

知と覚醒の書

全ダークストーリーカーが集結

知るべき基本を徹底解説!!



VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター
ダークストーリーカーズ
リベンジ

Darkstalkers' Revenge

夜の窓をのぞきし者へ

ここに、一つの意識から挑戦状が送られてきた。
決して光の下を歩まぬものへ……
太古の英知を司るものへ……
未知なる生命体へ……
空間の覇権をかけ……己の目的のため……
そしていま、キミのもとへも、偉大なる神への
挑戦権が、与えられるときがきた……

目次

■ゲームシステムパート

基本システム——— 3

通常攻撃——— 4

必殺技——— 5

■ダークストーリーパート

デミトリ——— 6

ガロン——— 7

モリガン——— 8

ザベル——— 9

ビシャモン——— 10

アナカリス——— 11

オルバス——— 12

サスカッチ——— 13

ビクトル——— 14

フェリシア——— 15

レイレイ——— 16

ドノヴァン——— 17

フォボス——— 18

パイロン——— 19

人外の存在が可能にする、新しいシステム

このゲームに登場するキャラクタは、すべて人間ではない。ゆえに、いままでにない、いや、いままでの格闘ゲームの常識の、一切が通用しない、新しい感覚が味わえるのだ。相手が燃える、空を飛ぶといった以外にも、変身や分身、ワープなど、夢のような闘いを満喫できる。ゲームシステムも“空中ガード”や、通常技を連続でたたき込む“チェーンコンボ”などといった、戦闘をさらにおもしろくするものが満載されているのだ。



①飛び道具技などで、相手が炎に包まれる。しかし、炭になっても復活できるのだ



①必殺技などを使用すると、分身や変身といった行為も可能。人間には無理な技だ

基本システム

空中ガード

一部の技を除き、敵の地上or空中攻撃を、空中にいる間でもガードすることができるシステム。条件として、空中で技を出していないこと、方向ボタンをガード方向に入れていることなどが挙げられる。いままでの格闘ゲームのように、確実な飛び込みしかできないといった条件を破棄し、相手のミスや、対空攻撃のスキへの攻撃を可能にした。



①空中で、方向ボタンをガード方向に入力すれば、空中ガードをすることが可能



①お互いが空中にいる場合、ガード後に反撃することもできるぞ!

移動起き上がり

転ばされた場合の、起き上がりへの攻撃の重ねを不能にした。起き上がりには“通常”“前方”“後方”の3種類が存在する。それぞれ、起き上がるまでの時間や、食らい判定などに違いがある。また、キャラによっても、起き上がり時間に違いがあるぞ。対する敵の追い打ち攻撃の性能などによって、起き上がり方向を変えるといった、若干の思考が必要なのだ。なお、起き上がりの最中に技を出すことはできない。

前方起き上がり



①キャラが左にいる場合、右に向かって移動しながら起き上がる

後方起き上がり



①こちらは逆に、キャラが右にいる場合、左に向かって移動しながら起き上がる

スペシャルゲージ

技を出す、攻撃を当てるなどといった行為によって、体力ゲージの下に位置する“スペシャルゲージ”が上昇する。このゲージを使用することで、通常の必殺技の破壊力をアップする“ES技”を使用することが可能だ。また、スペシャルゲージを使用できる状況のときに出せる“EX必殺技”も使える。ES・EXともに、1ゲージを消費する。



①通常の必殺技がコレ。いつでも出すことができるが、威力は並だ



①ボタンを2つ同時に押すと、ゲージを消費して、強力なES技が!

通常攻撃

技の間合い

前ページでも述べたが、これは人外の存在の闘いである。ゆえに、すべてのキャラクタの攻撃射程も、ほかの格闘ゲームの常識では考えられないほど長い。画面端から逆の端へ、ジャンプの頂点から地上へとといった、そのキャラ特有の攻撃範囲が存在するのだ。だが逆に、その長い技のグラフィックに、ちゃんと攻撃を受ける判定（食らい判定）もついている。すべての距離で攻撃できる故に、その逆もあるということだ。敵との間合いが、対戦相手によって大きく変わる闘いは、そのつど新鮮な気分と、とてつもない緊張感を味わえる。



●中パンチでは当たらないが、大パンチならばこのとおり



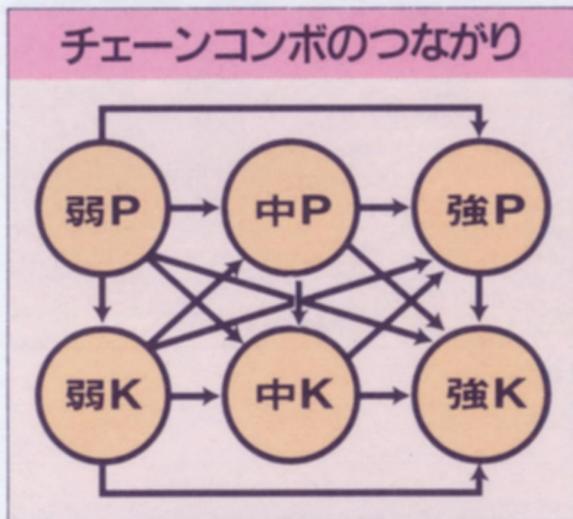
●画面の上下の攻撃も長い



●横の長さもこんなにあるぞ

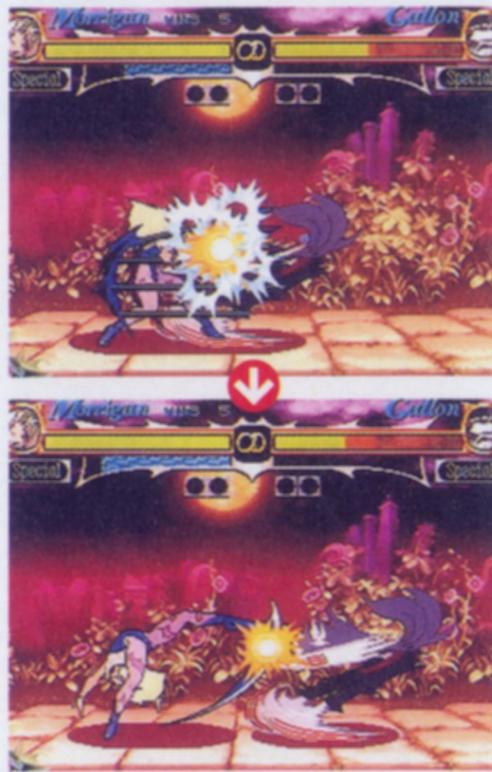
チェーンコンボ

チェーンコンボとは、通常攻撃の戻りを、次に入力した通常攻撃でキャンセルし、次々につないでいく連続攻撃のことをいう。これは、攻撃が相手に当たる、もしくはガードされなければ発動することはない。また、チェーンコンボの最中は、特定の入力をする必殺技（ボタンの順番で入力するEX必殺技）以外、キャンセルすることはできない。このシステムにより、通常技から必殺技かチェーンコンボの2つの道を、プレイヤーは選択することになる。しかも、チェーンの最中に出す攻撃の威力には“チェーン補正”がかかるため、破壊力が、通常技単体に比



べて、若干減少する。

チェーンの優先順位は、弱P→弱K→中P→中K→強P→強Kの順番。同威力キック→パンチといった、優先順位に逆らった攻撃は基本的にできない。



●攻撃回数が増えれば威力も高いが、チェーン補正がかかるために、各技を単発で入れた場合とは破壊力が違う

追い打ち攻撃

しゃがみ強キックや必殺技など、相手を転ばせる攻撃をヒットさせた後、地上に倒れている敵に追い打ちをかけることができる。この追い打ち攻撃のコマンドは、全キャラ共通で“↑+キック”である。追い打ちの有効範囲はキャラによって違い、ピクトルは近距離のみ、パイロンは無限距離という射程があるが、届かなくても技自体は出る。さらに、キック2つ同時押しで出すと、高破壊力のES追い打ちも可能。ただし、相手を転ばした後のスキが大きい技などは、追い打ちが当たる前に相手が起き上がってしまうこともあるので注意が必要。追い打ち攻撃自体にも、スピードの違いがある。



●転んでいる相手に、さらに攻撃を当てることができる。これが、追い打ち攻撃なのだ



●追い打ちをES技で出すと、さらに多くのダメージを追加で与えることができる。ガンガン攻めよう！

必殺技

ガードリバーサル

ガードリバーサル（以下GR）とは、相手の攻撃をガードしている状況下で、GR技のコマンドが完了している場合に発動する。しかし、一部には、GRできない技もあり、その判別は、ガードしたときに表示されるガードマークでわかる。白い円形のグラフィックのガード時にキャンセルができるのだ。

ガードマーク表示時間が短く、高速でのコマンド入力を必要とするため、チェーンコンボガード時以外は使用が難しい。また、全キャラクタが、コマンドに下方向の要素があるので、空中複数攻撃には使用することができない。



○相手の攻撃をガードし、素早く特定のGR技を入力させよ。すかさず反撃に転じることができるとぞ



○フォボスのGR技リフレクトウォールは、ガードしているときにしか使えない、GR専用技なのだ

スペシャル必殺技

スペシャルゲージを消費して出すことができる技は、右にある4種類。しかし、ゲージはなかなか溜まらないので、使用する状況を良く考える必要があるぞ。キャラによって、どのES技を使用するかが大きく違ってくるのだ。



○ほとんどの必殺技が、ボタン2つ同時押しで、高威力の“ES技”に変化する

飛び道具技



○飛び道具技の大きさが巨大になり、複数ヒットするぞ

コマンド投げ技



○通常よりも、ハデなグラフィックで相手を投げる

打撃技



○攻撃回数が増加、特殊効果の追加など、キャラによって違う

追い打ち攻撃



○複数回の追い打ちをかける。ダメージもかなり大きい

これが“人ではない者”の闘いのスゴさ

とにかく、この『ヴァンパイアハンター』というゲームは、いままでにない“爽快感”や“異質の雰囲気”を感じさせてくれる。その理由としては、前にも述べたが、分身や変身といった、人間キャラ同士の闘いでは決してありえなかった技や、攻撃されて、キャラが2つに斬られてしまうなどといった状況の新鮮さが挙げられる。業務用発売からほぼ1年が経過するが、未だに人気不衰の理由は、こういった要因もあるのだろう。それが“大家カブコン”の、新しいものへのこだわりの凄さだ。

分身するぞ!

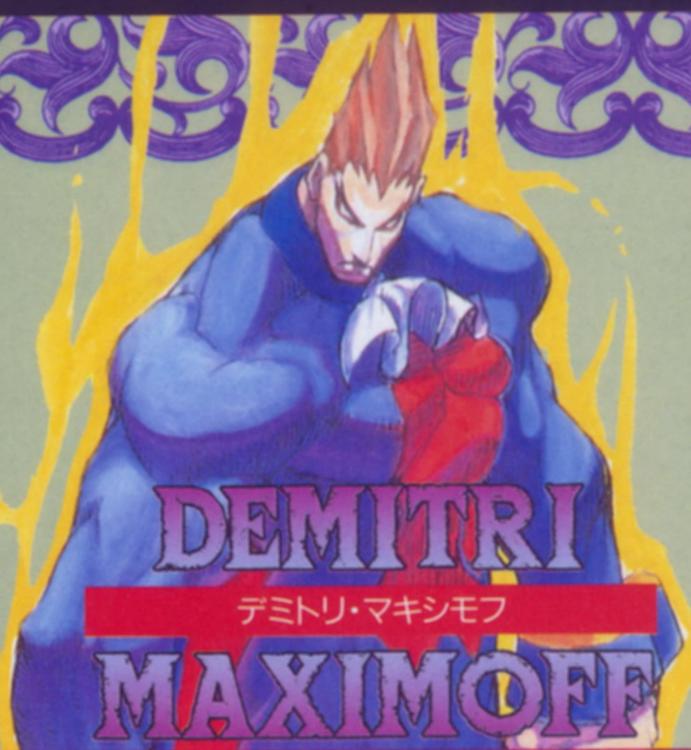


○複数のビシャモンが、次々と刀を振って攻撃する“連ね斬り”の、このスゴさ

変身もアリだ



○これがドノヴァンの真の姿。不死の魔物に変身し、相手を電撃で攻撃するぞ!



攻撃力、速度など、すべてに平均的な能力をもつ。飛び道具技のスキがやや長い。

必殺技コマンド表

カオスフレア	↓↘→+パンチ
空中カオスフレア	空中で↓↘→+パンチ
デモンクレイドル (GR)	→↓↘+パンチ
ダッシュデモンクレイドル	ダッシュ減速時→↓↘+パンチ
バットスピン	↓↙+キック
空中バットスピン	空中で↓↙+キック
ネガティブストレーン	敵の近くで方向ボタン1回転+中or強パンチ
デモンブラスト	↓→↘+キック2つ同時押し
ミッドナイトプレジャー	↓→↘+パンチ2つ同時押し

キャラクター特性

デミトリのダッシュは、前後とも、途中で姿を消すタイミングがある。この、姿を消している間は、あらゆる攻撃を受け付けない。しかも、デミトリ側は、ダッシュ中、出始めに無敵時間のある“デモンクレイドル”を出することができる。また、このときのデモンクレイドルは、上昇軌道が前方向に向いているため、通常よりも当たりやすくなる。さらに、→→という入力からデモンクレイドルを出せば、その場で斜めに出すことも可能。後方ダッシュ時に出すデモンクレイドルの軌道も、前方に上昇することになっている。相

前後ダッシュに無敵時間がある

●姿が消えている間は、デミトリに食らい判定はない。完全に無敵な状態なのだ



手の飛び込み攻撃（逆ガードになる飛び込みなど）に対しては、後方ダッシュ→デモンクレイドルで、かなり確実に迎撃できるだろう。



●前方ダッシュ中に攻撃を出し、そこからチェーンコンボや必殺技につないでいける

基本戦法

飛び道具技、カオスフレアを空中でも出すことができる。空中カオスフレアは、出した後のデミトリが、後方に移動しながら下降するので、ジャンプ攻撃のフェイントとして使用できる。また、遠距離で使用することで、相手のジャンプ攻撃や接近を防ぐこともできる。地上では、カオスフレアで威嚇し、相手をジャンプさせて対空技→デモンクレイドルで迎撃も可能。無敵時間のある前方ダッシュで移動し、あるときは相手の前方、またあるときは相手の後方に出現、相手を攪乱しての戦法も、非常に効果がある。

平均的な能力のスタンダードな闘い



●カオスフレアで相手をジャンプさせ、デモンクレイドルで対空攻撃。格闘ゲームの基本だ



●空中の制空権を握ることができ、空中カオスフレア。相手の行動に合わせてダッシュも可

全8色カラー表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

*画面は開発中のものです。コマンド表はキャラが右向きときのもの。GRはガードリバーサルを表します。



ガロン
GARON



移動力が非常に速く、各攻撃技の速度も速い。身体が低いこともあり、攻撃をくらいにくい。

ビーストキャノン	↓↘→+パンチ
対空ビーストキャノン (GR)	→↓↘+パンチ
空中ビーストキャノン	空中で↘→↘+パンチ
クライムレイザー	↓↑+キック
ワイルドサーキュラー	→↘↓↙+中or強キック
ミリオンフリッカー	←↓↘+パンチ
ミラージュボディー	←↓↘↘+キック2つ同時押し
ドラゴンキャノン	→↘↓↙+パンチ2つ同時押し

キャラクタ特性

ガロンの特徴として、前後方向ダッシュが、超低空ジャンプ判定であることが挙げられる。しかし、このダッシュの最中は、通常技しか出すことができないぞ。またダッシュ中の攻撃はジャンプ攻撃扱いなため、しゃがみガードすることはできない。だがガロンのダッシュの軌道は低く長いので、相手にダッシュ攻撃を当てるのが難しい。ダッシュにはもうひとつの特徴がある。攻撃を出さなかった場合、敵をすり抜け、後方に移動することができるのだ。相手の起き上がりにダッシュし、ガード方向を攪乱することが可能。

前方ダッシュが低空ジャンプ



●移動速度や攻撃技ダッシュなどが非常に速い。これだけで、強力な武器になる



●相手の懐に飛び込み、いきなりクライムレイザーをぶち込んでやれ。素早い動きを最大限に活用せよ

基本戦法

通常移動が四つ足での歩行なので、一定高度以上の攻撃（飛び道具技やジャンプ攻撃など）が当たらない。デミトリやモリガンなどの飛び道具技は、前方に移動するだけで、下を抜けることができるのだ。だが、ガードのモーションになると当たってしまうので、確実にレバーを前に入力する必要がある。相手の攻撃に対する反応速度が速ければ、かなりの近距離で下を抜けられるが、飛び道具技の下付近で攻撃を出すと、体高が高くなってしまい、当たってしまう。飛び道具技の下を抜け、相手のスキに攻撃を確実に当てよう。

しゃがむと低い体高を生かせ

●体高が低いので、相手の立ち攻撃なども当たりにくい。とにかく前へ歩こう

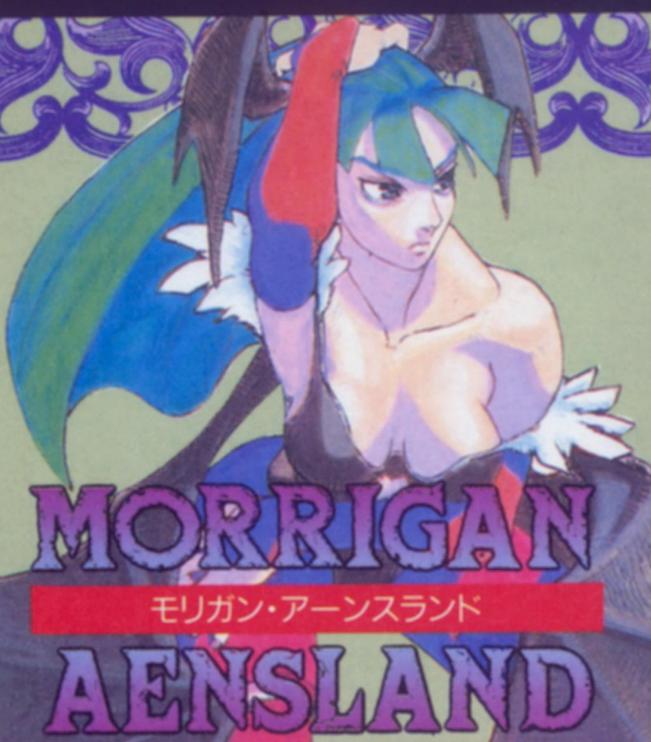


移動は、前方ダッシュを多用することで、相手の反撃を許すことはない。通常のジャンプも速いので、ダッシュ同様、反撃されにくい。



●飛び道具技を恐れず、前方に移動して下を抜け、完全にくぐりぬけたら、相手に攻撃しよう

弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし



MORRIGAN

モリガン・アーンスランド

AENSLAND



必殺技はデミトリと非常によく似ているが、その性質や基本攻撃などはデミトリよりも強力。

必殺技コマンド表

シャドウブレイド (GR)	→↓↘+パンチ
ソウルフィスト	↓↘→+パンチ
空中ソウルフィスト	空中で↑↘→+パンチ
ベクターレイン	敵の近くで→↓↘↙↘↙+中or強パンチ
アストラルヴィジョン	弱P+弱P+→+中P+強P (空中でも可)
ダークネスイリュージョン	弱P+弱P+→+弱K+強P (空中でも可)
バルキリーターン	→↓↘↙↘↙+キック (空中でも可)

キャラクタ特性

前後ダッシュが空中判定になっているため、その最中に出す攻撃が、すべてしゃがみガード不可。しかも、ガロンと違い、ダッシュ中に必殺技を出すこともできる。ダッシュの軌道がガロンよりも若干高いため、その途中に出す攻撃が相手に当たりやすいのもいい。このダッシュには、もう一つの特徴があり、弱キックを押した状態でダッシュすると、軌道が上昇軌道に変化、弱キックを押している限り、画面上を越えて上昇する。また、上昇途中で弱キックを離すと、その位置から通常の前方向移動に移る。これによって、高空を、

前方ダッシュが低空ジャンプ

ダッシュが低空ジャンプ判定に。しかも必殺技まで出せるという、性能のよさ



地面とほぼ平行に移動する形になり、そこからソウルフィストなどで攻撃も可能。この上昇ダッシュは、後方ダッシュでもできるぞ。



ダッシュ攻撃は、パンチから↓+キック(シエルキック)につなげていくと、攻撃回数が増える

基本戦法

モリガンの対空攻撃—シャドウブレイドは、デミトリよりもやや斜めに上昇するので、前方にいる相手を攻撃しやすい。また、弱・中威力は低く、強は高くまで上がる。リュウ・ケンの昇龍拳の違いに非常に近いこの性能は、

強力な対空技を主体に

このゲームのシステムにおいては、デミトリよりも使いやすいといえる。攻める場合は、前方ダッシュ攻撃がしゃがみガードできないことを利用して、近距離ダッシュ中パンチからチェーンコンボにつなげていけばいい。



ソウルフィストを撃って、相手がジャンプしたらシャドウブレイドで迎撃

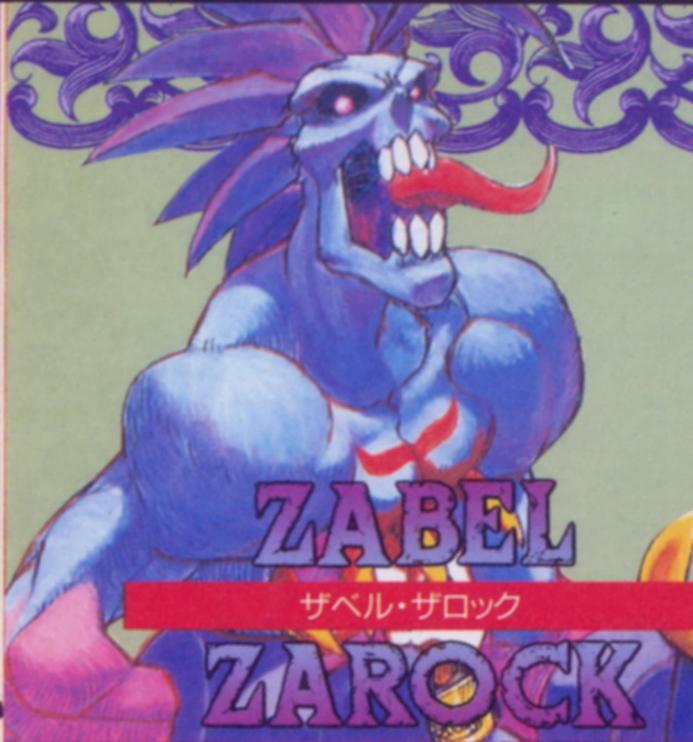


しゃがんでいる相手に対し、ダッシュ攻撃からチェーンコンボにつなげば、かなりのダメージに

全8色カラー表

弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

※画面は開発中のものです。コマンド表はキャラが右向きするときのもの。GRはガードリバーサルを表します。



ZABEL

ザベル・ザロック

ZAROCK



攻撃射程の長い通常攻撃が特徴。空中必殺技もかなり強力。待ちよりも、攻めて勝て。

必殺技コマンド表

デスハリケーン (GR)	↓↘+キック
空中デスハリケーン	空中で↓↘+キック
スカルスティング	↓↑+キック
空中スカルスティング	空中で↓↑+キック
スカルバニッシュ	敵の近くで→↓↘+パンチ
ヘルズゲート	←↘↓↘+キック
イービルストリーム	→+パンチ2つ同時押し
デスポルテージ	→↓↘↘+キック2つ同時押し
ヘルダンク	→↓↘+パンチ2つ同時押し

キャラクタ特性

このゲームの代表的なウリでもある“人外の戦闘”を象徴するかのような、超遠距離といえる射程を持つ、強パンチなどの攻撃が使える。しかもこのキャラは、空中で前後方向にダッシュすることができるのだ。ザベルは、空中で出せる必殺技が、非常に反撃しにくい性能を持っており、これを使用するだけでも、相手に大きなダメージを与えることができる。相手に追い詰められそうになった場合には、ヘルズゲートで相手の後方に移動することも可能。ヘルズゲートは、コマンド完成時から、出現した瞬間あたりまで完全に無敵な

ジャンプ中にダッシュできる

●ボタンの威力によって、出現位置が違って来る。毎回変えて相手をかく乱せよ



のだが、ザベルが行動を開始できる前にスキが若干あるので、考えなく乱用するのは問題アリ。基本性能だけで相手を攻められるキャラだ。



●地上で斜め上に2回入力すると、低空ダッシュをすることもできる。使用用途は多いぞ

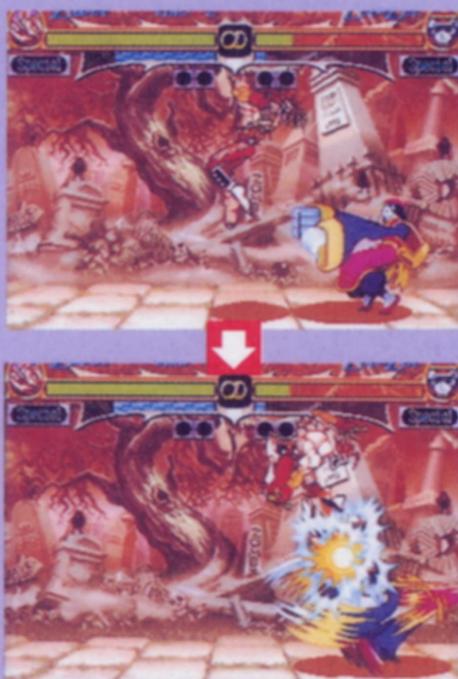
基本戦法

ザベルの→+強パンチは、ほかのキャラの通常技を遥かに凌駕する攻撃射程をもっている。相手が攻撃できる範囲の外からの攻撃は、相手の行動を制限することになる。それとは逆に、ジャンプ中に出来る必殺技の“スカルスティング”は「相手の近距離で出さなければ当たらないし、攻撃回数が多いので、ガードされるとガードリバーサルが…」と思うだろうが、それが違う。空中攻撃すなわち、しゃがみガード不可なので、↓方向の入力のあるガードリバーサル技は、出すことができない。とにかく、反撃しにくい技が多いのだ。

反撃されにくい攻撃がっぱい

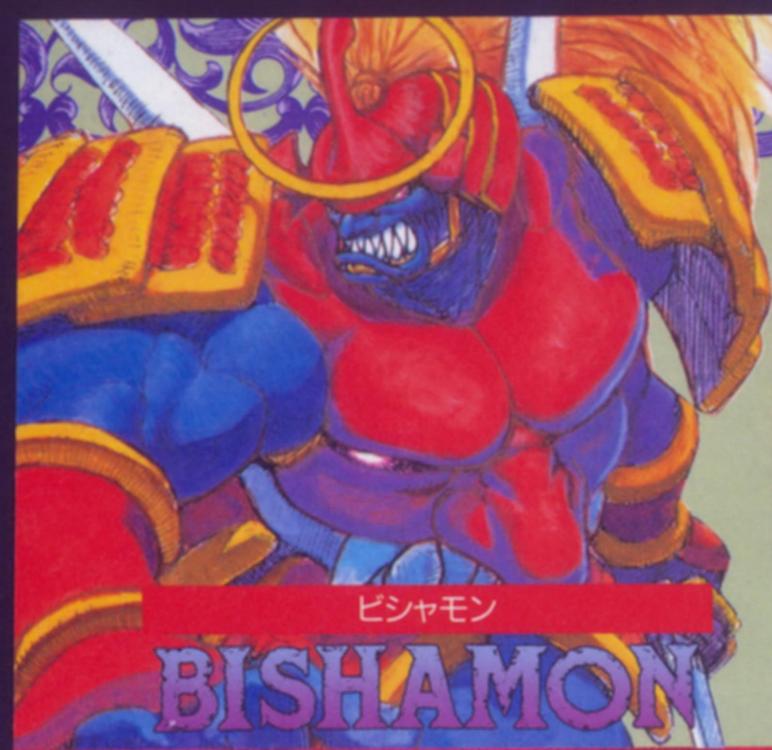


●この距離で、相手を攻撃することができるのだ。もちろん、相手の攻撃範囲の外だ



●とにかく、反撃されにくい技が多い。スカルスティングは、ほぼガードリバーサル不可に近い

全 色 カ ラ ー 表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし



ビシャモン

BISHAMON



攻撃力、攻撃射程など、どこをとってもいうことはない。勝つなら極めたい1キャラだ。

必殺技コマンド表

撥ね刃	←↓↘→+パンチ
返し刃	撥ね刃ヒット中←+パンチ
辻疾風	撥ね刃ヒット中↓↘→+パンチ
居合い斬り(上段)	←タメ→+パンチ
居合い斬り(下段)	←タメ→+キック
敵封じ	空中で↑↘→+パンチ
鬼炎斬(GR)	→↓↘+パンチ
切り捨て御免	敵の近くで方向ボタン1回転+パンチ
鬼首捻り	→↓↘+パンチ2つ同時押し
連ね斬り	←↓↘→+キック2つ同時押し

キャラクタ特性

立ち状態、しゃがみ状態あわせて、キック技は1つだけ。あとは、どの攻撃を出しても、すべて刀を使用した攻撃になる。しかも、刀攻撃のほとんどの



この攻撃のみ、キック系のグラフィック。あとのキック攻撃は、すべて刀攻撃

パンチもキックも、ほとんどが刀攻撃

攻撃力が、ほかのキャラに比べて、遙かに高い。そしてもう一つの特徴として、ガードリバーサル技でもある、“鬼炎斬”があげられる。この技は、リバーサルが表示される状態一起き上がりやジャンプ着地などにしか出すことが



できない。しかし、出た瞬間から、やや長い無敵時間が設定されているので、リスクになることはない。特に、起き上がりに出るならば、確実にリバーサルなので、最初から無敵時間につながり、確実な攻撃技になる。



中斬りから強斬りだけで、かなりのダメージを与える。刀のリーチと破壊力がいい

基本戦法

ビシャモンの攻撃力のほとんどは、ほかのキャラの同威力攻撃の平均を、大きく上回っている。しかも、かなりチェーンコンボが決まりやすく、その最終的な破壊力は、MAX体力の半分近くになってしまうほど。歩く速度は遅いが、それを補うダッシュと、そこから繰り出すチェーンコンボを活用すれば、確実にダメージを与えられる。攻撃から一転して、バックダッシュなどで敵との間合いを離し、その間にレバーを後方に引いてタメを行い、近寄る敵に居合い斬りを見舞う、などという戦法も効果がある。

リーチ、破壊力を生かせ



この距離でもヒットする、かなり射程の長いしゃがみ強パンチ。破壊力もかなり高い

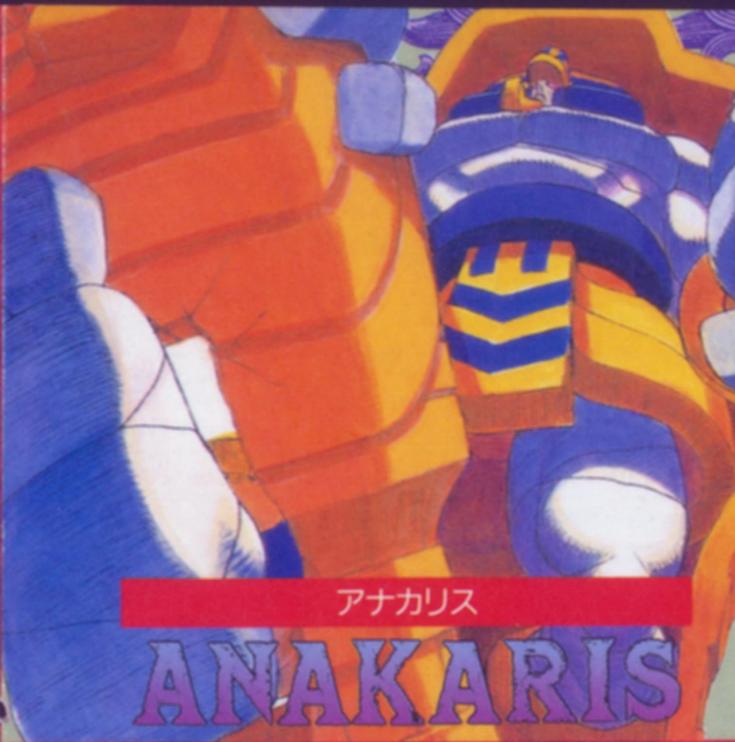


タメの時間によって、破壊力などに違いが出てくる。居合い斬り。ケズリにも力を発揮する

全8色カラー表

弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

*画面は開発中のものです。コマンド表はキャラが右向きときのもの。GRはガードリバーサルを表します。



アナカリス

ANAKARIS



大きな身体に遅い移動。しかし、それを補ってあまりある攻撃射程の長さ注目。

必殺技コマンド表

棺の舞	同威力のパンチキック同時押し
言葉返し(吸い込み)	↓↘+キック(空中でも可)
言葉返し(吐き出し)	↓↘+キック(空中でも可)
王家の裁き	空中で↓↘+パンチ
コブラブロー	←+パンチ
ミイラドロップ	↓↘+パンチ
ファラオスプリット	弱P+弱P+↓+中K+強K
奈落の穴	←↘↓↘+キック2つ同時押し
ファラオマジック	中K+弱P+↓+弱K+中P

キャラクタ特性

なんと、ゲームに登場するキャラの中で、唯一、ガードリバーサル技がないアナカリス。しかし逆に、ほかのキャラにない能力も、多くそなえている。1つは、画面端にいる場合、そこから後方ダッシュをすることで、画面の逆端から出現することができる。2つめは、空中で停止できること。しかも、2段階に位置することができる。そして3つめは、敵の飛び道具技を吸い込み、別のコマンドで吐き出すことができることだ。このときの吐き出せる飛び道具技は、最後に取り込んだもので、空中飛び道具技を吸い込んだ場合、空中飛

なんとガードリバーサルがない!

●ガードリバーサルがないので、攻められるとかなり苦しい状況に



び道具技しか出せない。もちろん、地上飛び道具技は、地上でしか使用はできない。またどの飛び道具を吸い込んでも、スキの大きさに変化はない…。



●対空攻撃や、起き上がり時に使用するのは、このしゃがみ強パンチ。食らい判定が小さいのだ

基本戦法

とにかく、リーチが長い。地上の強威力技はもとより、空中にいるときの攻撃は、パンチ系が本体から地面まで、キック系が地面から出現する蹴りで、どこにいても確実にヒットしてしまう。だが、その長い攻撃射程にも弱点があり、伸ばしている手足にも食らい判定がしっかりある。遠距離で攻撃ばかり出していると、手足に攻撃される恐れもあるぞ。空中停止および2段階ジャンプは、有効に活用したい。低空を漂うように移動しそこから↘+キックの、しゃがみガード不可攻撃を出すこともできるのだ。

長いリーチと空中停止



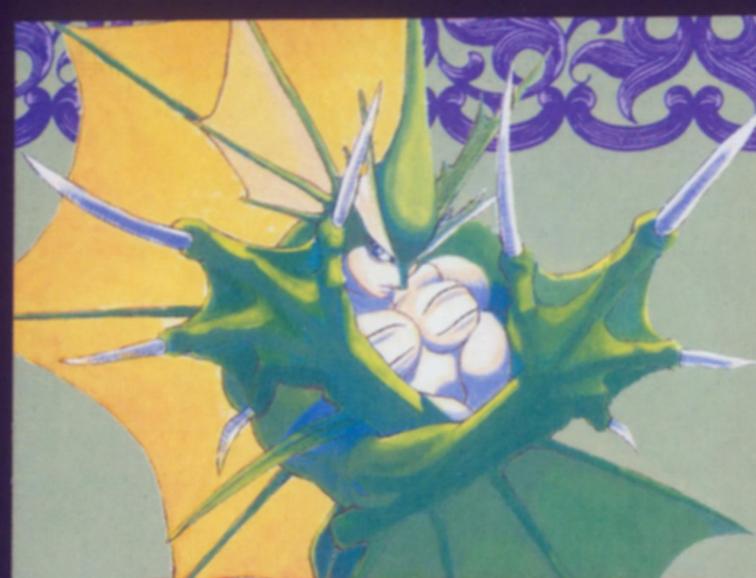
●空中に停止できる。ここからどんな攻撃を出すのかは、プレイヤー次第ということになる



●立ち強パンチやしゃがみ強キックなどのリーチが特に長い。かなりの数のチェインコンボが可能だ

全8色カラー表

弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし



オルバス

AULBATH



強力な打撃必殺技はないが、相手の動きを一定時間とめる技が2種類ある。それが強力だ。

必殺技コマンド表

ソニックウェーブ (GR)	↓↘→+パンチ
ポイズンプレス	↓↘→+キック
スクリュージェット	←→+パンチ
トリックフィッシュ	後方ダッシュ中にキック
クリスタルランサー	敵の近くで→↓↘+中or強パンチ
スカイネプチューン	敵の近くで→↓↘+中or強キック
アクアブレッド	→↓↘+パンチorキック2つ同時押し
シーレイジ	←↓↘→+パンチ2つ同時押し
ウォータージェイル	→↓↘+パンチ2つ同時押し
ダイレクトシザーズ	↓↓+パンチ2つ同時押し

キャラクタ特性

ソニックと毒。この2つの飛び道具技は、攻撃射程が非常に短い。しかし、この技には、相手の動きを一定時間停止させる効果がある。しかも、ソニックのほうはガードリバーサル技ということもあり、相手に攻撃をさせておき、そこにガードリバーサルから反撃、というシナリオが、自然にできあがるはずだ。このあとのチェーンコンボでどれだけダメージを与えられるかが、非常に重要な問題となってくるぞ。空中の敵に当たった場合、ソニックはその場で停止し、毒霧の場合は地上に落ちて停止することになる。

2種類の飛び道具技の効果



ソニックウェーブが当たったら、そこからチェインをたたき込める。大ダメージを与えるチャンス!



ポイズンプレスも、ソニックと同様、相手の動きを封じる技。ここでもチェインを狙ってこう

基本戦法

通常技に、射程距離の長い技が多いので、相手を止めた後の攻撃は、一撃だけなら簡単だ。動きを止められる時間は約1秒間。この間にオルバスは、前方ダッシュなどからチェーンコンボを入れられる。ダッシュ中パンチから立ち弱パンチなどがつながるとい、特異な攻撃を使用するなら、9ヒットまでは出せるだろう。ガードリバーサルはソニックで、通常は毒霧を適度に吐いて、相手の動きを制限しよう。相手の動きを止めた後に、EX必殺技などをつなげにくいのが、唯一の欠点といえるかも知れない。

相手の動きをとめて攻撃



ガード方向からレバーを前に半回転させる感覚で入力すれば、簡単にGRが出せる



毒霧がヒットしたら、速攻で前方ダッシュ。中パンチを出して、そこから弱パンチへとつなげよう

全8色カラー表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

※画面は開発中のものです。コマンド表はキャラが右向きときのもの。GRはガードリバーサルを表します。
※ダイレクトシザーズは、キャラ選択のとき強キック or スタートボタンを選ぶと使用できる。



サスカッチ

SASQUATCH



破壊力、軌道力共に高い。使いこなせるならば、かなり強力な戦闘力を身に付けられる!?

必殺技コマンド表

ビッグサイクロン	↓↘←+キック (空中でも可)
ビッグタワーズ	↓↓+パンチ
ビッグスノー	↓↘→+パンチ
ビッグタイフーン (GR)	→↓↘+キック
ビッグブランチ	敵の近くで→↓↘+中Or強パンチ
ビッグスイング	敵の近くで方向ボタン1回転+中Or強キック
ビッグフリーザー	←↘↓↘→+パンチ2つ同時押し
ビッグアイスバーン	←↘↓↘→+キック2つ同時押し

キャラクタ特性

サスカッチも、前方ダッシュが低空ジャンプ判定になる。しかも、その状態で攻撃を出した場合、逆ガード攻撃にすることが簡単なのだ。コツさえつかめば、一定距離から逆ガードダッシュ攻撃→チェーンコンボという、強力な攻撃がなりたつ。ダッシュからのチェーンは、コマンド投げのビッグブランチからも有効。ビッグブランチは、相手を一定時間凍らせて動けなくさせることができる。しかも、毎回、凍った敵との距離が一定なので、ダッシュや攻撃のタイミングも同じ。しかし、そのダッシュ攻撃も、ほかのキャラに

前方ダッシュが低空ジャンプ

●巨大な丸いものが、低空で飛んでいる。これがサスカッチの前方ダッシュだ



比べて若干遅く感じ、相手に立ちガードされてしまうこともある。相手が立っている場合は、目の前に落ちてしまい、逆ガード攻撃にはならない。



●中パンチなどで、簡単に逆ガード攻撃ができる。そして後方からチェーンコンボをたたきこむのだ!

基本戦法

とにかくチェーンコンボを決めることが重要。前記した“逆ガードダッシュ攻撃→チェーン”を多用する必要がある。もし、この戦法をガードされてしまった場合は、チェーンをビッグブランチに変更し、ダッシュ着地と同時

強力な破壊力で押せ

にコマンド投げを決めてしまおう。こうすることで、次には確実にチェーンを決められる。飛び道具技を使用して、相手に攻めさせない戦法も使えるが、飛び道具の速度が遅く、スキも大きいので、飛び込まれると苦しい。



●弱パンチから中キックまでをしゃがみで順番にいれ、最後にしゃがみ強キックに



●ガードされると、GRを狙われてしまうことも。そんなときにはビッグブランチで凍らせろ

全 日 色 カ ラ ー 表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

VICTOR VON GERDENHEIM

ビクトル・フォン・ゲルデンハイム



その巨体、その破壊力、どこを取っても遜色のないキャラだが、特異な特徴をも兼ね備える。

必殺技コマンド表

ギガハンマー	-タメ-+パンチ
ギガバスター	-タメ-+キック
メガスパイク	敵の近くで方向ボタン1回転+中or強パンチ
メガショック	敵の近くで↓、+中or強キック
グラビトンナックル	通常投げの入力直後に↓↓+パンチ
ジャイロクラッシュ	↓/+ +パンチ
ギガバーン (GR)	↓/+ +キック
サンダーブレイク	↓タメ↑+パンチ2つ同時押し
グレートゲルデンハイム	↑↓、+キック2つ同時押し後にパンチ

キャラクタ特性

全14キャラ中、ビクトルだけが、通常時に前方ダッシュをすることができない。ただし、後方にはダッシュすることができる。ダッシュするためには、EX技“グレートゲルデンハイム”を使用し、頭上に博士が存在するわずかな時間のみ、それが許される。しかし、この“ダッシュできない”という能力をおぎなうかのようにしている特殊能力がある。それが“電撃”攻撃だ。中威力以上の攻撃ボタンを、通常よりも長く押しっぱなしにしていると、ビクトルが電撃につつまれる。この状態になっているときの攻撃は、ほとんどの

ダッシュできない

●電撃で、飛び道具技を相殺することが可能。立ち中パンチが使いやすい



飛び道具技をかき消してしまう特徴がある。さらに、相手の体力を、ガード上からでも削ることができるのだ。電撃攻撃は、チェーンにすることも可能。

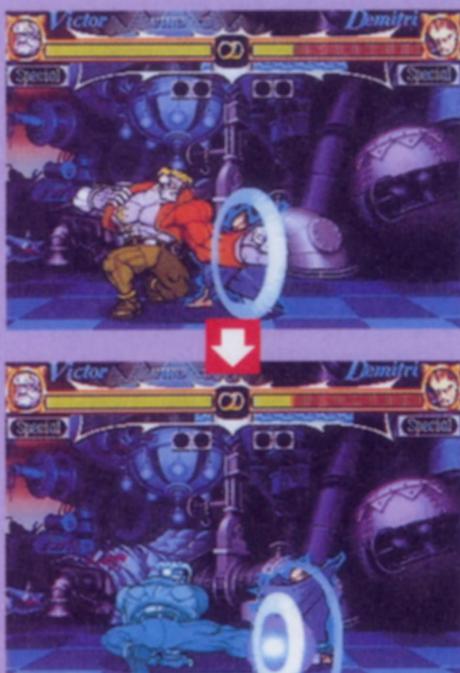


●グレートゲルデンハイム使用時にのみ、前方ダッシュが可能。しかし、使用可能時間はやや短い

基本戦法

電撃攻撃の攻撃力は、ヒット時で、同じ威力の電撃ではない場合と比べると、当然ながら高い。しかも、ガード上からケズる体力は、必殺技をガードさせた場合とほぼ同じくらいの威力。電撃攻撃は、通常技扱いなので、チェーンコンボとしてつなげることができる。相手の近くで中P→中K→強Kなどというチェーンを、すべて電撃にすることも可能だ（これで3回のケズりが完了）。また、電撃攻撃は、攻撃判定が強いため、ガードリバーサルで反撃されにくいという特徴をもかねそなえているので、つねに攻めていけるぞ。

通常技で体力をケズれ



●中威力以上の技をすべて電撃にすれば、徐々に相手の体力をケズることができる



●チェーンの中攻撃以上を、すべて電撃にすれば、ガードされてもかなりの体力を奪える

全8色カラー表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

※画面は開発中のものです。コマンド表はキャラが右向きするときのもの。GRはガードリバーサルを表します。



フェリシア

FELICIA



雰囲気的にはガロンに近い。連続攻撃を得意とし、もちろん、機動力も非常に高いぞ。

必殺技コマンド表

ローリングバックラー	↓↘+パンチ (さらにPで変化)
ローリングスクラッチ	↓↘+パンチ (さらにPで変化)
サンドスブラッシュ (GR)	↓↘+キック
デルタキック	←↓↘+キック
ヘルキャット	敵の近くで→↓↘+中or強キック
ダンシングフラッシュ	→↓↘+パンチ2つ同時押し
ブリーズヘルプミー	←↓↘+キック2つ同時押し

キャラクタ特性

フェリシアも、前後ダッシュが、低空ジャンプ判定になっている。それも、ダッシュ中に技を出さないと相手をすり抜けるなどといった点で、非常にガロンのそれに近いともいえるだろう。このキャラは、必殺技においても、ほかとは違う特徴がある。技表の上から2つは、移動時、もしくはヒット時にパンチボタンを押すことで、技が変化するのだ。また、空中攻撃判定になる、すなわち、しゃがみガード不可の攻撃も多い。ガロン同様、素早い動きを基本とし、GR技が飛び道具技系という特性をもっている。

前方ダッシュが低空ジャンプ



低い軌道のジャンプに見える。通常技のみ出すことが可能。ここからチェーンにつないでいこう



空中から地上を攻撃する形の必殺技が多い。相手のガード方向を混乱させるぞ

基本戦法

ガードリバーサル“サンドスブラッシュ”は、全キャラ中唯一の飛び道具判定。攻撃射程も非常に長く、中距離で相手の飛び道具技をガードリバーサルすれば、技のスキに確実に反撃できる。そして、それ以上の遠距離で飛び道具技を使用された場合は、ローリングバックラーで、その下をくぐることも、容易にできるぞ。飛び道具技を持たないキャラに対しては、もちまへの素早い動きと、デルタキックなどの、反撃されにくい技で攻めていける。相手よりも多くの手数を出して、ガンガン攻めればOKだ。

速い動きでかきまわそう



近距離なら弱威力で、遠距離なら強威力で出そう。飛び道具技をGRできれば、なおいいぞ



ほとんどの飛び道具技の下をくぐる事が可能。しかも、相手の硬直時間に攻撃できる

全日色カラー表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし



LEI
レイレイ
LEI



リーチが長い攻撃と、前方ダッシュが無敵なのはいいが、なにかが不足しているキャラだ。

必殺技コマンド表

暗器砲	↓↘→+パンチ
返響器(GR)	↓↘→+パンチ
空中返響器	空中で↓↘→+パンチ
旋風舞	→↓↘+パンチ
空中旋風舞	空中で→↓↘+パンチ
放天撃	敵の近くで→↘↓↘+パンチ
地雷刀	←↘↓↘→+キック2つ同時押し
天雷破	弱K+強K+中P+中P+!

キャラクタ特性

前方ダッシュの姿が消えている間のみ、デミトリと同じような無敵時間がある。しかし、後方ダッシュに特性はない。また、空中でもダッシュすることができる。空中ダッシュは前後方向に可能だが、無敵時間はない。地上の後方ダッシュ中には通常技などを出すことができるが、前方ダッシュ中に通常技を出して移動することは不可。暗器砲使用時に投げるアイテムは、使用回数で決定しており、一定回数でループすることになる。アイテムの種類によっては気絶効果があるので、次に何を投げるかを常に認識しておこう。

前方ダッシュに無敵時間アリ



前方ダッシュのみ、無敵時間がある。姿が消えている状態では、投げられることもない。



空中でもダッシュすることが可能。そこから数々の技をだせる。オススメは強パンチ

基本戦法

レイレイの攻撃は、その服の中に隠している“暗器”と呼ばれる武器の数々。ほかの人間タイプのキャラに比べ、攻撃射程が非常に長いので非常に強力。だが、長い攻撃技には食らい判定もあり、うかつに技を出していると、出した技に反撃される恐れもある。地上では、立ちorしゃがみ強パンチを使用し、相手の動きを止めよう。相手がジャンプしたら→+強パンチで迎撃できる。攻めるときは、ジャンプダッシュからの強パンチを当て、そこからチェーンコンボにつなげば、大きなダメージを与えることができるぞ。

長いリーチを生かそう



レバー→+強パンチは、遠距離では強力な対空攻撃になる。地雷刀のあとにもヒットするぞ



中パンチから強パンチなど、攻撃射程の長いチェーンコンボを多く利用するのがいい

全 色 カ ラ ー 表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

※画面は開発中のものです。コマンド表はキャラが右向きときのもの。GRはガードリバーサルを表します。



DONOVAN
ドノヴァン・バイン
BAINE



武器を使用した場合と、そうでない場合の攻撃射程の違いになれば、かなり闘えるぞ。

必殺技コマンド表

キルシュレッド (刺す)	同威力のパンチ+キック同時押し
キルシュレッド (飛ばす)	同威力のパンチ+キック同時押し
イフリートソード (GR)	→↓↘+パンチ
ブリザードソード	←↘↓↙+パンチ
ライトニングソード	←↓↘+パンチ
ソードグラッブル	敵の近くで→↘↓↙+パンチ
プレスオブデス	←↘↓↙+キック
チェンジイモータル	中P+弱P+←+弱K+中K

キャラクタ特性

ドノヴァンのパンチ攻撃は、装備している“ダイレク”と呼ばれる剣。この武器は、同威力のPKを同時押しすることで地面に突き刺すことができ、同じコマンドで飛ばすことができる。だが、ダイレクが再び戻ってくるまでは、パンチ攻撃の射程と威力が、著しく低下する（ジャンプパンチは剣と関係がない）。剣を手放した状態では、キックを主体に闘わなければならないのだ。また、剣がない状態では、ほとんどの必殺技が使用できないというリスクもある。剣を地面に刺す場合は、ドノヴァンが地上にいない

武器をはずせるのだ

●同威力のパンチとキック同時押しで、地面に剣を刺す。これが必殺技だ



が、飛ばすことは、空中にいるときにもできる。こうした戦法をうまく利用するのが、剣の使い方が非常に重要だという結論になる。



●地上や空中で、同威力のパンチ+キック同時押しで、剣を飛ばすことができる

基本戦法

剣を地面に刺して、そして飛ばす攻撃“キルシュレッド”は、使い方次第では、非常に大きなダメージを、敵に与えることが可能になる。その主な使い方としては、剣を地面に刺した後、ジャンプや、しばらく闘うなどして、剣と自分の間に敵をはさみこみ、剣を飛ばすと同時に通常攻撃を加える方法だ。成功すれば、前からドノヴァンの、後方からはダイレクの攻撃がヒットし、多くのヒット数を出せる。だが、常に剣を刺していると、ほかの必殺技が使えなくなってしまうので、状況を考えて使用しよう。

剣と自分で相手をはさめ



●剣を刺した状態では、まさにパンチ攻撃に。ジャンプ攻撃は、剣の有無は関係ない



●剣と自分で相手をはさめば、前後から攻撃できる。成功すれば、かなりのダメージを与えるぞ

全色カラー表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし



フォボス

PHOBOS



攻撃方法、ジャンプ、ガードリバーサルなど、すべてにおいてほかのキャラとかけ離れている。

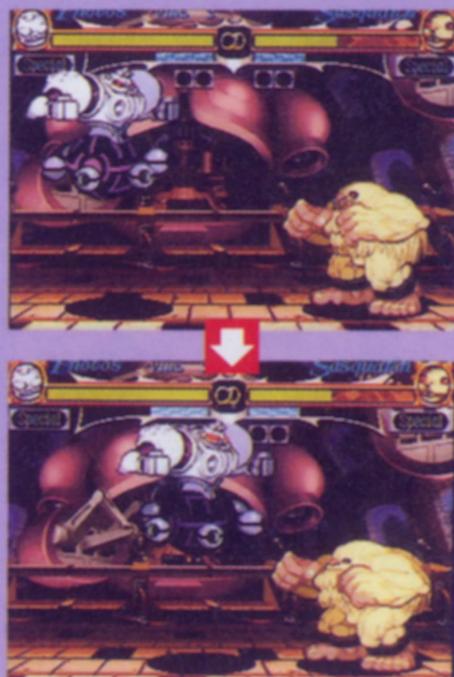
必殺技コマンド表

ジェノサイドバルカン	←↓↑+パンチ
マイトランチャー	↓↘→+キック
プラズマビーム	↓↘→+パンチ
リフレクトウォール (GRのみ使用可)	→↓↑+パンチ
サーキットスクラッパー	敵の近くで→↓↑+中or強パンチ
コンフュージナー	→↓↑+キック2つ同時押し
ファイナルガーディアン	→↓↑+キック2つ同時押し

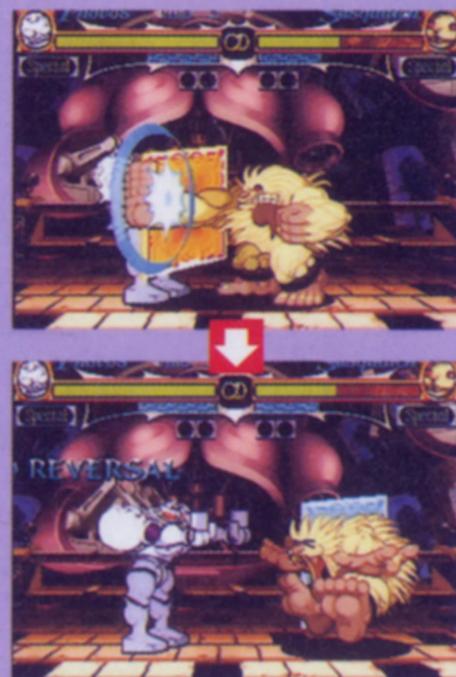
キャラクタ特性

ジャンプ中にダッシュできる、というよりは“通常のジャンプがない”というべきだろう。このキャラのジャンプは、アナカリス同様、空中停止になってしまい、そこからの方向ボタン入力で、その後の移動が決定するのだ。この、かなり特殊な空中制御は、使いこなせるまでにかなりの熟練を要する。もう一つの特徴は、ガードリバーサル技が、ガードリバーサルでしか使用できないこと。通常時では使用できないし、ダメージもほとんどない。しかし、相手を画面の端まで飛ばすことが可能。空中でもGRできるのはこの技のみ。

ジャンプ中にダッシュできる



●空中でダッシュできる。が、普通のジャンプをすることはできないのが、また特徴といえる。

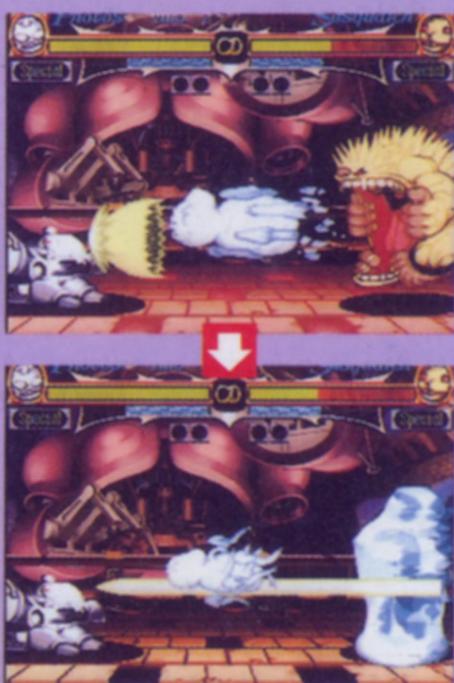


●リフレクトウォールは、ガードリバーサル時のみ使用可能。空中でもGRできるのだ。

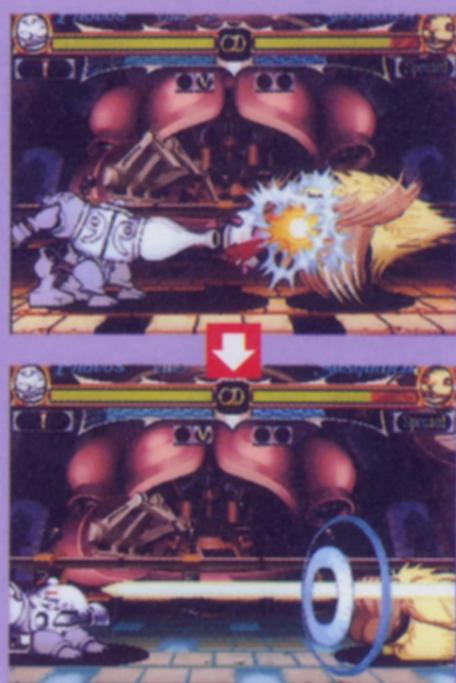
基本戦法

プラズマビームは、飛び道具技であるが、ほかのキャラの飛び道具技を消し、さらに貫通して攻撃する。しかも、このビームは、押したボタンに応じて、上段・中段・真上と、3方向に攻撃可能。遠距離攻撃に、対空にと、使用用途は多い。マイトランチャーは、威力によって飛距離が違うが、爆発している炎にも攻撃判定がある。通常技も、射程が非常に長く、威力も高いので、チェーンコンボにもってこいだ。ただし、各技のスキが大きいので、近距離に近寄られたら、使用できる技が限られてくる。遠距離を基本に闘おう。

遠距離での闘いが主体



●プラズマビームは相手の出す、飛び道具を消し、なおかつ相手を凍らせてしまうのだ。



●しゃがみ強パンチなどの攻撃射程が非常に長い。だが、出るのが遅いので、使いにくいかも。

全 色 カ ラ ー 表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし

※画面は開発中のものです。コマンド表はキャラが右向きときのもの。GRはガードリバーサルを表します。



パイロン
PYRON



すべての攻撃が、ほかのキャラを大きく凌駕する、まさに宇宙最強の生命体だ！

必殺技コマンド表

ソルスマッシャー	↓↘→+パンチ
空中ソルスマッシャー	空中で↑↘→+パンチ
ソディアックファイア(GR)	→↓↘+パンチ
オービターブレイズ	空中で↓↘↘+キック
ギャラクシートリップ	←↓↘+パンチorキック
プラネットバーニング	敵の近くで→↓↘↘+中or強パンチ
コスモディスラプション	←↓↘↘+パンチ2つ同時押し

キャラクタ特性

レバー→+パンチの通常技や、ほとんどの必殺技の使用後の硬直がわずかなので、あらゆる所から投げや、別の技につなぐことができる。しかも相手の反撃を許さない。唯一、スキの大きいソルスマッシャーも、飛び道具自体が大きいので、飛び込まれるなどの行為による反撃もされにくい。そういった、技の性能がいろいろに、攻撃力が非常に高い。すべてにおいて最高のスペックをそなえているパイロンは、まさに最強キャラといえるだろう。ソディアックファイアも、スキの小ささを利用して、移動技として使用すること

必殺技のスキが小さい

●空中から相手を攻撃できる。空中ガードの後に出すと、なおいいだろう



も可能。攻められた場合においても、ギャラクシートリップでワープし、敵から離れた場所に無事逃げることができるので安心できる。



●弱ソディアックファイアで相手に近寄り、そこからコマンド投げor再びソディアックファイアをノ

基本戦法

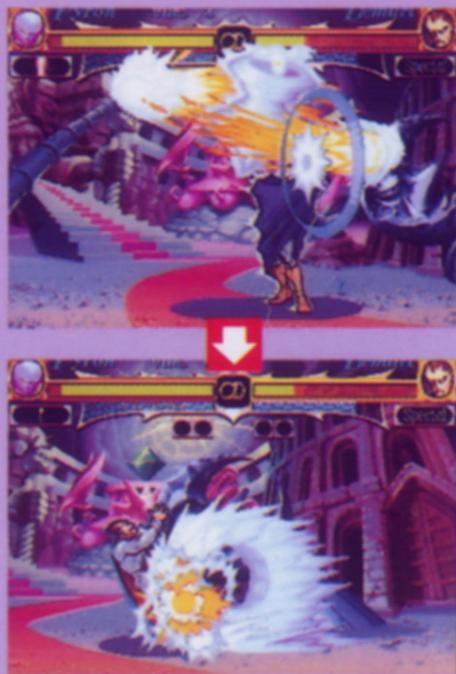
とにかく、必殺技のスキが小さく、しかも威力が大きい。いかなる状況からでも必殺技を使用することが可能だぞ。間合いに関係なく空中ソルスマッシャーやソディアックファイアを織り交ぜて使えば、それだけで十分に強い。

とにかく必殺技を連発

オービターブレイズで相手の後方に着地し、敵の反撃にあわせてソディアックファイアを出すのもいいだろう。レバー→+パンチの移動通常技やしやがみ強キックも利用価値十分。チェーンコンボも破壊力たっぷり。



●飛び道具技の大きさが非常に大きい。しかも、当たれば相手は燃えて転ぶぞ



●様々な技を駆使して、相手に反撃をさせず、連続で攻撃する。要はソディアックファイアだ

全日色カラー表	弱パンチ	中パンチ	強パンチ	弱キック	中キック	強キック	スタートボタン	弱P+中K 押しっぱなし



VAMPIRE HUNTER

ヴァンパイア ハンター
ダークストーカーズ
リベンジ

Darkstalkers' Revenge

SATURN FAN 3月1日号特別付録①

平成8年3月1日発行(隔週金曜日発行)第8巻4号(通巻76号)