ⓀⓅ〕の時点で判断できれば仰身倒腿〔横寝中ⓀⓅⓀ〕に移行することも可能。これだけ強力な技を使わない手はない。なんとしても飲酒数10を確保したいところだ。

29 酔歩転身肘 Ⓟ＋Ⓖ

飲酒数が勝敗を左右するシュンにとって、もっとも基本かつ重要な技。今作では飲酒数が4に減ってしまったが重要度は変わらない。ただ、相手としてもこの投げを十分に警戒しているだろうから、バレバレのタイミングで仕掛けても抜けられるのがオチ。ほかの投げを適度に混ぜて相手の意識をそらせつつ、意表を突いて使おう。

30 権鐘離 （敵の背後）Ⓟ＋Ⓖ

相手を両腕の中でグルグル回し、少しずつダメージを与える投げ。ダメージは二の次で、この技の価値は技後に飲酒数がプラス5されることにある。シュンは移動技や投げなどで相手の背後をとることが多いので、チャンスがあれば積極的に狙っていきたい。

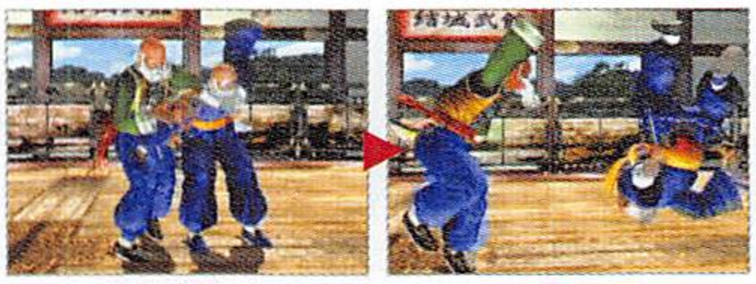
投げ技

倒襲裏肘 31
(とうしゅうりちゅう)

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

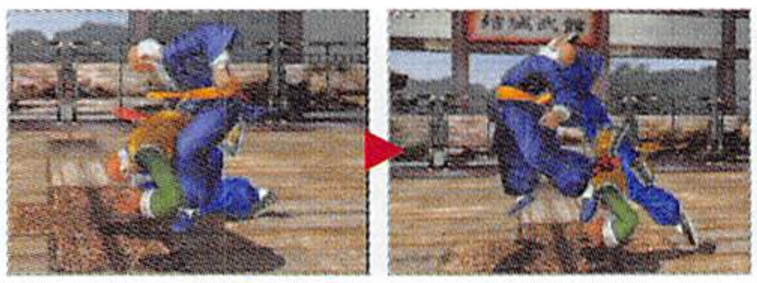
豪杯旋舞 32
(ごうはいせんぶ)



(酒10以上)⇩⇨⇧⇦(or⇧⇨⇩⇦)Ⓟ＋Ⓖ(酒+6)

上投 60

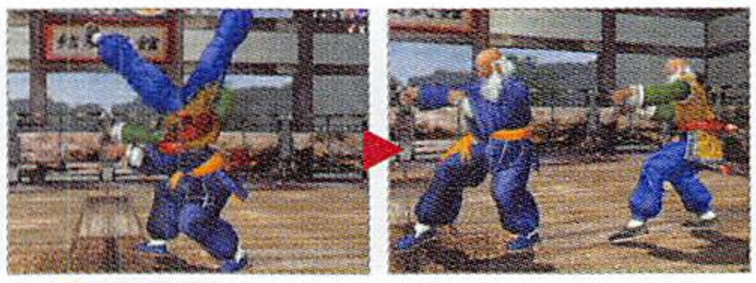
転身繰鶏脚
(てんしんそうけいきゃく)



(酒6以上)⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ

上投 10

転身繰胯 33
(てんしんそうこ)



⇘Ⓟ＋Ⓖ

上投 0

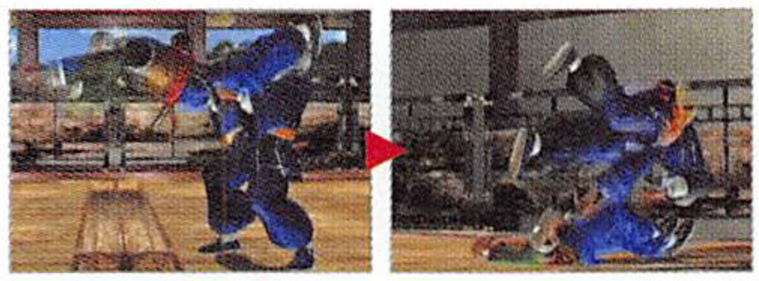
倒襲裏肘
(とうしゅうりちゅう)

(壁が前)⇦Ⓟ＋Ⓖ(酒+5)

壁投 60

*3
酔い覚まし・酒−2

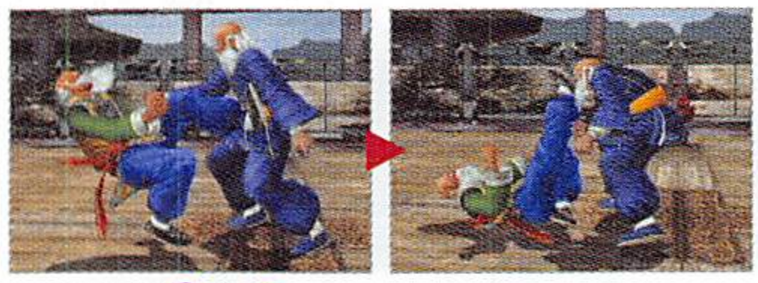
翻身双仙腿 34
(ほんしんそうせんたい)



(転倒立中)Ⓟ＋Ⓖ *3

上キ 50

酔仙倒蹴掃撃
(すいせんとうしゅうそうげき)



(張果老中)Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

→ 横寝へ

31 倒襲裏肘 ⇦Ⓟ＋Ⓖ

相手に体を預け、ヒジをお見舞いする投げ。酔歩転身肘〔Ⓟ＋Ⓖ〕や転身繰胯〔⇘Ⓟ＋Ⓖ〕ばかりを意識しがちな相手にとって、この投げはもっとも警戒が薄いはず。相手の投げ抜けを絞らせないためにも、ときおりこの投げも織りまぜていこう。特に相手の背後に壁がある状況では、ダメージアップとともに飲酒数が5も増える投げへと変化するのも見逃せない。

32 豪杯旋舞 (酒10以上)⇩⇨⇧⇦(or⇧⇨⇩⇦)Ⓟ＋Ⓖ

飲酒数が10を超えれば新たな投げ技が使用可能になる。この投げを出そうとして転倒立〔⇨⇘⇩⇙⇦〕と横寝〔⇦⇙⇩⇘⇨〕が出てしまうというのは誰しも一度は通る道。コマンド入力のコツはレバー真上もしくは真下から入れ始めることだが、とにかくコマンドの長さがネックになる。しゃがみⓅを相手に当ててから先行入力でコマンドを入れておくなどの使い方が実戦的だろう。

33 転身繰胯 ⇘Ⓟ＋Ⓖ

相手の背中づたいに移動して背後に回る投げ技。この技自体にダメージはないが、投げ成功後は攻撃を入れることが可能だ。ちなみに、転身繰鶏脚〔飲酒数6以上⇦⇘Ⓟ＋Ⓖ〕が決まったあともこの投げとほぼ同じ状況になる。相手に投げ抜けされても、距離が離れるだけで仕切り直しとなるためリスクが低い。

34 翻身双仙腿 (転倒立中)Ⓟ＋Ⓖ

転倒立〔⇨⇘⇩⇙⇦〕からの派生技のひとつで、相手に飛びかかったあと両足で相手の首をつかんでひねり倒す。攻撃属性はキャッチ投げの部類に入り、Ver.Aでは相手の打撃をことごとく吸い込んでいた強力な技だ。しかし、Ver.Bでのキャッチ投げ全体の弱体化に伴い、相手の打撃に勝つことはほとんどなくなってしまった。まずは転倒立からの打撃派生を見せておこう。相手がガードしがちになってからがこの技の出番だ。

舜帝
SHUN-DI

ジャンプ攻撃

落歩挑撃
(らくほちょうげき)

(空中) P

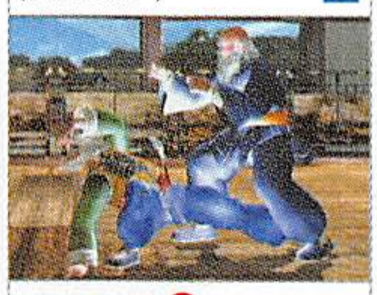
中段 30

裁下腿
(さいかたい)

(空中) K

中段 25

地這腿
(じげんたい) 35



(着地ぎわ) K

下段 20

ダウン攻撃

螺旋酔肘
(らせんすいちゅう) 36

↘P

ダウン 12

転宙落脚
(てんちゅうらくきゃく) 36

↑P

ダウン 25

倒地反衝爪
(とうちはんしょうそう) 36

↖P (ダウンへ)

ダウン 20

天地肘撃
(てんちちゅうげき) 36

↗P (ダウンへ)

ダウン 20

背後攻撃

背反掌
(はいはんしょう)

P *1

上段 12

背下反掌
(はいかはんしょう) 37

↓P

下段 14

背旋腿
(はいせんたい)

K

上段 30

低踏脚
(ていとうきゃく) 38

↓K

下段 25

酔仙手
(すいせんしゅ) 39

P+K

中段 12

仙端脚
(せんたんきゃく) 39

P+K K (ダウンへ)

中段 20 (32)

*1
挑撃〔P〕からの技につながる

35 地這腿 (着地ぎわ) K

ジャンプの着地際に足を伸ばし、相手の足元を襲う攻撃。この技とジャンプ攻撃を出さずに着地してからの中段攻撃とを使い分ければ、相手のガード方向を揺さぶる立派な二択攻撃が完成する。相手の起き上がりや受け身のあとなどに使うと効果的だろう。ただし、相手にガードされた場合はスキが大きく、手痛い反撃を受けてしまうので注意してほしい。

36 各種ダウン攻撃

受け身システムによりダウン攻撃を使う場面は少ないが、チャンスがあったら出の早い螺旋酔肘〔↘P〕を使っていくといい。だが、シュンの場合はダウン攻撃を入れるよりも、そのあいだに酒を飲んで飲酒数を増やしておきたいところ。ちなみに、4種類のダウン攻撃のなかでも倒地反衝爪〔↖P〕だけは、相手がダウン状態でなくても出すことができる。

37 背下反掌 (敵が背後) ↓P

振り向きつつ下段判定のパンチを繰り出す。技中は姿勢が低くなるものの、技の出始めは立ち状態となっているため相手の上段攻撃に当たってしまう。これといった使いどころのない攻撃だ。

38 低踏脚 (敵が背後) ↓K

背下反掌〔↓P〕と同じく、こちらも出始めに相手の上段攻撃を受けてしまう。ただし、ヒットすれば相手はダウンするので、背下反掌よりは利用価値があるといえるだろう。

39 酔仙手～仙端脚 (敵が背後) P+K K

背後攻撃としての酔仙手〔P+K〕は、後ろに伸ばした足に攻撃判定がある。相手にガードされると背後投げでの反撃が確定してしまうが、その場合は仙端脚〔P+K K〕まで連係させることでフォローできる。背後攻撃の中ではなかなか使える技だ。

背後攻撃

背仙鉤手撃
（はいせんこうしゅげき）

Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 上段 10 8 (18)

背仙連撃手
（はいせんれんげきしゅ）

Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ

上段 8 (26)

背酔連鉤手
（はいすいれんこうしゅ） 40

Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ

中段 10 (36)

鉤手顎砕蹴撃
（こうしゅがくさいしゅうげき）

（酒10以上、Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅヒット時）

打投 35 (71)

振り向き攻撃

挑撃背転
（ちょうげきはいてん） 41

⇦⇦Ⓟ（振り向き状態へ）

上段 12

阿仙廻脚
（あせんかいきゃく）

⇦⇦Ⓚ（振り向き状態へ）

上段 30

起き上がり攻撃

撲虎
（ぼくこ） 42

（うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ *2

中段 20

廻旋脚
（かいせんきゃく）

（うつ伏せ頭）ⓀⓀⓀ

中段 20

金絞剪
（きんこうせん） 43

（仰向け足）ⓀⓀⓀ *3

中段 20

登側端脚
（とうそくたんきゃく）

（仰向け頭）ⓀⓀⓀ

中段 20

*2
ディレイ、前転、横転時は登側端脚

*3
ディレイ、後転、横転時は廻旋脚

後穿旋脚
（こうせんせんきゃく）

（うつ伏せ足）⬇ⓀⓀⓀ *4

下段 20

座架掃脚
（ざかそうきゃく）

（うつ伏せ頭or仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ

下段 20

仰穿腿
（ぎょうせんたい） 44

（仰向け頭）⬇ⓀⓀⓀ *5

下段 20

*4
ディレイ、前転、横転時は座架掃脚

*5
ディレイ、後転、横転時は座架掃脚

40 背仙連鉤手 （敵が背後）Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅⓅ

背仙鉤手撃〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕の部分のみ連続ヒットで、そのあとはわずかにディレイがきく。さらに飲酒数が10を超えていれば、最後の背仙連鉤手がヒットしたあと自動的に投げの鉤手顎砕蹴撃が発動する仕組みになっている。投げまで含めたダメージは非常に高いが、最後までくらってくれる相手はそうそういないだろう。また、どこで止めてもこちらが不利になるため、多用すべき技ではない。途中で止めて背倒裏肘〔酒5以上、敵背後Ⓟ＋Ⓖ〕を狙うなど、相手の意識をほかの技へ振ってから使えば少しは成功率が上がるだろう。

41 挑撃背転 ⇦⇦Ⓟ

体を回転させ、相手を殴りつつ後ろを向く技。この技は反回転系の属性を持ち、相手はシュンの背中側に限り避けることができる。相手の避けに対応しつつ後ろを向くなら、発生はやや劣るものの完全な回転系である阿仙廻脚〔⇦⇦Ⓚ〕のほうを使おう。

42 撲虎 （うつ伏せ足）ⓀⓀⓀ

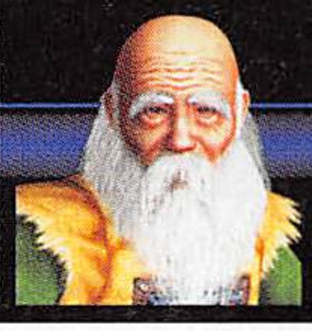
発生もそこそこ早くヒットすれば空中コンボへ持っていけるというように、さまざまな利点を持つ優秀な起き蹴りだ。この技と同じ状態から出る下段起き蹴りの後穿旋脚〔うつ伏せ足⬇ⓀⓀⓀ〕とモーションが似ており、相手に見切られにくいのもポイント。

43 金絞剪 （仰向け足）ⓀⓀⓀ

この技の攻撃判定は起き上がり途中の足にあり、ヒットすると相手はふっ飛んでダウンする。欠点はリーチの短さで、こちらの起き上がりに相手が手を出してこないとまず当たらない。

44 仰穿腿 （仰向け足）⬇ⓀⓀⓀ

通常の立ち状態から出すことができる⇩Ⓚとまったく同一の技。ただし、立ち状態から出る仰穿腿と異なり、相手にヒットしても下段投げで反撃を受けることはない。発生も早く高性能な技だ。



舜帝
SHUN-DI

STEP 1 特徴
Character

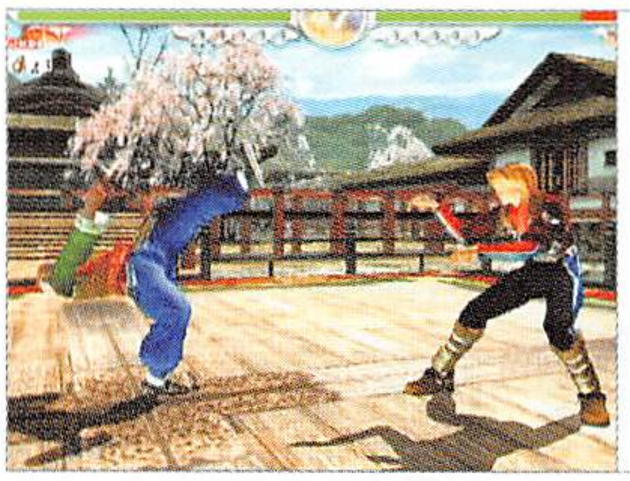
飲酒数に応じて戦術を切り替えろ

酔拳の使い手であるシュンの特徴といえば、なんといっても飲酒、これに尽きるだろう。酒を飲むごとに彼の技の威力は増していき、さらに新たな技を出せるようになるのだ。

しかし、戦いの中で相手との駆け引きを考えつつ、飲酒のチャンスをうかがうというのは非常に難しい。このあたりは、シュンの持ち味であるトリッキーな技で相手をかく乱し、こちらのペースに引き込みたいところだ。とにかく飲酒数を増やして、仰飲連環単脚〔↘PPK〕を始めとする主力技が出せるようになってからがシュンの本領発揮となる。それまではのらりくらりと相手の攻撃をやりすごし、スキあらば飲酒技（ヒット後に酒を飲む技）を決めていきたい。

飲酒数が10あたりに達すれば、だいたいの技が使用可能になる。そこからはそれまでの飲酒重視から攻撃重視に戦術を切り替え、さまざまな派生や独特の構えからの技を駆使して相手を攻め立てていこう。

飲酒数を増やせば使用可能な技が増え、その分だけ戦術の幅が広がる。とにかく酒を飲むことが重要だ。



今作では、自らダウンする性質の技を出すと飲酒数が減ってしまう。このような技を使うときには注意しよう。

STEP 2 主要技
Main Trick

派生が多くディレイも可能な主力技

仰飲連環単脚

（酒8以上）↘PPK

飲酒数8以上で使えるようになるシュンの主力技。ディレイを活用して技を出すタイミングを変えていく使い方が有効。ほかにも3段目まで出して酔仙倒立〔↘PPKP＋K＋G〕へ移行したあとそこから攻めたりと、さまざまな使い方ができる。

カウンターからの追撃で大ダメージを狙え

月牙叉撃

↓↘P

技を出す際の踏み込みを活かして中間距離から突発的に出したり、よろけ中の相手に使ってカウンターヒットさせるのが主な狙い。カウンターヒットすれば相手は崩れダウンになり、そこからの追撃でまとまったダメージを与えられるのだ。

リスクの少ない優秀な下段攻撃

後蹴連腿

↗KK

技の出もそこそこ早く、ヒットすれば相手からダウンを奪えると、かなり使える下段攻撃。また、技中にGを押すことにより自らダウンできるので、ガードされた場合にこれを使えば反撃は受けない。仰飲杯手〔↘P〕と並ぶ主力技のひとつだ。

相手の攻めを無効化する特殊移動

向側後避払手

（向側後避中）P

相手にガードされても五分なので、かわされない限りはかなりお得な技といえる。相手の攻撃でよろけてしまったときや起き上がり時など、不利な状況で使えば相手の攻めをほぼ完全にしのげる。とにかく困ったときはコレを使おう。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

相手の下段攻撃を誘ってつぶすトラップ連係

伏挑撃

⇩(or↓)Ⓟ

龍尾脚

⇧Ⓚ

こちらのしゃがみⓅのあと、しゃがみⓅを打ち返してくる相手に有効な連係。龍尾脚は相手の下段攻撃をかわしつつ攻撃できるので、相手が下段系攻撃を出してくれば確実にヒットする。ただし、バクチ的要素が強いので多用は禁物だ。

不利な状態から攻めに転じる、攻守入れ替えの連係

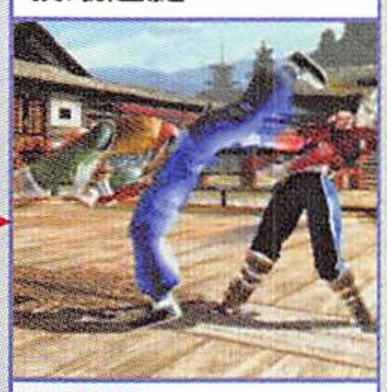
仰飲杯手

↘Ⓟ

向側後避～向側後避払手

↙(or↖)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ　Ⓟ

後蹴連腿



↙ⓀⓀ

仰飲杯手がガードされた場合に、相手の反撃を向側後避払手でかわしつつ攻撃するという連係だ。向側後避払手は相手にガードされても五分なので、強気に攻めていける。そのあとはすかさず後蹴連腿を出して先手を取り、戦いの主導権を握りたい。

特殊移動を使ってピンチをチャンスに変えろ

仰穿腿

⇩Ⓚ

右酔歩or左酔歩

⇩(or⇧)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ

背倒裏肘

(酒5以上、敵が背後)Ⓟ+Ⓖ

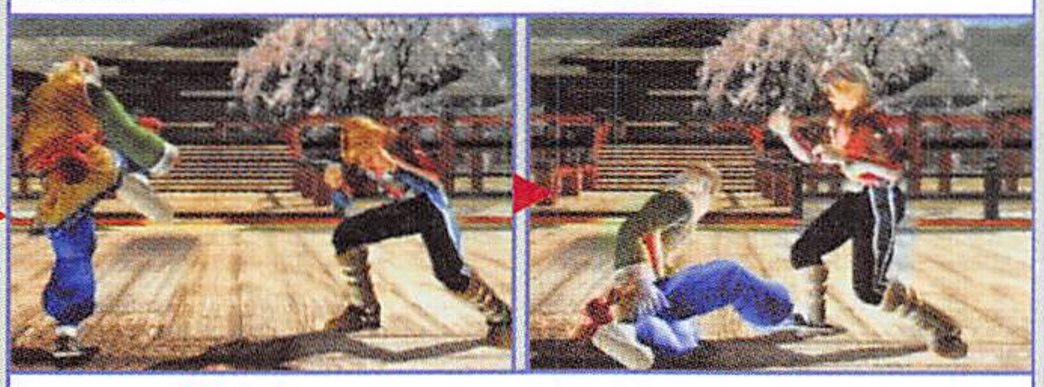
仰穿腿はヒットしても不利なので、そのあとは守勢に回らざるを得ない。そこで有効なのが相手の反撃を右酔歩or左酔歩でかわすという手。これならピンチから一転して攻勢に回れる。かわしたあとは飲酒数に応じた背後攻撃で攻めていこう。

技特性を利用して攻めのバリエーションを増やせ

単飛跳撃～張果老

Ⓚ+Ⓖ(押し続ける)

前旋掃腿



(張果老中)Ⓚ+Ⓖ

単飛跳撃後にⓀ+Ⓖを押し続けると張果老に移行する特性を利用した連係。相手の下段攻撃などに単飛跳撃を合わせ、相手がひるんだところに前旋掃腿で足元を狙う。これがバレ始めたら、今度は中段攻撃の側端仙蹴〔張果老中Ⓚ〕を狙うといい。

舜帝
SHUN-DI

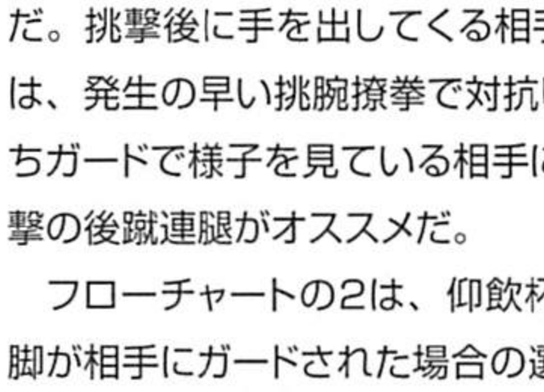
STEP 4 フローチャート
Flow Chart

有利なら攻め、不利ならかわせ

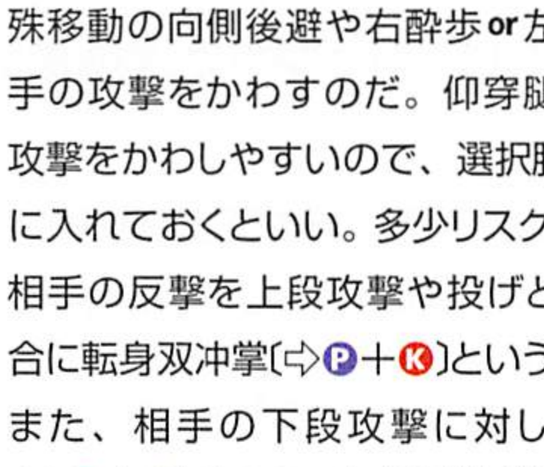
技の出が全体的に遅いシュンは、たいてい相手に先手を取られてしまう。押されたときは挑撃や伏挑撃など、出の早い技を使って相手の動きを止めよう。そこからがシュンの攻めの始まりだ。

まずはフローチャートの1から説明していく。挑撃で相手を止めたあとの選択肢として、大本命は投げだろう。相手に投げ抜けされなければまとまったダメージを与えられるうえ、酔歩転身肘〔Ⓟ＋Ⓖ〕なら飲酒数を増やすこともできる。これを警戒してしゃがむ相手には、仰飲杯手や側端脚が有効だ。挑撃後に手を出してくる相手に対しては、発生の早い挑腕撩拳で対抗しよう。立ちガードで様子を見ている相手には下段攻撃の後蹴連腿がオススメだ。

フローチャートの2は、仰飲杯手や側単脚が相手にガードされた場合の選択肢。特殊移動の向側後避や右酔歩or左酔歩で相手の攻撃をかわすのだ。仰穿腿も相手の攻撃をかわしやすいので、選択肢のひとつに入れておくといい。多少リスクはあるが、相手の反撃を上段攻撃や投げと読んだ場合に転身双冲掌〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕という手もある。また、相手の下段攻撃に対して龍尾脚〔⇧Ⓚ＋Ⓖ〕というのも効果的だろう。



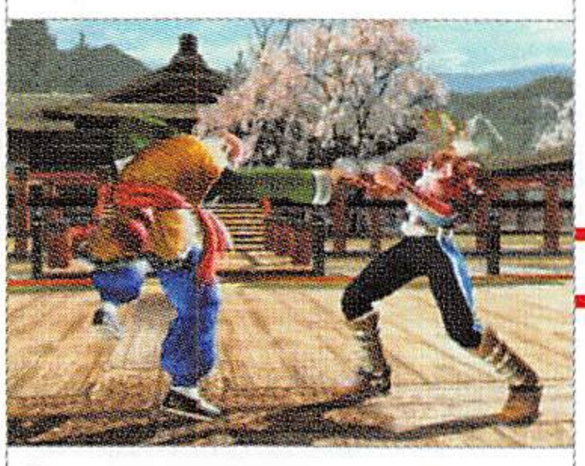
飲酒数の少ない序盤では、飲酒技を使う割合を多めにするといい。



側端脚〔⇘Ⓚ〕で相手をよろけさせたらチャンス。積極的に二択を仕掛けよう。

スタート

挑撃



Ⓟ

スタート

伏挑撃

⇩(or⬇)Ⓟ

スタート

仰穿腿

⇩Ⓚ

1

仰飲杯手

↘P

側端脚

↘K

挑腕撩拳

⇩↘⇨P

各種投げ技

後蹴連腿

↙KK

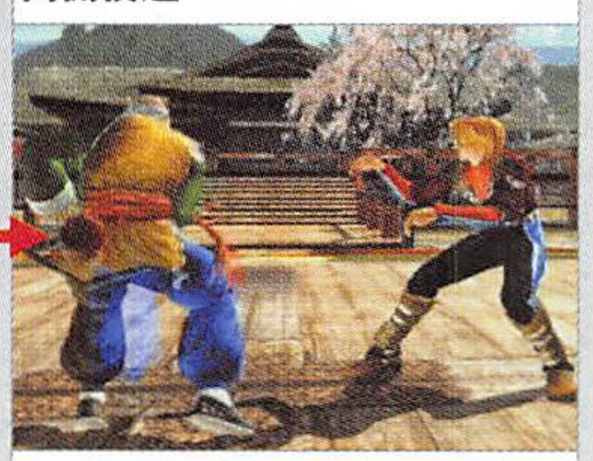
側端脚などの中段技

後蹴連腿

各種投げ技

2

向側後避



↙ (or↖) P+K+G

右酔歩or左酔歩

⇩ (or⇧) P+K+G

仰穿腿

月牙叉撃

↓↘P

向側後避or右酔歩or左酔歩

舜帝
SHUN-DI

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

各技に必要な飲酒数を覚えて実戦に活かせ

飲酒数が増えるごとに使用可能な技が増えるというのは、これまでにも何度か説明したとおり。しかし「どの技がどのくらいの飲酒数で使用可能か?」ということを覚えるのはなかなか難しいだろう。『VF4』になって増えた新たな技もあるので、ここでもう一度確認してみよう。右の表に主要技と、その技が使用可能になる飲酒数をまとめたのでチェックしてほしい。これを覚えておけば、必要な飲酒数を獲得するための立ち回りも変わってくるうえ、それに応じた細かい戦略も立てられるはずだ。

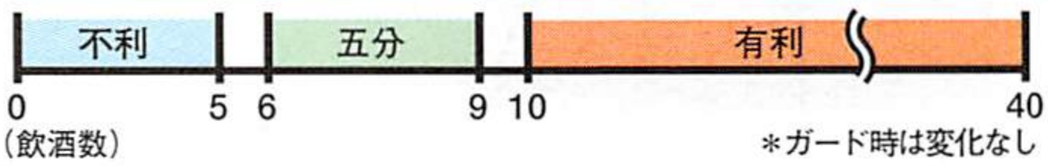
飲酒によって出せる主要技

技名	コマンド	飲酒数
連撃後下蹴腿	PP↓KK	6
挑腕栽手	↓↘→PP	6
転身繰鶏脚	←↘P＋G	6
仰飲連環単脚	↘PPK	8
豪杯旋舞	↓→↑←（or ↑→↓←）P＋G	10
涅槃連撃下腿	（横寝中）KP↓KK	10

仰飲杯手を細部まで徹底解析!

シュンの主力技のひとつ、仰飲杯手〔↘P〕は少し変わった特性を持っている。ここではこの技について、性質から実戦での使い方、そして派生なども含めて説明しよう。その技特性によって戦略を変える必要性も出てくるため、かなり重要になるのだ。

飲酒数による硬直差の変化（ヒット時）



■硬直時間の変化

右上の図を見ると一目瞭然だが、仰飲杯手がヒットした場合、相手の硬直時間が飲酒数によって変化する。飲酒数が5以下なら不利、6～9なら五分、10以上なら有利となっているのだ。このため、飲酒数によって仰飲杯手ヒット後の行動を変える必要が出てくる。飲酒数が5以下ならヒットしても不利なので、仰旋腿〔↓K〕を出すなどやや消極的な行動を取りたい。逆に、飲酒数が10以上あればヒット時の有利を活かして積極的に攻めよう。

飲酒数が10以上の場合、仰飲杯手はヒットさせて有利になる。

そこから再び仰飲杯手を出したりと、積極的に攻めていこう。

■仰飲連環単脚カウンター後の二択

仰飲連環単脚〔酒8以上↘PPK〕の3段目がカウンターヒットすると、相手はしりもち状態のよろけになる。これはシュンにとって数少ない圧倒的に有利な瞬間だ。ここでのおすすめは酔仙倒立〔↘PPKP＋K＋G〕まで出し、転身酔酒靠〔転倒立中P＋K〕からGを押して横寝へ移行するという連係。相手がまだよろけから回復していなければ、横寝から中段の涅槃旋脚〔横寝中K〕と下段の涅槃掃脚〔横寝中↓K〕で二択を仕掛よう。

仰飲連環単脚がカウンターなら、派生を利用して横寝へ移行する。

そして横寝状態からの二択。コマンド入力は忙しいがモノにしたい。

相手をK.O.したら、とにかく酒を飲め

試合中に飲酒数を増やせなかったとしても、相手をK.O.したあとは飲酒のチャンス。リプレイまでのわずかな時間に酒を飲むことが可能だ。もっとも効率のいい方法は、仰飲酒〔P＋K＋G〕で1杯飲んですぐさま横寝〔←↙↓↘→〕へ移り、それから横寝飲酒〔P＋K＋G〕で飲酒数を4増やすというものだ。

4杯コース	6杯コース
仰飲酒→横寝→横寝飲酒 P＋K＋G→←↙↓↘→→P＋K＋G	横寝→横寝飲酒→横寝飲酒 ←↙↓↘→→P＋K＋G→P＋K＋G

立ちPなど、スキの小さい技でK.O.したら6杯コースが可能だ。

リングアウト勝ちは大チャンス。横寝飲酒×3で9杯飲めることも!

実戦で役立つ連続技

挑腕撩拳からのコンボ

飲酒数によってコンボを使い分けろ

挑腕撩拳からのコンボは飲酒数によって異なるため、飲酒数0～7と飲酒数8以上に分けて紹介する。

まず飲酒数0～7のコンボだが、これはいたって簡単、浮いた相手に背旋肘廻下脚を入れるだけだ。

次のコンボは飲酒数8以上限定のもの。飲酒数が8を超えれば仰飲連環単脚が出せるようになるので、浮いた相手にこれを決める。ただし、技後は飲酒数が減ってしまう。飲酒数を下げたくなければ、酔仙倒立〔↘PPKP+K+G〕まで出すようにしよう。

酒8以上

月牙叉撃からのコンボ

キャラクター制限&飲酒数制限ナシの優良コンボ

月牙叉撃がカウンターヒットしたときのコンボ。崩れダウン中の相手にしゃがみPを当てて浮かし、そのあとに背旋肘廻下脚を決める。このコンボは全キャラクターに対して有効で、ダメージも全体の約3割とけっこう高めだ。

龍尾脚からのコンボ

追撃に飲酒技を組み込んだ酒飲みコンボ

龍尾脚で浮かせた相手は、特殊な浮き方になる。すぐに落下してしまい、空中コンボが入らないのだ。しかし、この状態の相手は受け身をとることができないため、コンボを決めることができる。

このコンボに使う技は、飲酒数を増やしたければ転身双冲拳、飲酒数が8以上&ダメージ重視なら仰飲連環単脚がおすすめだ。仰飲連環単脚を入れる場合は、龍尾脚後にレバーを↘に入れ続けておき、龍尾脚の硬直が解けてからPを押すのがコツだ。

酒8以上

リオン・ラファール
LION RAFALE

リオン
LION RAFALE

ラファール

ストーリー
Story

自信満々で三度に渡って挑んだ世界格闘トーナメント
だったが、思い通りに結果を出せず、
落胆しきっていたリオン。
自分自身に対する信頼すら失いなくしかけていた
ときに、父親からの叱咤激励を受ける。
これをきっかけに蟷螂拳のトレーニングを
再開した彼は、日に日に活力を
取り戻していった。
数ヶ月後、自信を完全に
取り戻したリオンの元に
第4回世界格闘トーナメントへの
招待状が届く。
「今度こそは負けない！
僕が一番さ！」
さっそうとお気に入りのバイクに乗り、
リオンはトーナメントへ向けて旅立った。

プロフィール
Profile

国籍：**フランス**
性別：**男**
血液型：**AB**
職業：**大学生**
趣味：**ナイフ収集**
身長・体重：**171cm 63kg**
3サイズ：**90/84/88**
格闘スタイル：**螳螂拳**

ステージ
Stage

城塞
Castle

サイズ：**12M×12M**
壁：**あり（破壊不可能）**

1 コスチューム

COSTUME

1P 深い紺のTシャツに黒いベスト、下は焦げ茶の短パン。いまどきの若者らしいラフな格好だ。

2P 青い長袖シャツの上に赤いジャケット、紺のパンツに焦げ茶のブーツ。全体的に凝ったデザインの衣装だ。

2 セリフ集

WORDS

登場セリフ

「Come on!」
（かかってこい）

「The show's gonna begin right now!」
（お楽しみはこれからだ）

「I don't make allowances for old men」
（年寄りだからっていたわりはしないよ）

勝ちセリフ

P 「What a knucklehead!」
（このウスノロ!）

K 「It's a matter of course I'm gonna win!」
（オレが勝つのは当たり前!）

G 「Why am I so great?」
（我ながらスゴすぎ）

3 入手可能アイテム

ITEM

ブルーキャップ

ニットキャップ

スウェードキャップ

ヘルメット（白）

カウボーイハット（黒）

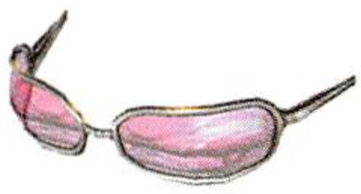
ノーズピアス

バックスタイルキャップ

ダガーピアス

メタルレザーチョーカー

ピンクゴーグルサングラス



リオン・ラファール
LION RAFALE

統捶（とうすい）

(➡)Ⓟ *1

上段 10

勾手連捶（こうしゅれんすい）

ⓅⓅ

上段 10 (20)

連環穿掌（れんかんせんしょう）

ⓅⓅⓅ

上段 12 (32)

盤肘（ばんちゅう）

⇨Ⓟ

中段 14

盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ） 1

⇨ⓅⓅ *2

中段 18 (32)

*1
➡Ⓟは踏み込む

*2
酔い覚まし・酒－1

連捶腿（れんすいたい）

ⓅⓀ

上段 20 (30)

連捶掃手（れんすいそうしゅ）

ⓅⓅ⇩Ⓟ

下段 20 (40)

疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ） 2

⬇⇨Ⓟ

中段 22

箭疾歩（せんしっぽ） 3

⇨⇨Ⓟ *2

上段 30

*2
酔い覚まし・酒－1

背転勾手（はいてんこうしゅ）

⇦Ⓟ

中段 16

連旋背勾手（れんせんはいこうしゅ）

⇦ⓅⓅ

中段 16 (32)

転身螳螂連脚（てんしんとうろうれんきゃく）

⇦ⓅⓅⓀ

中段 25 (57)

進歩螳螂掃手（しんぽとうろうそうしゅ） 4

⇦⇘Ⓟ

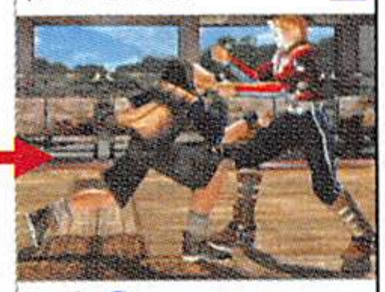
下段 15

穿陰掌（せんいんしょう）

⇘Ⓟ

中段 14

落撃掌（らくげきしょう） 5



⇘ⓅⓅ

中段 20 (34)

流星勾手撃（りゅうせいこうしゅげき） 6

⇩⇙⇦Ⓟ

中段 20

流星勾手連撃（りゅうせいこうしゅれんげき）

⇩⇙⇦ⓅⓅ

中段 18 (38)

下統捶（かとうすい）

⇩(or⬇)Ⓟ

特下 8

1 盤肘連環手 ⇨ⓅⓅ

立ち技の中でも出が早く、使い勝手のよいヒジ打ち。しゃがんでいる相手にヒットすればよろけさせることができる。立ちⓅのあとや、相手の中段攻撃をガードしたあとに使うといいだろう。

2 疾歩昇穿手 ⬇⇨Ⓟ

しゃがみ状態から出せる中段攻撃の中でもっとも出が早い技。タイミングが合えば相手の上段orヒジをかわしながら攻撃することができる。カウンターヒットすれば空中コンボに移行することが可能。

3 箭疾歩 ⇨⇨Ⓟ

技の出は遅いが、リーチがある中段攻撃。相手のミドルキックが届かない間合いで出すと有効。ヒットすれば相手が崩れダウン状態になるのでそこからコンボが入る。ガードされても確定で反撃技をくらうことはないが、若干リオンが不利な状態になる。

4 進歩螳螂掃手 ⇦⇘Ⓟ

箭疾歩〔⇨⇨Ⓟ〕に似たモーションの技だが、踏み込み距離が長く、姿勢の低い下段攻撃となっている。こちらはガードされるとヒジなどの素早い技で反撃されてしまうので注意が必要だ。

5 落撃掌 ⇘ⓅⓅ

穿陰掌〔⇘Ⓟ〕から派生する中段攻撃。ヒットすると相手が受け身をとれない状態になるので大ダウン攻撃が確定する。反撃技、空中コンボ、投げとの二択などいろいろな場面で使うことができる。

6 流星勾手撃 ⇩⇙⇦Ⓟ

相手の中段Ⓚやヒザをさばく能力があるため、不利な状況に追い込まれたときに威力を発揮する。Ⓟを追加入力すれば流星勾手連撃〔⇩⇙⇦ⓅⓅ〕に派生するが、1段止めにすると相手が崩れダウン状態になるので、そこからコンボをつなげることができる。

掃勾手
(そうこうしゅ)

↓↘P

特下 7

連掃勾手
(れんそうこうしゅ)

↓↘PP

下段 10 (17)

騰撃捶
(とうげきすい)

↙P

下段 12

騰撃連捶 7
(とうげきれんすい)

↙PP

下段 8 (20)

*3
➡Kは踏み込む

穿心腿
(せんしんたい)

(➡)K *3

上段 25

連旋腿
(れんせんたい)

KK

上段 20 (45)

勾手提膝 8
(こうしゅていしつ)

⇨K

中段 20

斧刃脚
(ふんじんきゃく)

⇨⇨K

中段 10

斧刃連端脚 9
(ふんじんれんたんきゃく)

⇨⇨KK

中段 25 (35)

旋風腿 10
(せんぷうたい)

⇧K

中段 25

掛統腿
(かとうたい)

⇧KK

上段 30 (55)

閃転空脚
(せんてんくうきゃく)

↗K

中段 20

軌腿
(あつたい)

↓K

下段 12

前掃腿
(ぜんそうたい)

↓KK

下段 20 (32)

弾腿 11
(だんたい)

↘K

中段 24

穿弓腿 12
(せんきゅうたい)

↙K

下段 下段 7 20 (27)

*4
酔い覚まし・酒−1

登旋腿
(とうせんたい)

↓KK+G *4

上段 30 (42)

7 騰撃連捶 ↙PP

相手の上段や一部の中段攻撃をかわしつつ攻撃することができるので、立ちPやヒジを多用する相手に有効。発生は早いが、スキも大きいためガードされたら反撃を覚悟しなければいけない。ヒットさせても下段投げをくらうので、キャラによっては多用は禁物。

8 勾手提膝 ⇨K

『VF4』では発生が早くなり、硬化もなくなったので多用できるようになった。ただし、ヒットしても相手がダウンしないという変更も加えられたため、カウンターヒットしないと有利にはならない。

9 斧刃連端脚 ⇨⇨KK

崩れダウン状態の相手や、地面に叩きつけられた相手を拾うことができる2段蹴り。空中コンボの1段目としても使える。ガードされるとスキが大きいため、単発で出すべき技ではない。

10 旋風腿 ⇧K

技の出掛かりに小ジャンプするため、相手の下段攻撃をかわす能力がある。軽量級キャラ相手にカウンターヒットすれば空中コンボが狙える。ガードされた場合はディレイで掛統腿〔⇧KK〕を出すほうがスキが少ない。

11 弾腿 ↘K

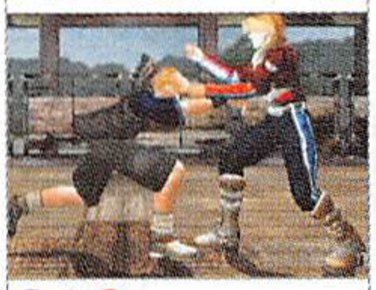
リーチは長いが発生は遅く、ガードされてもヒットしても不利になる技だが、しゃがみガードしている相手をよろけ状態にできるので、主に中間距離からガードを崩すための技として使おう。

12 穿弓腿 ↙K

ダウンを奪える下段攻撃。受け身をとった相手への起き攻めに有効。技の出掛かりが弱いため、不用意に出すと相手の立ちPにつぶされてしまううえ、ガードされた場合は確実に反撃技をくらう。

リオン・ラファール
LION RAFALE

双耳旋風 (そうじせんぷう) 13



P＋K *1

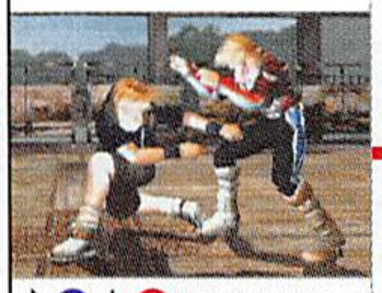
中段 24

偸歩掃手 (とうほそうしゅ)

⇩P＋K

下段 15

転身偸歩双手 (てんしんとうほそうしゅ) 14



⇨P＋K (振り向き状態へ)

中段 15

転身偸歩双手脚 (てんしんとうほそうしゅきゃく)

⇨P＋K K

中段 15 (30)

右勾心 (うこうしん)

⇦⇨P＋K

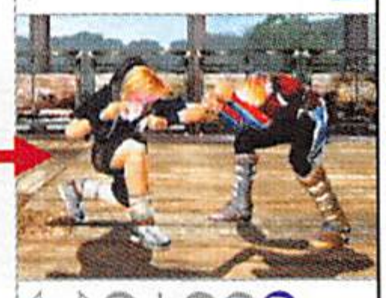
上段 10

流星連勾手 (りゅうせいれんこうしゅ)

⇦⇨P＋K P

中段 14 (24)

連三捶盤肘 (れんさんすいばんちゅう) 15



⇦⇨P＋K P P

中段 14 (38)

*1
酔い覚まし・酒−2

泰山双勾手 (たいざんそうこうしゅ) 16

⇦P＋K *2

上段 25

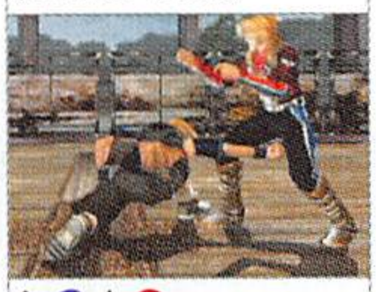
縦跳穿掌 (じゅうちょうせんしょう) 17

⇧P＋K

中段 20

*2
酔い覚まし・酒−2　タメ可、タメ時は中段攻撃で攻撃力38

倒歩背掃手 (そくほはいそうしゅ)



⇘P＋K

下段 20

斜歩斜掃捶 (しゃほしゃそうすい) 18

⇗P＋K

下段 20

13 双耳旋風　P＋K

相手を地面に叩きつける中段攻撃。ヒットすると相手は受け身をとれない状態になる。ダウンした相手は斧刃連端脚〔⇨⇨KK〕などで拾って追加ダメージを与えよう。

14 転身偸歩双手　⇨P＋K

このあとにKを入力すれば転身偸歩双手脚〔⇨P＋KK〕に派生し、⇦を追加入力すれば少し下がって正面構え、何も入力しなければ背後状態からの技を出せるため、多彩な攻撃を組み立てられる。

15 連三捶盤肘　⇦⇨P＋KPP

『VF4』からの新技。技の発生が早い。上・中・中段の3段攻撃で、3段目は相手をよろけさせる能力がありディレイも可能。ガードされた場合のスキは大きく、確定で投げをくらってしまう。

16 泰山双勾手　⇦P＋K

普通にコマンド入力をすると上段攻撃だが、最大タメで中段のガード崩し攻撃になる。低い姿勢からの攻撃なので、相手の上段や、距離によっては中段攻撃をかわす性質を持つ。しゃがみ状態の相手に最大タメ攻撃を当てると、崩れダウン状態にすることが可能だ。

17 縦跳穿掌　⇧P＋K

発生が早く、ダウンを奪える中段攻撃。ガードされると相手の投げが確定してしまうので、スキの大きい技をガードしたときに反撃技として使うのが効果的。

18 斜歩斜掃捶　⇗P＋K

『VF4』でコマンドが変更され、ヒットした相手がダウンしなくなった。軸をずらす性質があるため直線的な攻撃をかわしつつ攻撃することができるが、カウンターヒットでも不利になる。

打撃技

転身撹陰脚
(てんしんりょういんきゃく)

⇨K+G
中段 24

後掃腿
(こうそうたい)

⇩K+G
下段 24

旋風落脚
(せんぷうらくきゃく)

⇦⇨K+G(振り向き状態へ)
*3
中段 35

旋風背双手
(せんぷうはいそうしゅ)

⇦⇨K+G⇩P
中段 12 (47)

疾地掃腿
(しっちそうたい)

⇘K+G *3
下段 24

前掃転身脚 19
(ぜんそうてんしんきゃく)

⇗K+G(振り向き状態へ)
下段 20

*3
酔い覚まし・酒−1

旋風背双手
(せんぷうはいそうしゅ)

⇦⇨K+G⇗P
(振り向き状態へ)
中段 12 (47)

旋風踵脚
(せんぷうしょうきゃく)

⇦⇨K+G⇩K
(振り向き状態へ)
下段 22 (57)

磨盤手 20
(まばんしゅ)

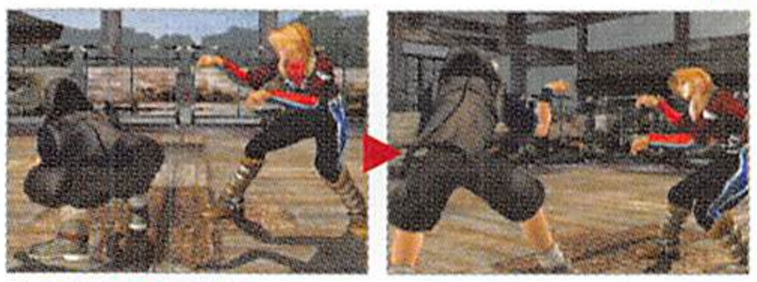
(避け中)P+K+G *3
上段 30

特殊行動

斜前歩
(しゃぜんほ) 21

⇘(or⇗)P+K+G
特殊 —

斜後歩
(しゃこうほ) 21



⇦P+K+G
特殊 —

19 前掃転身脚 ⇗K+G

相手の上段をかわす性能を持つ下段攻撃。ヒットすれば相手に背中を向け、こちらに有利な状態を作り出すことができる。また、カウンターヒットすれば空中コンボを狙える。

20 磨盤手 (避け中)P+K+G

『VF4』では新システム、避け攻撃が全キャラに追加された。リオンの場合は、ほかのキャラよりもスキの少ない上段攻撃となる。ヒットして叩きつけた相手は特定の技で拾うことが可能。

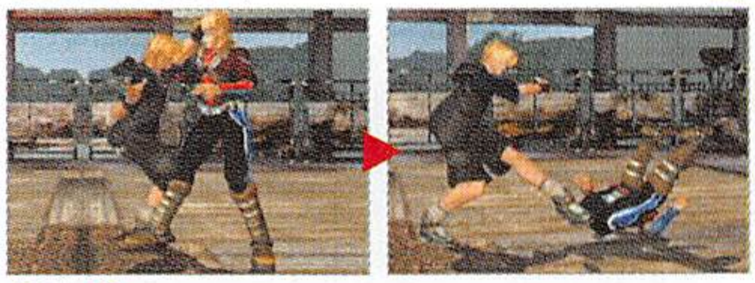
21 斜前歩/斜後歩 ⇘(or⇗)P+K+G/⇦P+K+G

トップクラスのかわし性能を持った特殊な移動技。通常の避けは相手の攻撃に合わせてコマンド入力(⇩or⇧)しなければうまくかわせないが、これらの技はつねに同じ性能を持つためその欠点がない。使いどころの代表例は、盤肘[⇨P]をガードされたあと。最速でなければ、投げすらもかわすことができる。斜前歩はレバーの方向によってリオンの腹側と背中側に避けることができることが特徴。これらは相手がメインに使ってくる打撃技に合わせて使い分けるのが理想だが、たいていの場合相手の腹側方向に出しておけばOKなので、こちらの方向をメインに使っていこう。慣れてきたら、状況に応じて使い分けるといい。なお、斜前歩は斜後歩に比べて移動距離が短いぶんすぐに次の行動に移ることができる。攻めの中に交ぜ、かく乱しながらのラッシュに活用したい。

斜後歩はコマンドが一種類しかなく、リオンの背中側方向にしか避けることができない。移動モーションが長く、少し後ろに下がるのが特徴で、相手の技をかわすだけならこちらのほうが上だ。相手の起き上がり攻撃もかわすことができるので、起き攻めのバリエーションとして活用したい。攻撃用の斜前歩、防御用の斜後歩と覚えておき、積極的に活用していこう。

リオン・ラファール
LION RAFALE

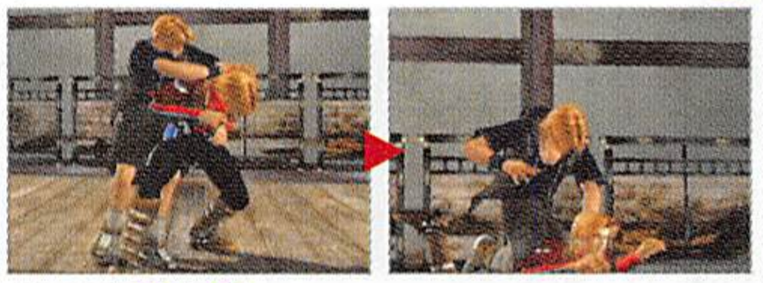
破刀手秋腿
(はとうしゅしゅうたい) 22



Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

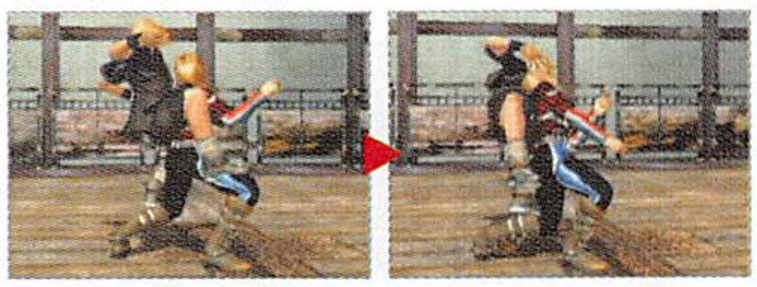
翻身提膝
(ほんしんていしつ) 23



(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

連勾手背襲
(れんこうしゅはいしゅう) 24

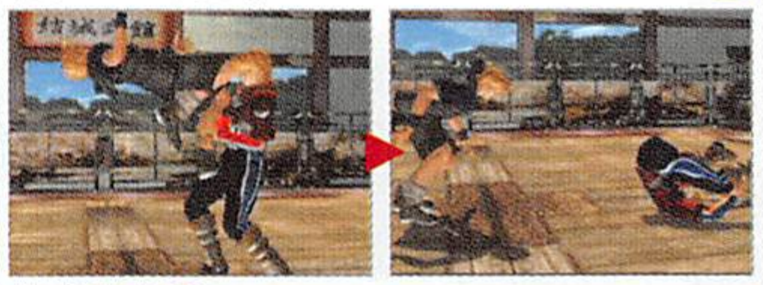


(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ ＊1

上投 50

＊1
酔い覚まし・酒－1

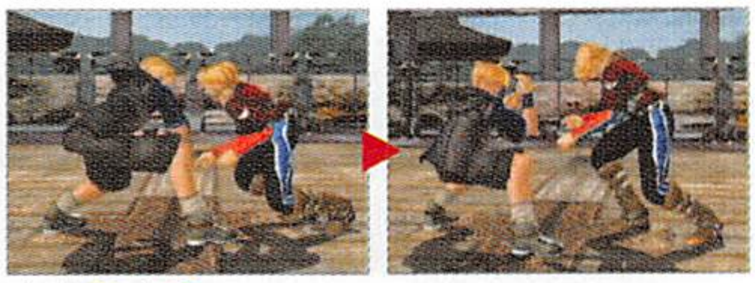
登山翻車脚
(とざんほんしゃきゃく) 25



⬇➪Ⓟ＋Ⓖ

上投 35

撲歩
(ぼくほ) 26



➪↘Ⓟ＋Ⓖ

上キ 0

翼進
(よくしん)

➪↘Ⓟ＋Ⓖ⇩(or⇧)

投コ 0 (0)

落首双手
(らくしゅそうしゅ)

➪↘Ⓟ＋Ⓖ⇩Ⓟ＋Ⓖ

投コ 40 (40)

落首断腿
(らくしゅだんたい)

➪↘Ⓟ＋Ⓖ⇧Ⓟ＋Ⓖ

投コ 40 (40)

22 破刀手秋腿 Ⓟ＋Ⓖ
足をひっかけて相手を倒す投げ技。Ⓟ＋Ⓖコマンドによる投げ技は簡単に出せる反面、非常に投げ抜けされやすい。投げ抜けされると不利な状況になるため、できるだけほかの投げ技を狙おう。

23 翻身提膝 (敵の横) Ⓟ＋Ⓖ
相手の側面をとらなければならないため、この技を決めるチャンスは少ないといえる。避けのあと、または相手の起きあがりに狙ってみよう。決まると追い打ちの小ダウン攻撃が確定する。

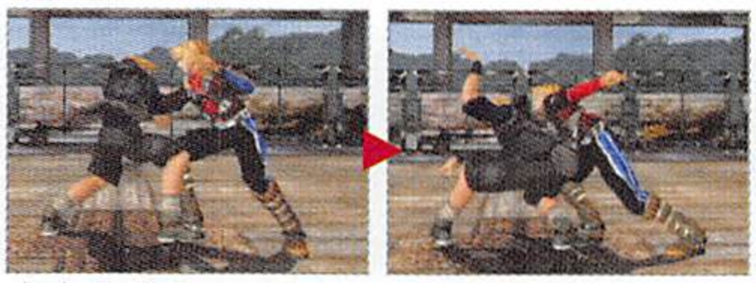
24 連勾手背襲 (敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ
背後投げは抜けられることがないので、決められる場面なら狙う価値は十分にある。振り向き技を持つキャラや、一部の技に対する反撃技、擺下尖転〔⇘Ⓟ＋Ⓖ〕で背後にまわったあとなどに試してみたい。投げたあとは小ダウン攻撃を決めることができる。

25 登山翻車脚 ⬇➪Ⓟ＋Ⓖ
しゃがみⓅやしゃがみダッシュから狙える投げ技。派手に突き飛ばす技なのでモーションが大きく見えるが、ダウンした相手には大ダウン攻撃を入れたり、斧刃連端脚〔➪➪ⓀⓀ〕で拾ったりなど、さまざまな追い打ち攻撃を入れることが可能だ。

26 撲歩 ➪↘Ⓟ＋Ⓖ
キャッチ投げの属性を持つ特殊な技。出は遅いものの、相手の打撃に打ち勝つこともある。また、撲歩自体は投げ抜けされることがない。この投げが成功したあとは、相手の横に移動する翼進〔➪↘Ⓟ＋Ⓖ⇩(or⇧)〕という技に派生できる。翼進で相手の背中側に移動した場合はⓅ＋Ⓖの追加入力によって落首双手、腹側に移動した場合は落首断腿に派生させることが可能。もちろん、翼進の後は投げコンボに移行せずに各種打撃技で攻撃することもできる。

投げ技

採取砲靠 27
（さいしゅほうこう）



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ *2

上投 50

貼身双勾手 28
（てんしんそうこうしゅ）

⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋Ⓖ *2

上投 60

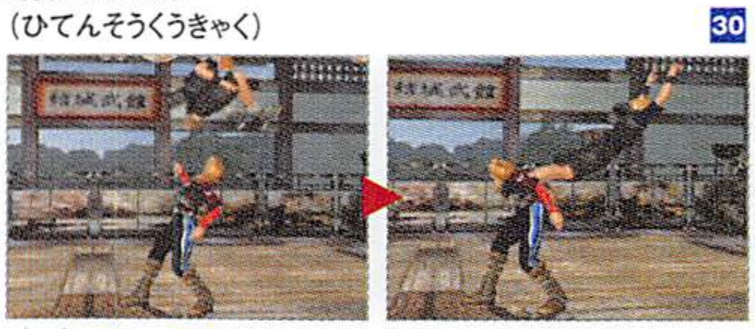
*2
酔い覚まし・酒－1

七星天分肘 29
（しちせいてんぶんちゅう）

⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

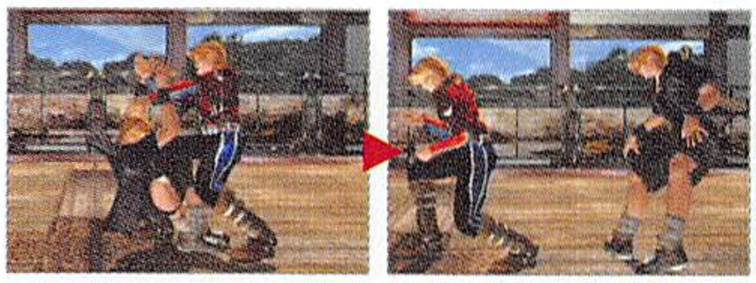
飛転双空脚 30
（ひてんそうくうきゃく）



⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

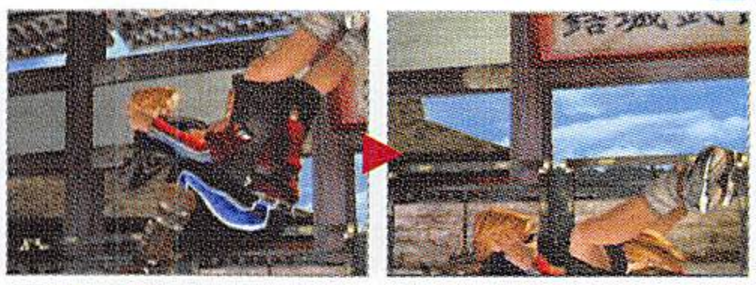
擺下尖転 31
（はいかせんてん）



↘Ⓟ＋Ⓖ

上投 0

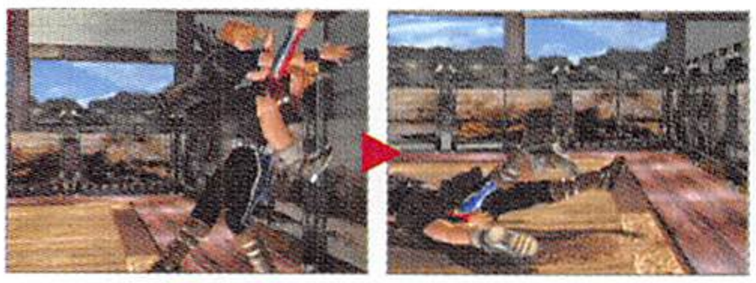
七星跳飛捕蝉 32
（しちせいちょうひほぜん）



↗Ⓟ＋Ⓖ

上投 45

七星跳飛捕蝉
（しちせいちょうひほぜん）



（壁が前）↗Ⓟ＋Ⓖ

壁投 60

27 採取砲靠 ⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

両手で相手をはじき飛ばす投げ技。倒れる方向は相手の腹側。投げられた相手は受け身をとることができる。壁に当たった場合、当たり方によっては大ダウン攻撃が入る。

28 貼身双勾手 ⇨↘⇩↙⇦Ⓟ＋Ⓖ

単体では一番攻撃力の高い投げ技。コマンドがやや複雑だが、とっさの場合に出せるようになれば非常に強力だ。また、投げられた相手は受け身をとることができない。

29 七星天分肘 ⇦Ⓟ＋Ⓖ

破刀手秋腿〔Ⓟ＋Ⓖ〕に似たようなモーションで一見地味な技だが、投げ抜けされたときに間合いが大きく離れる、技後に小ダウン攻撃が入るなどの違いがある。コマンドが簡単で使いやすい割には特典も多いが、投げ抜けされると打撃技で反撃される。

30 飛転双空脚 ⇦⇨Ⓟ＋Ⓖ

リングぎわから脱出したい場合、投げ抜けのおそれを考えると擺下尖転〔↘Ⓟ＋Ⓖ〕では不安だ。相手の頭を飛び越す飛転双空脚なら投げ抜けされても反対側に移動できることを覚えておきたい。

31 擺下尖転 ↘Ⓟ＋Ⓖ

相手の股をくぐり抜けて背後にまわる技。背後にまわったあとは中段Ⓚが確定で入るほか、連環穿掌〔ⓅⓅⓅ〕、縦跳穿掌〔⇧Ⓟ＋Ⓚ〕など、さまざまな攻め方が可能であり、単にトリッキーな動きで相手を翻弄する以上の恩恵を受けることができる。

32 七星跳飛捕蝉 ↗Ⓟ＋Ⓖ

ダメージは低めで追い打ち攻撃も入らないが、コマンドの性質上きわめて投げ抜けされにくい。多用する技ではないが、通常の投げにさりげなく交ぜたり、フィニッシュ技として使うのに最適だ。

リオン・ラファール
LION RAFALE

ジャンプ攻撃

騰空背撃掌
(とうくうはいげきしょう)

(上昇中) P

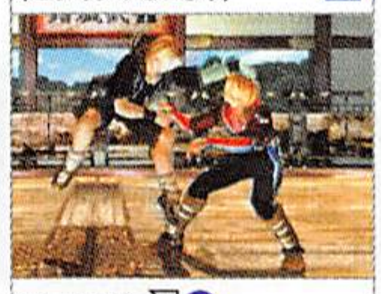
中段 25

落歩統捶
(らくほとうすい) 33

(空中) P

中段 25

騰空撃掌
(とうくうげきしょう) 34



(上昇中) ↗P

中段 25

騰空踵脚
(とうくうしょうきゃく)

(空中) K or (上昇中) ↖K

中段 22

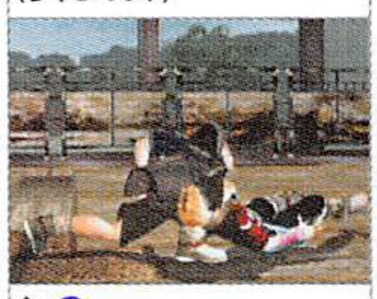
地掃踵脚
(ちそうしょうきゃく) 35

(着地ぎわ) K

下段 20

ダウン攻撃

落穿手
(らくせんしゅ)



↘P

ダウン 20

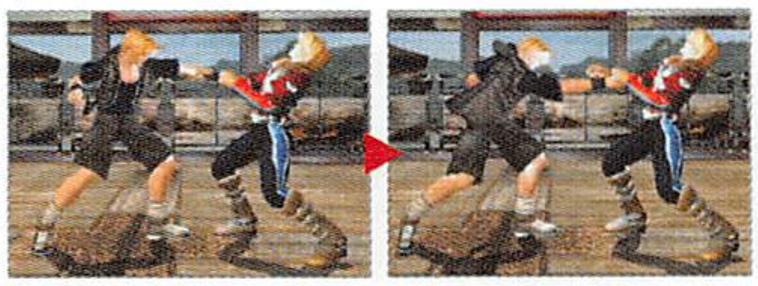
飛転落腿
(ひてんらくたい) 36

↑P

ダウン 20

背後攻撃

背連穿掌
(はいれんせんしょう) 37



P *1

上段 上段 12 12 (24)

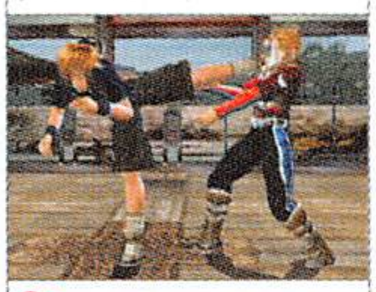
背歩掃手
(はいほそうしゅ) 38

↓P

下段 24

*1
統捶 (P) からの技につながる

後穿脚
(こうせんきゃく)



K

上段 30

廻掛脚
(かいかきゃく) 39

↓K

下段 20

背身尖掌
(はいしんせんしょう) 39

P＋K (先行入力)

上段 14

33 落歩統捶 (空中) P
下段の地掃踵脚〔着地ぎわK〕との見分けが難しいため、中段と下段の二択を迫ることが可能。ただし、相手は受け身をとれるうえに有効な追い打ちが入らないほど遠くに吹き飛んでしまうため、追撃は望めない。

34 騰空撃掌 (上昇中) ↗P
相手の起き上がりを攻める際のバリエーションとして使う程度で、多用する技ではない。ヒットすれば空中コンボにつながるが、ガードされると相手の投げが確定してしまう。

35 地掃踵脚 (着地ぎわ) K
コマンドミスで騰空踵脚〔空中KorK〕に化けやすいが、天然の揺さぶりとなるため気にしないで出そう。ジャンプ攻撃全般にいえることだが、ガードされると不利になるため多用はできない。

36 飛転落腿 (敵ダウン) ↑P
いわゆる大ダウン攻撃。受け身のとれない技や、崩れダウンなど特殊なダウン状態になる技をヒットさせたあとに確実に決めることができる。コンボを入れる方が大ダメージを望める場合もあるので状況に応じて使い分けよう。

37 背連穿掌 (敵が背後) P
ボタンを1回押すだけで2発の技を繰り出す。立ちPからの技につながるため、相手にプレッシャーを与えたり、技が途切れるタイミングを見誤らせるなどの効果も期待できる。

38 背歩掃手 (敵が背後) ↓P
カウンターで当てれば、ダウンを奪うことができる。ガードされても投げなどの反撃技を確定でくらうことはないが、ヒットしてもガードされても不利な状況になる。

振り向き攻撃

穿掌背転
(せんしょうはいてん)

⇦⇦Ⓟ(振り向き状態へ)

上段 14

後蹴腿
(こうしゅうたい) 40

⇦⇦Ⓚ(振り向き状態へ)

上段 25

下旋腿背転
(かせんたいはいてん)

Ⓚ＋Ⓖ(振り向き状態へ)

上段 24

壁技

垂翔後脚
(すいしょうこうきゃく) 41

(壁が前)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 30

壁回翻脚
(へきかいほんきゃく) 41

(壁が前)⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

起き上がり攻撃

穿弓連腿
(せんきゅうれんたい) 42

(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ *1

中段 中段 10 10 (20)

跳転踵脚
(ちょうてんしょうきゃく) 42

(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ *2

中段 20

登旋脚
(とうせんきゃく) 42

(仰向け足)ⓀⓀⓀ

中段 20

背登起脚
(はいとうききゃく) 42

(仰向け頭)ⓀⓀⓀ

中段 20

疾地背旋腿
(しっちはいせんたい) 42

(うつ伏せ足)⬇ⓀⓀⓀ *3

下段 20

疾地旋腿
(しっちせんたい) 42

(うつ伏せ頭or仰向け)⬇ⓀⓀⓀ

下段 20

*1
ディレイ、前転、横転時は背登起脚

*2
ディレイ、後転、横転時は登旋脚

*3
ディレイ、前転、横転時は疾地旋腿

39 廻掛脚/背身尖掌 (敵が背後)⇩Ⓚ/(敵が背後)Ⓟ＋Ⓚ

後蹴腿〔⇦⇦Ⓚ〕がヒットしたあと、これらの技で拾い、空中コンボにつなげて大ダメージを狙うことができる。ガードされると反撃されるので、振り向き攻撃がヒットしたのを確認してから出そう。

40 後蹴腿 ⇦⇦Ⓚ

反撃技、コンボ始動技などいろいろな局面で活用できる振り向き攻撃。もっとも効果的なのは、中段攻撃をガード後に相手が暴れると読んだとき。攻撃判定が強いので相手の技をつぶして浮かすことができ、大ダメージを与えることが可能だ。

41 各種壁技

リオンは2種類の壁技を持っている。垂翔後脚〔壁が前⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は壁を使ったサマーソルトキック。ガードしている相手をよろけさせることができるが、直線的な攻撃のため簡単に避けられてしまう。壁回翻脚〔壁が前⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は壁に登って宙返りする技。壁に向かって立つような状況にはめったにならないが、振り向き攻撃を活用して大道芸的に使うのもおもしろい。

42 各種起き上がり攻撃

リオンは、うつ伏せに倒れている状態で相手側に足を向けている場合は横にロールしながら蹴りを放つ穿弓連腿〔うつ伏せ足ⓀⓀⓀ〕、頭を向けている場合は縦に蹴りを放つ跳転踵脚〔うつ伏せ頭ⓀⓀⓀ〕という特有の技を出すことができる。ガードされても投げをくらうことはないが、リオンの腹側に避けらると技をかわされてしまうので、その後のフォローも考えて起き上がり方を選ぼう。

リオン・ラファール
LION RAFALE

STEP 1 特徴
Character

蝶の如く攻撃をかわし蜂のように刺せ

フットワークを駆使して相手の攻撃をかわしつつ、チクチクと細かい打撃を当てていく。これがリオンの基本戦法だ。敵が攻撃を繰り出すタイミングに合わせて斜前歩〔⬁（or ⬀）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕などのかわし動作を使い、スキを見つけては中段攻撃や騰撃連捶〔⬁ⓅⓅ〕を始めとした豊富な下段攻撃を絡めて、いやらしく攻めていくのが効果的な戦法となる。

ほかのキャラクターとは操作性が異なる部分も多く、数多くの特殊動作を使いこなさなければリオンの実力を発揮させることはできない。それだけにとっつきにくいところはあるが、言うなれば、このとっつきにくさこそがリオンの短所であり、長所でもあるのだ。

また、前作からの変更点として注意しておきたいのは、一部の技でダウンを奪えなくなっているということ。特に斜歩斜掃捶〔⬁Ⓟ＋Ⓚ〕に関しては痛い変更なので、以前からのプレイヤーはしっかり覚えておこう。

近距離戦においてこちらのヒジなどをガードした相手に騰撃連捶を使えば、反撃をかわしつつ攻撃できる。

今作では背を向ける技が増えたリオン。ここからの二択といった戦法もうまく取り入れていきたいところ。

STEP 2 主要技
Main Trick

リオンの中段攻撃でメインとなる技

盤肘連環手

⇨ⓅⓅ

しゃがみ状態の相手に対しては連続ヒットするが、立っている相手には2段目を避けられる危険があるので、1段目で止めて使うのが基本。ガードされたあとも特に反撃は受けない。また、壁ぎわで連続ヒットしたときは追い打ちが確定する。

リスクは伴うが性能のいい下段攻撃

穿弓腿

⬁Ⓚ

発生が非常に早く、相手にしてみれば見切るのが難しい技だ。ヒット後はダウンを奪えるうえダメージも大きい。この技によって相手が壁に激突すれば、大ダウン攻撃も確定する。ガードされると痛い反撃技が確定ということには注意したい。

ミドルキックやヒザをもさばく性質を持つ

流星勾手撃

⇩⬁⇦Ⓟ

出はやや遅いほうなのだが、相手の中段キックをさばき、さらにヒット後は相手が崩れながらダウンするので、コンボもつなげられる。非常に高性能な技だといえるだろう。スキも少なく、ここから派生する技もあるために反撃を受けにくい。

さまざまな局面で使用できるかわし動作

斜後歩

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

リオン特有の特殊移動技。入力後に素早く相手の投げ間合いの外に移動するので、いわゆる上段投げと中段攻撃の二択を回避するのが容易である。足位置やタイミングにもよるのだが、多くの場合は起き上がり攻撃をかわすことも可能。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

しゃがみPから中段攻撃への基本連係

下統捶

⇩(or↓)P

疾歩昇穿手

↓⇨P

下統捶がガードされても、疾歩昇穿手が下段Pやヒジをかわす性質を持っているので、反撃しようとした相手へのカウンターヒットが狙える。これを警戒して相手が手を出してこなくなったら、しゃがみPからの投げにいくなどして、相手の裏をかいていこう。

振り向き動作を含むアクロバット連係

盤肘

⇨P

転身偸歩双手

⇨P+K

廻掛脚

(敵の背後)⇩K

盤肘がヒットしたあとに転身偸歩双手を出し、さらに2段目の中段キックがくると思わせておいて、出の早い廻掛脚で相手のガードを崩す連係。転身偸歩双手後にレバーを後ろに入れれば相手の正面を向くので、そこから中段攻撃を仕掛けていくのも有効。

出の早い技を組み合わせ速攻をかける

右勾心

⇦⇨P+KP

流星連勾手

⇦⇨P+KP

穿弓腿

↗K

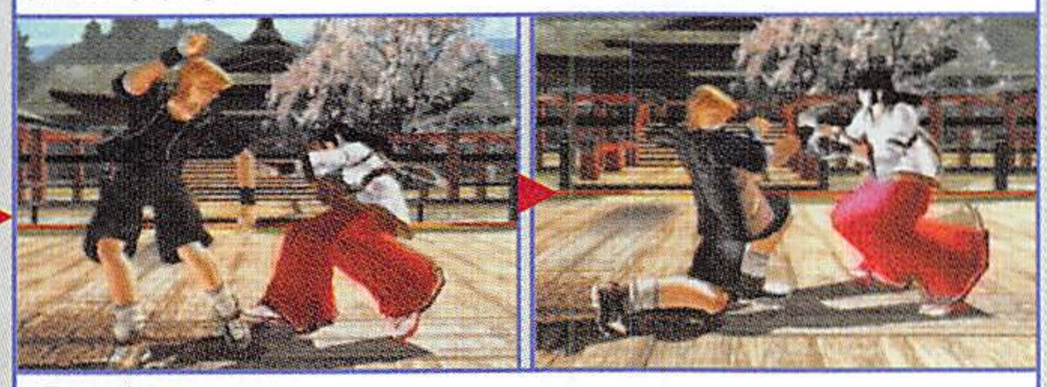
出の早い右勾心から、3段目の連三捶盤肘〔⇦⇨P+KPP〕を出さずに穿弓腿で足元を狙う連係。また、右勾心の3段目はカウンターヒットだと相手が崩れダウン、しゃがみヒットだとよろけるので、回復に意識を奪われているところへの下段攻撃も有効だ。

反撃を見越して連係を仕掛ける

弾腿

↘K

流星勾手撃



↓↗⇦P

ヒザを多用してくる重量級や、中段キックの強いキャラクターに対して効果的な連係。さばきつつ攻撃するうえに、相手の投げに対して強いので汎用性が高い。ただし、この技ではヒジ系の中段攻撃をさばくことができないということは忘れずに。

リオン・ラファール
LION RAFALE

STEP 4 フローチャート Flow Chart

技の前進力・後退力を活かす

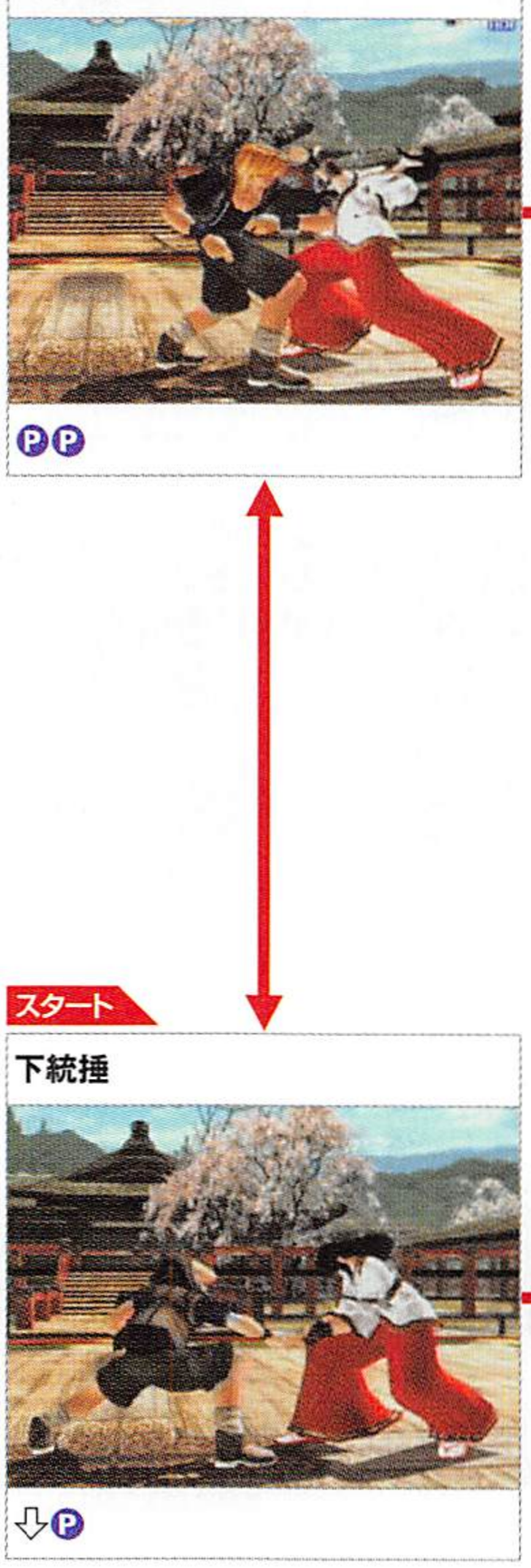
フローチャート1の部分は、勾手連捶の前進力を利用して相手に近づき、そのあとの派生を意識させて二択を迫るのが目的となる。このほか、立ちPのみで止めたり、あるいは勾手連捶の代わりに流星連勾手〔⇦⇨P＋KP〕を使っても構わない。基本的には盤肘を打って相手の出方をうかがいつつ、立ちガードをしているようであれば、穿弓腿などの下段攻撃を狙っていこう。

しゃがみPから連係をスタートさせた場合は、ガードされたあとでも続けざまに疾歩昇穿手を出すことで、相手のヒジやしゃがみPを避けながら攻め込むことも可能だ。もしも相手が手を出してこなくなったら、投げを狙っていこう。

フローチャート2は盤肘〔⇨P〕を相手にガードされたあとの選択肢になる。派生する盤肘連環手につなげてさらに相手を押し込んだり、斜前歩や斜後歩を使い、一拍置いてから再び攻め込むのもいい。以上の分岐には、相手の反撃するタイミングを狂わせるという狙いもあるので、単調な動きを避けることが重要になる。ここで挙げたもの以外にも、いくつか選択肢を持っておきたいところだ。

蟷螂拳独特の動きで相手を幻惑させ、スキを見て攻撃を細かく叩き込む。

勾手提膝(⇨K)も重要。しゃがみ状態からも楽に出せるので、盤肘の代用に。



ガード

2

盤肘連環手

⇨PP

斜前歩

↘ (or↖) P＋K＋G

斜後歩

⇦P＋K＋G

各種投げ技

盤肘などの中段技

技により異なる

盤肘連環手

⇨PP

穿弓腿

↘K

下統捶

⇩P

斜前歩

↘(or↖) P＋K＋G

斜後歩

⇦P＋K＋G

STEP 5 応用テクニック

Advanced Technique

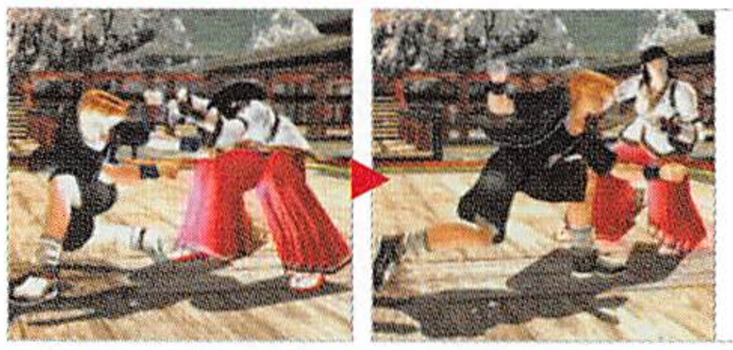
背を向ける技からのバリエーション

攻めのバリエーション増加に役立つ背向け技のうち一番利用価値が高いのは、中段の転身偸歩双手〔⇨Ⓟ＋Ⓚ〕。連係技の転身偸歩掃手脚〔⇨Ⓟ＋ⓀⓀ〕につなげられることはもちろん、⇦の追加入力によって正面を向いた状態にすることもできる点がこの技の長所だ。

このときはしゃがみ状態なので、疾歩昇穿手〔⇩⇨Ⓟ〕をスムーズに出すことができる。背向けからの下段攻撃と使い分け、相手を翻弄しよう。この技自体はやや出が遅いので、よろけさせたあとなどの有利な場面で使いたい。

受け身を攻めるのにも活躍する回転系の背向け技、前掃転身脚〔⇖Ⓚ＋Ⓖ〕。

■転身偸歩双手後の攻め



派生技を警戒させて相手に手を出しにくくさせ、背向けからの下段技で攻める。

■転身偸歩双手（正面向き）後の攻め

正面向きにするとやや距離が離れる。しゃがみ状態なので疾歩昇穿手が主軸。

疾歩昇穿手の性能を活用するには

立ちⓅやしゃがみⓅのほか、状況によっては標準的な性能を持つヒジ系すらもかわすことができる疾歩昇穿手〔⇩⇨Ⓟ〕。この性質は、使いどころの代表例であるしゃがみⓅ後だけでなく、さまざまな場面で活用できる。しゃがみダッシュコマンド〔⇘⇘〕を利用すれば、立ち状態から出せることにも注目したい。盤肘〔⇨Ⓟ〕をガードされたあとや連環穿掌〔ⓅⓅⓅ〕がヒットしたあとなど、こちらがやや不利になる場面での選択肢に加えていこう。

なお、疾歩昇穿手は足位置ハの字で始動するときにヒジ系の技をかわしやすくなるので、頭に入れておきたい。

■立ち状態からも……

立ち状態から疾歩昇穿手を出すには⇘⇘⇨Ⓟと入力すればいい。

■かわし性能を活用

足位置次第で一部のキャラクターが持つヒジ系の技もかわせる。

移動技の利用で不利な状況を解消

斜前歩〔⇘（or⇗）Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕と斜後歩〔⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕には、相手の回転系起き上がり攻撃をもかわす性能がある。ただし、斜後歩でかわす場合は足位置が平行のときのみ。斜前歩の場合は、相手の腹側方向に移動することが条件だ。

これらの移動は、盤肘〔⇨Ⓟ〕などをガードされてこちらが不利になったときも活用できる。ただし、最速の上段投げには負けてしまうので注意。これへの対抗策として、斜前歩中に投げ抜けを入力しておけばより安全だ。

起き攻めに使いたい斜後歩。相手の起き上がり攻撃をかわし、反撃しよう。

二択回避に斜前歩を使う

やや不利になった状況で使用したい。少し遅れた投げもかわせる。

対直線打撃

対投げ技

実戦で役立つ連続技

双耳旋風からのコンボ

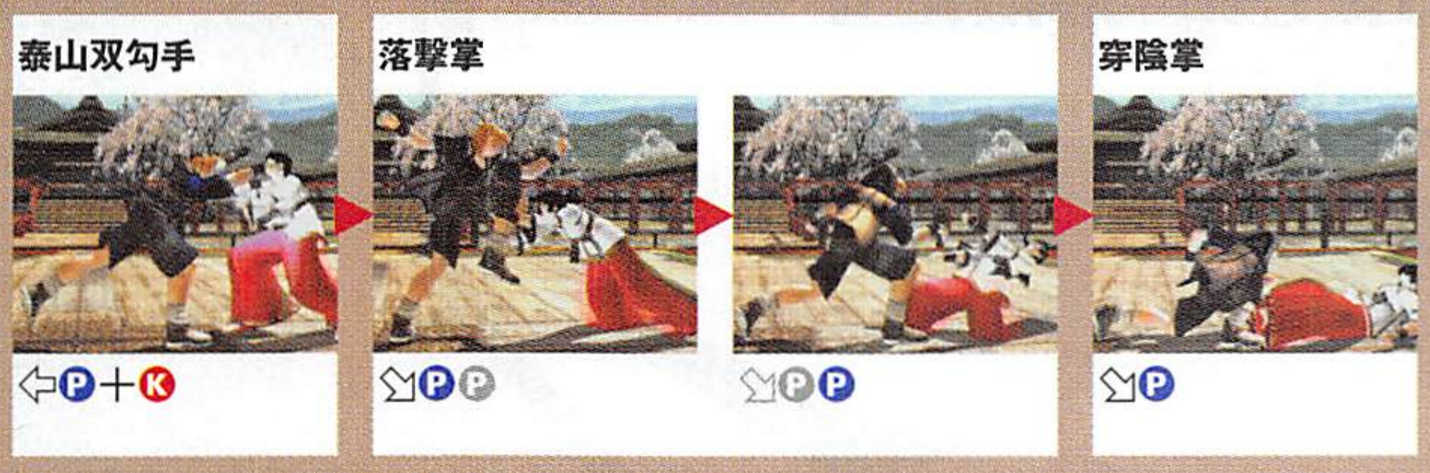
初心者はまず覚えておきたい簡単入力のお手軽コンボ

双耳旋風がヒットすると、相手は床に叩きつけられるようにダウンするので、斧刃連端脚をつなげよう。この技は低い位置まで攻撃判定を持つので、少々反応が遅れてもヒットさせられる。箭疾歩〔⇨⇨Ⓟ〕ヒット後も同様のコンボが可能だ。

泰山双勾手からのコンボ

受け身不能の技を叩き込んだあとに追加ダメージを奪え

普通に落撃掌を出そうとすると穿陰掌〔敵ダウン↘Ⓟ〕が出てしまうのだが、泰山双勾手がヒットしたあと、技の硬化中にレバーを↘に入れ続けておき、硬化がとけた瞬間にボタンを押すことによって落撃掌を出すことが可能だ。



進歩螳螂掃手からのコンボ

ダッシュするタイミングに注意してチャンスを逃すな

進歩螳螂掃手のヒット後は、相手との間に距離が生まれてしまうのだが、素早くダッシュすれば続けて斧刃連端脚をヒットさせることができる。これが難しければ、与えるダメージは低くなるが、飛転落腿〔⇧Ⓟ〕を入れてもいい。

疾歩昇穿手からのコンボ

難易度は高いが見返りは十分に期待できる大ダメージコンボ

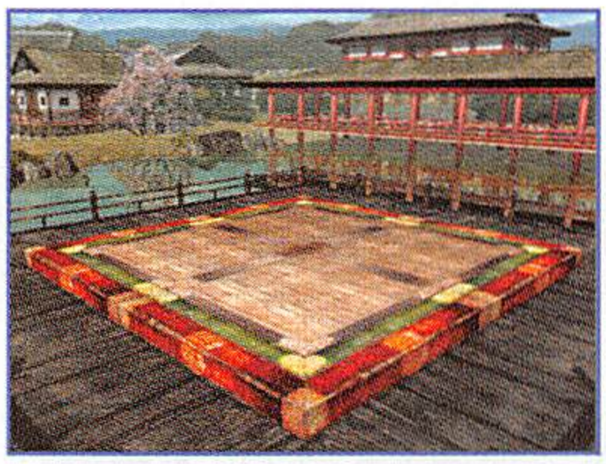
軽量級及び中量級キャラクターを相手にした際、疾歩昇穿手がカウンターヒットすれば右上のコンボが入る。だが、技のつなぎをすべて最速のタイミングで入力しなくてはならないため、難易度はやや高め。カウンターヒットの確認が遅れてしまったときと、相手が重量級の場合は、後蹴腿と背身尖掌の部分を統捶〔Ⓟ〕に変えてから、連三捶盤肘を叩き込むといったように使い分けていこう。

重量限定

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

梅小路葵

AOI UMENOKOUJI うめのこうじ あおい



ステージ
Stage

神社
Shrine

サイズ：14M×14M
壁：なし

プロフィール
Profile

国籍：日本
性別：女
血液型：A
職業：大学生
趣味：生け花
身長・体重：162cm 47kg
3サイズ：83/53/86
格闘スタイル：合気柔術

ストーリー
Story

前大会で初戦敗退という残念な結果に終わった葵。
自分がいかに「井の中の蛙」であったかを
強く実感した。
上には上がたくさんいるのだ。
帰国後、葵はさらに自らの技を極めるため、
合気道や古武術だけでなく、
他の武術に対する知識を高めていった。
そして、完成した自らの武術を
試すべく、第4回世界格闘
トーナメントへと出立した。

1 コスチューム

Costume

1P 刺繍の施された薄紅色の着物に、紫がかった青の袴。手には赤い扇を持っている。

2P 桜色のチャイナ服風の袷に、襞の入った真っ赤な袴を併せた個性的な衣装。皮のグローブとたすきがワンポイントだ。

2 セリフ集

Words

登場セリフ

「はぁ〜いきますえ!」

「合気道の神髄、披露しまひょ」

「いざ、尋常に勝負どす!」

勝ちセリフ

P 「出直しておくれやす」(立ち)

K 「稽古にもならへんわ〜」

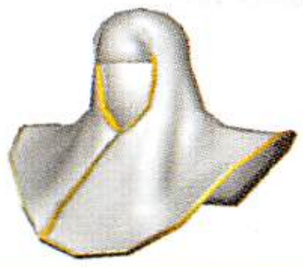
G 「出直しておくれやす」(座り)

3 入手可能アイテム

Item

歌舞伎スター(銀)

尼僧頭巾



鬼般若の面

般若の面

鬼神の面

おかめ面

白銀の耳飾り

紅白柄鉢巻

藤の花イヤリング

絢爛大扇子

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

打突（だとつ） 1

(➡ or ⬅) Ⓟ ＊1

上段 10

二連突（にれんとつ）

ⓅⓅ

上段 10 (20)

二連突横肘（にれんとつおうちゅう）

ⓅⓅⓅ

上段 12 (32)

連突小太刀（れんとつこだち）

ⓅⓅⓅⓀ

中段 25 (57)

(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ入力)
天地陰陽へ

＊1
➡Ⓟは踏み込む

掌蹴り重ね（しょうげりがさね）

ⓅⓀ

上段 20 (30)

二連突釘脚（にれんとつくぎきゃく）

ⓅⓅⓀ

上段 20 (40)

連突草薙（れんとつくさなぎ）

ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ (寸止め可)

下段 20 (52)

上段の当て（じょうだんのあて）

⇨⇦Ⓟ ＊2

上段 10

扇払い（おうぎばらい） 2

⇦Ⓟ ＊3

上段 10

二連突横打（にれんとつおうだ）

ⓅⓅ⇨Ⓟ (寸止め可)

中段 20 (40)

連突絹車（れんとつきぬぐるま）

ⓅⓅ⇨ⓅⓅ (寸止め可)

中段 20 (60)

＊2
酔い覚まし・酒−1

＊3
酔い覚まし・酒−2

中段肘当（ちゅうだんひじあて） 3

⇨Ⓟ

中段 15

旋桜（つむじさくら）

⇨ⓅⓅ (寸止め可)

中段 15 (30)

袖伸剣（そでしんけん） 4

⇘Ⓟ (寸止め可)

中段 24

(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ入力)
天地陰陽へ

下段掌打（げだんしょうだ）

⇩ (or ⬇) Ⓟ

特下 9

1 打突からの連係 (➡ or ⬅) Ⓟ～

攻めの起点でもあり、さまざまな特殊効果を持つ強力な連係に派生する立ちⓅ。これらの連係には『VF4』でのアオイの戦い方のすべてが詰め込まれているともいえる。ぜひ各技の特性を理解して使いこなせるようにしよう。連突小太刀〔ⓅⓅⓅⓀ〕は天地陰陽〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕につなぐことができるものの、しゃがみガードで止められてしまう特殊中段なので使い勝手はよくない。一方、連突草薙〔ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ〕はヒット後にダウンを奪えるうえ、寸止めも可能。ガードされると不利になるが、天地陰陽を出しておけば相手の反撃技を返すことができるためリスクが少ない優秀な連係だ。

寸止めからの投げやコンボを狙う場合は連突絹車〔ⓅⓅ⇨ⓅⓅ〕への派生がおすすめ。1段目の二連突横打〔ⓅⓅ⇨Ⓟ〕はⓅⓅのあとしゃがむ相手に有効。しゃがみヒットで相手をよろけさせることができる。二連突横打も連突絹車も寸止め可能なので、2つの寸止めポイントを使って相手を翻弄しよう。

2 扇払い ⇦Ⓟ

相手の上段Ⓟ、Ⓚおよびヒジをさばく高性能のさばき能力を持った技。ヒットしてもガードされてもこちらが有利な状況になる。さばき能力を使って不利な状況から脱したい場合、非常に有効だ。

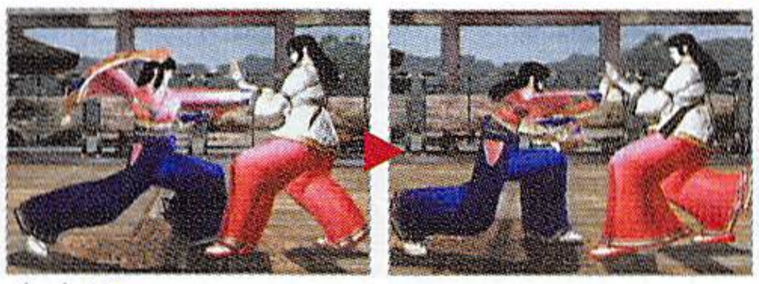
3 中段肘当 ⇨Ⓟ

技名のとおり、中段のヒジ攻撃。しゃがみ状態の相手をよろけさせることができる。ヒット後Ⓟを追加入力すれば旋桜〔⇨ⓅⓅ〕に連係。よろけ中に2段目を当てると相手はダウンする。

4 袖伸剣 ⇘Ⓟ

カウンターヒットで相手を浮かせるアッパー系の攻撃。寸止めと天地陰陽への移行が可能だ。ノーマルヒットでは不利な状況になるので、その場合は天地陰陽〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕を入力しておきたい。

重ね当て 5
(かさねあて)



⇦⇨Ⓟ

中段 中段 10 20 (30)

天開
(てんかい)

⇦⇨Ⓟ (ヒット時) Ⓟ＋Ⓖ

打投 25 (55)

衣車
(ころもぐるま)

⇨⇨Ⓟ (寸止め可)

中段 25

両止 6
(りょうし)

⇦⇘Ⓟ

中段 20

無双破 7
(むそうは)

⇩⇘Ⓟ

中段 18

袖車
(そでぐるま)

⇩⇘Ⓟ (カウンターヒット時)
⇦Ⓟ＋Ⓖ

打投 25 (33)

脛砕き 8
(すねくだき)

⇗Ⓟ

下段 20

上蹴り
(うえげり)

(⇨) Ⓚ

上段 20

鎖鎌
(くさりがま)

ⓀⓀ *4

上段 15 (35)

雷刃破 9
(らいじんは)

⇨Ⓚ

中段 20

雲蹴り
(くもげり)

⇨ⓀⓀ

上段 20 (40)

中踵蹴り
(なかかかとげり)

⇘Ⓚ

中段 21

下段蹴り当
(げだんけりあて)

⇩Ⓚ

下段 12

踵切り 10
(かかとぎり)

⇗Ⓚ

下段 20

＊4
酔い覚まし・酒－1

(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ入力)
天地陰陽へ

平手
(ひらて)

Ⓟ＋Ⓚ *4

上段 8

平手2
(ひらて)

Ⓟ＋ⓀⓅ *4

上段 9 (17)

平手3
(ひらて)

Ⓟ＋ⓀⓅⓅ *4

上段 9 (26)

5 重ね当て ⇦⇨Ⓟ

ガードされても間合いが開くので反撃を受けない、優秀な中段攻撃。ヒット後Ⓟ＋Ⓖの追加入力で天開〔⇦⇨Ⓟヒット時Ⓟ＋Ⓖ〕に連係する。立ちⓅやしゃがみⓅのあとなど、有利な状況下で使おう。

6 両止 ⇦⇘Ⓟ

『VF4』におけるアオイのメイン中段攻撃。カウンターヒットした相手は回復不能の崩れダウン状態になる。さまざまな連係に組み込めるので、つねに狙っていきたい。特にさばき能力のある扇払い〔⇦Ⓟ〕のあとに出すと強力だ。

7 無双破 ⇩⇘Ⓟ

カウンターヒット時は袖車〔⇩⇘Ⓟカウンターヒット時⇦Ⓟ＋Ⓖ〕に連係できる。低い姿勢から上段攻撃をかわしながら攻撃できるためカウンターヒットになりやすく、袖車を決めるチャンスは多い。

8 脛砕き ⇗Ⓟ

立ち状態から出る下段攻撃。ガードされると投げによる反撃が確定してしまう。カウンターヒットすれば回復できない特殊なやられモーションになるため、下段投げを確定で決めることができる。ハイリスクハイリターンの技だといえるだろう。

9 雷刃破 ⇨Ⓚ

カウンターヒットで相手が浮く。ノーマルヒットさせただけでは不利だが、天地陰陽〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕や雲蹴り〔⇨ⓀⓀ〕に派生するため、浮かせそこなってもフォローは可能だ。

10 踵切り ⇗Ⓚ

出の早い下段攻撃。ガードで反撃確定、ノーマルヒットでも不利だが、カウンターヒットで相手をダウンさせられる。相手の上段攻撃につぶされることと、背中と腹のどちらでも避けられることが難点。

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

上勢柳扇掌 (じょうせいりゅうせんしょう) 11

⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ (寸止め可) *1

上段 14

横打 (おうだ) 12

⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段 20

横周肘当て (おうしゅうひじあて)

⇨Ⓟ＋ⓀⓅ (寸止め可)

中段 15 (35)

浮桜 (ふざくら) 13

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段 20

双掌打 (そうしょうだ)

⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段 20

鳳凰手 (ほうおうしゅ)

⇘Ⓟ＋Ⓚ

中段 15

*1
酔い覚まし・酒−2

*2
酔い覚まし・酒−1

上段蹴り当て (じょうだんけりあて)

⇨Ⓚ＋Ⓖ

上段 18

水月突 (すいげつとつ) 14

⇨Ⓚ＋ⒼⓅ *2

中段 15 (33)

空勢瓦突蹴り (くうせいがとつげり)

⇧Ⓚ＋Ⓖ

中段 25

草薙 (くさなぎ) 15

⇩Ⓚ＋Ⓖ (寸止め可)

下段 20

(Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ入力)
天地陰陽へ

拝み蹴り (おがみげり)

⇦Ⓚ＋Ⓖ (振り向き状態へ)

下段 25

*2
酔い覚まし・酒−1

身躱肘当て (みかわしひじあて)

(避け中) Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 22

天地陰陽 (てんちいんよう) 16

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ *3

特殊 —

*3
上中いなし Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ
押したままで構え維持

11 上勢柳扇掌 ⇦⇦Ⓟ＋Ⓚ

打点の高い上段攻撃。相手のヒジなどのリーチの短い技をかわしながら攻撃することができるのが特徴。ヒットすれば相手のダウンを奪えるが、ガードされると投げによる反撃が確定してしまう。

12 横打 ⇨Ⓟ＋Ⓚ

中段肘打〔⇨Ⓟ〕と同じような性能の中段攻撃。追加攻撃が寸止め可能なのも中段肘打と同様。わずかながらダメージが高く、ダウンさせやすいので、ヒジ代わりに使うといいだろう。

13 浮桜 ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ

ヒットすればダウンさせられるほか、カウンターヒットなら空中コンボも狙える使い勝手のいい技。ガードされたときのスキが小さいことも特徴。そのあとは両止（⇦⇘Ⓟ）への連係が効果的だ。しゃがみガードに対してダメージを与えることはできない。

14 水月突 ⇨Ⓚ＋ⒼⓅ

1段目から2段目の間は、サラとパイの立ちⓅ以外では割り込まれない強力な連係。ヒットすると相手は崩れダウン状態になり、ガードされてもこちらが有利な状況になるため、出し得といえる。

15 草薙 ⇩Ⓚ＋Ⓖ

カウンターヒットなら相手はダウンするが、ノーマルヒットではダウンしない。ガードされても不利になるため、つねに天地陰陽〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕とセットで出しておくべきだろう。

16 天地陰陽 ⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

さまざまな技から移行できるが、この技単独で出すこともできる。単独で出した場合、構えが決まる前にもいなし判定があるため、相手にとってはかなりの脅威だ。天地陰陽からも多彩な特殊行動に移行できるのでぜひ活用しよう。詳細は別の項目で説明する。

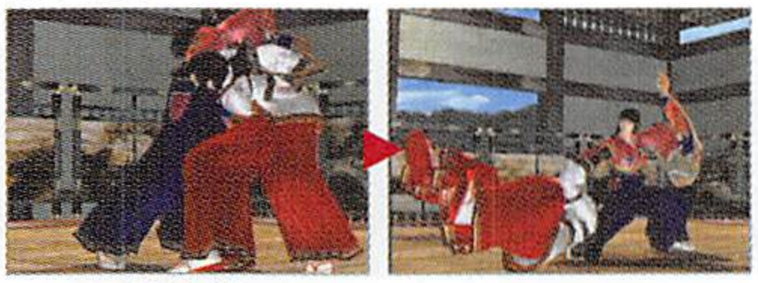
投げ技

小当
(こあて) 17

Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

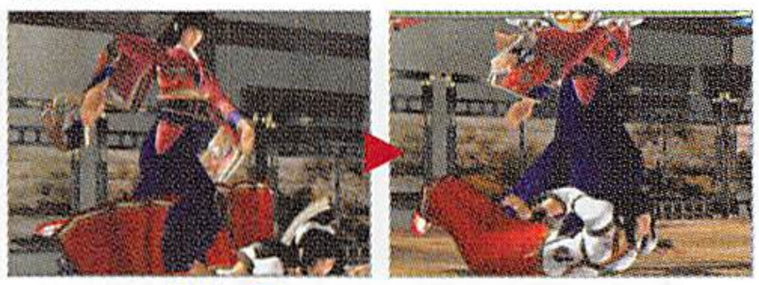
綾手取り
(あやてとり)



(敵の横) Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

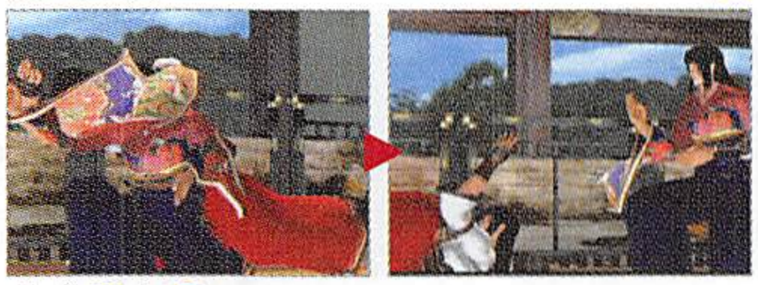
杉倒
(すぎたおし)



(敵の背後) Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

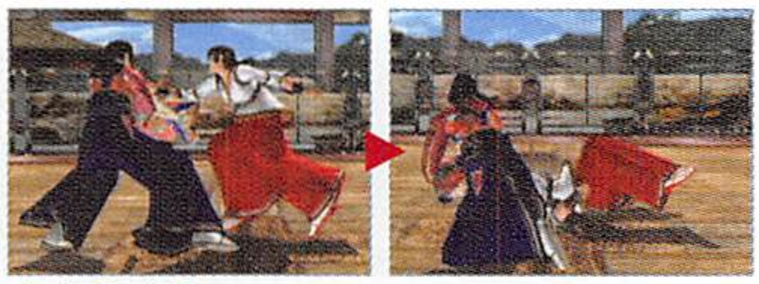
合気投げ
(あいきなげ) 18



⬇➪Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

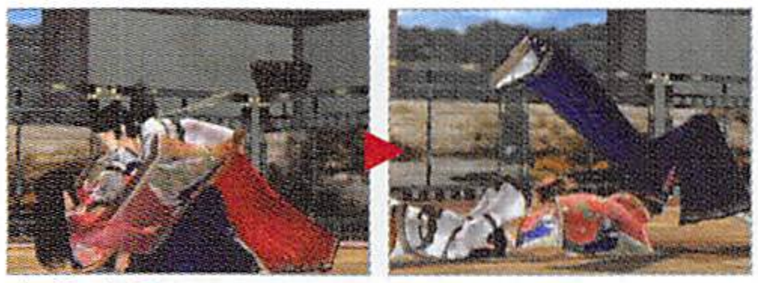
送り手回し
(おくりてまわし) 19



➪➪Ⓟ＋Ⓖ *4

上投 50

六段帯取
(ろくだんおびとり) 20

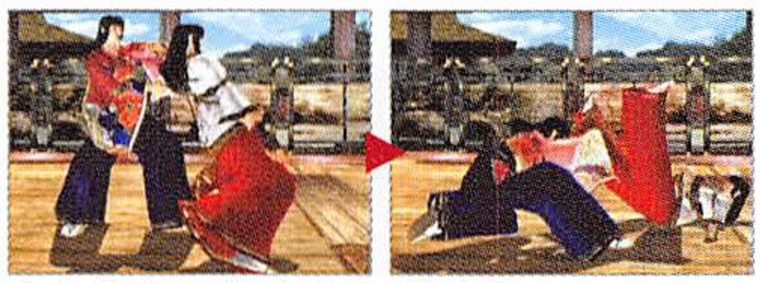


⬅Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

＊4
酔い覚まし・酒－1

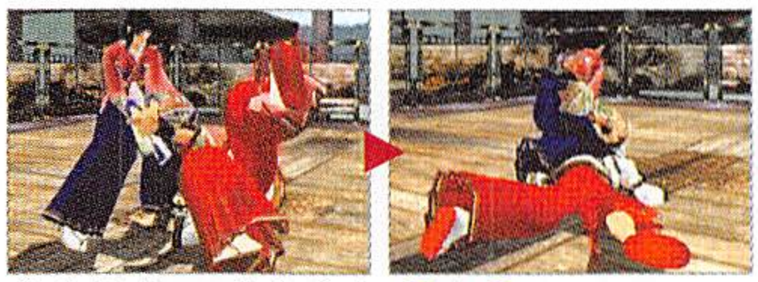
桐枝落とし
(きりえおとし) 21



⇧➪⇩⬅(or⇩➪⇧⬅)Ⓟ＋Ⓖ

上投 60

大木倒し
(たいぼくたおし)



⇧⬅⇩➪(or⇩⬅⇧➪)Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

大木砕
(たいぼくくだき) 22

⇧⬅⇩➪(or⇩⬅⇧➪)
Ⓟ＋Ⓖ⬅↙⇩↘➪Ⓟ＋Ⓖ

上投 20 (60)

17 小当 Ⓟ＋Ⓖ

相手の顔面に掌底を叩き込む投げ技。投げが成立すれば位置関係は変わらないが、投げ抜けされると側面に回りこまれる。このとき反撃はくらわないが、打撃を出さなければ横投げをくらう。

18 合気投げ ⬇➪Ⓟ＋Ⓖ

相手を後方に投げ飛ばす技。追い打ちのダウン投げが確定するので忘れずに入れよう。コマンドの性質上、しゃがみからでなければ出せないので、しゃがみⓅのあとや、しゃがみダッシュで相手に接近してから中段攻撃との二択で使おう。

19 送り手回し ➪➪Ⓟ＋Ⓖ

コマンド前半がダッシュのコマンドと同じなのを利用して、相手に近づきながら投げることが可能。メインの投げ技として使っていける。投げたあとは小ダウン攻撃が入る。

20 六段帯取 ⬅Ⓟ＋Ⓖ

柔道の巴投げのようなモーションで相手を真後ろに投げる技。リングぎわに追い詰められた時に相手をリングアウトさせることができて重宝する。コマンドが簡単なのも魅力だ。

21 桐枝落とし ⇧➪⇩⬅(or⇩➪⇧⬅)Ⓟ＋Ⓖ

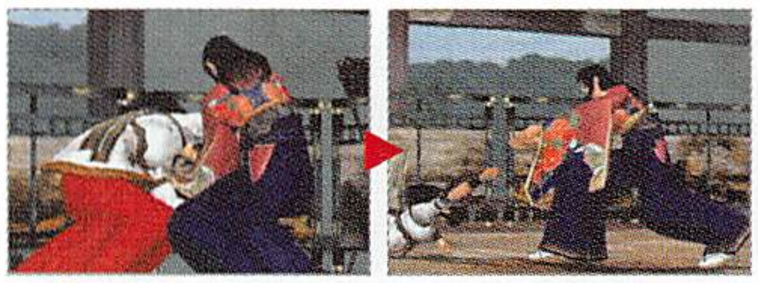
投げた後に小ダウン攻撃が確定するため、トータルのダメージが大きい。メインの投げ技として使っていきたい技であるが、コマンドが複雑なのが難点だ。

22 大木砕 ⇧⬅⇩➪(or⇩⬅⇧➪)Ⓟ＋Ⓖ⬅↙⇩↘➪Ⓟ＋Ⓖ

投げコンボ。前半は「大木倒し」という名前の投げ技で、決まれば2段目が確定する。1段目で止めても何のメリットもないので、必ずセットで決めよう。入力受付時間が長いので、1段目が入ったら2段目のコマンドを何度も入力するのがコツ。

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

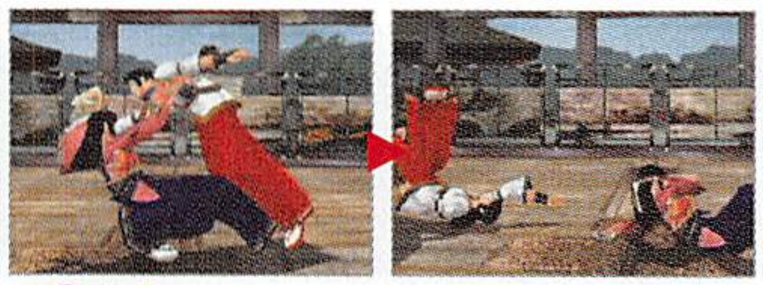
木の葉落とし
(このはおとし) 23



↘P+G

上投 50

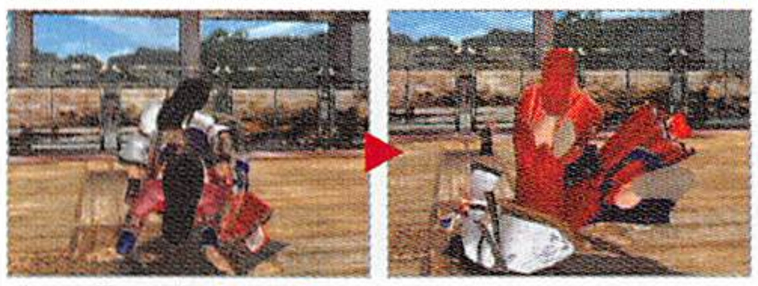
半月巴
(はんげつは) 24



↗P+G

上投 45

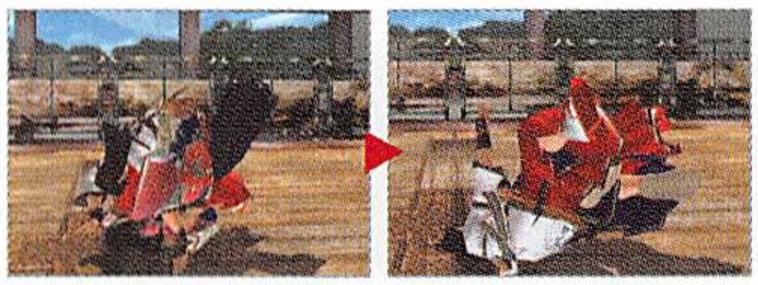
蝶絡み
(ちょうがらみ) 25



⇨↘⇩↗⇦P+G

投コ 30

脇絡み
(わきがらみ)



⇦↙⇩↘⇨P+G

投コ 20

弓身固め
(ゆみがため)

(蝶絡みor脇絡み後)
⇨⇩ (or⇦⇩) P+G

投コ 20 (*1)

海老折り
(えびおり)

(弓身固め後) ⇩⇧P+G

投コ 25 (*1)

糸巻き
(いとまき)

(脇絡みor蝶絡み後)
⇨⇧ (or⇦⇧) P+G

投コ 35 (*1)

櫂引き
(かいびき)

(弓身固め後) ⇧⇩P+G

投コ 26 (*1)

*1
連係によって攻撃力が変化

23 木の葉落とし ↘P+G

ワンコマンドで出せる投げ技の中では、もっともダメージが大きい。簡単に出せるのは魅力的だが、戦い慣れている相手には投げ抜けされる可能性も高い。決まったあとは小ダウン攻撃も入る。

24 半月巴 ↗P+G

六段帯取とモーションや性質がほとんど同じ。リングぎわで逆転を狙える技の中ではダメージがもっとも低いために、警戒する相手は少なく、投げ抜けされる可能性が低い。リングアウト狙いに最適。

25 蝶絡みからの投げコンボ ⇨↘⇩↗⇦P+G～

2段、3段と分岐して派生する投げコンボの始動技。最初の分岐では3段目に派生する弓身固めを警戒する相手が多いので、糸巻きのほうが投げ抜けされにくい。糸巻きまでの2段で終わってもトータルのダメージは結構高いので、ここで終わるのも悪くはない。

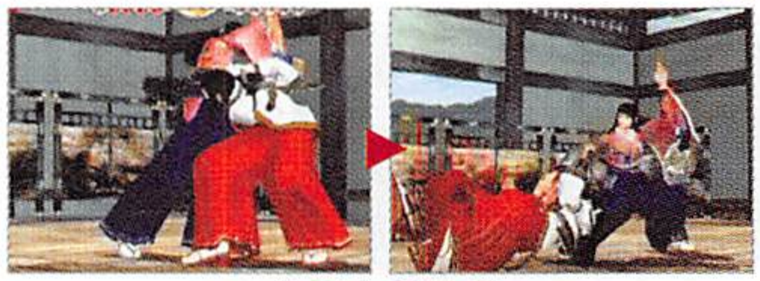
次の分岐では、技が決まったあとダウン投げが確定する海老折りを狙っていきたい。しかし、さすがにそこまで決めさせてくれる相手は少なく、高い確率で投げ抜けされることが予想される。櫂引きで妥協しても全体の四割近いダメージを与えられるので、ダメージの期待値はこちらのほうが高いといえる。

蝶絡みからの投げコンボでもっとも高いダメージを与えられるのは弓身固めから海老折りにつなげてダウン投げを入れる連係だが、相手との読み合いに2回勝つ必要があるうえ、蝶絡み自体も投げ抜けされる恐れがある。そのため、投げ抜けできない初心者以外に決まる確率は低い。相手の残り体力が少ない場合などは、蝶絡みと同じ投げ抜けコマンドの桐枝落としのほうが一発で与えられるダメージが多いため、無理に投げコンボを狙う必要はないだろう。

脇絡み始動でも同じコンボに派生させることができるが、ダメージが低いうえ使用頻度が高い合気投げと投げ抜けコマンドが同じなので蝶絡み以上に投げ抜けされやすく、使用頻度は低い。

投げ技

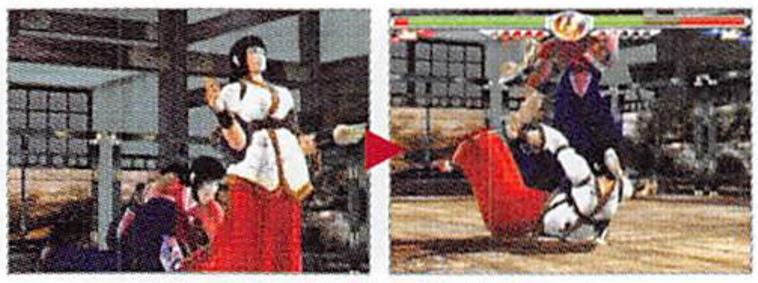
綾手取り
(あやてとり) 26



(しゃがんだ敵の横)⇩P+K+G

下投 40

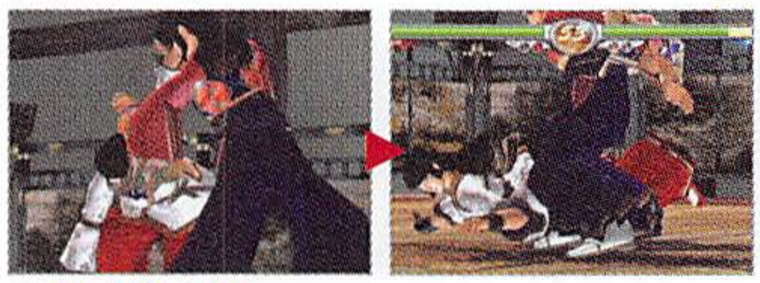
杉倒
(すぎたおし) 27



(しゃがんだ敵の背後)⇩P+K+G

下投 50

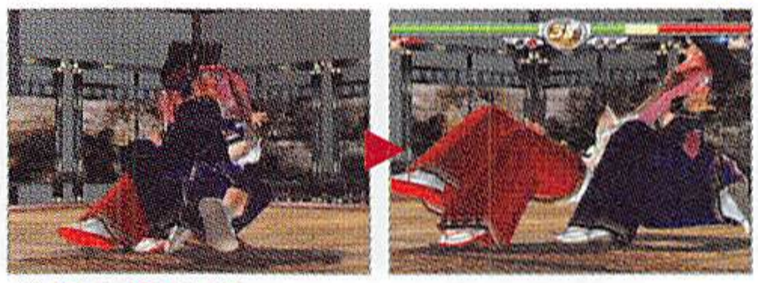
手極め倒身
(てきめとうしん) 28



⇩P+K+G

下投 60

真之位
(しんのくらい) 29

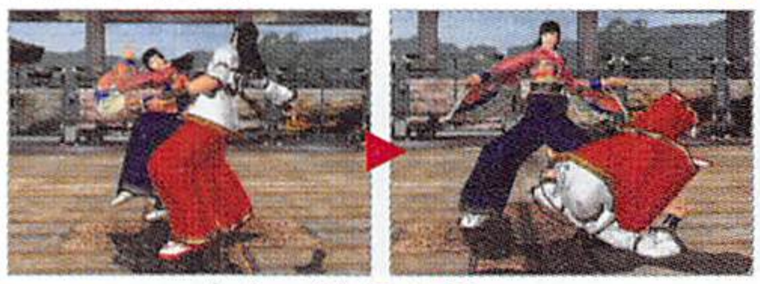


⇗P+K+G

下投 53

当て身技

転身入身
(てんしんにゅうしん) 30



(対右上中P)⇦(or⇗)P+K

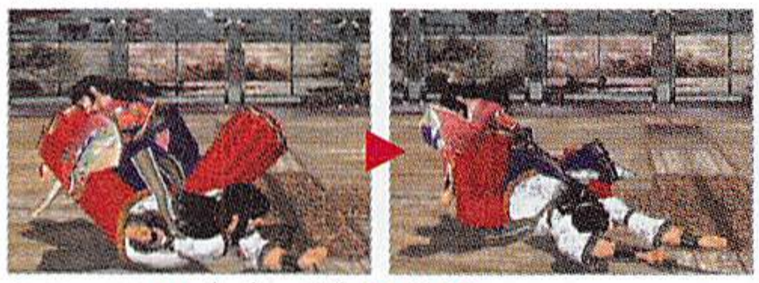
当て身 25

渦捻り
(うずねり) 31

(対左上中P)⇦(or⇗)P+K

当て身 25

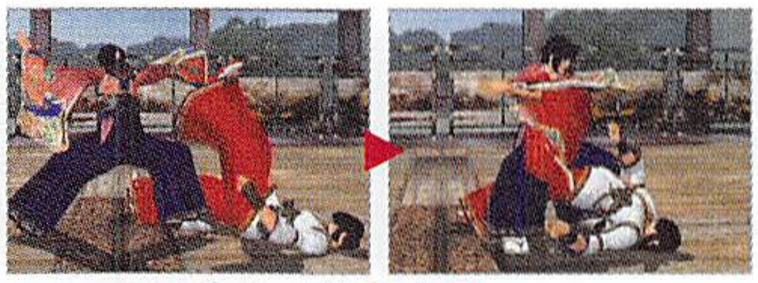
枝割き
(えださき)



(対右上中K)⇦(or⇗)P+K

当て身 20

楔落とし
(くさびおとし)



(対左上中K)⇦(or⇗)P+K

当て身 20

26 綾手取り (しゃがんだ敵の横)⇩P+K+G

起き上がりや、直線的な下段蹴りを避けたあとに決めるチャンスがある。避けから出す場合は入力前にGボタンを押すこと。避け攻撃よりダメージが高いが、あまり見る機会がない技といえるだろう。

27 杉倒 (しゃがんだ敵の背後)⇩P+K+G

背後からの下段投げ。立ち状態の背後投げとモーションやダメージは同じだ。背後投げなので投げ抜けされることはない。カゲの龍尾閃〔⇦⇦K+G〕ガード後の反撃技として使うことができる。

28 手極め倒身 ⇩P+K+G

真之位〔⇗P+K+G〕よりもダメージが高く、こちらを警戒することが予想されるため、下段投げ確定の場面では投げ抜けされる確率が高い。しゃがみPをかわしたあとや、しゃがみガードで膠着状態のときなどに意表を突いて使うといいだろう。

29 真之位 ⇗P+K+G

今作から下段投げが2種類に増えたため、どちらの投げを出すかによって投げ抜けの二択を迫ることが可能になった。ただし、複数の投げを抜けてくるような上級者には決めにくい。

30 転身入身 (対右上中P)⇦(or⇗)P+K

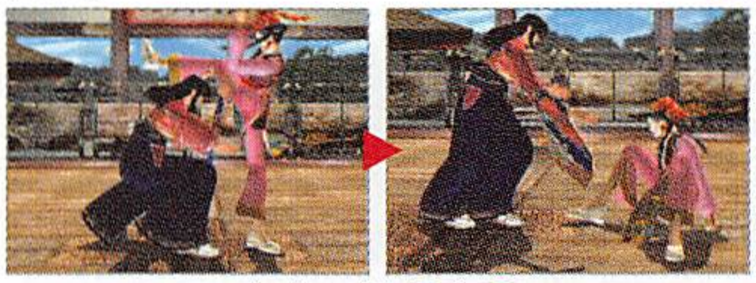
相手の右手から繰り出される上・中段Pに対しての当て身技。当て身に成功すれば相手が近くに倒れるので、ダウン投げの枝砕き〔敵仰向け足側ダウン⇘P+G〕が確定する。

31 渦捻り (対左上中P)⇦(or⇗)P+K

相手の左手から繰り出される上・中段Pに対しての当て身技。相手を振り回すような動作をする。こちらは距離が離れてしまうので、ダウン投げを確定で決めることはできない。当て身モーションを素早く見分け、その後の行動を切り替えよう。

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

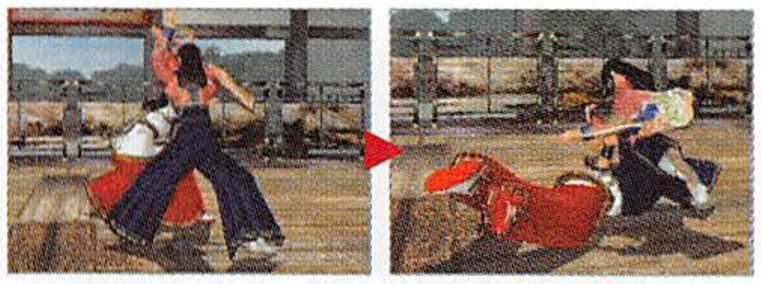
小波
(こなみ) 32



(対上中回し蹴り) ⇦ (or ⇗) Ⓟ＋Ⓚ

当て身 0

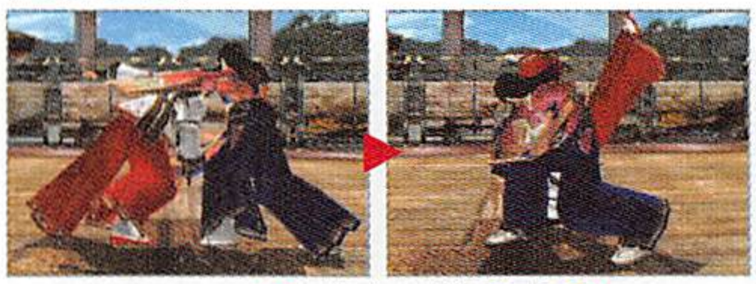
裏小手返し
(うらこてがえし)



(敵が背後、対上中Ⓟ) ⇦ (or ⇗) Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

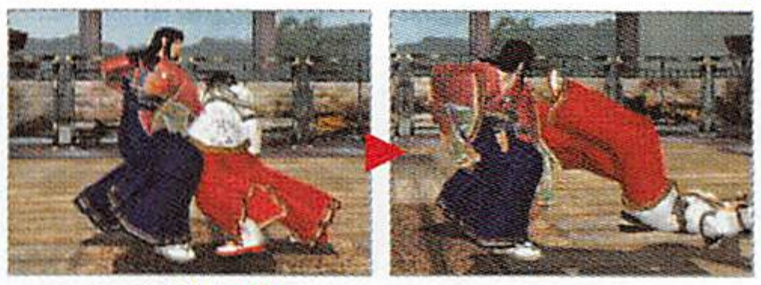
裏扇流
(うらせんりゅう)



(敵が背後、対上中Ⓚ) ⇦ (or ⇗) Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

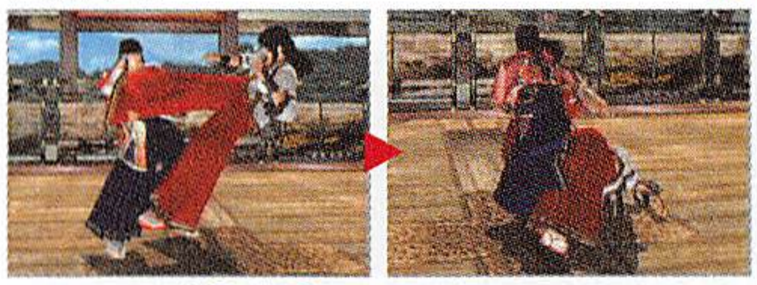
龍の顎門
(りゅうのあぎと) 33



(対ヒジ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

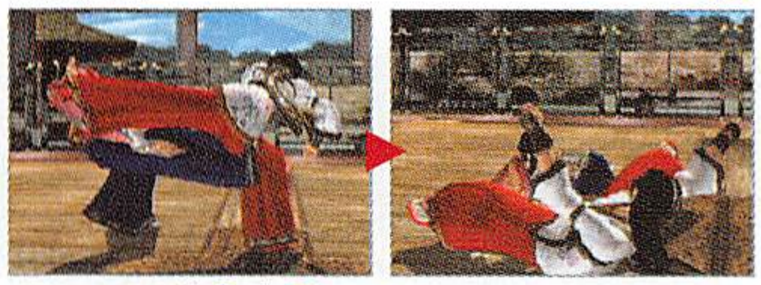
蔦かずら
(つたかずら) 34



(対右中Ⓚ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

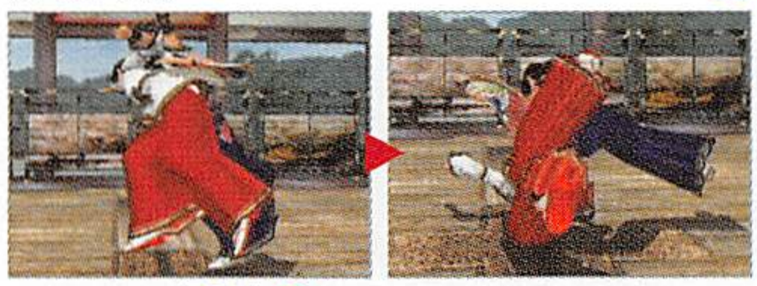
扇裂き
(おうぎさき) 35



(対左中Ⓚ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

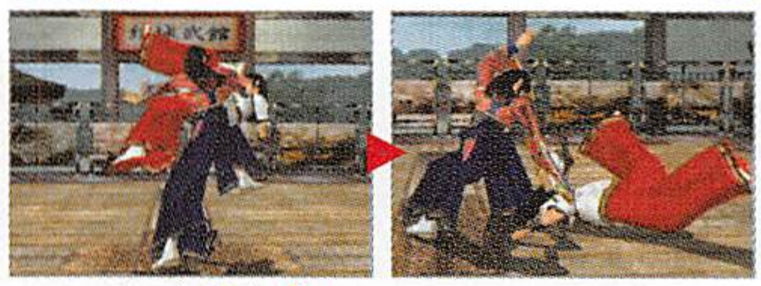
風車輪
(ふうしゃりん) 36



(対右ヒザ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

落ち葉舞
(おちばまい) 37



(対左ヒザ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

32 小波 (対上中回し蹴り) ⇦ (or ⇗) Ⓟ＋Ⓚ
全技の中で唯一、上・中段の回し蹴りをいなすことができる技。上・中段の回転系ならば、起き上がり攻撃さえいなせる。成立後、相手はしりもちをついた状態になり、打突〔Ⓟ〕や旋桜〔⇨Ⓟ〕、重ね当て〔⇦⇨Ⓟ〕などが追撃として確定する。

33 龍の顎門 (対ヒジ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ
攻撃してくる相手のヒジをとり、掌底を叩き込む当て身技。決めたあとはダウン攻撃の縦手刀〔敵ダウン⇘Ⓟ〕を確定で決めることができる。ヒジの強いキャラに対して使っていくのがいいだろう。

34 蔦かずら (対右中Ⓚ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ
右ミドルキックへの当て身技。ここから縦手刀〔敵ダウン⇘Ⓟ〕やダウン投げの枝砕き〔敵仰向け足側ダウン⇘Ⓟ＋Ⓖ〕が確実に決まる。ミドルキックを主戦力とする相手に中間距離から使おう。

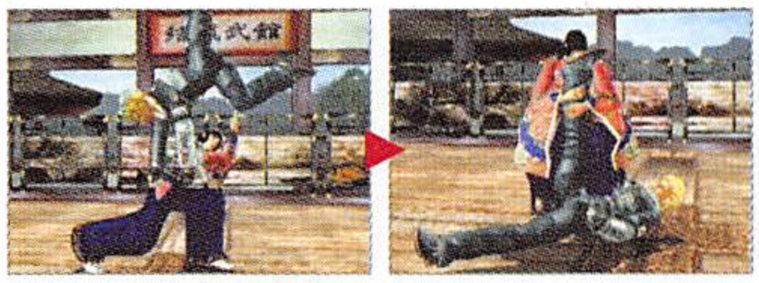
35 扇裂き (対左中Ⓚ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ
相手の左ミドルキック系をとり、そのまま足を担ぐような格好で後方に倒れ込む返し技。決めたあとこれといって確定する技はないが見た目はいい。一度は狙ってみたい技だ。

36 風車輪 (対右ヒザ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ
右ヒザ系を当て身して、素早く一回転させる技。決めたあと小ダウン攻撃の縦手刀〔敵ダウン⇘Ⓟ〕が確定する。重量級などのヒザを主力技とする相手に使っていきたいところだが、それのみで狙うにはリスクが大きすぎる。やけどしない程度に使おう。

37 落ち葉舞 (対左ヒザ) ⇗Ⓟ＋Ⓚ
小ダウン攻撃が確定する、左ヒザ系の当て身。失敗モーションが出てしまった場合は、投げ抜けをいくつも入れておくことで多少のリスクを軽減できる。これは当て身技全般にいえることだ。

当て身技

大渦 38
（おおうず）



（対サマー）↙Ⓟ＋Ⓚ

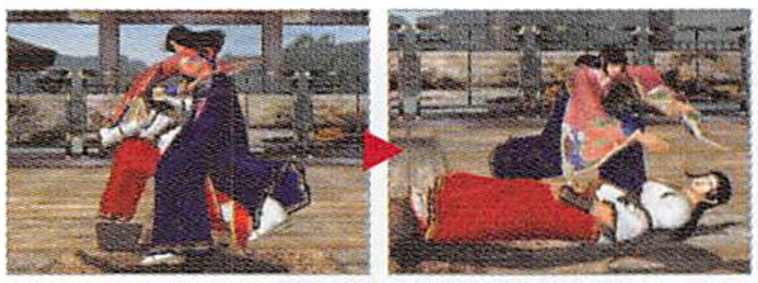
当て身 25

小波 39
（こなみ）

（対下回し蹴り）↓Ⓟ＋Ⓚ

当て身 0

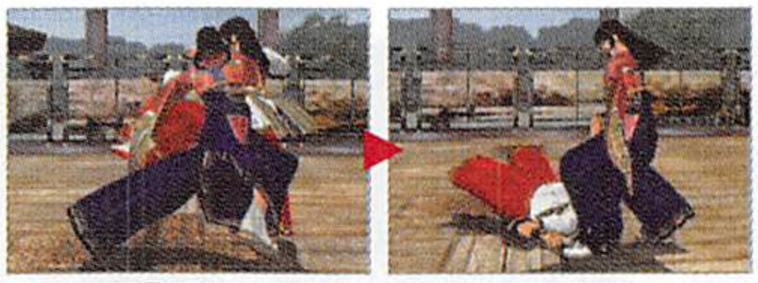
扇流 40
（せんりゅう）



（対下Ⓟ）↓Ⓟ＋Ⓚ

当て身 25

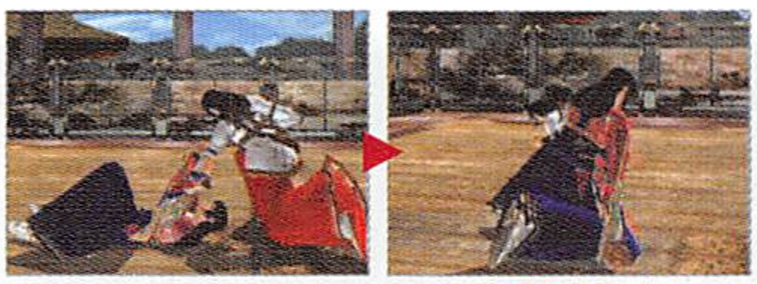
楓落とし 41
（かえでおとし）



（対下Ⓚ）↓Ⓟ＋Ⓚ

当て身 25

護り蓑
（まもりみの）



（仰向け頭側ダウン中、対ダウン攻撃ⓅⓀ）Ⓟ＋Ⓚ

当て身 0

鋏送り
（はさみおくり）

（仰向け足側ダウン中、対ダウン攻撃ⓅⓀ）Ⓟ＋Ⓚ

当て身 0

天地陰陽中の技

流制手 42
（りゅうせいしゅ）

（対上中Ⓟヒジ）

いなし 0

羽朧 43
（はおぼろ）

（対上中Ⓚ）

いなし 0

38 大渦 （対サマー）↙Ⓟ＋Ⓚ

ジャッキーやサラのサマーソルトキック〔↙＋Ⓚ〕など、一部の技の返し技。その後は小ダウン攻撃が確定で入るが、なかなかこのモーションを見る機会はない。コマンドは中段当て身と同じ。

39 小波 （対下回し蹴り）↓Ⓟ＋Ⓚ

下段回し蹴りをいなすことができる技。対上・中段の小波〔↙Ⓟ＋Ⓚ〕同様、こちらも回転系の下段起き上がり攻撃をいなせる。成立後、相手はしりもちをついた状態になるので打突〔Ⓟ〕や旋桜〔↘Ⓟ〕、重ね当て〔←→Ⓟ〕などを確定で決められる。

40 扇流 （対下Ⓟ）↓Ⓟ＋Ⓚ

しゃがみⓅ系を当て身できるが、そのあと確定で決まるダウン攻撃はない。しかし、中段肘当〔↘Ⓟ〕をガードさせたあとに使用するなど、実戦での利用価値は高いほうだ。

41 楓落とし （対下Ⓚ）↓Ⓟ＋Ⓚ

下段Ⓚ系の当て身技で、小ダウン攻撃の縦手刀〔敵ダウン↖Ⓟ〕で追い打ちをかけることができる。しゃがみⓅをとろうとしてこれになるケースはあるが、そこまで読んでいるのだったら、という話。これ自体を狙って使うことは少ないだろう。

42 流制手 （天地陰陽中、対上中Ⓟヒジ）

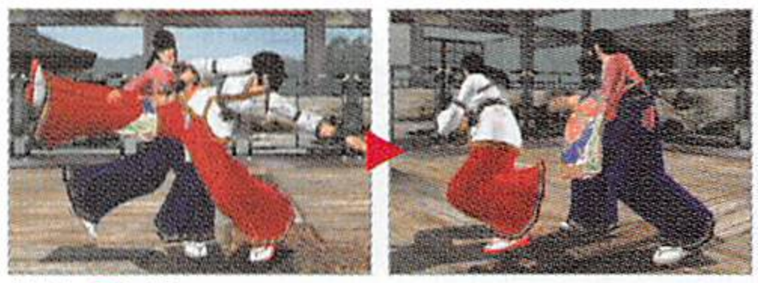
天地陰陽〔←Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕の構えから、上中段右Ⓟと右ヒジを出してきた相手をいなすことができる技で、瞬間的に相手をよろめき状態に陥らせる。このあと、旋桜〔↘ⓅⓅ〕などが確実に決まる。

43 羽朧 （天地陰陽中、対上中Ⓚ）

天地陰陽〔←Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕の構えから上・中段Ⓚと回転系Ⓚをいなす行動。いなした相手は回復可能なよろけ状態になる。そのあとは旋桜〔↘ⓅⓅ〕、重ね当て〔←→Ⓟ〕、鎖鎌〔ⓀⓀ〕などを決めよう。

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

半月車
(はんげつぐるま) 44



(対中Kヒザ)

いなし 0

流水
(りゅうすい) 45

⇩(or⇧)

特殊 —

飛び手刀
(とびしゅとう)

(上昇中)P

中段 25

飛び手刀
(とびしゅとう)

(空中)P

中段 25

飛び前蹴り
(とびまえげり)

(上昇中)K

中段 18

飛び踵蹴り
(とびかかとげり)

(空中or着地ぎわ)K

中段 20

縦手刀
(たてしゅとう) 46

⇘P

ダウン 10

枝砕き
(えだくだき) 46

(敵仰向け足側ダウン中)⇘P+G

ダ投 20

浮葉陣
(ふようじん) 46

(敵仰向け頭側ダウン中)⇘P+G

ダ投 20

空勢駒手刀
(くうせいこましゅとう) 46

⇧P

ダウン 25

雲水
(うんすい) 46

(敵うつ伏せ足側ダウン中)⇘P+G

ダ投 25

不動陣
(ふどうじん) 46

(敵うつ伏せ頭側ダウン中)⇘P+G

ダ投 20

44 半月車 (天地陰陽中、対中Kヒザ)

天地陰陽〔⇦P+K+G〕中の構えからのいなしのうち、ヒザと中段K系をいなした場合には半月車という技が発生する。この技が成功すれば相手はよろけ状態になる。中段K系をいなした際は右であろうと左であろうと、その後に旋桜〔⇨PP〕、鎖鎌〔KK〕が確定で決まる。ヒザの場合は相手の足が右か左かでいなしたあとの状況が微妙に変わってくるので注意しよう。右ヒザをいなしたあとに決まるのは旋桜〔⇨PP〕、重ね当て〔⇦⇨P〕、鎖鎌〔KK〕、雲蹴り〔⇨KK〕。左ヒザの場合は多少間合いが離れるため、安定して入るのは中踵蹴り〔⇘K〕程度だ。

45 流水 (天地陰陽中)⇩(or⇧)

天地陰陽〔⇦P+K+G〕中にとることができる特殊行動。普通の避けよりも性能が高く、レバー上で画面奥に、レバー下で画面手前に動くことができる。一度、避けると通常の状態に戻る。

46 各種ダウン攻撃

大ダウン攻撃である空勢駒手刀〔⇧P〕は、出が遅く使いづらい。一方、大ダウン攻撃と同じような使い方ができる打撃技の空勢瓦突蹴り〔⇧K+G〕は、スキが少なく相手の行動をつぶしやすい。確実性を求めるなら、こちらを優先的に使ったほうが賢明だ。

アオイ固有の各種ダウン投げは縦手刀〔⇘P〕よりもダメージが高いが、それだけに決められるシチュエーションも限られている。基本的には受け身がとれない攻撃で相手をダウンさせた場合。合気投げ〔⇩⇨P+G〕のあとは浮葉陣〔⇘P+G〕、転身入身〔対右上中段に⇦P+K〕からは枝砕き〔⇘P+G〕、空中コンボを度外視すれば両止〔⇦⇘P〕カウンターからも不動陣〔⇘P+G〕が決まる。なかでも不動陣は縦手刀〔⇘P〕で再度追加ダメージを与えやすく、かなりお得だ。うつ伏せ頭側ダウンという状況は比較的に少ないが、相手の正面から技を当てて壁際でダウンを奪ったときに作り出せるので覚えておこう。

背後攻撃

手刀廻
(しゅとうまわり)

P *1

上段 12

廻り手刀
(まわりしゅとう) 47

⇩P

中段 20

*1
打突〔P〕からの技につながる

廻り上蹴り
(まわりうえげり)

K

上段 20

鎖鎌
(くさりがま) 48

KK

中段 20

廻り臑蹴り
(まわりすねげり)

↘K

下段 20

廻り下蹴り
(まわりしたげり)

⇩K

下段 12

廻り上蹴り
(まわりうえげり)

↓K

下段 20

振り向き攻撃

渦巻手刀
(うずまきしゅとう) 49

⇦⇦P(振り向き状態へ)

上段 14

*2
ディレイ、横転、前転時は縦割り

*3
ディレイ、横転、前転時は水切り

起き上がり攻撃

雲割り
(くもわり) 50

(うつ伏せ足)KKK *2

中段 20

霞切り
(かすみぎり) 50

(うつ伏せ頭or仰向け足)KKK

中段 20

縦割り
(たてわり) 50

(仰向け頭)KKK

中段 20

水面切り
(みなもぎり) 50

(うつ伏せ足)↓KKK *3

下段 20

水切り
(みずぎり) 50

(うつ伏せ頭or仰向け)↓KKK

下段 20

47 廻り手刀
(敵が背後)⇩P

ヒット・ガードを問わず、こちらに有利な状況を作り出せる。リーチこそ短いものの攻撃発生は早いので、背後攻撃を用いる際は、この技をメインにして戦うといいだろう。

48 鎖鎌
(敵が背後)KK

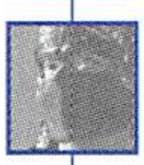
見た目は鎖鎌〔KK〕とよく似ているが、1段目の発生が早く、ノーマルヒットでもダウンを奪える。2段目は地上に立つ相手をしゃがませたり、空中に浮いた相手を地面に叩きつけることができる。空中ヒット後は縦手刀〔↘P〕によるダウン攻撃が確定する。

49 渦巻手刀
⇦⇦P

攻撃発生が早く、ヒット・ガード後を問わず、有利な状況を作り出せるのが特徴。その後の背向け状態から出す廻り手刀〔敵が背後⇩P〕は相手の打撃に割り込まれない有効な連係となる。

50 各種起き上がり攻撃
起き上がり攻撃をヒットさせるとこちらが有利になるので、そのあとは中段攻撃と投げの二択を仕掛けていこう。アオイの中段属性の起き上がり攻撃は雲割り〔うつ伏せ足KKK〕、霞切り〔うつ伏せ頭or仰向け足KKK〕、縦割り〔仰向け頭KKK〕の3種類。これらがヒットしたとき、反撃してくる相手には両止〔⇦↘P〕を出してカウンターヒットを取れば、相手がうずくまったところに各種下段投げや雲蹴りを確定で決めることができる。
一方、下段属性の起き上がり攻撃は水面切り〔うつ伏せ足↓KKK〕、水切り〔うつ伏せ頭or仰向け↓KKK〕の2種類。これらがヒットしたとき、反撃してくる相手には無双破〔↓↘P〕でカウンターヒットを取れば、打撃投げの袖車〔↓↘Pカウンターヒット時⇦P+G〕まで連続してヒットさせることができる。
雲割りはアオイの腹側と背側に、縦割りはアオイの背側のみ、避けると回避できるので、ここぞというときだけ使うようにしよう。

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI



STEP 1 特徴

Character

寸止めを交えた変幻自在な攻めを見せろ

軸として使う打撃技に、性能面での不安はない。出の早さに優れた中段肘当〔⇨Ⓟ〕や両止〔⇦⇘Ⓟ〕などの中段攻撃や、回転系の下段攻撃である草薙〔⇩Ⓚ＋Ⓖ〕、各種の連係技など、優秀な技が揃っている。投げ技の種類も豊富なので、攻撃面で困ることはないだろう。

ほかのキャラクターにない要素を数多く持っていることも、アオイの注目ポイントの1つだ。打撃技の寸止めや避け効果を持つ特殊行動を戦術に組み込めば、バリエーションのアップが望めるだろう。

彼女の唯一にして最大の不安要素は、一発の破壊力がないことだ。技の威力が全体的に低いことに加え、浮かせ技の浮桜〔⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ〕や雷刃破〔⇨Ⓚ〕、袖伸剣〔⇘Ⓟ〕といった技は、カウンターヒット時だけしか空中コンボを狙うことができない。この欠点を手数でカバーし、堅実にダメージを積み重ねて勝利をつかんでほしい。

打撃技の性能は、全キャラクター中でもトップクラス。寸止めを効果的に交え、流れるような攻めを見せろ!

投げの種類が多いことも長所だ。打撃技を警戒してガードを固める相手には、これらでダメージを与えよう。

STEP 2 主要技

Main Trick

多彩な攻めの起点となる連係技

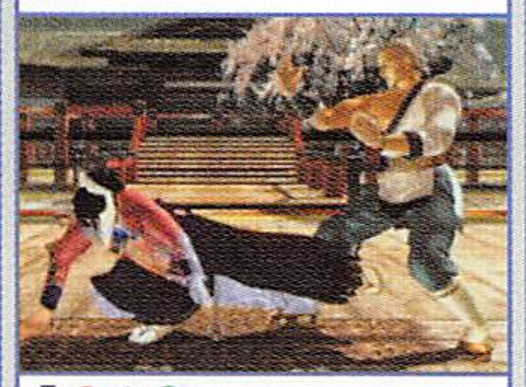
旋桜

⇨ⓅⓅ

1段目はヒジ系と同等の性能を持ち、近距離戦で活躍する。1発止め、ディレイといった基本に加え、2段目は寸止めすることも可能。これを活用してバリエーションを増やそう。リーチのある横周肘当て〔⇨Ⓟ＋ⓀⓅ〕も同じように使える。

使いやすい回転系の下段攻撃

草薙



⇩Ⓚ＋Ⓖ

カウンターヒット時しかダウンを奪えないが、下段攻撃にしては出が早く使いやすい。回転系なので、避けを多用する相手にも力を発揮する。ノーマルヒット後はやや不利だが、天地陰陽～流水への派生を活用すれば十分にカバー可能だ。

上段攻撃をかわす性質にも注目

両止

⇦⇘Ⓟ

標準的なヒジ系より出が早いうえ、発生途中はしゃがみ判定で上段攻撃に強い。ガードされても反撃を受けず、カウンターヒット後には連続技を狙える万能技だ。旋桜などの寸止め後が代表的な使いどころ。相手が手を出しそうな場面で使おう。

取れる技が多い万能系当て身技

天地陰陽

⇦Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

上・中段攻撃のほとんどを取れる当て身技。ダメージはないが、旋桜〔⇨ⓅⓅ〕などで追い打ち可能だ。相手と位置を入れ替えるので、リングぎわに追い詰められたときに狙うのもいい。天地陰陽中⇧（or⇩）で出せる流水は避け効果を持つ。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

しゃがみPからの基本連係

下段掌打

⇩(or⬇)P

無双破

⬇⇘P

袖車

(カウンターヒット時)⇦P＋G

無双破は立ちPやしゃがみP、ヒジ系の技などをかわす性質を持つため、最初のしゃがみPがガードされていても効果的。足位置がハの字であれば、その効果はさらに上がる。無双破のあとは、カウンターヒットを想定して袖車のコマンドまで入力しておくこと。

草薙後の不利をなくす連係

草薙～天地陰陽

⇩K＋GP＋K＋G　⇩K＋GP＋K＋G

流水

(天地陰陽中)⇩(or⇧)

各種投げ技

技により異なる

草薙は、ノーマルヒットで不利、ガードされると反撃を受ける技。しかし、天地陰陽から素早く避けにつないでおけば、直線的な攻撃をかわすことが可能だ。相手の投げに対抗するため、横投げなどの投げ抜け入力を入れられるようになれば、リスクを軽減できる。

寸止めでバリエーション増加

二連突横打

PP⇨P　PP⇨P　PP⇨P(寸止め)

各種投げ技

技により異なる

立ちPから始まる二連突横打は、攻め込むときに役立つ。3段目は中段攻撃なので、そこを寸止めして投げにつなぐと効果的だ。投げを回避しようと打撃技を出す相手には、両止〔⇦⇘P〕につないでカウンターを狙おう。旋桜〔⇨PP〕でも似たような攻めが可能だ。

ガードさせて有利になる水月突からの連係

水月突

⇨K＋GP　⇨K＋GP

両止

⇦⇘P

水月突は、ガードされてもこちらが有利。相手が反撃しようとすれば、次の両止がカウンターヒットする。これを警戒する相手には、投げ技を狙っていこう。なお、水月突の2段目ヒット後も連続技のチャンス。ヒットかガードかを素早く判断できるようになりたい。

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

STEP 4 フローチャート
Flow Chart

多彩な技をバランスよく

フローチャート1の部分が、基本の二択になる。立ちPやしゃがみPヒット後、相手の技をガードしたあとなどの有利な場面では、これらを使い分けてダメージを与えよう。また、しゃがみ状態からであれば、ここに無双破という選択肢が加わる。不利な場面でも力を発揮するこの技を適度に混ぜることで、しゃがみPをガードされたあとも心理的優位に立つことが可能だ。なお、前で少し触れた草薙からの天地陰陽〔⇩K+GP+K+G〕については、次のページでさらに詳しく解説していく。

2の扇払は、さばき効果を持つ技。反撃は受けないがこちらが不利、という場面で使うのがいいだろう。この技を使う状況は、中段肘当をガードされたあとのみにとどまらない。詳細は次のページを参照のこと。

旋桜を寸止めしたあとの選択肢となるのが3。寸止めを見てから技を出す相手には両止が効果大。これを十分に警戒させたら、今度は投げ技を狙っていこう。ただし、割り切った対応をされるとどちらの選択肢もつぶされてしまうことに注意。寸止めなしの旋桜があってこそ、この攻めが生きることを忘れてはならない。

強力な中段攻撃の両止を当てるポイントとヒット後の処理がキーになる。

天地陰陽が宝の持ち腐れにならないよう、有効な活用法を身につけたい。

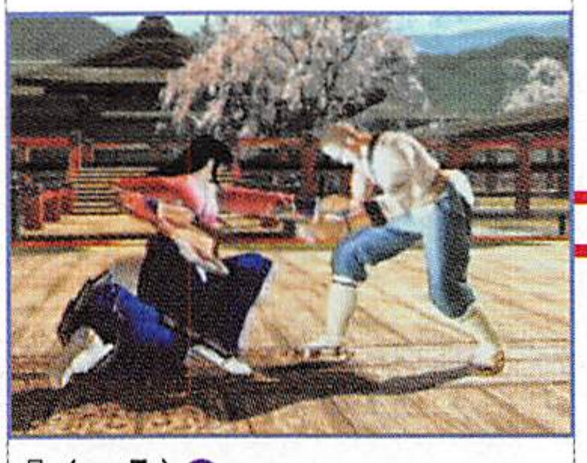
スタート

打突

(➡)P

スタート

下段掌打



⇩(or⬇)P

1

中段肘当

⇨P

草薙

⇩K+G

各種投げ技

無双破

⬇⬊P

雷刃破などの中段技

⇨K

草薙

各種投げ技

2

扇払

⇦P

3

旋桜（寸止め）

⇨PPG

両止などの中段技

⇦⇘P

各種投げ技

旋桜

⇨PP

梅小路 葵
AOI UMENOKOUJI

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

さばき技を活用して二択を回避しよう

上・中段Pなどをさばく扇払い〔⇦P〕と上段の当て〔⇨⇦P〕は、ヒジ系の技をメインとするキャラクターに対して効果的だ。右に挙げたような状況では、ぜひこれらの技を活用したい。

上段の当てのほうがさばき効果の持続が長いことも重要なポイント。このため、旋桜ヒット後のように、こちらの不利が小さい場面でも有効になる。コマンドが長いのでとっさに使うのは難しいが、汎用性の高さでは扇払いよりも上だ。なお、どちらの技もさばき成功後に攻撃がヒットしないケースが存在する。このときはこちらが大きく有利になり、雲蹴り〔⇨KK〕や重ね当て〔⇦⇨P〕が確定でヒットするので覚えておこう。

扇払いが有効な状況

■中段肘当〔⇨P〕ガード	■施桜〔⇨PP〕ヒット
■雷刃破〔⇨K〕ガード	■中踵蹴〔⇘K〕ガード
■両止〔⇦⇘P〕ガード	■両止〔⇦⇘P〕ノーマルヒット

不利な場面で活躍するさばき技。ヒジ系の技を主体にするキャラクターに狙おう。

両止の発生速度を活用する

両止は非常に出が早いうえ、上段攻撃をかわす性質がある。寸止め後などの代表的な場面以外にも、この技を活用して効率よくダメージを与えていこう。例えば、扇払いをガードされたあと。わずかだがこちらが有利なので、即座に両止を出せば相手の反撃をすべてつぶすことができる。

上段の当てや浮桜をガードされたあと、旋桜をヒットさせたあとも有効だ。このときは有利ではないのでしゃがみPに負けるが、ヒジクラスか、それ以上の出の遅い技に対してカウンターヒットさせることが可能だ。

扇払いを相手にガードさせたときはわずかにこちら側が有利。

両止につないでおけば、相手の反撃をすべてつぶすことができる。

天地陰陽を使いこなそう

天地陰陽は、通常時のほか連突小太刀や草薙、連突草薙など一部の技から連係として出すことができる。活用したいのは、ここから避け効果の高い流水へとつなぐ連係。これらの技がガードされるなどして（草薙はヒット後も）不利になったときも、すぐさまここにつないでおけば直線的な攻撃をかわすことができる。もちろん、半回転系の技も方向が合っていればOKだ。

これを読まれた場合は当然投げを狙われることになるが、通常のタイミングなら決まった方向の横投げになるので確実に投げ抜けすることが可能。下の表を参考にし、状況に応じた投げ抜けコマンドを入れておこう。なお、相手の投げタイミングが遅れると、正面投げになる場合もある。さらにリスクを減らすために、横投げ抜け→正面投げ抜けと入力しておくのもひとつの手だ。

流水中の投げ抜け方向

1P		2P	
避け方向	投げ抜け	避け方向	投げ抜け
⇧	⇦P+G	⇧	⇨P+G
⇩	⇨P+G	⇩	⇦P+G

連突小太刀〔PPPK〕

草薙〔⇩K+G〕

天地陰陽～流水

打撃技をかわす

横投げ抜け

実戦で役立つ連続技

雷刃破・袖伸剣・上勢柳扇掌からのコンボ

ノーマルヒットとカウンターヒットの見分けが重要

雷刃破のカウンターヒットで相手を浮かせ、連突小太刀を入れる。カウンターヒットが条件なので、ヒット状態の見極めが重要。袖伸剣〔↘P〕、上勢柳扇掌〔⇦⇦P+K〕からも同じコンボが入る。カウンターで入らなかった場合は中段と投げの二択などでフォローしよう。

雷刃破

⇨K

連突小太刀

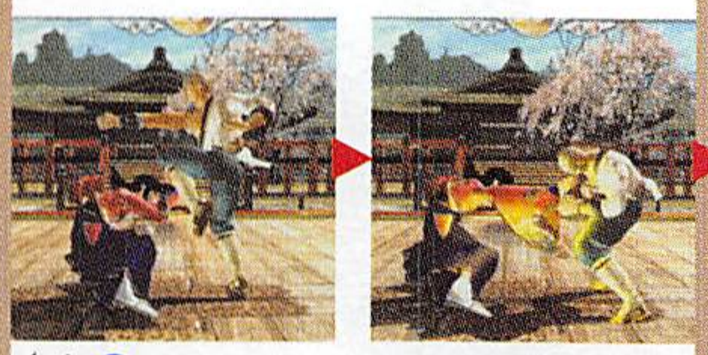
PPPK　PPPK　PPPK

両止・水月突からのコンボ

確実にダメージを与えるなら打撃で追い打ち

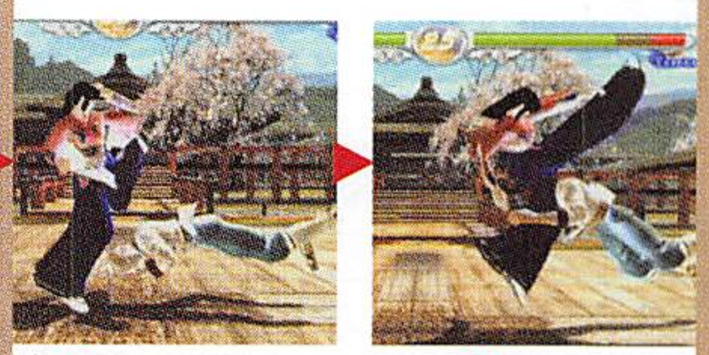
両止がカウンターヒットすると相手は崩れダウン状態になるので、雲蹴りで追い打ちをかけるコンボ。崩れダウンの相手にはしゃがみ投げを決めることもできるが、投げ抜けされる可能性があるので、確実にダメージを与えたい場合は打撃での追い打ちを使おう。

両止



⇦↘P

雲蹴り



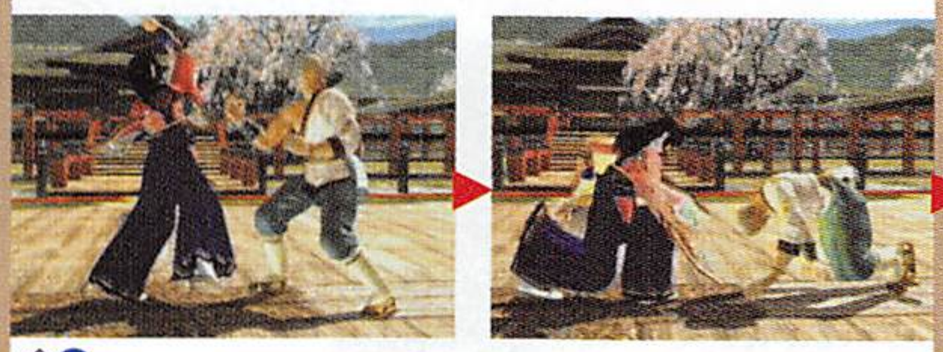
⇨KK　⇨KK

脛砕きからのコンボ

華麗に決めるなら下段投げで追い打ち

脛砕きがカウンターヒットすると相手が崩れダウン状態になるので、そこに下段投げを決めるコンボ。脛砕きはリーチが非常に短いため、密着状態で出さないとヒットしない。間合いが離れていると反撃を受ける恐れがあるため、無理して狙うぐらいなら打撃を入れたほうがいいだろう。

脛砕き



↙P

各種下段投げ技

技により異なる

拝み蹴りからのコンボ

ダウン投げのチャンスを確実にモノにしよう

カウンターヒットすると相手は受け身をとれずにそのままダウンするので、倒れた相手ダウン投げを決める。ここで重要なのは正面を向くためのGボタン。これにより、葵はダウン投げが可能な正面向きの体勢になる。ダウン投げコマンドは慌てずに入力しよう。

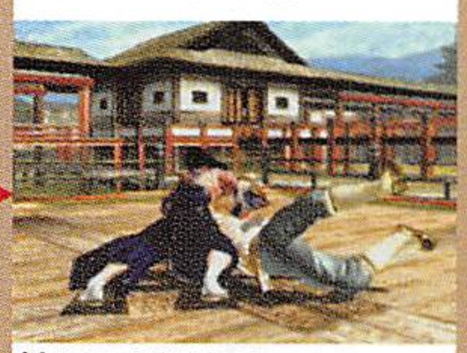
拝み蹴り

⇦K+G

正面を向く

G

各種ダウン投げ技



技により異なる

レイ・フェイ
LEI-FEI

ステージ
Stage

寺院
Temple

サイズ：12M×12M
壁：あり（破壊可能）

雷飛
LEI-FEI レイ・フェイ

ストーリー
Story

武術は時に時代をも動かす力を持つ。
それゆえ、歴代の皇帝たちは伝説的な力を持つ武術を嫌い、封印を命じることもあった。こうした「武術封印」は主に軍隊によって行われたが、ときには軍隊では歯が立たない武術家たちもいた。
そのような際には、彼らを葬りさる使命を帯びた、武術のエキスパートたちが腰を上げたという。
歴史の表舞台に出ることもないその集団は、皇帝なき現代に至っても続いていた……。
その集団の中に、嵩山少林寺出身の青年がいた。
彼の名はレイ。ずば抜けた才能を持つ彼は、若くしてこの集団に属し、そのクンフーの強さから一目置かれる存在だった。
ある日のこと、彼は集団をまとめる老師から虎燕拳封印を依頼される。
「虎燕拳を復活させたラウは格闘大会に出場すると聞く。彼を追い、その武術を封印するのだ」
「承知しました。」軽く返事をしたレイはすぐに自室に戻り、旅支度を行い始めた。
「強さ」とは何か。すでに老師や集団から学ぶことはないと感じていた雷飛にとって、この旅は願ってもないことだった。
「フフフ…。虎燕拳がどれほどのものか知らぬ…。だが、強さを体現した拳法ならば、我が武術の一つに加えん！」自らの野望を内に秘め、レイは大会へと歩みを進めるのだった。

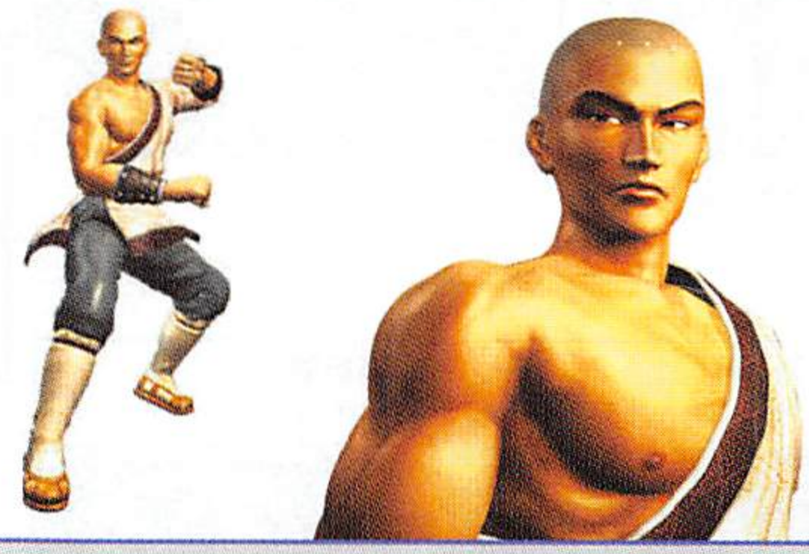
プロフィール
Profile

国籍：**中国**
性別：**男**
血液型：**B**
職業：**僧侶**
趣味：**読経**
身長・体重：**175cm 63kg**
3サイズ：**98/85/83**
格闘スタイル：**少林拳**

1 コスチューム

Costume

1P 黄色の法衣にオレンジの袈裟という少林寺拳法の衣装。袈裟の裾がほつれているのは激しい修行の証だろう。



2P 白い生地に焦げ茶の縁取りという片袖の上着に、青みがかったグレーのパンツ。両手には籠手がはめられている。

2 セリフ集

Words

登場セリフ

「はい〜！　は！　はい！」

「ふ！ふ！はぁ〜！」

「あなたのクンフー見せてもらおう！」

勝ちセリフ

P	(演舞後)「はぁ〜〜!」
K	「ははは、勝たせてもらったよ!」
G	「なかなかのクンフーだ。だが!　私のほうが強いようだ」

3 入手可能アイテム

Item

勾玉の首飾り *1

銀板の首飾り *2

連銀筒の首飾り

神香木の首飾り

蒼天の帽子

招雲のサークレット *1

ヒスイの数珠

茶絹の戴暖帽

数珠の腕輪

ワニ革の脛当て

*1:1Pのみ使用可
*2:2Pのみ使用可

レイ・フェイ
LEI-FEI

沖撃（ちゅうげき）

(➡)Ⓟ

上段 12

連拳（れんけん）

ⓅⓅ

中段 12 (24)

連拳撞掌（れんけんとうしょう） 1

ⓅⓅⓅ *1

中段 15 (39)

→ 敗式へ

*1
タメ可、タメ時は攻撃力35

撞掌（とうしょう） 2

⇨⇨Ⓟ

中段 25

→ 独立式へ

勇身拳撃（ゆうしんけんげき）

⇦Ⓟ

中段 23

羅拳撃（らけんげき） 3

⇦ⓅⓅ

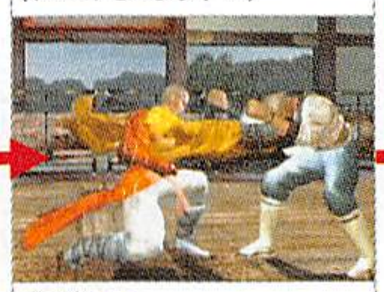
中段 23 (46)

衝捶（しょうすい）

⇨Ⓟ

中段 15

連撃衝捶（れんげきしょうすい）



⇨ⓅⓅ

中段 8 (23)

→ 独立式へ

連撃双掌破（れんげきそうしょうは）

⇨ⓅⓅⓅ

中段 10 (33)

→ 敗式へ

連撃双掌撞肘（れんげきそうしょうとうちゅう） 4

⇨ⓅⓅⓅⓅ

中段 20 (53)

*2
酔い覚まし・酒－1

登天掌（とうてんしょう） 5

⬇⇨Ⓟ *2

中段 20

烏龍盤打（うりゅうばんだ） 6

⇦⇘Ⓟ *3

中段 中段 中段 10 15 10 (25)

→ 敗式へ

*3
酔い覚まし・酒－1、－1、－1

1 連拳撞掌 ⓅⓅⓅ

立ちⓅを連続で3回繰り出す攻撃で、1～2段目は連続ヒットとなっている。2段目で止めれば独立式、3段出し切ったあとは敗式へ移行する。また、3段目を最大までタメると相手のガードを崩せる。

2 撞掌 ⇨⇨Ⓟ

踏み込みつつ片手で掌底を放つ攻撃。この技は発生の早さが特徴で、出の早い中段攻撃が少ないレイにとっては重要な技だ。コマンドの関係上、⇨⇨の入力を引っぱってからⓅを押せば離れた相手にも攻撃を当てることができる。

3 羅拳撃 ⇦ⓅⓅ

正拳突きを2発出す技で、1、2段目ともにカウンターヒットで崩れダウンを誘発し、2段目のみノーマルヒットでもダウンを奪える。発生も早いうえにコマンドも簡単なのでとっさの場合に役立つだろう。

4 連撃双掌撞肘 ⇨ⓅⓅⓅⓅ

衝捶〔⇨Ⓟ〕から連続で3発の立ちⓅを出したあと、ヒジで攻撃。2段目で止めれば独立式、3段目で止めれば敗式へ移行する。カウンターヒット時は3段目が崩れダウン、4段目がふっ飛びダウンとなる。ノーマルヒットでもこちらのほうが不利になる点に注意。

5 登天掌 ⬇⇨Ⓟ

相手の腹部に向かって鋭い突きを出す技。カウンターでヒットした場合は崩れダウンになり、空中コンボが決まる。しゃがみⓅから連係させた場合、しゃがみⓅがヒットすれば割り込まれることはない。

6 烏龍盤打 ⇦⇘Ⓟ

相手の頭上に両手を振り下ろして攻撃する。攻撃判定は3回あるものの、相手に密着しても全段ヒットすることはまずない。発生も遅いので、使いどころはほとんどないといっていい。

打撃技

7 斜天連掌 ↘↘PP

低い姿勢から手刀を2連続で出す技。1段目がヒットした場合、最速でつなげれば2段目も連続ヒットし相手は空中に浮く。2段目をガードされると発生の早い技で反撃を受けるが、ディレイがきくので、1段目止め～投げなどの連係を織り交ぜて使おう。

8 斜前転身擺脚 ⇧K

飛び上がりつつ後ろ回し蹴りを放つ。この技は軸ずらしの性能を持ち、技後は跨虎式に移行する。使いどころは相手の起き上がりで、タイミングが合えば相手の起き蹴りをかわしつつ背後をとれる。

9 擺旋脚 K

空中で回し蹴りを繰り出す技で、発生の早さが最大の特徴。上段攻撃ながら、レイやパイなどの⇩K＋Gで出る下段回し蹴りをガードした場合の反撃技として機能する。

10 分脚 ↘K

つま先で相手を蹴り上げる攻撃。発生も早いうえにコマンドも簡単なので、近距離戦では重宝するはず。ヒットしても間合いが離れず、ヒット後は投げを狙ってみたり打撃で攻め続けたりと、さまざまな連係を組み立てることが可能だ。

11 二起分脚 ⇗K

レイの持つ数少ない浮かせ技で、相手の頭めがけて蹴り上げる。ヒット時には空中コンボのチャンスだが、相手は頭から落ちてくる特殊な浮き方になっている。そのためコンボを決める際はダッシュで接近し、相手が地面についてから攻撃を入れるようにしよう。

12 斧刃脚 ⇩K

立ち状態からいきなり出る下段攻撃であるうえ発生も早い。ただし、ノーマルヒットでも不利なので最後の削りに使う程度でいい。

レイ・フェイ
LEI-FEI

里合腿
(りごうたい)

⇨K
上段 30

→ 跨虎式へ

金鶏独立
(きんけいどくりつ)

P+K
中段 20

→

金剛壁拳
(こんごうへきけん)

P+KP
上段 15 (35)

→

金剛連震崩打 13
(こんごうれんしんほうだ)

P+KPP
上段 15 (50)

撐脚 14
(とうきゃく)

⇨⇨K
中段 30

→ 独立式へ

*2
酔い覚まし・酒−1

弓歩双風拳 15
(きゅうほそうふうけん)

⇦⇨P+K *1
上段 22

*1
酔い覚まし・酒−2

→ 涅槃式へ

鶴首捶撃
(かくしゅすいげき)

⇨P+K *2
中段 16

鶴首捶連撃
(かくしゅすいれんげき)

⇨P+KP *2
中段 12 (28)

双掌 16
(そうしょう)

⇩P+K
中段 20

背身肘撃 16
(はいしんちゅうげき)

⇩P+KP
中段 20 (40)

→ 跨虎式へ

挿捶撃
(そうすいげき)

⇖P+K
中段 15

蝴蝶壁 17
(こちょうへき)

⇩⇘⇨P+K
中段 25

窩肚拳 18
(かとけん)

⇘(or⇗)P+K
中段 16

背折靠 18
(はいせつこう)

⇘(or⇗)P+KP
中段 15 (31)

坐盤劈掌
(ざばんへきしょう)

⇨⇨P+K
下段 15

13 金剛連震崩打 P+KPP

ヒザ→ヒジ→正拳突きの連続攻撃で、攻撃判定は中→上→上段。1段目がヒットすれば相手は浮き、足位置平行ならすべて連続ヒットする。足位置ハの字だと3段目が当たらないので、その場合は2段止めから小ダウン攻撃の踏震撃〔⇘K〕に切り替えること。

14 撐脚 ⇨⇨K

足を大きく振り上げ相手を蹴り飛ばす技で、ヒット時は相手がふっ飛び、しりもちよろけになる。ヒット後はダッシュから中段攻撃と投げの2択を迫ろう。発生はやや遅いので中間距離から使いたい。

15 弓歩双風拳 ⇦⇨P+K

体を引きつつ、しゃがんで両手で相手の顔面を攻撃する。ヒットすれば相手を崩れダウンにさせる効果を持つ。また技を出す際に姿勢が低くなるため、相手の投げや上・中段攻撃をかわすことも。

16 双掌〜背身肘撃 ⇩P+KP

掌底を繰り出しつつ背を向け、背を向けた状態からヒジで攻撃する。1段目で止めれば涅槃式、2段まで出し切れば跨虎式へ移行。発生も早くガードされてもスキが少ない優秀な技だ。

17 蝴蝶壁 ⇩⇘⇨P+K

円を描くように両手を振り回したあと、相手に突きを見舞う。攻撃は突きの部分だが、攻撃前の両手を振り回すあいだに上・中段Pに対するさばき判定がある。これを利用して分脚〔⇘K〕がガードされたあとなど、相手が手を出してきそうな状況で使おう。

18 窩肚拳〜背折靠 ⇘(or⇗)P+KP

レバーを入れた方向に避けつつ手刀→ヒジの連係。1段目がしゃがみヒットすると相手はよろけ、カウンターヒット時のみ連続ヒットする。避け性能を活かし、相手の攻撃に合わせて出すといい。

側端脚
(そくたんきゃく) 19

K＋G

上段 20

独立式へ

翔飛脚
(しょうひきゃく)

⇦K＋G

上段 15

翔飛連脚
(しょうひれんきゃく)

⇦K＋GK

上段 15 (30)

双翔飛後掃腿
(そうしょうひこうそうたい) 20

⇦K＋GK⇩K

下段 20 (50)

独立式へ

半旋風
(はんせんぷう)

⇨K＋G *3

上段 30

旋風脚
(せんぷうきゃく)

⇨⇨K＋G

中段 30

*3
酔い覚まし・酒−2

騰空転身脚
(とうくうてんしんきゃく)

⇧K＋G

中段 30

双飛脚
(そうひきゃく) 21

⇗K＋G

中段 20

伏身掃脚
(ふくしんそうきゃく)

⇘⇘K＋G

下段 20

倒身腿
(とうしんたい)

⇘⇘K＋GK(ダウンへ)

特下 20 (40)

倒身跳弓脚
(とうしんちょうきゅうきゃく)

⇘⇘K＋GGK

中段 20 (60)

地旋跳脚
(ちせんちょうきゃく)

⇘K＋G

中段 20

地旋跳脚2
(ちせんちょうきゃく2) 22

⇘K＋GK

中段 20 (20)

前掃腿
(ぜんそうたい) 23

⇩K＋G

下段 15

*4
攻撃力は8、15

倒身旋円脚
(とうしんせんえんきゃく)

⇘⇘K＋GKK＋G

下段 *4 (63)

19 側端脚 K＋G

リーチが長く、発生も早い上段攻撃。技後は自動的に独立式に移るため、相手にガードされてもP系攻撃に対してはフォローがきく（独立式構えは上・中・下段Pを当て身する）。また、低い位置に攻撃判定があるので、空中コンボにも組み込みやすい。

20 双翔飛後掃腿 ⇦K＋GK⇩K

上段蹴り→上段蹴り→下段回し蹴りの連係攻撃。1段目〜2段目までは連続ヒットし、2段目で止めれば独立式へ移行する。発生はやや遅く、使いどころは斜天連掌〔⇘⇘PP〕や二起分脚〔⇗K〕で浮かせたあとの空中コンボへ組み込む程度に限られる。

21 双飛脚 ⇗K＋G

飛び上がりつつ両足で相手を蹴り上げる。発生が早いので反撃技として役に立ち、ヒットすれば追撃を狙える優れた技。厳密には、ガードされると投げによる反撃を受けてしまうが、相手の硬直はガードした瞬間に切れるため、実戦で反撃を受けることはまずないといっていい。レイの主力技の1つだ。

22 地旋跳脚2 ⇘K＋GK

地面につけた頭を中心に前転して攻撃する技で、地旋跳脚中にKを押すともう一度同じ技が出る。発生がかなり遅いものの、1段目がヒットすれば空中コンボが決まる。さらに1、2段目ともにガードされてもスキはほとんどない。

23 前掃腿 ⇩K＋G

下段回し蹴りを繰り出す、レイの持つ技のなかでも数少ない下段攻撃の1つ。技中は姿勢が低くなるため、相手の攻撃をかわしつつ当てることもできる。ノーマルヒットでも相手が有利になるが、リーチの長さを活かして足の先端を当てるように使えば問題ない。

レイ・フェイ
LEI-FEI

打撃技

向側撐脚
(こうそくとうきゃく) 24

(避け中) Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 20

→ 独立式へ

提膝側掌
(ていしつそくしょう) 24

Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ

中段 15 (35)

特殊行動

敗式
(はいしき) 25

⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

独立式
(どくりつしき) 26

⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

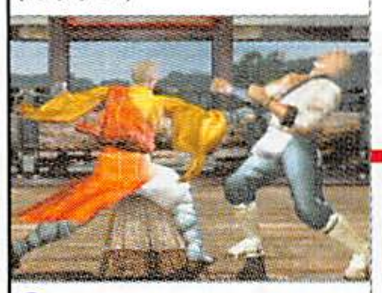
涅槃式
(ねはんしき) 27

⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

敗式中の技

崩捶
(ほうすい)



Ⓟ

上段 10

→ 敗式へ

崩捶連撃
(ほうすいれんげき)

ⓅⓅ

中段 15 (25)

→ 独立式へ

崩捶掌壁
(ほうすいしょうへき) 28

ⓅⓅ＋Ⓚ

中段 27 (37)

高弾腿
(こうだんたい)

Ⓚ

中段 21

→ 独立式へ

敗式前掃腿
(はいしきぜんそうたい) 29

⇩Ⓚ

下段 18

24向側撐脚～提膝側掌　(避け中) Ⓟ＋Ⓚ＋ⒼⓅ

レイの避け攻撃は2段技となっている。1段目の向側撐脚がヒットすれば2段目の提膝側掌も連続でヒット。また、向側撐脚後で止めれば自動的に独立式へ移行するのも特徴の1つだ。ガードされた場合に1段目で止めれば、相手のⓅ系の反撃をほぼ無効化できる。

25敗式　⇩Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

レイの持つ4種類の構えのうちの1つ。体を後ろに引きつつ片足を前に出し、腰を落として構える。構え中は非常に投げられにくくなるが、敗式からの技を直接出すために使うのが基本。なお、独立式と涅槃式にも共通することだが、構えてからすぐに技コマンドを入力すれば、構えをほとんど見せずに技へ移行できる。

26独立式　⇧Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

片手を頭上にかざし、片足のつま先で立つ構え。この構え中は上・中・下段Ⓟ・ヒジ攻撃に対する当て身となっている。ただし、相手の攻撃に合わせて構えをとるのでは遅い。当て身として使うなら、相手の攻撃が届く前に構えをとっている必要があるのだ。基本的には、独立式からの技をいきなり出したい場合に使おう。

27涅槃式　⇖Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

相手に背を向けつつ、しゃがんで構える。使いどころは敗式、独立式と同じく構えからの技をじかに出したい場合。ちなみに、構えをとる際に後ろへ下がるため相手の技をかわす使い方も可能だ。

28崩捶掌壁　(敗式中) ⓅⓅ＋Ⓚ

1段目の崩捶は発生が早く、技を出す際に踏む込むためリーチが長い。ただし、見た目とは違って上段攻撃である点に要注意。2段目の突きは発生がやや遅く、カウンターでも連続ヒットしないが、ガードされてもこちらが有利になるという強力な技だ。

敗式中の技

旋風脚
(せんぷうきゃく)

K＋G ＊1

上段 30

→ 敗式へ

＊1
酔い覚まし・酒−2

箭疾歩
(せんしっぽ) 30

P＋K ＊2

中段 20

＊2
タメ可、タメ時は攻撃力40

独立式中の技

穿心撞掌
(せんしんとうしょう)

P

中段 23

→ 敗式へ

十字撞脚
(じゅうじとうきゃく)

K

中段 19

二起脚
(にききゃく)

K K

中段 15 (34)

→ 独立式へ

伏身腿
(ふくしんたい) 31

⇩K

下段 15

側進前掃腿
(そくしんぜんそうたい)

⇧K＋G

下段 20

→ 敗式へ

進歩分脚
(しんぽぶんきゃく) 32

K＋G

中段 28

→ 独立式へ

側進後掃腿
(そくしんこうそうたい)

⇩K＋G

下段 20

独立旋掌
(どくりつせんしょう) 33

(対上中下P ヒジ)

当て身 30

29 敗式前掃腿 (敗式中)⇩K

前掃腿〔⇩K＋G〕と同系統の、下段回し蹴り攻撃。技のモーションは前掃腿と同じだが、こちらのほうはヒット時に相手がダウンするようになっている。発生も割と早く、相手の上、中段攻撃をかわしつつヒットさせることも可能。立ちガードで固まっている相手や、こちらの攻撃を避けでかわそうとする相手には非常に効果的。崩捶掌壁〔敗式中PP＋K〕と並ぶ敗式の主力技だ。

30 箭疾歩 (敗式中)P＋K

手を前に突きだし、突進して攻撃する。この技はタメが可能になっており、最大までタメると技の性質が大きく変わるのが特徴。タメなかった場合、ヒット時は相手はよろけ状態になる。一方、最大までタメた場合は移動距離が伸びるとともに、ヒット時も相手が崩れダウンへと変化するのだ。中間距離で使える技に乏しいレイにとって、この技は間合いを詰めるために重要となるだろう。

31 伏身腿 (独立式中)⇩K

低い姿勢から足払いを出し、技後は敗式へ移る。攻撃発生、リーチともに優れているわけではないが、ヒット時は相手がよろけるのが最大の利点。相手のよろけ回復が遅ければ高弾腿〔敗式中K〕が決まり、この連係を狙うのが独立式からの主な戦術となる。

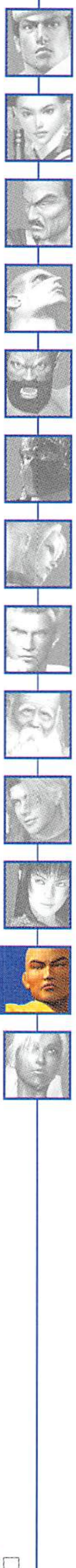
32 進歩分脚 (独立式中)K＋G

中段判定で発生も早くリーチもやや長め。ヒットすれば相手はしりもち状態のよろけになるという、かなり強力な技。ヒット後は相手との間合いが離れるので、ダッシュして接近し二択を仕掛けよう。

33 独立旋掌

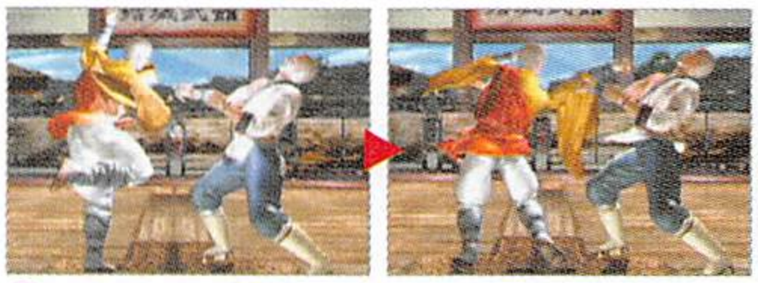
独立式の構え中に、相手の上・中・下段のP系攻撃（一部の攻撃を除く）を取るという高性能な当て身技。相手の腕をつかみ、1回転してヒジ打ちをくらわせる。

レイ・フェイ
LEI-FEI



涅槃式中の技

転身崩捶
(てんしんほうすい) 34



Ⓟ

中段 上段 10 10 (20)

側襲脚
(そくしゅうきゃく) 34

Ⓟ Ⓚ

上段 25 (45)

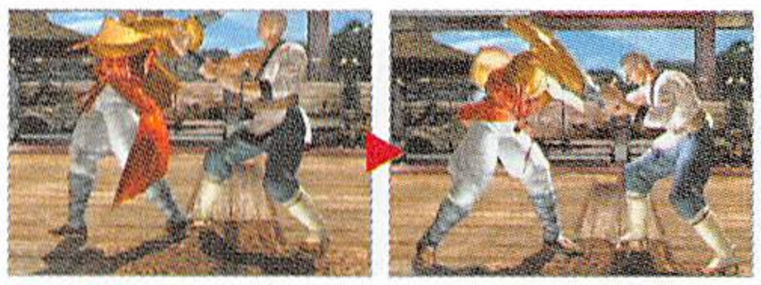
→ 独立式へ

登天掌
(とうてんしょう)

(敵が背後) Ⓟ

中段 20

翻車提拳
(ほんしゃていけん)



Ⓟ＋Ⓚ

中段 中段 10 10 (20)

連環翻身上捶
(れんかんほんしんじょうすい)

Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ

中段 15 (35)

連環翻身馬歩捶 35
(れんかんほんしんまほすい)

Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ Ⓟ

中段 20 (55)

飛燕旋風脚
(ひえんせんぷうきゃく)

Ⓚ *1

上段 30

→ 跨虎式へ

*1
酔い覚まし・酒−2

前掃腿
(ぜんそうたい) 36

⇩Ⓚ

下段 23

伏身掃脚
(ふくしんそうきゃく)

(敵が背後) Ⓚ *2

下段 20

*2
伏身掃脚〔⇩⇩Ⓚ＋Ⓖ〕からの技につながる

跨虎式中の技

連環挿捶
(れんかんそうすい) 37

Ⓟ

中段 20

後襲腿
(こうしゅうたい) 38

Ⓚ

中段 25

→ 涅槃式へ

撐掌
(とうしょう)

(敵が背後) Ⓟ

中段 25

34 転身崩捶〜側襲脚 (涅槃式中) Ⓟ Ⓚ

さばき判定のあるⓅから上段Ⓚへの連係攻撃。1段目のパンチでさばける技は、相手の上・中段Ⓟと上段Ⓚとなっている。2段目の上段Ⓚは相手の下段攻撃を潰す効果があるうえ技後は独立式へ移行するという、至れり尽くせりな技だ。ガードされてもスキは少ないので、2段出し切って独立式からの攻めに移ろう。

35 連環翻身馬歩捶 (涅槃式中) Ⓟ＋Ⓚ Ⓟ Ⓟ

振り下ろしパンチ→突き→突きの連係で、3段目がヒットすると相手は崩れダウンになる。1段目には上・中段Ⓟ＆Ⓚに対するさばき判定あり。たとえカウンターでも連続ヒットしないが、2段目の突きが相手にガードされても五分の状況になるのと、2〜3段目の部分に大幅なディレイがきく点が強み。この性質を活かして2段目からディレイをかけての3段目と、2段止めからの投げを使い分ければ非常に強力な連係となる。

36 前掃腿 (涅槃式中) ⇩Ⓚ

涅槃式から出る下段回し蹴りで、前掃腿〔立ち状態から⇩Ⓚ＋Ⓖ〕や敗式前掃腿〔敗式中⇩Ⓚ〕とモーションこそ微妙に違えど性能は同じ。となると使い方もやはり同じで、涅槃式の構えを見て攻めてくる相手の上・中段攻撃をかわしつつ当てるのが基本となる。

37 連環挿捶 (跨虎式中) Ⓟ

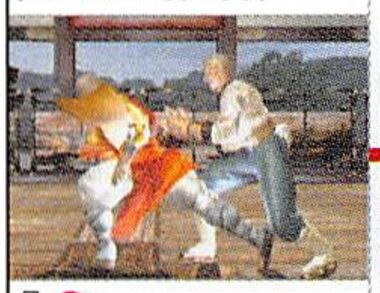
腕を振り回したのち、相手の腹部めがけて拳を振り下ろす。攻撃発生までに時間がかかるが、腕を振り回すモーションに相手の上・中段Ⓟ＆Ⓚに対するさばき判定がある。リーチが短いので、相手が攻撃してきたところに合わせるのが主な使いどころだ。

38 後襲腿 (跨虎式中) Ⓚ

跨虎式で相手に背を向けたまま、後ろ向きに蹴りを放つ技。リーチが短く発生も遅めだが、攻撃発生前にさばき判定がある。さば

跨虎式中の技

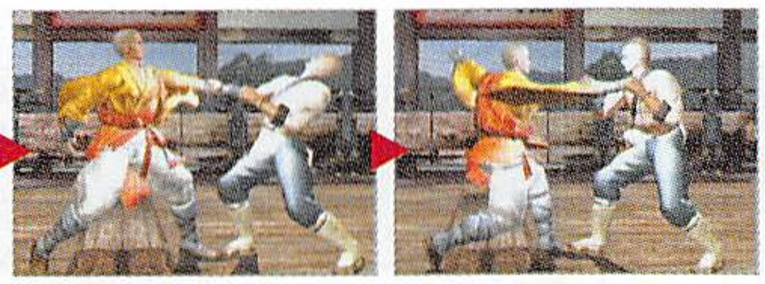
背身下掃踵
(はいしんかそうしょう)



↓K

下段 20

下掃連旋撃
(かそうれんせんげき)



↓KP

上段 上段 10 10 (40)

下掃連旋崩捶 39
(かそうれんせんそうすい)

↓KPP

中段 20 (60)

敗式へ

独立式へ

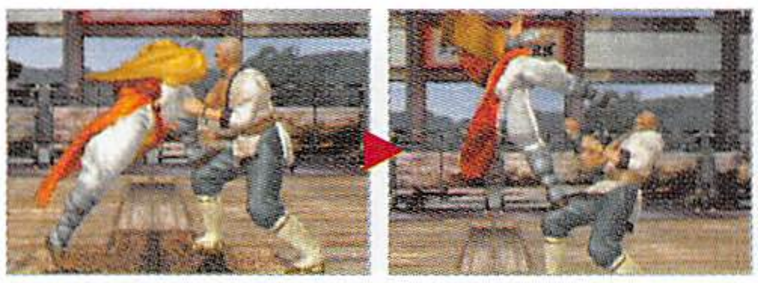
前掃腿
(ぜんそうたい)

(敵が背後) K

下段 15

投げ技

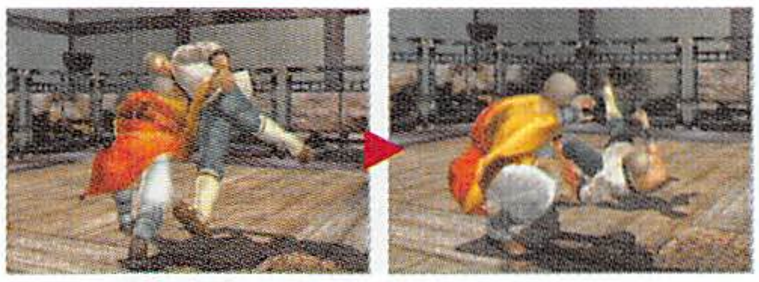
雷身旋舞
(らいしんせんぶ) 40



P+G *3

上投 45

仆腿栓倒
(ぼくたいねんとう) 41

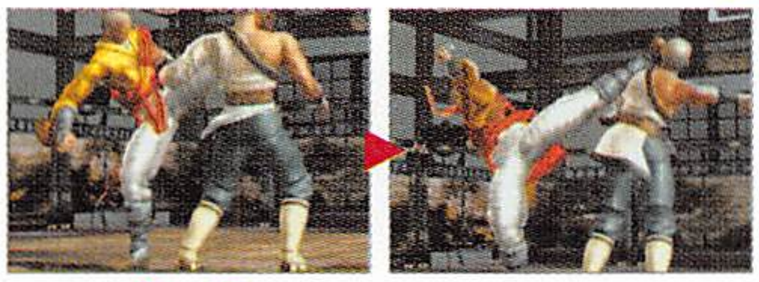


(敵の右) P+G

上投 40

*3
酔い覚まし・酒−1

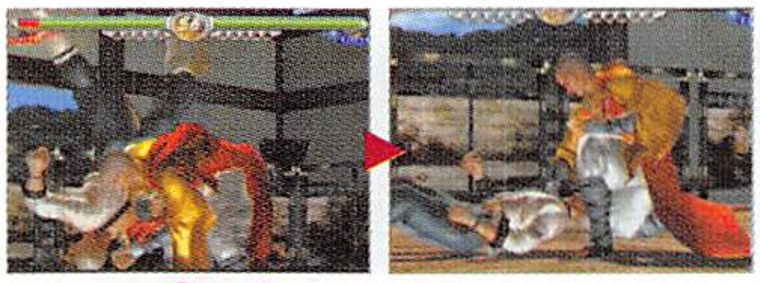
撩陰煽蹴
(りょういんせんしゅう) 42



(敵の左) P+G

上投 50

倒身槍下捶
(とうしんそうかすい)



(敵の背後) P+G

上投 50

ける技は相手の回転系の技を含む下段攻撃、というように連環挿捶〔跨虎式中P〕とちょうど対になっている。なお、ほかの構えと違って跨虎式だけは直接構えることができない。これらのさばき技は、背身肘撃〔↓P+KP〕や背折靠〔↘(or↗)P+KP〕など、跨虎式へ移行する技からつなげて連係を組み立てよう。

39 下掃連旋崩捶 (跨虎式中)↓KPP

跨虎式から出る、唯一の下段攻撃。下段蹴りのあとは、振り払いP×2→両手でのPと連係していく。ヒット時は2段目まで連続でつながり、3段目がヒットすると相手はふっ飛びダウンになる。また、1段目で止めれば敗式、2段止めなら独立式へと移行するのも特徴の1つだ。3段目を出す際に多少ディレイがきくものの、ガードされるとスキが大きいので、連続ヒットする2段目まで出し、独立式からの攻めに切り替えるのが基本となるだろう。跨虎式からの中段技を警戒している相手に有効な一手だ。

40 雷身旋舞 P+G

相手のヒザに足をかけ、顔面を蹴り飛ばす。相手に受け身をとられることはないが、技後は相手との距離が離れるためダウン回復する相手に追い打ちは不可能。なお、レイの投げ技は横投げと背後投げを除いて4種類しかないので、相手に投げ抜けされる可能性が高い。ほかの投げ技と比べるとダメージは少ないが、相手に投げ抜されないためにもこの技をたまに混ぜていくといい。

41 仆腿栓倒 (敵の右)P+G

相手の手をひねって転ばせる。この投げを相手に抜けられると状況はこちらが不利だが、間合いが離れるため仕切直しと見ていい。

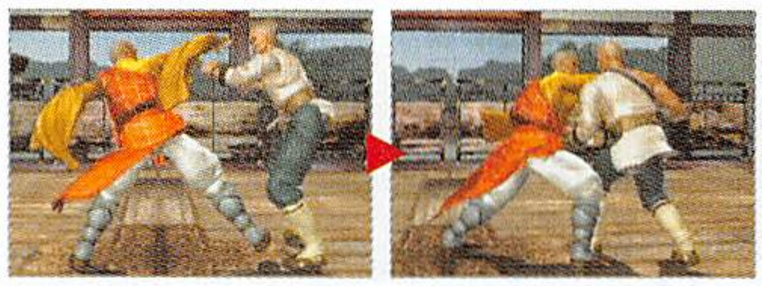
42 撩陰煽蹴 (敵の左)P+G

相手の顔面に3発の蹴りを叩き込む横投げで、ダメージは背後投げと同程度。相手に抜けられるとお互い近距離で正面を向くになる。

レイ・フェイ
LEI-FEI

投げ技

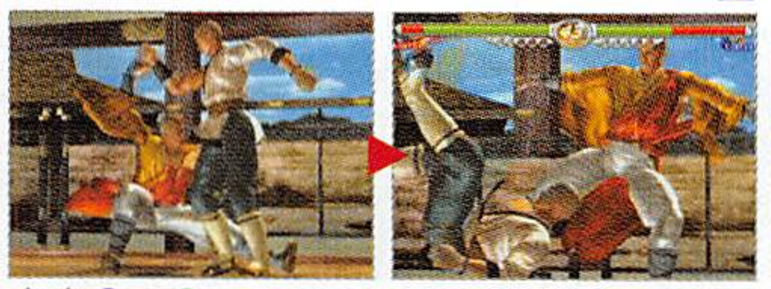
排山倒海
（はいざんとうかい） 43



↘Ⓟ＋Ⓖ

上投 28

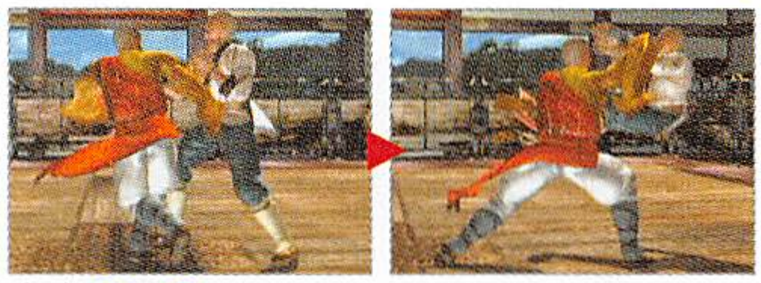
擺脚捜倒
（はいきゃくそうとう） 44



⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

弓箭掌壁
（きゅうせんしょうへき） 45



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 45

ジャンプ攻撃

跳歩捶
（ちょうほすい） 46

（上昇中）Ⓟ

中段 25

跳弾捶
（ちょうだんすい） 46

（空中）Ⓟ

中段 25

跳突蹴
（ちょうとつしゅう） 46

（空中）Ⓚ

中段 25

跳歩突蹴
（ちょうほとつしゅう） 46

（着地ぎわ）Ⓚ

中段 20

ダウン攻撃

落撃崩打
（らくげきほうだ） 47

⇧Ⓟ

ダウン 25

踏震撃
（とうしんげき） 47

↘Ⓚ

ダウン 13

43 排山倒海 ↘Ⓟ＋Ⓖ

相手の胸に手刀を叩き込みダウンさせる。単体で見るとレイの持つ投げ技のなかでもっともダメージが低いが、この投げのあとはバウンドしている相手にさまざまな攻撃を当てることができる。追い打ちのダメージを含めればレイの投げ技中でもっとも威力が高くなるので、投げ技はこの排山倒海をメインに使っていきたい。

44 擺脚捜倒 ⇨⇦Ⓟ＋Ⓖ

相手の腕を引っぱりつつ足払いを仕掛け、転倒させる投げ技。ダメージも高く、ダウン回復の遅い相手ならば投げたあとに小ダウン攻撃の踏震撃〔↘Ⓚ〕が決まる。主力とまではいかないが、排山倒海を投げ抜けしてくる相手にはこちらを使おう。

45 弓箭掌壁 ⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

相手の腕をつかんで引き込み、勢いよく前方に投げ飛ばす。コマンドの性質上、投げ間合いの外にいる相手を投げたいときに便利。その場合は⇨⇨のコマンドを引っぱり、少しダッシュしてからⓅ＋Ⓖを押せばいい。この技はダメージが低いうえに投げたあとに追い打ちも入らないが、相手に投げ抜けの的を絞らせないためにも時折混ぜていこう。

46 各種ジャンプ攻撃

跳歩突蹴〔着地ぎわⓀ〕以外のジャンプ攻撃は、ヒットすれば相手からダウンを奪うことができる。ただし、ジャンプ攻撃が有効な場面は少なく、使いどころは相手の下段起き蹴りに合わせる程度だ。

47 各種ダウン攻撃

ジャンプして相手に突きを入れる落撃崩打〔⇧Ⓟ〕はダメージが高いものの、確実に入る場面はないといっていい。小ダウン攻撃の踏震撃〔↘Ⓚ〕のほうは発生がやや遅く、使いづらい。

背後攻撃

背拳撃
(はいけんげき)

Ⓟ *1

上段 12

背沖撃
(はいちゅうげき)

⇩Ⓟ

上段 12

後刺腿
(こうしたい) 48

Ⓚ

上段 25

座旋蹴
(ざせんしゅう) 49

⇩Ⓚ

下段 22

後蹴昇腿
(こうしゅうしょうたい) 50

Ⓚ＋Ⓖ

中段 25

壁技

壁掛背蹴
(へきかはいしゅう) 51

(壁が前)⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

中段 30

壁掛背転
(へきかはいてん) 51

(壁が前)⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ

特殊 —

*1
沖撃〔Ⓟ〕からの技につながる

起き上がり攻撃

背蹴腿
(はいしゅうたい)

(うつ伏せ足)ⒺⒺⒺ *2

中段 20

前旋腿
(ぜんせんたい)

(うつ伏せ頭or仰向け足)
ⒺⒺⒺ

中段 20

後蹴腿
(こうしゅうたい)

(仰向け頭)ⒺⒺⒺ

中段 20

*2
ディレイ、前転、横転時は後蹴腿

地掃旋腿
(ちそうせんたい)

(うつ伏せ足)⬇ⒺⒺⒺ *3

下段 20

前掃旋腿
(ぜんそうせんたい)

(うつ伏せ頭or仰向け足)
⬇ⒺⒺⒺ

下段 20

後掃旋腿
(こうそうせんたい)

(仰向け頭)⬇ⒺⒺⒺ

下段 20

*3
ディレイ、前転、横転時は後掃旋腿

48 後刺腿 (敵が背後)Ⓚ

後ろを向いたまま、相手の腹部を蹴り上げる。発生が早いうえにリーチも長めで、なかなか使いやすい攻撃となっている。ガードされてもスキは小さく、攻撃を出したあとも体勢は後ろを向いたまま。そのため、ガードされた場合に再度出せば、相手の反撃をつぶすことも多い。背後攻撃のなかではメインとなる技だ。

49 座旋蹴 (敵が背後)⇩Ⓚ

背後から下段回し蹴りを繰り出す技で、リーチが非常に長いのが最大の特徴。ヒットすれば相手はダウンし、技後は正面に向き直る。ちなみに涅槃式や跨虎式の構え中にⒼを押すと、後ろを向くことができる。そのあとに中段の後刺腿〔敵が背後Ⓚ〕と下段の座旋蹴を使い分ければ、相手のガードを揺さぶれるだろう。涅槃式や跨虎式からのバリエーションの1つとして覚えておいて損はない。

50 後蹴昇腿 (敵が背後)Ⓚ＋Ⓖ

後ろ向きに蹴り上げる、後蹴腿〔跨虎式中Ⓚ〕と見た目は同じ技。しかし性能はかなり異なっており、ヒット時に相手を浮かせる代わりにさばき判定はなし。技後は後ろ向きのままなので、浮いた相手には座旋蹴〔⇩Ⓚ〕くらいしか入らないが、壁際ならば背身撃〔Ⓟ〕からのコンボが狙える。壁が絡まない場所ではリーチの長い後刺腿〔Ⓚ〕、相手を壁に追いつめた状況では後蹴昇腿と使い分けよう。

51 各種壁技

壁掛背蹴〔壁が前⇨Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は壁を利用しての三角蹴り。もう一方の壁掛背転〔壁が前⇗Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ〕は壁に駆け上がって宙返りする移動技。どちらも相手が近くにいないと意味がなく、壁を前にするという状況も少ないので、これらの技の存在は頭のスミに置いておく程度でいい。

レイ・フェイ
LEI-FEI

STEP 1 特徴
Character

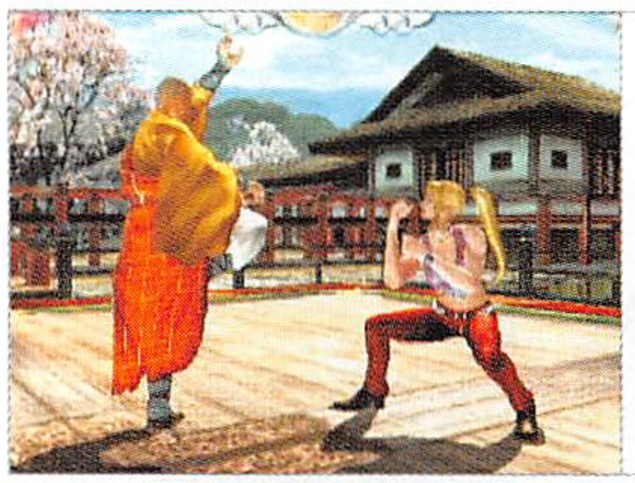
4つの構えを駆使して相手を翻弄しろ

4つの構えを自在に操り、そこから出るさまざまな技で相手を翻弄しつつダメージを与えていくのがレイの理想的な勝ちパターンだ。勝利のカギは、こちらの動きをいかに相手に読ませないかにかかるだろう。そのためには、使用条件や派生、効果など、各技の特性を熟知しておく必要がある。

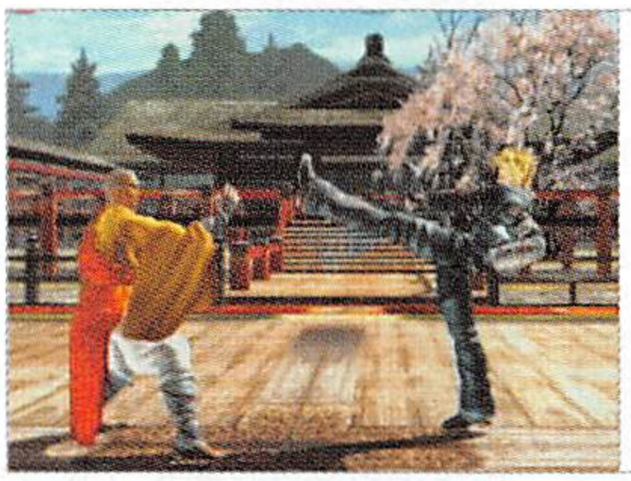
レイの最大の長所は、柔軟性に富んだ攻めを組み立てられること。連係の中に構えを組み込むことにより、攻めのバリエーションは無限に広がるのだ。

逆に短所としてはリーチの短さが挙げられる。密着戦では数々の連係で相手を押していけるレイも、中間距離で有効な攻撃が少ない。いったん得意な間合いに入ったら、その距離をキープして相手を逃がさないようにしよう。

これらの長所と短所を把握し、これから紹介する攻略と合わせて独自のレイを完成させていってほしい。



4つの構えを使いこなして、相手にこちらの行動を読ませない。これがレイならではの醍醐味といえるだろう。



さしものレイも中距離戦は苦手。出が早くてリーチの長い技がほとんどない。密着間合いまで距離を詰めろ。

STEP 2 主要技
Main Trick

相手の出方によって連係を使い分けろ

連拳撑掌

Ⓟ Ⓟ Ⓟ

3段目はタメが可能になっており、最大までタメて相手のガードを崩すのも有効だ。また、2段目で止めれば上・中・下段のⓅ系を取る独立式構えに移行するので、2～3段目のあいだに手を出してくる相手にはこれで対応しよう。

近距離戦で重宝する中段攻撃

分脚

↘Ⓚ

素早い中段攻撃。相手にヒットしても間合いが離れないので、ヒット後に打撃か投げかの二択を迫ることができる。コマンドも簡単なので、とっさの場合に頼りになるだろう。ただし、リーチは短めなので使う際は相手との間合いに注意すること。

ディレイを駆使して相手のガードを崩せ

斜天連掌

↘↘Ⓟ Ⓟ

最速で出せば連続ヒットする中段攻撃の連係。ディレイがかなりきくので、1段止めから投げと2段出し切りを使い分けると有効だ。また、技中は姿勢が低く相手の上・中段攻撃をかわしやすい。相手の攻撃に合わせるように使っていこう。

避け移動に対応できる回転系攻撃

前掃腿

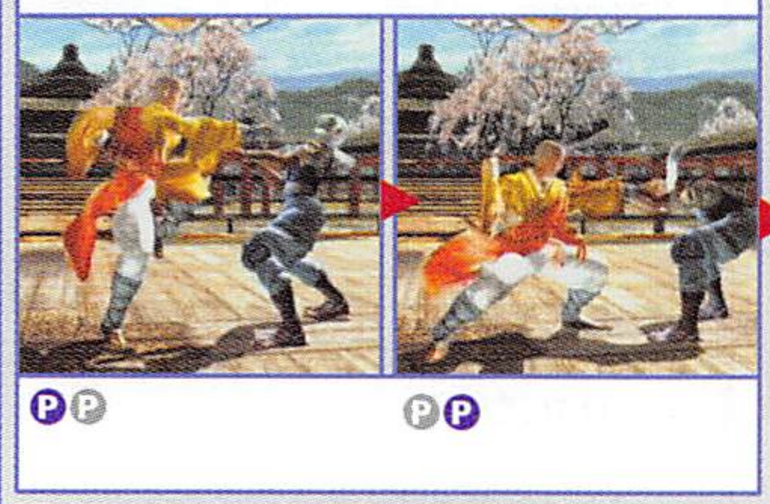
↓Ⓚ＋Ⓖ

回転系の属性を持つ下段攻撃。直線的な攻撃が多いレイは、相手の避け移動にもろい。この弱点をカバーするために要所ではこの攻撃を混ぜていきたい。ダメージは低いが、相手の避け移動を封じるだけでも十分効果があるだろう。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

上・中・下段を絡めた連係で相手のガードを揺さぶる



連拳 Ⓟ Ⓟ → Ⓟ Ⓟ → 伏身腿 (独立式中) ↓Ⓚ → 高弾腿 (敗式中) Ⓚ

レイの連係のなかでも基本中の基本となるもの。伏身腿がヒットすれば相手はよろけるので、そのあとの高弾腿が高確率でヒットする。連拳と伏身腿のあとは独立式と敗式へそれぞれ自動的に移行するので、コマンドはⓅ→Ⓟ→↓Ⓚ→Ⓚと入力すればOKだ。

構えモーションを利用して相手の攻撃をかわし、徹底して下段を攻める

前掃腿 ↓Ⓚ＋Ⓖ → 涅槃式 ↙Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ → 前掃腿 (涅槃式中) ↓Ⓚ

前掃腿はヒットしても不利になる技だ。ガードされた場合にはスキが大きく、相手に攻撃の主導権を握られてしまう。そのため、続けて攻めに行くのは危険。そこで、涅槃式の構えで相手の攻撃をかわし、そこから姿勢の低くなる前掃腿を出して相手を迎撃する。

技のつなぎごとに相手に選択を迫る柔軟な連係

分脚 ↘Ⓚ → 斜天掌 ↘↘Ⓟ → 各種投げ技 技により異なる

分脚はヒットしても間合いが離れない。これを利用して、分脚後に斜天掌を出してみよう。ディレイをかけて2段目の斜天連掌を出してもいいが、ガードで固まっている相手には1段目で止めて投げるのが正解。この連係がばれ始めたら分脚から直接投げにいくといい。

ガードされても有利な技をつなぎ、相手を押さえ込む

擺旋脚 Ⓚ → 崩捶掌壁 (敗式中) ⓅⓅ＋Ⓚ (敗式中) ⓅⓅ＋Ⓚ → 撐掌 ⇨⇨Ⓟ

擺旋脚は相手にガードされてもスキが小さく、技後は自動的に敗式へと移る。敗式からは出の早い崩捶掌壁へつなぎ、相手を黙らせるのだ。この技をガードさせればこちらが有利になり、しかも間合いがあくため、そのあとは移動と攻撃を兼ねて撐掌を出しておこう。

レイ・フェイ
LEI-FEI

STEP 4 フローチャート Flow Chart

数々の選択肢で相手のガードを崩せ

すべての連係は連拳から始まる。連拳後の行動はフローチャートの1で紹介しよう。ここを順番に見ていくと、まずタメなしの連拳撐掌がある。これは連拳後に手を出そうとする相手に有効な選択肢だ。進歩分脚も同じ役割で、連拳から連係させた場合、相手は割り込むことができない。次に、伏身腿と最大タメの連拳撐掌だが、こちらの選択肢は立ちガードしている相手に対して効果的だろう。

フローチャート2では、しゃがみPからの連係を紹介する。しゃがみPがヒットすれば割り込まれない登天掌への連係と、相手のガードに対する投げ&下段攻撃の選択がある。相手が暴れるなら登天掌、ガードしているなら投げと、相手の行動に合わせて選択肢を変えていこう。

フローチャート3はフローチャート1からの続きで、敗式中の技を主に紹介している。これはフローチャート1で連拳撐掌と伏身腿を選択した場合、技後に敗式へ移行するためだ。崩捶掌壁は相手を押さえ込むのに有効で、高弾腿は伏身腿でよろけた相手を浮かせるために使う。そして、敗式前掃腿は相手の避けをにらんでの行動だ。

技後に構えへ移行する技を連係に組み込み、流れるように攻め立てていく。

相手の避け移動を想定し、随所に回転系の技を混ぜていくのも重要だ。

スタート

連拳

PP

1

連拳撐掌

PPP

独立式構え

(連拳から移行)

2

登天掌

↓⇨P

各種投げ技

スタート

伏掃掌

↓P

前掃腿

↓K+G

3

崩捶掌壁

(敗式中) Ⓟ Ⓟ ＋ Ⓚ

撑掌などの中段技

前掃腿

連拳撑掌

Ⓟ Ⓟ Ⓟ (タメ)

高弾腿

(敗式中) Ⓚ (独立式へ)

伏身腿

(独立式中) ⇩ Ⓚ

敗式前掃腿

(敗式中) ⇩ Ⓚ

進歩分脚

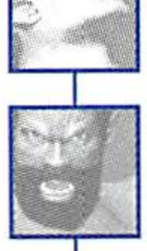
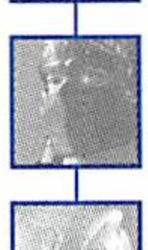
(独立式中) Ⓚ ＋ Ⓖ

撑掌などの中段技

技により異なる

各種投げ技

レイ・フェイ
LEI-FEI

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

構えを活用して戦力アップ!

レイの持つ4つの構えは、さまざまな可能性を秘めている。そのなかでも実戦に投入できるテクニックとして、技を出さずに直接構えに移行する「生構え」と、構えからほかの構えへ切り替える「構えチェンジ」の2つを紹介しよう。

■生構え

「生構え」は直接構えを取る、構えからの技を素早く出すためのテクニックだ。しかし、相手との攻防の最中にいきなり構えを取っても反撃を受けるのが関の山。これを活かすには、相手の受け身時やよろけ中など、こちらが圧倒的に有利な状況が望ましい。例えば相手が受け身を取ったあと独立式〔⇧P+K+G〕を出し、そこから独立式の技で攻めるといった形だ。

■構えチェンジ

「構えチェンジ」は、ある構えからほかの構えへ移行することにより連係のバリエーションを増やすテクニックのこと。例えば連拳〔PP〕を出すと技後は独立式になるが、そこから⇩P+K+Gで敗式へ移り、敗式からの攻めを展開するという使い方ができるのだ。これらの操作を素早く行うと構えモーションがほとんど見えず、まるで一連の動作のようになる。

■受け身を攻める場合(生構え)

相手の受け身の終わり際がチャンス。いきなり独立式構えを取る。

そこから相手の起き上がりに中段と下段の選択攻撃を仕掛よう。

■連係の中に組み込む(構えチェンジ)

連拳〔PP〕の終わりぎわに先行入力で⇩P+K+Gと入力する。

それから素早くPP+Kとやれば、手作り連係の出来上がりだ。

さばき技を覚えて実戦で活用しよう

レイにはさばき性能を持つ技が数多くあり、これらを連係に組み込めば大幅な戦力アップが期待できる。各さばき技については、効果とともに右表にまとめたので参照してほしい。

さばき技といえば、当然相手の攻撃に合わせてを出すことになる。例として、相手をダウンさせたあとの起き攻めを考えてみよう。ダウンを奪ったら(仰向け足側)ダッシュで相手に密着し、斜前転身擺脚〔⇧K〕で裏に回る。斜前転身擺脚のあとは跨虎式になっているので、相手の起き蹴りに合わせて連環挿捶〔跨虎式中P〕や後蹴腿〔跨虎式中K〕を出せば、相手の起き蹴りをさばきつつ攻撃できるというわけだ。

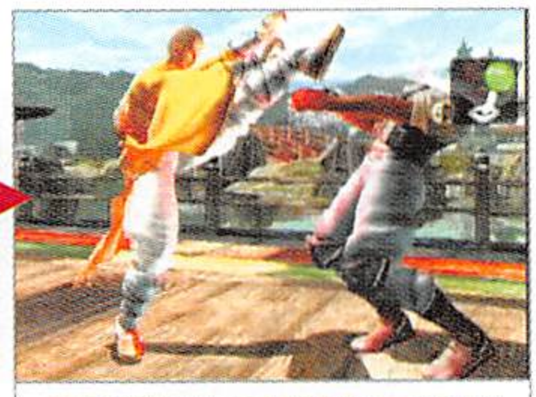
各さばき技とその効果

技名	さばける技
蝴蝶壁 ⇩⇘⇨P+K	上・中段P/上・中段ヒジ
転身挿捶 涅槃式中P	上・中段P/上・中段ヒジ/上・中段K/ミドル
翻車提拳 涅槃式中P+K	上段P・K/中段P・K
連環崩捶 跨虎式中P	上・中段P/上・中段ヒジ/上・中段K/ミドル/ヒザ
後蹴腿 跨虎式中K	下段P/下段K(回転系含む)

横移動対策について

リーチが短く直線的な技が多いレイは、相手の避け移動に対して非常にもろい。とくに連拳〔PP〕後の伏身腿〔⇩K〕は、レイの主力連係だけあって相手も警戒しているはず。手慣れた相手なら伏身腿を避けでかわし、反撃を決めようとするだろう。このような相手に対しては、連拳後に敗式〔⇩P+K+G〕へ構えをチェンジし、敗式前掃腿〔⇩K〕を出して避けをつぶそう。こうして相手が回転系の技を意識してガードしがちになったら、今度は同じポイントで投げを仕掛けてみるといい。

技を出すタイミングを遅らせるのも立派な避け対策になる。



相手が避けたのを確認してから出せば回転系でなくてもOKだ。

実戦で役立つ連続技

斜天連掌からのコンボ

そのあとの起き攻めを見据えた空中コンボ

簡単な割にダメージはしっかりと与える優秀な空中コンボ。斜天連掌をヒットさせ相手を浮かせたら、すぐに背身肘撃を出せばOKだ。背身肘撃のあとは跨虎式になるので、そこから出るさばき技を使って起き攻めに移ろう。

二起分脚からのコンボ

浮かせた相手を地面で拾うバウンドコンボ

軽・中量級限定のコンボ。二起分脚がヒットしたら、落ちてきた相手にダッシュで接近し双翔飛後掃腿を出す。双翔飛後掃腿をつなぐタイミングはややシビアだが、相手が地面に落ちたあとワンテンポおいてから出せば全段ヒットしやすい。

登天掌からのコンボ

足位置をよく見て的確なコンボを入れよう

登天掌がカウンターヒットしたときのみつながる空中コンボ。足位置が平行なら問題なく全段ヒットするのだが、ハの字の場合は金剛連震崩打の3段目が当たらない。その場合、確定ではないが2段止め→小ダウン攻撃に切り替えるといい。

排山倒海からのコンボ

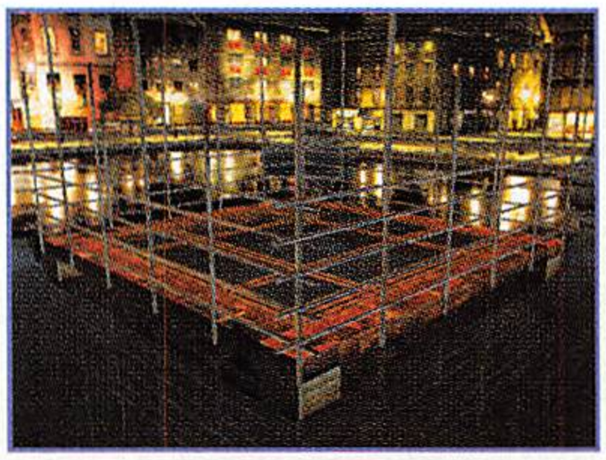
投げからのコンボで大ダメージ!

排山倒海からのコンボは、全キャラクター共通で提膝側掌から小ダウン攻撃へつなぐのがもっともダメージが高い。ただし、提膝側掌を出すタイミングはかなりシビアで、投げの硬直が終わった瞬間に出さなくては連続ヒットしない。

軽、中量級には斜天連掌→側端脚が入る。ダメージは落ちるが、あとのスキが小さく起き攻めしやすいのが利点だ。こちらは追撃のタイミングを少し遅らせること。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

ベネッサ ルイス
VANESSA LEWIS



ステージ
Stage

港
Harbor

サイズ：**10M×10M**
壁：**ハイフェンス（破壊不可能）**

ストーリー
Story

VIPを守るSPのなかに、冷たい瞳を持つ銀髪の女性がいた。
彼女の名はベネッサ。
幼少のころJ6の研究機関によって身体能力を異常に高められた
彼女は、10歳のときJ6軍事研究機関を強襲した
特殊部隊の隊長・ルイスによって救出され、
その後、彼の養女となっていた。
当初は引きこもり気味だった彼女だったが、
ルイスの暖かい愛情で次第に心を開いていく。
だが、成人を迎えた矢先、父親が任務中に殺害され、
ふたたび心を閉ざすことになる。
数年後、彼女は父親を殺したのが要人を狙う
テロリストであることをつかみ、
世界のVIPを守る私設SPへ入隊し、その仕事を
こなしつつ犯人探しを続けることにする。
さらに数年が過ぎ、そのテロリストが「J6」という組織の
命を受け、「サラ・ブライアント」という
女性を狙っているという情報をつかむ。
さっそくベネッサはブライアント家当主に
このことを伝え、護衛のために自分を大会へ
派遣するよう要請する。
こうして、ブライアント家というクライアントを得、ベネッサは第4回世界格闘トーナメントへ乗り込むこととなった。

プロフィール
Profile

国籍：**不明**
性別：**女**
血液型：**AB**
職業：**SP**
趣味：**歌**
身長・体重：**175cm 55kg**
3サイズ：**93/57/93**
格闘スタイル：**バーリトゥード**

1 コスチューム

Costume

1P 黒革のビスチェとショートパンツ、焦げ茶のブーツといういでたち。真っ赤なグローブが印象的だ。

2P 茶のTシャツに防弾チョッキにモスグリーンのパンツで、特殊部隊といったイメージ。赤いグローブは変わらずだ。

2 セリフ集

Words

登場セリフ

「Come on!」
（かかっておいで!）

「Your not a worthy opponent!」
（たいした相手じゃなさそうね）

「Ready?」
（覚悟はいい?）

勝ちセリフ

P	「Wanna fight again?」（まだやる気?）
K	「You're all talk. You can't win with that technique」（口先だけね。そんな腕前では勝てっこないわ）
G	「If that's all you got then, get out of my sight!」（その程度の力しかないのなら、とっとと失せな）

3 入手可能アイテム

Item

ニットキャップ

ゴーグル

ガスマスク

レザーアイマスク

ピンクタフトイヤリング

ブルークリスタルイヤリング

アーミーベレー帽

双眼鏡 *1

ライフル *2

十字架のタトゥー *1

*1:1Pのみ使用可
*2:2Pのみ使用可

キャラクター攻略 技

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

通常構え（ディフェンシブスタイル）中の技

*1
酔い覚まし・酒−1

*2
攻撃力は10+10+10+10

1 フェイントボディ　P⇘P

発生の早いジャブ〔P〕から相手の腹部へのボディブローへ連係させる。連続でヒットすることはないものの2段目がカウンターなら相手は崩れダウンになり、崩れた相手には下段投げを入れることが可能だ。実戦ではジャブで相手の動きを止め、そこから投げとディレイをかけて2段目を出すという二択が有効だろう。

2 クラッシュジョー　(立ち途中)P

相手にガードされても確定の反撃を受けず、カウンターヒットなら相手はしりもち状態のよろけとなる。この技は単体で使うものではなく、しゃがみPから連係させるのが有効。しゃがみPがヒットした場合には割り込み不可能な連係となるからだ。

3 バックナックルからの派生　⇨P〜

バックナックル〔⇨P〕自体は相手にヒットさせても不利だが、そのあとの派生が強力。相手が手を出してくるようならバックナックルハイ〔⇨PK〕やバックナックルトーキック〔⇨P⇘K〕への連係で返り討ちにできる。しかも、この連係はディレイがきくので、タイミングを変えつつ出していけば相手を押さえ込める。

4 ダッキングボディスマッシュ　⇨⇨PP

1段目はしゃがんでいる相手をよろけさせる性質を持ち、2段目はカウンターヒットすればしりもち状態のよろけを誘発する。1段目のカウンターヒット時に限り2段目も連続でヒット。発生もそこそこ早いうえにディレイも可能と、使い勝手のいい技だ。

5 カットアッパー　⇘P

ディフェンシブスタイルの技のなかでもっとも出の早い攻撃がこれ。ただし、相手にカウンターヒットしてもこちら側が不利となるので要注意だ。リーチが短く、密着戦での使用がメインとなる。

通常構え（ディフェンシブスタイル）中の技

フロントキック

K

中段 17

スイッチライト スライサー

K⇩K

上段 20 (37)

スイッチレフト スライサー

K⇧K

上段 20 (37)

ハーフムーンキック

(立ち途中) K

中段 20

カットイン ニーキック 6

⇨K

中段 18

カットインニーキック→ フロントスリーパー

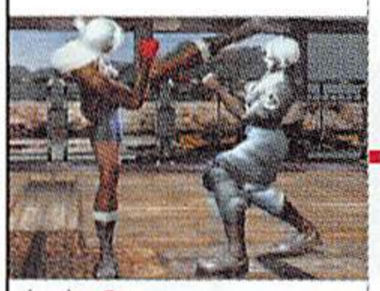
⇨K（カウンターヒット時）
⇨P+G

投 *3 (58)

*3
攻撃力は10+10+10+10

*4
タメ可、タメ時は攻撃力30

パーリングハイキック



⇦⇨K

上段 23

パーリング コンビネーション 7

⇦⇨KP

上段 15 (38)

ライトアングル トーキック

⇧K

中段 25

カウンターストライク

⇦K

中段 26

ボーンクラッシュ ミドル 8

⇘K *4

中段 23

シャドースライサー 9

⇨⇨K

中段 25

ストッピングロー

⇩K

下段 13

ストッピングロー コンボ

⇩KP

上段 13 (26)

ストッピングロー スマッシュ 10

⇩KPP

上段 20 (46)

シットダウン ローキック

⇩K

下段 17

6 カットインニーキック ⇨K

この技を出したあとは相手にガードされて不利、ノーマルヒットなら有利。発生は並だがカウンターヒットならフロントスリーパー〔⇨Kカウンターヒット時⇨P+G〕へつなげることが可能。フロントスリーパーまで入れば結構なダメージを与えられるので、この技を出すときは⇨P+Gの入力をワンセットにしておくといい。

7 パーリングコンビネーション ⇦⇨KP

ディフェンシブスタイルでのキーとなる技。1段目のパーリングハイキック〔⇦⇨K〕には相手の上・中段Pと上段K、中段ヒジ、そして上段ヒジに対するさばき性能がある。しかも、2段目は上段判定ながら、相手の下段攻撃をつぶす性能を持っているのだ。さらに、2段目が相手にガードされてもこちらが若干有利な状態となる。つまり、この技はどんな状況で出しても効果があるということ。攻めでも守りでも、困ったらとりあえずこの技を出しておこう。

8 ボーンクラッシュミドル ⇘K

いわゆるミドルキックだが、ベネッサのそれはリーチが非常に長い。発生もそこそこ早く、中間距離からバシバシ出していける。特にリーチの短いキャラクターとの対戦では重宝するだろう。

9 シャドースライサー ⇨⇨K

一歩踏み込んで、リーチの長い中段回し蹴りを放つ。クラッシュジョー〔立ち途中P〕がカウンターヒットしたときなど、遠い間合いで相手がよろけた際に使うとリーチの長さを活かせて効果的だ。

10 ストッピングロースマッシュ ⇩KPP

1段目のストッピングロー〔⇩K〕がカウンターヒットすれば、その後の連係も全段ヒットするうえ大ダウン攻撃まで確定するという、破壊力抜群の連係技。3段目は相手の下段攻撃をつぶす性能を持ち、相手にガードされてもこちらが有利と、技性能も優秀だ。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

ヘビィフック

P＋K
中段 25

ヘビィフックコンボ

P＋K P
上段 18 (43)

ボマーストライク 11

⇩P＋K
中段 30

ハイアングルフィストドロップ

⇘P＋K
中段 20

ライトニングスマッシュ

⇦⇨P＋K
中段 30

ライトニングコンビネーション 12

⇦⇨P＋K P
中段 18 (48)

ライトニングランサー→テイクダウン

⇨⇨P＋K
投げ 35

パスガードナックル

⇨⇨P＋K（ヒット時）P
打投 25 (60)

カットイン

⇦⇘P＋K
特殊 —

ガードクラッシュトルネード 13

K＋G ＊1
上段 35

ヒールキック

⇨K＋G ＊2
中段 25

スイッチバックミドル

⇦K＋G（振り向き状態へ）
中段 20

バックチャージキック 14

⇦⇦K＋G ＊3
中段 24

＊1
酔い覚まし・酒−2

＊2
酔い覚まし・酒−1

＊3
タメ可、タメ時は攻撃力45

＊4
攻撃力は10+10+10+10

ストマッククラッシュ

⇘K＋G
中段 20

ストマッククラッシュ→フロントスリーパー

⇘K＋G（ヒット時）
⇨P＋G
打投 ＊4 (60)

レッグボマー 15

⇗K＋G
中段 30

ステップイン

⇦⇦K＋G（ヒット直前）G
特殊 —

ステップアウト

⇦⇦K＋G
（K押したまま）G
特殊 —

11 ボマーストライク ⇩P＋K

相手にガードさせることができれば、こちらがかなり有利な状況になり戦いを優位に進められるのだが、問題は発生の遅さだ。ただ漫然と出すだけでは、相手に攻撃を合わされカウンターを取れらるのがオチ。相手の起き上がりや受け身後に重ねるなど、発生の遅さをカバーできるように工夫したい。

12 ライトニングコンビネーション ⇦⇨P＋K P

地面を滑るように走り、2連発のフックを叩き込む技。1段目のライトニングスマッシュ〔⇦⇨P＋K〕がヒットすれば相手は浮くため、2段目も確定だ。攻撃を出すまでに時間がかかるのと移動距離が長いことを合わせて考えれば、この技は遠距離から攻撃しつつ間合いを詰めるために使うのが最適といえる。

13 ガードクラッシュトルネード K＋G

大きく踏み込んだのち、飛び上がって回し蹴りを放つ。見た目は派手だが、実は相手にしゃがんでかわされてしまう上段攻撃だ。上段ガード崩しの効果があるので、相手がこの技を立ちガードしてくれればしめたもの。ここぞとばかりに二択を迫ってやろう。

14 バックチャージキック ⇦⇦K＋G

技を出すといったん後ろに飛び退くので、相手の起き上がり攻撃に合わせる使い方が有効。また、ヒット直前にGを押して技を中断し、投げにいくという選択肢も混ぜると相手は対処に困るはずだ。

15 レッグボマー ⇗K＋G

ジャンプしながら相手の足元をめがけて足を振り下ろす中段攻撃で、下段攻撃をかわすのは見た目どおり。ヒットすれば相手は浮くため、ベネッサにとって数少ない空中コンボのチャンスが到来する。

通常構え（ディフェンシブスタイル）中の技

ロースピンスライサー 16

⇩K＋G

下段 24

レッグカットロー

⇨⇨K＋G

下段 17

レッグカットロー→テイクダウン

⇨⇨K＋G（ヒット時）
⇨P＋G

打投 47 (64)

イントルードフック 17

G押したまま⇧P

中段 20

インターセプトボディブロー 17

G押したまま⇩P

中段 20

グライディングスライサー

G押したまま⇗P

中段 19

グライディングバックナックル

G押したまま⇘P

中段 19

グライディングミドル

G押したまま⇖K

中段 19

グライディングミドル→ホールド

G押したまま⇖K（カウンターヒット時）⇖K⇨P＋G

打投 0 (19)

グライディングトー

G押したまま⇗K

中段 19

グライディングトー→ホールド

G押したまま⇗K（カウンターヒット時）⇨P＋G

打投 0 (19)

セットアップ（ムエタイスタイル） 18

P＋K＋G

特殊 —

→ ムエタイスタイルへ

ムエタイスタイル中の技

フリッカージャブ 19

P

上段 10

フリッカーコンビネーション

PP

上段 9 (19)

フリッカーコンボストライク

PPP

上段 9 (28)

ディフェンシブエルボー 20

⇩(or⬇)P

中段 22

---

16 ロースピンスライサー ⇩K＋G

相手の足元を急襲する下段攻撃で、姿勢の低さがポイント。相手と密着状態なら上段攻撃ぐらいしかかわせないが、もう少し間合いを取れば相手のしゃがみPすらも当たらない。ただし、ヒットしても相手のほうが有利になることを忘れないように。

17 イントルードフック/インターセプトボディブロー

G押したまま⇧(or⇩)P

どちらとも、レバーを入れた方向に移動しながら攻撃する技で、軸ずらしの効果を持っている。カウンターヒットすれば相手を崩れダウンにさせるのも特徴のひとつだ。使い方としては、軸ずらしの性能を活かして相手の攻撃をかわす目的で出していくのがいい。

18 セットアップ P＋K＋G

ディフェンシブとムエタイの各構えは、このセットアップという技を経由してチェンジできる。構えをチェンジするモーションは一瞬だが、攻防のなかで唐突に出すのはさすがに危険。相手をダウンさせたあとや間合いを取ってからなど、安全を確保したうえで出そう。

19 フリッカージャブ （ムエタイスタイル中）P

デフェンシブスタイル時の立ちPより出が早い。フリッカーコンビネーション〔ムエタイスタイル中PP〕やフリッカーコンボストライク〔ムエタイスタイル中PPP〕として出すとリーチが極端に短くなってしまう。相手が前進してこないと当たらないほどだ。

20 ディフェンシブエルボー （ムエタイスタイル中）⇩(or⬇)P

ムエタイスタイルにはしゃがみPが存在せず、代わりにこの技が出るようになっている。発生が遅いため、相手の動きを止めるしゃがみPのような働きは期待できないが、この技にはすべての下段攻撃をさばくという特殊な効果が備わっている。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

エルボー

⇨P
中段 13

ダブルエルボー

⇨PP
中段 13 (26)

エルボーストーム 21

⇨PPK
中段 18 (44)

アッパーカット

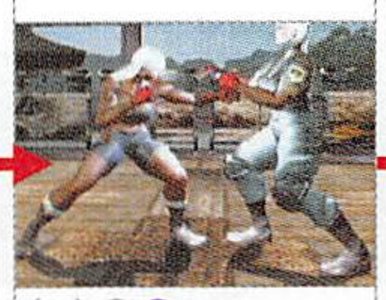
↘P
中段 20

アッパーヒール ソード 22

↘PK
中段 23 (43)

ヘビィストレート

⇔P *1
中段 10

ボディストレート

⇔PP *1
中段 10 (20)

チョッピングライト

⇔PPP *1
中段 15 (35)

アサルト コンビネーション 23

⇔PPPK
中段 18 (53)

＊1
酔い覚まし・酒－1

ストッピングニー

K
中段 18

ストッピング ハイキック

KK
上段 16 (34)

ストッピング ハイコンボ

KKP
中段 12 (46)

スマッシュアウト 24

KKPP
上段 20 (66)

ハーフムーンキック

(立ち途中) K
中段 20

ニーキック

⇨K
中段 20

ダブルニーキック

⇨KK
中段 15 (35)

ニーキック コンビネーション

⇨KKP
中段 18 (53)

ストッピング ニーボマー2

KKPK
中段 18 (64)

ショートジャンプミドル

↘K
中段 23

21 エルボーストーム ⇨PPK

ヒジ2連発からヒザへとつなぐ連係。各技を細かく見てみると、1段目のエルボーは相手にガード、もしくはノーマルヒットさせて不利だがカウンターなら有利になる。2段目はカウンターでも不利、3段目はノーマルヒットで有利だ。そして1、3段目はしゃがんだ相手にヒットするとよろけさせる性質を持ち、連続ヒットは2段目まで。しかしこのような細かい有利／不利にはこだわらず、大幅にきくディレイを活用してさまざまな連係を組み立てるのがこの技の真骨頂だろう。2段止めから投げやディレイで遅らせて3段目など、技を出すタイミングを自在に変化させて相手を翻弄してやろう。

22 アッパーヒールソード ↘PK

2段目へのつなぎがやや遅く連続ヒットは望めないが、1段目のアッパーは低い位置に攻撃判定を持つので空中コンボに最適だ。空中の相手に2段目がヒットすれば叩きつけダウンになり、そのあとにサッカーボールキック〔↘K〕が決まるのも見逃せない。

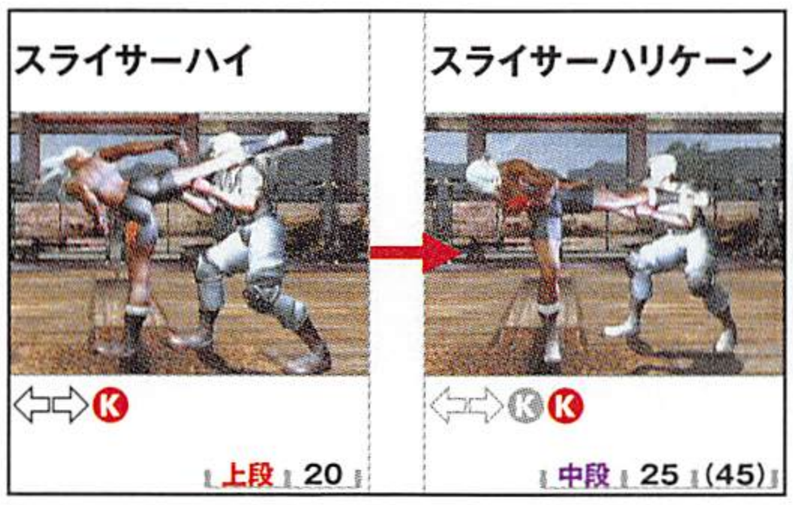
23 アサルトコンビネーション ⇔PPPK

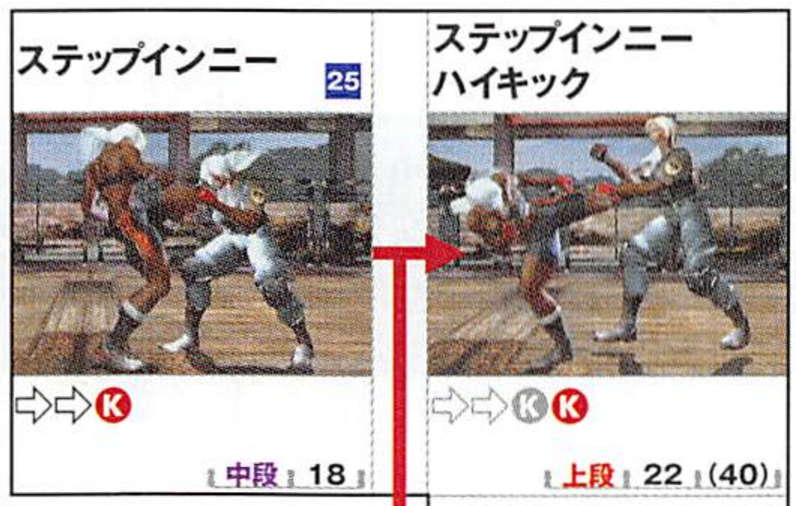
見た目は早そうな連係ヘビィストレート〔⇔P〕だが、実際にはほかのキャラクターが持つヒジ系の攻撃よりも発生が遅い。1段目がヒットすれば3段目まで連続ヒットが確定するが、その後の状況は相手のほうが有利。4段目のヒザ部分は唯一ディレイが可能で、しゃがみガード中の相手にヒットすればよろけを誘発できる。

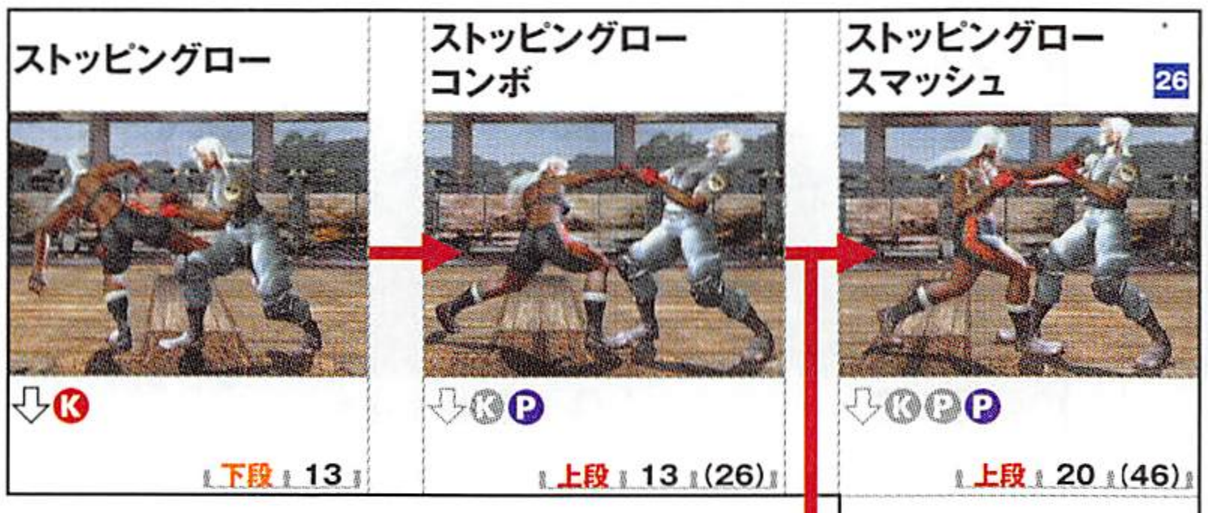
24 スマッシュアウト KKPP

1段目のヒザがしゃがみガード中の相手に決まればよろけを誘発し、その後は全段ヒットで大ダウン攻撃まで確定。4段目の立ちPは上段判定だが、下段攻撃では割り込めない特殊な技となっている。しかも、この部分は相手にガードされてもこちらが有利になるのだ。しゃがんでかわそうとする相手には、最後に中段のヒザで締

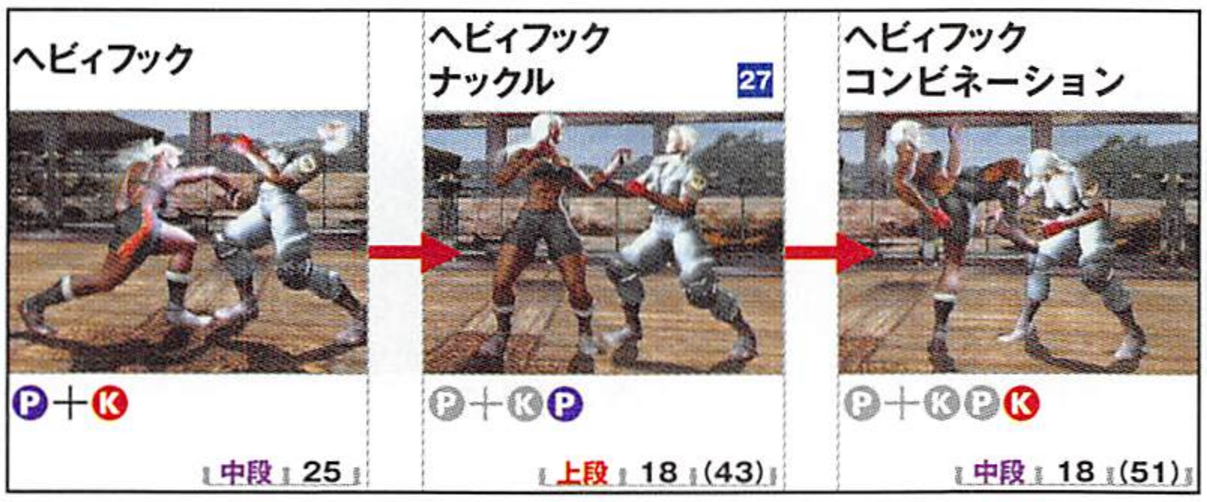
ムエタイスタイル中の技







＊2
酔い覚まし・酒−2



めるストッピングニーボマー2〔KKPK〕に切り替えるといい。

25 ステップインニーからの派生 ⇨⇨K〜

ステップインニーハイキック〔⇨⇨KK〕とステップインニーローキック〔⇨⇨K⇩K〕への連係は、1段目のステップインニー〔⇨⇨K〕がヒットすれば連続でつながりダウンを奪える。どちらの連係も、2段目を相手にガードされると投げでの反撃を受ける。ディレイはきかないので1段止めで様子を見たり、ヒットを確認してから次の連係に進めるなどして、ガード時のリスクを減らしたい。

26 ストッピングロースマッシュ ⇩KPP

ディフェンシブスタイルでも同じ性質の技を出すことができる（P.247参照）が、ムエタイスタイルではストッピングローコンボ〔⇩KP〕から中段判定のヒザへと派生するストッピングローニーボマー〔⇩KPK〕が使用可能。2段目以降をしゃがんでかわそうとする相手には、こちらを使うと効果的だ。

27 ヘビィフックナックル P＋KP

P.248で紹介したディフェンシブスタイルのヘビィフックコンボ〔P＋KP〕と見た目は同じ技だが性質は異なる。ムエタイスタイルのものは、相手にガードされると不利になってしまうのだ。ただし、ヘビィフックコンビネーション〔P＋KPK〕へと連係できるのはプラス要素。各スタイルでの性質をそれぞれ把握しておこう。

28 ライトニングエルボー ⇨P＋K

電光石火のヒジ打ちを相手に叩き込む技で、攻撃判定は上段だが、相手の下段攻撃はつぶしてくれる。さらに、発生が速くヒット後は追撃が可能と、非常に優秀な技だ。相手の攻撃をガードしたあとの反撃技や相手の連係に対する割り込みとしてなど、さまざまな局面で役立つムエタイスタイルの主力技となるだろう。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

ステップイン バックナックル

⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ
中段 18

ヘビーフック コンビネーション

⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅ
中段 16 (34)

ヘビーフック トルネード 29

⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ
中段 20 (54)

ガードクラッシュ トルネード

Ⓚ＋Ⓖ *1
上段 35

ヒールキック

⇨Ⓚ＋Ⓖ *2
中段 25

ネックスライサー 30

⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ *1
上段 22

スイッチバックミドル

⇦Ⓚ＋Ⓖ(振り向き状態へ)
中段 20

*1
酔い覚まし・酒−2

*2
酔い覚まし・酒−1

バックチャージキック

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ *3
中段 24

ステップイン

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ (ヒット直前) Ⓖ
特殊 —

ステップアウト

⇦⇦Ⓚ＋Ⓖ (Ⓚ押したまま) Ⓖ
特殊 —

レッグボマー 31

⇗Ⓚ＋Ⓖ
中段 30

ロースピン スライサー 32

⇩Ⓚ＋Ⓖ
下段 24

*3
タメ可、タメ時は攻撃力38

イントルードフック 33

Ⓖ押したまま⇧Ⓟ
中段 20

インターセプト ボディブロー 33

Ⓖ押したまま⇩Ⓟ
中段 20

セットアップ (ディフェンシブスタイル)

ⓅⓅⓅ
特殊 —

→ ディフェンシブスタイルへ

29 ヘビーフックトルネード ⇨⇨Ⓟ＋ⓀⓅⓅ

カウンターヒット時のみ連続ヒットするが、ノーマルヒットではどこで止めても相手のほうが有利。一応、3段目がカウンターなら相手を崩れダウンにさせるが、そのような状況はまずないといっていい。遠距離から使って相手を押さえ込むのに使う程度だろう。

30 ネックスライサー ⇨⇨Ⓚ＋Ⓖ

発生にはやや不安が残るものの、回転系の属性と相手の下段攻撃をつぶす性質を備えた上段回し蹴り。相手にガードされたとしても五分なので、比較的気軽に使っていける。避け移動にしゃがみⓅと、相手の防御的な行動を封じられるので、こちらが若干有利な状況で出すのがこの技の特性をもっとも引き出せる使い方だ。

31 レッグボマー ⇗Ⓚ＋Ⓖ

ディフェンシブスタイルとまったく同じ技。一応、ムエタイスタイルでも出すことができる。技の性能や使い方についてはP.248で紹介しているので、詳しく知りたければそちらを参照してほしい。

32 ロースピンスライサー ⇩Ⓚ＋Ⓖ

ディフェンシブスタイルでも出せる技で、名前やコマンドだけでなく技の性質もほぼ一緒。唯一違う点は、ムエタイスタイルのロースピンスライサーはカウンターヒットで相手をダウンさせることだ。

33 イントルードフック/インターセプトボディブロー

Ⓖ押したまま⇧ (or⇩) Ⓟ

相手との軸をずらしつつ攻撃し、カウンターヒットで相手を崩れダウンにさせる技。この強力な技はムエタイスタイルでも出すことが可能だ。有利／不利に関係なくいつでも使っていけるが、ムエタイスタイルならではの使いどころとしては、エルボーストーム〔⇨ⓅⓅⓀ〕の合間に出すのがおすすめ。

当て身技（ディフェンシブスタイル中のみ）

ライトハンドホールド 34

(対上中右Ⓟ)

当て身 —

ホールドハイキック 34

(ライトハンドホールド中)Ⓚ

当てコ 20

ホールドローキック 34

(ライトハンドホールド中)⇩Ⓚ

当てコ 20

レッグホールドスマッシュ 36

(対中Ⓚ)⇖Ⓟ＋Ⓚ

当て身 30

ライトアームブレイカー 34

(ライトハンドホールド中)Ⓟ＋Ⓖ

当てコ 30

レフトハンドホールド 34

(対上中左Ⓟ)

当て身 —

ホールドトーキック 34

(レフトハンドホールド中)Ⓚ

当てコ 20

ホールドシンキック 34

(レフトハンドホールド中)⇩Ⓚ

当てコ 20

アレストホールドニー 35

(レフトハンドホールド中)Ⓟ＋Ⓖ

当てコ 30

プリズンアームロック 36

(対上中Ⓟ)
⇦(or⇖)Ⓟ＋Ⓚ

当て身 50

レッグホールドスロー 36

(対右上中Ⓚ)
⇦(or⇖)Ⓟ＋Ⓚ

当て身 35

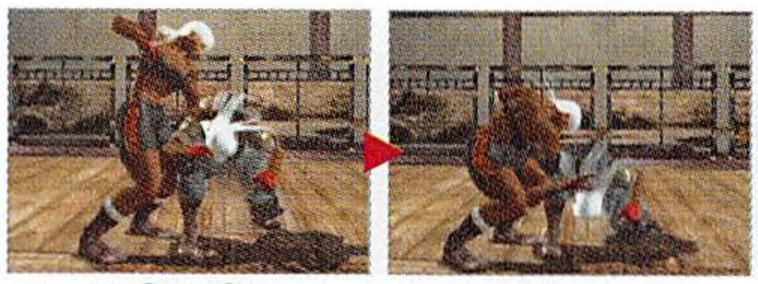
レッグキャッチスロー 36

(対左上中Ⓚ)
⇦(or⇖)Ⓟ＋Ⓚ

当て身 35

投げ技

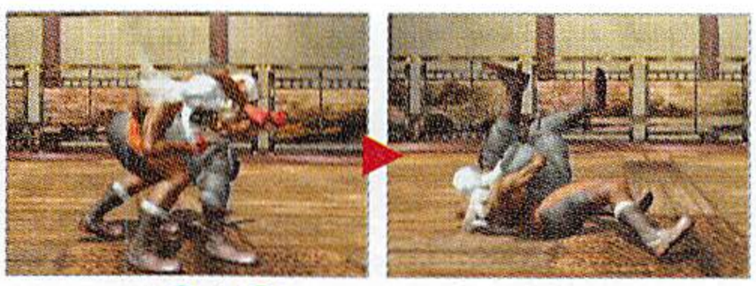
ヘッドディバイダー



(敵の左)Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

ロッククラッシュスロー



(敵の背後)Ⓟ＋Ⓖ

上投 60

34 ライト/レフトハンドホールドからの派生

ディフェンシブスタイルに限り、レバーニュートラル状態で相手の上・中段Ⓟを当て身でとることができる。このとき、相手との足位置が平行ならライトハンドホールド、足位置がハの字ならレフトハンドホールドとなる。そこからの派生はⓀ、⇩Ⓚ、Ⓟ＋Ⓖの3種類。これらの派生は、Ⓚ→⇩Ⓚ→Ⓟ＋Ⓖというように最大3回まで連係させることが可能だ。ただしⓅ＋Ⓖだけは例外で、このあとに連係を続けることはできない。Ⓟ＋Ⓖへ派生した時点で、連係は終了してしまう。この点には注意が必要だ。

なお、ハンドホールドからの各派生は相手に回避される可能性がある。Ⓚに対しては相手がⒼを入力することで、⇩Ⓚには⇩Ⓖ、そしてⓅ＋Ⓖは Ⓟ＋Ⓖで抜けられてしまうのだ。しかも、相手がⒼと⇩Ⓖを複合入力すれば、打撃派生は完全に無効化されてしまう。結局は相手との読み合いだが、派生のルートを読まれないよう毎回組み合わせを変えていくことが重要になる。

35 アレストホールドニー　(レフトハンドホールド中)Ⓟ＋Ⓖ

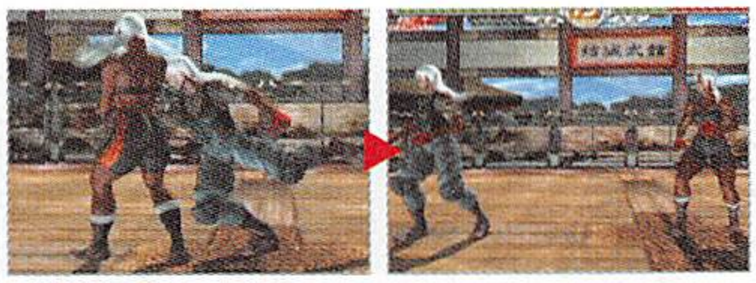
相手の腕関節を取ってから背中にヒザ蹴りを叩き込む。技後は相手との間合いが離れるとともに、相手の背後を取れる。このスキに一部の打撃技を入れることが可能だ。

36 各種当て身技

ベネッサは、アキラやパイなどの、相手の技にタイミングを合わせてコマンドを入力するタイプの当て身技も備えている。当て身可能な技は相手の上段もしくは中段攻撃と、いたって普通だ。ところが相手の上・中段Ⓟを取ったときに発動するプリズンアームロックのダメージは半端ではない。これだけのダメージ量なら、多少のリスクは無視して強引にでも狙っていくべきだろう。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

リプレイススロー 37



↗P+G

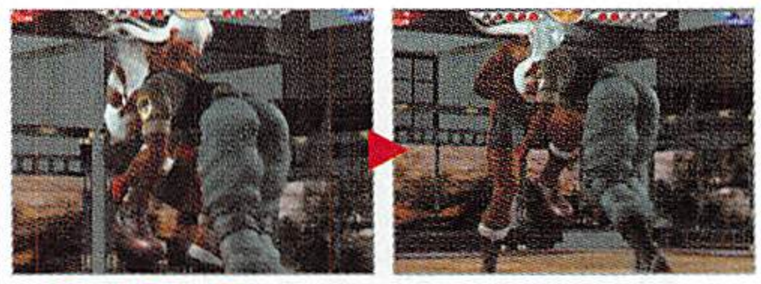
上投 0

リブクラッシュボディ 38

⇩P+K+G

下キ 50

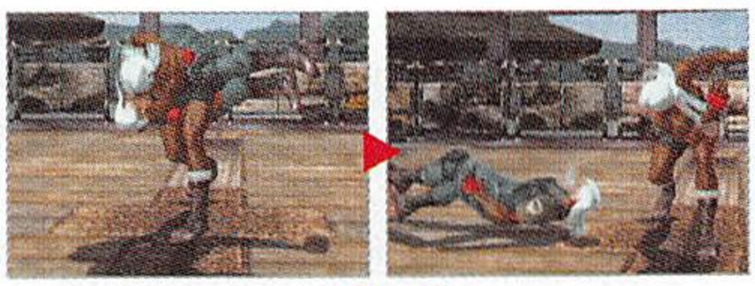
リブクラッシュニー 39



↘P+K+G

下キ 55

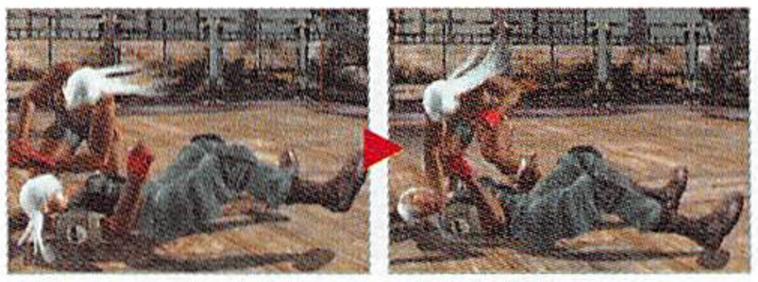
キャニオンダイブ 40



(ディフェンシブスタイル中) P+G

上投 40

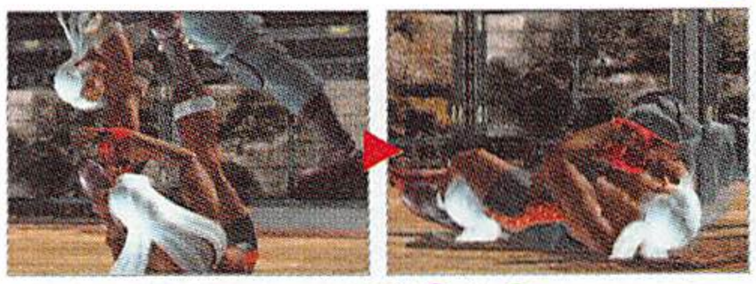
テイクダウンブロー



(デフェンシブスタイル中、敵右) P+G

上投 40

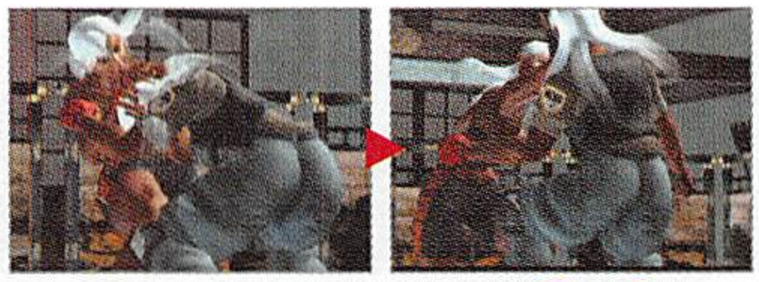
アームクラッシュスロー 41



(ディフェンシブスタイル中) ↘↘P+G

上投 60

アミーコンビネーション



(ディフェンシブスタイル中) ←↗↓↘→P+G

上投 60

37 リプレイススロー ↗P+G

ダメージはゼロで投げたあとに追撃も入らないが、相手との位置関係が入れ替わるのでリング際に追いつめられた状況で使うと効果的だろう。なお、投げた相手が壁にぶつかればダメージを与えられ、相手はよろけ状態になる。この場合は相手の回復次第で追撃可能。

38 リブクラッシュボディ ⇩P+K+G

キャッチ投げの部類に属する下段投げで、投げ間合いの広さがウリ。しかし、キャッチ投げといえども打撃に勝つことは少ないので、あまり過信しないように。イントルードフック〔G押したまま⇧P〕やインターセプトボディブロー〔G押したまま⇩P〕がカウンターヒットした場合など、確定状況で使っていくのが基本となる。

39 リブクラッシュニー ↘P+K+G

こちらもリブクラッシュボディ〔⇩P+K+G〕と同じく下段キャッチ投げ。今作では一度に複数のコマンド投げ抜けが可能だが、投げ抜けを1つしか入れていない相手にはこの技とリブクラッシュボディ〔⇩P+K+G〕と使い分け、投げの成功率を上げよう。

40 キャニオンダイブ (ディフェンシブスタイル中) P+G

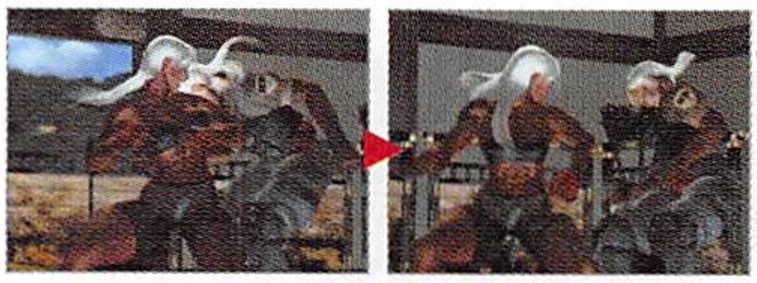
ダメージが低いうえ、相手に投げ抜けされると側面に回られて不利な状況となる。ディフェンシブスタイルにはさまざまな投げが揃っているので、なるべくならほかの投げを使ったほうがいい。

41 アームクラッシュスロー (ディフェンシブスタイル中) ↘↘P+G

相手の腕を取ってへシ折る、見た目に荒っぽい投げ。投げのあとにダウン攻撃こそ入らないが、投げ単体でのダメージはベネッサの投げのなかでトップクラス。コマンドの性質を活かし、↘↘でしゃがみダッシュしたあとでP+Gを押せば、離れた間合いの相手を投げることができる。このテクニックは便利なので覚えておこう。

投げ技

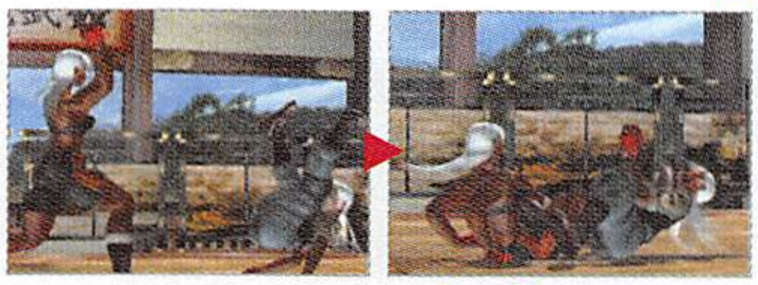
エルボーラッシュ 42



(ディフェンシブスタイル中)⇨Ⓟ＋Ⓖ ＊1

上投 43

ヘルズゲート 43

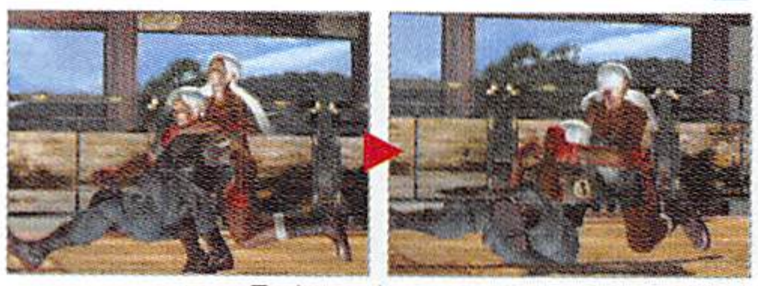


(ディフェンシブスタイル中)⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ

上投 65

＊1
酔い覚まし・酒－1

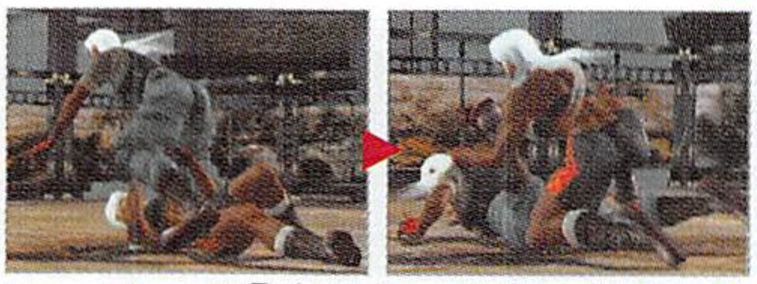
ヘブンズゲート 44



(ディフェンシブスタイル中)⇩⇨⇧⇦(or⇧⇨⇩⇦)Ⓟ＋Ⓖ

上投 58

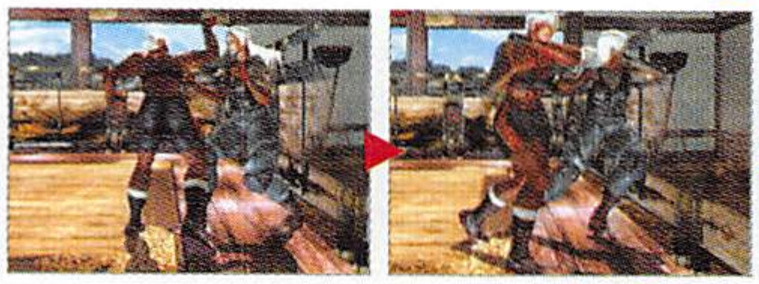
レッグブレイカー 44



(ディフェンシブスタイル中)⇩⇦⇧⇨(or⇧⇦⇩⇨)Ⓟ＋Ⓖ

上投 70

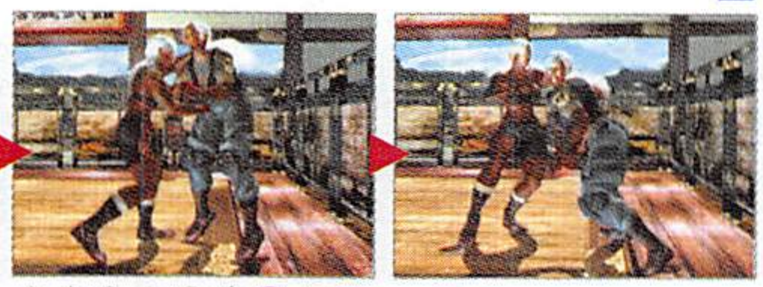
ウォールキス 45



(ディフェンシブスタイル中、壁が前)⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ

壁投 30

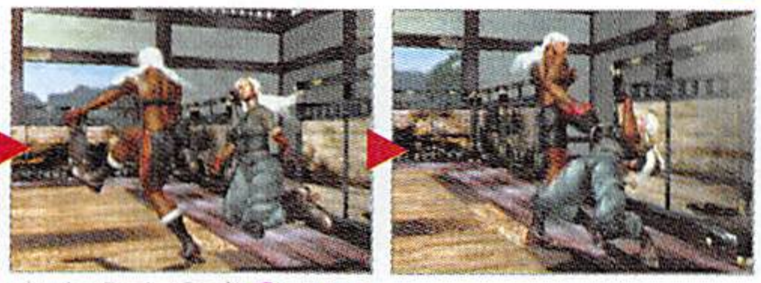
ストマッククラッシャー 45



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦Ⓟ＋Ⓖ

投コ 40 (70)

ジャッジメントギルティ 45



⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ⇨Ⓟ＋Ⓖ

投コ 45 (75)

42 エルボーラッシュ (ディフェンシブスタイル中)⇨Ⓟ＋Ⓖ
ダメージがかなり低く、できることならほかの投げ技を使いたいところだ。投げを決めたあとは小ダウン攻撃のサッカーボールキック〔敵ダウン⇘Ⓚ〕が入る。しっかり決めてダメージアップを図ろう。

43 ヘルズゲート (ディフェンシブスタイル中)⇨⇩Ⓟ＋Ⓖ
ヒジ打ちを当ててから相手の足を持ってひっくり返し、ダウンした相手にあびせ蹴りをくらわすまでが一連の行動。技後にダウン攻撃こそ入らないものの、投げ単体のダメージ量は非常に高い。少々コマンドが難しいが、規定どおり忠実に入力する必要はなく、レバーを前から下まで持ってきてからⓅ＋ⒼでOKだ。

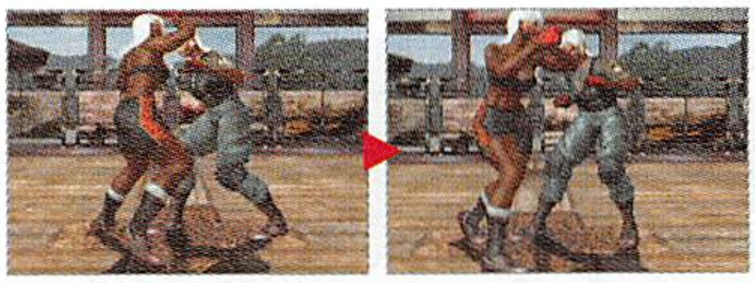
44 ヘブンズゲート/レッグブレイカー
(ディフェンシブスタイル中)⇩⇨⇧⇦(or⇧⇨⇩⇦)Ⓟ＋Ⓖ/
(ディフェンシブスタイル中)⇩⇦⇧⇨(or⇧⇦⇩⇨)Ⓟ＋Ⓖ
レバーの回転方向によって、2種類の投げ技が出せる。ヘブンズゲートは技後にサッカーボールキック〔敵ダウン⇘Ⓚ〕が決まるが、それでもダメージ量はレッグブレイカーのほうが上。とはいえ、それほど大きな差はないので相手や状況によって使い分ける程度でいいだろう。

45 ウォールキスからの派生
(ディフェンシブスタイル中、壁が前)⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ～
相手を壁際に追いつめた状況でのみ出せる投げ技。すべて決まれば全体力の3分の1ほどのダメージを相手に与える。ウォールキス〔⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ〕が決まったとしても2段目を投げ抜けされる可能性はあるが、投げ抜けのタイミングがシビアなのと2種類の派生があることを考えれば、さすがに毎回投げ抜けされることはないはず。なお、ストマッククラッシャー〔⇨⇨Ⓟ＋Ⓖ⇦Ⓟ＋Ⓖ〕は技後にサッカーボールキック〔敵ダウン⇘Ⓚ〕が確定する。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

投げ技

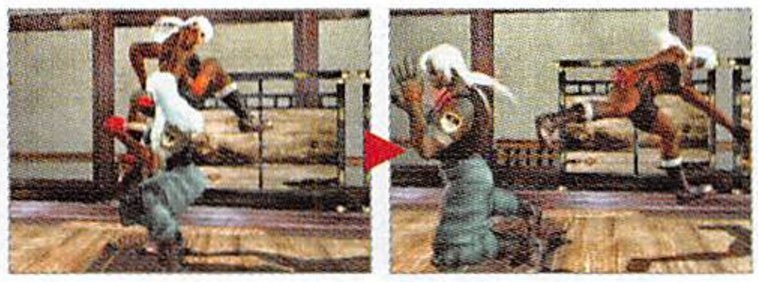
エルボースラッシュ



(ムエタイスタイル中) Ⓟ＋Ⓖ

上投 30

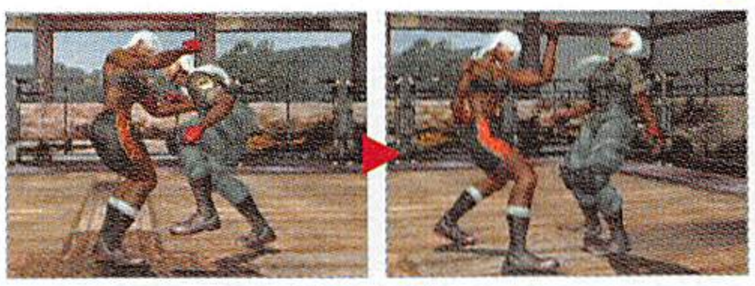
チヌークストライク



(ムエタイスタイル中、敵右) Ⓟ＋Ⓖ

上投 40

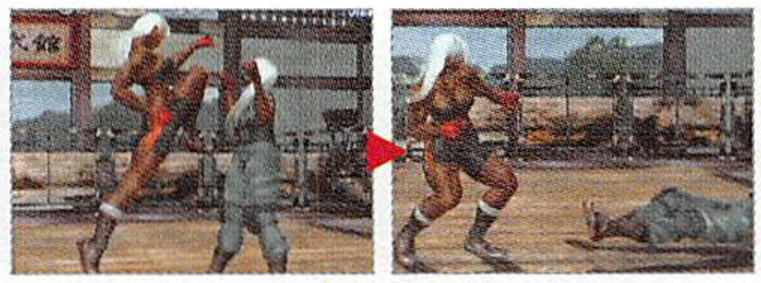
トリプルヘビィスマッシュ 46



(ムエタイスタイル中) ⇨Ⓟ＋Ⓖ

上投 45

ダブルニーストライク 47



(ムエタイスタイル中) ⇘Ⓟ＋Ⓖ

上投 50

ジャンプ攻撃

ダブルナックル 48

(ディフェンシブスタイル、上昇中) Ⓟ

中段 25

エルボー 48

(ムエタイスタイル、上昇中) Ⓟ

中段 25

ステップストレート 48

(空中) Ⓟ

中段 25

ステップフックキック 48

(空中) Ⓚ

中段 25

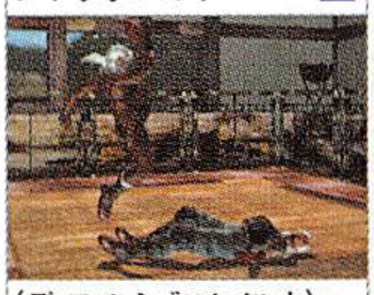
ステップヒールキック 48

(着地ぎわ) Ⓚ

中段 20

ダウン攻撃

ローリングレッグドロップ 49



(ディフェンシブスタイル中) ⇧Ⓟ

ダウン 25

サッカーボールキック 49

(ディフェンシブスタイル中) ⇘Ⓚ

ダウン 13

ブライアンツニースタンプ 49

(ムエタイスタイル中) ⇧Ⓟ

ダウン 25

サッカーボールキック 49

(ムエタイスタイル中) ⇘Ⓚ

ダウン 13

46 トリプルヘビィスマッシュ (ムエタイスタイル中) ⇨Ⓟ＋Ⓖ
相手の腹部にボディブローを3発叩き込む投げ。ムエタイスタイル中の上段投げは背後、横投げを除き4種類（そのうち1つはダメージなし）しかないのでダメージについてぜいたくは言えない。とにかく投げ抜けされないことだけを考えて投げ技を使い分けよう。

47 ダブルニーストライク (ムエタイスタイル中) ⇘Ⓟ＋Ⓖ
相手の首をつかんで固定し、ヒザを2発入れる。ダメージ量は50と、ムエタイスタイルの上段投げ（背後、横投げ除く）の中では最も高い。ちなみに、ムエタイスタイル中の上段投げは、相手が回復すると技後にダウン攻撃が入らない。無理に狙ってかわされるよりは、いっそのこと起き攻めに集中したほうがいいだろう。

48 各種ジャンプ攻撃
ダブルナックル〔ディフェンシブスタイル、上昇中Ⓟ〕とエルボー〔ムエタイスタイル、上昇中Ⓟ〕以外は両スタイル共通となっているジャンプ攻撃。どれもこれといったうまい使い方はないが、しいて使いどころを挙げるなら相手の下段起き蹴りを読んだとき。もし読みが外れて上段起き蹴りをくらったとしても、ダウンするだけで済むので失敗時のリスクはそれほど高くない。

49 各種ダウン攻撃
ローリングレッグドロップ〔ディフェンシブスタイル中⇧Ⓟ〕はひねりを加えたカカト落とし。これと同じコマンドで出る、ムエタイスタイルのブライアンツニースタンプは、技名のとおりジャッキーやサラのダウン攻撃と同じものだ。これら2つのダウン攻撃は発生がやや遅く、相手が遠くにいる場合には届かないので使いづらい。もう1つのダウン攻撃、サッカーボールキック〔⇘Ⓚ〕は両スタイルに共通の技。こちらは発生が早いので、相手が受け身をとらなかったりダウン回復が遅い場合には狙ってみてもいい。

背後攻撃

バックスラッシュ

P
上段 12

ターンストレート 50

⇩P
上段 12

ハーフムーン ターンキック

K
上段 20

ストッピング ファールキック 51

⇩K
下段 14

フェイスクラッシュ エルボー 52

P＋K
上段 19

ターンロースピン スライサー

⇩K＋G
下段 20

壁技

リアクトラウンド キック 53

(壁が前)⇨P＋K＋G
中段 30

ウォール バックロール 53

(壁が前)⇗P＋K＋G
特殊 —

起き上がり攻撃

ライジング バックキック 54

(うつ伏せ足or仰向け頭)
KKK
中段 20

ヴァーティカル スピンキック 54

(うつ伏せ頭or仰向け足)
KKK
中段 20

スライド ロースピンキック 54

(うつ伏せ足)↓KKK *1
下段 20

ロースピンキック 54

(うつ伏せ頭or仰向け)
↓KKK
下段 20

*1
ディレイ、前転、横転時は
ロースピンキック

50 ターンストレート (敵が背後)⇩P

コマンドは⇩Pだが攻撃判定は上段という背後攻撃。発生が遅いことに加え、相手にガードされると投げでの反撃を受けてしまう。この技を使うくらいなら発生がもう少し早く、ガードされても反撃を受けないバックスラッシュ〔P〕のほうを使おう。

51 ストッピングファールキック (敵が背後)⇩K

どう見ても相手の腹部あたりを攻撃しているのにも関わらず、攻撃判定は下段という特殊な技。発生が早いのは利点だが、その代わりリーチに乏しいのがマイナス要素だ。相手にガードされると投げでの反撃が確定してしまうのもいただけない。

52 フェイスクラッシュエルボー (敵が背後)P＋K

上段攻撃ながら相手にガードされても有利という、なかなか優秀な背後攻撃。しかし技後は後ろを向いたままなので、この技を出したところで事態はそれほど好転しない。結局のところ一時しのぎにしかならないだろう。

53 各種壁技

リアクトラウンドキック〔壁が前⇨P＋K＋G〕は壁を蹴った反動で勢いをつけ、相手に飛び回し蹴りをあびせるという技。もう1つの壁技は壁を駆け上がったのち、宙返りで相手の背後に回るウォールバックロール〔壁が前⇗P＋K＋G〕だ。どちらの技も実戦レベルに達していないというのが正直なところ。ロマンを追い求めるプレイヤーは使ってもいいかもしれない。

54 各種起き上がり攻撃

起き蹴りはディフェンシブ、ムエタイの両スタイルとも共通の技で、どれも回転属性を持つ普通の技ばかり。最速で出せば、相手にガードされても反撃を受けないということだけ覚えておけばいい。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

STEP 1 特徴

Character

性質の異なる2つの構えを使いこなせ

ディフェンシブスタイルとムエタイスタイルという2つの構えを持つベネッサ。各スタイルには豊富な技があり、どちらか片方のスタイルだけでも相手と互角に渡り合うことができる。これはもう、彼女1人の中に2人のキャラクターが混在しているといっていいほどだ。

両スタイルを細かく見てみると、ディフェンシブスタイルは当て身や投げ技、さばき技が多く、その名のとおり防御的な戦術が主体となるだろう。一方、ムエタイスタイルのほうはエルボー〔⇨Ⓟ〕を筆頭に発生の早い技が揃っており、素早い連係で相手を圧倒する攻撃的な戦術に適している。

両スタイルの使い分けは、相手キャラクターによって変えてもいいし、こちらの動きが相手に読まれ始めた場合に切り替えてもいい。とにかく2つのスタイルを状況によって使い分け、それぞれのスタイルにマッチした戦術を取るのがベネッサの戦い方なのだ。

ディフェンシブとムエタイ、両スタイルはまったく性質が異なり、それに伴って戦術もガラリと変わる。

攻撃判定は上段だが、相手の下段攻撃をつぶす性質の技が数多くある。これもベネッサの特徴のひとつ。

STEP 2 主要技

Main Trick

派生とディレイで相手を押さえ込め

バックナックルストリーム

⇨ⓅⓀⓀ

攻撃判定が中→上→中の連係。ディレイをかけて技を出すタイミングを変えつつ相手を押さえ込む使い方が有効だ。2段目をしゃがんでかわしてくる相手には、中段攻撃のバックナックルトーキック〔⇨Ⓟ↘Ⓚ〕でガードを崩してやろう。

攻めの布石としても活用できる下段攻撃

ロースピンスライサー

⇩Ⓚ＋Ⓖ

素早い下段攻撃で、姿勢が低くなるため相手の攻撃をかわしやすい。ヒットしても不利なのだが、ここから軸ずらし技やさばき技へ連係させることによりフォローが可能。下段攻撃としてだけでなく、相手の攻撃を誘う技としても使っていこう。

相手の技に合わせてカウンターを取れ

イントルードフック

Ⓖ押したまま⇧Ⓟ

相手との軸をずらしつつ攻撃する特性を利用して、相手の攻撃をかわす使い方がメイン。一見スキの大きそうな技を出して相手にガードさせ、相手が出してきた反撃にこの技を合わせてカウンターを取る、というような使い方が実戦的だろう。

防御だけでなく攻撃的な使い方もできる万能技

パーリングコンビネーション

⇦⇨ⓀⓅ

上・中段Ⓟと上段Ⓚ、そしてヒジ系の攻撃をさばくことができるという強力な技。相手の攻撃に合わせる防御的な使い方から、わざとスキの大きい技を相手にガードさせて反撃をこの技でさばく、という攻撃的な使い方もできる。

STEP 3 連係入門

Beginner's Combination

派生を相手に意識させておいて裏をかく

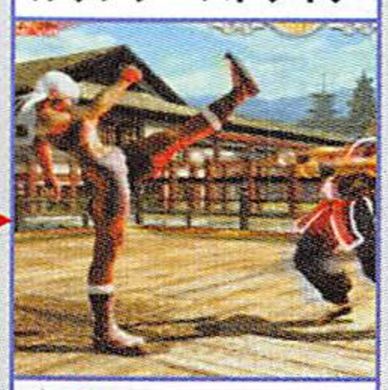
バックナックルハイ

（デフェンシブスタイル中）
⇨PK

ロースピンスライサー

⇩K＋G

カウンターストライク



⇦K

バックナックルハイを出し、3段目のバックナックルストリーム〔⇨PKK〕を意識させつつ、ロースピンスライサーで下段を狙う。ロースピンスライサーはヒットしても不利なので、相手が攻撃してきてもいいようにカウンターストライクで間合いを離しつつ攻撃する。

相手に手を出させ、逆にカウンターを取る

ワンツーロー

（デフェンシブスタイル中）
PPK
PPK　PPK

イントールドフック

G押したまま⇧P

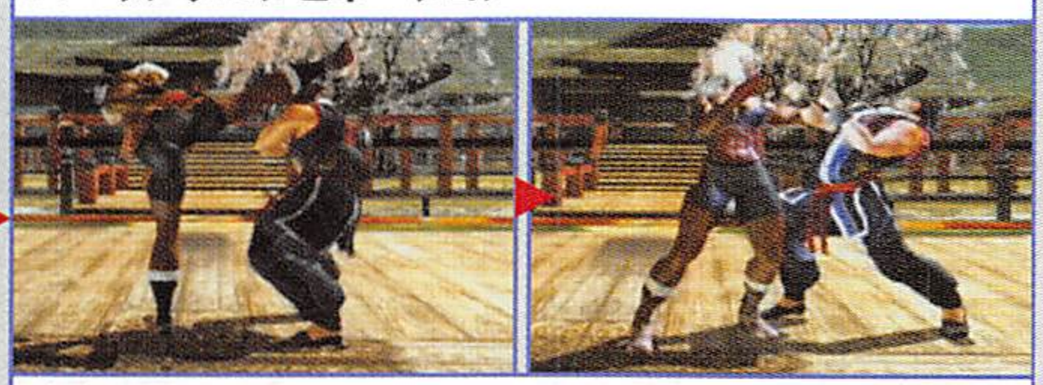
ワンツーローでプレッシャーをかけ、焦った相手が出してきた技をイントルードフックでかわしつつ攻撃する。相手がワンツーローをきっちりガードしてくるようなら、中段のシャドーコンビネーション〔PPP〕に切り替えよう。相手はますます混乱するはずだ。

さばき技を活用した攻守逆転の連係

シャドースライサー

（デフェンシブスタイル中）⇨⇨K

パーリングコンビネーション



⇦⇨KP　⇦⇨KP

シャドースライサーはガードされるとスキが大きそうに見えるため、相手にしてみれば手を出したくなるポイントだろう。そこに上・中段Pと上段K、ヒジをさばくパーリングコンビネーションを置いておけば、反撃してきた相手を返り討ちにできる。

ガードされても有利な技で相手の攻撃を誘え

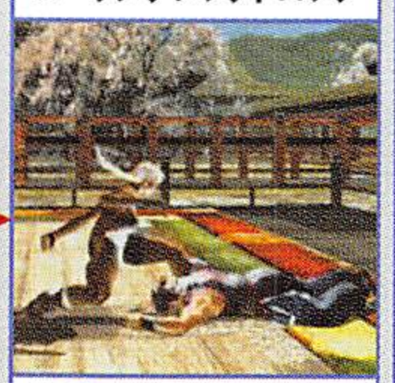
ヘビィインパクト

（デフェンシブスタイル中）
⇦P

ストンピングロースマッシュ

⇩KPP　⇩KPP

ローリングレッグドロップ



⇧P

ヘビィインパクトの、ガードされてもこちらが有利という特性を利用した連係。ヘビィインパクト後に手を出してきた相手に、ストッピングロースマッシュをカウンターヒットさせてやろう。しかもそのあとは大ダウン攻撃まで入り、ダメージはかなりのものだ。

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

STEP 4 フローチャート Flow Chart

攻め中も相手の攻撃を意識しろ

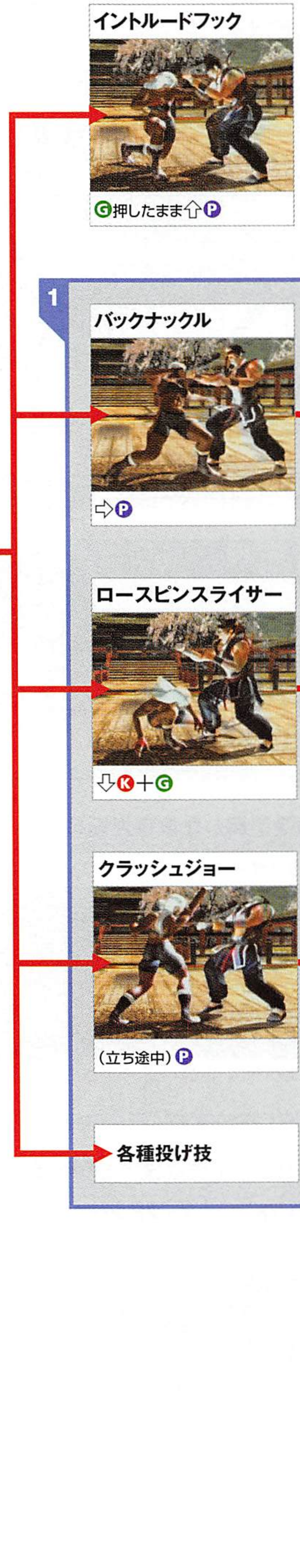
フローチャートの1はしゃがみ[P]後の攻防で使う選択肢を表している。相手を押さえ込むなら、バックナックルからの派生でバックナックルハイ→バックナックルストリームの派生で攻めの主導権を握っていく。また、しゃがみ[P]がヒットした場合はクラッシュジョーに連係させるのもいい。これなら相手は打撃で割り込めず、無理に手を出せばカウンターをとれる。クラッシュジョーがカウンターならしりもちでよろけている相手に打撃と投げの二択を仕掛けよう。

フローチャートの2はロースピンスライサーからの選択肢。手を出してくる相手にはイントルードフックとパーリングコンビネーションで相手の打撃を無効化するといい。

フローチャートの3はムエタイスタイルでの行動を表したもの。発生の早いエルボーを主軸に、ディレイをかけながらのエルボーストーム出し切りとその合間に投げや下段攻撃を混ぜて相手のガードを揺さぶっていく。相手が攻撃を出すと読んだら、ストッピングロースマッシュ〔⇩[K][P][P]〕でカウンターを取るという選択もありだ。ストッピングロースマッシュの1段目がカウンターなら、全段ヒット+大ダウン攻撃で大ダメージを与えられる。

相手の反撃を見越し、要所で軸ずらし攻撃を使っていこう。

ムエタイスタイルではとにかくエルボー。ここからの派生を相手にたたみ込め。



バックナックルハイ

⇨Ⓟ Ⓚ

バックナックルストリーム

⇨Ⓟ Ⓚ Ⓚ

バックナックルトーキック

⇨Ⓟ ↘Ⓚ

2

イントルードフック

パーリングコンビネーション

⇦⇨Ⓚ Ⓟ

ロースピンスライサー

各種投げ技

シャドースライサー

⇨⇨Ⓚ

ムエタイスタイル

3

スタート

エルボー

⇨Ⓟ

ダブルエルボー

⇨Ⓟ Ⓟ

エルボーストーム

⇨Ⓟ Ⓟ Ⓚ

エルボーなどの中段技

ロースピンスライサー

⇩Ⓚ＋Ⓖ

各種投げ技

イントルードフック

Ⓖ（押したまま）⇧Ⓟ

各種投げ技

ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

STEP 5 応用テクニック
Advanced Technique

ガードされても有利な技を覚えよう

ディフェンシブスタイルには相手にガードされても有利な技が豊富にある。このことを相手が知らなければ、不利な状態なのにも関わらず反撃してくるはず。そこにダメージの高い技を合わせ、痛い目にあわせてやるのが狙いだ。また、これらの技を活用すれば相手に主導権を握られることなく常に攻勢を維持できるだろう。それにはまず、右の表を見てどの技がどのくらい有利になるかをチェックしておき、それから連係の中に混ぜていこう。

とりあえずガードされても有利な技を出してエサをまいておく。

これにつられて相手が手を出してくればカウンターで大ダメージ!

ガード(ヒット)させて有利な技と硬直差

技名 / コマンド	硬直差 ガード	硬直差 ヒット
ヘビィインパクト ⇦Ⓟ	中	大
パーリングコンビネーション ⇦⇨ⓀⓅ	小	小
ヘビィーフックコンボ Ⓟ+ⓀⓅ	小	中
ボマーストライク ⇩Ⓟ+Ⓚ	大	特大

硬直差が小の場合は、相手がⓅで反撃してきた場合にこちらのⓅで、中だとストッピングロー〔⇩Ⓚ〕、大ならボーンクラッシュミドル〔⇘Ⓚ〕、特大ならヘビィフック〔Ⓟ+Ⓚ〕で勝てるぐらいの有利さと考えてほしい。

ライトニングエルボーに注目!

ムエタイスタイル中に出せるライトニングエルボー〔⇨Ⓟ+Ⓚ〕は、さまざまな局面で使える強力な技だ。技の特徴は下の表を見てもらうとして、ここでは実戦での使いどころを紹介しよう。

まず、相手の攻撃をガードした際の反撃技として出すのが1つ。もう1つは、中間距離からいきなり出すという使い方。ほかにもスマッシュアウト〔ⓀⓀⓅⓅ〕後などの、こちらが有利な状況で使ってもいい。発生が非常に早いため返し技として機能するほか、いきなり出せば少しでも動こうとした相手にヒットする。

ライトニングエルボーはここがスゴイ!

- **発生がヒジ並に早い** → 反撃技として役立つ
- **リーチが非常に長い** → 中距離から突発的に出せる
- **ヒットすれば相手ダウン** → 追撃が決まる
- **ガードされてもスキが少ない** → 気軽に使える

■返し技に

■中距離から

■ⓀⓀⓅⓅ後に

■ライトニングエルボー!

軸ずらし技で硬化カウンターヒットを狙え

ベネッサが持つ軸ずらし技のなかでも、イントルードフック〔Ⓖ押したまま⇧Ⓟ〕とインターセプトボディブロー〔Ⓖ押したまま⇩Ⓟ〕は強力。軸ずらしの性能もさることながら、カウンターのみならず硬化カウンターでも相手を崩れダウンにさせるのだ。硬化カウンターの狙いどころとしては、しゃがみⓅの打ち合いやガードされて不利になる技を出したあとなど。相手が反撃してくれば、これをかわしたうえ技後の硬直で動けない相手に硬化カウンターでヒットする。

こちらのしゃがみⓅがガードされた場合に出しておくと……

相手がしゃがみⓅを返してきたら硬化カウンターを取れる。

実戦で役立つ連続技

イントルードフックからのコンボ　崩れダウンから下段投げを決めろ

イントルードフックもしくはインターセプトボディブロー〔Ⓖ押したまま⇩Ⓟ〕がカウンターヒットした場合、相手は崩れダウンになる。このコンボはそこに下段投げを決めるというものだ。カウンターヒットかどうかを素早く判断しよう。

イントルードフック

Ⓖ押したまま⇧Ⓟ

各種下段投げ

技により異なる

パーリングコンビネーションからのコンボ　ディフェンシブスタイルでの数少ない貴重な空中コンボ

パーリングハイキック〔⇦⇨Ⓚ〕のカウンターヒット限定コンボ。浮いた相手にすかさずダッキングボディスマッシュをたたき込もう。重量級かリオンで足位置平行の場合はダッキングボディスマッシュをワンツーロー〔ⓅⓅⓀ〕に変えること。

パーリングコンビネーション

(デフェンシブスタイル中)
⇦⇨ⓀⓅ

⇦⇨ⓀⓅ

ダッキングボディスマッシュ

⇨⇨ⓅⓅ

⇨⇨ⓅⓅ

レフトハンドホールドからのコンボ　ひるんだ相手の背後から連続ヒットする

アレストホールドニー後は間合いが離れ、相手の背後をとる形になる。そのあとすぐにライトニングコンビネーションを出せば、相手の背後から連続ヒットするのだ。総合ダメージはかなり高いので、チャンスがあればぜひ狙っていこう。

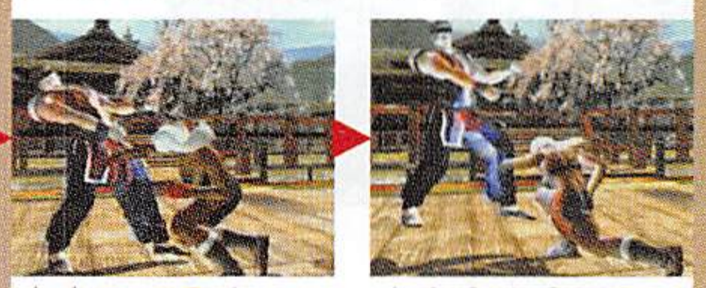
レフトハンドホールド

(デフェンシブスタイル中
対上中左Ⓟ)

アレストホールドニー

(レフトハンドホールド中)
Ⓟ＋Ⓖ

ライトニングコンビネーション



⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ

⇦⇨Ⓟ＋ⓀⓅ

ライトニングエルボーからのコンボ　ムエタイスタイル中の基本コンボ

ライトニングエルボーがヒットすると、相手は地面に叩きつけられ受け身を取れない。ここに追撃を入れることが可能だ。軽・中量級のキャラクターにはアッパーヒールソードが確定し、重量級には足位置ハの字の場合のみエルボーストームが全段ヒットする。

追撃のタイミングは早めを心がけること。ライトニングエルボーがヒットしたかどうかを素早く見極めることが重要だ。

重量限定

ライトニングエルボー

(ムエタイスタイル中)⇨Ⓟ＋Ⓚ

アッパーヒールソード

⇘ⓅⓀ

サッカーボールキック

⇘Ⓚ

足位置ハの字

ライトニングエルボー

(ムエタイスタイル中)⇨Ⓟ＋Ⓚ

エルボーストーム

⇨ⓅⓅⓀ

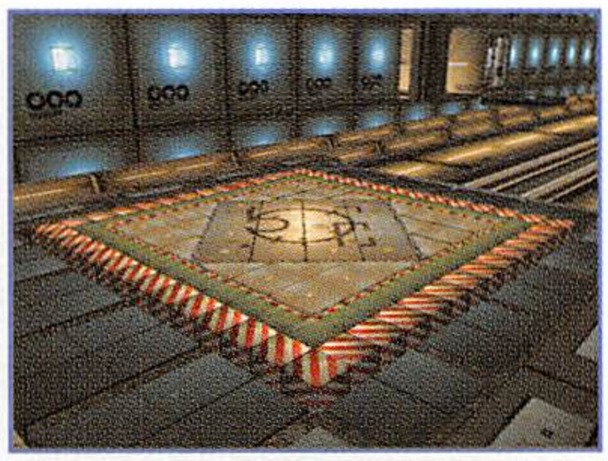
⇨ⓅⓅⓀ

デュラル

DURAL

プロフィール
Profile

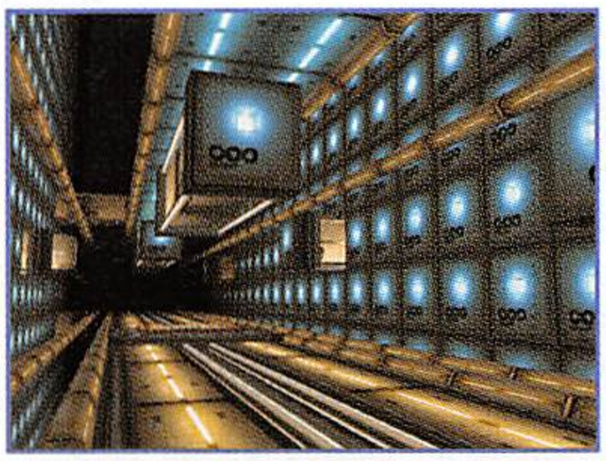
国籍：**?**
性別：**女性?**
血液型：**?**
職業：**?**
趣味：**?**
身長・体重：**?cm ?kg**
3サイズ：**?/?/?**
格闘スタイル：**複合スタイル**



ステージ
Stage

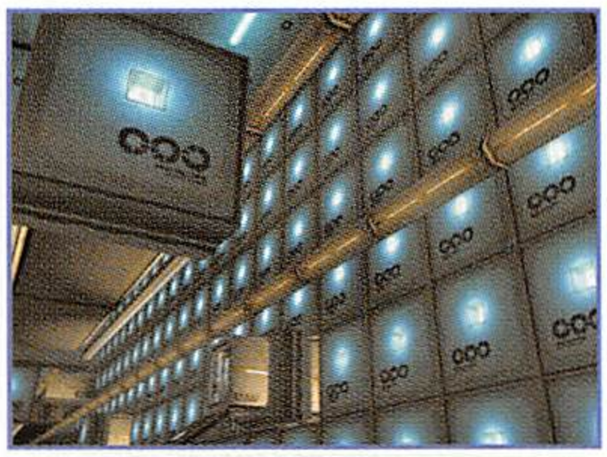
ハンガー
Hangar

サイズ：**14M×14M**
壁：**なし**



最終戦
Last Battle

最終戦では、ある組織によってつくられた
人造人間・デュラルが相手となる。
女性の体型をしており、
体は水でできているかのように青く光沢がある。
デュラルには、基本となる格闘スタイルはない。
ほかのキャラクターたちが使う技を
組み合わせて戦うのだ。
ただし、全員の全技を使えるというわけではなく、
各キャラクターの技を何種類かずつ使うことができる。



V.S.Tactics

Section 3

対　戦　攻　略

キャラクター攻略では、技やその使い方などを中心に紹介したが、それだけで対戦で勝ち抜いていくのは難しい。『VF4』では、相手の攻撃に対していかに的確に応じていくかが、勝利の行方を大きく左右するのだ。ここでは各キャラクターごとの対戦に関するアドバイスと、相手の主要な攻撃をガードしたさいに有効な反撃法について紹介していこう。

＊ベネッサの「D」はデフェンシブスタイル、「M」はムエタイスタイルを表します。

対戦攻略 VS 結城 晶 AKIRA YUKI

単発技の弱点を突け

裡門頂肘〔⇨⇨Ⓟ〕で縦押しされ、ガードを固めても投げや開脚でガードをこじあけられる。八方塞がりのような戦いだが、アキラの技はほとんどが単発なので、いったんガードすれば攻めのターンはこちらに回ってくると考えていい。ただし、ガードした技によってその後の対応を変えること。スキが小さめな裡門頂肘には発生の速い打撃で対応。アキラが当て身を入れてくることも想定して上・中・下段を散らすか、当て身でとられない技を選ぼう。躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕は裡門頂肘よりもスキが大きいので、ヒジやヒザなどの主力技を出して攻めの主導権を引き寄せたい。

ガード後は間合いが離れることに注意

猛虎硬爬山〔↓⇨Ⓟ〕をガードすると間合いがやや離れることに注意。このあとにヒジなどを出すと捜下崩捶〔↘Ⓟ＋Ⓚ〕で潜り込まれるので、リーチの長い技で捜下崩捶をつぶすのが正解。

足位置を見て避ける方向を判断せよ

崩撃雲身双虎掌〔Ⓟ＋Ⓚ＋Ⓖ⇦↘Ⓟ＋Ⓖ↓⇨(or⇦)Ⓟ〕や馬歩衝靠〔↓⇨Ⓟ＋Ⓚ〕といった大技は、アキラの腹側方向への避けでかわせる。受け身時に重ねてくる可能性が高いので要注意。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

攻撃をガードしたあとの打撃は裡門頂肘、躍歩頂肘が有力。逆に自分の裡門をガードさせたあとは、中段当て身投げ抜けを使い、相手の投げと中段攻撃に対応しよう。

ジャッキー

猛虎硬爬山ガード後に捜下崩捶を出されると、立ちⓅやしゃがみⓅのほかライジングエルボーもかわされる。このような状況ではリーチの長いビートナックルを使うこと。

パイ

立ちⓅや穿冲拳で相手を固めて、要所要所に中段当て身や燕青槍掌を使っていくと相手は手を出しづらくなる。裡門頂肘と躍歩頂肘を使わせないようにすることが大事だ。

シュン

仰飲杯手のあとに仰穿腿。この強力な連係を止める有効な技がアキラにはないので、仰飲杯手を多用するだけでわりと自分のペースで攻められる。当て身には注意。

ラウ

肘撃の連係で押すのが基本。裡門頂肘や躍歩頂肘を読んだら、中段攻撃などをスカして当てられる燕陣旋風脚が役に立つ。ただし、スキが多いので多用は禁物。

リオン

リオンの軸となる攻撃である盤肘、勾手提膝、弾腿をガードされたら、斜後歩で回避。流星勾手撃はアキラの半回転系の起き上がり攻撃をつぶせるので、起き攻めにも使える。

ウルフ

裡門頂肘と躍歩頂肘の見分けが肝心。裡門頂肘ガード後はしゃがみⓅをつぶせるアローナックルやスクリューフック、躍歩頂肘ガード後はニーブラストで対抗する。

アオイ

裡門頂肘など、出の早い中段をガードしたあとは両止で次の行動をつぶす。扇払いと併用して、アキラ側に攻めこませないよう努めよう。相手が固まったら、すかさず投げへ。

ジェフリー

裡門頂肘や躍歩頂肘ガード後にさらに手を出してくる相手には、出の早い中段ニーハンマーで強引に割り込む。避けやガードを多用する相手に対しては投げにいけばいい。

レイ

裡門頂肘、躍歩頂肘で突っ込んでくる距離はレイにとって危険。接近戦を心がけ、手数にものをいわせる戦いが理想的だ。裡門頂肘ガード後は双飛脚、分脚で対処しよう。

カゲ

螺旋のあとに十文字構えで出せる葉隠流 陰・水月砲で、打撃をさばきながら攻める。馬歩衝靠などの一部さばけない技に対しては、流影転で緊急回避して仕切りなおしだ。

ベネッサ

さばき技パーリングコンビネーションが使えるディフェンシブスタイルを主軸に据えるといい。裡門頂肘ガード後などは、判定の強いディフェンシブエルボーが実用的だ。

サラ

発生が早く、技をつぶしやすいジャックナイフキックは裡門頂肘をガードしたあとの有効な打撃。カウンターヒットで浮きを確認したら2段目。見てからもつなぐことが可能だ。

主要技反撃法

裡門頂肘や躍歩頂肘〔⇨⇨⇨Ⓟ〕はガードしても反撃は入らないが、そのほかの技はガード後に反撃を決められるものが意外に多い。このへんを押さえておけばダメージ効率アップは間違いないだろう。

白虎双掌打はガード後に投げが入るほか、中量級の立ちⓅまでなら反撃が確定する。ただし、やや遠目でガードした場合にはこれらの反撃は届かない。馬歩衝靠はガード後に軽量級の立ちⓅおよび投げが確定反撃。この技はアキラ側にとって使うことが多いだろうから、ガード後にはきっちり反撃を決めたいところだ。揚炮、順身翻胯～心意把についてはアキラ側も多用してくるわけではないので、知識として覚えておく程度でいい。

白虎双掌打

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちⓅ(速)
立ちⓅ(中)
立ちⓅ(遅)

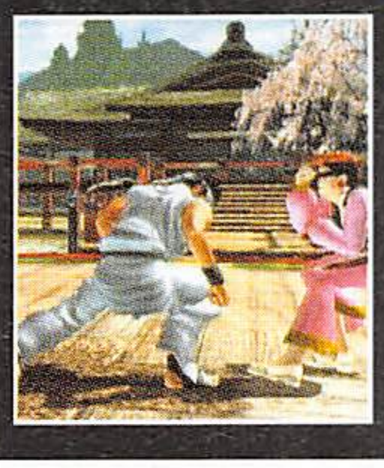
揚炮

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちⓅ(速)
立ちⓅ(中)
立ちⓅ(遅)

馬歩衝靠

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちⓅ(速)
立ちⓅ(中)
立ちⓅ(遅)

順身翻胯/心意把



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちⓅ(速)
立ちⓅ(中)
立ちⓅ(遅)

双撞掌

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちⓅ(速)
立ちⓅ(中)
立ちⓅ(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
躍歩頂肘 ⇨⇨⇨Ⓟ 上歩衝掌 ⇦⇨Ⓟ	高蹴腿 Ⓚ 飛燕烈脚 ⇗ⓀⓀ	鳳凰槍掌 ⇨ⓅⓅ 虎槍掌 ⇦⇨Ⓟ	エルボーバット ⇦Ⓟ ニーブラスト ⇨Ⓚ
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
エルボースタンプ ⇦Ⓟ ニーハンマー ⇦ⓀⓅ	旋蹴り ⇩Ⓚ＋Ⓖ	ダブルジョイントバット ⇨ⓅⓀ ドラゴンスマッシュキャノン ⇙Ⓚ	エルボースピンキック ⇨ⓅⓀ ライトニングストレート ⇘ⓅⓅⓅ
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
挑腕撩拳 ⇩⇘⇨Ⓟ 連蹴廻手 ⓀⓀⓅ	連旋腿 ⓀⓀ 後蹴腿 ⇦⇦Ⓚ	旋桜 ⇨ⓅⓅ 鎖鎌 ⓀⓀ	双飛脚 ⇗Ⓚ＋Ⓖ	ワンツー ⓅⓅ	ライトニングエルボー ⇨Ⓟ＋Ⓚ

靠山壁

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちⓅ(速)
立ちⓅ(中)
立ちⓅ(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
上歩衝掌 ⇦⇨Ⓟ 連環腿 ⇨⇨ⓀⓀ	高蹴腿 Ⓚ 飛燕烈脚 ⇗ⓀⓀ	虎槍掌 ⇦⇨Ⓟ	エルボーバット ⇦Ⓟ
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
キリングトーキックハンマー ⓀⓀⓅ ニーアタック ⇨Ⓚ	風刃裏水車 ⇩ⓅⓀ＋Ⓚ 奈落落とし ⇨⇩⇘ⓅⓀ	ダブルジョイントバット ⇨ⓅⓀ ドラゴンスマッシュキャノン ⇙Ⓚ	エルボースピンキック ⇨ⓅⓀ ライトニングストレート ⇘ⓅⓅⓅ
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
挑腕撩拳 ⇩⇘⇨Ⓟ 連蹴廻手 ⓀⓀⓅ	連旋腿 ⓀⓀ 後蹴腿 ⇦⇦Ⓚ	浮桜 ⇨⇨Ⓟ＋Ⓚ	双飛脚 ⇗Ⓚ＋Ⓖ	バックナックルストリーム ⇨ⓅⓀⓀ	ライトニングエルボー ⇨Ⓟ＋Ⓚ スマッシュアウト ⓀⓀⓅⓅ

対戦攻略 VS パイ・チェン PAI CHAN

有利な状況での攻めに注意が必要

パイはさばき技やかわし性能の高い技を数多く持っているので、こちらが有利な状況でも油断は禁物。特に注意が必要なのは、ヒジ系を含む上・中段Pをさばく燕青槍掌〔⇨⇦PP〕。穿冲拳〔⇨P〕や旋中腿〔⇙K〕ガード後が要注意ポイントだ。これへの対抗手段でもっとも手堅いのは、やはりしゃがみP。燕青槍掌を多用する相手には、これで割り込んでから次の攻めにつないでいこう。ヒザ系の浮かせ技を使い、大ダメージを狙うのもありだ。

かわし性能の高い技では裏圏捶〔⇙P〕に注意。技をガードしたあと間合いが遠いときは、リーチのある技を出そう。

さばき技を読んだ対処を

技をガードしたあとでも、上・中段Pで攻め込むのは危険。さばかれない技を考えて出していこう。パイは体重が軽いので、一点読みの浮かせ技をヒットさせれば大きなダメージを与えられる。

やや離れたときは裏圏捶に注意

上歩冲掌ガード後など、距離が離れたときには裏圏捶を警戒。攻め込むなら、リーチの長い技を出すように心がけたい。裏圏捶をガードすれば投げで反撃できるので、様子を見ておく手もある。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

中段ガード後などに使われる燕青槍掌や立ちPには、立ち状態から出す馬歩衝靠で割り込める。ただし、とっさに出すのは難しいので、しゃがみPでつぶすことから始めよう。

バイ

相手の穿冲拳をガードしたあとは、こちらも穿沖拳で相手の攻撃をつぶせる。しかし、中段当て身や燕青槍掌を使ってくるようなら、高蹴腿や飛燕単脚などで対処したい。

ラウ

要所で肘撃を使い、相手の立ちPやしゃがみPなどの素早い攻撃をつぶしていく。さばき性能がある燕青槍掌や中段当て身を使ってきたら、燕子掌や地掃腿で応戦しよう。

ウルフ

燕青槍掌や中段当て身に対してはショートショルダー、接近戦でのしゃがみPにはアローナックル。相手の攻撃をガードしたあと、適材適所で技を出していかなくてはならない。

ジェフリー

素早い技で押してくる相手にはニーハンマーが効果的。同じタイミングで出しても、出の遅いケンカアッパーは当て身ポイントをずらすことができるので、使い分けていこう。

カゲ

主力中段をガードしたあとは肘打ちが基本だが、燕青槍掌や中段当て身を警戒するならしゃがみPを出そう。つぶされやすいが、立ちガード崩しを兼ねた龍尾閃も使いたい。

サラ

ハイドサイドキックを有利な状況で使えれば、立ちPをはじめ、燕青槍掌、中段当て身などの反撃を心配する必要はない。相手のしゃがみPにはライジングエルボーだ。

ジャッキー

基本は中段攻撃をガードしてライジングエルボー。裏圏捶や燕青槍掌をかわしやすい下段技スラントバックナックルも利用価値は高い。スラントの代わりにしゃがみPでも可。

シュン

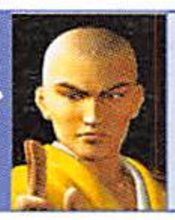
相手の技をガードしたあとには仰穿腿がお手軽だが、その後の状況がイマイチ。ヒットさせれば有利になるしゃがみPも使おう。立ちP以外なら龍尾脚も勝てる。

リオン

中段攻撃をガードしたあとは、さばき技に勝てる勾手提膝を。中段当て身を狙う相手には、しゃがみPや穿弓腿で対処する。不利な状況ではさばき技の流星勾手撃も効果抜群。

アオイ

反撃ポイントに両止を使ってプレッシャーをかける戦術は、パイ戦でも同じ。しかし、避けだけは注意したいところだ。投げや草薙も織り交ぜるスタンダードな戦い方で。



レイ

こちらが有利になったときのさばき技には、さばき、当て身の両方に対応できる双飛脚で対応する。立ちPからの連係で攻め込んでくる相手に対しては弓歩双風拳を狙おう。

ベネッサ

ベネッサ側が有利なときの技選択がポイント。燕青槍掌に対してはカットインニーキックが有効だが、ほかの選択肢には負けやすい。安定を求めるならしゃがみPで様子見だ。

主要技反撃法

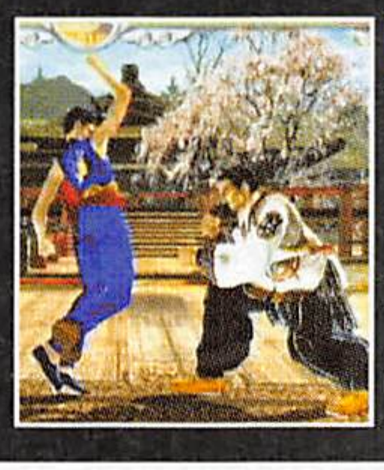
使用頻度の高い燕青虎双破をガードしたあとは、確実に投げで反撃したいところ。ここをミスすると、パイをかなり楽にしてしまう。高いかわし性能を持つ裏圏捶も、ガード後投げで反撃できる。

スキの大きな技のうち、飛燕烈脚は比較的ガードする機会が多い。ただし見た目ほどのスキはなく、アキラで鉄山靠を狙うときなどもあまり接近しようとしすぎると入らない危険があるので注意しよう。また、連環背転脚はその場から届く技であればかなり出の遅いものでも反撃になる。連環転身掃脚〔PPP⇩K〕や翻身掃脚〔⍇K＋G〕といった回転系下段攻撃もかなりスキが大きい。キャラクターごとに、最大級の反撃技を叩き込もう。

燕尾虎双破

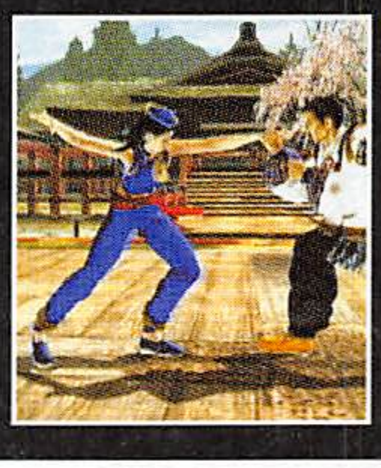
共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

蒼下連捶掌



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

裏圏捶



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

腿登裏旋脚

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

連環背転脚

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	バイ	ラウ	ウルフ
躍歩頂肘 ⇨⇨⇨P 揚炮 ⇘⇘P	燕青撑起脚 ⇨KK 高端脚 ⇨⇨K	虎槍掌 ⇦⇨P 双虎烈把 ⇘P＋K	エルボーバット ⇦P ドラゴンフィッシュブロー ⇨PP

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
エルボースタンプ ⇦P ヘッドアタック ⇦⇨P＋K	旋蹴り ⇩K＋G	ドラゴンスマッシュキャノン ⍇K	ビート&バックナックル P＋KP

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ(D)	ベネッサ(M)
浸歩酔硬手 ⇦⇘P 挑腕撩拳 ⇩⇘⇨P	後蹴腿 ⇦⇦K 双耳旋風 P＋K	袖伸剣 ⇘P 中踵蹴り ⇘K	二起分脚 ⇗K 双飛脚 ⇗K＋G	ボーンクラッシュミドル ⇘K	ライトニングエルボー ⇨P＋K

飛燕烈脚

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	バイ	ラウ	ウルフ
連環腿 ⇨⇨KK 鉄山靠 ⇦⇨⇨P＋K	高蹴腿 K 燕青撑起脚 ⇨KK	鳳凰槍掌 ⇨PP 虎槍掌 ⇦⇨P	エルボーバット ⇦P ニーブラスト ⇨K

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
エルボースタンプ ⇦P ニーアタック ⇨K	旋蹴り ⇩K＋G	ドラゴンスマッシュキャノン ⍇K	ニーキック ⇨K ビート&バックナックル P＋KP

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ(D)	ベネッサ(M)
挑腕撩拳 ⇩⇘⇨P 龍尾脚 ⇧K＋G	落撃掌 ⇘PP 後蹴腿 ⇦⇦K	鎖鎌 KK 雲蹴り ⇨KK	二起分脚 ⇗K 双飛脚 ⇗K＋G	ストマッククラッシュ ⇘K＋G	ライトニングエルボー ⇨P＋K

対戦攻略 VS ラウ・チェン LAU CHAN

軸となる鳳凰槍掌の性質を知ろう

対ラウ戦では、ヒジからの連係技となる鳳凰槍掌〔⇨ⓅⓅ〕を警戒したい。最初に覚えたいのが、1段目をガードしたあと2段目をしゃがんでかわすこと。かわしたあとであれば、確定の反撃技を叩き込むことが可能だ。また、1段目ガード後にしゃがみⓅを出すのも有効。これなら、1段止めからの強引な攻めもつぶせる。

鳳凰槍掌ヒット後はわずかだがくらった側が有利だ。即座にしゃがみⓅを出せば、ラウの攻めをつぶすことができる。ただしラウ側もそれに対処する技を多数持っているので、過信は禁物。決してワンパターンにならないよう注意しよう。

鳳凰槍掌2段目は確実にかわしたい

しゃがんでかわし、反撃を叩き込むのが基本。しゃがみⓅによる割り込みは、汎用性の高さが魅力だ。ただし、ときには1段目で止めることを読み、直接二択を仕掛けていくことも考えよう。

くらったあとはわずかに有利だが

鳳凰槍掌→鳳凰槍掌や鳳凰槍掌→しゃがみⓅといった連係なら、しゃがみⓅで止められる。しかし、しゃがみⓅ対策の技を出される可能性も高い。ときには手堅く間合いを開けるのも手だ。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

鳳凰槍掌はきっちりしゃがんで馬歩衝靠。これだけでラウの強力な連係をひとつ封じることができる。さばき技や当て身を要所で決めれば、さらに相手の手数を減らせる。

バイ

燕青槍掌や当て身を有効活用することで、不利な状況からでも攻守一転。攻撃をガードされたあとの行動パターンを増やし、ラウに攻めを継続させないように心がけたい。

ラウ

不利な状況では、回避能力の高い燕子掌などで相手の反撃をつぶす。鳳凰槍掌をしゃがんだあと連還虎燕掌を決められるようになるとダメージ効率も一気に上がる。

ウルフ

しゃがみⓅやロースマッシュで地味に体力を奪い、投げが決まる場面では確実に投げる。鳳凰槍掌をかわして投げにいく余裕がなければ、ニーブラストで状況を好転させよう。

ジェフリー

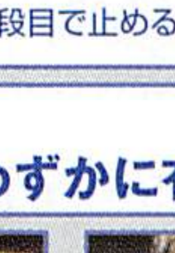
斜上掌からの連係を多用する相手に対しては、下段攻撃のダッキングローでけん制しよう。鳳凰槍掌をしゃがんでかわしたら投げ、もしくはニーアタックやニーハンマーで対処。

カゲ

Ⓟ系主体で攻めてくるラウ相手には、肘打ちをガードされたあと、葉隠流 陰・水月砲が効果を発揮する。投げもつぶすことができるので、単純な二択攻撃はすべて回避できる。

サラ

ラウが持つ燕陣旋風脚は、フラミンゴに移行したあとにも脅威となる。フラミンゴ中の連係に回転系のロースピンキックを織り交ぜるなどして、主導権をこちらに引き寄せたい。

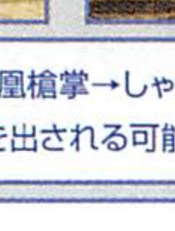


ジャッキー

鳳凰槍掌をしゃがんでかわしたあとはニーキックが理想だが、安定した反撃をかけたいならエルボースピンキックがおすすめだ。上・中段Ⓟ当て身のパクサオは重宝する。

シュン

相手の連係を止めやすい仰穿腿だが、簡単な反撃方を持っているラウには多用禁物。特殊行動をとる際は、避ける確率がアップするラウの腹側を意識しておくことも忘れずに。



リオン

盤肘をガードされたら、斜前歩や斜後歩を使って相手の直線的な反撃を回避する。逆に回転系の技には弱いが、斜後歩でかわせるケースも。シュン同様、腹側への避けが強い。

アオイ

相手の鳳凰槍掌が当たろうが当たるまいが、とりあえず両止。ラウの連係に割り込みたければ両止を置こう。この技に対して相手が避け行動をとるようなら投げで応戦だ。

レイ

Ⓟ系の技をとる独立式の構えを持続させるのも手。構えを警戒させることができれば、ラウ側は手を出しづらくなり、攻撃の幅もグッと減る。その後は自分のペースで戦おう。

ベネッサ

上・中段Ⓟ系を当て身するハンドホールドをラウの反撃ポイントにうまく重ねていく。有利な状況では積極的にストンピングロースマッシュを狙い、勝率もさらにアップ。

主要技反撃法

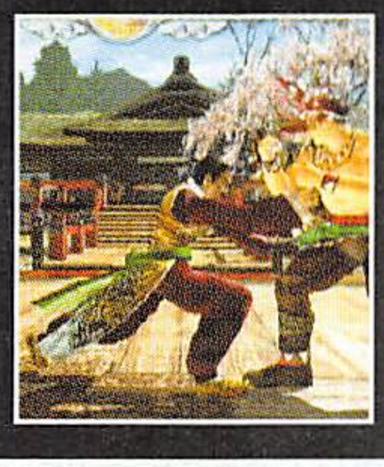
燕子掌、翻身壁拳、側蹴脚は、ガード後にやや距離が離れる。このため反撃できないような印象があるが、たいていその場からの投げが届くことを覚えておこう。ここで反撃できるか否かで、戦況が大きく変わるのだ。ただし、翻身壁拳は側蹴脚1段目と見分ける必要がある。なお、燕陣旋風脚〔⇦K＋G〕をガードしたあとも、距離が近ければ背後投げで反撃可能だ（アキラを除く）。

スキの大きな技は、下の3つがポイント。双虎烈把や連環虎燕掌に対しては、できる限り打撃技による反撃を叩き込もう。地掃腿にはヒザ系の浮かせ技までが入る。連環転身掃脚〔PPP⇩K〕や連環背転脚〔PPP⇦K〕もスキが大きい。

側蹴脚

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

燕子掌

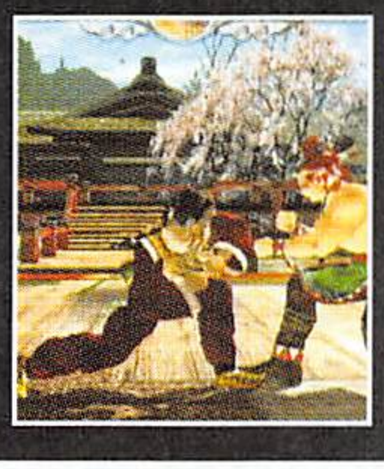


共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

翻身壁拳

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

転身穿肘撃



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

双虎烈把/連環虎燕掌

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

アキラ	バイ	ラウ	ウルフ
環捶腿 PK 上歩衝掌 ⇦⇨P	高蹴腿 K 飛燕烈脚 ↗KK	連掌 PP 虎槍掌 ⇦⇨P	ハンマーキック PK

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
ナックルキック PK ニーハンマー ⇦KP	葉重ね PK 螺旋裏蹴り ⇦PK	ダブルジョイントバット ⇨PK	エルボースピンキック ⇨PK フックコンボ2 ⇘PP

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ（D）	ベネッサ（M）
連蹴廻手 KKP	連環穿掌 PPP 連旋腿 KK	旋桜 ⇨PP 鎖鎌 KK	連拳 PP 擺旋脚 K	イントールドキック ⇘PP	ライトニングエルボー ⇨P＋K

地掃腿

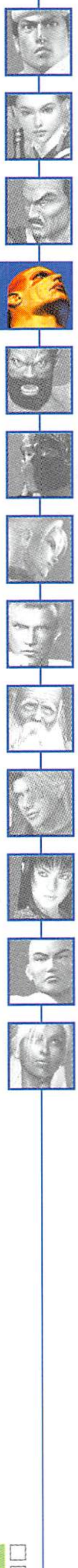
共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

アキラ	バイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ⇩⇦⇨P 馬歩衝靠 ⇩⇨P＋K	腿登裏旋脚（立ち途中） K 飛燕烈脚 ↗KK	鳳凰槍掌 ⇨PP 腿登裏旋脚（立ち途中） K	ニーブラスト ⇨K 下段投げ

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
ニーアタック ⇨K ニーハンマー ⇦KP	中蹴り ⇘K 旋蹴り ⇩K＋G	ダブルジョイントバット ⇨PK	エルボースピンキック ⇨PK ニーキック ⇨K

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ（D）	ベネッサ（M）
月牙叉撃 ⇩⇘P	弾腿 ⇘K	雲蹴り ⇨KK 横周肘当て ⇨P＋KP	二起分脚 ↗K 双飛脚 ↗K＋G	クラッシュジョー（立ち途中） P 下段投げ	エルボーストーム ⇨PPK 下段投げ

対戦攻略 VS ウルフ・ホークフィールド WOLF HAWKFIELD



大ダメージの二択をできる限り回避せよ

対ウルフ戦では、ショートショルダー〔⇦⇨Ⓟ＋Ⓚ〕やニーブラスト〔⇨Ⓚ〕の出の遅さを突いていきたい。ヒジ系の技をガードされたあと程度の不利であれば、この2つはしゃがみⓅで止めることができる。もちろんウルフ側がもっと出の早い打撃技を使ってくればつぶされるが、大ダメージは受けにくい。また、受け身をとったあとなど、大きく不利になったときには避け投げ抜けを最大限活用しよう。

ウルフならではの要素はジャイアントスイング〔⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓖ〕。投げ間合いをしっかり把握し、やや距離が遠くても警戒を怠らないことが重要だ。

二択回避法を模索しよう

大ダメージにつながる浮かせ技は、出がやや遅め。少しぐらいの不利なら、しゃがみⓅで止めることができる。大きく不利になったときには、避け投げ抜けを使って二択を回避していこう。

ジャイアントスイングの投げ間合いの把握

ほかの投げ技よりも間合いが広いジャイアントスイングは、中距離戦でもっとも警戒すべき技だ。少し離れているからといって安心せず、スキを見せてしまったときは投げ抜けを意識したい。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

躍歩頂肘より硬化時間の短い裡門頂肘を主軸に置く。ガードされた時にしゃがみⓅを打てば、ウルフのメイン打撃となるニーブラストやショートショルダーをつぶすことも可能。

バイ

むやみに燕青槍掌を使うのは危険。むしろ発生の早い技メインで攻めよう。浮かされると半分近くの体力を持っていかれるので、ときにはガードに専念することも重要だ。

ラウ

鳳凰槍掌は相手の対応次第で大ダメージを受ける。基本的に1段止めを使い、そこからの二択で相手を攻略。中間距離では確実な反撃を受けない腿登裏旋脚もいい。

ウルフ

ほかの顔合わせより、さらにしゃがみⓅのヒット確認が重要になる対ウルフ戦。ノーガードで立っているとしゃがみⓅをスカしやすくなるので、すかさず下段投げを狙うといい。

ジェフリー

ウルフの下Ⓚに対して確実にダメージのとれる返し技、下段投げを決める。しゃがみⓅのヒット確認を的確に行い、相手に主導権を与えないことが対重量級戦のキモ。

カゲ

相手のメイン打撃に葉隠流 陰・水月砲では対抗できないので、肘打ちをガードされたあとはむやみに構えに移行しない。構え中は十文字葉重ねでニーブラストを止められる。

サラ

フラミンゴに移行したあとの攻めで抑えこみやすい。スキの多いダブルジョイントバットは控え、ガードさせて有利になるダブルライズキックなどを中距離戦で活用していく。

ジャッキー

ウルフ側の投げを読んだら、リターンの大きいビート&バックナックルやニーキックからのコンボ。下段投げの反撃を受けるスラントバックナックルの多用は控えるように。

シュン

下段技の仰穿腿は、ヒットさせてもガードさせても下段投げの反撃を受けるため、しっかり対応してくる相手には別の手を考える。軸として使うのは、出の早い中段の仰飲杯手。

リオン

盤肘や弾腿をガードされたあとに投げとニーブラストの二択を迫られた場合は、流星勾手撃で対処。ニーブラストを要所で封じることができれば、いっそう攻めやすくなる。

アオイ

重量級は基本的に技の出が遅いので、スキの小さい浮桜や各種寸止めが活躍する。不用意に手を出してくる相手には両止でカウンターヒットを狙い、体力を奪っていこう。

レイ

ガードさせても間合いが離れる撐掌と崩捶掌壁を駆使して、主力となる二択（ニーブラストと投げ）の間合い外で戦うのが理想。近距離では回避能力の高い窩肚拳が有用。

ベネッサ

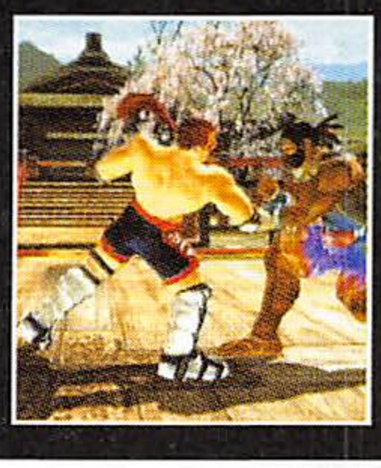
ニーブラストとショートショルダーが主力のウルフには、パーリングコンビネーションは多用できない。ムエタイスタイルをメインに手数とスピードで圧倒していこう。

主要技反撃法

破壊力を誇るウルフとの対戦では、反撃の機会を逃さないようにしたい。使用頻度が高いのは、ニーブラストとショートショルダー。ガード後に立ちPからの連係技で確実にダメージを与えるか、投げで大ダメージを狙うかは迷うところだ。最終的には、相手の投げ抜けの技量で判断することになるだろう。

ガード時に大きなスキを生む技の代表が、ロードロップとグリズリーラリアット。これらをガードしたら、必ず最大級の反撃を叩き込んでいこう。ボディーブローからの連係技であるドラゴンフィッシュブローもスキが大きめ。反撃に使える優秀な打撃技を持つキャラクターは、それらで確実にダメージを与えていきたい。

ドラゴンフィッシュブロー

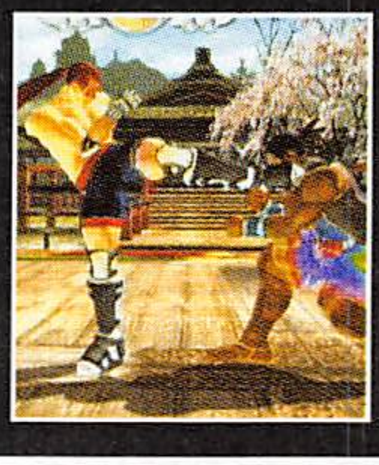


共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

ニーブラスト

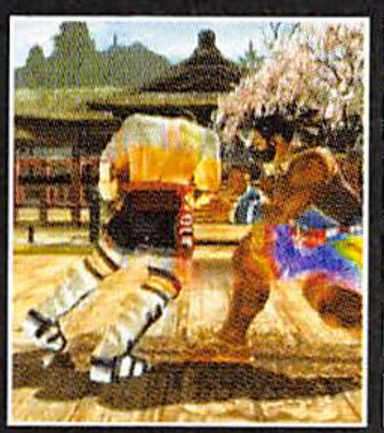
共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

フェイスリフトキック



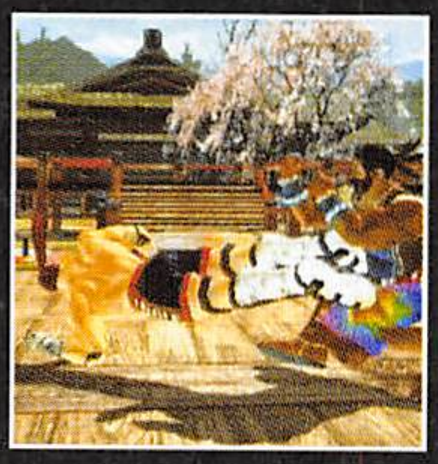
共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

ショートショルダー



共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

ロードロップキック/グリズリーラリアット



共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

アキラ
- 馬歩衝靠 ↓⇨P+K
- 崩撃雲身双虎掌 P+K+G⇦↘P+G⇩⇨ or ⇦P

パイ
- 腿登裏旋脚（立ち途中）K
- 燕青撑起脚 ⇨KK

ラウ
- 腿登裏旋脚（立ち途中）K
- 双虎烈把 ↘P+K

ウルフ
- ニーブラスト ⇨K
- ヘビートーキック ⇦K+G

ジェフリー
- ニーアタック ⇨K
- ニーハンマー ⇦KP

カゲ
- 旋蹴り ⇩K+G
- 斧旋連脚 ⇨K+G

サラ
- ライジングニーダブル ↓⇨KK
- トーキックジャックナイフ ⇩P+KK

ジャッキー
- ニーキック ⇨K
- ビート&バックナックル P+KP

シュン
- 月牙叉撃 ↓↘P
- 龍尾脚 ⇧K+G

リオン
- 弾腿 ↘K
- 双耳旋風 P+K

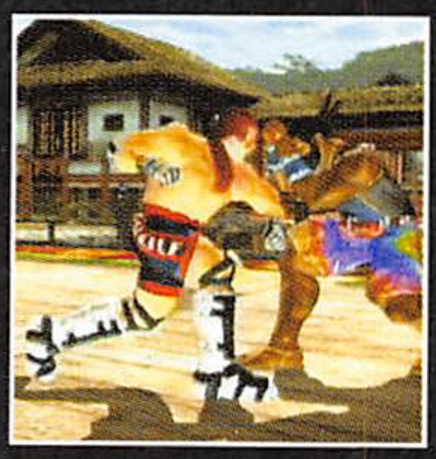
アオイ
- 重ね当て ⇦⇨P
- 雲蹴り ⇨KK

レイ
- 羅拳撃 ⇦PP
- 二起分脚 ↗K

ベネッサ(D)
- ダッキングボディスマッシュ ⇨⇨PP
- ストマッククラッシュ ↘K+G

ベネッサ(M)
- ライトニングエルボー ⇨P+K

ドラゴンフィッシュブロー



共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

アキラ
- 上歩衝掌 ⇦⇨P
- 連環腿 ⇨⇨KK

パイ
- 高蹴腿 K
- 燕青撑起脚 ⇨KK

ラウ
- 鳳凰槍掌 ⇨PP
- 虎槍掌 ⇦⇨P

ウルフ
- ニーブラスト ⇨K
- ヘビートーキック ⇦K+G

ジェフリー
- ニーアタック ⇨K
- ニーハンマー ⇦KP

カゲ
- 旋蹴り ⇩K+G

サラ
- ダブルジョイントバット ⇨PK
- ニーキック ⇨K

ジャッキー
- ライトニングストレート ↘PPP
- ニーキック ⇨K

シュン
- 挑腕撩拳 ⇩↘⇨P
- 龍尾脚 ⇧K+G

リオン
- 落撃掌 ↘PP
- 後蹴腿 ⇦⇦K

アオイ
- 鎖鎌 KK
- 雲蹴り ⇨KK

レイ
- 二起分脚 ↗K
- 双飛脚 ↗K+G

ベネッサ(D)
- ワンツー PP
- ボーンクラッシュミドル ↘K

ベネッサ(M)
- ダブルエルボー ⇨PP

対戦攻略 VS ジェフリー・マクワイルド JEFRY MCWILD

重量級ならではの欠点を突こう

基本は対ウルフ戦と同じ。ガードされた技のスキが小さめなら、ニーアタック〔⇨K〕と投げの二択をしゃがみPで回避できる。キャラクターによっては、軸にする打撃技をスキの小さなものに変えよう。

投げ抜けを入れる状況を把握しておくことも重要だ。投げで反撃されるときだけでなく、メガトンボディーブロー〔↘P＋KPP〕ヒット後など、ジェフリーの投げが確定する場面をしっかり頭に入れておこう。投げ抜けコマンドは大ダメージにつながる↘P＋Gと⇨P＋Gがメインだが、リングの位置関係によってはバックスロー〔↙P＋G〕も警戒すること。

軸となる浮かせ技は出が遅め

アキラの裡門頂肘〔⇨⇨P〕はスキが小さい。ガードされたあと即座にしゃがみPを出せば、ニーアタックを潰せる。避けから反撃を狙うのも手だが、リスク軽減のため投げ抜けも入れておこう。

受け身攻めを避け投げ抜けでしのぐ

ジェフリーの受け身攻めは、ニーアタック、下段投げ、上段投げの3種が主体。これに対しては、横転受け身後避け投げ抜けを使うのがオススメだ。これにより、選択肢の大半に対応できる。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

裡門頂肘や躍歩頂肘などをガードされたあとには、ニーアタックやニープッシュによる反撃を想定し、中段外門投げ抜けや避け投げ抜けなどを使って対応していこう。

パイ

ヒザ系の技を主体とするジェフリーには、穿冲拳や旋中腿のガード後などに燕青槍掌を使えない。上歩掃冲掌をガードされ、間合いが離れているときは裏圏捶が効果的だ。

ラウ

斜上掌や肘撃からの連係を駆使すれば、技の出が遅いジェフリーに対して優位に攻められる。肘撃から派生する鳳凰槍掌はしゃがまれる恐れがあるので多用は禁物だ。

ウルフ

ジェフリーの主力技はガード後に投げで反撃できるものが多い。確実に決めていこう。ガードを揺さぶるためのロースマッシュはガード時に下段投げで反撃を受ける点に注意。

ジェフリー

相手が重量級だけに、ニーアタックからの空中コンボで大ダメージは見込めない。出の遅いニータックの代わりにニーハンマーなどを使い、立ち回りを強化しよう。

カゲ

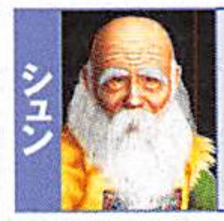
主力技がニーアタックということもあり、葉隠流 陰・水月砲は無力。肘打ち後に投げとニーアタックの二択を仕掛けてくる相手には、立ちPやしゃがみPでつぶしていこう。

サラ

体重が軽いサラにとって相手の浮かせ技は脅威。ダブルジョイントバットをガードされると狙われるので、使用頻度は低めに抑えたい。スキの少ない技を中心に戦っていこう。

ジャッキー

ライジングエルボーからの派生技、エルボーバックナックルを組み込めば相手を押さえ込める。ディレイを駆使してカウンターを狙い、反撃の余地を与えないよう戦っていこう。



シュン

あらゆる局面で活躍する仰穿腿だが、近い間合いだとヒットさせても下段投げで反撃を受けてしまう。的確に反撃してくる相手には間合いに注意して使うか、乱用を控えよう。

リオン

特殊行動の斜後歩は、盤肘や勾手提膝などをガードされた不利な状況で役に立つ。特に、相手の投げと打撃の両方を回避できるので、仕切り直すのには最適な行動といえる。

アオイ

ニーアタックを多用するジェフリーには、スキの少ない連係で反撃の余地を与えずに戦うことが大切。扇払いや浮桜の後に両止を使い、ニーアタックに対してカウンターを狙おう。

レイ

何らかの技から構えに移行した後、ニーアタックを狙われると非常に厄介。近距離戦では回避能力の高い窩肚拳を用い、相手の二択攻撃をかわしながら戦っていこう。

ベネッサ

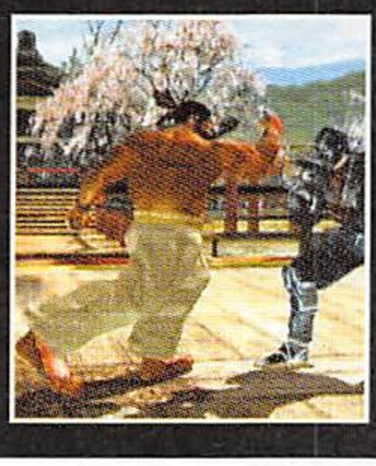
ニーアタックに対して、ハンドホールドなどの当て身技やさばき技のパーリングコンビネーションは効果を発揮しない。ムエタイスタイルを軸にスキの少ない技で攻め立てよう。

主要技反撃法

軸となる打撃技のほとんどに反撃が入るジェフリー。ニーアタックやミドルヘルスタップはもちろん、一見大きなスキがなさそうなエルボースタンプやダッシュエルボーアッパーも投げで反撃できる。一発の破壊力が大きいキャラクターだけに、チャンスを確実にモノにしていこう。

ダッキングローは下段技にしてはスキが小さいが、よく使われる技なので的確に反撃していきたいところだ。出の早い中段技として活躍するニーハンマーは、ほかの中段技よりもスキが大きい。これをガードしたときに投げでなく的確な打撃技を叩き込むことができれば、より確実性が増す。キャラクターごとに適した技を選択し、ダメージ効率をアップさせよう。

ダッシュエルボーアッパー



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

エルボースタンプ

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

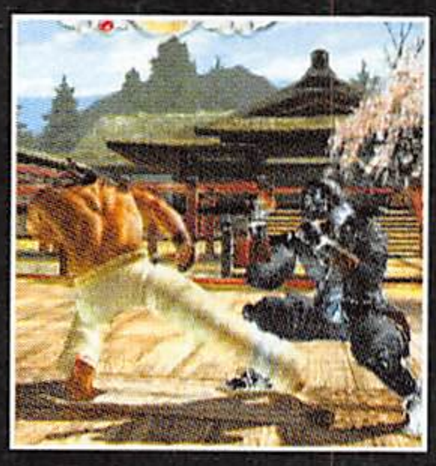
ニーアタック

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

ミドルヘルスタップ

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

ダッキングロー



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ↓⇦⇨P	下段投げ	鳳凰槍掌 ⇨PP	下段投げ

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
エルボーバット ⇨P ニーハンマー ⇦KP	肘打ち ⇨P 岩暫破 ↓↘P	ダブルジョイントバット ⇨PK	エルボースピンキック ⇨PK

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ(D)	ベネッサ(M)
伏挑撃 ⇩P 仰穿腿 ⇩K	勾手堤膝 ⇨K	旋桜 ⇨PP 下段投げ	擺旋脚 K	クラッシュジョー(立ち途中) P 下段投げ	ライトニングエルボー ⇨P+K エルボーストーム ⇨PPK

ニーハンマー

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
上歩衝掌 ⇦⇨P	高蹴腿 K	鳳凰槍掌 ⇨PP 虎槍掌 ⇦⇨P	ハンマーキック PK

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
ニーハンマー ⇦KP	葉重ね PK 螺旋裏蹴り ⇦PK	ダブルジョイントバット ⇨PK	エルボースピンキック ⇨PK ライトニングストレート ↘PPP

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ(D)	ベネッサ(M)
連蹴廻手 KKP	連環穿掌 PPP 連旋腿 KK	鎖鎌 KK	連拳 PP 擺旋脚 K	ワンツー PP	—

対戦攻略 VS 影丸 KAGE-MARU

十文字構え対処法は意外に簡単な

対カゲ戦の注意点は、肘打ち〔⇨Ⓟ〕からの十文字構え。しかし、構えた時点でガードできなくなることを考えれば、対処は楽だ。肘打ちをガードしたあとの選択肢として最も安定しているのはしゃがみⓅ。これで、構え中の技のほとんどをつぶすことができる。これなら、カゲが構えに移行しなかったときもスキを突かれることは少ない。もちろん、構えへの移行を一点読みしたときは、ヒザ系の浮かせ技などを狙ってみるのもいいだろう。

もう1つの注意点が、背向けからの技。特に、ガードを崩す葉隠流　陽・雷鳴斬〔敵背後Ⓟ＋ⒼⓅ〕には的確に対処したい。

十文字構えからの技に対抗する

肘打ちガード後にヒジ系を含む上・中段Ⓟを出すと、葉隠流　陰・水月砲〔十文字中Ⓟ＋Ⓚ〕でさばかれてしまう。十文字構えを多用する相手は、しゃがみⓅで動きを止めるのがいいだろう。

葉隠流 陽・雷鳴斬はこう対処せよ

空中コンボで裏水車〔⇦Ⓟ＋Ⓚ〕をくらったあとは、背後攻撃による受け身攻めをされやすい。受け身をとったらしゃがみガードで様子を見て、葉隠流 陽・雷鳴斬だったらすかさず避けよう。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

肘打ちガード後に裡門頂肘や躍歩頂肘を打つと、葉隠流 陰・水月砲でさばかれてしまう。十文字構えを読んだときは、さばかれることのない立ち馬歩衝靠や捜下崩捶で反撃を。

パイ

パイにとって攻撃の要である立ちⓅや穿冲拳を封じてしまう葉隠流 陰・水月砲には、飛燕単脚や旋中腿が有効。飛燕単脚ならカゲ側の選択肢の大半をつぶすことができる。

ラウ

使用頻度の高い肘撃や斜下掌などを葉隠流　陰・水月砲にさばかれてしまうのが痛いところ。構えを使ってくる相手には燕陣旋風脚や腿登裏旋脚（立ち）を選択肢に加えよう。

ウルフ

主要浮かせ技は葉隠流 陰・水月砲にさばかれないが、肘打ちガード後はしゃがみⓅでつぶされてしまう。構えを使わない相手にはアローナックルなどの出の早い中段技も使おう。

ジェフリー

肘打ちをガードしたあとは、さばかれないニーハンマーと投げ技の二択が有効。また、下段判定のダッキングローを併用することで、攻めのバリエーションを広げられる。

カゲ

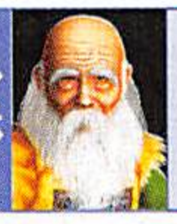
カゲの主軸となる中段攻撃は肘打ちなので、葉隠流 陰・水月砲の効果を発揮しやすいキャラクターの一人。対応策としては中蹴りや旋蹴りを使うのがおすすめ。

サラ

肘打ちからの葉隠流 陰・水月砲に対しては、ジャックナイフキックを出すのが有効。完璧に読めたなら、ニーキックからの空中コンボで一気に大ダメージを狙いたい。

ジャッキー

肘打ちガード後、スラントバックナックルという選択肢があるジャッキーは十文字構えの対処が楽。一点読みのときはヒザで一発を狙うのもいい。避ける相手には投げを狙おう。



シュン

ヒットしたあとにはコンボが入る龍尾脚と確定の反撃技がない側端脚、肘打ちガード後はこれらの技がおすすめ。十文字構えからの葉隠流 陰・水月砲に対しても有効な手段だ。

リオン

葉隠流 陰・水月砲には弾腿や勾手提膝などの中段攻撃で対応。下段攻撃の穿弓腿を織り交ぜれば、戦術の幅が広がる。盤肘をガードされたら、流星勾手撃で相手を惑わせよう。

アオイ

順逆自在から奈落落としを狙ってくる相手には、裏小手返しを使って当て身も可能。肘打ちガード後は両止なら相手の避け以外の行動に対して打ち勝つことができる。

レイ

立ちⓅからの連係を使って攻めていくレイにとって、気をつけたいのは上段攻撃をすかされてしまう龍尾閃と風閃刃。十文字構えを読んだときは双飛脚や二起分脚を出せばOK。

ベネッサ

肘打ちをガード後、構えへ移る相手にはストンピングロースマッシュのカウンターヒットを狙おう。ベネッサ側が不利な状況ではパーリングコンビネーションが活躍する。

主要技反撃法

カゲの技はスキの大小がはっきりしているので、反撃技を覚えておけば判断は比較的容易だ。そのなかで見逃しがちなのが、旋蹴り。よほど先端をガードしたときでなければその場からの投げが入るので、確実に決めていきたい。

立ちPからの連係技である烈掌螺旋裏蹴りや散弾裏蹴りと、単体の螺旋裏蹴りではガード後のスキが若干異なるので注意しよう。螺旋裏蹴りには投げ、立ちPからの連係技にはキャラクターごとに適した打撃技で反撃していくこと。また、下段技の龍尾閃はスキ自体は小さめだが、背向け状態になるのでさまざまな打撃技が入る。背後下段投げかヒザ系などの中段技で反撃しよう。

ここで挙げたほかにも、ガード時のスキが大きい技は多数ある。雷龍飛翔脚〔⇨⇨P+K+G〕は終了前の姿勢が低く、反撃が早すぎると当たらないことがあるので、硬化の終わりぎわまで待ってから技を出すこと。この技を避けでかわした場合、背後からは接近しにくく、アキラ以外は背後投げを決めることが難しいので、リーチの長い技で反撃するのが基本になる。近距離で雷龍飛翔脚をくらったあとは、受け身から投げなどで反撃できることも覚えておきたい。

裏水車〔↘K+G〕は背後投げと打撃技のうちダメージの大きいほうで反撃。地走り〔↗K〕はVer.Bになって打撃技でも容易に反撃できるようになった。

螺旋裏蹴り

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

旋蹴り

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

散弾裏蹴り

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

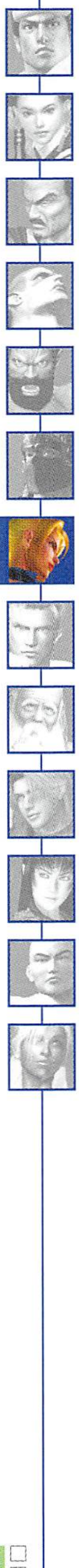
アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
躍歩頂肘 ⇨⇨⇨P 上歩衝掌 ⇦⇨P	高蹴腿 K 飛燕烈脚 ↗KK	虎槍掌 ⇦⇨P 連蹴旋風 KK	ハンマーキック PK
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ナックルキック PK ニーハンマー ⇦KP	葉重ね PK 螺旋裏蹴り ⇦PK	ダブルジョイントバット ⇨PK	エルボースピンナックル ⇨PP ライトニングストレート ↘PPP
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
撃転旋腿 PK 連蹴廻手 KKP	連環穿掌 PPP 連旋腿 KK	旋桜 ⇨PP	擺旋脚 K 側端脚 K+G	ワンツー PP	ライトニングエルボー ⇨P+K

龍尾閃

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ⬇⇦⇨P 馬歩衝靠 ⬇⇨P+K	腿登裏旋脚(立ち途中) K 飛燕烈脚 ↗KK	腿登裏旋脚(立ち途中) K	ニーブラスト ⇨K 下段投げ
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ニーアタック ⇨K	風刃裏水車 ⇩P+KK 旋蹴り ⇩K+G	ライジングニーダブル ⬇⇨KK	ニーキック ⇨K ビート&バックナックル P+KP
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
月牙叉撃 ⬇↘P 龍尾脚 ⇧K+G	疾歩昇穿手 ⬇⇨P 縦跳穿掌 ⇧P+K	鎖鎌 KK 雲蹴り ⇨KK	双飛脚 ↗K+G	バックナックルストリーム ⇨PPK	ライトニングエルボー ⇨P+K

対戦攻略 VS サラ・ブライアント SARAH BRYANT



フラミンゴ構えへの対策を確立せよ

メインとなるライジングエルボー〔⇨Ⓟ〕からの連係は、1段目をガードしたあとしゃがみガードするのが基本。ダブルジョイントバット〔⇨ⓅⓀ〕だったら反撃、エルボーサイドチョップ〔⇨Ⓟ↘Ⓚ〕だったら次の技を止めていこう。

フラミンゴ対策もしゃがみガードが主体になる。これで出の早いカットインパンチ〔フラミンゴ中Ⓟ〕やしゃがみⓅなどをつぶすライトハイキック〔フラミンゴ中Ⓚ〕をかわし、すぐさましゃがみⓅなどで次の連係を止めていこう。中段のサマーソルトキック〔フラミンゴ中↖Ⓚ〕もしゃがみガードしていれば大ダメージにはならない。

ライジングエルボーガード後はしゃがみガード

ダブルジョイントバットの2段目は、しゃがみガード可能だ。ただし、こればかり警戒していると1段止めからの攻めを受けるので、たまには1段目ガード後迷わず手を出すことも必要だ。

フラミンゴからの上段攻撃をかわそう

しゃがみⓅなども潰せる上段攻撃、ライトハイキック。不利な状況では手を出さず、しゃがみガードしてかわそう。このときカットインミドルでよろけさせられたら、素早く回復すること。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

フラミンゴ構えに移行されたら、相手の腹側に避けてからの貼山靠がベストの対処法。早めに出しておけば回転系の技もつぶすことができ、サラの選択肢の大半に勝てる。

パイ

穿冲拳や旋中腿をガードされたあとなど、不利な状況で当て身投げ抜けや燕青槍掌を使えば相手の攻め手を封じられる。投げ技の種類も少ないので、投げ抜けもしやすい。

ラウ

サラがメインに使うライジングエルボーはリーチが短いので、燕子掌や翻身壁拳といった技が効果を発揮しやすい。これらで不利な状況を打開できれば、試合を有利に運べる。

ウルフ

空中コンボを狙いやすいサラ戦だが、出の遅いニーブラストやショートショルダーなどの浮かせ技に固執すると抑え込まれる。アローナックルやスクリューフックも使っていこう。

ジェフリー

要所での割り込みに、出の早いニーハンマーを使っていくことが必須。よろけさせたあとなど大きく有利になった場面でのみニーアタックからのコンボを狙う。

カゲ

肘打ちをガードされたときの葉隠流 陰・水月砲が比較的効果的な相手。ニーキックやジャックナイフキックに対しての避けと併用すれば、相手を翻弄することができるはずだ。

サラ

ダブルジョイントバットを多用せず、フラミンゴを駆使して差をつけたいところ。逆に相手のフラミンゴには上段技を読んでの割り込みや相手の腹側方向の避けで対処しよう。

ジャッキー

基本的には、ほかのキャラクターに対するときと同じでOK。ダメージ効率アップのために、ニーキックを多めに使うのもいい。フラミンゴ後は、標準的な対処法を使っていく。

シュン

フラミンゴの構えに移行されたときに迷わず仰穿腿を出せば、サラ側の選択肢をほとんどつぶせる。そのあとも、向側後避など基本となる選択肢を使っていけば問題ない。

リオン

フラミンゴには流星勾手撃が効果大。下段以外の蹴り技、上段Ⓟといったサラ側が軸とする攻撃をさばくことができる。ライジングエルボーガード後のディレイを狙うのもいい。

アオイ

さばき技の扇払いや上段の当てが力を発揮する場面が多い相手。技をガードされるなどしてこちらが不利になったはもちろんのこと、フラミンゴ構えへの対抗手段も活用できる。

レイ

直線的な攻撃が多いサラ相手では、窩肚拳が頼れる存在になる。フラミンゴ構えに移行されたときも使っていこう。足位置を判断し、相手の腹側を意識することも重要だ。

ベネッサ

こちらが不利な場面では、サラが主軸とするヒジ系の技をパーリングコンビネーションでさばく。この技は、フラミンゴ中に上段系の技を多く使う相手にも効果的だ。

主要技反撃法

ニーキックのほかジャックナイフキック（1段目止まり）、ジャックナイフサイドにも反撃が入る。ダッシュニーは意外とスキが小さく、反撃に使えるのは投げのみ。ヒジ系すらも入らないので注意しよう。

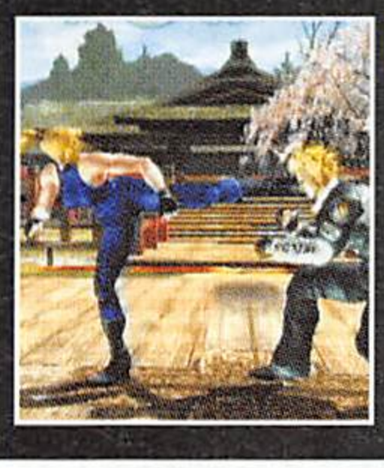
下段技ではレッグスライサーがポイント。これをガードしたあとはヒジ系でよろけを狙うのが基本だ。連続ヒットする連係技を持っているなら、そこまでつなげよう。下段技ではロースピンキック〔↘K＋G〕もスキが大きく、さまざまな打撃技を入れることができる。

ダブルジョイントバットも立ちガード、しゃがみガードに関わらず大きなスキがあるので、キャラクターごとに最大級の打撃技を叩き込みたいところだ。

ジャックナイフキック

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

ジャックナイフサイド



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

ニーキック

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

ダッシュニー

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

レッグスライサー

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

アキラ
猛虎硬爬山 ↓⇨P
白虎双掌打 ↓⇦⇨P

バイ
腿登裏旋脚（立ち途中）K
飛燕烈脚 ↗KK

ラウ
鳳凰槍掌 ⇨PP
腿登裏旋脚（立ち途中）K

ウルフ
下段投げ

ジェフリー
ニーハンマー ⇦KP

カゲ
肘打ち ⇨P

サラ
ダブルジョイントバット ⇨PK

ジャッキー
エルボースピンキック ⇨PK

シュン
背旋肘 ↙P

リオン
勾手堤膝 ⇨K
縦跳穿掌 ⇧P＋K

アオイ
旋桜 ⇨PP
横周肘当て ⇨P＋KP

レイ
登天掌 ↓⇨P
擺旋脚 K

ベネッサ（D）
カットインニーキック ⇩K

ベネッサ（M）
ライトニングエルボー ⇨P＋K
エルボーストーム ⇨PPK

ダブルジョイントバット

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP（速）
立ちP（中）
立ちP（遅）

アキラ
上歩衝掌 ⇦⇨P
崩撃雲身双虎掌 P＋K＋G⇦↘P＋G⇩⇨ or ⇦P

バイ
高蹴腿 K
燕青撑起脚 ⇨KK

ラウ
虎槍掌 ⇦⇨P
双虎烈把 ↘P＋K

ウルフ
ニーブラスト ⇨K
ヘビートーキック ⇦K＋G

ジェフリー
ニーアタック ⇨K
ニーハンマー ⇦KP

カゲ
旋蹴り ⇩K＋G

サラ
ニーキック ⇨K
ドラゴンスマッシュキャノン ↙K

ジャッキー
ライトニングストレート ↘PPP
ニーキック ⇨K

シュン
挑腕撩拳 ⇩↘⇨P
龍尾脚 ⇧K＋G

リオン
後蹴腿 ⇦⇦K
双耳旋風 P＋K

アオイ
重ね当て ⇦⇨P
雲蹴り ⇨KK

レイ
羅拳撃 ⇦PP
二起分脚 ↗K

ベネッサ（D）
ストマッククラッシュ ↘K＋G

ベネッサ（M）
ライトニングエルボー ⇨P＋K

対戦攻略 VS ジャッキー・ブライアント
JACKY BRYANT

連係技への対処法がすべてのカギを握る

最重要課題はエルボーバックナックル〔⇨ⓅⓅ〕対処法。2段目はしゃがみⓅなどでも割り込めないので、来ることを読んだらしっかりしゃがんでかわそう。そのあとすぐさま反撃したいところだが、スキが小さいので出の遅い技では難しい。とりあえずしゃがみⓅをヒットさせ、そこから攻めるのがオススメだ。もしも3段目まで出し切られても、しっかり反応していれば止めることができる。

ビートナックル〔Ⓟ＋Ⓚ〕をガードしたあとも基本的には同じ対処でOK。こちらはディレイを使われることが少ないので、若干対処しやすい。

エルボーバックナックルを警戒せよ

1段目のライジングエルボーをガードしたあと毎回手を出していると、2段目でいいようにやられてしまう。ときには2段目をしゃがんでかわし、的確に反撃してプレッシャーをかけよう。

避けを使うならジャッキーの腹側へ

投げ技の種類が少ないジャッキーに対しては、避け投げ抜けが特に有効だ。避けの方向は、ビートナックルとスラントバックナックル〔⇦Ⓟ〕をかわすことができる腹側を意識すること。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

裡門頂肘をガードされたあと捜下崩捶を出せば、足位置平行ならばライジングエルボーを始めとする相手の主力技をかわせる。逆に、足位置ハの字のときはかわす技が少ない。

バイ

穿冲拳や旋中腿をガードされたら、当て身投げ抜けや燕青槍掌で立ちⓅやライジングエルボー、投げに応戦。相手がさばけない技を出してきた場合は、避けという選択肢も。

ラウ

鳳凰槍掌ヒット後は、回避能力の高い燕子掌を出すのがベスト。立ちⓅやしゃがみⓅはもちろん、ライジングエルボー、ビートナックルなどもかわすことができる。

ウルフ

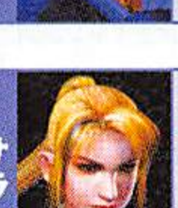
ライジングエルボーをガード後、コマンドの下要素を利用ししゃがみ動作と投げの入力を同時に行う。成功すれば、ディレイのエルボーバックナックルをかわして投げられる。

ジェフリー

ライジングエルボーをガードしたあとはしゃがんで様子を見るのが基本だが、ときには思いきって二択を仕掛けよう。けん制でダッキングローを使い、相手のⓅ連係を阻止。

カゲ

ライジングエルボーを多用する相手には十文字構えからの葉隠流 陰・水月砲が有効。ほかの打撃技も適度に交ぜてくるようなら、相手の腹側方向への避けで回避しよう。

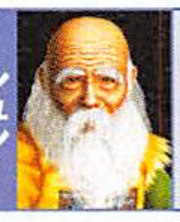


サラ

エルボーバックナックルやビート&バックナックルをしゃがんで回避したあとはダブルジョイントバットを叩き込みたいが、少しでも遅れると危険。しゃがみⓅが無難だ。

ジャッキー

エルボーバックナックルやビート&バックナックルをしゃがんでかわしたあとの対処法で相手との差をつけたい。ここで的確にエルボースピンキックを叩きこめれば理想的。



シュン

不利な状況下では、仰穿腿や向側後避を使って相手のライジングエルボーなどをかわすよう努めよう。仰穿腿は足位置によってビートナックルにつぶされるので気を付けよう。

リオン

ライジングエルボーをガードしたときに流星勾手撃を出せば、ディレイのバックナックルやスピンキックをさばける。万能ではないが、たまに使ってみるのもいいだろう。

アオイ

コンボバックナックルスピンのあとは、両止で背後攻撃をすべて止められる。しゃがみⓅをガードされても無双破ならば立ちⓅやライジングエルボーをかわすことが可能だ。

レイ

レイの主力連係技はⓅ系が多いので、パクサオは要警戒。擺旋脚から崩捶掌壁へつなぐなど始動技を変えるだけでなく、有利な状況を維持できるような工夫もしていきたい。

ベネッサ

ジャッキーの主軸であるジャブストレート後には、腹側にイントルードフックを狙うと連係に割り込める。ぜひ覚えておこう。不利な状況ではパーリングコンビネーションが効果大。

主要技反撃法

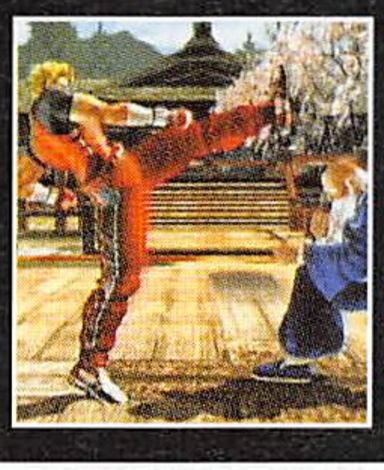
Ver.Bでは、スラントバックナックルに下段投げによる反撃が確定するようになった。2段目を警戒する必要はあるものの、ときには狙ってみたい。ミドルキックも同様で、2段目がないと読んだら素早く投げを狙おう。ダッシュハンマーキックには距離が遠いイメージがあるが、たいていその場からの投げが届く。反対に、ブラインドバックナックルは距離が離れやすく、投げを入れられるケースは少ない。

スキの大きな技はエルボースピンキックとステップインミドルセカンド。これらをガードしたときには、できる限り高ダメージの打撃技を叩き込もう。前者は崩撃雲身双虎掌クラスの反撃が可能で、後者はヒザ系の技などの浮かせ技が基本だ。

スラントバックナックル

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

ダッシュハンマーキック

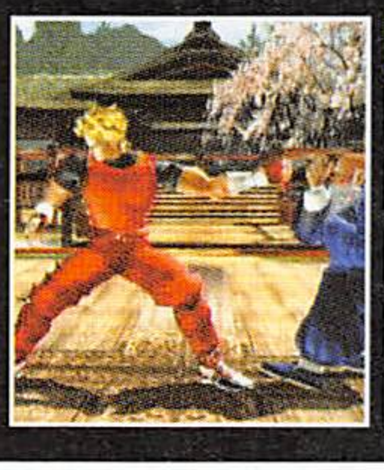


共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

ミドルキック

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

ブラインドバックナックル



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

ステップインミドルセカンド

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
上歩衝掌 ⇨⇨P 連環腿 ⇨⇨KK	高蹴腿 K 飛燕烈脚 ↗KK	鳳凰槍掌 ⇨PP 虎槍掌 ⇨⇨P	ドラゴンフィッシュブロー ⇨PP ニーブラスト ⇨K
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ニーアタック ⇨K ヘッドアタック ⇨⇨P+K	旋蹴り ⇩K+G	ダブルジョイントバット ⇨PK ニーキック ⇨K	エルボースピンキック ⇨PK ライトニングストレート ↘PPP
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
連蹴廻手 KKP 龍尾脚 ⇧K+G	落撃掌 ↘PP 後蹴腿 ⇦⇦K	重ね当て ⇨⇨P 鎖鎌 KK	羅拳撃 ⇦PP 二起分脚 ↗K	ストマッククラッシュ ↘K+G	ライトニングエルボー ⇨P+K

エルボースピンキック

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
上歩衝掌 ⇨⇨P 崩撃雲身双虎掌 P+K+G⇦↘P+G⇩⇨ or ⇦P	高蹴腿 K 飛燕烈脚 ↗KK	虎槍掌 ⇨⇨P 双虎烈把 ↘P+K	ショートショルダー ⇨⇨P+K ヘビートーキック ⇦K+G
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ニーアタック ⇨K ケンカアッパー ↘↘P	旋蹴り ⇩K+G 斧旋連脚 ⇨K+G	ダブルジョイントバット ⇨PK	ライトニングストレート ↘PPP ニーキック ⇨K
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
連蹴廻手 KKP 龍尾脚 ⇧K+G	落撃掌 ↘PP 後蹴腿 ⇦⇦K	重ね当て ⇨⇨P 鎖鎌 KK	羅拳撃 ⇦PP 二起分脚 ↗K	ストマッククラッシュ ↘K+G	パーリングコンビネーション ⇦⇨KP ライトニングエルボー ⇨P+K

対戦攻略 VS 舜帝 SHUN-DI

酔いさまし&冷静な対処が勝利のカギ

シュン戦でもっとも厄介なのが、酒を飲まれることだろう。飲酒数の増加に伴って攻撃力&使用可能な技も増えていくからだ。飲酒を完全に阻止できれば理想だが、まず無理なので酔いさまし技を使って少しでも飲酒数を下げていきたい。

また、シュンのトリッキーな動きへの対応も重要。シュンの技は独特な動きのものが多く、技の性質も一見してわかりにくい。しかし、これらの技にはたいてい弱点があり、見た目でごまかされていることが多い。これらの技への対処法をしっかりと押さえ、同時に飲酒を封じていけばおのずと勝利は見えてくるはずだ。

姿勢が低くなる仰穿腿には下段攻撃で対応

仰飲杯手〔↘Ⓟ〕はガードすればこちらが有利。しかし、シュンがそのあとに仰穿腿〔↓Ⓚ〕を出してきた場合は上・中段攻撃がすかってしまう。このときはローキック系の下段攻撃で反撃しよう。

逃げるジジイは放っておけ

仰穿腿後に向側後避〔↖(or↙)Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕を出してきたら、ヘタに手を出すのは禁物。とりあえず立ちガードで様子を見、その後リーチの長い技を出して反撃するのもひとつの選択肢だ。

キャラクター別ワンポイント攻略

裡門頂肘や躍歩頂肘なら仰穿腿をつぶせるが、向側後避などの避け行動には弱い。向側後避を読んだときは、技を出すタイミングを少し遅らせるなどの工夫をしていこう。

多少有利な状況で旋中腿を出しても仰穿腿でつぶされやすい。下方向に判定が強い穿沖拳や飛燕単脚で攻め立て、攻撃の手を止めないようにしつつ、プレッシャーを与えよう。

ラウの技は仰穿腿で止められる確率が非常に高いので、ときには有利な状況でも手を出さずにガードにまわるという選択肢もある。ガード後は腿登裏旋脚で確実に返すこと。

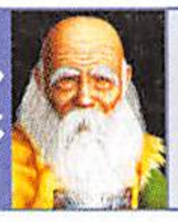
仰穿腿をくらったあとでも近距離であれば、下段投げが確定の反撃技になる点に注目。難易度は高いが、たまに決める程度でも相手には十分なプレッシャーだ。

ウルフと同様に、仰穿腿をくらったあとに下段投げを狙っていける。上段投げではフロントバックブリーカーとスパインバスターなどに酔い覚まし効果があることを覚えておこう。

つねに中間距離を保って戦うシュンに対しては、通常の対戦時と違う技で攻める必要がある。仰穿腿を読んだときは円月蹴りを狙うなど、ダメージ効率で差をつけたい。

ヒジをすかしてしまう厄介な仰穿腿も、下方向に判定が強いジャックナイフならばつぶせる。カウンターヒットならジャックナイフサイドキックまで連続ヒットさせることが可能。

酔い覚まし効果とリーチの長さを併せ持つビートナックルで攻め立てる。ビートナックルからの派生技を出す際は、ディレイをかけないと酔い覚ましにならないので注意しよう。



側端脚は相手の仰穿腿で止められやすい。代わりに龍尾脚を使い、仰穿腿をかわしつつ攻撃すること。飲酒量は勝敗に関わるので、ヒット後は積極的に飲酒技を叩き込もう。

勾手提膝は下方向にも判定が強く、仰穿腿をつぶしやすい。技をガードしたあとに使う中段は、これがメイン。向側後避に対しては豊富な回転系の技が力を発揮してくれる。

仰穿腿は両止でつぶすのがベスト。仰飲杯手や側端脚をガードしたあとに中段技を出すなら、この技を使うこと。向側後避や避け対策になる草薙と使い分け、二択としていこう。

主力である立ちⓅからの連係は仰穿腿でつぶされる。有利な状況で立ちⓅを使うのは控え、かわりに双飛脚からコンボを狙っていこう。状況によっては向側後避にもヒットする。

カウンターヒット時に大ダメージを与えられるストンピングロースマッシュが仰穿腿対策。向側後避を読んだときは、ロースピンスライサーか思い切ってシャドウスライサーを。

主要技反撃法

ここで取り上げたシュンの技に対する反撃を見ればわかるとおり、すべて投げでの反撃が確定している。これらの技に対し逃さず反撃を決めていけば、シュンの攻撃をかなり封じることになるはずだ。仰飲杯手〔↘P〕や側端脚〔↘K〕といった確定反撃のない技もあるが、ガードすればこちらが有利なことに変わりはなく、ガード後に二択を迫ればいい。また、シュンが不利な状況で使ってくる仰穿腿〔↓K〕はノーマルヒットで下段投げによる反撃が可能。瞬時に反応するのは困難だが、あらかじめシュンが仰穿腿を出すのを予測しておけば不可能ではない。これを確実に反撃できるようになればシュン戦はもらったようなもの。ぜひマスターしたい。

龍尾脚

共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

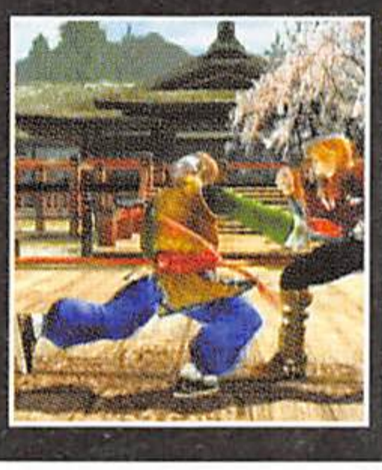
浸歩酔硬手

共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

後蹴連脚

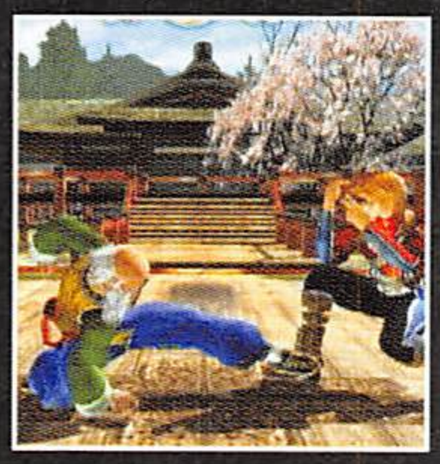
共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

月牙叉撃



共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

旋風掃腿



共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(速)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

アキラ
- 猛虎硬爬山 ↓↘P
- 馬歩衝靠 ↓↘P+K

パイ
- 飛燕烈脚 ↗KK
- 燕青撑起脚 ↘KK

ラウ
- 飛燕転身掌 ↘↘P
- 腿登裏旋脚（立ち途中）K

ウルフ
- ニーブラスト ↘K
- ヘビートーキック ←K+G

ジェフリー
- ケンカアッパー ↘↘P
- ニーハンマー ←KP

カゲ
- 中蹴り ↘K

サラ
- スピンヒールソード ↖K+G

ジャッキー
- ステップインミドルセカンド ↘KK

シュン
- 月牙叉撃 ↓↘P
- 龍尾脚 ↑K+G

リオン
- 弾腿 ↘K
- 縦跳穿掌 ↑P+K

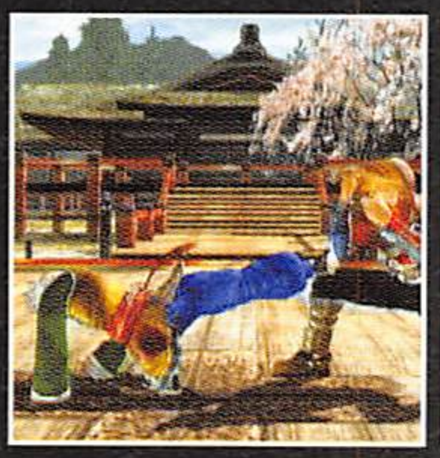
アオイ
- 雲蹴り ↘KK
- 横打 ↘P+K

レイ
- 斜歩連掌 ↘↘PP
- 二起分脚 ↗K

ベネッサ(D)
- ストマッククラッシュ ↘K+G

ベネッサ(M)
- ハーフムーンキック（立ち途中）K

仰穿腿



共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちP(遅)
- 立ちP(中)
- 立ちP(遅)

アキラ
- 白虎双掌打 ↓←↘P
- 馬歩衝靠 ↓↘P+K

パイ
- 腿登裏旋脚（立ち途中）K
- 飛燕烈脚 ↗KK

ラウ
- 鳳凰槍掌 ↘PP
- 腿登裏旋脚（立ち途中）K

ウルフ
- 下段投げ

ジェフリー
- ニーハンマー ←KP
- 下段投げ

カゲ
- 中蹴り ↘K
- 旋蹴り ↓K+G

サラ
- ダブルジョイントバット ↘PK
- ライジングニーダブル ↓↘KK

ジャッキー
- エルボースピンキック ↘PK
- ビート&バックナックル P+KP

シュン
- 月牙叉撃 ↓↘P

リオン
- 疾歩昇穿手 ↓↘P
- 縦跳穿掌 ↑P+K

アオイ
- 旋桜 ↘PP
- 横周肘当て ↘P+KP

レイ
- 擺旋脚 K
- 双飛脚 ↗K+G

ベネッサ(D)
- クラッシュジョー（立ち途中）P
- 下段投げ

ベネッサ(M)
- ライトニングエルボー ↘P+K
- 下段投げ

対戦攻略 VS リオン・ラファール LION RAFALE

かわし性能の高い疾歩昇穿手が最大の敵

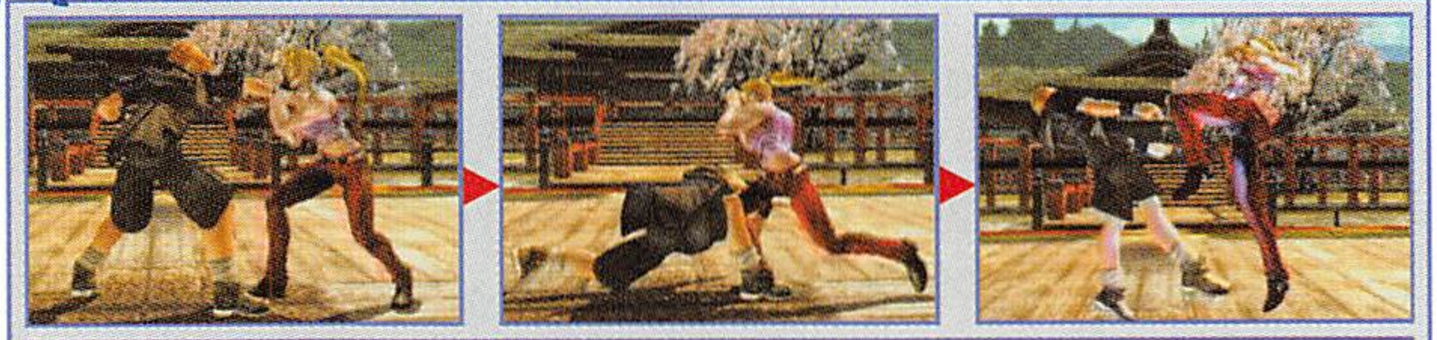
立ちⓅ、しゃがみⓅのほかヒジ系の技をかわすこともある疾歩昇穿手〔↓⇨Ⓟ〕対策がカギ。ある程度出が早く、下方向の判定が強い技で対抗したい。もっとも警戒すべきは、しゃがみⓅガード後。足位置ハの字のとき、特にかわし性能が高くなることも覚えておこう。適した技がとっさに出せなければ、疾歩昇穿手までガードしきって投げで反撃するのもいい。

こちらが有利な場面で使われやすい斜前歩〔⇗(or⇖) Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ〕にも注意。少しでも反応が遅れると、投げすらもかわされてしまう。斜前歩を待ってから反撃を入れることで、プレッシャーを与えよう。

疾歩昇穿手が使われるポイントの代表例

しゃがみⓅをガードしたあとも油断はできない。足位置などの状況によっては、疾歩昇穿手でヒジ系の技すらもかわされてしまう。下方向に強い判定を持つ技があれば、それで対抗しよう。

斜前歩は一点読みで対応するのも手



例えば、盤肘〔⇨Ⓟ〕ガード後の斜前歩。最速のタイミングなら投げることも可能だが、少しでも遅れるとかわされてしまう。様子を見てから反撃してダメージを稼ぐことも考えたい。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

相手のしゃがみⓅをガードしたあとに裡門頂肘や躍歩頂肘を最速で出せれば、疾歩昇穿手に打ち勝てる。斜前歩に対しては技の出が遅い順身翻胯が逆に効果を発揮する。

バイ

相手のしゃがみⓅをガードしたあと、しゃがみⓅではなく穿冲拳で反撃に転じよう。各種ヒジ系の技より判定が強く、疾歩昇穿手を確実につぶすことができる。

ラウ

足位置が平行のときは肘撃を疾歩昇穿手でかわされることがあるので、代わりに相手の技をかわしやすい燕子掌で攻める。ため時間を調節して身を引くモーションを活かそう。

ウルフ

ウルフの技は疾歩昇穿手でかわされないものが多いので、どの技も使っていける。相手のしゃがみⓅをガードしたあとは、やはり空中コンボにつながるニーブラストを狙いたい。

ジェフリー

ウルフ同様、疾歩昇穿手でかわされない技が多い。相手のしゃがみⓅガード後、特に狙いたいのはニーアタック。ダメージは少ないが、リスクも少ないダッキングローでも可。

カゲ

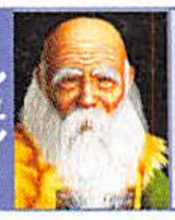
足位置平行時は肘打ちを疾歩昇穿手でかわされやすい。相手のしゃがみⓅガード後は旋蹴りを使って反撃しよう。反応が早ければしゃがみⓅ→しゃがみⓅの連係にも割り込める。

サラ

足位置が平行のときはライジングエルボーを疾歩昇穿手でかわされやすいので注意したい。下方向に判定が強いジャックナイフキックを主軸に戦うのがおすすめだ。

ジャッキー

足位置に関係なく、ライジングエルボーは疾歩昇穿手にかわされやすい。ヒットしたときの見返りが大きいニーキックやビートナックルで代用するのもいいだろう。



シュン

疾歩昇穿手には下方向に判定が強い仰飲杯手で対抗しよう。大ダメージは望めないものの、ヒットしたあとはシュン側が有利。飲酒数によっては連係技につなぐことも可能だ。

リオン

姿勢が低いぶん、判定が強い盤肘。これを普通に使えば、それだけで疾歩昇穿手に対抗できる。逆を言えば、対リオン戦では疾歩昇穿手はあまり有効ではないということだ。

アオイ

疾歩昇穿手に対して中段肘当は十分な力を発揮してくれるので、かわし性能もそれほど気にならない。斜前歩や斜後歩を使って移動する相手には草薙を多めに使うのが手。

レイ

疾歩昇穿手への対抗手段は、下段攻撃をつぶせる性能を持った擺旋脚か下方向に判定の強い分脚だ。構えに移行したあとはスキを与えず、派生技でラッシュをかけよう。

ベネッサ

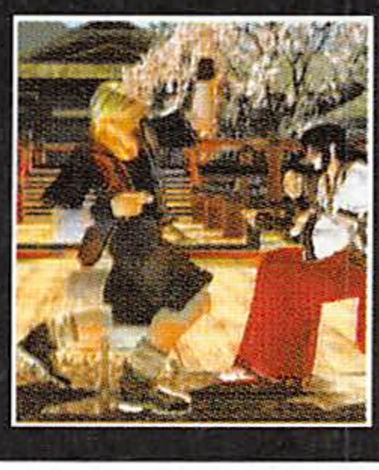
疾歩昇穿手は中段攻撃で返さず、下段始動の連係技ストンピングロースマッシュで反撃しよう。1段目がカウンターヒットすれば連続ヒットし、大ダメージを与えることができる。

主要技反撃法

浮かせ技の軸となる疾歩昇穿手をはじめ、上段投げで反撃できる技が数多くある。反応しにくいが、プレッシャーを与えるためにもしっかり反撃したい。一見大きなスキがありそうな縦跳穿掌も、上段投げでしか反撃できないので注意しよう。また、転身偸歩双手脚〔⇨Ⓟ＋ⓀⓀ〕は、投げのほか一部のキャラクターが持つ立ちⓅでも反撃することが可能だ。

そのほかでは、多彩な下段技に対する反撃が対戦でのカギになる。スキが大きい穿弓腿〔⬂Ⓚ〕や後掃腿〔⇩Ⓟ＋Ⓖ〕は最大級の打撃技、疾地掃腿〔⬊Ⓟ＋Ⓖ〕は下で挙げた騰撃連捶と同程度、前掃転身脚〔⬂Ⓟ＋Ⓖ〕と進歩蟷螂掃手にはヒジクラスの技で反撃するのがベストだ。

疾歩昇穿手

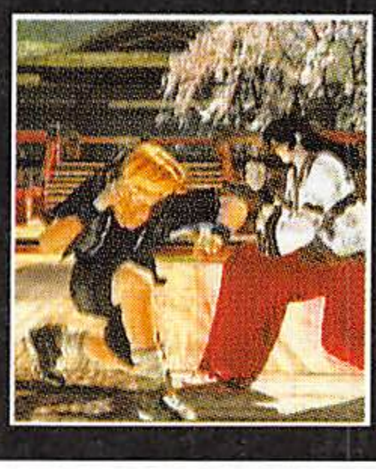


共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちⓅ(速)
- 立ちⓅ(中)
- 立ちⓅ(遅)

落撃掌

共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちⓅ(速)
- 立ちⓅ(中)
- 立ちⓅ(遅)

連三捶盤肘



共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちⓅ(速)
- 立ちⓅ(中)
- 立ちⓅ(遅)

縦跳穿掌

共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちⓅ(速)
- 立ちⓅ(中)
- 立ちⓅ(遅)

進歩蟷螂掃手

共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちⓅ(速)
- 立ちⓅ(中)
- 立ちⓅ(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ⇩⇦⇨Ⓟ	腿登裏旋脚（立ち途中）Ⓚ 飛燕烈脚 ⬀ⓀⓀ	鳳凰槍掌 ⇨ⓅⓅ	リバーストレッジハンマー ⇩⬊⇨Ⓟ
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ニーハンマー ⇦ⓀⓅ 下段投げ	肘打ち ⇨Ⓟ	ライジングエルボー ⇨Ⓟ	エルボースピンキック ⇨ⓅⓀ
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
—	疾歩昇穿手 ⇩⇨Ⓟ 縦跳穿掌 ⇧Ⓟ＋Ⓚ	旋桜 ⇨ⓅⓅ 下段投げ	登天掌 ⇩⇨Ⓟ 擺旋脚 Ⓚ	クラッシュジョー（立ち途中）Ⓟ	ライトニングエルボー ⇨Ⓟ＋Ⓚ

騰撃連捶

共通反撃技
- 上段投げ
- 下段投げ
- 立ちⓅ(速)
- 立ちⓅ(中)
- 立ちⓅ(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ⇩⇦⇨Ⓟ 馬歩衝靠 ⇩⇨Ⓟ＋Ⓚ	飛燕烈脚 ⬀ⓀⓀ 下段投げ	腿登裏旋脚（立ち途中）Ⓚ	ニーブラスト ⇨Ⓚ 下段投げ
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ニーアタック ⇨Ⓚ 下段投げ	中蹴り ⬊Ⓚ	ダブルジョイントバット ⇨ⓅⓀ ライジングニーダブル ⇩⇨ⓀⓀ	エルボースピンキック ⇨ⓅⓀ ビート&バックナックル Ⓟ＋ⓀⓅ
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
月牙叉撃 ⇩⬊Ⓟ 側端脚 ⬊Ⓚ	疾歩昇穿手 ⇩⇨Ⓟ 穿心腿 ⇨Ⓚ	旋桜 ⇨ⓅⓅ 下段投げ	分脚 ⬊Ⓚ 双飛脚 ⬀Ⓚ＋Ⓖ	下段投げ	ボーンクラッシュミドル ⬊Ⓚ ライトニングエルボー ⇨Ⓟ＋Ⓚ

対戦攻略 VS 梅小路 葵
AOI UMEKOUJI

寸止めに惑わされるとアオイのペースに

寸止めという独特の要素に対し、どこまで割り切った対応ができるかがポイント。旋桜〔⇨PP〕であれば、1段目ガード後に二択を仕掛けるつもりで技を出せば、寸止めからの連係をつぶすことが可能だ。最速で上段投げを狙えば、ちょうど寸止めに対する反撃になる。一方、2段目を待とうとして寸止めがきた場合、すでにアオイ側が有利。技を出すのは控え、防御的な選択肢で対応したい。

また、アオイの軸になる中段攻撃（中段肘当〔⇨P〕、横打〔⇨P＋K〕など）は半回転系になっていることに注意。避けるときは、アオイの背中側を意識しよう。

寸止めを見てから技を出すと危険

アオイ側が寸止めを使ったのを確認して、あわてて手を出すと痛い目を見る。つぶすのであれば、その前に技を出しておく勇気が必要だ。寸止めがよく使われるポイントを覚えることも大切。

流水は移動するのを待ってから反撃

草薙〔K＋G〕や連突小太刀〔PPPK〕から天地陰陽→流水とつなぐ連係に注意。読んだときには、移動するのを待って反撃しよう。なるべくダメージの高い技を叩き込みたいところだ。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

天地陰陽からの流水にタイミングをずらして馬歩衝靠を当てるなど、反撃技から空中コンボへつなぎ、手数で負けても要所のダメージ効率で差をつけたい。いなしには要注意。

パイ

ヒジ系で素直に攻めてくるアオイなら燕青槍掌で対処できる。要所で両止をうまく使われると攻め手を封じられやすい。状況によって裏圏捶との使い分けが必要だ。

ラウ

鳳凰槍掌ヒット後に両止を出されるとほとんどの技がつぶされてしまう。両止を避けてから反撃するか、技をかわしながら攻撃する翻身壁拳、燕子掌、燕陣旋風脚を活用しよう。

ウルフ

体重の軽いアオイにはヒザなどからのコンボが狙いやすく、比較的楽に戦える。寸止めを読み、浮かせ技で的確に連係に割り込む。慌てずに対処することが最良の一手。

ジェフリー

手数はアオイの方が上だが、パワーに関してはジェフリーが格段に優る。寸止めに対して思い切りのいい割り込みを仕掛け、空中コンボで大ダメージを狙おう。

カゲ

主力技である肘打をガードされたあとに両止を出されると、十文字構え時の選択肢がほとんど負けてしまう。両止を多用する相手には、肘打ち後、避け投げ抜けで対応しよう。

サラ

反撃で受けるダメージが小さいため、アオイ戦はダブルジョイントバットを思い切って使っていける。ただし、ガードされたあとの投げ抜けだけはしっかり入れておくこと。

ジャッキー

立ちPから始動する連係が多いだけに、上段技をかわす両止の存在には注意。寸止めを読んだら、ニーキックなどの浮かせ技を軸にダメージを狙っていきたい。

シュン

シュン側が不利状態になったとき、打撃技の軸として両止を使ってくる相手がもっとも厄介。仰穿腿はつぶされやすいので使用は控える。両止を察したら、向側後避で回避。

リオン

疾歩昇穿手は両止に対して非常に相性が悪く、多用する相手には不利な状況で手を出せない。足位置ハの字という条件つきなら、両止をスカして当たる泰山双勾手が使える。

アオイ

寸止めを読んで打撃を出すときは、カウンターヒット時に見返りの大きい雷刃破を使ってみることをオススメする。相手の攻めを逆手に取って、狙うは大ダメージだ。

レイ

天地陰陽に対しては、いなされる心配のない双飛脚を使って対処。中距離戦で厄介な横打に対しては、当たりの強い双飛脚を用いて対抗していくといい。

ベネッサ

アオイの主力技、横周肘当てや旋桜などの寸止めを読んだときに威力の高い投げ技とストンピングロースマッシュをうまく重ねれば、ベネッサはわりと楽に戦える。

主要技反撃法

旋桜と横周肘当てが最重要だが、反撃を意識しすぎると寸止めにはまりやすいので注意。雲蹴りは見た目ほどスキがなく、確定の反撃技が上段投げのみになることを覚えておこう。当て身を持つアオイだけに、投げでしか反撃できないケースで不用意に打撃を出すのは危険だ。

また、スキの大きい技は少なめ。ダウン攻撃に使われる空勢瓦突蹴りには、的確な打撃技で確実にダメージを与えたい。なお、草薙に対する反撃は、天地陰陽につながなかった場合の話。天地陰陽→流水とつなげられると、下段投げはもちろん直線的な打撃もすべてかわされてしまう。これに投げ抜けまで仕込む相手に対しては、読みで対応するしかないだろう。

旋桜

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

無双破

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

雲蹴り

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

横周肘当て

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

空勢瓦突蹴り

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
上歩衝掌 ⇔P 鉄山掌 ⇔⇒P+K	高蹴腿 K 飛燕烈脚 ↗KK	虎槍掌 ⇔P 双虎烈把 ↘P+K	ニーブラスト ⇒K ショートショルダー ⇔P+K
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ニーアタック ⇒K ケンカアッパー ↘↘P	奈落落とし ⇒↓↘PK 旋蹴り ↓K+G	ニーキック ⇒K ドラゴンスマッシュキャノン ↙K	ライトニングストレート ↘PPP ニーキック ⇒K
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
連蹴廻手 KKP	連環穿掌 PPP 連旋腿 KK	重ね当て ⇔P 雲蹴り ⇒KK	斜歩連掌 ↘↘PP 二起分脚 ↗K	シャドースライサー ⇒⇒K ストマッククラッシュ ↘K+G	ライトニングエルボー ⇒P+K

草薙

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ↓⇔P 馬歩衝靠 ↓⇒P+K	腿登裏旋脚(立ち途中) K	鳳凰槍掌 ⇒PP 腿登裏旋脚(立ち途中) K	ドラゴンフィッシュブロー ⇒PP ニーブラスト ⇒K
ジェフリー	**カゲ**	**サラ**	**ジャッキー**
ニーアタック ⇒K ニーハンマー ⇐KP	肘打ち ⇒P 旋蹴り ↓K+G	ダブルジョイントバット ⇒PK ライジングニーダブル ↓⇒KK	エルボースピンキック ⇒PK ニーキック ⇒K
シュン	**リオン**	**アオイ**	**レイ**	**ベネッサ(D)**	**ベネッサ(M)**
月牙叉撃 ↓↘P	弾腿 ↘K	重ね当て ⇔P 横周肘当て ⇒P+KP	二起分脚 ↗K 双飛脚 ↗K+G	クラッシュジョー(立ち途中) P ダッギングボディスマッシュ ⇒⇒PP	エルボーストーム ⇒PPK ライトニングエルボー ⇒P+K

対戦攻略 VS レイ・フェイ LEI-FEI

避け移動で活路を開け

バリエーション豊かな連係にガードは揺さぶられ、崩されていく。連係の合間に手を出そうものなら当て身やさばき技の餌食に……と、これはレイのペースにはまっている展開だ。これを打破するには避け、これで簡単に解決できる。直線的な攻撃が多いレイの技は避け移動にとことん弱い。避けるついでに投げ抜けを仕込んでおけば万全だろう。回転系の技で対処される危険はあるが、ダメージが低く余裕があれば無視してもいい。またレイの技はリーチに乏しいので、相手のペースに引き込まれそうならいったん間合いを取って仕切り直すのも効果的だ。

連撃を出されたら避けで対処

連撃〔PP〕は連係の始動技と考えていい。レイとしては連撃のあとに中段の連撃撐掌〔PPP〕や下段の伏身腿などでガードを崩しにくるはず。これのどちらにも対応できる行動は避けだ。

タメモーションを見たらすぐに避けろ

距離があくとレイは間合いを詰めようと突進技の箭疾歩〔敗式中P＋K〕を出してくる。最大タメで出してくるならタメのモーション中に避けでOK。一度軸をずらせば追ってくることはない。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

さばき性能を無効化できる肩攻撃の馬歩衝靠が便利。独立式に移行する技のあとに使いたい。同じ場面で裡門頂肘や躍歩頂肘などの技を多用すると当て身されるので注意。

パイ

独立式や跨虎式中の連環挿捶には、両手属性の燕青虎双破が効果的。さばき技に対してカウンターヒットを取ったときはもちろん、独立式中にヒットしても空中コンボが狙える。

ラウ

パンチ系の攻撃が主体となるラウは独立旋掌を狙われやすいが、ここを逆手に取れば大ダメージを狙える。おすすめは穿脚連環虎掌からの連掌旋風腿を決める空中コンボだ。

ウルフ

ラッシュ力の高いレイに対しては、避けの使い方がポイントになる。避けからは浮かせ技のニーブラストかショートショルダーを狙い、空中コンボで大ダメージを奪っていこう。

ジェフリー

避けを使って連係に割り込み、ニーアタックからの空中コンボを狙っていきたい。また、ダッキングローも重要。ガードされても大きな反撃を受けないので多用していこう。

カゲ

注意したいのは肘打ちのほか、避け攻撃の葉隠閃刃も独立式中の当て身でとられてしまう点。独立式へ移行する技を対処するときには、中蹴りや旋蹴りを使っていきたい。

サラ

主力技がパンチ系なので、独立式中の当て身に対する警戒が必要。独立旋掌を狙われたら、見返りを期待できるニーキックやドラゴンスマッシュキャノンを使って対処しよう。

ジャッキー

サラと同じく、独立旋掌を狙われた場合は見返りの大きいニーキックで対処するといい。近距離戦では、ストレートリード始動の連係をうまく使って押さえ込んでいこう。

シュン

相手との距離が近いときには、発生の早さと姿勢の低さで相手の攻撃をつぶしてくれる仰穿腿が重宝する。独立式に対しては側端脚や龍尾脚などの蹴り技が勝率アップのカギ。

リオン

独立式中の相手には当て身をとられないよう、主力技を勾手提膝や弾腿などに切り替えよう。特に弾腿は半回転系の技なので、方向を考えずに避ける相手にも効果的だ。

アオイ

草薙と両止は独立式中に当て身をとられないほか、上段攻撃をかわせるという特典付き。両止はさばかれることがなく、2種類の背を向ける構えへの対応策にも適している。

レイ

レイはパンチ系の攻撃が主軸となるため、独立旋掌には十分注意したい。独立式に対して蹴り技の側端脚や双飛脚を使い、空中コンボを決めてダメージを与えよう。

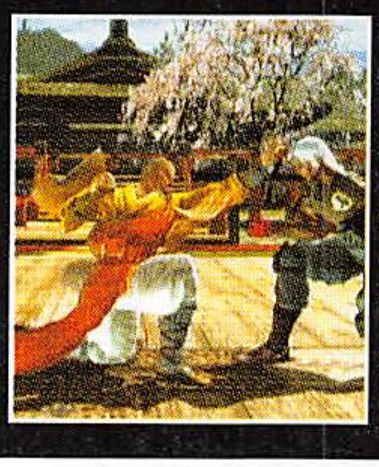
ベネッサ

冲撃からの連係や敗式からのP系の技をハンドホールドで返せれば、相手の選択肢の幅を狭めることができる。また、イントルードフックが持つ避け効果も頼れる武器のひとつ。

主要技反撃法

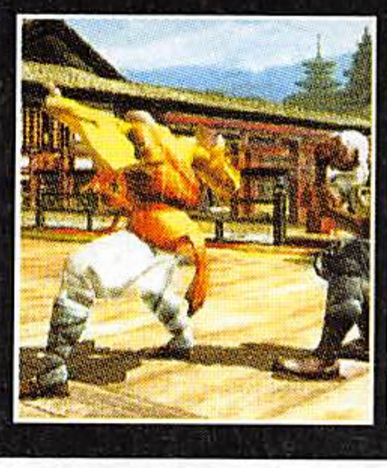
レイの技はどれもスキが小さく、ガード後は投げぐらいしか反撃の方法がない。とくに背折靠や双飛脚は一応投げが確定するもののタイミングはかなりシビア。これは対戦を積み重ねて慣れていくしかないが、反撃を確実に入れることができればこれらの技の使用を抑制することにもつながるため、ぜひモノにしたい。登天掌もガード後はややスキが小さいが、この技のコマンドから考えて、レイ側はしゃがみPから連係させてくることが多いだろう。技がくることを予測していれば反撃もしやすいはずだ。連環挿捶については跨虎式のあとに高確率で出してくると考えていい。この技はガード後のスキが大きめなので、反撃はそれほど難しくない。

登天掌



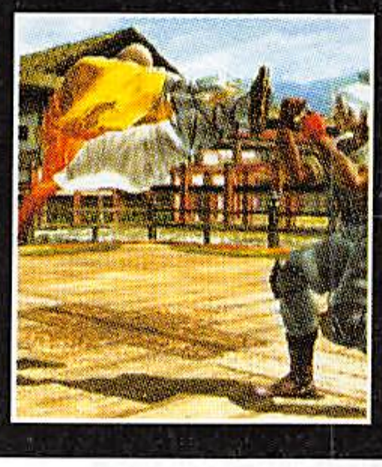
共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

背折靠



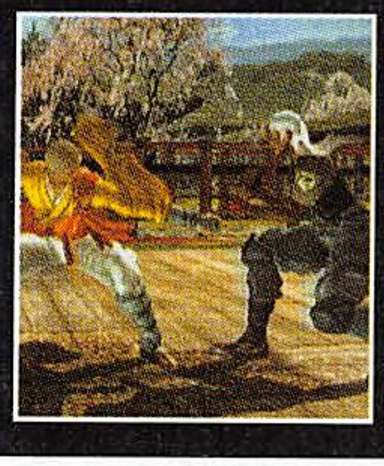
共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

双飛脚



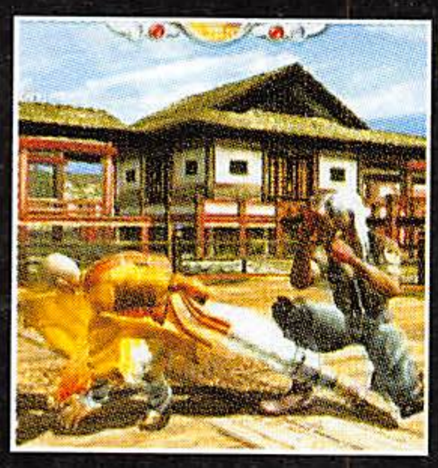
共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

連環挿捶



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

前掃腿



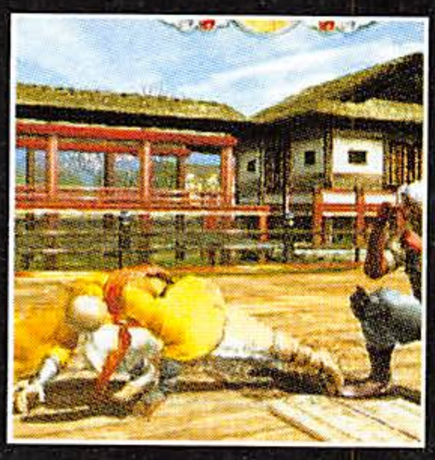
共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ↓⇦⇨P	腿登裏旋脚（立ち途中）K 飛燕烈脚 ↗KK	鳳凰槍掌 ⇨PP	グスクリューラリアット ⇨↘↓↙⇦PP 下段投げ

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
ニーハンマー ⇦KP 下段投げ	肘打ち ⇨P 岩暫破 ↓↘P	ダブルジョイントバット ⇨PK	エルボースピンキック ⇨PK

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ(D)	ベネッサ(M)
伏挑撃 ⇩P 仰穿腿 ⇩K	下統捶 ↓P 縦跳穿掌 ⇧P+K	旋桜 ⇨PP 横周肘当て ⇨P+KP	羅拳撃 ⇦PP 登天掌 ↓⇨P	下段投げ	バックナックル ⇨P 下段投げ

伏身腿



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ	パイ	ラウ	ウルフ
白虎双掌打 ↓⇦⇨P 馬歩衝靠 ↓⇨P+K	腿登裏旋脚（立ち途中）K	腿登裏旋脚（立ち途中）K 虎槍掌 ⇦⇨P	エルボーバット ⇦P ニーブラスト ⇨K

ジェフリー	カゲ	サラ	ジャッキー
エルボースタンプ ⇦P ニーハンマー ⇦KP	旋蹴り ⇩K+G	ダブルジョイントバット ⇨PK ライジングニーダブル ↓⇨KK	エルボースピンキック ⇨PK

シュン	リオン	アオイ	レイ	ベネッサ(D)	ベネッサ(M)
伏挑撃 ⇩P 仰穿腿 ⇩K	穿心腿 ➡K	旋桜 ⇨PP	双飛脚 ↗K+G	クラッシュジョー（立ち途中）P	ライトニングエルボー ⇨P+K

対戦攻略 VS ベネッサ・ルイス
VANESSA LEWIS

各スタイルに応じた対策を立てよう

ディフェンシブスタイルとムエタイスタイルという二面性を持つベネッサには、各スタイルごとに対策を変えていく必要がある。ディフェンシブスタイルには当て身やさばき技にとられないよう技を選んで使い、ムエタイスタイルに対しては出の早い攻撃に押されないよう避けでのかわしや当て身、しゃがみⓅなどで連係を止めるといい。割り込みの際はベネッサのイントルードフック〔Ⓖ押しながら⇧Ⓟ〕などの軸ずらし技やさばき技のパーリングコンビネーション〔⇦⇨ⓀⓅ〕に注意。わざとスキの大きい技を見せてこちらの反撃を誘い、これらの技で仕留めにくるからだ。

パーリングコンビネーションには下段攻撃で対応

シャドースライサー〔⇨⇨Ⓚ〕ガード後に焦って立ちⓅなどを出してしまうと、パーリングコンビネーションでさばかれてしまう。このような場面では下段攻撃など、さばかれない技で攻めるといい。

エルボーストーム連係は3段目をかわせ

ムエタイスタイルのエルボーストーム〔⇨ⓅⓅⓀ〕に対しては、スキの大きい2段目までガードして3段目を避けでかわす。そのあとは無防備なベネッサに対して投げをお見舞いしてやろう。

キャラクター別ワンポイント攻略

アキラ

ガード時に裡門頂肘や躍歩頂肘を出すと、さばき技パーリングコンビネーションに返されやすい。しゃがみダッシュして馬歩衝靠を出すなど、攻めを単調にしないことが大事。

パイ

ディフェンシブスタイルのベネッサは技を出してくるタイミングが一定になりにくく、相手の攻撃をさばく燕青槍掌の特性もそれほどの効果を見込めない。多用は禁物だ。

ラウ

斜上掌や斜下掌などⓅ系の攻撃ばかり使うとハンドホールドの的になる。肘撃や腿登裏旋脚、ためがきく燕子掌など、ハンドホールドされない技をメインに使っていこう。

ウルフ

ショートショルダーやニーブラストを主軸にして戦えば、パーリングコンビネーションとハンドホールドはたいして問題にならない。比較的楽に戦えるだろう。

ジェフリー

主力打撃技がヒザ系なのでディフェンシブスタイルが苦にならない。ムエタイスタイルはスピードに圧倒されず、避けをうまく使って反撃のチャンスを作っていこう。

カゲ

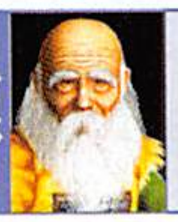
有利な状況でわかりやすく肘打ちを使いすぎなければ、それほど対処に困らないはず。相手の攻撃をガードしたあと、投げで反撃できる技を見逃さないようにしよう。

サラ

ディフェンシブスタイルに対しては素早い技で押していける。ただし、さばき技のパーリングコンビネーションやかわし性能のあるイントルードフックには十分注意が必要だ。

ジャッキー

立ちⓅからの連係やビートナックルといったⓅ系に頼りすぎると、ハンドホールドを狙われる機会も多くなる。空中コンボにつなげるニーキックなども適度に織り交ぜたい。



シュン

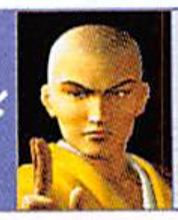
仰飲杯手、挑腕撩拳、月牙叉撃などの中段Ⓟ系の技が多いシュンだけに、ハンドホールドの対処法が勝敗を左右する。中段は側端脚を軸にするなど、的を絞らせないように。

リオン

バックナックルストームなど、ディレイでⓀ系へつながる連係を見切って、流星勾手撃などで割り込んでいきたい。これができれば、ベネッサ側の攻め手を制限できる。

アオイ

パーリングコンビネーションに対しては、両止でカウンターを狙うといい。また、ストンピングロースマッシュの1段目をノーマルでくらったあと、すぐさま両止を出すのも有効。



レイ

立ちⓅからの攻めが多く、直線的な動きが主体のレイにとって、ハンドホールドとイントルードフックは実に厄介な存在。回転系の技をうまく使って的を絞らせないように。

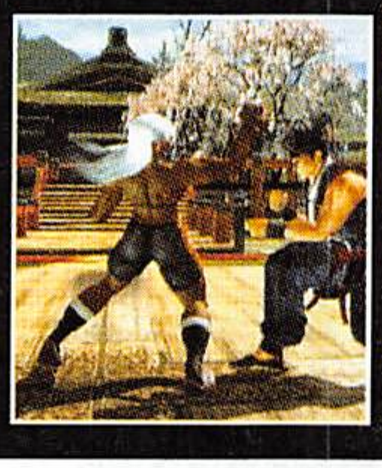
ベネッサ

パーリングコンビネーションにはストンピングロースマッシュでカウンターヒットを狙うのが得策。イントールドフックにはロースピンスライサーで対応しよう。

主要技反撃法

反撃の際に要注意なのがバックナックルストリーム〔⇨PKK〕。この技をガードしたあとは間合いが離れるので、反撃として投げが入らない場合があるのだ。これは自分の投げ間合いに応じて反撃を使い分けよう。また、右で取り上げた以外にもストッピングローコンボ〔⇩KP〕やムエタイスタイルのダブルエルボー〔⇨PP〕など、ガード後に投げで反撃できる技はほかにもある。しかし、その後の派生を考えるとどうしても手を出しづらいところ。このあたりはベネッサとの読み合いになってしまうが、途中で止めてくると読んだら積極的に反撃を狙っていきたい。これを嫌がって連係を出し切ってくればベネッサの行動をある程度だが制限したことなる。

ダッキングボディスマッシュ



共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

バックナックルトーキック

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

イントールドフック/インターセプトボディブロー

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

バックナックルストリーム

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

ロースピンスライサー

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ
猛虎硬爬山 ⬇⇨P
白虎双掌打 ⬇⇦⇨P

バイ
腿登裏旋脚(立ち途中)K
飛燕烈脚 ↗KK

ラウ
鳳凰槍掌 ⇨PP
腿登裏旋脚(立ち途中)K

ウルフ
ニーブラスト ⇨K
ヘビートーキック ⇦K+G

ジェフリー
ニーアタック ⇨K
ニーハンマー ⇦KP

カゲ
岩暫破 ⬇⇘P
旋蹴り ⇩K+G

サラ
ダブルジョイントバット ⇨PK

ジャッキー
エルボースピンキック ⇨PK
ニーキック ⇨K

シュン
月牙叉撃 ⬇⇘P
龍尾脚 ⇧K+G

リオン
弾腿 ⇘K
縦跳穿掌 ⇧P+K

アオイ
旋桜 ⇨PP
重ね当て ⇦⇨P

レイ
双飛脚 ↗K+G

ベネッサ(D)
ハーフムーンキック(立ち途中)K

ベネッサ(M)
エルボーストーム ⇨PPK
ライトニングエルボー ⇨P+K

ベビーフックトルネード(M)

共通反撃技
上段投げ
下段投げ
立ちP(速)
立ちP(中)
立ちP(遅)

アキラ
上歩衝掌 ⇦⇨P
連環腿 ⇨⇨KK

バイ
高蹴腿 K
飛燕烈脚 ↗KK

ラウ
鳳凰槍掌 ⇨PP
虎槍掌 ⇦⇨P

ウルフ
エルボーバット ⇦P

ジェフリー
エルボースタンプ ⇦P
ニーハンマー ⇦KP

カゲ
旋蹴り ⇩K+G

サラ
ダブルジョイントバット ⇨PK
ドラゴンスマッシュキャノン ↙K

ジャッキー
エルボースピンキック ⇨PK

シュン
挑腕撩拳 ⇩⇘⇨P
連蹴廻手 KKP

リオン
連旋腿 KK
後蹴腿 ⇦⇦K

アオイ
旋桜 ⇨PP
鎖鎌 KK

レイ
擺旋脚 K
双飛脚 ↗K+G

ベネッサ(D)
カットインニーキック ⇨K

ベネッサ(M)
ライトニングエルボー ⇨P+K

用語解説

GLOSSARY

ここでは、本書にたびたび登場する用語を集めている。わからない用語が出てきたときに参照してほしい。

■足位置ハの字

自分と相手のキャラクターが、違う足を前に出して向き合っている状態。画面上では、足の位置が台形を描くようになる。この状態によって、有効なコンボが変化することがある。

[p.011]

■足位置平行

自分と相手のキャラクターが、同じ足を前に出して向き合っている状態。画面上では、足の位置が平行四辺形を描くようになる。

[p.011]

■当て身技

相手の打撃技を受け止めながら出す技。「返し技」と表記する場合もあるが、本書では「当て身技」に統一している。

[p.018]

■浮かせ技

ヒットした相手を空中に浮かせる性質のある技。空中コンボの起点として使われる。

■カウンターヒット

相手の技の出始めに打撃技がヒットすること。黄色い光のエフェクトが出る。このタイプのヒットでは与えるダメージが増加するほか、相手の状態（モーション、硬直など）が変化して追加攻撃が可能になることもある。

[p.004,013]

■確定

仕掛けた攻撃が確実に決まる状況のこと。

■軽量級

パイ、サラ、アオイ、ベネッサのこと。体重が軽く、浮かされやすい。

■硬化カウンターヒット

相手の硬直中に打撃技がヒットすること。与えるダメージがやや増加する。

[p.013]

■硬直

攻撃のあとに一定時間生じる、キャラクターが動けない状態。「硬化」ともいう。攻撃した側の硬直は技によって決まっている。攻撃された側の硬直は、攻撃をガードしたか、ノーマルヒットしたか、カウンターヒットしたかなどによって異なる。いうまでもなく、硬直の短いほうが先に次の行動へ移ることができ、有利だ。

■コンボ

回避手段のない連続攻撃のこと。大量のダメージを一気に与えることができる。相手を空中に浮かせて叩き込む「空中コンボ」が代表的。

■しゃがみP

⇩Pまたは⬇Pで出るパンチ攻撃。下Pともいう。『VF4』のしゃがみPは特殊下段という攻撃判定になっており、立ちガードでもしゃがみガードでも防ぐことができる。

■重量級

ウルフ、ジェフリーのこと。体重が重く、浮かされにくい。

■先行入力

現在の行動の硬直が終わる前に、次の行動のコマンドを入力しておくこと。VFシリーズは伝統的に先行入力が有効になっている。

■立ちP

Pで出るパンチ攻撃。さまざまな派生技の起点であることが多い。

■中量級

アキラ、ラウ、カゲ、ジャッキー、シュン、リオン、レイのこと。

■ディレイ

複数の攻撃からなる技の多くは、コマンド入力のタイミングを遅らせることで、攻撃に間を持たせることができる。

■特殊下段

立ちガード中の相手にダメージを与えられない下段攻撃。

[p.012]

■特殊中段

しゃがみガード中の相手にダメージを与えられない中段攻撃。

[p.012]

■二択

投げ技と打撃技、中段攻撃と下段攻撃などのような、防御法の異なる攻撃の組み合わせ。防御法の選択を誤るとダメージを受けるような状況に相手を追い込むことを「二択を迫る」という。

[p.006]

■ノーマルヒット

通常の状態で攻撃がヒットすること。白い光のエフェクトが表示される。

[p.004,013]

■発生

技のコマンドを入力してから、実際に攻撃が有効になるまでの時間。この時間が短いことを「出が早い」という。

■判定

ひとつひとつの技に設定されている有効範囲のこと。判定の形状からヒットしやすいことを、「判定が強い」という。

Command List Section 4

コマンドリスト

最後に、各キャラクターのコマンドリストを掲載する。連係や技の詳細を知りたい場合はキャラクター攻略編、コマンドを確認するときや技の性質だけを知りたいときなどはコマンド編といったように使い分けるといいだろう。なお、コマンドや攻撃判定の表記法はキャラクター攻略編に準じているので、そちらを参照してほしい。

＊セガ公式コマンドリストでは「当て身技」を「返し技」と表記していますが、ここでは「当て身技」に統一しています。

結城 晶
AKIRA YUKI

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
冲捶	(敵近く)P	上段	12	
冲捶	P	上段	12	
冲捶	←P	上段	12	
冲捶	→P	上段	12	踏み込む
崩捶	↓P	特殊下段	9	
崩捶	↓P	特殊下段	9	
虎撲	↓↙←P	中段	30	
八門開打	PP	中段	12	
環捶腿	PK	上段	20	
上歩頂肘	→P	中段	19	
裡門頂肘	→→P	中段	20	
躍歩頂肘	→→→P	中段	20	
猛虎硬爬山	↓→P	中段	35	距離によって攻撃力変化
上歩衝掌	←→P	上段	25	酔い覚まし・酒−2
白虎双掌打	↓←→P	中段	55	距離によって攻撃力変化
伏虎	←↘P	中段	25	酔い覚まし・酒−1
揚炮	↘↘P	中段	35	
昇腿	K	上段	25	
昇腿	→K	上段	25	踏み込む
昜前腿	↓K	下段	10	
右端脚	→→K	中段	20	
連環腿	→→KK	中段	30	
側腿	↘K	中段	24	
馬歩衝靠	↓→P+K	中段	30	
跳山崩捶	←→P+K	中段	25	タメ可。タメ時は攻撃力45
鉄山靠	←→→P+K	中段	80	距離によって攻撃力変化
捜下崩捶	↘P+K	下段	22	
独歩頂膝	K+G(1フレームでG離す)	中段	30	
撃歩翻胯	↓P+G	中段	5	上段ガード外し
開胯	→P+G	上段	5	上段ガード外し
貼山靠	(↓方向避け中)P+K+G	中段	20	
貼山靠	(↓方向避け中)P+K+G	中段	20	
双撞掌	←→P+K+G	中段	28	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
崩撃手	↘P+K+G	中段	15	
外門頂肘	↘P+K+GP	中段	20	
崩撃雲身双虎掌				
崩拳	P+K+G	中段	18	
鷂子穿林	P+K+G(ヒット中) ←↘P+G	投げコンボ	22	
双掌	P+K+G←↘P+G ↓→(or←)P	投げコンボ	30	
修羅覇王靠華山				
龍槍式	↘K+G	中段	19	
馬歩頂肘	↘K+G→P	中段	20	
鉄山靠	↘K+G→P ←→→P+K	中段	30	
斧刃昇膝伏虎撃				
斧刃脚	↓K+G	特殊下段	10	
上歩頂膝	↓K+G→K	中段	10	
伏虎	↓K+G→K←→P	中段	15	
投げ技				
倒身捜腿	P+G	上段投げ	40	
弓歩頂肘	(敵の右)P+G	上段投げ	40	
弓歩頂肘	(敵の左)P+G	上段投げ	40	
大浙江	(敵の背後)P+G	上段 キャッチ投げ	55	
順身翻胯	(崩し)→←P+G	上段 キャッチ投げ	0	
闖歩	→←P+G↑	投げコンボ	0	
闖歩	→←P+G↓	投げコンボ	0	
心意把	→←P+GP+K	投げコンボ	20	酔い覚まし・酒−1
靠山壁	→←P+G↑P+K	投げコンボ	25	
靠山壁	→←P+G↓P+K	投げコンボ	25	
順歩翻胯	(崩し)←↓P+G	上段投げ	10	
大纏崩捶	←→P+G	上段投げ	50	
鷂子穿林	←↘P+G	上段投げ	25	
獅子抱月	↘P+G	上段投げ	50	
獅子抱月	(壁が背後)↘P+G	壁投げ	65	
進歩里胯	(崩し)↙P+G	上段投げ	0	
心意把	↙→P+G	上段投げ	60	酔い覚まし・酒−1
当て身技				
外門頂肘	(対右上中P) ←(or↙)P+K	当て身	30	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
揚炮	(対左上中P) ⇦(or↖)P+K	当て身	30	
単翼頂	(対右上中K) ⇦(or↖)P+K	当て身	30	
単翼頂	(対左上中K) ⇦(or↖)P+K	当て身	30	
外門頂肘	(対右ヒジ)↖P+K	当て身	30	
外門頂肘	(対左ヒジ)↖P+K	当て身	30	
上歩衝靠	(対右中K)↖P+K	当て身	30	
背歩裏肘	(対左中K)↖P+K	当て身	30	
旋風双撞	(対右ヒザ)↖P+K	当て身	30	
旋風双撞	(対左ヒザ)↖P+K	当て身	30	
衝天靠	(対右サマー)↖P+K	当て身	30	
衝天靠	(対左サマー)↖P+K	当て身	30	
双拍手	(対右下K)↓P+K	当て身	30	
双拍手	(対左下K)↓P+K	当て身	30	
翻身単打	(対右下P)↓P+K	当て身	30	
翻身単打	(対左下P)↓P+K	当て身	30	

さばき技

通天砲	(対上PK下P) ⇦P+K+G	さばき	0	
猛虎硬爬山	⇦P+K+G(さばき中) ⇨P	中段	30	さばき攻撃

ジャンプ攻撃

落歩斜捶	(上昇中or空中)P	中段	25	
落歩捶	(下降中)P	中段	25	
跳刺腿	(上昇中or空中)K	中段	25	
跳刺腿	(着地ぎわ)K	中段	20	

ダウン攻撃

槍下炮	↘P	ダウン	12	
撃崩捶	↑P	ダウン	25	

背後攻撃

拳背捶	P	上段	12	冲捶〔P〕からの技につながる
背落劈	↓P	中段	14	
背腿	K	上段	30	
破膝腿	↓K	下段	10	
地旋腿	↓K	下段	30	

壁技

壁躍腿	(壁が前)⇨P+K+G	中段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
起き上がり攻撃				
活面後旋腿	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け足)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け頭)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	
活面旋腿	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	
地掃脚	(うつ伏せ足)↓KKK	下段	20	
地掃脚	(うつ伏せ足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
地掃脚	(うつ伏せ足・横転)↓KKK	下段	20	
地掃脚	(うつ伏せ足・前転)↓KKK	下段	20	
虎双腿	(うつ伏せ頭)↓KKK	下段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・横転)↓KKK	下段	20	
活面旋腿	(うつ伏せ・後転)↓KKK	下段	20	
活面掃腿	(仰向け足)↓KKK	下段	20	
活面掃腿	(仰向け足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
活面掃腿	(仰向け足・横転)↓KKK	下段	20	
活面掃腿	(仰向け足・後転)↓KKK	下段	20	
地掃脚	(仰向け頭)↓KKK	下段	20	
地掃脚	(仰向け頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
後旋腿	(仰向け頭・横転)↓KKK	下段	20	
地掃脚	(仰向け頭・前転)↓KKK	下段	20	

パイ・チェン
PAI CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
冲拳	(敵近く)P	上段	10	
冲拳	P	上段	10	
冲拳	→P	上段	10	踏み込む
冲拳	←P	上段	10	
連掌	PP	上段	10	
雷撃掌	PPP	上段	12	
連環転身脚	PPPK	上段	38	
連環転身掃脚	PPP↓K	下段	30	
連環高端脚	PPP→K	上段	30	
連環背転脚	PPP↖K	中段	20	
連拳撐脚	PPK	中段	10	
連拳撐起脚	PPKK	中段	25	
連拳旋風牙	P or PP or PPP(ヒット中) K+G	上段	30	距離によって攻撃力変化
連拳燕旋蹴	P or PP or PPP(ヒット中) ↓K+G	下段	30	距離によって攻撃力変化
連拳腿	PK	上段	20	
掃冲拳	↓P	特殊下段	9	
掃冲拳	↓P	特殊下段	9	
穿冲拳	→P	中段	14	
上歩掃冲掌	→←P	上段	12	酔い覚まし・酒−1
燕青槍掌	→←PP	中段	20	
燕青虎双破	↓→P	中段	20	
燕子双掌	→→P	中段	20	
飛燕弾腿	→→PK	上段	20	
上歩冲掌	←P	中段	20	
蒼下捶	↘P	下段	12	
蒼下旋風脚	↘PK	上段	25	タメ可、タメ時は中段・攻撃力45。酔い覚まし・酒−1
蒼下連捶	↘PP	上段	8	連掌〔PP〕からの技につながる
蒼下連捶掌	↘PP→P	中段	25	
連捶撐脚	↘PPK	中段	10	
連捶撐起脚	↘PPKK	中段	25	
裏圏捶	↙P	上段	12	酔い覚まし・酒−2
高蹴腿	K	上段	20	
高蹴下捶	KP	下段	12	
高蹴下捶旋風脚	KPK	上段	25	タメ可、タメ時は中段・攻撃力45。酔い覚まし・酒−1
虎燕煽脚	KK	中段	20	酔い覚まし・酒−1
腿登裏旋脚	(立ち途中)K	中段	30	遠距離時攻撃力25
旋栽腿	↓K	下段	10	
連下旋腿	↓KK	上段	19	
連旋掃脚	↓KK	下段	20	
燕青撐脚	→K	中段	21	
燕青撐起脚	→KK	中段	15	
翻身跳端脚	(走り中)→K	上段	45	距離によって攻撃力変化
高端脚	→→K	上段	30	
燕青擺脚	←K	上段	19	
旋中腿	↘K	中段	21	
背転脚	↖K	中段	30	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
連旋背転脚	↖K→K	中段	30	
飛燕単脚	↗K	中段	15	
飛燕烈脚	↗K	中段	20	
燕青掛腿	↓P+K	下段	10	ヒット時は投げにシフト、攻撃力+20
燕青掛腿	↑P+K	下段	10	ヒット時は投げにシフト、攻撃力+20
架推掌	←→→P+K	中段	30	タメ可、タメ時は攻撃力45
旋風牙	K+G	上段	30	距離によって攻撃力変化
燕旋蹴	↓K+G	下段	30	距離によって攻撃力変化
燕舞連脚	→K+G	中段×2	20,12	
燕青騰空擺脚	→→K+G	中段×2	20,20	
燕陣旋風脚	←K+G	上段	35	距離によって攻撃力変化。酔い覚まし・酒−2
飛燕鷹蹴	↑K+G	中段	25	
翻身掃脚	↙K+G	下段	25	
燕蹴背転脚	↗K+G	中段	30	
燕蹴背転連脚	↗K+G←K	中段	30	
側進旋風牙	(↓方向避け中)P+K+G	中段	25	
側進旋風牙	(↑方向避け中)P+K+G	中段	25	
特殊行動				
仆腿	←K↓	特殊行動	—	
迷蹤歩	←P+K+G	特殊行動	—	
仆腿中の技				
仆腿〜冲拳	P	中段	8	
仆腿〜雷撃掌	PP	上段	12	
仆腿〜連環転身脚	PPK	上段	38	
仆腿〜連環転身掃脚	PP↓K	下段	30	
仆腿〜連環高端脚	PP→K	上段	30	
仆腿〜連環背転脚	PP↖K	中段	20	
仆腿〜前掃腿	K	下段	23	
仆腿〜前掃腿騰脚	KK	中段×2	10,10	
仆腿〜金鶏	P+K	中段	20	
仆腿〜後掃腿	K+G	下段	23	
仆腿〜後掃双衝撃	K+GP	中段	35	
迷蹤歩中の技				
迷蹤歩流水掌打	P	中段×2	10,10	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打	PP	中段×4	5,10,5,5	仆腿へ
迷蹤歩激流破	PPP	中段	20	
迷歩前掃腿	K	下段	23	
迷蹤芸燕旋脚	K+G	中段	20	
迷蹤芸燕子連掌	K+GP	中段×2	12,10	
迷蹤芸燕子連掌掃脚	K+GPK	下段	23	
投げ技				
転身捜倒	P+G	上段投げ	50	
背身挑掌	(敵の右)P+G	上段投げ	40	
背身挑掌	(敵の左)P+G	上段投げ	40	
春燕掛塔	(敵の背後)P+G	上段投げ	10	
雷震入林	→P+G	上段投げ	50	酔い覚まし・酒−1
雷震入林	(壁が背後)→P+G	壁投げ	60	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
空烈天鳳	↓⇨P+G	上段投げ	60	
倒身陰掌	⇨⇨P+G	上段投げ	50	
天地頭落	⇨⇦P+G	上段投げ	55	
天地頭落	(壁が前)⇨⇦P+G	壁投げ	63	酔い覚まし・酒−1
掣燕掛塔	⇦⇩P+G	上段投げ	10	
旋風燕陣	⇦⇨P+G	上段投げ	60	
飛燕翻跨	⇘P+G	上段投げ	0	
燕風輪翔	⇨P+K+G	下段投げ	0	
背身挑掌	(しゃがんだ敵の右) ⇨P+K+G	下段投げ	40	
背身挑掌	(しゃがんだ敵の左) ⇨P+K+G	下段投げ	40	
春燕掛塔	(しゃがんだ敵の背後) ⇨P+K+G	下段投げ	10	
旋風燕華	⇩⇨⇧⇦(or⇧⇨⇩⇦) P+G	上段投げ	60	
当て身技				
雲手・双掌破	(対右上P)⇨P+K	当て身	5	
雲手・双掌破	(対左上P)⇨P+K	当て身	5	
旋風擺脚	(対右上K)⇨P+K	当て身	5	
旋風掃脚	(対左上K)⇨P+K	当て身	5	
燕旋擺柳	(対上中P) ⇦(or⇖)P+K	当て身	25	
螺旋按掌	(対右上中K) ⇦(or⇖)P+K	当て身	25	
螺旋按掌	(対左上中K) ⇦(or⇖)P+K	当て身	25	
翻身螺旋按蹴	(相手パイの螺旋按掌成立時)P+G	当て身	10	対パイ限定
雲手・双掌破	(対右中P)⇘P+K	当て身	5	
雲手・双掌破	(対左中P)⇘P+K	当て身	5	
奔牛献角	(対右中K)⇘P+K	当て身	5	
流水壁拳	(対左中K)⇘P+K	当て身	5	
双推山門	(対右中ヒジ)⇘P+K	当て身	5	
落燕掛塔	(対左中ヒジ)⇘P+K	当て身	5	
提膝掃脚	(対右中ヒザ)⇘P+K	当て身	5	
操膝倒落	(対左中ヒザ)⇘P+K	当て身	5	
飛燕擺柳	(対右ヒジ)⇖P+K	当て身	30	
飛燕擺柳	(対左ヒジ)⇖P+K	当て身	30	
架脚旋転	(対中K)⇖P+K	当て身	25	
膝転倒海	(対右ヒザ)⇖P+K	当て身	25	
膝転倒海	(対左ヒザ)⇖P+K	当て身	25	
ジャンプ攻撃				
騰空双掌	(上昇中)P	中段	25	
騰弾圏捶	(空中)P	中段	25	
飛刺腿	(上昇中)K	中段	18	
側蹴腿	(空中)K	中段	20	
側蹴腿	(着地ぎわ)K	中段	20	
ダウン攻撃				
雷陰掌打	⇘P	ダウン	10	
燕蹴雷撃	⇧P	ダウン	25	
背後攻撃				
前蹴後転脚	K+G	中段	30	春燕掛塔後
背崩捶	P	上段	12	冲拳〔P〕からの技につながる
背冲腿	K	上段	20	高蹴腿〔K〕からの技につながる

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
背下崩捶	⇩P	下段	12	蒼下捶〔⇘P〕からの技につながる
座架旋腿	(迷踪歩中)⇩K	下段	20	
前蹴後転脚	⇖K	中段	30	先行入力
壁技				
壁掛背蹴	(壁が前)⇨P+K+G	中段	30	
壁掛背転	(壁が前)⇗P+K+G	特殊行動	—	
起き上がり攻撃				
背旋腿	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	
地掃旋腿	(うつ伏せ足)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転)↓KKK	下段	20	
地掃脚	(うつ伏せ頭)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ・後転)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・横転)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・後転)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・横転)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・前転)↓KKK	下段	20	

ラウ・チェン
LAU CHAN

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
冲捶	(敵近く) P	上段	12	
冲捶	P	上段	10	
冲捶	→P	上段	12	踏み込む
連掌	PP	上段	10	
雷撃掌	PPP	上段	12	
連環転身脚	PPPK	上段	40	
連環転身掃脚	PPP↓K	下段	30	
連環背転脚	PPP↖K	中段	20	
双拳旋風腿	PPK	上段	20	
背旋連掌	P←P	中段	20	振り向き状態へ
転身双虎掌	P←PP	中段	22	
連拳腿	PK	上段	20	
連拳旋風牙	Por PPor PPP (ヒット中) K+G	上段	30	
連掌燕旋蹴	Por PPor PPP (ヒット中) ↓K+G	下段	30	距離によって攻撃力変化
掃冲拳	↓P	特殊下段	9	
掃冲拳	↓P	特殊下段	9	
肘撃	→P	中段	19	
鳳凰槍掌	→PP	上段	20	酔い覚まし・酒ー1
虎燕壁拳	←P	中段	18	酔い覚まし・酒ー1
側蹴脚	←PK	中段	18	
虎槍掌	←→P	上段	24	酔い覚まし・酒ー2
飛燕転身掌	←←P	中段	30	振り向き状態へ
飛燕連掌	←←P↓P	中段	18	斜下掌〔↘P〕からの技につながる
飛燕掃脚	←←P↓K	下段	25	
飛燕旋風脚	←←PK+G	中段	28	
斜下掌	↘P	中段	17	遠距離時攻撃力15
連掌	↘PP	上段	10	
連環掌	↘PPP	上段	12	
連掌転身脚	↘PPPK	上段	40	
連掌背転脚	↘PPP↖K	中段	20	
連掌転身掃脚	↘PPP↓K	下段	30	
連掌旋風腿	↘PPK	上段	20	
斜上掌	↓↘P	上段	22	遠距離時攻撃力20
斜上冲捶	↓↘PP	上段	12	冲捶〔P〕からの技につながる
連環虎燕掌	↓↘P↘P+K	中段	18	
順歩冲掌	↘↘P	中段	22	
順歩連掌	↘↘PP	上段	12	冲捶〔P〕からの技につながる
括面腿	K	上段	25	
連蹴旋風	KK	上段	30	距離によって攻撃力変化
連蹴旋風	K・K(遅めに入力)	上段	30	距離によって攻撃力変化
腿登裏旋脚	(立ち途中) K	中段	30	遠距離時攻撃力26
旋栽腿	↓K	下段	15	
転身裏旋脚	↓KK	上段	19	
連旋栽腿	↓KK	下段	10	
連旋掃脚	↓KK+G	下段	12	
地掃腿	→↓K	下段	25	
旋中腿	↘K	中段	21	
穿脚冲掌	↘KP	上段	16	
穿脚連環虎掌	↘KPP	上段	15	酔い覚まし・酒ー1
虎脚背転	↖K	中段	30	
騰空虎穿脚	↗K	中段	20	
燕子掌	P+K	中段	20	タメ可、タメ時は攻撃力40
翻身壁拳	↓P+K	中段	21	酔い覚まし・酒ー1
転身穿肘撃	→P+K	中段	25	
左虎爪掌	←P+K	中段	22	
虎燕転身右担肘	←P+KP	上段	22	
双虎烈把	↘P+K	中段	30	
旋風牙	K+G	上段	30	距離によって攻撃力変化
燕旋蹴	↓K+G	下段	30	距離によって攻撃力変化
虎龍転身脚	→K+G	上段	35	距離によって攻撃力変化。酔い覚まし・酒ー2
燕陣旋風脚	←K+G	上段	30	
空虎脚	↗K+G	中段	32	
向側避虎燕掌	(↓方向避け中) P+K+G	中段	21	
向側避虎燕掌	(↑方向避け中) P+K+G	中段	21	
投げ技				
肩車頭落	P+G	上段投げ	40	
転身爪巴掌	(敵の右) P+G	上段投げ	40	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
転身爪巴掌	(敵の左) P+G	上段投げ	40	
猛虎背襲	(敵の背後) P+G	上段投げ	50	
雷震入林	⇨P+G	上段投げ	50	酔い覚まし・酒ー1
雷震入林	(壁が背後)⇨P+G	壁投げ	60	
柳車旋転	⇦P+G	上段投げ	50	
柳車旋転	(壁が背後)⇦P+G	壁投げ	60	
柳手掛倒	⇦⇩P+G	上段投げ	10	
転身巴咽掌	⇦⇨P+G	上段投げ	50	
大地倒襲	⇘⇘P+G	上段投げ	65	

ジャンプ攻撃

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
騰空斜掌	(上昇中) P	中段	15	
騰空冲拳	(空中) P	中段	25	
烈火虎尖脚	(上昇中or空中) K	中段	20	
騰空中脚	(着地ぎわ) K	中段	20	
転身掃腿	(着地ぎわ)⇩K	下段	20	

ダウン攻撃

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
踏襲撃	⇘K	ダウン	13	
虎爪雷蹴	⇧P	ダウン	25	

背後攻撃

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
背冲拳	P	上段	12	冲捶〔P〕からの技につながる
背冲腿	K	上段	30	
背後斜下掌	⇩P	中段	20	斜下掌〔⇘P〕からの技につながる
座架旋腿	⇩K	下段	22	
虎脚背転	⇖K	中段	30	先行入力
騰空背翔	⇧K+G	中段	30	先行入力

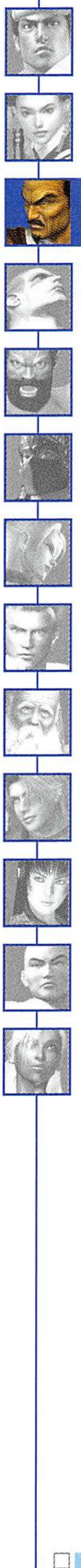
壁技

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
壁掛背蹴	(壁が前)⇨P+K+G	中段	20	
壁掛背転	(壁が前)⇖P+K+G	特殊行動	—	

起き上がり攻撃

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
背蹴腿	(うつ伏せ足) KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・横転) KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・前転) KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ頭) KKK	中段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
前旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足) KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・ディレイ) KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・横転) KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・後転) KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭) KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・横転) KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・前転) KKK	中段	20	
地掃旋腿	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	
地掃脚	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ・後転)⬇KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭)⬇KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	



ウルフ・ホークフィールド
WOLF HAWKFIELD

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
ストレートハンマー	(近距離)P	上段	14	
ストレートハンマー	P	上段	14	
ストレートハンマー	→P	上段	14	踏み込む
ジャブストレート	PP	上段	14	
1、2、アッパー	PPP	中段	19	
エルボースマッシュ	PP⇨P	上段	16	
コンボエルボーバット	PP⇨P⇦P	上段	20	
コンボダブルアームスープレックス	PP⇨P↗P+K+G	下段投げ	60	
ハンマーキック	PK	上段	20	
ローハンマー	↓P	特殊下段	9	
ローハンマー	↓P	特殊下段	9	
ボディブロー	⇨P	中段	18	
ドラゴンフィッシュブロー	⇨PP	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
アックスラリアット	⇨⇨P	上段	35	ガード不能
スクリューフック	⇨↘↓↗⇦P	中段	20	
スクリューラリアット	⇨↘↓↗⇦PP	上段	20	
エルボーバット	⇦P	上段	20	
ショルダーアタック	⇦⇨P	中段	29	タメ可、タメ時は攻撃力53
ショルダーフェイント	⇦⇨P(タメ中)↓	特殊行動	—	
アローナックル・リアル	⇦↘P	中段	35	酔い覚まし・酒ー2
アローナックル	↘P	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
バーティカルアッパー	↓↘P	中段	22	
リバーススレッジハンマー	↓↘⇨P	中段	30	
コメットフック	↗P	中段	19	
トマホークチョップ	↗P	中段	15	酔い覚まし・酒ー1
フライングメイヤー	↗P(ヒット時)⇨P+G	打撃投げ	40	
ハイキック	K	上段	30	
ハイキック	→K	上段	30	踏み込む
ダブルハイキック	KK	上段	20	
ロースマッシュ	↓K	下段	17	
ニーブラスト	⇨K	中段	30	
ロードロップキック	⇨↓K	下段	20	
フェイスリフトキック	↘K	中段	28	
ドロップキック	↗K	上段	30	
レベルバッククラッシュ	P+K	上段	30	酔い覚まし・酒ー1。タメ可、タメ時は攻撃力30
ランニングショルダーアタック	(走り中)→P+K	中段	35	距離によって攻撃力変化
トマホークフラッシュ	⇨P+K	上段	20	酔い覚まし・酒ー2
ショートショルダー	⇦⇨P+K	中段	30	
グリズリーラリアット	↘P+K	下段	20	
ネックカットキック	K+G	上段	30	酔い覚まし・酒ー2。ダウンへ
ローリングソバット	⇨K+G	中段	30	
フライングニールキック	⇨⇨K+G	上段	35	
ヘビートーキック	⇦K+G	中段	17	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
トーキックスタナー	⇦K+G(ヒット中)P+G	打撃投げ	50	
トーキックサイド	⇦K+GK	中段	17	
フロントロールキック	⇦⇨K+G	中段	30	ダウンへ
トラースキック	↘K+G	上段	25	振り向き状態へ
ミサイルキック	↗K+G	上段	35	ダウンへ
ジャンピングラリアット	(走り中)→P+K+G	上段	35	ガード不能。ダウンへ
投げ技				
フェイスクラッシュチョップ	P+G	上段投げ	40	
ジャーマンスープレックス	(敵の背後)P+G	上段投げ	70	
スライディングレッグシザース	(敵の右)P+G	上段投げ	50	
スライディングレッグシザース	(敵の左)P+G	上段投げ	50	
キャッチ	⇨P+G	上段キャッチ投げ	0	
アームホイップ	⇨⇨P+G	上段キャッチ投げ	50	
リストロックスロー	⇨↘↓↗⇦P+G	上段投げ	70	酔い覚まし・酒ー2
ペンデュラム・ラリアット	⇨↘↓↗⇦P+GP+G	投げコンボ	40	
KS(ケー・ス)	⇧⇦↓⇨(or↓⇦⇧⇨)P+G	上段投げ	80	
ジャーマンスープレックス	⇨P+G⇨P+G(チェンジ後)P+G	投げコンボ	70	
サンダーファイヤーパワーボム	⇨P+G(キャッチ後)P+G	投げコンボ	60	
チェンジ	⇨P+G(キャッチ後)⇨P+G	投げコンボ	0	
プッシュ	⇨P+G⇨P+G(チェンジ後)⇨P+G	投げコンボ	0	
プッシュ	⇨P+G(キャッチ後)↘P+G	投げコンボ	0	
カーフブランディング	⇨P+G⇨P+G(チェンジ後)↘P+G	投げコンボ	65	
フロントネックチャンスリー	⇨P+G(キャッチ後)↗P+G	投げコンボ	60	
タイガースープレックス	⇨P+G⇨P+G(チェンジ後)⇦P+G	投げコンボ	70	
スリングショットフロントスープレックス	⇨P+G(キャッチ後)⇦P+G	投げコンボ	60	
ブレーンバスター	⇦P+G	上段投げ	60	
ドラゴンスープレックス	(敵の背後)⇦P+G	上段投げ	80	
サイクロンホイップ	(敵の右)⇦⇨(or⇨⇦)P+G	上段投げ	60	
サイクロンホイップ	(敵の左)⇦⇨(or⇨⇦)P+G	上段投げ	60	
ロースウェイタックル	⇦⇦P+G	上段キャッチ投げ	0	
ジャイアントスイング	⇦↗↓↘⇨P+G	上段投げ	80	
ボディスラム	↘P+G	上段投げ	50	
ウォールボディースラム	(壁が前)↘P+G	壁投げ	70	
スタイナーズスクリュードライバー	↘↘P+G	上段投げ	70	
ジャックハマー	↘↘P+GP+G	上段投げ	60	
フランケンシュタイナー	↗P+G	上段キャッチ投げ	60	
フランケンシュタイナー	(敵の背後)↗P+G	上段キャッチ投げ	60	
クロスアームブリーカー	(敵の右)↗(or↓or↘)P+K+G	下段投げ	70	
クロスアームブリーカー	(敵の左)↗(or↓or↘)P+K+G	下段投げ	70	
サイドスープレックス	↓P+K+G	下段投げ	50	
タイガードライバー	↘P+K+G	下段投げ	70	
ビックブリッジボム	↘↘P+K+G	下段投げ	60	
ダブルアームスープレックス	↗P+K+G	下段投げ	60	
ジャーマンスープレックス	(しゃがんだ敵の背後)P+K+G	下段投げ	80	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
サイドステップキャッチ	(↓方向避け中) P+K+G	上段キャッチ投げ	—	攻撃力はシフトした投げ技による
サイドステップキャッチ	(↑方向避け中) P+K+G	上段キャッチ投げ	—	攻撃力はシフトした投げ技による
当て身技				
キャプチュード	(対上中K) ←(or↖) P+K	当て身	40	
ドラゴンスクリュー	(対左中K)↖P+K	当て身	30	
ドラゴンスクリュー	(対右中K)↖P+K	当て身	40	
ローパンチカット	(対右下P)↓P+K	当て身	0	
ローパンチカット	(対左下P)↓P+K	当て身	30	
ジャンプ攻撃				
ステップハンマー	(上昇中) P	中段	25	
ロックパンチ	(空中) P	中段	25	
トークラッシュ	(上昇中) K	中段	25	
トークラッシュ	(空中) K	中段	25	
ハンマーエッジ	(着地ぎわ) K	中段	22	
ダウン攻撃				
エルボードロップ	↖P	ダウン	15	
エルボー	↑P	ダウン	25	
フロントロールキック	←→K+G	ダウン	18	
サマーソルトドロップ	↑K	ダウン	16	
ダブルクロー	(敵仰向け)↓P+G	ダウン投げ	0	
ダブルクロー	(敵うつ伏せ)↓P+G	ダウン投げ	0	
背後攻撃				
ローリングハンマー	P	上段	12	ストレートハンマー〔P〕からの技につながる
バックキック	K	上段	30	
バックローハンマー	↓P	下段	20	
バックドロップキック	↓K	下段	20	
バックドロップキック	↓K	下段	20	
壁技				
ジャンピングニー	(壁が前)→P+K+G	中段	30	
起き上がり攻撃				
ヒールレイズキック	(うつ伏せ足) KKK	中段	20	
ヒールキック	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中段	20	
ヒールキック	(うつ伏せ足・横転) KKK	中段	20	
ヒールキック	(うつ伏せ足・前転) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(仰向け足) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(仰向け足・ディレイ) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(仰向け足・横転) KKK	中段	20	
ローリングクリアー	(仰向け足・後転) KKK	中段	20	
ヒールキック	(仰向け頭) KKK	中段	20	
ヒールキック	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ヒールキック	(仰向け頭・横転) KKK	中段	20	
ヒールキック	(仰向け頭・前転) KKK	中段	20	
スライディングキック	(うつ伏せ足)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(うつ伏せ足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(うつ伏せ足・横転)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(うつ伏せ足・前転)↓KKK	下段	20	
ダブルヒールクリアー	(うつ伏せ頭)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(うつ伏せ頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(うつ伏せ頭・横転)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(うつ伏せ・後転)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け足)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け足・横転)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け足・後転)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け頭)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け頭・横転)↓KKK	下段	20	
ロークリアー	(仰向け頭・前転)↓KKK	下段	20	

ジェフリー・マクワイルド
JEFFRY MCWILD

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
ストレートナックル	(敵近く)P	上段	14	
ストレートナックル	P	上段	14	
ストレートナックル	→P	上段	14	踏み込む
ストレートナックル	←P	上段	14	
ダブルナックル	PP	上段	14	
1、2、アッパー	PPP	中段	19	
コンボケンカフック	PP←P	上段	30	酔い覚まし・酒ー2
ナックルキック	PK	上段	20	
ローナックル	↓P	特殊下段	9	
ローナックル	↓P	特殊下段	9	
エルボーバット	→P	中段	19	
エルボーハンマー	→P←P	中段	30	
ダッシュエルボー	→→P	中段	19	
ダッシュエルボーアッパー	→→PP	中段	19	
トルネードハンマー	→←P	上段	25	酔い覚まし・酒ー2
エルボースタンプ	←P	中段	20	
ケンカフック	←→P	上段	30	酔い覚まし・酒ー2
トルネードパンチ	←→→P	中段	35	
ダブルハンマーダウン	←↘P	中段	20	
ライジングハンマー	←↘PP	中段	20	
スマッシュアッパー	↘P	中段	15	
ダブルアッパー	↘PP	中段	15	
コンボケンカアッパー	↘PP↘P	中段	20	
ケンカアッパー	↘↘P	中段	30	
バーティカルアッパー	↓↘P	中段	22	
アッパーキック	K	上段	30	
アッパーキック	→K	上段	30	踏み込む
キリングトーキック	KK	中段	15	
キリングトーキック スプラッシュマウンテン	KK (ヒット時) ↓↘→P+G	打撃投げ	70	
キリングトーキックハンマー	KKP	中段	20	
トーキック	↓K	中段	24	
トーキックスプラッシュマウンテン	↓K (ヒット時) ↓↘→P+G	打撃投げ	70	
トーキックハンマー	↓KP	中段	19	
バーティカルキック	↓K	下段	17	
ニーアタック	→K	中段	32	
ケンカキック	→→K	中段	40	
ニープッシュ	←K	中段	16	
ニーハンマー	←KP	上段	15	酔い覚まし・酒ー1
ヒールアックス	←→K	中段	30	
サイドキック	↘K	中段	28	
ヘルスタップ	P+K	上段	15	
ダブルヘルスタップ	P+KP	上段	10	
マシンガンヘルスタップ	P+KPP	上段	15	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ヘルダンクハンマー	↓P+K	中段	21	酔い覚まし・酒ー1
ミドルヘルスタップ	→P+K	中段	20	距離によって攻撃力変化
ランニングボディプレス	(走り中)→P+K	中段	30	
ヘビィバックナックル	←P+K	上段	18	
ストマックデストロイヤー	←P+KK	中段	22	
ストマッククラッシュ	←↘P+K	中段	20	
スパインバスター	←↘P+K (ヒット時) ↓P+G	打撃投げ	45	
リフトアップスロー	←↘P+K (ヒット時) ←P+G	打撃投げ	40	
ヘッドアタック	←→P+K	中段	35	
フルスイングハンマー	←→→P+K	中段	30	タメ可、タメ時は攻撃力48。酔い覚まし・酒ー3
ブロードアックスレフト	↘P+K	上段	18	酔い覚まし・酒ー1
ライトヘビィアッパー	↘P+KP	中段	18	酔い覚まし・酒ー1
メガトンボディブロー	↘P+KPP	中段	20	
メガトンフィストドロップ	↗P+K	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
ダッキングロー	↓K+G	下段	21	
ヒールドロップ	→K+G	中段	35	酔い覚まし・酒ー2
ランニングヒップアタック	(走り中)→K+G	中段	30	ダウンへ
ライデンドロップ	↑K+G	中段	25	
ローキック	↘K+G	下段	20	
ローリングヒールアタック	↗K+G	中段	30	
サイドステップエルボー	(↓方向避け中)P+K+G	中段	25	
サイドステップエルボー	(↑方向避け中)P+K+G	中段	25	
特殊行動				
スレットスタンス	P+K+G	特殊行動	—	
スレットスタンス中の技				
キャッチブロー	P	上段	30	
ヘビィニーストライク	P(ガード時)→P+G	打撃投げ	40	
カウンタートーキック	K	中段	20	
投げ技				
ニースマッシュ	P+G	上段投げ	35	
バックブリーカー	(敵の背後)P+G	上段投げ	70	
ココナッツクラッシュ	(敵の右)P+G	上段投げ	50	
ココナッツクラッシュ	(敵の左)P+G	上段投げ	50	
チョークスイーパースイング	(敵の背後)↓P+G	上段投げ	75	酔い覚まし・酒ー3
パワースラム	→P+G	上段投げ	50	
バックフリップ	↘P+G	上段投げ	50	
ウォールバックフリップ	(壁が背後)↘P+G	上段投げ	58	
ウォールバックフリップ	(壁が前)↘P+G	上段投げ	65	
スプラッシュマウンテン	↘↘P+G	上段投げ	70	
スパインバスター	↓P+G	上段投げ	45	酔い覚まし・酒ー1
バックスロー	↗P+G	上段投げ	0	
マシンガンハンマー	↗→P+G	上段投げ	60	
ボディーリフト	←P+G	上段投げ	60	
アームブリーカー	(敵の左) ←→ (or→←) P+G	上段投げ	60	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
アームブリーカー	(敵の右) ⇦⇨ (or⇨⇦) P+G	上段投げ	60	
ヘッドバット	⇦⇨P+G	上段投げ	20	
ダブルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G	投げコンボ	16	
トリプルヘッドバット	⇦⇨P+G⇨P+G ⇨P+G	投げコンボ	32	酔い覚まし・酒ー2
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇨P+G ⇦P+G	投げコンボ	30	
ヘッドクラッシュ	⇦⇨P+G⇦P+G	投げコンボ	30	
フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨P+G	上段投げ	65	酔い覚まし・酒ー2
タックル	⇦⇘P+G	上段投げ	55	
バックブリーカー	(しゃがんだ敵の背後) P+K+G	下段投げ	80	
コルクスクリューナックル	(しゃがんだ敵の右) ⇩ (or⇘) P+K+G	下段投げ	70	
コルクスクリューナックル	(しゃがんだ敵の左) ⇩ (or⇘) P+K+G	下段投げ	70	
パワーボム	⇘P+K+G	下段投げ	60	
アイアンクロー	⇩P+K+G	下段投げ	50	
マシンガンニーリフト	⇩⇨P+K+G	下段投げ	70	
マシンガンタックル	(壁が前) ⇦⇘P+G	壁投げ	60	

ジャンプ攻撃

ハンマーダウン	(上昇中) P	中段	25	
ステップナックル	(空中) P	中段	25	
ステップキック	(上昇中) K	中段	25	
ヒールドロップ	(空中) K	中段	25	
プッシングキック	(着地ぎわ) K	中段	20	

ダウン攻撃

ストンピング	⇘K	ダウン	15	
ボディープレス	⇧P	ダウン	25	
デビルリバースクロー	(敵仰向け) ⇩P+G	ダウン投げ	0	
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せ) ⇩P+G	ダウン投げ	0	

背後攻撃

スピンナックル	P	上段	12	ストレートナックル〔P〕からの技につながる
バックキック	K	上段	30	
バックダブルハンマー	⇩P	中段	30	
バックヒールキック	⇩K	中段	30	
スピンナックル	⬇P	上段	12	

壁技

ジャンピングニー	(壁が前) ⇨P+K+G	上段	30	

起き上がり攻撃

ライジングヒールキック	(うつ伏せ足) KKK	中段	20	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中段	20	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・横転) KKK	中段	20	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・前転) KKK	中段	20	
ライジングヘッドバッド	(うつ伏せ頭) KKK	中段	20	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中段	20	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中段	20	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中段	20	
スピニングアップキック	(仰向け足) KKK	中段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
スピニングアップキック	(仰向け足・ディレイ) KKK	中段	20	
スピニングアップキック	(仰向け足・横転) KKK	中段	20	
スピニングアップキック	(仰向け足・後転) KKK	中段	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭) KKK	中段	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中段	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・横転) KKK	中段	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・前転) KKK	中段	20	
スライディングアックス	(うつ伏せ足) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・横転) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・前転) ⬇KKK	下段	20	
スライディングヘッドバット	(うつ伏せ頭) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・横転) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ・後転) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け足) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け足・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け足・横転) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け足・後転) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け頭) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け頭・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け頭・横転) ⬇KKK	下段	20	
スピニングローキック	(仰向け頭・前転) ⬇KKK	下段	20	

影丸
KAGE-MARU

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
弾拳	(敵近く)P	上段	10	
弾拳	P	上段	10	
弾拳	←P	上段	10	
弾拳	→P	上段	10	
烈掌	PP	上段	10	
散弾撃	PPP	上段	12	
散弾裏蹴り	PPPK	中段	22	
散弾風神脚	PPP⇦(or↖)K	中段	20	
烈掌螺旋撃	PP⇦P	上段	17	P押したままで葉隠流 陽・十文字へ
散弾螺旋裏蹴り	PP⇦PK	中段	22	
烈掌脚	PPK	上段	20	
葉重ね	PK	上段	20	
地擂り弾	↓P	特殊下段	9	
地擂り弾	↓P	特殊下段	9	
肘打ち	⇨P	中段	20	P押したままで葉隠流 陽・十文字へ
影刃	⇨↓↘P	中段	30	
奈落落とし	⇨↓↘PK	上段	20	酔い覚まし・酒−1
螺旋	⇦P	上段	17	P押したままで葉隠流 陽・十文字へ
螺旋裏蹴り	⇦PK	中段	16	酔い覚まし・酒−1
風閃刃	↘P	中段	16	酔い覚まし・酒−1
岩暫破	↓↘P	中段	15	酔い覚まし・酒−1
側弾	↙P	上段	14	弾拳〔P〕からの技につながる
側弾重ね	↙PK	上段	20	
突き返し蹴り	K	上段	25	
突き返し蹴り	→K	上段	25	踏み込む
地滑り走り	(走り中)→K	下段	20	
擂り蹴り	↓K	下段	14	
龍顎破	↓↘⇨K	中段	20	タメ可、タメ時は攻撃力50。キャンセル可能
流影脚	⇨⇨K	下段	30	距離によって攻撃力変化
布影脚	⇨⇦K	中段	30	
布影連脚	⇨⇦KK	下段	15	
浮身膝蹴り	↓⇨K	中段	38	
小太刀抜き	⇦K	中段	18	
龍尾蹴り	⇦KK	特殊下段	20	
転身顎砕き	⇦KKK	中段	22	
曲輪蹴り	⇦⇨K	中段	30	
中蹴り	↘K	中段	22	
地走り	↙K	下段	19	
旋風蹴り	↖K	中段	30	
菩薩掌	P+K	上段	20	酔い覚まし・酒−2。葉隠流 陽・十文字へ
旋風刃	↓P+K	中段	16	
風刃裏水車	↓P+KK	中段	20	
落閃刃	⇨P+K	中段	16	酔い覚まし・酒−1
落閃刃返し	⇨P+KP+K	上段	14	酔い覚まし・酒−1
霞刃	⇨⇨P+K	中段	20	葉隠流 陽・十文字へ
落葉旋風弾	⇧P+K	中段	30	
旋蹴り	↓K+G	中段	30	
斧旋連脚	⇨K+G	中段×2	25,10	
葉呀龍	⇨⇨K+G	中段	35	
幻葉	⇦K+G	上段	30	
裏水車	↘K+G	中段	35	
水車蹴り	↖K+G	中段	38	
円月蹴り	↗K+G	中段	30	
葉隠閃刃	(↓方向避け中)P+K+G	中段	24	
葉隠閃刃	(⇧方向避け中)P+K+G	中段	24	
雷龍飛翔脚	⇨⇨P+K+G	下段	30	ガード不能。前転・後転中にも出せる
特殊行動				
側転	⇦P+K+G	特殊行動	—	P+K+G押したままで葉隠流 陽・十文字へ
前転	⇦↖↓↘⇨	特殊行動	—	
後転	⇨↘↓↙⇦	特殊行動	—	
後転	(前転or針鼠弾前転後)⇨↘↓↙⇦P	特殊行動	—	
針鼠弾前転	(前転or後転or針鼠弾前転後)⇦↖↓↘⇨P	特殊下段	10	2回目以降、攻撃力が発生
葉隠流 陽・十文字構え	↓P+K+G	特殊行動	—	
前転・後転中の技				
影刃	(前転or後転or針鼠弾前転後)⇨↓↘P	中段	30	
奈落落とし	(前転or後転or針鼠弾前転後)⇨↓↘PK	上段	20	酔い覚まし・酒−1
後転地擂り脚	(後転or針鼠弾前転後)⇨↘↓↙⇦K	下段	30	距離によって攻撃力変化
回転地擂り脚	(前転or針鼠弾前転後)⇦↖↓↘⇨K	下段	30	距離によって攻撃力変化
葉隠流 陽・十文字構え中の技				
十字弾拳	P	上段	10	
十文字葉重ね	PK	中段	17	
葉隠流 陰・鎌鼬	PKK	中段	17	
水月蹴り	K	中段	18	
水面蹴り	↓K	下段	19	
流影転	⇧	特殊行動	—	
流影転	⇩	特殊行動	—	
葉隠流 陰・水月砲	P+K	中段	25	
葉隠流 陽・楔打ち	⇨P	中段	15	
葉隠流 陰・明王陣	P+K+G	当て身		
葉隠流 陽・十文字走り	⇨⇨	特殊行動	—	葉隠流 陽・十文字中の技が出る
葉隠流 陰・兜割り	(葉隠流陽・十文字走り中)K	中段	24	葉隠流 陽・十文字中の技の直後に出せる。酔い覚まし・酒−1
葉隠流 陽・飛猿	K+G	中段	20	
葉隠流 陰・兜割り	⇨K	中段	20	
投げ技				
太刀	P+G	上段投げ	50	
霧霞	(敵右)P+G	上段投げ	40	
霧霞	(敵左)P+G	上段投げ	40	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
葉裏霞	(敵の背後)P+G	上段投げ	50	
闇霞	(敵が背後)P+G	上段キャッチ投げ	45	
順逆自在	⇨P+G	上段投げ	0	
順逆自在	(敵の背後)⇨P+G	上段投げ	0	
順逆自在	(敵の右)⇨P+G	上段投げ	0	
順逆自在	(敵の左)⇨P+G	上段投げ	0	
弧延落	⇦P+G	上段投げ	40	
イズナ落とし	⇦P+G⇧P+G	投げコンボ	60	
浮霞	⇦⇩P+G	上段投げ	60	
影霞	⇦⇨P+G	上段投げ	50	
刀霞	⇘P+G	上段投げ	50	
浮身乱弾撃	⇗P+G	上段キャッチ投げ	40	酔い覚まし・酒−2
葉裏霞	(しゃがんだ敵の背後)P+K+G	下段投げ	60	
浮身乱弾撃	(葉隠流陽・十文字中)P+G	上段キャッチ投げ	40	酔い覚まし・酒−2
当て身技				
小手返し	(対右上中P)⇦(or⇖)P+K	当て身	30	
小手返し	(対左上中P)⇦(or⇖)P+K	当て身	30	
葉隠流 陽・地龍	(葉隠流陽・十文字中、対中K)P+K+G	当て身	30	酔い覚まし・酒−2
ジャンプ攻撃				
手刀	(上昇中)P	中段	25	
飛び正拳	(空中)P	下段	20	
飛び前蹴り	(上昇中)K	中段	20	
突き踵蹴り	(空中)K	中段	20	
地旋	(着地ぎわ)K	下段	20	
ダウン攻撃				
踵落とし	⇘K	ダウン	13	
飛翔撃	(遠距離)⇧P	ダウン	30	
飛鳥	(中距離)⇧P	ダウン	30	
飛延弾	(近距離)⇧P	ダウン	25	
背後攻撃				
裏葉	P	上段	12	弾拳〔P〕からの技につながる
逆蹴り	K	上段	30	
裏手刀	⇩P	下段	15	
半月蹴り	⇩K	下段	23	
背龍爪	⇧K	中段	30	
裏旋風蹴り	⇗K	中段	25	
陰旋風蹴り	⇖K	中段	30	先行入力
断ち手刀	P+K	中段	10	
身揚蹴	P+KK	中段	26	
闇霞	P+G	上段キャッチ投げ	45	
葉隠流 陽・雷鳴斬	P+GP	中段	25	
振り向き攻撃				
落刃返り	⇦⇦P	上段	14	酔い覚まし・酒−2。振り向き状態へ
裏旋蹴り	⇦⇦K	上段	24	振り向き状態へ

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
龍尾閃	⇦⇦K+G	下段	19	振り向き状態へ
壁技				
開門後推	(壁が前)⇨P+K	中段	20	
戻掛蹴	(壁が前)⇨P+K+G	下段	20	
起き上がり攻撃				
風車蹴り	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	
葉断脚	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	
葉断脚	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	
葉断脚	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	
回転踵落とし	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	
竜巻蹴り	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	
竜巻蹴り	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	
竜巻蹴り	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	
竜巻蹴り	(仰向け足)KKK	中段	20	
竜巻蹴り	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	
竜巻蹴り	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	
竜巻蹴り	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	
葉断脚	(仰向け頭)KKK	中段	20	
葉断脚	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	
葉断脚	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	
葉断脚	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	
裏葉擂り蹴り	(うつ伏せ足)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(うつ伏せ足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(うつ伏せ足・横転)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(うつ伏せ足・前転)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(うつ伏せ頭)↓KKK	下段	20	
竜巻擂り蹴り	(うつ伏せ頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
竜巻擂り蹴り	(うつ伏せ頭・横転)↓KKK	下段	20	
竜巻擂り蹴り	(うつ伏せ・後転)↓KKK	下段	20	
竜巻擂り蹴り	(仰向け足)↓KKK	下段	20	
竜巻擂り蹴り	(仰向け足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
竜巻擂り蹴り	(仰向け足・横転)↓KKK	下段	20	
竜巻擂り蹴り	(仰向け足・後転)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(仰向け頭)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(仰向け頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(仰向け頭・横転)↓KKK	下段	20	
裏竜巻擂り蹴り	(仰向け頭・前転)↓KKK	下段	20	

サラ・ブライアント

SARAH BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
ストレートリード	(敵近く)P	上段	10	
ストレートリード	P	上段	10	
ストレートリード	→P	上段	10	踏み込む
ストレートリード	←P	上段	10	
ジャブ、ストレート	PP	上段	10	
フラッシュピストンパンチ(A)	PPP	上段	10	
フラッシュピストンパンチ(B)	PP⇦P	上段	10	
フラッシュピストンパンチ(C)	PP⇧P	上段	10	
コンボライジングニー	PPPK	中段	24	
コンボサマーソルトキック	PP⇦(or⇧)PK	中段	28	
コンボサマーソルトキック	PPP↖(or⇦)K	中段	28	
コンボライジングキック	PPP⇧K	中段	24	
ダブルパンチスナップキック	PPK	上段	20	
パンチハイキック	PK	上段	20	
パンチサイドキック	P⇩K	中段	19	
スクァトストレート	⇩P	特殊下段	9	
スクァトストレート	↓P	特殊下段	9	
ライジングエルボー	⇨P	中段	12	
ダブルジョイントバット	⇨PK	中段	25	
エルボーサイドチョップ	⇨P↘P	上段	12	酔い覚まし・酒ー1
スナップサイドチョップ	↘P	上段	12	酔い覚まし・酒ー2
セットアップコンビネーション	↘PK	上段	20	フラミンゴへ
バーティカルフックキック	K	上段	25	
バーティカルフックキック	→K	上段	25	
ハイキックストレート	KP	上段	8	
ダブルスラストキック	KK	上段	15	
ジャックナイフキック	⇩K	中段	20	
ジャックナイフサイドキック	⇩KK	中段	20	
ニーキック	⇨K	中段	30	
ダブルステップニー	⇨K↘K	中段	35	
ダッシュニー	⇨⇨K	中段	30	
スイッチキック	⇦K	中段	15	フラミンゴへ
フルスピンヒールキック	⇧(or↗)K	中段	25	
ミドルキック	↘K	中段	10	
イリュージョンキック	↘KK	上段	14	
ミラージュキック	↘KKK	上段	20	
イリュージョンジャックナイフ	↘KK⇨K	中段	21	
イリュージョンローキック	↘KK⇦K	下段	21	
ドラゴンスマッシュキャノン	↗K	中段	30	
サマーソルトキック	↖K	中段	38	
ローキック	↓K	下段	12	
ダブルローキック	↓KK	下段	10	
ライジングニー	↓⇨K	中段	30	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ライジングニーダブル	↓⇨KK	中段	19	
ライジングニーコンボ	↓⇨K・K	中段	28	着地直後
ハイドサイドキック	P+K	中段	20	フラミンゴへ
トーキック	⇩P+K	中段	15	
トーキックジャックナイフ	⇩P+KK	中段	20	
ダブルライズキック	⇦P+K	中段×2	10,10	フラミンゴへ
スピンキック	K+G	中段	30	距離によって攻撃力変化
クラッシュトルネード	(立ち途中)K+G	上段	30	酔い覚まし・酒ー2 *1
ランニングニー	(走り中)K+G	中段	30	距離によって攻撃力変化
レッグスライサー	⇩K+G	下段	20	
ステップラウンドキック	⇨K+G	中段	25	
スピンエッジキック	⇦K+G	中段	21	
ラウンドキック	⇧K+G	中段	25	
ロースピンキック	↘K+G	下段	20	
サイドフックキック	↗K+G	中段	22	酔い覚まし・酒ー1
トルネードキック	↗K+G	上段	30	距離によって攻撃力変化。酔い覚まし・酒ー2
スピンヒールソード	↖K+G	中段	30	
ライトサイドキック	(⇩方向避け中) P+K+G	中段	25	
レフトサイドキック	(⇧方向避け中) P+K+G	中段	25	
特殊行動				
ムーンサルト	↗P	特殊行動	—	移動技
ヒールキックムーンサルト	⇧(or↗)KP	特殊行動	—	移動技
フラミンゴ中の技				
バックロールエスケープ	⇦	特殊行動	—	
ステップインメナス	⇨	特殊行動	—	フラミンゴへ
カットインパンチ	P	上段	8	ストレートリード〔P〕からの技につながる
カットインチョップ	↘P	上段	10	酔い覚まし・酒ー2 *2
ムーンサルト	↗P	特殊行動	—	フラミンゴへ
ライトハイキック	K	上段	12	フラミンゴへ
ラウンドトリップキック	KK	上段	10	フラミンゴへ
サイドキックコンビネーション	KKK	中段	17	フラミンゴへ
ローカットコンビネーション	KK⇩K	下段	13	フラミンゴへ
キャノンコンビネーション	KKK+G	中段	17	フラミンゴへ
クラッシュロー	⇩K	下段	15	フラミンゴへ
ハンドホールドネックカット	⇩K(ヒット時)P+G	打撃投げ	25	
ガードクラッシュソード	⇨K	上段	25	フラミンゴへ
カットインミドル	↘K	中段	17	フラミンゴへ
サマーソルトキック	⇧K	中段	30	
フェイク	(対下P)P+K	さばき	—	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	⇩P+K	中段	23	フラミンゴへ
サイドネックカットソード	⇧P+K	中段	23	フラミンゴへ
ヒールソード	K+G	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
ネックカットスラッシュ	K+G(ヒット時) ⇨P+G	打撃投げ	40	
ロースピンキック	⇩K+G	下段	20	フラミンゴへ

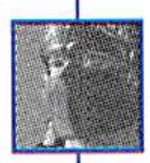
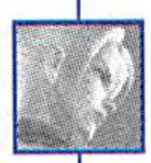
技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ヒールソードスラッシュ	⇨K+G	中段	30	酔い覚まし・酒ー1
投げ技				
フロントスープレックス	P+G	上段投げ	50	
シェルブレイクエルボー	(敵の右)P+G	上段投げ	40	
シェルブレイクエルボー	(敵の左)P+G	上段投げ	40	
バックドロップ	(敵の背後)P+G	上段投げ	50	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G	上段投げ	40	
フォーリンエンジェルスロー	⇨⇗P+G	上段投げ	45	
ライトニングニースマッシュ	⇦P+G	上段投げ	43	
レッグホールドスロー	⇦⇨P+G	上段投げ	55	
ローリングフェイスクラッシュ	⇖P+G	上段キャッチ投げ	45	
ライトニングニースマッシュ	(壁が前)⇦P+G	壁投げ	70	
レッグフックスロー	(フラミンゴ中)P+G	上段キャッチ投げ	40	
ガトリングキックビート	(フラミンゴ中)⇧⇦⇩⇨ (or⇩⇦⇧⇨)P+G	上段キャッチ投げ	60	酔い覚まし・酒ー2
バックドロップ	(しゃがんだ敵の背後) P+K+G	下段投げ	60	
ジャンプ攻撃				
エルボー	(上昇中)P	中段	25	
ステップストレート	(空中)P	中段	25	
ステップフックキック	(空中)K	中段	20	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中段	20	
ダウン攻撃				
サッカーボールキック	⇘K	ダウン	13	
ジャンピングニースタンプ	⇧P	ダウン	25	
背後攻撃				
ターンナックル	P	上段	10	ストレートリード〔P〕からの技につながる
ターンローストレート	⇩P	下段	14	
ターンキック	K	上段	30	
ターンロースピンキック	⇩K	下段	20	
ターンロースピンキック	⬇K	下段	20	
ドラゴンキック	⇨K	上段	25	
ターンライジングキック	⇘K	中段	25	
振り向き攻撃				
バックナックルターン	⇦⇦P	上段	14	振り向き状態へ
バックスピンキックターン	⇦⇦K	上段	25	振り向き状態へ
スピンターンキック	⬇⇦K	上段	15	振り向き状態へ 酔い覚まし・酒ー1
ダブルスピンキック	⬇⇦KK	上段	15	酔い覚まし・酒ー1
壁技				
リアクトラウンドキック	(壁が前)⇨P+K+G	中段	30	
ウォールバックロール	(壁が前)⇗P+K+G	特殊行動	—	
起き上がり攻撃				
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	
スプリングキック	(仰向け頭)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	
スライドロースピンキック	(うつ伏せ足)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ・後転)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)⬇KKK	下段	20	
スプリングキック	(仰向け頭)⬇KKK	中段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)⬇KKK	下段	20	

*1:タメ可、タメ時は中段・攻撃力42
*2:スナップサイドチョップ〔⇘P〕からの技につながる

ジャッキー・ブライアント

JACKY BRYANT

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
ストレートリード	(敵近く)P	上段	12	
ストレートリード	P	上段	10	
ストレートリード	→P	上段	12	
ジャブストレート	PP	上段	10	
フラッシュピストンパンチ	PPP	上段	12	
ダブルパンチスナップキック	PPK	上段	20	
コンボエルボー	PP⇨P	中段	19	
コンボエルボースピンキック	PP⇨PK	上段	20	
コンボエルボーバックナックル	PP⇨PP	上段	15	
コンボエルボーナックルスピンキック	PP⇨PPK	上段	25	
コンボエルボーナックルロースピンキック	PP⇨PP⇩K	下段	14	
ジャブストレートバックナックル	PP⇦P	上段	22	酔い覚まし・酒ー1
コンボバックナックルスピン	PP⇦PK	上段	25	振り向き状態へ
ダブルパンチロースピンキック	PP⇩K	下段	12	
ダブルパンチニーキック	PP⇨K	中段	22	
ジャブダブルストレート	PP⇧P	上段	18	
パンチスピンキック	(正構え中)PK	上段	30	
パンチサイドキック	(逆構え中)PK	中段	19	
パンチハイキック	→PK	上段	20	
パンチロースピンキック	P⇩K	下段	25	距離によって攻撃力変化
スクァトストレート	⇩P	特殊下段	9	
スクァトストレート	↓P	特殊下段	9	
ライジングエルボー	⇨P	中段	19	
エルボーバックナックル	⇨PP	上段	15	
エルボーナックルスピンキック	⇨PPK	上段	25	
エルボーナックルロースピンキック	⇨PP⇩K	下段	14	
エルボースピンキック	⇨PK	上段	20	
スピニングバックナックル	⇦P	上段	22	酔い覚まし・酒ー1
ダブルスピンナックル	⇦PP	上段	22	酔い覚まし・酒ー1
スピニングスラントバックナックル	⇦P↖P	下段	15	
スピニングアームキック	⇦PK	上段	25	振り向き状態へ
スピニングロースピンキック	⇦P⇩K	下段	35	距離によって攻撃力変化
スマッシュフック	⇖P	上段	10	酔い覚まし・酒ー1
フックコンボ2	⇖PP	上段	8	酔い覚まし・酒ー1
ライトニングストレート	⇖PPP	上段	20	
スマッシュバックナックル	⇖PP+K	中段	24	タメ可、タメ時は攻撃力40
スマッシュアッパー	↓⇖P	中段	19	
スラントバックナックル	↗P	下段	15	
スラントロースピンキック	↗PK	下段	25	距離によって攻撃力変化
ヴァーティカルフックキック	K	上段	25	
ヴァーティカルフックキック	→K	上段	25	
キック,バックナックル	KP	上段	15	
コンボナックルスピンキック	KPK	上段	25	振り向き状態へ

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
コンボナックルロースピンキック	KP⇩K	下段	25	距離によって攻撃力変化
ダブルスピニングキック	KK	中段	20	
2ウェイスピンキック	K⇩K	下段	15	
トーキック	⇩K	中段	24	
フェイクトースラント	⇩KP	下段	20	⇩Kが出る前にPを先行入力
ニーキック	⇨K	中段	30	
ダッシュハンマーキック	⇨⇨K	中段	30	酔い覚まし・酒ー1
サイドフックキック	⇦K	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
ミドルキック	⇘K	中段	20	
ステップインミドルセカンド	⇘KK	中段	20	
サマーソルトキック	⇖K	中段	38	
ローキック	↓K	下段	12	
ダブルローキック	↓KK	下段	20	
ビートナックル	P+K	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
ビート&バックナックル	P+KP	上段	12	酔い覚まし・酒ー1
ビート&ナックルスピン	P+KPK	上段	25	振り向き状態へ
ビート&ナックルロースピン	P+KP⇩K	下段	25	距離によって攻撃力変化
ビートスピンキック	P+KK	上段	25	
ステップインボディ	⇨P+K	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
チョッピングレフトコンボ	⇨P+KP	中段	20	
ライトニングキック1	⇩P+K	中段	14	
ライトニングキック2	⇩P+KK	中段	8	
ライトニングキック3	⇩P+KKK	中段	8	
ライトニングキック4	⇩P+KKKK	上段	10	
ライトニングキック5	⇩P+KKKKK	上段	30	
ライトニングストーム1	↙P+K	中段	8	
ライトニングストーム2	↙P+KK	中段	8	
ライトニングストーム3	↙P+KKK	中段	8	
ライトニングストーム4	↙P+KKKK	上段	10	
ライトニングストーム5	↙P+KKKKK	上段	30	
ライトニングロー	↙P+KKKK⇩K	下段	30	
スピニングキック	K+G	上段	30	
スピニングキックロースピンキック	K+G⇩K+G	下段	25	距離によって攻撃力変化
レッグスライサー	⇩K+G	下段	20	
スピンレッグスライサー	⇩K+GK	上段	20	
スピンヒールソード	⇦K+G	中段	30	
ミドルスピンキック	⇦⇨K+G	中段	36	
ヘッドフックキック	⇘K+G	上段	30	
スイッチスピンキック	P+K+GK	中段	25	
バリアキック	(⇩方向避け中)P+K+G	中段	25	
バリアキック	(⇧方向避け中)P+K+G	中段	25	

特殊行動				
ショートスライドシャッフル	PP⇨PPK⇦	特殊行動	—	*1
ショートスライドシャッフル	(正構え中)PK⇦	特殊行動	—	*1

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ショートスライドシャッフル	⇨PPK⇦	特殊行動	—	*1
ショートスライドシャッフル	P＋KK⇦	特殊行動	—	*1
ショートスライドシャッフル	K＋G⇦	特殊行動	—	*1
スイッチステップ	P＋K＋G	特殊行動	—	構えチェンジ
スライドシャッフル	⇦P＋K＋G	特殊行動	—	移動技
スライドシャッフル中の技				
ダッキング	⇘⇘	特殊行動	—	
ヘビィボディ	⇘⇘P	中段	14	酔い覚まし・酒ー1
ステップインソード	K	中段	30	
ステップインソードキャンセル	KG	特殊行動	—	Kが出る前にGを先行入力
ステップインロークラッシュ	⇩K	下段	15	
ステップインロー・スラッシュハイ	⇩KK	上段	20	
投げ技				
ワンインチブロー	P＋G	上段投げ	35	酔い覚まし・酒ー1
ネックスラッシング	(敵の右) P＋G	上段投げ	40	
ネックスラッシング	(敵の左) P＋G	上段投げ	40	
フェースクラッシャー	(敵の背後) P＋G	上段投げ	50	
ネックブリーカードロップ	⇨⇨P＋G	上段投げ	40	
ウォールフェースクラッシュ	(壁が前) ⇨⇨P＋G	壁投げ	65	
ニーストライク	⇨⇦P＋G	上段投げ	60	
ノーザンライトボム	⇘P＋G	上段投げ	50	酔い覚まし・酒ー1
サディスティックハンギングニー	⇘⇘P＋G	上段投げ	65	
当て身技				
パクサオ	(通常構え中、対上中P)	当て身	—	
パクサオナックル	(左Pさばき中) P	上段	13	
パクサオナックル	(右Pさばき中) P	上段	13	
ジャンプ攻撃				
エルボー	(上昇中) P	中段	25	
ステップストレート	(空中) P	中段	25	
ステップフックキック	(上昇中、空中) K	中段	25	
ステップヒールキック	(着地ぎわ) K	中段	20	
ダウン攻撃				
サッカーボールキック	⇘K	ダウン	13	
ジャンピングニースタンプ	⇧P	ダウン	25	
背後攻撃				
ターンナックル	P	上段	10	ストレートリード〔P〕からの技につながる
ターンナックルスピニングキック	(正構え中) PK	上段	30	
ターンナックルサイドキック	(逆構え中) PK	中段	19	
ターンナックルロースピンキック	P⇩K	下段	25	距離によって攻撃力変化
ターンスラントバックナックル	⇩P	下段	14	
ターンスラントロースピンキック	⇩PK	下段	25	距離によって攻撃力変化
ターンキック	K	上段	36	
ターンロースピンキック	⇩K	下段	20	
ターンロースピンキック	⬇K	下段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ブラインドバックナックル	P＋K	中段	25	酔い覚まし・酒ー2
振り向き攻撃				
サイドフックターン	⇦⇦P	上段	14	振り向き状態へ
スピニングキックターン	⇦⇦K	上段	30	振り向き状態へ
壁技				
リアクトラウンドキック	(壁が前) ⇨P＋K＋G	中段	30	
ウォールバックロール	(壁が前) ⇗P＋K＋G	特殊行動	—	
起き上がり攻撃				
ライジングバックキック	(うつ伏せ足) KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転) KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転) KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転) KKK	中段	20	
スプリングキック	(仰向け頭) KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転) KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転) KKK	中段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ・後転) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・横転) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・後転) ⬇KKK	下段	20	
スプリングキック	(仰向け頭) ⬇KKK	中段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転) ⬇KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転) ⬇KKK	下段	20	

*1:スライドシャッフル〔⇦P＋K＋G〕からの技につながる

舜帝
SHUN-DI

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
座飲酒	P+K+G	特殊行動	—	酒+3
転倒立中の技				
倒身連脚	K	中段	30	転倒立へ
転身酔酒靠	P+K	中段	24	Gで横寝へ
双衝腿	K+G	中段	25	
横寝中の技				
涅槃旋脚	K	中段	18	
涅槃蹴捶	KP	上段	12	
仰身倒腿	KPK	中段	24	ダウンへ
涅槃連撃腿	(酒10以上) KP↓K	下段	10	Gでダウンへ
涅槃連撃下腿	(酒10以上) KP↓KK	上段	20	Gでダウンへ
涅槃双掃脚	⇨K	下段×2	10,16	横寝へ
涅槃掃脚	↓K	下段	12	
横寝飲酒	P+K+G	特殊行動	—	酒+3
張果老中の技				
横寝	⇧	特殊行動	—	
横寝	↓	特殊行動	—	
横掃仙撃	P	上段	24	酔い覚まし・酒−2
側端仙蹴	K	中段	21	
前旋掃腿	K+G	下段	10	
座盤跌	P+K	特殊行動	—	
投げ技				
酔歩転身肘	P+G	上段投げ	50	酒+4
転身倒襲裏肘	(敵の右) P+G	上段投げ	40	
転身倒襲裏肘	(敵の左) P+G	上段投げ	40	
権鐘離	(敵の背後) P+G	上段投げ	40	酒+5。酔い覚まし・酒−2
背倒裏肘	(酒5以上、敵が背後) P+G	上段キャッチ投げ	40	
倒襲裏肘	⇦P+G	上段投げ	50	
倒襲裏肘	(壁が前) ⇦P+G	上段投げ	60	酒+5
豪杯旋舞	(酒10以上) ↓⇨⇧⇦ (or⇧⇨↓⇦) P+G	上段投げ	60	酒+6
転身繰鶏脚	(酒6以上) ⇦⇘P+G	上段投げ	10	
転身繰胯	⇘P+G	上段投げ	0	
翻身双仙腿	(転倒立中) P+G	上段キャッチ投げ	50	酔い覚まし・酒−2
酔仙倒蹴掃撃	(張果老中) P+G	上段投げ	50	横寝へ
ジャンプ攻撃				
落歩挑撃	(空中) P	中段	30	
栽下腿	(空中) K	中段	25	
地這腿	(着地ぎわ) K	下段	20	
ダウン攻撃				
螺旋酔肘	⇘P	ダウン	12	
転宙落脚	⇧P	ダウン	25	
倒地反衝爪	⇖P	ダウン	20	ダウンへ
天地肘撃	⇗P	ダウン	20	ダウンへ
背後攻撃				
背反掌	P	上段	12	挑撃〔P〕からの技につながる
酔仙手	P+K	中段	12	
仙端脚	P+KK	中段	20	ダウンへ

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
背旋腿	K	上段	30	
背下反掌	↓P	下段	14	
低踏脚	↓K	下段	25	
背仙鉤手撃	P+K+G	中,上	10,8	
背仙連撃手	P+K+GP	上段	8	
背酔連鉤手	P+K+GPP	中段	10	
鉤手顎砕蹴撃	(酒10以上、P+K+GPPヒット時)	打撃投げ	35	
振り向き攻撃				
挑撃背転	⇦⇦P	上段	12	振り向き状態へ
阿仙廻脚	⇦⇦K	上段	30	振り向き状態へ
起き上がり攻撃				
撲虎	(うつ伏せ足) KKK	中段	20	
登側端脚	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中段	20	
登側端脚	(うつ伏せ足・横転) KKK	中段	20	
登側端脚	(うつ伏せ足・前転) KKK	中段	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭) KKK	中段	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中段	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中段	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中段	20	
金絞剪	(仰向け足) KKK	中段	20	
廻旋脚	(仰向け足・ディレイ) KKK	中段	20	
廻旋脚	(仰向け足・横転) KKK	中段	20	
廻旋脚	(仰向け足・後転) KKK	中段	20	
登側端脚	(仰向け頭) KKK	中段	20	
登側端脚	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中段	20	
登側端脚	(仰向け頭・横転) KKK	中段	20	
登側端脚	(仰向け頭・前転) KKK	中段	20	
後穿旋脚	(うつ伏せ足) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(うつ伏せ足・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(うつ伏せ足・横転) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(うつ伏せ足・前転) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(うつ伏せ頭) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(うつ伏せ頭・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(うつ伏せ頭・横転) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(うつ伏せ・後転) ↓KKK	下段	20	
仰穿腿	(仰向け足) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(仰向け足・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(仰向け足・横転) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(仰向け足・後転) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(仰向け頭) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(仰向け頭・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(仰向け頭・横転) ↓KKK	下段	20	
座架掃脚	(仰向け頭・前転) ↓KKK	下段	20	

リオン・ラファール
LION RAFALE

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
統捶	(敵近く)P	上段	10	
統捶	P	上段	10	
統捶	→P	上段	10	踏み込む
勾手連捶	PP	上段	10	
連環穿掌	PPP	上段	12	
連捶掃手	PP↓P	下段	20	
連捶腿	PK	上段	20	
下統捶	↓P	特殊下段	8	
下統捶	↓P	特殊下段	8	
流星勾手撃	↓↙←P	中段	20	
流星勾手連撃	↓↙←PP	中段	18	
盤肘	→P	中段	14	
盤肘連環手	→PP	中段	18	酔い覚まし・酒−1
疾歩昇穿手	↓→P	中段	22	
箭疾歩	→→P	中段	30	酔い覚まし・酒−1
背転勾手	←P	中段	16	
連旋背勾手	←PP	中段	16	
転身螳螂連脚	←PPK	中段	25	
進歩螳螂掃手	←↘P	下段	15	
穿陰掌	↘P	中段	14	
落撃掌	↘PP	中段	20	
掃勾手	↓↘P	特殊下段	7	
連掃勾手	↓↘PP	下段	10	
騰撃捶	↗P	下段	12	
騰撃連捶	↗PP	下段	8	
穿心腿	K	上段	25	
穿心腿	→K	上段	25	踏み込む
連旋腿	KK	上段	20	
軌腿	↓K	下段	12	
前掃腿	↓KK	下段	20	
登旋腿	↓KK+G	上段	30	酔い覚まし・酒−1
勾手提膝	→K	中段	20	
斧刃脚	→→K	中段	10	
斧刃連端脚	→→KK	中段	25	
旋風腿	↑K	中段	25	
掛統腿	↑KK	上段	30	
弾腿	↘K	中段	24	
穿弓腿	↗K	下段×2	7,20	
閃転空脚	↗K	中段	20	
双耳旋風	P+K	中段	24	酔い覚まし・酒−2
偸歩掃手	↓P+K	下段	15	
転身偸歩双手	→P+K	中段	15	振り向き状態へ
転身偸歩双手	→P+K←	中段	—	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
転身偸歩双手脚	→P+KK	中段	15	
右勾心	←→P+K	上段	10	
流星連勾手	←→P+KP	中段	14	
連三捶盤肘	←→P+KPP	中段	14	
泰山双勾手	←P+K	上段	25	酔い覚まし・酒−2。タメ可、タメ時は中段・攻撃力38
縦跳穿掌	↑P+K	中段	20	
倒歩背掃手	↘P+K	下段	20	
斜歩斜掃捶	↙P+K	下段	20	
後大腿	↓K+G	下段	24	
転身撩陰脚	→K+G	中段	24	
旋風落脚	←→K+G	中段	35	振り向き状態へ 酔い覚まし・酒−1
旋風背双手	←→K+G↓P	中段	12	
旋風背双手	←→K+G↙P	中段	12	振り向き状態へ
旋風踵脚	←→K+G↓K	下段	22	振り向き状態へ
疾地掃腿	↘K+G	下段	24	酔い覚まし・酒−1
前掃転身脚	↙K+G	下段	20	振り向き状態へ
磨盤手	(↓方向避け中) P+K+G	上段	30	酔い覚まし・酒−1
磨盤手	(↑方向避け中) P+K+G	上段	30	酔い覚まし・酒−1
特殊行動				
斜前歩	↘P+K+G	特殊行動	—	
斜前歩	↗P+K+G	特殊行動	—	
斜後歩	←P+K+G	特殊行動	—	
投げ技				
破刀手秋腿	P+G	上段投げ	50	
翻身提膝	(敵の右)P+G	上段投げ	40	
翻身提膝	(敵の左)P+G	上段投げ	40	
連勾手背襲	(敵の背後)P+G	上段投げ	50	酔い覚まし・酒−1
登山翻車脚	↓→P+G	上段投げ	35	
撲歩	→↙P+G	上段キャッチ投げ	0	
翼進	→↙P+G↓	投げコンボ	0	
翼進	→↙P+G↑	投げコンボ	0	
落首双手	→↙P+G↓P+G	投げコンボ	40	
落首断腿	→↙P+G↑P+G	投げコンボ	40	
採取砲靠	→→P+G	上段投げ	50	酔い覚まし・酒−1
貼身双勾手	→↘↓↙←P+G	上段投げ	60	酔い覚まし・酒−1
七星天分肘	←P+G	上段投げ	50	
飛転双空脚	←→P+G	上段投げ	50	
擺下尖転	↘P+G	上段投げ	0	
七星跳飛捕蝉	↗P+G	上段投げ	45	
七星跳飛捕蝉	(壁が前)↗P+G	壁投げ	60	
ジャンプ攻撃				
騰空背撃掌	(上昇中)P	中段	25	
落歩統捶	(空中)P	中段	25	
騰空撃掌	(上昇中)↗P	中段	25	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
騰空踵脚	(空中) K	中段	22	
地掃踵脚	(着地ぎわ) K	下段	20	
騰空踵脚	(上昇中) ↖K	中段	25	
ダウン攻撃				
落穿手	↘P	ダウン	12	
飛転落腿	↑P	ダウン	25	
背後攻撃				
背連穿掌	P	上段×2	12,12	統捶〔P〕からの技につながる
背歩掃手	↓P	下段	24	
後穿脚	K	上段	30	
廻掛脚	↓K	下段	20	
背身尖掌	P+K	上段	14	先行入力
振り向き攻撃				
穿掌背転	←←P	上段	14	振り向き状態へ
後蹴腿	←←K	上段	25	振り向き状態へ
下旋腿背転	←←K+G	上段	24	振り向き状態へ
壁技				
垂翔後脚	(壁が前) →P+K+G	上段	30	
壁回翻脚	(壁が前) ↗P+K+G	特殊行動	—	
起き上がり攻撃				
穿弓連腿	(うつ伏せ足) KKK	中段×2	10,10	
背登起脚	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中段	20	
背登起脚	(うつ伏せ足・横転) KKK	中段	20	
背登起脚	(うつ伏せ足・前転) KKK	中段	20	
跳転踵脚	(うつ伏せ頭) KKK	中段	20	
登旋脚	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中段	20	
登旋脚	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中段	20	
登旋脚	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中段	20	
登旋脚	(仰向け足) KKK	中段	20	
登旋脚	(仰向け足・ディレイ) KKK	中段	20	
登旋脚	(仰向け足・横転) KKK	中段	20	
登旋脚	(仰向け足・後転) KKK	中段	20	
背登起脚	(仰向け頭) KKK	中段	20	
背登起脚	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中段	20	
背登起脚	(仰向け頭・横転) KKK	中段	20	
背登起脚	(仰向け頭・前転) KKK	中段	20	
疾地背旋腿	(うつ伏せ足) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ足・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ足・横転) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ足・前転) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭・横転) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ・後転) ↓KKK	下段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
疾地旋腿	(仰向け足) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(仰向け足・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(仰向け足・横転) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(仰向け足・後転) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(仰向け頭) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(仰向け頭・ディレイ) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(仰向け頭・横転) ↓KKK	下段	20	
疾地旋腿	(仰向け頭・前転) ↓KKK	下段	20	

梅小路 葵

AOI UMEKOUJI

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
打突	(敵近く)P	上段	10	
打突	P	上段	10	
打突	→P	上段	10	踏み込む
打突	←P	上段	10	
二連突	PP	上段	10	
二連突横肘	PPP	上段	12	
連突小太刀	PPPK	中段	25	
連突草薙	PPP↓K	下段	20	寸止め可
二連突横打	PP→P	中段	20	寸止め可
連突絹車	PP→PP	中段	20	寸止め可
二連突釘脚	PPK	上段	20	
掌蹴り重ね	PK	上段	20	
下段掌打	↓P	特殊下段	9	
下段掌打	↓P	特殊下段	9	
中段肘当	→P	中段	15	
旋桜	→PP	中段	15	寸止め可
衣車	→→P	中段	25	寸止め可
上段の当て	→←P	上段	10	酔い覚まし・酒ー1
扇払い	←P	上段	10	酔い覚まし・酒ー2
重ね当て	←→P	中段×2	10,20	
天開	←→P(ヒット時)P+G	打撃投げ	25	
両止	←↘P	中段	20	
袖伸剣	↘P	中段	24	寸止め可
無双破	↓↘P	中段	18	
袖車	↓↘P(カウンターヒット時)←P+G	打撃投げ	25	
脛砕き	↙P	下段	20	
上蹴り	K	上段	20	
上蹴り	→K	上段	20	
鎖鎌	KK	上段	15	酔い覚まし・酒ー1
雷刃破	→K	中段	20	
雲蹴り	→KK	上段	20	
下段蹴り当て	↓K	下段	12	
中踵蹴り	↘K	中段	21	
踵切り	↙K	下段	20	
平手	P+K	上段	8	酔い覚まし・酒ー1
平手2	P+KP	上段	9	酔い覚まし・酒ー1
平手3	P+KPP	上段	9	酔い覚まし・酒ー1
横打	→P+K	中段	20	
横周肘当て	→P+KP	中段	15	寸止め可
浮桜	→→P+K	中段	20	
上勢柳扇掌	←←P+K	上段	14	寸止め可。酔い覚まし・酒ー2
双掌打	←→P+K	中段	20	
鳳凰手	↘P+K	中段	15	
草薙	↓K+G	下段	20	寸止め可
上段蹴り当て	→K+G	上段	18	
水月突	→K+GP	中段	15	酔い覚まし・酒ー1

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
拝み蹴り	←K+G	下段	25	振り向き状態へ
空勢瓦突蹴り	↑K+G	中段	25	
身躱肘当て	(↓方向避け中)P+K+G	中段	22	
身躱肘当て	(↑方向避け中)P+K+G	中段	22	
特殊行動				
連突小太刀～天地陰陽	PPPKP+K+G	特殊行動	—	天地陰陽へ
連突草薙～天地陰陽	PPP↓KP+K+G	特殊行動	—	天地陰陽へ
袖伸剣～天地陰陽	↘PP+K+G	特殊行動	—	天地陰陽へ
雷刃破～天地陰陽	→KP+K+G	特殊行動	—	天地陰陽へ
草薙～天地陰陽	↓K+GP+K+G	特殊行動	—	天地陰陽へ
天地陰陽	←P+K+G	特殊行動	—	上中いなし、P+K+G押したままで構え維持
天地陰陽中の技				
流水	↓	特殊行動	—	
流水	↑	特殊行動	—	
投げ技				
小当	P+G	上段投げ	40	
綾手取り	(敵の右)P+G	上段投げ	40	
綾手取り	(敵の左)P+G	上段投げ	40	
杉倒	(敵の背後)P+G	上段投げ	50	
合気投げ	↓→P+G	上段投げ	40	
送り手回し	→→P+G	上段投げ	50	酔い覚まし・酒ー1
六段帯取	←P+G	上段投げ	50	
桐枝落とし	↑→↓←(or↓→↑←)P+G	上段投げ	60	
大木倒	↑←↓→(or↓←↑→)P+G	上段投げ	40	
大木砕	↑←↓→(or↓←↑→)P+G←↙↓↘→K+G	上段投げ	20	
木の葉落とし	↘P+G	上段投げ	50	
半月巴	↙P+G	上段投げ	45	
蝶絡み	→↘↓↙←P+G	投げコンボ	30	
脇絡み	←↙↓↘→P+G	投げコンボ	20	
弓身固め	(脇絡みor蝶絡み後)→↓(or←↓)P+G	投げコンボ	20	
糸巻き	(脇絡みor蝶絡み後)→↑(or←↑)P+G	投げコンボ	35	
海老折り	(弓身固め後)↓↑P+G	投げコンボ	25	
榴引き	(弓身固め後)↑↓P+G	投げコンボ	26	
手極め倒身	↓P+K+G	下段投げ	60	
綾手取り	(しゃがんだ敵の横)↓P+K+G	下段投げ	40	
杉倒	(しゃがんだ敵の背後)↓P+K+G	下段投げ	50	
真之位	↙P+K+G	下段投げ	53	
当て身技				
転身入身	(対右上中P)←(or↙)P+K	当て身	25	
渦捻り	(対左上中P)←(or↙)P+K	当て身	25	
枝割き	(対右上中K)←(or↙)P+K	当て身	20	
楔落とし	(対左上中K)←(or↙)P+K	当て身	20	
小波	(対右上中回し蹴り)←(or↙)P+K	当て身	0	
小波	(対左上中回し蹴り)←(or↙)P+K	当て身	0	
裏扇流	(敵が背後、対上中K)←(or↙)P+K	当て身	30	
裏小手返し	(敵が背後、対上中P)→(or↘)P+K	当て身	30	
龍の顎門	(対右ヒジ)↙P+K	当て身	30	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
龍の顎門	(対左ヒジ)↙P+K	当て身	30	
蔦かずら	(対右中K)↙P+K	当て身	30	
扇裂き	(対左中K)↙P+K	当て身	30	
落ち葉舞	(対左ヒザ)↙P+K	当て身	30	
風車輪	(対右ヒザ)↙P+K	当て身	30	
大渦	(対右サマー)↙P+K	当て身	25	
大渦	(対左サマー)↙P+K	当て身	25	
小波	(対左下回し蹴り)↓P+K	当て身	0	
小波	(対右下回し蹴り)↓P+K	当て身	0	
扇流	(対右下P)↓P+K	当て身	25	
扇流	(対左下P)↓P+K	当て身	25	
楓落とし	(対右下K)↓P+K	当て身	25	
楓落とし	(対左下K)↓P+K	当て身	25	
護り蓑	(仰向け頭側ダウン中、対ダウン攻撃P)P+K	当て身	0	
護り蓑	(仰向け頭側ダウン中、対ダウン攻撃K)P+K	当て身	0	
鋏送り	(仰向け足側ダウン中、対ダウン攻撃P)P+K	当て身	0	
鋏送り	(仰向け足側ダウン中、対ダウン攻撃K)P+K	当て身	0	

いなし技（天地陰陽中のみ）

流制手	(対右上中Pヒジ)	いなし	0	酔い覚まし・酒ー1
流制手	(対左上中Pヒジ)	いなし	0	酔い覚まし・酒ー1
羽朧	(対右上中K)	いなし	0	
羽朧	(対左上中K)	いなし	0	
半月車	(対右中K)	いなし	0	
半月車	(対左中K)	いなし	0	
半月車	(対右ヒザ)	いなし	0	
半月車	(対左ヒザ)	いなし	0	

ジャンプ攻撃

飛び手刀	(上昇中)P	中段	25	
飛び手刀	(空中)P	中段	25	
飛び前蹴り	(上昇中)K	中段	18	
飛び踵蹴り	(空中)K	中段	20	
飛び踵蹴り	(着地ぎわ)K	中段	20	

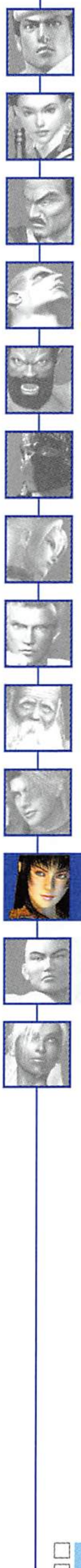
ダウン攻撃

縦手刀	↘P	ダウン	10	
空勢駒手刀	↑P	ダウン	25	
枝砕き	(敵仰向け足側)↘P+G	ダウン投げ	20	
浮葉陣	(敵仰向け頭側)↘P+G	ダウン投げ	20	
雲水	(敵うつ伏せ足側)↘P+G	ダウン投げ	25	
不動陣	(敵うつ伏せ頭側)↘P+G	ダウン投げ	20	

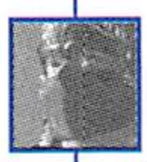
背後攻撃

手刀廻	P	上段	12	打突〔P〕からの技につながる
廻り上蹴り	K	上段	20	
鎖鎌	KK	中段	20	
廻り臑蹴り	↘K	下段	20	
廻り手刀	↓P	下段	20	
廻り下蹴り	↓K	下段	12	
廻り上蹴り	↓K	上段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
振り向き攻撃				
渦巻手刀	←←P	上段	14	振り向き状態へ
起き上がり攻撃				
雲割り	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	
縦割り	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	
縦割り	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	
縦割り	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	
霞切り	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	
霞切り	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	
霞切り	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	
霞切り	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	
霞切り	(仰向け足)KKK	中段	20	
霞切り	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	
霞切り	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	
霞切り	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	
縦割り	(仰向け頭)KKK	中段	20	
縦割り	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	
縦割り	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	
縦割り	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	
水面切り	(うつ伏せ足)↓KKK	下段	20	
水切り	(うつ伏せ足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
水切り	(うつ伏せ足・横転)↓KKK	下段	20	
水切り	(うつ伏せ足・前転)↓KKK	下段	20	
水切り	(うつ伏せ頭)↓KKK	下段	20	
水切り	(うつ伏せ頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
水切り	(うつ伏せ頭・横転)↓KKK	下段	20	
水切り	(うつ伏せ・後転)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け足)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け足・横転)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け足・後転)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け頭)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け頭・横転)↓KKK	下段	20	
水切り	(仰向け頭・前転)↓KKK	下段	20	



レイ・フェイ
LEI-FEI



技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
打撃技				
沖撃	P	上段	12	
沖撃	→P	上段	12	
連拳	PP	中段	12	独立式へ
連拳撞掌	PPP	中段	15	タメ可、タメ時は攻撃力35。敗式へ
伏掌	↓P	特殊下段	9	
衝捶	⇨P	中段	15	
連撃衝捶	⇨PP	中段	8	独立式へ
連撃双掌破	⇨PPP	中段	10	敗式へ
連撃双掌撞肘	⇨PPPP	中段	20	
登天掌	↓⇨P	中段	20	酔い覚まし・酒ー1
撞掌	⇨⇨P	中段	25	
勇身拳撃	⇦P	中段	23	
羅拳撃	⇦PP	中段	23	
双翼撃	⇦⇨P	中段	15	酔い覚まし・酒ー1
鳥龍盤打	⇦⇘P	中段×3	10,5,10	酔い覚まし・酒ー1,ー1,ー1。敗式へ
斜天掌	⇘⇘P	中段	12	
斜天連掌	⇘⇘PP	中段	18	
擺旋脚	K	上段	20	敗式へ
斧刃脚	↓K	下段	18	
里合腿	⇨K	上段	30	跨虎式へ
撞脚	⇨⇨K	中段	30	K押したままで独立式へ
斜前転身擺脚	⇧K	上段	29	
転身裏旋脚	⇧KK	上段	20	
転身掃腿	⇧K↓K	下段	20	敗式へ
転身旋風腿	⇧K⇨K	中段	30	
分脚	⇘K	中段	20	
二起分脚	⇗K	中段	20	
金鶏独立	P+K	中段	20	
金剛壁拳	P+KP	上段	15	
金剛連震崩打	P+KPP	中段	15	
双掌	↓P+K	中段	20	涅槃式へ
背身肘撃	↓P+KP	中段	20	跨虎式へ
蝴蝶壁	↓⇘⇨P+K	中段	25	
鶴首捶撃	⇨P+K	中段	16	酔い覚まし・酒ー1
鶴首捶連撃	⇨P+KP	中段	12	酔い覚まし・酒ー1
坐盤劈掌	⇨⇨P+K	下段	15	
弓歩双風拳	⇦⇨P+K	上段	22	酔い覚まし・酒ー1
挿捶撃	⇗P+K	中段	15	
窩肚拳	⇘P+K	中段	16	
窩肚拳	⇗P+K	中段	16	
背折靠	⇘P+KP	中段	15	
背折靠	⇗P+KP	中段	15	
側端脚	K+G	上段	20	独立式へ

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
前掃腿	↓K+G	下段	15	
半旋風	⇨K+G	上段	30	酔い覚まし・酒ー2
旋風脚	⇨⇨K+G	中段	30	
翔飛脚	⇦K+G	上段	15	
翔飛連脚	⇦K+GK	上段	15	独立式へ
双翔飛後掃腿	⇦K+GK↓K	下段	20	
騰空転身脚	⇧K+G	中段	30	
地旋跳脚	⇘K+G	中段	20	
地旋跳脚2	⇘K+GK	中段	20	
伏身掃脚	⇘⇘K+G	下段	20	
倒身腿	⇘⇘K+GK	特殊下段	20	ダウンへ
倒身跳弓脚	⇘⇘K+GKK	中段	20	
倒身旋円脚	⇘⇘K+GKK+G	下,上	8,15	
双飛脚	⇗K+G	中段	20	
向側撞脚	(↓方向避け中) P+K+G	中段	20	独立式へ
向側撞脚	(↓方向避け中) P+K+G	中段	20	独立式へ
提膝側掌	(↓方向避け中) P+K+GP	中段	15	
提膝側掌	(↓方向避け中) P+K+GP	中段	15	
特殊行動				
敗式	↓P+K+G	特殊行動	—	
独立式	⇧P+K+G	特殊行動	—	上中P返し
涅槃式	⇖P+K+G	特殊行動	—	
敗式中の技				
崩捶	P	上段	10	敗式へ
崩捶連撃	PP	中段	15	敗式へ
崩捶掌壁	PP+K	中段	27	
高弾腿	K	中段	21	独立式へ
敗式前掃腿	↓K	下段	18	
旋風脚	K+G	上段	30	酔い覚まし・酒ー2。敗式へ
箭疾歩	P+K	中段	20	タメ可、タメ時は攻撃力40
独立式中の技				
穿心撞掌	P	中段	23	敗式へ
十字撞脚	K	中段	19	独立式へ
二起脚	KK	中段	15	
伏身腿	↓K	下段	15	敗式へ
進歩分脚	K+G	中段	28	
側進後掃腿	↓K+G	下段	20	敗式へ
側進前掃腿	⇧K+G	下段	20	敗式へ
涅槃式中の技				
転身崩捶	P	中,上	10,10	
側襲脚	PK	上段	25	独立式へ
飛燕旋風脚	K	上段	30	酔い覚まし・酒ー2。跨虎式へ
前掃腿	↓K	下段	23	
翻車提拳	P+K	中段×2	10	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
連環翻身上捶	P+KP	中段	15	
連環翻身馬歩捶	P+KPP	中段	20	
登天掌	(敵が背後)P	中段	20	背後攻撃
伏身掃脚	(敵が背後)K	下段	20	背後攻撃 *1
跨虎式中の技				
連環挿捶	P	中段	20	
後襲腿	K	中段	25	涅槃式へ
背身下掃踵	↓K	下段	20	敗式へ
下掃連旋撃	↓KP	上段×2	10,10	独立式へ
下掃連旋崩捶	↓KPP	中段	20	
撐掌	(敵が背後)P	中段	25	背後攻撃
前掃腿	(敵が背後)K	下段	15	背後攻撃
投げ技				
雷身旋舞	P+G	上段投げ	45	酔い覚まし・酒−1
仆腿棯倒	(敵の右)P+G	上段投げ	40	
撩陰爛蹴	(敵の左)P+G	上段投げ	50	
倒身槍下捶	(敵の背後)P+G	上段投げ	50	
弓箭掌壁	→→P+G	上段投げ	45	
擺脚捜倒	→←P+G	上段投げ	50	
排山倒海	↘P+G	上段投げ	28	
当て身技（独立式構え）				
独立旋掌	(対Pヒジ)	当て身	30	
ジャンプ攻撃				
跳歩捶	(上昇中)P	中段	25	
跳弾捶	(空中)P	中段	25	
跳突蹴	(空中)K	中段	25	
跳歩突蹴	(着地ぎわ)K	中段	20	
ダウン攻撃				
踏震撃	↘K	ダウン	13	
落撃崩打	↑P	ダウン	25	
背後攻撃				
背拳撃	P	上段	12	冲撃〔P〕からの技につながる
背沖撃	↓P	上段	12	
後刺腿	K	中段	25	
座旋蹴	↓K	下段	22	
後蹴昇腿	K+G	中段	25	
壁技				
壁掛背蹴	(壁が前)→P+K+G	上段	30	
壁掛背転	(壁が前)↗P+K+G	特殊行動	—	
起き上がり攻撃				
背蹴腿	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
前旋腿	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	
前旋腿	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	
後蹴腿	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	
地掃旋腿	(うつ伏せ足)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ・後転)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・横転)↓KKK	下段	20	
前掃旋腿	(仰向け足・後転)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・横転)↓KKK	下段	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・前転)↓KKK	下段	20	

*1：冲撃〔↘↘K+G〕からの技につながる

ベネッサ・ルイス

VANESSA LEWIS

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
通常構え（ディフェンシブスタイル）中の技				
ジャブ	P	上段	10	
ワンツー	PP	上段	10	
ワンツーロー	PPK	下段	17	
シャドーコンビネーション	PPP	中段	17	
シャドーコンボハイキック	PPPK	上段	20	
フェイントボディ	P↘P	中段	17	
クラッシュジョー	（立ち途中）P	中段	22	
レッグガードクラッシュ	↓P	特殊下段	9	
レッグガードクラッシュ	↓P	特殊下段	9	
バックナックル	↘P	中段	15	
バックナックルハイ	↘PK	上段	21	
バックナックルストリーム	↘PKK	中段	24	
バックナックルトーキック	↘P↘K	中段	23	
バックナックルトー→フロントスリーパー	↘P↘K（カウンターヒット時）↘P+G	打撃投げ	備考	攻撃力は10+10+10+10
ダッキングボディブロー	↘↘P	中段	18	
ダッキングボディスマッシュ	↘↘PP	中段	20	
ヘビィインパクト	←P	中段	28	酔い覚まし・酒ー1
カットアッパー	↘P	上段	8	
イントルードコンボ	↘PP	中段	15	
ディフェンシブエルボー	↗P	中段	22	
フロントキック	K	中段	17	
スイッチレフトスライサー	K↑K	上段	20	
スイッチライトスライサー	K↓K	上段	20	
ハーフムーンキック	（立ち途中）K	中段	20	
ストッピングロー	↓K	下段	13	
ストッピングローコンボ	↓KP	上段	13	
ストッピングロースマッシュ	↓KPP	上段	20	
シットダウンローキック	↓K	下段	17	
カットインニーキック	↘K	中段	18	
カットインニーキック→フロントスリーパー	↘K（カウンターヒット時）↘P+G	打撃投げ	備考	攻撃力は10+10+10+10
シャドースライサー	↘↘K	中段	25	
カウンターストライク	←K	中段	26	
パーリングハイキック	←→K	上段	23	
パーリングコンビネーション	←→KP	上段	15	
ライトアングルトーキック	↑K	中段	25	
ボーンクラッシュミドル	↘K	中段	23	タメ可、タメ時は攻撃力30
ヘビィフック	P+K	中段	25	
ヘビィフックコンボ	P+KP	上段	18	
ボマーストライク	↓P+K	中段	30	
ライトニングランサー→テイクダウン	↘↘P+K	上段キャッチ投げ	35	
パスガードナックル	↘↘P+K（ヒット時）P	打撃投げ	25	
ライトニングスマッシュ	←→P+K	中段	30	
ライトニングコンビネーション	←→P+KP	中段	18	
カットイン	←↘P+K	さばき	—	
ハイアングルフィストドロップ	↘P+K	中段	20	
ガードクラッシュトルネード	K+G	上段	35	酔い覚まし・酒ー2
ロースピンスライサー	↓K+G	下段	24	
ヒールキック	↘K+G	中段	25	酔い覚まし・酒ー1
レッグカットロー	↘↘K+G	下段	17	
レッグカットロー→テイクダウン	↘↘K+G（ヒット時）↘P+G	打撃投げ	47	
スイッチバックミドル	←K+G	中段	20	振り向き状態へ
バックチャージキック	←←K+G	中段	24	タメ可、タメ時は攻撃力45
ステップアウト	←←K+G（K押したまま）G	特殊行動	—	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ステップイン	←←K+G（タメ ヒット直前）G	特殊行動	—	
レッグボマー	↗K+G	中段	30	
ストマッククラッシュ	↘K+G	中段	20	
ストマッククラッシュ→フロントスリーパー	↘K+G（ヒット時）↘P+G	打撃投げ	備考	攻撃力は10+10+10+10
イントルードフック	G押したまま↑P	中段	20	
インターセプトボディブロー	G押したまま↓P	中段	20	
グライディングスライサー	G押したまま↗P	上段	19	
グライディングバックナックル	G押したまま↘P	上段	19	
グライディングミドル	G押したまま↖K	中段	19	
グライディングミドル→ホールド	G押したまま↖K（カウンターヒット時）↘P+G	打撃投げ	0	
グライディングトー	G押したまま↗K	中段	19	
グライディングトー→ホールド	G押したまま↗K（カウンターヒット時）↘P+G	打撃投げ	0	
セットアップ（ムエタイスタイル）	P+K+G	特殊行動	—	
ムエタイスタイル中の技				
セットアップ（ディフェンシブスタイル）	P+K+G	特殊行動	—	
フリッカージャブ	P	上段	10	
フリッカーコンビネーション	PP	上段	9	
フリッカーコンボストライク	PPP	上段	9	
ディフェンシブエルボー	↓P	中段	22	
ディフェンシブエルボー	↓P	中段	22	
エルボー	↘P	中段	13	
ダブルエルボー	↘PP	中段	13	
エルボーストーム	↘PPK	中段	18	
ヘビィストレート	←→P	上段	10	酔い覚まし・酒ー1
ボディストレート	←→PP	上段	10	酔い覚まし・酒ー1
チョッピングライト	←→PPP	中段	15	酔い覚まし・酒ー1
アサルトコンビネーション	←→PPPK	中段	18	
アッパーカット	↘P	中段	20	
アッパーヒールソード	↘PK	中段	23	
ストッピングニー	K	中段	18	
ストッピングハイキック	KK	上段	16	
ストッピングハイコンボ	KKP	上段	12	
スマッシュアウト	KKPP	上段	20	
ストッピングニーボマー2	KKPK	中段	18	
ハーフムーンキック	（立ち途中）K	中段	20	
ストッピングロー	↓K	下段	13	
ストッピングローコンボ	↓KP	上段	13	
ストッピングロースマッシュ	↓KPP	上段	20	
ストッピングローニーボマー	↓KPK	中段	18	
ローキック	↓K	下段	20	
ニーキック	↘K	中段	20	
ダブルニーキック	↘KK	中段	15	
ニーキックコンビネーション	↘KKP	中段	18	
ステップインニー	↘↘K	中段	18	
ステップインニーハイキック	↘↘KK	上段	22	
ステップインニーローキック	↘↘K↓K	下段	15	
ステップインニーコンビネーション	↘↘K↓KK	上段	25	
スライサーハイ	←→K	上段	20	
スライサーハリケーン	←→KK	中段	25	
ローキック	↗K	下段	20	
ショートジャンプミドル	↘K	中段	23	
ヘビィフック	P+K	中段	25	
ヘビィフックナックル	P+KP	上段	18	
ヘビィフックコンビネーション	P+KPK	中段	18	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
ライトニングエルボー	⇨P+K	上段	20	酔い覚まし・酒ー2
ステップインバックナックル	⇨⇨P+K	中段	18	
ヘビーフックコンビネーション	⇨⇨P+KP	上段	16	
ヘビーフックトルネード	⇨⇨P+KPP	中段	20	
ハイアングルフィストドロップ	⇘P+K	中段	20	
ガードクラッシュトルネード	K+G	上段	35	酔い覚まし・酒ー2
ロースピンスライサー	⇩K+G	下段	24	
ヒールキック	⇨K+G	中段	25	酔い覚まし・酒ー1
ネックスライサー	⇨⇨K+G	上段	22	酔い覚まし・酒ー2
スイッチバックミドル	⇦K+G	中段	20	振り向き状態へ
バックチャージキック	⇦⇦K+G	中段	24	タメ可、タメ時は攻撃力38
ステップアウト	⇦⇦K+G (K押したまま)G	特殊行動	—	
ステップイン	⇦⇦K+G (ヒット直前)G	特殊行動	—	
レッグボマー	⇗K+G	中段	30	
イントルードフック	G押したまま⇧P	中段	20	
インターセプトボディ	G押したまま⇩P	中段	20	

投げ技

ヘッドディバイダー	(敵の左)P+G	上段投げ	40	
ロッククラッシュスロー	(敵の背後)P+G	上段投げ	60	
リプレイススロー	⇗P+G	上段投げ	0	
リブクラッシュボディ	⇩P+K+G	下段キャッチ投げ	50	
リブクラッシュニー	⇘P+K+G	下段キャッチ投げ	55	
キャニオンダイブ	(Dスタイル)P+G	上段投げ	40	
テイクダウンブロー	(Dスタイル 敵の右)P+G	上段投げ	40	
アームクラッシュスロー	(Dスタイル)⇘⇘P+G	上段投げ	60	
アミーコンビネーション	(Dスタイル)⇦⇗⇩⇘⇨P+G	上段投げ	60	
エルボーラッシュ	(Dスタイル)⇨P+G	上段投げ	43	酔い覚まし・酒ー1
ヘルズゲート	(Dスタイル)⇨⇩P+G	上段投げ	65	
ウォールキス	(Dスタイル 壁が前)⇨⇨P+G	壁投げ	30	
ストマッククラッシャー	(Dスタイル)⇨⇨P+G⇦P+G	投げコンボ	40	
ジャッジメント ギルティ	(Dスタイル)⇨⇨P+G⇨P+G	投げコンボ	45	
ヘブンズゲート	(Dスタイル)⇩⇨⇧⇦(or⇧⇨⇩⇦)P+G	上段投げ	58	
レッグブレイカー	(Dスタイル)⇩⇦⇧⇨(or⇧⇦⇩⇨)P+G	上段投げ	70	
エルボースラッシュ	(Mスタイル)P+G	上段投げ	30	
チヌークストライク	(Mスタイル 敵の右)P+G	上段投げ	40	
トリプルヘビィスマッシュ	(Mスタイル)⇨P+G	上段投げ	45	
ダブルニーストライク	(Mスタイル)⇘P+G	上段投げ	50	
リブクラッシュボディ	(Mスタイル)⇩P+K+G	下段投げ	50	
リブクラッシュニー	(Mスタイル)⇘P+K+G	下段投げ	55	

当て身技（ディフェンシブスタイル中のみ）

ライトハンドホールド	(対上中右P)	当て身	0	
レフトハンドホールド	(対上中左P)	当て身	0	
ホールドハイキック	(ライトハンドホールド中)K	当て身コンボ	20	
ホールドローキック	(ライトハンドホールド中)⇩K	当て身コンボ	20	
ライトアームブレイカー	(ライトハンドホールド中)P+G	当て身コンボ	30	
ホールドトーキック	(レフトハンドホールド中)K	当て身コンボ	20	
ホールドシンキック	(レフトハンドホールド中)⇩K	当て身コンボ	20	
アレストホールドニー	(レフトハンドホールド中)P+G	当て身コンボ	30	
プリズンアームロック	(対上中P)⇦(or⇗)P+K	当て身	50	
レッグホールドスロー	(対右上中K)⇦(or⇗)P+K	当て身	35	
レッグキャッチスロー	(対左上中K)⇦(or⇗)P+K	当て身	35	
レッグホールドスマッシュ	(対中K)⇗P+K	当て身	30	

ジャンプ攻撃

ダブルナックル	(Dスタイル 上昇中)P	中段	25	

技名	コマンド	攻撃判定	攻撃力	備考
エルボー	(Mスタイル 上昇中)P	中段	25	
ステップストレート	(空中)P	中段	25	
ステップフックキック	(空中)K	中段	25	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中段	20	

ダウン攻撃

サッカーボールキック	(Dスタイル)⇘K	ダウン	13	
ローリングレッグドロップ	(Dスタイル)⇧P	ダウン	25	
サッカーボールキック	(Mスタイル)⇘K	ダウン	13	
ブライアンツニースタンプ	(Mスタイル)⇧P	ダウン	25	

背後攻撃

バックスラッシュ	P	上段	12	
ターンストレート	⇩P	上段	12	
ハーフムーンターンキック	K	上段	20	
ストッピングファールキック	⇩K	下段	14	
フェイスクラッシュエルボー	P+K	上段	19	
ターンロースピンスライサー	⇩K+G	下段	20	

壁技

リアクトラウンドキック	(壁が前)⇨P+K+G	中段	30	
ウォールバックロール	(壁が前)⇖P+K+G	特殊行動	—	

起き上がり攻撃

ライジングバックキック	(うつ伏せ足)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)KKK	中段	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)KKK	中段	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)KKK	中段	20	
スライドロースピンキック	(うつ伏せ足)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ・後転)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)↓KKK	下段	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)↓KKK	下段	20	

注：「Dスタイル」は通常構えデフェンシブスタイル、「Mスタイル」はムエタイスタイルをさします。

VIRTUA FIGHTER4 PERFECT GUIDE

バーチャファイター4　パーフェクトガイド

2001年10月2日
初版発行

構成・執筆	株式会社キュービスト（Q-BIST） 大坪　徹／津房亜紀／白石健二 前田　文／小林秀夫／柳沢思無邪／麻柄　勉 SPECIAL THANKS 荒井正孝／大谷陽二／菅井信祐／槇　浩／諸橋　務／矢部一博 トライアングロウ 島　隆弘
装丁・本文デザイン	株式会社キュービスト（Q-BIST） 伊藤　学／横井圭子
カバーCG	久保田　潤（iceman）
印刷・製本	共立印刷株式会社
協力	株式会社セガ 株式会社SEGA-AM2
発行人	稲葉俊夫
編集人	前田　徹
副編集人	山田真司
編集長	北村州識
販売	櫻庭　寛／中嶋和史／佐藤公昭
制作業務	櫻井誠一
編集	エンタテインメント書籍編集部（吉本美雅子）
発行所	ソフトバンク パブリッシング株式会社 〒107−0052　東京都港区赤坂4丁目13番13号 販売　TEL:03−5549−1200 編集　TEL:03−5549−1164

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001
©Softbank Publishing Inc.

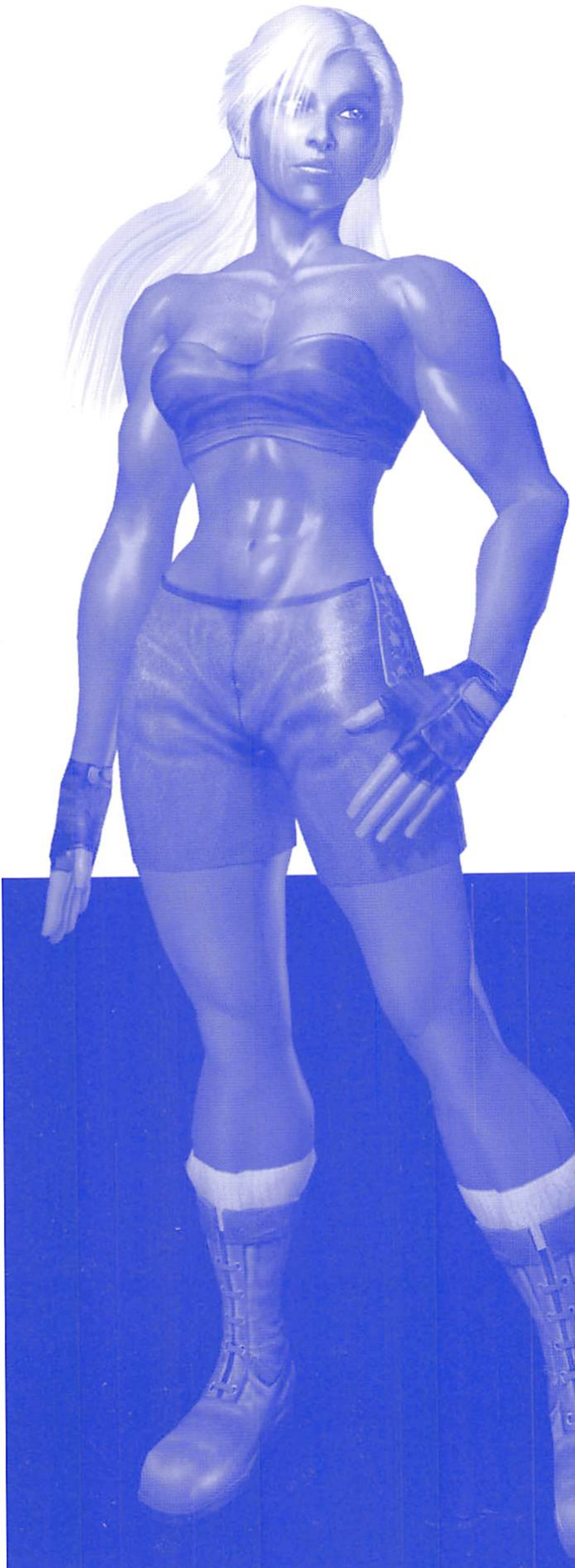
ISBN4-7973-1797-3
Printed in Japan

※本書の内容は、すべて編集部が独自に調べたものです。

落丁本・乱丁本は小社販売にてお取り替えいたします。
定価はカバーに記載されております。
禁無断複製
本書に関するお問い合わせは、平日の午後4時から午後6時の間に電話番号03-5549-1164でお受けしています。

※ゲーム内容に関するお問い合わせには一切お答えできませんのでご了承ください。

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング Publishing



Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

ソフトバンク パブリッシングの

ドリマガBOOKS 大好評発売中!!

ギルティギア ゼクス オフィシャルガイド	ドリームキャスト版	1800円
デッド オア アライブ 2 パーフェクトガイド	ドリームキャスト版	1800円
ザ・キング・オブ・ファイターズ'99 EVOLUTION	オフィシャルガイド	1800円
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	パーフェクトガイド ネットワーク&バトル編	1800円
ソウルキャリバー	オフィシャルガイドブック	1800円
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	パーフェクトガイド ウエポン&テクニック編	1300円

（価格はすべて税抜きです）

やっぱりソフトバンク パブリッシング！

プレイステーション2ソフト対応攻略本

デッド オア アライブ 2	パーフェクトガイド	1400円
鉄拳タッグトーナメント	パーフェクトガイド	1600円

（価格はすべて税抜きです）

バーチャファイター4
パーフェクトガイド

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング Publishing

ISBN4-7973-1797-3

C0076 ¥1600E

定価 本体1,600円 ＋税

9784797317978

1920076016004

Virtua Fighter 4 PERFECT GUIDE

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001

Virtua Fighter 4

PERFECT GUIDE

バーチャファイター4 パーフェクトガイド

Ver.B完全対応!

新バージョンの全技完全収録!
VF4プレイヤー必携の一冊!

キュービスト／編

SOFT BANK Publishing

SOFT BANK ソフトバンク パブリッシング Publishing

ISBN4-7973-1797-3

C0076 ¥1600E

9784797317978

定価 本体1,600円 ＋税

1920076016004

Virtua Fighter 4 PERFECT GUIDE

初心者から段位獲得者まで、幅広く役立つ知識が満載！

- VF4の新要素を含むわかりやすいシステム解説。VF.NETもバッチリ
- 全技の写真を掲載。技の種類、コマンド、攻撃判定、攻撃力がひと目でわかる！
- 主要技の使いどころから、攻撃の組み立て方、コンボまで戦術の基礎を紹介
- 相手の技にはこれで返せ！ 対戦に必ず役立つ反撃技リストを掲載

Original Game ©SEGA ©SEGA-AM2/SEGA, 2001