

*enterbrain mook*  
*ARCADIA EXTRA Vol.34*

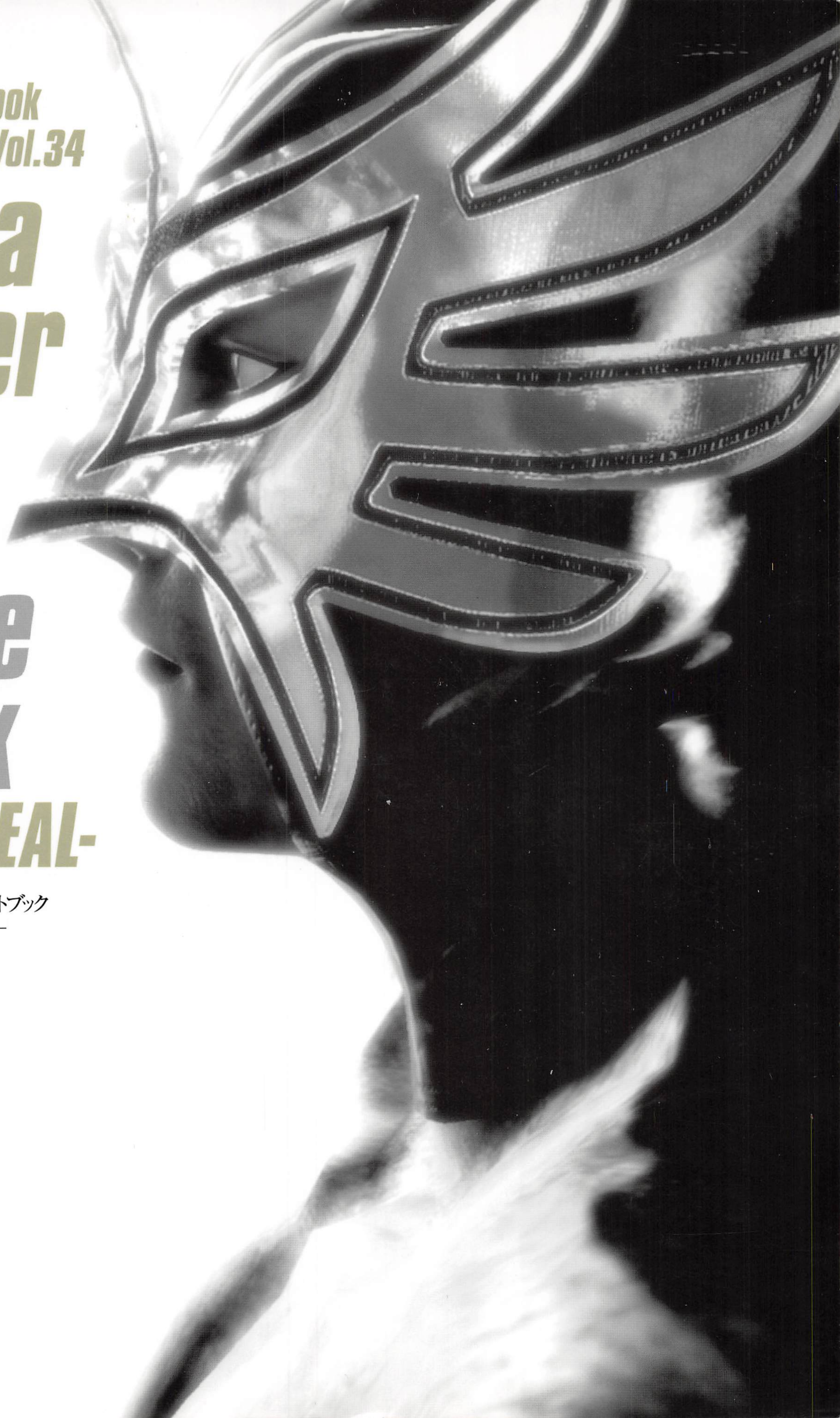
# *Virtua Fighter*

# 5

# *White Book*

*-Keep it REAL-*

バーチャファイター5 ホワイトブック  
ーキープ イット リアルー

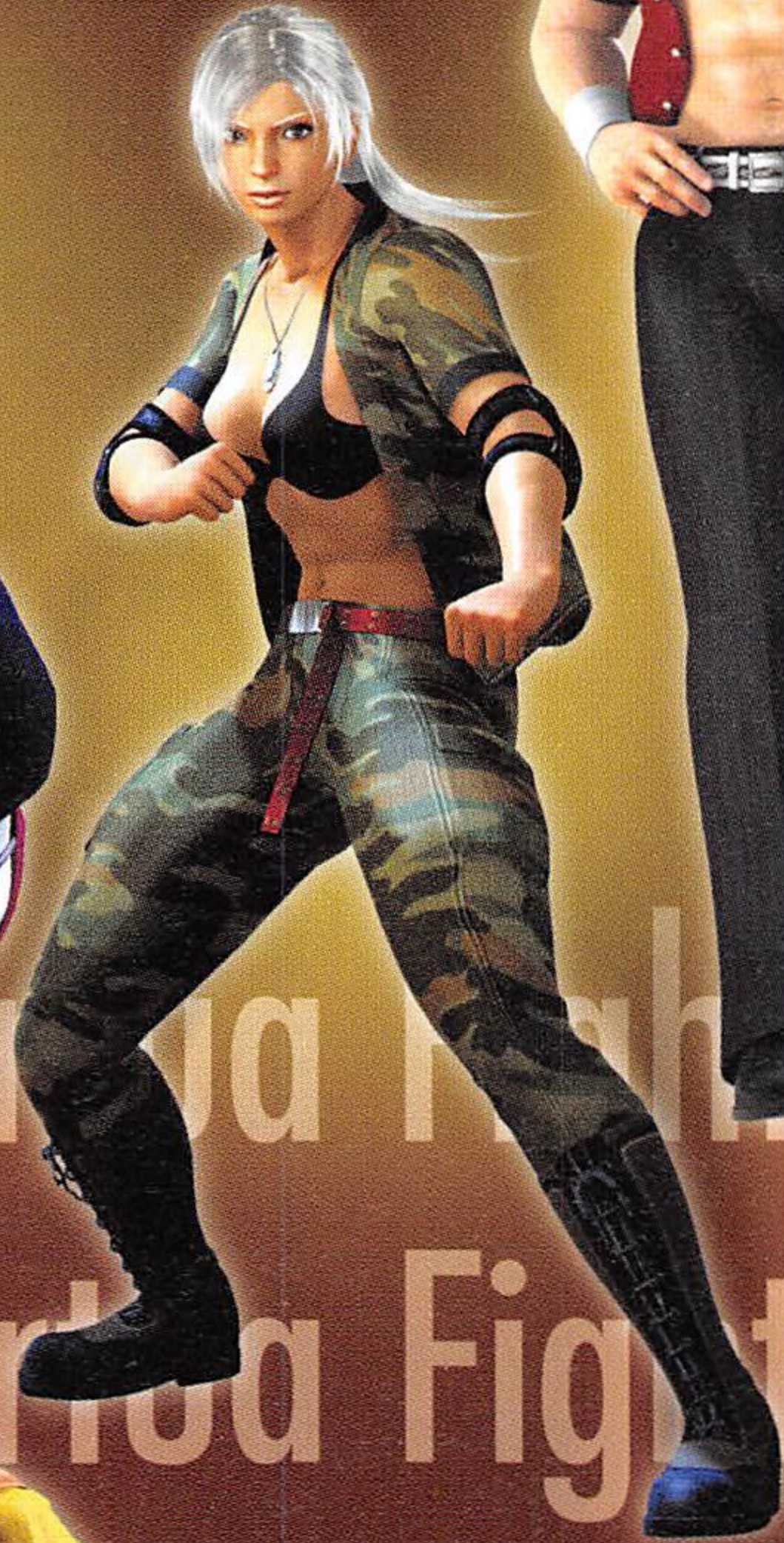
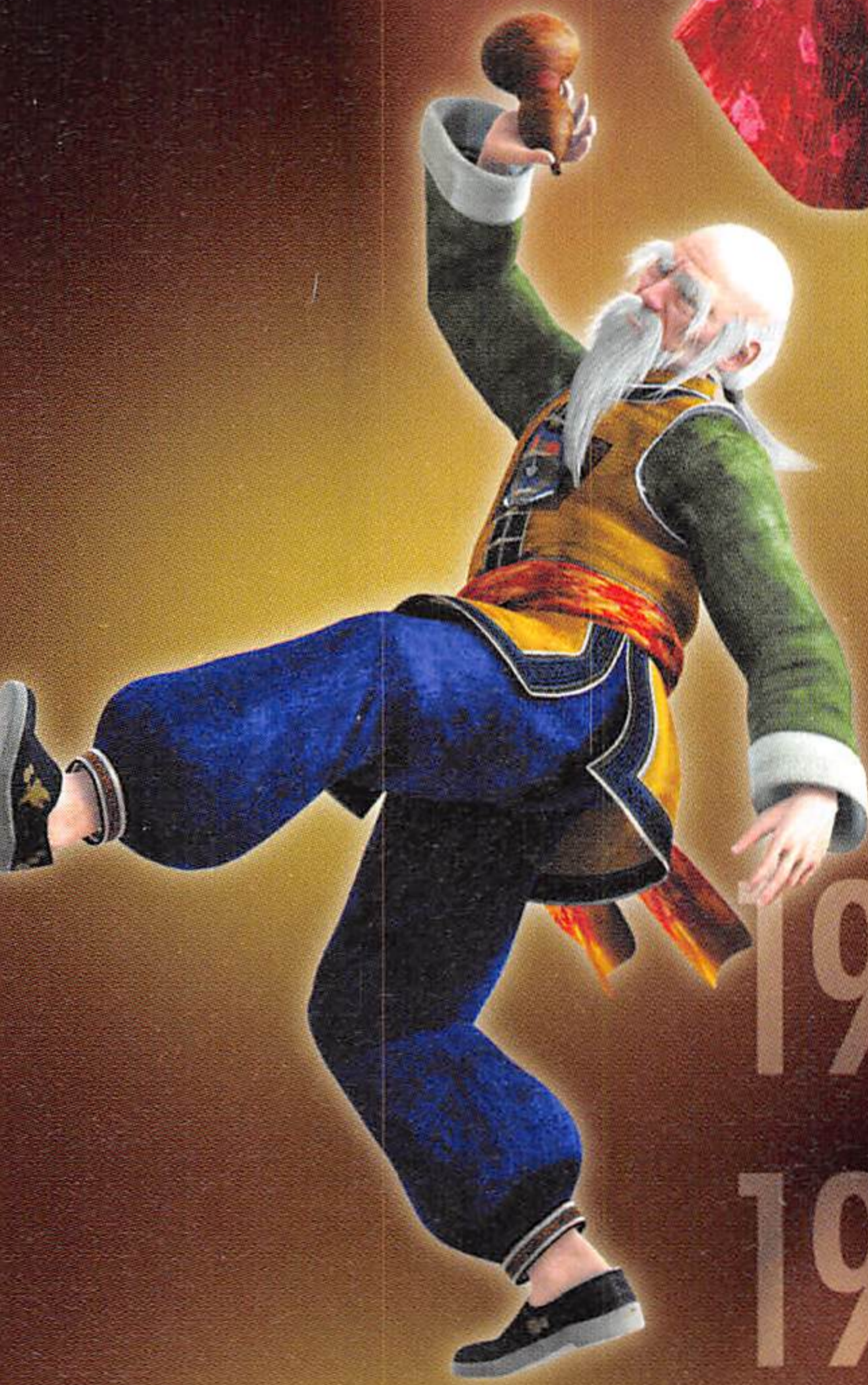




新たな挑戦者を加え、闘いはさらに加速。  
真の3D格闘、究極の進化系がここに。







1993 Virtua Fighter  
1994 Virtua Fighter 2  
1996 Virtua Fighter 3  
2000 Virtua Fighter 4  
2006 Virtua Fighter 5

すべてのプレイヤーが闘宴の証人となる。



ARCADIA EXTRA  
Vol.34

Virtua  
Fighter  
5

WhiteBook  
-Keep it REAL-

C O N T E N T S

Chapter 01

SYSTEM

『VF5』用語の基礎知識…………… 003  
 基本操作一覧…………… 004  
 VF.TV/VFターミナル…………… 005  
 『VF5』対戦基礎…………… 006  
 投げ…………… 008  
 側面…………… 009  
 ディフェンシブムーブ/オフェンシブムーブ…………… 010  
 その他システム変更点…………… 011  
 アイテム・幻球/VF.NET…………… 012

Chapter 02

TACTICS

各キャラ技解説…………… 014 ~ 111  
 各キャラ対戦攻略…………… 116 ~ 136

Chapter 03

DATA LIST

各キャラ技データ…………… 138 ~ 160

COLUMN

DVD Commentary…………… 112

CHARACTER INDEX

	技解説	攻略	データ
アイリーン……………	014	116	138
ブレイズ……………	020	118	139
アキラ……………	024	120	140
ジャッキー……………	028	121	141
サラ……………	032	122	142
ラウ……………	038	123	144
パイ……………	042	124	145
ウルフ……………	048	125	146
ジェフリー……………	054	126	147
カゲ……………	058	127	148
シュン……………	062	128	150
リオン……………	070	129	152
アオイ……………	076	130	153
レイ……………	082	131	155
ベネッサ……………	090	133	157
ゴウ……………	100	135	159
ブラッド……………	106	136	160

Caution: キャラ名の表記に関して

本書では、文中におけるキャラ名を以下のような略称(カナ表記)を用いている。  
 エル・ブレイズ→ブレイズ、結城 晶→アキラ、ジャッキー・ブライアント→ジャッキー、  
 サラ・ブライアント→サラ、ラウ・チェン→ラウ、パイ・チェン→パイ、ウルフ・ホークフ  
 ィールド→ウルフ、ジェフリー・マクワイルド→ジェフリー、影丸→カゲ、舜帝→シュン、  
 リオン・ラファール→リオン、梅小路 葵→アオイ、雷飛→レイ、ベネッサ・ルイス→ベネ  
 ッサ、日守 剛→ゴウ、ブラッド・バーンズ→ブラッド



これだけは覚えておきたい！

# 『VF5』用語の基礎知識

ここでは本書で主に使用している独信用語の解説をしていく。  
本書を読み進める前に一読し、ある程度は把握しておくといいたい。

Text：養老影

## ア行

### アゴ崩れ【あごくずれ】

倒れないが行動不能時間の長い特殊なやられ状態。このやられを誘発する技は非常に少ない。

### 足崩れ【あしくずれ】

受け身を取ることができない崩れダウンの一つ。下段攻撃のカウンターヒット時に多く見られ、下方向に判定の強い技での追撃が可能だ。

### 頭崩れ【あたまくずれ】

受け身を取ることができない崩れダウンの一つ。後ろにのけ反って頭から前に倒れ込むため、追撃を決めることができる。

### 当て身【あてみ】

相手の技を受け止め、投げや打撃を加える技の俗称。本来の意味と違うので注意。

### 暴れ【あばれ】

不利な状況で、打撃技を出すことを指す。しゃがみ◎暴れや、暴れ技といった使い方をする。

### 安定【あんてい】

その技が確実に決まるような場合や、その行動が安全である状態を指して使う。

## カ行

### 回復【かいふく】

よろけ後や、ダウン後などに、何もしない状況よりも早く動けるようにするために取る行動のこと。レバーを回し、各種ボタンを連打することによって早く回復することが可能だ。

### カウンター【かうんたい】

カウンターヒットの略。相手の出した攻撃の出かきや、相手の技の硬直中にこちらの攻撃をヒットさせると起こる。カウンター時のみ崩れなど特殊なやられを誘発する技などがある。

### 確定【かくてい】

有利な状況を利用して、投げや打撃を確実にヒットさせるというもの。確定反撃や◎確、投げ確といった使い方をすることも。

### 壁よろけ【かべよろけ】

ダメージ21以上の技がヒットし、なおかつ壁に当たった場合のよろけ。ダメージが20以下の場合にはよろけが発生せず、壁ヒット状態となる。

### キャッチ投げ【きゃっちなげ】

相手の打撃技の発生が遅ければ、暴れていてもつかむことができる特殊な投げ技。投げ抜けできないため、使い方次第では強力な武器となる。

### 急所崩れ【きゅうしょくずれ】

ダウン時に受け身を取ることができる特殊な崩

れ。受け身を取られる前にコンボを決めることができるので、確実に決めるようにしたい。

### きりもみダウン【きりもみだうん】

通常時のダウンとは異なり、回転しながら吹っ飛ばされ。きりもみしながら接地するため、通常時より受け身のタイミングが難しい。

### 硬化【こうか】

攻撃判定の持続時間が過ぎた状態（スキ）。確定で打撃を決めたときなどは、ほとんどの場合で硬化カウンターとなるのでよく覚えておこう。

## サ行

### 避け【さけ】

ディフェンシブムーブのこと。本文中で「避けなどで～」とあった場合は、ディフェンシブムーブで相手の攻撃を避けることを意味する。

### 避け投げ抜け【さけなげぬけ】

ディフェンシブムーブ中の硬化時間を利用して、投げ抜けを入れておくテクニックの総称。

### 小カウンター【しょうかうんたい】

ダメージ15以下の技をカウンターでつぶした状況。技によっては、小カウンターのみダウンしなかったり、有利が変わるなどの場合がある。

### 小ダウン(攻撃)【しょうだうん(こうげき)】

ダウン攻撃の一種で、△◎や△Ⓚで出る発生が早いものを指す。投げ技が決まった後や受け身を取らない相手に対して確実に入れたい。

### 尻もちよろけ【しりもちよろけ】

その名の通り尻もちを付いてしまうヒット効果。通常の前よろけより大きく不利となり、回復が困難。

### 背中側【せなかかわ】

足が前に出ている側のこと。腹側と同じく半回転技を避けるときなどに使う。

### 全回転【ぜんかいてん】

腹側にも背中側にも避けられない打撃技の総称。上段全回転や下段全回転といった使い方をする。

### 側面崩れ【そくめんくずれ】

側面カウンター時のみダウンする技をヒットさせた状態。中には足崩れになるものが存在する。

## タ行

### 大カウンター【だいかうんたい】

ダメージ26以上の技をカウンターでつぶした状況。技によっては浮きの高度が変わるなどの効果があるので、臨機応変に対処したい。

### 大ダウン(攻撃)【だいだうん(こうげき)】

相手がダウン中のみ出せる△◎などの技を指す。跳び上がるため攻撃までに時間がかかるが、小ダ

ウン攻撃よりダメージが高い。一部の打撃技や投げ後などには確定で決まる状況がある。

### 中カウンター【ちゅうかうんたい】

ダメージ16以上25以下の技をカウンターでつぶした状況。小カウンターと同じく、カウンターの種類によって状況が変わる場合がある。

### 直線【ちよくせん】

腹側、背中側どちらにも避けられる技の総称。

### ディレイ【でいれい】

連係技のタイミングを遅らせて出すテクニックのこと。技によっては受け付け幅が違い、かなり遅らせても連係技を出せるものもある。

## ナ行

### 投げ抜け【なげぬけ】

相手の投げ技を、規定の抜けコマンドを入力することによって回避する行動のこと。

## ハ行

### 腹側【はらがわ】

足が前に出ている方の逆側のこと。相手の腹側に避ける、といった使い方をする。

### 腹崩れ【はらくずれ】

受け身を取ることができない崩れダウンの一つ。ヒザを地に付き、前かがみにダウンする。下段投げを決めることができるのが特徴だ。

### 半回転【はんかいてん】

打撃を出すキャラの腹側か背中側に避けることによって、回避できる技の総称。技の性能を理解し、状況に応じて避ける方向を変えよう。

### ヒット確認【ひつとかくにん】

出した技が当たっているのを確認してから、次の技を出すこと。ガードされると確定で反撃を受ける連係技を使用する際などは、必須となる。

### 不利【ふり】

技を相手にヒットまたはガードさせた際に、相手が自分より早く行動可能となってしまう状況を指して使われる。具体的には硬化差がマイナスであることを示す。

## ヤ行

### 有利【ゆうり】

技をヒットまたはガードさせた際に、相手より自分が早く動ける状況のこと。不利の反義語。

### よろけ【よろけ】

技によって異なるが、レバーマークが表示され、自由に動くことができない状態のこと。素早く回復して攻撃に備えるようにしよう。



基本となる操作系とシステム索引

# 基本操作一覧

ここでは『VF5』を遊ぶ上で最低限必要となる、操作系の要素をまとめた。  
ある程度知識のある人は、下のシステムインデックスから各システムページへ行ってほしい。

Text : 八郎湯

## シンプルな操作系で奥深い動きが可能！

### Control Panel



8方向レバー



■本書中のコマンド表記

- ◇ : レバーを短く入力
- ▶ : レバーを長く入力
- ⓐ : Gボタンを入力
- ⓑ : Pボタンを入力
- ⓒ : Kボタンを入力
- + : 記号をはさむ複数ボタンを同時押し

本作の操作系は、前作『VF4』シリーズと同様に1レバー+3ボタンというシンプルなもの。

ⓐボタンは攻撃をガードする際に使用。立ちガードとしゃがみガードを使い分けよう。ⓑはパンチ、ⓒはキックボタン。下の表にあるように、さまざまな組み合わせで多彩な行動が可能だ。



レバーとボタンを組み合わせることで、多種多彩な動作が行なえる。まずは、ガードがボタンであるということに慣れていきたい。

### 基本操作解説

表にある基本動作の補足をしていこう。

まず、レバー左右で動いた後、レバーをニュートラルに戻さずに8方向のいずれかに入力すると、横や斜め方向へと自由に動ける。これは「ARM (オールレンジムーブ)」と呼ばれるシステムで、相手の攻撃を避ける能力はほとんど無いものの、リング際などで位置取りする場合に役立つ。

「受け身」や「起き上がり」は、相手の攻撃をくらってしまった際に使用するシステム。理解していれば余計なダメージを受けずに済む場合があるため、P6~7の該当する項目を読んで、ある程度は知識として頭に入れておきたい。

「ディフェンシブムーブ」と「オフェンシブムーブ」は、避けに関係するシステムだ。本作のシステム群の中でも、特に高い重要度を持つので、下にあるシステムインデックスを見てそれぞれの記事へ行き、熟読しておこう。

動作	コマンド
前進/後退	▶/◀
ダッシュ/バックダッシュ	◇◇/◇◇◇
しゃがみダッシュ/しゃがみバックダッシュ	◇◇or◇◇◇/◇◇◇or◇◇◇◇
立ちガード	ⓐ
しゃがみガード	レバー下方向+ⓐ
ジャンプ	レバー上方向+ⓑorⓒ
投げ	ⓑ+ⓐ
その場受け身	ダウン着地時にⓑ+ⓒ+ⓐ
横転受け身	ダウン着地時に◇or◇◇+ⓑ+ⓒ+ⓐ
その場起き上がり	ダウン中ⓑⓑⓑ……orⓐⓐⓐ……
横転起き上がり	ダウン中◇or◇◇+ⓐⓐⓐ……
後転起き上がり	ダウン中◇+ⓐⓐⓐ……
起き上がり中段攻撃	起き上がり時ⓒ
起き上がり下段攻撃	起き上がり時◇+ⓒ
ディフェンシブムーブ	レバー◇or◇◇(すぐ離す)
オフェンシブムーブ	レバー◇or◇◇(すぐ離す)+ⓑ+ⓒ+ⓐ

## SYSTEM INDEX

VF.TV/VFターミナル.....005  
 『VF5』対戦基礎.....006  
 投げ.....008  
 側面.....009  
 ディフェンシブムーブ/オフェンシブムーブ.....010  
 その他システム変更点.....011  
 アイテム・幻球/VF.NET.....012



ただのヒマつぶしだけじゃない!!

# VF.TV

「VF5」筐体近くに設置してある大きなモニターが「VF.TV」。  
ここでは「VF5」に関する多彩な番組を随時放送している。それらを説明しよう。

Text : アストロ

## 「VF.TV」とは?

「VF.TV」で流れる番組でひととき目立つのが、段位戦やランダムに抽出された対戦のリプレイ。これらは全国版やエリア版、店舗版といった区分けがされている。全国の強豪同士の闘いが見られるため、きっと役に立つはずだ。

もちろん、それ以外の番組も盛りだくさん。右で紹介しているもの以外に、圧倒的な試合を集めた番組や、全国/エリア/店舗のポイントランキング、最近お店を訪れたプレイヤー紹介など、対戦の合間に眺めるにはぜいたくなほどの内容なのだ。

### VF講座

～第1回～  
エル・ブレイズ編  
アイリーン編

全国各地で繰り広げられた激戦をはじめ、新キャラ二人のちょっとした攻略なども放映される。

## 対戦格闘業界初!? 実況付きリプレイ!

「VF.TV」の番組は、特徴的なカテゴリーで分けられたものがある。例えば、下の写真にある「THE圧倒」は、一気に攻め勝つ圧勝のリプレイ映像。「THEコンボ」は、実際の対戦で使われたコンボを特集した映像。



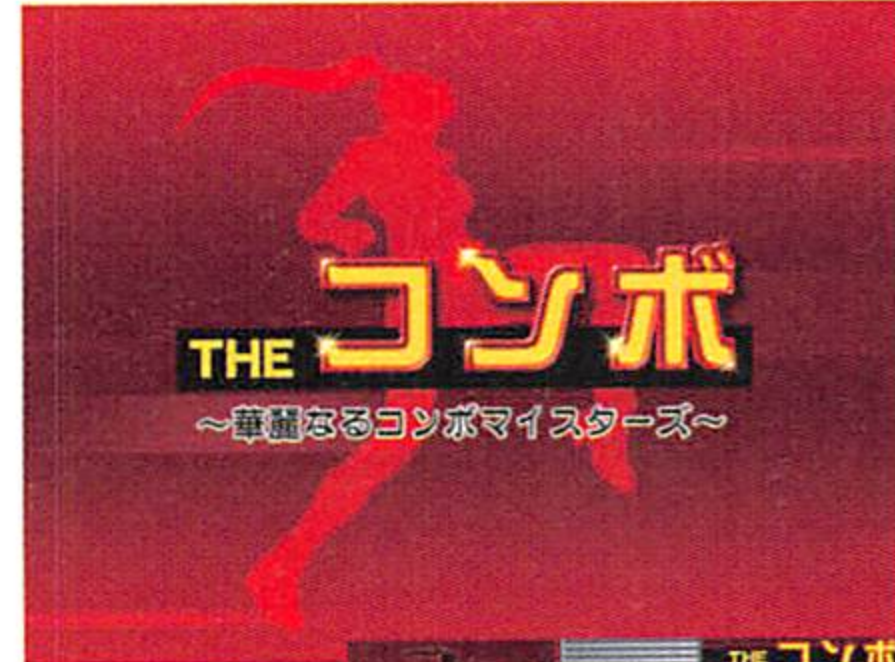
「THE圧倒」と銘打たれた番組。果たして、どんな大攻勢が繰り広げられるのか……!?



エクセレントで勝利! 実況はオフィシャル大会でもおなじみの「あの人」だ!?

ボを特集した映像。

そして注目したいのが、リプレイ系の番組すべてに“自動生成による実況”が付いているということ。大会さながらの気分で観戦できるぞ!



こちらは全国の対戦から集められたコンボ特集。自分の使っているキャラが出てきたら注目だ。



おおっと!? 知らないコンボが決まった? もしかすると、君のコンボシーンが流れるかも!!

君のキャラクターカスタマイズをお助け!

# VFターミナル

タッチパネル式の筐体が「VFターミナル」だ。これを使って何ができるのか? いろいろとお得な機能があるので、解説していこう。

Text : アストロ

## 「VFターミナル」とは?

「VFターミナル」は、簡単にいうとキャラのカスタマイズなどを行なう機械。携帯やPCの「VF.NET」と同じような機能を持ったターミナル式筐体だ。キャラを作成したICカードとワンコインで使えるため、より気軽にコーディネートなどが楽しめる。初回利用時にはアイテムがもらえるぞ。

この「VFターミナル」は、クレジットをポイント(時間)に換算して利用する。ポイントがゼロになるまでは、好きなだけ利用できるのだ。



「VF.NET」よりも手軽に、アイテムの付け替えや名前・自己PRを変更できるぞ。

## 「VFターミナル」の各種機能

主な機能はアイテム付け替え、乱入待ちなどに表示されるイメージデモ設定、名前や自己PRの変更など。「VFターミナル」の特徴としては、装着後



拡大/縮小、回転など自由自在。いろんな角度から、似合うかどうか確認しよう。



初回利用時にはアイテムがもらえる大サービス! 一度は使っておきたい。

の画面を確認しながらアイテムの付け外しができることが挙げられる。色合いや組み合わせを考えたながら、自分だけのキャラを作っていこう!



自分の分身にリングネームを付けよう! これでデビューの準備は整った!?



自己PRは、対戦前に表示される。正統派路線でいくか? お笑いに走るのもよし!?



『VF5』デビュー組はここに集まれ！

# 『VF5』対戦基礎

難しいコマンドが少なく、だれでもすぐに入り込めるのが『VF』シリーズの特徴。  
基本的なセオリーを覚えたら、後は経験を積むだけ！

Text：ちゃっきー

## 打撃技、投げ技の分類と「二択」

各キャラが豊富に持つ打撃技は、大きく上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃の3種に分類される。上段攻撃はしゃがんでいる相手に当たらず、立ちガードされてしまうが、出が早い、スキが無いなどの長所を持っている技が多い。けん制の主力として多用される立ち⑨が、その代表格。最速クラスの出の早さを持つ上、ガードさせるだけでも優位に立つことが可能。近距離戦だけでなく、中間距離から攻め込むときにも活用できる。

立ちガードされるが、しゃがみガードにヒットするのが中段攻撃の特徴。リスクの割にヒット時の見返りが大きいものが多いため、戦術の核を担うことになる。離れた距離で使えるリーチの長い技が数多くあるので、キャラ別ページで自キャラの技と性質をしっかりチェックしておこう。

下段攻撃は、中段攻撃とは逆に立ちガードにヒットし、しゃがみガード可能。スキが大きく、ヒット時のダメージも小さいのが全体的な傾向だ。これだけだと何の利点も無いように思えるが、その分相手に警戒されにくく、ヒットさせやすい。また、技中しゃがみ状態になり、上段攻撃に対して一方的に打ち勝てる技が多いこともポイントだ。一方の投げ技は、立っている相手に決まる上段投げと、しゃがんでる相手に決まる下段投げの2種がある。ただ、下段投げは持っていないキャラも多い。重要度も低めなので、最初は除外して考えてしまってもいいだろう。

### 中段攻撃と上段投げの二択で攻める

左で触れたように、攻めに使う打撃技は中段攻撃が軸。まずは出の早いものを選び、主力に据えよう。これをガードしようとする相手に対しては、上段投げを狙う。これが、いわゆる「二択」だ。こちらが先に動ける状況＝有利な状況でこの二択を仕掛ければ、相手側は両方を防ぐことが難しい。

相手の中段攻撃をガードした後や、こちらの技がヒットした後が、有利な状況の例。それを判断して素早く行動を切り替えることが、対戦での強さにつながる。下段技の場合、くらった側が有利になるケースが多いことを覚えておこう。



有利な状況で出の早い中段攻撃を出せば、つぶされることは無い。まずはこれで様子見。



ガードや避けで中段攻撃に対処しようとする相手には上段投げを狙う。これが「二択」だ。

### 不利な状況での基本行動

逆に、相手の技をくらったり、中段攻撃がガードされるなどして不利な状況になったら、中段攻撃に対抗する立ちガードや避けと、上段投げに対抗するしゃがみ⑨などの打撃技で対処していく。二者択一でどちらかはくらってしまうが、この読み合いに勝てればこちらが有利な状況を作り出せる＝二択を仕掛けるチャンスが生まれる。

また、スキの大きい打撃技をガードしたり、避けることに成功すれば、そのスキに反撃することもできる。このような場面で確実にダメージを与えていくことも、重要なテクニックの一つだ。



打撃に対しては、ガードのほか避けも効果的。成功すれば、ガードよりも反撃しやすい。



投げを止める打撃技は、しゃがみ⑨が基本になる。ヒット後は二択を仕掛けていこう。

### 二択を回避する防衛行動

不利な場面で中段攻撃と投げの二択をまともに受けていては、安定して勝つのは難しい。そこで導入したいのが、二択を回避する方法だ。

いったんしゃがみガードして上段投げをかわし、中段攻撃が来るタイミングで立ちガードする「屈伸」はリスクの低い防衛法。ただし、不利が大きい場面では、しゃがむ動作が間に合わず、上段投げをくらうので注意したい。

もう一つは、避けを入力してすぐさま投げ抜けコマンドを入力する「避け投げ抜け」。避けられる打撃技をかわしつつ、投げは抜ける、という寸法だ。しかし、こちらも欠点はある。回転系の打撃技に弱いことはもちろん、技を出すタイミングをずらされた場合もくらってしまう。



不利が小さければ、しゃがみガードで投げをかわせる。状況を把握することが必須だ。



タイミング良く立ちガードに移行しておけば、中段攻撃もガードすることができる。



不利な状況になったら、避け+投げ抜けと連続入力。打撃が来れば避けでかわし……



投げは抜ける。避け中に複数の投げ抜けを仕込めれば、リスクをさらに軽減できる。



## 受け身と起き上がり

一方のキャラがダウンしたときには、通常時とは違った読み合いが発生する。まずは、受け身の性質を知るところから始めよう。受け身の利点は、ダウン攻撃による追加ダメージを防げること。また、一部の投げ技は、タイミング良く受け身を入力することで受けるダメージを軽減できる。

受け身には、 $\text{P} + \text{K} + \text{C}$  入力のみのものでその場受け

身と、 $\text{L}$  or  $\text{R}$  と  $\text{P} + \text{K} + \text{C}$  を入力する横転受け身の2種類がある。受け身終了時の状態はダウンの仕方によって変わり、あお向けダウン時のその場受け後は立ち状態、そのほかの受け後はしゃがみ状態になっていることを覚えておこう。

一方の起き上がりは、その場起き上りのほか  $\text{L}$  or  $\text{R} + \text{C}$  で横転、レバー後ろ +  $\text{C}$  で後転起き上

りができる。それぞれの起き上がりからは、 $\text{K}$  を入力すれば中段、 $\text{L}$  or  $\text{R} + \text{K}$  を入力すれば下段の起き上がり攻撃を出すことが可能だ。起き上がり攻撃は、入力タイミングをずらすことでディレイがかかるが、この場合はスキが大きくなることを覚えておこう。なお、ダウン中にレバーやボタンを連続入力すると、ダウンしている時間を軽減できる。

### ダウンを奪った後の攻め

相手をダウンさせた後は、まず受け身を想定して動くのが基本。終了のタイミングを計り、各種の打撃技や投げ技で二択を仕掛けていこう。あお向け時のその場受け身以外はしゃがみ状態になっているので、持っているキャラは下段投げを狙ってみてもいい。使う打撃技は通常時の攻めに使っているものでもいいが、時間的な余裕があるときは出の遅いものも有効になる。避け対策として、全回転の打撃技を使っていくのもいい。軸がずれやすい横転受け身にもしっかり重ねられる。また、相手が受け身を取らなかった場合は、できる限り確認して小ダウン攻撃を決めたいところ。ただ、かわされると危険なので、少しでも判断が遅れたらやめておいた方が無難だ。

全回転技は、横転受け身を攻めるときは大活躍。避けに対抗できることはもちろん、横転を追尾するので軸がずれず空振りしてしまう危険性も無い。



相手が受け身を取らなかったら、即座に小ダウン攻撃。受け身を取られたときにし出してしまっても、タイミング次第では通常の打撃が出てくれる。

### ダウンさせられた後の読み合い

ダウンさせられた後は受け身を取るのが基本になるが、ときにはそのままダウンすることも必要。すぐさま横転起き上がりにつながるにすれば、ダウン攻撃による追加ダメージも受けにくい。特に、重量級やカゲは小ダウン攻撃の出が遅いので、受け身の頻度を少なめにするといい。

受け身を取るときは、一部の状況(下参照)を除き横転受け身がオススメ。その後は、通常の不利益と同じく防御的な選択肢を取ろう。受け身から避けや打撃技を狙うときは、 $\text{C}$  を押さないように意識すること。こうすることで相手の技が追尾しにくくなるため、少しではあるが安全度が増す。これとガードを使い分け、相手の読みを外していこう。

自由に攻めさせないために、ときには受け身を取らずに様子を見ることも必要。ダウン攻撃に備え、即座にレバー&ボタンでダウン時間を軽減しよう。



横転受け身中は、長所を生かすためにはなるべく $\text{C}$ を押さないように意識。こうすると軸がずれやすくなり、相手の技が空振りしてくれることが多い。

### 受け身終了時に起こるガード不能現象

ダウン時の姿勢によっては、受け身後に一瞬背を向けた状態になることがある。ここに攻撃をピッタリ重ねられると、ガードすることができない。うつ伏せ、敵頭方向ダウンからの横転受け身と、あお向け敵頭方向、うつ伏せ敵足方向ダウンからのその場受け身がそれ。このようなダウンになった場合は、別の受け身方法を取るようしよう。

逆に、攻める側は受け身を限定できるため、攻めやすくなる。特にうつ伏せ敵頭方向のダウン後は重要。横転受け身を取られる可能性が低いので、軸ずれを気にせず攻められるわけだ。その場受け身に対しては、終了のタイミングにピッタリと技を重ねれば、避けでかわされることが無い。頭崩れや腹崩れなどからコンボを決めた際にこの状況になりやすいので、攻め方を研究してみよう。



うつ伏せ敵頭方向のダウンは非常に危険。ダウンした側が横転受け身を取ると……



技を重ねられるとガードできない。相手の読みを外すため、あえて使う手もあるが……



きりもみダウンの後には、あお向け敵頭方向のダウンに。この後はその場受け身が危険だ。



前作には無かったガード不能状況なので、これまでブレイしてきた人も十分注意したい。



## 二つの投げの特性を理解しよう

# 投げ

過去のシリーズには無い大幅な変更を受けた投げのシステム。

0フレーム投げ、つかみともに優れた部分があるので、状況に合わせて使い分けていこう。

Text：矢永

## 2段階の投げ判定

『VF5』の投げは、1回の入力で2度投げ判定が発生する。1度目の判定は入力と同時に発生。入力したフレームで投げの成否が決まるので、「0フレーム投げ」と称される。有利な場面では0フレーム投げが確定しそうだが、右下の表にあるような状況では、0フレーム投げで投げることができない。0フレーム投げの非成立時は自動的に2段階目の投げ判定に移行。こちらは発生が遅く、つかみモーションが見えるので「つかみ」と呼ばれている。つかみは打撃技とかち合っても、状況によっては打撃技を弾き、相殺になる。



0フレーム投げは、つかみまでのモーションが無く瞬時に投げが成立する。

つかみは発生が遅いが、相手の打撃と相殺になる。二択に使うときのリスクが低い。

## 0フレーム投げの使いどころと、投げ無効時間

特定の状況では、しばらくの間0フレーム投げを受け付けない「投げ無効時間」が発生する。下の表は投げ無効時間が存在する状況をまとめたもの。相手が硬直中でも0フレーム投げは成立せず、つかみへと移行するようになっているため、0フレーム投げを狙うなら少し待つ必要がある。

投げ無効時間の持続時間は状況によりかなり異なる。まず打撃技のヒットorガード後はかなり長く持続しているが、それでもつかみの発生よりは早く切れる。このため、つかみが確定しない軽量級◎程度のスキにも、しっかりとタイミングを計れば0フレーム投げを決めることが可能だ。

投げや当て身による崩し後のほとんどは、崩され側の硬直が切れてから、ほんの少し後まで持続している。またジャッキーの〔(パクサオ成功時)◎〕後などは、崩され側の硬直中に持続が切れるの

### 投げ無効時間が発生する状況

- 打撃技のヒットorガード後
- 投げ、当て身による崩し状態
- 成功避け中～後
- 投げ抜け、相殺後

で、目押しによる投げが確定する。成功避け後は、それほど長く持続していない。一瞬待ってから投げれば、つかみよりも断然早く投げられるので、確定で入る場面も多い。

投げ抜け後は、技によってかなり変わるが、投げ無効時間が早く切れるものも多く、五分の状況でもしゃがみきる前に投げられるものが多い。

なお、これら以外の状況では、0フレーム投げの真価を発揮できる。特に上段攻撃や投げをスカしたときなどは、発生の早さを生かして反撃技として使いやすい。



立ち◎ノーマルヒットでも、投げ無効時間が切れた瞬間の投げは、しゃがみで回避できない。

0フレーム投げ狙いは、大技での逆二択を受けてしまう。つかみとの使い分けをしていこう。

## つかみの性能と相殺の条件

2段階目の投げ判定となるつかみ。『VF4』の投げと似たような感じだが、発生が重量級◎と同等と多少遅くなっている。そのため、しゃがみ◎ヒット程度の有利からつかみを狙っても、しゃがみで回避されてしまう。これまでの『VF』シリーズの投げは打撃技に対して無力だったが、つかみは打撃技を出されていても、状況によっては打撃を弾いて相殺することができる。相殺が起こるのは、打撃の発生モーションの前半部分がつかみとかち合ったとき。有利の大きさと、相手の出してきた技の発生によって成否が決まる。

下にまとめた表は、発生モーションの前半部分であっても相殺することができないタイプの技。不利が大きな状況でも相殺されないの、暴れ技としてうまく使っていこう。しゃがみ判定になる技としては、全キャラ共通のしゃがみ◎のほか、

### 相殺されない技

- しゃがみ判定になる技
- 背向け状態になる技
- 空中判定を持つ技

ジャッキーの〔(パクサオ成功時)◎〕などの、下段攻撃からの連係技が使いやすい。

背向け状態になる技では、リオンの〔(パクサオ成功時)◎〕などが代表的。ただし、ミドルキックなどにつぶされると背後崩れを誘発されるので注意。また、ラウの〔(パクサオ成功時)◎〕のように発生途中が正面向きの技は、普通に相殺されてしまう。

シュンの〔(パクサオ成功時)◎〕などに代表される空中判定になる技は、実際の空中判定や見た目ではなく、技ごとにつかみとの相性が設定されているようだ。



不利が小さな状況では大技でも相殺されない。状況を的確に判断して技を選んでいこう。

キャラによっては、大きく不利な状況でも相殺されないコンボ始動技を持っている。

## 投げ抜け後、相殺後

これまでの『VF』シリーズでは、投げ抜け後は大きく不利なことが多かったが、今作では背後を取られる投げ以外は、おおむね五分前後の状況になっている。このため投げを狙うリスクは低くなったが、側面のシステムが変更されたことにより、投げ抜け後に側面を取られるものは、ほかの投げよりリスクが高くなっている。

相殺後は基本的に五分となり、仕切り直しになる。相殺後の距離は弾いた打撃に依存しているようで、突進力のある技ほど離れやすい。



投げによっては投げ抜けされた方が側面を取れる。抜けられても攻めが継続する。

弾き後は五分の状況になるので、近いときはしゃがみ◎に強い技を出していくのが基本。



## 側面の攻防とはどういったものなのか？

# 側面

「VF5」からの新要素の中でも、戦術にかなりの変化をもたらした側面の攻防。横を向かせる技や、側面崩れを利用したコンボなど、覚えることは多いぞ。

Text：養老影

## どうしたら側面状態になるのか？

相手の側面を攻めるプロセスには、相手に何かしらの攻撃をヒットさせて側面を取るか、移動して相手の側面に回るなどの行動が挙げられる。

半回転や全回転の回し蹴りなどは、ヒット時相手を横に向かせるよう設定されていることが多く、特定の投げ技後も側面を取ることができる。また、ARMやオフェンスムーブ、ディフェンスムーブといった移動でも側面を取ることが可能だ。技表で自キャラのどの技が側面を向かせられるのか、事前にしっかりと頭に入れておきたい。

側面を取った際のメリットは、通常時にノーマルヒットさせても五分or少し不利な打撃技でも、側面から当てれば相手がよるめくため、より有利

な状況を作り出せること。カウンターヒット時は青く光るエフェクトが発生するので、分かりやすい。また、側面からヒットした場合のみ効果が違



ヒットすれば相手の側面を取ることができる打撃技。より闘いを有利に進めるため、状況に応じて使っていこう。

う技もある。側面を取ることは闘いを有利に進める上でかなり重要になってくる。素早い状況判断が必要だが、戦術に取り入れていきたい。



キャラによっては投げからでも側面を取ることが可能だ。相手に読まれにくいように、技を使い分けて攻めるようにしよう。

## 側面からの攻撃と防御

相手の側面を取った場合は、基本的には通常時と同じく打撃技と投げ技の二択を仕掛ける。

側面から攻撃がヒットした場合、通常時よりも有利が大きい場合が多いため、発生が遅い技でも選択技の一つとして使っていくことができるぞ。

自分なりの連係を組み立て、相手に的を絞らせないようにするといいたい。選択技によっては、側面状態が継続したまま攻め続けることが可能だ。そのほか重要となってくるのは、側面カウンター時のみダウンを奪うことができる技が、多数存在しているということ。キャラごとに差があるものの、ミドルキック系がその代表。ゆっくり崩れながらダウンするため、いろいろな技で追撃するこ

とができる。また、浮かせ直しできる技などは状況次第で大ダメージを与えることができるので、積極的に狙っていききたい。

逆に相手に側面を取られてしまった場合、発生が遅めの技については、通常時と同じく避け投げ抜けや屈伸といった防御行動が可能だ。しかし、相手の有利が大きい場合や、発生の早い技を重ねられていた場合は避けることができず、ヒットしてしまうので注意すること。ヘタに手を出してしまうと、側面状態のまま相手に攻め続けられてしまうことになる。投げにきた相手に対しては暴れて回避可能だが、打撃はカウンターでくらってしまうため、非常に判断が難しい状況となる。

側面を取られないのが一番ではあるが、取られてしまった場合は状況を見極めて、冷静に対処していく必要があるぞ。



側面カウンターヒット時のみダウンを奪うことが可能。ゆっくり崩れるため多少確認が遅れても空中コンボを決めることができるぞ。

## 側面を使った攻め（応用編）

ヒット後に相手の側面を取ることのできる打撃技の中には、連続で出しても足位置が変わらないものがいくつか存在する。このような技を続けて相手にヒットさせると、1発目で側面を取り、2発目では何と背後を取ることができるぞ。相手側の行動によってはその後、背後投げなどを決めることが可能だ。かなり特殊な状況ではあるが、側面からの背面取りは強力な攻めの一つとなるので、覚えておいて損は無い。

また、側面を取る技には、カウンターヒットさせることによって投げや打撃技が連続ヒットするものがある。ヒット確認がしっかりできれば、確実にダメージを与えることが可能だ。

そのほかにも、通常時では連続ヒットしない打撃技が、側面からヒットさせることによって、つながる場合も存在する。立ち◎からの連係技などは連続ヒットしやすいので、いろいろ試してみるのも面白いだろう。連係の組み合わせによっては強力な武器の一つとなるので、チャンスがあれば積極的に狙っていききたい。



側面を取った状態でさらに同じ技を当てると、何と背後を取ることができるぞ！



カウンターヒットで投げや打撃がつながる場合も。ヒット確認して狙っていききたい。

使い方次第ではかなり強力な武器となるだろう。



『VF』の魅力、避けの攻防を覚えていこう

# ディフェンシブムーブ/オフエンシブムーブ

初めて『VF5』をプレイする人には難しく感じると思うが、避けをうまく使っていけば、対戦がもっと面白くなる。まずはその基本を理解しよう。

Text：華火霊

## 防衛的な避け【ディフェンシブムーブ】

### ディフェンシブムーブの性能

主に、不利な場面で使っていくディフェンシブムーブ。コマンドは、△or▽(すぐ離す)で、△なら奥に、▽なら手前に移動する。状況によって、後述の成功避けと失敗避けの2種類に変化するのが特徴。避け攻撃を出したり、相手の避けられる攻撃をよけたりと、対戦する上での重要な行動だ。



打撃をかわせる避けだが、投げには無防備。保険として、投げ抜けを入れていこう。



全回転の攻撃は、避けることができずくらってしまうので注意が必要だ。

### 成功避けと失敗避け

ディフェンシブムーブを入力した際、相手の技が発生～持続時間中で、なおかつ避けられる攻撃だった場合成功避けになる。スキに反撃を入れていこう。全回転攻撃や投げ、相手は何もしていない場面では失敗避けに。失敗避けは、しゃがみダッシュや前後のダッシュでスキを多少軽減可能。



避け攻撃((ディフェンシブムーブ中)Ⓟ+Ⓞ)もいいが、スキの大きい技をよけたら……、



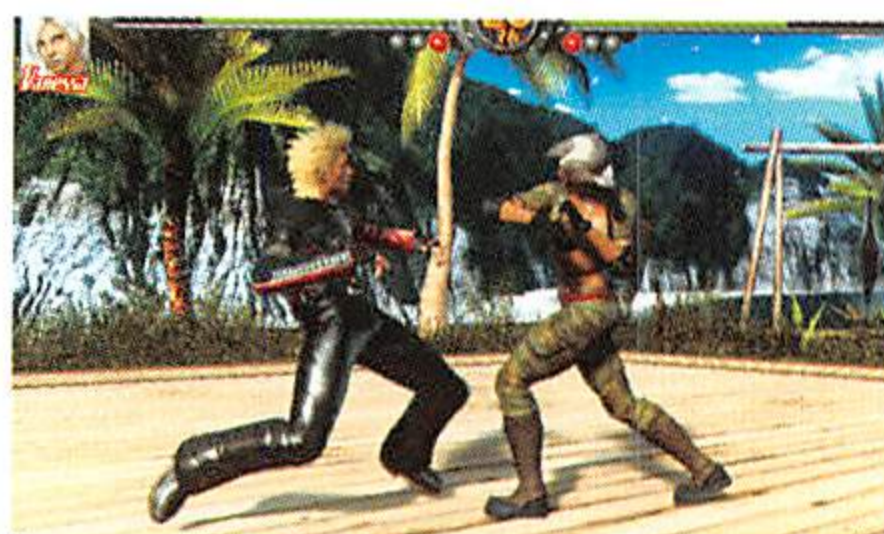
さまざまな技が当たる。コンボ始動技を当てれば一発逆転も。使用キャラに合わせて選ぼう。

### 避け投げ抜け

ディフェンシブムーブ後、即座に投げ抜けコマンドを入力する防御手段が避け投げ抜け。避け投げ抜けをしていれば、仮に失敗避けになっても相手の投げに対しては投げ抜けでき、相手が全回転以外の技を出していれば成功避けとなる。複数の投げ抜けを入れることも可能だ。



不利が大きい場面では逆二択もいいが、読み負けたときハイリスク。防衛行動は大切だ。



避けの入力後に、くらくらいたくない投げ抜けコマンドを入力しⓄを押さなければならぬ。

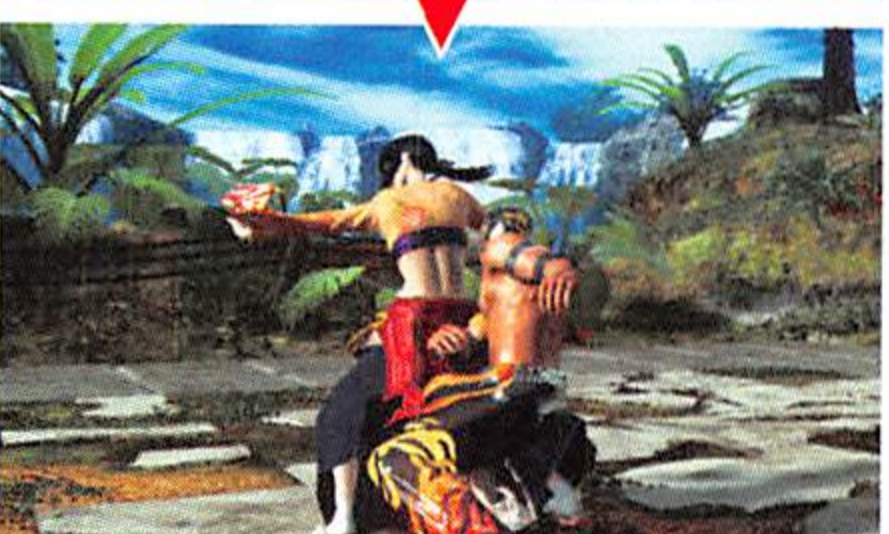
## 攻撃的な避け【オフエンシブムーブ】

### オフエンシブムーブの性能

ディフェンシブムーブ中にⓅ+Ⓞ+Ⓞを押すとオフエンシブムーブになる。成功避け中に入力しても、出した瞬間に無敵が切れるので、防御には適さない。現在有効と思われるのは、有利なときに避けを置いておくように使って、相手の横を取る使い方だ。オフエンシブムーブは、タイミングさえ合えば全回転攻撃すらかわすことがあるぞ。



アオイの((天地陰陽中)△orⓄ)は全回転攻撃なので、避けではかわせないが……、



オフエンシブムーブならよけられる。見た目は直線のような全回転技なら避けやすい？

### オフエンシブムーブ中の攻撃(Ⓟ)

オフエンシブムーブ中にⓅを押せば、パンチ系のオフエンシブムーブ攻撃が出る。この攻撃はガードされてもスキが小さく、正面ヒット時は有利で、側面ヒットを奪えばさらに有利というローリスクミドルリターンな技。オフエンシブムーブ中にリスクを恐れずに出していけるため、けん制手段となる。展開が早めなので、ヒット確認が大切。



奥にオフエンシブムーブした場合は、このように若干見にくい。困ったらⓄを出そう。



相手の連係はオフエンシブムーブで避けやすい。連係を避けていた場合は、ほぼ技が当たるぞ。

### オフエンシブムーブ中の攻撃(Ⓞ)

オフエンシブムーブ中にⓄで、もう一つのオフエンシブムーブ攻撃が出る。こちらは側面硬化ヒット以上で側面崩れを誘発できるのが、最大の特徴といえる。側面崩れからのコンボは大ダメージなので、横を取った場合は確実に決めていきたい。ガードされた場合は確定反撃を受けてしまうが、それ以上にリターンの大きい攻撃だ。



オフエンシブムーブ中Ⓞを、起き上がり攻撃対策に狙うのも一つの手。その場起き上がり攻撃に有効だ。



このように、成功すれば側面崩れに。横転起き上がり攻撃だと、タイミングが難しい。



対戦に大きくかわる細かい変更点をチェック

# その他のシステム変更点

ここでは、これまで紹介し切れなかったシステム的な新要素を解説。  
対戦に深くかわるものなので、しっかりと頭に入れておこう。

Text: ちゃっきー

## 特殊な壁ヒット

『VF5』では、壁ヒット時の新しい効果が追加されている。壁にたたき付けられたキャラが一瞬張り付いたような状態になった後、ゆっくりとダウンするものがそれ。このヒット効果は、一定以上のダメージを持つ技でダウンし、適度な高さで壁にヒットしたときに起こる。壁との距離がかなり近いときに起こるもの、と考えていいだろう。

ダウン状態ではあるが、長い間無防備になるのがこのヒット効果の特徴。技を当てた側は、そこにさまざまな追い打ちを狙うことができる。相手をこの状態にさせたら、立ち⑨など出の早い技から始まる連係技で再度壁にたたき付け、追い打ちで締めるコンボを狙っていこう。ただし、相手を

壁にヒットさせた技の硬化が長く、あまり効果的な追い打ちができないケースもある。この場合は、直接大ダウン攻撃などにつながるのが基本だ。



壁に張り付いたキャラクターは、その後ゆっくりとダウンする。当然のことながら受け身も取れないので、最低限ダウン攻撃は入る。



多段の連係技で追い打ちしていこう。再度壁にたたき付けて相手が受け身不能になれば……



さらに追い打ち可能。一気に大ダメージを与えるので、チャンスを逃さないように。

このヒット効果は、壁に近い状況でダメージの高いダウン技がヒットしたときに起きやすい。

## 新ヒット効果「バウンド」

地面にたたき付けられたキャラが、再び高く浮き直すようなヒット効果は、今作で新たに追加されたもの。上から攻撃を打ち下ろすような技の一部が、空中ヒットした際に見られる。アキラの〔◇◇⑨〕や、パイの〔⑨+⑩〕が代表例だ。空中コンボに組み込めれば大幅なダメージアップにつながるケースは多いので、自キャラの技をチェックしてみよう。相手を高く浮かせた後だけでなく、頭崩れや側面崩れを奪った後も効果的な狙いどころの一つだ。なお、ジェフリーの〔◇◇⑨+⑩〕は、唯一地上ヒットでこのヒット効果になる。



空中の相手をたたき付ける技の一部が対象。地面にたたき付けられたキャラは……



再び高く浮き直す。なお、2度目の接地時には受け身を取ることが可能になっている。

## 受け身に関する変更点

前作では受け身を取れなかったが、『VF5』で受け身可能になったヒット効果がある。地上ヒットでは、ジャッキーの〔◇⑨⑨⑨〕や、オフenseスタイル中のベネッサの〔◇⑩⑨⑨〕ヒット時に見られる前方への吹き飛びと、アキラの〔◇◇⑨+⑩〕最大ダメージやブラッドの〔(スウェーバック中)⑨+⑩⑨⑩〕ヒット時などに見られる横方向への吹き飛びがそれ。

吹き飛んだ後、地面に着く瞬間に⑨+⑩+⑩を入力すれば、受け身を取ることが可能だ。展開が早いので素早い判断が必要だが、無駄なダメージを防ぐ

ためにもしっかり受け身を取るように心がけたい。ただし、いずれもうつ伏せ頭方向のダウンになることには注意。不用意に横転受け身をするのは危険だ。

空中ヒットでは、背後からの空中たたき付けが受け身可能になったことに注目。カゲの〔◇◇⑨+⑩〕後に〔◇⑩+⑩〕を組み込んだコンボなどが、その典型的な例だ。これまで確定だった小ダウン攻撃を回避できるので、積極的に狙っていききたい。通常の中たたき付けと同じく入力タイミングは難しいが、できるだけ取れるようになろう。



ジャッキーやベネッサが持つ、前方への吹き飛び。今作で受け身可能になったヒット効果だ。



うつ伏せ頭方向のダウンなので、その場受け身が基本。横転受け身を取ると危険なケースも。



空中コンボで背後からたたき付けを受けた場合、前作では受け身不能になっていたが……



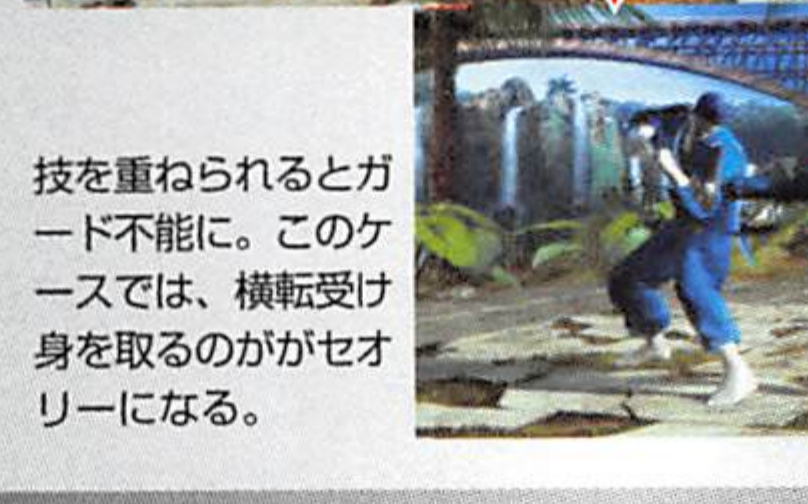
タイミングは難しいが、受け身を取れるようになった。リオンの足崩れコンボ後なども同じだ。

## 「受け身後のガード不能」が増加

一部の受け身後には、一瞬だけガード不能時間が存在している。うつ伏せ敵頭方向ダウン→横転受け身と、うつ伏せ敵足方向ダウン→その場受け身後は前作と同様だ。今作では、あお向けダウン後のその場受け身のモーションが変わったためか、あお向け敵足方向ダウン→その場受け身でも同じ現象が発生するようになった。回転系の技などできりもみダウンになったときに多く見られるので、十分に注意したい。



きりもみダウンの後には、あお向け敵頭方向のダウン。この状況でのその場受け身は危険だ。



技を重ねられるとガード不能に。このケースでは、横転受け身を取るのがセオリーになる。



自分の分身をカスタムしよう!

# アイテム・幻球

「VF」のだいご味の一つでもあるアイテム。

中でも前作「VF4」シリーズでは激レアだった「幻球」の変更点は、頭に入れておきたい。

Text: アストロ

## さまざまなアイテム

「VF4」が導入した画期的なシステムが、アイテムとカスタマイズ。入手したアイテムをコーディネートすれば、画面内のキャラの見た目が変わる、プレイヤーにはたまらない要素だ。



頑張って手に入れたアイテムを組み合わせ、自分のキャラを着飾っていく。ちょっとした育成感覚!?

## “争奪戦”と“幻球”システム

対戦時、画面に“争奪戦”という文字&宝箱が表示されることがある。すなわち、この試合に勝てば宝箱をもらえる権利が発生したということ。

見事相手に勝利すると宝箱が開き「ITEM (いずれかのアイテム)」「GOLD (ゲーム内のお金)」「幻



見事勝利して、宝箱を獲得した! 果たして、中身は何だろう!?

来た! 手に汗握る“争奪戦”!! この闘い、負けられない……。

球(後述)いずれかをGETできるのだ。

幻球は、七つ集めることでアイテム化する、特殊アイテム。獲得すると画面の“幻球盤”と呼ばれる盤に収納されるぞ。集めにくいだけに、もらえるのはレア品。頑張って勝ち抜こう!!



幻球が七つ集まると、ハデな演出とともにアイテム獲得! やったぜ!!

幻球は、ラウンド開始時に表示される“幻球盤”で確認できる。

携帯・PCとの各種連動

# VF.NET

ネットワークを介した携帯電話・PCとの連動サービスが「VF.NET」。さらに本作から、驚きの新機能が加わったぞ!!

Text: アストロ

## 「VF.NET」とは!?

「VF4」で誕生した、アーケードゲームの新時代を築いたといっても過言ではない要素が、携帯電話やPCとのネットワーク連動型コンテンツ「VF.NET」。ゲーム内で得たファイトマネーでアイテムを購入・装着したり、友達とチームを組んだり、全国のランキングを閲覧するなど多彩な機能を利用することができる。もちろん、リングネームを付けたり、ミニゲームで遊ぶことなども可能なのだ。詳しくは『VF5』公式サイト (<http://www.virtuafighter.jp/>) へ。

そして本作の目玉ともいえる新要素が「対戦動画作成サービス」。VF.NET for PCだけの機能だが、何と自分の試合をダウンロードすることができるのだ! これを使えば、記念すべき昇段試合を保存することも、ちょっとダメだった試合を見直して反省点を見付け出すこともできる!! パーチャプレイヤーなら満足間違い無しの機能だ!

## 対戦動画作成サービス補足

自分の対戦動画を作成できるとはいっても、無制限に作れるワケではない。作成候補となる試合は1日1店舗当たり1試合で、動画作成の予約は混雑状況次第でちょっと待つ場合がある。もちろん、VF.NET for PCへの加入は必須。

これらの点(詳しくは右のチャート参照)に注意すれば、君のVFライフはより楽しくなるぞ!!



試合後のリプレイ画面で、動画を予約するかどうか画面上に出る。予約するなら、ここでⓀ+Ⓚ+Ⓚボタン同時押しだ!!

## 対戦動画作成の流れ

- 1 カードを購入し、VF.NET for PC (<https://pc.virtuafighter.net/>) に加入する
- 2 「バーチャファイター5」をプレイして、動画を作成したい試合の終了後、画面表示に従ってⓀ+Ⓚ+Ⓚを同時押しし、録画予約をする
- 3 VF.NET for PCにアクセス。「対戦動画作成サービス」内の「動画作成予約」を選択
- 4 1日~数日待ったのち(※1)、VF.NET for PCにアクセス。動画が完成していれば「完成動画BOX」に動画が置かれる。「選択」ボタンで内容を確認し、「購入」ボタンで動画を購入する(※2)
- 5 「完成動画BOX」からダウンロードする。ダウンロードした動画はPCで再生可能(※3)

※1. 動画予約が多数のユーザーから集中している場合は、完成までに時間がかかる場合もある ※2. 通常会員は1試合100円。プレミアム会員なら無料 ※3. 動画はwmvのコーデックで提供されるため、再生にはWindows Media Playerが必要となる



# Chapter 02

## TACTICS

技解説/攻略

アイリーン	014/116
ブレイズ	020/118
アキラ	024/120
ジャッキー	028/121
サラ	032/122
ラウ	038/123
パイ	042/124
ウルフ	048/125
ジェフリー	054/126
カゲ	058/127
シュン	062/128
リオン	070/129
アオイ	076/130
レイ	082/131
ベネッサ	090/133
ゴウ	100/135
ブラッド	106/136

DVD Commentary..... 112

### アイリーン

■格闘スタイル：猴拳  
■国籍：中国

幼くして両親を亡くし、拳法の使い手である祖父に育てられた。拳法を教え込まれると同時に、京劇をたしなんでいる。ふと見た、パイの演舞の美しさに圧倒され、心奪われる。「あの人に近付きたい」という一途な想いを抱いている。

### エル・ブレイズ

■格闘スタイル：ルチャ・リブレ  
■国籍：メキシコ

ジュニアヘビー級では敵無し。その一方で、ヘビー級の第一線で活躍し、脚光を浴びているウルフへの羨望と嫉妬を抱き続ける。ウルフ越えを果たすことで、呪縛ともいえるウルフへの想いを断ち切れるはず。そう信じて第5回世界格闘トーナメントに参戦。

### 技表部分の見方



※掲載している数値は編集部調べのもの

- 1 技の種類。打撃技、ジャンプ攻撃、背後攻撃、壁攻撃、ダウン攻撃、投げ技、当て身技という分類で掲載しているが、特殊な構えを取るような技に関しては、そのみでカテゴリー化して載せている。
- 2 技の写真。動きの大きいものは複数枚載せている。
- 3 技を出すためのコマンド。コマンドは右向き時のものとなる。P+Kとあれば連続入力、P+KならPとKを同時押しとなる。なお、コマンド入力の矢印は白矢印(⇨)と黒矢印(⇩)の2種類あるが、白矢印は一瞬、黒矢印は長く入力することを示している。また、特定条件下でなければ出せない技は( )内にその条件を表記してある。
- 4 技名。まれに複数の技の組み合わせで一つの名称となる場合(アキラの崩撃雲身双虎掌など)があるが、この欄では一つ一つの技名を載せている。
- 5 その技の基本ダメージ。技によっては、ヒットさせた状況によって変化する場合もある。複数の数値が記載されている場合の意味は以下の通り。  
●00~00：当てた距離によってダメージが変化する技。最小値~最大値となる。

- 6 攻撃判定。「上」は上段、「中」は中段、「下」は下段、「特上」は特殊上段、「特中」は特殊中段、「特下」は特殊下段、「打投」は打撃投げ、「さ」はさばき、「上キ」は上段キャッチ投げ、「キ」はキャッチ投げ、「下キ」は下段キャッチ投げ、「当」は当て身、「特」は特殊行動、「投コ」は投げコンボ、「ダ攻」はダウン攻撃、「ダ投」はダウン投げ、「上投」は上段投げ、「下投」は下段投げ、「空投」は空中投げ、「い」はいなしであることを示している。
- 7 補足事項。技後に特殊な構えへ移行する場合や、ダメージ量の変化があるような場合に記載している。なお、「覚-○」という記載がある技は、シュンにその技をヒットさせると数値分、シュンの酒量を減らせられる。また、シュンが持つ技に記載されている「酒+○」という表記は、その技を相手にヒットさせた際に数値分酒量が増す。逆に「酒-○」と、マイナスで記載されている技は、その技を出すと数値分、酒量を消費する。

### 注釈と補足

●本書では『バーチャファイター(シリーズを含む)』を『VF』、『バーチャファイター5』を『VF5』というように、作品名に対し略称で呼称している場合がある。また、文中では以下のような独自表記を使用している箇所があるので注意してほしい。  
『立ち◎』：立ち状態から◎で出るパンチ技を指す。「レバー前入れ◎」と表記している場合は、レバーを長く入れた立ち◎(⇨◎)を指している。  
『しゃがみ◎』：しゃがみ状態またはレバー⇩◎で出るパンチ技を指す。  
『立ち◎』：立ち状態から◎で出るキック技を指す。

『しゃがみ◎』：しゃがみ状態またはレバー⇩◎で出るキック技を指す。  
『肘』：平均的な性能を持つ肘を使用した技を指す。  
『ミドルorミドルキック』：平均的な性能を持つミドルキック系の技を指す。  
『ヒザ』：平均的な性能を持つヒザを使用した技を指す。  
『カウンター』：一部において、カウンターヒットの表記を、カウンターと略して記載している場合がある。また、カウンターの種類によって『小カウンター』、『中カウンター』、『大カウンター』、『硬化カウンター』と表記している場合もある。  
『軽量級』：体重の軽いキャラ(アイリーン、サラ、ベネッサ、パイ、アオイの5キャラ)を指す。ただし、体重が軽ければコ

ンボが入りやすいというわけではない。  
『中量級』：平均的な体重を持ったキャラ(ブレイズ、アキラ、ラウ、ジャッキー、シュン、リオン、レイ、カゲ、ブラッド、ゴウの10キャラ)を指す。  
『重量級』：体重が重いキャラ(ジェフリー、ウルフの2キャラ)を指す。  
『避け』：ディフェンシブムーブを指す。  
『十文字構え』：カゲの特殊行動である「葉隠流・陽・十文字構え」を指す。本書では基本的にすべて略した状態で使用している。  
『疾風陣』：カゲの特殊行動である「葉隠流・陰・疾風陣」を指す。本書では基本的に、すべて略した状態で使用している。





通常の攻撃



<b>掙掌</b>	
②、③②	10
	上

◆②で踏み込む



<b>猿猴連爪</b>	
②②	12
	上

割り込み、キャンセル行動受付



<b>連爪劈斬</b>	
②②②	12
	上

割り込み、キャンセル行動受付



<b>連環前掃腿</b>	
②②②④⑤	20
	下



<b>連環前掃旋風</b>	
②②②④⑤⑤	25
	上

覚-1



<b>落歩旋風脚</b>	
②②②⑤	25
	上



<b>伏身掌</b>	
④②	9
	特下



<b>猿猴撃爪</b>	
②②④②	15
	中



<b>飛身掌</b>	
④②	25
	中



<b>飛身掌</b>	
④②	25
	中



<b>連環蹴脚</b>	
②⑤	20
	上

キャンセル可能



<b>連環蹴脚</b>	
②⑤	20
	上

キャンセル可能



<b>日月転換</b>	
④②②	20
	中



<b>猿猴蹴果</b>	
④②②	20
	上

覚-1



<b>連環朝天</b>	
②④②	15
	中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>小猴躍蹬</b>	
②④②⑤	20
	中

覚-2



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中

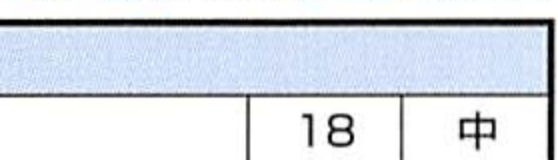


<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



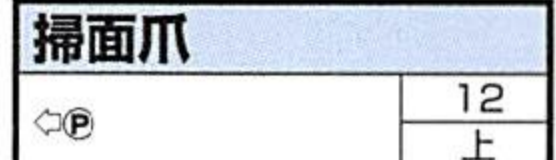
<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付

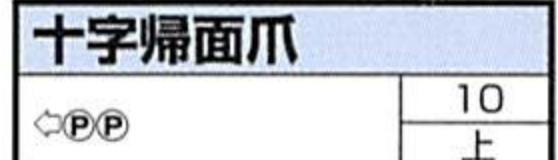


<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



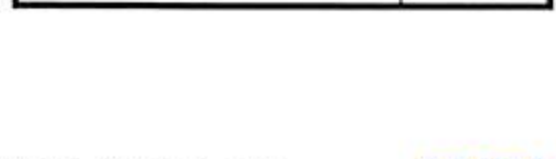
<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付

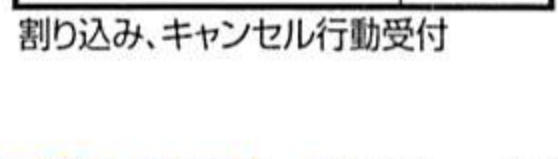


<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

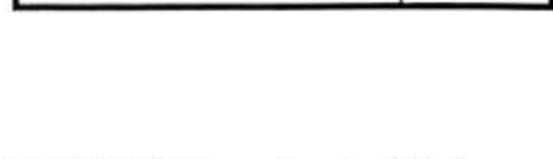
割り込み、キャンセル行動受付



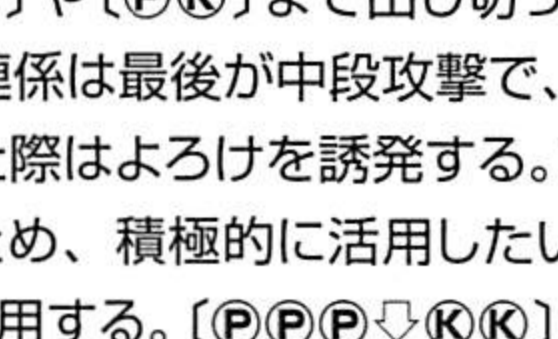
<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中

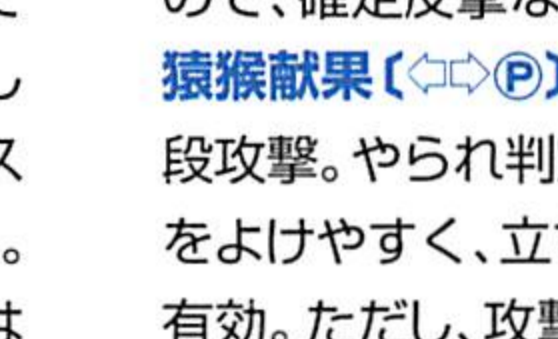


<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



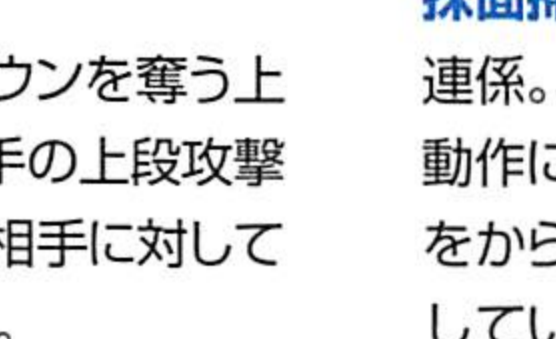
<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付

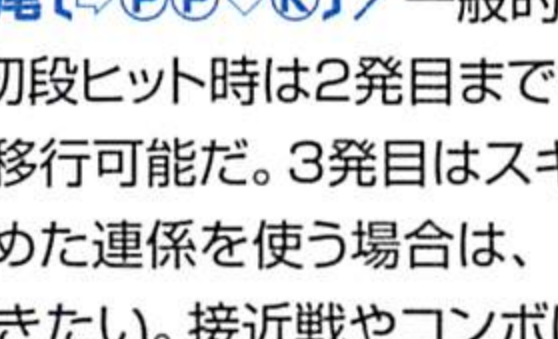


<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

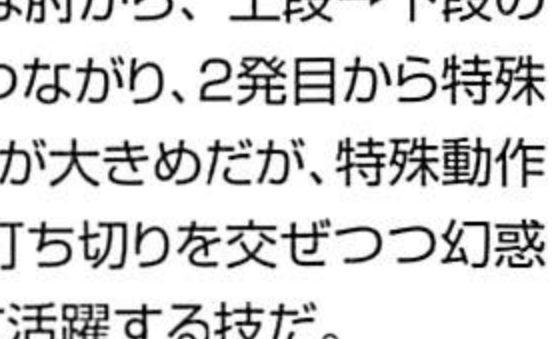
割り込み、キャンセル行動受付



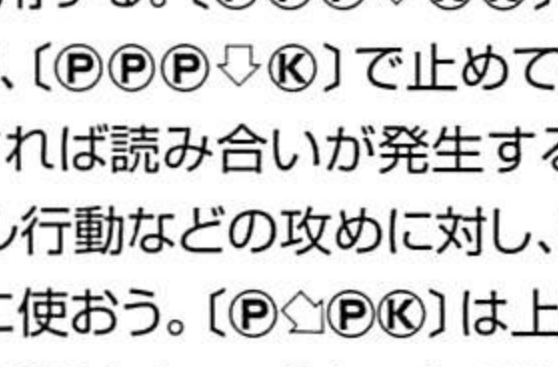
<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中

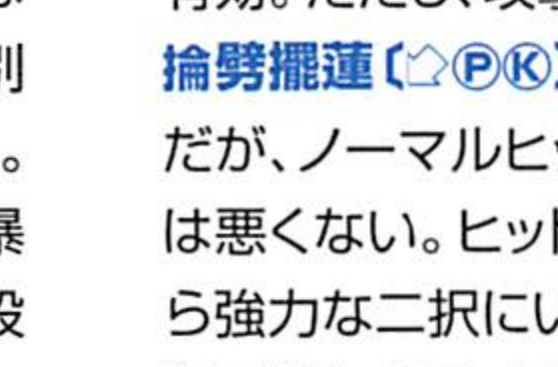


<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



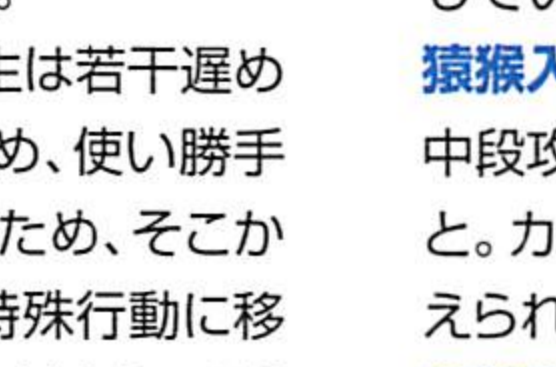
<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付

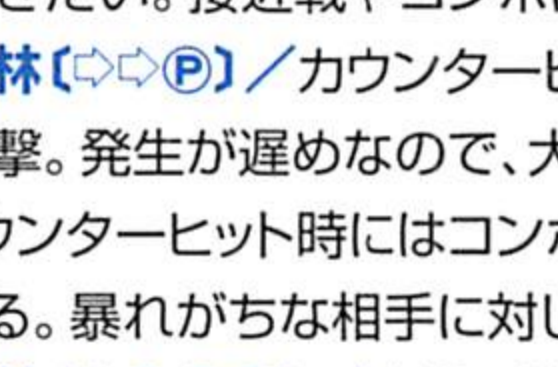


<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

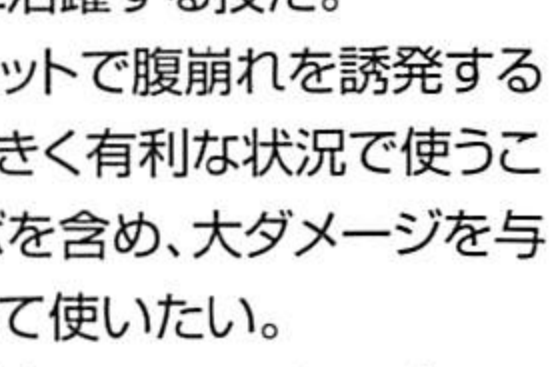
割り込み、キャンセル行動受付



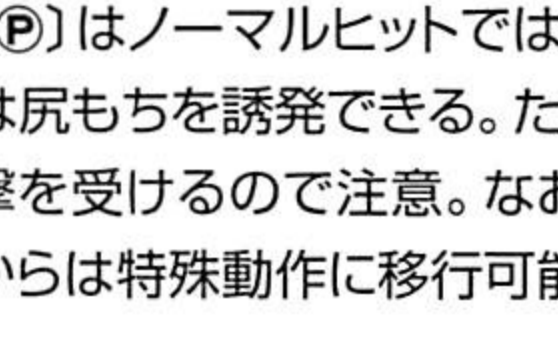
<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中

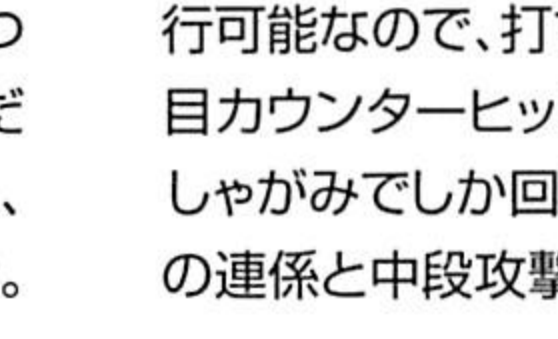


<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



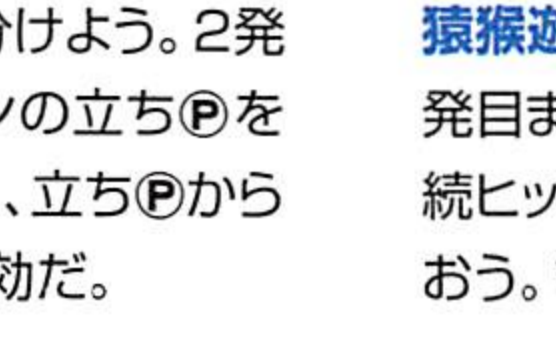
<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

割り込み、キャンセル行動受付

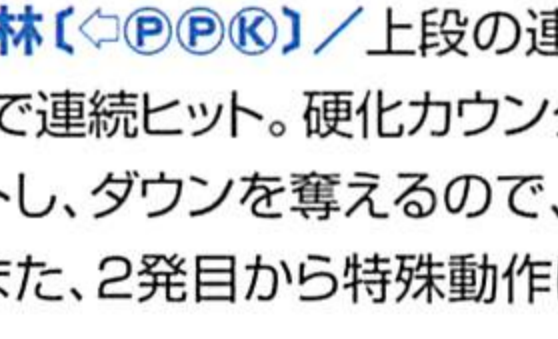


<b>猿猴挑爪</b>	
④②	16
	中

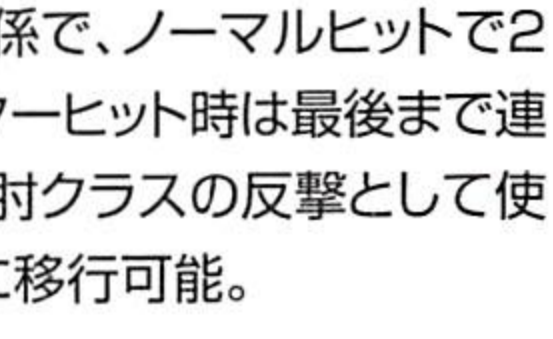
割り込み、キャンセル行動受付



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中



<b>撞肘</b>	
④②	19
	中

**掙掌**〔②〕からの連係／発生は軽量級②クラス。立ち②ヒット時は〔②②〕や〔②⑤〕まで連続ヒットするため、立ち②がヒットする状況下では〔②②〕や〔②⑤〕まで出し切ってしまう。〔②②④②〕の連係は最後が中段攻撃で、しゃがみ状態の相手にヒットした際はよろけを誘発する。スキが小さく使い勝手がいいため、積極的に活用したい。〔②②②⑤〕は主にコンボで使用する。〔②②②④⑤⑤〕はスキが大きい下段全回転だが、〔②②②④⑤〕で止めて別の技を選択肢に交えるなどすれば読み合いが発生する。②からの連係によるキャンセル行動などの攻めに対し、暴れによる対処をしてくる相手に使おう。〔②④②⑤〕は上段→中段→中段の連係で、〔②④②〕はノーマルヒットではつながらないが、3発目ヒット時は尻もちを誘発できる。ただし、ガード時は肘クラスの反撃を受けるので注意。なお、〔②②〕、〔②②②〕、〔②④②〕からは特殊動作に移行可能。

**飛身掌**〔④②②〕／ノーマルヒットでたたき付けダウンを誘発する中段攻撃。技後のスキが大きく、かつ発生が遅いので、確定反撃などの場面で使おう。  
**猿猴蹴果**〔④②②〕／ヒット時はたたき付けダウンを奪う上段攻撃。やられ判定が下の方にあるため、相手の上段攻撃をよけやすく、立ち②系の攻撃で攻めてくる相手に対して有効。ただし、攻撃の発生は遅めなので注意。  
**掙掌**〔④②②〕／中段→上段の連係。発生は若干遅めだが、ノーマルヒットでも連続ヒットするため、使い勝手は悪くない。ヒット時は相手を横に向かせるため、そこから強力な二択にいけるのが強み。初段から特殊行動に移行可能なので、打ち切りとバランスよく使い分けよう。2発目カウンターヒット時は、相手側がアイリーンの立ち②をしゃがみでしか回避できない状態になるので、立ち②からの連係と中段攻撃で二択を仕掛けるのが有効だ。

**猿猴鑽天**〔④②②〕／中段→中段の連係で、ノーマルヒットでつながる。初段から特殊動作に移行できる。  
**抹面掃尾**〔④②②④⑤〕／一般的な肘から、上段→下段の連係。初段ヒット時は2発目までつながり、2発目から特殊動作に移行可能だ。3発目はスキが大きめだが、特殊動作をからめた連係を使う場合は、打ち切りを交ぜつつ幻惑していきたい。接近戦やコンボに活躍する技だ。  
**猿猴入林**〔④④②〕／カウンターヒットで腹崩れを誘発する中段攻撃。発生が遅めなので、大きく有利な状況で使うこと。カウンターヒット時にはコンボを含め、大ダメージを与えられる。暴れがちな相手に対して使いたい。  
**猿猴遊林**〔④②②⑤〕／上段の連係で、ノーマルヒットで2発目まで連続ヒット。硬化カウンターヒット時は最後まで連続ヒットし、ダウンを奪えるので、肘クラスの反撃として使おう。また、2発目から特殊動作に移行可能。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





<b>点腿</b>
Ⓚ
20
上

キャンセル可能



<b>下截腿</b>
Ⓚ
15
下



<b>側端腿</b>
Ⓚ
21
中



<b>擺蓮脚</b>
Ⓚ
20
上



<b>高側端</b>
Ⓚ
20
上

さばき



<b>飛猴二起</b>
Ⓚ
16, 14
中・中

<b>飛猴旋子</b>
Ⓚ
16, 15
中・中

<b>単飛脚</b>
Ⓚ
18
中

<b>後側翻</b>
(立ち途中)Ⓚ
20
中



<b>猴子靠山</b>
Ⓚ
17
中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>猴子連山</b>
Ⓚ
20
中



<b>大聖双撞</b>
Ⓚ
25
中

Ⓚでキャンセル可、覚-1



<b>大聖双撞～縮身</b>
Ⓚ
-
特殊



<b>迎面掌</b>
Ⓚ
13
特上

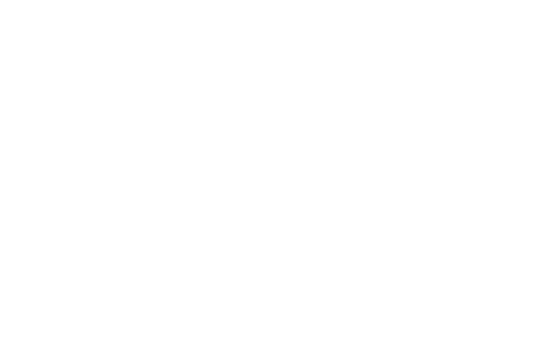


<b>迎面破膝</b>
Ⓚ
10
特下

割り込み、キャンセル行動受付



<b>左右破膝</b>
Ⓚ
16
特下



<b>迅雷掌</b>
Ⓚ
16
中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>左右撃掌</b>
Ⓚ
14
中

割り込み、キャンセル行動受付



<b>迅雷鑽天</b>
Ⓚ
16
中



<b>猿猴偷桃</b>
Ⓚ
15
下



<b>斜身掃爪</b>
Ⓚ
17
下



<b>独立挿眼</b>
Ⓚ
16
上

覚-1



<b>蠍子反尾</b>
Ⓚ
16
上

覚-2



<b>翻身旋風腿</b>
Ⓚ
25
上



<b>飛猴乱墜</b>
Ⓚ
20
下



<b>半旋風轉身</b>
Ⓚ
21
上

振り向き状態へ



<b>連環騰空後擺脚</b>
Ⓚ
16
特上



<b>翻身後掃腿</b>
Ⓚ
20
下



<b>前掃腿</b>
Ⓚ
20
下



<b>前掃旋風</b>
Ⓚ
25
上

覚-1



<b>里合轉身腿</b>
Ⓚ
25
上

振り向き状態へ

**点腿**【Ⓚ】／発生が早めでダウンを奪える上段攻撃。特筆すべき性能は無く、無理に狙っていくほど強力な技ではないが、キャラによってはノーマルヒットでも【Ⓚ】などのコンボが可能となっている。

**側端腿**【Ⓚ】／一般的なミドルキックの性能を持つ蹴り。しかし、発生は標準的なミドルキックに比べやや遅い。二択や、スキの大きな下段攻撃に対して確定反撃で使い、よろけたところを攻めるといい。

**高側端**【Ⓚ】／上段Ⓚ、肘をさばく上段攻撃。相手にヒットすると尻もちよろけを誘発できる。

**飛猴二起**【Ⓚ】／リーチの長い中段攻撃で、ガードされても確定反撃は受けない。コンボや中間間合いからの奇襲に使っていい。また、2発目がカウンターヒットした場合は若干ながら相手を浮かせることができ、【Ⓚ】などが入ることがある。反応できたら入れていい。

**飛猴旋子**【Ⓚ】／発生の遅い中段攻撃だが、ヒット時は相手を浮かせる。ヒット時は、最速または若干遅らせてからしゃがみⓀで浮かせ直してからのコンボが可能。空中判定であるため、下段攻撃に対して強い。

**単飛脚**【Ⓚ】／ヒザクラスの発生速度を持つ、中段の浮かせ技。ワンコマンドかつノーマルヒットでさまざまなコンボが決めるので、スキの大きな技に対しての確定反撃などに使っていい。

**猴子連山**【Ⓚ】／中段の2段攻撃。姿勢が低く、相手の立ちⓀやしゃがみⓀ、肘などをくぐりやすく、相手にとってはイヤな技だろう。スカし効果を使った逆二択や、コンボ始動技として使ってほしい。八の字で当てた場合は、ノーマルヒットでもコンボが入るため強力だ。それ以外の状況では、カウンターヒット時のみコンボを狙える。なお、初段から特殊行動に移行可能。

**大聖双撞**【Ⓚ】／発生は遅いが、ガードされてもよろけさせる中段攻撃。Ⓚでキャンセルできるので、フェイントとしても使っていくことができる。主に、相手の起き上がりなどに重ねるように使おう。

**迅雷鑽天**【Ⓚ】／中段の3段攻撃で、初段、2発目から特殊動作に移行可能。硬化カウンターヒット時は2発目まで連続ヒット。3発目がガードされてしまうと肘クラスの反撃をくらうが、若干ながら浮かせ性能がある。コンボや立ち合いで使っていい。

**独立挿眼**【Ⓚ】／ガードさせて有利、ノーマルヒット時はⓀや前ダッシュからの投げ、カウンターヒット時はもう一度【Ⓚ】がつながる上段攻撃。

**翻身後掃腿**【Ⓚ】／ダウンを奪える下段攻撃。軽量級の相手にカウンターヒットした際は、【(立ち途中)Ⓚ】での追撃が可能。スキが大きいので注意。







通常時の攻撃



<b>悟空疾地</b>	—
⇨P+K+G	特殊

※

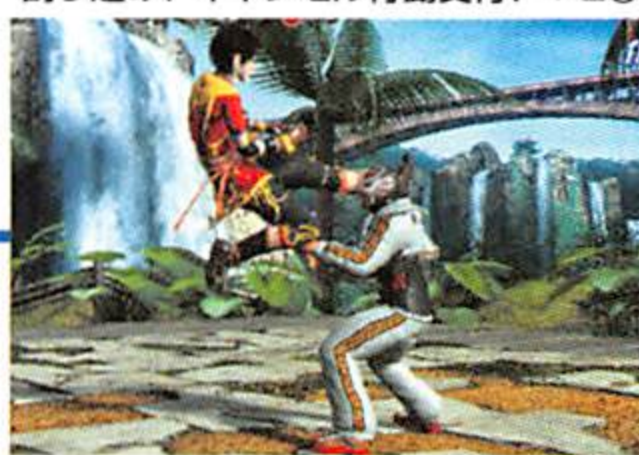


<b>悟空散踢</b>	10, 12, 12	中・中・中
(悟空疾地中)K		
覚-1 (3発目)		



<b>悟空靠山</b>	17	中
(悟空疾地中)P		

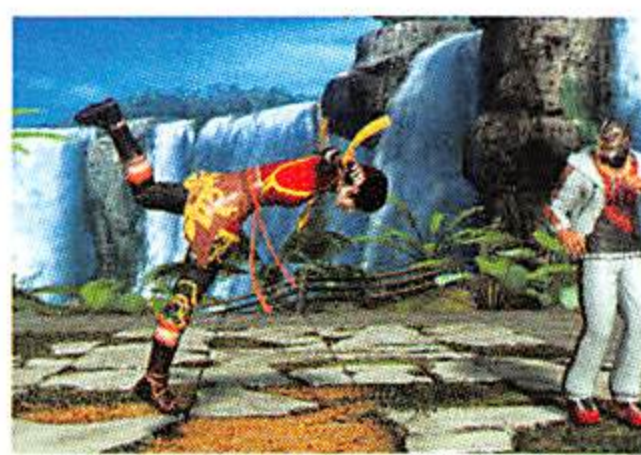
割り込み、キャンセル行動受付、⇩⇨Pからの技につながる



<b>悟空閃身</b>	—	特殊
⇨P+K+G		



<b>悟空後翻</b>	—	特殊
⇨P+K+G		



<b>悟空翻身</b>	—	特殊
⇨P+K+G		
振り向き状態へ		



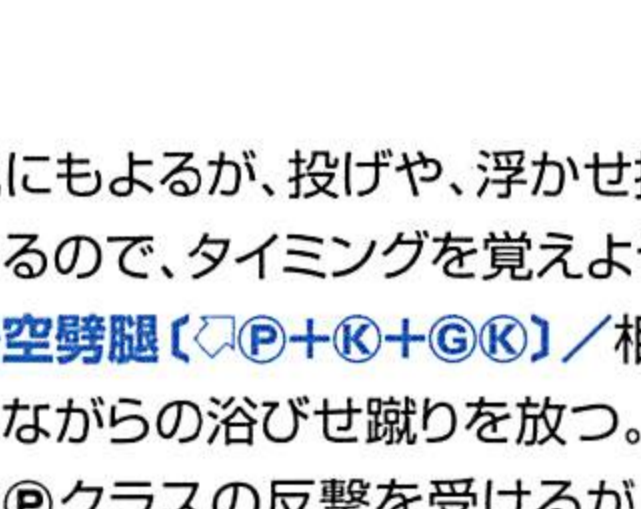
<b>斜身劈腿</b>	17	中
⇨P+K+G+K		



<b>斜身掃爪</b>	15	中
(オフェンシブムーブ中)P		



<b>斜身釘脚</b>	18	中
(オフェンシブムーブ中)K		



<b>落地望月</b>	—	特殊
⇨P+K+G		
割り込み以外では出ない		



<b>前空翻</b>	—	特殊
(悟空疾地中)P+K		



<b>猿猴跳墙</b>	—	特殊
⇨⇨P+K+G		



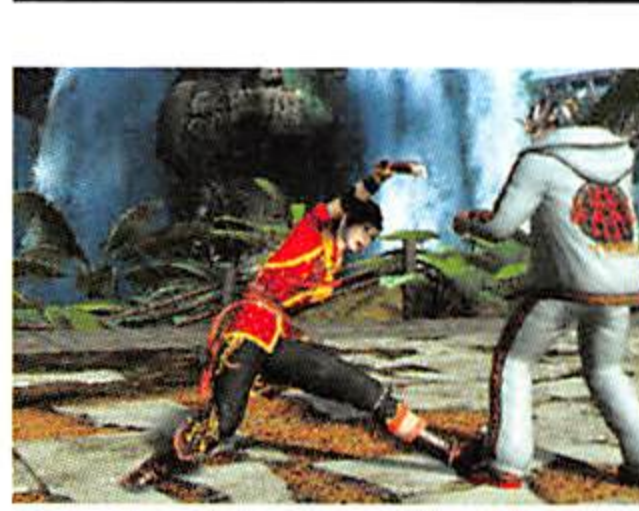
<b>斜身翻躍</b>	15, 10	中・中
(ディフェンシブムーブ中)P+K		



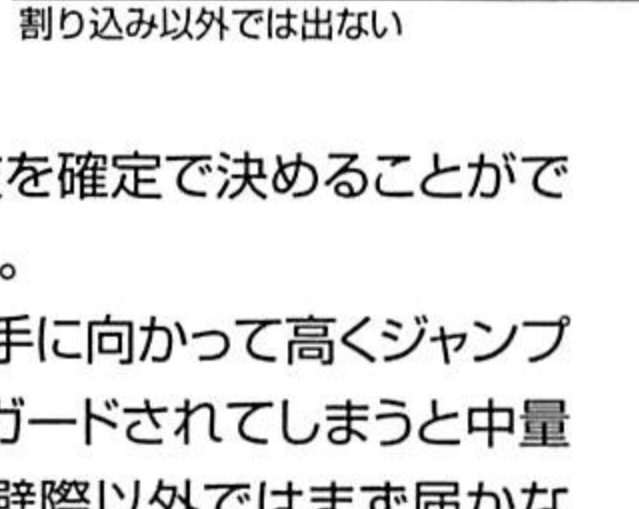
<b>斜身釘脚</b>	—	特殊
(オフェンシブムーブ中)K		



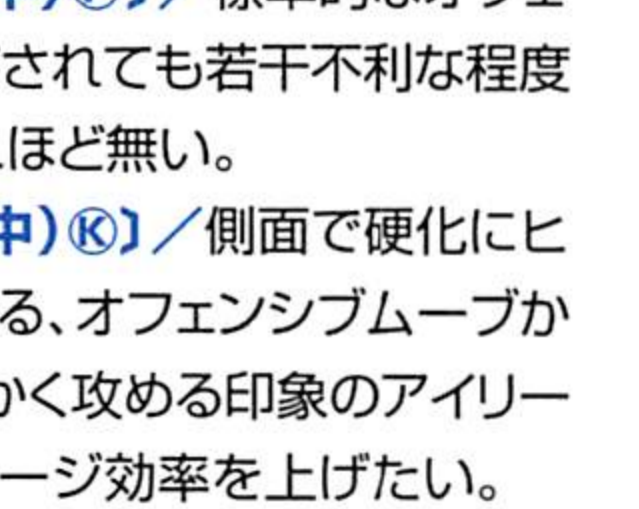
<b>落地望月</b>	—	特殊
⇨P+K+G		
割り込み以外では出ない		



<b>前空翻</b>	—	特殊
⇨⇨P+K+G		



<b>前空翻</b>	—	特殊
⇨⇨P+K+G		



<b>前空翻</b>	—	特殊
⇨⇨P+K+G		

割り込み行動



<b>乐天把月</b>	—	特殊
⇨P+K+G		

割り込み以外では出ない

※⇨入れっぱなしで持続、近距離持続中⇨or⇩で移動方向変化

**悟空疾地** [⇨P+K+G] / まるで猿のような動作で、身をかがめながら移動する特殊行動。⇨方向にレバー入れっぱなしで移動し続け、⇨または⇩方向にレバーを入れると任意の方向に回り込む性質がある。なお、旋回移動中は、気休め程度ではあるが避け性能がある。

**悟空靠山** [(悟空疾地中)P] / [(しゃがみ中)⇨P+K]と同じ技で、派生も同様にある。悟空疾地前の足位置と逆になるため、コンボを狙う際は注意しよう。

**悟空散踢** [(悟空疾地中)K] / リーチの長い中段の3段蹴り。判定は強めで、確定反撃をくらわない。

**前空翻** [(悟空疾地中)P+K] / 相手に向かって前転しながら跳びかかる行動。[⇨⇨P+K]と同じ技。

**猿猴跳墙** [⇨⇨P+K+G] / 前方に跳び上がりつつ、相手の側面に跳び込むという風変わった技。起き上がり攻撃に合わせて出すと、相手の裏に回り込むことができる。状

況にもよるが、投げや、浮かせ技を確定で決めることができるので、タイミングを覚えよう。

**悟空劈腿** [⇨P+K+G+K] / 相手に向かって高くジャンプしながらの浴びせ蹴りを放つ。ガードされてしまうと中量級Pクラスの反撃を受けるが、壁際以外ではまず届かない。Kを押さない場合はジャンプから背向けになる。

**斜身掃爪** [(オフェンシブムーブ中)P] / 標準的なオフェンシブムーブからの攻撃。ガードされても若干不利な程度なので、使用に伴うリスクはそれほど無い。

**斜身釘脚** [(オフェンシブムーブ中)K] / 側面で硬化にヒットすれば側面よろけを誘発する、オフェンシブムーブからの中段攻撃。近距離戦では細かく攻める印象のアイリーンは、この技をうまく使ってダメージ効率を上げたい。

**乐天把月** [⇨P+K+G] / その場で跳び上がる割り込み行動。一瞬ではあるが、ジャンプ中に下段攻撃をよけるこ

とが可能。ただ、主な用途は下段をかわすよりも連係のタイミングをずらすことにある。

**落地望月** [⇨P+K+G] / その場で開脚する技。[⇨P+K+G]同様、タイミングをずらすための技といえる。姿勢が低くなるため、一部の技をスカせる。

**前空翻** [⇨⇨P+K] / [⇨P+K+G]中に出る[(悟空疾地中)P+K]と同じ技で、さまざまな技に派生できる。**前空双槌** [(前空翻中)P] / [⇨⇨P+K]から出る中段攻撃で、ヒット時にはたたき付けダウンを奪える。

**前空翻落腿** [(前空翻中)K] / [⇨⇨P+K]から出る中段攻撃で、ダウンこそ奪えないが非常に高性能。ガードされても若干有利で、カウンターヒット時にはPが連続ヒットする。また、側面崩れ中の相手や、空中の打点の高い位置でヒットするとバウンド状態にできる(空中の相手にヒットすることはまれ)。側面崩れ後に使おう。





**前空翻**  
 ◁▷◇◎+Ⓚ - 特殊  
 割り込み行動受付



**前空双槌**  
 (前空翻中)Ⓚ 18 中



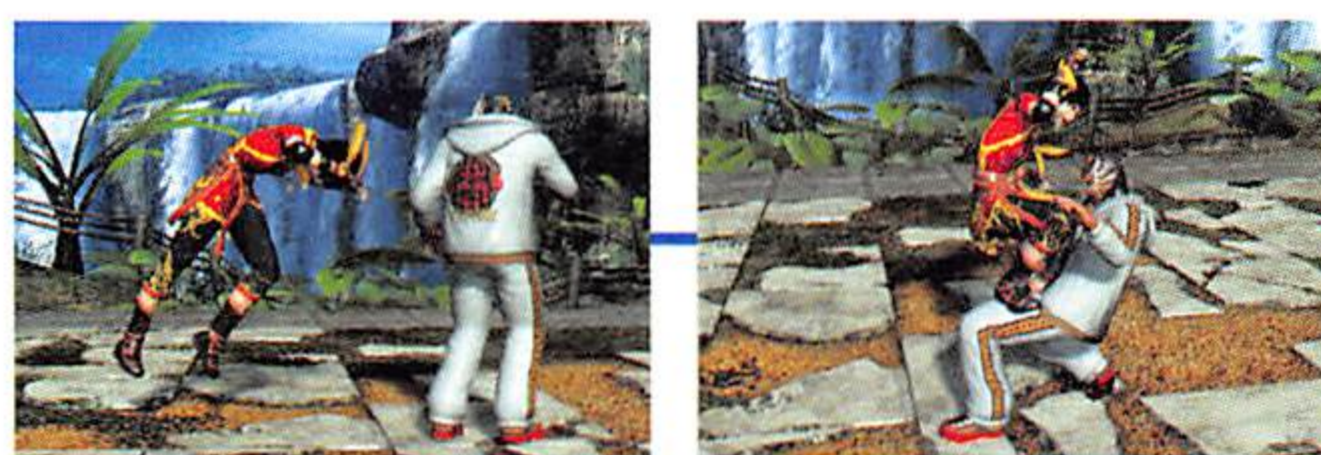
**前空翻落腿**  
 (前空翻中)Ⓚ 17 中  
 覚-1



**落地穿心腿**  
 (前空翻中)◁Ⓚ 20 中



**落地盤掃腿**  
 (前空翻中)◁Ⓚ 22 下



**大聖抓面**  
 (前空翻中)Ⓚ+Ⓚ 51 上キ



**猿猴入洞**  
 ◁▷◇◎+Ⓚ - 特殊  
 割り込み行動受付



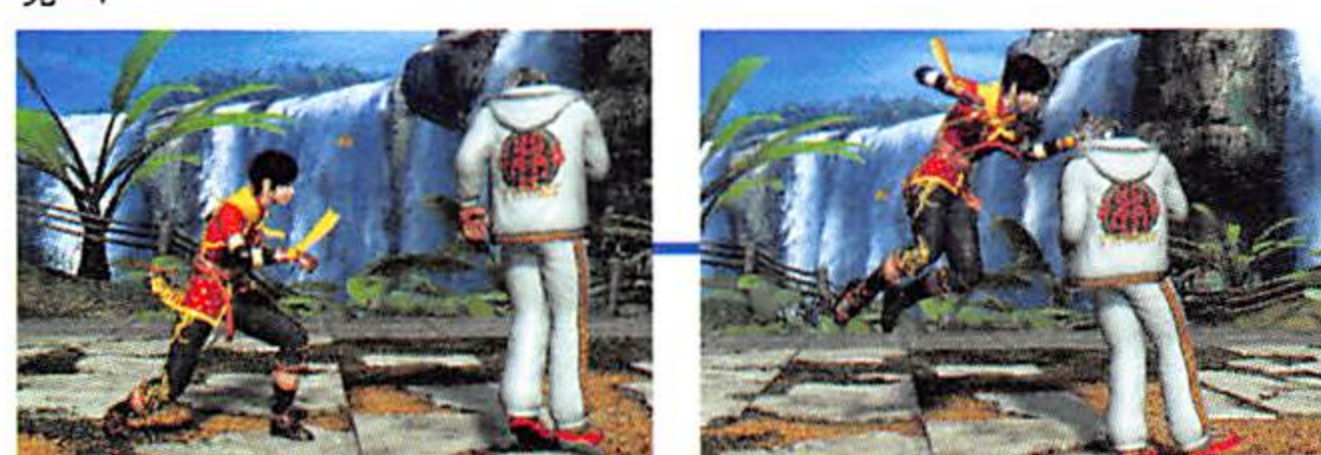
**猿猴出洞**  
 (猿猴入洞中)Ⓚ 18 中  
 覚-1



**縮身側蹴**  
 (猿猴入洞中)Ⓚ 21 中



**縮身前掃尾**  
 (猿猴入洞中)◁Ⓚ 19 下



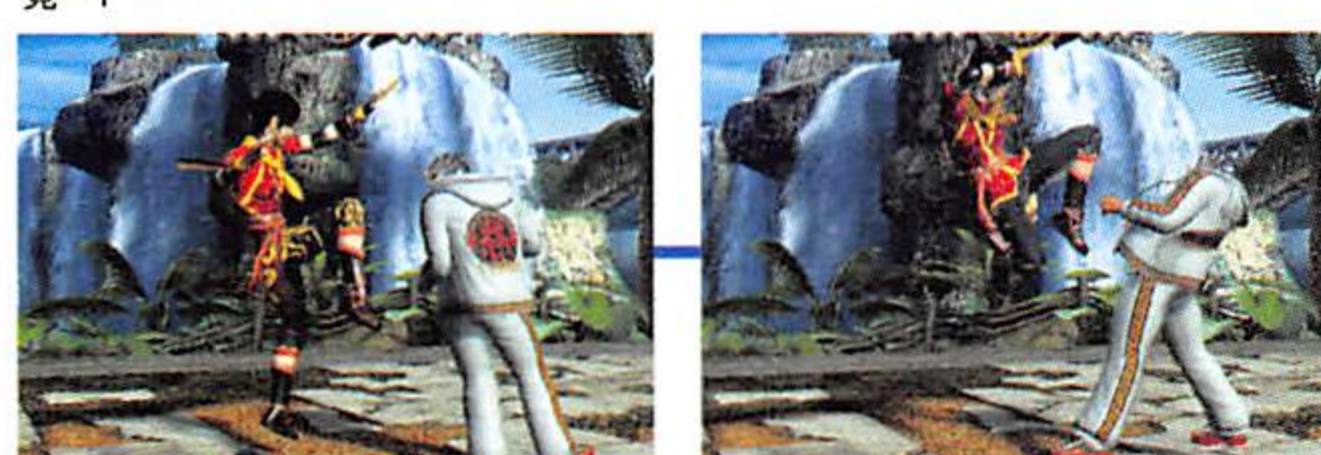
**猴子跳洞**  
 ◁▷◇◎ 20 中  
 覚-1



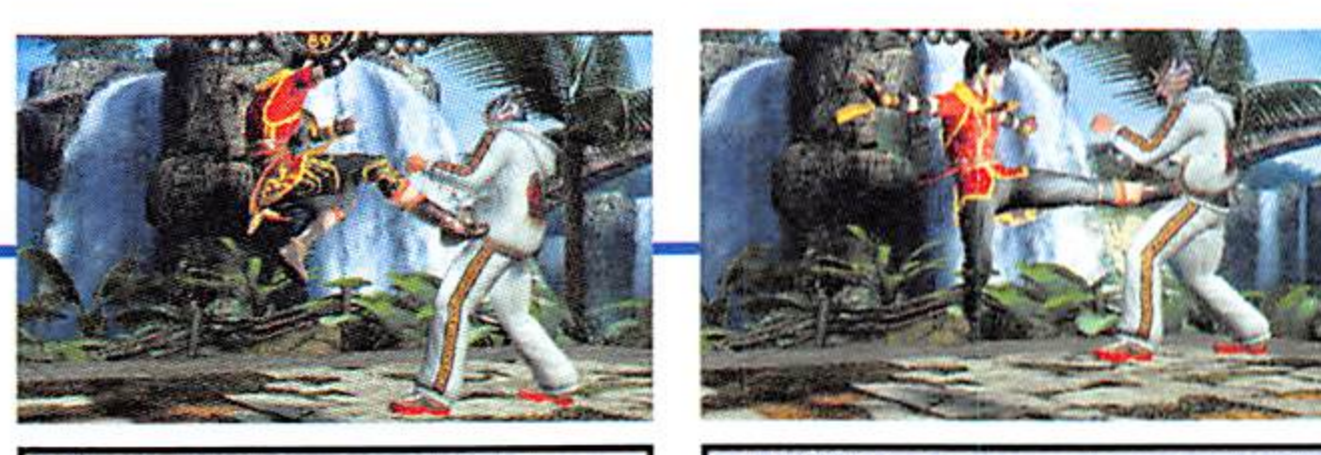
**大聖翻爪**  
 ◁▷◇◎ 22 上



**大聖連爪**  
 ◁▷◇◎Ⓚ 17 特上  
 覚-1



**大聖跳山**  
 ◁▷◇◎ 18 上



**大聖連踢**  
 ◁▷◇◎Ⓚ 12 上



**大聖降天**  
 ◁▷◇◎Ⓚ(ヒット時)Ⓚ 20 上  
 覚-1



**大聖脱靴**  
 ◁▷◇◎ 16 特下

**落地穿心腿** [(前空翻中) ◁Ⓚ] / ほかの [(◁▷◇◎+Ⓚ) 中] の技とはタイミングが異なり、着地してから技が出る。中段攻撃で、ヒット時は尻もちを誘発する。  
**落地盤掃腿** [(前空翻中) ◁Ⓚ] / [(前空翻中) ◁Ⓚ] と同じタイミングで出る下段全回転攻撃。技後のスキは下段全回転攻撃にしては小さめで、使い勝手は悪くない。  
**大聖抓面** [(前空翻中) Ⓚ+Ⓚ] / [(◁▷◇◎+Ⓚ) 中] から出るキャッチ投げ。ガードを固めている相手に有効だが、空振りした場合は投げの失敗モーションが出てしまい、特大のスキをさらけ出してしまうことになる。相手のクセや状況を見極めながら使うようにしたい。  
**猿猴入洞** [(◁▷◇◎+Ⓚ) 中] / 一歩下がる技。密着より少し離れた間合いで使えば、相手の技をよけやすい。  
**猿猴出洞** [(猿猴入洞中) Ⓚ] / リーチの長い中段攻撃で、ヒット時には頭崩れを誘発する。[(◁▷◇◎+Ⓚ) 中] から狙い

たい技の筆頭だが、ガードされると投げで確定反撃をくらってしまう。相手の技をかわしてから出すようにしよう。  
**縮身側蹴** [(猿猴入洞中) Ⓚ] / [(◁▷◇◎+Ⓚ) 中] から出せるミドルキック。ガードされてもスキが小さいため、[(◁▷◇◎+Ⓚ) 中] よりは使用時のリスクが低い中段攻撃だ。  
**縮身前掃尾** [(猿猴入洞中) ◁Ⓚ] / [(◁▷◇◎+Ⓚ) 中] から出せる下段全回転攻撃。[(猿猴入洞中) Ⓚ] を避けて対応してくる相手や、立ちガードで守りに入っている相手に有効。  
**猴子跳洞** [(◁▷◇◎) 中] / リーチの長い中段攻撃で、空中判定のため下段攻撃に強い。ヒット時はコンボが可能で、遠距離からの奇襲などに有効。  
**大聖降天** [(◁▷◇◎Ⓚ(ヒット時)Ⓚ) 上] / 上段始動の連係で、2発目までヒットしていた場合のみ3発目が出せる。主にコンボ用の技だが、初段で止めた場合はスキが小さいのでけん制目的で使うのもアリ。3発目を出すタイミングが

若干難しいので、きっちり出せるように練習しよう。なお、相手を壁際に追い詰めた際に、コンボでこの技を入れる場合は、2段で止めて壁に当て、大ダウン攻撃を入れた方が減る場合があるため、臨機応変に対応したい。キャラ限定となってしまうが、足位置平行カウンターヒット時には [(◁▷◇◎) 中] などの技でコンボが可能だ。  
**大聖脱靴** [(◁▷◇◎) 中] / 特殊下段の技で、リーチは短い。主に、相手の暴れを読んだときに使っていこう。カウンターヒット時は足崩れを誘発する。  
**大聖連爪** [(◁▷◇◎Ⓚ) 上] / 上段全回転→特殊上段全回転の連係。1発目、2発目ともにややリーチが短い。初段は相手にガードさせてしまえばこちらが有利となり、カウンターヒット時には2発目がつながる。また、2発目がカウンターヒットした場合は、安定して [(◁▷◇◎) 中] がつながるほど有利が大きくなる。





通常時の攻撃



<b>飛猴撲食</b>	10,10	中・中
△Ⓟ		



<b>飛猴双爪</b>	10,12	中・中
△Ⓟ		



<b>遁避躍撲</b>	25	中
△Ⓟ		

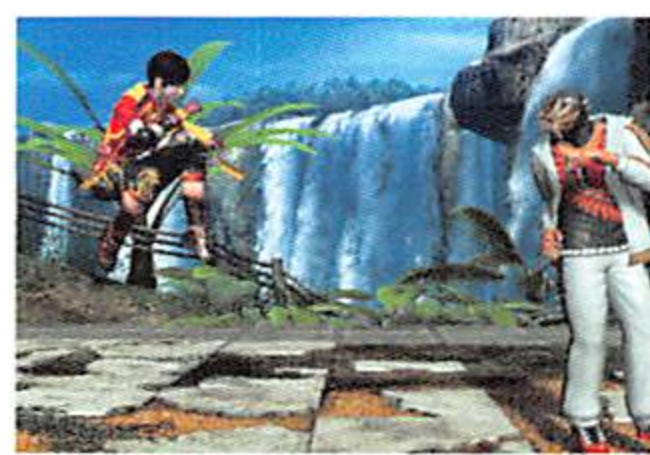


<b>飛猴跳潤</b>	18	上
△Ⓚ		



<b>遁避蹴腿</b>	18	上
△Ⓚ		

ジャンプ攻撃



<b>落地爪</b>	25	中
(空中)Ⓟ		



<b>踏空腿</b>	25	中
(空中)Ⓚ		



<b>落地側蹴</b>	20	中
(着地ぎわ)Ⓚ		

背後攻撃



<b>背身撃頂</b>	12	上
(敵背後)Ⓟ		
Ⓟからの技につながる		



<b>背身下掃</b>	17	下
(敵背後)△Ⓟ		



<b>馬蹄脚</b>	20	中
(敵背後)△Ⓚ		



<b>下挿脚</b>	18	下
(敵背後)△Ⓚ		
振り向き状態へ		



<b>偷歩刺頭</b>	16	中
(敵背後)Ⓟ+Ⓚ		
振り向き状態へ		



<b>背身後掃</b>	20	下
(敵背後)△Ⓚ+Ⓞ		



<b>背身双蹴腿</b>	26	中
(敵背後)Ⓚ+Ⓞ		



<b>背身後撩腿</b>	20	中
(敵背後)Ⓚ		
振り向き状態へ		

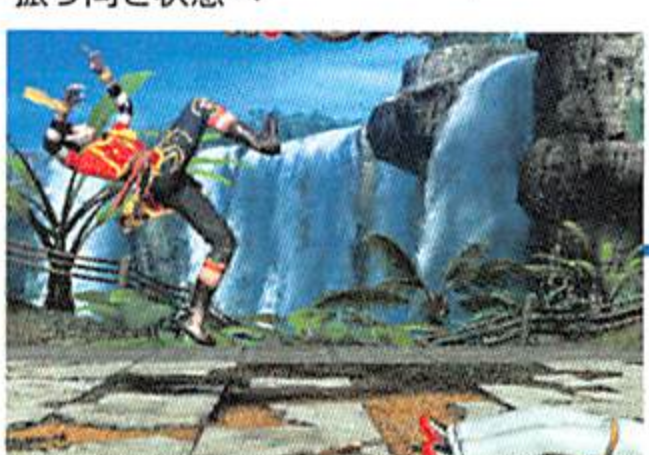


<b>悟空背身</b>	-	特殊
(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ		
振り向き状態へ		

ダウン攻撃



<b>猿猴抄水</b>	10	ダ攻
(敵ダウン)△Ⓟ		



<b>猿猴落天</b>	22	ダ攻
(敵ダウン)△Ⓟ		



**飛猴撲食**〔△Ⓟ〕／中段の2段攻撃で、ヒット時は相手を浮かせることが可能。浮かせ技にしてはスキが小さく、空中判定のため投げと相殺されにくいという利点がある。隠れた高性能技なので、効果的に使っていこう。

**遁避蹴腿**〔△Ⓚ〕／バックジャンプしながらの飛び蹴りで、相手が前に出てこないとき当たりやすい。

**飛猴跳潤**〔△Ⓚ〕／空中判定を持つ上段攻撃で、ヒット時は相手をたたき付けダウンにできるが、発生は遅め。アイリーンはこの技以外に有効なジャンプ攻撃があるため、無理に使う必要は無いだろう。

**背身撃頂**〔(敵背後)Ⓟ〕／背向けの状態から出せるⓅ。通常状態での立ちⓅと同じ性能を持っている。背向け攻撃の中では一番発生が早いので、けん制感覚で使ってもいいだろう。技後は正面を向くため、〔ⓅⓀ〕キャンセルを使って攻めるのも有効だ。

**背身下掃**〔(敵背後)△Ⓟ〕／振り返りながら下段半回転攻撃を打つ。確定反撃を受けないためリスクは低いが、ノーマルヒットでも不利になってしまう。

**馬蹄脚**〔(敵背後)△Ⓚ〕／中段攻撃で、たたき付けダウンを奪える。背向けからの下段攻撃を意識させてから当てていこう。なお、コンボを入れる際には少し待ってからでないと、高度の関係で技が当てられない。

**下挿脚**〔(敵背後)△Ⓚ〕／ダウンを奪えないタイプの下段攻撃。技後は背向け状態を維持するので、〔(敵背後)Ⓟ〕などで攻勢を維持してもいい。確定反撃は受けないが、ノーマルヒットでも不利ということは覚えておこう。

**偷歩刺頭**〔(敵背後)Ⓟ+Ⓚ〕／背向けから出る中段攻撃で、しゃがみ状態の相手に当たった場合よろけを奪える。ノーマルヒットでは不利になるので、なるべく相手のしゃがみを読んだときに使っていこう。

**背身後掃**〔(敵背後)△Ⓚ+Ⓞ〕／リーチが長く、ダウンを奪える下段全回転攻撃。スキは〔△△△Ⓟ+Ⓚ△Ⓚ〕と同じくらい。中距離から不意を突いて使っていこう。

**背身双蹴腿**〔(敵背後)Ⓚ+Ⓞ〕／ジャンプしながら繰り出す中段攻撃。リーチの関係から、相手が少しでも遠い間合いに居ると当たりやすい。相手の下段攻撃や、投げに合わせて使っていくようにするといい。

**背身後撩腿**〔(敵背後)Ⓚ〕／馬蹴りのようなミドルキック。リーチは長めで、ヒット時は距離が離れる。

**悟空背身**〔(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ〕／背向けを維持したまま、相手に近寄る技。一瞬ジャンプしているように見えるモーションだが、空中判定の時間は短いため投げや打撃を普通にくらってしまうことが多い。相手の攻撃をかわす用途には向いていない。ガードを固めている相手へのフェイントとして使っていこう。





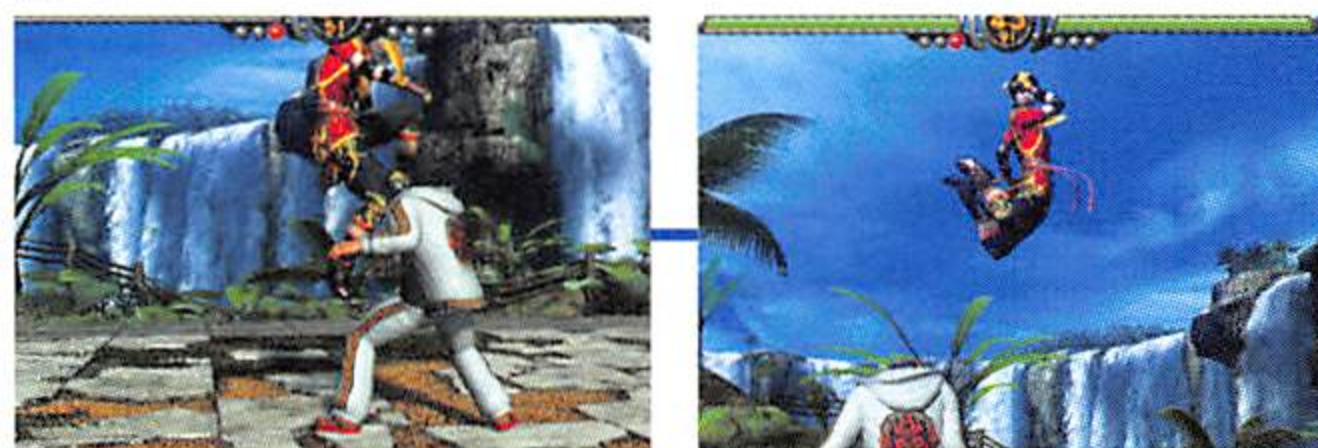
**猴王滾天**  
 (P)+G 40 上投  
 覚-1



**猴王弄球**  
 (P)+G 50 上投  
 覚-1



**猴王登天**  
 (P)+G 45 上投



**猴王飄雲**  
 (P)+G 上投



**猴王踢球**  
 (P)+G 45 上投



**猴王飄雲**  
 (P)+G 上投



**猴王踢球**  
 (P)+G 45 上投



**猴王下山**  
 (P)+G 上投



**猴王靠山**  
 (P)+G 25 上段  
 振り向き状態へ



**猴王拔山**  
 (P)+G 55 上投



**猴王擺尾**  
 (敵右) (P)+G 25 上投



**猴王倒樹**  
 (敵左) (P)+G 45 上投



**猴王繚乱**  
 (敵後ろ向き) (P)+G 40 上投

**猿猴抄水**[(敵ダウン) (P)] / 発生は早めだが、リーチは短い小ダウン攻撃。狙う場合は間合いに気を付けよう。

**猿猴落天**[(敵ダウン) (P)] / 発生が早い大ダウン攻撃。ただ、受け身を取らない相手に使っても見てからよけられてしまうため、壁ヒットした相手に対して使っていくのが望ましい。また、相手がその場起き上がりをした場合は、大ダウン攻撃が当たることが多い。

**猴王滾天**[(P)+G] / アイリーンの通常投げ。タイミングこそ難しいものの、相手にジャスト受け身されるとダメージが若干落ちてしまうことに注意。投げ抜けがうまい相手に対してや、トドメのケズリとして使っていこう。

**猴王弄球**[(P)+G] / 前ダッシュから(P)+G入力のでせるので、間合いを詰めつつ投げたいときに便利だ。標準的なダメージだが、投げ終わるまで時間がかかるため、タイムアップ間近には使用を控えたい。

**猴王登天**[(P)+G] / 相手を後方に投げ飛ばす技。リング際に追い詰められても、この投げを決めれば位置が逆転するため、一気に主導権を握ることが可能。

**猴王飄雲**[(P)+G or (P)] / [(P)+G]からの派生投げで、レバーを入れた方向にアイリーンが移動しつつ、相手を逆の方向に投げ飛ばして側面状態にする。投げの硬化が解けるまでは長めだが、大きく有利。間合いを詰めてからの投げと、その場からミドルキックなど側面崩れを誘発できる中段攻撃で、二択を仕掛けていこう。

**猴王踢球**[(P)+G or (P)] / 相手の横に回り込み、蹴り飛ばす投げ。この技も[(P)+G or (P)]と同じように相手を横方向に飛ばすため、位置取りに役立つ。ただ、こちらの方が若干運ぶ距離が長く、確実に相手の体力を奪える。

**猴王下山**[(P)+G] / 相手の背中に回り込み、大きく有利な状態で背後を取る。投げ後は(P)(P)が確定する。

**猴王靠山**[(P)+G] / 若干のダメージを与えながら、アイリーンが背向け状態になる投げ。基本的には[(敵背後) (P)+G]と[(敵背後) (P)+G]の二択、[(敵背後) (P)]で振り向きながらの攻めなどが有効。

**猴王拔山**[(P)+G] / 最大ダメージの投げ。相手を後ろに投げ飛ばすので、アイリーンの背中にリング端がある際には、[(P)+G]と振り分けて使っていこう。

**猴王擺尾**[(敵右) (P)+G] / 若干ダメージを与えつつ[(P)+G or (P)]のように側面を取る投げ。相手の向きに左右される横投げなので、狙って使えない。[(P)+G or (P)]後と同じように有利なので攻めていこう。

**猴王倒樹**[(敵左) (P)+G] / 密着でダウンを奪える横投げ。小ダウン攻撃は横転方向によっては回避されてしまう。

**猴王繚乱**[(敵後ろ向き) (P)+G] / 威力は低めだが、相手が近くでダウンするため起き攻めを仕掛けやすい。







# エル・ブレイズ EI BLAZE

## 通常時の技



ジャブ	10
①、②③	上

※②で踏み込む



クイックフック	10
②③	上



キーンエッジコンボ	16
②③④	上



バーンアウトコンボ	25
②③④⑤	上

※1



シットジャブ	9
①②	特下



ジャブ~ハイキック	20
②③	上



ハイスピードジャブ	10
①②③	上



ショウダ	13
①②③	上



ライジングバックスピキック	25
①②③④⑤	特上

覚-1



ボディブロー	19
①②	中



ジャブ~ローキック	14
②③④	下



バックスピローキック	18
①②③④⑤	下



シャドустライク	16
①②	中



シャドウファンク	20
①②③	中



フレイムトーキック	21
①②③④	中



インフェルノソバット	25
①②③④⑤	中

※2、④で振り向き状態へ



ローリングローナックル	18
①②	下



バックナックル	16
①②	上



シャドウスピキック	17
①②③④	中

※1




シャドустームコンボ	14
①②③④	上



ローキック	15
①②	下



フック	18
①②③④	上



フェイスヒット	16
①②③④	上

覚-1



ジャンピングエルボー	18
①②	中

覚-1



ハイキック	22
①	上



スライドローキック	12
①or②③	下



クイックソバット	20
①②③④	中

※1



シャドウスピア	21
①②	中

※2



シャドウランス	20
①②③④	中

※1



ミドルキック	21
①②	中



ヘッドスマッシュキック	20
①②③④	特上

※1



フェイドロールキック	22
①②③or④+⑤	中

④でロケットディスチャージへ

※1.ヒットorガード時④でロケットディスチャージへ ※2.ヒット時④でロケットディスチャージへ

**ジャブ**〔②〕からの**連係技**／ブレイズの立ち②は標準的な中量級②の性能となっている。ヒット後有利になる〔②③〕は反撃技の主力として、下段のローキックを放つ〔②③④〕はトメなどに使っていくといい。

**ボディブロー**〔①②〕／出が早くスキの小さい中段攻撃で、しゃがみヒット時には相手がよろけ、カウンターヒット時には大きく有利になる。いわゆる「肘」の性能を持つ技だ。近距離での主力技として機能してくれる。

**シャドウファンク**〔①②③〕／連続ヒットし、ダウンを奪える中段→中段の連係。1発目の発生がミドルキッククラスと標準的で使いやすい。ただし、2発目をガードされると肘クラスの技が確定反撃になることに注意。

**ハイスピードジャブ**〔①②③〕／出の早い上段で、やや遅い立ち②のような感覚で使える。その後の派生技も優秀なので、けん制技として活用していこう。

**インフェルノソバット**〔①②③④⑤〕／2発目はしゃがみヒット時によるけを奪える優秀な中段攻撃。1発止め→投げと使い分けて攻めるのが有効だ。〔①②③④⑤〕への派生は、2発目ガード時に軽、中量級の立ち②で割り込まれる。ただ、相手にガードされたとしても確定反撃を受けることは無いので、かなり優秀な技といえるだろう。

**シャドустームコンボ**〔①②③④〕／連続ヒットする全回転の2発目が、この連係のポイント。ロケットディスチャージへの派生と、ヒット時にダウンを奪う3発目への派生と使い分ければ強力な攻めを組み立てられる。

**ジャンピングエルボー**〔①②〕／ヒット時に空中コンボが狙えるジャンプ攻撃で、ガードされたときのスキが小さい。起き上がり下段攻撃を読んだときなどに使おう。

**シャドウスピア**〔①②〕／カウンター時に急所崩れからのコンボが狙える。ガードされても確定反撃は無い。

**シャドウランス**〔①②③④〕／リーチの長さを生かし、中間距離で使いたい技。ヒットすれば尻もちよろけを誘発する。相手にガードされると大きく不利な状況に陥ってしまうものの、確定の反撃は受けない。











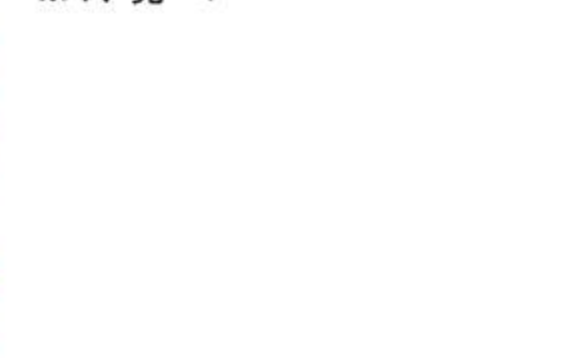



































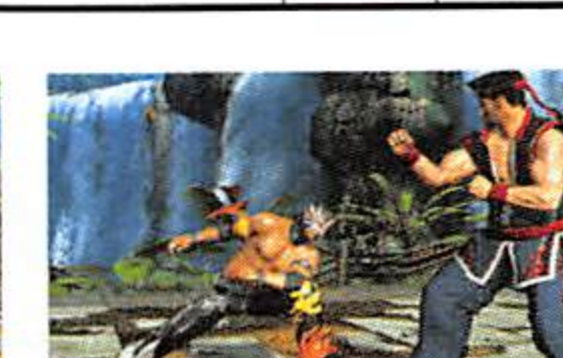

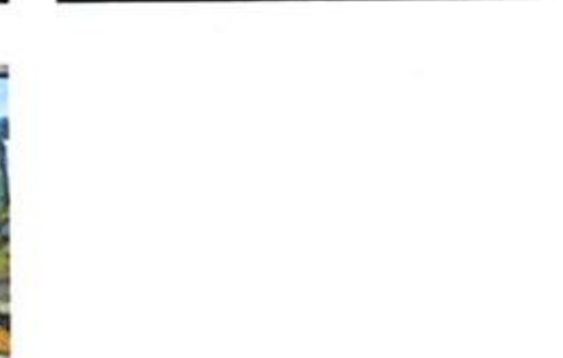
**ミドルキック**〔①②〕／しゃがみヒット時によるけを奪える中段蹴り。発生や技後の状況などは標準的。

**ヘッドスマッシュキック**〔①②③〕／発生は遅いが、リーチの長い特殊上段攻撃。ヒット時は尻もちよろけを奪える。ガードされたときの不利が小さいことが長所。

**フェイドロールキック**〔①②③or④+⑤〕／下がりながら蹴りを放つ技。ガードされたときのスキは大きい、距離が離れるため確定の反撃を受けることは少ない。カウンターヒット時は尻もちよろけを奪えるので、ロケットディスチャージにつないで攻めるのが有効。なお、ロケットディスチャージには状況を問わず移行できる。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの



 <b>トーキック</b> △× 22 中	 <b>シャドウスラッシュ</b> △××× 15 上	 <b>フェイススマッシュ</b> △×××× 16 中	 <b>デスサイズスラッシュ</b> △××or×+△ 30 上 ※1、覚-1	 <b>ドロップキック</b> △× 26 中		
 <b>ボルケーノニー</b> (立ち途中)× 22 中	 <b>ダークネススパット</b> △×××× 24 上 ※1、△で振り向き状態へ		 <b>エルボー</b> ×+× 16 上	 <b>ダブルエルボー</b> ×+×× 18 上	 <b>コンボエルボーアッパー</b> ×+××× 20 中	
 <b>ダークネスハンマー</b> △×+× 20 中	 <b>ストレート</b> △×+× 12 上	 <b>クイックコンボ</b> △×+×× 14 中	 <b>シャドウハンマー</b> △××+× 20 上	 <b>ハンマースマッシュ</b> △××+× 19 中		
 <b>ショートアッパー</b> △×+× 18 中	 <b>コンビネーションブロー</b> △×+×× 14 上	 <b>シャットダウンニー</b> △×+××× 20 中	 <b>ダークネススマッシュ</b> △××+× 16 特上	 <b>ハンサムスクラッチラッシュ</b> △××+×(ヒット時)△×+△ 40 打投 △でロケットディスチャージへ		
 <b>ボルケーノアッパー</b> △×+× 20 中 振り向き状態へ	 <b>ローリングボディプレス</b> △×+× 22 中 覚-1	 <b>ジャンピングスパット</b> △×+△ 24 中	 <b>ジャンピングハンマーナックル</b> △×+× 22 中	 <b>デモンダンス</b> △×+× 特殊 振り向き状態へ	 <b>デモンスタイル</b> △×+×× 22 特上 ※1、覚-1	
 <b>ハイスピンキック</b> ×+△ 25 上	 <b>ジャンピングスパット</b> △×+△ 24 中 ※2、△で振り向き状態へ	 <b>ダークネスソード</b> △×+△ 25 特上 ※2	 <b>ローズピンキック</b> △×+△ 19 下	 <b>ロードロップキック</b> △×+△ 20 下		
 <b>クイックバックスピンキック</b> (ディフェンシブムーブ中)×+× 25 中 ※2、振り向き状態へ	 <b>クイックボディ</b> (オフェンシブムーブ中)× 16 中	 <b>クイックニー</b> (オフェンシブムーブ中)× 21 中				

**フェイススマッシュ**【△××××】/1発目の派生は遅いものの、ヒットすれば2発目まで連続ヒットする。3発目は、カウンターヒット時に相手をたたき付ける効果があり、そこからコンボを狙うことが可能だ。

**デスサイズスラッシュ**【△××or×+△】/全回転技で、ヒット時は相手がダウン。立ちガード時は相手によるけ、ロケットディスチャージからの攻めにつなげられる。

**ボルケーノニー**【(立ち途中)×】/標準的な出の早さを持つ空中コンボ始動技。ガードされたときのスキは大きく、肘クラスの技が確定反撃になる。

**コンボエルボーアッパー**【×+×××】/硬化カウンター以上で連続ヒットする連係技。通常時はあまり使わない。

**シャドウハンマー**【△××+×】/出が早くリーチのある上段攻撃。ヒット時は頭崩れからのコンボで大ダメージ。上段技をかわした後の反撃として優秀。

**ハンマースマッシュ**【△××+×】/カウンターヒット時には腹崩れを誘発し、そこからコンボを狙えるのが利点。発生の早さはミドルキッククラスと使いやすく、ガード時の確定反撃が無い主力技だ。

**シャットダウンニー**【△×+×××】/1発目の発生が早めで、近距離のけん制に使える。ヒット時に尻もちよろけを奪える3発目と、2発止めを絡めて攻めるのが有効。最後までガードされると、中量級の立ち×が確定反撃になる。

**ボルケーノアッパー**【△×+×】/カウンターヒット時に相手を浮かせ、背後攻撃で追い打ち可能。ガード後の確定反撃は無く、ノーマルヒット後でも大きく有利。

**ローリングボディプレス**【△×+×】/ダウン攻撃として機能する中段技。通常時はあまり使わない。

**ジャンピングハンマーナックル**【△×+×】/たたき付けからコンボを狙える技。発生は遅めだが確定反撃が無い。

**デモンダンス**【△×+×】/前方に小さくジャンプし、相手に背を向ける特殊行動。全体動作が早く、その見た目にして意外なほどにスキが無い。

**ハイスピンキック**【×+△】/全回転の割に出の早い上段技。ヒット時は相手を横に向け、大きく有利に。

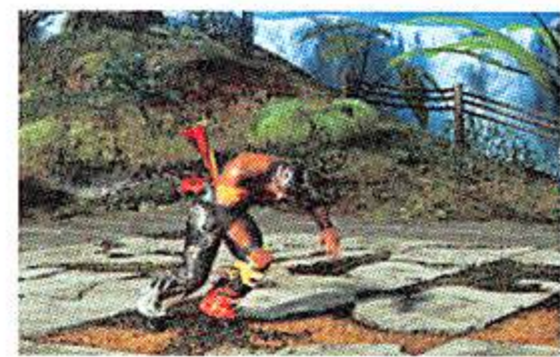
**ローズピンキック**【△×+△】/全回転の下段技で、カウンターヒット時にはダウンを奪える。ただし、ガードされたときのスキはかなり大きく、ノーマルヒット時も不利。

**ロードロップキック**【△×+△】/カウンターヒット時に足崩れを奪える下段技。ヒット時はよろけを奪えるが、相手が立ちガードしていた場合はダメージが無い。

**クイックバックスピンキック**【(ディフェンシブムーブ中)×+×】/スキの大きさは標準的な避け攻撃だが、ヒット時はロケットディスチャージに移行可能。カウンターヒット時は有利が大きく、強力な攻めを展開できる。



フェイクロール中の技



<b>フェイクロール</b>	△◇▽△◇△◇	-	特殊
----------------	---------	---	----



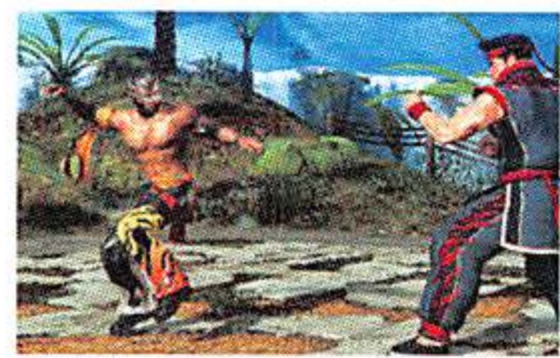
<b>ヴィーナス</b>	(フェイクロール中)◎	25	中
--------------	-------------	----	---



<b>ヴィーナスディバージョン</b>	(フェイクロール中)◎	16	上
---------------------	-------------	----	---



トルネードスピン中の技



<b>トルネードスピン</b>	◎+Ⓚ+◎	-	特殊
-----------------	-------	---	----



<b>ハートブレイクスマッシュ</b>	(トルネードスピン中)◎	22	上
---------------------	--------------	----	---



<b>フェイクソバット</b>	(トルネードスピン中)Ⓚ	20	中
-----------------	--------------	----	---



<b>ダークネスフレイム</b>	(トルネードスピン中)Ⓚ(ヒット時)◎+◎	37	打投
------------------	-----------------------	----	----

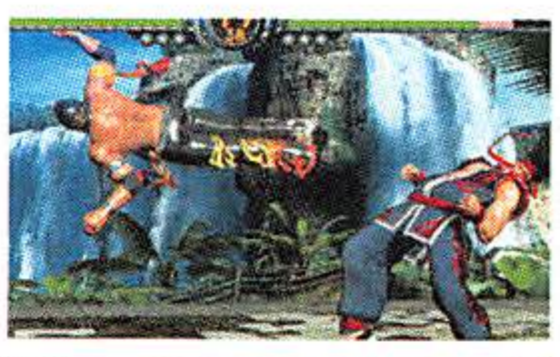
ロケットディスチャージ中の技



<b>ロケットディスチャージ</b>	△◇◎+Ⓚ+◎	-	特殊
--------------------	---------	---	----



<b>フライングクロスチョップ</b>	(ロケットディスチャージ中)◎	30	中
---------------------	-----------------	----	---



<b>ドロップキック</b>	(ロケットディスチャージ中)Ⓚ	26	中
----------------	-----------------	----	---



<b>ロードロップキック</b>	(ロケットディスチャージ中)△Ⓚ	24	下
------------------	------------------	----	---

<b>トペ・モルタル</b>	(ロケットディスチャージ中)Ⓚ+◎	40	上
----------------	-------------------	----	---



<b>バックファイア</b>	△◇◎+Ⓚ+◎	-	特殊
----------------	---------	---	----



<b>デモンダンス</b>	(ロケットディスチャージ中)◎+Ⓚ	-	特殊
---------------	-------------------	---	----



<b>フェイクロール</b>	(ロケットディスチャージ中)◎+Ⓚ+◎	-	特殊
----------------	---------------------	---	----



<b>デジャヴ</b>	(ロケットディスチャージ中)◎+◎	55	上キ
-------------	-------------------	----	----

ジャンプ攻撃



<b>ステップハンマー</b>	(上昇中)◎	25	中
-----------------	--------	----	---



<b>ロックパンチ</b>	(空中)◎	25	中
---------------	-------	----	---



<b>トークラッシュ</b>	(空中)Ⓚ	25	中
----------------	-------	----	---



<b>ハンマーエッジ</b>	(着地ぎわ)Ⓚ	20	中
----------------	---------	----	---

背後攻撃



<b>ショウダ</b>	(敵背後)◎	12	上
-------------	--------	----	---



<b>ビハインドヒールキック</b>	(敵背後)Ⓚ	22	中
--------------------	--------	----	---



<b>メテオインパクト</b>	(敵背後)△Ⓚ	30	中
-----------------	---------	----	---



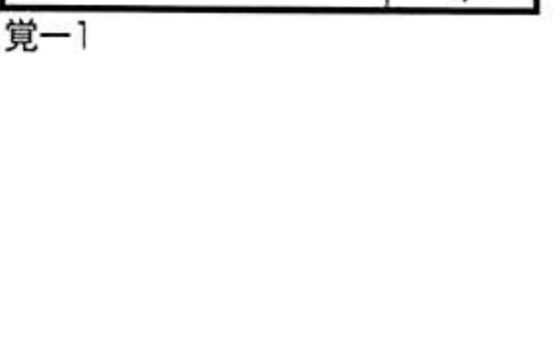
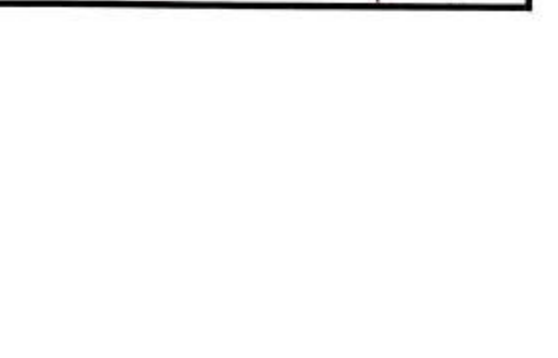
<b>スタッフブレイド</b>	(敵背後)Ⓚ+◎	24	特上
-----------------	----------	----	----



<b>バックナックル</b>	(敵背後)◎+Ⓚ	15	上
----------------	----------	----	---



<b>インフェルノソバット</b>	(敵背後)◎+ⓀⓀⓀ	25	中
-------------------	------------	----	---



※1.コマンドで「ロケットディスチャージ中～」とあるものは、バックファイア中にも出せる ※2.ヒットorガード時でロケットディスチャージへ、覚-1 ※3.△で振り向き状態へ、ヒット時でロケットディスチャージへ

**フェイクロール**(△◇▽△◇△◇) / 上段技をかわしつつ移動する前転。ロケットディスチャージ中にも出すことが可能。前転中は追加コマンドによりヴィーナスが出せる。  
**ヴィーナスディバージョン**((フェイクロール中)◎(ヒット時)Ⓚ) / ヒット後空中コンボが狙える技。1発目をガードされると、重量級の立ち◎や投げが確定反撃。  
**トルネードスピン**(◎+Ⓚ+◎)からの技 / (◎+Ⓚ+◎)は、上段◎とⓀをさばくことのできる技。ここからの◎は、ヒット時相手を横に向かせて大きく有利。Ⓚは打撃投げへの派生を持ち、ガードされても確定の反撃を受けない。  
**ロケットディスチャージ**(△◇◎+Ⓚ+◎) / 前方へと走る特殊移動。相手に接近しても止まることは無く、通り抜ける性質を持つ。相手がダウン中の場合、それを跳び越すことも特徴だ。また、壁に接触した場合、ロープワークのように跳ね返って逆方向に走ることができる。

**フライングクロスチョップ**((ロケットディスチャージ中)◎) / 遠距離からも攻撃できる中段攻撃。技後はダウン状態となるが、受け身を取って即座に起き上がることができる。このため、ガードされたときはもちろん、避けられたときも確定反撃を受けにくい。  
**ドロップキック**((ロケットディスチャージ中)Ⓚ) / ガードされても相手をよろけさせるため、リスクが低い。リーチがやや短いので、距離に注意して使っていこう。  
**ロードロップキック**((ロケットディスチャージ中)△Ⓚ) / ノーマルヒットで足崩れを奪える。上段はもちろん、少し跳び上がるモーションで下段技をかわせることも。  
**トペ・モルタル**((ロケットディスチャージ中)Ⓚ+◎) / 立ちガードしている相手にもヒットする強上段攻撃。技後はダウンするが、受け身を取ることで即座に起き上がる。しゃがまれてもローリスクなのが強み。

**デジャヴ**((ロケットディスチャージ中)◎+◎) / 投げ抜けされることの無いキャッチ投げ。ダメージが大きく、ロケットディスチャージからのメインの選択技となる。  
**メテオインパクト**((敵背後)△Ⓚ) / 背向け状態からの攻撃。ヒットすると相手をたたき付け、コンボで追加ダメージを与えられるのが強み。ガードされたときの不利が小さいことも特徴の一つだ。  
**バックナックル**((敵背後)◎+Ⓚ) / 出の早い上段攻撃。この技の後には、(△◇◎ⓀⓀ)と同じ中段→中段の蹴り技につながられる。利用価値が高い背後攻撃だ。  
**スタッフブレイド**((敵背後)Ⓚ+◎) / ヒット時に頭崩れとなる特殊上段攻撃。ただし、立ちガードさせても重量級の立ち◎や投げが確定反撃になるので多用は禁物。  
**パーソナルエルボー**((敵ダウン)△◎) / 最もダメージの大きいダウン攻撃。かわされやすいので注意しよう。










						
<b>パーソナルエルボー</b> (敵ダウン)△P	26	夕攻	<b>トレッドスマッシュ</b> (敵ダウン)△R	13 夕攻	<b>ローリングボディプレス</b> (敵ダウン)△P+R	26 夕攻
				<b>450スプラッシュ</b> (敵ダウン)△P	22	夕攻

						<b>44</b>	
<b>ハイスピードフリンチバスター</b> P+G	40 上段	<b>ディカピティション</b> △P+G	45 上段	<b>ホールドラッグ</b> △P+G	45 上段	<b>ハンマースルー</b> △P+G	0 上投
				<b>スイングDDT</b> △△△△△P+G	55 上段	<b>スクリュードラッグ</b> △P+G	40 上段
						42 上段	

						
<b>ワールドウインド</b> △△△△△P+G	40	投コ	<b>ジャストフェイスロック</b> △△△△△P+G+R+G	20 投コ	<b>アストロシザーズ</b> △P+G	45
				<b>ヘッドシザーズ</b> △△P+G	55	上投

						
<b>ハイスピードウラカン・ラナ</b> △P+G	45	上キ	<b>スイングDDT</b> (壁正面)△△P+G	65	壁投	<b>トベ・インベルティダ</b> (壁正面)△△P+G
						65
						上投

						
<b>レブスカッター</b> (壁正面)△P+G	50	壁投	<b>サンダークラップ</b> (敵右)P+G	40 上投	<b>ファルシオン</b> (敵左)P+G	40
						上投
						55
						上投

						
<b>ストライクバック</b> (敵左)△△or△△P+G	55	上投	<b>ミステリアス・ラナ</b> (敵後ろ向き)P+G	55	上投	<b>ローリングクラッチ</b> (敵しゃがみ)△P+R+G
						30
						下投
						0
						下投

						
<b>スプレッドウイング</b> (敵しゃがみ)△△P+R+G	65	下投	<b>サンダークラップ</b> (敵右しゃがみ)△or△P+R+G	40 下投	<b>ファルシオン</b> (敵左しゃがみ)△or△P+R+G	40
						下投
						60
						下投

※4.壁ヒット時：ダメージ22、△でロケットディスチャージへ

**ディカピティション**〔△P+G〕/△方向の投げで、ワンコマンドなためとさの場面でも使いやすいのが長所。ただし、コマンドが簡単な投げは、受け身を取られると不利になるものが多いので注意しよう。ダメージが小さいので、できればほかの投げを使いたい。

**ホールドラッグ**〔△△P+G〕/こちらも受け身可能な投げ技。相手を後方に投げることが特徴の一つ。

**ハンマースルー**〔△P+G〕/相手を後方に振るだけの投げ技。主にリング際に追い詰められたときに使うことになる。技後はロケットディスチャージにつなぐことができるので、通常時に使って二択をかけるのも面白い。

**スイングDDT**〔△△△△△P+G〕/△方向の抜けコマンドを持つ投げの中で最もダメージが大きい。主力投げの一つだ。

**44**〔△△P+G〕/ダメージは小さいが、その分相手に警戒されにくい。ほかの投げと使い分けよう。

**ジャストフェイスロック**〔△△△△△P+G+R+G〕/〔△△△△△P+G〕始動の投げコンボ。派生まで含めれば、プレイズの持つ上段投げの中で最もダメージが大きくなる。主戦力として活用し、派生投げまで確実につないでいこう。追加力は、早めのタイミングでも問題無い。

**ヘッドシザーズ**〔△△P+G〕/ダメージの大きい投げ技。コマンドがしゃがみダッシュを兼ねているので、ボタン入力を遅めにすれば接近しつつ投げることができる。

**ハイスピードウラカン・ラナ**〔△P+G〕/投げ抜けされることの無いキャッチ投げ。避けへの対抗手段の一つとして使っていこう。かわされたときのスキは大きめ。

**スティンギングリブ**〔(敵右)△△or△△P+G〕/通常の横投げより大きなダメージを与えるコマンド投げ。

**ストライクバック**〔(敵左)△△or△△P+G〕/こちらも、側面からのコマンド投げ。チャンスがあったら狙おう。

**ローリングクラッチ**〔(敵しゃがみ)△P+R+G〕/技後にコンボが狙える下段投げ。重量級以外のキャラに対しては〔△P+R〕で追撃可能で、総合すれば投げコンボの〔△△△△△P+G+R+G〕を超える大ダメージを与えられる。下段投げが狙えるチャンスがあったら、すかさず決めていこう。もちろん、体重の軽い相手ならさらに大きなダメージを狙うことが可能だ。重量級に対しては、〔R+G〕で追い打ちするのがオススメ。

**ファンタスマ**〔(敵しゃがみ)△P+R+G〕/敵の背後に回り込むだけの技。その後は〔△P+R〕で追い打ちしよう。見返りが小さいので、活用する機会は少ない。

**スプレッドウイング**〔(敵しゃがみ)△△P+R+G〕/大ダメージを与えられるが、相手キャラによっては〔(敵しゃがみ)△P+R+G〕からのコンボの方がダメージが大きい。見栄えがいいので、余裕があるときに使ってみよう。





通常時の攻撃

<p><b>沖撞</b> P、P 12 上</p> <p>●Pで踏み込む</p>	<p><b>八門開打</b> P 12 中</p>	<p><b>裡門頂肘</b> P 20 中</p>	<p><b>躍歩頂肘</b> P 20 中</p>	<p><b>揚炮</b> P 30 中</p>
<p><b>上歩川掌</b> P 22 上</p> <p>覚-1</p>	<p><b>環捶腿</b> P 20 上</p> <p>キャンセル可</p>	<p><b>伏虎</b> P 25 中</p> <p>覚-1、Pで七星歩へ</p>		<p><b>虎撲</b> P 25 中</p>
<p><b>衝撞</b> P 19 中</p> <p>P+P+Pで提籠換歩へ</p>	<p><b>衝撞~単閉擋</b> P - 特殊</p>	<p><b>按掌</b> P 12 上</p> <p>上段ガード外し</p>	<p><b>按掌頂肘</b> P 20 中</p>	<p><b>崩捶</b> P 9 特下</p>
<p><b>白虎双掌打</b> P 30 中</p>	<p><b>猛虎硬爬山</b> P 22~35 特中</p> <p>*1</p>	<p><b>猛虎硬爬山~推打頂肘</b> P (ガードorヒット時) 20 中</p>	<p><b>金鶏抖翎</b> P+P 16 中</p>	<p><b>拗歩衝撞</b> P+P 14 上</p>
<p><b>昇腿</b> P 20 上</p> <p>キャンセル可</p>	<p><b>斧刃脚</b> P 14 下</p>	<p><b>易前腿</b> P or P 10 下</p>	<p><b>側腿</b> P 24 中</p>	<p><b>連環撐掌</b> P+P 16 中</p>
<p><b>羊低頭</b> P 18 中</p>	<p><b>圈抱</b> P 16 上</p>	<p><b>右端脚</b> P 25 中</p> <p>崩し中に当たった場合はダメージ20</p>	<p><b>連環腿</b> P 20 中</p>	<p><b>推窓</b> P+P+P 22 上</p> <p>覚-1</p>

\*1. 距離によってダメージ変化、崩し中に当たった場合は推打頂肘への移行無し

**環捶腿 (P)** / 立ちPからの連係技。連続ヒットするので、中量級Pクラスの確定反撃として使っていきたい。ヒット後は相手との距離が近く、(P)や(P)がしゃがみPに割り込まれない程度の有利となる。

**裡門頂肘 (P)** / 発生が早く、ノーマル&カウンターヒット後は有利となる中段攻撃。アキラを代表する技だ。

**躍歩頂肘 (P)** / (P)と発生は同じだが、足位置を変えつつ踏み込みながら技を出すため、非常にリーチが長い。カウンターヒット時は浮かせながらダウンさせるので、各種コンボを決めていきたい。

**上歩川掌 (P)** / 発生が肘クラスと早く、ノーマルヒットでダウンを奪いつつコンボに移行可能な上段攻撃。その発生の早さを生かした確定反撃が主な使いどころだが、技自体の判定が強いので、通常時の立ち合いでも十分に使っていける高性能な技だ。

**衝撞 (P)**からの連係 / (P)単体ではシンプルなボディローに過ぎないが、追加入力で連係へ移行できるという特徴を持っている。(P)とすると(P)からバックステップする行動を取り、さらにそこからPと入力することで上段ガード外しの掌打から中段の肘へ派生していく。(P)によるバックステップは相手と瞬時に間合いが離れるため、けん制の手段として有効だ。

**伏虎 (P)** / 大振りな掌打ながら、ガードされても相手をひるませるため五分に近い状態となる中段攻撃。カウンターヒット後は大幅に有利となり、(P)や(P)などがつながるので見返りが大きい。さらに技後レバーP or P入力で特殊行動の七星歩へと移行が可能だ。

**揚炮 (P)** / ノーマルヒットで相手を浮かせ、各種コンボへ移行できるアッパー気味の掌打。当たればダメージ、リターンともに大きい。発生が遅いため相手の投げに相

殺されやすいのが難点。また、技後のスキが大きいので、考え無しに適当に出すのは危険。

**猛虎硬爬山~推打頂肘 (P (ガードorヒット時) P)** / アキラ屈指の性能を誇る、特殊中段~中段攻撃連係。初段が当たれば連続ヒット。さらにガードされた場合もスキは小さく、気軽に出していくことができるのも強みといえる。コマンド入力上、しゃがみダッシュで相手の懐へ潜り込むようにしてから狙うといい。

**虎撲 (P)** / ノーマルヒットでも頭崩れを誘発させる、発生が遅めの中段攻撃。ガードされても有利となり、続けて攻めていけるのが特徴だ。リーチはかなり短い。

**側腿 (P)** / リーチの長い中段キックで、しゃがみにヒットさせた場合はよろけを誘発。相手の硬化にヒットさせた場合は若干有利となり、さらに攻めていける。

\*ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの







提籠換歩中の技



提籠換歩	-
△+□+○	特殊



提籠換歩～頂心時	20	中
(提籠換歩中)◎		



提籠換歩～衝捶	19	中
(提籠換歩中)		
(遅め)◎		



提籠換歩～蛇身飛勢	17	下
(提籠換歩中)◎		



白鶴冲天	30	打投
(提籠換歩中)◎ (ヒット時)◎+○		



提籠換歩～翻身小纏	-	特殊
(提籠換歩中)◎+○		



提籠換歩～翻身小纏～小纏崩捶	30	中
(提籠換歩中)◎+○		
(さばき時)△◎		

さばき

覚-1

七星歩中の技



七星歩	-	特殊
△+□+○ or △ or △後など		



七星歩～頂時	19	中
(七星歩中)◎		



横打	14	上
(七星歩中)◎◎		

ジャンプ攻撃



落歩斜捶	25	中
(上昇中)◎		



落歩捶	25	中
(空中)◎		



跳刺腿	25	中
(上昇中or空中)◎		



跳刺腿	20	中
(着地ぎわ)◎		



跳刺腿	20	中
(着地ぎわ)◎		



跳刺腿	20	中
(着地ぎわ)◎		



跳刺腿	20	中
(着地ぎわ)◎		

背後攻撃



拳背捶	12	上
(敵背後)◎		



背落劈	14	中
(敵背後)△◎		



背落劈	14	中
(敵背後)△◎		



鉄山靠	30	中
(敵背後)◎+○		



背腿	30	上
(敵背後)◎		



破膝腿	10	下
(敵背後)△◎		



地旋腿	20	下
(敵背後)▼◎		



背身崩拳	18	中
(敵背後)◎+○+△		



背身崩拳	18	中
(敵背後)◎+○+△		



背身崩拳	18	中
(敵背後)◎+○+△		



背身崩拳	18	中
(敵背後)◎+○+△		

ダウン攻撃



槍下炮	12	ダ攻
(敵ダウン)△◎		



槍下炮	12	ダ攻
(敵ダウン)△◎		



撃崩捶	20	ダ攻
(敵ダウン)△◎		



撃崩捶	20	ダ攻
(敵ダウン)△◎		



撃崩捶	20	ダ攻
(敵ダウン)△◎		



撃崩捶	20	ダ攻
(敵ダウン)△◎		

**提籠換歩～頂心時** [(提籠換歩中)◎] / 特殊行動である提籠換歩から繰り出す中段攻撃。発生が早く、カウンターヒット時は相手を浮かせるため、見返りが非常に大きいといえる。ガードされてもスキが小さいのも強み。  
**提籠換歩～衝捶** [(提籠換歩中)(遅め)◎] / 通常状態から出る(△+□)と同じ性能。ヒット後に[(提籠換歩中)◎]と連係させていくと割り込まれにくい。  
**白鶴冲天** [(提籠換歩中)◎ (ヒット時)◎+○] / 半回転の下段攻撃からつながる投げコンボ。ガード時のスキは大きい、リーチが長くノーマルヒットで投げへ移行可能。  
**提籠換歩～翻身小纏** [(提籠換歩中)◎+○]からの派生 / 提籠換歩を見て動く相手に狙っていくさばき技。◎・肘・上段◎をさばけるが、発生までが遅く、さばき時間が短い。さばき成功時に△◎で出せる派生は相手を低く浮かせるため、しゃがみ◎などで拾ってコンボに移行できる。

**七星歩からの連係** / [(△+□)◎]と[(△+□)◎+○]後のみ移行できる特殊行動の七星歩からは、◎◎入力で連続ヒットする発生の早い中段肘～上段パンチへ派生が可能。初段がしゃがみガードにヒットした場合、よろけを誘発する。  
**拳背捶** [(敵背後)◎] / 振り向きつつ攻撃する技の中では発生が一番早い、1発止めはスキが大きい。そのため、◎からの連係につないでいくのがいいだろう。  
**背落劈** [(敵背後)△◎] / 発生が遅く威力が低いというデメリットはあるが、ガードされてもスキが小さく、ノーマルヒットでも有利となる。背後攻撃の中でも気軽に使っていける技だといえる。  
**鉄山靠** [(敵背後)◎+○] / 通常の[(△+□)◎+○]とほぼ同じだが、こちらは距離でダメージが変わらない中段攻撃。発生が早く、しゃがみヒット時もダメージを与えるのは利点だが、ガードされた場合のスキは大きい。

**地旋腿** [(敵背後)▼◎] / 姿勢が非常に低くなるため、相手の上段攻撃や、場合によってはしゃがみ◎をかわしつつ攻撃できる半回転属性の足払い。リーチが長く、背後攻撃の中では強力な技なのだが、ガードされてしまうとかなり大きなスキが生じてしまうので注意したい。  
**背身崩拳** [(敵背後)◎+○+△] / 背後を向いた状態から崩拳を繰り出す。ヒット後は[(◎+○+△)△+◎ or △+◎]につなげることが可能だ。主に相手の起き上がりをジャンプで飛び越えたり、[(△+□)◎+○]△ or △で相手の起き上がり攻撃をかわしてから狙っていく。  
**槍下炮** [(敵ダウン)△◎] / 威力は低いものの、発生が早い相手を受け身を取っていないことを確認して決められる。素早く判断し、確実に追撃できるようになる。  
**倒身搜腿** [(◎+△)] / 基本投げ。ダメージは他キャラの基本投げより低いが、アキラは投げ方向に乏しいため狙って



投げ技



<b>倒身搜腿</b>			
⇨+Ⓟ	35	上投	



<b>大纏崩捶</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢ	25	上投	



<b>順歩翻脛</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢ	10	上投	



<b>鷓鴣穿林</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢ	28	上投	



<b>開弓勢</b>			
⇨+Ⓟ	40	上投	



<b>開弓纏身撐打</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢor⇨	20	上投	



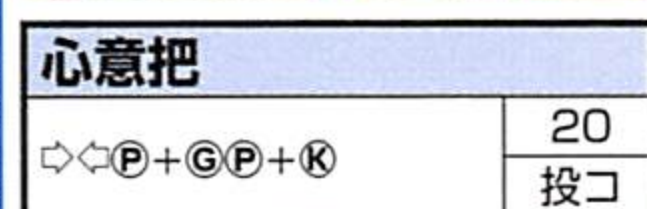
<b>進歩里脛</b>			
⇨+Ⓟ	0	上投	



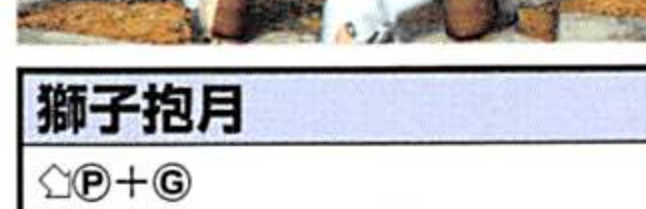
<b>心意把</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢ	60	上投	



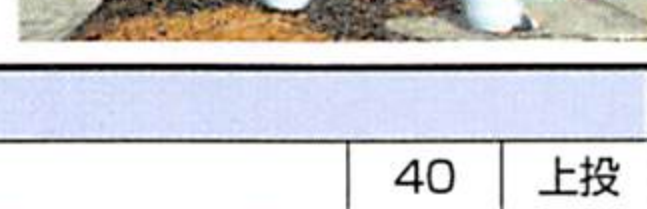
<b>順身翻脛</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢ	0	上投	



<b>心意把</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ	20	投コ	



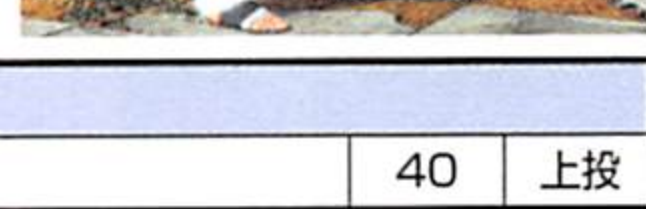
<b>獅子抱月</b>			
⇨+Ⓟ	40	上投	



<b>獅子抱月</b>			
(壁背後)⇨+Ⓟ	65	上投	



<b>弓歩頂肘</b>			
(敵側面)⇨+Ⓟ	40	上投	



<b>大浙江</b>			
(敵後ろ向き)⇨+Ⓟ	55	上投	



<b>鬪歩</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢor⇨	0	投コ	



<b>靠山壁</b>			
⇨+Ⓟ+Ⓢor⇨+Ⓢ+Ⓢ	15	投コ	



<b>獅子抱月</b>			
(壁背後)⇨+Ⓟ	65	上投	



<b>大浙江</b>			
(敵後ろ向き)⇨+Ⓟ	55	上投	



<b>外門頂肘</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・肘)	20+α	当	



<b>外門頂肘</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・左上中)	20+α	当	



<b>揚炮</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・右上中)	20+α	当	



<b>単翼頂</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・上中)	20+α	当	



<b>翻身单打</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・下)	20+α	当	



<b>双拍手</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・下)	20+α	当	



<b>外門頂肘</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・肘)	20+α	当	



<b>上歩衝靠</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・右ミドル)	20+α	当	



<b>背歩裏肘</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・左ミドル)	20+α	当	



<b>旋風双撞</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・膝)	20+α	当	



<b>衝天靠</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・サマー)	20+α	当	



<b>衝天靠</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・サマー)	20+α	当	



<b>衝天靠</b>			
⇨+Ⓢ+Ⓢ(対・サマー)	20+α	当	

いく必要がある。決めた後の状況は良好だ。  
**大纏崩捶** [⇨+Ⓟ+Ⓢ] / 相手を上方高く吹き飛ばし、その後追撃ができる特殊な投げ技。コンボを含めたダメージは非常に高いので、アキラの投げの中でも一番に狙っていききたい技なのだが、投げ抜けされると確定反撃をくらってしまう。固執し過ぎるのは危険だ。  
**順歩翻脛** [⇨+Ⓟ+Ⓢ] / 相手の体勢を大きく崩す特殊な投げ。残念ながらここから確定する追撃技は無いが、即座にダッシュで間合いを詰めれば択一攻撃で攻めることができる。狙うメリットは十分にあるだろう。  
**鷓鴣穿林** [⇨+Ⓟ+Ⓢ] / 単体の威力は低いが投げ後に [⇨+Ⓟ] で追撃でき、総合ダメージは高い。ただ、リオンやアオイなど、キャラによって追撃できない場合がある。  
**開弓勢** [⇨+Ⓟ] / 相手を突き飛ばす投げ。威力は低いが、受け身を失敗した相手には小ダウン攻撃が確定。

**開弓纏身撐打** [⇨+Ⓟ+Ⓢor⇨] / 相手の側面を取る崩し投げ。技単体のダメージこそ小さいものの、投げ後に効率のいい二択を仕掛けることが可能で、状況によってはそこから大ダメージが狙えるぞ。  
**心意把** [⇨+Ⓟ+Ⓢ] / 単体で見ると投げ技の中で最も威力が高いのだが、ジャスト受け身をされるとダメージが軽減される。[⇨+Ⓟ+Ⓢ] と同じ抜け方向ではあるが、投げ抜けされても反撃されないため、リスクを抑えたい場合に使おう。壁につけた場合は受け身不可能となる。  
**順身翻脛** [⇨+Ⓟ+Ⓢ] / 相手を引き込むキャッチ投げで、ここからは [⇨+Ⓟ+Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ] と [⇨+Ⓟ+Ⓢor⇨+Ⓢ+Ⓢ] へ移行が可能。[⇨+Ⓟ+Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ] が決まった場合は [⇨+Ⓢ] など追撃が決まり、[⇨+Ⓟ+Ⓢor⇨+Ⓢ+Ⓢ] が決まった場合は [⇨+Ⓟ] からの [⇨+Ⓢor⇨+Ⓢ+Ⓢ] で追撃可能。上記の派生技をガードする相手に対しては、投

げ技や [⇨+Ⓟ+Ⓢ+Ⓢ] が決まる。  
**獅子抱月** [⇨+Ⓟ] / 投げ後に小ダウン攻撃が決まり、安定したダメージ源となる投げ。前述した [⇨+Ⓟ+Ⓢ] 後の追撃が決まらない相手には、この投げ技を使っていこう。なお、壁を背にした状態で決めた場合は壁投げに変化。  
**弓歩頂肘** [(敵側面)⇨+Ⓟ] / 今作では、相手の技を避けてからの反撃に対して横投げが非常に決まりやすい。無理に打撃を狙うより、横投げが安定する場合が多いぞ。  
**大浙江** [(敵後ろ向き)⇨+Ⓟ] / リングアウトを狙えるほど、相手を大きく飛ばす背後投げ。ダメージは標準的。  
**各種当て身技** / ジャスト受け身を取られた場合のダメージはわずかだが、流れはつかめる。外門頂肘・揚炮・背歩裏肘・旋風双撞は、相手が受け身に失敗した場合小ダウン攻撃による追撃が可能。単翼頂など、技後に相手を前方に突き飛ばす技は壁ヒットを誘発させられる。





# ジャッキー・ブライアント JACKY BRYANT

## 通常時の技



ストレートリード	12
②、③②	上

★②で踏み込む



ジャブストレート	10
②②	上



フラッシュビストンパンチ	12
②②②	上



コンボスマッシュバックナックルスピ	18
②②②②②②	上



スクアットストレート	9
②②	特下



パンチハイキック	20
②②	上

キャンセル可



ダブルパンチミドルスマッシュ	19
②②②②	中



コンボスマッシュバックナックル	12
②②②②②	上

②or③②+④+⑤でサイドスライドシャッフルへ



コンボスマッシュバックナックルロー	14
②②②②②②	下



サイドフックターン	14
②②②	上

振り向き状態へ



パンチサイドキック	16
②②②	中



ジャブダブルストレート	20
②②②②	特上



コンボスマッシュソード	20
②②②②②	上



リブクラッシュ	16
②②②②②②+④	中



スマッシュアッパー	18
②②②②	中



スピニングバックナックル	22
②②	上

②or③②+④+⑤でサイドスライドシャッフルへ



ダブルバックナックル	22
②②②	特上

覚-1



ジャブストレートバックナックル	22
②②②②	上

※1



コンボバックナックルスピ	25
②②②②②②	上

振り向き状態へ



ミドルスマッシュソード	20
②②②②	上



ミドルバックナックルスピ	18
②②②②②	上

②でサイドスライドシャッフルへ



スピニングスラントバックナックル	15
②②②②	下



ダブルパンチスラッシュキック	20
②②②②	上

②でサイドスライドシャッフルへ



ミドルスマッシュ	19
②②	中



ミドルスマッシュバックナックル	12
②②②	上

②or③②+④+⑤でサイドスライドシャッフルへ



ロースラッシュ	14
②②②②②	下



スピニングアームキック	25
②②②②	特上

振り向き状態へ



スマッシュストレート	16
②②	上



スマッシュストレートフック	10
②②②	上



ライティングバックナックル	20
②②②②	上

覚-1



リブクラッシュ	16
②②②②+④	中



スピニングバックナックルロースラッシュ	18
②②②②	下



スラントバックナックル	16
②②	下



レイジキック	18
②②②	上



スマッシュバックナックル	24
②②②②②+④	中

ため可、最大ため時:ダメージ40

※1.②or③②+④+⑤でサイドスライドシャッフルへ、覚-1

**ストレートリード**(②)からの**派生技**／立ち②始動の豊富な派生技は、ジャッキーの攻めの主軸として活躍する。使用頻度が高いのは、(②②)からの派生。中段の(②②②②)と2発止めを使い分ける攻めは、基本中の基本だ。(②②②②)は、そこからの派生技を含めて(②②)と同じ性能。スキが小さく、扱いやすい中段攻撃なので頼りになる。また、(②②②②)はガードさせたときにこちらが有利になる技。技後に背を向けるためリスクはあるが、攻撃バリエーションの一つとしてたまに使ってみるといい。このほか、ヒット後有利になる(②②)は確定反撃の主力に。中段へと派生する(②②②)はけん制として活躍する。

**スマッシュアッパー**(②②②②)／カウンターヒット時にコンボで追加ダメージを与えられる。ガードされても確定反撃を受けることは無いため、低リスクなことが長所だ。ノーマルヒット後は、ジャッキー側が有利になる。


























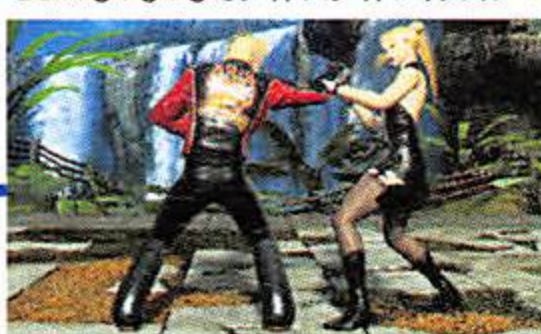















**ミドルスマッシュ**(②②)からの**派生技**／出の早い(②②)は、いわゆる「肘」の性能を持つ主力技。しゃがみ状態の相手にヒットすればよろけを誘発できるほか、カウンターヒット時は大きく有利になる性質を持っている。そのまま二択を仕掛けてもいいが、ヒット確認で(②②②)につないでダウンを奪うのがベストだ。

(②②②)への派生は、けん制に使っていく。サイドスライドシャッフルへの移行が可能なので、ここからの攻撃バリエーションは多い。ただしこちらも上段攻撃で、しゃがみ②などには負けるので注意しよう。3発目への派生は、いずれも2発目がカウンターヒット時に連続ヒットする。(②②②②)は、ヒット時に相手を横に向かせる性質があるが、ジャッキー側が若干不利。中、下段の二択を迫れる(②②②②+④)と(②②②②)は、どちらもガードされると手痛い反撃を受けるので多用し過ぎないように。

**スピニングバックナックル**(②②)からの**派生技**／上段の(②②)は、半回転の攻撃でガードされてもほとんど不利にならないのが特徴。連続ヒットし、ガードされても確定の反撃を受けない(②②②②)と、1発止めやサイドスライドシャッフルへの移行を絡めて攻めるのが常とう手段になる。**ライティングバックナックル**(②②②②)／1発目が硬化カウンター以上でヒットしたときに、最後まで連続ヒットしてダウンを奪える。主にスキの大きい中段攻撃をガードした後の確定反撃として使っていく。

**レイジキック**(②②②)／1発目の(②②)は、半回転の攻撃でガードされても確定の反撃を受けず、カウンターヒットした場合は若干有利になる。下段攻撃の要として活用していく。(②②②)は、硬化カウンター以上で連続ヒットし、ダウンを奪える技。状況を確認しつつ、この技にならなければならない。



 <b>スマッシュキック</b> ◎ 20 上 キャンセル可	 <b>スマッシュキック~バックナックル</b> ◎◎ 15 上 ※2	 <b>コンボナックルスピニングキック</b> ◎◎◎ 25 特上 振り向き状態へ	 <b>フォワードキック</b> ◆◎ 22 上 キャンセル可	 <b>フラッシュソードキック</b> ◆◎◎ 22 上	 <b>ニーキック</b> ◇◎ 20 中
 <b>スマッシュローキック</b> ◇◎ 12 下	 <b>ダブルスピニングキック</b> ◎◎ 18 中	 <b>コンボナックルロー</b> ◎◎◇◎ 18 下	 <b>ダッシュハンマーキック</b> ◇◇◎ 26 中	 <b>スタンディングニーキック</b> ◇◎ 15 中	 <b>スタンディングニーキックコンボ</b> ◇◎◎ 20 上
 <b>スマッシュローキック</b> ◇◎ 12 下	 <b>フェイクエルボー</b> ◇◎◎ 19 中 ◇◎が出る前に入力	 <b>フェイクエルボーバックナックル</b> ◇◎◎◎ 21 特上 覚-1	 <b>ローキック</b> ◆or◇◎ 12 下	 <b>ハイアングルアッパーキック</b> ◇◇◎ 28 中	 <b>スピニングキックターン</b> ◇◇◎ 21 上 振り向き状態へ
 <b>ミドルキック</b> ◇◎ 21 中	 <b>ミドルキック~ジャブ</b> ◇◎◎ 8 上 ◇or◇◎+◎+◎でサイドスライドシャッフルへ	 <b>スピニングキックコンビネーション</b> ◇◎◎◎ 20 上 ◇でスライドシャッフルへ	 <b>サマーソルトキック</b> ◇◎+◎ 32 中 ◇◎+◎でも出せる	 <b>ダブルドラゴン</b> ◇◎ 18, 15 中・上 覚-1、◇◎+◎でも出せる	 <b>ビートナックル</b> ◎+◎ 20 中 覚-1
 <b>ビートナックル</b> ◎+◎ 20 中 覚-1	 <b>ビート&amp;バックナックル</b> ◎+◎◎ 12 上	 <b>チョッピングレフト</b> ◇◎+◎ 20 中 ※3	 <b>チョッピングレフトコンボ</b> ◇◎+◎◎ 20 中	 <b>ボディブロー</b> ◇◎+◎ 18 中	 <b>レイジオブドラゴン</b> ◇◎+◎ (ヒット時) ◎+◎ 35 打投 覚-1
 <b>ビートスピニングキック</b> ◎+◎◎ 25 特上 ◇でスライドシャッフルへ	 <b>スウェーフック</b> ◇◎+◎ 14 上 ◎からの技につながる	 <b>ビルジー</b> ◇◎◎+◎ 16 上 覚-1	 <b>ドラゴンコンビネーション</b> ◇◎+◎ 16 中	 <b>ドラゴンコンビネーション</b> ◇◎+◎◎ 13 中 ◇or◇◎+◎+◎でサイドスライドシャッフルへ	 <b>ドラゴンコンビネーション</b> ◇◎+◎◎◎ 18 中 覚-1
 <b>ライトニングキック1</b> ◇◎+◎ 10 特中	 <b>ライトニングキック2</b> ◇◎+◎◎ 8 中	 <b>ライトニングキック3</b> ◇◎+◎◎◎ 8 中	 <b>ライトニングキック4</b> ◇◎+◎◎◎◎ 10 上	 <b>ライトニングキック5</b> ◇◎+◎◎◎◎◎ 30 上	

※2.◇でスライドシャッフルへ、◇or◇◎+◎+◎でサイドスライドシャッフルへ ※3.◇でスライドシャッフルへ、◇or◇◎+◎+◎でサイドスライドシャッフルへ、覚-1

**フラッシュソードキック**【◆◎◎】／【◆◎】の攻撃判定が出た瞬間にキャンセルすることで出せる、いわゆる「居合い蹴り」。ガードされても有利になるほか、カウンターヒット時には【◇◎◎】などを連続ヒットさせられる。空中コンボにも組み込んでいけるので、入力タイミングに慣れて自在に出せるようにしたい。

**ニーキック**【◇◎】／ノーマルヒットで相手を浮かすことができるのが長所。ただし浮きは低めで、ガードされたときのスキが大きく、【◇◎◎】より優れた点が少ない。

**ダッシュハンマーキック**【◇◇◎】／ヒット時にダウンを奪える中段攻撃。リーチの割に出が早いので使いやすいが、ガードされた場合は立ち◎や投げが反撃になる。

**スタンディングニーキックコンボ**【◇◎◎】／出が早く、スキの無い中段のヒザから、連続ヒットする上段の蹴りにつなぐ。主に、さばき技対策として使っていく。

**グローインキック**【◇◇◎】／カウンターヒット時に急所崩れからのコンボが狙えるほか、ガードされても確定の反撃を受けない。姿勢の低い技に打ち勝ちやすいことも長所だ。出の早さは標準的で使いやすい。

**ハイアングルアッパーキック**【◇◇◎】／ノーマルヒットで相手を高く浮かせるコンボ始動技。相手にガードされてしまうと肘クラスの技で反撃を受けてしまうが、見返りは大きいので相手の技の空振りなどに狙おう。

**スピニングキックターン**【◇◇◎】／全回転技にしては出が早く、ガードさせれば確定反撃は無い。ヒット時に相手を横に向かせることが特徴の一つだ。ただし、技後に背を向けるため、しゃがんでかわされると危険。

**スピニングキックコンビネーション**【◇◎◎】／標準的なミドルキック始動の連係技。2発目からサイドスライドシャッフル、3発目からスライドシャッフルに移行できる。

**ビートナックル**【◎+◎】からの連係技／【◎+◎】はミドルキッククラスの発生速度を持ち、硬化カウンター以上なら相手がダウンする。【◎+◎◎】へとつなげば空中コンボを組むことが可能だ。ただし、1発目をガードされていた場合は2発目をしゃがまれ、手痛い反撃を受けやすい。1発止めや特殊上段の【◎+◎◎】も交え、反撃をかわしていこう。なお、【◎+◎】がノーマルヒットした場合は相手がよろけ、派生技が連続ヒットする。

**ビルジー**【◇◎◎+◎】／肘クラスの発生速度を持つ上段攻撃。ノーマルヒット時は立ち◎、カウンターヒット時はミドルキッククラスの技が連続ヒットするほど有利になる。ダッシュから投げを決めることも可能。

**ドラゴンコンビネーション**【◇◎+◎◎】／相手を押さえ込む連係技として活躍する。2発目からのサイドスライドシャッフルも活用し、攻撃を組み立てよう。



通常時の技

 <b>スピニングキック</b> ⑧+⑥ 21 上	 <b>スピニングキックロースピニングキック</b> ⑧+⑥⑧+⑥ 20 下	 <b>ステップインミドルキック</b> ⑧+⑥+⑥ 30 中	 <b>スピンヒールソード</b> ⑧+⑥ 22 中	 <b>ミドルスピニングキック</b> ⑧+⑥ 25 中
 <b>レッグスライサー</b> ⑧+⑥ 20 下	 <b>スピニングレッグスライサー</b> ⑧+⑥⑧ 20 特上	 <b>ジャンピングサブキック</b> ⑧+⑥ 30 中	 <b>ヘッドフックキック</b> ⑧+⑥ 30 上	 <b>スイッチステップ</b> ⑧+⑥+⑥ 特殊
 <b>バリアキック</b> (ディフェンシブ中)⑧+⑥ 25 中	 <b>サイドステップボディ</b> (オフェンシブ中)⑧ 13 中	 <b>サイドステップハンマーキック</b> (オフェンシブ中)⑧ 21 中	 <b>リアクトラウンドキック</b> (壁正面)⑧+⑥+⑥ 30 中	 <b>ウォールバックロール</b> (壁正面)⑧+⑥+⑥ 特殊

スライドシャッフル中の技

 <b>スライドシャッフル</b> ⑧+⑥+⑥ 特殊	 <b>フラッシュバックナックル</b> (スライドシャッフル中)⑧ 15 上	 <b>ダッキング</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥ 特殊	 <b>ダッキング〜ヘビーボディ</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥ 14 中	 <b>ダッキング〜トーキック</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥ 16 中
 <b>ステップインソード</b> (スライドシャッフル中)⑧ 26 中	 <b>ステップインソードキャンセル</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥ 26 中	 <b>ダッキング〜ヘビーボディ</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥ 14 中	 <b>トーキックサマーソルトキック</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥(ヒット時)⑧+⑥ 40 打投	 <b>ダッキング〜ファイアーダーツ</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥+⑥ 33 特上
 <b>ステップインロークラッシュ</b> (スライドシャッフル中)⑧ 16 下	 <b>ステップインロー・スラッシュハイ</b> (スライドシャッフル中)⑧ 16 上	 <b>ドラゴンバックナックル</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥ 21 中	 <b>ダッキング〜ファイアーダーツ</b> (スライドシャッフル中)⑧+⑥+⑥ 33 特上	 <b>エルボーバックナックル</b> (サイドスライドシャッフル中)⑧ 18 特上
 <b>サイドスライドシャッフル</b> (特定の技中)⑧+⑥+⑥ 特殊	 <b>スピアエルボー</b> (サイドスライドシャッフル中)⑧ 19 中	 <b>エルボーバックナックル</b> (サイドスライドシャッフル中)⑧ 18 特上		

**スピニングキックロースピニングキック**〔⑧+⑥⑧+⑥〕/全回転で、近距離で1発目をガードさせれば2発目がガード不能になるのが特徴。発生こそ遅いが、避けと立ちガードの両方に対応する選択肢として使える。

**ステップインミドルキック**〔⑧+⑥+⑥〕/前進しつつ放つためリーチが長く、さらにヒット時には尻もちよろけを奪える。なお、〔⑧+⑥+⑥〕とコマンド入力をするによって、技後に背を向けることが可能。

**スピンヒールソード**〔⑧+⑥〕/ヒット時にたたき付けからのコンボが狙える。リーチの長さを利用し、中間距離で相手の技の空振りを狙っていこう。ガードされたときは大きく不利だが、確定の反撃は受けない。

**ミドルスピニングキック**〔⑧+⑥〕/中段の全回転技。出の早さが標準的で、避け対策の主力として機能してくれる。ただし、ガードされたときのスキは大きい。

**ジャンピングサブキック**〔⑧+⑥〕/技の発生こそ遅いものの、下段をかわしつつ攻撃できる半回転中段攻撃。ノーマルヒット時は相手がダウンし、カウンターヒット時には空中コンボが狙えるケースがある。ガードされても不利にならないことが長所だ。

**スイッチスピニングキック**〔⑧+⑥+⑥〕/ガードされても有利になる半回転技。ヒット時は相手を横に向かせる効果があり、ジャッキー側が大きく有利になる。

**スライドシャッフル**〔⑧+⑥+⑥〕/後方に下がる特殊動作。技に派生させなかった場合、ポーズを取って一定の硬直ができる。特定の技から⑧入力で出せるスライドシャッフルは、動作が短くスキが小さい。

**フラッシュバックナックル**〔(スライドシャッフル中)⑧〕/発生が早く、硬化カウンター以上でたたき付けダウンを奪える。コンボにつないで追加ダメージを与えよう。

**ステップインソード**〔(スライドシャッフル中)⑧〕/ヒット時に尻もちよろけを奪える中段技。タイミングよく⑥を入力すれば、攻撃判定を出した後にキャンセルすることができる。スキが軽減され、ガードされても有利となるので、できるだけキャンセルして使いたい。

**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)⑧+⑥〕/連続ヒットしダウンを奪える下段→上段の連係。1発目から⑧でスライドシャッフルへ移行可能。

**ドラゴンバックナックル**〔(スライドシャッフル中)⑧+⑥〕/リーチのある中段技。上段攻撃に強いのが長所。

**ダッキング**〔(スライドシャッフル中)⑧+⑥〕/上段をかわしつつ接近できる特殊移動。避ける相手に使おう。

**ダッキング〜ヘビーボディ**〔(スライドシャッフル中)⑧+⑥〕/ヒット時に腹崩れからのコンボが狙える技。ガード時も確定の反撃を受けることは無い。



ジャンプ攻撃

<b>エルボー</b> (上昇中)◎	<b>ステップストレート</b> (空中)◎	<b>ステップフックキック</b> (上昇中、空中)◎	<b>ステップヒールキック</b> (着地ぎわ)◎
25 中	25 中	25 中	20 中

背後攻撃

<b>ターンナックル</b> (敵背後)◎	<b>ターンスラントバックナックル</b> (敵背後)◇◎	<b>レイジキック</b> (敵背後)◇◎	<b>ターンキック</b> (敵背後)◎	<b>ターンロースピンキック</b> (敵背後)◇◎	<b>ブラインドバックナックル</b> (敵背後)◎+◎	<b>スライドシャッフル</b> (敵背後)◎+◎+◎
10 上	14 下	18 上	26 上	20 下	25 中	- 特殊

◎からの技につながる  
◇でスライドシャッフルへ  
覚-2

ダウン攻撃

<b>サッカーボールキック</b> (敵ダウン)◇◎	<b>ジャンピングニースタンブ</b> (敵ダウン)◇◎
13 夕攻	22 夕攻

投げ技

<b>フェイススマッシュキック</b> ◎+◎	<b>ワンインチブロー</b> ◇◎+◎	<b>ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ</b> ◇◎+◎or◇	<b>ドラゴンフィスト</b> ◇◎◎+◎
25 上投	25 上投	20~25 上投	45 上投

覚-1  
敵の腹側に回るとダメージ20、背側に回るとダメージ25  
覚-1

<b>ニーストライク</b> ◇◎◎+◎	<b>ドラゴンスナップ</b> ◇◎+◎	<b>サディスティックハンギングニー</b> ◇◎◎+◎
55 上投	42 上投	55 上投

覚-1

<b>ウォールフェイスクラッシュ</b> (敵壁背後)◇◎◎+◎	<b>ネックスラッシング</b> (敵側面)◎+◎	<b>フェイスクラッシャー</b> (敵後ろ向き)◎+◎
65 上投	40 上投	50 上投

当て身技

<b>バクサオ</b> レバーニュートラル時(対・上中)◎	<b>バクサオナックル</b> (バクサオ成功時)◎
- 当	10 中

**トーキックサマーソルトキック**[(スライドシャッフル中)◇◎◎(ヒット時)◎+◎] / [(スライドシャッフル中)◇◎] から出せる派生技の一つ。ガードされても確定の反撃を受けることは無い。[(スライドシャッフル中)◇◎◎] よりもリーチが長いことが長所。  
**ダッキング～ファイアーダーツ**[(スライドシャッフル中)◇◎◎+◎] / 特殊上段の跳び蹴り。ヒットすればダウンを奪えるほか、ガードされてもほとんど不利にならない。  
**サイドスライドシャッフル**(特定の技後◇or◇◎+◎) / 一部の技から派生させられる。左右に軸をずらす特殊移動。これで直線的な技をかわせることもある。  
**エルボーバックナックル**[(サイドスライドシャッフル中)◎◎] / しゃがみヒット時によるけを奪える中段技から、特殊上段の裏拳につなぐ連係。特殊移動を見て割り込んでくる相手に使おう。スキの小さい1発止めが主力。

**ターンナックル**[(敵背後)◎] / 背後攻撃で最も出が早く、その後は立ち◎始動のものと同じ派生技を出せる。  
**ターンスラントバックナックル**[(敵背後)◇◎] / [◇◎] と似た性質を持つ背後攻撃。その後の派生技も同じだ。  
**ターンロースピンキック**[(敵背後)◇◎] / ヒット時にダウンを奪える半回転の下段技。ガードされてもスキは小さめで、肘クラスの確定反撃を受ける程度。  
**ブラインドバックナックル**[(敵背後)◎+◎] / 中段の背後攻撃。ヒットした際は大きく有利になり、ダッシュからの投げが確定する。側面ヒットした場合は、崩れからのコンボを狙うことができる。  
**ニーストライク**[(◇◎◎+◎)] / ジャッキーの持つ投げ技の中で、最も大きなダメージを与えられる。コマンドの都合上、ダッシュから狙いやすいことが長所だ。投げ抜けされた後は側面を取られるため、やや不利な状況になる。

**サディスティックハンギングニー**[(◇◎◎+◎)] / 総ダメージこそ [◇◎◎+◎] と同じだが、相手にジャスト受け身されるとダメージが軽減されてしまうので注意。フルフェンスのステージで相手を壁に追い詰めて決めれば、壁ヒットから [◇◎◎] などでも追い打ちできる。  
**ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ**[(◇◎+◎◇or◇)] / 技後に相手の側面を取り、大きく有利に。  
**ドラゴンフィスト**[(◇◎◎+◎)] / 相手を壁に追い詰めた状況で大きくパワーアップする投げ技。壁投げに変化すれば大ダメージになるほか、壁に当たって相手が受け身不能になった場合には小ダウン攻撃で追い打ちできる。  
**バクサオナックル**[(バクサオ中)◎] / バクサオは、通常構え中に発動する特殊な当て身技。ここから◎に派生させるとジャッキー側が大きく有利に。タイミングよく上段投げにつなげば、確定で決めることができる。





サラ・ブライアント SARAH BRYANT

通常時の攻撃



ストレートリード	10
②、②	上

②で踏み込む



ジャブストレート	10
②②	上



パンチハイキック	20
②②	上

キャンセル可



パンチニーキック	16
②②	中



フラッシュビストパンチ(A)	10
②②②	上



フラッシュビストパンチ(B)	10
②②②	上



フラッシュビストパンチ(C)	10
②②②	上



コンボバックspinキック	20
②②②	上



コンボバックspinキック	20
②②②	上



コンボリバースハイキック	13
②②②	特上

フラミンゴへ



サーベントテイル	21
②②②	下



サーベントバイト	18
②②②	中



コンボライジングニー	24
②②②	中



コンボバックspinキック	28
②②②	中



コンボバックspinキック	28
②②②	中



コンボバックspinキック	28
②②②	中



コンボバックspinキック	20
②②②	上



コンボバックspinキック	20
②②②	上

フラミンゴへ



バックナックルターン	14
②②	上

振り向き状態へ



バックナックル	12
②②	上



サーベントレイジ	8,8
②②	中・上



サーベントフレンジー	8
②②(2発目ヒット時)	特上



テイルスイープ	20
②②(2発目ヒット時)	上

②②からも移行できる



スナップサイドチョップ	10
②②	上



セットアップコンビネーション	20
②②	上



セットアップコンビネーション	特殊
②②②+②+②	

フラミンゴへ



スクアットストレート	9
②②	特下



サーベントクロウ	20
②②②	中



サーベントクロウ	20
②②②(2発目ヒット時)	中

②②からも移行できる

**ストレートリード(②)からの連係**／攻めを展開していく上で起点となる技の一つ。ヒット時は打撃と投げの二択を仕掛けていくのももちろんのこと、ガードされても(②②)という優秀な連係があるので、それを意識させつつ攻めを広げていきたい。2発目にディレイを掛けるなど工夫すれば、試合を有利に進めていくことができるぞ。また、2発目カウンターヒットで大きく有利となるので、そこからの攻めも忘れずに展開したい。

**ジャブストレート(②②)からの連係**／(②②)からの派生を生かすことで中距離、近距離からうまく先手を取ってきたい。(②②②)と(②②②)を意識させての二択を仕掛けていこう。以前は特殊上段の(②②②)は『VF5』では上段になってしまったため、少々使い勝手が悪い。

**サーベントテイル(②②②)／(②②)から下段全回転キック**という、最も有効な派生の一つ。最速で入力すれば

(②②)をガードされていても相手の打撃をつぶすことができるぞ。ノーマルヒット時は不利だが、即座に立ち②を出すことによって相手の遅めの打撃をつぶすことができ、投げはしゃがむことで回避できる。最後のケズり用途としても有効な技だ。

**サーベントバイト(②②②②)／(②②②②)をキャンセル**し、中段キックを放つ技。ガードされても不利は小さく、ヒット時は有利となる。カウンターヒットした場合は空中コンボを狙っていこう。

**バックナックル(②②)からの連係**／発生はあまり早いものの、半回転かつ硬化カウンター以上で(②②②)まで連続ヒットする。ヒット確認してうまくダメージを稼ぎたい。ガードされても確定反撃を受けず、また(②②②②)や(②②②②+②)に派生させれば割り込もうとした相手に対しカウンターを取ることができるぞ。

**サーベントフレンジー(②②②(2発目ヒット時)②)からの連係**／(②②②(2発目ヒット時)②)は(②②②)の2発目ヒット時にのみ出すことができる技。連打入力では出すことができず、(②②②)がヒットした瞬間に②をタイミングよく押す必要があるので注意しよう。(②②②)が相手にヒットした際には確実につなげたい技だ。

(②②②(2発目ヒット時)②)後はさらに(②②)からの連係としても存在する2種の技に派生できるのが特徴だ。(②②②(2発目ヒット時)②②)は相手をたたき付ける効果があり、小ダウン攻撃が確定するためダメージ源として優秀。(②②②(2発目ヒット時)②②+②)は技後のモーションが少々長いものの、壁ヒットした場合は大ダウン攻撃を狙うことができるので覚えておこう。なお、どちらの派生もディレイの受け付け幅が長く、かなり遅くコマンド入力しても技が出る。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





ライジングエルボー	16	
◇◎	中	



エルボーサイドチョップ	12	
◇◎◎	上	

覚-1



ヴァーティカルフックキック	21	
◎、◆◎	上	

キャンセル可、◆◎で踏み込む



ハイキックストレート	8	
◎◎	上	



ニーキック	20	
◇◎	中	



ダッシュニー	25	
◇◎◎	中	



ダブルジョイントパット	20	
◇◎◎	特中	



ダブルジョイントパット	20	
◇◎◎	特中	



ダブルスラストキック	17	
◎◎	中	



スイッチキック	15	
◇◎	中	

フラミンゴへ



クイックニー	18	
◇◎◎	中	



エルボーフックキック	18	
◇◎◎◎	上	

フラミンゴへ



エルボーフックキック~ステップ	-	
◇◎◎◎◎+◎+◎	特殊	



シャープソード	21	
◇◎◎	上	

振り向き状態へ



シャープソードコンボ	18	
◇◎◎◎	特上	



シャープソードコンボ	18	
◇◎◎◎	特上	

キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)



ジャックナイフキック	20	
◇◎	中	



ジャックナイフミドルキック	17	
◇◎◎	中	



ローキック	12	
◆or◇◎	下	



スピニングキック	15	
◆◇◎	上	

振り向き状態へ



ダブルスピニングキック	15	
◆◇◎◎	上	

覚-1



ドラゴンスマッシュキャノン	27	
◇◎◎	中	



ミドルキック	16	
◇◎	中	



ミラージュキック	8, 12	
◇◎◎	上・上	

フラミンゴへ



フェザースクエアカロウ	20	
◇◎	中	

フラミンゴへ



フルスピニングヒールキック	21	
◇◎	中	



ヒールキックムーンサルト	-	
◇◎◎+◎+◎	特殊	



サマーソルトキック	32	
◇◎	中	

◇◎+◎でも出せる



ハイスайдキック	20	
◎+◎	中	

さばき、フラミンゴへ



ダブルライズキック	17, 10	
◇◎+◎	中・中	

フラミンゴへ



フリーズショット	10	
◇◎+◎	上	



ウィンドナックル	10	
◇◎+◎◎	上	



ストームコンビネーション	21	
◇◎+◎◎◎	上	

キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)



サーベントトーキック	16	
◇◎+◎	中	



サーベントスマッシュキャノン	10	
◇◎+◎◎	上	



サーベントトーキック	16	
◇◎+◎	中	



サーベントスマッシュキャノン	10	
◇◎+◎◎	上	



ライジングアッパー	18	
◇◎+◎◎◎	中	



プリザードキック	21	
◇◎+◎◎◎	中	

キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)、覚-1

**ライジングエルボー** (◇◎)からの連係/サラの接近戦においてメインのダメージ源となる技。連係の組み立て、相手の技への割り込みなど、あらゆる局面で狙っていきける優秀な性能を持つ。ヒット時は確認してから確実に(◇◎◎)とつなげてダメージを与えていきたい。また、(◇◎)が相手のしゃがみ状態にヒットした場合はよろけを誘発するが、その際に、(◇◎◎)を狙うと2発目が非常に空振りしやすいので、ディレイを掛けて入力の方がいい。(◇◎◎)はダメージこそ小さいものの、ガードされてもリスクが低い。相手の体力をうまくケズっていききたいときに使おう。

**ハイキックストレート** (◆◎◎) / (◆◎)は空中コンボの追撃や、確定反撃で使っていく。なお、(◎)と(◆◎)は技名やダメージなどが同じだが、微妙に性質が違い、後者は硬化カウンター以上で浮かせることができる。カウンターヒット時は、空中コンボを狙おう。

**シャープソードコンボ** (◇◎◎◎) / 半回転でリーチが長く、発生の早い上段回し蹴り。踏み込まずに技を出すので、中距離のけん制として使いやすい。発生は肘クラスなので、近距離で使っていくことも十分に可能だ。2発目は特殊上段で、ヒット時は有利となる。1発目を避けた相手を巻き込みやすいぞ。

**ストームコンビネーション** (◇◎+◎◎◎) / 主に大技をガードした後の反撃技として使用している。硬化カウンターで全段ヒットし、ダウンを奪うことができる。また、壁張り付き後の追撃としても優秀だ。

**プリザードキック** (◇◎+◎◎◎) / 上・中・中という新技。発生が早く、2発目がカウンターヒットすれば3発目が連続ヒットする。ケズりや立ち合いでのアクセントとして使っていくといいだろう。また、壁際でヒットさせれば壁張り付きになるので、積極的に狙っていきたい。なお、3発

目をキャンセルしてフラミンゴに移行可能。














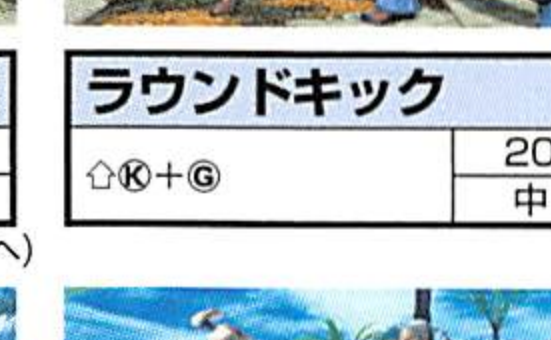




**ドラゴンスマッシュキャノン** (◇◎◎) / サラの浮かせ技の中で、最も大きなダメージを取れる。その反面、ガードされてしまうとスキが甚大で、手痛い反撃を受けてしまう。1発勝負を狙って……、というようなバクチ用途で使うのいいが、確実に当てたいのであれば、相手の技の空振りに合わせていくのがいいだろう。

**スイッチキック** (◇◎) / ガードされても大きく有利になる、フラミンゴ移行技の中段キック。カウンターやよろけから(◎◎)をつなげられるのは大きな魅力といえる。

**サーベントスマッシュキャノン** (◇◎+◎◎◎) / (◇◎+◎)からの連係で、サラの主力浮かせ技としてあらゆる局面で活躍する。ヒット確認から2発目につなげて、効率よくダメージを与えていきたい。



通常時の攻撃

 <b>スピニングスケアクロウ</b> K+G 20 上 フラミンゴへ	 <b>スピニングスケアクロウ~ステップ</b> K+G(P)+K+G 特殊	 <b>クラッシュトルネード</b> (立ち途中) K+G 30 上 ※1	 <b>ローズピンキック</b> △K+G 20 下	 <b>ヒールスラッシュ</b> △K+G 20 中	 <b>シャドウスラッシュ</b> △K+G(K) 20 中
 <b>ヴァルキリーフライト</b> △K+G 18 中	 <b>ヴァルキリージャブ</b> △K+G(P) 10 上	 <b>ヴァルキリーストレートコンボ2</b> △K+G(P)P 12 特上	 <b>ヴァルキリーストライク</b> △K+G(P)P(K) 17 中	 <b>ライジングニー</b> ▽△K+G 30 中	 <b>ライジングニーダブル</b> ▽△K+G(K) 19 中
 <b>レッグスライサー</b> △K+G 18 下	 <b>ソードスラッシュ</b> △K+G(K) 16 中	 <b>ソードラッシュコンボ</b> △K+G(K)K 20 上 キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)	 <b>ラウンドキック</b> △K+G 20 中	 <b>ライジングニーコンボ</b> ▽△K+G・K 19 中	
 <b>スピアキック</b> △△K+G 18 上 覚-1	 <b>スピアキックコンボ</b> △△K+G(K) 21 中 ※2	 <b>クレセントヒール</b> △K+G 22 中 キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)	 <b>ヴァルキリーロー</b> △K+G 12 下	 <b>ヴァルキリーソード</b> △K+G(K) 20 上 フラミンゴへ	 <b>ヴァルキリーソード~ステップ</b> △K+G(K)P+K+G 特殊
 <b>ムーンサルト</b> △P+K+G 特殊 敵背後時はP+K+Gで出せる	 <b>サイドステップスラッシュ</b> (オフェンスムーブ中)P 13 中	 <b>サイドステップニー</b> (オフェンスムーブ中)K 21 中	 <b>サイドステップキック</b> (ディフェンスムーブ中)P+K 25 中	 <b>ランニングニー</b> (走り中)▽K 25 中	
 <b>リアクトラウンドキック</b> (壁正面)△P+K+G 30 中	 <b>ウォールバックロール</b> (壁正面)△P+K+G 特殊				
 <b>フラミンゴ</b> △K後など 特殊	 <b>カットインパンチ</b> (フラミンゴ中)P 8 上 Pからの技につながる	 <b>カットインチョップ</b> (フラミンゴ中)△P 10 上 △Pからの技につながる、覚-1	 <b>カットインミドル</b> (フラミンゴ中)△K 17 中 フラミンゴへ	 <b>ヴァルキリーランサー</b> (フラミンゴ中)△K 21 中 フラミンゴへ	 <b>スイッチロー</b> (フラミンゴ中)△K 16 下 フラミンゴへ

※1. ため可、ため時：覚-2、最大ため時：ダメージ42・攻撃判定が上から中に ※2. キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)、覚-1

**シャドウスラッシュ**〔△K+G(K)〕/〔△K+G〕からの連続技。空中判定になるポイントがあり、うまく使えば相手の下段技を読んだときにかわつつ当てる、といった芸当が可能。ただ、空中判定になるまでが遅く、不利な状況から瞬時に……とはいかないので、相手の起き上がりなどに合わせて使ってみるのがいいだろう。

**ヴァルキリーフライト**〔△K+G〕からの派生/ヒザからの連係に派生する新技。発生がかなり遅いため、使いどころが難しいが、攻撃のアクセントとして使うのも悪くない。〔△K+G(P)P(K)〕は2発目までが連続ヒット、その後の派生は特殊上段、中段となっている。

〔△K+G(K)〕は中段なので、ガードさせれば強制的に読み合いを仕掛けられる技でもある。

**レッグスライサー**〔△K+G〕/相手の足元を払う技。カウンターヒット時は〔△K(K)〕などで追撃を入れることがで

きる。不利な状況から立ち△などの上段攻撃で暴れてくるような相手へ、出鼻をくじくように使うといい。

**サイドステップスラッシュ**〔(オフェンスムーブ中)P〕/オフェンスムーブから中段攻撃を放つ。発生が早く使い勝手がいい上、ガード後に確定反撃が無い非常に優れた性能を持っている。また、よろけ中の相手を〔△P△K〕で浮かせて空中コンボを入れていくのも、非常に有効な選択肢だ。回復がかなり難しいので狙っていこう。立ち状態の相手にヒットした場合は有利、しゃがみ状態の相手にヒットした場合はよろけを誘発し〔P(K)〕などが確定する。

**サイドステップニー**〔(オフェンスムーブ中)K〕/オフェンスムーブから繰り出すヒザ蹴り。〔(オフェンスムーブ中)P〕とは違って技後の硬化が長いことから、相手にガードされてしまうと確定反撃を受けてしまう。ただし、側面硬化カウンターヒット以上で相手が崩れ落ち、そこか

らコンボを決めることができるため、見返りは大きいといえるだろう。ヒット後は〔△K+G〕で追撃すると高く浮き、各種コンボを決めていくことができるため、総合ダメージ量はかなり大きい。

**スピアキックコンボ**〔△△K+G(K)〕/1発目がヒットするとよろけを誘発し、2発目がそのまま連続ヒット。1発目をガードされた場合でも、相手は割り込むことができないので強制的に二択を迫れる。また、2発目をキャンセルすればフラミンゴに移行可能。

**ヒールスラッシュ**〔△K+G〕/リーチがそこそこ長く、反撃を受けずに大ダメージを狙っていける技だ。中距離から使っていくのが効果的だろう。

**ラウンドキック**〔△K+G〕/空中判定のあるキック技。ガードされてもリスクが低く、下段攻撃や投げ相殺を回避できるほか、カウンターヒット時はコンボを決められる。





**ガードクラッシュソード**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ

25	上
----	---

フラミンゴへ



**バックナックル**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+  
Ⓚ

9	上
---	---

フラミンゴへ



**バックナックルサイドキック**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+  
ⓀⓀ

19	中
----	---

フラミンゴへ



**バックナックルローキック**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+  
Ⓚ△Ⓚ

10	下
----	---

フラミンゴへ



**サイドネックカットソード**  
(フラミンゴ中)△or△Ⓚ+Ⓚ

23	中
----	---

フラミンゴへ、キャンセル可



**バックスピンキック**  
(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓚ

20	上
----	---

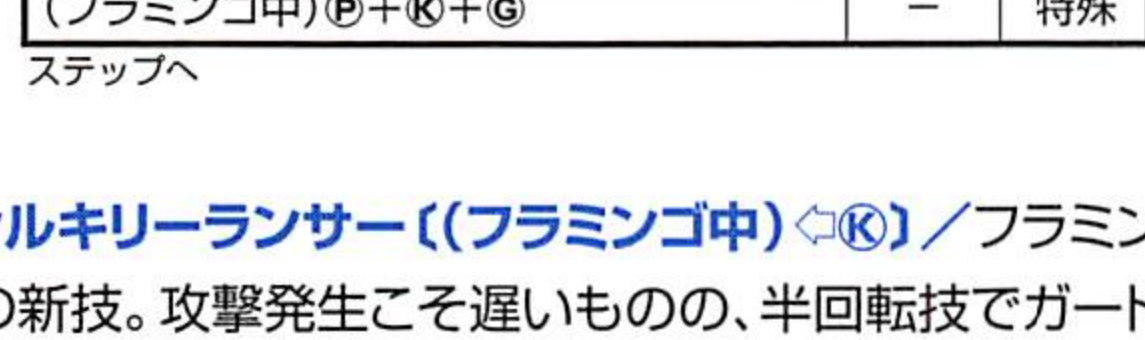
フラミンゴへ



**ミラージュステップ**  
(フラミンゴ中)Ⓚ+  
△or△

-	特殊
---	----

ステップへ



**ステップ**  
(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ

-	特殊
---	----

ステップへ



**サマーソルトキック**  
(フラミンゴ中)△or  
△Ⓚ

30	中
----	---

フラミンゴへ



**ラビッドキック**  
(フラミンゴ中)Ⓚ

12.8	特上・上
------	------

フラミンゴへ



**クラッシュロー**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ

16	下
----	---

フラミンゴへ



**ハンドホールドネックカット**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ(ヒ  
ット時)Ⓚ+Ⓚ

30	打投
----	----

敵後ろ向きヒット時:ダメージ35



**エッジキックコンボ・ダブル**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+  
Ⓚ△Ⓚ(ヒット時)Ⓚ

10	中
----	---

フラミンゴへ



**エッジキックコンボ・トリプル**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+  
Ⓚ△Ⓚ(ヒット時)Ⓚ

10	上
----	---

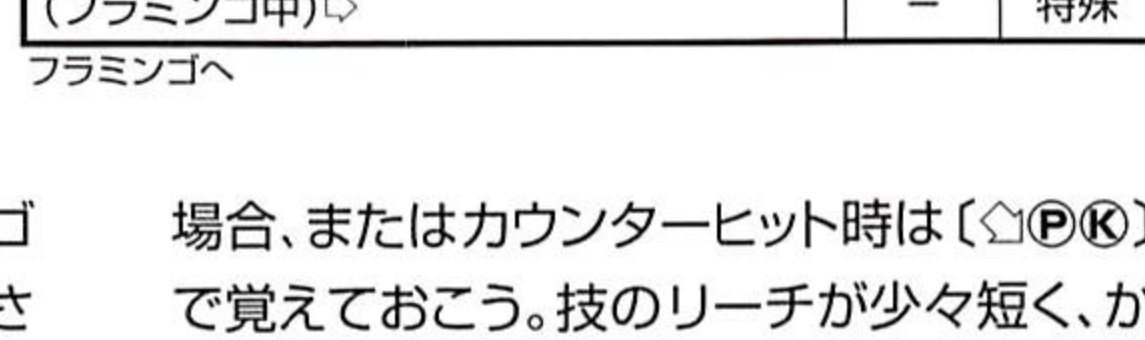
フラミンゴへ



**フェイク**  
(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓚ(対・下Ⓚ)

-	さ
---	---

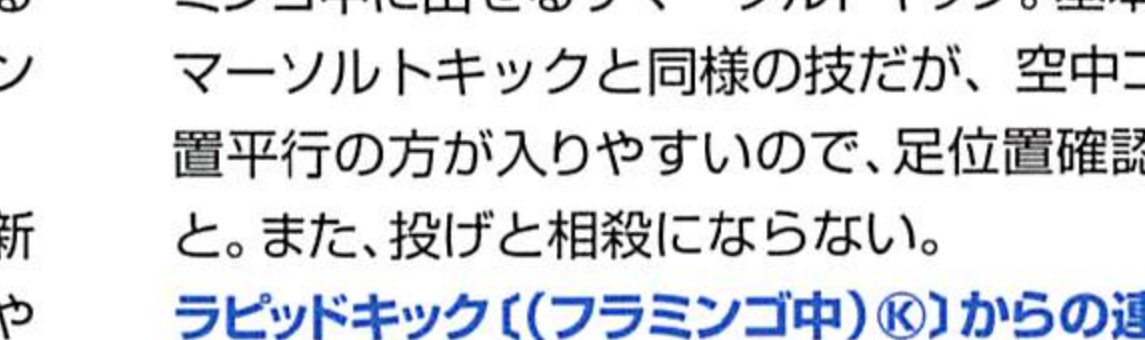
さばき、フラミンゴへ



**ヒールソードスラッシュ**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+Ⓚ

30	中
----	---

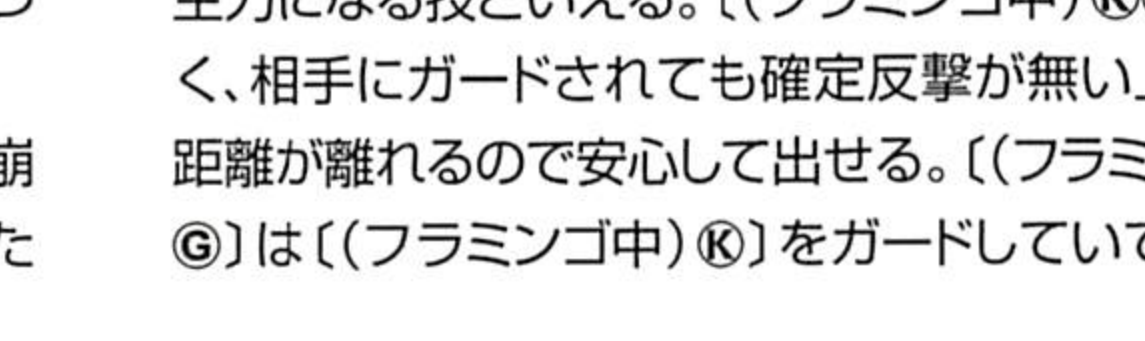
覚-1



**ヒールソード**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+Ⓚ

20	中
----	---

覚-1



**ステップインメナス**  
(フラミンゴ中)△

-	特殊
---	----

フラミンゴへ



**サイドキックコンビネーション**  
(フラミンゴ中)ⓀⓀ

17	中
----	---

フラミンゴへ



**ハイキックシフトコンビネーション**  
(フラミンゴ中)Ⓚ△Ⓚ

12	上
----	---

フラミンゴへ



**ローカットコンビネーション**  
(フラミンゴ中)Ⓚ△Ⓚ

13	下
----	---

フラミンゴへ



**キャノンコンビネーション**  
(フラミンゴ中)ⓀⓀ+Ⓚ

17	中
----	---

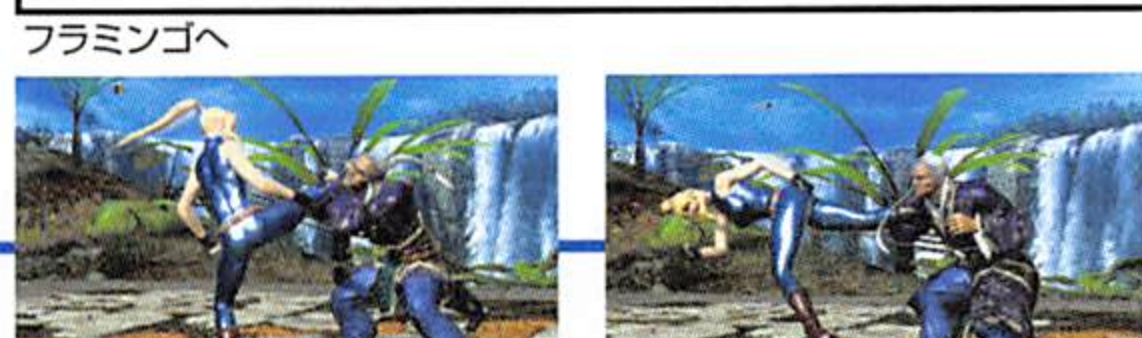
フラミンゴへ



**ローズスピキック**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+Ⓚ

20	下
----	---

フラミンゴへ



**ネックカットスラッシュ**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+Ⓚ(ヒットorガード時)Ⓚ+Ⓚ

-	-
---	---

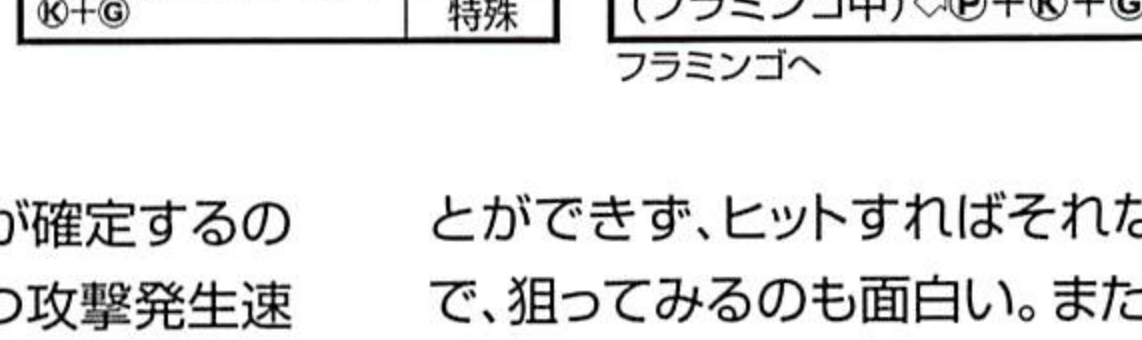
覚-1



**バックロールエスケープ**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+  
Ⓚ+Ⓚ

-	特殊
---	----

フラミンゴへ



**ムーンサルト**  
(フラミンゴ中)△Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ

-	特殊
---	----

フラミンゴへ

**ヴァルキリーランサー**[(フラミンゴ中)△Ⓚ] / フラミンゴ中の新技。攻撃発生こそ遅いものの、半回転技でガードされた際の硬化差が極めて小さく、発生の早い立ちⓀを出せば相手の肘クラスまでの打撃を止めることができる。また、技中に空中判定があるので、下段攻撃をかわせるほか、相手にカウンターヒットを取られた場合に、ダウンするだけで済むのが長所だ。

**スイッチロー**[(フラミンゴ中)△Ⓚ] / フラミンゴ中の新技。ヒット後は大幅に有利になり、[(フラミンゴ中)△Ⓚ]や[(フラミンゴ中)△Ⓚ]に対し相手が割り込むことができないほど。また、この技も半回転で空中判定があるため、[(フラミンゴ中)△Ⓚ]同様に相手の下段攻撃をかわしつつヒットさせるという芸当が可能。

**ガードクラッシュソード**[(フラミンゴ中)△Ⓚ] / ガード崩し効果を持つ、全回転上段キック。相手のガードを崩した

場合、またはカウンターヒット時は[(△ⓀⓀ)]が確定するので覚えておこう。技のリーチが少々短く、かつ攻撃発生速度が遅いのが残念なところ。

**サマーソルトキック**[(フラミンゴ中)△Ⓚor△Ⓚ] / フラミンゴ中に出せるサマーソルトキック。基本的に通常のサマーソルトキックと同様の技だが、空中コンボでは足位置平行の方が入りやすいので、足位置確認は怠らないこと。また、投げと相殺にならない。

**ラビッドキック**[(フラミンゴ中)Ⓚ]からの連係 / 特殊上段で発生が早く、ヒット時は有利。そこからまた二択を仕掛けられることから、[(フラミンゴ中)Ⓚ]はフラミンゴ中の主力になる技といえる。[(フラミンゴ中)ⓀⓀ]は避けに強く、相手にガードされても確定反撃が無い上に、相手との距離が離れるので安心して出せる。[(フラミンゴ中)ⓀⓀ+Ⓚ]は[(フラミンゴ中)Ⓚ]をガードしていても割り込むこ

とができず、ヒットすればそれなりのコンボが見込めるので、狙ってみるのも面白い。また、こちらも確定反撃が無いため、攻撃発生前につぶされさえしなければ安心して使っていける技だ。

**バックナックル**[(フラミンゴ中)△Ⓚ+Ⓚ]からの連係 / フラミンゴからの上段パンチ技。ここから[(フラミンゴ中)△Ⓚ+ⓀⓀ]と[(フラミンゴ中)△Ⓚ+Ⓚ△Ⓚ]の二択を仕掛けていきたい。





**バックスピンキック**[(フラミンゴ中)Ⓚ+Ⓚ] / 1発目はフラミンゴ中の上段全回転キック。ノーマルヒット以上で有利となる。また、派生技の[(フラミンゴ中)Ⓚ+ⓀⓀ]は特殊上段技なので、それを意識させての攻めも展開していける。2発目がカウンターヒットすれば[(ⓀⓀ)]がコンボとなることも覚えておこう。



ステップ中の技

 <b>ステップ</b> (フラミンゴ中)⑨+⑩ ⑩+⑩ ステップへ - 特殊	 <b>ステップ~クロスストレート</b> (ステップ中)⑨ 10 上	 <b>クロスストレート~フックキック</b> (ステップ中)⑨⑩ 18 特上	 <b>クロスストレート~フックキック~ステップ</b> (ステップ中)⑨⑩⑨+⑩+⑩ - -
 <b>ステップ~トーキック</b> (ステップ中)⑩ 16 中 キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)	 <b>トーキック~バックスピキック</b> (ステップ中)⑩⑩ 20 特上	 <b>トーキックコンビネーション</b> (ステップ中)⑩⑩⑩ 16 中 キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)	 <b>ステップ~ローキック</b> (ステップ中)⑩⑩ 10 下 フラミンゴ中⑨+⑩⑩からの技につながる
 <b>ステップ~フェイク</b> (ステップ中)⑨+⑩(対・下⑨) - さ さばき、フラミンゴへ	 <b>ステップ~ラウンドスピキック</b> (ステップ中)⑩+⑩ 20 上	 <b>トルネードスピキック</b> (ステップ中)⑩+⑩⑩ 20 特上 寛-2	
 <b>ステップ~サーペントテイル</b> (ステップ中)⑩⑩+⑩ 21 下	 <b>サーペントバイト</b> (ステップ中)⑩⑩+⑩⑩ 18 中		

ジャンプ攻撃

 <b>エルボー</b> (上昇中)⑨ 25 中	 <b>ステップストレート</b> (空中)⑨ 25 中	 <b>ステップフックキック</b> (空中)⑩ 20 中	 <b>ステップヒールキック</b> (着地ぎわ)⑩ 20 中
---	---	---	--

背後攻撃

 <b>ターンナックル</b> (敵背後)⑨ 10 上 ⑨からの技につながる、フラミンゴ中も可能	 <b>ターンローストレート</b> (敵背後)⑩⑨ 12 下	 <b>ターンキック</b> (敵背後)⑩ 25 上 フラミンゴ中も可能	 <b>ターンロースピキック</b> (敵背後)⑩⑩ 20 下 フラミンゴ中も可能	 <b>ドラゴンキック</b> (敵背後)⑩⑩ 25 上	 <b>ターンライジングキック</b> (敵背後)⑩⑩ 25 中	 <b>ターンフックキック</b> (敵背後)⑩+⑩ 20 上 フラミンゴへ、⑨+⑩+⑩でステップへ
--	--	---	---	---	---	--

ダウン攻撃

 <b>サッカーボールキック</b> (敵ダウン)⑩⑩ 13 ダ攻	 <b>ジャンピングニースタンプ</b> (敵ダウン)⑩⑨ 22 ダ攻
--	--

**トーキックコンビネーション**[(ステップ中)⑩⑩⑩] / ステップ中に3回キックを繰り返す技。攻撃判定は中・上・中となっており、相手がよろけていれば、ヒット確認して2発目で浮かせることができる。起き上がりを攻めるときなどに、先読みで重ねてみるといいアクセントになるだろう。1発目の⑩で止めて投げにいくというのも有効な選択技だ。3発目をキャンセルするとフラミンゴに移行できるので、覚えておこう。

**ステップ~サーペントテイル**[(ステップ中)⑩⑩+⑩] / ステップからの下段回転キック。[(⑨⑨)⑩]と同様の性質を持っており、ノーマルヒットだとやや不利、カウンターヒットならダウンを奪うことができる。ステップから出す技としては、有効な選択技といえるだろう。[(⑩⑩+⑩⑩)]などで空中コンボを締めた後に、起き攻めでステップを活用しながら使ってみよう。

**サーペントバイト**[(ステップ中)⑩⑩+⑩⑩] / [(ステップ中)⑩⑩+⑩]から連係して出せるカカト落とし。[(⑨⑨)⑩⑩]と同様の性質を持ち、ガードされても不利が小さい。カウンターヒットした際は空中コンボを決めていくことが可能。

**ターンナックル**[(敵背後)⑨] / 振り向きからのパンチ。技後は通常時の立ち⑨への派生につながる。[(⑩⑩)⑨]で背向け状態になってから使ってみると効果的。相手のリズムを狂わせるのに使ってみよう。

**ターンローストレート**[(敵背後)⑩⑨] / 発生の早い半回転下段技。ノーマルヒット後は大幅に不利になってしまうため、あまり使い道は無い。ただ、発生自体はそれほど遅い技ではないため、不意を突いて[(⑩⑩)⑨]から続けて出せば、最後のケズリなどに使える。

**ターンライジングキック**[(敵背後)⑩⑩] / 馬蹴りのようなモーションのキック。リーチの短い技を回避する性能を

持っており、相手の立ち⑨やしゃがみ⑨などをかわしやすい。距離が近い場合に狙ってみるのも悪くない。

**ターンロースピキック**[(敵背後)⑩⑩] / 背向けからの下段回転蹴り。発生が早く見切りづらい上に、ダウンを奪えるので使える技だ。壁際で当てれば大ダウン攻撃が確定するので、忘れずに決めておこう。

**ターンフックキック**[(敵背後)⑩+⑩] / 背向け状態からフラミンゴに移行できる上段キック。あまり使う機会はないが、背向け状態のサラに対して相手は様子見をするケースは多いので、アクセントとして使ってみよう。





## ヴァルキリーレイジ

P+G

30

上投

## レクイエム

△P+G

25

上投



## ネックブリーカードロップ

△△P+G

40

上投

## ローリングフェイスクラッシュ

△P+G

45

上キ

## レクイエム～ミラージュステップキック

△P+G△or△

25

上投



## フォーリンエンジェルスロー

△△P+G

40

上投

## マーメイドファランクス

△P+G

35

上投

## レッグホールドスロー

△△P+G

50

上投



## スイートペイン

△△△or△△△P+G

55

上投

## フロンツースプレックス

△△P+G

40

上投



## ライトニングニースマッシュ

(敵壁背後) △P+G

60

上投



## シェルブレイクエルボー

(敵側面) P+G

40

上投



## バックドロップ

(敵後ろ向き) P+G

50

上投



## レッグフックスロー

(フラミンゴ中) P+G

45

上キ

## ガトリングキックビート

(フラミンゴ中) △△△or△△△P+G

60

上キ

**ヴァルキリーレイジ**【P+G】/『VF5』でモーションが変更された基本投げ。ダメージが小さくP+Gというコマンドで出せるということ以外は利点がないため、狙って使う機会は少ないだろう。投げ抜けがうまい相手に対して使っていくのが有効か。投げ後は受け身を取れるので、受け身を取った相手には起き攻めを仕掛け、取らなかった相手には小ダウン攻撃を決めること。

**マーメイドファランクス**【△P+G】/サラおなじみのワンコマンド投げ。0フレーム投げが決まるとささ的狀況では狙っていきたい。投げ後の小ダウン攻撃は、相手の回復次第で回避されるので気を付けよう。

**レクイエム**【△P+G△or△】/新しく追加された投げ。投げの後の入力方向で相手背中側=背後、相手腹側=側面、といった感じで取れる位置が変わる。投げ後は若干有利となるので、ミドルキックで側面カウンター崩れなどを狙

ってみるといいだろう。キャッチ投げがぴったり重なる距離なので、避ける相手に対しては面白い選択といえる。また、側面を取ってから〔(オフENSIVEムーブ中)△〕などで、相手が動いた場合に背後カウンターヒットを取ることも可能だ。派生を出さずダウンさせた場合、ダウン攻撃は確定ではないので注意しよう。基本的に、毎回派生させて使う投げという認識でいい。

**レッグホールドスロー**【△△P+G】/同じ方向の投げとして〔△△△or△△△P+G〕があるが、展開の早い状況などではこちらを使っていく方がとささの対応がしやすいだろう。投げた後の小ダウン攻撃は、相手の横転方向により確定しない。

**フォーリンエンジェルスロー**【△△P+G】/相手の背後を取って、そのまま跳び上がりつつスプレックスを決める大技。ダメージがそこそこ大きく、投げ入力方向の関係で

なかなか投げ抜けされにくいいため、何かと重宝する投げ技といえる。技後は小ダウン攻撃が確定するので、確実にダメージを与えていきたい。

**スイートペイン**【△△△or△△△P+G】/サラが持つ投げの中では、最大のダメージを誇る。投げ確定の場面では本命となってくるため、相手の警戒度は高く抜けられやすい傾向にある。無闇に狙うのではなく、〔△△P+G〕や〔△P+G〕に織り交ぜて使い、相手に投げ方向を悟られないようにするなどの工夫が必要だ。

**ガトリングキックビート**【(フラミンゴ中) △△△or△△△P+G】/フラミンゴ中の投げの中では最大ダメージ。フラミンゴからは打撃が充実しているので、裏をかいてこの技を狙っていくチャンスは多くあるはずだ。打撃を十分に意識させて使っていこう。







通常時の技



沖捶	
②、②②	12
	上

②②で踏み込む



連掌	
②②	10
	上



雷撃掌	
②②②	12
	上



連環轉身脚	
②②②②	36
	上



肘撃	
②②	19
	中



鳳凰槍掌	
②②②	20
	上

②+②+②で虎形へ



双拳旋風腿	
②②②	20
	上



連環轉身掃脚	
②②②②	25
	下



掃冲掌	
②②	9
	特下



虎爪	
②②	10、12
	上・中



虎爪	
②②	10、12
	上・中

虎形へ



連拳腿	
②②	20
	上

②+②+②で虎形へ



連環背転脚	
②②②②or②②	20
	中



虎槍掌	
②②②	20
	上



伏虎双撃	
②②②	23
	中



伏虎双撃	
②②②	23
	中

覚-1



背旋連掌	
②②②	18
	特中

振り向き状態へ



轉身双虎掌	
②②②②	20
	中



順步冲掌	
②②②	22
	中



順步連掌	
②②②②	12
	上



順步連掌	
②②②②	12
	上

②からの技につながる、②+②+②で虎形へ



飛燕轉身掌	
②②②	22
	特中

振り向き状態へ



飛燕連掌	
②②②②	16
	特中

②からの技につながる



斜上掌	
②②②	18
	上



斜上冲捶	
②②②②	12
	上

②からの技につながる、②+②+②で虎形へ



燕子掌	
②+②	20
	中

ため、ため中②で虎形へ、最大ため時:ダメージ40



轉身穿肘撃	
②②+②	21
	中



飛燕掃脚	
②②②②	25
	下



連環槍掌	
②②②②	10
	上



連環槍掌	
②②②②	10
	上



双虎旋爪	
②②②+②	17、10
	中・中



双虎旋爪	
②②②+②	17、10
	中・中

振り向き状態へ



飛燕旋風脚	
②②②②+②	28
	中



連環虎燕掌	
②②②②+②	18
	中



黒虎攔旋爪	
②②②+②	20
	上



虎燕爪拳	
②②+②	22
	中

さばき

**沖捶(②)からの連係** / (②②②)は連続ヒットするものの技後は不利となるが、ラウには(②②②)から中段・下段の派生技があることから、相手は攻めにくい。とはいえ、相手に読み負けた際のリスクが高いため、立ち②が確定する場面ではヒット時有利になる(②②)、(②②)などを使っていこう。(②②②②)はコンボに活躍する技。立ち②からの派生は、(②②②)などのラウを代表する攻撃から出せるので、自由に使えるようにしたい。

**鳳凰槍掌(②②②)** / 使用頻度の高い、肘から出る上段攻撃の派生。連続ヒットするが、ヒット時は少し不利になる。この派生があるおかげで、肘をガードされた場合でも相手は攻めにくくなる。技後に②+②+②を入力をすることにより、特殊行動である虎形に移行可能。

**伏虎双撃(②②②)** / リーチが長い中段攻撃で、ヒット時はたたき付け効果がある。相手のスキの大きい下段攻撃

への確定反撃として有効だ。

**虎槍掌(②②②)** / 肘クラスの発生を持つ上段攻撃。(②②②②)と同様、ヒット時はたたき付け効果があるので確定反撃などとして活躍してくれる。

**斜上掌(②②②)**からの連係 / カウンターヒットで相手を浮かせられる上段攻撃で、その後②からの技を出せ、初段ヒット時は②がつながる。(②②②②)は上段の連係だが、初段が硬化カウンターで連続ヒットし、たたき付けダウンを奪える。(②②②②+②)は中段への派生で、(②②+②)同様に浮かせられるが、(②②②)カウンターヒット確認が難しい。主にコンボに組み込んでいこう。

**順步冲掌(②②②)** / 一気に間合いを詰めることが可能な中段攻撃。(②②②)とは違い、カウンターヒット時に浮かせることはできないが、離れた間合いから攻め立てられる。中距離から不意に出すのもいい。

**轉身穿肘撃(②②+②)** / カウンターヒットで腹崩れを誘発する中段攻撃で、姿勢が低くなることから相手の上段攻撃をスリしやすい。コンボを含めた期待値は非常に高いので、大きく有利な状況で相手の暴れを読んだら積極的に狙っていききたい技だ。

**双虎旋爪(②②②+②)** / 中段の半回転攻撃。発生は遅いものの、距離や足位置によっては相手のしゃがみ②などをスリすることが可能だ。狙ってかわすのは難しいが、知識として覚えておいて損は無いららう。

**黒虎攔旋爪(②②②+②)** / 上段攻撃だが、上段②、②系をさばく効果がある。さばき成功時は頭崩れを誘発するため、相手の連係にうまく合わせてダメージを与えよう。

**虎燕爪拳(②②+②)** / 中段攻撃で、ガードさせて有利小。空中の打点の高い位置や、崩れ中の相手に当てるとバウンド効果があるので、さらに浮かせ直しが可能。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





斜下掌	16
△◎	特中



連掌	10
△◎◎	上



連環掌	12
△◎◎◎	上



連掌轉身脚	36
△◎◎◎◎	上



崩捶	16
△◎	上



連掌	10
△◎◎	上



飛燕入巢	21
△◎◎◎	中



連掌旋風腿	20
△◎◎◎	上



連掌轉身掃脚	25
△◎◎◎◎	下



連掌側蹴	18
△◎◎◎	中



迅雷虎吼	20
△◎◎◎◎	下



双虎烈把	30
△◎+◎	中



翻身壁拳	18
△◎+◎	中



連掌背転脚	20
△◎◎◎◎or◎◎	中



虎脚背転	30
◎◎	中



連掌腿	20
△◎◎	上



連蹴旋風	20
△◎◎◎	上



括面腿	20
◎	上



虎燕轉身脚	20~30
◎◎	上



側蹴腿	25
(立ち途中)◎	中



下槍腿	15
◎◎	下



虎燕下槍連掌	23
△◎◎	上



左虎爪掌	20
△◎+◎	中



虎爪連掌	10
△◎+◎◎	上



地掃腿	23
△◎+◎	下



旋中腿	21
△◎	中



穿脚冲掌	12
△◎◎	上



穿脚連環虎掌	15
△◎◎◎	上



原地旋風脚	18
△◎	中



落地虎尾脚	15
△◎◎	上



虎燕轉身右担肘	18
△◎+◎◎+◎	特上



旋裁腿	13
▽or◎◎	下



轉身裏旋脚	19
▽or◎◎◎	上



騰空虎穿脚	20
△◎	中



虎燕旋子	16, 15
△◎◎	中・中



旋風牙〜虎形	25
◎+◎	特上



燕陣旋風脚	26
△◎+◎	上



虎龍轉身脚	36
△◎+◎	上



空虎脚	32
△◎+◎	中



迎面探爪	5
△◎+◎+◎	上



向側避虎燕掌	21
(ディフェンシブムーブ中)◎+◎	中



黒虎偷心	16
(オフェンシブムーブ中)◎	中



黒虎偷心	16
(オフェンシブムーブ中)◎	中



黒虎偷心	16
(オフェンシブムーブ中)◎	中



黒虎偷心	16
(オフェンシブムーブ中)◎	中

覚-2

上段ガード外し

**斜下掌**(△◎)からの連係/特殊中段である(△◎)からの連係。(△◎)ヒット時は(△◎◎◎)、(△◎◎◎)まで連続ヒットする。(△◎)がしゃがみガードの相手に当たった場合は、次の(△◎◎)がヒットするので、しっかりヒット確認してから派生させたいところだ。

**崩捶**(△◎)からの連係/上段攻撃の(△◎)始動の連係。(△◎◎◎)はヒット時に相手のよろけを誘発する下段攻撃だが、スキが大きいので、対となる中段攻撃の(△◎◎◎)を使いガードを揺さぶることを忘れずに。(△◎◎◎)はヒット時尻もちを誘発する中段攻撃。(△◎◎◎)は2発目を◎でキャンセル可能で、(△◎)ヒット時はそのまま連続ヒットとなる。(△◎)後の連係を警戒している相手は2発目をキャンセルしてガードを崩そう。

**落地虎尾脚**(△◎◎)/中段、上段の連係。ノーマルヒットで連続ヒットし、尻もちを誘発する。初段に若干のスカシ

性能があり、距離によっては肘すらよけることも。

**双虎烈把**(△◎+◎)/ノーマルヒットでも相手を高く浮かせることのできる中段攻撃。発生は遅く、ガード時は肘クラスの確定反撃をくらってしまうので、主にスキの大きい技への確定反撃として使っていこう。

**側蹴腿**(立ち途中)◎/ヒット時は尻もちを誘発する中段攻撃。リーチがあり、ガードされても確定反撃を受けないので、けん制技として優秀だ。

**左虎爪掌**(△◎+◎)/カウンターヒットで浮かせることのできる中段攻撃。リーチが長いので、中間距離から先端を当てるように使うといい。(△◎+◎)からは、◎からの連係を出すことが可能で、カウンターヒット時は2段止めからコンボを狙っていくのが定石。2段止めからは◎+◎+◎入力で虎形に移行することが可能だ。また、(△◎+◎◎)は特殊上段で、カウンターヒット時は頭崩れを誘発

するため、そこからコンボが狙える。

**地掃腿**(△◎+◎)/ダウンを奪える半回転下段攻撃。姿勢が低いので、上段攻撃をスカすことがある。

**穿脚連環虎掌**(△◎◎◎)/ミドルキックからの上段連係で、3発目ヒット時はたたき付け効果がある。2発目がカウンターヒットすれば最後までつながる。また、2発目から虎形に移行することが可能だ。

**燕陣旋風脚**(△◎+◎)/上段全回転攻撃で、ヒット時は相手を横に向かせる。この技単体のダメージは少ないが、距離が近い状態で横を取った状態になるので、攻めを継続できるのが何よりの長所。スキは小さめなので、避けを読んだら積極的に狙っていこう。



**向側避虎燕掌**(ディフェンシブムーブ中)◎+◎/避け攻撃。カウンターヒット時は腹崩れを誘発する。発生が遅いので、避けてからの確定反撃には向かない。





通常時の技




<b>黒虎跳膝</b>		
(オフェンスブーム中)Ⓚ	21	中

<b>壁掛背蹴</b>		
(壁正面)△Ⓚ+Ⓚ+Ⓞ	20	中

<b>壁掛背転</b>		
(壁正面)△Ⓚ+Ⓚ+Ⓞ	-	特殊

虎形中の技



<b>虎形</b>		
(特定の技中)Ⓚ+Ⓚ+Ⓞ	-	特殊



<b>穿心拳</b>		
(虎形中)Ⓚ	19	中



<b>穿心斜上掌</b>		
(虎形中)ⓀⓀ	13	特上



<b>穿心斜上双撃</b>		
(虎形中)ⓀⓀⓀ+Ⓚ	23	中



<b>偷歩擦陰掌</b>		
(虎形中)△Ⓚ	18	中




<b>黄鷹鎖喉</b>		
(虎形中)△Ⓚ(ヒット時)Ⓚ+Ⓞ	40	打投



<b>背爪</b>		
(虎形中)△Ⓚ	10	上



<b>連爪</b>		
(虎形中)△ⓀⓀ	10	上




<b>餓虎擒羊</b>		
(虎形中)△ⓀⓀⓀ	24	中



<b>騰空連環掌</b>		
(虎形中)△Ⓚ	10, 12	中・中



<b>虎脚背転</b>		
(虎形中)Ⓚ	20	中



<b>虎形～燕子掌</b>		
(虎形中)Ⓚ+Ⓚ	25	中



<b>虎爪撃掌</b>		
(虎形中)△Ⓚ+Ⓚ	20	上



<b>背冲拳</b>		
(敵背後・虎形中)Ⓚ	12	上



<b>背後斜下掌</b>		
(敵背後・虎形中)△Ⓚ	16	特中



<b>背冲腿</b>		
(敵背後・虎形中)Ⓚ	25	上



<b>座架旋腿</b>		
(敵背後・虎形中)△Ⓚ	22	下



<b>騰空中脚</b>		
(着地ぎわ)Ⓚ	20	中



<b>転身掃腿</b>		
(着地ぎわ)△Ⓚ	20	下



<b>撃崩し</b>		
(敵背後・虎形中)Ⓚ+Ⓚ	30	中

ジャンプ攻撃



<b>騰空斜掌</b>		
(上昇中)Ⓚ	16	中



<b>騰空冲拳</b>		
(空中)Ⓚ	25	中

背後攻撃




<b>背冲拳</b>		
(敵背後)Ⓚ	12	上




<b>背後斜下掌</b>		
(敵背後)△Ⓚ	16	特中




<b>背冲腿</b>		
(敵背後)Ⓚ	25	上



<b>座架旋腿</b>		
(敵背後)△Ⓚ	22	下



<b>撃崩し</b>		
(敵背後)Ⓚ+Ⓚ	30	中



<b>虎脚背転</b>		
(敵背後)△Ⓚ	30	中




<b>騰空背翔</b>		
(敵背後)△Ⓚ+Ⓞ	30	中

ダウン攻撃



<b>踏襲撃</b>		
(敵ダウン)△Ⓚ	13	ダ攻



<b>虎爪雷蹴</b>		
(敵ダウン)△Ⓚ	22	ダ攻

**穿心斜上双撃**[(虎形中)ⓀⓀⓀ+Ⓚ] / 中段、特殊上段、中段の連係で、3発目ヒット時にはたたき付けダウンを誘発する。また、1発目でよろけを取った場合は2発目で浮き、3発目で空中たたき付けとなる。2発目カウンターヒット時は3発目が連続ヒット。スキはあるものの、ヒット時の見返りが大きい技だ。  
**黄鷹鎖喉**[(虎形中)△Ⓚ(ヒット時)Ⓚ+Ⓞ] / [(虎形中)△Ⓚ] ノーマルヒットから可能なヒット投げ。威力が高いため、[(虎形中)△Ⓚ] ヒット時は忘れずにⓀ+Ⓞを入力して投げを出していきたい。  
**餓虎擒羊**[(虎形中)△ⓀⓀⓀ] / 上段、上段、中段の連係。初段は虎形中最速の発生を誇り、相手が発生の遅い技で反撃してきた場合は、逆につぶすことができる。3発目カウンターヒット時は相手を浮かせることができ、[(Ⓚ△ⓀⓀ)] などで追撃することが可能だ。

**騰空連環掌**[(虎形中)△Ⓚ] / 空中判定を持つ中段攻撃。ヒット時は有利になり、ガードされてもスキが小さい。空中判定を生かして、相手のしゃがみⓀや投げに対して狙っていくのがいいだろう。  
**虎爪撃掌**[(虎形中)△Ⓚ+Ⓚ] / 相手の立ちガードを崩せる上段攻撃。ガード崩し時は、ほぼ[(△Ⓚ△Ⓚ)] が確定。  
**虎形中の背後攻撃について** / 虎形中に相手に背後を取られた場合は、一部を除く通常時の背後攻撃が虎形をキャンセルして出る。あまり無い状況だが、覚えておこう。  
**騰空斜掌**[(上昇中)Ⓚ] / ヒット時はたたき付けダウンとなる中段攻撃。空中判定になるのが早めだ。  
**騰空中脚**[(着地ぎわ)Ⓚ] / [(△Ⓚ)] と同じような見た目の技。性能の差はノーマルヒットでダウンを奪えることにある。ジャンプ動作を相手につぶされない限り[(着地ぎわ)△Ⓚ] と二択になるため、使いようによっては思わぬ効果を

を発揮する可能性がある。  
**転身掃腿**[(着地ぎわ)△Ⓚ] / リーチに優れる全回転下段攻撃。下段攻撃の中では珍しく、ガードされても確定反撃を受けない。  
**背後斜下掌**[(敵背後)△Ⓚ] / 背向けから出る特殊中段攻撃。斜下掌同様で、ヒット確認が可能。  
**虎脚背転**[(敵背後)△Ⓚ] / ガードさせて有利な中段攻撃。空中判定のため、相手の下段攻撃や投げに強い。ヒット時は相手を浮かせられる。なお、硬直中に先行入力しないと出せないのを気をつけよう。  
**踏襲撃**[(敵ダウン)△Ⓚ] / 発生の早い小ダウン攻撃。相手のダウンを確認してからでも間に合うほか、スカったときの硬化が短いので使いやすい。





**肩車頭落**  
[P]+[G] 25 上投



**雷震入林**  
[△][P]+[G] 45 上投  
覚-1、壁ヒット時:ダメージ15



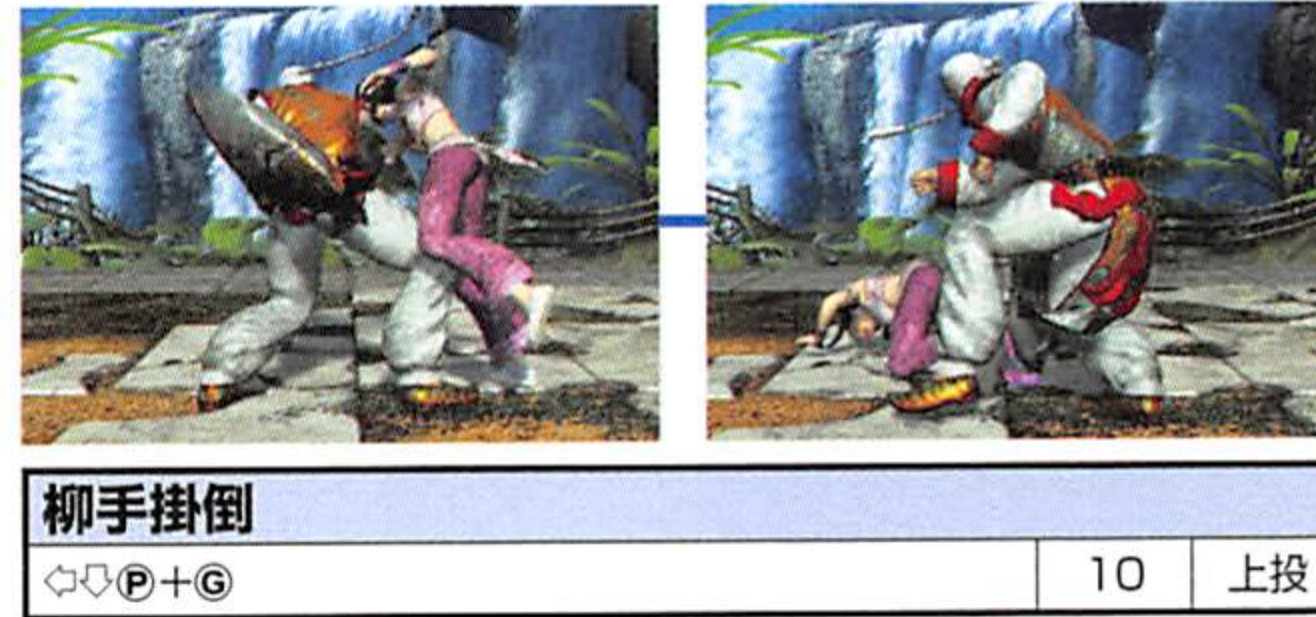
**柳車回転**  
[△][P]+[G] 45 上投



**餓虎膝打**  
[△][P]+[G] 40 上投



**虎燕連舞**  
[△][△][P]+[G] 50 上投



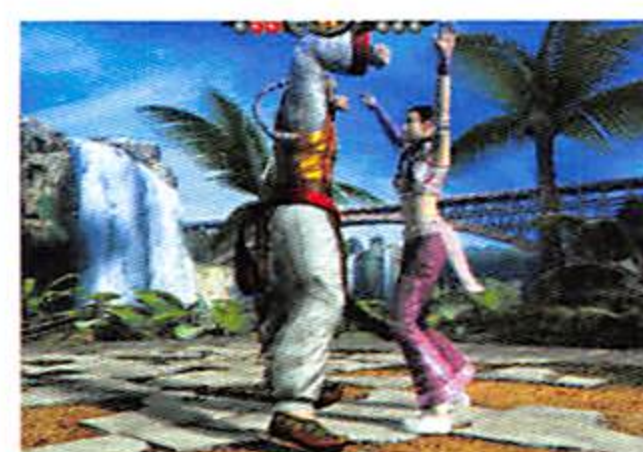
**柳手掛倒**  
[△][△][P]+[G] 10 上投



**餓虎撲食**  
[△][P]+[G] or [△] 25 上投



**轉身巴咽掌**  
[△][△][P]+[G] 50 上投



**崩身双虎爪**  
[▽][△][P]+[G] 60 上投



**雷震入林**  
[△][△][P]+[G] 55 上投



**柳車回転**  
(壁背後) [△][P]+[G] 60 上投



**雷震入林**  
(壁背後) [△][P]+[G] 60 上投



**轉身爪巴掌**  
(敵側面) [P]+[G] 40 上投



**猛虎背襲**  
(敵後ろ向き) [P]+[G] 50 上投



**肩車頭落** [P]+[G] / 相手を自分の後ろ側に運ぶ基本投げ。威力は低いが投げ抜けられても位置が入れ替わるので、リング際に追い詰められた際は、投げの成否を問わず機能する技だ。また、投げ成立後は小ダウン攻撃が確定するので、忘れずに決めること。

**雷震入林** [△][P]+[G] / 相手を前に運ぶ投げ。ダメージはさほど高くないが、相手を壁に追い詰めた際に決めると壁に当ててからのコンボが可能だ。ただ、その際は通常時より投げ自体のダメージが小さくなるので注意。壁に当たる位置でコンボは変わってくるが、基本は安定しやすい [P][P][P][G] を入れている。

**柳車回転** [△][P]+[G] / 相手を後ろに運ぶ投げ。 [P]+[G] 同様、相手との位置入れ替えに有効で、 [P]+[G] と振り分けて抜けられにくくしよう。なお、 [P]+[G] より [△][P]+[G] の方が後方に運ぶ距離は長い。

**餓虎膝打** [△][P]+[G] からの派生 / [△][P]+[G] は、相手に前に運ぶ投げで [△][P]+[G] のみだと40のダメージを与える。そこから [△] や [▽] を入力した場合は、若干ダメージを与えつつ相手の側面を取る投げに変化する。側面を取った際は有利で、さらに攻めを継続することが可能。相手を上下方向に自由に運べるため、壁やリング際が近い場合にはうまく相手を誘導しよう。

**虎燕連舞** [△][△][P]+[G] / 相手を前方方向に運ぶ投げ。この投げ後は受け身が可能で、ジャスト受け身された場合はダメージが落ちる。また、投げた方向に壁があった場合は壁に当たることができ、角度や距離によるが下方方向に判定が強い技で追撃可能だ。

**柳手掛倒** [△][△][P]+[G] / 回復可能な崩し投げ。投げ後は相手が横を向いた状態でよろけているので、相手が完全に回復していなければ、ラウの技が側面にヒットする。回復

する相手には、再度投げや中段攻撃で二択を迫ろう。

**轉身巴咽掌** [△][△][P]+[G] / 投げ後小ダウンが確定、△方向では最大ダメージを誇る。その分、最も抜けられやすいので、うまく投げ方向を振り分けて使おう。

**崩身双虎爪** [▽][△][P]+[G] / 相手を前に運ぶ投げ。受け身が可能だが、ジャスト受け身されてもダメージの変化は無く、不利になるだけだ。壁に当たった場合は受け身不能になるが、追い打ちはできない。

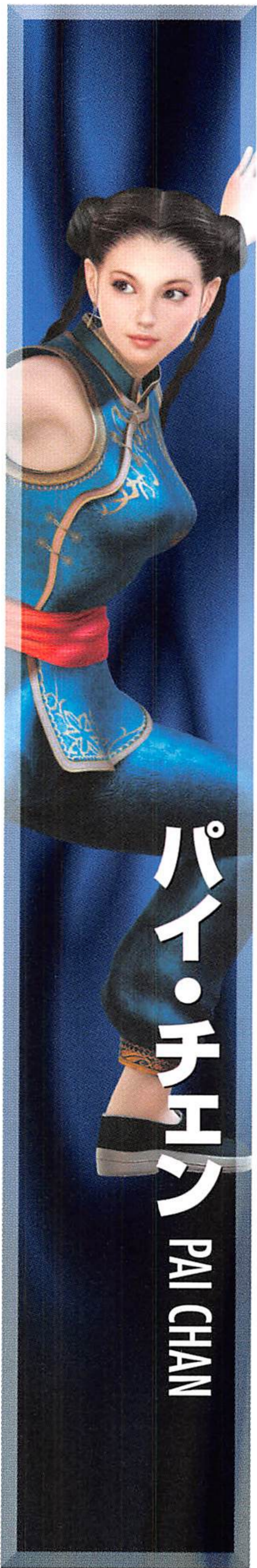
**大地倒襲** [△][△][P]+[G] / なかなか威力があり、その後の小ダウンがよけられにくい。コマンドが [△][△] のため、若干間合いを詰めながら投げることができる。

**雷震入林** [(壁背後) △][P]+[G] / 壁を背負って [△][P]+[G] で投げた場合は、ダメージが上がる壁投げに変化する。

**柳車回転** [(壁背後) △][P]+[G] / 通常時は威力が低いだが、壁投げになった場合はダメージが上がる。







通常時の攻撃



<b>冲拳</b>	10
①、②①	上

②で踏み込む



<b>連拳</b>	10
①①	上



<b>雷撃拳</b>	12
①①①	上



<b>連環轉身脚</b>	33
①①①①	上



<b>掃冲拳</b>	9
④①	特下



<b>連拳腿</b>	20
①①	上



<b>連拳踵脚</b>	10
①①①	特中



<b>連拳踵起脚</b>	20
①①①①	中



<b>連環轉身掃脚</b>	25
①①①④①	下



<b>連拳腿～仆腿</b>	-
①①④	特殊

仆腿へ



<b>穿冲拳</b>	16
④①	中



<b>玉女献书</b>	16
④①①	上



<b>連環背転脚</b>	20
①①①④or④①	中



<b>燕子双掌</b>	20
④④①	中



<b>飛燕弾腿</b>	16
④④①①	上



<b>連環遠撃</b>	14
①①④①	特上

振り向き状態へ



<b>連環後旋腿</b>	18
①①④①①	上



<b>連環燕子乱撃</b>	25
①①④①①④①	下



<b>上歩掃冲拳</b>	16
④④①	上

さばき、覚-1



<b>燕青槍掌</b>	16
④④①①	中



<b>偏身遠撃</b>	14
④④①	上

振り向き状態へ



<b>燕青虎双破</b>	20
④④①	中



<b>燕青双掌壁</b>	25
④①	中



<b>裏圈捶</b>	16
④①	上

覚-2



<b>燕青雷撃拳</b>	18
④④①	中

**冲拳**〔①〕／発生が標準的なキャラよりも早いのが何よりの特徴。〔④①〕や〔④①〕ガード後に出せばアッパークラスより遅い技をつぶせるので、有効活用しよう。

**連環遠撃**〔①①④①〕／〔①①〕からの背向け状態になる特殊上段攻撃。ヒット時は有利で、背後攻撃と振り向いてからの投げの二択が対応されづらく強力。なお、ノーマルヒットでも派生の〔①①④①〕が連続ヒット。

**連拳踵起脚**〔①①①①〕／〔①①〕から派生する特殊中段から中段の2段蹴り。最速で出せば3発目をしゃがみガードされたときに4発目がヒットするので、〔①①〕後にしゃがむ相手に有効だ。ただし、4発目までガードされると肘クラスの技で反撃されるので、3発止めと4発目のディレイをうまく使って相手のガードを揺さぶってこよう。

**連拳腿**〔①①〕／主に反撃技として使用し、ヒット時は有利。ヒット後は仆腿に移行してからの攻めが特に強力。

**穿冲拳**〔④①〕／発生が肘クラスで、ガードされてもスキの小さい主力の中段攻撃。ヒット時は有利となり、カウンターヒット時は、最速のつかみをしゃがみで回避することができないほど有利になる。派生で出せる〔④①①〕は連続ヒットする上段攻撃への連係。難度は高いものの、初段のヒット確認からつなげることが可能だ。〔④①①〕ノーマルヒット後は不利になってしまうが、立ち①を出せばほとんどの中段攻撃をつぶせる。

**飛燕弾腿**〔④④①①〕／1発目は発生の早い中段両手攻撃。硬化カウンターヒット以上で2発目まで連続ヒットし、ダウンを奪える。軽いキャラに対しては、2発目ヒット後にもう1度〔④④①①〕が狙えるため利用価値が高まる。

**燕青槍掌**〔④④①①〕／1発目に上・中段①、肘に対するさばき判定がある上→中の連係。肘と投げによる基本二択の回避手段として優秀だが、つかみには相殺されやすい。

**燕青虎双破**〔④④①〕／カウンターヒットで相手を大きく浮かせることができる、発生がミドルキッククラスの中段両手攻撃。ノーマルヒット時は有利になり、ガードされても相手から確定の反撃を受けないので、有利が大きいときの二択の主力として使っていくのが有効だ。また、技の始めにスかし性能があるので、不利な状況からの暴れ技としても利用価値が高い。

**燕青雷撃拳**〔④④①〕／出始めのやられ判定が極端に小さいので、不利な状況から出せばしゃがみ①などをスカせる防衛的な技。ノーマルヒットでも〔④①〕で軽量級①をつぶせるほど有利。カウンターヒット時はさらに有利で、最速のつかみを相手はしゃがみで回避できない。

**裏圈捶**〔④①〕／一瞬身を引いてからの上段攻撃で、ノーマルヒットで浮かせることができる。密着よりも少し離れた間合いの方がスかし性能を生かしやすい。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





蒼下捶	12
△◎	下

◇で仆腿へ



蒼下連捶	8
△◎◎	上

◎◎からの技につながる



蒼下連捶掌	25
△◎◎◎	中



弾膝	18
◇◎	中



弾膝穿掌	10
◇◎◎	上



紫燕後旋	33
◇◎◎◎	上



高弾腿	25
(立ち途中)◎	中



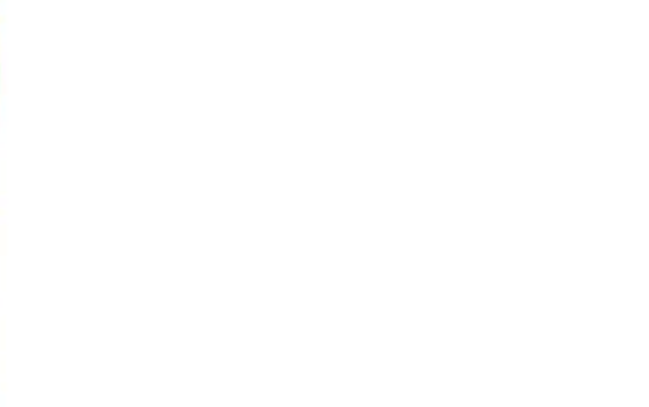
蒼下旋風脚	20
△◎◎	特上

ため可、最大ため時:ダメージ38・判定中・覚-2



蒼下旋風脚~翻身	-	特殊
△◎◎◎		

キャンセル



紫燕前掃	25
◇◎◎◇	下



燕青蹬脚	21
◇◇◎	中



燕青蹬起脚	15
◇◇◎◎	中



蒼下旋風脚~背身	-	特殊
△◎◎ (ため中)◇		

背向け行動



燕青擺脚	19
◇◎	中

◇で仆腿へ



紫燕背転	20
◇◎◎◇(or◇)◎	中



半旋風	21
◇◇◎	上

振り向き状態へ



騰空後擺脚	16
◇◇◎◎	特上



蒼下旋風脚~縮身	-	特殊
△◎◎ (ため中)◇		

キャンセル



旋中腿	21
◇◎	中



旋脚冲掌	12
◇◎◎	上



高蹴腿	20
◎	上



高蹴下捶	12
◎◎	特下

◇で仆腿へ



高蹴下捶旋風脚	20
◎◎◎	特上

※



高端脚	20
◇◇◎	上



連環单劈	16
◇◇◎◎	中



燕青下腿	15
◇◎	下

◇で振り向き状態へ



虎燕煽脚	14
◎◎	中

覚-1



旋裁腿	10
↓or◇◎	下



連下旋腿	19
↓or◇◎◎	上



燕青背刃脚	22
↓◇◎	中

※ため可、ため時キャンセル可、最大ため時:ダメージ38・判定中・覚-2

**蒼下捶** [△◎] / 発生までしゃがみ判定の下段攻撃。足元の判定が小さく、少し離れた距離から出せばしゃがみ◎をスカせる。硬化カウンターヒット以上で [△◎◎] が、カウンターヒットで最速の [△◎◎] が連続ヒットするので、相手の状況に合わせて使い分けていきたい。

**蒼下連捶掌** [△◎◎◎] / [△◎◎] からの中段アッパーで、ヒットすればたたき付けダウンを奪える。リターンは大きいですが、ガードされると重量級◎までの反撃を受ける。

**蒼下旋風脚** [△◎◎] / 全回転の特殊上段攻撃。ヒット時はダウンを奪えるが、ガードされると重量級◎での反撃が確定。最大までためるとガード時による誘発する中段の浴びせ蹴りに変化。よろけ時は立ち◎がほぼ確定し、ヒット時は空中コンボへ。また、技中に空中判定があり [△◎] カウンターヒットからの最大ためはしゃがみ◎をスカせる。なお、最大ためは背中側避けの半回転属性。

**高蹴腿** [◎] / ノーマルヒットで浮かせることができる上段キック。肘クラスのスキへの反撃技として重宝する。

**高弾腿** [(立ち途中)◎] / 下から蹴り上げる中段キック。ガードされても確定の反撃を受けない優秀な技で、ヒット時には尻もちよろけを誘発する。パイにとっては貴重な「しゃがみガードに対して有効な中段技」だ。また、攻撃判定が低い位置から出ているため、バウンドコンボに組み込んでいける点もポイントが高い。

**弾膝穿掌** [◇◎◎] / 1発目は発生がミドルキックと同程度のヒザ蹴り。ノーマルヒットでも2発目がつながり、カウンターヒット時は大きく有利。2発目は立ち◎のような上段パンチへの連係。ノーマルヒット時は不利となるが、中段への派生技があるのでそれほど不利を感じない。2発目カウンターヒット時はダメージの高い [◇◎◎◎] がつながるので、ヒット確認から狙っていこう。

**連環单劈** [◇◇◎◎] / リーチの長い跳び込み上段蹴りから、中段のたたき付けパンチへの連係技。初段ヒット時は尻もちよろけを奪い、2発目が連続ヒットして浮かせられる。遠距離で技をスカしたときの反撃技として非常に優秀だ。なお、2発目ガード時は重量級◎で反撃される。

**燕青擺脚** [◇◎] / 背中側避けの半回転属性を持つ中段キック。軸をずらしながらの攻撃なので、相手の技をスカすることがある。ガードされても仆腿への移行があるので、相手は手を出しづらく、比較的安心して使える中段攻撃。

**連下旋腿** [◇or↓◎◎] / ローキックから上段回し蹴りへの連係技。硬化カウンターヒット以上で連続ヒットし、2発目ヒット時はダウンを奪える。1発目がしゃがみ判定なので、つかみに負けない逆二択技として優秀。ワンコマンドで出せるので、よろけ回復後などに使いやすい。





通常時の攻撃

					
<b>飛燕単脚</b> □○ 17 中	<b>飛燕烈脚</b> □○ 22 中	<b>背転脚</b> □○ 30 中	<b>連旋背転脚</b> □○ 30 中	<b>燕青架単壁</b> ○+ 18 中	<b>飛燕轉身掌</b> (立ち途中)○+ 21 中
□○+でも出る					
					
<b>跳步蒼下捶</b> □○+ 20 下	<b>架推掌</b> □○+ 30 中		<b>燕青掛腿</b> ○+ 10 下		
○で仆腿へ、キャンセル可		ため可、覚-1、最大ため時:ダメージ45・覚-2		ヒット時は投げにシフト、ヒット時:ダメージ+20	
					
<b>燕青旋風脚</b> ○+ 25 特上	<b>燕舞連脚</b> □○+ 20,12 中・中		<b>燕青騰空擺脚</b> □○+ 20,12 中・中		<b>胡蝶脚</b> □○+ 25~35 上
振り向き状態へ、覚-1		振り向き状態へ		距離によってダメージ変化、覚-2	
					
<b>前掃腿</b> □○+ 20 下	<b>翻身掃脚</b> □○+ 21 下	<b>燕蹴背転脚</b> □○+ 30 中		<b>燕蹴背転連脚</b> □○+ 30 中	<b>迷蹤歩</b> □○+ - 特殊
				振り向き状態へ	
					
<b>側進旋風牙</b> (ディフェンシブ中)○+ 25 中	<b>翻身跳端脚</b> (走り中)○ 20~45 上		<b>壁掛背転</b> (壁正面)○+ 30 中		
		距離によってダメージ変化、ガード不能			
					
<b>壁掛背転</b> (壁正面)○+ - 特殊	<b>側身撐掌</b> (オフェンシブ中)○ 16 中		<b>側身弾膝</b> (オフェンシブ中)○ 21 中		

**飛燕単脚** [□○or□○+○] / 中段技の主力となる、発生の早い跳び蹴り。ガードされても不利が小さく、ヒットすれば有利。また、攻撃判定の発生直前から空中判定になるため相手の下段攻撃に強いという特徴がある。なお、□○入力だと発生が遅くなるので、背後状態以外では基本的に□○+○入力で出そう。派生技の [□○+○] はガードされるとスキが大きい、ノーマルヒットでもダウンを奪えるので、当たりそうときはつなげていこう。

**燕青架単壁** [○+○] / ヒット時に相手をしゃがみ状態にする中段のたたき付けパンチ。発生こそやや遅いが、カウンターヒット時は立ち○がつながり、ガードされても有利となる使い勝手のいい技。有利が大きくなると、この技を軸に二択をかけていこう。また、空中の相手に当たるとバウンドさせて浮かせ直すことができる。高く浮かせたときや、各種崩れを奪ったときに使っていこう。

**跳步蒼下捶** [□○+○] / 前方へ大きくジャンプしてからの下段パンチで、カウンターヒットすれば足崩れを誘発できる。発生こそ遅いが、仆腿へ移行すれば何とガードされても有利に。遠距離で手を出してこない相手には、この技を起点とした攻めが強かつ対応されにくい。

**架推掌** [□○+○] / 一度後方に下がり、勢いを付けてから繰り出す中段の掌打。硬化カウンターヒットでダッシュからの0フレーム投げがつながり、カウンターヒットすれば [□○+○] が連続ヒットする。また、最大までためるとヒット時に腹崩れを奪い、ガード時はよろけを誘発するという性質を持っている。

**燕青旋風脚** [○+○] / 技後に背向け状態となる全回転属性の特殊上段攻撃。出始めに空中判定があるので、しゃがみ○に強い。ヒットすれば側面を取ることができるので、背後攻撃と振り向いてからの投げによる二択が強力だ。

**燕舞連脚** [□○+○] / 2発目にたたき付け効果がある、中段→中段の側転蹴り。たたき付け時に相手が受け身を取らなければ、そこにコンボを狙える。なお、出始めが背向け判定になっているので、大きく不利な状況でもつかみに負けないという特性を持っている。

**燕青騰空擺脚** [□○+○] / [□○+○] と似た技だが、こちらは技後に背向け状態になる。リーチが長いので遠距離で使っていきたいが、ガードされると大きく不利。

**翻身掃脚** [□○+○] / 発生が早く、カウンターヒットでダウンを奪える下段回し蹴り。ノーマルヒットでも不利で、ガード時は大きなスキがあるため使い過ぎに注意。

**側進旋風牙** [(ディフェンシブ中) ○+○] / ヒット時にダウンを奪える、リーチの長い全回転の中段回し蹴り。受け身攻めに使いやすいが、ガードされるとスキが大きい。なお、ヒット時は避けた方向に相手を飛ばす。





<b>仕腿</b>	-
△◎◇後など	特殊



<b>仕腿～冲拳</b>	8
(仕腿中)◎	中



<b>仕腿～雷撃掌</b>	12
(仕腿中)◎◎	上



<b>仕腿～金鶏</b>	20
(仕腿中)◎+◎	中



<b>仕腿～金鶏</b>	20
(仕腿中)◎+◎	中



<b>仕腿～後掃腿</b>	23
(仕腿中)◎	下



<b>仕腿～後掃双衝撃</b>	30
(仕腿中)◎◎	中



<b>仕腿～後掃双衝撃</b>	30
(仕腿中)◎◎	中



<b>仕腿～後掃双衝撃</b>	30
(仕腿中)◎◎	中



<b>仕腿～前掃腿騰脚</b>	10, 10
(仕腿中)◎+◎	中・中



<b>仕腿～前掃腿騰脚</b>	10, 10
(仕腿中)◎+◎	中・中



<b>迷蹤歩</b>	-
△◎+◎+◎	特殊



<b>迷蹤歩流水掌打</b>	10, 10
(迷蹤歩中)◎	中・中



<b>迷蹤歩流水掌打</b>	10, 10
(迷蹤歩中)◎	中・中



<b>迷蹤歩激流掌打</b>	5, 5
(迷蹤歩中)◎◎	中・中



<b>迷蹤歩激流掌打</b>	5, 5
(迷蹤歩中)◎◎	中・中



<b>迷蹤歩激流破</b>	20
(迷蹤歩中)◎◎◎	中



<b>迷歩前掃腿</b>	23
(迷蹤歩中)◎	下



<b>迷蹤歩燕旋脚</b>	20
(迷蹤歩中)◎+◎	中



<b>迷蹤歩燕旋脚</b>	20
(迷蹤歩中)◎+◎	中



<b>迷蹤歩燕子連掌</b>	12, 10
(迷蹤歩中)◎+◎◎	中・中



<b>迷蹤歩燕子連掌</b>	12, 10
(迷蹤歩中)◎+◎◎	中・中



<b>迷蹤歩燕子連掌掃脚</b>	23
(迷蹤歩中)◎+◎◎◎	下



<b>騰空双掌</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>騰空双掌</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>騰空双掌</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>騰空双掌</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>騰空双掌</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>騰空双掌</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>背身崩捶</b>	12
(敵背後)◎	上



<b>背身崩捶</b>	12
(敵背後)◎	上



<b>背身崩捶</b>	12
(敵背後)◎	上



<b>背身崩捶</b>	12
(敵背後)◎	上



<b>背身崩捶</b>	12
(敵背後)◎	上



<b>背身崩捶</b>	12
(敵背後)◎	上

◎からの技につながる

△◎からの技につながる、◇で仕腿へ

**仕腿～冲拳** [(仕腿中)◎] / 仕腿から出すことができる発生の早い中段パンチ。ヒットすると有利で、ガード時は不利だが展開が早く、派生技があるのでヒット状況に関係無く攻めていける。[◎◎]ヒット後や[◇◇◎+◎]からの仕腿移行時は発生が肘クラスの技をつぶせるため、使い勝手が向上。また、[◇◇◎+◎]のカウンターヒット時に仕腿に移行していた場合、キャラによっては[(仕腿中)◎] (スカル) → [◇◇◎+◎]で拾うことができるぞ。

**仕腿～後掃腿** [(仕腿中)◎] / ヒット時にダウンを奪うことができる仕腿からの下段回し蹴り。やられ判定が小さいので、しゃがみ◎などのリーチの短い技や、下方向への判定の薄い中段攻撃などをスカせる。ガードされるとアップクラスの反撃を受けるが、派生の◎へつなげればほとんどの技をさばくことができる。さばき後は、ほとんどのキャラに対して[◎◎]からのコンボが狙えるぞ。

**仕腿～金鶏** [(仕腿中)◎+◎] / 仕腿の状態から立ち上がりつつ、かけ声とともに繰り出すヒザ蹴り。カウンターヒット時と立ち状態へのヒット時は高く浮かせることが可能で、しゃがみ状態にヒットさせれば尻もちよろけを奪う優秀な技だ。[◇◇◎+◎]のヒット後につなげればほとんどの肘クラスの技をつぶすことができ、[◎◎]ヒット後や[◇◇◎+◎]ガード後でも、ほとんどのローキックに勝てるので、状況に合わせてうまく使っていこう。なお、ガードされると重量級◎による反撃が確定する。

**仕腿～前掃腿騰脚** [(仕腿中)◎+◎] / 仕腿の状態から跳び上がった中段2段蹴り。前方へジャンプするが空中判定になるまでが遅く、しゃがみ◎などにつぶされてしまう。ヒット時は空中コンボが狙えるが、ガードされると肘クラスの技で反撃される。[(仕腿中)◎]を警戒してしゃがみガードを固める相手に対して狙っていこう。

**後蹴腿** [(敵背後)◎] / ノーマルヒットで相手を浮かせることのできる、振り向き中段キック。[◇◎]などで相手の起き上がり攻撃を跳び越えてスカしたときは、この技を入れていくのがオススメだ。ガードされてしまうと重量級◎までの反撃が確定するので、注意したい。

**座架旋腿** [(敵背後)◇◎] / 振り向き下段回し蹴り。ノーマルヒットでダウンを奪えるが、ガードされるとミドルキッククラスの反撃が確定。背向け状態での唯一の回転系攻撃なので、リスクは高いがうまく使っていきたい。

**前蹴後転脚** [(敵背後)◇◎] / 後ろを向いたまま出す[◇◎]のようなバック転キックで、技後はそのまま背向けを維持する。発生こそ遅いが、ヒット時は浮かせることができ、ガードされても有利になる優秀な技だ。なお、背向け状態を維持する技なので、大きく不利な状況から出しても投げに相殺されず、大ダメージを与えられる。





背後攻撃



**坐盤双掌**  
(敵背後)P+K 15  
中

振り向き状態へ



**背身肘撃**  
(敵背後)D+P+K 17  
中



**背身掛脚**  
(敵背後)D+P+K(ヒット時)P+G 30  
打投  
覚-2



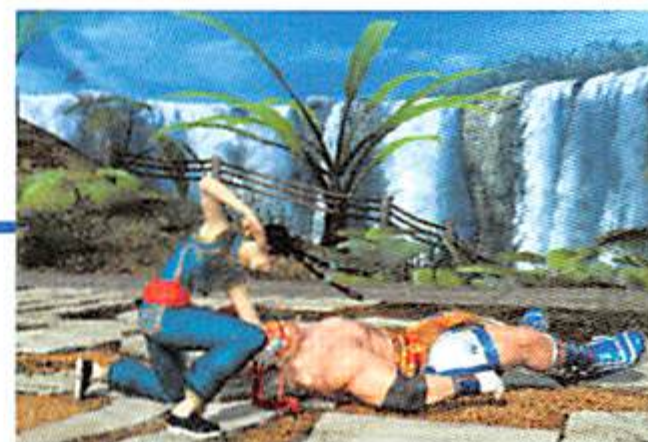
**迷蹤歩**  
(敵背後)P+K+G 1  
特殊

振り向き状態へ

ダウン攻撃



**雷陰掌打**  
(敵ダウン)D+P 10  
夕攻



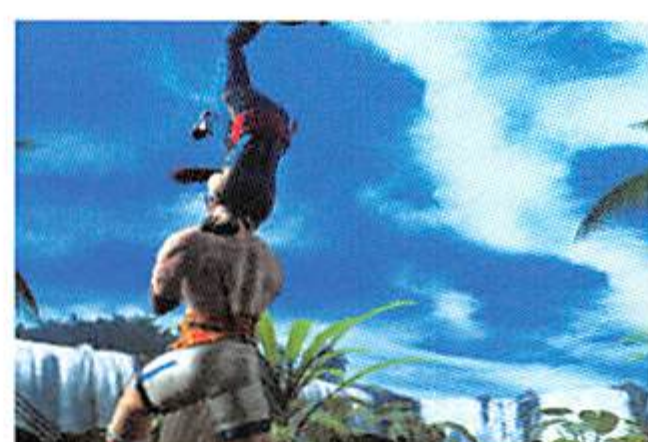
**燕蹴雷撃**  
(敵ダウン)D+P 22  
夕攻

**飛燕鷹蹴**  
(敵ダウン)D+K+G 25  
夕攻

投げ技



**倒身崩掃脚**  
P+G 40  
上投



**雷震入林**  
D+P+G 45  
上投  
覚-1



**倒身陰掌**  
D+D+P+G 50  
上投

**燕青崩身下腿**  
D+D+P+G 10  
上投



**翻身背折靠**  
D+D+P+G 15  
上投



**春燕凌空**  
D+P+G 20  
上投

**燕青門下**  
D+D+P+G 25  
上投



**掣燕掛塔**  
D+D+P+G 10  
上投



**空烈天鳳**  
D+D+P+G 60  
上投

**飛燕翻跨**  
D+P+G 0  
上投

**順水推舟**  
D+D+P+G 25  
上投



**旋風燕華**  
D+D+D+D+P+G 60  
上投



**雷震入林**  
(壁背後)D+P+G 60  
上投



**背身挑掌**  
(敵側面)P+G 40  
上投



**春燕掛塔**  
(敵後ろ向き)P+G 10  
上投



**前蹴後転脚**  
(春燕掛塔中)K+G 30  
中



**燕風輪翔**  
(敵しゃがみ)D+P+K+G 0  
下投

**坐盤双掌**〔(敵背後)P+K〕／技後も背向けを維持する中段両手攻撃。背向けからの中段攻撃で最も発生が早く、ガードされてもほとんど不利にならない。ヒットすれば有利となり、しゃがみヒット時はよろけを誘発するので、背向けからのけん制技として使っていこう。

**背身掛脚**〔(敵背後)D+P+K(ヒット時)P+G〕／中段の肘打ちからの打撃投げ。ガードされても確定の反撃を受けず、ノーマルヒットでも十分なダメージを与えられる使い勝手のいい技。背向けからはこの技を中心として選択肢を構築していこう。なお、ジャスト受け身でダメージを軽減されるが、壁にたたき付けると受け身が取れなくなり、状況によってはバウンドコンボが狙える。

**飛燕鷹蹴**〔(敵ダウン)D+K+G〕／高く跳び上がり踏み付ける大ダウン攻撃。もう一つの大ダウン攻撃である〔(敵ダウン)D+P〕より、若干ながらダメージが高い。

**雷震入林**〔D+P+G〕／前方に大きく投げ飛ばす技。相手がリング際に居る場合に使えば、リングアウト勝ちを狙える。自分が壁を背にした状況で使うと、後方の壁を駆け上ってから投げ飛ばす壁投げへと変化し、投げ後に少しダッシュしてから的小ダウン攻撃が狙える。また、壁に追い詰めて投げると、壁にたたき付けた瞬間に動けるようになる場合がある。このときはさまざまな追い打ちをたたき込み、大ダメージを与えることができる。

**燕青崩身下腿**〔D+D+P+G〕／相手をしゃがみ状態にする崩し投げ。投げ後は少し待ってからしゃがみ投げが確定。

**翻身背折靠**〔D+D+P+G〕／相手を自分の後方に突き飛ばす崩し投げ。投げ後は〔D+K+G〕が確定。ただし、1発目をD+K+G入力で出さないと立ちガードされるので注意。

**飛燕翻跨**〔D+P+G〕／相手の頭上を越え背後を取る崩し投げ。投げ後は〔D+D+P+G〕と同じく〔D+K+G〕が確定。

**順水推舟**〔D+D+P+G〕／相手の側面を取ることができる崩し投げ。投げ後に確定で入る技は存在しないが、暴れようとしている相手にはミドルキックを出すことで背後崩れを狙える。背後崩れ後は少し待って〔P+K〕を当てるとバウンドさせられるので、ここから空中コンボを決めよう。投げ後にガードを固める相手には、〔D+D+P+K〕からの連係やダッシュからの投げを決めていこう。

**旋風燕華**〔D+D+D+D+P+G〕／通称「女優投げ」と呼ばれる、正面投げの中で最大ダメージを誇る技。「VF4」とはコマンドが違っているので間違えないように。

**春燕掛塔**〔(敵後ろ向き)P+G〕／崩れ状態にする背後投げ。崩れ中の相手に〔D+K+P〕や〔K〕が確定する。投げ後は必ずハの字となるので、シュンに対しては〔K〕、それ以外のキャラには〔D+D+K+P〕を入れていくのが基本。なお、立ちKで浮かせると、なぜかうつ伏せ頭側で浮く。





**飛燕轉身昇脚**  
(敵しゃがみ)△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ 45 下投



**燕青翔腿**  
(敵しゃがみ)△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ 35 下投  
覚-1



**背身挑掌**  
(敵側面しゃがみ)△or  
△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ 40  
下投



**春燕掛塔**  
(敵後ろ向きしゃがみ)  
△or△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ 10  
下投



**雲手・双掌破**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・上中Ⓜ) 5+α 当



**旋風擺脚**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・右上中Ⓚ) 5+α 当



**旋風掃脚**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・左上中Ⓚ) 5+α 当



**落燕掛塔**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・右上中Ⓚ) 5+α 当



**双推山門**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・左上中Ⓚ) 5+α 当



**流水壁拳**  
△+Ⓜ+Ⓚ (対・右ミドル) 5+α 当



**奔牛献角**  
△+Ⓜ+Ⓚ (対・左ミドル) 5+α 当



**操膝倒落**  
△+Ⓜ+Ⓚ (対・右膝) 5+α 当



**提膝掃脚**  
△+Ⓜ+Ⓚ (対・左膝) 5+α 当



**燕旋擺柳**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・上中Ⓜ) 25+α 当



**螺旋按掌**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・上中Ⓚ) 25+α 当



**翻身螺旋按掌**  
(相手バイの螺旋按掌成立時)△+Ⓞ 20 当  
対バイ限定



**飛燕擺柳**  
△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・上中Ⓚ) 30+α 当



**架脚回転**  
△+Ⓜ+Ⓚ (対・ミドル) 25+α 当



**膝転倒海**  
△+Ⓜ+Ⓚ (対・膝) 25+α 当

**燕風輪翔**[(敵しゃがみ)△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ] / 相手の背後を取るしゃがみ投げ。投げ後の有利が[△+Ⓞ]を決めた際よりも大きく、[△+Ⓚ+Ⓞ]以外に[△+Ⓚ]などが入る。**飛燕轉身昇脚**[(敵しゃがみ)△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ] / 安定したダメージを与えることのできるしゃがみ投げ。投げ後は小ダウン攻撃での追い打ちが回避困難となっている。

**燕青翔腿**[(敵しゃがみ)△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ] / しゃがんだ相手の背中を蹴りつつ、反対側にジャンプする崩し投げ。投げ自体のダメージが高く、投げ後は大きく有利。ただし、互いに背向け状態で距離が離れるため攻めづらい。振り向いてからの[△+Ⓜ+Ⓚ]や[△+Ⓞ]など、リーチが長く、ガードされても有利な技で攻めていこう。

**春燕掛塔**[(敵後ろ向きしゃがみ)△or△+Ⓜ+Ⓚ+Ⓞ] / [△+Ⓚ]などで背後崩れ中にも入る背後しゃがみ投げ。投げ後は(敵後ろ向き)△+Ⓞ後とほぼ同じ状況となる。

**雲手・双掌破**[△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・上中Ⓜ)] / 相手のⓂ系の技を雲手で取った場合は、右手、左手に関係無くこの技になる。当て身後に確定する技は無いが、回復の遅い相手には少しダッシュしてからの[△+Ⓚ]が狙える。

**落燕掛塔**[△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・右上中Ⓚ)] / 右肘に対する当て身。地面を這わせるように相手を後方へ追いやる。当て身後に確定する技は無いので、[△+Ⓚ+Ⓞ]や[△+Ⓜ+Ⓚ]などのリーチの長い技で攻め立てていこう。

**双推山門**[△or△+Ⓜ+Ⓚ (対・左上中Ⓚ)] / 左肘に対する当て身。崩し後は[△+Ⓚ+Ⓞ]がほぼ確定し、相手の回復次第では[△+Ⓚ]が狙える。

**奔牛献角**[△+Ⓜ+Ⓚ (対・左ミドル)] / 左ミドルキックに対する当て身。相手の足を取り、体当たりを決めて吹き飛ばす。当て身後は大きく有利となり、ダッシュからの[△+Ⓚ]や[△+Ⓚ]が確定するので大ダメージとなる。

**流水壁拳**[△+Ⓜ+Ⓚ (対・右ミドル)] / 右ミドルキックに対する当て身。足を取って裏拳を決め、相手を崩す。当て身後は少し軸ズレしているが、[△+Ⓚ+Ⓞ]が比較的安定して入る。また、ダッシュやレバー⇨入れなどで移動すれば軸ズレが直るので、少しだけ移動してからの[△+Ⓚ]がほぼ確定する。

**操膝倒落**[△+Ⓜ+Ⓚ (対・右膝)] / 右ヒザに対する当て身。相手の足をつかみ、後ろからの足払いで崩す。当て身後は[△+Ⓚ]での追撃がほぼ確定。大ダメージを与えられるので逃さず決めていこう。

**提膝掃脚**[△+Ⓜ+Ⓚ (対・左膝)] / こちらは左ヒザに対する当て身。相手のヒザをつかみ、きりもみさせながら投げ飛ばし、投げられた相手はしゃがみ状態での崩れ状態となる。当て身後は[△+Ⓚ+Ⓞ]がほぼ確定。また、少しでも回復する相手には[△+Ⓚ]が確定し、よろけさせることができる。







通常時の技

 <b>ストレートハンマー</b> P、P 14 上 *Pで踏み込む	 <b>ジャブストレート</b> PP 10 上	 <b>エルボースマッシュ</b> P、P、P、P 14 上	 <b>コンボエルボーバット</b> P、P、P、P、P、P 20 上 覚-1	 <b>ローハンマー</b> P、P 9 特下	 <b>エルボーバット</b> P、P 20 上 覚-1
 <b>アローナックル</b> P、P 20 中	 <b>ハンマーキック</b> P、K 20 上 キャンセル可	 <b>1、2、アッパー</b> P、P、P 18 特中	 <b>コンボダブルアームスープレックス</b> P、P、P、P、P、P、K、K、G 60 下投		 <b>コメットフック</b> P、P 19 中
 <b>ボディブロー</b> P、P 18 中	 <b>ドラゴンフィッシュブロー</b> P、P、P 20 中 覚-1	 <b>クローズライン</b> P、P、P、P 35 上 ガード不能	 <b>ショルダーアタック</b> P、P、P 29 中 ため可、ため時Pでキャンセル可、最大ため時:ダメージ45		 <b>バーティカルスマッシュ</b> P、P、P 22 中
 <b>リバーススレッジハンマー</b> P、P、P、P 25 中	 <b>ローリングバックエルボー</b> P、P、P、K 18 上 覚-1	 <b>スクリューフック</b> P、P、P、P、P、P 20 特中	 <b>スクリューラリアット</b> P、P、P、P、P、P、P 20 上 覚-1	 <b>ローリングエルボー</b> P、P、P 25 中 覚-1	
 <b>エルボーラッシュ1</b> P、P、P 16 上	 <b>エルボーラッシュ2</b> P、P、P、P 10 上	 <b>エルボーラッシュ3</b> P、P、P、P、P、P 20 上	 <b>トマホークチョップ</b> P、P 15 中 覚-1	 <b>ヨーロビアンエルボー</b> P、P (カウンターヒット時) P、P、G 30 打投	
 <b>ハイキック</b> K、P、K 22 上 *Kで踏み込む、キャンセル可	 <b>ダブルハイキック</b> K、K 20 上	 <b>スタンディングローキック</b> P、K 18 下	 <b>ロースマッシュ</b> P、P、P、K 15 下	 <b>ロードロップキック</b> P、P、K 20 下	 <b>ソバット</b> P、K 22 中
 <b>ニーリフト</b> P、K 30 中		 <b>フェイスリフトキック</b> P、K 28 中	 <b>ドロップキック</b> P、K 30 中 空振り時ダウンへ	 <b>レベルバッククラッシュ</b> P、P、K 30 上 ため可、覚-1、最大ため時:判定中	

**ストレートハンマー**(P)からの連係/重量級だけに発生が若干遅いものの、連係始動や相手の技への割り込みなど必要不可欠な技だ。反撃技には(PK)が重宝し、ヒット後は攻めを継続できる。そのほかの連係では(P)P(P)P(P)に注目。初段がヒットすれば3発目まで連続でつながり、最後の(P)という派生を武器に、優位に立てる。

**エルボーバット**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**アローナックル**(P)ノーマルヒットで有利となるため、近距離での立ち回りで活躍するだろう。

**コメットフック**(P)しゃがみ状態の相手にヒットさせればよろけを誘発させられる中段攻撃。よろけを奪えば大きく有利となるので、その後は格段に攻めやすい。

**バーティカルスマッシュ**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**リバーススレッジハンマー**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ローリングバックエルボー**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**スクリューフック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**スクリューラリアット**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ローリングエルボー**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**エルボーラッシュ1**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**エルボーラッシュ2**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**エルボーラッシュ3**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**トマホークチョップ**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ヨーロビアンエルボー**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ハイキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ダブルハイキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**スタンディングローキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ロースマッシュ**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ロードロップキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ソバット**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ニーリフト**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**フェイスリフトキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ドロップキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**レベルバッククラッシュ**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**スクリューフック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**スクリューラリアット**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ローリングエルボー**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**エルボーラッシュ1**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**エルボーラッシュ2**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**エルボーラッシュ3**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**トマホークチョップ**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ヨーロビアンエルボー**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ハイキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ダブルハイキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**スタンディングローキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ロースマッシュ**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ロードロップキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ソバット**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ニーリフト**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**フェイスリフトキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**ドロップキック**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

**レベルバッククラッシュ**(P)ノーマルヒットで受け身不能のたたき付けダウンを奪う上段攻撃。発生が早く、返し技などとして使える。ヒット後は各種コンボを。

\*ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





**クイックショルダー**  
 ◁◇◇②+④ 20~35 中  
 距離によってダメージ変化



**ドラゴンナックル**  
 ◇②+④ 14 上



**ドラゴンナックルコンボ**  
 ◇②+④② 10 上



**ドラゴンチョップ**  
 ◇②+④②② 20 特上



**オーガチョップ**  
 ◁◇◇◇◇②+④ 20 上  
 覚-2



**ショートショルダー**  
 ◁◇②+④ 30 中



**パーニングハンマー**  
 ◁◇◇◇◇②+④ (ヒット時)②+⑥ 50 打投



**パーニングドライバー**  
 ◁◇◇◇◇②+④ (敵後ろ向きヒット時)②+⑥ 60 打投



**オーガスラッシュ**  
 ◁◇◇◇◇②+④ 17 特上



**ハーフネルソンスープレックス**  
 ◁◇◇◇◇②+④ (ヒット時)②+⑥ 50 打投  
 敵後ろ向き成立時:ダメージ55



**グリズリーリアット**  
 ◁②+④ 20 下



**リグレットディスチャージ**  
 ◁◇②+④ 30 中



**バウンディングエルボー**  
 ◁②+④ 18 中  
 覚-1



**デサイズ**  
 ④+⑥ 25 上



**ヘビートーキック**  
 ◁④+⑥ 17 中



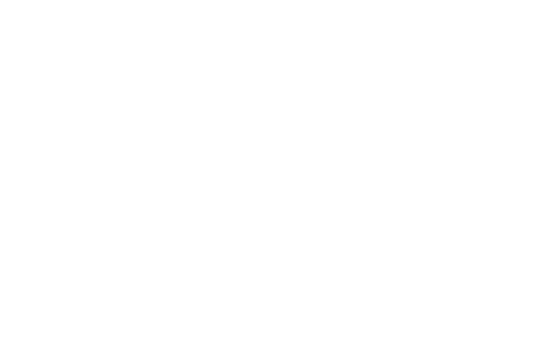
**トーキックサイド**  
 ◁④+⑥④ 17 中



**トルネードソケット**  
 ◁◇④+⑥ 35 上  
 ダウンへ



**ネックカットキック**  
 ◁④+⑥ 30 上  
 ダウンへ、覚-2



**ローリングソケット**  
 ◁④+⑥ 30 中



**トーキックスタナー**  
 ◁④+⑥ (ヒット時)②+⑥ 45 打投  
 覚-1、敵後ろ向き成立時:ダメージ50



**ケンカキック**  
 ◁④+⑥ 21 上



**フロントロールキック**  
 ◁◇④+⑥ 30 中  
 ダウンへ



**ローリングソケット**  
 ◁④+⑥ 30 中



**トラスキック**  
 ◁④+⑥ 25 特上  
 振り向き状態へ



**フライングゼロ**  
 ◁④+⑥ 35 上  
 ガード不能



**サイドステップキャッチ**  
 (ディフェンシブムーブ中)②+④ 50 上キ  
 敵後ろ向き成立時:ダメージ70

**クイックショルダー** (◁◇◇②+④) / 強烈な突進力と発生の早さがこの技の長所。技のリーチが生かせる中距離から使用して、相手にプレッシャーをかけよう。ガードされると肘クラスの技で反撃を受けてしまう。

**オーガチョップ** (◁◇◇◇◇②+④) / 半回転属性の上段攻撃。腹側に避ける相手に対して狙っていける。ヒットと同時に追加入力で打撃投げへと移行するため、ノーマルヒットからでもダメージが期待できる。打撃投げに移行しない場合でも相手が背後状態となるので、大きく有利。主に、相手の受け身に合わせて使っていくのがいいだろう。

**ドラゴンチョップ** (◁②+④②②) / 上段②属性を2発放ってから特殊上段へ連係する3段攻撃。初段がヒットすれば2発目まで連続ヒットし、その後も派生技が残っているので相手より優位に立てることは間違い無い。チョップがヒットすれば側面を向かせる形となり、大幅に有利。

**オーガスラッシュ** (◁◇◇◇◇②+④) / 背中側に避ける相手に狙っていける。ヒット後は投げ技にシフトできるので、投げまで決まれば威力が高い。打撃部分の先端がヒットした場合でも投げに移行できる。受け身攻めや、中距離からのけん制技として役立つぞ。

**グリズリーリアット** (◁②+④) / 半回転属性の下段攻撃。背中側に避ける相手に狙っていける。技中はしゃがみ状態となっているので、上段攻撃をかわしながら当てることができる。ヒット後はダウンを奪うので、そのまま起き攻めに移行しやすいが、ガードされると非常にスキが大きいため、手痛い反撃を覚悟しておこう。

**リグレットディスチャージ** (◁◇②+④) / ヒット後には受け身の取れないダウンを奪い、各種追撃が可能となる。相手の背後に壁がある場合は、壁張り付けとなり大ダメージを望める。ヒット効果が背後ヒット以外同じとなっているの

で、その後の追撃が安定して決められるぞ。ただし、ガードされると肘クラスの反撃が確定する。

**バウンディングエルボー** (◁②+④) / 空中判定を持つ中段攻撃。ヒット後は空中コンボを狙え、ある程度不利な状態から出しても投げ技との相殺を防げる。そのため、不利な状態からの切り返し手段として重宝するぞ。ただし、大きく不利な場面で使用した場合だと、相手の投げ技に相殺されてしまうので注意。

**デサイズ** (④+⑥) / 相手の避けを無効化する全回転の上段攻撃。発生が遅いので、主に受け身攻めなどで使っていく。ヒット後は側面を向かせて大幅に有利。ガードされても反撃は受けない程度の不利だ。

**ヘビートーキック** (◁④+⑥) / 中段と打撃投げの2種類の派生を持つ。打撃への派生はコンボに使用し、普段は派生投げでダメージを奪うといった使い分けをする。



通常時の技



**ボディブロー**  
(オフェンシブムーブ中)⑧ 16 中



**ダイナミックキック**  
(オフェンシブムーブ中)⑧ 21 中



**ランニングショルダーアタック**  
(走り中)⑧+⑩ 20~35 中  
距離によってダメージ変化



**ジャンピングバックエルボー**  
(走り中)⑧+⑩+⑥ 35 上  
ガード不能、ダウンへ



**ジャンピングニー**  
(壁正面)⑧+⑩+⑥ 30 中



**ジャンピングニー**  
(壁正面)⑧+⑩+⑥ 30 中



**ジャンピングニー**  
(壁正面)⑧+⑩+⑥ 30 中

デッドリームーブ中の技



**デッドリームーブフロント**  
⑧+⑩+⑥ - 特殊



**デッドリームーブバック**  
⑧+⑩+⑥ - 特殊



**デッドリームーブバック**  
⑧+⑩+⑥ - 特殊



**クローズライン**  
(デッドリームーブ中)⑧ 35 上  
ガード不能



**ジャンピングニー**  
(デッドリームーブ中)⑧ 20 中



**ランニングショルダーアタック**  
(デッドリームーブ中)⑧+⑩ 20~35 中  
距離によってダメージ変化



**ランニングショルダーアタック**  
(デッドリームーブ中)⑧+⑩ 20~35 中  
距離によってダメージ変化

ジャンプ攻撃



**ステップハンマー**  
(上昇中)⑧ 25 中



**ステップハンマー**  
(上昇中)⑧ 25 中



**ロックパンチ**  
(空中)⑧ 25 中



**トークラッシュ**  
(上昇中)⑧ 25 中



**トークラッシュ**  
(空中)⑧ 25 中



**ハンマーエッジ**  
(着地ぎわ)⑧ 22 中



**ハンマーエッジ**  
(着地ぎわ)⑧ 22 中

背後攻撃



**ローリングハンマー**  
(敵背後)⑧ 12 上  
⑧からの技につながる



**バックキック**  
(敵背後)⑧ 30 上



**バックローハンマー**  
(敵背後)⑧+⑩ 20 下



**バックローハンマー**  
(敵背後)⑧+⑩ 20 下



**バックドロップキック**  
(敵背後)⑧+⑩ 20 下



**バックドロップキック**  
(敵背後)⑧+⑩ 20 下

ダウン攻撃



**エルボードロップ**  
(敵ダウン)⑧+⑩ 15 夕攻



**エルボードロップ**  
(敵ダウン)⑧+⑩ 15 夕攻



**エルボードロップ**  
(敵ダウン)⑧+⑩ 15 夕攻



**エルボードロップ**  
(敵ダウン)⑧+⑩ 15 夕攻



**エルボードロップ**  
(敵ダウン)⑧+⑩ 15 夕攻



**ギロチンドロップ**  
(敵ダウン)⑧+⑩ 18 夕攻



**ギロチンドロップ**  
(敵ダウン)⑧+⑩ 18 夕攻



**ピアッシングエルボー**  
(敵ダウン)⑧+⑩+⑥ 26 夕攻



**ピアッシングエルボー**  
(敵ダウン)⑧+⑩+⑥ 26 夕攻



**フロントロールキック**  
(敵ダウン)⑧+⑩+⑥ 18 夕攻



**フロントロールキック**  
(敵ダウン)⑧+⑩+⑥ 18 夕攻



**ダブルクロ**  
(敵ダウン)⑧+⑩+⑥ 0 夕攻



**ダブルクロ**  
(敵ダウン)⑧+⑩+⑥ 0 夕攻



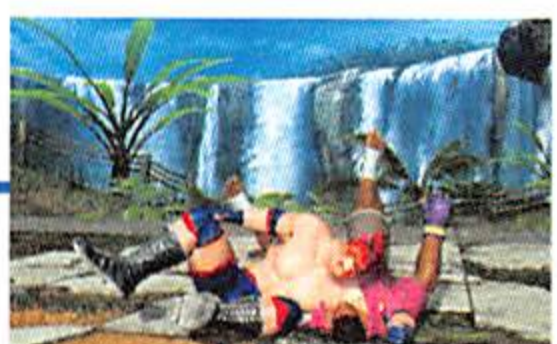
**アングルロック**  
(敵仰向けダウン・足側)⑧+⑩+⑥ 35 夕攻



**アングルロック**  
(敵仰向けダウン・足側)⑧+⑩+⑥ 35 夕攻



**ファイナルカット**  
(敵仰向けダウン・頭側)⑧+⑩+⑥ 35 夕攻



**ファイナルカット**  
(敵仰向けダウン・頭側)⑧+⑩+⑥ 35 夕攻



**アームバー**  
(敵仰向けダウン・側面)⑧+⑩+⑥ 35 夕攻



**アームバー**  
(敵仰向けダウン・側面)⑧+⑩+⑥ 35 夕攻

**ボディブロー**[(オフェンシブムーブ中)⑧] / オフェンシブムーブから出る中段⑧属性の打撃。しゃがみヒットでよろけを誘発するが、崩れは奪えないのでリターンは見込めない。その分、ガードされた際のスキは小さめ。  
**ダイナミックキック**[(オフェンシブムーブ中)⑧] / 側面と背後で、硬化カウンター以上で崩れを誘発する。ノーマルヒットでも有利だが、ガードされると各キャラの立ち⑧で反撃されてしまうほどの不利となる。  
**デッドリームーブフロント**[(⑧+⑩+⑥)] / コマンド入力後、レバーを入れ続けることで走り状態を維持可能。ここからの技を出すためには時間がかかるため、通常の立ち合いではなく、相手の受け身に合わせて使おう。  
**クローズライン**[(デッドリームーブ中)⑧] / 上段ガード不能技。ヒット後は受け身不能のダウンとなり、各種ダウン攻撃とダウン投げが確定する。

**ジャンピングニー**[(デッドリームーブ中)⑧] / カウンターヒットした場合には、アゴ崩れを誘発する。アゴ崩れ時は各種下段投げや[(⑧+⑩)]、[(⑧+⑩+⑥)]などが確定で決まる。相手の受け身に対して狙っていくのがいいだろう。ガードされてしまった場合は、反撃を受けない程度の不利となっているので、最低でも技を相手に触れさせるようにして使っていきたい。  
**各種ジャンプ攻撃** / ウルフが持つジャンプ攻撃は特殊なもの無く、狙って出せるものといえば上昇中or空中⑧ぐらいしか無い。相手の下段起き上がり攻撃を狙ってみるといいだろう。ヒット後は、先行しゃがみダッシュ入力を用いた[(⑧+⑩+⑥)]を追撃して決めることができる。重量が軽いほど決めやすいぞ。  
**各種背後攻撃** / 背後からの⑧は、立ち⑧からの関係へと派生できる。単発で止めてしまうとスキが大きいの、

⑧⑩キャンセルなどを使ってスキを軽減させよう。背後からの[(⑧+⑩)]はノーマルヒットで足崩れを誘発する。その後は大ダウン攻撃やダウン投げなどが確定するのだが、ウルフが持つ背後攻撃は上段と下段のみとなっているので、ガードを揺さぶることはできない。当たる状況は少ないので、無理に狙わないでいいだろう。  
**エルボードロップ**[(敵ダウン)⑧+⑩] / 一般的な小ダウン攻撃と比べ攻撃発生が若干遅い。そのため、受け身を取らない相手へのダウン攻撃には素早い判断が必要となる。  
**ピアッシングエルボー**[(敵ダウン)⑧+⑩+⑥] / ダウン攻撃の中で最も威力が高い。受け身不能のダウンを奪ったとき、コンボに自信が無いならこれを使おう。  
**各種ダウン投げ** / [(敵ダウン中)⑧+⑩+⑥]はダメージの無い技だが、技が決まれば大幅に有利となる。状況的に一番多いのがあお向けダウン。この場合は、相手との距離が





**STF**  
(敵うつ伏せダウン・足側) △P+⑥ 35 夕投



**グラウンドソード**  
(敵うつ伏せダウン・頭側) △P+⑥ 35 夕投



**クロスフェイスロック**  
(敵うつ伏せダウン・側面) △P+⑥ 35 夕投



**フェイスクラッシュチョップ**  
P+⑥ 40 上投



**DDT**  
△P+⑥ 50 上投



**スマックダウンボトム**  
△P+⑥ 60 上投



**ターボドロップ 3rd**  
△△△△△P+⑥ 60 上投



**ジャイアントスイング**  
△△△△△P+⑥ 80 上投



**スナップメイヤー**  
△P+⑥ 20 上投



**サッカーボールキック**  
△P+⑥△△△ 30 投コ



**ジャックハマー**  
△△P+⑥ 70 上投



**ローズウェイタックル**  
△△P+⑥ 0 上キ



**フランケンシュタイナー**  
△P+⑥ 50 上キ



**スウィングスルー**  
△P+⑥ 0 上投



**F5**  
△△△△or△△△△P+⑥ 75 上投



**KS (ケー・エス)**  
△△△△or△△△△P+⑥ 75 上投



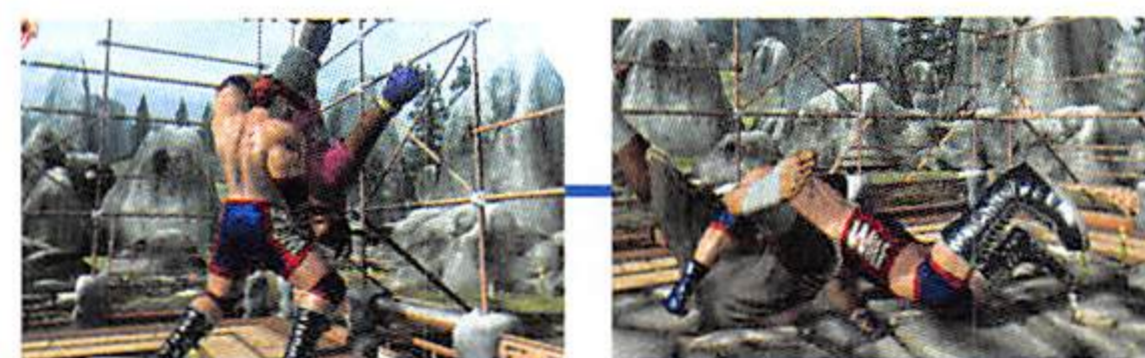
**ウォールボディースラム**  
(壁正面) △P+⑥ 70 上投



**ショットガンチョップ**  
(壁正面) △△P+⑥ 75 上投



**スカイハイショルダーズルー**  
デッドリムープ中P+⑥ 30 上キ



**エクспロイダー**  
(敵右) P+⑥ 50 上投



**イリミネーションスラム**  
(敵左) P+⑥ 50 上投



**リストクラッチエクспロイダー**  
(敵側面) △△or△△P+⑥ 60 上投

近いので二択を仕掛けやすい。もう一つのうつ伏せ時に決めると、相手の背後を取った状態となり大幅有利になる。その後は、[△K]や[△P+⑥]が確定するぞ。[(敵ダウン中) △P+⑥]にはダメージが設定されているため相手に警戒されやすいが、技が決まればダウン攻撃の中でも最大の威力を誇る。

**DDT** [△P+⑥] / △方向のワンコマンド投げ。威力は高くないが、コマンドが簡単なのでとっさに狙いやすい。また、投げ抜け後にお互い正面を向いた状態で五分となるので、投げ抜け後のリスクを心配しなくてもいい。

**スマックダウンボトム** [△P+⑥] / △方向にしては抜けられた後のスキが小さく、その割にダメージが高いので、ローリスクに投げを決めたい場合に重宝をする。

**ターボドロップ 3rd** [△△△△△P+⑥] / 相手を抱え上げて、回転させながら投げ付ける。前方へ投げるため相手

の背中側がリング際や、ハーフフェンスならリングアウト狙いにも使える。通常の壁の場合には[△K]や[△P+⑥]などで追い打ちが可能だ。そのほかの特徴としては、酔い覚まし効果(-1)がある。なお、投げ抜けされた場合は側面を取られた状態で若干不利となる。

**ジャイアントスイング** [△△△△△P+⑥] / ウルフの代名詞といえる投げ技。最速入力でダメージが80から100へとアップ。ただし、ジャスト受け身時はダメージを20軽減される。ジャスト受け身を除けば、全キャラの中で最も威力の高い投げ技となるので、チャンスがあれば積極的に狙いたい。そのほか、酔い覚まし効果(-2)がある。

**ジャックハマー** [△△P+⑥] / △方向で一番ダメージが高い。投げ抜けされると相手に背後を取られた状態となるが、『VF5』では確定反撃を受けることが無くなった。多少はリスクが低くなったといえる。

**F5** [△△△△or△△△△P+⑥] / △方向で最大のダメージを誇る。投げ抜けされても若干有利な状態となるのが特徴の一つ。投げ抜け後は近い間合いで向き合っているので、手を休めず攻めを仕掛けていこう。




















**スカイハイショルダーズルー** [(デッドリムープ中) P+⑥] / [△P+⑥+⑥] から出せるキャッチ投げ。技が決まれば相手を後方へ高く放り投げる。ダメージは接地してから入るのだが、ジャスト受け身を取られるとダメージが0になることが特徴。地面に落とす前に振り向き状態から攻撃することができる。相手が受け身を取らなかった場合はバウンドしながらダウンし、さらに追撃可能。

**ショットガンチョップ** [(壁正面) △△P+⑥] / 相手を壁に押し当てて、逆水平チョップを連発する壁投げ。威力が75と高く、相手の背中側が壁の場合は脅威となる。ただし、ハーフフェンスだと壁投げにならないので注意。





投げ技

 <b>ジャーマンスープレックス</b> (敵後ろ向き) P+G 70 上投	 <b>ドラゴンスープレックス</b> (敵後ろ向き) P+G 80 上投	 <b>エメラルドフロウジョン</b> (敵頭崩れ) P+G 45 上投	 <b>変形エメラルドフロウジョン</b> (敵頭崩れ) 最速入力 P+G 55 上投
 <b>リバースエメラルドフロウジョン</b> (敵後ろ向き頭崩れ) P+G 55 上投	 <b>DD5</b> (敵後ろ向き頭崩れ) 最速入力 P+G 65 上投	 <b>サイドスープレックス</b> (敵しゃがみ) P+G+G 45 下投	
 <b>ダブルアームスープレックス</b> (敵しゃがみ) P+G+G 60 下投	 <b>ペディグリー</b> (敵しゃがみ) P+G+G 75 下投	 <b>バーティカルタイガードライバー</b> (敵しゃがみ) P+G+G 60 下投	
 <b>ピックブリッジハンマー</b> (敵しゃがみ) P+G+G 70 下投	 <b>クロスアームブリーカー</b> (敵側面しゃがみ) P or P or P+G+G 70 下投	 <b>ジャーマンスープレックス</b> (敵後ろ向きしゃがみ) P or P or P+G+G 80 下投	
 <b>R.A.W</b> P+G+G (対・上中P肘) ダウンする技は除く - 当	 <b>R.A.W~ロードロップキック</b> (R.A.W成功時) G 20 下	 <b>R.A.W~キャッチ</b> (R.A.W成功時) P+G 0 キ キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ	
	 <b>ナックルアロー</b> (R.A.W成功時) P 16 上 覚-1	 <b>R.A.W~レベルバックチョップ</b> (R.A.W成功時) P+G 20 特上	 <b>R.A.W~R.A.W</b> (R.A.W成功時) P+G+G - 当

**ドラゴンスープレックス** [(敵後ろ向き) P+G] / 上段背後投げでは80と最大ダメージを誇る。狙える状況であれば、なるべくこの技を使うようにしたい。

**変形エメラルドフロウジョン** [(敵頭崩れ) 最速入力 P+G] / [(壁正面) P+G+G] などの頭崩れ中に狙える投げ技。決める機会は少ない。コマンド入力が遅いと、技が変わるという特徴がある。

**DD5** [(敵後ろ向き頭崩れ) 最速入力 P+G] / 背後からの頭崩れから狙える。背後から頭崩れを誘発しなくてはならないので、決める条件が非常に厳しい。

**サイドスープレックス** [(敵しゃがみ) P+G+G] / ウルフが持つ下段投げで一番ダメージが低い。そのため相手の警戒度が低く、確定で決まる状況では狙いやすい。

**ペディグリー** [(敵しゃがみ) P+G+G] / 正面から狙える下段投げでは最大ダメージだが、コマンドは P+G と難

しいので、確定以外では決まりづらい。確定以外ならば、[(P+G+G)]の方がコマンドが簡単で決まりやすい。

**ピックブリッジハンマー** [(敵しゃがみ) P+G+G] / 2番目にダメージが高い下段投げ。下段投げが決まる状況では、この技と[(P+G+G)]で相手に選択を迫ろう。

**クロスアームブリーカー** [(敵側面しゃがみ) P or P or P+G+G] / 側面からの下段投げ。相手が側面+しゃがみ状態と条件が厳しいが、『VF5』から側面やられが追加されたため、狙う機会が多くなったといえる。また、突進力のある下段攻撃を避けた後などに狙うのもいい。

**ジャーマンスープレックス** [(敵後ろ向きしゃがみ) P or P or P+G+G] / しゃがみ+後ろ向きの相手に狙える投げ技。立ち状態の同技よりダメージが10高く、技後には各種ダウン攻撃が決められる。なお、背後崩れから背後下段投げが連続で決まる。[(オフエンシブムーブ中) G]などで

背後崩れを誘発したら素早く狙おう。

**R.A.W** [(P+G+G) (対・上中P肘)] / ダウンしない上・中Pと肘に対応。当て身とは違い、相手の攻撃を耐えるだけなのでダメージを受けてしまう。技が成立したら素早く派生技に移行し、状況に見合った技を出そう。

**ナックルアロー** [(R.A.W成功時) P] / 素早く出せる上段攻撃。カウンターヒット後には大幅に有利となり、[(P+G)]が確定する。近い間合いなら[(P+G+G)]も決められるので、間合いを瞬時に判断して出したい。

**R.A.W~レベルバックチョップ** [(R.A.W成功時) P+G] / 『VF5』からP+Gへとコマンドが変更。ヒット後は側面を向かせる状態となり大幅に有利。また、カウンターヒットなら[(P+G)]や各種側面投げが確定するほど有利となる。技自体の発生が早いので、ノーマルヒットになりそう攻めを維持したいなら、こちらの技を使おう。





<b>キャッチ</b>			
△+○	0	上キ	
キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ			



<b>チェンジ</b>			
(キャッチ中)△+○	0	投コ	



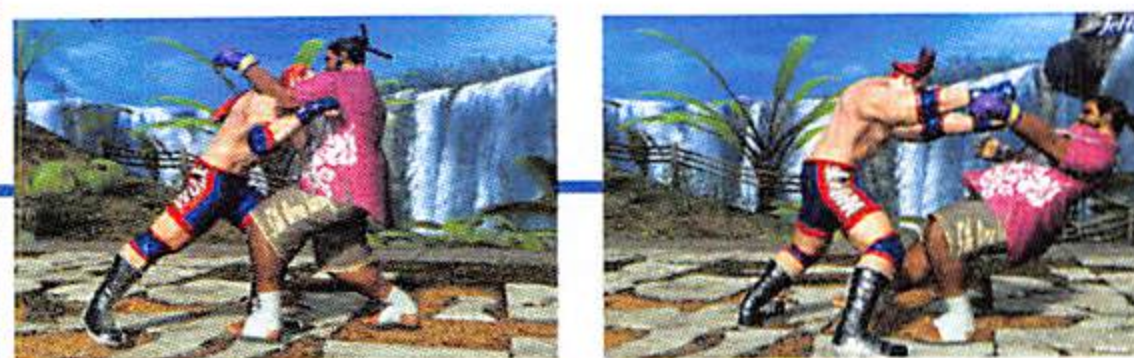
<b>ワン&amp;オンリー</b>			
(チェンジ中)△+○	60	投コ	



<b>ケブラドーラスラム</b>			
(キャッチ中)△+○	45	投コ	



<b>プッシュ</b>			
(チェンジ中)△+○	0	投コ	



<b>プッシュ</b>			
(キャッチ中)△+○	0	投コ	



<b>デンジャラスバックドロップ</b>			
(チェンジ中)△+○	70	投コ	



<b>キャプチュード</b>			
△or△+○(対・上中○)	40+α	当	



<b>スパイラルボム</b>			
(キャッチ中)△+○	50	投コ	



<b>カーフブランディング</b>			
(チェンジ中)△+○	65	投コ	



<b>ドラゴンスクリュー</b>			
△+○(対・ミドル)	40+α	当	



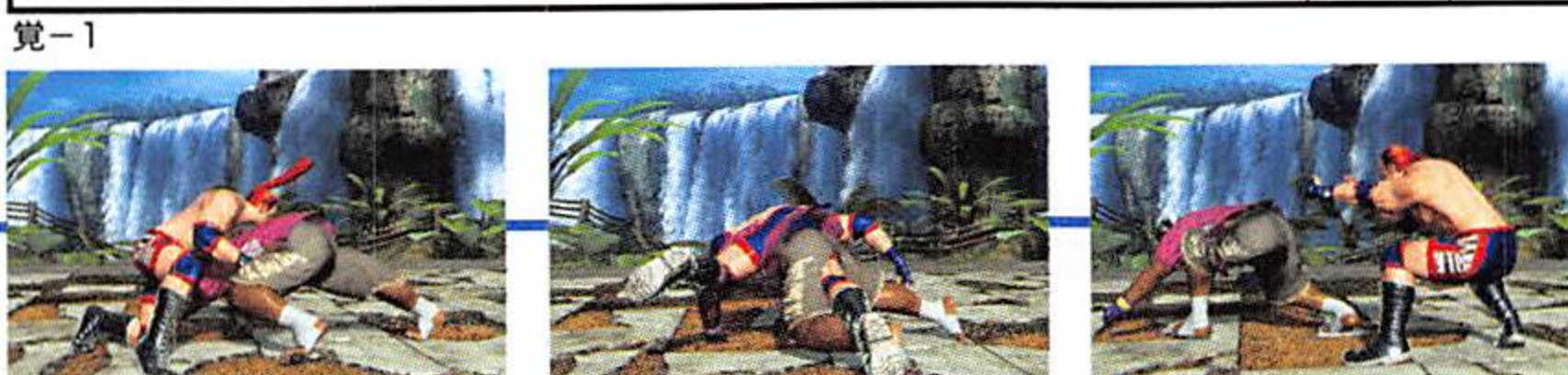
<b>シュバイン</b>			
(キャッチ中)△+○	55	投コ	



<b>ローパンチカット</b>			
△+○(対・下○)	15+α	当	



<b>シャイニングウィザード</b>			
△+○(成功時)△+○	45	当コ	



<b>ローパンチカット~背面取り</b>			
△+○△(対・下○)	0	当	

**キャッチ** [△+○] / 相手の打撃に勝てるキャッチ属性の上段投げ。[△+○]より発生が早いので、有利時に活躍する。技が成立したら素早く派生技につなげよう。  
**チェンジ** [(キャッチ中) △+○] / [△+○]から相手の背後に回り込む行動を取る。技自体にダメージは無いが、ここからの選択技はどれも威力が高い投げ技ばかりなので、相手にプレッシャーをかけられるぞ。  
**ワン&オンリー** [(チェンジ中) △+○] / チェンジから狙える投げ技。チェンジ中では一番ダメージが低くなっているが、逆に最も警戒されにくい技といえる。  
**ケブラドーラスラム** [(キャッチ中) △+○] / 正面キャッチでは一番ダメージが低い、警戒されにくい。投げ抜けがうまい相手には最終手段として狙っていこう。  
**プッシュ** [(チェンジ中) △+○] / 正面からの[△+○]は相手を前方に突き飛ばす。技自体にダメージは無い

が、その後は[△+○]が確定し、各種コンボが狙える。背後からの[△+○]もダメージは無いが大幅有利となり、[△+○]や[△+○]が確定。その後の追撃を的確に行なえば、チェンジからの投げと同等の効果を得られる。  
**シュバイン** [(キャッチ中) △+○] / キャッチから最大ダメージ。投げ方向が△で警戒されにくい。  
**スパイラルボム** [(キャッチ中) △+○] / 2番目にダメージが高い投げ技。キャッチから投げ技を選択するときは、この技と[△+○]をメインに二択を迫ろう。  
**カーフブランディング** [(チェンジ中) △+○] / チェンジ後の技の中では2番目にダメージが高い。技後には相手を跳び越えてしまうので、リング際では要注意。  
**デンジャラスバックドロップ** [(チェンジ中) △+○] / チェンジから最大ダメージを誇る投げ技。そのため相手の警戒度も高く、ほかの投げ技とうまく使い分けていく必要がある。

ある。また、チェンジ後の技すべてにいえるのだが、投げ抜けされると相手と近い状態で向き合った状態となる。次の手を用意しておくことを忘れないこと。  
**ローパンチカット** [△+○(対・下○)] / 対下○属性の技に対応。技の特性上、素早くしゃがみ状態へと移行するが、空振り時はスキがあるので注意。技が成立すればヒザ蹴りを繰り出すモーションとなり、この際に派生技を入力すれば、それなりのダメージが期待できる。派生技に移行しない場合は、確定する技は無いが大きく有利。  
**ローパンチカット~背面取り** [△+○△(対・下○)] / [△+○]成立後、素早くレバーを△と入れることで移行する。技を見てからだと入力が厳しいので△+○△と派生技のコマンドまで入れておこう。技成立後には、背後から[△+○]や[△+○]、[△+○]といった打撃投げが確定するので、かなりのダメージを見込めるぞ。





## 通常時の技



ストレートナックル	
①、②①	14
	上

②①で踏み込む



ローナックル	
①②	9
	特下

②①で踏み込む



ストレートナックル～ボディブロー	
①②③	17
	中

①+②+③でスレットスタンスへ



エルボースタンプ	
①②	20
	中

覚-1



ケンカフック	
①②③	25
	特上

覚-1



アッパーキック	
①②③	22
	上

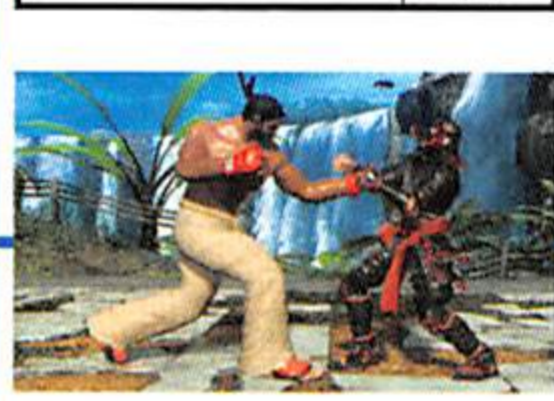
②③で踏み込む、キャンセル可



ニーアタック	
①②	32
	中



ダブルナックル	
①②	10
	上



ヘッドカットスマッシュ	
①②③④	20
	上

覚-1



ナックルキック	
①②	20
	上

キャンセル不能



ダブルインパクト	
①②③	23
	中

覚-1



トルネードパンチ	
①②③④	20
	中

ため可(3段階)、覚-1、ため時:ダメージ25・覚-2、最大ため時:ダメージ48・ガード不能・覚-3



リングニーキック	
①②	15
	中

覚-1



リングニーハンマー	
①②③	17
	中

覚-1



ダブルナックル～アッパー	
①②③	18
	中



バイオレンスボディブロー	
①②③	25
	中

覚-1



エルボーバット	
①②	19
	中

覚-1



ダッシュエルボー	
①②③	19
	中

覚-1



ダッシュエルボー～アッパー	
①②③④	19
	特中

覚-1



ダブルアッパー	
①②③	15
	中

覚-1

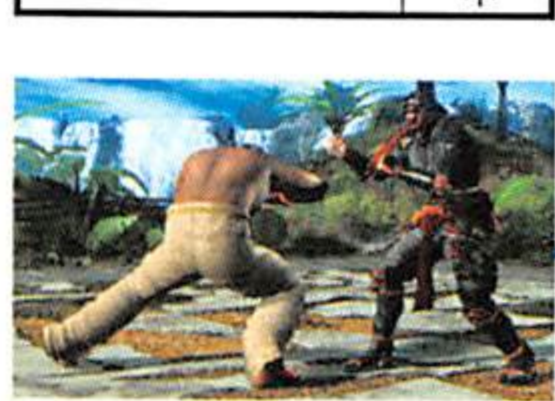


ニープッシュ	
①②	20
	中

覚-1



バイオレンスフェイススタンプ	
①②③④	40
	特上



エルボーハンマー	
①②③④	20
	中

覚-1



ダブルハンマーダウン	
①②③④	20
	中

覚-1



ライジングハンマー	
①②③④	20
	中

覚-1



ニープッシュトルカット	
①②③④	18
	上

覚-1



トーキック	
①②	21
	中

覚-1



トーキックハンマー	
①②③④	17
	中

覚-1



バーティカルアッパー	
①②③	22
	中



フルスイングアッパー	
①②③④	30
	中

覚-1



パーティカルキック	
①or②③	15
	下

覚-1



サイドキック	
①②	28
	中

覚-1



トーキックスラッシュマウンテン	
①②③(ヒット時)④⑤⑥	70
	打投

覚-1



ジャンピングヘビーキック	
①②	30
	上

覚-1

**ダブルナックル～アッパー**【①②③】/立ち①からの連係の一つで判定は上・上・中。2発止めからの攻めも有効だ。  
**ヘッドカットスマッシュ**【①②③④】/2発目からは①+②+③の入力でスレットスタンスに移行可能。1発目をガードしてしゃがむ相手にはヒットしやすい技なので、相手のガードのクセを見抜いて積極的に使っていこう。  
**コンボパイルバンカー**【①②③】/上・上・特上の連係技。2発目はノーマルヒットで有利。立ち①が確定する技をガードした際は決めるようにしよう。  
**バイオレンスフェイススタンプ**【①②③④】/1発目はガードさせて有利な状況を作ることができる。1発目発生前に②で出る2発目は、ガードされてもよろけさせる。ただし、上段技であるため、相手にしゃがまると空振りしてしまい、大きなスキが生じる。非常に危険な状況となるので、空振りだけは避けたいところだ。

**ダッシュエルボー～アッパー**【①②③④】/1発目は、しゃがみ状態の相手をよろけさせることができる。相手が1発目でよろけた場合は、2発目でダウンを奪える。  
**フルスイングアッパー**【①②③④】/ノーマルヒットでダウンし、空中コンボを決めることができる。発生は早くないものの【①②】より浮きが高いため、コンボを決めやすい。  
**ダブルアッパー**【①②③】/追尾する性能が高いためか、1発目が避けられても動いた相手に2発目がヒットするという状況がかなりある。ノーマルヒットでも空中コンボに移行できるので、積極的に使っていこう。  
**ライジングハンマー**【①②③④】/振りかぶりながら出すため、相手の技をスカして攻撃しやすい。リーチがかなり長く、主力技の一つとして使っていけるだろう。2発目のスキが大きいので、1発目をヒット確認してから2発目を出すようにして、少しでもリスクを軽減したい。

**ケンカフック**【①②③】/発生は早くないものの、ノーマルヒットで頭崩れになり、強力な空中コンボを決められるのが強み。半回転なので、避けが多い相手にも有効だ。  
**リングニーハンマー**【①②③】/上・中・中の連係技。1発目がヒットしていれば、その後の攻撃も連続ヒット。全段安定して入るので、出し切るのではなく1発目でヒット確認しながら出すといい。高く浮いた相手に対し、空中コンボとして使っていくのもいいだろう。  
**ニーアタック**【①②】/ノーマルヒットで相手を浮かせることができるヒザ蹴り。ガードされると確定で反撃を受けてしまうが、ダメージが大きいので狙う価値はある。  
**ジャンピングヘビーキック**【①②】/相手の上段ガードを崩せる蹴り技。発生は早くないものの、リーチが長いので中距離で使っていける。上段攻撃のため、しゃがまれてしまうとスキだらけなことには要注意。



 <b>ボディスタップ</b> P+K 18 中	 <b>ダブルスタップ</b> P+K+P 16 上	 <b>バズソーキック</b> P+K+P (カウンターヒット時) P+G 40 打投 覚-2	 <b>ヘルクロー</b> P+K 16 上	 <b>チョークスラム</b> P+K (ヒット時) P+G 50 打投 覚-1	 <b>ミドルヘルスタップ</b> P+K 20 中
 <b>ヘルダンクハンマー</b> P+K 30 中	 <b>ヘビィバックナックル</b> P+K 18 上 P+K+Gでスレットスタンスへ	 <b>スタマックデストロイヤー</b> P+K+K 22 中	 <b>メガトンナックル</b> P+K 25 中	 <b>ヘッドアタック</b> P+K 30 中 覚-1	 <b>フルスイングダブルハンマー</b> P+K 35 中
 <b>ヘルダンクエルボー</b> P+K 20 中 覚-1	 <b>ヘルダンクニー</b> P+K+K 17 中	 <b>タイダルウェイブコンボ1</b> P+K 16 中	 <b>タイダルウェイブコンボ2</b> P+K+P 12 中	 <b>タイダルウェイブコンボ3</b> P+K+P+P 16 中	 <b>タイダルウェイブコンボ4</b> P+K+P+P+P 20 中 覚-1
 <b>メガトンフィストドロップ</b> P+K 20 中 覚-1	 <b>パワーハンマー</b> P+K+K+K+P+K 20 上 覚-1	 <b>ディストラクションウエイブ</b> K+G 30 上 覚-2	 <b>ヒールドロップ</b> P+K+G 35 中 覚-2	 <b>ヒールサイズキック</b> P+K+G 25 中 覚-1	 <b>ダッキングロー</b> P+G 21 下
 <b>ローリングヒールアタック</b> P+G 20 中 ダウンへ	 <b>ヘビィローキック</b> P+G 20 下 ※	 <b>ターンストレート</b> (ディフェンシブムーブ中) P+K 25 中	 <b>ランニングボディプレス</b> (走り中) P+K 20~30 中 距離によってダメージ変化	 <b>ランニングヒップアタック</b> (走り中) P+G 30 中 ダウンへ	 <b>ボディフック</b> (オフェンシブムーブ中) P 16 中
 <b>クイックニー</b> (オフェンシブムーブ中) K 21 中	 <b>ジャンピングニー</b> (壁正面) P+K+G 30 中	 <b>スレットスタンス</b> P+K+G 特殊	 <b>キャッチブロー</b> (スレットスタンス中) P 30 上	 <b>ヘビィニーストライク</b> (スレットスタンス中) P 40 (ガード時) P+G 打投	 <b>カウンターサイドキック</b> (スレットスタンス中) K 20 中
 <b>スピアストレート</b> (スレットスタンス中) P+K 25 中	 <b>レイジングラッシュ</b> (スレットスタンス中) P+G 50 上キ 覚-1	 <b>ハンマーダウン</b> (上昇中) P 25 中	 <b>ステップナックル</b> (空中) P 25 中	 <b>ステップキック</b> (上昇中) K 25 中	 <b>ヒールドロップ</b> (空中) K 25 中
 <b>プッシングキック</b> (着地ぎわ) K 22 中					

※ため可(3段階)、ため時:ダメージ25、最大ため時:ダメージ30・覚-1

**ダブルスタップ**【P+K+P】ノーマルヒットで連続ヒットする中・上の連係技。1発目は発生が早く、カウンターヒット時は有利となる。2発目がカウンターヒットすれば、P+G入力での打撃投げに移行可能。ディレイをかけて相手の反撃を誘い、決めていくといい。

**ミドルヘルスタップ**【P+K】ノーマルヒットで腹崩れを誘発する。空中コンボや、しゃがみ投げに移行して着実にダメージを与えていこう。ただし、ガードされると確定で反撃を受けてしまうので注意が必要だ。

**ヘルダンクハンマー**【P+K】ガードさせて有利、当たればバウンドになる。リーチが極端に短いので、相手に密着して出すようにしたい。なお、空中コンボで使っても相手をバウンドさせることが可能。

**メガトンナックル**【P+K】大きく構えてから、拳を振り下ろす豪快な技。【P+K】と同様に空中の相手に

ヒットすると、バウンドさせることが可能。空中コンボに組み込むのが主な用途となる。

**ヘッドアタック**【P+K】ノーマルヒットでダウンし、空中コンボを決められる技。中段の頭属性で当て身やさばきに強く、当て身が多いキャラに対して有効。

**フルスイングダブルハンマー**【P+K】ノーマルヒットでダウンする技の中で、最も高く相手を浮かせられる。発生がかなり遅いため狙って当てるのは難しいが、ヒット時のリターンが大きく、使う価値のある技だ。

**ヘルダンクニー**【P+K】ノーマルヒットでつながる中・中の連係技。2発目をガードされると確定反撃を受けてしまうため注意。ディレイの受け付け幅が長いので、2発目を警戒させれば比較的使いやすくなる。

**タイダルウェイブコンボ4**【P+K+P+P】3発目、4発目はノーマルヒットでダウン。ディレイをかけることができ

るので、反撃のタイミングを狂わせ、相手を幻惑していくといい。空中コンボにも向いており、さまざまな局面で役立つ技だといえる。

**ディストラクションウエイブ**【K+G】全回転の上段蹴り。発生こそ早くないものの、ガードされても五分、ノーマルヒットで相手の側面を取ることが可能。カウンターヒット時は側面から立ちPを確定で決められるほど有利。

**ヒールドロップ**【P+K+G】相手のガードを崩せる中段技。よるけた相手に強力な二択を仕掛けていこう。

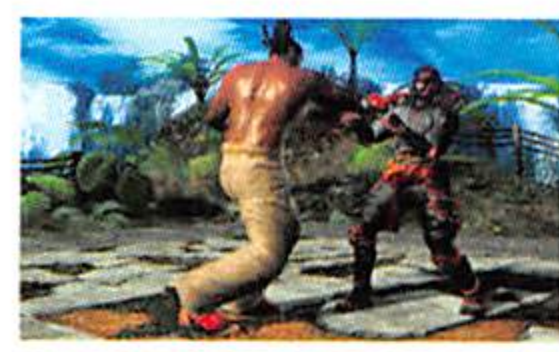
**ヘビィニーストライク**【(スレットスタンス中) P (ガード時) P+G】ガードしている相手を投げられる上段打撃投げ。投げ後は追い打ちで追加ダメージを与えよう。

**レイジングラッシュ**【(スレットスタンス中) P+G】リーチの長い上段キャッチ投げ。打撃を警戒して避ける相手には積極的に狙っていこう。





## 背後攻撃



**スピナックル**  
(敵背後)P 12  
上

Pからの技につながる



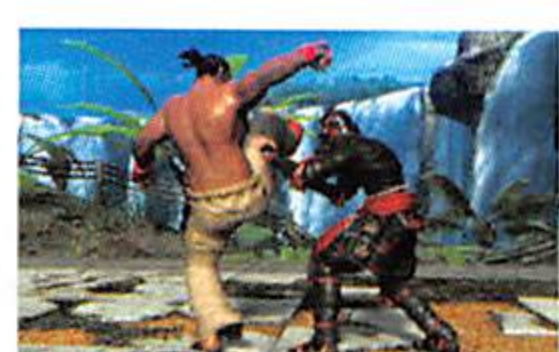
**バックキック**  
(敵背後)K 30  
上



**バックダブルハンマー**  
(敵背後)D+P 30  
中



**バックヒールキック**  
(敵背後)D+K 25  
中



**スピナックル**  
(敵背後)P 12  
上



**バックキック**  
(敵背後)K 30  
上

## ダウン攻撃



**ストンピング**  
(敵ダウン)D+K 15  
ダ攻



**ボディプレス**  
(敵ダウン)D+P 22  
ダ攻



**ライデンドロップ**  
(敵ダウン)D+K+G 28  
ダ攻



**デビルリバースクロ**  
(敵仰向けダウン)D+P+G 0  
ダ投



**デビルリバースクロ**  
(敵仰向けダウン)D+P+G 0  
ダ投



**デビルリバースクロ**  
(敵仰向けダウン)D+P+G 0  
ダ投



**デビルリバースクロ**  
(敵仰向けダウン)D+P+G 0  
ダ投



**デビルリバースクロ**  
(敵うつ伏せダウン)D+P+G 0  
ダ投



**ネックハンギングボム**  
(敵仰向けダウン)D+P+G 30  
ダ投



**フェイスクラッシャー**  
(敵うつ伏せダウン)D+P+G 30  
ダ投



**フェイスクラッシャー**  
(敵うつ伏せダウン)D+P+G 30  
ダ投



**フェイスクラッシャー**  
(敵うつ伏せダウン)D+P+G 30  
ダ投



**フェイスクラッシャー**  
(敵うつ伏せダウン)D+P+G 30  
ダ投



**フェイスクラッシャー**  
(敵うつ伏せダウン)D+P+G 30  
ダ投



**ニースマッシュ**  
P+G 35  
上投



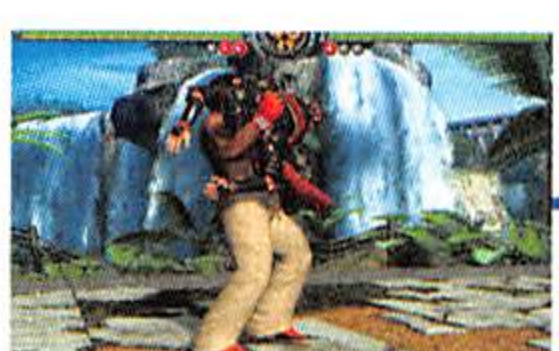
**パワースラム**  
D+P+G 50  
上投



**ボディリフト**  
D+P+G (D or Gで投げ方向変更) 35  
上投



**ボディリフト**  
D+P+G (D or Gで投げ方向変更) 35  
上投



**ボディリフト**  
D+P+G (D or Gで投げ方向変更) 35  
上投



**ボディリフト**  
D+P+G (D or Gで投げ方向変更) 35  
上投



**ボディリフト**  
D+P+G (D or Gで投げ方向変更) 35  
上投



**ヘッドバット**  
D+P+G 25  
上投



**ダブルヘッドバット**  
D+P+G+D+P+G 15  
投コ



**トリプルヘッドバット**  
D+P+G+D+P+G+D+P+G 30  
投コ  
覚-2



**シャークバイトタックル**  
D+P+G 35  
上投



**スパインバスター**  
D+P+G 45  
上投  
覚-1



**スパインバスター**  
D+P+G 45  
上投  
覚-1



**スパインバスター**  
D+P+G 45  
上投  
覚-1



**ヘッドクラッシュ**  
D+P+G+D+P+G 35  
投コ



**ヘッドクラッシュ**  
D+P+G+D+P+G 35  
投コ



**マシンガンハンマー**  
D+P+G 60  
上投



**マシンガンハンマー**  
D+P+G 60  
上投



**マシンガンハンマー**  
D+P+G 60  
上投



**バックスロー**  
D+P+G 0  
上投  
壁ヒット時ダメージ22



**バックスロー**  
D+P+G 0  
上投  
壁ヒット時ダメージ22



**スプラッシュマウンテン**  
D+P+G 70  
上投



**フロントバックブリーカー**  
D+P+G 65  
上投  
覚-2



**フロントバックブリーカー**  
D+P+G 65  
上投  
覚-2



**フロントバックブリーカー**  
D+P+G 65  
上投  
覚-2



**フロントバックブリーカー**  
D+P+G 65  
上投  
覚-2



**ゴートゥスリーブ**  
D+P+G 55  
上投



**ゴートゥスリーブ**  
D+P+G 55  
上投

**ストンピング**[(敵ダウン)D+K] / 小ダウン攻撃。発生は早い方なので、受け身失敗の相手に狙っていきい。ライデンドロップ[(敵ダウン)D+K+G] / 大きなダメージを誇るダウン攻撃。状況によって小ダウン攻撃と使い分けよう。**デビルリバースクロ**[(敵ダウン)D+P+G] / ダウンしている相手を起こし、有利な状況を作り出す。ダメージこそ無いものの、強力な二択を迫るのがウリ。**ネックハンギングボム**[(敵仰向けダウン)D+P+G] / ダメージを与えることができるダウン投げ。[(敵ダウン)D+P+G]と使い分け、投げ抜けされないようにしよう。**ニースマッシュ**[P+G] / 通常投げ。ダメージはそれほど大きくないので、投げ抜けがうまい相手に対して使おう。**ボディリフト**[D+P+G] / レバーをD or Gに入れることで、放り投げる方向を変えることができる。

**トリプルヘッドバット**[D+P+G+D+P+G+D+P+G] / その名の通り3回頭突きを決める豪快な投げ技。すべて決まれば、かなりのダメージを与えることができるぞ。**ヘッドクラッシュ**[D+P+G+D+P+G+D+P+G] / ニーキックを決める派生の投げ技。投げ抜けをされないように、[D+P+G+D+P+G+D+P+G]と使い分けよう。**シャークバイトタックル**[D+P+G] / 相手を地面にたたき付ける投げ技。ダメージが小さいため、K.O.できる場面を使っていく程度でいい。**バックスロー**[D+P+G] / 投げ技自体にダメージは無いが、相手を後方に投げることができる。リングをうまく使って、リングアウトや壁コンボなど狙ってこよう。**マシンガンハンマー**[D+P+G] / 相手を殴り倒し、うつぶせ状態のダウンを奪うことができる。ダメージがかなり大きいので積極的に狙ってこよう。

**スプラッシュマウンテン**[D+P+G] / ジェフリーの投げ技といえばスプラッシュマウンテンといえるほどの、代名詞的な大技。相手を頭上に持ち上げてから豪快にたたき付け、絶大なダメージを与える。ジェフリーの投げの中では最も警戒されるため、投げ抜けされやすいのが難点。ほかの投げと織り交ぜて、相手に投げ抜けされにくい状況を作り出すなどしてから狙いたい。**フロントバックブリーカー**[D+P+G] / 強力な投げ技の一つ。パワースラムやマシンガンハンマーよりも威力が高いので、D方向の投げ技はこれで決まり。**ゴートゥスリーブ**[D+P+G] / 相手を放り投げて、顔面にヒザ蹴りをたたき込む逃げない投げ技。ダメージが大きく、チャンスがあれば決めていきたい技だ。ただ、使えるからと固執し過ぎると投げ抜けされるようになってしまうため、ある程度の振り分けは意識したい。





**マシンガンタックル**  
(敵壁背後) ◁▷P+Ⓞ 60 上投

**ウォールバックフリップ**  
(壁背後) ◁P+Ⓞ 58 上投

**ウォールバックフリップ**  
(敵壁背後) ◁▷P+Ⓞ 65 上投



**ナンバーワンバスター**  
(敵側面) P+Ⓞ 50 上投

**オンリーワンバスター**  
(敵側面) ◁▷or◁▷P+Ⓞ 60 上投

**バックブリーカー**  
(敵後ろ向き) P+Ⓞ 70 上投



**チョークスーパースイング**  
(敵後ろ向き) ◁▷P+Ⓞ 75 上投



**アイアークロー**  
(敵しゃがみ) ◁▷P+K+Ⓞ 50 下投

**パワーボム**  
(敵しゃがみ) ◁▷P+K+Ⓞ 60 下投

**マシンガンニーリフト**  
(敵しゃがみ) ◁▷P+K+Ⓞ 65 下投



**タイダルウェイブボム**  
(敵側面しゃがみ) ◁▷or◁▷P+K+Ⓞ 70 下投

**バックブリーカー**  
(敵後ろ向きしゃがみ) ◁▷or◁▷P+K+Ⓞ 80 下投



**エアキャッチボム**  
(敵・仰向け足・空中ダウン) ◁▷P+Ⓞ 20 空投

**エアキャッチバックドロップ**  
(敵・うつ伏せ足・空中ダウン) ◁▷P+Ⓞ 20 空投



**エアキャッチパワースラム**  
(敵・うつ伏せ頭・空中ダウン) ◁▷P+Ⓞ 20 空投

**クラッシュダウンスラム**  
(敵・仰向け足・空中ダウン) ◁▷P+Ⓞ 20 空投

投げ技

**アイアークロー**〔(敵しゃがみ) ◁▷P+K+Ⓞ〕／相手の顔を握りつぶさんばかりにつかむ下段投げ。ジェフリーの下段投げの中では最もダメージが小さいことから、相手に投げ抜けされにくい。  
**パワーボム**〔(敵しゃがみ) ◁▷P+K+Ⓞ〕／相手を持ち上げてから、豪快に地面にたたき付ける。ダメージが大きく、下段投げを狙うチャンスがあれば決めていきたいが、それだけに投げ抜けされやすい。  
**マシンガンニーリフト**〔(敵しゃがみ) ◁▷P+K+Ⓞ〕／相手の顔を両手で押さえ付けながら、思いっきりヒザでかち上げる下段投げ。下段投げの中では最もダメージが高い。コマンドが煩雑なため、とっさに出すことができないのが唯一にして最大の難点か。  
**マシンガンタックル**〔(敵壁背後) ◁▷P+Ⓞ〕／敵壁背後状態で出すことができる壁投げ。見た目が豪快で、与える

ダメージが大きい。相手を壁際に追い詰めたら積極的に狙っていききたいところだ。  
**ウォールバックフリップ**〔(壁背後or敵壁背後) ◁▷P+Ⓞ〕／自分が壁を背負っている状態、および相手の背後が壁の状態のどちらからも出せる特殊な壁投げ。〔(敵壁背後) ◁▷P+Ⓞ〕よりもコマンド入力简单なので、とっさに出したいのであればこちらを使っていくといい。  
**ナンバーワンバスター**〔(敵側面) P+Ⓞ〕／技名も勇ましい通常の横投げ。狙って出すことは少ないが、ダメージは大きい。打撃を避けた後に狙ってみるべし。  
**オンリーワンバスター**〔(敵側面) ◁▷or◁▷P+Ⓞ〕／〔(敵側面) P+Ⓞ〕よりも威力の高い横投げ。ただし、コマンド入力の関係から、出しやすさという面では劣る。  
**タイダルウェイブボム**〔(敵側面しゃがみ) ◁▷or◁▷P+K+Ⓞ〕／そのシチュエーションから、狙って決める機会




























はほとんど無いと思われる横下段投げ。〔(敵しゃがみ) ◁▷P+K+Ⓞ〕を決めようとした際に、出たらラッキー程度に考えておこう。  
**バックブリーカー**〔(敵後ろ向きしゃがみ) ◁▷or◁▷P+K+Ⓞ〕／相手が後ろを向いている状態で下段投げを決めるとこの技になる。  
**チョークスーパースイング**〔(敵後ろ向き) ◁▷P+Ⓞ〕／バックブリーカーよりもダメージが大きく、豪快な見た目の背後上段投げ。背後投げが確定の状況なら、できる限りこちらの投げを使っていきたい。  
**エアキャッチ系の投げ**／空中の相手を投げることができる、『VF』では珍しい空中投げ。浮かせ直した後などいろいろな状況で決めることができ、空中コンボの締め技として使える。相手がうつ伏せかあお向けか、など姿勢によって技の見た目が変化する。





# 影丸 KAGEMARU

## 通常時の攻撃

 <b>弾拳</b> P、P 12 上	 <b>烈掌</b> P 10 上	 <b>散弾撃</b> P 12 上	 <b>散弾裏蹴り</b> P 22 中	 <b>螺旋</b> P 17 上	 <b>螺旋裏蹴り</b> P 22 中
 <b>地掃り弾</b> P 9 特下	 <b>葉重ね</b> P 20 上	 <b>肘打ち</b> P 19 中	 <b>散弾風神脚</b> P 20 中	 <b>風閃刃</b> P 16 中	 <b>疾風斬</b> P 10 上
 <b>側弾</b> P 14 上	 <b>側弾重ね</b> P 20 上	 <b>烈掌螺旋撃</b> P 17 上	 <b>散弾螺旋裏蹴り</b> P 22 中	 <b>浮身膝蹴り</b> P 32 中	 <b>胴砕き</b> P 20 中
 <b>葉隠流・陰・揚撃</b> P 21 中	 <b>落刃返り</b> P 14 上	 <b>烈空脚</b> P 20 上	 <b>烈空連脚</b> P 19 下	 <b>流影脚</b> P 20~30 下	 <b>裏旋蹴り</b> P 24 上
 <b>突き返し蹴り</b> P 20 上	 <b>掃り蹴り</b> P 14 下	 <b>曲輪蹴り</b> P 25 特上	 <b>小太刀抜き</b> P 18 中	 <b>龍尾蹴り</b> P 16 特下	 <b>転身顎砕き</b> P 22 中
 <b>地走り</b> P 19 下	 <b>旋風蹴り</b> P 30 中	 <b>飛び前蹴り</b> P 20 中	 <b>中蹴り</b> P 21 中	 <b>螺旋風刃</b> P 10 上	 <b>螺旋紅龍刃</b> P 18 中
 <b>菩薩掌</b> P 17 上	 <b>霞刃</b> P 18 中	 <b>葉隠流・陰・雷神撃</b> P 17 中	 <b>葉隠流・陰・風神撃</b> P 20 中	 <b>落閃刃</b> P 16 中	 <b>落閃刃返し</b> P 16 上

※1. P押したままで十字構えへ、P+K+Gで疾風陣へ ※2. 振り向き状態へ、P押したままで十字構えへ、P+K+Gで疾風陣へ、さばき

**葉重ね**(P K) / 立ちPから派生する上・上の連係技。ノーマルヒットで有利になる。立ちPが確定する技をガードしたら確実に入れるようにしたい。技後にP+K+G入力、疾風陣に移行することができる。

**散弾螺旋裏蹴り**(P P P K) / 立ちPから派生する上・上・上・中の連係技。3発目はガードされても有利で、P+K+Gで疾風陣に移行することが可能だ。

**烈空連脚**(P P P K) / 立ちPから派生する上・上・上・下の連係技。3発目は相手の下段をスカす性質を持っている。最後までガードされてしまうとスキが大きいので、毎回出し切ってしまうのは危険。

**螺旋裏蹴り**(P K) / 1発目の(P)はガードされて有利、P+K+Gで疾風陣に移行できる。発生が早く、返し技やコンボなど使い道は多い。2発目をガードされると確定で反撃を受けてしまうので注意しよう。

**疾風斬**(P P P) / ノーマルヒットで相手を浮かせることのできる中・上の連係技。2発目が上段なのでしゃがまると反撃を受けてしまう。事前の状況などを確認しつつ2発目につなげられると心強い。

**葉隠流・陰・揚撃**(P P P) / ノーマルヒットで有利、カウンターヒットでダウンを奪える主力技。有利な状況では積極的に狙っていききたい。カウンターヒット時は空中コンボへ移行し、さらにダメージを与えていこう。

**浮身膝蹴り**(P P K) / 高い位置でヒットさせられるヒザ蹴り。主に(P P K)の後など空中コンボに使っていこう。

**流影脚**(P P K) / ノーマルヒットでダウンを奪う下段回し蹴り。コマンド入力後Gを押すことによってキャンセルでき、背後状態を作り出すことができるぞ。

**裏旋蹴り**(P P K) / 上段攻撃だがガードされても有利なので、使い方次第では強力な武器の一つとなる。

**転身顎砕き**(P K K K) / 中・特下・中の連係技で1発目にさばき性能があり、K長押しで背後十字へ、P+K+Gで背後疾風陣へそれぞれ移行可能だ。3発目はノーマルヒットでダウンを奪うことができるが、ガードされるとスキが大きいので注意しよう。

**螺旋紅龍刃**(P K P P) / ミドルキックからの派生技で中・上・中の連係。2発目からはP+K+Gで疾風陣に移行可能。3発目がガードされると反撃を受けるので、毎回出し切ることは控えたい。

**霞刃**(P P P K) / 手刀を振り下ろす中段攻撃。空中の相手にヒットすると、バウンド効果がある。

**葉隠流・陰・風神撃**(P P P K) / かなりリーチが長い中・中の連係技。1発目はP+K+Gで疾風陣に移行可能。2発目はカウンターでダウンを奪うことができるぞ。かなり遅めのタイミングでもディレイをかけられる。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





<b>影刃</b>	30
◇◇◇◇P+K	中



<b>飛翔日輪斬</b>	8
◇◇◇◇P+K (ガードorヒット時)P	上



<b>飛翔連弾</b>	10
◇◇◇◇P+K (ガードorヒット時)K	上



<b>葉隠流・陰・朱雀飛翔脚</b>	25
◇◇◇◇P+K (ガードorヒット時)K	中



<b>双破刃</b>	20
◇P+K	中



<b>旋風刃</b>	16
◇P+K	中



<b>風刃裏水車</b>	20
◇P+K	中



<b>落葉旋風弾</b>	30
◇P+K	中



<b>奈落落とし</b>	17
◇◇◇◇P+K	中



<b>螺旋蹴り</b>	25
K+G	上



<b>斧旋連脚</b>	25, 10
◇K+G	中・中



<b>葉呀龍</b>	35
◇◇K+G	中



<b>幻葉</b>	22
◇K+G	上



<b>幻葉落とし</b>	35
◇◇K+G (ガードorヒット時)P+G	打投



<b>旋蹴り</b>	28
◇K+G	中



<b>裏水車</b>	35
◇K+G	中



<b>水車蹴り</b>	32
◇K+G	中



<b>円月蹴り</b>	25
◇K+G	中



<b>龍尾閃</b>	21
◇◇K+G	下



<b>龍頸破</b>	20
◇◇K+G	中



<b>雷龍飛翔脚</b>	30
◇◇P+K+G	下



<b>側転</b>	-
◇◇P+K+G	特殊



<b>葉隠閃刃</b>	24
(ディフェンシブムーブ中)P+K	中



<b>地滑り走り</b>	20
(走り中)K	下



<b>流水斬</b>	16
(オフェンシブムーブ中)P	中



<b>流水裏蹴り</b>	21
(オフェンシブムーブ中)K	中



<b>開門後推</b>	20
(壁正面)◇P+K	中



<b>辰掛蹴り</b>	20
(壁正面)◇P+K+G	中



<b>前転</b>	-
◇◇◇◇P	特殊



<b>後転</b>	-
◇◇◇◇P	特殊



<b>針鼠弾</b>	10
(前転or後転中)◇◇◇◇P	特下



<b>回転地掃り脚</b>	20~30
(前転or後転中)K	下



<b>前転~影刃</b>	30
(前転or後転中)◇◇◇◇P+K	中



<b>前転~龍頸破</b>	20
(前転or後転中)K+G	中



<b>前転~雷龍飛翔脚</b>	30
(前転or後転中)◇◇◇◇P+K+G	下



<b>葉隠流・陽・十文字構え</b>	-
P+K+G	特殊



<b>十字弾拳</b>	10
(葉隠流・陽・十文字構え中)P	上



<b>十文字葉重ね</b>	17
(葉隠流・陽・十文字構え中)P	中



<b>葉隠流・陰・鎌鼬</b>	17
(葉隠流・陽・十文字構え中)P+K+G	中



<b>葉隠流・陽・楔打ち</b>	15
(葉隠流・陽・十文字構え中)◇P	中



<b>葉隠流・陰・胴貫</b>	28
(葉隠流・陽・十文字構え中)K	中



<b>水月蹴り</b>	18
(葉隠流・陽・十文字構え中)K	中



<b>水面蹴り</b>	19
(葉隠流・陽・十文字構え中)◇K	下



<b>葉隠流・陰・水月砲</b>	21
(葉隠流・陽・十文字構え中)P+K	中



<b>葉隠流・陽・飛猿</b>	20
(葉隠流・陽・十文字構え中)K+G	中



<b>葉隠流・陽・十文字走り</b>	-
(葉隠流・陽・十文字構え中)◇◇	特殊



<b>葉隠流・陰・兜割り</b>	24
(葉隠流・陽・十文字走り中)K	中



<b>浮身乱弾撃</b>	50
(葉隠流・陽・十文字構え中)P+G	上キ

※3.ため可、ため時キャンセル可、最大ため時:ダメージ50 ※4.◇+K+G押したままで十文字構えへ、◇+K+Gで疾風陣へ ※5.距離によってダメージ変化、後転中の技名は後転地掃り脚 ※6.十文字構えへ、◇+K+G押したままで通常構えへ、さばき ※7.不成立時、十文字構えへ、投げなかった場合◇+G押したままで通常構えへ、覚-2

**葉隠流・陰・朱雀飛翔脚**(◇◇◇◇P+K)P(ガードorヒット時)K / (◇◇◇◇P+K)からの派生技で、ノーマルヒットでもダメージが大きい。コマンドの入力タイミングが難しいので、確実に出来るよう練習あるのみだ。

**風刃裏水車**(◇◇P+K) / 1発目の(◇◇P+K)はしゃがみ状態の相手をよろけさせることができ、◇+K+Gで疾風陣に移行可能。2発目の(◇◇P+K)はK+G長押しで背後十文字に移行できる。主にコンボなどで使っていく。

**螺旋蹴り**(K+G) / 上段の半回転技。ヒットさせると相手の側面を取ることができる。ガードされても確定の反撃を受けないため、チャンスがあれば狙っていく。

**幻葉落とし**(◇◇K+G(ガードorヒット時)P+G) / 発生はあまり早くないが、ヒット・ガード問わず相手を投げることができる上段打撃投げ。ただし、距離が遠いと投げにシフトできないので注意しよう。

**旋蹴り**(◇◇K+G) / 相手にガードされてしまっても、確定で反撃を受けることの無い優秀な中段技。発生が早く、ノーマルヒットでダウンを奪えるので、主力技として使っていく。

**斧旋連脚**(◇◇K+G) / 発生はあまり早くないものの、ヒットすれば相手をたたき付け、しゃがみPなどから空中コンボを決めることができる。投げ技と相殺されないため、暴れ技として使っていくのもいいだろう。

**裏水車**(◇◇K+G) / ガードされるとスキが大きいので、空中コンボなどで使っていく。K+Gを長押しすることで背後十文字構えに移行することができる。

**円月蹴り**(◇◇K+G) / ノーマルヒットでダウンを奪うことができ、コンボを決めることが可能だ。ガードされたときの状態は全くの五分となっているので、使い次第ではかなり強力な武器となるぞ。

**葉隠流・陰・鎌鼬**((十文字構え中)P)K(◇+G) / 上・中・中の連係技。最後までガードされてもスキが小さく、確定反撃を受けない。2発目の◇は長押しで構え解除可能。

**葉隠流・陰・胴貫**((十文字構え中)◇)K / カウンターヒットでダウン。(◇)と同様の空中コンボを入れよう。

**葉隠流・陰・水月砲**((十文字構え中)P+K) / 中段Pなどをさばいたときのみダウンを奪える。◇+Kを長押しすることで構えを解除できるので、そこから空中コンボを決めていくといいだろう。

**葉隠流・陽・飛猿**((十文字構え中)K+G) / ノーマルヒットでよろけ、カウンターでダウンを奪える。K+G長押しで構えを解除できるので、状況によって使い分けよう。



十文字構え中の技



<b>葉隠流・陰・影縫い</b>	(葉隠流・陽・十文字走り中)△Ⓜ+Ⓞ	17	下
------------------	--------------------	----	---



<b>葉隠流・陰・龍尾返し</b>	(葉隠流・陽・十文字走り中)△Ⓜ+Ⓞ(ヒット時)Ⓜ+Ⓞ	33	打投
-------------------	-----------------------------	----	----



<b>流影転</b>	(葉隠流・陽・十文字構え中)△or△	-	特殊
------------	--------------------	---	----



<b>葉隠流・陰・地龍</b>	(葉隠流・陽・十文字構え中)(対・上中)Ⓜ	20	当
-----------------	-----------------------	----	---



<b>葉隠流・陰・明王陣</b>	(葉隠流・陽・十文字構え中)Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ(対・中Ⓜ,ミドル)	25+α	当
------------------	-------------------------------	------	---



<b>葉隠流・陰・疾風陣</b>	(葉隠流・陽・十文字構え中)△Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ	-	特殊
------------------	----------------------	---	----



<b>天狗</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ	-	特殊
-----------	-------------------------	---	----



<b>十字裏葉</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)Ⓜ	12	上
-------------	---------------------	----	---



<b>裏太刀蹴り</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)Ⓜ	20	上
--------------	---------------------	----	---



<b>裏手刀・臨</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)△Ⓜ	14	下
--------------	----------------------	----	---



<b>裏水面切り</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)△Ⓜ	16	下
--------------	----------------------	----	---



<b>裏当て</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)Ⓜ+Ⓜ	16	中
------------	-----------------------	----	---



<b>残影転</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)△or△	-	特殊
------------	------------------------	---	----



<b>天狗</b>	(敵背後・葉隠流・陽・十文字構え中)Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ	-	特殊
-----------	-------------------------	---	----

十文字構えへ、十文字構え中Ⓜからの技につながる

十文字構えへ、Ⓜ押ししたままで通常構えへ

十文字構えへ、Ⓜ押ししたままで通常構えへ

十文字構えへ、Ⓜ押ししたままで通常構えへ

十文字構えへ、Ⓜ+Ⓜ押ししたままで通常構えへ

※1



<b>葉隠流・陰・疾風陣</b>	△Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ	-	特殊
------------------	--------	---	----



<b>葉隠流・陰・風刃</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)Ⓜ	10	上
-----------------	---------------	----	---



<b>葉隠流・陰・神速刃</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)ⓂⓂ	12	中
------------------	----------------	----	---



<b>葉隠流・陰・神速連陣</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)ⓂⓂⓂ	20	中
-------------------	-----------------	----	---



<b>葉隠流・陰・昇龍斬</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)△Ⓜ	16	中
------------------	----------------	----	---



<b>葉隠流・陰・草薙斬り</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)△Ⓜ	20	中
-------------------	----------------	----	---



<b>葉隠流・陰・裏風刃</b>	(敵背後・葉隠流・陰・疾風陣中)Ⓜ	10	上
------------------	-------------------	----	---

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣中Ⓜからの技につながる

疾風陣中Ⓜからの技につながる



<b>葉隠流・陰・龍尾払い</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)△Ⓜ	16	下
-------------------	----------------	----	---



<b>葉隠流・陰・龍尾連脚</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)△ⓂⓂ	19	下
-------------------	-----------------	----	---



<b>葉隠流・陰・雲払い</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)ⓂⓂ	19	下
------------------	----------------	----	---



<b>葉隠流・陰・疾風脚</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)Ⓜ	25	中
------------------	---------------	----	---



<b>葉隠流・陰・龍尾連脚</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)Ⓜ+Ⓜ	22	上
-------------------	-----------------	----	---



<b>浮身乱弾撃</b>	(葉隠流・陰・疾風陣中)Ⓜ+Ⓜ	50	上キ
--------------	-----------------	----	----



<b>葉隠流・陰・裏風刃</b>	(敵背後・葉隠流・陰・疾風陣中)Ⓜ	10	上
------------------	-------------------	----	---

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣へ

疾風陣中Ⓜからの技につながる

疾風陣中Ⓜからの技につながる

疾風陣中の技



<b>手刀</b>	(上昇中)Ⓜ	25	中
-----------	--------	----	---



<b>飛び正拳</b>	(空中)Ⓜ	20	下
-------------	-------	----	---



<b>突き踵蹴り</b>	(空中)Ⓜ	20	中
--------------	-------	----	---



<b>地旋</b>	(着地ぎわ)Ⓜ	20	下
-----------	---------	----	---



<b>裏葉</b>	(敵背後)Ⓜ	12	上
-----------	--------	----	---



<b>裏手刀</b>	(敵背後)△Ⓜ	15	下
------------	---------	----	---



<b>逆蹴り</b>	(敵背後)Ⓜ	30	上
------------	--------	----	---

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる、先行入力

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる

ジャンプ攻撃



<b>裏葉</b>	(敵背後)Ⓜ	12	上
-----------	--------	----	---



<b>裏手刀</b>	(敵背後)△Ⓜ	15	下
------------	---------	----	---



<b>逆蹴り</b>	(敵背後)Ⓜ	30	上
------------	--------	----	---



<b>半月蹴り</b>	(敵背後)△Ⓜ	23	下
-------------	---------	----	---



<b>陰旋風蹴り</b>	(敵背後)△Ⓜ	30	中
--------------	---------	----	---



<b>裏旋風蹴り</b>	(敵背後)△Ⓜ	25	中
--------------	---------	----	---



<b>背龍爪</b>	(敵背後)△Ⓜ	25	中
------------	---------	----	---

Ⓜからの技につながる

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる、先行入力

疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる

背後攻撃



<b>断ち手刀</b>	(敵背後)Ⓜ+Ⓜ	10	中
-------------	----------	----	---



<b>身揚蹴</b>	(敵背後)Ⓜ+ⓂⓂ	26	中
------------	-----------	----	---



<b>闇霞</b>	(敵背後)Ⓜ+Ⓜ	55	上キ
-----------	----------	----	----



<b>葉隠流・陽・雷鳴斬</b>	(敵背後)Ⓜ+ⓂⓂ	20	中
------------------	-----------	----	---



<b>天狗</b>	(敵背後)Ⓜ+Ⓜ+Ⓜ	-	特殊
-----------	------------	---	----

疾風陣中も出せる、Ⓜ+Ⓜ+Ⓜで疾風陣へ

疾風陣中も出せる

十文字構え&疾風陣中も出せる

十文字構え&疾風陣中も出せる

十文字構え&疾風陣中も出せる

疾風陣中も出せる、Ⓜ+Ⓜ+Ⓜ押ししたままで十文字構えへ

疾風陣中も出せる、Ⓜ+Ⓜ+Ⓜ押ししたままで十文字構えへ

※1.十文字構えへ、Ⓜ+Ⓜ+Ⓜ押ししたままで通常構えへ

**葉隠流・陰・地龍**〔(十文字構え中)レバーニュートラル時〕／十文字構え時は相手の上・中段Ⓜを当て身可能。当て身成立後は〔△ⓂⓂ〕などが確定する。

**葉隠流・陰・明王陣**〔(十文字構え中)Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ〕／中段Ⓜ系を当て身可能。ヒット後はかなり有利なので〔△ⓂⓂ+Ⓞ〕など大ダメージを与えられる技で、空中コンボを決めるようにしていきたい。

**裏手刀・臨**〔(敵背後・十文字構え中)△Ⓜ〕／ノーマルヒットで有利となる下段技。間髪入れずに攻め立てよう。

**裏当て**〔(敵背後・十文字構え中)Ⓜ+Ⓜ〕／しゃがみガードに対してよろけ、ノーマルヒットでダウンを奪える中段技。〔(敵背後・十文字構え中)△Ⓜ〕と使い分けて相手をほろろしよう。

**天狗**〔(敵背後・十文字構え中)Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ〕／通常時からでも出せるこの移動技は、Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ長押しで、十文字構

えに移行したり、構えを解除することができる。

**葉隠流・陰・疾風陣**〔△Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ〕／強力な技を繰り出すことができる構え。Ⓜ+Ⓜ+Ⓞ入力で行ける技はかなりの多いので、しっかり把握しておこう。

**葉隠流・陰・神速連陣**〔(疾風陣中)ⓂⓂⓂ〕／上・中・中の連発技。最後までガードされても、確定で反撃を受けることは無い。ディレイをかけることが可能で、3発目がヒットすれば側面を取ることができるぞ。

**葉隠流・陰・昇龍斬**〔(疾風陣中)△Ⓜ〕／発生が早く、ノーマルヒットでダウンを奪う中段技。有利な時は積極的に狙いたい。上段をスリしながら攻撃できるのも好材料。

**葉隠流・陰・草薙斬り**〔(疾風陣中)△Ⓜ〕／かなりリーチが長く、ガードされても確定で反撃を受けないため主力技として使っていけるだろう。ノーマルヒットでダウンを奪い、強力な空中コンボを決めることが可能だ。

**葉隠流・陰・龍尾連脚**〔(疾風陣中)△ⓂⓂ〕／全回転の下段回し蹴り。1発止め時は背後状態に。2発目がガードされると大きなスキがあるので、使い過ぎには注意。

**半月蹴り**〔(敵背後・疾風陣中)△Ⓜ〕／強力な下段技。ノーマルヒットでダウンし、〔△Ⓜ+ⓂⓂ〕などで追撃可能。

**裏旋風蹴り**〔(敵背後・疾風陣中)△Ⓜ〕／ガードされてもカゲ側が有利。ノーマルヒット時はかなり高く浮かせるので、いろいろな空中コンボを決めることができるぞ。

**身揚蹴**〔(敵背後・疾風陣中)Ⓜ+ⓂⓂ〕／硬化カウンター以上で連続ヒットし、相手をダウンさせられる中・中の連発。1発目後はⓂ+Ⓜ+Ⓞで疾風陣に移行可。

**葉隠流・陽・雷鳴斬**〔(敵背後・疾風陣中)Ⓜ+ⓄⓂ〕／初段がキャッチ投げの特殊な技。発生が遅いので使いどころは少ないが、ガードしている相手をよろけさせられる。





**墮落とし**  
(敵ダウン)△Ⓚ  
13  
夕攻



**飛延弾**  
(敵ダウン近距離)△Ⓟ  
22  
夕攻



**飛鳥**  
(敵ダウン中距離)△Ⓟ  
26  
夕攻



**飛翔撃**  
(敵ダウン遠距離)△Ⓟ  
30  
夕攻



**太刀**  
Ⓟ+Ⓞ  
40  
上投



**順逆自在**  
△Ⓟ+Ⓞ  
0  
上投



**刀霞**  
△Ⓟ+Ⓞ  
40  
上投



**巴投げ**  
△Ⓟ+Ⓞ  
45  
上投



**弧延落**  
△△Ⓟ+Ⓞ  
40  
上投



**イヅナ落とし**  
△△Ⓟ+Ⓞ△Ⓟ+Ⓞ  
55  
投コ



**影霞**  
△△Ⓟ+Ⓞ  
45  
上投



**浮霞**  
△△Ⓟ+Ⓞ  
55  
上投



**浮身乱弾撃**  
△Ⓟ+Ⓞ  
50  
上キ  
覚-2



**葉隠流・陰・不知火**  
(壁背後)△△Ⓟ+Ⓞ  
70  
上投  
覚-1



**霧霞**  
(敵側面)Ⓟ+Ⓞ  
40  
上投



**順逆自在**  
(敵側面)△Ⓟ+Ⓞ  
0  
上投



**葉裏霞**  
(敵後ろ向)Ⓟ+Ⓞ  
50  
上投



**順逆自在**  
(敵後ろ向き)△Ⓟ+Ⓞ  
0  
上投



**小手返し**  
△or△Ⓟ+Ⓚ (対・上中Ⓟ)  
30+α  
当

**墮落とし**〔(敵ダウン)△Ⓚ〕／小ダウン攻撃。投げ技の後など確定の状況ではしっかり入れるようにしたい。ただし、発生がそれほど早くないので、相手の受け身失敗に対して狙う場合には注意が必要。

**飛延弾**〔(敵ダウン近距離)△Ⓟ〕／カゲの大ダウン攻撃は特殊で、距離によってモーションが変化する。なお、頭から落ちるが失敗してもダメージは受けない。

**太刀**〔Ⓟ+Ⓞ〕／基本投げ。投げ抜けがうまく、〔△△Ⓟ+Ⓞ〕や〔△△Ⓟ+Ⓞ〕がなかなか決まらない相手に使っていく。抜けられたときには側面を取られるので注意。

**順逆自在**〔△Ⓟ+Ⓞ〕／相手の背後に回り込む投げ技。確定で入る打撃が少ないため使いどころが重要だ。投げと打撃の二択を仕掛けるのが妥当なところか。

**刀霞**〔△Ⓟ+Ⓞ〕／コマンドが簡単で小ダウン攻撃が確定。投げ抜けされてもリスクが低く、使いやすい投げ技だ。

**巴投げ**〔△Ⓟ+Ⓞ〕／〔△△Ⓟ+Ⓞ〕を失敗したときにはこの投げ技に化けることが多い。狙って使う状況はまず無いので正確にコマンドを入力し、確実に〔△△Ⓟ+Ⓞ〕を決められるようにしたい。

**弧延落**〔△△Ⓟ+Ⓞ〕／カゲの象徴ともいえる投げ技。相手を高く放り投げるので、ここから空中コンボを決めるのが強力だ。決まれば大ダメージのチャンスなので、積極的に狙っていく。ただし、強力なだけに警戒されやすい。

**イヅナ落とし**〔△△Ⓟ+Ⓞ△Ⓟ+Ⓞ〕／〔△△Ⓟ+Ⓞ〕で空中に投げた相手に追撃を加える投げコンボ。〔△△Ⓟ+Ⓞ〕を決めた際、相手の体力を見てK.O.できるときに使ってもいい。

**影霞**〔△△Ⓟ+Ⓞ〕／確実にダメージを与えたいときは、〔△Ⓟ+Ⓞ〕ではなくこちらの投げを使う。リング際に追い込んで投げれば、リングアウトを狙っていくことも可能だ。抜けられると、近距離で不利な状況となるので注意。

**浮霞**〔△△Ⓟ+Ⓞ〕／〔△△Ⓟ+Ⓞ〕の次にダメージが高いため、チャンスがあれば狙っていききたい。投げ抜けされると、側面を取られる可能性があるため注意したい。

**浮身乱弾撃**〔△Ⓟ+Ⓞ〕／キャッチ投げ。通常時、十文字構え、疾風陣、背後状態以外から出せる。避けを多用する相手に対しては積極的に狙って構わない。

**葉隠流・陰・不知火**〔(壁背後)△△Ⓟ+Ⓞ〕／壁を背にして〔△△Ⓟ+Ⓞ〕と同コマンドを入力すると、壁投げになる。状況が限定されることと、キャラによってはかなり決まりにくいことから、なかなかお目にかかることができない。

**順逆自在**〔(敵側面)△Ⓟ+Ⓞ〕／正面からの〔△Ⓟ+Ⓞ〕とは違い、確定で決まる打撃技が多数存在。また、側面からのため、通常ではつながらない技を決めることも可能。

**小手返し**〔△or△Ⓟ+Ⓚ〕／相手の上・中段Ⓟを返せる当て身技。Ⓟ系の技が多いキャラに対して、使っていく。




# 舜帝 SHUN DI

## 通常時の技




挑撃	10	上
①		



連撃	12	上
②②		



叉手連環撃	15	特中
②②②		



連環跳撃	23	中
②②②②		



仰手挑撃	10	上
①②		



挑撃里合腿	20	上
②③		

◇で振り向き状態へ



翻身探果	8,8	上・中
②②③②		

曹国舅へ、覚-1 (2発目)



浸歩酔硬手	23	中
③③②		



伏挑撃	8	特下
③②		



連撃下腿	10	下
(酒6以上)②②③③		

③でダウンへ(酒-1)



連撃後下蹴腿	15	上
(酒6以上)②②③③③		

③でダウンへ(酒-1)




挑撃背転	12	上
③③②		

振り向き状態へ




月牙顎手	8	上
③③②		



連載顎手	10	上
③③②②		



連撃顎手	14	上
③③②②②		



連撃仰飲	17	中
(酒6以上)③③②②②		

②③



挑腕擦拳	20	特中
③③③②		



月牙仰飲	17	中
(酒2以上)③③②②+		

※2



連載仰飲	17	中
(酒4以上)③③②②②		

※2




横掃撃	21	上
③③②		

覚-1



轉身杯手	16	上
③②		

覚-1




酔仙仰飲	17	中
(酒4以上)③②②		

※2



横掃仰飲	18	中
(酒8以上)③③②②		

※2




仰飲杯手	17	中
③②		

※2



仰飲仙手	12	上
(酒8以上)③②②		



仰飲連環単脚	24	中
(酒8以上)③②②③		


ダウンへ(酒-1)、②+③+③で転倒立へ



挑撃	10	上
①		



挑撃	10	上
①		



挑撃	10	上
①		



挑撃	10	上
①		



挑撃	10	上
①		



挑撃	10	上
①		

**挑撃里合腿**〔②③〕／反撃技の基本となる〔②③〕。ヒット後はわずかに不利だが、◇の追加入力で振り向けば有利に。背向け後は〔(敵背後)③+③〕でしゃがみ③をつぶせる。**翻身探果**〔②②③②〕／〔②②〕から派生する、振り下ろしの上段→中段攻撃で、技後に曹国舅へ移行。ここから〔(曹国舅中)③〕につなげば、〔②③②③〕を相手にガードされていてもミドルキッククラスの技をつぶせる。曹国舅からはさばき技や空中判定になる技があるので、比較的気軽に出していくことができる技といえる。**連環跳撃**〔②②②③〕／〔②②〕後に特殊中段のアップパーから〔③+③〕のような中段のソバットへの連係技。4発目はヒットすると側面を取ることができ、カウンターヒット時は最速のつかみをしゃがまれないほど有利に。ガードされると中量級③で反撃されるが、距離が遠く届きづらい。また、4発目発生前に◇を入力すれば曹国舅へ移行できる。

**浸歩酔硬手**〔③③②〕／正座のようなモーションで滑り込みつつ放つ中段パンチ。ガードされても確定の反撃は受けず、ヒット時には尻もちよろけを奪える。**横掃撃**〔③③②〕／ヒット時に後ろを向かせる全回転属性の上段裏拳。ガードされてもそれほど不利にならず、カウンターヒット時は〔③③②③〕がガードされないほど有利となる。また、飲酒が8杯以上なら〔(酒8以上)③③②③〕という入力で〔③③〕のような中段技に派生できる。派生技は1発目ノーマルヒットから連続ヒットし、カウンターヒット時は空中コンボが狙える優れた技だ。なお、2発目は発生前に◇の入力で背向け曹国舅へ移行可能。**挑腕擦拳**〔③③③②〕／ノーマルヒットで相手を浮かせることができる特殊中段攻撃。ガードされると大きく不利だが、しゃがみガードされた場合は不利が小さい。カウンターヒット狙いのほか、遅らせ打撃として有効。

**連撃顎手**〔③③②②②〕／ノーマルヒットでつながる上段パンチ3発の連係。初段の発生は立ち③と同じで、3発目ヒット後はわずかに不利。また飲酒量が増えると1～3発目それぞれから、〔③+③〕で中段の派生技が出せるようになる。この技は連続ヒットしないが、カウンターヒットすれば相手を浮かすことができる。また、◇の追加入力することによって背向け曹国舅へ移行できるため、ガードを揺さぶる能力が高い。**月牙叉撃**〔③③②〕／リーチが長く突進力のある中段パンチ。ヒットすればダウンさせることができ、カウンターヒット時は腹崩れを奪う。発生がそこそこ早く、リーチが長いのでオールラウンドに使える中段攻撃の主力技だ。ガードされても確定の反撃は受けないが、大きく不利になる。この状況は通常の立ち技ではつかみに負けてしまうため、投げを読んだなら〔③③〕を使っていこう。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





何仙肘撃	16	
◁◎	上	



何仙双掌	8	
◁◎◎	中	



何仙連環杯手	10	
◁◎◎◎	上	



何仙姑	18	特中
◁◎◎◎◎		

覚-1



何仙臂打	18	特中
◁◎◎		

覚-1



何仙連環臂打	18	特中
◁◎◎◎		

覚-1



何仙仰飲	17	中
(酒6以上)◁◎◎◎◎		

※2



何仙仰飲	17	中
(酒2以上)◁◎◎◎+◎		

※2



何仙仰飲	17	中
(酒4以上)◁◎◎◎+◎		

※2



背旋肘	16	特下
◁or◎◎		

◎はダメージ19



飛天崩撃	30	中
◁◎		



背旋肘廻下脚	15	下
◁or◎◎◎		



倒地反衝爪	25	中
◁◎		

ダウンへ(酒-1)



後蹴腿	22	上
◎		

◎押ししたままで張果老へ



連飛跳撃	17	上
◎◎		

◎押ししたままで張果老へ



連蹴廻手	10	上
◎◎◎		



仰身腿	21	中
◎◎		



連腿勸酒	12	上
◎◎◎		



仰身醉腿	18	中
◁◎		



月牙跳撃	22	中
◁◎◎		



仰穿腿	10	下
◁◎		



倒身双单蹴	20	下
◁◎◎		

ダウンへ(酒-1)



連蹴背下掌	10	下
◎◎◎		



連蹴背下龍脚	22	特中
(酒16以上)◎◎◎◎		



側端仙蹴	21	中
◁◎		



宙舞双転脚	21	中
◁◎◎		























**仰飲杯手(◁◎)** / 発生が早く、上段攻撃に対して多少のスラシ判定がある中段攻撃。発生前に◁を入力すると、モーションをキャンセルして背向けの曹国舅に移行可能。リーチが長く、ガードされても反撃を受けないので、中間距離のけん制技として使いやすい。また、飲酒15杯以上の大カウンターヒット時と、飲酒23杯以上の中カウンターヒット時は浮かせることができる。8杯から出せる[(酒8以上)◁◎◎◎]はコンボに使いやすく、立ち合いでも[◁◎◎]まで連続ヒットするので強力。コンボに使用する場合、ダウン攻撃にならないよう[◎]入力が出そう。**背旋肘(◁or◎◎)** / 発生早い特殊下段攻撃。ガードされても確定の反撃は無く、カウンターヒット時は有利になるほか、最速で派生技につなげると連続ヒットする。なお、[◎]の方は大カウンターヒット時と、7杯以上で中カウンターヒット時にダウンを奪うことができる。

**何仙肘撃(◁◎)**からの連係 / 重量級◎と同等の発生を持つ、上段の肘打ちからの連係技。硬化カウンターヒット以上で[◁◎◎◎]がつながるので、反撃技やカウンターヒット確認からのコンボとして使える。また、有利が小さな際の暴れ対策として非常に役立つ。[◁◎◎◎]と同じように、飲酒が進むと[◁◎]後はどこからでも[◎+◎]を入力することで派生技が出せるようになる。ただし、こちらは基本的にカウンターヒットで浮かず、[◁◎]と浮く条件が同じとなるので注意したい。**後蹴腿(◎)** / 主に反撃技や空中コンボに使う、肘クラスの発生を持つ上段キック。確定反撃としての使用時は[◎◎◎]が基本だが、八の字の場合は一部のキャラに最後が当たらない。その場合[◎◎◎]に替えよう。飲酒16杯以上から出せる[◎◎◎]はダメージが高いため、反撃技、空中コンボのどちらにも取り入れていきたい。

**側端仙蹴(◁◎)** / 技後に張果老に移行する、発生遅い中段キック。カウンターヒットで浮かせることができ、ガードされても大きく有利に。しゃがみガードに対しては、よろけを奪える。ガード後は張果老からの選択技が対応されづらく、ダメージの期待値が高いので、ガードを固める相手はこの技で崩していこう。**宙舞双転脚(◁◎◎)** / 中段両足判定の側転キック。リーチが長く、ヒット時は空中コンボが狙えるので、中間距離で技をスラしたときの反撃技として使える。ガードされるとスキが大きく、肘クラスの技が確定してしまう。**仰穿腿(◁◎)** / やられ判定が下方方向へと極端に小さくなるローキック。肘など下方方向への判定が薄い中段攻撃をスラすことができ、守勢時に頼れる。ただしヒットさせても大きく不利となり、ガードされるとミドルキッククラスの技が確定。リスクが高いため読まれないように。



 <p><b>阿仙廻脚</b> △△Ⓚ 30 上 振り向き状態へ</p>	 <p><b>龍尾脚</b> △Ⓚ 20 中 △Ⓚ+⑥でも出せる</p>	 <p><b>側端脚</b> △Ⓚ 21 中</p>	 <p><b>後蹴下腿</b> △Ⓚ 10 下 ⑥でダウンへ(酒-1)</p>	 <p><b>後蹴連腿</b> △ⓀⓀ 15 上 ⑥でダウンへ(酒-1)</p>
 <p><b>後避転腿</b> ▽△Ⓚ 20 中</p>	 <p><b>空飛双单蹴</b> △Ⓚ 25 中 ダウンへ(酒-1)</p>	 <p><b>旋子</b> △Ⓚ 25 中 ダウンへ(酒-1)</p>		
 <p><b>酔仙手</b> ②+Ⓚ 12 中</p>	 <p><b>酔仙連脚</b> ②+ⓀⓀ 23 中 ダウンへ(酒-1)、②+Ⓚ+⑥で転倒立へ</p>	 <p><b>轉身双冲掌</b> △②+Ⓚ 23 中 酒+4</p>	 <p><b>騰空飛天砲</b> (酒8以上)△△②+Ⓚ 28 中 (走り中)●②+Ⓚなら酒0でも出せる</p>	
 <p><b>轉身月牙跳撃</b> (酒10以上)△②+Ⓚ 16 中 さばき、さばき時は投げにシフト</p>	 <p><b>獨立換杯</b> △△②+Ⓚ 12,12 上・上 張果老へ、覚-1(2発目)</p>	 <p><b>擊山旋肘</b> △②+Ⓚ 25 中 ため可、ため時ダメージ38</p>		
 <p><b>轉身月牙跳撃</b> さばき成功 36 -</p>	 <p><b>踏踭笛旋</b> △②+Ⓚ 10,10 上・中 さばき、覚-1(2発目)</p>	 <p><b>韓湘子</b> △②+ⓀⓀ 10 中 覚-1</p>		
 <p><b>単飛跳撃</b> Ⓚ+⑥ 23 中 Ⓚ+⑥押したままで張果老へ</p>	 <p><b>横双手</b> Ⓚ+⑥② 19 中 覚-1</p>	 <p><b>倒脚</b> △Ⓚ+⑥ 20 中</p>	 <p><b>翻身連尖脚</b> △Ⓚ+⑥ 20,10 中・中 Ⓚ+⑥押したままで張果老へ</p>	
 <p><b>前旋掃腿</b> (酒1以上)△Ⓚ+⑥ 10 下</p>	 <p><b>連前旋掃腿</b> (酒6以上)△Ⓚ+⑥Ⓚ 10 下</p>	 <p><b>連環前旋掃腿</b> (酒7以上)△Ⓚ+⑥ⓀⓀ 10 下</p>		

**龍尾脚**(△Ⓚ) / ヒット時にたたき付けダウンを奪う中段攻撃。発生途中に空中判定があるので、下段技をスリやすく、大きく不利な状況でも相殺されないで、暴れ技として最適。ノーマルヒットでも見返りが大きく、相手のしゃがみガードを崩す手段として優秀だが、ガードされてしまうと重量級②で反撃されるため乱発は禁物だ。

**側端脚**(△Ⓚ) / しゃがみ状態にヒットさせれば、よろけを奪うことができるミドルキック。他キャラと比べるとわずかに発生が遅く、リーチが短い。側面や背向け状態の相手に、硬化カウンターヒット以上で崩れを誘発できる。

**後蹴連腿**(△ⓀⓀ) / 背中側避けの半回転属性を持つ、下・上段の2段蹴り。1、2発目とも技後に⑥の入力でダウン状態に移行できるが、ダウン状態になるまでの間に背後投げで簡単に反撃されてしまう。発生が早く、ノーマルヒットでダウンを奪えるが、ガードされるとスキは大きい。

**後避転腿**(▽△Ⓚ) / 後方に側転しながら放つ中段蹴り。発生はそこそこ早い、技後は距離が空き、ガード/ヒットともに大きく不利になってしまう。

**酔仙連脚**(②+ⓀⓀ) / 発生が早い中段パンチから、技後ダウン状態になる中段キックへの連係。1発目は、しゃがみ②ノーマルヒットから連係させてしゃがみ②をつぶせる、シュンには貴重な中段攻撃。ノーマルヒット時は不利な状況になってしまうが、中段技への派生があるため思った以上に手を出されづらい。

**轉身双冲掌**(△②+Ⓚ) / 発生が遅い中段の両手攻撃で、ヒット後に4杯飲酒量が増加。K.O.後に立ち状態となっている相手にもヒットさせることができ、飲酒量を稼げる。また、(△Ⓚ)後にも狙えるが、相手キャラによってはヒット後に確定反撃を受けてしまう。なお、発生までしゃがみ判定になっているので、上段攻撃やつかみに負けない。

**轉身月牙跳撃**((酒10以上)△②+Ⓚ) / 上・中段の②、肘に対するさばき判定を持つ中段パンチで、さばき成功時は自動的に投げへシフトするという風変わった技だ。ヒット時は腹崩れを誘発するが、発生が遅過ぎるため相殺されやすい。さばき判定の発生が早いので、連続ガードでない連係に割り込む際に有効。

**獨立換杯**(△△②+Ⓚ) / 技後に張果老に移行する上段→上段の2段パンチ。ガードさせても大きく有利で、(張果老中)②につなげれば軽量級②すらつぶせる。また、ノーマルヒットでも(張果老中)②が連続ヒットするので、ダメージが高く遅らせ打撃として有効。

**擊山旋肘**(△②+Ⓚ) / ため可能な、威力の高い中段肘攻撃。出始めの姿勢が低いので上段攻撃をスリやすく、ガードされても確定の反撃を受けない。最大までためるとヒット時はダウンを奪え、ガード時によるけを誘発。





## 旋風掃腿

△K+G

20~30 下

距離によってダメージ変化



## 背倒連旋脚

△K+G

15, 10 上・上

ダウンへ(酒-1)



## 後伸避

△P+K+G

- 特殊



## 後伸避払手

△P+K+G

15

上



## 仰飲酒

P+K+G

- 特殊

酒+1



## 仰身飲酒

△P+K+G

- 特殊

酒+1



## 仰身勸酒

△P+K+G

20

中



## 酔仙歩

△P+K+G

覚-1



## 酔仙奔打

△P+K+G

P(ガードorヒット時)

10, 10 中・中



## 向側前避

△or△P+K+G

- 特殊



## 酔歩

△or△P+K+G

振り向き状態へ



## 何仙肘撃

△or△P+K+G

14

中



## 何仙連肘撃

△or△P+K+G

20

中

張果老へ



## 何仙連肘撃

△or△P+K+G

20

中



## 向側後避

△or△P+K+G

- 特殊



## 向側後避

△or△P+K+G

- 特殊



## 向側後避払手

△or△P+K+G

17

上



## 斜側連脚

(ディフェンシブ中)P+K

15, 10 中・中



## 側避勸酒

(オフェンシブ中)P

16

中



## 向側後避双手

△or△P+K+G

30

上



## 側避提膝

(オフェンシブ中)K

21

中



## 座盤跌

△P+K

- 特殊

座盤跌へ



## 転倒立

△△△△△P+K

- 特殊

転倒立へ



## 宙舞身

△P+K

- 特殊

転倒立へ



## 横寝

△△△△△P+K

- 特殊

横寝へ



## 座盤跌

△P+K

- 特殊

座盤跌へ



## 宙舞落穿脚

(座盤跌中)K

20

中



## 裁経脚

(座盤跌中)△K

24

下



## 座盤跌~転倒立

(座盤跌中)△

- 特殊

転倒立へ



**単飛跳撃** [K+G] / ソバットのような中段蹴り。ガードされても距離が離れるため相手に攻められにくく、ヒットすれば側面を取ることができる。また、発生途中に空中判定があるので、しゃがみP系の攻撃に強いという特徴を併せ持つ優秀な技。腹側避けの半回転属性を持っているので、近距離時の主力技として使っていこう。

**倒脚** [△K+G] / 倒立しながら放つ、酔拳らしい見た目の中段蹴り。空中の相手に当てると、大きくバウンドさせて浮かせ直すことができる。しかし、技後の硬化が長いので追撃するのは難しく、[△P]を入れるのが精一杯。

**連環前旋掃腿** (酒7以上) [△K+G] / 特殊上段をくぐることもできる下段回し蹴りの3連打。下段回し蹴りだが、腹側避けの半回転属性なので注意。3発すべてノーマルヒットでダウンを奪うことができるが、どこで止めてもスキが大きいので、止める場所を読まれないように。

**旋風掃腿** [△K+G] / ヒット時にダウンを奪える、全回転の下段回し蹴り。発生が遅く、ガードされたときのスキは特大だが、意外とリーチが長いので相手のバックダッシュなどにも対抗できる。

**仰飲酒** [P+K+G] / 1杯分の飲酒をする特殊行動。K.O.後の飲酒に使うほか、遠距離でスキを見つけた場合も積極的に使って飲酒量を増やしていこう。

**向側後避** [△or△P+K+G] / 斜め後方に身を引く特殊行動。直線的な打撃技やリーチの短い技などをスルすることができる防衛的な技。不利が小さいときや少し離れた状況からなら、その場からのつかみが届かないので、[△P+K+G] (ガードorヒット時)Pや[K+G]のガード後などは特に使いやすい。相手の技をスルした後はヒット時に有利になる[△or△P+K+G]を決めるか、0フレーム投げを狙っていくのが基本となる。

**仰身飲酒** [△P+K+G] / こちらは仰飲酒よりも飲酒までが早い、飲酒後の硬化は長い。また、飲酒中はしゃがみ判定になるので、上段攻撃や投げをスルすることができる。つぶされてもノーマルヒットになるので、うまく使えばつかみへの優秀な対抗手段となる。

**酔仙奔打** [△P+K+G] (ガードorガード時)P / [△P+K+G]からの中段パンチ3連打。1発目のヒットorガード時に、タイミングよくPを押せば出すことができる。ヒット時はすべてつながりダウンを奪え、ガードされても距離が離れるので攻められづらい。出すだけで飲酒量が増えるので、中間距離でのけん制技として使っていこう。

**斜側連脚** [(ディフェンシブ中)P+K] / 避け攻撃。他キャラと比べてかわし性能が高く、発生が早いので使いやすい。ヒットすればダウンを奪えるが、ガードされると肘クラスの技で反撃されてしまう。





座盤跌中の技



**座盤跌～横寝**  
(座盤跌中) ◁▷

横寝へ



**座盤跌～酔歩**  
(座盤跌中) ◁▷ or ◁+Ⓚ+Ⓜ+Ⓝ

振り向き状態へ、◁▷ or ◁+Ⓚ+Ⓜ+Ⓝからの技につながる



**座飲酒**  
(座盤跌中) Ⓚ+Ⓚ+Ⓝ

酒+2

転倒立中の技



**転倒立**  
◁▷◁▷◁▷Ⓚ+Ⓝ

転倒立へ



**倒身連脚**  
(転倒立中) Ⓚ

転倒立へ



**双衝腿**  
(転倒立中) Ⓚ+Ⓝ



**転倒立～前後移動**  
(転倒立中) ◁▷ or ◁

転倒立へ



**転身酔酒靠**  
(転倒立中) Ⓚ+Ⓝ

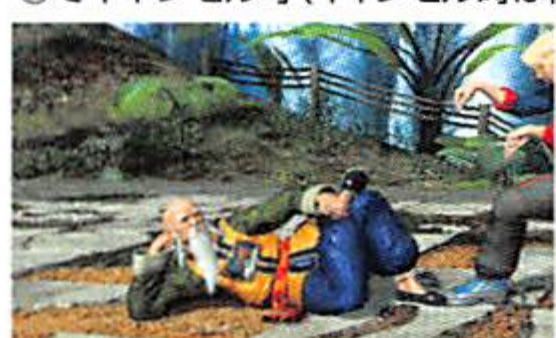
Ⓝでキャンセル可(キャンセル時は横寝へ)



**翻身双仙腿**  
(転倒立中) Ⓚ+Ⓝ

覚-2

横寝中の技



**横寝**  
◁▷◁▷◁▷Ⓚ+Ⓝ

横寝へ



**涅槃旋脚**  
(横寝中) Ⓚ

17  
中



**涅槃蹴捶**  
(横寝中) ⓀⓀ

13  
上



**仰身倒腿**  
(横寝中) ⓀⓀⓀ

20  
中

ダウンへ(酒-1)



**涅槃双掃脚**  
(横寝中) ◁Ⓚ

10, 16  
下・下



**涅槃掃脚**  
(横寝中) ◁Ⓚ

12  
下



**涅槃連撃腿**  
(酒10以上・横寝中)  
ⓀⓀⓀⓀ

10  
下

Ⓝでダウンへ(酒-1)



**涅槃連撃下腿**  
(酒10以上・横寝中)  
ⓀⓀⓀⓀ

16  
上

Ⓝでダウンへ(酒-1)



**横寝飲酒**  
(横寝中) Ⓚ+Ⓚ+Ⓝ

酒+2, 横寝へ

張果老中の技



**張果老**  
Ⓚ後押しはなしなど

21  
上

特殊



**横掃仙撃**  
(張果老中) Ⓚ

21  
上

酒4以上で◁▷Ⓚからの技につながる、覚-2



**側端仙蹴**  
(張果老中) Ⓚ

21  
中



**張果老～酔仙手**  
(張果老中) Ⓚ+Ⓝ

12  
中



**仰身酔腿**  
(張果老中) Ⓚ+ⓀⓀ

18  
中

◁Ⓚからの技につながる



**前旋掃腿**  
(張果老中) Ⓚ+Ⓝ

10  
下



**酔仙倒蹴掃撃**  
(張果老中) Ⓚ+Ⓝ

50  
上キ

成立時は横寝へ



**張果老～背向け**  
(張果老中) Ⓚ

特殊

振り向き状態へ



**跳酔歩(前)**  
(張果老中) ◁

特殊

張果老へ

**横寝飲酒**[(横寝中) Ⓚ+Ⓚ+Ⓝ] / 横寝中にⓀ+Ⓚ+Ⓝ入力で出せる飲酒行動。飲酒量が2杯増え、技後は横寝を維持する。スキの小さな技でK.O.した後に素早く移行すれば2回飲酒でき、都合4杯飲むことができる。

**横掃仙撃**[(張果老中) Ⓚ] / 張果老からの主力となる全回転の上段裏拳。発生が早いので、(◁Ⓚ)のガード後からでも軽量級Ⓚをつぶすことができ、(◁▷Ⓚ+Ⓝ)のノーマルヒットからは連続ヒットする。ヒット後の状況は(◁▷Ⓚ)とほぼ同じだが、こちらはガードされてもわずかに有利。なお、派生技は(◁▷Ⓚ)と異なり飲酒4杯から出せる。

**側端仙蹴**[(張果老中) Ⓚ] / 通常構えからの同名の技とほぼ同じモーションの中段蹴りで、技後は張果老を維持。しゃがみガードにはよろけを奪え、カウンターヒットで浮かせられるので、しゃがみ技に対して狙っていい。ガード時はほぼ五分の状況なので反撃されやすい。

**張果老～酔仙手**[(張果老中) Ⓚ+Ⓝ] / 張果老中の技の中では最も発生の早い中段パンチ。ガードされても確定の反撃を受けることは無く、カウンターヒット時は有利となる。中段への派生があるためリスクが低く、張果老中のけん制技といえる存在。

**酔仙倒蹴掃撃**[(張果老中) Ⓚ+Ⓝ] / 張果老からの、発生の早いキャッチ投げ。投げ成立後は横寝へ移行するので、素早く解除しないと起き上がり攻撃で反撃される。

**霸王跳踢**[(曹国舅中) ⓀⓀⓀ] / 中・上段のパンチから中段の跳び蹴りへつなぐ、早いテンポの連係。1発目はしゃがみガードをよろけさせることができ、ここで止めると曹国舅を維持する。2発目は1発目から連続ヒットするが、ノーマルヒット時は不利。3発目のディレイをうまく使っていい。3発目はヒット時に尻もちよろけを奪い、ガードされても確定の反撃を受けない使いやすい技だ。

**国舅弾踢**[(曹国舅中) Ⓚ] / 前進しながらの中段蹴りで、技後に大きく後退するが、Ⓚを押す続けることによって後退せずに張果老へ移行することができる。ヒット時は尻もちよろけを奪うことができ、張果老移行時はガードされても大きく有利。張果老への移行から、ガードを崩すための手段として使っていくといいだろう。

**国舅前掃**[(曹国舅中) ◁Ⓚ] / ゴウの(◁Ⓚ+Ⓝ)によく似た見た目の、背中側避けの半回転属性を持つ下段攻撃。カウンターヒットすれば足崩れを奪えるが、ガードされるとスキが大きいので使いづらい。

**怪蟒反尾**[(曹国舅中) Ⓚ+ⓀⓀ] / 回転しながら放つ上段パンチ→中段パンチの連係。1発目は腹側避けの半回転属性で、出始めに上・中段Ⓚ、肘と上段Ⓚに対するさばき判定を持っている。2発目は連続ヒットしないが、ガードされても距離が離れるので気軽に出していい。





<b>前転</b>	(張果老中) ◊P+K+G	-	特殊
-----------	---------------	---	----



<b>前転～浸歩酔硬手</b>	(張果老中) ◊P+K+GⓅ	25	中
-----------------	----------------	----	---



<b>跳酔歩(後)</b>	(張果老中) ◊	-	特殊
---------------	----------	---	----



<b>張果老～酔歩</b>	(張果老中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>前転～酔仙連掃腿</b>	(張果老中) ◊P+K+GⓅ	10,15	下・下
-----------------	----------------	-------	-----



<b>張果老～座盤跌</b>	(張果老中) P+K+G	-	特殊
----------------	--------------	---	----

<b>張果老～横寝</b>	(張果老中) ◊or◊P+K+G	-	特殊
---------------	------------------	---	----



<b>曹国舅</b>	P◊◊など	-	特殊
------------	-------	---	----



<b>霸王勸酒</b>	(曹国舅中) P	16	中
-------------	----------	----	---



<b>独立勸酒</b>	(曹国舅中) PⓅ	13	上
-------------	-----------	----	---



<b>霸王跳踢</b>	(曹国舅中) PⓅK	18	中
-------------	------------	----	---



<b>国舅弾踢</b>	(曹国舅中) K	20	中
-------------	----------	----	---



<b>国舅前掃</b>	(曹国舅中) ◊K	18	下
-------------	-----------	----	---



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>怪蟒翻身</b>	(曹国舅中) P+K	18	上
-------------	------------	----	---



<b>怪蟒反尾</b>	(曹国舅中) P+KⓅ	22	中
-------------	-------------	----	---



<b>国舅騰蹴</b>	(曹国舅中) K+G	23	中
-------------	------------	----	---



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>国舅仰飲</b>	(曹国舅中) P+K+G	-	特殊
-------------	--------------	---	----



<b>上歩仰飲</b>	(曹国舅中) ◊P+K+G	-	特殊
-------------	---------------	---	----



<b>轉身仰飲</b>	(曹国舅中) ◊P+K+G	-	特殊
-------------	---------------	---	----



<b>敵背後・曹国舅</b>	◊P◊など	-	-
----------------	-------	---	---



<b>背身鞭槌</b>	(敵背後・曹国舅中) P	17	中
-------------	--------------	----	---



<b>背身連環跳撃</b>	(敵背後・曹国舅中) PⓅ	20	特上
---------------	---------------	----	----



<b>背身撩腿</b>	(敵背後・曹国舅中) K	20	中
-------------	--------------	----	---



<b>老虎擺尾</b>	(敵背後・曹国舅中) ◊K	18	下
-------------	---------------	----	---



<b>国舅翻打</b>	(敵背後・曹国舅中) P+K	5.5	中・中
-------------	----------------	-----	-----



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>国舅擦陰</b>	(敵背後・曹国舅中) P+KⓅ	18	中
-------------	-----------------	----	---



<b>背身撲虎</b>	(敵背後・曹国舅中) K+G	24	中
-------------	----------------	----	---



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----



<b>曹国舅～酔歩</b>	(曹国舅中) ◊◊or◊◊	-	特殊
---------------	---------------	---	----

**国舅騰蹴**[(曹国舅中) K+G] / 前方に軽くジャンプしてからの中段蹴りで、背中側避けの半回転属性を持つ。ガードされても確定の反撃を受けず、技中に空中判定が存在するため、下段攻撃をスラスラすることができる使いやすい技だ。ヒット時は浮かせられるが、追撃するのは困難。

**轉身仰飲**[(曹国舅中) ◊P+K+G] / 振り向きながら後方に下がりつつ、1杯の飲酒をする特殊行動。飲酒後は背向け曹国舅に移行するので、うまく使っていこう。

**背身連環跳撃**[(敵背後・曹国舅中) PⓅ] / フラつきながら放つ、振り返りの中段パンチから、連続ヒットする特殊上段のソバットへの連係。1発目で止めると正面の曹国舅に移行し、大きく距離が離れる。2発目はヒット時に側面を取ることができ、カウンターヒット時は立ちPをガードすることができないほど有利。当然、投げをしゃがめないで、強烈な二択を仕掛けることが可能。

**背身撩腿**[(敵背後・曹国舅中) K] / 背後の相手を下から蹴り上げる中段蹴り。発生が早く、ヒットすればたたき付けダウンを奪え、(◊K)ヒット時とほぼ同じコンボを決めることができる。ガード時は大きく不利だが確定の反撃は受けない、使い勝手のいい技。この技を中心とした背向け曹国舅からの攻めは強力なので、受け身攻めなどに使っていきたい。相手の受け身に合わせて(◊P)を出し、キャンセルから構えていこう。

**老虎擺尾**[(敵背後・曹国舅中) ◊K] / 片足を支点に振り返りつつ、足元を払う下段攻撃。下段攻撃ながら非常に発生が早く、ノーマルヒットでダウンを奪うことができる優れた技だ。ガードされてもスキはそれほど大きくなく、肘クラスの技で反撃される程度。前述の[(敵背後・曹国舅中) K]との中段、下段による二択攻撃は、見切られづらく非常に強力といえる。

**国舅擦陰**[(敵背後・曹国舅) P+KⓅ] / 振り向きつつ手を振り回すような中段のパンチ2発から、連続ヒットする中段パンチへの連係。2発目は、ガードされると中量級Pで反撃されるが、ヒット時に腹崩れを奪える。この技の最も重要な部分は、1発目の出始めに強力なさばき判定があること。上・中段P、K、肘、ミドルキック、ヒザと、ほとんどの上・中段に対応しており、さばき判定の発生が早く、有効時間は長い。背向け曹国舅に対して打撃技を出してくる相手には、積極的に使っていこう。

**背身撲虎**[(敵背後・曹国舅中) K+G] / 後方の相手に向かって宙返りしつつ、上から押しつぶすように攻撃する中段攻撃。ガードされてもよろけを誘発することができるため、つぶされさえしなければ比較的安心して使える。技後はダウン状態になるが、発生途中にGを入力すれば横寝に移行可能。酔拳らしい連係を構築できるぞ!







**背身仰飲**  
(敵背後・曹国舅中) 特殊  
P+K+G

酒+1、背向け曹国舅へ



**背身上歩仰飲**  
(敵背後・曹国舅中) ◁ or ▷ P+K+G 特殊

酒+1、曹国舅へ



**倒地反衝爪**  
(上昇中) P 25 中  
ダウンへ、酒(-1)



**落歩挑撃**  
(空中) P 25 中



**裁下腿**  
(空中) K 25 中



**地這腿**  
(着地ぎわ) P 20 下



**背反掌**  
(敵背後) P 12 上  
Pからの技につながる



**背下反掌**  
(敵背後) ◁ P 14 下



**背旋腿**  
(敵背後) K 30 上



**酔仙手**  
(敵背後) P+K 12 中



**仙端脚**  
(敵背後) P+K K 20 中  
ダウンへ(酒-1)



**低踏脚**  
(敵背後) ◁ K 20 下



**背仙鉤手撃**  
(敵背後) P+K+G 8 上  
振り向き状態へ



**背仙連撃手**  
(敵背後) P+K+G P 8 特上  
振り向き状態へ



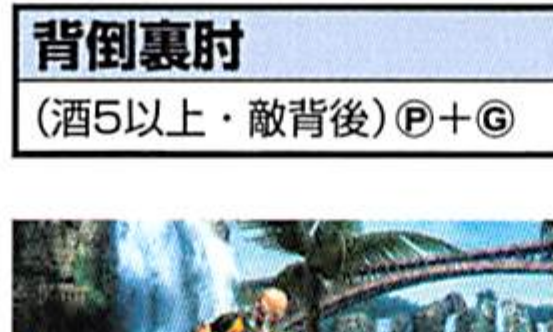
**背酔連鉤手**  
(敵背後) P+K+G P 10 中



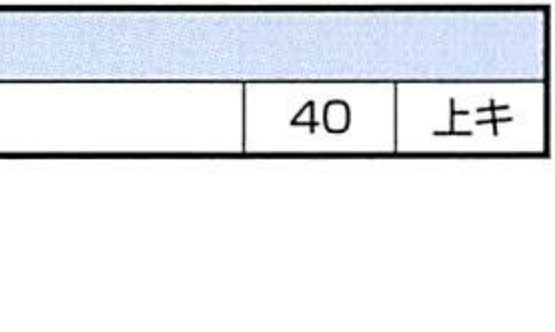
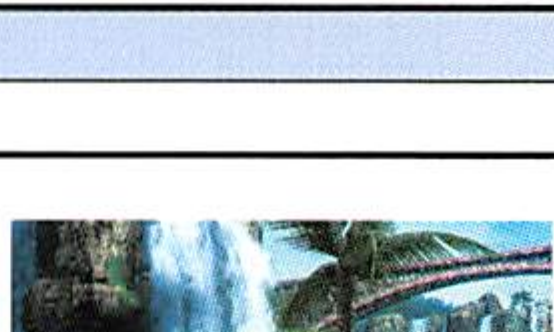
**後刺連脚**  
(敵背後) K+G 10,15 中・中  
振り向き状態へ



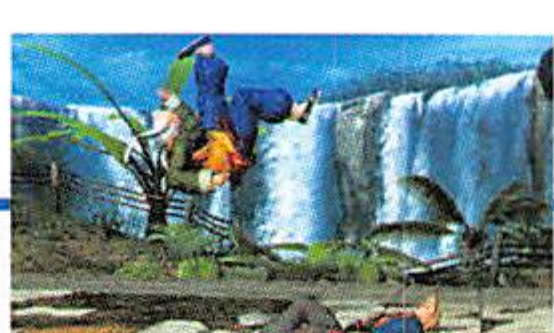
**鉤手頭碎蹴撃**  
(酒10以上・敵背後) P+K+G P P (ヒット時) 37 打投



**背倒裏肘**  
(酒5以上・敵背後) P+G 40 上キ



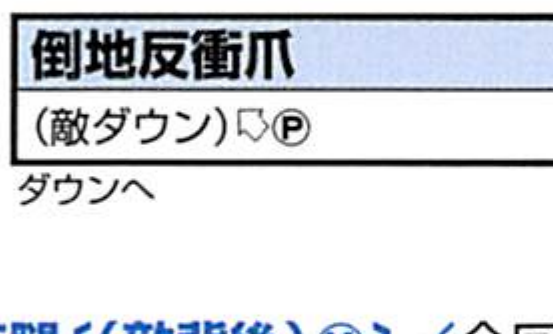
**螺旋酔肘**  
(敵ダウン) ◁ P 12 夕攻



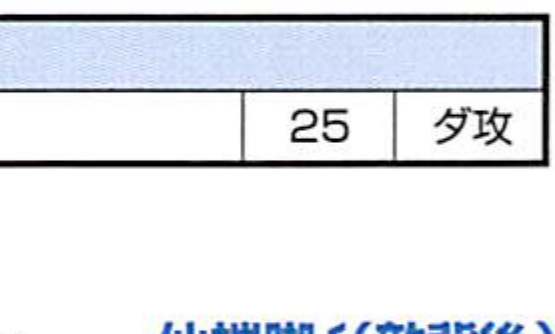
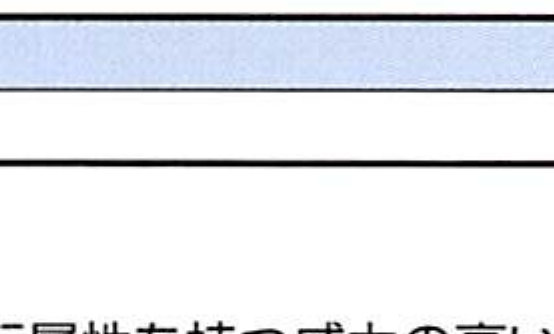
**転宙落脚**  
(敵ダウン) ◁ P 22 夕攻



**天地肘撃**  
(敵ダウン) ◁ P 20 夕攻  
ダウンへ



**倒地反衝爪**  
(敵ダウン) ◁ P 25 夕攻  
ダウンへ



**背旋腿**[(敵背後) K] / 全回転属性を持つ威力の高い上段キック。ふらつきながら放つため、ごくわずかではあるがスガシ判定がある。[(敵背後) K+G] をガードされた後など不利な状況で使えば、判定の薄い技をかわすことがある。ダメ元で出すのも手といえるだろう。

**低踏脚**[(敵背後) ◁ K] / 振り返りながらの下段攻撃。発生はそこそこ早く、ノーマルヒットでダウンを奪える。ガードされても肘クラスの反撃を受ける程度なので、立ちガードする相手には使用頻度を高くしていこう。

**後刺連脚**[(敵背後) K+G] / 背を向けたまま、後方にスキップするように中段の2段蹴りを放つ技で、技後は背向け状態を維持する。ガードされても確定の反撃を受けず、ノーマルヒットでダウンを奪える。ヒット後、軽い相手は、もう1度この技で拾える。また、背向け状態の技なので、大きく不利でもつかみに負けにくい。

**仙端脚**[(敵背後) P+K K] / 正面からの [(P+K K)] とほぼ同じモーションの技を、後ろを向いたまま放つ中・中段の2段技。1発目は振り上げる足に攻撃判定があり、2発目は倒れ込む背中から攻撃する。1発目の発生はかなり早いですが、リーチが非常に短く、技後の不利が大きいので、いまいち有効な使い道が無い。

**鉤手頭碎蹴撃**[(酒10以上・敵背後) P+K+G P P (ヒット時)] / 自分の頭越しに上段・特殊上段・中段のパンチを3発出していく連係。飲酒10杯以上なら、3発目の中段パンチヒット時に自動的に投げへとシフトする特徴がある。

1発目は発生が早く、技後の展開が早いので、背向け状態の連係の起点として使っていくことが可能だ。2発目はカウンターヒットさせれば、何と3発目が連続ヒットする。特殊上段攻撃なので、1発目ガード後に暴れてくる相手に対して使っていこう。

**背倒裏肘**[(敵背後) P+G] / 肘打ちで相手を吹き飛ばす、背向け状態からのキャッチ投げ。背向け状態にガードを固める相手に狙っていこう。なお、壁に追い込んで決めれば壁に当たることができ、[P K]などでバウンドを拾ってダメージアップを図れる。

**転宙落脚**[(敵ダウン) ◁ P] / 前方に宙返りして背中から落ちる大ダウン攻撃。発生はそこそこ早いですが、見た目よりも判定が小さいのでスガシやすい。[◁ P]などのたたき付けには、少し待ってから出さないとダメージが低くなってしまっているので注意したい。

**倒地反衝爪**[(敵ダウン) ◁ P] / 前方に軽くゆったりとジャンプして、身体をひねりつつ背中から落ちていくダウン攻撃。技後はダウン状態に。発生が非常に遅く使い道が無いように感じられるが、[(敵ダウン) ◁ P]よりダメージが高い。たたき付けダウン後に狙ってみてもいいだろう。







**酔歩轉身肘**  
 (P)+G 50 上投  
 酒+4



**倒襲裏肘**  
 ⇨P+G 50 上投



**連撃轉身横掃手**  
 (酒3以上) ⇨⇨P+G 50 上投  
 酒-3、覚-2



**轉身線鷄脚**  
 (酒6以上) ⇨⇨P+G 10 上投  
 覚-1



**酔龍翻身**  
 ⇨P+G 40 上投



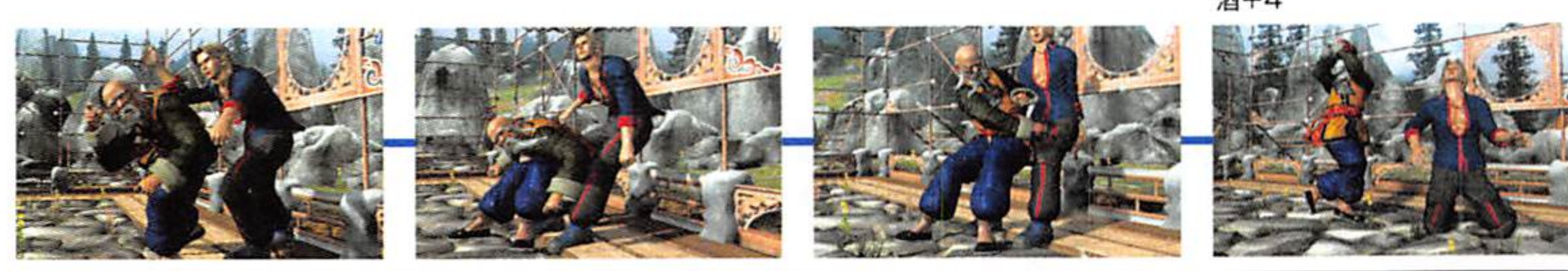
**酔龍舞花残雲**  
 ⇨P+G⇨or⇨ 20 上投



**轉身線膝**  
 ⇨P+G 0 上投



**豪杯旋舞**  
 (酒10以上) ⇨⇨⇨or⇨⇨⇨P+G 64 上投  
 酒+4



**倒襲裏肘**  
 (敵壁背後) ⇨P+G 60 上投  
 酒+5



**轉身倒襲裏肘**  
 (敵側面) P+G 40 上投



**権鐘離**  
 (敵後ろ向き) P+G 50 上投  
 酒+5、覚-2

投げ技

**酔歩轉身肘 (P)+G** / いわゆる通常投げだがダメージが大きく、投げ後に飲酒量が4杯増えるため、シュンにとっては生命線ともいえる。それだけに相手に警戒されやすく、投げ抜けされやすい傾向にある。投げ成立時は自分の後方に投げ飛ばすので、追い詰められたときに投げればリングアウトを狙える。なお、投げ抜けされても位置は入れ替わるのだが、背後を取られてしまう。

**倒襲裏肘 (⇨P)+G** / 投げ成立時は、相手もろとも倒れ込みダウン状態となる⇨方向の投げ。ダメージは悪くないが、投げ抜けされると大きく後方へ突き飛ばされてしまう短所がある。壁に追い詰められた状態では壁投げとなり、若干ダメージアップして、5杯の飲酒効果が付く。

**連撃轉身横掃手 (⇨⇨P)+G** / 酒3杯以上で出せる⇨方向の投げ。投げが成立しても、抜けられても飲酒量が3杯減ってしまうので、状況をよく考えて使っていこう。

**轉身線膝 (⇨P)+G** / 相手の肩口を飛び越えて、背後を取る崩し投げ。崩し後はアオイ、ディフェンススタイル中のベネッサ以外に(⇨⇨P)が確定し、空中コンボを入れることができる。ただし、相手のくらい方で浮きの高さにバラつきが出るため、安定性に欠ける。相手がガードで振り向いたときは正面向きに浮くが、しゃがみガードを浮かせたときは浮きが低く、レバー⇩入力のしゃがみでくられると、背向けでかなり低い浮きに。なお、投げ抜けされると大きく後方に飛ばされる。

**轉身線鷄脚 ((酒6以上) ⇨⇨P)+G** / 飲酒6杯から使用できる。股下をくぐって背後を取る崩し投げ。投げ自体に若干のダメージがある。崩し後の状況は轉身線膝とほぼ同じだが、こちらは(⇨⇨P)ヒット時にガードで振り向いたときも背向けで浮くのでややコンボが安定する。投げ抜けされても位置が入れ替わるので、追い込まれた際に使おう。

**酔龍舞花残雲 (⇨P)+G⇨or⇨** / 相手の側面を取れる⇨方向の崩し投げ。崩し後に確定する技は無いが、暴れる相手には(⇨P)をヒットさせ、側面崩れを狙っていくのが有効だ。手を出してこない相手には投げなどでガードを崩していこう。なお、⇨or⇨方向にレバーを入力しなかった場合は、前方向に飛ばす通常の投げとなる。

**豪杯旋舞 ((酒10以上) ⇨⇨⇨or⇨⇨⇨P)+G** / 飲酒10杯から使用できる⇨方向の投げ。シュンの投げの中で最もダメージが高く、投げ後に4杯の飲酒効果がある。コマンドが難しいが、練習して使いこなせるようになる。なお、投げ抜けされると後方に大きく吹き飛ばされる。

**権鐘離 ((敵後ろ向き) P)+G** / 背後投げとしてはダメージはそれほど大きくないが、5杯の飲酒効果がある。(⇨P)+Gから目押しで投げにいけば、相手がしゃがむ前に投げることができる。飲酒量を稼ぎたいときに狙ってみよう。





リオン・インテグレーション RAFALE

通常時の攻撃



流星	
↓P	10
上	

◆Pで踏み込む



勾手連捶	
P	10
上	



連環穿掌	
P	12
上	



下流星	
↓P	8
特下	



一歩	
↓P	16
中	



一歩連環手	
↓P	20
中	

覚-1



一歩	
↓P	18
中	



一歩	
↓P	18
中	

覚-1



進歩	
↓P	16
下	



進歩	
↓P	16
下	



連環	
P	20
上	



連環	
P	15
特上	



陰	
↓P	16
中	



陰	
↓P	18
上	



陰	
↓P	18
上	

覚-1



陰	
↓P	18
上	

覚-1



一歩	
↓P	18
中	



一歩	
↓P	18
中	

さばき



一歩	
↓P	14
上	

振り向き状態へ



一歩	
↓P	14
上	



連環	
P	14
上	



連環	
P	14
上	



連環	
P	20
上	



連環	
P	20
上	



連環	
P	20
下	



連環	
P	20
下	



連環	
P	20
上	



連環	
P	20
上	

統捶(☉)からの連係技/リオンが持つ立ち☉は、中量級の標準的なもの。『VF5』から派生技が大幅にリニューアルされ、ここからの連係は戦術に大きく影響するので、各技の特性をしっかりと覚えておきたい。(☉☉)はノーマルヒットで連続ヒットし、確定反撃技として重宝する。ただしヒット後は不利で、ガードされると肘クラスの技で反撃されてしまう。必ずヒット確認をして出すようにしよう。

(☉☉☉)は後ろに下がりながら技を出すので、正面から技を出しても当てるのは困難。すべてディレイで出すようにし、立ち☉などで割り込んでくる相手に狙っていこう。ヒット後は(☉☉)が確定する程度の有利。また、カウンターヒットすれば(☉☉☉☉☉+☉+☉)からの派生技がつながるほど有利となっている。

(☉☉☉or☉☉)は軸をずらして攻撃する特殊上段。移動後に素早く☉か☉を入力すれば、技をキャンセルして別

の行動に移ることができる。また、初段がヒットしていれば派生技を意識させられるので、相手を幻惑できる。

連捶腿取面(☉☉☉)/☉☉からの派生技。(☉☉)はヒットさせても不利になってしまうのだが、派生技を意識させることで攻めを継続することができる。また、空中コンボに組み込むことができ、空中時の相手を運ぶ技としても使っていける。3発目は地上でヒットさせれば有利。

盤肘連環手(☉☉☉)/初段は肘属性の中段で、しゃがみヒット時はよろけを誘発。投げとの二択に重宝する。よろけ時は、そのまま派生技につなげればほぼ連続ヒット。また、初段カウンターヒット時にも連続ヒットするので、強引な割り込みとしても使える。ただし、ガードされると全キャラの立ち☉が確定反撃になってしまうので注意。

進歩螳螂掃手(☉☉☉)/ノーマルヒットで足崩れを誘発する下段攻撃。上段投げとの相殺を防げるので、相手の投

げを読んだ場合に狙っていける。ただし、ガード時のスキが大きいので、相手の行動を読んだ上で出したい。

疾歩昇穿手(☉☉☉)/カウンターヒットで浮かせられる中段アッパー。低い姿勢で技を繰り出すため、相手の攻撃をかわしながら当てることができる。ガードされても確定反撃を受けず、ダメージが期待できる主力の中段攻撃だ。

流星勾手撃(☉☉☉☉)/上☉、上肘、上中☉、ミドル、ヒザをさばく中段攻撃。さばき対象が多いため、不利な状況ならあらゆる場面で活躍する。

さばき成功後とカウンターヒットでは腹崩れを誘発し、その後は各種コンボを決められるので、不利な展開からダメージを与える手段として頼れるぞ。また、ヒザや強力な投げが主力となる重量級相手の場合、投げとは相殺になり、ヒザはさばくといった性能を生かせるため、不利な状況で狙っていくのも有効だ。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





穿陰掌	16	中
△P		



落撃掌	17	中
△PP		



掃勾手	10	特下
▽△P		



連掃勾手	10	下
▽△PP		



騰撃捶	12	下
△P		



騰撃連捶	8	下
△PP		



騰空撃掌	25	中
△P		



穿心腿	20	上
△、△R		



連旋腿	20	上
△R		



勾手提膝	20	中
△R		



勾首提膝～換歩	-	特殊
△R+R+G		



斧刃脚	10	中
△△R		



斧刃連端脚	23	中
△△RR		



旋腿	18	特上
△R		



旋腿取面	15	特上
△R△		



旋腿～換歩	-	特殊
△R△+R+G		



軌腿	12	下
△R		



前掃腿	20	下
△RR		



単飛脚	18	中
△△R		



旋風腿	21	中
△R		



掛統腿	25	上
△RR		



閃転空脚	20	中
△R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



後蹴腿	21	上
△△R		



登旋腿	30	上
△RR+G		



穿弓腿	7,20	下・下
△R		



挿勾手	14	上
△△P+R		



螞蟻腰斬	20	中
△△P+R△		



雙耳旋風	20	中
△+R		



彈腿	24	中
△R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		



雙耳旋風	20	中
△+R		

覚-1

**落撃掌** (△PP) / 初段が硬化カウンターヒット以上で連続ヒットする中段攻撃。ただし、立ち状態からしか出せない。しゃがみ状態から出したい場合は△△などを先行入力してから出すように。ヒット後は受け身の取れないダウンを奪えるので、各種コンボが決められる。ガードされると全キャラの立ち△で反撃されてしまう。

**騰撃連捶** (△PP) / 下段攻撃を2発繰り出す。ノーマルヒットで連続ヒットする。技を出す際に身を低くするので相手の攻撃をかわしながら攻撃することが可能。また、立ち状態から素早くしゃがみ状態になることもポイント。相手の上段攻撃を読んだ場合に狙ってみよう。

**連旋腿** (△R) / 上段攻撃だが威力が高く、初段の発生が早い。返し技として狙っていい。

**勾手提膝** (△R) / ヒザ属性の中段攻撃だが、しゃがみ状態からも出せることから、肘感覚で使っていくことができ

る。ガードされてもスキが小さく、ノーマルヒットで若干有利になることも使いやすさのポイント。カウンターヒットならば△+R+G入力で換歩へ移行し、選択を迫ってみるのも面白い。近距離では欠かせない技だ。

**斧刃連端脚** (△△RR) / 主に空中コンボなどで活躍する。受け身不能のダウンを奪った後の追撃にも最適。

**旋腿取面** (△R△) / 特殊上段を2発繰り出す連係攻撃。2発目はデレイ可能で、相手の反撃を誘いやすい。

**単飛脚** (△△R) / ノーマルヒットで受け身の取れないダウンを奪う。技の途中で空中判定となるので、相手の下段攻撃を読んだときにも使っていける。ガード後は全キャラの立ち△が反撃で確定する程度で、リスクは低い。

**旋風腿** (△R) / 半回転属性を持つため、腹側に避ける相手に狙っていい。また、下段攻撃をかわす性質があるので、起き上がり下段攻撃を読んだときなどに狙ってみると

いい。カウンターヒット後には空中コンボを狙え、ダメージソースとしても期待できる技だ。

**後蹴腿** (△△R) / 相手に背を向けつつ攻撃する上段技。リーチが長く、コンボの始動技でもある。また、最大の特徴は瞬時に背後状態となること。不利の大きい状態からでも相手の投げに勝つことができるので、重宝する。

**弾腿** (△R) / 半回転属性のミドルキック。簡単によるけを誘発させる技が少ないので、この技は近距離では欠かせない。また、腹側に避ける相手にヒットする。

**穿弓腿** (△R) / 相手の上段攻撃をかわしながら攻撃できる下段攻撃。技の発生が早く、見切られにくい。

**雙耳旋風** (△+R) / 発生は早くないが、ノーマルヒットでたたき付けのダウンを奪う中段攻撃。ガードされても確定反撃を受けないため、大きく有利な場面で使える。







右勾心	
↔P+K	10
	上



流星連勾手	
↔P+K(P)	14
	中



連三挿盤肘	
↔P+K(P)P	14
	中



縦跳穿掌	
↑P+K	20
	中



流星磨盤手	
↔P+K(P)P or ↑P	20
	特上



流星磨盤手~翻身	
↔P+K(P)P or ↑P	-
◎	特殊



流星磨盤手~背身	
↔P+K(P)P or ↑P	-
◎	特殊



泰山双勾手	
↔P+K	25
	上



ため可、覚-2、最大ため時：ダメージ38・判定中



後歩八翻錘	
↔P+K	14
	上



後歩八翻錘~蠅螂双封	
↔P+K(P)+K+◎	-
◎	特殊



轉身儻歩双手	
↔P+K	18
	中



轉身儻歩双手脚	
↔P+K(K)	20
	中

振り向き状態へ、◎で通常構えへ

振り向き状態へ



托臂補心掌	
↘P+K	20
	中



翻錘	
↑P+K	16
	上



坐盤取宝	
↑P+K	20
	中



流星磨盤手~背身	
↔P+K(P)P or ↑P	-
◎	特殊



儻歩掃手	
↔P+K	15
	下



◎で振り向き状態へ



斜歩斜掃捶	
↔P+K	17
	下



旋風脚	
K+◎	30
	特上



旋風連飛腿	
K+◎K	10,10
	中・中



疾風三連腿	
K+◎K(K)	10,10
	中・中



轉身擦陰脚	
↔K+◎	24
	中



後掃腿	
↔K+◎	21
	下



疾地掃腿	
↔K+◎	24
	下



前掃轉身脚	
↔K+◎	20
	下



振り向き状態へ



下旋腿背転	
↔K+◎	24
	上

振り向き状態へ

**連三挿盤肘**【↔P+K(P)P】／発生の早い上段攻撃から中段◎～肘へと派生する連係攻撃。初段の発生が早いので、1発止めを立ち◎感覚で使っていける。技の派生は中段となっているためヒット・ガード問わず攻めることが可能。さらに3発目の肘は、しゃがみヒットでよろけを誘発し、カウンターヒットで腹崩れとなり、ガードされても反撃は受けない程度の不利。すべてにディレイがかかるので、相手の反撃を誘って狙ってみよう。

**流星磨盤手**【↔P+K(P)P or ↑P】からの連係／【↔P+K(P)P】は軸移動しながら攻撃する特殊上段。最後の攻撃は◎で技をキャンセルすることができるため、特殊移動としての役割を持つ。派生技があることから相手は手を出しづらいので、比較的攻めを継続させやすい。↔P+K(P)P or ↑Pと入力すれば軸移動～背後状態となるため、背後からの攻撃で相手に選択を迫ることができる。

**泰山双勾手**【↔P+K】／頭崩れを誘発する上段攻撃。最大ため時には中段攻撃に変化する。技をためているときの低い姿勢を利用し、足位置がハの字のため攻撃を行なえば、相手の起き上がり中段攻撃をかわして攻撃できる。

**托臂補心掌**【↘P+K】／ヒット、ガード問わず、相手との間合いを離すことができるのが特徴。相手の側面にカウンターヒットさせれば崩れを誘発する。

**翻錘**【↑P+K】／ノーマルヒットで【↘P】が連続ヒットするほど有利になる。相手の避けを読んだときに、遅らせ打撃として使っていきたい。

**斜歩斜掃捶**【↔P+K】／軸移動しながら相手の足元を攻撃する下段攻撃。不利なときに使えば攻撃をスカしやすいが、失敗すると側面くらいになる場合があるため危険。

**疾風三連腿**【K+◎K(K)】／跳び上がりながら蹴りを繰り返す3段攻撃。初段は特殊上段となっていてスキが小さい

が、それ以降は肘クラスの技が反撃となってしまう。縦押し能力を生かして、リングアウト狙いで使うといい。

**轉身擦陰脚**【↔K+◎】／全回転属性の中段攻撃。攻撃発生が遅いため、相手の受け身に合わせていきたい。ガードされた場合は重量級◎が確定反撃。

**後掃腿**【↔K+◎】／全回転属性の下段攻撃。技の発生はそれなりに早いので狙いやすい。ただし、ガードされるとスキが非常に大きいので乱用は禁物。上段攻撃をかわして狙う使い方がいいだろう。

**前掃轉身脚**【↔K+◎】／全回転の下段攻撃で、技後に背向け状態になるのが特徴。カウンターヒットでダウンを奪える。ノーマルヒットではダウンを奪えないが、背向けから択一攻撃を相手に迫るので強力だ。ただし、ガードされてしまうとアップークラスの打撃技が確定反撃となるため、乱用は控えておこう。





**旋風落脚**  
△◇K+G 25 中

振り向き状態へ、覚-1



**蠍双封**  
◇P+K+G - 特殊



**蠍埋伏**  
◇P+K+G - 特殊



**斜後歩**  
△or◇P+K+G - 特殊



**磨盤手**  
(ディフェンシブ中) P+K 30 特上

覚-1



**換歩**  
(特定の技中) P+K+G - 特殊



**換歩頂肘**  
(換歩中) P 20 中

さばき、振り向き状態へ



**蠍取眼**  
(換歩中) P P 15 上



**旋風背双手**  
△◇K+G◇P 12 特中



**旋風背双手**  
△◇K+G◇P 12 特中

振り向き状態へ



**旋風踵脚**  
△◇K+G◇K 22 下

振り向き状態へ



**斜身滾龍肘**  
(オフェンシブ中) P 16 中



**斜身側掃踢**  
(オフェンシブ中) K 21 中



**垂翔後脚**  
(壁正面) ◇P+K+G 30 中

覚-1



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**破骨手**  
P+K+G - 特殊



**截脛手**  
◇P+K+G - 特殊



**斜前歩**  
△or◇P+K+G - 特殊



**斜前歩～翻錘**  
△or◇P+K+G◇P 16 上



**斜前歩～斜掃捶**  
△or◇P+K+G◇P+K 20 下



**壁回翻脚**  
(壁正面) ◇P+K+G - 特殊



**破骨手**  
P+K+G - 特殊



**截脛手**  
◇P+K+G - 特殊



**斜前歩**  
△or◇P+K+G - 特殊



**斜前歩～翻錘**  
△or◇P+K+G◇P 16 上



**斜前歩～斜掃捶**  
△or◇P+K+G◇P+K 20 下



**壁回翻脚**  
(壁正面) ◇P+K+G - 特殊



**閃身歩**  
P+K+G (成功時) ◇or△ - 特殊



**閃身歩**  
◇P+K+G (成功時) ◇or△ - 特殊



**斜前歩～翻錘**  
△or◇P+K+G◇P 16 上



**斜前歩～斜掃捶**  
△or◇P+K+G◇P+K 20 下



**壁回翻脚**  
(壁正面) ◇P+K+G - 特殊



**閃身歩**  
P+K+G (成功時) ◇or△ - 特殊



**閃身歩**  
◇P+K+G (成功時) ◇or△ - 特殊



**斜前歩～翻錘**  
△or◇P+K+G◇P 16 上



**斜前歩～斜掃捶**  
△or◇P+K+G◇P+K 20 下



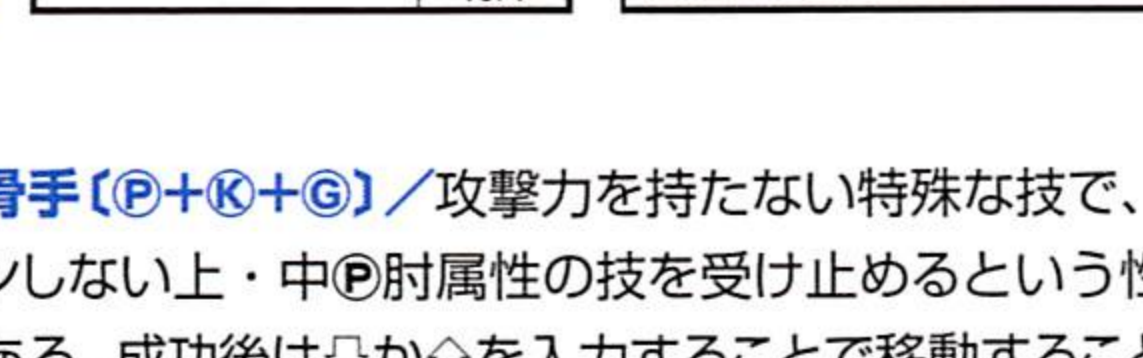
**壁回翻脚**  
(壁正面) ◇P+K+G - 特殊



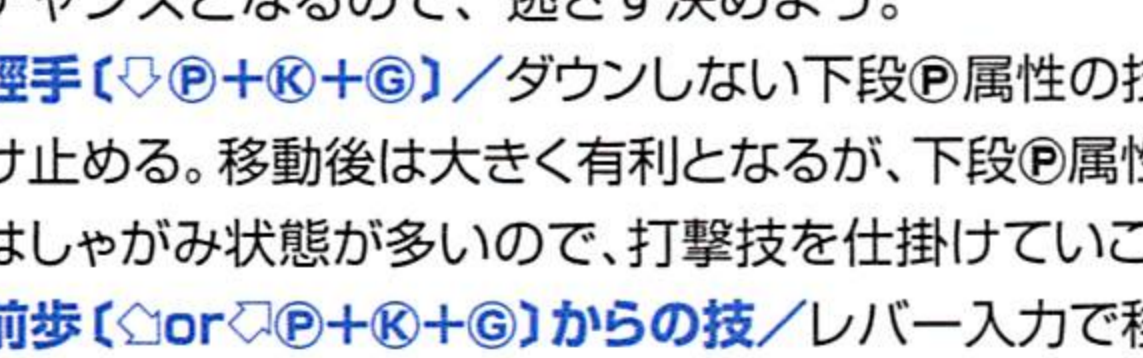
**換歩**  
(特定の技中) P+K+G - 特殊



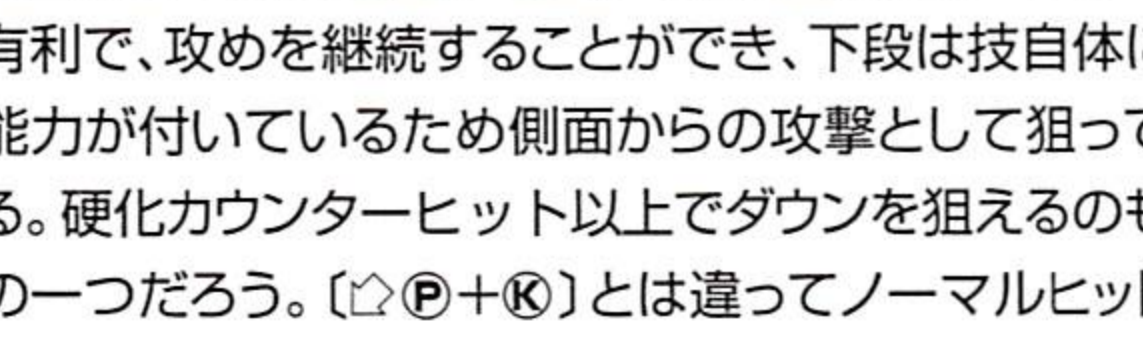
**換歩頂肘**  
(換歩中) P 20 中



**蠍取眼**  
(換歩中) P P 15 上



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



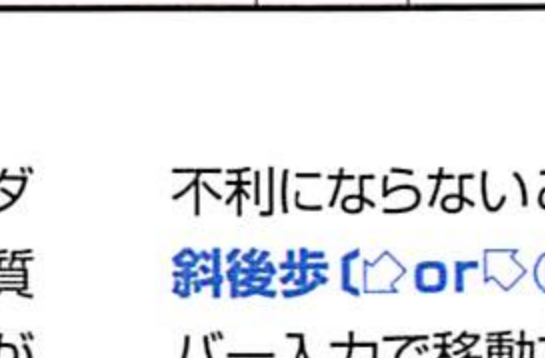
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



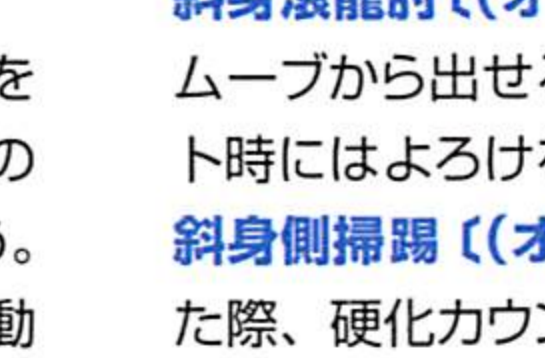
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



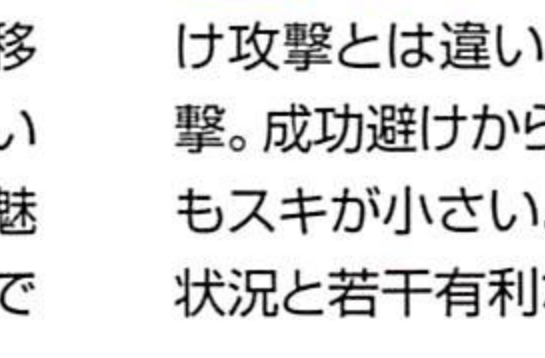
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



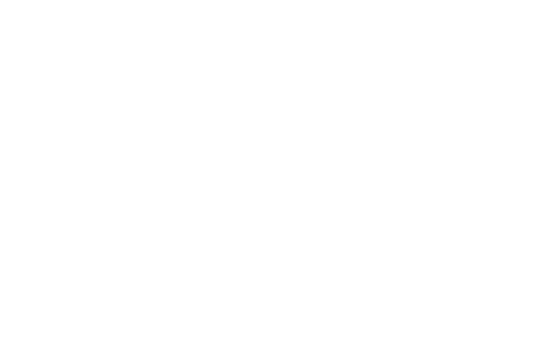
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



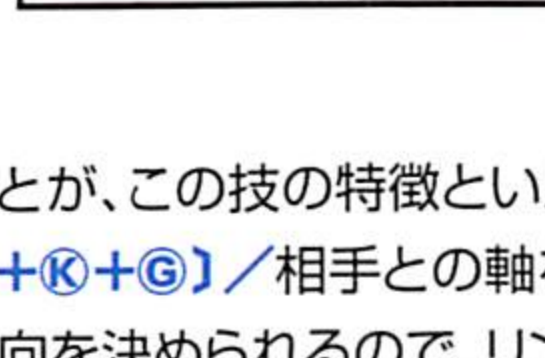
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



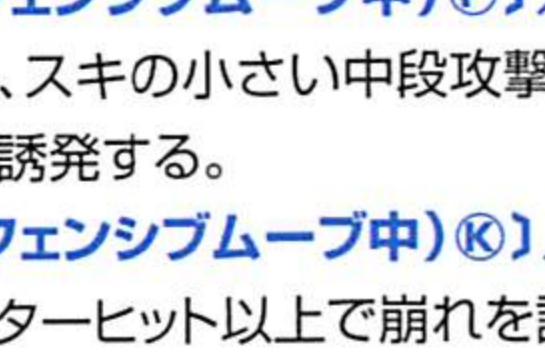
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



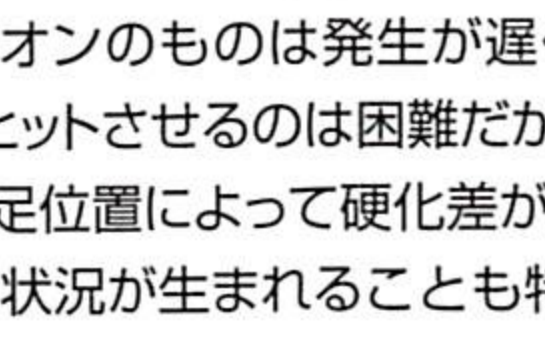
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



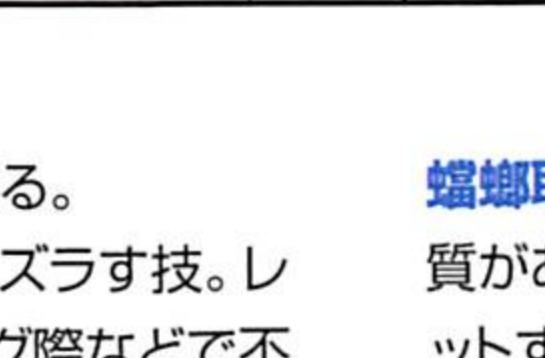
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



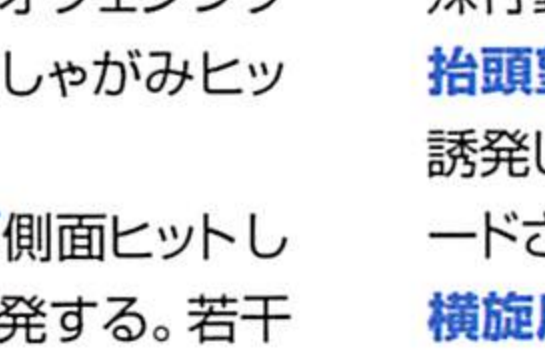
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



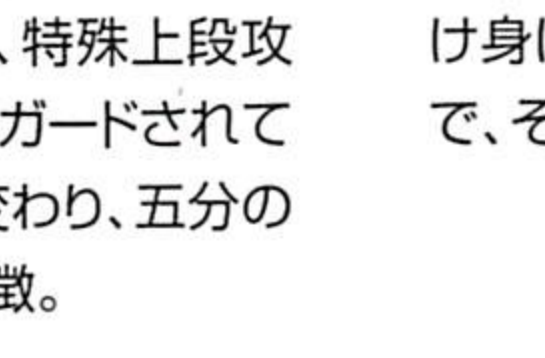
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



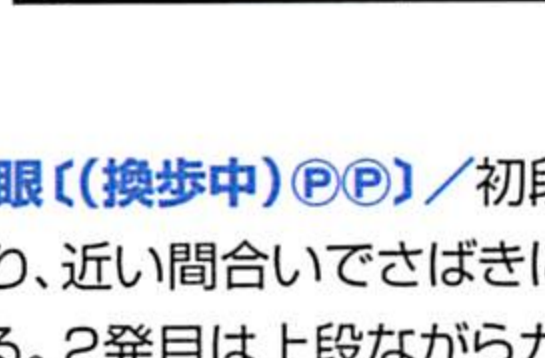
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



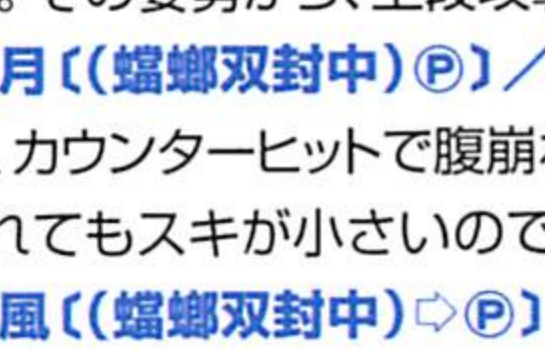
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



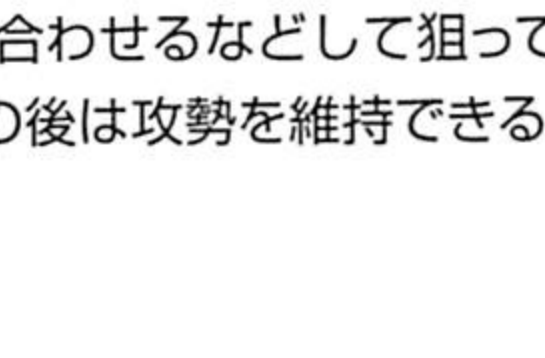
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



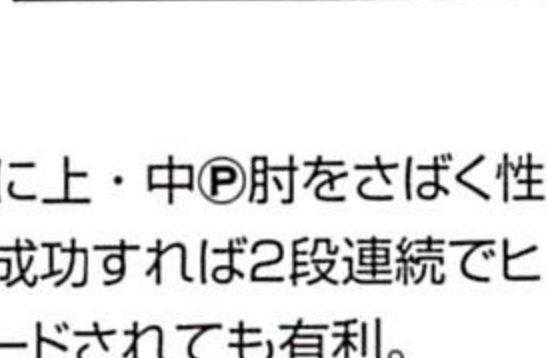
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



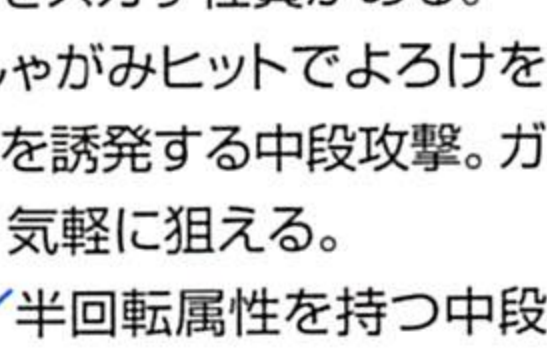
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



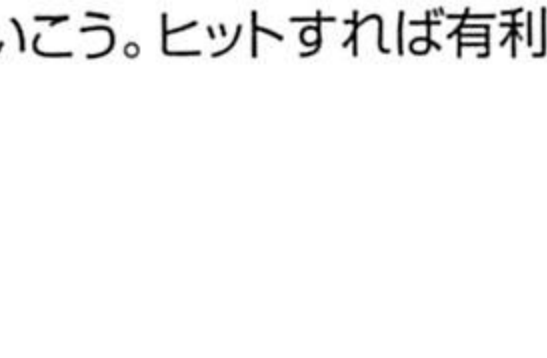
**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中



**換歩提膝**  
(換歩中) K 20 中

**破骨手**(P+K+G) / 攻撃力を持たない特殊な技で、ダウンしない上・中P肘属性の技を受け止めるという性質がある。成功後は△か◇を入力することで移動することができ、側面投げがほぼ確定で決められる状況となる。絶好のチャンスとなるので、逃さず決めよう。

**截脛手**(◇P+K+G) / ダウンしない下段P属性の技を受け止める。移動後は大きく有利となるが、下段P属性の技はしゃがみ状態が多いので、打撃技を仕掛けていこう。

**斜前歩**(△or◇P+K+G)からの技 / レバー入力で移動方向を決められる。また、移動中にコマンドを入力することで上段か下段技を出すことが可能。上段はガードさせても有利で、攻めを継続することができ、下段は技自体に移動能力が付いているため側面からの攻撃として狙っていける。硬化カウンターヒット以上でダウンを狙えるのも魅力の一つだろう。(△P+K)とは違ってノーマルヒットで

不利にならないことが、この技の特徴といえる。

**斜後歩**(△or◇P+K+G) / 相手との軸をズラす技。レバー入力で移動方向を決められるので、リング際などで不利な状況から逃れる目的にも使えるぞ。

**斜身滾龍肘**((オフェンシブ中)P) / オフェンシブ中から出せる、スキの小さい中段攻撃。しゃがみヒット時にはよろけを誘発する。

**斜身側掃踢**((オフェンシブ中)K) / 側面ヒットした際、硬化カウンターヒット以上で崩れを誘発する。若干有利な場面を狙うのが基本的な使い方。

**磨盤手**((ディフェンシブ中)P+K) / 他キャラの避け攻撃とは違いリオンのは発生が遅く、特殊上段攻撃。成功避けからヒットさせるのは困難だが、ガードされてもスキが小さい。足位置によって硬化差が変わり、五分の状況と若干有利な状況が生まれることも特徴。

**蠍取眼**((換歩中)P P) / 初段に上・中P肘をさばく性質があり、近い間合いでさばきに成功すれば2段連続でヒットする。2発目は上段ながらガードされても有利。

**蠍双封**(◇P+K+G) / 身をかがめながら前へ進む特殊行動。その姿勢から、上段攻撃をスリす性質がある。

**抬頭望月**((蠍双封中)P) / しゃがみヒットでよろけを誘発し、カウンターヒットで腹崩れを誘発する中段攻撃。ガードされてもスキが小さいので、気軽に狙える。

**横旋爪風**((蠍双封中)◇P) / 半回転属性を持つ中段攻撃。背中側に避ける相手に狙える。ガードされても相手との距離が若干離れるため反撃を受けにくい。相手の受け身に合わせるなどして狙っていこう。ヒットすれば有利で、その後は攻勢を維持できる。





蠍螂双封中の技



<b>縦跳提膝</b> (蠍螂双封中) ◯+K	25	中
----------------------------	----	---



<b>内旋脚</b> (蠍螂双封中) K	19	特上
-------------------------	----	----



<b>転身旋風腿</b> (蠍螂双封中) K+K	25	中
-----------------------------	----	---



<b>蠍螂双封～翻錘</b> (蠍螂双封中) P+K	16	上
-------------------------------	----	---

蠍螂埋伏中の技



<b>蠍螂埋伏</b> ◯+K+◯+G	-	特殊
------------------------	---	----



<b>蠍螂探爪</b> (蠍螂埋伏中) P	10	上
--------------------------	----	---



<b>蠍螂連爪</b> (蠍螂埋伏中) P+P	12	上
----------------------------	----	---



<b>蠍螂三連爪</b> (蠍螂埋伏中) P+P+P	16	中
-------------------------------	----	---



<b>内旋脚～換歩</b> (蠍螂双封中) K+◯+K+G	-	特殊
----------------------------------	---	----

換歩へ



<b>蠍螂単尖脚</b> (蠍螂埋伏中) K	22	中
---------------------------	----	---



<b>埋伏掉尾</b> (蠍螂埋伏中) ◯+K	18	下
----------------------------	----	---



<b>蠍螂双探爪</b> (蠍螂埋伏中) P+K	22	中
-----------------------------	----	---



<b>斧落脚</b> (蠍螂埋伏中) K+G	30	特上
---------------------------	----	----



<b>埋伏後掃</b> (蠍螂埋伏中) ◯+K+G	21	下
------------------------------	----	---



<b>穿空腿</b> (蠍螂埋伏中) ◯+K+G	25	中
-----------------------------	----	---

ジャンプ攻撃



<b>騰空背撃掌</b> (上昇中) P	25	中
-------------------------	----	---



<b>落歩統捶</b> (空中) P	25	中
-----------------------	----	---



<b>騰空踵脚</b> (空中) K	22	中
-----------------------	----	---



<b>騰空踵脚</b> (上昇中) K	25	中
------------------------	----	---



<b>地掃踵脚</b> (着地ぎわ) K	20	下
-------------------------	----	---

背後攻撃



<b>背連穿掌</b> (敵背後) P	12, 12	上・上
------------------------	--------	-----

Pからつながる技につながる



<b>背歩掃手</b> (敵背後) ◯+P	24	下
--------------------------	----	---



<b>後穿脚</b> (敵背後) K	25	上
-----------------------	----	---



<b>廻掛脚</b> (敵背後) ◯+K	20	下
-------------------------	----	---



<b>背身尖掌</b> (敵背後) 先行入力P+K	14	上
------------------------------	----	---



<b>背身錯捶</b> (敵背後) P+K	14	中
--------------------------	----	---

ダウン攻撃



<b>落穿手</b> (敵ダウン中) ◯+P	12	ダ攻
---------------------------	----	----



<b>飛転落腿</b> (敵ダウン中) ◯+P	22	ダ攻
----------------------------	----	----

投げ技



<b>破刀手秋腿</b> P+G	40	上投
---------------------	----	----



<b>採取砲撃</b> ◯+◯+P+G	50	上投
------------------------	----	----



<b>七星天分肘</b> ◯+P+G	40	上投
-----------------------	----	----

覚-1

**縦跳提膝** [(蠍螂双封中) ◯+K] / [◯+P+K+G] から空中判定の中段攻撃を放つ。カウンターヒットすれば空中コンボを決めることができるが、ガードされると立ちPが確定反撃となるので [◯+P+K+G] からのPや◯+Pの方が使い勝手はいい。無理に狙う必要はないぞ。

**転身旋風腿** [(蠍螂双封中) K+K] / 初段カウンターヒットで連続ヒットし、相手を側面向け状態にさせる。ただし、ガードされるとスキが大きく、立ちPが確定反撃になる。1発止めからほかの技につないだ方がいいだろう。

**蠍螂埋伏** [◯+P+K+G] / 一瞬だけ身をかかめる特殊な構え。下がりながら構えるため、少し不利な状況で使おう。

**蠍螂三連爪** [(蠍螂埋伏中) P+P+P] / 初段ノーマルヒットで2発目までつながり、3発目はカウンターヒットで腹崩れを誘発。あまりディレイはかからないが、3発目を意識させて投げ、といった戦法が有効。また、最後の打撃はしゃが

みヒットでミドルキックよろけ誘発。よろけさせたら [P+K] や [◯+P] を狙おう。

**蠍螂単尖脚** [(蠍螂埋伏中) K] / ノーマルヒットで尻もちを誘発する中段攻撃。構え自体に技をスラス性能があるので、その後の技を当てやすい。[◯+P] や [◯+K] を先端でガードさせた後に狙ってみるのもいい。

**埋伏掉尾** [(蠍螂埋伏中) ◯+K] / カウンターヒットで足崩れとなる下段攻撃。ノーマルヒットはダウンを奪えずに若干不利。ガードされると肘クラスの技が確定反撃。

**蠍螂双探爪** [(蠍螂埋伏中) P+K] / 両手属性の中段攻撃。[◯+P+K] と同様に、ヒット・ガードともに相手との間合いが離れる。技自体にリーチがあるので、構えを見てガードに専念する相手に対してはけん制技となる。

**斧落脚** [(蠍螂埋伏中) K+G] / ヒットさせると相手を側面状態にする特殊上段攻撃。ガード後のスキが小さいた

め使いやすいのだが、技の有効度を考えるならば [◯+P+K+G+K] の方が優秀なのであまり使う機会は無い。

**埋伏後掃** [(蠍螂埋伏中) ◯+K+G] / 全回転属性の下段攻撃。もともと上段をスラス性能があるため狙いやすい。反撃を誘って狙うよりは、ガードを揺さぶる形で使うようにしたい。ガードされた際のスキが大きいことに注意。

**穿空腿** [(蠍螂埋伏中) ◯+K+G] / ノーマルヒットでダウン、カウンターヒットでは高く浮かせることができる。また、低い姿勢から繰り出すので相手の攻撃をスラスしやすい。ガードされると肘クラスの技が反撃するので、相手の行動を見つつ、無理に攻めてくる場合などに狙おう。

**各種ジャンプ攻撃** / リオンが持つジャンプ攻撃は [(空中) P] の中段と [(着地ぎわ) K] の下段の二つが強力。どちらも着地してから技を繰り出すため、相手に見切られにくい。防御に徹する相手に狙ってみてもいい。





**五打連環劈**  
 ◁▷▷▷▷P+G 55 上投



**貼身双勾手**  
 ◁▷▷▷▷P+G 60 上投  
 覚-1



**飛転双空脚**  
 ◁▷P+G 50 上投



**腰斬**  
 ◁▷P+G 20 上投



**擺下尖転**  
 ◁P+G 0 上投



**仆歩**  
 ◁▷P+G 0 上キ



**連環錯捶1**  
 ◁▷P+GPP 16 投コ



**連環錯捶2**  
 ◁▷P+GPP 16 投コ



**連環錯捶3**  
 ◁▷P+GPPPP 16 投コ



**蠍螂跳飛双勾手**  
 ◁▷P+G 45 上投



**翼進**  
 ◁▷P+G▷or◁ 0 投コ



**落首断腿**  
 ◁▷P+G◁P+G 55 投コ



**登山翻車脚**  
 ↓◁P+G 30 上投



**落首双手**  
 ◁▷P+G▷P+G 55 投コ



**翻身提膝**  
 (敵側面) P+G 40 上投



**連勾手背襲**  
 (敵後ろ向き) P+G 50 上投  
 覚-1



**漏手抹面旋風腿**  
 (蠍螂双封中) P+G 40 上キ

**各種背後攻撃**／リオンの背後攻撃は豊富で、背後状態へ移行する技が多いので、ここから出せる性質をしっかりと覚えておきたい。

まずは下段攻撃だが、リオンには{(敵背後)◁P}と{(敵背後)◁K)の2種類がある。どちらも背中側に避けられない半回転属性の技。下段を警戒するようになったら{(敵背後)P+G)の中段攻撃を狙ってみよう。

そのほかでは、{(敵背後)先行入力P+G)という技は空中コンボとして活躍する。{(◁K)などで浮かせた後は素早く背後攻撃が出せるので、連続技のダメージアップに役立つ技となっている。

**破刀手秋腿 (P+G)**／ダメージは40と平均的。投げ抜けがうまい相手に対して狙うぐらいだろう。

**採取砲撃 (◁▷P+G)**／斜め前方へ飛ばす投げ技。◁方向は強力な投げ技がそろっているので無理に狙う必要は

無いのだが、コマンドを利用して前ダッシュから狙ってみるのもいいだろう。投げ抜け後はお互い正面を向いた状態で五分となるのが、最大の利点といえる。

**五打連環劈 (◁▷▷▷▷P+G)**／◁方向の投げの中では威力が高いのだが、ジャスト受け身されてしまうとダメージが軽減される。ただし、相手が受け身に失敗すれば大ダウン攻撃が確定するぞ。

**貼身双勾手 (◁▷▷▷▷P+G)**／投げ技単体では威力が60と一番高い。抜けられるとよるけるが、素早く回復すればそれほど不利にならず、無回復でも確定反撃は無い。

**腰斬 (◁▷P+G)**／相手をよろけさせる崩し投げ。技後には素早く行動できるため、{(◁▷P+G)などが有効だ。

**登山翻車脚 (↓◁P+G)**／投げ単体のダメージは低いですが、各種コンボが決められる。コンボをしっかりと決めれば、キャラ別で最大ダメージを誇る投げ技へと変ぼうする。

**擺下尖転 (◁P+G)**／相手の背後に回り込む投げ技。ダメージは0だが、相手との位置を入れ替えるのに使える。技後は{(◁K)や{(◁P+K)が確定。

**仆歩 (◁▷P+G)からの派生技**／相手の打撃に勝てるキャッチ属性の上段投げ。ここからコマンド入力で各派生技に移行できる。特に注目してほしいのが{(◁▷P+G▷or◁)で、『VF5』から側面やられが付いたため、側面移動からの選択肢が強力となっている。相手の側面へ移動したら、そのまま派生技の投げと打撃での二択を仕掛けよう。

**連勾手背襲 (敵後ろ向き) P+G)**／軸移動系の技が豊富なリオンは、背後投げを決める機会がほかのキャラより多いといえる。投げ後には小ダウン攻撃が確定するので、合計ダメージにも期待できるぞ。





梅小路葵 AOI UMENOKOUJI

通常時の技



<b>打突</b>		10	上
②、③②			

②で踏み込む



<b>二連突</b>		10	上
②②			



<b>二連突横肘</b>		12	上
②②②			



<b>連突小太刀</b>		25	特中
②②②②			

②+④+⑥で天地陰陽へ



<b>下段掌打</b>		9	特下
④②			



<b>中段肘当</b>		16	中
④②			



<b>旋桜</b>		15	上
④②②			

寸止め可



<b>二連突横打</b>		19	中
②②④②			

寸止め可



<b>連突綱車</b>		20	中
②②②②			

寸止め可



<b>渦巻手刀</b>		14	上
④④②			

振り向き状態へ



<b>両止</b>		16	特中
④④②			



<b>衣車</b>		25	中
④④②			

寸止め可



<b>連突流旋</b>		16	上
②②④or④②			

寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ



<b>連突流旋双掌</b>		18	中
②②④or④②②			

寸止め可



<b>扇舞</b>		19	上
④②			

②+④+⑥で天地陰陽へ、振り向き状態へ



<b>扇舞～太刀風</b>		19	中
④②②			

振り向き状態へ



<b>鳳凰手</b>		15	中
④②			



<b>扇舞</b>		19	上
④②			

②+④+⑥で天地陰陽へ、振り向き状態へ



<b>連突流旋</b>		16	上
②②④or④②			

寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ



<b>連突流旋双掌</b>		18	中
②②④or④②②			

寸止め可



<b>連突流旋</b>		16	上
②②④or④②			

振り向き状態へ



<b>連突流旋</b>		16	上
②②④or④②			

振り向き状態へ



<b>連突流旋</b>		16	上
②②④or④②			

振り向き状態へ



<b>重ね当て</b>		10, 15	中・中
④④②			



<b>重ね当て</b>		10, 15	中・中
④④②			



<b>天開</b>		25	打投
④④② (ヒット時) ②+⑥			



<b>扇舞</b>		19	上
④②			



<b>扇舞</b>		19	上
④②			



<b>扇舞</b>		19	上
④②			



<b>扇払い</b>		10	上
④④②			

さばき、覚-1



<b>扇払い</b>		10	上
④④②			

さばき、覚-1



<b>重ね当て</b>		10, 15	中・中
④④② (さばき成功時) ②			



<b>重ね当て</b>		10, 15	中・中
④④② (さばき成功時) ②			



<b>天開</b>		25	打投
④④② (さばき成功時) ② (ヒット時) ②+⑥			



<b>天開</b>		25	打投
④④② (さばき成功時) ② (ヒット時) ②+⑥			








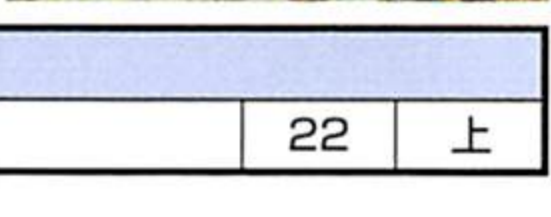

**打突** (②) / ガードさせて有利で、攻めの起点となる。ただし、アオイの見た目に反し、攻撃発生が重量級②と標準的なキャラより遅いので、その点には注意しておこう。  
**連突草薙** (②②②②) / (②②②)からの下段回し蹴り。通常の(④④+⑥)と違いノーマルヒットでもダウンを奪える。  
**二連突横打** (②②④②) / (②②)から寸止めの可能な中段攻撃への連係。カウンターヒットすれば浮かせることができ、(④④②②)などで空中コンボを狙っていい。また寸止め時の硬化が短いので、相手に対応されにくい。  
**掌蹴り重ね** (②④) / ヒットさせれば有利で、(④②)を出せば打撃技で割り込めない。反撃技として使っていこう。  
**衣車** (④④②) / 腹側避けの半回転属性を持つ中段技で、寸止め可能。ヒット時に相手を大きくのけ反らせる効果があり、ノーマルヒットでも壁よろけを奪える。壁際ではハイリターンを見込めるので使用頻度を上げよう。

**中段肘当** (④②) / 発生が早く、しゃがみ状態の相手をよろけさせることができる中段の主力技。(④②②)は連続ヒットする上段技への派生で寸止めが可能。ノーマルヒット時はわずかながら不利となるので注意。また、1発目ではよろけさせたときにすぐさま2発目を出せば連続ヒットし、ダウンを奪うことができる。  
**天開** (④④② (ヒット時) ②+⑥) / 中段のパンチ2発からの打撃投げ。ノーマルヒットで体力の1/4程度のダメージを与える優秀な技だ。ガード時は大きく不利になるが若干距離が離れ、(④④②+④)のスクリ判定を生かせる距離になるため攻められにくい。リスクが低いので、避けに対しての遅らせ打撃やしゃがみガード対策として有効。  
**扇払い** (④④②) / 上・中段④、ミドル、ヒザに対するさばき技。さばき成功時のみ②の追加入力で(④④②)と同じに技派生でき、打撃投げまで決めれば大ダメージとなる。

**両止** (④④②) / カウンターヒット時による誘発する、特殊中段判定の両手技。攻撃発生までしゃがみ判定で、不利な状況でもつかみや上段技に強いという特徴がある。中段肘当よりもわずかに発生が早く、有利な状況から出せばほとんどの技をつぶせることが魅力だ。  
**扇舞** (④②) / 横から相手を殴り、その勢いで背中を向ける全回転上段攻撃。技後は少し離れた間合いで背向け状態となるほか、天地陰陽へと移行可能。ガードされても不利が小さく、(敵背後④②)につなげば肘クラスの技をつぶすことができる。派生の(④②④)は全回転の中段キック。ガードされても確定の反撃は無いが、1発目ガード時は発生前に立ち②などで割り込まれる。  
**無双破** (④④②) / 出始めに若干のスクリ判定がある、発生の早い中段攻撃。ガードされると大きく不利だが、カウンターヒット時は投げに派生できるので見返りは大きい。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの



 <b>無双破</b> ↖△◎   18   中	 <b>袖車</b> ↖△◎ (カウンターヒット時) ◎+◎   25   打投	 <b>上蹴り</b> ◎   21   上	 <b>上蹴り~打突</b> ◎◎   8   上	 <b>上蹴り~打突~肋砕き</b> ◎◎◎   14   中
 <b>雷刃破</b> △◎   20   中	 <b>雲蹴り</b> △◎◎   20   上	 <b>叢雲破</b> △△◎   20   中	 <b>鎌蹴り</b> △◎   17   特上	 <b>鎖鎌</b> ◎◎   16   中
 <b>霞蹴り</b> △◎   16   下	 <b>霞風</b> △◎◎   10   上	 <b>霞連掌</b> △◎◎◎   18   中	 <b>前蹴り</b> △◎   21   中	 <b>平手1</b> ◎+◎   8   上
 <b>横打</b> △◎+◎   16   上	 <b>横周時当て</b> △◎+◎◎   20   中	 <b>山勢敵</b> △△◎+◎   21   中	 <b>桜華</b> △◎◎+◎◎   20   上	 <b>浪返</b> △△◎+◎   20   中
 <b>上勢柳扇掌</b> △△◎+◎   16   上	 <b>双掌打</b> △△◎+◎   20   中	 <b>天狗落とし</b> ↖△◎+◎   16   中	 <b>天狗落とし~要打ち</b> ↖△◎+◎◎   18   上	 <b>心中突</b> △△△◎+◎   21   中
 <b>心中突</b> △△△◎+◎   21   中	 <b>流旋</b> △◎◎+◎   16   上	 <b>流旋双掌</b> △◎◎+◎◎   18   中	 <b>袖伸剣</b> △△◎+◎   23   中	 <b>紫雨</b> ◎+◎   22   上
 <b>紫雨</b> ◎+◎   22   上	 <b>上段蹴り当て</b> △◎+◎   18   上	 <b>水月突</b> △◎+◎◎   15   中	 <b>流旋~流舞</b> △◎◎+◎+◎   特殊	 <b>拝み蹴り</b> △◎+◎   23   中
	 <b>草薙</b> △◎+◎   20   下	 <b>草薙</b> △◎+◎   20   下	 <b>草薙</b> △◎+◎   20   下	 <b>草薙</b> △◎+◎   20   下

**雷刃破** (△◎) / カウンターヒット時に浮かせることができるヒザ蹴り。パンチ系のさばき技対策として使おう。

**叢雲破** (△△◎) / 前方に軽くジャンプしてから蹴り上げる、リーチの長い中段技。ガードされると重量級◎クラスの技で反撃されてしまうが、ヒット時はたたき付けダウンを奪える。遠距離で、相手の技をスカしたときの反撃手段として使っていくのがいいだろう。

**鎌蹴り** (△◎) / 背中側避けの半回転属性を持つ、特殊上段の蹴り技。ガードされても不利が小さく、ヒット時に尻もちよろけを奪うことができる。失敗避けにヒットしても尻もちよろけになるので、半回転技として非常に優秀。

**横周時当て** (△◎+◎◎) / 半回転の上段攻撃から、寸止め可能な中段攻撃への連係。1発目の発生は立ち◎よりわずかに遅い程度で、硬化カウンターヒット以上で2発目が連続ヒットする。肘クラスのスキへの反撃技として使える。

**山勢敵** (△△◎+◎) / 突進力のある中段の肘打ち。カウンターヒットで相手を浮かせることができ、ノーマルヒットでも派生技が連続ヒットするので、ダウンを奪うことができる。リーチの長さを生かして、中間距離でのけん制技として使っていく。

**厳止** (△△◎+◎◎) / 発生が早い中段の振り向き攻撃から、ヒット時にダウンを奪える振り返り中段肘打ちへの連係。1発目ノーマルヒットでも最速で2発目につなげれば連続ヒットする。1発目をガードされても、ディレイの2発目と1発止めからの背後攻撃を使い分ければ攻められるが、1、2発目ともにスキが大きいので注意。

**陰掌** (△△◎+◎) / カウンターヒットで急所崩れ。ガード時は立ち◎がヒザクラスの技につぶされるほど不利。

**上勢柳扇掌** (△△◎+◎) / 出始めの身を引く動作でリーチの短い技をスカすることができ、ヒット時は頭崩れに。

**天狗落とし~要打ち** (↖△◎+◎◎) / 中段の突き上げパンチから、上段の振り下ろしパンチへの2段技。2発目は寸止め可能。1発目がカウンターヒットしたときのみ連続ヒットし、2発目ヒット時はたたき付けダウンを奪う。

**心中突** (△△△◎+◎) / 上・中段◎、肘へのさばき技。さばきに成功すれば腹崩れを誘発することができる。

**袖伸剣** (△△◎+◎) / ノーマルヒットでも相手を浮かせられる寸止め可能な大技。ガードされるとスキが大きいので、(△◎+◎+◎)後の追撃や確定反撃に使おう。

**紫雨** (◎+◎) / 全回転の上段蹴り。ヒット後は側面を取ることができ、有利な状況で側面からの攻めを展開できる。

**草薙** (△◎+◎) / アオイの代名詞ともいえる下段回し蹴り。発生が早く寸止めも可能だが、ガードされてしまうとスキが大きいのが難点。技後に天地陰陽へ移行できるので、うまく使えば反撃されづらくなる。





## 通常時の技



<b>天地陰陽</b>	—
△+□+○+◎	特殊

上中いなし、◎+○+△押したままで構え維持



<b>肋打ち</b>	16	中
(オフェンシブムーブ中)◎		



<b>膝当</b>	21	中
(オフェンシブムーブ中)◎		



<b>身躲横打</b>	22	中
(ディフェンシブムーブ中)◎+○		



<b>天地陰陽</b>	—
△+□+○+◎	特殊

上中いなし、◎+○+△押したままで構え維持



<b>流水</b>	—	特殊
(天地陰陽中)▽or△		



<b>流扇</b>	19	中
(天地陰陽中)▽or△◎		



<b>流華</b>	—	特殊
(天地陰陽中)△		

振り向き状態へ



## 天地陰陽中の技



<b>流制手</b>	0	い
(天地陰陽中)(対・上中◎肘)		



<b>羽籠</b>	0	い
(天地陰陽中)(対・上中◎)		



<b>半月車</b>	0	い
(天地陰陽中)(対・ミドル、膝)		



## ジャンプ攻撃



<b>飛び手刀</b>	25	中
(上昇中)◎		



<b>飛び手刀</b>	25	中
(空中)◎		



<b>飛び前蹴り</b>	18	中
(上昇中)◎		



<b>飛び踵蹴り</b>	20	中
(空中)◎		



<b>飛び踵蹴り</b>	20	中
(着地ぎわ)◎		

## 背後攻撃



<b>手刀廻</b>	12	上
(敵背後)◎		

◎からの技につながる



<b>足刀蹴り</b>	20	上
(敵背後)◎		



<b>廻り手刀</b>	14	下
(敵背後)▽◎		



<b>裏霞蹴り</b>	16	下
(敵背後)▽◎		

▽◎からの技につながる



<b>廻り下蹴り</b>	12	下
(敵背後)▼◎		

## 背後攻撃



<b>籠手刀</b>	16	中
(敵背後)◎+○		



<b>籠旋</b>	10	上
(敵背後)◎+○◎		



<b>籠払</b>	20	上
(敵背後)◎+○◎◎		

寸止め可



<b>流葉</b>	—	特殊
(敵背後)▽or△◎+○+◎		



<b>流葉破</b>	19	中
(敵背後)▽or△◎+○+◎◎		

寸止め可、◎+○+△で天地陰陽へ



<b>裏草薙</b>	20	下
(敵背後)▽◎+◎		

寸止め可、◎+○+△で天地陰陽へ

**天地陰陽**〔△+□+○+◎〕／上・中段の◎・肘・◎、ミドルキック、ヒザをいなせる構え。ボタン押しっぱなしで構えを維持し続けることができる。いなしに成功したときは、◎、肘、ミドルに対しては〔▽▽◎+◎〕を入れよう。ただし◎、肘いなし後にアキラ、カゲ、レイ、ゴウ、ブラッド、アイリーンにしゃがまれると2発目がスカってしまう。これに対しては〔▽◎〕で背後よろけを狙っていこう。◎、ヒザをいなしたときは〔▽▽◎+◎〕が確定。

**流華**〔(天地陰陽中)△〕／回転しながら後方へ離れるように移動する。移動後は少し離れた間合いで背向けに。

**流水**〔(天地陰陽中)▽or△〕／こちらは側面への移動。成功避けの属性を持っているので回避手段として優秀だ。また、移動し始めを投げられると横投げになる。画面奥に移動した場合は△◎+◎、手前に移動した場合は△◎+◎でそれぞれ抜けることができるので覚えておこう。

**廻り手刀**〔(敵背後)▽◎〕／振り回りながらの下段攻撃で、アオイの背後攻撃の中で最も発生が早い技だ。ヒット時は有利になり、ガードされても不利が小さい優秀な技。とりあえずの気持ちで出してしまっても問題無い。

**裏霞蹴り**〔(敵背後)▽◎〕／振り回りながらのローキック。正面の〔▽◎〕からの派生技につなげられる。

**籠旋**〔(敵背後)◎+○◎〕からの連係／背向けから舞を踊るように繰り出される中段技→上段技への連係で、ノーマルヒットで連続ヒットする。派生の◎は寸止め可能な上段攻撃で、ガードされてもわずかながらに有利になる。ここから〔▽▽◎〕へ連係すればほとんどの打撃技をつぶせる。

もう一つの派生の〔(敵背後)◎+○◎◎〕は、振り向きの中段アッパーから中段の肘打ちへの連係。〔▽▽◎+◎〕とほぼ同じ性質の技で、3、4発目ともにスキが大きい。デレイを絡めてうまく使っていこう。

**裏草薙**〔(敵背後)▽◎+◎〕／振り回りつつの下段回し蹴り。正面からの〔▽◎+◎〕よりノーマルヒット時の不利が小さいという特徴を持っている。

**流葉**〔(敵背後)▽or△◎+○+◎〕／回りながら側面方向へ移動する特殊移動。天地陰陽からの〔▽◎+◎+◎中▽or△〕と同じような成功避けの属性を持っており、背向け状態でも相手の打撃技を避けられる。移動中に出来る派生の◎は、硬化カウンターヒット以上で腹崩れを奪えるので、相手の大技を避けたときや、移動の終わり際を攻めてくる相手に狙っていこう。狙い目はアキラの〔▽▽◎+◎〕のような背後を取られる崩し投げからの追撃に対して。〔▽▽◎+◎〕後のガードできない〔▽▽◎〕を避けることができ、派生の◎で腹崩れを奪える。

なお、移動中に投げられた場合は基本的に正面投げとなるので、投げ抜けを仕込めばより安全に使える。





**縦手刀**  
(敵ダウン)△Ⓟ  
10  
夕攻



**空勢騎手刀**  
(敵ダウン)△Ⓟ  
20  
夕攻



**空勢瓦突蹴り**  
(敵ダウン)△Ⓟ+Ⓢ  
20  
夕攻



**枝砕き**  
(敵仰向け足側ダウン)▽or△Ⓟ+Ⓢ  
26  
夕投



**浮葉陣**  
(敵仰向け頭側ダウン)▽or△Ⓟ+Ⓢ  
26  
夕投



**雲水**  
(敵うつ伏せ足側ダウン)▽or△Ⓟ+Ⓢ  
26  
夕投



**不動陣**  
(敵うつ伏せ頭側ダウン)▽or△Ⓟ+Ⓢ  
26  
夕投



**小当**  
Ⓟ+Ⓢ  
40  
上投



**引違い**  
△Ⓟ+Ⓢ  
-  
上投  
レバー方向に応じて投げる方向が変化



**引違い**  
△Ⓟ+Ⓢ  
-  
上投  
レバー方向に応じて投げる方向が変化



**送り落とし**  
△△Ⓟ+Ⓢ  
30  
上投



**送り手回し**  
△△Ⓟ+Ⓢ  
50  
上投  
覚-1



**引違い**  
△Ⓟ+Ⓢ  
-  
上投  
レバー方向に応じて投げる方向が変化



**合気投げ**  
▽△Ⓟ+Ⓢ  
40  
上投



**諸手引き**  
▽△Ⓟ+Ⓢ  
55  
上投



**引違い**  
△Ⓟ+Ⓢ  
-  
上投  
レバー方向に応じて投げる方向が変化



**木の葉落とし**  
△Ⓟ+Ⓢ  
45  
上投



**籠車**  
△△Ⓟ+Ⓢ  
42  
上投



**桐枝落とし**  
△△△△or△△△△Ⓟ+Ⓢ  
57  
上投



**半月巴**  
△Ⓟ+Ⓢ  
45  
上投



**大木倒し**  
△△△△or△△△△Ⓟ+Ⓢ  
40  
上投



**大木砕き**  
△△△△or△△△△Ⓟ+Ⓢ△△△△△△+Ⓢ  
20  
投コ

**空勢瓦突蹴り**[(敵ダウン)△Ⓟ+Ⓢ] / 高くジャンプしてからの踏み付け。[(敵ダウン)△Ⓟ]と同じ威力だが、避けられづらく[△△Ⓟ+Ⓢ]後などに確定する。

**各種ダウン投げ**[(敵ダウン)▽or△Ⓟ+Ⓢ] / 倒れている相手を投げることができるダウン攻撃。あお向けやうつ伏せなど相手のダウン時の状況により4種類の投げに変化する。ダメージは高いが、1/2の確率で投げ抜けられるため、期待値的には微妙。

**引違い**[△Ⓟ+Ⓢ] / レバーを入れた方向に相手を追いやる崩し投げ。追加入力なしで正面に投げる。▽と△は側面を取ることができ、△は背面を取ることができ。また、正面と後方に投げたときは壁にヒットさせることができ、後方時は壁よけを誘発できるが、技後の硬直が長いいため確定する打撃は無い。正面への崩し後は、壁に当たらない限り[△△Ⓟ+Ⓢ]が確定で入る。

**送り落とし**[△△Ⓟ+Ⓢ] / 後方に投げ飛ばす受け身可能な投げで、相手にジャスト受け身されるとダメージを与られない。受け身を取られなかった場合は、ダウン中の相手に追撃を決めることができ、振り向いてからの[△Ⓢ]や[△△Ⓟ+Ⓢ]などが確定する。なお、投げ後は背向けの状態となるので、Ⓢ入力でいったん振り向き、そこから追撃するようにしたい。

**合気投げ**[▽△Ⓟ+Ⓢ] / しゃがみ状態から後方へ投げ飛ばす。投げ後は小ダウン攻撃と各種ダウン投げによる追撃が確定するので、ダメージ的には悪くない。

**籠車**[△△Ⓟ+Ⓢ] / 逆背負い投げのような要領で投げる。前方へ大きく投げ飛ばすので、リング際に追い詰められたときにはリングアウトを狙える。投げ後はダウン投げが入るが、[(敵ダウン)△Ⓟ+Ⓢ]が確定するので、基本的にはそちらを入れていこう。

**半月巴**[△Ⓟ+Ⓢ] / アオイ唯一の△方向の立ち投げ。ダメージは小さいが、投げ抜けされにくく、ワンコマンドで出るので使いやすい。大きく後方へ投げ飛ばすため、自分がリング際を背負っているときはリングアウトを狙える。追い込まれた際に狙ってみるのがいいだろう。

**桐枝落とし**[△△△△or△△△△Ⓟ+Ⓢ] / 相手の手を取り、自分の周りを一周させて倒す投げ。投げ後は小ダウン攻撃での追い打ちが確定するが、軸ズレしているため少し下がってから出さないとスカル。コマンドは難しいが威力が高いので、とっさの場合でも出せるようにしたい。

**大木倒し**[△△△△or△△△△Ⓟ+Ⓢ] / 前述の投げとは逆に前方向への3/4回転投げ。△△△△△△+Ⓢの追加入力で移行する派生投げは、抜けられることが無いのでしっかりと決めていこう。なお、派生の投げ後は受け身可能で、ジャスト受け身されると若干ダメージが減る。





投げ技



**蝶絡み**  
△△△△△△△+◎ 30 投コ



**糸巻き**  
(脇絡みor蝶絡み中)△△or△△△+◎ 35 投コ



**綾手取り**  
(敵右)◎+◎ 40 上投



**脇絡み**  
△△△△△△△+◎ 20 投コ



**弓身固め**  
(脇絡みor蝶絡み中)△△or△△△+◎ 20 投コ



**海老折り**  
(弓身固め中)△△△+◎ 25 投コ



**五月雨**  
(敵左)◎+◎ 40 上投



**杉倒し**  
(敵後ろ向き)◎+◎ 50 上投



**權引き**  
(弓身固め中)△△△+◎ 26 投コ



**手極め倒身**  
(敵しゃがみ)△△+◎+◎ 50 下投



**真之位**  
(敵しゃがみ)△△+◎+◎ 53 下投



**杉倒し**  
(敵後ろ向きしゃがみ)△△or△△△+◎+◎ 50 下投



**綾手取り**  
(敵右しゃがみ)△△or△△△+◎+◎ 40 下投



**五月雨**  
(敵左しゃがみ)△△or△△△+◎+◎ 40 下投



**杉倒し**  
(敵後ろ向きしゃがみ)△△or△△△+◎+◎ 50 下投

当て身技



**渦捻り**  
△△or△△△+◎ (対・右上中◎) 25+α 当



**轉身入身**  
△△or△△△+◎ (対・左上中◎) 25+α 当



**渦捻り**  
△△or△△△+◎ (対・右上中◎) 25+α 当



**枝割き**  
△△or△△△+◎ (対・右上中◎) 20+α 当



**枝割き**  
△△or△△△+◎ (対・右上中◎) 20+α 当



**楔落とし**  
△△or△△△+◎ (対・左上中◎) 20+α 当

**投げコンボについて** / (△△△△△△△+◎)と(△△△△△△△+◎)から派生できる投げコンボは、最後まで決まれば大きなダメージを与えられる。特にダウン投げと((敵ダウン)△△+◎)確定する((弓身固め中)△△△+◎)は、各種ダウン攻撃まで含めれば実に全体力の半分程度のダメージを与えられる。しかし、派生が2通りしか無いので抜けられやすく、また、アオイには△と△どちらの方向にもダメージの高い投げがそろっているので、基本的には狙う必要は無い。入力ミスで出てしまったときや、逆転を狙うときにはしっかりと最後まで出していこう。

**綾手取り((敵右)◎+◎)** / 相手の右側からの横投げ。投げ後は、タイミングが難しいが受け身を取られる。

**五月雨((敵左)◎+◎)** / 相手の左側からの横投げ。投げ後は小ダウン攻撃が確定し、ダウン投げを回避するのが困難。横投げとしてはダメージが大きい。

**杉倒し((敵後ろ向き)◎+◎)** / 相手を前方に転ばせる背後投げ。投げ後は小ダウン攻撃を狙えるが、背中側への横転で簡単に回避されてしまうので注意すること。背後投げとしてはダメージが小さい。

**手極め倒身((敵しゃがみ)△△+◎+◎)** / 相手を踏み付けるしゃがみ投げ。((敵しゃがみ)△△+◎+◎)よりもダメージがわずかに小さいが、その分警戒されにくい。

**真之位((敵しゃがみ)△△+◎+◎)** / 相手の手を取り、腕を極めるしゃがみ投げ。((敵しゃがみ)△△+◎+◎)よりもダメージが大きいので、しゃがみ◎をスカしたときなどの、抜けられにくい状況ではこちらを使っていこう。

**綾手取り((敵右しゃがみ)△△or△△△+◎+◎)** / 右側からの横しゃがみ投げ。((敵左しゃがみ)△△or△△△+◎+◎)と同じく、立ち状態と同じ技になり、投げ抜けコマンドが右側◎+◎になっている。

**五月雨((敵左しゃがみ)△△or△△△+◎+◎)** / 相手の左側からの横しゃがみ投げだが、立ち状態の横投げと同じものになる。投げ抜けコマンドがなぜか左側◎+◎となるため、ほとんど抜けられることが無い。

**杉倒し((敵後ろ向きしゃがみ)△△or△△△+◎+◎)** / 立ち状態の背後投げと同じだが、小ダウン攻撃が避けにくい。













































**渦捻り(△△or△△△+◎(対・右上中◎))** / 手を極め、地面を引きずり回す。当て身後に確定する技は無い。

**轉身入身(△△or△△△+◎(対・左上中◎))** / 手をいなし、回転してからのチョップで地面にたたき付ける。当て身後は小ダウン攻撃とダウン投げが確定。

**枝割き(△△or△△△+◎(対・右上中◎))** / 足を取りあお向けに倒して足を極める。当て身後に確定する技は無い。

**楔落とし(△△or△△△+◎(対・左上中◎))** / うつ伏せに倒し、足を極める。当て身後はダウン投げが確定。



						
<b>龍の顎門</b> △or△+Ⓚ (対・上中肘) 30+α 当		<b>小波</b> △or△+Ⓚ (対・上中全回転Ⓚ) 0 当		<b>大渦</b> △+Ⓚ (対・サマー) 25+α 当		
						
<b>扇裂き</b> △+Ⓚ (対・右ミドル) 30+α 当		<b>薦かすら</b> △+Ⓚ (対・左ミドル) 30+α 当				
						
<b>風車輪</b> △+Ⓚ (対・右膝) 30+α 当		<b>落ち葉舞</b> △+Ⓚ (対・左膝) 30+α 当				
						
<b>両衣</b> △or△+Ⓚ (対・上中両手) 20+α 当		<b>旋風</b> △or△or△+Ⓚ (対・上中下両足) 0 当		<b>櫻七条</b> △+Ⓚ (対・肩) 20+α 当		
						
<b>千鳥</b> △or△+Ⓚ (対・中下頭) 25+α 当		<b>風羽織</b> △+Ⓚ (対・背中) 30+α 当		<b>小波</b> △+Ⓚ (対・下全回転) 0 当		
						
<b>扇流</b> △+Ⓚ (対・下Ⓚ) 25+α 当		<b>楓落とし</b> △+Ⓚ (対・下Ⓚ) 25+α 当		<b>裏小手返し</b> △or△+Ⓚ (敵背後、対・上中Ⓚ) 30+α 当		
						
<b>裏扇流</b> △or△+Ⓚ (敵背後、対・上中Ⓚ) 30+α 当		<b>護り蓑</b> Ⓚ+Ⓚ (仰向け頭ダウン中、対・ダウン攻撃) 0 当		<b>鉄送り</b> Ⓚ+Ⓚ (仰向け足ダウン中、対・ダウン攻撃) 0 当		

**龍の顎門** (△or△+Ⓚ (対・上中肘)) / 振り下ろしの平手で地面にたたき付ける。当て身後はダウン投げが確定。  
**小波** (△or△+Ⓚ (対・上中全回転Ⓚ)) / 両手で足を取り、押し返して相手を崩れ状態にする。技自体のダメージこそ0だが、崩し後は (△+Ⓚ) が確定する。  
**大渦** (△+Ⓚ (対・サマー)) / 一度側面に避けて、相手が落下してきたところで足をつかんで極めるサマー系への当て身技。当て身後は小ダウン攻撃が避けられにくい、背中側への横転で回避される。  
**扇裂き** (△+Ⓚ (対・右ミドル)) / 足を取り、倒れ込みつつ足を極める。当て身後に確定する技は無い。  
**薦かすら** (△+Ⓚ (対・左ミドル)) / (△or△+Ⓚ (対・右上・中Ⓚ)) と似ているが、こちらはダウン投げが確定。  
**風車輪** (△+Ⓚ (対・右膝)) / ヒザをいなした勢いで、相手を1回転させて倒す。当て身後は小ダウン攻撃が確定。

**落ち葉舞** (△+Ⓚ (対・左膝)) / 横から押さえ付けるように倒れ込む。当て身後は小ダウン攻撃が確定。  
**両衣** (△or△+Ⓚ (対・上中両手)) / 両手を取り自分の後方へ投げ飛ばす。当て身後は小ダウン攻撃が確定。  
**旋風** (△or△or△+Ⓚ (対・上中下両足)) / 相手の攻撃を (天地陰陽中) △or△ のような移動で側面にかわす。移動後の状況は相手の技によって変化する。  
**櫻七条** (△+Ⓚ (対・肩)) / 反対側に回り込み、相手をお向けにして手刀をたたき込む。当て身後は小ダウン攻撃が狙えるが、背中側への横転で避けられる可能性あり。  
**小波** (△+Ⓚ (対・下全回転)) / 両手で足をたたき付けて崩れ状態にする。崩し後は (△or△+Ⓚ) と (△+Ⓚ) が確定するので、状況に応じて決めていこう。  
**風羽織** (△+Ⓚ (対・背中)) / 背中を蹴ってから逆背負い投げで投げ飛ばす。当て身後は小ダウン攻撃が確定。

**裏小手返し** (△or△+Ⓚ (敵背後、対・上中Ⓚ)) / 背向け状態での当て身で、当て身後はダウン投げが確定する。基本的には、背後を取られる投げからの追撃に対して狙っていく。代表的なところではシュンの (△+Ⓚ) からの (△+Ⓚ) などだ。ただし当て身を読まれると、ミドルキックなどで背後崩れを誘発させられてしまうので、読まれないように使っていこう。  
**護り蓑** (Ⓚ+Ⓚ (仰向け頭ダウン中、対・ダウン攻撃)) / あお向け頭ダウン中の、対・小ダウン攻撃用当て身。当て身に成功すれば、相手を背向けの崩れ状態にすることができ、(△+Ⓚ) が確定する。しかし、当て身に失敗したときは無防備にゆっくりと起き上がるので、大技での反撃は免れないほか、背後崩れの危険がある。カゲの (△+Ⓚ) 後の追い打ちなど、通常では避けられないダウン攻撃でも当て身できることがある。







雷飛 三平

通常時の技



<b>沖撃</b>	
①、②①	12
	上

②①で踏み込む



<b>連拳</b>	
①①	12
	中

独立式へ



<b>連撃双掌破</b>	
①①①	15
	中

敗式へ



<b>伏掃掌</b>	
①①	9
	特下



<b>烏龍盤打</b>	
①①①	10, 15
	中・中

敗式へ、覚-1 (1発目、2発目ともに)



<b>鶴首捶撃</b>	
①①	16
	中



<b>鶴首捶連撃</b>	
①①①	16
	中

覚-1



<b>勇身拳撃</b>	
①①	21
	中



<b>羅拳撃</b>	
①①①	19
	中

覚-1



<b>双翼撃</b>	
①①①	20
	中

覚-1



<b>鶴首捶撃~裏跨虎式</b>	
①①①+K+G	-
	特殊

裏跨虎式へ



<b>挑肘</b>	
①①	16
	上



<b>翻雷滾天</b>	
①①①	18
	中



<b>登天掌</b>	
①①①	20
	中



<b>斜天掌</b>	
①①①	16
	中



<b>斜天連掌</b>	
①①①①	12
	中



<b>撐掌</b>	
①①①	23
	中



<b>斜天掌~裏涅槃式</b>	
①①①①+K+G	-
	特殊

裏涅槃式へ

**沖撃**【①】からの**連係**／標準的な中量級①の性能を持つパンチからの連係。確定反撃に、連係始動にと幅広い用途があり、攻めの起点として頼れる技だ。【①①】は連続ヒットし、技後は独立式へと移行する。【①①①】は、技後に敗式へ移行する性質を持っている。【①①①】はガードされてもその後の状況が五分なので、発生の早い【(敗式中)①】を軸に、中断無く攻め立てていこう。

**鶴首捶連撃**【①①①】／半回転中段2発の連係で、ノーマルヒットでも連続ヒットする。初段からは①+K+G入力でも裏跨虎式に移行でき、さまざまな攻めを展開できる。また、1発目のみしゃがみ状態の相手に当てるとよろけを誘発できる。1発目でもよろけを取っていた場合は、2発目が連続ヒットしてダウンを奪える。

**撐掌**【①①①】／発生が早い中段攻撃で、ヒット時は有利。ガードされてしまうと不利になるが、ガード時は相手との

距離が離れるため、それほど不利を感じることは無いだろう。また、相手を壁に当てればノーマルヒットでも壁よろけを誘発でき、そこからの壁コンボでさらなるダメージが期待できる。壁際に追い詰めた際はどんどん狙って、壁コンボを決めていくといい。

**羅拳撃**【①①①】／中段の2段攻撃で、発生こそ遅いが1発目がヒットすれば2発目も連続ヒットするのが強み。1・2発目ともにカウンターヒットで腹崩れを誘発するので、レイが大きく有利な場面で、相手が暴れようとしたところに1発目をカウンターヒット狙いで使っていくといい。ディレイをかけられるので、2発目を遅らせて出すことによって相手の反撃を誘い、カウンターヒットさせていくような使い方をしていくのも有効だ。

**双翼撃**【①①①】／スキの小さい中段攻撃で、ヒット時は相手をしゃがみ状態にする性質を持っている。空中の相手

に対してヒットさせた場合は地面にたたき付け、そこからダウン攻撃を狙えるので、主に空中コンボに組み込む技として使っていくといいだろう。

**翻雷滾天**【①①①】／上段→中段の連係で、2段目カウンターヒット時は腹崩れを誘発する。

**登天掌**【①①①】／カウンターで腹崩れを誘発する中段攻撃主。コマンドの関係上しゃがみ状態からしか出ないため、主にしゃがみ①ヒットからの二択として使っていく。

**斜天連掌**【①①①①】／ノーマルヒットでも連続ヒットする、中段→中段の連係。姿勢が低いので、相手の上段攻撃をかかわることがある。1発目後に①+K+Gを押すことで、裏涅槃式に移行でき、2発目を警戒している相手に択一攻撃を仕掛けられる。ノーマルヒット時はヒット確認が難しいため、スキの大きな技への確定反撃や、中間間合いなどで相手の技の空振りに合わせるように使おう。

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの



 <b>擺旋脚</b> Ⓚ 20 特上 敗式へ	 <b>擺旋脚~仆腿</b> Ⓚ(ヒットorガード時)◇ ー 特殊 仆腿へ	 <b>斧刃脚</b> ◇Ⓚ 15 下	 <b>里合腿</b> ◇Ⓚ 21 上 跨虎式へ	 <b>分脚</b> ◇Ⓚ 20 中
 <b>踵脚</b> ◇◇Ⓚ 30 中 Ⓚ押しままで独立式へ	 <b>斜前轉身擺脚</b> ◇Ⓚ 21 上 跨虎式へ	 <b>轉身旋風腿</b> ◇◇Ⓚ 20 中	 <b>二起分脚</b> ◇Ⓚ 21 中	
 <b>金鶏独立</b> Ⓚ+Ⓚ 17 中	 <b>金剛壁拳</b> Ⓚ+ⓀⓀ 15 上	 <b>金剛連震崩打</b> Ⓚ+ⓀⓀⓀ 15 中	 <b>馬歩捶</b> ◇Ⓚ+Ⓚ 21 中	 <b>迎面挿掌</b> ◇Ⓚ+ⓀⓀ 16 上
 <b>沈劈</b> ◇Ⓚ+Ⓚ 18 中 寛-1	 <b>劈山十字靠</b> ◇Ⓚ+ⓀⓀ 20 中	 <b>金剛壁拳~裏涅槃式</b> Ⓚ+ⓀⓀⓀ+Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ ー 特殊 裏涅槃式へ	 <b>五花坐山</b> ◇◇◇Ⓚ+Ⓚ 30 中	 <b>馬歩捶~裏涅槃式</b> ◇Ⓚ+ⓀⓀ+Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ ー 特殊 裏涅槃式へ
 <b>双掌</b> ◇Ⓚ+Ⓚ 17 中 涅槃式へ	 <b>背身肘撃</b> ◇Ⓚ+ⓀⓀ 20 中 跨虎式へ	 <b>双龍出海</b> ◇◇Ⓚ+Ⓚ 25 中	 <b>蝴蝶壁</b> ◇◇◇Ⓚ+Ⓚ 24 中 さばき	 <b>坐盤劈掌</b> ◇◇Ⓚ+Ⓚ 15 下
 <b>弓歩双風拳</b> ◇◇Ⓚ+Ⓚ 22 上 寛-1	 <b>窩肚拳</b> ◇or◇Ⓚ+Ⓚ 16 中	 <b>背折靠</b> ◇or◇Ⓚ+ⓀⓀ 20 中 跨虎式へ	 <b>挿捶撃</b> ◇Ⓚ+Ⓚ 20 中 寛-1	
 <b>側端脚</b> Ⓚ+Ⓚ 20 上 独立式へ	 <b>前掃腿</b> ◇Ⓚ+Ⓚ 20 下	 <b>半旋風</b> ◇Ⓚ+Ⓚ 30 上 裏涅槃式へ、寛-2		

**里合腿**【◇Ⓚ】／回転上段攻撃で、技後は跨虎式に移行。カウンターヒット時は、[(跨虎式中)Ⓚ]が連続ヒットするので、きっちり決めていきたいところだ。

**踵脚**【◇◇Ⓚ】／リーチの長い中段攻撃で、ヒット時は尻もちを誘発できる。また、Ⓚを長押しすることで独立式に移行でき、硬化差を若干減らせる。

**轉身旋風腿**【◇ⓀⓀ】／上段全回転から中段全回転の連係で、連続ヒットはしない。1発目で止めると跨虎式に移行。リーチが長めなので、それを生かし、中距離での奇襲用途などに使っていくのもありだ。

**迎面挿掌**【◇Ⓚ+ⓀⓀ】／中段→上段の連係技で、1発目後にⓀ+Ⓚ+Ⓚを入力することで、裏涅槃式に移行可能。1発目ヒット後は距離が離れてしまうため、残念ながら連続ヒットはしない。2発目は、初段ガード後に手を出してくる相手に使っていくといいだろう。

**劈山十字靠**【◇Ⓚ+ⓀⓀ】／リーチに優れる中段→中段の連係。1発目がヒットしたのを確認してから、若干ディレイをかけてⓀを入力してもつながらるのが強み。【◇Ⓚ】や【◇◇Ⓚ】と同様にそのリーチを生かし、中距離で相手の出鼻をくじくように使っていこう。

**五花坐山**【◇◇◇Ⓚ+Ⓚ】／発生の遅い中段攻撃だが、確定反撃は受けず、出始めに若干のスカシ性能がある。下方向への攻撃判定を生かしバウンドコンボに使える。

**背身肘撃**【◇Ⓚ+ⓀⓀ】／中段の連係技。初段止めで涅槃式に、2段目後は跨虎式に移行。初段カウンターヒット時は連続ヒット、2段目カウンターヒット時は腹崩れに。

**蝴蝶壁**【◇◇◇Ⓚ+Ⓚ】／上中段片手Ⓚや肘系をさばき、さばき成功時やカウンターヒット時は頭崩れを誘発。

**弓歩双風拳**【◇◇Ⓚ+Ⓚ】／上段攻撃だが相手の技をスカす性能があり、ヒット時には頭崩れを誘発する。密着よ

り少し離れた程度の間合いで使うとスカしやすい。

**背折靠**【◇or◇Ⓚ+ⓀⓀ】／斜め方向に移動しながら出す中段攻撃で、うまく出すと相手の技をかかわす性質を持つ。カウンターヒット時は2段目が連続ヒット。また、2段目はカウンターヒットで腹崩れを誘発するが、ガード時に背後投げを確定するためハイリスク。

**挿捶撃**【◇Ⓚ+Ⓚ】／若干のスカシ性能を持つ中段攻撃。空中の高い位置や崩れ中の相手に当てることによってバウンドを誘発するので、さらに追撃できるぞ。大カウンターヒット時も同様のバウンド効果がある。

**前掃腿**【◇Ⓚ+Ⓚ】／全回転の下段攻撃で、ダウンこそ奪えないが、姿勢が低いので先端を当てる感じで使うと、若干のスカシ性能が発揮される。

**半旋風**【◇Ⓚ+Ⓚ】／半回転の特殊上段で、技後に裏涅槃式に移行する。



通常時の技



<b>旋風脚</b>	↻↻K+G	30	中
------------	-------	----	---

跨虎式へ、覚-1



<b>騰空轉身脚</b>	↻K+G	30	中
--------------	------	----	---



<b>伏身掃脚</b>	↻↻K+G	20	下
-------------	-------	----	---

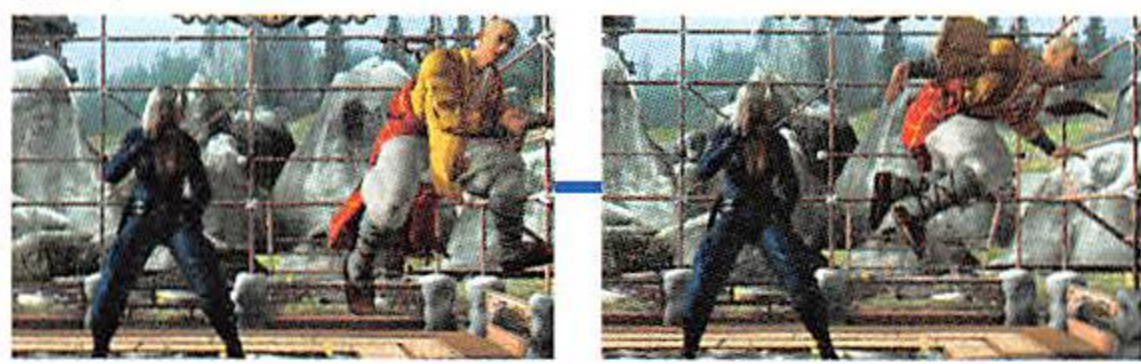


<b>双飛脚</b>	↻K+G	20	中
------------	------	----	---



<b>向側蹬脚</b>	(ディフェンシブムーブ中) P+K	18	中
-------------	-------------------	----	---

独立式へ



<b>壁掛背蹴</b>	(壁正面) ↻P+K+G	30	中
-------------	--------------	----	---



<b>敗式</b>	↻P+K+G	-	特殊
-----------	--------	---	----

敗式へ



<b>高弾腿</b>	(敗式中) K	21	中
------------	---------	----	---

独立式へ



<b>倒身腿</b>	↻↻K+G	20	特下
------------	-------	----	----

睡羅漢式へ



<b>提膝側掌</b>	(ディフェンシブムーブ中) P+K	12	中
-------------	-------------------	----	---



<b>翔飛脚</b>	↻K+G	15	上
------------	------	----	---



<b>翔飛連脚</b>	↻K+GK	15	上
-------------	-------	----	---

独立式へ



<b>地旋跳脚1</b>	↻K+G	21	中
--------------	------	----	---



<b>双翔飛後掃腿</b>	↻K+GK↻K	20	下
---------------	---------	----	---



<b>倒身跳弓脚</b>	↻↻K+GK	20	中
--------------	--------	----	---



<b>倒身跳弓脚</b>	↻↻K+GK	20	中
--------------	--------	----	---



<b>倒身旋円脚</b>	↻↻K+GK↻K+G	8, 15	下・上
--------------	------------	-------	-----

振り向き状態へ



<b>斜歩偷心</b>	(オフェンシブムーブ中) P	16	中
-------------	----------------	----	---



<b>斜歩膝打</b>	(オフェンシブムーブ中) K	21	中
-------------	----------------	----	---



<b>壁掛背転</b>	(壁正面) ↻P+K+G	-	特殊
-------------	--------------	---	----



<b>敗式前掃腿</b>	(敗式中) ↻K	18	下
--------------	----------	----	---

敗式中へ



<b>旋風脚</b>	(敗式中) K+G	30	特上
------------	-----------	----	----

敗式へ、覚-2

敗式中の技

**旋風脚** (↻↻K+G) / 相手に向かって高くジャンプしつつ攻撃する技で、全回転中段。技後は跨虎式に移行する。見た目通り下段をかわす性質を持っているので、相手の下段技をある程度読んだら使ってみるのも悪くない。  
**双翔飛後掃腿** (↻K+GK↻K) / 半回転上段と全回転の下段からなるコンビネーション。地上ヒット時はヒット後の状況があまりよくないので、空中コンボに組み込んで使っていくのが得策だ。  
**騰空轉身脚** (↻K+G) / 半回転中段でリーチが長く、下段に強いジャンプキック。ヒット時はきりもみ状態のため、相手は受け身を取りにくく、ダウン攻撃を狙える。  
**伏身掃脚** (↻↻K+G) からの連係 / 特殊下段始動で、スライディングのような技を仕掛ける。カウンターヒットで足崩れを誘発でき、大ダウン攻撃などで追い打ちできる。2発目はカウンターヒットで (↻↻K+GK↻K+G) が連続ヒ

ットするが、少々リスクが高い。技を2発目で止めた場合は睡羅漢式に移行する。  
**双飛脚** (↻K+G) / 中段攻撃で、相手をたたき付けるヒット効果を持つ。攻撃判定はかなり下の方まであり、バウンド状態への追い打ちにも使え、発生がそこそ早い。コンボ始動技として役立つよう。  
**提膝側掌** ((ディフェンシブムーブ中) P+K) / ディフェンシブムーブ中の攻撃で、中段→中段の連係。1発止めで独立式に移行する。2発目ヒット時は相手をしゃがみ状態にする性質を持っているが、ガードされた場合は肘クラスの反撃を受けてしまう。相手の攻撃を避けたのを確認してから出すようにしたい。  
**斜歩膝打** ((オフェンシブムーブ中) K) / 側面の硬化ヒットで側面崩れを誘発する中段。技後のスキは若干あるものの、ヒット後のコンボダメージを考えればお釣りがくる。

オフェンシブムーブで相手の側面にうまく回り込めた場合は、確実に当てていきたいところだ。  
**敗式** ((↻P+K+G) / 数あるレイの特殊構えのうちの一つ。敗式中は、若干身を引く姿勢のためか、相手の短い攻撃が届きにくい。移動速度は遅いが前後に移動可能。  
**高弾腿** ((敗式中) K) / ノーマルヒットで相手を浮かせられる中段技。技後は独立式となるので、ガードされたら独立式中の技や、構えを解除してのガードでフォローを。  
**敗式前掃腿** ((敗式中) ↻K) / リーチが長く、ダウンを奪える全回転下段攻撃。姿勢が低いいため、ときに思わぬスリ性能を見せることがある。  
**旋風脚** ((敗式中) K+G) / 全回転の特殊上段攻撃で、技後は敗式に。ガードさせて有利で、カウンターヒット時はきりもみ状態で相手が浮く。キャラによっては ((敗式中) P) から ((独立式中) K+G) などのコンボが決まる。





<b>箭疾歩</b>	(敗式中) ⊙+Ⓚ	20	中
------------	-----------	----	---

ため可、最大ため時ダメージ40



<b>敗式～涅槃式</b>	(敗式中) ⊙Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ	-	特殊
---------------	--------------	---	----

涅槃式へ



<b>仆腿</b>	(敗式中) ⊙	-	-
-----------	---------	---	---

仆腿へ



<b>伏身後刺腿</b>	(仆腿中) ⊙	20	中
--------------	---------	----	---

裏涅槃式へ



<b>反掌打</b>	(仆腿中) ⊙+Ⓚ	20	特上
------------	-----------	----	----



<b>仆腿</b>	(敗式中) ⊙	-	-
-----------	---------	---	---

敗式へ



<b>敗式～独立式</b>	(敗式中) ⊙orⓀ+Ⓚ+Ⓚ	-	特殊
---------------	----------------	---	----

独立式へ



<b>弓歩虎拳</b>	(仆腿中) ⊙	12	上
-------------	---------	----	---



<b>穿弓腿</b>	(仆腿中) ⊙Ⓚ	16, 14	中・中
------------	----------	--------	-----

<b>進歩穿心拳</b>	(仆腿中) ⊙Ⓚ	20	中
--------------	----------	----	---



<b>騰空轉身脚</b>	(仆腿中) ⊙Ⓚ	20	中
--------------	----------	----	---

裏跨虎式へ

<b>轉身擦搜</b>	(仆腿中) ⊙Ⓚ	20	中
-------------	----------	----	---



<b>崩捶</b>	(敗式中) ⊙	10	上
-----------	---------	----	---

敗式へ



<b>崩捶連撃</b>	(敗式中) ⊙Ⓚ	15	上
-------------	----------	----	---

独立式へ



<b>崩捶掌壁</b>	(敗式中) ⊙Ⓚ+Ⓚ	23	中
-------------	------------	----	---



<b>独立式</b>	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ	-	特殊
------------	-------	---	----

独立式へ



<b>翔飛脚</b>	(独立式中) ⊙Ⓚ	15	上
------------	-----------	----	---



<b>穿心掌掌</b>	(独立式中) ⊙	23	中
-------------	----------	----	---

敗式へ



<b>翔飛連脚</b>	(独立式中) ⊙ⓀⓀ	15	上
-------------	------------	----	---

独立式へ



<b>十字踵脚</b>	(独立式中) ⊙	19	中
-------------	----------	----	---

独立式へ



<b>双翔飛後掃腿</b>	(独立式中) ⊙ⓀⓀⓀ	20	下
---------------	-------------	----	---



<b>二起脚</b>	(独立式中) ⊙Ⓚ	18	中
------------	-----------	----	---



<b>夜叉切瓜</b>	(独立式中) ⊙+Ⓚ	17	中
-------------	------------	----	---



<b>仆腿～涅槃式</b>	(仆腿中) ⊙Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ	-	特殊
---------------	--------------	---	----

涅槃式へ



<b>夜叉切瓜～裏涅槃式</b>	(独立式中) ⊙ⓀⓀ+Ⓚ+Ⓚ	-	特殊
------------------	----------------	---	----

裏涅槃式へ

**箭疾歩** [(敗式中) ⊙+Ⓚ] / レイが持つ技の中でもトップクラスのリーチを誇る中段の突進攻撃。ためが可能で、最大ための箭疾歩がヒットした際は頭崩れを誘発、ガードさせた場合は相手がよくける。

**崩捶** [(敗式中) ⊙] からの連撃 / 敗式中Ⓚは、通常の立ちⓀよりも発生が早い上段攻撃。[(敗式中) ⊙Ⓚ] は、ガードさせて有利な上段攻撃で、[(敗式中) ⊙] から連続ヒットする。[(敗式中) ⊙Ⓚ+Ⓚ] は、ガードさせて有利な中段攻撃で、カウンターヒット時はダッシュから投げが繋がるほど有利。1発目カウンターヒット時には2発目が連続ヒット、2発目ヒット時は壁よろけを誘発するので、相手を壁際に追い込んだら積極的に使っていきたい技だ。

**仆腿** [(敗式中) ⊙] / 掛け声とともに姿勢を一瞬低くする構え。何もしないと自動的に敗式に移行する。判定の高い技をかわす目的で使おう。仆腿からは、どんなタイミング

でも独立式と涅槃式に移行できる。  
**轉身擦搜** [(仆腿中) ⊙Ⓚ] / 背を向けつつ相手に向かって攻撃する中段。技後、裏跨虎式に移行する。しゃがみヒット時はよろけを奪える。

**穿弓腿** [(仆腿中) ⊙Ⓚ] / 仆腿中の中段攻撃では最速の発生速度を誇る。ガードされた場合は、相手の回復速度によってはレイ側が不利だが、よろけさせられる。相手のしゃがみⓀや立ちⓀをスラスラ性質を持っている。

**反掌打** [(仆腿中) ⊙+Ⓚ] / 特殊上段の浮かせ技。ガードされてもスキが小さいので、相手の技をスラスラと思ったら狙っていきたい。

**独立式** [Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ] / 当て身可能属性を持った構え。独立式からは、敗式と涅槃式に移行可能。ここからの敗式は二つの移行パターンがあり、Ⓚ+Ⓚ+Ⓚでその場、Ⓚ+Ⓚ+Ⓚで一歩下がって敗式に移行できる。

**穿心掌掌** [(独立式中) ⊙] / リーチの長い中段攻撃で、技後自動的に敗式に移行する。中間距離でのけん制のほか、壁よろけを誘発するので壁際などで活躍する。

**二起脚** [(独立式中) ⊙Ⓚ] / 中段の2段技だが、ガード時Ⓚクラスの確定反撃を受けてしまうため、主にコンボ用となる。1発目止め後は独立式を維持できるので、立ち合いで使う場合は1発目止めを使っていこう。

**伏身腿** [(独立式中) ⊙Ⓚ] / よろけを誘発する下段攻撃で、技後は自動的に敗式に。ヒット時は状況によるが、ほぼ[(敗式中) ⊙Ⓚ] が確定する。技後のスキが小さく、相手にガードされてしまってもフォローが可能。

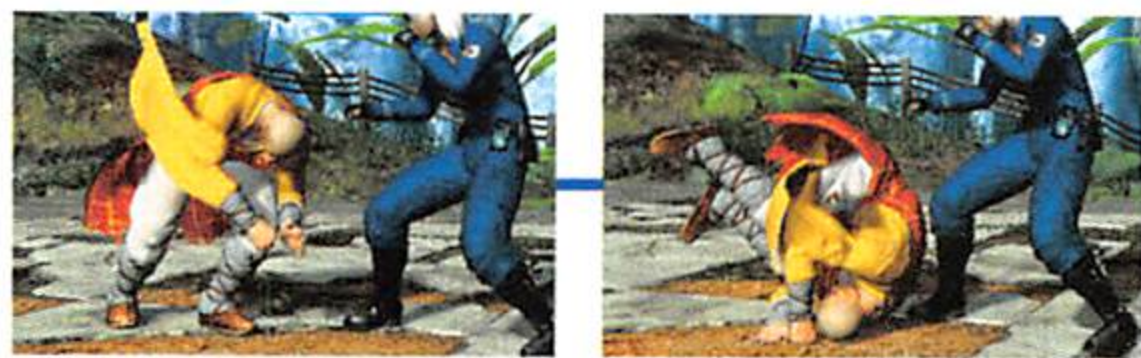
**双翔飛後掃腿** [(独立式中) ⊙ⓀⓀⓀ] / 半回転上段攻撃2発から、下段全回転攻撃の連撃。通常時も同じ技を出せるが、こちらの方が1発止め・2発止め時とも展開が早く、ヒット時には有利となる。



独立式中の技



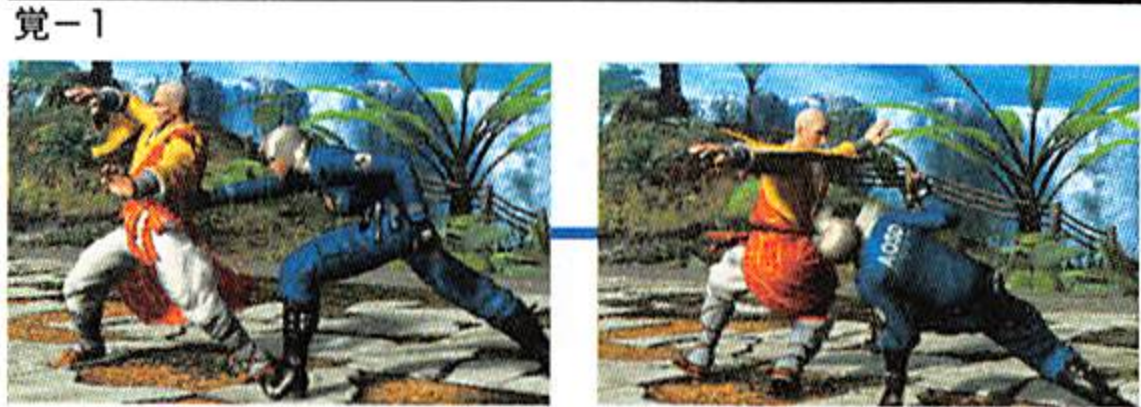
**進歩分脚**  
(独立式中) Ⓚ+Ⓞ 28 中



**前転**  
(独立式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**前転～鳳凰展翼**  
(独立式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ+Ⓞ+Ⓞ 50 上キ



**独立旋掌**  
(独立式中) (対・上中下Ⓞ、肘) 30+α 当



**側進後掃腿**  
(独立式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 20 下



**前転～騰空連旋脚**  
(独立式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ+Ⓞ 10,10 中・中



**側進前掃腿**  
(独立式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 20 下



**独立式～敗式**  
(独立式中) ⓄorⓄ+Ⓚ+Ⓞ 特殊

涅槃式中の技



**涅槃式**  
Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**飛燕旋風脚**  
(涅槃式中) Ⓚ+Ⓞ 30 特上



**翻車提拳**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ 10,10 上・中



**轉身崩捶**  
(涅槃式中) Ⓞ 10,10 中・上



**前掃腿**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ 23 下



**連環翻身上捶**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 15 中



**側襲脚**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ 25 特上



**涅槃式～睡羅漢式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～独立式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～涅槃式**  
(独立式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



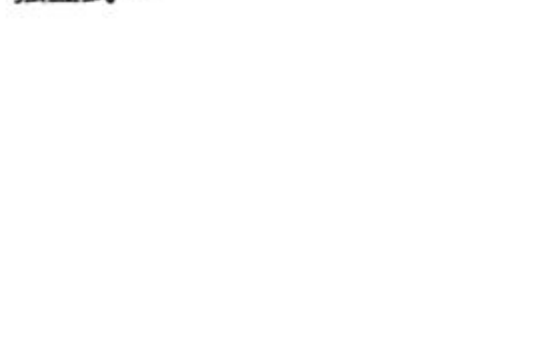
**翻身後撩脚**  
(涅槃式中) Ⓚ 25 中



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊



**涅槃式～敗式**  
(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ 特殊

**進歩分脚** [(独立式中) Ⓚ+Ⓞ] / ヒット時は相手を尻もち状態にさせる中段技。攻撃判定が下の方まであるので、バウンドコンボ用としても最適な技だ。

**側進前掃腿・側進後掃腿** [(独立式中) ⓄorⓄ+Ⓚ+Ⓞ] / 横に軸をずらしながらの下段全回転攻撃。相手の技をかわす性能を持っており、構え中の不利な状態で活躍する。強力だが、ガード時のスキは大きめなので注意しよう。

**前転** [(独立式中) Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ] からの連係 / 前転中は姿勢が低く、判定の高い技をよけることがあるが、狙ってはできないので“よけたらラッキー”程度に思っておこう。前転中にⓀでたたき付けヒットになる中段攻撃、前転中にⓄ+Ⓞでキャッチ投げが出るので二択になる。また、前転中にⓄ+Ⓚ+Ⓞを押すことで裏涅槃式に移行できる。

**独立旋掌** [(独立式中) 対・上中下Ⓞ、肘] / 独立式中に対応した相手の技が当たると自動的に当て身になる。与

えるダメージは相手の技の威力に比例し、当て身した打撃技のダメージが大きいほど、与えるダメージが大きくなっていくという寸法だ。なお、通常状態から独立式に移行してもすぐに当て身判定は出現しないので、その点にはくれぐれも注意すること。

**涅槃式** [Ⓞ+Ⓚ+Ⓞ] / 少し身を引き背を向ける構え。涅槃式からは、敗式、独立式、睡羅漢式に移行可能。

**側襲脚** [(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ] / さばき効果のあるパンチから特殊上段の蹴りへの連係。初段止め時は自動的に裏涅槃式に移行。2発目後は独立式に自動的に移行する。2発目の蹴りはガードさせて有利、カウンターヒットした場合は、[(独立式中) Ⓚ+Ⓞ]、[(独立式中) Ⓚ+Ⓚ]、[(独立式中) Ⓞ+Ⓚ]、[(独立式中) Ⓞ+Ⓚ]などが連続ヒットする。

**翻身後撩脚** [(涅槃式中) Ⓚ] / 中段攻撃の蹴り。発生は遅いが、涅槃式の中段攻撃の中では一番長いリーチを持つ

ており、意外なほど遠くから届くことがある。

**飛燕旋風脚** [(涅槃式中) Ⓚ+Ⓞ] / 全回転特殊上段攻撃で、技後は自動的に跨虎式に移行する。相手にガードさせた際はレイが有利となり、カウンターヒット時は [(跨虎式中) Ⓚ]、[(跨虎式中) Ⓞ+Ⓚ] が連続ヒットする。見返りが大きいので、使わない手は無いぞ。

**前掃腿** [(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ] / 全回転下段攻撃で、ヒット時はダウンを奪える。リーチは短い、涅槃式自体に若干後ろに下がる性質がある。相手の攻撃をスカして決めよう。

**翻車提拳** [(涅槃式中) Ⓞ+Ⓚ] からの連係 / 初段はさばき効果のある中段パンチで、初段止め時は自動的に裏跨虎式に移行する。2発目はガードさせて有利な中段攻撃で、3発目はヒット時腹崩れを誘発する。2発目カウンターヒット時には3発目が連続ヒットするが、ヒット確認は難しい。暴れがちな相手に狙っていこう。





<b>跨虎式</b>	-	-
◇Ⓚ後など	-	特殊



<b>連環挿挿</b>	20	中
(跨虎式中)Ⓟ		



<b>背身下掃踵</b>	20	下
(跨虎式中)◇Ⓚ		



<b>下掃連旋撃</b>	10、10	上・上
(跨虎式中)◇ⓀⓅ		



<b>下掃連旋崩挿</b>	20	中
(跨虎式中)◇ⓀⓅⓅ		



<b>後襲腿</b>	24	中
(跨虎式中)Ⓚ		



<b>跨虎式～敗式</b>	-	-
(跨虎式中)◇or◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ		



<b>裏涅槃式</b>	-	-
◇Ⓚ+Ⓞ後など	-	特殊



<b>拗歩推掌</b>	12	上
(裏涅槃式中)Ⓟ		



<b>蛟龍蔵尾</b>	15	中
(裏涅槃式中)ⓅⓅ		



<b>羅漢撞鐘</b>	22	特上
(裏涅槃式中)ⓅⓅⓅ		



<b>起身飛脚</b>	19	中
(裏涅槃式中)Ⓚ		



<b>起身二起</b>	15	中
(裏涅槃式中)ⓀⓀ		



<b>翻身掃堂腿</b>	20	下
(裏涅槃式中)◇Ⓚ		



<b>双分鍾</b>	25	中
(裏涅槃式中)Ⓟ+Ⓚ		



<b>起身旋風</b>	21	上
(裏涅槃式中)Ⓚ+Ⓞ		



<b>烏龍掃地</b>	18	下
(裏涅槃式中)Ⓚ+ⓄⓀ		



<b>裏涅槃式～敗式</b>	-	特殊
(裏涅槃式中)◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ		



<b>裏涅槃式～独立式</b>	-	特殊
(裏涅槃式中)◇Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ		



<b>裏涅槃式～睡羅漢式</b>	-	特殊
(裏涅槃式中)◇◇		



<b>裏跨虎式</b>	-	-
◇ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓞなど	-	特殊



<b>二郎担山</b>	20	中
(裏跨虎式中)Ⓟ		



<b>騰空虎尾</b>	25	中
(裏跨虎式中)Ⓚ		



<b>跳歩単叉</b>	20	下
(裏跨虎式中)◇Ⓚ		



<b>轉身猛虎出洞</b>	22	中
(裏跨虎式中)Ⓟ+Ⓚ		

**跨虎式** (◇Ⓚ後など) / まず注意したいのが、跨虎式は特定の技からの自動的な移行によってのみ構えることができるということ。単独のコマンド入力による跨虎式への構え移行は不可能なため、その点は覚えておこう。

跨虎式からは、敗式に移行が可能で、その際軸をずらしながら構えるため、相手の直線的な打撃はほとんどよけられる。構え中は前後に移動可能。

**連環挿挿** ((跨虎式中) Ⓟ) / さばき性能を持った中段パンチで、さばき成功時、ヒット時ともに頭崩れを誘発。

**後襲腿** ((跨虎式中) Ⓚ) / 中段攻撃で、技後は涅槃式に自動的に移行する。ヒット時は相手を尻もち状態にすることができるので、間断無く攻めを続けたい。

**背身下掃踵** ((跨虎式中) ◇Ⓚ) からの連係 / 初段は下段攻撃で初段止め時は自動的に敗式に移行。初段ヒット時は2発目まで連続ヒットする。2発目後は独立式に自動的に

移行する。3発目は中段半回転攻撃で、2発目カウンターヒット時は連続ヒットする。

**裏涅槃式** (◇Ⓚ+Ⓞ後など) / 特定の技後に移行可能な逆向きの涅槃式。ここからの技は涅槃式中の技とは異なる。敗式、独立式、睡羅漢式に移行可能。

**羅漢撞鐘** ((裏涅槃式中) ⓅⓅⓅ) / 上、中、特殊上段の連係で、3発目ヒット時は浮かせることができる。2発目の中段はしゃがんだ相手によるけを取れ、よろけとカウンターヒット時は3発目までつながる。

**起身二起** ((裏涅槃式中) ⓀⓀ) / 中段の2段技。主に空中コンボに使ってほしい。1発目止めは確定反撃を受けない、裏涅槃式から出る最速の中段攻撃だ。

**翻身掃堂腿** ((裏涅槃式中) ◇Ⓚ) / 全回転下段攻撃。発生は遅いが空中判定で、しゃがみⓅなどをス力せる。

**烏龍掃地** ((裏涅槃式中) Ⓚ+ⓄⓀ) / 上段全回転、下段全

回転の連係。初段止めで自動的に跨虎式に移行。

**裏跨虎式** (◇ⓅⓅ+Ⓚ+Ⓞ後など) / 特定の技後に移行可能な逆向きの跨虎式。跨虎式からの技とは異なる技が出て、跨虎式同様前後に移動可能。


**二郎担山** ((裏跨虎式中) Ⓟ) / 対上中段ⓅやⓀ、ミドル、ヒザをさばく攻撃。ヒット時は有利になる。さばき発生も早く、不利な状況で裏跨虎式に構えた場合でも、相手の反撃を返せる。

**騰空虎尾** ((裏跨虎式中) Ⓚ) / 半回転の中段攻撃で、空中判定を持っているため、相手の下段攻撃にも強い。ヒット時は尻もちを誘発する。

**跳歩単叉** ((裏跨虎式中) ◇Ⓚ) / 一瞬飛んでからの下段で技後自動的に敗式に移行する。ヒット時は((独立式中) ◇Ⓚ)と同じよろけを誘発。持続で当たることが多く回復が難しい。((敗式中) Ⓚ)で浮かせやすい。



**裏跨虎式中の技**



<b>翻身後掃</b> (裏跨虎式中)△Ⓚ	23	下
--------------------------	----	---

**睡羅漢式中の技**



<b>睡羅漢式</b> (涅槃式中)△▽	-	特殊
-------------------------	---	----


睡羅漢式へ



<b>伏地截腿</b> (睡羅漢式中)Ⓚ	15	下
-------------------------	----	---

裏涅槃式へ

**ジャンプ攻撃**



<b>跳歩捶</b> (上昇中)ⓐ	25	中
----------------------	----	---

**背後攻撃**



<b>背拳撃</b> (敵背後)ⓐ	12	上
----------------------	----	---

ⓐからの技につながる



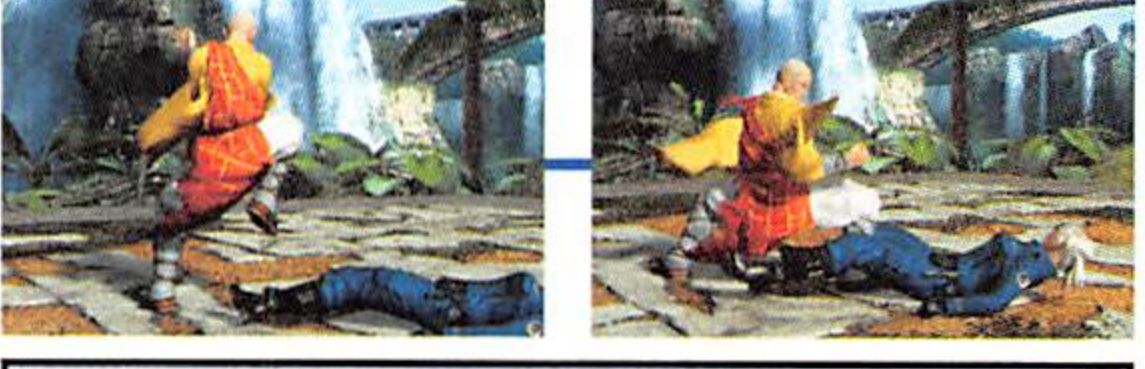
<b>背身坐盤劈掌</b> (敵背後)△ⓐ	17	下
--------------------------	----	---



<b>騰空擺蓮脚</b> (敵背後)△Ⓚ	24	中
-------------------------	----	---

さばき、敗式へ

**ダウン攻撃**



<b>踏震撃</b> (敵ダウン)△Ⓚ	13	ダ攻
------------------------	----	----



<b>大鷗擺脚</b> (裏跨虎式中)Ⓚ+ⓐ	20	特上
---------------------------	----	----


敗式へ

<b>大鷗擺脚～仆腿</b> (裏跨虎式中)Ⓚ+ⓐ (ヒットorガード時)△	-	特殊
--	---	----


仆腿へ




<b>羅漢打虎</b> (睡羅漢式中)ⓐ	24	中
-------------------------	----	---




<b>鯉魚打挺</b> (睡羅漢式中)ⓐ+Ⓚ	25	中
---------------------------	----	---



<b>金絞剪腿</b> (睡羅漢式中)Ⓚ+ⓐ	10, 15	下・下
---------------------------	--------	-----



<b>跳弾捶</b> (空中)ⓐ	25	中
---------------------	----	---



<b>跳突蹴</b> (空中)Ⓚ	25	中
---------------------	----	---




<b>跳歩突蹴</b> (着地ざわ)Ⓚ	20	中
------------------------	----	---



<b>後刺腿</b> (敵背後)Ⓚ	18	中
----------------------	----	---

振り向き状態へ




<b>座旋蹴</b> (敵背後)△Ⓚ	22	下
-----------------------	----	---




<b>背向け～敗式</b> (敵背後)△ⓐ+Ⓚ+ⓐ	-	特殊
------------------------------	---	----

敗式へ



<b>背身時撃</b> (敵背後)ⓐ+Ⓚ	20	中
-------------------------	----	---

跨虎式へ



<b>背身旋腿</b> (敵背後)Ⓚ+ⓐ	20	上
-------------------------	----	---

敗式へ



<b>背向け～独立式</b> (敵背後)△ⓐ+Ⓚ+ⓐ	-	特殊
-------------------------------	---	----

独立式へ



<b>落撃崩打</b> (敵ダウン)△ⓐ	20	ダ攻
-------------------------	----	----

**翻身後掃** [(裏跨虎式中)△Ⓚ] / 下段全回転攻撃で、裏跨虎式中に出せる技としては最速の発生速度を持つ。裏跨虎式の技は強力なものがそろっており、この技を決める機会は多いといえるだろう。ただ、ガードされたときのスキが大きめなので乱発は控えること。

**大鷗擺脚** [(裏跨虎式中)Ⓚ+ⓐ] / 全回転特殊上段攻撃で、ヒット時は側面を向かせる。技後は自動的に敗式に移行、カウンターヒット時には[(敗式中)ⓐ]が立ちガードできないほど有利になる。また、技後に△入力することにより仆腿に移行可能で、相手にガードされた場合でも[(仆腿中)△Ⓚ]を出すことによって相手のしゃがみⓐや立ちⓐなどの反撃をつぶせる。

**睡羅漢式** [(涅槃式中)△▽] / 寝転がったような構え。この構えは、技を出すかダウン状態になることでしか解除できない。姿勢が低いので、構えてしまえば判定の高

い技をかわせるが、構えに移行する瞬間などはつぶされやすい。構え中に攻撃をくらうと受け身不能のダウン状態になるので、困ったらⓐでダウン状態になろう。

**羅漢打虎** [(睡羅漢式中)ⓐ] / リーチの長い中段攻撃で、発生は意外と早い。ガードされてもスキが小さく、確定反撃は受けない。不意を突いて使っていこう。

**鯉魚打挺** [(睡羅漢式中)ⓐ+Ⓚ] / ヘッドスプリングのような中段で、ヒット時は浮かせられるがコンボは安定しない。睡羅漢式に下段攻撃を狙ってくる相手に使おう。

**伏地截腿** [(睡羅漢式中)Ⓚ] / よろけさせる下段攻撃で、リーチは短い。技後は自動的に裏涅槃式に移行するため、ガードされてしまっても独立式に移行して[(独立式中)△or△ⓐ+Ⓚ+ⓐ]などでフォローができる。

**金絞剪腿** [(睡羅漢式中)Ⓚ+ⓐ] / 下段全回転攻撃で、ヒット時はダウンを奪える。[(睡羅漢式中)Ⓚ]よりは若

干ながらリーチが長い。

**背拳撃** [(敵背後)ⓐ] / 背向け状態からのⓐ。背向けに移行する機会が多いレイにとって、背向けから最速で出る上に連係始動になるため、攻めの主軸となる。

**背身坐盤劈掌** [(敵背後)△ⓐ] / [(△△ⓐ+Ⓚ)]と同じ性能を持つ半回転下段攻撃。

**後刺腿** [(敵背後)Ⓚ] / 中段攻撃で、カウンターヒット時には急所崩れを誘発。技後は背向けを維持するため、カウンターヒット時は背向けから独立式でコンボを。

**座旋蹴** [(敵背後)△Ⓚ] / ダウンを奪える半回転下段攻撃で、レイの持つ下段技の中では一番リーチが長い。

**騰空擺蓮脚** [(敵背後)△Ⓚ] / [(△Ⓚ)]のようなモーションで後ろに跳ぶ中段攻撃で、技後自動的に敗式へと移行。一応さばき性能が存在するが、タイミングはシビアなので無理にさばきを狙う必要は無いだろう。





**雷身旋舞**  
 (P)+G 40 上投  
 覚-1



**弓箭掌壁**  
 ◊◊P+G 50 上投



**黄龍擺尾**  
 ◊◊P+G 20 上投



**擺脚搜倒**  
 ◊◊P+G 45 上投



**金龍合口**  
 ◊P+G 50 上投



**排山倒海**  
 ◊◊P+G 28 上投



**双風貫耳**  
 ◊◊◊◊P+G 15 上投



**羅漢進天擊**  
 (双風貫耳中) ◊◊◊P+G 25 投コ  
 覚-1



**擦陰煽蹴**  
 (敵右) P+G 50 上投



**仆腿檢倒**  
 (敵左) P+G 40 上投



**倒身槍下捶**  
 (敵後ろ向き) P+G 50 上投

**背身肘撃** (敵背後) P+K / (◊P+K) の2発目と同じ性質を持つ中段攻撃。技後は跨虎式に移行し、カウンターで腹崩れを誘発する点も(◊P+K)と同じだ。

**背身旋腿** (敵背後) K+G / 全回転下段攻撃。発生が早く、リーチが長い。ヒット時は側面を向かせる効果があり、空振り時のリスクが低い優秀な技だ。技後は自動で敗式に。カウンターヒットすると、(敗式中) P が立ちガード不能になるので、手を休めずに間断無く攻め、相手のガードを揺さぶっていくといい。

**背後状態からの構え移行について** / 通常状態からとは違い、敗式と独立式にのみ移行可能。敗式に移行した際は若干後ろに身を引いて構える。

**踏震撃** (敵ダウン) ◊K / 発生の遅いダウン攻撃。受け身しない相手を確認してから打つ場合、少しでも遅れると横転でよけられてしまうので注意しよう。

**雷身旋舞** (P+G) / レイの通常投げ。ダメージこそ小さいが、投げ抜けされると相手との距離が離れるため、ローリスクで使い勝手はいい。

**弓箭掌壁** (◊◊P+G) / コマンドの関係でダッシュから出しやすく、相手を前に運べる投げ。レイは壁攻めが非常に強いキャラなので、ダメージソースとしてではなく、運び用途で使うのもあり。

**黄龍擺尾** (◊◊P+G) / ダメージは低いが相手をたたき付けのような状態にする。投げ後はコンボを決めたい。

**擺脚搜倒** (◊◊P+G) / 相手を後ろにダウンさせる投げ。ダメージは小さいが、レイの高威力な投げ技は抜け方向が◊と◊に偏っているため、この投げは比較的警戒されにくい傾向にある。投げ後のダウン状態は相手の起き上がり中段攻撃が直線になる影響で、起き攻めがしやすいことも魅力の一つだ。

**金龍合口** (◊P+G) / ◊方向の投げはこの技よりもダメージが大きいものが存在するため、狙ってではなくコマンドミスで出てしまう投げだろう。とはいえ、ワンコマンドで出せるので、とっさのときには役立つ。

**排山倒海** (◊◊P+G) / 相手を崩し、(◊◊P+G)と同様にたたき付けダウンのような状態にする。投げ単体のダメージはこちらの投げの方が少し大きいため、トータルダメージで(◊◊P+G)に勝る。

**羅漢進天撃** (◊◊◊◊P+G ◊◊◊P+G ◊◊◊P+G) / いわゆる3段投げ。総ダメージは大きく、見栄えがいい。急がずにゆっくりと入力しよう。1~2発目で止まってしまう場合はダメージが低く、不利な状態になってしまうので、くれぐれもミス無くしたい。相手を前方向にかなり運ぶため、リング際ではこの技でリングアウトを狙うこともできる。





## ベネッサ・ルイス VANESSA LEWIS

ディフェンシブスタイル時の技



ジャブ	
①	10
	上



ワンツ	
①①	10
	上



シャドーコンビネーション	
①①①	17
	中



シャドーコンボハイキック	
①①①①	20
	特上



クラッシュジョー	
(立ち途中) ①	18
	中



ダッキングボディスマッシュ	
①①①①	20
	中



シットジャブ	
①①	9
	特下



フェイントボディ	
①①①	17
	中



ワンツロー	
①①①	13
	下



ダッキングボディフロー	
①①①	18
	中



ダッキングボディスマッシュ	
①①①①	20
	中



ダッキングボディスマッシュ	
①①①①	20
	中



ヘビィインパクト	
①①	28
	中



ワンツ〜スイッチニーリフト	
①①①+①+①	17
	中



ダッキングボディフロー	
①①①	18
	中



ダッキングボディスマッシュ	
①①①①	20
	中



ダッキングボディスマッシュ	
①①①①	20
	中



ダッキングボディスマッシュ	
①①①①	20
	中



バックナックル	
①①	16
	中



バックナックルハイ	
①①①	18
	上



バックナックルストリーム	
①①①①	21
	中



カットアッパー	
①①	10
	上



バックナックルハイ〜スイッチバックフロー	
①①①①+①+①	15
	上



ディフェンシブエルボー	
①①	18
	中



フロントキック	
①	17
	中



スイッチレフトスライサー	
①①①	20
	特上



スイッチライトスライサー	
①①①	20
	特上



バックナックルトーキック	
①①①	23
	中



バックナックルトーキック〜フロントスライパー	
①①①①(カウンターヒット時)①①+①	25
	打投



フロントスライパー〜ホールドフェイスニー	
①①①①(カウンターヒット時)①①+①①①	25
	打投



ハーフムーンキック	
(立ち途中) ①	20
	中



ライトアングルトーキック	
①①	25
	中



フロントスライパー〜ホールドフェイスニー	
①①①①(カウンターヒット時)①①+①①①	25
	打投



フロントスライパー〜ホールドフェイスニー	
①①①①(カウンターヒット時)①①+①①①	25
	打投



フロントスライパー〜ホールドフェイスニー	
①①①①(カウンターヒット時)①①+①①①	25
	打投



フロントスライパー〜ホールドフェイスニー	
①①①①(カウンターヒット時)①①+①①①	25
	打投

ジャブ(①)からの連係/ディフェンシブの立ち①の発生は重量級①クラスとやや遅めだが、カウンターヒット時には腹崩れとなる上、ガードされても確定反撃を受けない(①①①)があるため非常に強力だ。ほかには、中段技かつヒット時有利な(①①①)を活用したい。

クラッシュジョー(立ち途中)①/カウンター時に相手を尻もち状態にする、発生早い中段技。『VF5』では前作よりも発生が早くなっており、(↓or①)カウンターヒット時などの五分状態を出せば、相手のしゃがみ①をつぶせるようになっている。

ダッキングボディスマッシュ(①①①①)/①①①から連係して出せる中段攻撃。腹側への避けをつぶす半回転技で、有利時の手堅い選択技として使える。1発目がしゃがみ状態の相手に当たればよろけを誘発でき、ディレイをかけた2発目で浮かせられる。

ヘビィインパクト(①①)/ガードさせて有利となる、発生遅い中段技。カウンターヒット時は大きく有利で、(①①)やダッシュからの投げなどがつながる。

テイクオフエルボー〜スイッチニーリフト(↓①①①+①+①)/低い位置の相手に当たるため、コンボで活躍する新技。ただし、通常時に使うメリットがあまり無い。

バックナックル(①①)からの連係/1発目が背中側への避けをつぶす半回転技。発生がミドルキッククラスと、有利時とあえず出す技として優秀。連係の中では、(①①①)カウンター時の打撃投げが強力だ。

カットアッパー(①①)/軽量級①クラスの発生を持つ。やや不利な状況で相手の二択攻撃をつぶす際に使おう。

ディフェンシブエルボー(①①)/すべての下段技をさばく上に、低い姿勢で上段技をかわす。弱点は中段技のみだが、特殊中段なら技モーション中にガードできたり、ガード

ハーフ属性の技を受けた際にダメージ減少効果があったりと、一部の中段技への耐性がある。


























スイッチレフトスライサー(①①①)/2発目が側面ヒットするようになり、前作よりもリターンが上昇した。

フロントスライパー〜ホールドフェイスニー(①①(ヒット時)①①+①①)/ノーマルヒットで計56ものダメージを与える非常に強力な技。しかも発生はアッパークラスとそこそこ早く、ガード時は(①①)で肘をつぶせるほどスキが小さい。唯一の弱点はリーチが短いこと。

シャードスライサー(①①①)/発生は遅いが、全回転の中段攻撃にして確定反撃を受けないという優秀な技。

パーリングコンビネーション(①①①①)/上・中①肘、上①に対するさばき技から、特殊上段へとつなぐ連係技。1発目カウンターで相手を浮かせ、ノーマルなら2発目まで連続ヒットしてわずかに有利な状況になる。



 <b>カットインニーキック</b> ◇◎ 18 中	 <b>カットインニーキック～フロントスリーパー</b> ◇◎ (ヒット時) ◎P+◎ 25 打投	 <b>シャドースライサー</b> ◇◎◎ 25 中		
 <b>ストッピングロー</b> ◇◎ 12 下	 <b>ストッピングローコンボ</b> ◇◎P 14 上 覚-1	 <b>フロントスリーパー～ホールドフェイスニー</b> ◇◎ (ヒット時) ◎P+◎◎ 25 打投	 <b>パーリングハイキック</b> ◇◎◎ 20 上 さばき	 <b>パーリングコンビネーション</b> ◇◎◎P 15 特上 覚-1
 <b>シットダウンローキック</b> ▼or◇◎ 15 下	 <b>ストッピングロー～スイッチバックロー</b> ◇◎P+◎+◎ 15 上 オフェンシブスタイルへ	 <b>ボーンクラッシュミドル</b> ◇◎ 23 中 ため可、最大ため時:ダメージ30	 <b>フェイクスピンエルボー</b> ◇P+◎ 20 中 さばき	 <b>グランドスパイク</b> ◇P+◎P 18 中 覚-1
 <b>ヘビフック</b> ◎+◎ 22 中	 <b>ヘビフックコンボ</b> ◎+◎P 15 上	 <b>レオパルドストライク</b> ◇◎P+◎ 20 上 さばき	 <b>カットイン</b> ◇◎P+◎ - 特殊 さばき	
	 <b>ヘビフック～スイッチニーリフト</b> ◎+◎P+◎+◎ 17 中 オフェンシブスタイルへ	 <b>ボマーストライク</b> ◇P+◎ 30 中 覚-1	 <b>ブーメランフック</b> ◇◎P+◎ 22 上 覚-1	
 <b>ヒールキック</b> ◇◎+◎ 25 中	 <b>ストマッククラッシュ</b> ◇◎+◎ 20 中	 <b>ストマッククラッシュ～フロントスリーパー</b> ◇◎+◎ (ヒット時) ◎P+◎ 25 打投		
 <b>ガードクラッシュトルネード</b> ◎+◎ 35 特上 覚-2			 <b>フロントスリーパー～ホールドフェイスニー</b> ◇◎+◎ (ヒット時) ◎P+◎◎ 25 打投	

**ストッピングロー** (◇◎)からの連係 / 1発目がカウンターヒットすればどちらの派生技にもつながる。

〔◇◎P〕はたたき付けからのコンボで大ダメージを狙える。〔◇◎P+◎+◎〕はヒットしても有利なだけだが、ディレイをかけることができる。

**シットダウンローキック** (▼or◇◎) / リーチの長い下段キック。トドメの選択技として重宝するほか、中間距離で出して相手の出鼻をくじく際に有効だ。

**ボーンクラッシュミドル** (◇◎) / リーチが長く、ガード後のスキが比較的小さい、前作からの主力技。本作ではさらに発生速度まで早くなって、使い勝手が向上した。

**グランドスパイク** (◇P+◎P) / 中→中の新連係技。1発目の発生は遅いが、上P、肘、上◎をさばく能力がある。1発目ヒット時は2発目が連続ヒットし、たたき付けからのコンボを決めることが可能。2発目をガードされるとアツ

パークラスの反撃を受けるので、できれば1発目のさばき成功を確認してから2発目を出したい。

**ヘビフック** (◎+◎)からの連係 / 発生がミドルキッククラスにまで早くなった上、1発目を避けられても〔◎+◎P〕を出すことにより、その後の相手側の選択技をつぶしやすくなっているのがうれしい。使い勝手とリターンに優れる、非常に強力な連係技だ。

**レオパルドストライク** (◇◎P+◎) / 中◎、ミドル、ヒザをさばく中段技。さばき成功時およびカウンターヒット時は、たたき付けからのコンボを狙える。

**カットイン** (◇◎P+◎) / 相手の下段◎をさばく技。技を出した瞬間にしゃがみ状態になり、かつ技モーション中に攻撃を受けてもノーマルヒット扱いになるという特徴がある。さばいた後は〔◇◎P+◎〕を決めていくのが基本だが、〔◇◎P+◎〕の硬直時間が長くなったため、さばくタイミ

ングによっては確定しない。その場合は、リーチの長い〔◇◎+◎ (ヒット時) ◎P+◎◎〕などを決めよう。

**ブーメランフック** (◇◎P+◎) / 頭崩れからのコンボを狙える重要な技。腹側への避けをつぶすので、相手の避け方向を読めれば大きなダメージ源となる。ちなみに攻撃判定の発生はヒザクラスで、相手にガードされてたとしても確定反撃を受けることは無い。

**ガードクラッシュトルネード** (◎+◎) / ガード時によるけを誘発する特殊上段技。前作よりモーションが早くなり、ヒット時には側面を向かせるようになった。

**ヒールキック** (◇◎+◎) / 発生は遅いがリーチが長いので、遠距離で置いておくように出すと効果的。

**フロントスリーパー～ホールドフェイスニー** (◇◎+◎ (ヒット時) ◎P+◎◎) / 〔◇◎〕よりリーチは長い、足先がヒットした場合はつながらないので要注意。







<b>バックチャージキック</b>	△◯◯+Ⓜ	24	中
-------------------	-------	----	---

ため可、最大ため時:ダメージ38

<b>スイッチバックミドル</b>	△◯◯+Ⓜ	20	中
-------------------	-------	----	---

振り向き状態へ



<b>バックチャージセットアップ</b>	△◯◯+Ⓜ(ため中)△	-	特殊
----------------------	-------------	---	----

オフェンシブスタイルへ

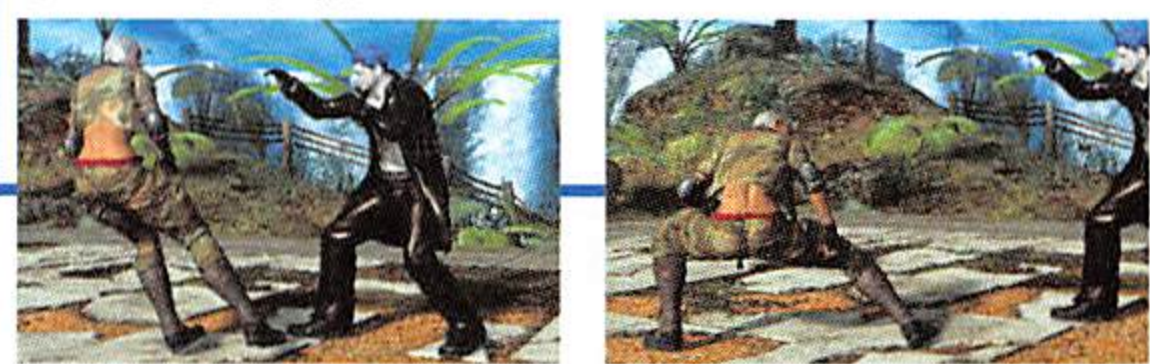


<b>ステップイン</b>	△◯◯+ⓂⓂ	-	特殊
---------------	--------	---	----

△◯◯+Ⓜ、△◯◯+Ⓜ(ため)ヒット直前



<b>ロースピンスライサー</b>	△◯◯+Ⓜ	21	下
-------------------	-------	----	---



<b>ステップアウト</b>	△◯◯+Ⓜ(ため中)Ⓜ	-	特殊
----------------	-------------	---	----



<b>レッグボマー</b>	△◯◯+Ⓜ	30	中
---------------	-------	----	---



<b>イントルードフック</b>	Ⓜ押したまま△◯	20	中
------------------	----------	----	---



<b>インターセプトボディブロー</b>	Ⓜ押したまま△◯	20	中
----------------------	----------	----	---



<b>グライディングスライサー</b>	Ⓜ押したまま△◯	19	特上
---------------------	----------	----	----



<b>グライディングバックナックル</b>	Ⓜ押したまま△◯	19	特上
-----------------------	----------	----	----



<b>グライディングジャブ</b>	Ⓜ押したまま△◯	19	中
-------------------	----------	----	---



<b>グライディングミドル</b>	Ⓜ押したまま△◯	19	中
-------------------	----------	----	---



<b>ウォールバックロール</b>	(壁正面)△◯◯+Ⓜ	-	特殊
-------------------	------------	---	----



<b>ウォールバックロール</b>	(壁正面)△◯◯+Ⓜ	-	特殊
-------------------	------------	---	----



<b>セットアップ(オフェンシブスタイル)</b>	Ⓜ+◯◯+Ⓜ	-	特殊
---------------------------	--------	---	----

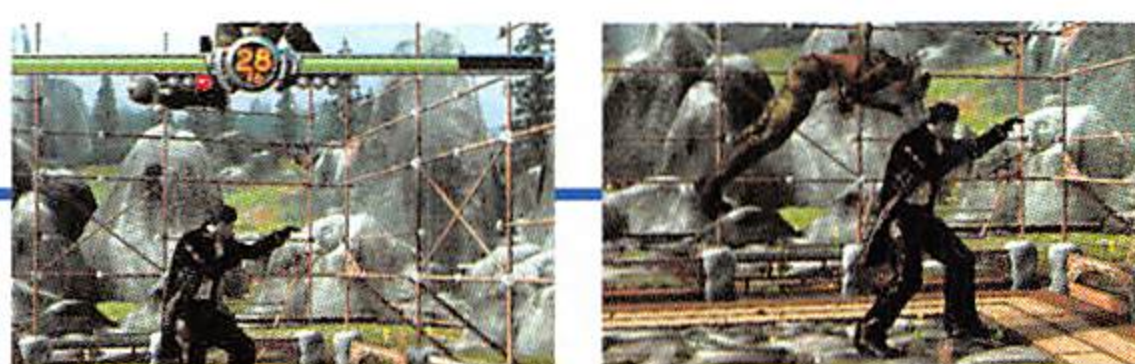
オフェンシブスタイルへ



<b>リアクトラウンドキック</b>	(壁正面)△◯◯+Ⓜ	30	中
--------------------	------------	----	---



<b>バリアキック</b>	(ディフェンシブムーブ中)Ⓜ+◯	25	中
---------------	------------------	----	---



<b>ボディフック</b>	(オフェンシブムーブ中)Ⓜ	16	中
---------------	---------------	----	---



<b>スマッシュキック</b>	(オフェンシブムーブ中)◯	21	中
-----------------	---------------	----	---



<b>スマッシュキック</b>	(オフェンシブムーブ中)◯	21	中
-----------------	---------------	----	---



<b>スマッシュキック</b>	(オフェンシブムーブ中)◯	21	中
-----------------	---------------	----	---


















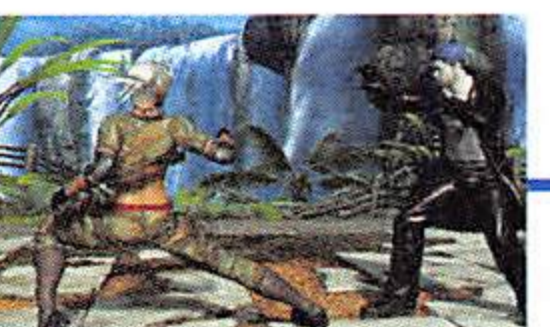








<b>スマッシュキック</b>	(オフェンシブムーブ中)◯	21	中
-----------------	---------------	----	---

**バックチャージキック**【△◯◯+Ⓜ】からの連係／ノーマルヒットで腹前を誘発する、非常にリーチの長い跳び蹴り。発生がかなり遅いため、相手の起き上がり攻撃などを誘うようなタイミングでコマンドを入力するといひ。  
**スイッチバックミドル**【△◯◯+Ⓜ】／ベネッサの技の中で、自分から振り向き状態になれる唯一の技。この技自体の性能はそれほどいいわけではないので、振り向いた後の展開まで考えた上で使っていくのが望ましい。  
**ロースピンスライサー**【△◯◯+Ⓜ】／低い姿勢で出る全回転の下段技。ノーマルヒットでは不利だが、カウンターヒットなら五分の状態となる。また、低い姿勢で一部の特殊上段技をかわしつつ攻撃することもできる。  
**レッグボマー**【△◯◯+Ⓜ】／発生は非常に遅いが、下段技をかわしながら攻撃できる。コンボを含めたダメージは高いので、下段技を読んだら狙ってみてもいい。

**イントルードフック**【Ⓜ押したまま△◯】／相手の攻撃を避けながら攻撃できる特殊な技。前作ではベネッサの切り札といえる重要な技だったが、かわし性能の低下と投げ相殺システムにより、本作ではやや決め手に欠ける。  
**グライディングスライサー**【Ⓜ押したまま△◯】／相手と軸をずらしつつ攻撃する特殊上段技。相手が技を出すと同時ぐらいに出せば、うまくかわしながら当てられる。  
**グライディングトー**【Ⓜ押したまま△◯】／この技も相手の攻撃をかわすタイプの技。ただし前作にあったホールドへの移行が無いので、利用価値は激減した。  
**セットアップ**【Ⓜ+◯◯+Ⓜ】／スタイルを変えるための技。ラウンドスタート前にも使うことができる。  
**バリアキック**【(ディフェンシブムーブ中)Ⓜ+◯】／リーチの長さ、発生の早さともに安定した性能を持つ避け攻撃。避け後の状況に応じて使用していこう。

**オフェンシブムーブ中の技**／Ⓜと◯のどちらも一般的な性能を持つ。相手の技をかわした後など、ヒットしそうな状況ではリターンの大きい◯を、相手が防御を固めているときなどは、ガード時のスキが小さいⓂを使おう。  
**ステップインジャブ**【Ⓜ】／前作からモーションが変わり、大きく踏み込みつつ攻撃するようになった。打点が非常に高いため、相手側が姿勢を低くするような技を使ってきた場合はつぶしにくいことがある。  
**マシンガンコンビネーション**【ⓂⓂⓂ】／連続ヒットする(ⓂⓂⓂ)からの中段技。ガードされると肘クラスの反撃を受けるので、立ちガードする相手には(ⓂⓂⓂ)で止めるか、スキの小さい(ⓂⓂⓂ)を使っていこう。  
**フェイントボディ**【Ⓜ△◯】／ディフェンシブと同様の技だが、コンボダメージが高い分狙う価値は高い。ただし、ガードされると軽量級◯クラスの反撃を受ける点では少々劣



 <b>ステップインジャブ</b> P   10   上	 <b>クイックアッパー</b> PP   10   上	 <b>ストレート</b> PPP   10   上	 <b>クイックバックブロー</b> PPPP   15   上 覚-1	 <b>スマッシュアッパー</b> (立ち途中)P   20   中	 <b>ロングバレルブロー</b> PP   23   中
 <b>フェイントボディ</b> P△P   17   中	 <b>クイックアッパー~スイッチバックブロー</b> PPPP+K+G   15   上 ディフェンシブスタイルへ	 <b>マシンガンコンビネーション</b> PPPK   21   中	 <b>スマッシュストレート</b> PKP   18   特上	 <b>ヘヴィインパクト</b> △P   28   中 覚-1	 <b>ショートアッパー</b> △P   20   中
 <b>ボディブロー</b> △P   19   中	 <b>ボディブロー~バレルフック</b> △PP   17   上	 <b>ストライドコンビネーション</b> △PPK   20   中	 <b>レッグガードクラッシュ</b> △P   9   特下	 <b>タンクバスター</b> △△△△△P(ため中)△   27   下	 <b>ボディブロー~スイッチバックブロー</b> △PP+K+G   15   上 ディフェンシブスタイルへ
 <b>バンカーバスター</b> △P   20   上	 <b>ヘビーストレート</b> △△P   12   上	 <b>ボディストレート</b> △△PP   12   上	 <b>チョッピングライト</b> △△PPPP   15   中 覚-1	 <b>アサルトコンビネーション</b> △△PPPK   18   中	 <b>ブローバック</b> △△PP△P   10   上
			 <b>クリムゾンランサー</b> △△PP△△PP+K   25   上キ 成立後テイクダウンへ、※1		

※1.後ろ向きの相手ヒット時はディープスィーパーへ(ダメージ65)

る。また、最速で出せば連続ヒットするのだが、最速で出して1発目を相手にガードされた場合は、連続ガードに近い状態になってしまいカウンターヒットを取れない。必ずディレイをかけて使うこと。

**スマッシュストレート**【PPPP】/カウンターヒットすれば大きく有利になる特殊上段技。ガードされてもスキは小さめなので、大幅にかかるディレイを生かして狙おう。

**ボディブロー**【△P】からの連係/いわゆる「肘」の性能を持つ【△P】からの連係。【△P】が確定する状況では、【△PP+K+G】を決めて二択攻撃を迫ろう。【△P】を避けられたときは、【△PP】などを出せば避けた相手の次の行動をつぶせることがある。【△PPK】は、ガードされると肘クラスの反撃を受けるので、なるべく控えめに。

**ロングバレルブロー**【△△P】/リーチが長く、ガードされても間合いが開くので、中~遠距離でのけん制技として活

用できる。また、壁際の相手にヒットすると、壁よけから【△KK】→大ダウン攻撃などのコンボを狙える。ちなみに、前作よりわずかに発生が早くなった。

**ヘヴィインパクト**【△P】/ディフェンシブのものと同性能だが、カウンター時に【△△P+K】や【△△PP】につながる分、オフenseivの方が利用価値は高い。

**ヘビーストレート**【△△P】からの連係/腹側への避けをつぶす半回転技からの連係。1発目ヒットで【△△PP△P】までつながり、【△△PP△P△P+K】と各種打撃技による二択攻撃を仕掛けられる。【△△PP△P】はガードされても有利なので、1発目ガード後でも出し切っている。3発目をしゃがまれるようなら【△△PPPP】を狙おう。

**スティンガーストライク**【△△△△△P】/発生は遅いが、少し身を引いてから出すモーションでリーチの短い技をかわすことが可能。最大ためをガードさせると相手はよろけ

るので、二択攻撃を仕掛けるか、回復の難しい【△PP】や【△PP】を狙おう。また、ヒットした相手が壁にぶつかり、壁に張り付くダウン状態となる場合がある。

**タンクバスター**【△△△△△P(ため中)△】/発生は非常に遅いものの、ヒット時は足崩れからのコンボが決まり、ガードされてもほとんどスキが無いため、うまく使えば非常に強力。相手が受け身を取った際や、起き上がりを攻める場合にタイミングよく重ねていこう。

**ショートアッパー**【△P】/カウンターで相手を浮かせるコンボ始動技。発生は主力技の【PPK】と同じミドルキッククラスなので、長所である姿勢の低い技に強い点や、ある程度上段技をかわせる点を生かせる場面で使いたい。

**バンカーバスター**【△P】/発生は非常に遅いが、ガードされても【△P】で相手のしゃがみ△をつぶせるほど有利で、しかもヒット時は空中コンボを狙えるという優秀な技。



オフenseスタイル時の技



<b>ハイキック</b>	21	上
Ⓚ		



<b>ハイキック～インターセプト</b>	20	中
ⓀⓅ		



<b>ランディングニーキック</b>	18	中
◇◇Ⓚ		



<b>ランディングニーコンボ</b>	16	中
◇◇ⓀⓅ		



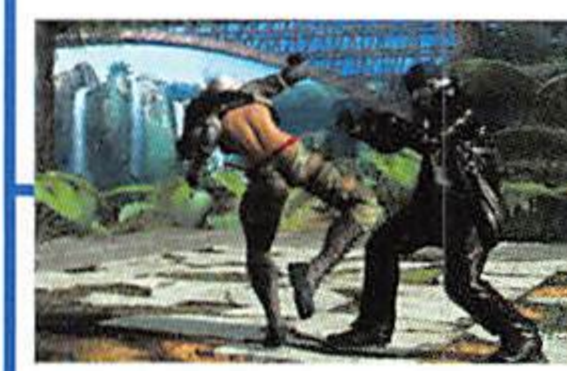
<b>フェイクランサー</b>	25	上キ
Ⓚ◇Ⓟ+Ⓚ		

※1、Ⓟがヒットする前に入力、成立後テイクダウンへ

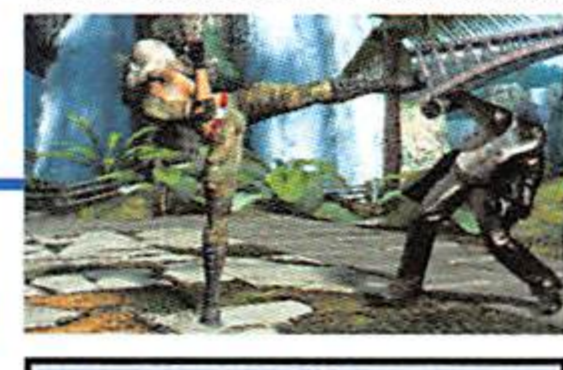


<b>デスサイズ</b>	16	特上
◆Ⓚ		

キャンセル可



<b>ハンティングキック</b>	21	特上
◇◇Ⓚ◇Ⓚ		



<b>ニー</b>	18	中
◇Ⓚ		

<b>ニー～キック</b>	12	上
◇ⓀⓀ		

<b>ニー～キック～ジャブ</b>	10	上
◇ⓀⓀⓅ		



<b>ニー～キック～ジャブ～フック</b>	22	上
◇ⓀⓀⓅⓅ		

覚-1



<b>ハンティングキック</b>	21	特上
◇◇Ⓚ◇Ⓚ		



<b>クラスターニー</b>	20	中
(立ち途中)Ⓚ		



<b>ブローバック</b>	10	上
◇ⓀⓀⓅ◇Ⓟ		

<b>クリムゾンランサー</b>	25	上キ
◇ⓀⓀⓅ◇Ⓟ◇Ⓟ+Ⓚ		

※1



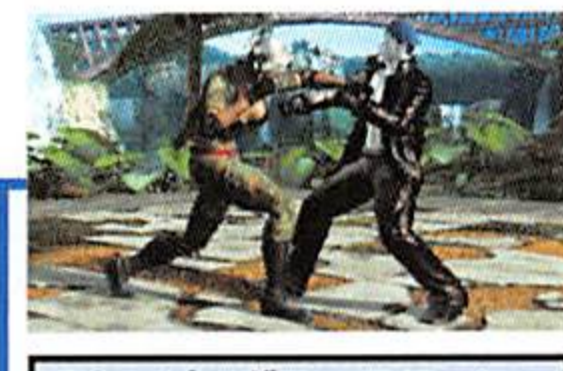
<b>フェイクランサー</b>	25	上キ
◇◇Ⓚ◇Ⓟ+Ⓚ		

◇◇Ⓚがヒットする前に入力、成立後テイクダウンへ



<b>ストップグロー</b>	13	下
◇Ⓚ		

<b>ストップグローコンボ</b>	10	上
◇ⓀⓅ		



<b>ストップグロスマッシュ</b>	23	上
◇ⓀⓅⓅ		

覚-1

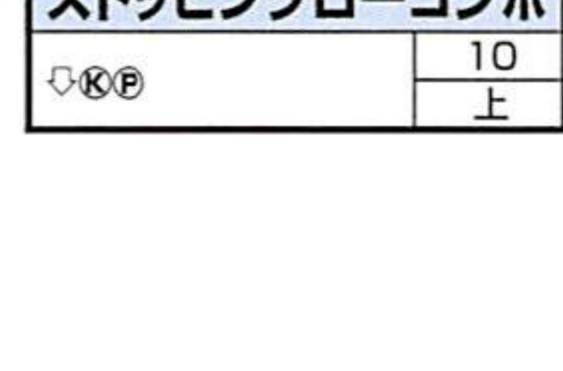
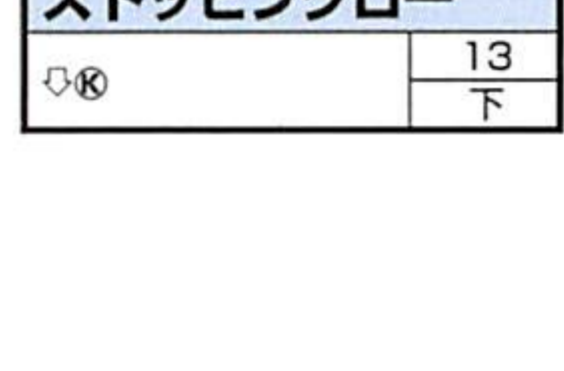


<b>ニー～キック～ジャブ～スイッチニーリフト</b>	17	中
◇ⓀⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓞ		

ディフェンススタイルへ



<b>ストップミドル</b>	21	中
◇Ⓚ		



<b>ストップミドル</b>	21	中
◇Ⓚ		

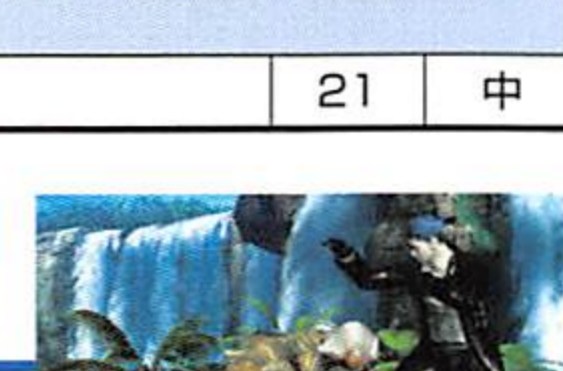


<b>ブローバック</b>	10	上
◇ⓀⓀ◇Ⓟ		



<b>クリムゾンランサー</b>	25	上キ
◇ⓀⓀⓅ◇Ⓟ◇Ⓟ+Ⓚ		

※1



<b>ストップミドル～イントルーダーステップ</b>	-	特殊
◇Ⓚ◇		

◇Ⓚがヒットする前に入力、イントルーダーステップへ



<b>シットダウンローキック</b>	12	下
◆or◇Ⓚ		



<b>ストップグローコンボ～スイッチニーリフト</b>	17	中
◇ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓞ		

ディフェンススタイルへ



<b>カウンターストライク</b>	18	中
◇◇Ⓚ		



<b>クリムゾンランサー</b>	25	上キ
◇◇Ⓚ(カウンターヒット時)◇Ⓟ+Ⓚ		

成立後テイクダウンへ








































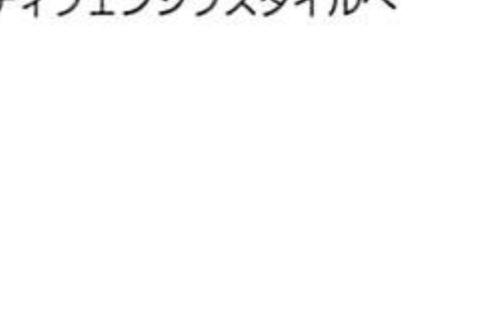
※1.後ろ向きの相手ヒット時はディープスパーへ(ダメージ65)

**ランディングニーキック(◇◇Ⓚ)**からの連係／新技の(◇◇Ⓚ)は非常にリーチが長く、発生がミドルキッククラスとそこそこ早いので、遠距離戦の主力となる。(◇◇ⓀⓅ)は1発目ノーマルヒットでもつながり、わずかながら有利な状態に。相手にガードされても軽量級Ⓟクラスの確定反撃しか受けないので、とりあえず出し切っても問題無い技だ。また、1発目がしゃがみガードにヒットした場合、1発目でよろけを誘発し、2発目で浮かせられるので覚えておこう。なお、(◇◇Ⓚ◇Ⓚ)と(◇◇Ⓚ◇Ⓚ)は、どちらも全回転の特殊上段技。1発目カウンターヒット、もしくはよろけでつながり、側面ヒットする。  
**デスサイズ(◆Ⓚ)**／カウンターで頭崩れを誘発し、大ダメージを与える特殊上段技。発生がミドルキッククラスで腹側への避けをつぶす半回転属性を持ち、かつガードされても立ちⓄで肘をつぶせる程度の不利しかない。ローリス

ク&ハイリターンな高性能さを誇る技なので、オフenseスタイルの決め手として使おう。また、技を出した直後にⓄでキャンセルできるため、ガードを固める相手にキャンセル投げという戦法が使える。  
**ニー～キック～ジャブ～フック(◇ⓀⓀⓅⓅ)**／1発目で相手をよろけさせれば、全段ヒットして大ダメージを与えられる。ただし、しゃがみガード状態の相手にヒットしないとよろけないため、下段攻撃ガード後の確定反撃としては使えない。ほかには、側面カウンターヒット時や、後ろ向き状態の相手にヒットしたときにも連続ヒットする。  
 なお、4発目ヒット後は、相手が前方への吹き飛びダウン状態となる。前作はこの後に大ダウン攻撃が確定したが、本作では受け身可能なので要注意。  
**クラスターニー(立ち途中)Ⓚ**／カウンターヒットでアゴ崩れを誘発するコンボ始動技。

**ストップグロスマッシュ(◇ⓀⓅⓅ)**／1発目がカウンターヒットでつながり、前方への吹き飛びダウンを奪える。2発目まで出してヒット確認し、1発目がカウンターヒットしていた場合はそのまま出し切り、それ以外なら(◇ⓀⓅⓅ+Ⓚ+Ⓞ)を出すといった感じで使うといい。  
**シットダウンローキック(◆or◇Ⓚ)**／ディフェンスに同名、同コマンドの技があるが、こちらはオフenseスタイルの新技。しゃがみ状態で出せるローキックは待望といえるが、発生が非常に遅いため使い勝手は悪い。  
**ストップミドル(◇Ⓚ)**／非常にリーチの長い中段キック。遠距離戦のけん制技として使いつつ、相手が防御がちになったところで(◇Ⓚ◇)に移行して攻め立てよう。  
**イントルーダーステップ(◇Ⓚ◇)**／(◇Ⓚ◇)のほか、(◇ⓀⓀ◇)、(◇ⓀⓅ◇)、(◇Ⓟ+ⓀⓀ◇)というコマンドで出せる新構え。連係に組み込むほか、受け身攻めに活用



						
<b>ストッピングブロー</b> △× 20 中	<b>フラグバックナックル</b> △×× 12 上	<b>ステルスボディブロー</b> △××× 16 中	<b>ステルスボディブロー～スイッチニーリフト</b> △×××××+×+× 17 中 ディフェンシブスタイルへ	<b>H・A・W・K ストライク</b> △× 23 中	<b>チョッピングフック</b> ×+× 20 中	<b>チョッピングフック～ボディスマッシュ</b> ×+×× 18 中
						
<b>ストッピングブロー～セカンドインパクト</b> △×× 16 中	<b>フラグバックナックル～イントルーダーステップ</b> △×××× 特殊 △××××がヒットする前に入力、イントルーダーステップへ	<b>ステルススピッキング</b> △××× 22 上	<b>チョッピングフック</b> ×+× 20 中	<b>チョッピングフック～スイッチバックブロー</b> ×+×××+×+× 15 上 ディフェンシブスタイルへ		
						
<b>ストッピングブロー～スイッチバックブロー</b> △×××+×+× 15 上 ディフェンシブスタイルへ	<b>ストッピングブロー～イントルーダーステップ</b> △×××× 特殊 △××××がヒットする前に入力、イントルーダーステップへ	<b>ロシアンフック</b> △×××+× 20 中 覚-1				
						
<b>パイルバンカー</b> △××+× 20 上 覚-1	<b>クイックバックナックル</b> △××+× 17 上 △×××からの技につながる	<b>ステルスボディブロー</b> △××+×× 16 中	<b>ステルスボディブロー</b> △××+×× 16 中	<b>ステルスボディブロー</b> △××+×× 16 中	<b>ステルスボディブロー～スイッチニーリフト</b> △××+××××+×+× 17 中 ディフェンシブスタイルへ	<b>ステルスボディブロー～スイッチニーリフト</b> △××+××××+×+× 17 中 ディフェンシブスタイルへ
						
<b>ライトニングスマッシュ</b> △×××+× 30 中	<b>ライトニングスマッシュ～コンボ</b> △×××+×× 18 中	<b>ステルススピッキング</b> △××+×× 22 上	<b>ステルススピッキング</b> △××+×× 22 上	<b>ステルススピッキング</b> △××+×× 22 上	<b>ステルススピッキング</b> △××+×× 22 上	<b>ステルススピッキング</b> △××+×× 22 上
						
<b>アッパーカット</b> △××+× 20 中	<b>アッパーヒールソード</b> △××+×× 18 中	<b>クイックバックナックル～イントルーダーステップ</b> △××+××× 特殊 △××+×××がヒットする前に入力、イントルーダーステップへ	<b>クイックバックナックル～イントルーダーステップ</b> △××+××× 特殊 △××+×××がヒットする前に入力、イントルーダーステップへ	<b>クイックバックナックル～イントルーダーステップ</b> △××+××× 特殊 △××+×××がヒットする前に入力、イントルーダーステップへ	<b>クイックバックナックル～イントルーダーステップ</b> △××+××× 特殊 △××+×××がヒットする前に入力、イントルーダーステップへ	<b>クイックバックナックル～イントルーダーステップ</b> △××+××× 特殊 △××+×××がヒットする前に入力、イントルーダーステップへ




できる。あえて技を出さずに投げを狙うのも効果的。  
**カウンターストライク**〔△×××〕/前作の〔△×××〕からコマンド変更された技。前作ではしゃがみ状態の相手にヒットするとよろけを誘発できたが、『VF5』ではよろけ誘発はしゃがみガード状態の相手に限定されているので注意しよう。なお、〔△××× (カウンターヒット時) △××+×〕は、相手が壁にぶつからない限りつながるので、必ず入力しておくこと。ガード時のスキは前作と変わらず小さめなので、ダメージ効率は極めて良好だ。  
**ストッピングブロー**〔△××〕からの連係/最も豊富な派生を持つ、近距離戦の主力連係。1発目がガードされていても、構わず攻め込めるのが大きな利点だ。基本的な狙いは、〔△××××××+×+×〕の出し切りを意識させつつ、途中でイントルーダーステップで攻め込むこと。2発目をしゃがんでスカしたり、しゃがみ×で止めてくる相手には〔△×××〕

を出そう。ただし、〔△×××〕をガードされると肘クラスの反撃を受けるので、1発止めで様子を見ることも重要。  
**H・A・W・K ストライク**〔△××〕/ヒットした相手を浮かせる派手な跳びヒザ蹴り。ヒット時のコンボダメージには引かれるものがあるが、発生が遅い点、ガード後に肘クラスの反撃を受けてしまう点など、デメリットが多数存在する。なお、五分以上の状況で出せば、空中判定でしゃがみ×をかわしながらヒットさせられる。  
**ロシアンフック**〔△×××+×〕/ヒット時に相手をたたきつける中段技。前作より技の硬直が長くなったため、〔△××+×〕よりもコンボが入りにくい点に注意しよう。  
**パイルバンカー**〔△××+×〕/肘クラスの発生を持ち、ヒット時に相手をたたきつける上段技。主に肘クラスの確定反撃技として活躍するが、ヒット後のコンボが前作よりも決まりにくい。キャラや足位置の確認が必須だ。

**クイックバックナックル**〔△××+×〕からの連係/背中側への避けをつぶすリーチの長い半回転技から、〔△×××〕後と同様の派生へとつながる新連係。ちなみに1～2発目は、硬化カウンター以上でどちらも連続ヒットする。  
**ライトニングスマッシュ～コンボ**〔△×××+×××〕/低い姿勢で突進していく、リーチの長い中段技。発生は非常に遅いものの、1発目がカウンターヒットすれば空中コンボを狙える。また、1発目をガードされても大きなスキは無く、しゃがみダッシュで相手の投げをかわすことが可能だ。ただし、2発目はスキが大きいので、確定反撃時以外で使用する場合は1発止めで使うこと。  
**アッパーヒールソード**〔△××+×××〕/前作ではさまざまなコンボで活躍したが、本作ではやや出番が少なくなった。ただし、1発目カウンター時の浮きが高くなったためか、強力な空中コンボを狙えるように強化されている。





						
<b>ガードクラッシュトルネード</b> [K]+[G] 35 特上 覚-2			<b>レッグスライサー</b> [D][K]+[G] 21 下			<b>レッグスライサー〜テイクダウン</b> [D][K]+[G] (カウンターヒット時) [D][P]+[G] 17 打投 テイクダウンへ
						
<b>ヒールキック</b> [D][K]+[G] 25 中			<b>レッグカッター</b> [D][K]+[G] 17 下			<b>レッグカッター〜テイクダウン</b> [D][K]+[G] (ヒット時) [D][P]+[G] 17 打投 テイクダウンへ
						
<b>クイックキック</b> [D][K]+[G] 16 中			<b>レッグクラッシュホールド</b> [D][K]+[G] (ヒット時) [D]+[G] 40 打投			
						
<b>バックチャージキック</b> [D][D][K]+[G] 24 中 ため可、最大ため時ダメージ38			<b>レッグボマー</b> [D][K]+[G] 30 中			
						
<b>バックチャージセットアップ</b> [D][D][K]+[G] (ため中) [D] ディフェンススタイルへ			<b>ステップイン</b> [D][D][K]+[G], [D][D][K]+[G] (ため) ヒット直前			<b>セットアップ (ディフェンススタイル)</b> [P]+[K]+[G] 特殊 ディフェンススタイルへ
						
<b>ステップアウト</b> [D][D][K]+[G] (ため中) [G] 特殊			<b>リアクトラウンドキック</b> (壁正面) [D][P]+[K]+[G] 30 中			<b>ウォールバックロール</b> (壁正面) [D][P]+[K]+[G] 特殊
						
<b>サイドステップランサー</b> (ディフェンスムーブ中) [P]+[K] 15 上キ 成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディフェンスオーバーへ (ダメージ65)			<b>ボディスマッシュ</b> (オフェンスムーブ中) [P] 16 中			<b>クイックニーキック</b> (オフェンスムーブ中) [K] 21 中

ガードクラッシュトルネード([K]+[G]) / ディフェンスのものと同様の性能。奇襲技として使っていこう。

レッグスライサー〜テイクダウン([D][K]+[G] (カウンターヒット時) [D][P]+[G]) / 決まれば全体力の約1/4のダメージを与えた上で、テイクダウン状態になる。ただし発生が遅いので、有利時の選択技としては使いづらい。よろけた相手への攻めや受け身攻めで使うといいだろう。また、相手の起き上がりにタイミングよく合わせれば、起き上がり攻撃をつぶしつつ決めることが可能だ。

レッグカッター〜テイクダウン([D][D][K]+[G] (ヒット時) [D][P]+[G]) / 見慣れていない相手には非常に決まりやすい。発生は非常に遅いので、受け身攻めなどのほか、リーチを生かして遠距離から奇襲的に出すといい。

レッグクラッシュホールド([D][K]+[G] (ヒット時) [D]+[G]) / ヒザクラスの発生を持つ中段キックから、打撃投げへつな

ぐ新技。ノーマルヒットで計56のダメージを与えられるので、確定反撃としてや、遅らせ打撃として活用できる。技後のスキは小さいため、ガードされても反撃は受けないが、直線打撃ということもあり二択時の選択技としては少々使いづらい感がある。また、([D][K]+[G]) が先端ヒットした場合はつながらない点にも注意しよう。

バックチャージキック([D][D][K]+[G])からの連係 / ディフェンスのものと同じだが、ヒット時のコンボダメージが大きい分、オフェンスの方が利用価値が高い。

サイドステップランサー((ディフェンスムーブ中) [P]+[K]) / 決まるとテイクダウン状態になるキャッチ投げ。一応避け攻撃なのだが発生は遅く、相手の技を避けてから出しても確定する場面は少ない。避け攻撃というよりはキャッチ投げと考え、受け身攻めなどで使うと効果的。

オフェンスムーブ中の技 / ディフェンス同様、[P]と[K]ど

ちらも他キャラと比べて見劣りせず、一般的な性能を持っている。オフェンスの豊富な連係に組み込めば、相手の側面を取るチャンスは増えるだろう。

ライジングアッパー〜スイッチバックブロー((イントルーダーステップ中) [P][P]+[K]+[G]) / 1発目は低い姿勢で上段攻撃をかわしながら攻撃する中段技。ノーマルヒットで相手を跳ね上げてからたたき付ける。1発目ヒット時に2発目を出しておけば、たたき付けた相手を浮かせ直して強力な空中コンボを決めることが可能だ。

ローリングニーキック((イントルーダーステップ中) [K]) / ヒット時に相手を戻もち状態にする、イントルーダーステップからの主力技。ヒット時の回復がキツめなので、([D][P][P]+[K]+[G]) や ([D][K][P]+[K]+[G]) で浮かせやすく、大ダメージが見込める。しかもガード時のスキは小さく、立ち[P]で肘をつぶせるほど。技途中が空中判定なので、タイ





<b>イントルーダーステップ</b>	—
○◎など	特殊



<b>ライジングアッパー</b>	18
(イントルーダーステップ中)◎	中



<b>ライジングアッパー～スイッチバックロー</b>	15
(イントルーダーステップ中)◎+◎+◎	上



<b>ローリングトーキック</b>	20
(イントルーダーステップ中)◎	中



<b>バンカークラッシャー</b>	20
(イントルーダーステップ中)◎+◎	上



<b>ダブルナックル</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>ステップストレート</b>	25
(空中)◎	中



<b>ステップフックキック</b>	25
(空中)◎	中



<b>ステップヒールキック</b>	20
(着地ぎわ)◎	中



<b>エルボー</b>	25
(上昇中)◎	中



<b>ステップストレート</b>	25
(空中)◎	中



<b>ステップフックキック</b>	25
(空中)◎	中



<b>ステップヒールキック</b>	20
(着地ぎわ)◎	中



<b>バックスラッシュ</b>	12
(敵背後)◎	上



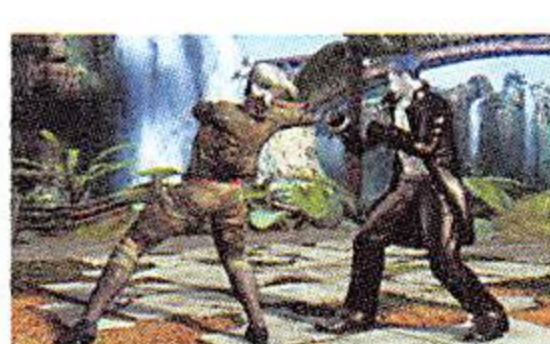
<b>ターンディフェンシブエルボー</b>	18
(敵背後)▽◎	中



<b>ハーフムーンターンキック</b>	20
(敵背後)◎	上



<b>ストッピングファウルキック</b>	14
(敵背後)▽◎	中



<b>フェイスクラッシュエルボー</b>	19
(敵背後)◎+◎	特上



<b>ターンロースピンスライサー</b>	20
(敵背後)▽◎+◎	下



<b>バックスラッシュ</b>	12
(敵背後)◎	上



<b>ターンローストレート</b>	14
(敵背後)▽◎	下



<b>ハーフムーンターンキック</b>	20
(敵背後)◎	上



<b>ストッピングファウルキック</b>	14
(敵背後)▽◎	中



<b>フェイスクラッシュエルボー</b>	19
(敵背後)◎+◎	特上



<b>ターンロースピンスライサー</b>	20
(敵背後)▽◎+◎	下



<b>サッカーボールキック</b>	13
(敵背後)△◎	ダ攻



<b>ローリングレグドロップ</b>	22
(敵背後)△◎	ダ攻



<b>サッカーボールキック</b>	13
(敵背後)△◎	ダ攻



<b>ブライアンツニースタンプ</b>	22
(敵背後)△◎	ダ攻



ミング次第では相手の下段技をかわしながらヒットすることがある。さらにリーチが長いので、中～遠距離から〔△◎+◎〕で突っ込むなどの戦術も有効だ。

**バンカークラッシャー**〔(イントルーダーステップ中)◎+◎〕／技名が少々異なるが、〔△◎〕と同性能の上段技だ。ヒット時に空中コンボを狙える点、ガードされても有利な点なども〔△◎〕と同様となっている。ただし発生が遅いという欠点は変わらないので、割り込まれやすいことに注意して使っていく。

**各種ジャンプ攻撃**／〔(上昇中)◎〕のみスタイルによって技が異なるが、技モーションが違うだけで性能的にはほぼ同じ。どれも一般的なジャンプ攻撃なので、意図的に使う必要はほとんど無い。ただし、ショートフェンスのステージで相手を壁際に追い詰めた際は、〔(上昇中)◎〕ヒットでリングアウトを狙えるので、相手の投げに合わせるなどして

使ってみるのもいい。

**ターンディフェンシブエルボー**〔(敵背後)▽◎〕／技名の通り、〔△◎〕を敵背後状態から出す技。性能も通常のものと同様で使いやすい。なお、このコマンドで出る技以外の背後攻撃は、基本的に両スタイル共通。

**ストッピングファウルキック**〔(敵背後)▽◎〕／コマンドに違和感があるが、中段技であることに注意。オフenseivの背後攻撃では唯一の中段技となる。

**フェイスクラッシュエルボー**〔(敵背後)◎+◎〕／ヒットすると頭崩れを誘発する特殊上段技。敵に背を向けた状態での最大の狙いとなる技だ。発生がそこそこ早いので、最速で出して相手の技をつぶすか、上or下に移動して相手の技をかわした直後に出すのがセオリー。

**ターンロースピンスライサー**〔(敵背後)▽◎+◎〕／ヒット時に確実にダウンを奪えるが、背後からの中段技が弱い

ため、しゃがみガードされやすい点に注意しよう。ただし、ガード後は見た目に反して立ち状態なので、相手が確定反撃をミスしてくれることは多い。なお、基本的には同じ技だが、ディフェンシブのものは全回転で、オフenseivのものは半回転という微妙な差異がある。

**ターンローストレート**〔(敵背後)▽◎〕／しゃがみ◎のような下段パンチを出す。ただし、本作のオフenseivは自分から振り向けないため、使う機会は少ない。

**各種ダウン攻撃**／両スタイル共通の〔(敵ダウン)△◎〕は、一般的な性能なので使いやすい。〔(敵ダウン)△◎〕については、オフenseivのものは一般的だが、ディフェンシブのものは発生がやや遅く、技後にベネッサがしゃがみ状態になるという特徴がある。前者は明らかに短所だが、後者は相手が知らずに投げようとする場合があるので、ある意味では長所といえる。





 <b>キャニオンダイブ</b> ④+⑥ 40 上投	 <b>エルボーラッシュ</b> ④⑥+⑥ 40 上投 覚-1	 <b>ヘルズゲート</b> ④⑥⑦+⑥ 47 上投	 <b>ローリングアームクラッシャー</b> ④⑥⑦+⑥ 30 上投
 <b>アーミーコンビネーション</b> ④⑥⑦⑧+⑥ 62 上投	 <b>ヘブンズゲート</b> ④⑥⑦⑧or④⑥⑦⑧+⑥ 58 上投	 <b>ウォールキス</b> (敵壁背後)④⑥+⑥ 30 上投	 <b>ジャッジメントギルティ</b> (敵壁背後)④⑥+⑥⑦+⑥ 45 投コ
 <b>ウォールキス</b> (敵壁背後)④⑥+⑥ 30 上投	 <b>ジャッジメントギルティ</b> (敵壁背後)④⑥+⑥⑦+⑥ 45 投コ	 <b>ヘッドディバイダー</b> (敵右)⑥+⑥ 40 上投	 <b>ヘッドディバイダー</b> (敵右)⑥+⑥ 40 上投
 <b>リプレーススロー</b> ④⑥+⑥ 0 上投 壁ヒット時ダメージ22	 <b>ストマッククラッシャー</b> (敵壁背後)④⑥+⑥⑦+⑥ 40 投コ	 <b>テイクダウンブロー</b> (敵左)⑥+⑥ 40 上投	 <b>テイクダウンブロー</b> (敵左)⑥+⑥ 40 上投
 <b>ロッククラッシュスロー</b> (敵後ろ向き)⑥+⑥ 60 上投	 <b>リプクラッシュボディ</b> (敵しゃがみ)④⑥+ ⑥+⑥ 50 下投	 <b>リプクラッシュニー</b> (敵しゃがみ)④⑥+ ⑥+⑥ 55 下投	 <b>ヘッドディバイダー</b> (敵しゃがみ右) ④or⑥+⑥+⑥ 40 下投
 <b>ロッククラッシュスロー</b> (敵後ろ向き)⑥+⑥ 60 上投	 <b>リプクラッシュボディ</b> (敵しゃがみ)④⑥+ ⑥+⑥ 50 下投	 <b>リプクラッシュニー</b> (敵しゃがみ)④⑥+ ⑥+⑥ 55 下投	 <b>ヘッドディバイダー</b> (敵しゃがみ右) ④or⑥+⑥+⑥ 40 下投
 <b>キャニオンダイブ</b> ⑥+⑥ 40 上投	 <b>エルボーラッシュ</b> ④⑥+⑥ 40 上投 覚-1	 <b>ステュークス・ホール</b> ④⑥⑦⑧+⑥ 28 上投 テイクダウンへ	 <b>アームクラッシュスロー</b> ④⑥+⑥ 35 上投
 <b>トライアングルランサー</b> ④⑥⑦+⑥ 52 上投	 <b>レッグブレイカー</b> ④⑥⑦⑧+⑥ 60 上投	 <b>ステュークス・ホール</b> ④⑥⑦⑧+⑥ 28 上投 テイクダウンへ	 <b>アームクラッシュスロー</b> ④⑥+⑥ 35 上投

**キャニオンダイブ**〔⑥+⑥〕／腰投げの要領で相手を投げ飛ばす、両スタイル共通の通常投げ。投げた相手が横転受け身を取ると、こちらが不利になるので注意が必要。なるべくならコマンド投げを使うのが望ましい。

**エルボーラッシュ**〔④⑥+⑥〕／こちらも両スタイル共通の投げ。投げ後に小ダウン攻撃が決まるので、総合的なダメージはそこそこのものだ。ワンコマンドで出せるので、とっさに投げる際はこれを使おう。

**ローリングアームクラッシャー**〔④⑥⑦+⑥〕／本作からの新投げ。投げ後に小ダウン攻撃が確定するが、それでも総ダメージは〔④⑥⑦+⑥〕に届かない。投げ後に位置を入れ替えるので、その効果を狙いたい際にはこちらを。

**アーミーコンビネーション**〔④⑥⑦⑧+⑥〕／ディフェンシブで2番目にダメージの大きい投げ。投げられた後は、わずかながら有利になることを覚えておこう。

**ヘブンズゲート**〔④⑥⑦⑧or④⑥⑦⑧+⑥〕／ディフェンシブの象徴ともいえる強力な投げ。技後に小ダウン攻撃が確定し、計71もの大ダメージを与える。常に狙いたいのが、相手もそれだけ警戒して投げ抜けしてくるため、ほかの投げ技と織り交ぜて使っていこう。

**ストマッククラッシャー**〔(敵壁背後)④⑥+⑥⑦+⑥〕／技後に大ダウン攻撃が確定し、計92もの大ダメージを与える大技。〔④⑥⑦+⑥〕からは〔(敵壁背後)④⑥+⑥⑦+⑥〕という派生が存在するが、ダメージの大きいこちらを狙っていくといいだろう。

**リプレーススロー**〔④⑥+⑥〕／相手を後方に投げやるだけでダメージの無い技。リングアウト狙いのほか、相手を壁にぶつけてからのコンボ始動技として使おう。

**ヘッドディバイダー**〔(敵右)⑥+⑥〕／両スタイル共通の横投げ。追撃できないのでダメージは低め。

**テイクダウンブロー**〔(敵左)⑥+⑥〕／相手の脳天を殴り付ける横投げ。技後に小ダウン攻撃が決まる。

**ロッククラッシュスロー**〔(敵後ろ向き)⑥+⑥〕／技後の小ダウン攻撃を含めると非常にダメージが大きい。

**横下段投げ・背後下段投げ**／本作では、ベネッサにも横下段投げ、および背後下段投げが追加された。技自体は、それぞれ横投げ・背後投げと同じものが出る。

**リプクラッシュニー**〔(敵しゃがみ)④⑥+⑥+⑥〕／技後に小ダウン攻撃が確定し、計68ものダメージを与える。前作ではベネッサの下段投げはすべてキャッチ投げだったが、本作で一般的なものへとリニューアルされた。

**ステュークス・ホール**〔④⑥⑦⑧+⑥〕／ダメージは非常に小さいが、技後にテイクダウン状態となる。投げられることを考えると安定しないので、きっちり④と⑥を抜けてくる相手以外には基本的に使わなくていい。





**ライトニングランサータックル**  
 ◁▷⑨+Ⓚ 25 上キ  
 成立後テイクダウンへ、※1

**ランベジドライブ**  
 (敵壁背後)◁▷⑨+Ⓚ 65 上投



**ヘッドディバイダー**  
 (敵右)⑨+Ⓚ 40 上投



**チヌークストライク**  
 (敵左)⑨+Ⓚ 40 上投



**ディープシーパー**  
 (敵後ろ向き)⑨+Ⓚ 60 上投



**アップキープ**  
 (敵しゃがみ)◁▷⑨+Ⓚ 30 下投



**ヘルハウンド**  
 (敵しゃがみ)◁▷⑨+Ⓚ 50 下投



**ヘッドディバイダー**  
 (敵しゃがみ右)◁▷⑨+Ⓚ 40 下投



**チヌークストライク**  
 (敵しゃがみ左)◁▷⑨+Ⓚ 40 下投



**ディープシーパー**  
 (敵後ろ向き)◁▷⑨+Ⓚ+Ⓚ 60 下投



**スピアタックル**  
 (イントルーダーステップ中)⑨+Ⓚ 25 上キ  
 テイクダウンへ



**ライトハンドホールド**  
 レバーニュートラル(対・上中右⑨) 0 当



**レフトハンドホールド**  
 レバーニュートラル(対・上中左⑨) 0 当



**プリズンアームロック**  
 ◁▷⑨+Ⓚ(対・上中右⑨) 50+α 当



**レッグホールドスロー**  
 ◁▷⑨+Ⓚ(対・左上中⑨) 35+α 当



**レッグホールドスロー**  
 ◁▷⑨+Ⓚ(対・左上中⑨) 35+α 当



**レッグキャッチスロー**  
 ◁▷⑨+Ⓚ(対・右上中⑨) 35+α 当



**レッグホールドスマッシュ**  
 ◁▷⑨+Ⓚ(対・ミドル⑨) 30+α 当



**フェイスクラッシュアッパー**  
 (ハンドホールド中)⑨ 25 投コ  
 ⑨で投げ抜け可能



**フェイスクラッシュアッパー**  
 (ハンドホールド中)⑨ 25 投コ  
 ⑨で投げ抜け可能



**フェイスクラッシュロー**  
 (ハンドホールド中)Ⓚ 25 投コ  
 Ⓚで投げ抜け可能



**ショルダーブレイカー**  
 (ハンドホールド中)⑨+Ⓚ 25 投コ  
 ⑨+Ⓚで投げ抜け可能



**ハンマーナックル**  
 (テイクダウン中)⑨ 10 投コ



**ハンマーナックル**  
 (テイクダウン中)⑨ 10 投コ



**ハンマーナックル(フィニッシュ)**  
 (テイクダウン中)⑨orⓀ 15 投コ



**ボディパンチ**  
 (テイクダウン中)◁▷ 8 投コ



**ボディパンチ(フィニッシュ)**  
 (テイクダウン中)◁▷ 12 投コ



**V1アームロック**  
 (テイクダウン中)⑨+Ⓚ 25 投コ



※1.後ろ向きの相手ヒット時はディープシーパーへ(ダメージ65) ※2、3回目、⑨+Ⓚの場合は1、2回目でも出せる

**レッグブレイカー**〔◁▷⑨+Ⓚ〕/相手の足を瞬時に極める投げで、オフエンジブ最大威力を誇る。前作からコマンドが簡略化され、出しやすくなっている。

**ライトニングランサータックル**〔◁▷⑨+Ⓚ〕/長い距離を走る発生の遅いキャッチ投げ。慣れた相手は簡単に止めてくれるので、実戦的にはフェイント効果のある〔⑨+Ⓚ〕や〔Ⓚ+Ⓚ〕、〔◁▷⑨+Ⓚ〕、〔◁▷⑨+Ⓚ〕を使うといい。なお、これらのキャッチ投げが相手の背後から決まると、専用モーションを経て〔(敵後ろ向き)⑨+Ⓚ〕へと移行する。

**ランベジドライブ**〔(敵壁背後)◁▷⑨+Ⓚ〕/相手をボコボコに殴った上で蹴り倒すという豪快な投げ技。技後の小ダウン攻撃は、確定ではないが決まりやすい。

**チヌークストライク**〔(敵左)⑨+Ⓚ〕/オフエンジブ独自の横投げ。技後は間合いが離れるが、最速の大ダウン攻撃が決まりやすく、大ダメージを狙える。

**アップキープ**〔(敵しゃがみ)◁▷⑨+Ⓚ+Ⓚ〕/威力は低いが、技後に大きく有利な状況を作り出せる。

**ヘルハウンド**〔(敵しゃがみ)◁▷⑨+Ⓚ+Ⓚ〕/確実にダメージを与えるならこちらを使おう。技後の小ダウン攻撃は確定ではないが、決まりやすいので狙ってもいい。

**スピアタックル**〔(イントルーダーステップ中)⑨+Ⓚ〕/新構えから低い姿勢でつかみかかるキャッチ投げ。ダメージは小さいが、成立後はテイクダウン状態になる。

**各種ホールド**/相手の腕を取って自分の背後に受け流す。以前と比べると追加入力のタイミングがシビアで、成立後に素早くコマンドを入れないと派生技が出ない。なお、対・上中右⑨と対・上中左⑨で2種類のホールドが存在するが、派生技は同じなので気にしなくていい。

**各種当て身技(ホールド以外)**/前作から変化無し。肘やヒザを当て身できない分、ダメージは高めだ。

**ホールドからの連係**/〔(ハンドホールド中)⑨orⓀ〕は側面ヒットする新技。ダメージを与えた上で強力な二択攻撃が仕掛けられる。〔⑨+Ⓚ〕は相手をダウン状態にする、前作のライトアームブレイカー同様の投げ技だ。ちなみに前作で大ダメージを狙えたアレストホールドニーは、残念ながら削除された。これらの技を抜けるには、〔⑨〕なら⑨、〔Ⓚ〕ならⓀ、〔⑨+Ⓚ〕なら⑨+Ⓚを入力しよう。

**テイクダウン中の技**/〔(テイクダウン中)⑨〕、および〔(テイクダウン中)◁▷⑨〕は、どちらも1~2発目まではテイクダウン状態を継続し、3発目で自動的にフィニッシュ技が出る。〔(テイクダウン中)⑨+Ⓚ〕および〔(テイクダウン中)⑨+Ⓚ〕は決めた時点で連係が終了するので、理想的には〔⑨〕→〔⑨〕→〔⑨+Ⓚ〕と決まれば最大ダメージとなる。なお、これらの技を抜けるには、〔⑨〕および〔⑨+Ⓚ〕はⓀ、〔◁▷⑨〕は◁▷⑨、〔⑨+Ⓚ〕は⑨+Ⓚを入力すればOK。





# 日守 護 衛 GOH HINOGAMI

## 通常時の技



<b>掌打</b>	
②、②➡	10
	上

➡で踏み込む



<b>連掌打</b>	
②②	15
	中



<b>脾腹打ち</b>	
②②	17
	中



<b>煉獄</b>	
②②②	20
	中



<b>脛打ち</b>	
②②	9
	特下



<b>掌打~雷殺し</b>	
②②	20
	上

②で振り向き状態へ



<b>杭打ち</b>	
②②	17
	中

覚-1



<b>荒神</b>	
②②②	20
	中

<b>雷火</b>	
②②	19
	中



<b>肋砕き</b>	
②②②	22
	中



<b>黄泉送り</b>	
②②②(カウンターヒット時)②②+②	30
	打投



<b>蒼弓</b>	
②②②	18
	上

覚-1



<b>脛砕き</b>	
②②②	20
	下



<b>裏肘</b>	
②②②	15
	上

振り向き状態へ



<b>麒麟</b>	
②②②	20
	中



<b>稲妻(右脾腹)蹴り</b>	
②	24
	中



<b>潜竜蹴り</b>	
②②	20
	下



<b>裏・稲妻(右脾腹)蹴り</b>	
②②	22
	中



<b>内踝蹴り</b>	
②②	13
	下



<b>闇払い蹴り</b>	
②②	22
	中



<b>月影</b>	
②②	21
	中



<b>牙龍</b>	
②②②	25
	中



<b>胸尖蹴り</b>	
②②②	22
	中

さばき



<b>隼</b>	
②②+②	20
	中



<b>隼鷹</b>	
②②+②②	20
	中

覚-1

**掌打**(②) / 中量級②の発生速度を持つ。レバーを➡に入れることで、通常より踏み込んで出すことができる。

**連掌打**(②②) / 上段から派生する中段攻撃。ヒット後に特殊な効果は無いのだが、カウンターヒット時には大きく有利となるため、隠れた優秀技となっている。立ち②からデレイを駆使して狙っていこう。

**掌打~雷殺し**(②②) / 返し技として活躍する。技後に②を入力することで、背向け状態に移行するのが特徴。

**煉獄**(②②②) / 中段・中段の連係を繰り返す。初段の発生が早く、ノーマルヒットで連続となる。また、技をガードされても反撃を受けないため、近距離での主力中段技になる。なお、ノーマルヒット後は若干不利。

**荒神**(②②②) / 中段・中段の連係技。ノーマルヒットで連続で当たり、ダウンを奪える。しゃがみ状態からでも出せるため、ガード時の反撃技として最適。また、初段カウンタ

ーヒット時からは、ヒット確認して2発目につなげられる。

**蒼弓**(②②②) / 『VF5』から、ノーマルヒットでたたき付けのダウンを奪えるようになった。返し技としてはもちろん、遅らせ打撃としても役立つ。

**脛砕き**(②②②) / 足元を払う②属性の下段攻撃。技のリーチが割と長いので、中距離から狙える。ガードとノーマルヒット時は不利になってしまうが、近距離戦に持ち込みたい場合や、立ちガードが多い相手に使っていこう。

**麒麟**(②②②) / 低い姿勢からアッパーのように肘を繰り返す中段攻撃。状況に関係無く、当たれば相手はたたき付けの状態となる。その後は各種コンボを決めることが可能。ガード時は肘クラスの反撃を受けてしまうため、コンボに組み込んだり、反撃技として狙うようにしたい。

**稲妻(右脾腹)蹴り**(②) / ミドルキッククラスの発生を持つ中段攻撃。大きく有利な場面でのけん制に役立つ。













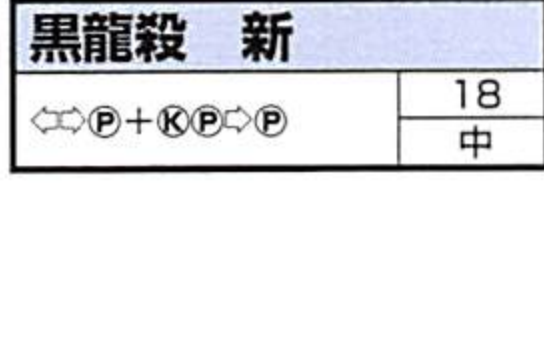



























**裏・稲妻(右脾腹)蹴り**(②②) / ノーマルヒットでダウンを奪え、カウンターヒット時にはコンボを決められる。発生はミドルキッククラスでダウンを奪えるため、相手の失敗避けに狙うといった使い方ができる。

**闇払い蹴り**(②②) / リーチの長いミドルキック属性の中段攻撃。ガードされても相手との間合いが開くことが特徴で、先端を当てるように出せば、ガード後にバックダッシュでほとんどの技をかわすことが可能だ。中距離からのけん制として役立つ。

**月影**(②②) / カウンターヒット時にアゴ崩れを誘発し、各種コンボが決められる。ガードされても反撃は受けない程度の不利なので、ローリスクといえる。

**牙龍**(②②②) / 発生は遅いが突進力があり、中距離から狙っていける。カウンターヒット時には各種コンボを決められるため、大きな見返りを期待できる技だ。



  <p><b>水面払い</b> ⇩or⇨+Ⓚ+Ⓝ</p> <p>20 下</p>	  <p><b>迦楼羅</b> ⇨+Ⓚ</p> <p>ため可 25 中</p>	  <p><b>黒龍殺 壱</b> ⇨+Ⓚ</p> <p>16 中</p>	  <p><b>黒龍殺 弐</b> ⇨+Ⓚ+Ⓝ</p> <p>12 上</p>	  <p><b>黒龍殺 止</b> ⇨+Ⓚ+Ⓝ+Ⓝ</p> <p>16 上</p>
  <p><b>牛鬼突</b> ⇩+Ⓝ+Ⓚ</p> <p>27 中</p>	  <p><b>虎鉄</b> ⇨+Ⓚ(最大ため)</p> <p>45 中</p>	  <p><b>黒龍殺 新</b> ⇨+Ⓚ+Ⓝ+Ⓝ+Ⓝ</p> <p>18 中</p>		
  <p><b>不動殺・新</b> ⇨+Ⓝ+Ⓚ</p> <p>覚-1 18 中</p>	  <p><b>鐵通し</b> ⇨+Ⓚ</p> <p>23 中</p> <p>さばき、覚-1</p>	  <p><b>護法・百合折り</b> ⇨+Ⓚ</p> <p>16 中</p> <p>さばき、さばき時は投げにシフト、さばき時:ダメージ20</p>		
  <p><b>霧払い</b> Ⓚ+Ⓞ</p> <p>25 上</p>	  <p><b>斑鳩</b> Ⓚ+Ⓞ+Ⓝ</p> <p>15 中</p>	  <p><b>大蛇屈</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ</p> <p>23 下</p>		
  <p><b>仁王倒し</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ</p> <p>20 下</p>	  <p><b>仁王殺</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ(カウンターヒット時)⇨+Ⓞ</p> <p>40 打投</p>	  <p><b>雷神殺</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ</p> <p>22 上</p>	  <p><b>天狗殺</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ</p> <p>振り向き状態へ 30 上</p>	
  <p><b>出足払い</b> ⇨or⇨+Ⓚ+Ⓞ</p> <p>ヒット時は投げにシフト、ヒット時:ダメージ+20 10 下</p>	  <p><b>鬼首刈り</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ</p> <p>25 上</p>	  <p><b>叢雲</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ(ガードorヒット時)⇨+Ⓞ</p> <p>40 打投</p>		
  <p><b>前方回転受け身</b> ⇨+Ⓚ+Ⓞ+Ⓞ</p> <p>- 特殊</p>				

**水面払い**【⇨or⇨+Ⓚ+Ⓝ】／軸をずらしながら相手の足元を攻撃する下段攻撃。軸移動するため発生速度は遅いが、相手の攻撃をかわして狙えるので、不利な状況で活躍する。ただし、避け切れない場合は側面から打撃を受けてしまうため、使いどころを間違わないように注意。

**迦楼羅**【⇨+Ⓚ】／ノーマルヒットで浮かせられる中段攻撃。「VF5」から空中コンボで安定したダメージを奪えるようになったので、戦術に組み込んでいきたい。技の発生は遅いため、やや離れた間合いから相手の攻撃に合わせて狙うといい。ガード後は反撃は受けない程度の不利。

**黒龍殺 止**【⇨+Ⓚ+Ⓝ+Ⓝ】／中・上・上という3段攻撃。初段ノーマルヒットで2発目まで連続ヒット。3発目まではつながらないが、ガードさせて五分。また、空中ヒット時はたたき付けダウンを奪えるため、空中コンボに最適。技の発生がそこそ早いので、立ちⓃヒット時の連係とし

ても使っていいぞ。

**黒龍殺 新**【⇨+Ⓚ+Ⓝ+Ⓝ+Ⓝ】／3発目しゃがみヒット時はよろけを誘発し、カウンターヒット時は腹崩れを誘発。連係として使う場合、上段をしゃがんでかわす相手に狙うようにし、空中コンボでは重いキャラに対して使っていこう。ガードされると肘クラスの反撃が確定してしまう。

**牛鬼突**【⇩+Ⓝ+Ⓚ】／「VF5」から通常のような変更。弱体化と思われるが、相手が目の前に居るため直接的な二択を迫りやすい。また、ガード後に反撃を受けない程度の不利であることも、強化点の一つといえる。

**不動殺・新**【⇨+Ⓝ+Ⓚ】／突進しながら拳を振り下ろす中段攻撃。ヒット後は有利で、相手はしゃがみ状態に。カウンターヒット時は、下段投げや【⇨+Ⓚ】がつながる。

**護法・百合折り**【⇨+Ⓚ】／中段Ⓝと中段肘をさばく効果がある。さばき成功後は【⇨+Ⓚ】や、少し前ダッシュしてか

らの上段投げが確定するほど有利。ノーマルヒットでも有利なので、攻勢を維持することができるぞ。

**斑鳩**【Ⓚ+Ⓞ+Ⓝ】／全回転の上段回し蹴りから、直線の中段攻撃を繰り出す連係攻撃。ヒット後は腹崩れを誘発する。相手の受け身などに合わせて狙っていこう。ガード後は反撃を受けないが、避けに対しては無効。初段で止めて、ほかの選択肢を狙っていくのも悪くない。

**雷神殺**【⇨+Ⓚ+Ⓞ+Ⓞ】／ノーマルヒットで頭崩れを誘発する。発生が遅く、かつ直線的な攻撃となっているので、少し離れた間合いから置いておく感じで使っていこう。

**天狗殺**【⇨+Ⓚ+Ⓞ】／空中判定の上段攻撃。技後には相手に背を向けた状態になり、ヒット時にはよろけを誘発するので、背後状態からの【⇨+Ⓚ】が有効な連係だ。威力が30と高いため、相手が投げを狙ってきたところに使っていきたい。ガードされてもスキは小さい。





## 通常時の技



**伐折羅**  
(P)+K+G 16 中

※



**水月蹴り**  
(ディフェンシブムーブ中) P+K 25 中



**迷企羅**  
(伐折羅ヒット時) △◇P+K 14 打投



**掌打**  
(オフェンシブムーブ中) P 16 中



**蹴り上げ**  
(オフェンシブムーブ中) K 21 中



**昆羯羅**  
(迷企羅利中) ◇P 35 投コ

覚-2



**因達羅**  
(迷企羅利中) ◇P 35 投コ

覚-2

## ジャンプ攻撃



**跳び突き**  
(上昇中) P 25 中



**跳び鉄槌**  
(空中) P 25 中



**跳び蹴り**  
(上昇中or空中) K 25 中



**跳び水月蹴り**  
(着地ぎわ) K 20 中

## 背後攻撃



**突き**  
(敵背後) P 12 上

Pからの技につながる



**鉄槌**  
(敵背後) ◇P 20 中



**回し蹴り**  
(敵背後) K 30 上



**脛蹴り**  
(敵背後) ◇K 20 下



**蛟龍殺**  
(敵背後) P+K 20 中



**大内刈り**  
(敵背後) P+G 28 上投

## ダウン攻撃



**止**  
(敵ダウン) △P 12 ダ攻



**疾風**  
(敵ダウン) △P 20 ダ攻



**飛燕返し**  
(敵うつ伏せ足ダウン) ◇or△P+G 30 ダ攻



**羽織固め**  
(敵うつ伏せ頭ダウン) ◇or△P+G 30 ダ攻



**閻魔殺**  
(敵うつ伏せ左ダウン) ◇or△P+G 30 ダ攻



**腕ひしぎ**  
(敵うつ伏せ右ダウン) ◇or△P+G 30 ダ攻



**股裂き**  
(敵仰向け足ダウン) ◇or△P+G 30 ダ攻

※P+K+G+△◇P+K◇Pの総称は神将三豪、P+K+G+△◇P+K◇Pの総称は裏・神将三豪

**神将三豪**〔P+K+G△◇P+K◇P〕/ゴウ3段の異名を持つ、打撃からの投げコンボ。初段がヒットすれば投げ技に移行し、追加入力で投げコンボへと派生する。『VF5』から最後のコマンドが◇Pとなったため、出しやすくなっている。また、最後まで出せば爆発的なダメージを相手に与えることができるので、スキの大きい下段攻撃をガードした後などに狙いたい。ちなみに、初段の打撃をガードされると肘クラスの反撃が確定。

**掌打**〔(オフェンシブムーブ中)P〕/オフェンシブムーブからの中段P属性攻撃。スキは小さいが、大きなリターンは見込めない。ただし側面ヒット後は大きく有利で、技後優位に立てることは間違い無い。また、しゃがみヒットすればよろけを誘発することも特徴。

**蹴り上げ**〔(オフェンシブムーブ中)K〕/オフェンシブムーブからの中段K属性攻撃。この技を相手の側面か背後に

硬化カウンター以上でヒットさせれば各種崩れを誘発。ガードされると重量級Kが確定反撃になってしまう点は痛い。各種崩れからのコンボは見返りが大きい。

**水月蹴り**〔(ディフェンシブムーブ中)P+K〕/ディフェンシブムーブ中に出せる避け攻撃。相手の攻撃を避けた後の反撃技として使うのはもちろん、全回転属性の中段なのを生かし相手の受け身に合わせて使うのもいい。ただし、ガードされると肘クラスの反撃を受ける。

**跳び蹴り**〔(上昇中or空中)K〕/ゴウのジャンプ攻撃はどれも標準的なもの。最も使いやすいのは〔(上昇中or空中)K〕。相手の起き上がり下段攻撃などに狙おう。

**鉄槌**〔(敵背後)◇P〕/背後状態から出せる中段P属性攻撃。〔◇K+G〕ヒット後に狙えば空中コンボの起点となる。

**脛蹴り**〔(敵背後)◇K〕/背後状態から相手の足元を攻撃する下段攻撃。カウンターヒット時は各種下段投げが確定。

この技も〔P◇K〕や〔◇K+G〕後などに狙っていい。この技も〔P◇K〕や〔◇K+G〕後などに狙っていい。**蛟龍殺**〔(敵背後)P+K〕/ヒット時に側面を向かせる効果がある中段攻撃。背後状態では出ることができないのだが、技の発生が早いので強引に狙ってみるのもいい。**大内刈り**〔(敵背後)P+G〕/背向け状態からの上段キャッチ投げ。〔◇K+G〕ヒット後に二択を狙える場面で使う。

**止**〔(敵ダウン)△P〕/ダウンした相手に狙える素早い小ダウン攻撃。特定の技後に確定で決まる状況があるので、状態をしっかりと把握しておこう。**疾風**〔(敵ダウン)△P〕/一般的な大ダウン攻撃。通常時に狙える状態は少なく、空中コンボから壁ヒットさせて受け身の取れない状態を作るなどしてから狙っていい。**各種ダウン投げ**/大ダウン攻撃と狙いどころは同じだが、〔△or◇K+G〕後にも決まる。ただし、投げ抜けされる可能性がある。狙う際は投げ方向を振り分けたい。





**裂縫固め**  
(敵仰向け頭ダウン) ◊or△P+◎ 30 夕投



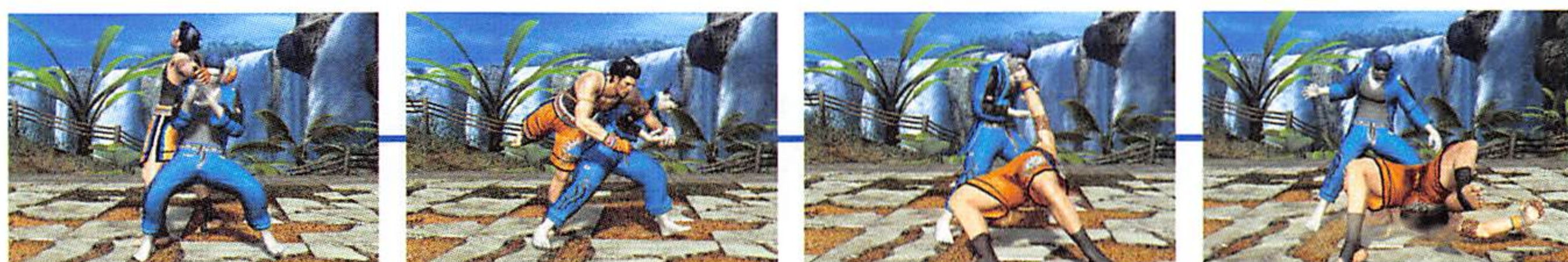
**村雨**  
(敵仰向け右ダウン) ◊or△P+◎ 30 夕投



**腕ひしぎ**  
(敵仰向け左ダウン) ◊or△P+◎ 30 夕投



**巻込み**  
P+◎ 40 上投



**鬼狩り**  
△P+◎ 45 上投



**大外刈り**  
△P+◎ 50 上投



**背負い投げ**  
△P+◎ 50 上投



**轟雷**  
△P+◎ 40 上投



**内股**  
△P+◎ 47 上投



**奈落落とし**  
△P+◎ 35 上投



**土蜘蛛**  
△P+◎ 18 上キ

覚-1

**巻込み** [P+◎] / 最も威力の低い投げ。ゴウは投げ技が充実しているので、あえてこの技を使う必要は無い。

**鬼狩り** [△P+◎] / 相手の腕を極めながら背後に回り込み、きりもみ状態で相手を投げる新技。[P+◎]より威力が高いため、ワンコマンド投げとして使うのであれば、こちらを使うのが優秀。ただし、投げ後に追撃ができないので、その点は覚えておくこと。

**大外刈り** [△P+◎] / 相手の足を引っ掛けて倒し込む、柔道ならではの投げ技。コマンドが簡単で、とっさに狙えるのが強み。投げ抜けされた場合は若干不利。

**背負い投げ** [△P+◎] / ゴウを使って忘れてならないのが、この背負い投げだ。相手を後方に投げる特性があり、壁が背後にある状態なら壁ヒットを狙える。壁ヒット後は[△P+◎]で追撃可能となるため、大きなダメージを期待できる。また、相手との位置が入れ替わるので、リングアウト

狙いとしても使っていけるぞ。

**轟雷** [△P+◎] / 前方へ大きく飛ばす投げ技。投げ自体の威力は[P+◎]と同じだが、技後には小ダウン攻撃を狙えるため総ダメージは[P+◎]より高い。また、ダウン中の回復が遅い相手なら[(敵ダウン中) ◊or△P+◎]を狙っていける。最大の特徴は壁ヒットを狙えることにあり、角度によっては受け身の取れないダウンを奪えるため[△P+◎]での追撃が可能となる。壁ヒット時はダメージが大きくアップするので、積極的に狙いたい。

**内股** [△P+◎] / ダメージこそ低いものの、最後のコマンドが△方向となっていることから、相手の投げ抜けに対する警戒度が比較的低いのが最大の特徴といえる。また、最初のコマンドが△であるため、前ダッシュからの投げが可能で、間合いを詰めながら投げることができる。投げ抜けがうまい相手への裏の選択肢としても有効。

**奈落落とし** [△P+◎] / 技後には小ダウン攻撃が決まるが、全体的なダメージは低い。酔い覚まし効果(-1)を持っているので、対シュン戦で使っていくのが効果的。それ以外で無理に狙う必要は無いだろう。

**土蜘蛛** [△P+◎] / 相手の打撃に勝てるキャッチ属性の上段投げ。技の発生が遅いため、通常の投げ技として狙うのではなく、相手の避けや受け身などに狙っていきたい。また、「VF5」から投げ抜けができなくなったのがこの技最大の強化点。そのため、受け身攻めでは相手の立ち打撃技と避けに対して勝つことができ、かなり重宝する。

なお、技が決まらなかった場合でも姿勢を低くするため、相手の打撃による反撃が当たらない場面がある。技後はしゃがみダッシュからの[△P+◎]や[△P+◎]での追撃ができるので、ダメージ的にも期待できる優れたモノだ。この技をチラつかせつつ、打撃を織り交ぜていこう。











<b>組手払い</b>		-	さ
(P+K)			
さばき			



<b>組手払い～掴み</b>		0	
(P+K)(P+G)			上キ
つかみへ			



<b>掴み</b>		0	
(P+K)(P+G)など			上キ



<b>前方崩し</b>		0	
(つかみ中)△			投コ



<b>後方崩し</b>		0	
(つかみ中)△			投コ



<b>右方崩し</b>		0	
(つかみ中)△			投コ



<b>闇払い</b>		-	さ
△△(P+K)			
さばき			



<b>闇払い～掴み</b>		0	
△△(P+K)(さばき時)			上キ
△(P+G)			
つかみへ			



<b>掴み</b>		0	
(P+K)(P+G)など			上キ



<b>球投げ</b>		40	投コ
(つかみ中)△(P+G)			



<b>前方崩し</b>		0	
(つかみ中)△			投コ



<b>後方崩し</b>		0	
(つかみ中)△			投コ



<b>右方崩し</b>		0	
(つかみ中)△			投コ



<b>左方崩し</b>		0	
(つかみ中)△			投コ



<b>突き飛ばし</b>		0	投コ
(つかみ中)(P+G)			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			



<b>足払い</b>		20	投コ
(つかみ中)△or△・△or△・△or△・△(P+G)			
ダメージは△(P+G)で出したときのもの			

**組手払い**(P+K) / 上・中P, 肘をさばく。不利な状況下で役立つ、さばきポイントが早いので、大きく不利な状態からでも相手の攻撃をさばくことができる。また、この技からの派生につなげなくても大きく有利となるのが特徴で、さばき技を使用する際に、不利が小さければ小さいほど、さばいた際の有利さは大きくなる。そのため、さばき状況によっては立ちPや(△△P)などの打撃技が確定する。さばきから派生へとつなげれば、ほぼつかみへ移行。よほどのことが無い限りはつかみが失敗することは無いと見ていい。なお、さばきポイントが早めな関係で、技の後半部分はスキだらけとなる。そのため、(P+K)を入力した際は相手の状況をしっかりと確認して、さばけなければ投げ抜けなどのフォローをしておこう。

**闇払い**(△△P+K) / 下段P属性の技をさばく技。さばきに成功すれば派生技が確定するほか、派生技に移行しな

くても上段投げや打撃技が確定するほど有利が大きい。この技も(P+K)と同様に、硬化差が小さければ小さいときほど、さばき成功時のリターンが大きくなる。相手と五分の状態ですばき成功すれば、(P+K+G)が確定するほどだ。また、大きく不利な状態ですばいても(△△P)が確定するほか、上段投げが0フレーム投げとなって確定する。つかみモーションが無いので、相手は投げ抜けの反応が厳しくなるので、さばきから投げの入力を一連の動作として戦術に組み込んでみるのもいい。

**突き飛ばし**(つかみ中P+G) / 『VF5』からP+Gにコマンドが変更。技性能は変わり無く、技後は若干有利な程度。投げ後は素早く(△P)と投げで二択を迫ろう。

**背負い落とし**(つかみ中△・△P+G) / つかみからの最大ダメージ。入力方向は△、△とも威力の高い投げ技がそろっているため、投げ抜けの警戒度が高い。

**球投げ**(つかみ中△P+G) / 後方に大きく投げる。自分の後方がリング際の場合はリングアウト狙いとして有効。

**足払い、送り足払い**(つかみ中△・△or△・△P+G、つかみ中△・△or△・△P+Gなど) / 技名は違うが、効果は同じ。技単体のダメージは低いが、成立後にはダウン投げが確定。ダウン投げを含めた総合ダメージは、つかみから狙える最高ダメージと同じぐらいのものとなる。

**足払い・剛～止、送り足払い・剛～止**(つかみ中△・△P+G、つかみ中△・△P+G) / △or△方向で最大ダメージ。つかみからの最大ダメージ投げは△と△方向なため、△or△方向に警戒心が薄い相手に使っていくといい。

**膝車**(つかみ中△・△or△・△P+G) / この技もつかみ状態から後方へ投げ飛ばす。ただし、一度△or△に入力してからでないと出すことができないので、投げ抜けのチャンスは2回与えてしまうということになる。







通常時の技



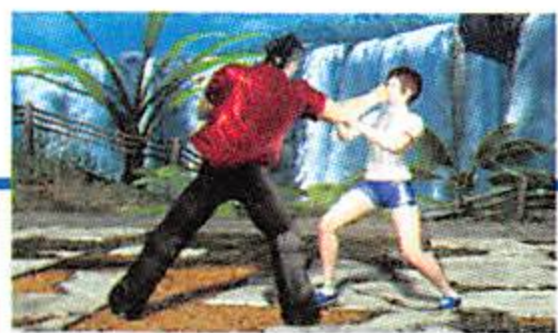
ジャブ	
①、②	12
	上

②で踏み込む



ジャブ、ストレート	
①②	12
	上

◇でダッキング、△or▽でスリッピングへ



コンビネーションアッパー	
①②③	12
	上



コンボダブルニー	
①②③④	16, 14
	中・中



シットジャブ	
◇①	9
	特下



ジャブ～スピッキック	
①④	20
	上

キャンセル可



コンビネーションロー	
①②④	17
	下



シットジャブ	
◇①	9
	特下



ジャブ～ボディストレート	
①②	14
	中



グライディングニー	
①②④	20
	中

覚-1



グライディングニー～キャッチ	
①②④⑤ (カウンターヒット時) ①+⑥	-
	打投

首相撲へ



ジョルトアッパー	
△①	16
	中



ティソークコンビネーション	
△①②	20
	上

覚-1



ガゼルアッパー	
△△①	16
	中



ガゼルコンビネーション	
△△①②	14
	中



エルボーフック	
△①	19
	中

◇でダッキング、△or▽でスリッピングへ



エルボーフック～スクリューハイキック	
△①④	20
	上



スパインウィップ	
△①	22
	上

◇でダッキング、△or▽でスリッピングへ



ルンビニーコンビネーション	
△①④	15
	特中

◇でダッキング、△or▽でスリッピングへ



ルンビニーコンビネーション～キャッチ	
△①④ (カウンターヒット時) ①+⑥	-
	打投

首相撲へ



シャープシュート	
△①	18
	下



ライジングアッパー	
▽△①	20
	中



ライジングアッパー	
▽△①	20
	中



ハイキック	
②④	16
	特上



カッティングロー	
◇④	16
	下



ストップング	
④	16
	中



ストップング～モビリティジャブ	
④①	14
	上

◇でダッキング、△or▽でスリッピングへ



ティーコンビネーション	
④①④	20
	中



ティーコンビネーション～キャッチ	
④①④ (カウンターヒット時) ①+⑥	-
	打投

首相撲へ

**ジャブ**【①】からの連係／攻めの起点となる立ち①からは、返し技に使う【①④】や中段～中段へ連係する【①②④⑤】、最後のケズリに便利な【①②④】などがメインとなる。中でも【①②④⑤】は3発目がカウンターヒットした際に①+⑥入力すれば首相撲へとつながり、そこからの派生で大ダメージが期待できる。2発止めから投げと、ディレイをかけつつ打ち切る二択で攻めよう。

**シットジャブ**【◇①】／相手の動きを止めるのに使えるしゃがみ①。ヒットした場合は有利となるので、続けて攻めていこう。発生は立ち①よりわずかに遅い。

**ティソークコンビネーション**【△①②】／中段ショートアッパーから上段の肘への連係。初段ヒットを確認してつなぐことができ、2発目がカウンターでヒットした場合はたたき付けダウンを奪う。酔い覚まし効果があるので、シュン戦で特に威力を発揮する。

**ガゼルコンビネーション**【△△①】／初段カウンターヒット時は相手を浮かせ、コンボを狙える2段連係。2発目がガードされるとスキが生じるので、初段止めで使おう。

**エルボーフック～スクリューハイキック**【△①④】／一般的な「肘」の性能を持つエルボーフックは、ブラッドの主力武器。発生が早く、カウンターヒットを確認してから派生の④につなげれば安定したダメージを与えられるため、接近戦の要となる。④のほかに特殊行動へ移行できるので、消極的な相手にはラッシュをかけていこう。

**ルンビニーコンビネーション**【△①④】／攻撃発生が早く、突進力がある半回転の上段～特殊中段攻撃連係。ノーマルヒットで連続ヒットし、有利。1発止め、2発止め時ともに特殊行動への移行が可能となっている。2発目がカウンターヒットした場合は首相撲へと移行できるので、見返りの大きい高性能な技だ。

**シャープシュート**【△①】／技を出した瞬間からしゃがみ状態になるため、相手の投げや上段攻撃をかわしつつ攻撃可能。カウンターヒット時は崩れを誘発、コンボが入る高性能な下段攻撃。ガードされた場合はスキがある。

**ハイキック**【②④】／特殊上段攻撃のハイキックで、カウンターヒットした場合は頭崩れを誘発、コンボでまとまったダメージを与えられる。発生はそれほど早くないので、こちらの有利が大きいつきに狙っていこう。

**ストップング**【④】からの連係／中段キックから、上段～中段へと連係していく。3発目の中段キックがカウンターヒットした場合は首相撲へとつながるので、2発止めからの投げと打ち切りの二択を仕掛けていく。

**ニーアッパー**【◇④】／カウンターヒットで相手を浮かせ、コンボを狙える高性能なヒザ蹴り。発生が遅いので、かなり有利な状態で狙っていく。技後に各種特殊行動への移

※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの





ローキック	
↓or△+K	13
	下



ダブルストライク	
↓or△+KK	20
	上



ニーアッパー	
△+K	20
	中



ストップキック	
△+K	21
	中



フェイクジャブ	
△+P	14
	上



ボディクラッシュミドル	
△+K+P	16
	中



クイックローキック	
△+K+△+K	16
	下



カウ・ロイ	
△+△+K	28
	中



ステップチェンジニー	
△+△+K	30
	中



ターンソバット	
↓+△+K	25
	中



ミドルキック	
△+K	23
	中



ミドルキック～キャッチ	
△+K (カウンターヒット時)+△+△	—
	打投



ティークラッシュ	
△+△+K	22
	中



ティークラッシュ	
△+△+K	22
	中



ディストラクションボディ	
△+△+K	18
	中



ショベルフック	
△+P+K	16
	中



ショベルフック ダブル	
△+P+K+P	12
	中



ショベルフック トリプル	
△+P+K+P+P	12
	中



ラストショット	
△+P+K+P+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+P+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+P+△+P	15
	上



ティークラッシュ	
△+△+K+P	18
	中



ショート	
△+△+P+K	16
	中



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ショートアッパー	
△+△+P+K	16
	中



アッパーコンビネーション	
△+△+P+K+P	16
	中



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



ラストショット	
△+P+K+△+P	15
	上



フェイズングフック	
△+△+P+K+△+△+P	20
	上



ステップアウトフック	
△+P+K	20
	上



フェイズングスマッシュ	
△+P+K	20
	上



ステップインニー	
△+K+△	18
	中



フロントキック	
△+K+△+K	17
	中



フロントキック	
△+K+△+K	17
	中



フロントキック	
△+K+△+K	17
	中



ハイスピンキック	
K+△	23
	上



トルネードコンビネーション	
K+△+△+K+△	21
	下



ステップインニー	
△+K+△	18
	中



フロントキック	
△+K+△+K	17
	中



フロントキック	
△+K+△+K	17
	中



フロントキック	
△+K+△+K	17
	中



フロントキック	
△+K+△+K	17
	中

行が可能で、多少決め打ちになってしまう感はあるが、ある程度のフォローとして使える。

**ストップキック**【△+K】からの連係／リーチが非常に長い前蹴りである【△+K】は、中間距離で大活躍する中段攻撃の一つ。【△+K+P】と入力すると、蹴りをキャンセルしてジャブが発生、そこから中段の【△+K+P+K】と下段の【△+K+P+△+K】で相手に二択を迫れる。技後に特殊行動へ移行できるため、うまく使いこなせると戦術の幅が広がる。

**カウ・ロイ**【△+△+K】／ブラッド最大の特技であるカウ・ロイ。『VF5』でもその存在感は健在で、ノーマルヒットでもコンボが狙え、総合ダメージは非常に大きい。ただし、ガードされた場合はスキが大きいので乱発は厳禁。

**ステップチェンジニー**【△+△+K】／発生は非常に遅いが、ヒットさせると相手を大きく浮かせるヒザ蹴り。起き上がり攻撃つぶし以外には、用途がほとんど無い。

**ターンソバット**【↓+△+K】／後ろを向きつつソバットを繰り出す。リーチが非常に長いので、中間距離で相手の出鼻をくじくのに使える。しゃがみにヒットするとよろけを奪えるぞ。出始めにミドルキックなどをくらうと背後崩れとなってしまうので、相手に読まれないよう注意。

**ダブルストライク**【↓or△+KK】／ローキックからハイキックへの連係。2発目カウンターヒット時は、【△+K】と同じコンボが狙える。ディレイをかけて使っていく。

**ミドルキック**【△+K】／威力や発生のは早さは、一般的なミドルキックと同じ。特筆すべきは、近距離でカウンターヒットした場合に首相撲への移行が可能。そこからの連係で大ダメージを狙えるので、見返りが大きい。

**ティークラッシュ**【△+△+K】／ガードされても不利の小さい中段攻撃。技の持続時間が長く、起き上がり攻撃をつぶすのに最適。ヒット後は有利なので、続けて攻めよう。

**ラストショット**【△+P+K+△+P】／発生が早めで、硬化カウンターヒット以上でたたき付けダウンを誘発、コンボを狙える中段～上段連係。主に返し技として使っていく。

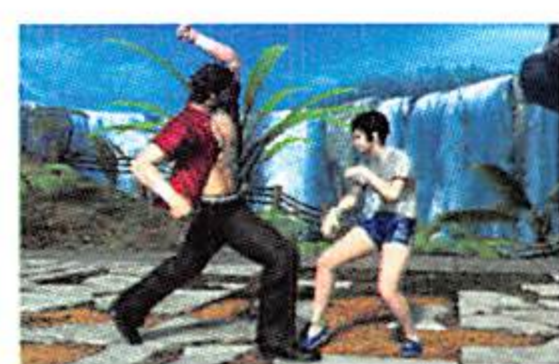
**ショートアッパー**【△+△+P+K】からの連係／中段のショートアッパーから、同じく中段のアッパーと上段のフックへ連係する。前者は主にコンボで使用していき、技後は特殊行動へ移行が可能。後者は連続ヒットしつつ相手を横に向かせる効果がある。しゃがまれない限りスキは小さいため、中段の派生とうまく使い分けよう。

**ハイスピンキック**【K+△】／上段ながら、避けに強い全回転攻撃。カウンターでヒットするとダウンを奪い、続く派生の【K+△+△+K+△】がコンボとなる。

**フロントキック**【△+K+△+K】／中段のヒザ～中段の蹴りと繰り出す連係で、ノーマルヒットで連続ヒットしつつ、特殊行動へ移行可能。展開が非常に早くスキが小さい。



通常時の技



<b>パップソークカウ</b>	25	中
△+□+◎		



<b>ジャガーテイル</b>	24	下
△+◎		



<b>ダッキング</b>	-	特殊
△+◎+◎		
△でスウェーバック、△or△でスリッピングへ		



<b>ロングダッキング</b>	-	特殊
△+◎+◎		
△or△でスリッピングへ		



<b>スウェーバック</b>	-	特殊
△+◎+◎		
△でダッキング、△or△でスリッピングへ		



<b>スリッピングライト</b>	-	特殊
△+◎+◎ (1P側スタート時の構えで)		
△でダッキング、△でスウェーバック、△でスリッピングへ		



<b>スリッピングレフト</b>	-	特殊
△+◎+◎ (1P側スタート時の構えで)		
△でダッキング、△でスウェーバック、△でスリッピングへ		



<b>フェイジングターン</b>	-	特殊
△or△+◎+◎or△		



<b>オーバー・ステップミドル</b>	25	中
(ディフェンシブムーブ中)△+◎		



<b>ボディフロー</b>	16	中
(オフェンシブムーブ中)△		



<b>クイックニー</b>	21	中
(オフェンシブムーブ中)◎		



<b>ジャンピングニー</b>	30	中
(壁正面)△+◎+◎		

ダッキング中の技



<b>ダッキング</b>	-	特殊
△+◎+◎		
△でスウェーバック、△or△でスリッピングへ		



<b>ボディフック</b>	16	中
(ダッキング中)△		



<b>クロスアッパー</b>	22	中
(ダッキング中)△△		



<b>ダッキングニーアッパー</b>	23	中
(ダッキング中)◎		
ため可、ため時:覚-2、最大ため時:ダメージ30		



<b>ダッキングニーアッパー〜キャッチ</b>	-	打投
(ダッキング中◎)(カウンターヒット時)△+◎		
首相撲へ		



<b>ヘルトラップ</b>	-	さ
(ダッキング中)△+◎		



<b>ガゼルアッパー</b>	28	中
(ダッキング中)△+◎		
(さばき時)△		



<b>ミドルスピニングキック</b>	25	中
(ダッキング中)◎+◎		

ロングダッキング中の技



<b>ロングダッキング</b>	-	特殊
△+◎+◎		
△or△でスリッピングへ		



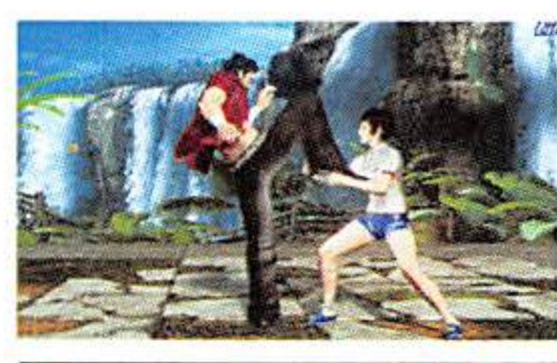
<b>クイックフック</b>	10	上
(ロングダッキング中)△		



<b>ティーソークランコンボ</b>	10	上
(ロングダッキング中)△△		
※1		



<b>ダブルティーソークランコンネーション</b>	10	上
(ロングダッキング中)△△△		



<b>クイックニーキック</b>	18	中
(ロングダッキング中)◎		



<b>ダブルニーコンボ</b>	16	中
(ロングダッキング中)◎◎		



<b>コークスクリューストレート</b>	27	上
(ロングダッキング中)△+◎		
覚-1		



<b>クラッシュニーキック</b>	28	中
(ロングダッキング中)◎+◎		



<b>アローキック</b>	25	中
(ロングダッキング中)△+◎		
振り向き状態へ		

※1.△でダッキング、△でスウェーバック、△or△でスリッピングへ

**パップソークカウ** (△+◎+◎) / ヒットさせると、相手を尻もち状態にさせる中段攻撃。意外にスキが小さく、突進力があるのが特徴だ。

**ダッキング** (△+◎+◎) / 前方にかがみ込みつつ、そこから専用の打撃技を出せる特殊行動。技の途中からしゃがみ状態となるため、上段攻撃や投げをかわすことが可能だ。なお、ここから投げを狙うと自動的にOフレーム投げとなるため、打撃技との二択が非常に強力。

**スウェーバック** (△+◎+◎) / 後ろへ身を引く特殊行動なのだが、技をかわす性能はあまり無く、どちらかという派生の打撃技を狙っていく目的で使う。

**スリッピングライト** (△+◎+◎ (1P側スタート時の構えで)) / 自分の背中側へ小さく避ける特殊行動で、上段攻撃をかわしやすい性質を持つ。ここからさらに同じ方向へレバーを入れると、フェイジングターンへ移行する。

**スリッピングレフト** (△+◎+◎ (1P側スタート時の構えで)) / 自分の腹側へ小さく避ける特殊行動で、同じく上段攻撃をかわしやすい性質を持つ。フェイジングターンへ派生する条件も同じだ。なお、これはスリッピングライトも同様だが、1P側スタート時の構えではない場合、レフトとライトが逆のコマンドとなる。

**ボディフロー** ((オフェンシブムーブ中)△) / オフェンシブムーブからの中段攻撃。ヒット後は有利でスキが小さい。しゃがみヒット時はよろけを誘発できる。

**クイックニー** ((オフェンシブムーブ中)◎) / ガードされた際のスキはあるが、相手の横から当たった場合は横崩れを誘発し、コンボを狙っていける特殊な技。多段の連係を選けた場合に決めていきたい。

**クロスアッパー** ((ダッキング中)△△) / ボディフックからアッパーへつながる2段連係で、2発とも中段攻撃なので

途中止めからの投げと二択になる強力な技。2発目がカウンターヒットすると相手を浮かせてコンボが狙えるぞ。なお、初段がしゃがみにヒットした場合はよろけを誘発、さらにそれを確認して2発目を出すとよろけ中にヒットし、相手を浮かせることができる。

**ヘルトラップ** ((ダッキング中)△+◎) / しゃがみ△をさばく特殊な技で、さばき成功時は大幅に有利となる。相手がよろめいているところに前方ダッシュからのカウ・ロイを入れて、大ダメージを与えるといい。技自体のスキが小さく、フェイント的にも使っていける便利な技だ。

**ミドルスピニングキック** ((ダッキング中)◎+◎) / リーチが長い全回転の中段攻撃。先端をガードさせれば反撃を受けにくいので、主に起き攻めに組み込んでいく。

**ダブルニーコンボ** ((ロングダッキング中)◎◎) / ロングダッキングからの主力技で、中段～中段の2段連係かつ2





<b>スウェーバック</b>	—
◇②+⑧+⑥	特殊

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>スウェーバックジャブ</b>	14
(スウェーバック中)②	上

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>スウェーバックミドルキック</b>	22
(スウェーバック中)⑧	中



<b>スウェーバックロー</b>	23
(スウェーバック中)⑧+⑥	下



<b>クロスカウンターフック</b>	20
(スウェーバック中)◇②+⑧	上

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>スウェーバックストレート</b>	13
(スウェーバック中)②+⑧	上

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>コンボカッティングエルボー</b>	16
(スウェーバック中)②+⑧②	上

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>コンボエルボーミドルキック</b>	18
(スウェーバック中)②+⑧②⑧	中

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>ラジャダムナン・コンビネーション</b>	15
(スウェーバック中)②+⑧②⑧(ガードorヒット時)◇⑧	中

覚-2



<b>ウェーピングボディ</b>	14
(スリッピングライト中)②+⑧	中

スリッピングライトへ



<b>ウェーピングボディ〜スマッシュフック</b>	10
(スリッピングライト中)②+⑧②	上



<b>スリッピングライト</b>	—
◇②+⑧+⑥(1P側スタート時の構えで)	特殊

※1



<b>ボディブレイク</b>	22
(スリッピングライト中)②	中

※1



<b>ピアッシングニー</b>	25
(スリッピングライト中)⑧	中

※1



<b>スリッピングレフト</b>	—
◇②+⑧+⑥(1P側スタート時の構えで)	特殊

※1



<b>スマッシュフック</b>	22
(スリッピングレフト中)②	上

※2



<b>ハンティングミドルキック</b>	25
(スリッピングレフト中)⑧	中

※2



<b>ハンティングミドルキック〜キャッチ</b>	—
(スリッピングレフト中)⑧(ヒット時)②+⑥	投げ

首相撲へ



<b>フェイジングターン</b>	—
◇or◇②+⑧+⑥◇or◇	特殊

※1



<b>フリッカージャブ</b>	12
(フェイジングターン中)②	上

※1



<b>チョッピングブロー</b>	20
(フェイジングターン中)②②	中

※2



<b>グランドスイープフック</b>	22
(フェイジングターン中)◇②	下

ため可、最大ため時ダメージ30



<b>ダブルクラッシャー</b>	18
(フェイジングターン中)②+⑧	中

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>フェイスラッシュニー</b>	23
(フェイジングターン中)⑧	上

覚-1



<b>ジャンプキック</b>	25
(上昇中or空中)⑧	中

覚-1



<b>フェイジングターン</b>	—
◇or◇②+⑧+⑥◇or◇	特殊

※1



<b>フリッカージャブ</b>	12
(フェイジングターン中)②	上

※1



<b>チョッピングブロー</b>	20
(フェイジングターン中)②②	中

※2



<b>グランドスイープフック</b>	22
(フェイジングターン中)◇②	下

ため可、最大ため時ダメージ30



<b>ダブルクラッシャー</b>	18
(フェイジングターン中)②+⑧	中

◇でダッキング、◇or◇でスリッピングへ



<b>フェイスラッシュニー</b>	23
(フェイジングターン中)⑧	上

覚-1



<b>ジャンプキック</b>	25
(上昇中or空中)⑧	中

覚-1



<b>フェイスラッシュニー</b>	23
(フェイジングターン中)⑧	上

覚-1



<b>ジャンプキック</b>	25
(上昇中or空中)⑧	中

覚-1



<b>ジャンプサイドキック</b>	20
(着地ざわ)⑧	中

覚-1

※1.◇でダッキング、◇でスウェーバック、◇でスリッピングへ ※2.覚-1、ウェーピングボディから出した場合ダメージ10

発目がノーマルヒットでも相手を浮かせてコンボが決まる強力な技。発生が早くスキが小さいため、2発目をチラつかせて初段止めからさまざまな連係を組み立てよう。

**コークスクリューストレート**[(ロングダッキング中)②+⑧] / 相手の立ちガードを崩す上段のストレート。ヒット、ガード崩し時を問わず、立ち②からの追撃が非常に決まりやすいのが特徴だ。[(ロングダッキング中)⑧⑧]との二択として使っていけるぞ。

**スウェーバックストレート**[(スウェーバック中)②+⑧]からの派生 / 連続ガード&ヒットの上段〜上段連係である[(②+⑧②)]からは、同じく連続ヒットしダウンを奪える中段〜中段連係の[(②+⑧②⑧②)]と、各種特殊行動からの連係へ移行するのがメインとなる。特に[(②+⑧②)]後にダッキングへ移行しての投げが非常に強力なため、二択となる。スウェーバックからはこの連係を主に狙おう。

**ボディブレイク**[(スリッピングライト中)②] / ノーマルヒットで腹崩れを誘発し、コンボを決めれば約60のダメージを与えるため、見返りが大きい。

**ピアッシングニー**[(スリッピングライト中)⑧] / 中段のヒザ蹴りながら、ガードされてもスキが小さく、カウンターヒット時はコンボまで決められる強力な技。判定が強く、ノーマルヒット時は若干有利。

**スマッシュフック**[(スリッピングレフト中)②] / 非常に発生が早い上段のフックで、特殊行動へ移行可能な打撃技の後に出すと相手の技をつぶしやすい。ノーマルヒットでコンボが決まるため、見返りが大きい。

**ハンティングミドルキック**[(スリッピングレフト中)⑧] / ガードさせただけで有利となる、リーチが長い中段の蹴り。半回転属性に加え、カウンターヒット後は首相撲のほかに[(②⑧)]などがつながるため、リターンは十分。空振り時の

スキは小さく、中間距離でのけん制にも使える。

**チョッピングブロー**[(フェイジングターン中)②②] / 素早い上段のジャブから、中段のパンチへ派生する。1発止めから特殊行動へと移行可能。

**グランドスイープフック**[(フェイジングターン中)◇②] / ノーマルヒットでダウンを奪える下段攻撃。ガードされてもスキが小さめで、中段攻撃への布石として使える。

**ダブルクラッシャー**[(フェイジングターン中)②+⑧] / 各種ヒット時によるけを誘発、そこから特殊行動へ移行可能な中段攻撃。[(スリッピングレフト中)②]へ連係させると回復が困難で、その後はコンボを決められる。フェイジングターン移行時に一番狙いたい技だ。

**ジャンプキック**[(上昇中or空中)⑧] / ヒットした場合、[(◇②⑧+⑥)]で追撃ができ、なかなかのダメージを与える。主に起き上がり下段攻撃をかわしつつ狙う。







**ギャンビット**  
(敵ダウン)△Ⓚ 13 夕攻



**ヘルダイブ**  
(敵ダウン)△Ⓚ 22 夕攻



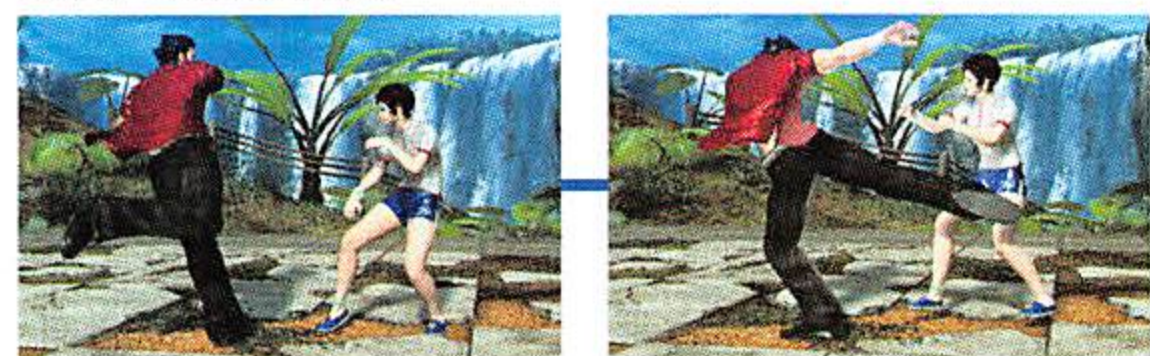
**スパインウィップ**  
(敵背後)Ⓚ 15 上  
△Ⓚからの技につながる



**ニードルキック**  
(敵背後)Ⓚ 21 中



**ジャッティングエルボー**  
(敵背後)△Ⓚ 18 中



**ワイクルターン**  
(敵背後)△Ⓚ 25 下



**フェイスクラッシュエルボー**  
(敵背後)Ⓚ+Ⓚ 19 上  
振り向き状態へ、覚-1



**エルボースラッシュ**  
Ⓚ+Ⓚ 35 上投  
覚-1



**ボディニークラッシュ**  
△ⓀⓀ+Ⓚ 40 上投



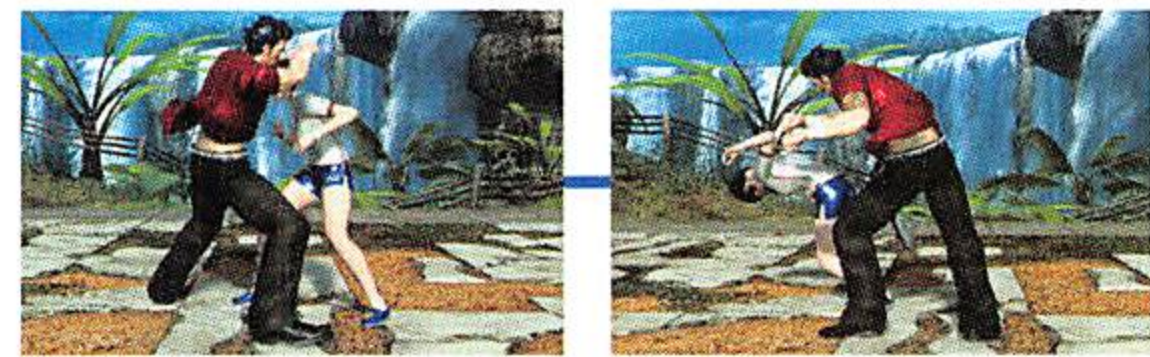
**ネックスラッシュ**  
△ⓀⓀ+Ⓚ 45 上投



**ホールドエルボー**  
△ⓀⓀ+Ⓚ 40 上投



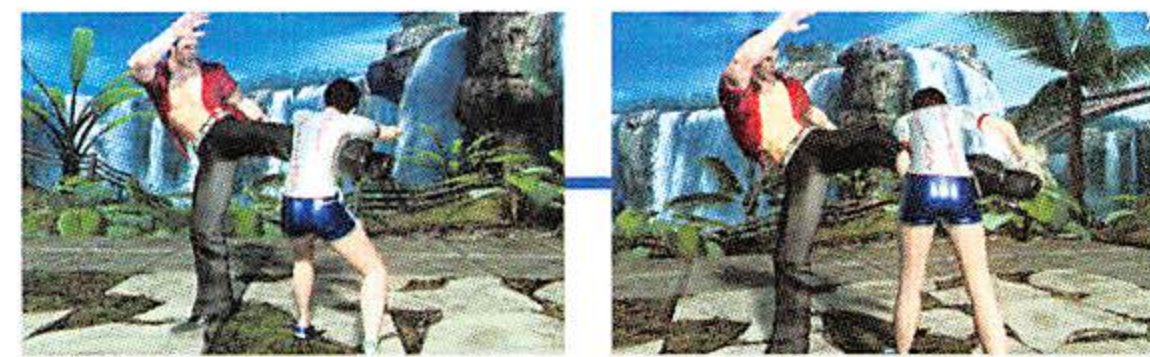
**フェイスファンク**  
△△ⓀⓀ+Ⓚ 55 上投



**チェンジ**  
△ⓀⓀ+Ⓚ 0 上投  
壁ヒット時:ダメージ22



**バックソークカウ**  
(敵右)Ⓚ+Ⓚ 40 上投



**レウインパクト**  
(敵左)Ⓚ+Ⓚ 40 上投



**パワーグラデーション**  
(敵後ろ向き)Ⓚ+Ⓚ 50 上投



**ギャンビット** [(敵ダウン)△Ⓚ] / 全キャラの中でも、最高クラスの性能を持っている小ダウン攻撃。発生が早い上に判定がかなり大きいので、相手が受け身を取らなかったのを確認してから狙っていけるほど。

**ヘルダイブ** [(敵ダウン)△Ⓚ] / 大きくジャンプして、空中からからヒザを落としていく大ダウン攻撃。相手が受け身不能な状態(壁コンボ後など)に決めていこう。

**スパインウィップ** [(敵背後)Ⓚ] / モーションこそ(△Ⓚ)と同じだが、ガードされた場合の硬化差に違いがある。技後は(△ⓀⓀ)や各種特殊行動へ派生が可能だ。

**ニードルキック** [(敵背後)Ⓚ] / 非常にリーチが長い中段キックで、ヒット時は相手を大きく吹き飛ばす。スキが小さいため、背後攻撃の中では一番使いやすい。

**ジャッティングエルボー** [(敵背後)△Ⓚ] / 上段をかわしやすい中段のエルボー。ヒット時は続けて攻められる。

**ワイクルターン** [(敵背後)△Ⓚ] / 通常状態の(△Ⓚ+Ⓚ)と似たような技だが、ノーマルヒットでダウンし、ガードされた場合のスキが若干小さいという上位性能版。

**フェイスクラッシュエルボー** [(敵背後)Ⓚ+Ⓚ] / ヒット時頭崩れを誘発するが、上段攻撃なので非常に決めづらい。起き上がり攻撃をジャンプでかわしつつ狙おう。

**エルボースラッシュ** [(Ⓚ+Ⓚ)] / ダメージは小さいが、壁にぶつくと相手がダウンせず、大幅に有利となる。

**ボディニークラッシュ** [(△ⓀⓀ+Ⓚ)] / 基本ダメージこそ低いものの、技後は受け身を取らない相手にさまざまな追撃が可能。相手が受け身を取った場合は、強力な攻めを展開でき、応用次第では強力な投げ技となる。

**ネックスラッシュ** [(△ⓀⓀ+Ⓚ)] / 標準的なダメージの投げ技だが、決めた後は位置の関係で蹴り起きをかわしやすい。起き上がり攻撃を多用する相手に狙いたい技だ。

**ホールドエルボー** [(△ⓀⓀ+Ⓚ)] / ワンコマンドで出せる、標準的なダメージの投げ。投げ後は小ダウン攻撃が確定するので、忘れずに決めていこう。

**フェイスファンク** [(△△ⓀⓀ+Ⓚ)] / ブラッドの投げ技の中で最大のダメージを誇り(ただし、相手にジャスト受け身されてしまうと軽減されて50となる)、壁にぶつくと各種追い打ちが可能、そこからのコンボで大ダメージを与えることができる。△△というコマンドの性質上、しゃがみダッシュから狙いやすいので、失敗避けの硬直をしゃがみダッシュでキャンセルした際や、不意に潜り込んでから決めていくといいだろう。

**チェンジ** [(△ⓀⓀ+Ⓚ)] / その名の通り、相手と自分の位置を入れ替える。ダメージは一切無く、さらに追撃が決まらないため通常の立ち回りにおける利用価値は低いが、壁にぶつくとダメージを与える上に追撃が可能となるため、





<b>首相撲</b>	
△+Ⓚ (カウンターヒット時) ⊕+Ⓚ など	-
	-



<b>エルボースラッシュ</b>			
(首相撲中) ⊕	30	投コ	
覚-1			



<b>ゴッコーティーカウ1</b>			
(首相撲中) ⊕	12or20	投コ	
1回目、ポジションチェンジ後はダメージ20			



<b>ゴッコーティーカウ2</b>			
(首相撲中) ⊕	12or20	投コ	
2回目、ポジションチェンジ後はダメージ20			



<b>ゴッコーティーカウ3</b>			
(首相撲中) ⊕ or ⊕+Ⓚ	30	投コ	
3回目、Ⓚ+Ⓚの場合は1、2回目でも出せる			



<b>ポジションチェンジ・ライト</b>			
(首相撲中) △	-	投コ	
移動1回目			



<b>ポジションチェンジ・バック</b>			
(首相撲中) △	-	投コ	
移動1回目			



<b>ポジションチェンジ・レフト</b>			
(首相撲中) △	-	投コ	
移動1回目			



<b>ライトスルー</b>			
(首相撲中) △	-	投コ	
移動2回目			



<b>バックスルー</b>			
(首相撲中) △	-	投コ	
移動2回目			



<b>レフトスルー</b>			
(首相撲中) △	-	投コ	
移動2回目			



<b>デストラップ</b>			
△+Ⓚ (対・中Ⓚ、ミドル、中全回転Ⓚ)	25+α	当	



一気に強力な投げ技に変化するぞ。コマンド的に警戒されづらいのも高ポイントだ。自分が壁を背負った状態で真価を発揮する投げと覚えておこう。

**パップソークカウ、レウインパクト** [(敵右) ⊕+Ⓚ、(敵左) ⊕+Ⓚ] / ブラッドの横投げは、右と左で技名やモーションこそ違えど、ダメージは変わらず。両投げともに技後は小ダウン攻撃が確定し、総合的なダメージはなかなかのものだ。相手の攻撃を避けた場合は、側面からの打撃で攻め立てるのもいいが、投げで安定していくのも悪くない選択肢といえるだろう。

**パワーグラディーション** [(敵後ろ向き) ⊕+Ⓚ] / 「VF5」から0フレーム投げが追加されたため、シュンの [△ⓀⓀ] を避けた後などは背後投げを決めやすくなっている。背後投げなので投げ抜けられる心配が無く、投げた後は小ダウン攻撃が確定。大ダメージを狙えるので、スキあらば狙っ

ていきたいところだ。

**首相撲からの連係** / [(△△)ⓀⓀ] や [(△△)Ⓚ] といった特定の打撃技をカウンターヒットさせた際や、[(スリッピングレフト中) ⊕] ヒット時に、Ⓚ+Ⓚ入力すると、投げコンボである首相撲へつなぐことができる。首相撲中はレバー入力による移動や、攻撃を繰り返すことができることが特徴だ。[(首相撲中) ⊕] のヒザ蹴りは、合計3回決めることが可能で、チェンジ後に決めるとダメージがアップする。

各種レバーによる行動は、チェンジからスルーへ移行する。スルー後は [(△△)ⓀⓀ] などのリーチが長い技が決まるので、上に挙げた [(首相撲中) ⊕] や [(首相撲中) ⊕] で首相撲を終わらせてしまうのではなく、あえてスルーから攻勢に転じるのも有効な手段といえる。

なお、首相撲に移行してから一定時間何もコマンド入力をしないと、首相撲が解除されてしまうので注意したい。

**デストラップ** [(△△)ⓀⓀ (対・中Ⓚ、ミドル、中全回転Ⓚ)] / 対・中Ⓚ、ミドル、中段全回転Ⓚをはじめとする中段キックに対する当て身技。ブラッドの [(ダッキング中) ⊕+Ⓚ] のような全回転の技も当て身できるため、実用度は高い。

当て身に成功した後は小ダウン攻撃が確定するので、忘れずに決めていきたい。





# DVD COMMENTARY

DVD menu

OPENING

Random Match 1~2~3

ENDING

※はじめに、本書の付録であるDVDビデオは発売スケジュールなど諸般の事情により「バーチャファイター5」ロケテスト版(06年5月中旬から行なわれた、3回目のロケテスト)にて収録(6月上旬)されています。そのため、対戦動画・オマケとして収録したコンボともに、現在ゲームセンターで稼働している「バーチャファイター5 REVISION1」では再現不可能な戦術/連続技等が含まれている場合があることを、あらかじめご了承の上でご視聴ください。

## ■視聴上の注意

このDVDビデオは、一般家庭での私的視聴に用途を限って販売されています。従って、著作権者に無断で複製、放送、有線放送、上映、レンタル(有償・無償を問わず)することは、法律によって一切禁止されています。

## ■DVDビデオ(DVD-VIDEO)の取り扱い上の注意

ディスクは指紋、汚れ、傷等を付けないようにお取り扱いください。ディスクの汚れは柔らかい布を軽く水で湿らせ、放射状に外に向かって拭き取ってください。ディスクの表面には、絵や字を書いたりシール等を貼り付けないでください。ディスクに圧力等を加えて変形させないでください。ひび割れや変形、または接着剤等で修復されたディスクを再生プレイヤーで再生すると故障の原因となりま

弊社刊『VF4 EVO』のいわゆる“緑本”の付録DVDは、値段が割と安いということも相まって、おかげさまでかなりの好評を得た。

二匹目のどじょうというつもりは無いのだが、VF担当編集者としては、この夏最も注目されている『VF5』のムックには、付録DVDを付けたいという願望が強かった。今までのバージョンアップと違って仕切り直しであることや、新キャラであるアイリーンやブレイズの動きを、技表写真よりも動いている映像で見てもらいたかったためだ。

ただ、非常に残念なことに、旧Verでの収録だったため、一部『REVISION1』で変更された技などがあり、付録DVDの動きを読者の皆さんが完全に再現できない場合がある。そして、編集時間などの都合で収録時期が非常に早く、参加プレイヤーの動きも完成されていない部分が目立つ。これらについては素直にお詫びしたい。しかし、有名プレイヤーたちの、新作へのアプローチという視点を踏まえて見ていただければ、きっとゲームセンターでプレイする際の参考になるであろうと信じている。

す。発火等の危険を伴いますので、絶対に使用しないでください。また、静電気防止剤のスプレー等の使用は、ひび割れの原因となることがありますのでご注意ください。

## ■健康上の注意について

本DVDをご覧頂く際には、部屋の中を明るくし、テレビ画面に近付き過ぎないようにしてください。長時間続けてのご鑑賞は避け、適度に休息を取るようしてください。

## ■本DVDビデオ(DVD-VIDEO)の破損について

DVDビデオのパッケージには十分な注意を払っておりますが、運搬中の事故によって破損が起こる可能性があります。万一、破損しているなどの原因で使用できない場合

は、お手数ですがご返送前に弊社カスタマーサポート部までお電話またはメールにてご連絡ください。

## ■PlayStation 2での再生不良について

本DVDを一部のPlayStation 2にて再生いたしますと、問題が発生する場合があります。不良が発生した場合、DVDの交換には応じておりますが、当社でのPlayStation 2を使った検証において問題が発生していないこと、PlayStation 2以外のDVDプレイヤーでは問題が発生していないことから、PlayStation 2のみで再生不良が起こる場合については、交換による症状改善を保証できないことを、あらかじめご了承ください。

## カスタマーサポート

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1  
株式会社エンターブレイン カスタマーサポート部  
tel : 0570-060-555 (土・日・祝を除く、12:00~17:00)  
e-mail : support@ml.enterbrain.co.jp



DVDビデオ(DVD-VIDEO)は、映像と音声を高密度に記録したディスクです。DVDビデオ(DVD-VIDEO)対応のプレイヤーで再生してください。各種機能についての操作方は、再生されるプレイヤーの取り扱い説明書をご覧ください。





『バーチャファイター5』戦士たち・41の激闘!!

# DVD出場プレイヤー

新作に触れる瞬間、「バーチャファイター4」シリーズの強者たちは、いかに取り組むのか……!? その神髄を、この付録DVDで彼らから学び取れ!!

使用キャラ	プレイヤー (敬称略)	寸評
アイリーン	蜜柑	ロケテストでアイリーンを使いこなしていた蜜柑は、バーチャ以外のゲームでも名を馳せる強豪だ!
	レオラオ	戦場を九州から東京へと移した強豪カゲ使いが、今作で新キャラを使用! ロケテストでの猛やり込みが見られる!?
ブレイズ	こえど	高スキル&人間性能で闘劇'05、BT杯などを制したこえどはブレイズで参戦。現在の強さの片りんは見られるか?
アキラ	ムッキー晶	やり込みの男・キラーマシーン“阿修羅道”が収録現場へ殴り込み! 大技の使いどころに注目!!
	大須晶	今年の闘劇での活躍も記憶に新しい。勝っても負けても面白い試合になるのは、ファンタジスタの本領発揮!?
ジャッキー	ゲームセンター嵐	モラリストジャッキー代表で、今年の闘劇覇者。攻守とも理想的な闘いはだれもが知るところだ。
	マスク・ド・ヒジテツ	一人用ジャッキー代表。守りを捨てて攻め殺すスタイルで、ジャッキーらしい流れるような動きが売りだ。
サラ	K-2	唯一のサラとして、闘劇覇者が参戦。全試合先鋒で優勝に貢献した大人のプレイスタイルが見られるか!?
ラウ	虎龍	『VF3』時代からの、ラウ業界の重鎮といえるプレイヤー。相手の裏をかくのがうまい。
	裏大須	名古屋から参戦の、強豪ラウ使い。ロケテストでのやり込みに評判アリ。モラル+野生という個性あるスタイル。
パイ	悪魔パイ	闘劇での“鬼(いのっち)殺し”で有名な、ガチ系パイ使い。恐怖の壁攻めは『VF5』でさく裂するか!?
	矢永	リアル立ち回りは適当だが、ゲーム内ではかなりのモラリスト! 相手のクセを読むことに定評がある。
ウルフ	組長	『VF5』での群を抜く知識・小ネタを引っさげ、ウルフ代表として名古屋から参戦。そのバーチャ愛を見る!!
	サラマンうるお	ロケテストでの圧倒的やり込みでDVD収録要員に抜擢された、知る人ぞ知るベテランプレイヤー。

使用キャラ	プレイヤー (敬称略)	寸評
ジェフリー	マグナム	ご存じ、ジェフリー業界の第一人者。唯一のジェフリー使いだが、その知識・ネタ・経験値には定評がある。
カゲ	ジン	カゲ代表はやはりこの男。自由ほん放なノリノリバーチャで、数々の大会を制してきた。養老との動きの差に注目!?
	養老影	『VF4』ではキャラ別称号“忍将”を獲得した実力派。細かいフレームやネタ、研究されたコンボで勝つスタイル。
シュン	板橋ザンギエフ	シュン代表は一人と少々寂しいものの、それを補って余りある実力者。“IQバーチャ”は見られるのか!?
リオン	ちび太	“バーチャ神”は当然リオン代表で出陣! 当日、カードを忘れて届けてもらった逸話もあるぞ(笑)。
アオイ	甲府めがね	ヌキと双璧を成すアオイ業界の強豪プレイヤー。“強い行動”を見つけて、戦術に取り組むのがうまい。
	ヌキ	今年の闘劇では準優勝に貢献するなど、2Dと3Dの異業種制覇に最も近いプレイヤー。その勝負強さに注目だ。
レイ	茶坊主	思わずトリッキーさを求めるレイ使いが多い中、シンプルな読み合いのガチスタイルで名を上げてきた。
	華火霊	茶坊主とは対照的な、モラル+ファンタジーという独自のトリッキースタイルを持つレイ使い。
ベネッサ	栗田	ネタと知識には定評のある、元・全一相撲取り。攻め攻め&ネタ殺しを駆使し、ベネッサらしからぬ破壊力を持つ。
	悶吉	『VF4』時代は抜群のイントロードセンスで名を馳せた。やり込みとネタと気合いがウリの、自称“一人用”。
ゴウ	アストロ	過去のシリーズでは全国大会準優勝の実績を持つ、野獣最終兵器。ゴウの強化点を引き出せるか注目。
	苦道訓	収録当日、急きょ“バーチャ神”に呼び出された。前作でレアキャラだったゴウを使い続けた信念を見よ!
ブラッド	イトシュン	自称(?)“ブラッド神”が降臨! 若さとモラルと鬼やり込みで、前作ではブラッドの性能を完璧に引き出した。

## 見どころワンポイント

2006年6月某日……本書付録DVDの対戦集収録の呼びかけに対し、28名の強豪バーチャプレイヤーたちが集結した。場所は某所特設スタジオ。メンバーには闘劇覇者をはじめ、過去のシリーズで全国大会優勝経験者、『VF4』のキャラ別称号所持者など、豪華な顔ぶれがそろったこととなった。

メニュー1の14試合では、闘劇'06準々決勝の再現となる「ムッキー晶」対「ヌキ」辺りが注目か? 「苦道訓」対「板橋ザンギエフ」は、どちらもレアキャラ代表として業界をけん引してきた者同士ということで、こちらも面白そう。

メニュー2で目を引くのは、何といても「甲府めがね」対「ヌキ」の“アオイ使い頂上決戦”だろうか。どちらのプレイヤーも『VF4』ではその名を馳せた全国でもトップレベルのアオイ使いだけに、その闘いに注目したい。

マニアックなところでは、同士として闘劇に二度同じチームで出場を果たしている「こえど」と「板橋ザンギエフ」の組み合わせも熱戦が期待される。

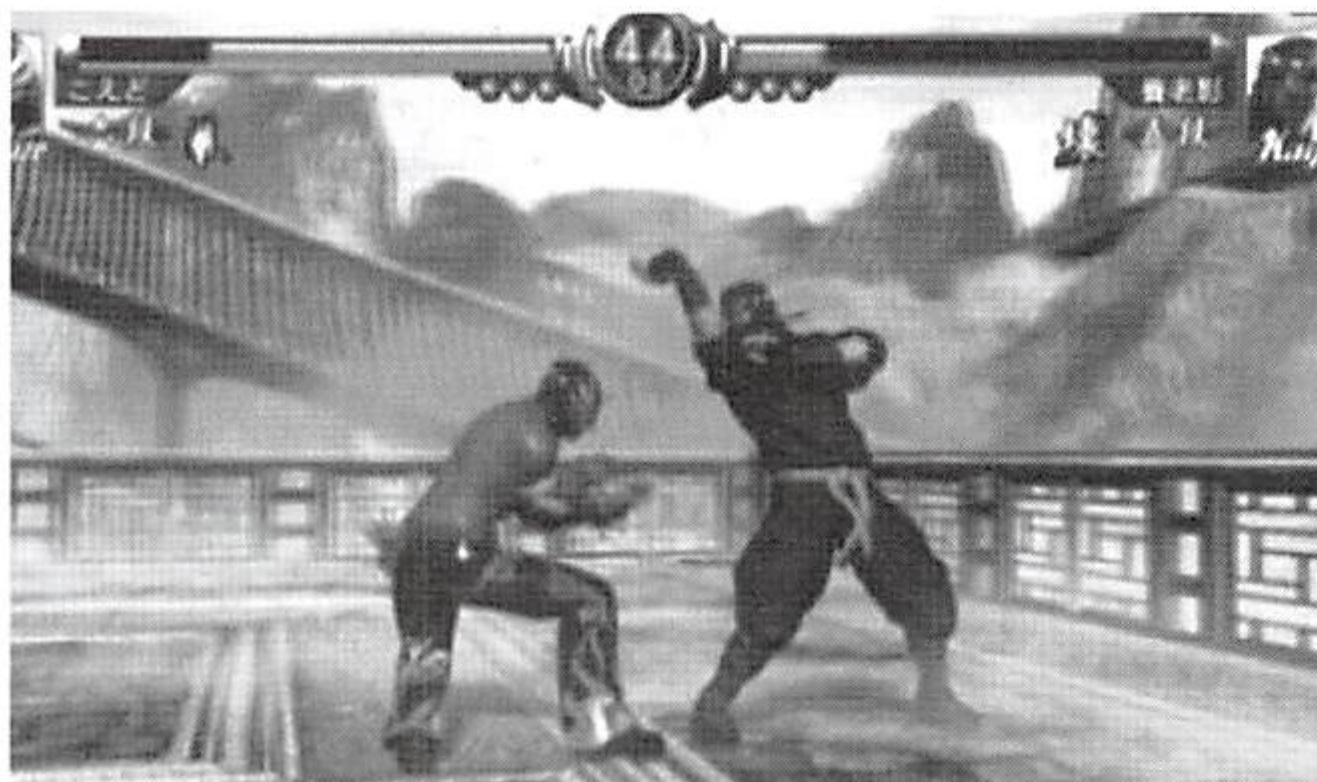
メニュー3の13試合で注目なのは、「茶坊主」「イトシュン」「サラマンうるお」といった『VF5』のロケテストで活躍したプレイヤーたちの闘いぶり。特に世間的に強いと評判のキャラ、レイ&ブラッドの仕上がりに期待だ。

読者諸氏の参考になるような動き・関係が見つければ幸いである。

## 付録DVDビデオについての注意点

P.112で触れているように、本書付録のDVDビデオは編集・発売スケジュール等々の関係から、旧バージョンにて収録している。

対戦中に使用されている連続技や連係などの一部は、ゲームセンターで稼働中の「REVISION1」でできない可能性があることを、あらかじめお断りしておく(オマケのコンボ映像も同様)。とはいうものの、それほど大げさなわけではないので、ご安心を。



一部の上級者やマニアックな方々を除けば、それほど気にする必要無し。だって同じバーチャだから♪



付録DVD収録の全40試合から厳選!!

# 激闘プレイバック!

収録した試合はどれも手に汗握る熱戦だが、中でも特に印象に残った試合をピックアップ。  
注目の新キャラ二人の闘いぶりもチェックしておこう。

## 猛ラッシュを耐え凌ぐ重量級の真骨頂!

ちび太(リオン) vs. サラマンうるお(ウルフ)

■■■■■■ DVD Playback

常に業界トップクラスの実力を誇る“バーチャ神”「ちび太」と、『VF5』のロケテストで圧倒的な強さを誇った、知る人ぞ知る名プレイヤー「サラマンうるお」の激戦。

1本目は、新構えを含めた猛ラッシュで攻め込む「ちび太」が圧倒。「サラマン」は、立ち⑨やしゃがみ⑩を起点にしつつ、要所でローパンチカット〔⑨+⑩〕を狙うという手堅いスタイルで対抗する。しかし、最後はその〔⑨+⑩〕に〔⑨⑩⑩〕を合わせられてK.O.。しかも続く2本目は、壁際に追い詰めたリオンの猛ラッシュにより一瞬で決着が付く。

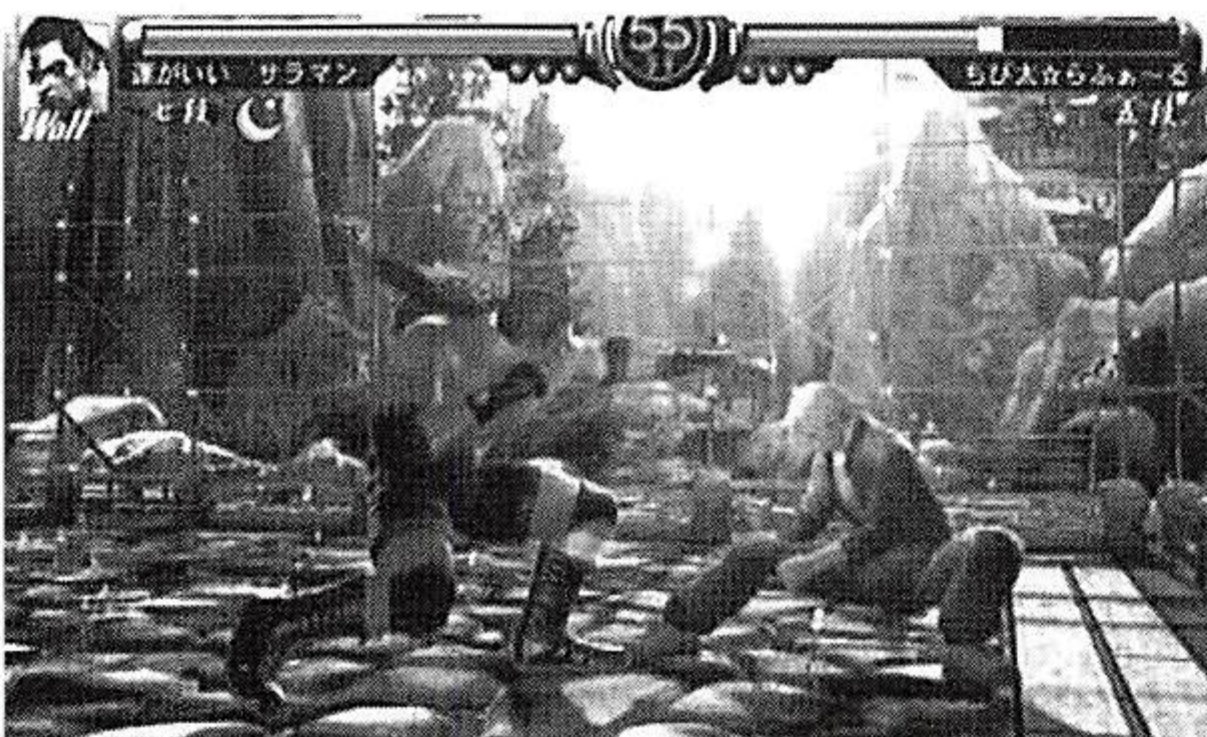
2-0と後が無い「サラマン」は、遠距離からの〔⑨⑩⑩+⑩〕に活路を見出す。これがうまくハマって今度はウルフペース。豪快な下段投

げまで決めて1本取り返すと、4本目は最速ジャイアントスイング×2と、0フレーム投げを生かして強引に勝負を決める。

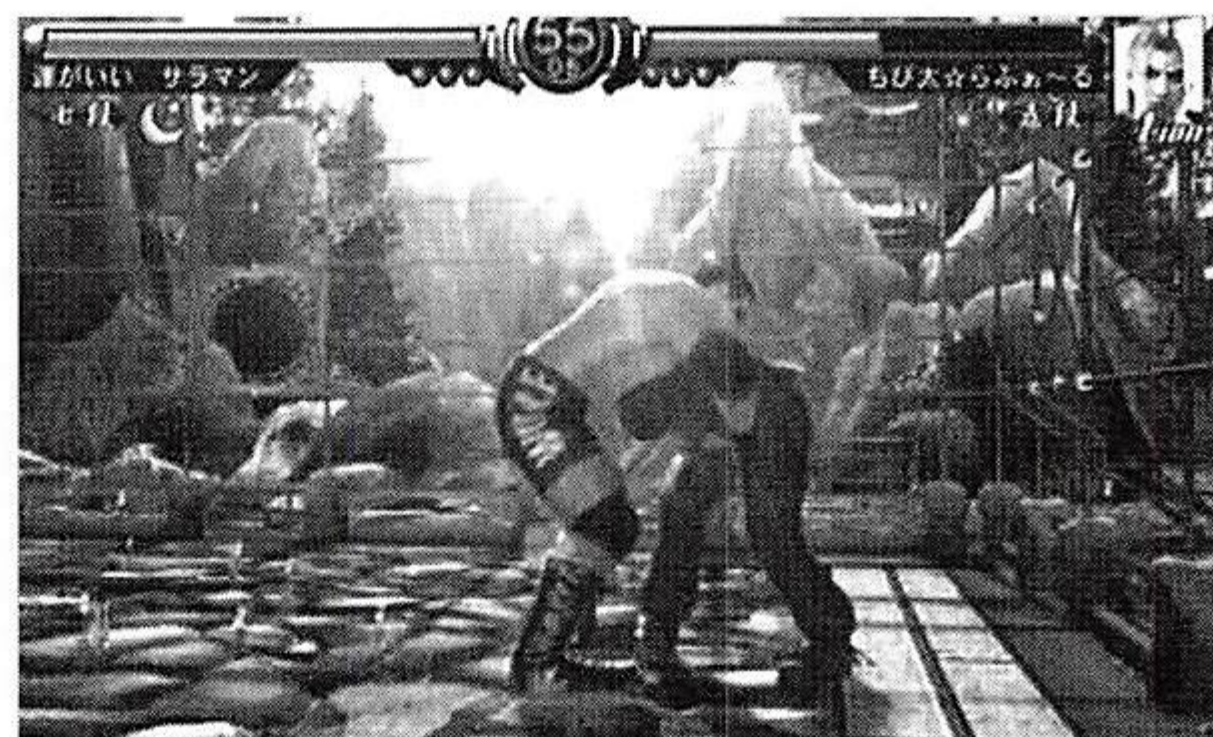
そして迎えた最終ラウンドでは、逆転の流れに乗る「サラマン」が、遠距離からの〔⑨⑩⑩+⑩〕や、守りを固めての0フレーム投げなど、こ

れまでの流れを生かしてリード。最後は「ちび太」の投げをしゃがんでかわし、〔⑨+⑩〕による0フレーム投げで勝負を決めた。

流れるようなリオンの猛攻に、それを凌いで投げるウルフと、キャラの特徴を存分に発揮した名勝負。結果は紙一重といえるだろう。



しゃがみ⑩カウンターヒット後、相手はしゃがみ状態。ここで冷静にヒット確認し、一瞬のダッシュから豪快な下段投げを決める!



## 現・最強キャラと元・最強キャラのガチ対決!!

イトシュン(ブラッド) vs. ジン(カゲ)

■■■■■■ DVD Playback

現段階で最強の呼び声が高いブラッドを操る“ブラッド神”「イトシュン」に、全国大会優勝の経験を持つ実力者「ジン」が挑む。

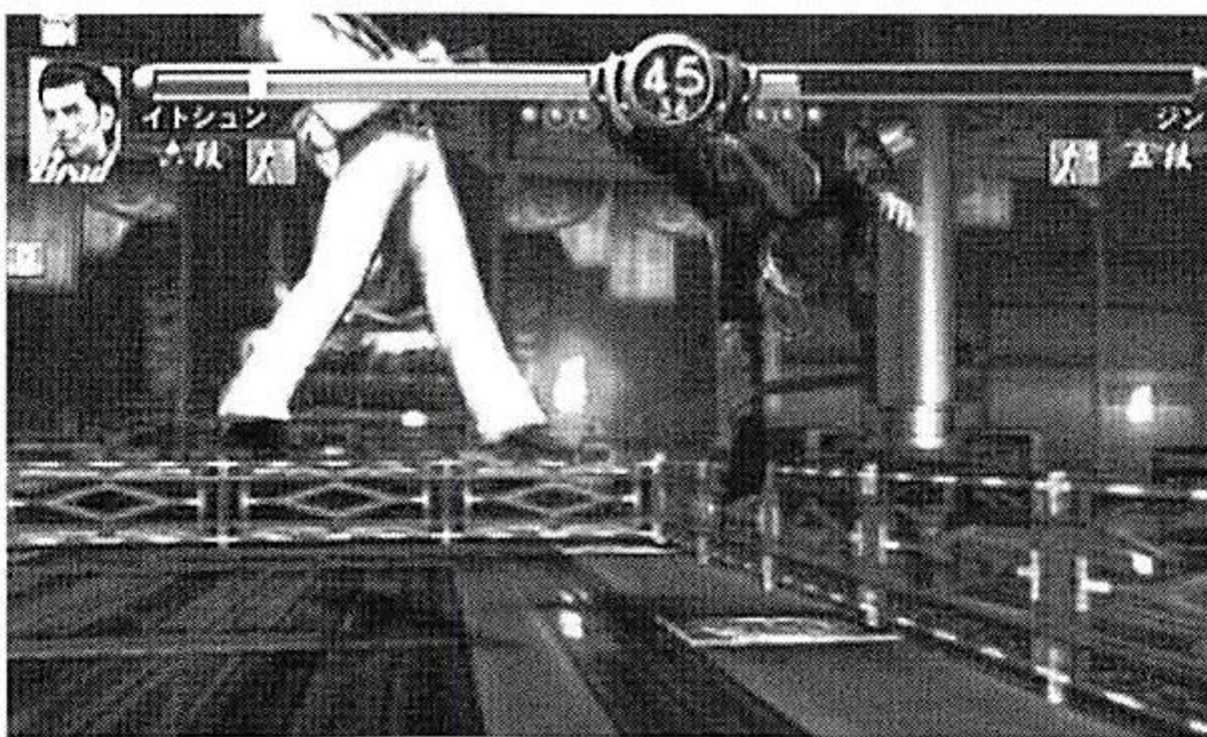
1~2本目までは、まさに“暴力”ともいえるラッシュで完全に「イトシュン」のペース。もはやブラッドのワンマンショーかと思われた。しかし、3本目では弧延落〔⑨⑩⑩+⑩〕を決めるなどして「ジン」が逆襲。続く4本目では、ショートフェンスを生かした雷龍飛翔脚〔⑨⑩⑩+⑩+⑩〕によるリングアウトを決め、2-2のイーブンに追い付く。

最終ラウンドでは、追い上げムードが高まる「ジン」が有利かと思いきや、逆に「イトシュン」の攻撃力がいかに発揮される。〔⑨⑩〕でよろけたカゲを〔(ダッキング中)⑩〕で浮かせ、

壁コンボにつないで全体力の半分以上を一気に奪う。さらにその後、カゲの下段起き上がり攻撃をフェイジングターンで大きくかわして強力なコンボ。この2セットの攻撃で、カゲの体力は残り1割程度にまで減ってしまった。さすがに万事休すと思われたが、この直

後に開き直ったかのような「ジン」の朱雀〔⑨⑩⑩⑩+⑩⑩⑩(ガードorヒット時)⑩〕がヒット。まさかの逆転劇が始まる……。

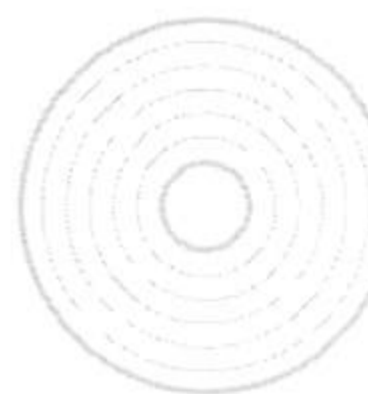
ブラッドの破壊力がよく分かる試合。ただし勝敗の方は、体力差が付いても簡単にはあきらめない「ジン」の粘り勝ちといえよう。



この朱雀から逆転劇が始まった。ほぼ勝利を確信していたであろうイトシュンの脳裏に、BT杯決勝の悪夢がよみがえる……!?







## 暴走するレイを抑えられるか!?

こえど(ブレイズ) vs. 華火霊(レイ)

■■■■■ DVD Playback

前作からの多数の強化点が目立ち、評価急上昇中のレイを操る「華火霊」が、まずは有利に試合を運んでいく。

機動力はあるものの、リーチに難のあるブレイズに対し、遠距離では構えからのリーチの長い技、近距離ではブレイズの攻撃をさばく技と、徹底したブレイズ対策の技選択が見事にハマって2本先取。このまま流れに乗って「華火霊」の勝利かと思われたが、打ち合いは不利と見た「こえど」は防御に徹し、しびれを切らして出したレイの打撃を寸前でかわして投げまくりペースをつかむ。最終ラウンドでは、コンボロケットディスチャージ(△ⓂⓀ⇨)からのキャッチ投げを華麗に決めて勝利。レイのペースに付き合わなかったブレイズの作戦勝ちであった。



猛攻を耐え切ったブレイズが、打撃技からのロケットディスチャージで勝利!



## キャラvs.人の幻惑対決!?

レオラオ(アイリーン) vs. 大須晶(アキラ)

■■■■■ DVD Playback

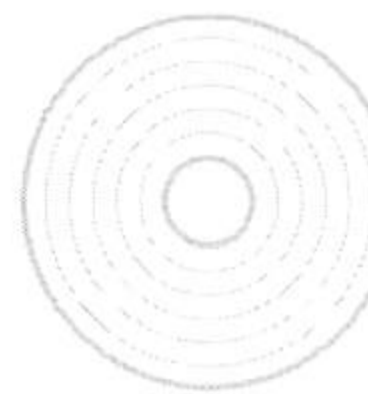
キャンセル行動や割り込み行動を駆使し、小刻みな連係で相手をかく乱する「レオラオ」のアイリーン対、怪しい動きで相手をかく乱するアキラもとい「大須晶」といった方が理解できる組み合わせ。乱戦の末、どちらが最後まで幻惑させられずに正気を保っていられるかが勝敗のカギとなる。

試合は、(ⓂⓀ) キャンセルや移動技を駆使して動き回る「大須晶」がペースを握る。対する「レオラオ」は、相手の技をかわしやすい((しゃがみ中)△Ⓜ+ⓀⓂ)を軸に粘り強く闘っていく。

お互いが1本取った状態で迎えた3本目では、(△Ⓜ+Ⓚ)をからめた“ハメ”っぽい動きで「レオラオ」が勝利。勢いを感じさせたが、最後は「大須晶」得意のミドルで決着が付いた。



(△Ⓜ+Ⓚ)→((背後)ⓂⓀ) キャンセル→(△Ⓜ+Ⓚ)……とにかく投げまくり!



## 一撃必殺のパワーは圧巻!

マグナム(ジェフリー) vs. 悪魔パイ(パイ)

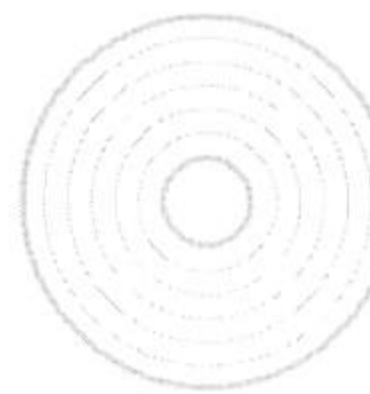
■■■■■ DVD Playback

パワー重量級の権化ともいえるジェフリーに対するは、これまたスピード軽量級の象徴ともいえるパイという分かりやすい図式。試合の方も、バーチャの基本といえる攻防から、派手な見せ場までそろった濃い内容となった。

最初の見せ場は2本目のフィニッシュ。ジェフリーの起き上がり攻撃に(△ⓂⓀ)最大ためを重ねたパイが強烈なコンボを決めて勝利をもぎ取る。逆に4本目には、ジェフリーが(⇨Ⓚ)からの新空中コンボを見せ、その後もガードさせて有利な(⇨Ⓜ+Ⓚ)からの(⇨Ⓚ)を決めるなど、頭脳的な立ち回りを見せて勝利。そして最後の見どころは、ジェフリーの(⇨ⓂⓀ)カウンターヒット→大ダウン攻撃。小細工など一切無用といった圧巻のダメージ量で、「マグナム」ジェフリーが勝利を飾った。



ジェフリーの新技(⇨ⓂⓀ)は、発生こそ遅いもののヒットすると大変なこと!



## 新技の使い方が明暗を分けた

栗田(ベネッサ) vs. 板橋ザンギエフ(シュン)

■■■■■ DVD Playback

ベネッサを操る「栗田」に対するは「板橋ザンギエフ」のシュン。両雄ともに、『VF4』時代から名を馳せたプレイヤーだが、迎える『VF5』では果たしてどんな動きを見せてくれるのか。

序盤は(ⓂⓀ⇨)からの新構えを使った鋭い連係で「板橋ザンギエフ」が圧倒。しかし、キャラ的には有利な「栗田」が徐々に反撃。遠距離では(⇨⇨Ⓚ)、近距離では(△Ⓜ)と、徹底したシュン対策で盛り返す。後半戦は、お互いに新さばき技を打ち合っただけ「分らん殺し」を狙う新作らしい展開がありつつ、最終ラウンドでは一進一退の攻防の末、(⇨⇨Ⓚ)からの空中コンボを決めた「栗田」がリード。最後は新技(⇨Ⓜ+ⓀⓂ)1段止めという微妙な状況から、「板橋ザンギエフ」の屈伸を読んだ下段投げが見事に決まった。



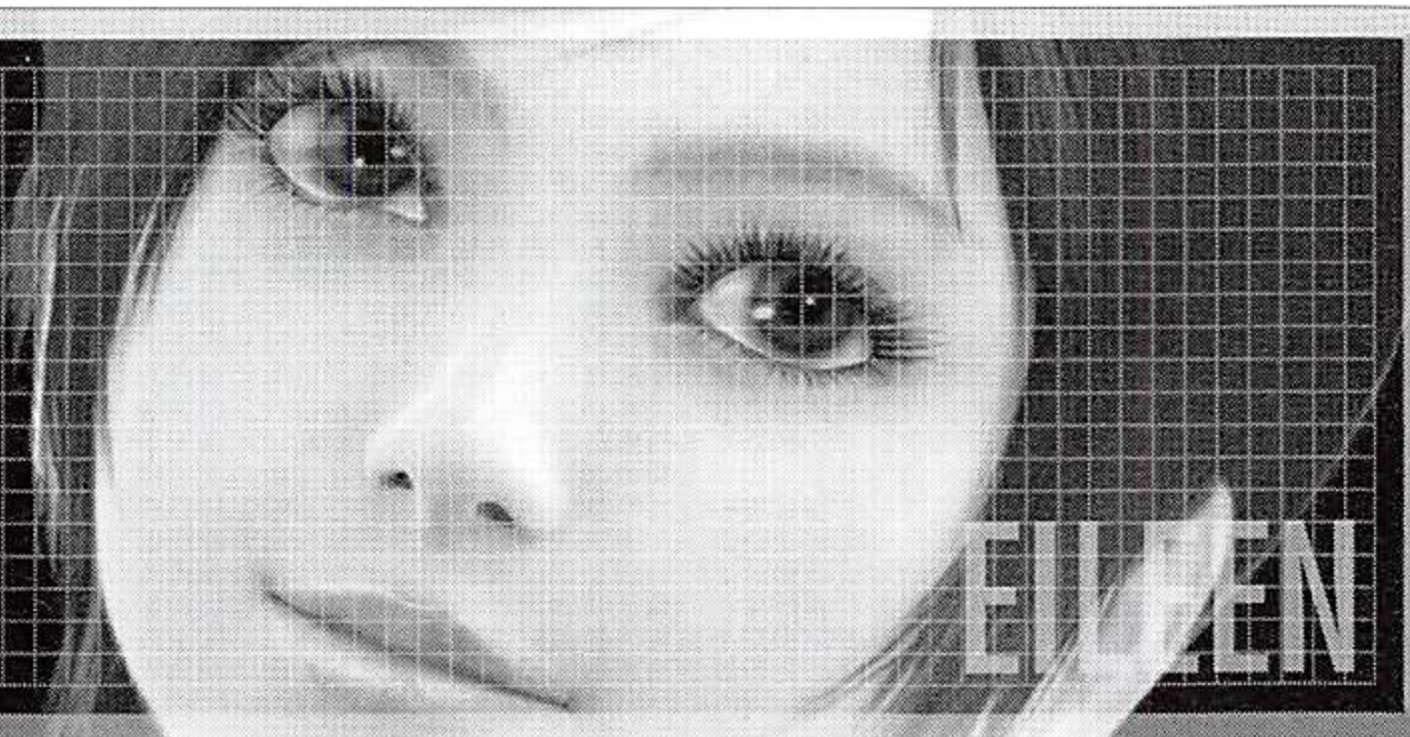
収録時のバージョンで猛威を振っていた(⇨Ⓜ+ⓀⓂ)からの投げ。正直強過ぎた。



# アイリーン

今までのシリーズに見られなかった、新しいスタイルのアイリーン。  
難しいキャラだが、展開の早い読み合いを楽しめる。その楽しみ方をレクチャーしていこう。

Text: 華火霊



## アイリーンの基本的な戦術

アイリーンは軽量級の性能を持つ立ち⑨からの連係や、発生早い肘、投げなど、基本的な技はそろっている。しかし、投げのダメージがあまり小さく、簡単にダメージを取れる中段技が他キャラに比べ少ない。そこで求められるのが“相手の行動を読む”能力。火力が乏しい代わりに、さまざまな連係を組み立て、ほんろうしつつ闘っていこう。

通常の立ち合いで最も狙いたいのは、(△△⑨)カウンターヒット。コンボで大ダメージを与えられるため、貴重なダメージソースとなる。攻撃発生が遅めなので、大きく有利な局面で使おう。

立ち回りでは、軸となる連係打ち切りを相手に意識させた上で、フェイント的な特殊動作であるキャンセル行動と割り込み行動を絡めてガードを揺さぶるのが基本。連係の軸は、(⑨△⑨⑨)や(△⑨+)

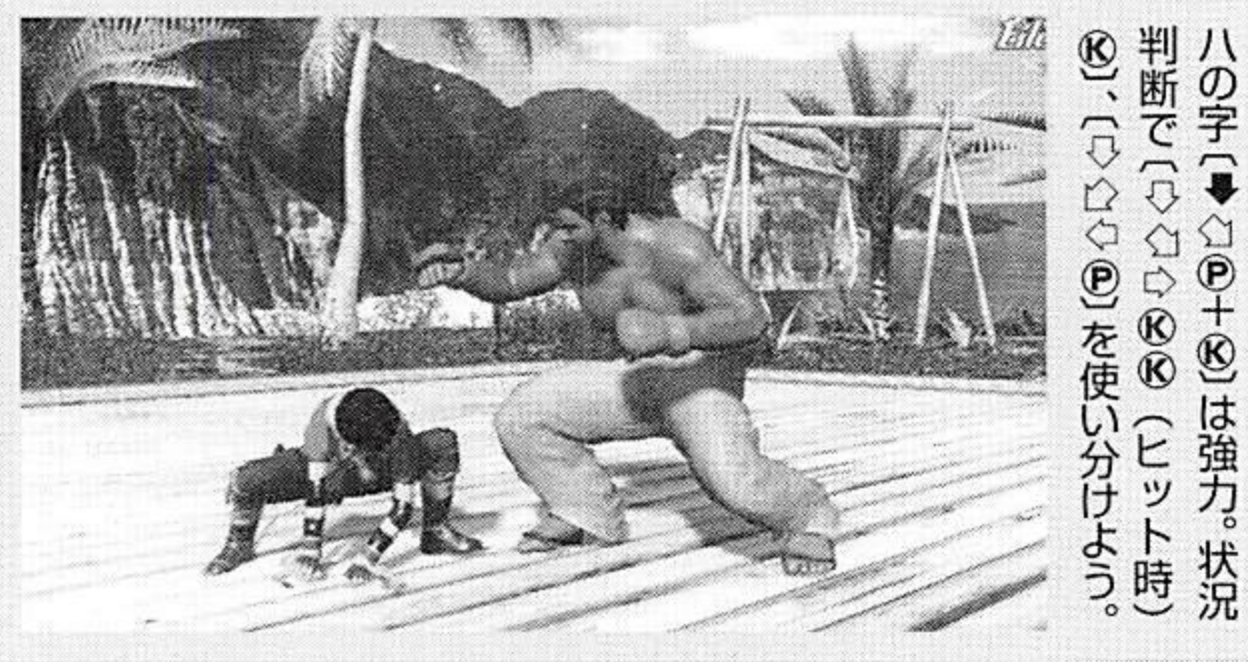
(⑨⑨⑨)で、(⑨△⑨⑨)はヒット時尻もちを誘発するため強力だ。(△⑨+⑨⑨⑨)は、高度は低いが、ヒット時は浮かせられる。(△⑨+⑨⑨⑨)からは1発目・2発目ともに特殊動作に移行でき、初段の発生がアッパークラスと早く使いやすい。1発目・2発目ともに、カウンターヒットした場合は、キャンセルをかけた(△△△⑨)、(△△△⑨⑨(ヒット時)⑨)が連続ヒット。前者はガードされてもOKなので使いやすい。

これらの技から、ガード・ヒット問わずに有利となる“キャンセル行動(※下のカコミ参照)”の(前空翻中)⑨、(△△△⑨)につないで攻めを継続していこう。不利な状況では、基本の防御行動に加え、さばき性能を持った(△△⑨)や、発生早い立ち⑨での暴れ、スカシ性能のある(△△⑨+⑨)といった技で切り返していこう。

### 猴子靠山(△△⑨+⑨)の性能

前述のように、(△△⑨+⑨)はスカシ性能の高い中段攻撃で、不利なときでも相手の立ち⑨、しゃがみ⑨、肘など短い技をスカシすることができる。ヒット時は、足位置がハの字のならノーマルヒットでも(△△△⑨⑨(ヒット時)⑨)がコンボで入るため、ヒット確認できれば強力なダメージ源となる。ただし、平行時はカウンターヒットしないとコンボが決まらないので注意。また、キャンセル行動にも移行可能なので、うまく振り分けてダメージを与えていこう。キャンセル行動に移行した場合は、コマンド上どうしても入れ込みとなってしまう。状況確認や相手のクセを見極めて、罠を仕掛けるように使おう。

(△△⑨+⑨⑨)は一見スキが無さそうに見えるが、実際は目押しの投げをくらってしまう。



ハの字(△△⑨+⑨)は強力。状況判断で(△△△⑨⑨(ヒット時)⑨)、(△△△⑨)を使い分けよう。



特殊動作ばかりではなく、打ち切りも交ぜていかなければ、いいように暴られてしまう。いかに相手の裏をかかかが重要だ。



(△△△⑨)は上段ながら、強力な派生があるため相手の行動を抑制できる。打ち切りにリスクを感じる人は、これを主力に。

### キャンセル行動の性能

キャンセル行動とは、固有技としても出せる特定の技を、連係の途中からキャンセルして出すこと。キャンセルをかける技が相手に“触れて”いなければ移行できないので注意。キャンセル行動は、使いこなせば連係はもちろん、コンボにも活用できる。技解説でも軽く触れたが、主力となるのはガードされて有利かつ、特殊上段の派生を持ち、2段目カウンターヒット時に肘がつながる「大聖翻爪」(△△△⑨)と、コンボに有効な「大聖降天」(△△△⑨⑨(ヒット時)⑨)。(△△△⑨)を嫌がる相手はしゃがむかガードを固めてくるので、「前空翻」(△△△⑨+⑨)などのフェイント系の技が生きてくる。

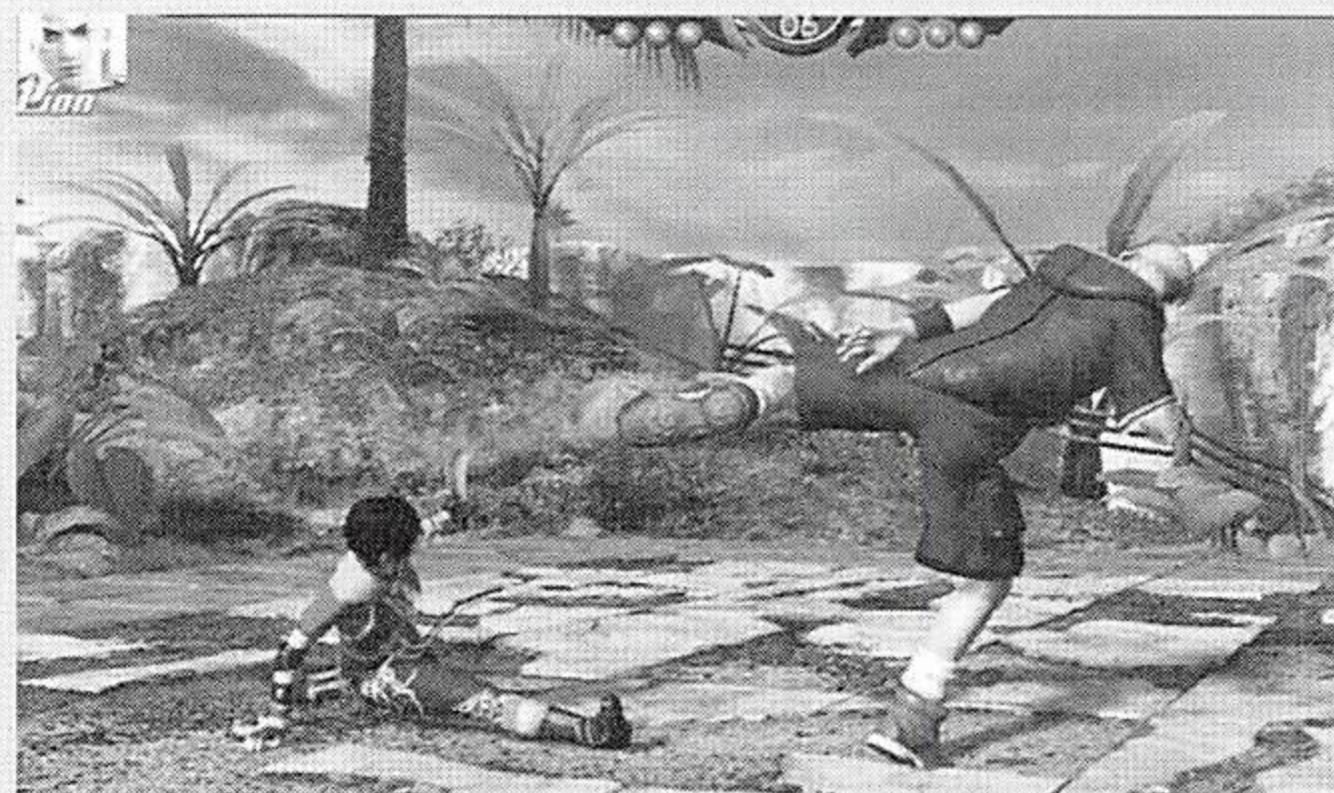


「前空翻落腿」(前空翻中)⑨は、相手にガードされても有利で、カウンターヒット時からは(⑨⑨)がつながる。

### 割り込み行動の性質

(⑨⑨⑨)や(⑨△⑨)など特定の技後に出せる割り込み行動。その場で飛び跳ねるような動作をする「楽天把月」(△⑨+⑨+⑨)と、地に伏せるようにして開脚する「落地望月」(△⑨+⑨+⑨)の2種類が存在する。

割り込み行動で連係を区切った場合は、その後の連係を続けて出せるという特性を持つので、覚えておこう。例えば(⑨⑨⑨)。(⑨⑨)後に割り込み行動をした場合、割り込み行動後に残る3発目の(⑨)を出せる。「猿猴入洞」(△△△⑨+⑨)後や、コンボ始動技の「猿猴出洞」(猿猴入洞中)⑨後に割り込み行動でフェイントをかけ、ヒット率を向上させていこう。



割り込み行動(特定の技後に(△⑨+⑨+⑨)or(△⑨+⑨+⑨))の使い方は理屈よりセンス。常に選択肢を変えることで、相手を幻惑していこう。





## 側面を絡めた強力な攻め

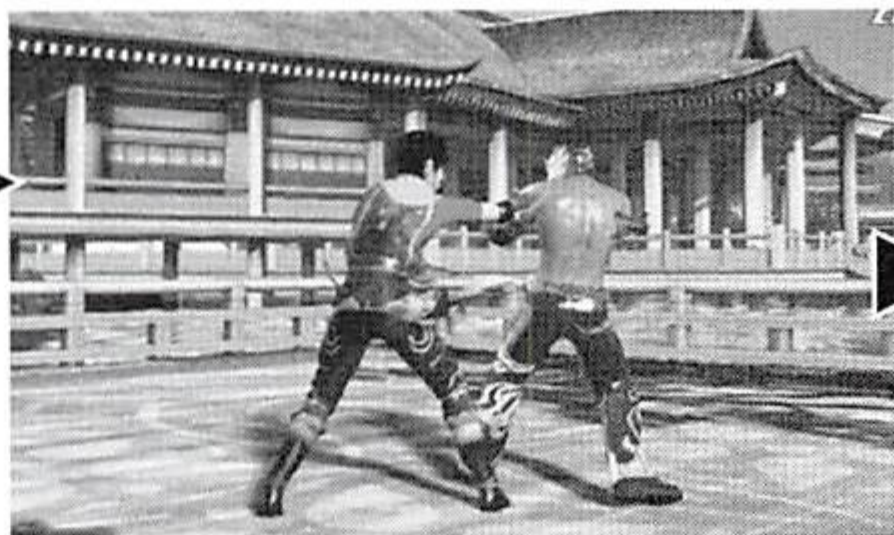
相手が横を向いている状況では、一方的に攻めを展開できる。「VF5」からの新要素である側面からの攻防は、しっかりと頭に入れておきたい。

主な側面を向かせる攻撃は〔△◎◎〕。中段始動の連係で、ノーマルヒットでつながる。確定反撃や、キャンセル行動を絡めた攻めの起点として使っていける。しかし、〔△◎〕の発生は一般的なミドルキッククラスより遅いので、大きく有利な状況で使ったり、



〔△◎◎〕2発目カウンターヒット時は、側面を向かせつつ大きく有利に。

この状況では立ち◎が立ちガード不能となる。立ち◎からの連係で攻め立てよう。



立ち◎を回避しようとしゃがんだ場合、投げはしゃがみ◎を出す相手には〔△◎〕を。

相手の技のスカリを狙いたい。側面を取った場合は基本は〔△◎〕と投げの二択。相手が投げを嫌がって暴れた場合は〔△◎〕で側面崩れを誘発でき、投げをしゃがもうとした場合も側面よろけを奪える。〔△◎〕をガードするなら投げが決まるといった寸法だ。

そのほかの側面を向かせる技は〔△◎〕。発生は〔△◎〕より早く半回転属性なので、相手の避ける方向のクセがつかめたら、足位置を合わせて使おう。

## トリッキーな起き攻め

〔△◎◎+◎+◎〕は起き攻めに活躍する。その場起きの相手にやりやすく、早めにこの技を重ねるだけでいい。後はタイミング次第でさまざまな確定が生まれる。これを軸に起き上がり攻撃を抑制し、二択をかけよう。起き上がり攻撃を〔△◎◎+◎〕で避けても面白いぞ。



立ち合いで微妙なこの技は、こんな使い方ができる。相手の硬化に合わせ技を決めよう。

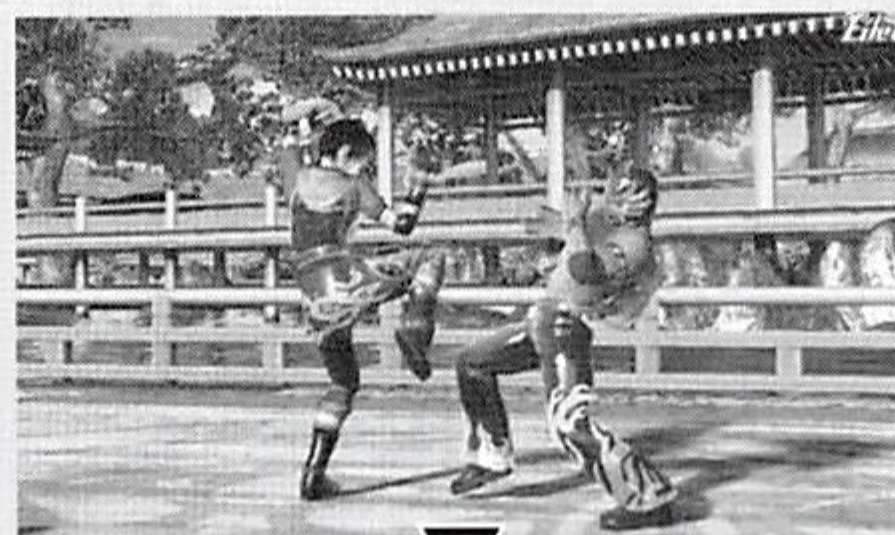
## 確定反撃に使う技

いくら攻めのバリエーションが豊富でも、守りが薄くては話にならない。確定反撃に使う技をしっかりと覚えて、的確にダメージを与えていこう。

軽量級◎クラスの硬化には〔◎◎〕を決めて有利を取ったり、立ち◎からの連係で攻めていく。立ち状態の肘クラスの硬化には〔△◎◎〕、しゃがみ状態でヒザクラスのスキには〔△◎〕を入れ、よろけを取って攻めたり、そこから〔△◎〕からの派生を出して攻めていくのが有効だ。立ち状態のアップクラスの硬化には、〔◎+◎〕を決め、連続ヒットす

る立ち◎やダッシュからの投げをつなげていくのが望ましい。ミドルキッククラスのスキには、〔△◎+◎◎〕を出していくのがオススメ。硬化カウンターヒットとなるので、2発目まで連続ヒットするぞ。

ヒザクラスの硬化には〔△◎◎〕が、それよりも少し大きい硬化の際には〔△◎〕が決まる。アイリーンは、ノーマルヒットからコンボが入る技で確定反撃に使えるものが〔△◎〕くらいしか無い。コンボに移行できない技を入れた場合でも、連係につなげて、追加ダメージを狙っていこう。



〔◎+◎〕ノーマルヒット時は、立ち◎のほかにダッシュからの投げが繋がる。タイミングは若干遅めた。



投げ抜けがうまくない相手には、最大投げを狙おう。うまい相手には投げの振り分けや回転系が有効。

## Combo List

①は〔△◎◎〕がハの字始動の場合ウルフに最後の蹴りが当たらないが、基本的に全キャラに決まるコンボ。②は〔▽△◎+◎〕がハの字で決まればノーマルヒットで全キャラに、平行時はラウ、ゴウ以外にはカウンターヒットしないと入らない。

③は〔▽△◎+◎〕が平行時のカウンターヒットで、サラ、ゴウに入る。〔▽△◎+◎〕カウンターヒットからは、④がパイ、アオイ、ゴウ、リオン、カゲとジャッキーのハの字に。レイ、ラウ、アキラには〔△◎〕の代わりに〔△◎◎+◎〕を決めよう。また、最後を〔△◎+◎◎〕に替えればアオイ、サラ、アイリーン、ブラッド、ベネッサ、ハの字ブレイズ、平行ゴウとジャッキーに入る。⑤のコンボは相手がカゲ、ウルフの場合は最後を〔△◎〕に変えよう。また、追撃を〔△◎◎+◎〕にすればブレイズ、シュン、アキラ、ジェフリーに決まる。ゴウ、シュン、リオンには〔△◎+◎◎〕を決めよう。

⑥は重量級以外に安定するコンボ。⑦のコンボは足位置平行時。軽量級にはしゃがみ◎のタイミングを遅らせないと浮き直さない。相手の側面崩れを確認した際は、⑧のコンボの出番だ。

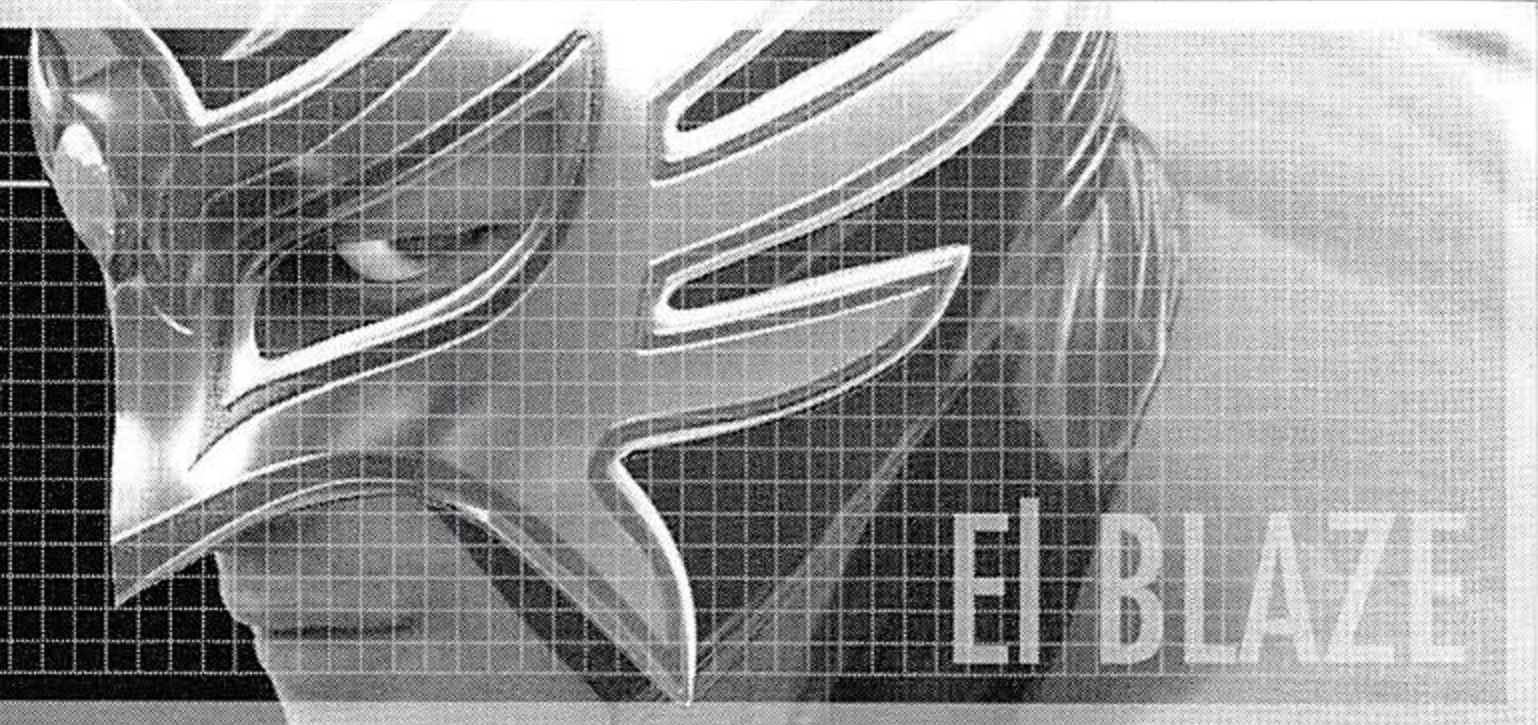
- 1 猿猴入林〔△◎◎〕カウンターヒットor猿猴出洞〔(猿猴入洞中)◎〕→左右撃掌〔△◎+◎◎〕→大聖降天〔△◎◎+◎◎〕(ヒット時)◎
- 2 猿猴靠山〔▽△◎+◎〕→大聖降天〔△◎◎+◎◎〕(ヒット時)◎
- 3 猿猴靠山〔▽△◎+◎〕→大聖翻爪〔△◎◎+◎〕→飛猴二起〔△◎〕
- 4 猿猴連山〔▽△◎+◎◎〕2発目カウンターヒット→飛猴二起〔△◎〕
- 5 猿猴跳澗〔△◎◎+◎〕→落歩旋風脚〔◎◎◎◎〕
- 6 たたき付けダウン→小猴躍躑〔◎◎◎◎〕
- 7 飛猴旋子〔△◎◎〕→しゃがみ◎→迅雷鑽天〔△◎+◎◎◎〕
- 8 各種側面崩れ→左右撃掌〔△◎+◎◎〕→大聖連踢〔△◎◎+◎◎〕





# エル・ブレイズ

トリッキーに見えるブレイズだが、「VF」の対戦セオリーに沿った強力な技が多数そろっている。基本戦術を確立するだけで、既存のキャラとも十分に渡り合える。



Text: ちゃっきー

## 基本戦術

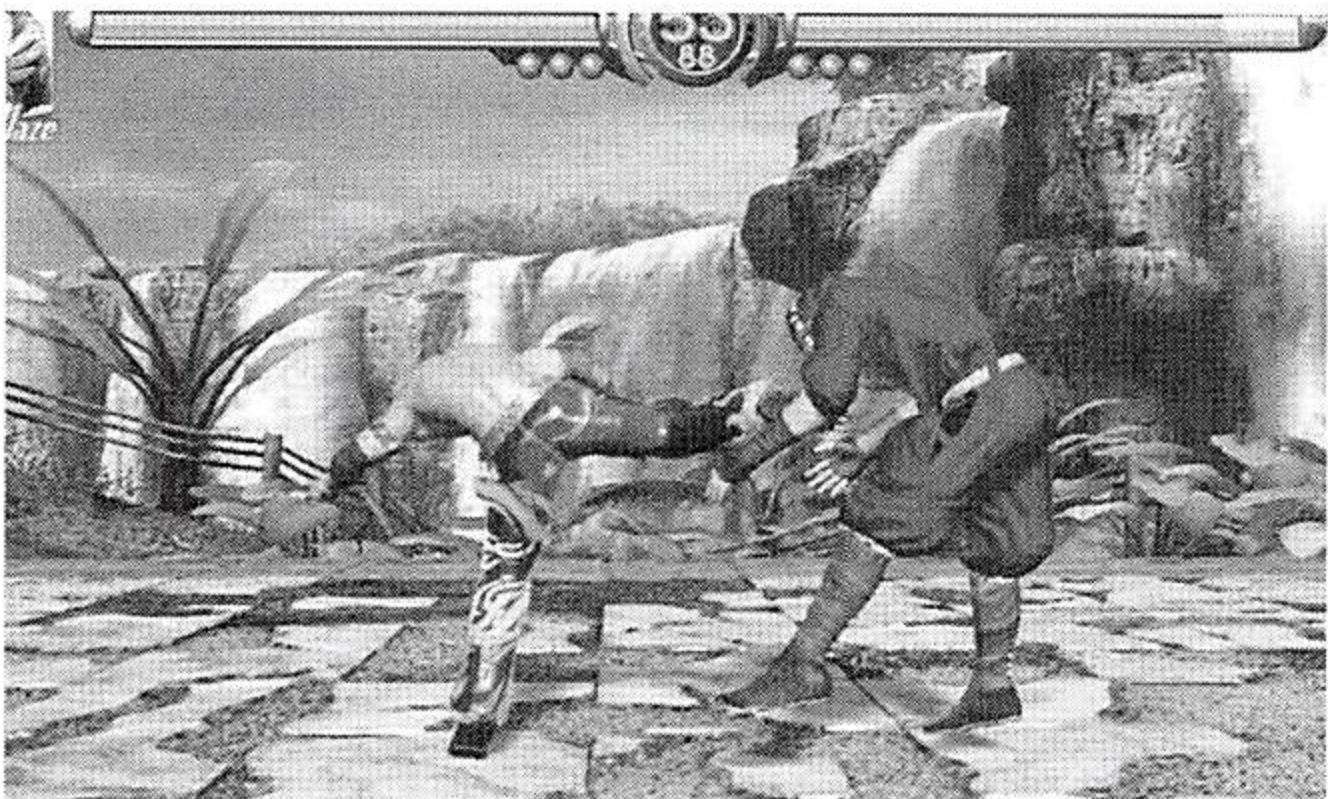
投げ技はもちろんのこと、中段の打撃も豊富にそろっているブレイズ。近距離での強力な二択こそが、最も重要なダメージ源となる。

有利な状況での二択に使う中段技は、出の早い〔△◎〕、カウンターヒット時にコンボが狙える〔△◎+◎〕、〔△◎〕の3種が基本。どれもガード時の確定反撃が無く、リスクを気にせず使っていけるのが強みだ。〔△◎〕は、カウンターヒット時とよろけ時に大きく有利になる。よろけさせた後は少し距離が離れるが、〔△◎+◎〕や〔△◎〕はリーチがあるので問題無く使える。これらの打撃と、ダッシュからの投げで二択を仕掛けよう。

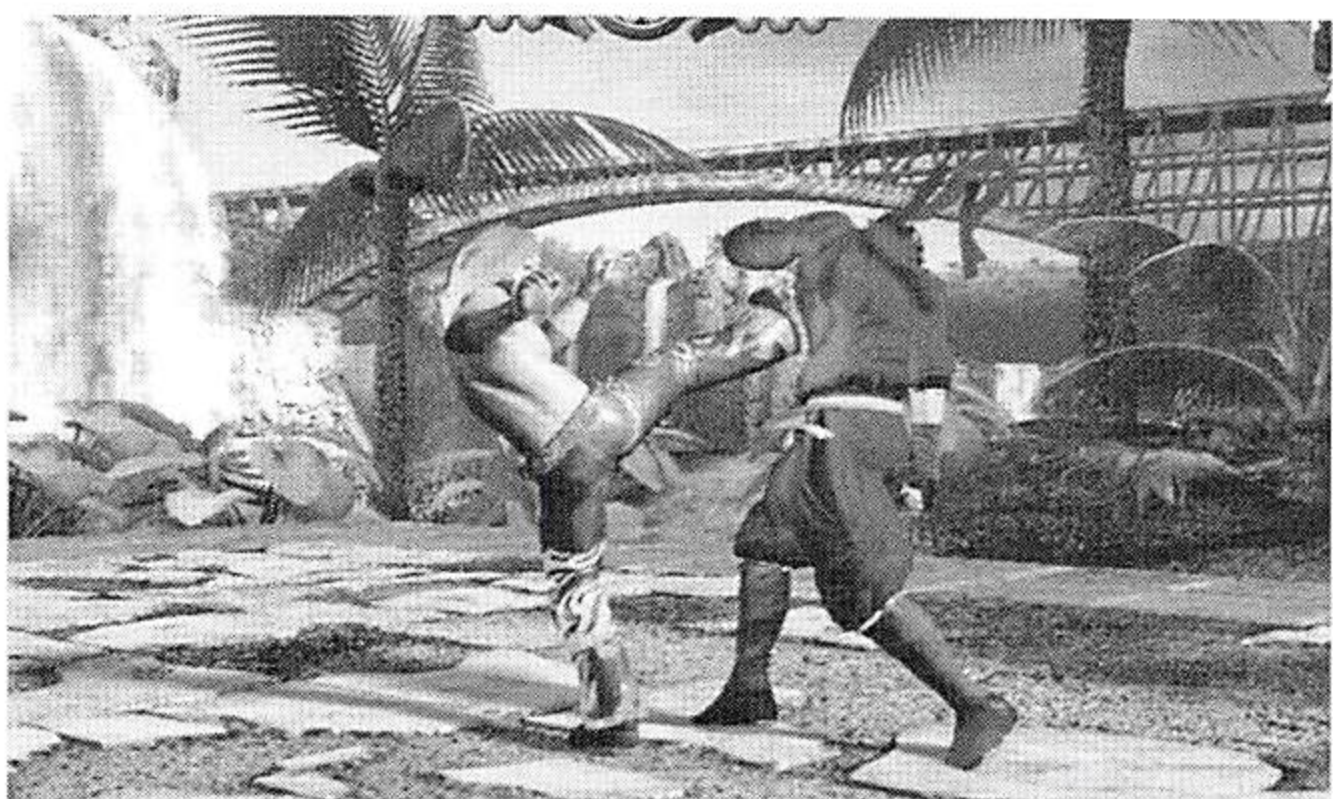
連係技では、〔△◎+◎〕と〔△◎〕が使いやすい。前者は1発目の出が早く、3発目がヒットすれば

尻もちよろけを奪える。これに2発止めからの投げなどを交え、攻めを組み立てていこう。〔△◎+◎〕ヒット後は、回復の甘い相手にヒットする〔△◎+◎〕を中心に攻めるのが有効だ。後者は、連続ヒットする中段→中段の連係技。ガードされたときのスキは大きいので、状況を確認して2発目につなぐなどの工夫が必要になる。

一方、避けに対抗する全回転技も豊富にある。中でも〔◎+◎〕と〔△◎+◎〕は、上段ながら出が早めで通常時も使いやすい。もちろん、下段技の〔△◎+◎〕も有効な選択肢だ。避けを一点読みしたときには、しゃがみダッシュでタイミングをずらし、ノーマルヒットで大ダメージを与えられる〔立ち途中〕◎〕や〔↓△◎+◎〕を狙ってみるのもいいだろう。



カウンターヒット時にコンボが狙える〔△◎+◎〕や〔△◎〕が中段の主力。立ち◎をガードさせた後など、有利が小さい場面では〔△◎〕を使う。



全回転技にしては出が早く、使いやすい〔◎+◎〕。ヒット時は相手を横に向かせることができるので、すかさず〔△◎〕と投げの二択を仕掛けよう。

## 不利な状況での「逆二択」

〔△◎+◎〕などをガードされた後は、確定反撃こそ受けないが大きく不利。このような状況で相手の投げを読んだときは、〔△◎+◎〕を活用してみたい。この技は早いタイミングで空中判定になるため、投げに相殺されることが少ない。ヒット後はコンボや追い打ちで追加ダメージを与えられるため、見返りは十分だ。

また、下段技への対抗策として〔△◎+◎〕を活用する手もある。上に挙げた状況では無理だが、〔△◎〕をガードされた後程度の不利なら、相手のしゃがみ◎をかわしつつヒットさせられることを覚えておこう。〔△◎〕後などに、上段への派生を警戒してしゃがみ◎を出す相手に対し、裏の選択肢として使ってみるのもいい。



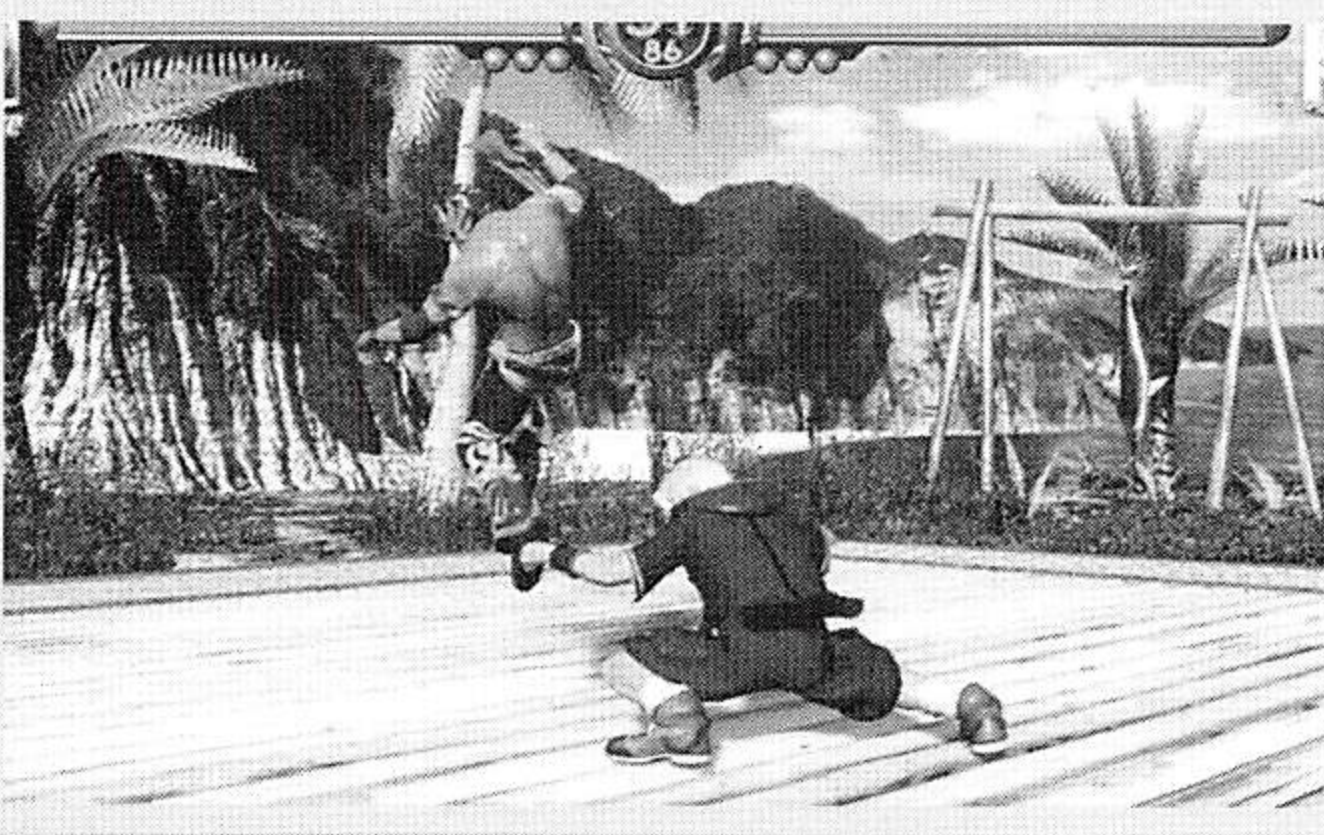
空中に跳び上がりつつ攻撃する〔△◎+◎〕。不利な状況で投げを読んだときに使っていこう。

## 中間距離での行動

ブレイズは手数に優れるものの、離れた距離で使う技はやや乏しい感がある。その中であって、リーチがあり、ガード時の確定反撃が無い〔△◎+◎〕は優秀な技。ヒット時には尻もちよろけを奪うことができ、大幅に優位に立てる。

また、〔△◎+◎〕は距離を問わず活躍する便利な技。全回転の2発目はリーチも十分にあり、相手の行動を制限するのに最適だ。これを警戒して動きを止める相手に対しては、1発止めから別の技につないで攻めていこう。

相手があまり手を出してこないようなら、〔△◎+◎〕で一気に接近するのが面白い。着地のスキはほとんど無く、意外なほどリスクが低い。その後は、〔(敵背後)◎〕と〔(敵背後)△◎〕で二択を迫ろう。



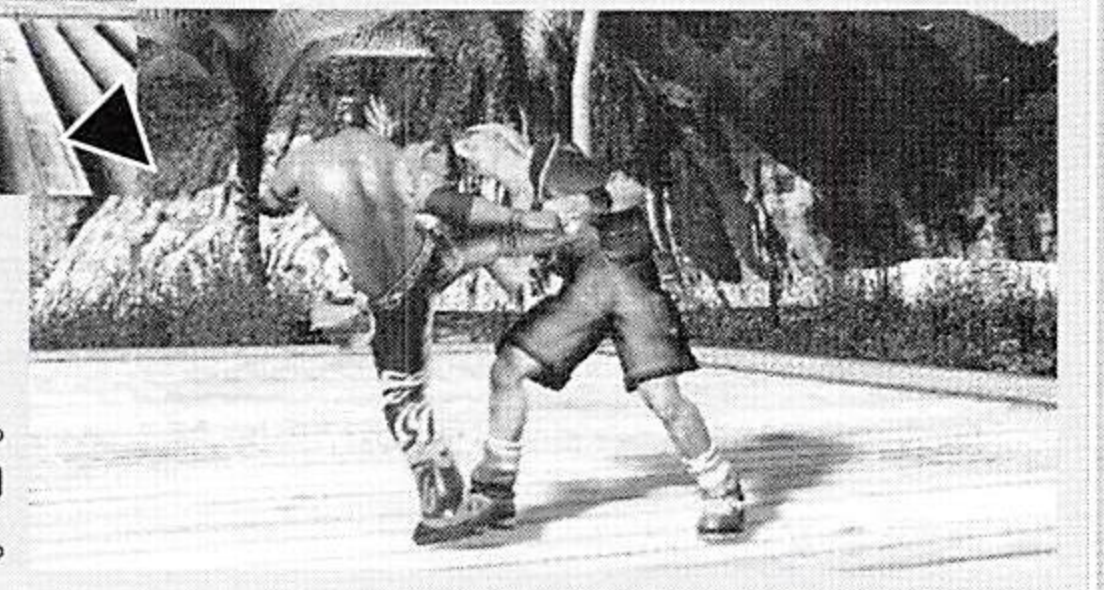
〔△◎+◎〕を使い、中間距離から一気に接近。下段技をかわせることもポイントの一つだ。

## 全回転技を活用した受け身攻め

ダウンを奪った後の受け身攻めにも〔△◎+◎〕が活躍する。ダウンを奪ったらとりあえず〔△◎〕を出しておき、2発目と投げで二択を迫るわけだ。また、避け攻撃を全回転の中段技として活用するのもアリ。ガードされたときのリスクはあるが、〔△◎+◎〕と同様に、特殊行動の「ロケットディスチャージ」(※後述)への移行があるので、ヒット時は特殊な攻めにつなぐことができる。このほか、上段でガードさせればよろけを奪える〔△◎+◎〕、下段全回転の〔△◎+◎〕などが主な選択肢。もちろん、下段投げを狙ってもいい。



〔△◎+◎〕などでダウンを奪ったら、とりあえず〔△◎〕まで出しておく。相手が受け身を取っていたら……、



中段全回転の〔△◎+◎〕を重ねる。これをガードする相手には、〔△◎〕で止めてから投げなどを狙おう。



## ロケットディスチャージを使った攻め

「ロケットディスチャージ(△+○+□)or特定の技後に(△)」からの本命は、キャッチ投げの(ロケットディスチャージ中)○+□)。これを生かせる状況を作ることが重要だ。技からの移行でよく使うのは、(△+□)と避け攻撃。いずれもカウンターヒット時に最速で(ロケットディスチャージ中)○+□)につなげば、しゃがんでかわされない。これを止めようと立ち○やしゃがみ○を出してくる相手には、(ロケットディスチャージ中)△+□)を使っていこう。

上で挙げた技がノーマルヒットした後は、ロケットディスチャージ中の技を止められやすい。対応に

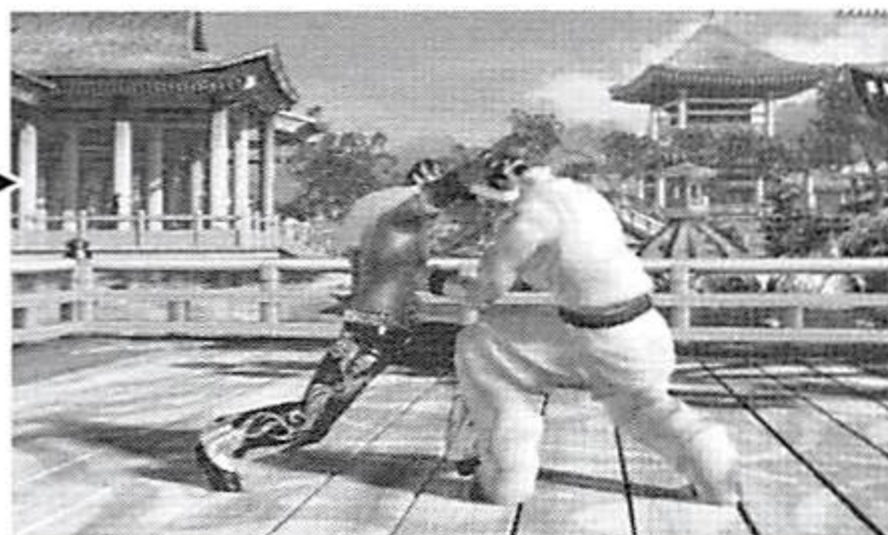
慣れていない相手ならそのまま攻めてもいいが、的確に技を出してくるようなら、そのまま走り抜けてしまおう。相手の横をすり抜けるときに軸がずれるため、直線的な打撃をかわすことができる。

これらに、“ロケットディスチャージにつながない”という選択肢を交ぜれば、攻めの幅が広がる。(△+□)ノーマルヒット後は若干不利なので、相手の中段を止める立ち○や、しゃがみ○をかわす(△+□)などを交えて攻めよう。一方の避け攻撃は、ノーマルヒット後相手との距離が離れる。若干有利ではあるが、仕切り直しに近い状況だ。



(△+□)や避け攻撃がカウンターヒットした後はチャンス。ロケットディスチャージから……

最速の(ロケットディスチャージ中)○+□)で、しゃがみガードや肘クラスの技にも勝てる。



立ち○やしゃがみ○には(ロケットディスチャージ中)△+□)。どちらもかわしつつ攻撃できる。

### 技からの受け身

技後にダウン状態となる(ロケットディスチャージ中)○)は、受け身が可能となっている。

受け身を取っておけば、相手にかわされたとしても二択を受けるだけで済む。ただし、最速で受け身を取ってしまうとうつ伏せ敵頭方向になるのでその点には注意したい。横転受け身をすると相手の攻撃がガード不能になる危険性があるので、その場受け身にしておこう。ときには、あえて受け身を取らずに様子を見るのも手。



技の後に受け身を取っておけば、ヒットしたときに相手の受け身を攻めることができる。

### 頭崩れからの特殊な攻め

(△+□+○)ヒット後は、(△+□+○)が基本コンボになる。しかし、これを決めると相手があお向けダウンになるため、通常のダウン時と同じような攻めしかできない。そこで、少しダメージは落ちるが、あえて(△+□+○)を使ってみよう。これならうつ伏せを維持でき、ロケットディスチャージにつなげば強力な受け身攻めを仕掛けることができる。

コンボ後は、(ロケットディスチャージ中)○)or(ロケットディスチャージ中)△+□)につなぐのが基本。いずれもその場受け身を取った相手に重なるため、避けでかわされることが無い。つまり、完全な二択となるわけだ。リスクを抑えたいなら、立ちガードを崩す選択肢を(ロケットディスチャージ中)○+□)にするといいい。



頭崩れからのコンボにひと工夫。(△+□+○)でうつ伏せ状態を維持し、その場受け身にロケットディスチャージ中の技を重ねよう。

## Combo List

((立ち途中)○)後の基本コンボは①。ノーマルヒットでも軽・中量級の全キャラに決まる。対ジェフリーはレバー前入れ○を1発省き、対ウルフは直接(△+□)を入れよう。②は、ノーマルヒット時に軽量級とブラッドに決まる。

(△+□+○)の頭崩れ後は③がお手軽かつ大ダメージ。アオイ以外の軽量級とブラッド、レイ、リオン、ラウに対しては、(△+□+○)も決まる。足位置確認ができるなら、ハの字始動時の対アオイ、ブレイズ、シュン、ジャッキー、平行始動時の対重量級にも(△+□+○)を使っていこう。

④は、腹崩れ後に全キャラに対して決まるコンボ。⑤は急所崩れ後のコンボで、アキラ以外の軽・中量級に入る。アキラと重量級に対しては、(△+□)を入れていくのが手堅い。

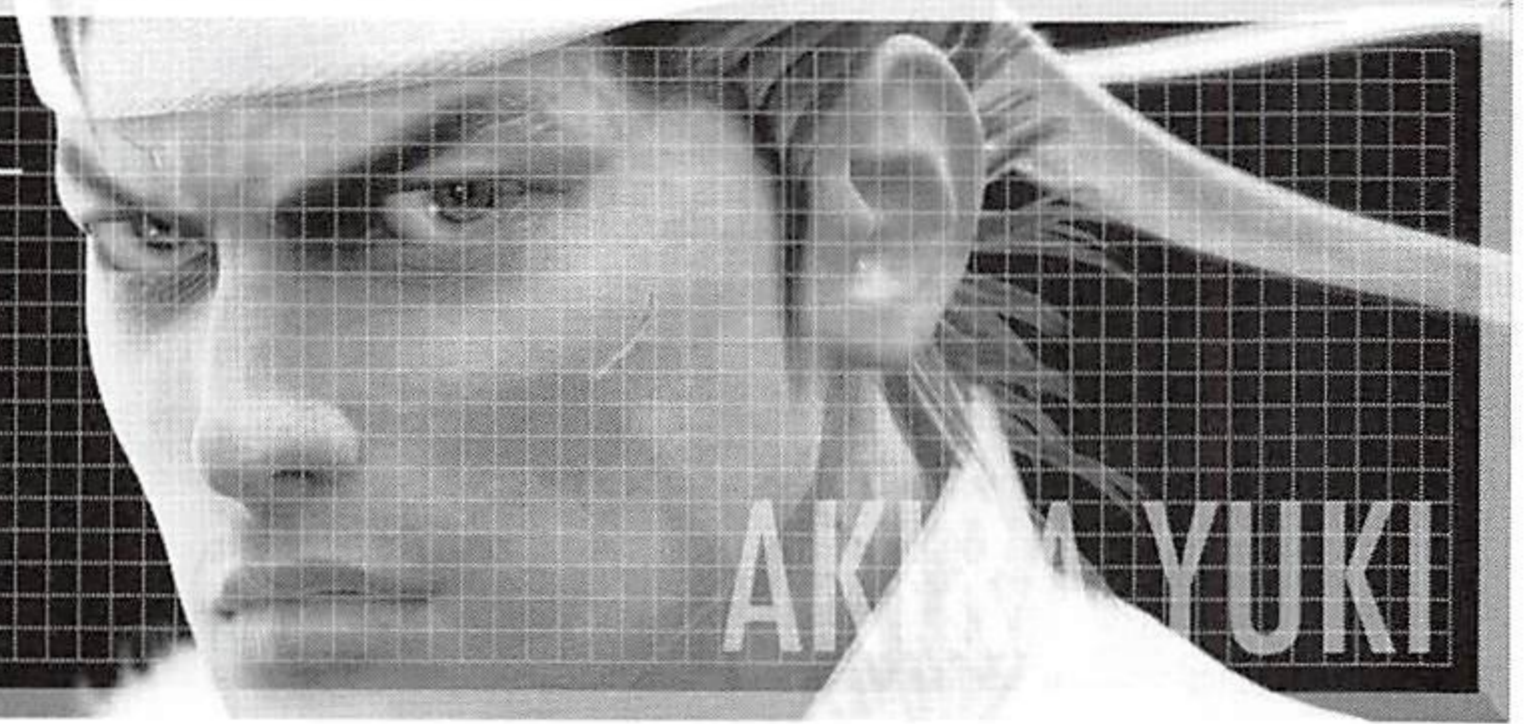
(△+□)後は、少し遅らせてしゃがみ○につなげば、軽量級や一部の重量級に⑥が狙える。これが入らないなら、直接(△+□)か(△+□)で追い打ちしよう。⑦は、軽・中量級に決まるコンボ。対重量級は(○+□)を使おう。また、一部のキャラには(△+□+○)を狙える。

- 1 ボルケーノニー((立ち途中)○)→レバー前入れ○×2→シャドウファンク(△+□)
- 2 ボルケーノニー((立ち途中)○)→レバー前入れ○→シャットダウンニー(△+□+○+○)
- 3 シャドウハンマー(△+□+○)→フェイススマッシュ(△+□+○)
- 4 ハンマースマッシュ(△+□+○)カウンターヒット→シャットダウンニー(△+□+○+○)
- 5 シャドウスパイク(△+□)カウンターヒット→ボルケーノアッパー(△+□)→ビハインドヒールキック((敵背後)○)
- 6 ジャンピングハンマーナックル(△+□+○)→しゃがみ○→シャドウファンク(△+□)
- 7 ローリングクラッチ(△+□+○+○)→シャドウファンク(△+□)
- 8 各種側面崩れ→フェイススマッシュ(△+□+○)



# 結城 晶 (ゆうき あきら)

手数は少ないものの、単発打撃の威力は全キャラ中でも屈指のアキラ。  
少々難しいコマンドが多いテクニカルなキャラだが、その分やりがいがあるぞ!



Text: 大須晶

## 最初に覚えない基本戦法

立ち⑨やしゃがみ⑨を当てた後や、相手の技をガードした後など、こちらが有利となる状況で使っていく中段攻撃の代表が[↔↔↔⑨]だ。

発生が早く、カウンターヒット後は各種コンボで大ダメージを与えられるこの技をチラつかせ、各種投げとの二択攻撃を迫っていくのがセオリーだ。

相手が固まったら、投げのほかにはしゃがみダッシュで接近しつつ[↘↔⑨ (ガードorヒット時)⑨]を狙っていくのが強力。しゃがみガードに強く、ノーマルヒットでも連続ヒットするので威力が高い。相手に与えるプレッシャーが大きいぞ。



カウンターで当てるだけで約1/3の体力を奪う[↔↔↔⑨]は、本作の技中で屈指のダメージ効率! 避けられないように出していこう。

## 避け対策

打撃技が強い代わりに、投げの種類が乏しいアキラは、相手の避けに対する行動が重要だ。

まず思い浮かぶのが、失敗避けを出させてから技を当てる方法。この場合はリターンを望める[Ⓚ+Ⓞ (1フレームでⓄ離す)]や[↔↔⑨]などの浮かせ技を使うのがベスト。直接、打撃技で相手の避けをつぶしたい場合、対腹側なら[↔↔⑨+Ⓚ]。対背中側なら[↔↔⑨+Ⓚ⑨]や[↔↔⑨+Ⓚ+Ⓞ]を狙っていく。

特に[↔↔⑨+Ⓚ+Ⓞ]は、ヒット時に相手を横に向かせる特性がある。そこからの追撃で側面崩れを狙うことができ、大ダメージを期待できるぞ。



発生は少々遅いものの、スキが小さくリーチが長い半回転攻撃である[↔↔⑨+Ⓚ+Ⓞ]は強力無比。バックダッシュなどから出していこう。

## 金鶏抖翎 [Ⓣ+Ⓚ]からの多彩な攻め

派生が豊富な新技の[Ⓣ+Ⓚ]。『VF5』におけるアキラの新たな可能性を秘めた優秀技だ。

上段攻撃派生である[Ⓣ+Ⓚ⑨]は、ノーマルヒットでも連続ヒットしつつ有利となるのが利点。展開が早い対腹側なら、スピーディな攻めが可能だ。同じく上段攻撃への派生である[Ⓣ+Ⓚ⑨+Ⓚ]は、初段カウンターヒット時につながりたたき付けを誘発、コンボで大ダメージを狙える強力な連係。ガードされても有利だが、しゃがまれた場合はスキが大きいので注意。

中段攻撃への派生で主力となる[Ⓣ+Ⓚ↔⑨]は、しゃがみヒット時によるけを誘発。カウンターヒット時の有利が大きいことがポイント。



立ち/しゃがみを問わず出せる[Ⓣ+Ⓚ]は、アキラ待望のワンコマンドで出る中段攻撃。

## Combo List

[↔↔↔⑨]からは、①が技後に足位置がハの字、②が技後に平行の状態が決まるコンボ。簡単に大ダメージを与えられるので、ミス無く決めよう。③は各種たたき付け後のコンボで、ハの字時はしゃがみ⑨→[↔↔ⓀⓀ]が入ってダメージアップを狙える。

④はアキラ最大の浮かせ技からのコンボで、重量級以外に入る。ハの字では最後の[↔↔or↔↔↔⑨]を[ⓉⓀ]に替えることができ、起き攻めがしやすくなる。[↔↔⑨]を[Ⓚ+Ⓞ (1フレームでⓄ離す)]に変えると、難度は上がるがダメージアップが望める。⑤は同じく浮かせ技からの大ダメージコンボ。カウンターでジャッキーまでに入るぞ。[↔↔⑨]を[↔↔⑨]に変えると、入るキャラが増える。

⑥は崩れ後に入る、超安定コンボ。壁に張り付いている状態にも狙える。

⑦は投げ技の[↔↔⑨+Ⓞ]後に入る安定コンボ。重量級にはコンボが入りにくいため、↔方向の投げには[↔↔⑨+Ⓞ]を使うのが手堅い。

⑧は腹崩れ状態に入るコンボ。『VF5』では[↘↔⑨ (ガードorヒット時)⑨]が入らないため、[↔↔ⓀⓀ]を入れていく。全キャラに安定してダメージは十分!

- 1 躍歩頂肘 [↔↔↔⑨] カウンターヒット→レバー前入れ⑨→連環腿 [↔↔ⓀⓀ]
- 2 躍歩頂肘 [↔↔↔⑨] カウンターヒット→レバー前入れ⑨→しゃがみ⑨→白虎双掌打 [↘↔↔⑨]
- 3 上歩川掌 [↔↔⑨] or 金鶏抖翎 ~ 推窓 [Ⓣ+Ⓚ⑨+Ⓚ] →レバー前入れ⑨→立ち白虎双掌打 [↔↔or↔↔↔⑨]
- 4 揚炮 [↔↔⑨] →レバー前入れ⑨→上歩川掌 [↔↔⑨] →立ち白虎双掌打 [↔↔or↔↔↔⑨]
- 5 提膝弾腿 [Ⓚ+Ⓞ (1フレームでⓄ離す)] →レバー前入れ⑨→揚炮 [↔↔⑨] →立ち白虎双掌打 [↔↔or↔↔↔⑨]
- 6 虎撲 [↔↔↔⑨] or 各種側面崩れ →伏虎 [↔↔⑨] →白虎双掌打 [↘↔↔⑨]
- 7 大纏崩捶 [↔↔⑨+Ⓞ] →レバー前入れ⑨→伏虎 [↔↔⑨] →白虎双掌打 [↘↔↔⑨]
- 8 通天砲~猛虎硬爬山 [↔⑨+Ⓚ+Ⓞ (さばき時)⑨] or 外門頂肘 [↔↔↔⑨+Ⓚ] さばき成功orカウンターヒット →レバー前入れ⑨→連環腿 [↔↔ⓀⓀ]





# ジャッキー・ブライアント

豊富な中段技、多彩な連係……。打撃技に不自由することは無い。  
基本的な攻めの組み立てを覚えたら、後はヒット確認の精度を上げてダメージ効率を高めるだけだ。



Text: ちゃつきー

## 基本戦術

攻めの軸となるのは、出の早い〔◇◎〕。これと投げの単純な二択に、下段技の〔◇◎〕で色付けをしていこう。〔◇◎〕がヒットした後は、〔◇◎◎〕につないでダウンを奪うのが理想。カウンターヒット時やよろけ時なら、判断する時間的余裕は十分にある。ノーマルヒット時はやや難しいが、事前の状況を判断材料に加えれば、確率を上げていけるはずだ。

また、バックダッシュからの〔◇◎〕は有利な状況での重要な選択技。これで、相手の避けとしゃがみ◎の両方に対応できる。

〔◇◎〕は、不利な状況でも活躍する技。投げと上



攻撃の中心となる〔◇◎〕。よろけやカウンターヒット時は〔◇◎◎〕につなぐのが理想だが、あえて見返りの大きい二択を仕掛ける手もある。

段技に勝てる上、硬化カウンター以上なら〔◇◎◎〕が連続ヒットする。とりあえず1発目まで出しておき、相手の投げつかみモーションなどが見えたら〔◇◎◎〕へとつなぐテクニックを覚えよう。

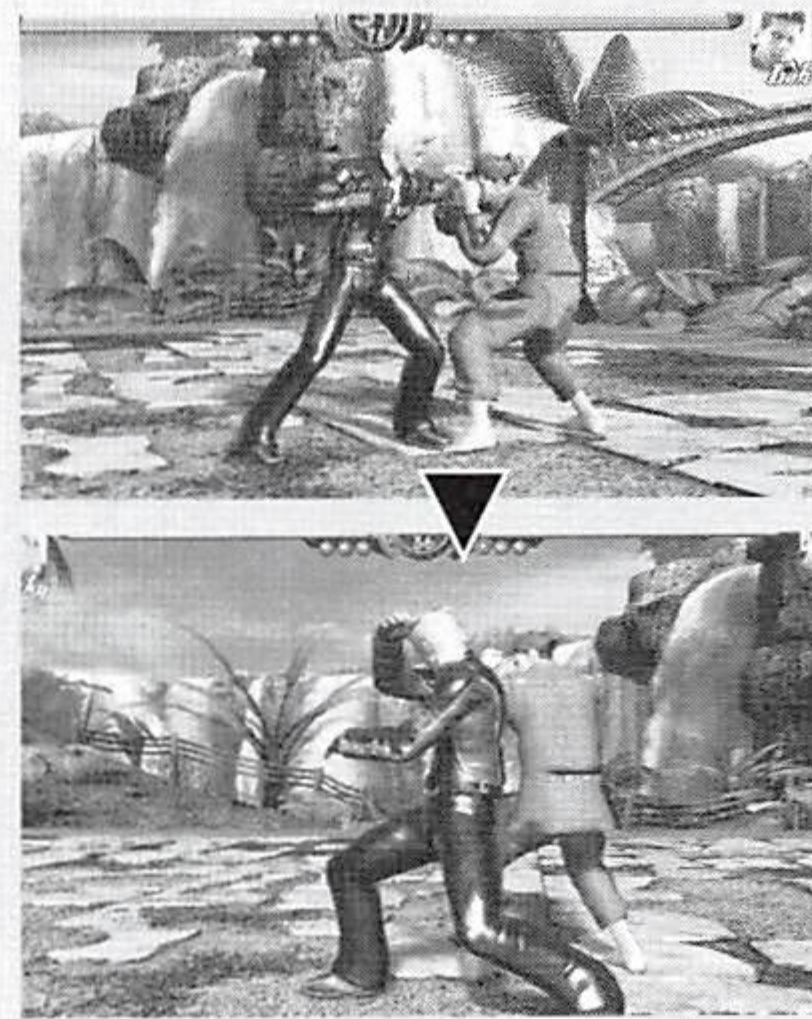
一方、中間距離ではリーチのある〔◇◎+◎〕や〔◇◎◎+◎〕などのほか、レバー前入れ◎からの連係が活躍する。〔▶◎◎〕で相手の出鼻をくじき、〔▶◎◎◇◎〕と2発止めを使い分けて攻めるのが有効だ。もちろん、無理にこちらから攻めずに技の空振りを誘うのも駆け引きの一つ。スキを見つけたら、〔◎+◎◎〕や投げで反撃していこう。



〔◇◎〕の使い方は、今作のジャッキーのカギを握っている。〔◇◎◎〕を連続ヒットさせられるチャンス、できる限りモノにしていきたい。

## サイドスライドシャッフルを活用

スライドシャッフルとともに、バリエーションアップに一役買うサイドスライドシャッフル。中段や下段の派生を警戒させられる場面で使い、そこから技と投げで二択を仕掛けよう。特に使い勝手がいいのが、〔◇◎〕からの移行。ガードされても確定反撃を受けない〔◇◎◎〕が気軽に出来るため、相手の行動を制限しやすい。



〔◇◎〕は、ガードされたときにほとんど不利にならない半回転の上段技。ここから……

〔◇◎◎〕の2発目を警戒させてサイドスライドシャッフルへ。派生技と投げで攻めよう。

## Combo List

単発の浮かせ技始動は、レバー前入れ◎を挟んでから〔◇◎〕始動の連係技を決めるのがスタンダード。〔◇◎◎〕ノーマルヒット時は対ウルフ、足位置ハの字始動〔◇◎〕ノーマルヒットの場合は対リオンのみ入らないので、直接〔◇◎◎〕につなぐこと。また、〔◇◎◎〕ノーマルヒット時は、軽・中量級に対して(対アキラ、足位置ハの字始動以外)レバー前入れ◎→〔◇◎◎◎+◎〕が入る。

〔▶◎◎〕の入りに慣れてきたら、◎を狙ってみたい。〔◇◎◎〕ノーマルヒット時の場合、足位置平行始動で〔◇◎◎+◎〕、ハの字始動で〔◇◎◎+◎〕と使い分ければ、全軽・中量級に決まる。シュン、ジャッキー、アキラ以外なら、〔◇◎◎+◎〕を〔◇◎◎〕にしてダメージアップすることが可能だ。

〔◎+◎◎〕始動の場合は、足位置平行始動時〔◇◎◎+◎〕、ハの字始動時〔◇◎◎〕を使おう。〔◇◎◎+◎〕始動の場合も、使い分けの条件は同じだ。ただし、対ブレイズはレバー前入れ◎が入りにくいので、しゃがみ◎にすること。

◎は、側面崩れ後に最も安定して決まるコンボ。〔◇◎◎+◎〕を遅らせて当てた方が決まりやすい。

- 1 ハイアングルアッパーキック〔◇◎◎〕orニーキック〔◇◎〕→レバー前入れ◎→ミドルスマッシュソード〔◇◎◎〕
- 2 ハイアングルアッパーキック〔◇◎◎〕orニーキック〔◇◎〕→レバー前入れ◎→フラッシュソードキック〔▶◎◎〕→サマーソルトキック〔◇◎◎+◎〕orヘッドフックキック〔◇◎◎+◎〕
- 3 ビート&バックナックル〔◎+◎◎〕1発目硬化カウンターヒット以上→サマーソルトキック〔◇◎◎+◎〕
- 4 ビート&バックナックル〔◎+◎◎〕1発目硬化カウンターヒット以上→ミドルスマッシュソード〔◇◎◎〕
- 5 スピンヒールソード〔◇◎◎+◎〕→レバー前入れ◎→ダブルドラゴン〔◇◎◎+◎〕orミドルスマッシュソード〔◇◎◎〕
- 6 スマッシュアッパー〔▶◎◎〕カウンターヒット→レイジキック〔◇◎◎〕
- 7 グローインキック〔◇◎◎〕カウンターヒット→ダブルドラゴン〔◇◎◎+◎〕
- 8 各種側面崩れ→スピンヒールソード〔◇◎◎+◎〕→レバー前入れ◎→ダッシュハンマーキック〔◇◎◎〕





対戦攻略 さらに充実した打撃の数々を駆使しよう！

# サラ・ブライアント

打撃技の発生の早さと細かい派生を生かし、主導権を握ろう。  
フラミンゴへの移行技や各種打撃を使い分け、着実にダメージを与えていきたい。



Text : 餅A

## 基本戦術

サラは接近戦で有効となる技が豊富にあるので、それらを使い先手を打ってこよう。

近距離では立ちPを起点に、(D)Pほか各種打撃を織り交ぜた攻めや、(P)Dを意識させて、ガードされても多少強引に流れを引き寄せたい。また、『VF5』では(P)Pからの派生がさらに充実した。下段回転への派生である(P)P(D)や、ガード時のリスクが低く、カウンターで空中コンボを狙える(P)P(D)などをアクセントとして使えば効果的。そのほか(D)P+(K)Dも接近戦で使いやすいので、アクセント的に織り交ぜてみたい。



ガードされても有利となる(D)Kは、相手が受けに回ったら積極的に使っていきたい。カウンターヒットやよろけから(P)Kにつながる。

立ちPヒットや(D)Pカウンターヒットで大きく有利になったら、(D)P+(K)Dや(D)D(K)などの大技と、投げの二択で相手のガードを崩そう。(D)Kや(K)+(G)からフラミンゴ(※右カコミ参照)での読み合いに持ち込み、そこから流れを作るのも有効だ。

中距離は若干リーチが短いことで苦戦するかもしれないが、大ダメージを狙えてリスクの低い(D)K+(G)や、ヒット確認してから2発目をつなげられる(D)D(K)+(G)などで応戦していきたい。カウンターヒット狙いで(D)K+(G)や(D)P(K)をばら撒いておくのも面白いぞ。



(D)P(K)がカウンターヒットしたらすかさずKを入力し(D)P(K) (2発目ヒット時)K(D)に。最後の小ダウン攻撃まで入れれば大ダメージだ。

## フラミンゴで流れを作ろう

サラの特徴といえば、固有の構え「フラミンゴ(特定の技から移行)」。攻めにうまく組み込み、相手を幻惑しよう。基本は発生が早い[(フラミンゴ中)K]やそこからの派生を主力に。それを意識させて攻め、ほかの選択肢を使っていく。

[(フラミンゴ中)K(K)]は1発目が避けられても2発目が追尾するので重宝する。ガードされた際のリスクも低い。1発を狙いたいときは[(フラミンゴ中)K(K)+(G)]を使おう。避ける相手に対しては全回転上段の[(フラミンゴ中)K+(G)]や[(フラミンゴ中)D)D)D)D)D)D)P+(G)]。避けにタイミングを合わせて[(フラミンゴ中)D)K(ヒット時)P+(G)]を使うのも効果的だ。



(フラミンゴ中)K(K)は2発目にディレイがかかる。避けに弱いフラミンゴ技の中では重宝する。

## Combo List

今作のサラはコンボ始動技と追撃が非常に充実しており、ここではすべてを紹介しきれないため、代表的なものを掲載しておく。足位置に左右されやすいので、しっかり確認しておこう。

最も浮きが高い(D)D(K)からは(D)P(K)を使ったコンボを入れていくのが理想だ。大ダメージを狙える技なので、しっかりと追撃しよう。

(D)P+(K)Dは発生が早くヒット確認ができるので、浮かせ技の中で最も使用頻度が高くなると思われる。平行では多くのキャラに(D)P(K)からのコンボが決まるぞ。(D)K+(G)はリーチが長くリスクは低いので、中距離で使いやすい。距離によって入るコンボが変わってくるので、判断を間違わないようにしよう。近距離ならしゃがみPを挟んだコンボ。距離が遠ければハの字なら(D)K(K)、平行なら(D)P(K)を直接たたき込むのがいいだろう。

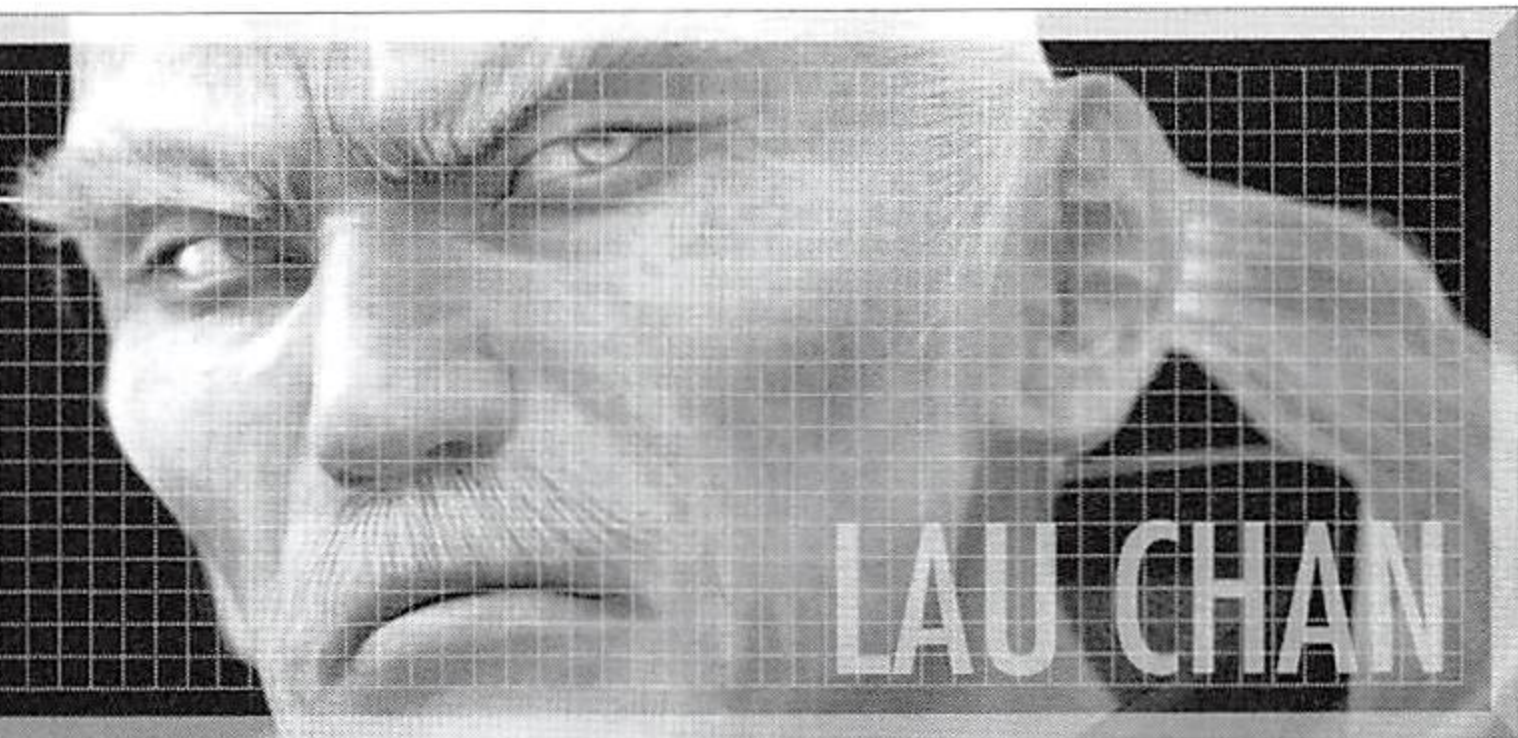
コンボを締める技としては平行なら(D)P(K)や(D)P(K)D、ハの字なら(D)K、(P)D(K)、(P)P(D)K)。重量級相手にはコンボが入りにくいが、平行なら(P)P(P)K、ハの字なら立ちP→(D)K(K)や(P)P(P)D(K)が安定するので覚えておこう。

- 1 サーペントスマッシュキャノン(D)P+(K)D→セットアップコンビネーション(D)P(K)→サマーソルトキック[(フラミンゴ中)D)D)D)D)D)D)P+(G)]
- 2 サーペントスマッシュキャノン(D)P+(K)D→レバー前入れP→ジャックナイフミドルキック(D)K(K)
- 3 ラウンドキック(D)K+(G)カウンターヒット→セットアップコンビネーション(D)P(K)→サマーソルトキック[(フラミンゴ中)D)D)D)D)D)D)P+(G)]
- 4 カットインミドル[(フラミンゴ中)D)K)カウンターヒット→レバー前入れP→ジャックナイフミドルキック(D)K(K)
- 5 レッグスライサー(D)K+(G)カウンターヒット→ジャックナイフミドルキック(D)K(K)
- 6 クレセントヒール(D)K+(G)→しゃがみP→ダブルジョイントバット(D)P(K)
- 7 ドラゴンスマッシュキャノン(D)D(K)→ハイキックストレート(D)P(K)→ダブルジョイントバット(D)P(K)
- 8 ドラゴンスマッシュキャノン(D)D(K)→ハイキックストレート(D)P(K)→ヴァルキリーフライト(D)K+(G)



# ラウ・チェン

基本となる縦押し連係に、「VF5」的なエッセンスを加えればプレッシャー抜群だ。  
基本+αを踏まえて経験を積み、闘いの主導権を握れ。攻めの楽しさを感じられるぞ。



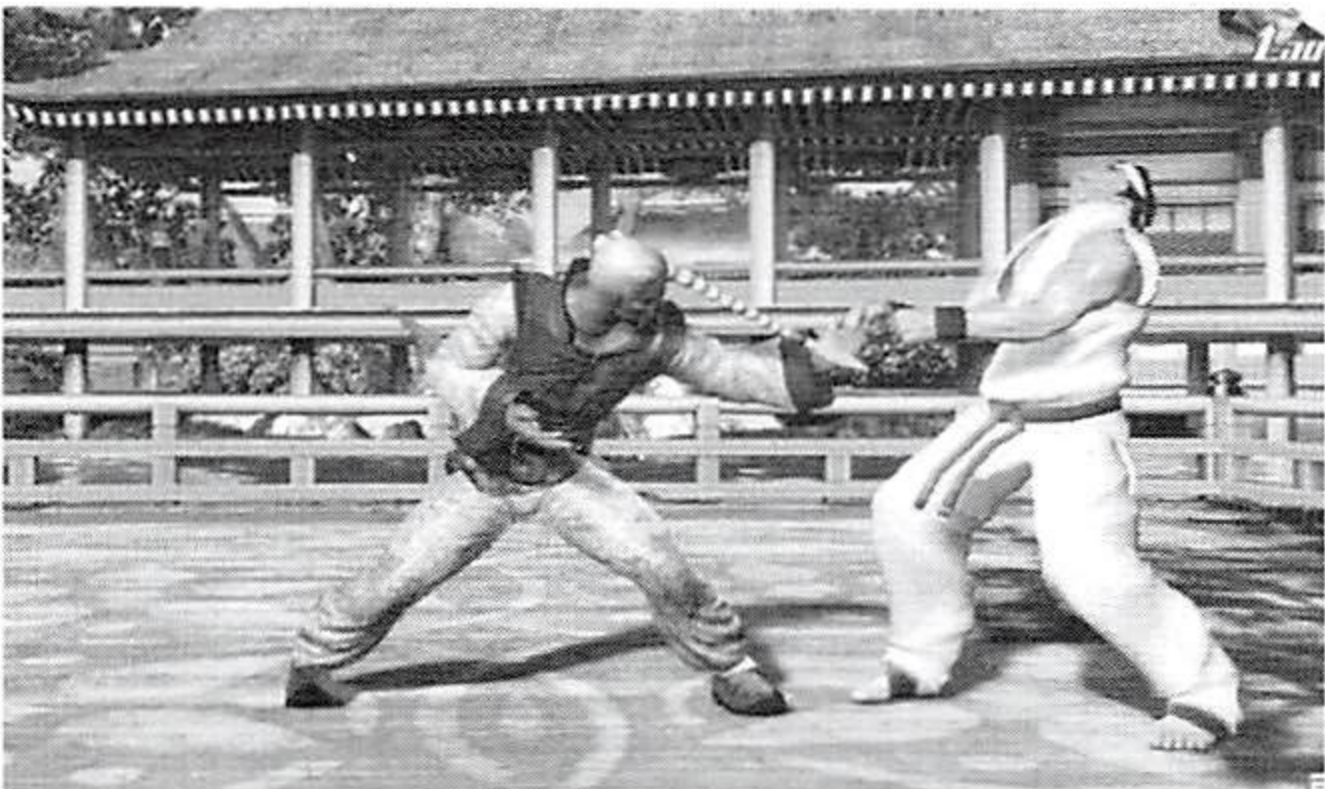
LAU CHAN

Text : はなびらう

## 基本戦術

ラウの基本となるのは、小回りの利く立ち⑨やしやがみ⑨からの連係に加え、出の早い中段の肘や〔△⑨〕と投げの二択。確定反撃に使う技がそろっていて、攻めても守っても強い万能キャラだ。

コンボ始動技が豊富なので、状況に応じて使い分ければ破壊力が增加する。ある程度有利な場面で相手の暴れを読んだ場合は〔△⑨+⑨〕や〔△⑨+⑨〕などを狙っていこう。逆二択で投げを読んだ場合は、下段技にも対応しつつ相殺になりにくい〔(上昇中)⑨〕。相手の打撃を読んだ場合は、避けからの確定反撃を狙っていこう。



いかに自分の攻めのターンを継続させるかが重要。遠距離からでも〔△⑨〕などで強気に攻め、プレッシャーをかけていこう。

## 基本戦術+α

『VF5』からの新要素である側面での攻防。相手の側面を取った際は強力な二択が可能だ。

相手に側面を向かせる場面は、〔△⑨+⑨〕ヒット時・〔△⑨+⑨〕後・〔(オフエンシブム中)⑨〕側面ヒット時など。その後、相手の暴れを読んだ場合は〔△⑨〕で側面崩れを狙う。ガードを読んだら投げ、しやがみを読んだら〔△⑨+⑨〕などの中段連係を仕掛けよう。横向きしやがみ状態の相手に前述の〔△⑨+⑨〕がヒットした場合は、〔⑨△⑨⑨〕までヒットするぞ。このように、相手の側面を取ったときに読み勝てれば、大ダメージを与えられる。



難度は高いが〔△⑨+⑨〕のヒット確認ができれば、ダメージ単価の高い攻めが可能。相手のクセを読んで、対応した選択技で攻めよう。

## 虎形を使った攻め

ラウの持つ構え「虎形(特定の技後⑨+⑨+⑨など)」。自分で構えるかどうかを選択できるので、攻めのアクセントとして使っていこう。

虎形中最速の発生を誇るのは〔(虎形中)△⑨〕で、多少不利な状況でも相手の反撃をつぶせる。相手のしやがみ⑨などを読んだら〔(虎形中)△⑨〕、フレームで勝てるならば〔(虎形中)⑨〕でよろけを取り、派生技で浮かせてしまおう。

ガードしがちな相手は、〔(虎形中)△⑨+⑨〕でガードを崩していこう。また、相手が虎形中の技に避けて対応してきた場合は、遅らせて〔(虎形中)△⑨(ヒット時)⑨+⑨〕や、構えを解除してからの投げなどが有効だ。



虎形中は中段や上段が豊富にそろっている。ガードしがちになった相手には、崩しを狙おう。

## Combo List

①は全キャラに安定して決められるコンボだ。〔△⑨〕以外のたたき付けダウンにも入るぞ。②は、〔⑨△⑨⑨〕よりダメージが高い。ハの字〔(上昇中)⑨〕と平行〔↓△⑨〕からは、ウルフとジェフリーに。ウルフには、立ち⑨をニュートラルで打とう。ハの字からはアキラに入る。③はジャッキーまでのキャラに。④は使用頻度の高いコンボで、立ち斜上掌の入力精度がキモ。重量級には最後の部分を〔⑨△⑨⑨〕に切り替えよう。

⑤は側面崩れ中の相手に入れるコンボ。〔△⑨+⑨〕からのコンボもあるが、安定度に欠けるためこちらを使っていこう。⑥は基本的に両足位置で入る大ダメージコンボ、軽量級とリオンに決まる。入らないキャラには⑦を使っていこう。

⑧は全キャラに狙えるバウンドコンボ。相手に対して斜めの位置からだ決まりやすい。壁に対して正面で張り付いた場合は、〔△⑨+⑨〕で壁に当たってしまうため〔⑨△⑨⑨〕が入らない。正面から〔△⑨+⑨〕を当てた場合は再度壁に当たり、受け身不能のダウン状態になるので、大ダウン攻撃や〔(立ち途中)⑨〕で追い打ちしよう。

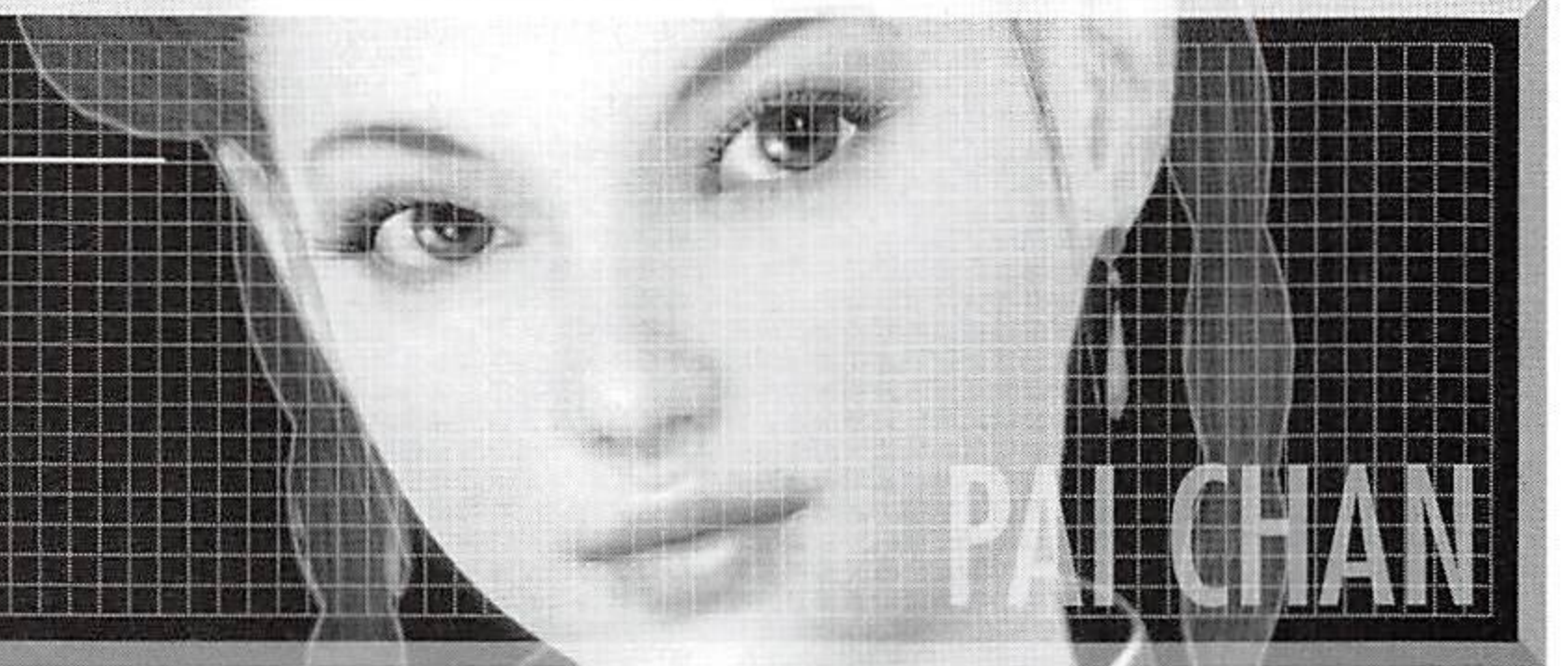
- 1 虎槍掌〔△⑨〕→転身双虎掌〔⑨△⑨⑨〕
- 2 虎槍掌〔△⑨〕or伏虎双撃〔↓△⑨〕→連環轉身脚〔⑨⑨⑨⑨〕
- 3 騰空斜掌〔(上昇中)⑨〕→斜上掌〔↓△⑨〕→転身双虎掌〔⑨△⑨⑨〕
- 4 斜上冲捶〔↓△⑨⑨〕カウンターヒットor虎爪連掌〔△⑨+⑨⑨〕カウンターヒットor転身穿肘撃〔△⑨+⑨〕カウンターヒット→斜上掌〔↓△⑨〕→転身双虎掌〔⑨△⑨⑨〕
- 5 各種側面崩れ→斜上掌〔↓△⑨〕→転身双虎掌〔⑨△⑨⑨〕
- 6 黒虎 攔旋爪〔△⑨+⑨〕さばき成功→斜上掌〔↓△⑨〕→転身双虎掌〔⑨△⑨⑨〕
- 7 黒虎 攔旋爪〔△⑨+⑨〕さばき成功→連環虎燕掌〔↓△⑨△⑨+⑨〕→転身双虎掌〔⑨△⑨⑨〕
- 8 壁張り付き→虎燕爪拳〔△⑨+⑨〕→転身双虎掌〔⑨△⑨⑨〕





# パイ・チェン

素早い攻撃と多彩な連係技を使い、手数で押していくのが基本スタイル。  
破壊力には欠けるが、スキの小さい技と防御的な技を駆使して、ローリスクに闘っていこう。



Text : 矢永

## 近距離での基本戦術

近距離では、[△P]や[△K]などの発生が早く、スキが小さい中段攻撃と投げによる二択が基本。しゃがみP、立ちPのヒット後や相手の技をガードした後などの有利な状況から仕掛けよう。

[△P]や[△K]はヒットすれば有利なので続けて攻められるが、ヒットを予測したときは派生技まで出していくことでダメージを稼げる。有利が大きなときは、カウンターヒット時に見返りの大きい[P+K]と[▽△P]を使い、ダメージ効率を上げよう。これに避け対策として全回転の[△K+◎]と[K+◎]を交ぜれば、近距離で十分に闘っていける。



発生途中から空中判定になるので、五分からでもしゃがみPに勝てる[△K]。[△K+◎]の入力で出さないと、発生が遅れてしまう点に注意。

## 中～遠距離からの攻め手

中距離では、ガードさせて有利になる立ちPから攻め込んでいくのが基本。パイの立ちPは他キャラよりも発生が早いので、相手の技に打ち勝ちやすい。立ちPに対してしゃがみや下段技で対抗してくる相手に対しては、[△K]でよろけを狙おう。

遠距離からは中段攻撃の[△△K+◎]と、下段攻撃の[△△P+K]で直接二択を迫るのが強力。[△△P+K]は、仆腿に移行すればガードされても有利になるので使い勝手がいい。この二択を嫌って打撃でつぶしにくる相手には、バックダッシュなどでスカして[△△K(P)]をたたき込めば大ダメージだ。



ガードされても有利な[△△P+K]からの仆腿。肘クラス以降の技をつぶせる(P)と、リーチの短い技をスカせる(K)を使って攻めよう。

## 守勢時に頼れる技

不利な状況では発生の早い立ちP、しゃがみP以外に防御的な技をうまく使っていこう。

最も使いやすいのは、出始めに上・中段P、肘に対するさばき判定がある[△△P(P)]。しゃがみPヒット後など、肘系の技が使われやすい場面では特に狙い目。しゃがみPに対しては[▽△P]が強い。[△P]やしゃがみPガード後など、しゃがみPで動きを止めたくなるようなところで使おう。出始めに身を引く[△P]も、リーチの短い技をスカせる。ワンコマンドで出せ、ヒット時に浮かせられるので見返りが大きい。これらの技に、避けや[△P+K]の当て身も使っていけば、相手の攻撃のほとんどに対応できる。



つかみに相殺されやすいが、それでも利用価値は高い。とっさの状況でも出せるようになろう。

## Combo List

カウンターヒットで高く浮かすことができる[▽△P]からは、①が重量級以外に入る。軽量級とレイ、ブラッド、ラウ、ジャッキーにはダメージの大きい②を使っていこう。重量級には[△K(PK)]が安定するので、相手の体重に応じて臨機応変に対処していきたい。反撃技として使用頻度が高い[K]からは、重量級と足位置平行時のリオン以外に③が入る。重量級の足位置八の字には⑤を、足位置平行時のリオンには[△△P(K)]、ジェフリーには[P(K)]を入れていこう。軽量級とリオン、レイ以外の軽中量級には立ちPを1発増やすことができ、パイには④が入る。[△△K(P)]からは③を基本とし、足位置八の字のブレイズ、アキラ、ウルフ、ジェフリーには⑤、平行時のジェフリーには[P(K)]を入れていこう。八の字のときのシュンにはコンボが入らない。

[△P(P△P)]からは、先行入力の◎が重量級以外に安定し、足位置平行時はカゲ、シュン以外に⑦が入る。足位置八の字の重量級には[△△P(K)]を入れよう。側面崩れからは⑧を基本とし、軽量級には立ちPの後に[P+K]を挟むことができる。

- 1 燕青虎双破[▽△P]カウンターヒット→レバー前入れP→燕青虎双破[▽△P]→飛燕弾腿[△△P(K)]
- 2 燕青虎双破[▽△P]カウンターヒット→燕青架単壁[P+K]→レバー前入れP→燕青架単壁[P+K]→飛燕烈脚[△K+◎K]
- 3 高蹴腿[K] or 連環単劈[△△K(P)] or 燕舞連脚[△K+◎]→レバー前入れP→飛燕弾腿[△△P(K)]
- 4 高蹴腿[K]→レバー前入れP→燕青虎双破[▽△P]→飛燕弾腿[△△P(K)]
- 5 高蹴腿[K] or 連環単劈[△△K(P)]→連環後旋腿[P(P△P(K))]
- 6 蒼下連捶掌[△P(P△P)]→レバー前入れP(空振り)→しゃがみP→連拳腿[P(K)]
- 7 蒼下連捶掌[△P(P△P)]→蒼下捶→連拳踏起脚[△P(P(K))]
- 8 各種側面崩れ→燕青架単壁[P+K]→レバー前入れP→飛燕弾腿[△△P(K)]





# ウルフ・ホークフィールド

ウルフを象徴する技といえば投げ。それを生かすためには打撃による布石が重要だ。  
投げを決めるまでのプロセスをきっちり頭にたたき込もう!!

Text: アストロ

## 基本戦術

投げ技に特化したウルフだが、打撃技を使いこなさずして投げを決めることは困難。まずは、打撃技を使った戦術を覚えていこう。

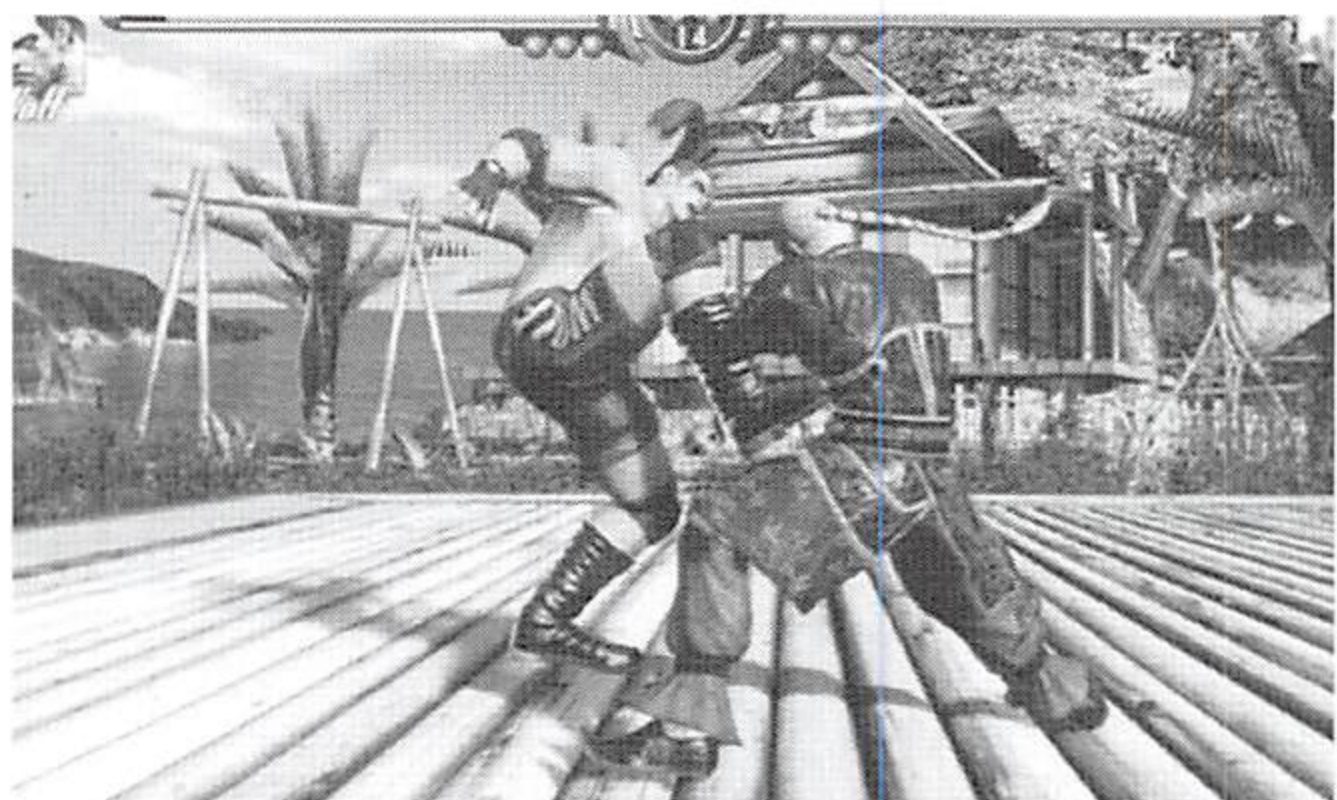
基本となる打撃は、肘感覚で使える(△◇▽◇△◇△)や発生が早い(△◇)、(△◇)など。これらの技と投げ技で、二択を仕掛けるように心がけよう。これらの打撃技を狙うには、ある程度有利が必要になる。立ち△やしゃがみ△などの無難に出せる技を起点とし、ヒット後など有利な状況が生まれたら、前述の出の早い中段につなげていこう。

(△◇)や(△◇)がカウンターヒットすれば、大



有利な場面を作り出さなくては、二択を仕掛けることはできない。展開が早い、なるべくヒット確認を行なって状況を判断しよう。

技の打撃を狙うチャンス。大技の筆頭となるのは見返りが期待できる(△◇)。ただし、いくら強力とはいえ避けには無力なので、避け投げ抜けなどの防御手段を取られると、一気に二択を回避されやすくなる。ときには有利な場面でも手を出さずに、相手の失敗避けのスキに打撃を決めるという攻撃方法も取り入れよう。この状況下では、(△◇+△)ヒット時(△◇)などの技を遅らせ打撃として使う。ノーマルヒットでも安定したダメージを見込める。避け方向を読んで、半回転属性の(△◇▽◇△◇△+△)の打撃投げを狙っていくもいだろう。



大きく有利な場面では、より強力な技で二択を仕掛けられる。避けなどによる相手の防御行動への対処法を用意しておくも理想的。

## 不利な状況からの反撃

『VF5』で打撃技と投げ技が相殺するシステムが導入されたことにより、投げを読んで大技を狙うという戦術が使えなくなってしまった。

しかし、(△◇+△)を使うことで、立ち△でヒザクラスを止められない程度の不利から、空中判定を生かして投げ技に打ち勝つことができる。具体的な状況は(△◇)、(△◇)、(△◇)、(▽◇△)がガードされた後など。展開が早いので、確認が難しくリスクは高いのだがリターンを望める。相手の投げ技を読んで、とっさに出せばダメージ効率が一気に上がるぞ。



逆二択と呼ばれる行動。打撃を出されるとリスクが高くなるがヒット時のリターンは大きい。

## Combo List

①のコンボはブレイズ以外のキャラに決まる。②と③は受け身不能のたたき付けからのコンボ。②はハの字の場合に全キャラが対象。近い間合いの重量級以外なら、しゃがみ△を挟んでもOKだ。この場合、ブレイズ、シュン、リオン、ゴウ、カゲ、ジャッキーには(△◇▽◇△◇△)を若干遅めに当てよう。

③は足位置平行時に(△◇)が当たった際に狙え、全キャラに安定。④は(△◇▽◇△◇△)後、先行入力でしゃがみダッシュしてから(▽◇△)を狙おう。該当キャラは重量級とシュン、ラウ以外だ。

⑤と⑥はノーマルヒットからでも狙え、⑤は平行スタートから。ゴウ、カゲ、アキラ、ウルフ、ジェフリーの5キャラはしゃがみ△で浮き直すので、その後の追撃を決めやすい。そのほかのキャラは、若干しゃがみ△を遅く出すのがコツ。⑥は重量級二人と、アイリーン、アオイ、パイ、サラ、レイ、ジャッキーに決められる。⑦はアオイ、パイ、サラ、レイ、ゴウ、ジャッキー、アキラには足位置に関係無く決められ、ハの字スタートなら重量級にも狙える。

⑧は受け身を失敗した相手への連係。決まった後は起き攻めに移行しやすい。

- 1 ニーリフト(△◇)カウンターヒット→トーキックサイド(△◇+△◇)
- 2 エルボーバット(△◇)→スクリーラリアット(△◇▽◇△◇△)
- 3 エルボーバット(△◇)→しゃがみ△→リバーススレッジハンマー(▽◇△)
- 4 スクリューフック(△◇▽◇△◇△)カウンターヒット→リバーススレッジハンマー(▽◇△)
- 5 バウンディングエルボー(△◇+△)→しゃがみ△→スクリーラリアット(△◇▽◇△◇△)
- 6 バウンディングエルボー(△◇+△)→しゃがみ△→リバーススレッジハンマー(▽◇△)
- 7 ショートショルダー(△◇+△)→レバー前入れ△→スクリーラリアット(△◇▽◇△◇△)
- 8 スカイハイショルダースルー(デッドリームーブ中)△+△(※1)→バウンディングエルボー(△◇+△)→しゃがみ△→クイックショルダー(△◇+△)

※1:デッドリームーブ(△◇+△+△)





# ジェフリー・マクワイルド

手数こそ他キャラに劣るが、一撃必殺のパワーは何者も寄せ付けない。  
豊富な浮かせ技からの空中コンボと、技性能を生かした闘い方を覚えよう。



Text: 養老影

## 基本戦術

豪快な大技が特徴のジェフリーだが、考え無しに出してもヒットさせることはできない。基本技を使いこなしてこそ大技が引き立つので、まずは基本技を知るところから始めたい。

まず、立ち②からの派生技〔②⇨②〕は上→中段の連係。スレットスタンスに移行ができるため、攻めのバリエーションが豊富だ。〔⇨⇨②②〕は1発目でしゃがみ状態の相手をよろけさせられる中段技。リーチが長く、主力技の一つとして使っていける。よろけていた場合、ヒット確認からの2発目でダウンを奪うことができるぞ。〔②+④〕は発生が早く、

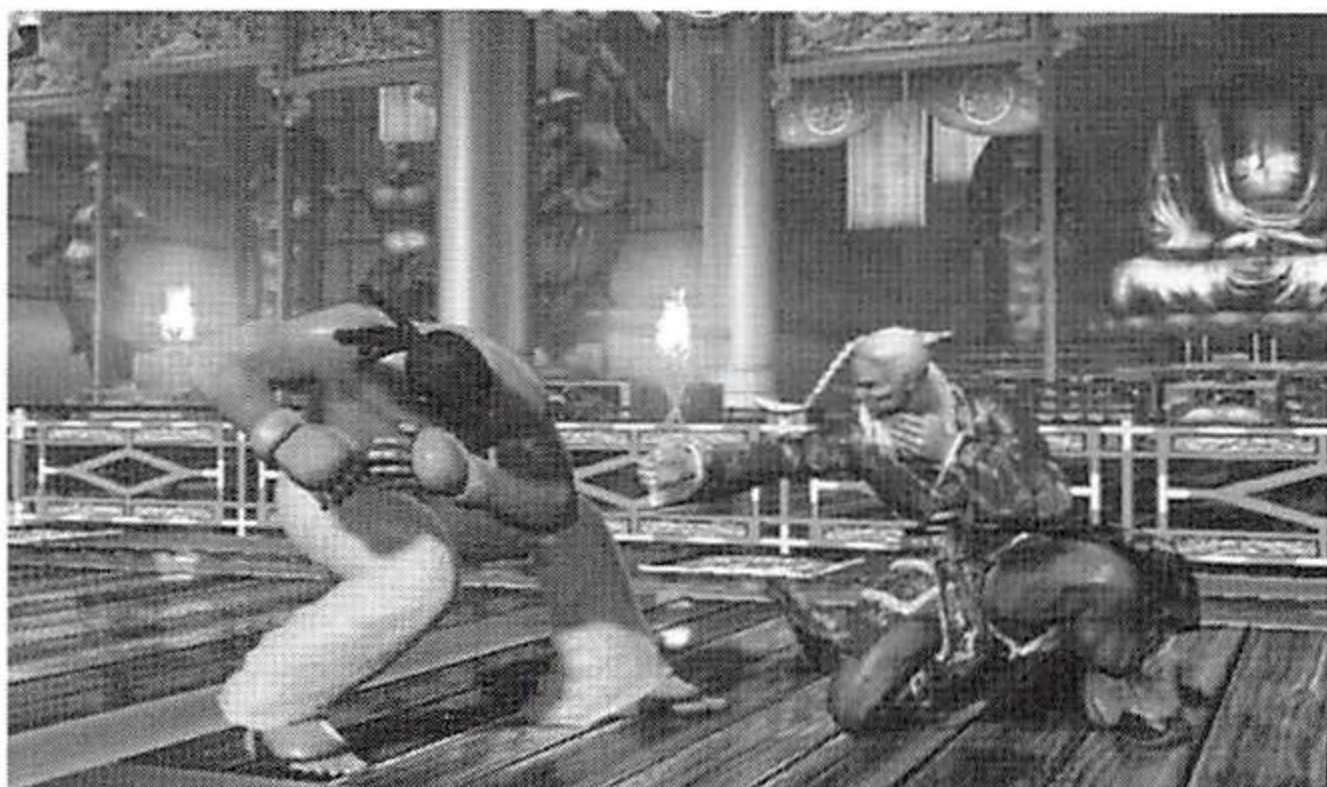


相手をよろけさせたら、有利な状況を生かして強力な二択を仕掛けていこう。1発が大きいジェフリーのプレッシャーは相当なものだ。

カウンターで有利な状況を作ることができる中段技。その後に派生技があるため、ガードされていても簡単に反撃されることは少ない。

見た目以上にリーチが長く、ノーマルヒットでダウンを奪うことができる〔⇨④+⑥〕は、先端を当てるようにして使うと効果絶大。スキが小さいため、ガードされていてもバックダッシュなどで相手の技をかかわることができるぞ。

カウンターヒットで有利になる〔⇨④+⑥〕は、発生が早めの下段攻撃。ガードされると反撃が確定するので注意しよう。



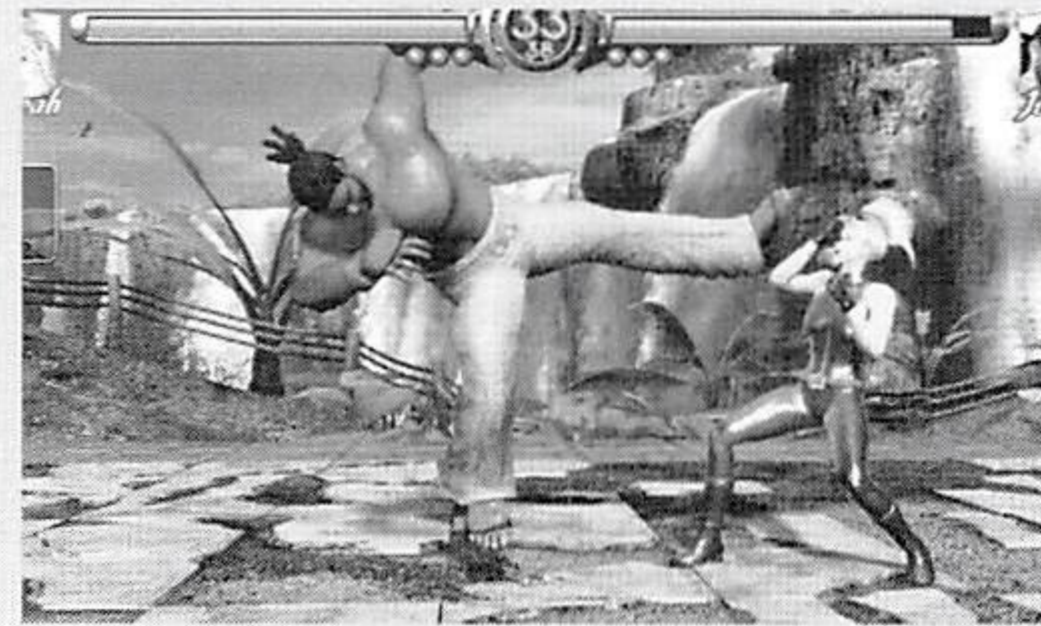
〔⇨④②〕はリーチが長く、大きく振りかぶるため、相手の短い打撃技をスカしながら攻撃することが可能だ。少し不利な状況から使ってみよう。

## ガードを崩す打撃を使う

〔⇨⇨②④〕や〔⇨④〕は、立ちガードしている相手のガードを崩し、よろけさせることができる。

どちらも発生はやや遅いものの、避け投げ避けや屈伸といった防御行動に対してかなり有効な攻撃手段なので、ガードが堅い相手に対して使っていくといい。ただし、上段なのでしゃがまれるとスキだらけになってしまうことに注意しよう。

これらの技で相手をよろけさせることに成功したら、すぐさま相手に二択を仕掛けていこう。発生が遅めのコンボ始動技や、ダメージの高い投げ技などを決めるチャンスだ。



よろけさせた相手には、その場から投げと打撃の強烈な二択を仕掛けていこう。

## Combo List

ジェフリーの技はノーマルヒットでコンボが決まるものが多く、浮きが高いのでいろいろな技を決められる。状況に応じて使い分けできるようにしよう。

①は足位置がハの字で安定して決めることができるコンボ。平行の場合は〔⇨④〕や〔⇨②⇨②〕などに替えていこう。②は相手キャラや浮きの高さによってレバー前入れ②の数を調節するのがコツ。

③は全キャラに安定するコンボ。しゃがみ②を少し遅らせることによって、高く浮かせ直すことができるぞ。軽量級にはしゃがみ②を2発入れることができるので、④のコンボを使っていこう。

⑤、⑥とも全キャラに対して決めることができる。〔⇨⇨②+④〕で高くバウンドさせる⑥のコンボは大ダメージを与えることができるので、積極的に狙っていくようにしよう。

ノーマルヒットで最も高く浮かせる〔⇨⇨⇨②+④〕を使用したコンボが⑦と⑧。⑦は基本コンボで、レバー前入れ②の数を調節しながら決めていく。⑧は対軽量級カウンターヒット限定コンボ。〔⇨⇨②+④〕を2発決める豪快なもので、相手の体力を半分以上奪うことが可能だ。

- 1 ダブルアッパー〔⇨②②〕→ダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨②②〕
- 2 ニーキック〔⇨④〕→レバー前入れ②→ダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨②②〕
- 3 ミドルヘルスタップ〔⇨②+④〕→しゃがみ②→ライジングハンマー〔⇨⇨②②〕
- 4 ミドルヘルスタップ〔⇨②+④〕→しゃがみ②×2→ダッシュエルボーアッパー〔⇨⇨②②〕
- 5 ケンカフック〔⇨⇨②〕→キリングニーハンマー〔④④②〕
- 6 ケンカフック〔⇨⇨②〕→ヘルダンクハンマー〔⇨⇨②+④〕→ヘッドカットスマッシュ〔②⇨②②〕
- 7 フルスイングダブルハンマー〔⇨⇨⇨②+④〕→レバー前入れ②×2→メガトンナックル〔⇨⇨②+④〕→エアキャッチボム〔⇨②+⑥〕
- 8 フルスイングダブルハンマー〔⇨⇨⇨②+④〕カウンターヒット→メガトンナックル〔⇨⇨②+④〕→レバー前入れ②→メガトンナックル〔⇨⇨②+④〕→エアキャッチボム〔⇨②+⑥〕





# 影丸(かげまる)

ややトリッキーなため敷居が高く感じるが、技は粒ぞろいで潜在能力はすこぶる高い。  
投げと打撃を状況に応じて使い分け、構えを駆使して相手をほんろうしよう。



Text: 養老影

## 基本戦術

カゲはノーマルヒットでダウンを奪える技が少ないものの、全体的にスキが小さく、確定反撃を受けにくい。多彩な技を相手キャラや状況によって使い分け、読まれないように闘おう。

〔◇◎〕はしゃがみ状態の相手をよろけさせられる。発生が早く、ガードされてもスキが小さいため使いやすい。〔▽◇◎〕はノーマルヒットで有利、カウンターヒットなら空中コンボが狙える優秀な技だ。発生が早めで、ガード後の確定反撃が無いことも好材料。リーチが非常に長く、遠距離から攻撃できる〔◇◇◎+◎〕はノーマルヒットで連続技とな



技後は、十文字構えや疾風陣に移行することができる〔◇◎〕。相手や状況に応じて、どちらの構えへ移行するか判断していこう。

る。2発目はガードされるとスキが大きいものの、カウンターヒットすればダウンを奪える。使い次第では強力な武器の一つとなるだろう。1発目がヒットしているのを確認してから2発目を出すようにすれば、かなりローリスクになるぞ。

リーチに優れる〔◇◎+◎ ◇◎+◎〕は、ヒット時はもちろんガードしている相手すら投げることができる打撃投げだ。ガードを固めがちな相手に対して使っていくといい。半回転なので、避けに対しても有効だ。ただし上段攻撃なので、しゃがまれると反撃を受けてしまうことには注意。



〔▽◇◎〕は技性能の高さもさることながら、最大の強みはカウンターヒットで相手が浮くこと。強力な空中コンボを決めるチャンスだ。

## 各種構え(※1)を使いこなす

十文字構えは打撃技と当て身技を備え、攻守のバランスがいい。不利な状況では〔(十文字構え中)◎+◎〕などで切り返し、有利な状況ではカウンターヒットでダウンを奪う〔(十文字構え中)◇◎〕。避ける相手に対しては下段全回転技の〔(十文字構え中)◇◎〕やキャッチ投げと、状況に応じて使い分けできる。

疾風陣は攻撃的構え。初段の発生が早く、上・中・中の連係の〔(疾風陣中)◎◎◎〕や、ガードされても反撃を受けずヒット時ダウンを奪う〔(疾風陣中)◇◎〕など、使える技がそろっている。



リーチが長く、中距離からでもヒットする〔(疾風陣中)◇◎〕。疾風陣中の主戦力ともいえる技だ。

## Combo List

①のコンボは全キャラに安定。平行スタートであれば〔◇◇◇◎+◎〕でなく〔◇◎+◎〕を入れることが可能だ。②、③のコンボも全キャラに決められるが、③は足位置がハの字限定なので注意。

④は腹崩れの相手をしゃがみ◎で浮かせ直して決めるといもの。〔(十文字構え中)◎+◎〕後も同様のコンボを決めることができるが、しゃがみ◎のタイミングが少し違うので注意しよう。

⑤は全キャラに安定して決まる、〔◇◎〕始動のコンボ。同じ〔◇◎〕始動の⑥は近距離でカウンターヒットした場合、シュンとブレイズ以外に決められる。距離が少し遠くてしゃがみ◎が入らない場合や上記2キャラに対しては、⑤を使おう。⑦のコンボは相手が立ち状態でヒットすれば決まる。

〔◇◎+◎〕後は受け身が可能なので、しゃがみ◎がヒットしているのを確認してから〔◇◇◎+◎〕を出すこと。⑧は重量級以外に決めることができるコンボ。重量級に対しては〔◇◇◎+◎〕を〔◇◎+◎〕に替えて対処していこう。

カゲにはこのほかにも、コンボがたくさんある。自分なりに探してみるのも面白い。

- 1 疾風斬〔◇◎◎〕→レバー前入れ◎→影刃〔◇◇◇◎+◎〕
- 2 葉隠流・陰・揚撃〔▽◇◎〕カウンターヒット→風刃裏水車〔◇◎+◎◎〕
- 3 葉隠流・陰・揚撃〔▽◇◎〕カウンターヒット→レバー前入れ◎→水車蹴り〔◇◎+◎〕
- 4 葉隠流・陰・草薙斬り〔(疾風陣中)◇◎〕→しゃがみ◎→螺旋紅龍刃〔◇◎◎◎〕
- 5 胴砕き〔◇◎〕カウンターヒット→風刃裏水車〔◇◎+◎◎〕
- 6 胴砕き〔◇◎〕カウンターヒット→しゃがみ◎→旋風刃〔◇◎+◎〕→影刃〔◇◇◇◎+◎〕
- 7 斧旋連脚〔◇◎+◎〕→しゃがみ◎→霞刃〔◇◇◎+◎〕→水車蹴り〔◇◎+◎〕
- 8 弧延落〔◇◇◎+◎〕→浮身膝蹴り〔▽◇◎〕→レバー前入れ◎→螺旋風刃〔◇◎◎〕→葉隠流・陰・風神撃〔◇◇◎+◎◎〕

※1: 十文字構え〔(◎+◎+◎)or特定の技後or特定の技後ボタン押し続け〕 疾風陣〔(◇◎+◎+◎)or特定の技後or特定の技後(◎+◎+◎)〕



# 舜帝 (シュンディ)

相手に対して精神的な揺さぶりを仕掛けていくのがシュンの真骨頂。  
極端に強力な技は無いが、対応されにくい技が豊富なので、多彩な攻めを構築しよう。



Text: 矢永

## 近距離での選択技

立ち①ヒット後やしかがみ②のカウンターヒット後などの有利が大きな状況では、[△◇△①]や[▽△①]と投げの二択を仕掛けていく。ここに、対となる半回転属性を持つ中段攻撃の[Ⓚ+Ⓞ]と、下段攻撃の[△ⓀⓀ]、全回転上段攻撃の[△①]を使っていけば、避けにも対応できる。ガードを固める相手には、ノーマルヒットでコンボを狙える[△Ⓚ]や、ガードされても有利になる[△Ⓚ]を使って崩していこう。

しかがみ②ノーマルヒット後などの有利が小さな状況では、相手の発生の早い技を[△①]や[△②]からの連係でつぶしつつ、選択を迫ろう。

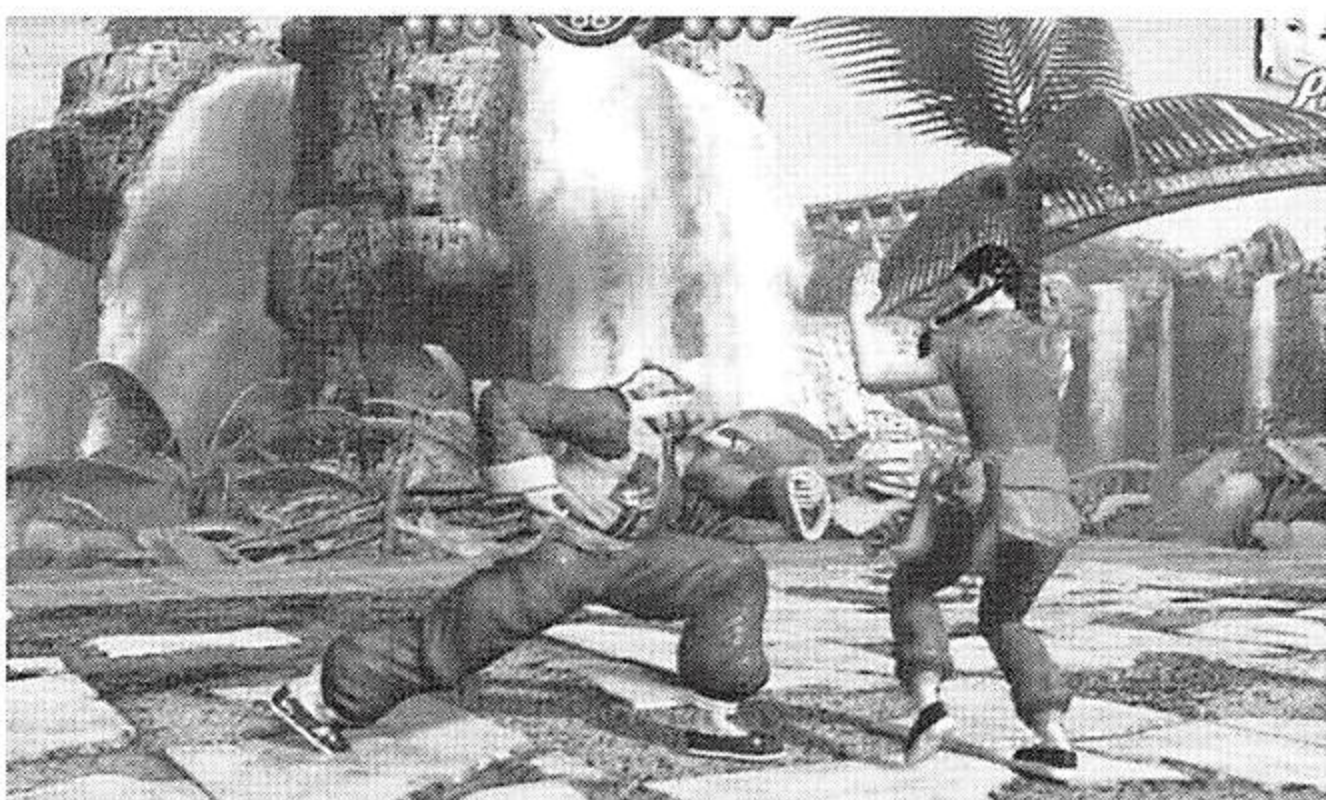


発生が早い軽量級②には二択をつぶされやすい。これに対しては、[△②]を出して、カウンターヒット確認から派生のⓀにつなげていく。

## 中～遠距離での駆け引き

中距離で主力となるのは、[△①]や[▽△①]などリーチの長い中段攻撃。これらの技でカウンターヒットを狙っていくのが中間距離の基本。これにガードされてもリスクが低い[△①+Ⓚ+Ⓞ②]や、一歩下がってからの[②+Ⓚ+Ⓞ]を使って飲酒数を稼いでいこう。飲酒が増えれば相手は手を出さざるを得なくなり、カウンターヒットが狙いやすくなる。

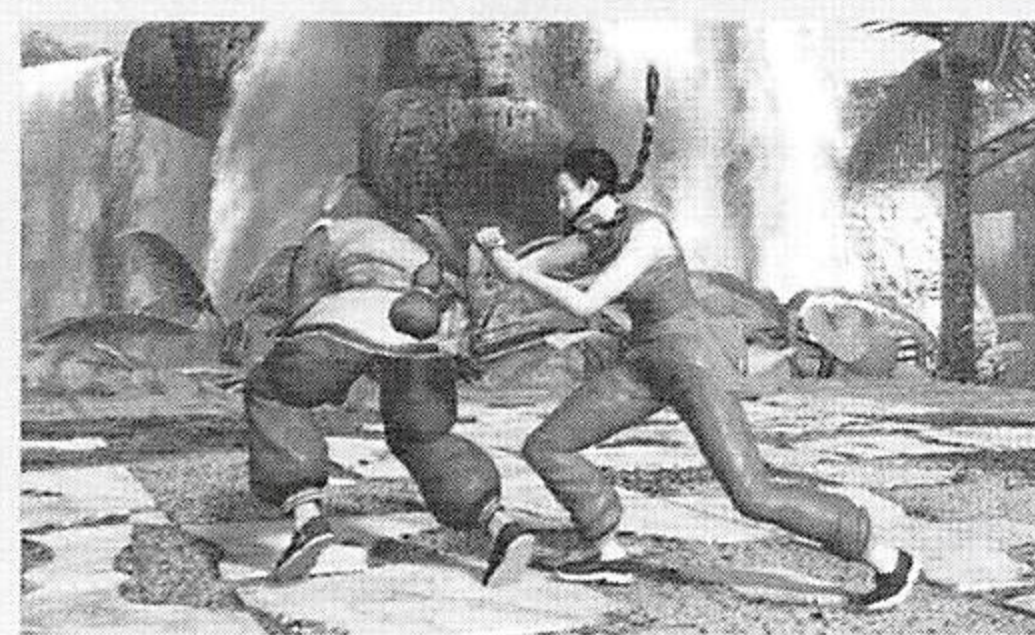
十分に飲酒数があるときは、[△◇②②]や[△②②]から派生の②+Ⓚを使っていく。ディレイを絡めたカウンターヒット狙いや、止めてからの投げ、構えへの移行を使って、相手のガードを崩そう。



カウンターヒットで腹崩れを奪えるので、中間距離からでも大ダメージを狙える[▽△①]。近～中距離どちらの間合いでも使える主力技だ。

## 不利な状況で有効な選択技

シュンはスカシ性能のある技を多く持っているため、不利な状況ではそれらの技をうまく使っていこう。まず、基本技の[△Ⓚ]は、下方向への攻撃判定が薄い中段攻撃をスカシしてくれる。[△◇②]をガードされた後などの、不利が小さいときに効果を発揮しやすい。斜め後方に下がる[△or△②+Ⓚ+Ⓞ]は、リーチの短い技や直線的な技を避けられる。不利が小さいときや、少し距離のあるときに使っていこう。[Ⓚ+Ⓞ]は空中判定があるので、しかがみ②に対して強く、五分程度の状況で使える。[△Ⓚ]にも空中判定があり、不利の小さな状況ならしかがみ②をスカシことができ、不利が大きくてもつかみに負けない。



空中判定のある[△Ⓚ]なら不利が大きな状況でもつかみに負けず、逆二択を仕掛けられる。

## Combo List

ノーマルヒットでも相手を浮かせることができる[△◇△①]からは、①のコンボが全キャラに安定。ただ、同じ[△◇△①]始動である②のコンボは①のコンボよりダメージが高く、足位置ハの字のリオン、ウルフ以外に入るので、基本的にはこちらを使っていくといい。

③、④、⑤は、たたき付けからのコンボで、始動技である[△Ⓚ]ヒット後の技は、タイミングを計るために出していく。③は重量級以外の全キャラに入る。重量級には[△or△②+Ⓚ+Ⓞ→②②②]を決めていこう。④は足位置平行時のコンボで、ブラッド、カゲ、アキラ以外の全キャラに入り、重量級には浮かせ直して[ⓀⓀ②]まで入る。⑤は足位置ハの字のコンボで重量級とブラッドを除く全キャラに入り、ブラッドに対してはしかがみ②を2発に増やせば入れることができる。

⑥は腹崩れ時に全キャラに決められるコンボ。飲酒16杯からは[ⓀⓀ▽②]が入るぞ。

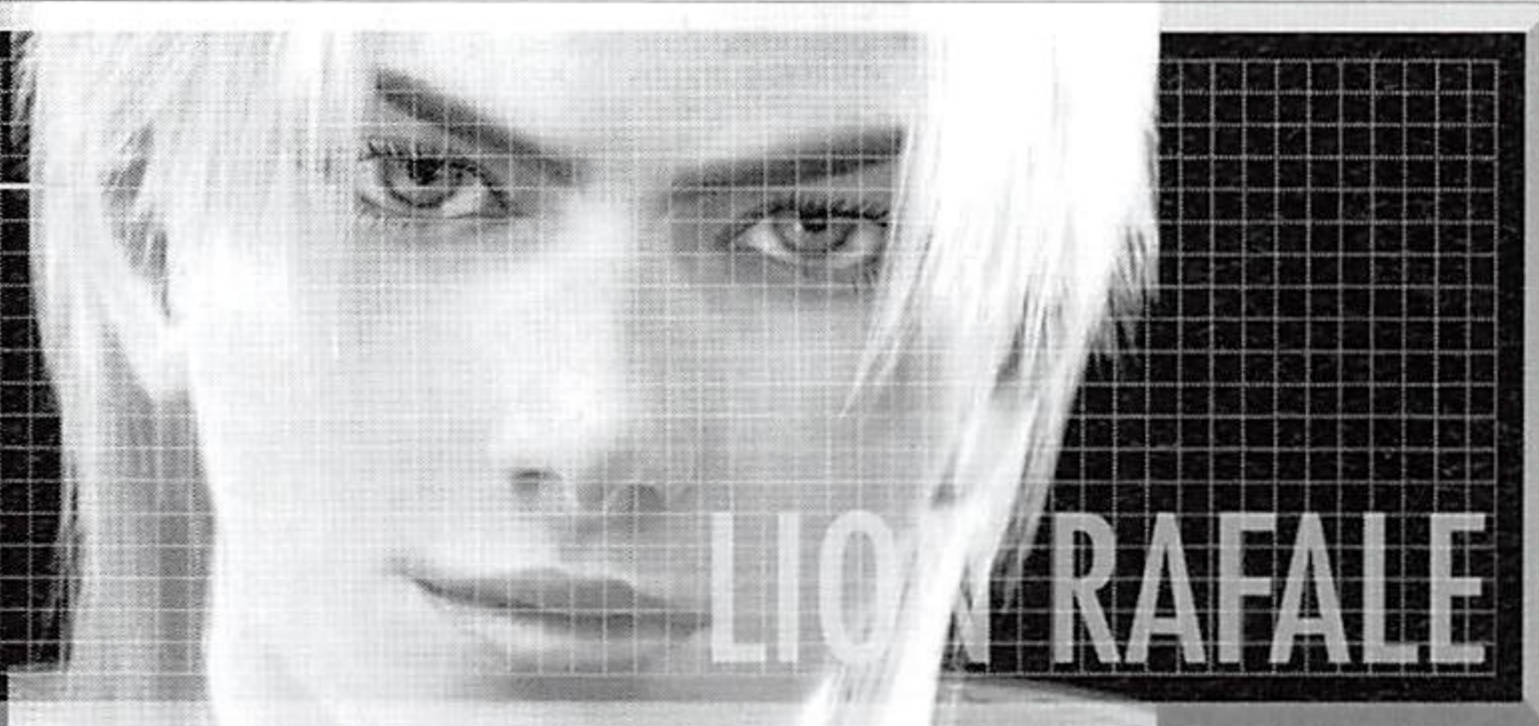
[△◇△①]からは⑦が足位置平行時に全キャラに安定。ハの字のときは⑧を基本に、重量級とシュンにはレバー前入れ②→[△◇②②]を入れよう。

- 1 挑腕撩拳 [△◇△①] → レバー前入れ② → 連腿勸酒 [▶Ⓚ②]
- 2 挑腕撩拳 [△◇△①] → レバー前入れ② → 連蹴背下掌 [ⓀⓀ▽②]
- 3 龍尾脚 [△Ⓚ] → 相手の背中側に向側前避 [△or△②+Ⓚ+Ⓞ] → しかがみ② → 連撃顎手 [△◇②②②]
- 4 龍尾脚 [△Ⓚ] → レバー前入れ② (空振り) → 連飛跳撃 [ⓀⓀ]
- 5 龍尾脚 [△Ⓚ] → レバー前入れ② (空振り) → しかがみ② → 叉手連環撃 [②②②]
- 6 月牙叉撃 [▽△①] カウンターヒット → 連蹴廻手 [ⓀⓀ②]
- 7 宙舞双転脚 [△◇△①] → 連蹴背下掌 [ⓀⓀ▽②]
- 8 宙舞双転脚 [△◇△①] → レバー前入れ② → 連腿勸酒 [▶Ⓚ②]



# リオン・ラファール

技の豊富さは他キャラの追従を許さない。連係から連係へとつないでいけば、息をつかせめ攻撃を仕掛けられる。連係の主軸となる技を覚えてほろろしよう!



Text: ちび太

## 基本戦術

基本となる攻めは[△◎]と投げの二択がベースとなる。[△◎]が立ち状態からしか出せないため、しゃがみから出せる[△◎]も使おう。

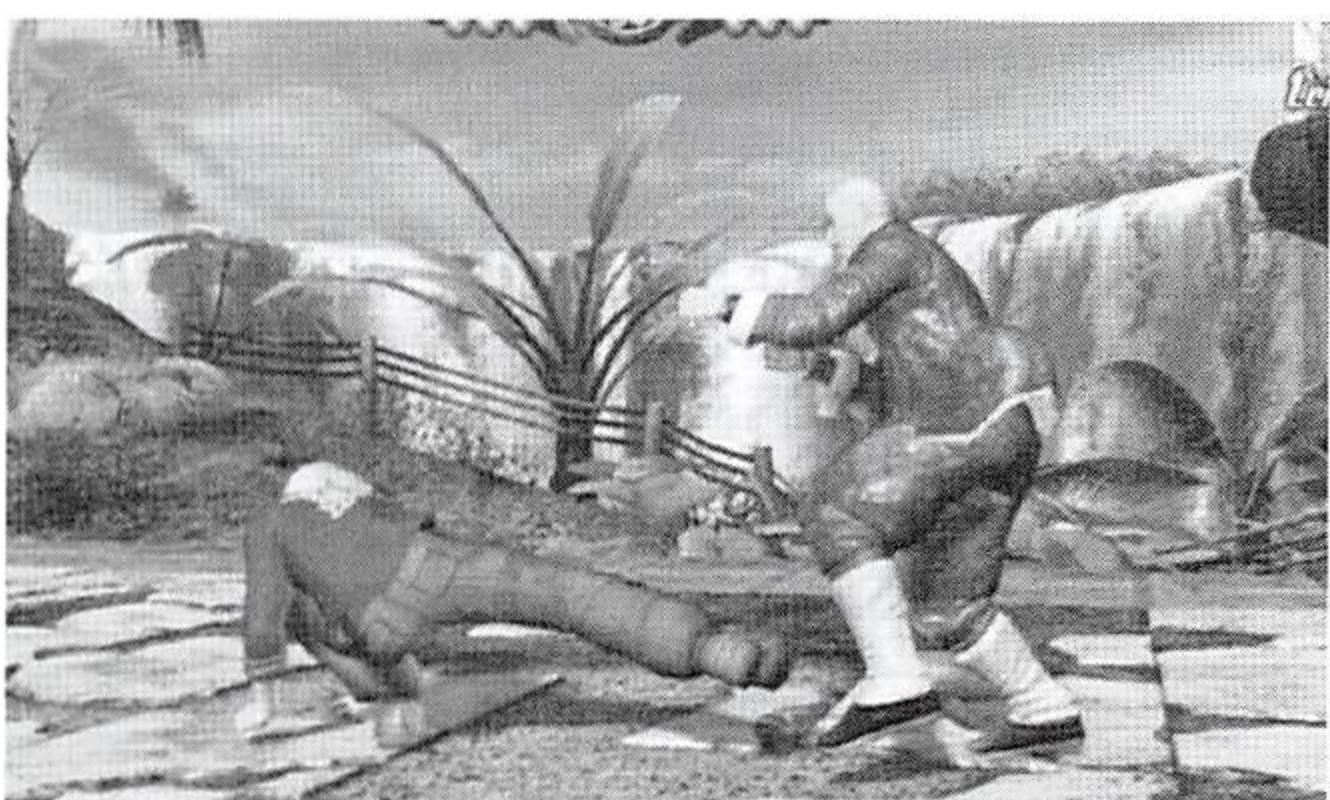
後は主導権を握るための立ち◎や、同じ感覚で使っていける[△◎+◎]からの派生技を組み込めば、一気に戦術の幅が広がる。特に後者は上段→中段へと派生し、技の展開が早い。さらにディレイがかかるので、最後の派生技を意識できれば、ほかの技へつなげやすくなる。これで相手に反撃的を絞らせないようにしつつ、下段攻撃を交ぜることで相手のガードを揺さぶりやすくなる。下段攻撃はダウ



しゃがみ状態からの中段は、肘の代わりに[△◎]を使う。よろけを誘発する性質は無いが、若干有利となるので攻めを継続できる。

ンを奪える全回転の[△◎+◎]を筆頭に、見切られにくい[△◎]や[△◎◎]、軸をズラしながら足元を襲う[△◎+◎]、ヒット後に背向け状態で攻撃できる[△◎+◎]などを巧みに振り分けていこう。

これら下段攻撃と中段攻撃と織り交ぜ、反撃ポイントをかき乱させたら[▽△◎]など空中コンボ始動技を狙うチャンスだ。リオンのダメージ源といえる[▽△◎]は、ガードされても確定反撃を受けないためリスクが低い。下段攻撃は全般的にガード時のリスクが高いので、相手に的を絞らせないようにバランス良く使っていくことが重要だ。



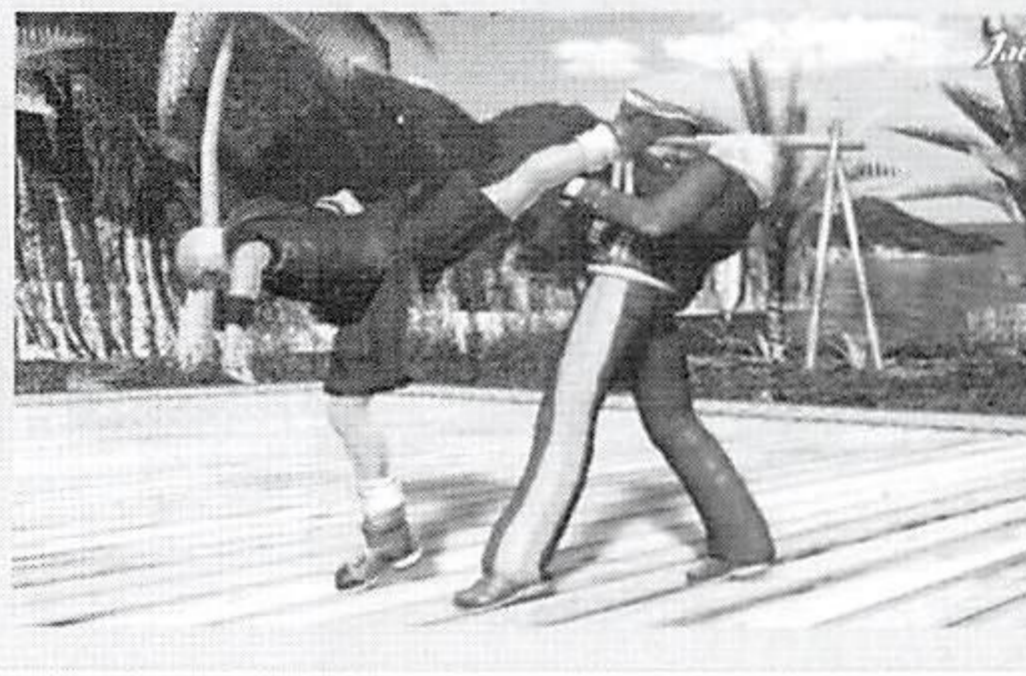
下段をうまく取り入れれば、相手のガードを崩しやすい。ただし、下段技ばかり出していると、ガードされやすくなるので注意。

## 技の特性を生かそう

リオンの技は、振り向き状態になるものや、上段をスカすなど、特殊な性質を持ったものが多い。ここでは、[△△◎]と[△◎◎]に注目したい。

まずは[△△◎]だが、素早く背後状態に移行するため、[▽△◎]ガード後など大きく不利な状態からでも、相手の投げに打ち勝つことができる。

[△◎◎]はしゃがみ状態で、こちらも投げと相殺にならない。さらに、相手の上段への派生を読んだときにも対処することができる。ヒットさせた後は[△◎+◎+◎]に移行して、その後さらなる連係に移れることも大きなポイントだ。



[△△◎]の上がりからミドル系をくわつて背後崩れになってしまうが、対投げ用の重要な選択技。

## Combo List

①と③は重量で使い分ける。重量級は①、それ以外には③のコンボが最大ダメージとなる。②は威力が高く相手を遠くまで運ぶので、壁があるステージではさらなるダメージアップが期待できる。

④と⑤は、厳密には硬化カウンターヒット以上から狙える。④はキャラ限定で、ベネッサ、レイ、ブラッド、リオン、ラウ、ジャッキーが該当する。それ以外のキャラには平行時[△△◎◎]で、ハの字は[△△◎+◎◎]を決めていこう。⑤は対ウルフ限定コンボで、レバー前入れ◎を2発出すことで高く浮かせ直すのが特徴。すべて最速の入力なので、簡単に決められる。

⑥と⑦はノーマルヒットからでも狙えるたたき付けコンボ。足位置が平行のときは⑥で、該当するキャラは重量級以外。重量級には、レバー前入れ◎を挟まないで直接[◎◎]を入れること。ハの字は⑦で、全キャラ決めることができる。

⑧も受け身を取れないダウンから狙える空中コンボ。内容は⑥と似ており、最初のレバー前入れ◎を空振りさせるのがポイント。次のレバー前入れ◎がヒットすると高く浮かせ直す。

1 疾歩昇穿手[▽△◎]カウンターヒット→右勾心[△△◎+◎]→連旋腿[◎◎]

2 疾歩昇穿手[▽△◎]カウンターヒット→連捶腿取面[◎◎◎]→連三捶盤肘[△△◎+◎◎◎]

3 疾歩昇穿手[▽△◎]カウンターヒット→後蹴腿[△△◎]→背身尖掌[(敵背後)先行入力◎+◎]→流星連勾手[△△◎+◎◎]

4 落撃掌[△◎◎]カウンターヒット→レバー前入れ◎→連旋腿[◎◎]

5 落撃掌[△◎◎]カウンターヒット→レバー前入れ◎→レバー前入れ◎→連捶掃手[◎◎△◎+◎]

6 双耳旋風[◎+◎]→レバー前入れ◎(空振り)→連旋腿[◎◎]

7 双耳旋風[◎+◎]→レバー前入れ◎→連捶掃手[◎◎△◎+◎]

8 単飛脚[△△◎]→レバー前入れ◎(空振り)→レバー前入れ◎→連旋腿[◎◎]





# 梅小路 葵(うめのこうじ あおい)

攻められているときこそそれを発揮するのが合気柔術。不利なときでも相手の行動を読み切れれば、状況が一気に逆転する。相手の行動に対応する正確な知識を身に着けよう。



Text: 矢永

## 近距離戦

近距離戦の基本は、投げと中段攻撃による二択。これに相手の避けと立ちガードに対応できる、全回転下段攻撃の〔◇◇K+G〕を取り入れていく。

中段攻撃は、発生の早い〔◇◇P〕と〔◇◇P+K〕を中心に、有利が大きなきは、〔◇◇P+K〕と〔◇◇P〕を使って破壊力を上げていこう。そのほか、P系のさばき技対策としては、〔◇◇K〕が使える。これらの中段攻撃に、ノーマルヒットで尻もちよろけを奪える半回転の特殊上段攻撃〔◇◇K〕と、〔◇◇P〕よりも発生が早い特殊中段の両手攻撃〔◇◇P〕を加えていけば、近距離では十分に闘っていける。



〔◇◇P〕よりわずかに遅いが、十分な発生の早さ。派生技は最速で出せばノーマルヒットでもつながり、ディレイが利くのでフォローにも使える。

## 中距離戦

中間距離では、リーチが長くカウンターヒットで浮かせられる〔◇◇P+K〕が強力。この技をけん制として使い、ガードを固める相手には立ちPからの連係で攻め込んでいこう。それ以外では、ノーマルヒットでたたき付けダウンを奪える〔◇◇K〕が使える。リーチが非常に長いので、相手の技をスカしたときの反撃技として優秀だ。相手のけん制技を〔◇◇P+K+G〕でいなすのも有効。特に立ちPからの連係が強いキャラには有効な選択肢だ。いなし後はP、肘、ミドルには一部の状況以外で〔◇◇P+K〕が入り、K、ヒザには〔◇◇P+K〕が確定する。



相手のけん制技のスカリには、しっかりと〔◇◇K〕を決めていこう。また、リーチの長さを利用して、バックダッシュの硬化にも入れられる。

## 受ける技を使いこなそう

アオイは合気柔術らしく受ける技を多数持っている。不利なときにうまく使っていこう。

中でも一番使えるのは、上・中段P、肘をさばける〔◇◇P+K〕。さばき成功時は腹崩れを奪えるので見返りが大きい。コマンドが難しいが、とっさなときほど使えるので、いつでも出せるようにしておこう。上・中段K、ミドル、ヒザをさばける〔◇◇P〕も使っていきたい。さばき成功時は打撃投げに移行可能で、こちらも見返りが大きい。サラなどの足技が多い相手に狙っていこう。ヒット時に頭崩れを奪える〔◇◇P+K〕は、出始めにスカし判定がある。少し距離が空いた状態から出せば、スカし判定を生かしやすい。



投げに対しては無力だが、ほとんどの上・中段攻撃をいなせる〔◇◇P+K〕も使っていこう。

## Combo List

アオイのコンボ始動のほとんどは各種崩れからとなる。〔◇◇K〕および〔◇◇P+K〕を決めていく①と②が安定コンボとなる。双方のコンボとも威力こそは高くないが、コンボ後に起き攻めがしやすい。難しいコンボを決めるだけの余裕が無い場合、すべてこれにしても問題無い。

〔◇◇P+K〕のカウンターヒットからは、軽量級とリオン、レイにダメージの高い③が入る。

腹崩れを奪う〔◇◇P+K〕からは、軽量級と足位置平行時のゴウ以外の軽中量級に③が狙え、重量級とブレイズ、アキラ以外に④を決められる。

〔◇◇P+K〕の頭崩れからは、ジェフリーを除く全キャラに④が入り、⑤と⑧を全キャラに決めることができる。起き攻めを重視したいときは、立ちP→〔◇◇K〕のコンボを入れていこう。たたき付けからは、重量級以外のキャラに⑥が狙えるが、しゃがみPのタイミングが難しい。

さばき成功時に足崩れを奪う〔◇◇K+G〕からは、背向け状態なので⑦を使っていこう。

浮かせ技の〔◇◇P+K〕からは⑧を基本に、ハの字の重量級には立ちP→〔◇◇P+K〕を入れよう。

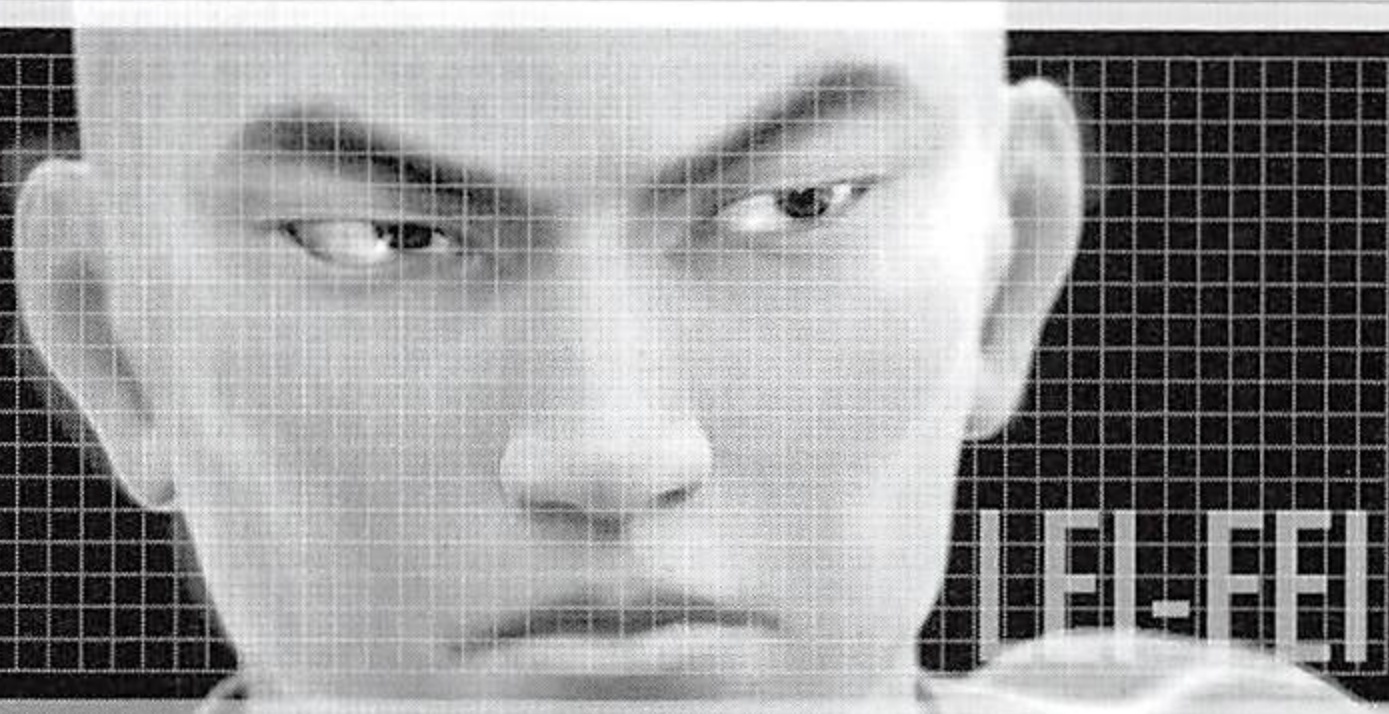
- 1 各種崩れ→雲蹴り〔◇◇K〕
- 2 各種崩れ→霞連掌〔◇◇P+K〕
- 3 陰掌〔◇◇P+K〕カウンターヒットor双掌打〔◇◇P+K〕→霞風〔◇◇P〕→連突小太刀〔P+P+K〕
- 4 双掌打〔◇◇P+K〕or上勢柳扇掌〔◇◇P+K〕→渦巻手刀〔◇◇P〕→裏霞蹴り～霞連掌(敵背後◇◇P+K)
- 5 上勢柳扇掌〔◇◇P+K〕→レバー前入れP→連突小太刀〔P+P+K〕
- 6 叢雲破〔◇◇K〕or天狗落とし～要打ち〔◇◇P+K〕→しゃがみP→連突小太刀〔P+P+K〕
- 7 拝み蹴り〔◇◇K+G〕さばき成功時→裏霞蹴り～霞連掌(敵背後◇◇P+K)
- 8 袖伸剣〔◇◇P+K〕or上勢柳扇掌〔◇◇P+K〕→連突絹車〔P+P+P〕



# 雷飛 (レイ・フェイ)

難解な印象のレイだが根本は他キャラと同じ。コンボや投げでダメージを取っていく。基本を踏まえつつ戦術を自由に膨らませれば、立派なレイ使いになれるぞ。

Text : 華火霊



## 少林拳における基本

レイの立ち①は標準的な中量級クラスの性能を持っている。単体で使うほか、そこから〔①①①〕の連係につないだりと用途は多彩。2発目と3発目が中段なので、2段止めからの構えを解除して投げや、打ち切りが強力。1発目の①が相手に触れた時点で、レイの攻めのターンに持っていきける。

しゃがみ②などの技がヒットした後は、投げと発生早い中段攻撃である〔②②①〕、カウンターヒット時に腹崩れを誘発する〔③②①〕などで二択をかけていく。〔②②①〕はガードされても距離が離れ、〔③②①〕は上段をかわしやすいという特徴がある。

有利が大きいときは、コンボ始動技の〔④⑤⑥〕や〔⑦⑧⑨〕と、投げが有効。〔④⑤⑥〕は判定が強く、しゃがみ状態の相手に当ててもコンボが入る。〔⑦⑧⑨〕は肘クラスの確定反撃をくらってしまう

ものの、中段→中段の連係で、初段止めからのさまざまな選択肢と、浮かせ狙いの打ち切りを交ぜると対応されにくく効果的だ。

主力となる投げは、コンボを含めたダメージの大きい〔⑩⑪⑫+⑬〕や〔⑭⑮⑯+⑰〕、そして3段投げの〔⑱⑲⑲⑲⑲+⑳㉑㉒㉓+㉔㉕㉖+㉗㉘㉙+㉚〕。そのほかの投げは、これらの投げを抜けられにくくするためのアクセントとして使っていくといい。

確定反撃に使う技は、〔㉛㉜㉝+㉞〕と〔㉟㊱+㊲〕、そして〔㊳㊴㊵〕。肘クラスには〔㊶㊷㊸+㊹〕。ミドルクラスには〔㊺㊻+㊼〕。ヒザ以上には〔㊽㊾㊿〕と使い分けていこう。不利な場面では、さばき性能を持った〔㊿㊿㊿+㊿〕が強い。相手が投げを狙っていた場合は相殺となるが、肘や立ち①をさばけ、腹崩れを奪えるためリターンは大きい。



上段をよけつつ、発生が早い〔③②①〕。カウンターで腹崩れを誘発し、高威力コンボが入る。見返りは大きいので、相手の暴れを読んだら狙おう！



〔⑩⑪⑫⑬〕はレイの主力コンボ始動技で、単純に浮かせ目的で使ってもいいし、連係としても有効。また、姿勢の関係でわずかながら上段に強い。

## 跨虎式からの有効なテクニック

跨虎式は、レイの主力技である〔①②〕などから自動的に移行可能。さばき性能を持つ技が強力な構えだが、さばきに強い肩や両手攻撃を打たれると、大変厳しい状況になる。跨虎式からの敗式移行には避け性能が付いているので、逆に相手のさばきつぶしの技を誘って〔(敗式中)③〕や〔(敗式中)④⑤〕でダメージを与えることが可能だ。

相手の出してくる技にもよるが、基本的には相手の背中方向に向かって構えチェンジをすると避け性能が高くなる。この場面で、相手が前に出る直線技、例えばカゲが〔⑥⑦+⑧〕を使ってきたら〔(敗式中)⑨+⑩〕を合わせていこう。相手の背中にヒットして、回復不能の背後よろけを奪える。このよろけ中の相手には、〔⑪⑫⑬〕が確定して4割近いダメージを与えられるぞ。



相手が投げにきた場合でも、相手の背中に方向に構えればかわしやすいので、覚えておこう。

## 裏涅槃式の性能

裏涅槃式には〔①②③〕などから移行することができ、そこからさらに敗式や独立式、睡羅漢式へと移行可能。主に空中コンボで移行することが多いが、ここからは多彩な攻めが可能。発生早い〔(裏涅槃式中)④〕からの攻めや、リスクの低い中段の〔(裏涅槃式中)⑤〕などが出せる。

また、〔(裏涅槃式中)⑥+⑦〕はダメージの大きい中段攻撃で、〔⑧⑨⑩〕のように相手を突き放すため、危険度が低く強力だ。もし不利な場面でも構えてしまっても、独立式に構えを変えて〔(独立式中)⑪or⑫+⑬〕を出せば、相手の反撃をよけつつ攻撃できるので覚えておこう。



〔(裏涅槃式中)⑫〕ヒット時に、ヒット確認を行なう。少し難しいが、反応できたらつなげよう。

## 裏跨虎式の性能

裏跨虎式は特定の技後からしか移行できないが、強力な構えだ。メインは〔①②③〕初段から構えへの移行。初段がガードされるとレイが不利だが、さばき性能を備えた中段攻撃の〔(裏跨虎式中)④〕、空中判定で投げや下段に強い〔(裏跨虎式中)⑤〕があるため、相手は攻めにくく、初段止めからの投げや、〔(裏跨虎式中)⑥⑦〕が生きてくる。裏跨虎式に対して避けで対応してくるのであれば、〔(裏跨虎式中)⑧+⑨〕で対応しよう。ヒット時には側面を向かせることができるため、その後は攻めを継続できる。



〔⑧⑨⑩〕カウンターヒット時は大きく有利なので、そこから二択を仕掛けていける。

裏跨虎式に対して〔⑪⑫⑬〕などの技で相手が攻めてくるなら、〔⑭⑮〕を出そう。

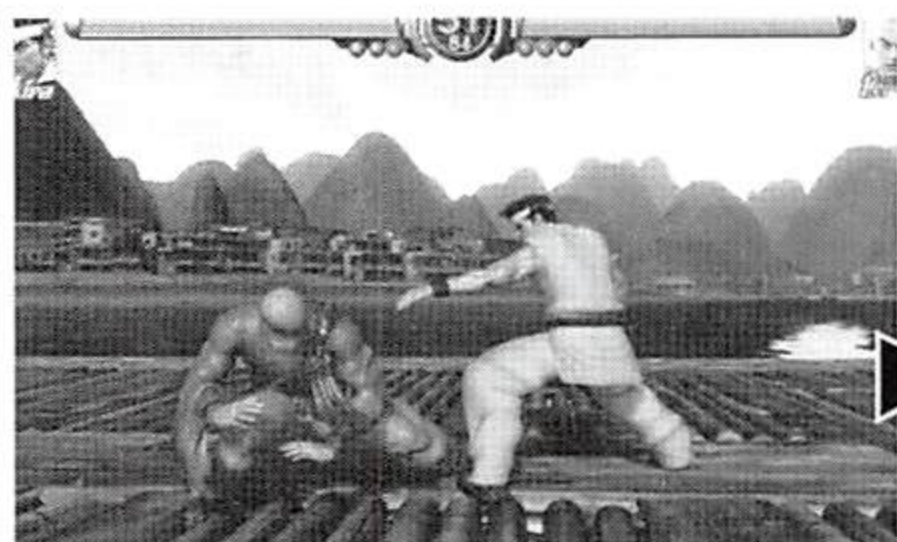




## スカシ性能のある構えについて

敗式から移行できる仆腿は、低い姿勢で相手の反撃をスカすことができる。レイの構えを打点の高い攻撃でつぶそうとしてくる相手に有効。スカした際は〔(仆腿中)P+K〕で浮かせよう。〔(仆腿中)△K〕は立ちPやしゃがみPと打ち合っても一方的に判定勝ちでき、ガードされても相手がよるけるため、それほど不利にならない。

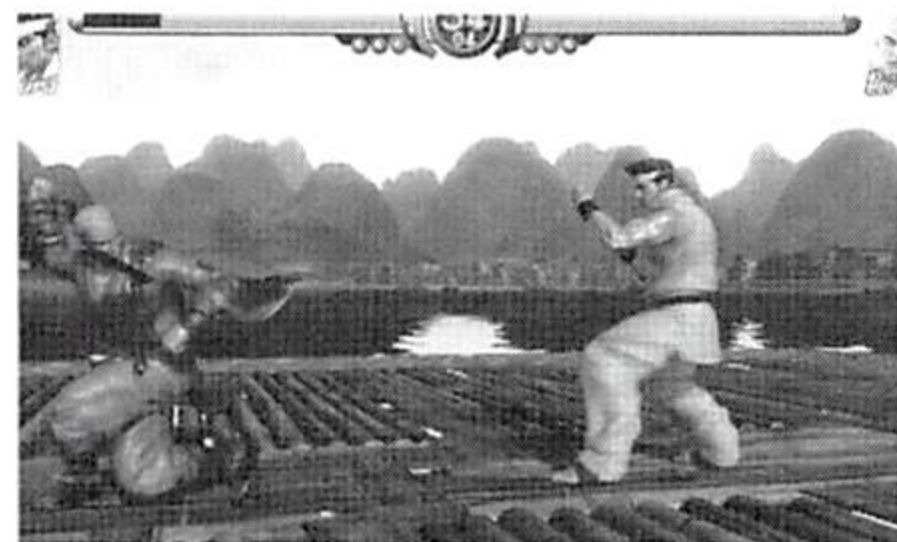
もう一つのスカシ性能を持った構えとして、睡



仆腿は、比較的移行した瞬間から身を縮めるので、相手の技をスカしやすい。



〔(仆腿中)P+K〕の浮きは比較的高く、〔△△P〕後と同じコンボが入るぞ。



仆腿中に相手が手を出してこなかった場合は、涅槃式に移行して距離を離すことができる。

羅漢式がある。涅槃式、裏涅槃式から移行でき、構え切ってしまうとやられ判定が小さくなる。

睡羅漢式からダメージの大きい技は無いが、〔(敗式中)P+K〕クラスのリーチを持った中段の〔(睡羅漢式中)P〕や、ヒット時よろけさせる下段の〔(睡羅漢式中)K〕などがあるため、技をスカしたら狙っていこう。〔(睡羅漢式中)P〕は発生が早く、スキは小さい。けん制としても有効だ。

## 構え解除投げについて

構えに移行するタイプの技は、ガードされても若干有利な場合が多い。レイ対策として連係を避けて反撃を狙う相手には、即座に構えを解除してからの投げが0フレーム投げになるため強力だ。避けからの打撃が出る前に投げが決まるため、構えからの打撃と二択になる。



構え解除でフレームを消費することで相手が有利になり、失敗逃げが出る。

## 強力な壁攻め

レイの壁攻めは非常に強力で、壁絡みのコンボで大ダメージを与えられる。2回読み勝てば勝負は決まったようなものだ。壁攻めで威力を発揮するのが〔△△P〕と〔(敗式中)P+K〕。この二つの技はヒット時に壁よろけを誘発する上に、壁から少し離れた場所からでも壁に届かせることができる。さらに壁から離れて当てるほど、よろけ回復が難しくなるという性質も持った優れモノだ。

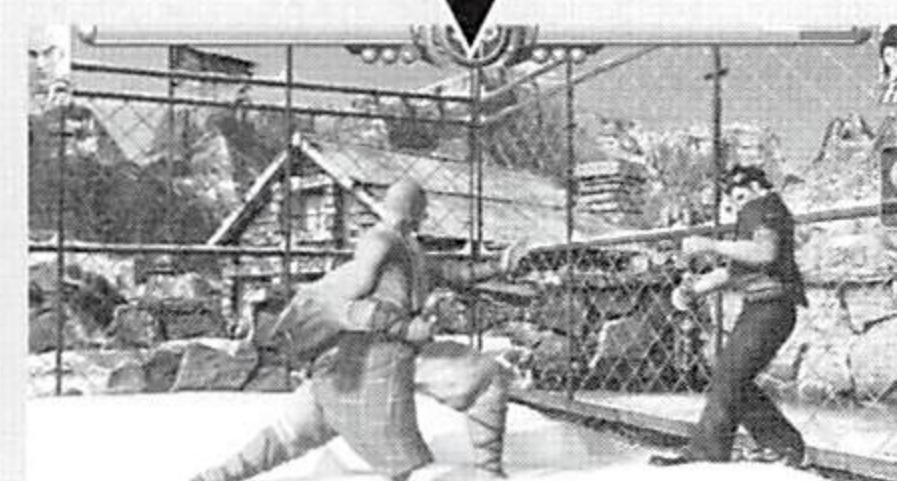
〔(敗式中)P+K〕は2段目が避けられてしまうが、ガードさせて有利。これと〔△△P〕、〔△△P+K〕

〔△〕などでどんどん相手を壁に追い詰めていこう。壁から少し離れた位置で〔(敗式中)P+K〕がカウンターヒットした場合は投げにいかず、前ダッシュから〔△△P〕を決めよう。〔(敗式中)P+K〕カウンターヒット時は〔△△K〕がつながるほど有利なので、肘クラスの発生技であれば、前ダッシュから余裕でつなげることができるのだ。

壁よろけの相手に対しては、〔△△P〕で腹崩れを誘発するか、〔△△K〕で浮かせて壁に高い位置で張り付けて、コンボを狙うのが有効。



〔(敗式中)P+K〕カウンターヒットからは、〔P〕、〔△△P+K〕などがつながる。



〔△△P〕は、ガードさせると相手を前に押す性質を持っている。〔△△P〕メインで追い込んでいこう。

## Combo List

〔△△P〕からは、①が重量級以外に決まる。②は対軽量級に。ジェフリーとハの字ウルフには立ちP→しゃがみP→〔△△P+K〕。ウルフ平行には〔△△K+△△K〕を決めよう。③はブレイズとシュン以外に決まるコンボで、この2キャラには④を。〔△△P〕以外の腹崩れからは、しゃがみP→〔△△P+K+△〕→〔P+P〕がアイリーン、パイ、ベネッサ、リオに決まる。

〔△△K+△〕始動は、平行の重量級以外に⑤。アイリーン、ラウ、ブラッド、カゲにはハの字でも入る。重量級にはしゃがみP→〔△△P+K〕を、その他のキャラのハの字は、しゃがみP→〔△△P〕→小ダウン攻撃を入れよう。ただし小ダウン攻撃は、空中たたき付け時に受け身を取られると入らない。

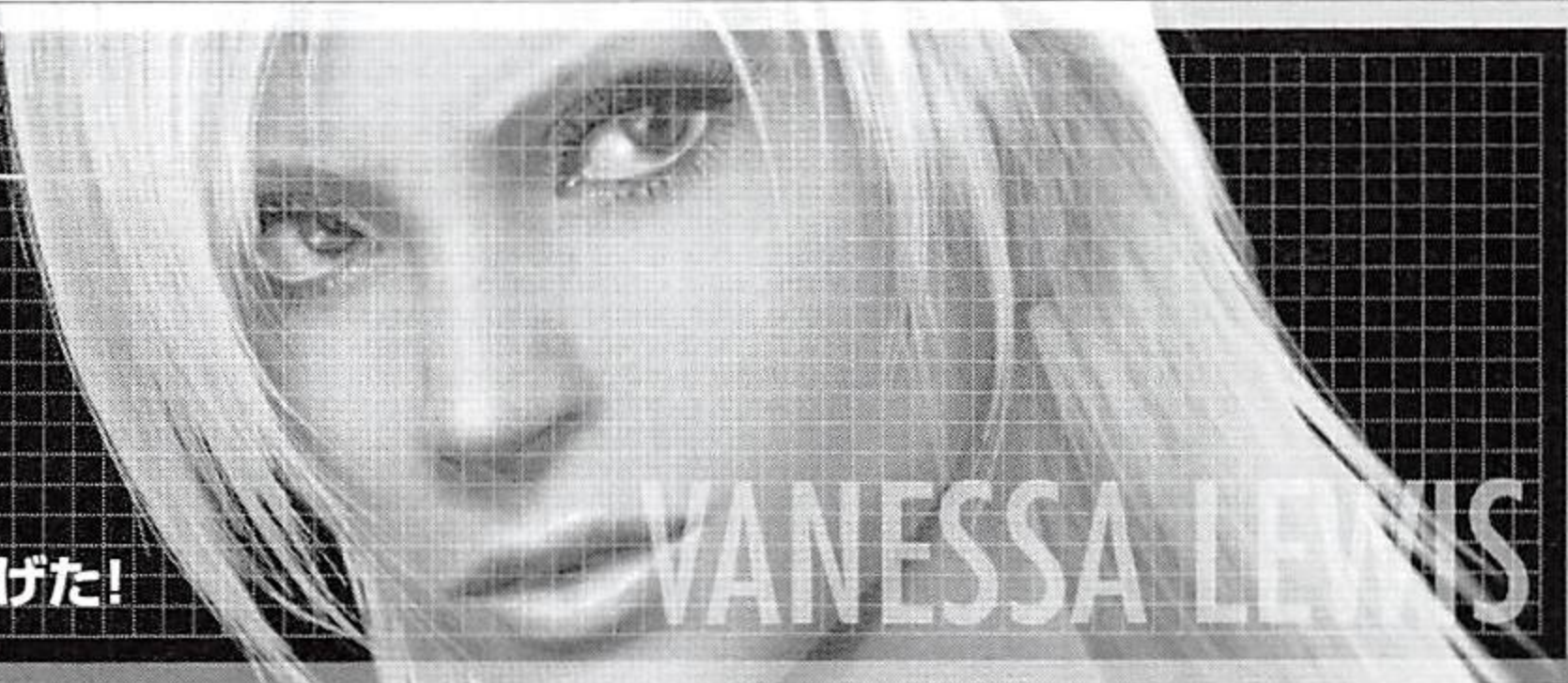
〔△△P+△〕、〔△△P+△〕からは、アキラまで⑥が入る。しゃがみPはダッシュして出そう。アキラにはタイミングがシビアなので、重量級とアキラには直接〔△△K〕や、〔(独立式中)K〕を決めよう。⑦は側面崩れのコンボで、立ちP後〔△△P+K〕を当てられる。⑧は、〔(敗式中)K〕ヒット後に決まる安定コンボだ。

- 1 斜天連掌〔△△P〕→連拳〔P〕→起身二起〔(裏涅槃式中)K〕
- 2 斜天連掌〔△△P〕→崩捶連撃〔(敗式中)P〕→二起脚〔(独立式中)K〕
- 3 各種頭or腹崩れ→崩捶連撃〔(敗式中)P〕→二起脚〔(独立式中)K〕
- 4 各種腹崩れ→しゃがみP→斜天掌～裏涅槃式〔△△P+K+△〕→起身二起〔(裏涅槃式中)K〕
- 5 双飛脚〔△△K+△〕→しゃがみP→斜天掌～裏涅槃式〔△△P+K+△〕→起身二起〔(裏涅槃式中)K〕
- 6 排山倒海〔△△P+△〕or 黄龍擺尾〔△△P+△〕→しゃがみP→斜天掌～裏涅槃式〔△△P+K+△〕→起身二起〔(裏涅槃式中)K〕
- 7 各種側面崩れ→挿捶撃〔△△P+K〕→連撃双掌破〔P+P〕
- 8 高弾腿〔(敗式中)K〕→独立式～敗式〔(独立式中)△or△△P+K+△〕→崩捶連撃〔(敗式中)P〕→進歩分脚〔(独立式中)K+△〕



# ベネッサ・ルイス

前作の戦術を踏襲しつつ個々の技が強化されたディフェンシブスタイルに、  
キレのある新技の追加で斬新かつ強力な戦術を得たオフェンシブスタイルと、充実の進化を遂げた!

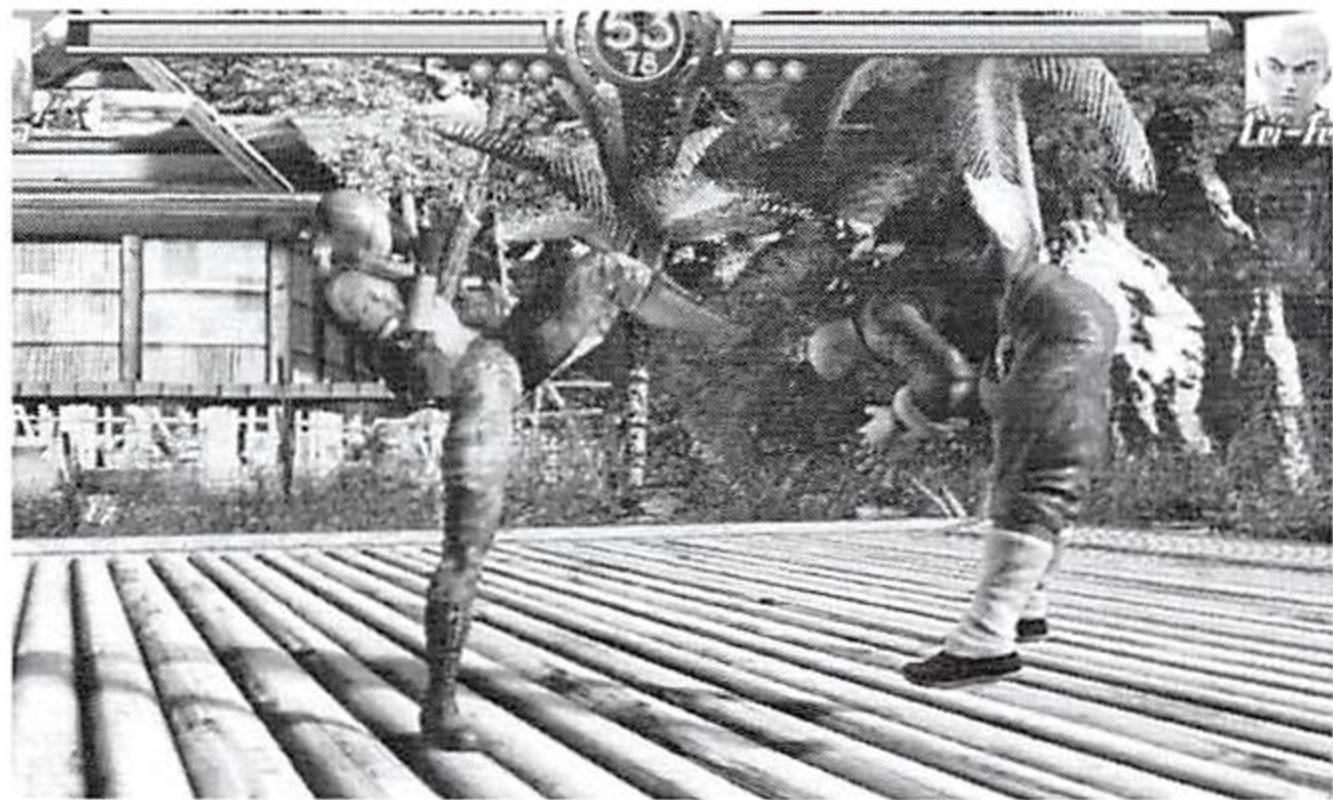


Text : 栗田

## ディフェンシブスタイルの基本戦術

### 各間合いの主力技を覚えよう

ラウンド開始時の間合いでは、立ち⑨からの連係を軸に、下段技に強い〔△K〕を交えて闘う。立ち⑨が多い相手には、〔↓or△K〕でカウンターを狙うといい。〔△K〕が届く間合いに入ったら、この技が最大の狙いとなる。ただし避けには弱いので、避け後の行動をつぶしやすい〔⑨+△K⑨〕や、下段全回転の〔△K+◎〕も組み込もう。間合いが離れて遠距離戦になったら、リーチの長い〔△△K〕が軸となる。



主力技として〔△△K〕も使いたい。1発目カウンターヒットで連続ヒットし、2発目カウンターヒット時は打撃投げが決まって70以上のダメージ。

### 防御的な技の使い勝手

ベネッサに多数備えられた当て身技やさばき技。中でも〔△⑨〕は、中段技以外にほぼ無敵なので、近距離で出す技に迷ったときや、最後のケズりで効果を発揮。〔△△K〕はさばき技が多く使いやすいが、ヒット時のリターンは低め。〔△△⑨+◎〕は大ダメージを狙えるが、技の発生直後の一瞬にさばき効果が無いという欠点がある。〔△△⑨+◎〕は前作より硬化が伸びたが、それでも十分に優秀な技だ。



リターンが大きい新技の〔△⑨+◎〕は、中間距離での立ち⑨との打ち合いに強いほか、上段技につながる連係への割り込みに威力を発揮する。

### カットインニーキック～フロントスリーパー〔△K(ヒット時)△⑨+◎〕の活用法

主な使い方は、①しゃがみ⑨ヒット後など有利時の選択技、②アッパークラスの発生の確定反撃、③相手の避けを読んで遅らせ打撃、の3種。

ガードされた場合は、①〔△⑨〕で相手の肘&投げをつぶす、②〔△△⑨+◎〕でしゃがみ⑨をさばく、③避け投げ抜け→投げor〔△K〕で反撃、④屈伸、が基本となる。安定度の高い①を軸にしつつ、行動が読めたら②や③を狙いたい。

なお、①～③の弱点となるバックダッシュからの遅らせ打撃に対しては、④で様子を見るか、〔△K〕や〔△⑨+◎〕などで迎撃しよう。



追加コマンドの入カタイミングは、〔△△⑨+◎〕のダメージが入る直前。◎は連打でOKだ。

## Defensive Style Combo List

①は〔△K+◎〕から幅広く使えるコンボ。〔↓△⑨〕はしゃがみダッシュ先行入力で出せるが、〔△⑨〕に化けやすいので慣れが必要。最後を〔△K〕にすれば、ダメージは落ちるが安定度が増す。ただし足位置が確認できるなら、中量級までに平行で〔⑨⑨⑨K〕、ハの字で〔△⑨K〕を使い分けたい。

②は〔⑨△⑨〕からの安定コンボ。③は各種腹崩れから狙えるコンボ。最後を〔△K〕にすれば全キャラに安定。なお、重めのキャラには直接〔⑨+△K⑨+◎〕が決まる。④は頭崩れから全キャラに決まる。〔◎押したまま△⑨〕や、〔⑨+△K⑨〕カウンターからも狙おう。⑤は軽・中量級までに足位置ハの字で決まる、たたき付けからのコンボ。平行時は〔△⑨△K〕を使うといい。これらのコンボが入らない状況では、〔⑨+△K⑨+◎〕を使おう。

⑥は軽量級には安定するが、中量級には足位置限定なので、迷ったら最後を〔△K〕にしよう。

⑦は側面崩れから全キャラに決まる。

⑧は、リオンの〔△△K〕など、振り向き状態になる技にカウンターを取った場合に起こる背後崩れからのコンボ。何と全体力の半分以上を奪う。

- 1 レッグボマー〔△K+◎〕→立ち⑨→テイクオフエルボー～スイッチニーリフト〔↓△⑨⑨+◎〕
- 2 フェイントボディ〔⑨△⑨〕カウンターヒット→バックナックルストリーム〔△⑨K〕
- 3 イントルードフック〔◎押したまま△⑨〕硬化カウンターヒット以上→しゃがみ⑨→テイクオフエルボー～スイッチニーリフト〔↓△⑨⑨+◎〕
- 4 ブーメランフック〔△⑨+◎〕→ヘビーフックコンボ〔⑨+△K⑨〕→ワンツ～スイッチニーリフト〔⑨⑨⑨+◎〕
- 5 ストッピングローコンボ〔△K⑨〕→バックナックルストリーム〔△⑨K〕
- 6 グランドスパイク〔△⑨+◎〕→しゃがみ⑨→テイクオフエルボー～スイッチニーリフト〔↓△⑨⑨+◎〕
- 7 スマッシュトーキック〔(オフェンシブムーブ中)◎〕硬化カウンターヒット以上→バックナックルストリーム〔△⑨K〕
- 8 ボーンクラッシュミドル〔△K〕敵背後カウンターヒット→ロッククラッシュスロー〔(敵後ろ向きしゃがみ)⑨+◎〕→小ダウン攻撃



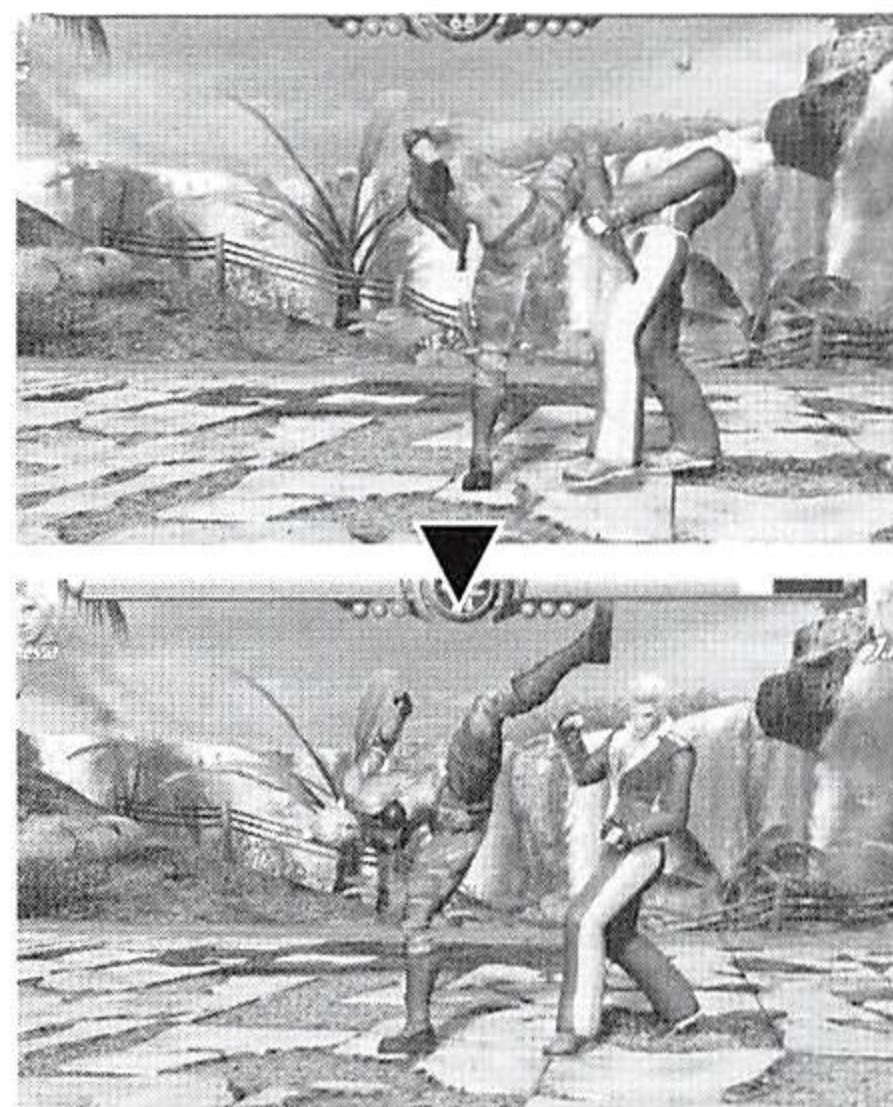


# オフenseivスタイルの基本戦術

## 近距離・遠距離での主な狙い

ディフェンシブ同様、ラウンド開始時の間合いでは立ちPからの連係が主軸となる。[P△P]を狙いつつ、相手がガードを固めるようなら[△K]からの連係で攻め込もう。立ちPやしゃがみPを当てるなどして有利な状況を作ったら、多彩な攻撃手段(右記参照)を生かすチャンスだ。遠距離戦の主力は、長いリーチを有する上に発生の早い新技の[△△K]。中・中段の[△△K△]と、中→特殊上段の[△△K△ or △△K]を使い分けつつ強引に攻めよう。

立ちPが多い相手には、上段技をかわしつつ突進する[△△P+K]が有効だ。また、[△K△]で「イントルーダーステップ※1」からの攻めを展開するのも面白い。リーチが長く発生の早い[K]を主体に、低い姿勢で相手の懐に潜り込む[P]、ガードさせて有利な[P+K]を使い分けよう。



[△△K]カウンターヒット時、すぐに[△△K△ or △△K]を出せば連続ヒットする。状況確認が重要だ。

ヒット後は相手が側面状態。カウンター時ほど有利ではないので、[△P]と投げの二択攻撃をメインに。

## 有利時の多彩な攻撃手段

発生がミドルキッククラスの技が多く、その使い分けがカギを握る。最大の狙いは[△K]だが、リーチがやや短く、低い姿勢の技に弱い。これを補うために、リーチの長い[△△K]や打点の低い[△P]も選択技に入れよう。こちらがしゃがみ状態なら、[(立ち途中)K]も候補になる。単発技ばかりでは攻撃が



[△K]のヒット確認は重要。カウンター時は[△△P+K]からコンボ、ヒット時は[△P]などで二択攻撃、ガード時は立ちPで相手の反撃をつぶす。

単調になるので、イントルーダーステップへ派生する[△K]からの連係を組み込み、かく乱するのも重要。1発目のガード、ヒットを問わずに攻め立てられるのも大きな利点だ。なお、これらの技がしゃがみPで止められる場合は、発生の早い[△P]からの連係を使うか、リターン重視の[△K]を狙おう。



[△K]の最大の使いどころは、空中判定を利用したしゃがみPつぶし。これを決めてしゃがみPを封じれば、ほかの選択技がより生きてくる。

### ハンティングキック [△△K△ or △△K] カウンターヒット後の選択技

[△△K△ or △△K]カウンターヒット後は、側面を取って大きく有利。相手は投げをしゃがめず、立ちPなどの発生の早い技は避けられない状態となる。ここでオススメの選択技は[△K△P△]。相手が暴れていれば側面カウンター、しゃがみガードしていればよろけを誘発し、どちらも全段ヒットするのだ。1発目を避けられた際に、2発目である程度対応できる点も強みといえる。



側面ヒット状態からの攻防は、「VF5」のだいご味の一つ。この後の選択技に、オフenseivムーブからの攻めを加えてみるのも面白い。

## Offensive Style Combo List

①は、足位置ハの字でジェフリー以外に決まる。ジェフリーには立ちPを省こう。②は足位置に関係無くアキラまでに決まる。軽いキャラには[△K]を[P△P+K+△]にすればダメージアップ。なお、①や②は[△K]や[△P]、[△P+K] (要カウンター)などの各種浮かせ技からも狙える。

③はアキラ以外に決まる、腹崩れからの基本コンボ。④はジェフリー以外に確実に決まる。ジェフリーには[△P△K]を[P△P△K]にしよう。

⑤は全キャラに決まる安定コンボ。ただし、オフenseivによる起き攻めを狙うなら[△K△]を。

⑥は、足位置平行時に軽めのキャラに決まるコンボ。しゃがみPを省けば、足位置に関係無くラウ程度にまで安定。ハの字のときは、[△△P△P△K]が多くキャラに決まる。そのほかしゃがみP→[△K△P△+K+△]なども決まるが、迷ったら大ダウン攻撃で妥協してもいい。⑦は、[P△P]までなら確実に決まる。また、一部の状況では[△P△K]でダメージアップ可能。⑧は全キャラに決まるが、対重量級、ハの字のときのみ、[△K+△ (ヒット時) P+△]で大ダメージを与えよう。

- 1 ショートアッパー [△P] カウンターヒット→立ちP→ストライドコンビネーション [△P△K]
- 2 ショートアッパー [△P] カウンターヒット→バレットフック～スイッチバックブロー [△P△+K+△]→ボーンクラッシュミドル [△K]
- 3 フェイントボディ [P△P] カウンターヒット→しゃがみP→ステルスボディブロー～スイッチニーリフト [△K△P△+K+△]
- 4 デスサイズ [△K] カウンターヒット→ロシアンフック [△△P+K]→ストライドコンビネーション [△P△K]
- 5 タンクバスター [△△△△△P (ため中) △]→ストッピングローコンボ～スイッチニーリフト [△K△P△+K+△]
- 6 パイルバンカー [△P+K]→しゃがみP→ストッピングトロー～セカンドインパクト [△K△]
- 7 ライジングアッパー～スイッチバックブロー [(イントルーダーステップ中) P△+K+△]→シャドーコンボハイキック [P△P△K]
- 8 クラスタニー [(立ち途中) K] カウンターヒット→ストッピングトロー～スイッチバックブロー [△K△+K+△]

※1: イントルーダーステップ (特定の技後に移行)



# 日守 剛 (ひのがみ ごとう)

ゴウの特徴といえば、バランスの取れた単発打撃と豊富な投げ技。  
一手一手が重要なので、素早い状況判断が求められる。基本戦術こそが最強への第一歩!



Text : アストロ

## 基本戦術

扱いやすい打撃と、敵の攻撃を受け流すさばき技。そして、柔道ならではの豊富な投げ技と、『VF』における基本的な要素が凝縮されているゴウ。まずは単発の打撃を使った戦術を組み立てていきたい。

基本となるのは、全キャラ共通の中段攻撃と投げ技による二択。打撃で使用するのは〔△〕で、他キャラの肘と同じ役割を持つ。〔△〕はしゃがみヒットしたときとカウンターヒット時に大幅有利となるため、再度攻め込むチャンス。単発のヒット確認を正確に行なうことで、より強力な選択技が生まれてくる。大きく有利な場面では、〔△〕や〔△△〕な



『VF』における基本をしっかり守ること。強引に技を狙うだけでなく、状況に見合った技を選択することで勝利に近づく。

どのコンボ始動技を狙っていききたい。読み勝った際のダメージ効率が上がり、相手を圧倒できるぞ。

投げ技の届かない遠い間合いでは直接二択を仕掛けられないので、突進力のある技やリーチのある技を用意しておくこと。突進力のある技でオススメなのは〔△△〕や〔△△〕など。これらで相手の懐へ潜り込み、そこから状況に応じた選択を迫ろう。リーチの長い技でけん制し、相手に接近したら、前述したスキの小さい技で少しずつプレッシャーを与えていくようにする。相手がガードで固まるようになれば、さらに攻めやすくなるぞ。



二択仕掛けられないほど遠い間合いでは、〔△△〕などでけん制。無理に攻め込まず、相手の様子をうかがうことも重要な戦術。

## 関係技をチェック!

ゴウは強力な単発技を多く所有するが、関係技も忘れず効果的に使っていきたい。

ゴウの関係技で使い勝手がいいのは〔△△〕。ノーマルヒットで連続ヒットし、ガードされても確定反撃を受けない。派生のある中段攻撃の中ではリスクが低く、ヒット時に安定したダメージを与えることが可能だ。新技の〔△△+△〕は空中コンボのみならず、有利な場面で狙っていける。初段が当たることを想定して使えば、2発目が連続ヒットし、その後は派生技が控えていることから、精神的優位に立って攻めを続けられるぞ。



〔△△+△〕から派生技が残っている以上、相手はうかつに手を出せない。この状況を利用しよう。

## Combo List

受け身の取れないたたき付けからのコンボは、足位置で締め技が変わる。平行ならば①、ハの字ならば②を決めよう。②のコンボで注意したいのが、重量が軽くなるほど〔△△〕を出すタイミングを遅らせる必要があるということ。

急所崩れの④と⑤は、前者が全キャラに決められる安定コンボ。後者はアイリーン、アオイ、パイ、サラ、ベネッサ、レイ、ブラッド、リオンの8キャラに決まる。重量が軽ければ、〔△△+△△〕に替えてもいい。こちらはたたき付け効果があり、受け身を取られなければ小ダウン攻撃が確定し、さらなるダメージアップを見込める。〔△△〕からしゃがみ△で拾える相手は、そのほかジャッキー、アキラ、ウルフ、ジェフリーの4キャラで、これらには最後を〔△△+△〕で締めればOK。

⑥は腹崩れからのコンボで、しゃがみ△を遅めに当てることで、高く浮かせ直すことができる。これもキャラ限定で、アイリーン、アオイ、パイ、サラ、ベネッサには足位置関係無く決められる。

⑧は最大ダメージコンボ。〔△△〕後、素早くつなげるのがポイントだ。

1 蒼弓〔△△〕→レバー前入れ△→牛鬼突〔△△+△〕

2 蒼弓〔△△〕→レバー前入れ△→煉獄〔△△〕

3 麒麟〔△△〕→黒龍殺 新〔△△+△△+△〕

4 牙龍〔△△〕カウンターヒット→牛鬼突〔△△+△〕

5 牙龍〔△△〕カウンターヒット→しゃがみ△→黒龍殺 新〔△△+△△+△〕

6 各種腹崩れ→しゃがみ△→黒龍殺 新〔△△+△△+△〕

7 月影〔△△〕カウンターヒット→隼鷹〔△△+△△〕

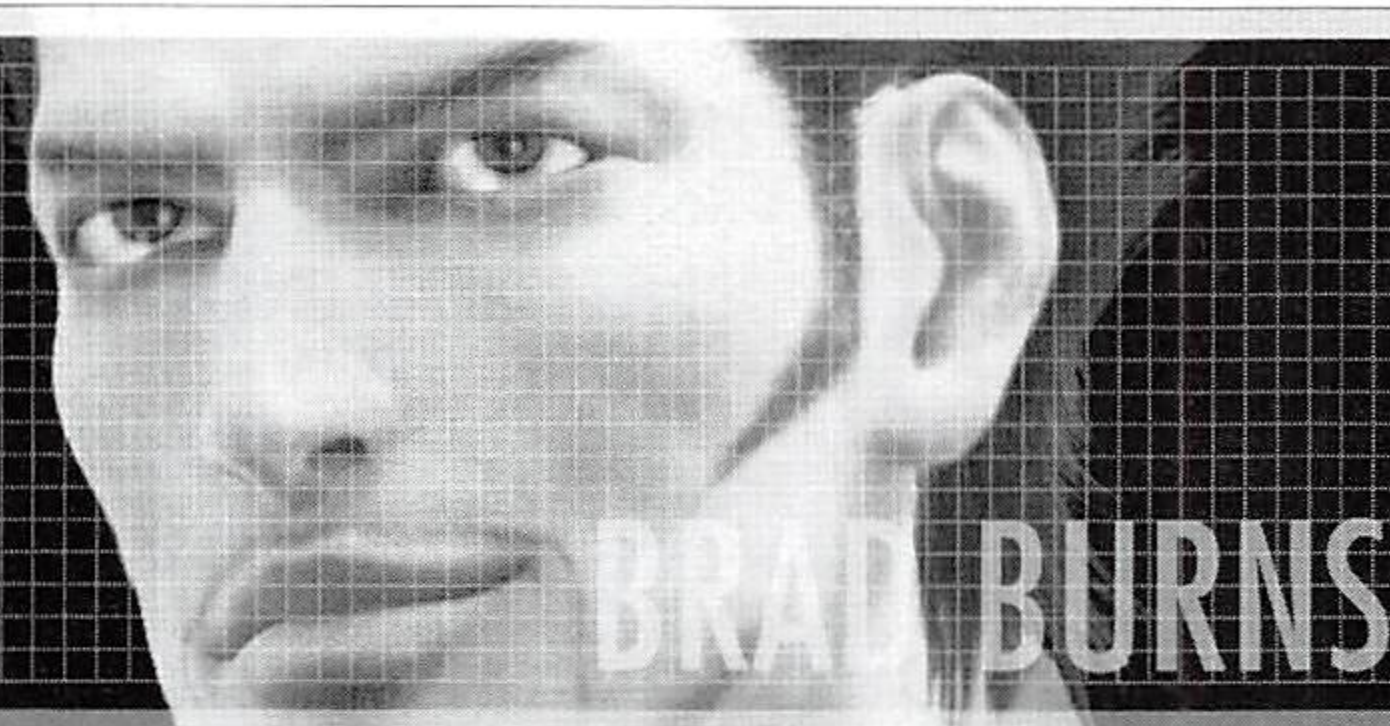
8 月影〔△△〕カウンターヒット→麒麟〔△△〕→黒龍殺 新〔△△+△△+△〕





# ブラッド・バーンズ

独自の多彩な特殊行動と、ムエタイならではの迫力ある蹴り技が特徴となるブラッド。  
基本となる戦術はシンプルかつ重厚で、非常に扱いやすいキャラに仕上がっているぞ!



Text: 大須晶

## ブラッドの基本戦術

中段攻撃で発生が早く、ヒット確認で派生の[△◎◎]へつなげればダウンを奪える[△◎]は、ブラッドの攻めの要となる技だ。こちらから手を出す際に有効な[▶◎]から連係させたり、相手の技をガードした後の反撃手段として使用したりと、どんな状況でも安定して使っていける。ただ、リーチが若干短いため、その点には注意。

中間距離では、リーチが長くカウンターヒット時に首相撲へつながる[△◎]が使いやすい。そのほか上段攻撃だがリーチが長く、発生が早いうにコンボまで狙える[△◎+◎]が強力だ。



一般的に「肘」と呼ばれる、強力な中段攻撃であるエルボーフック。ブラッドにとっての主力技となる。正確なヒット確認をしよう!

## 闘いを支える多彩な連係技

上段攻撃から特殊中段攻撃につながり、その後は各種特殊行動へ移行可能な[△◎◎]。初段が半回転属性かつ突進力があるので、近～中間距離で非常に使い勝手がいい技だ。初段止めからは、派生のヒザ蹴りのほかに特殊移動へと移行できるので、単純に投げと派生の打ち切りで二択を狙える。

[△△◎+◎◎]や[△◎+◎◎]は、リーチが短いという難点を抱えているが、初段から中段攻撃となっており、接近戦で強力だ。[△◎◎]と同様に初段止めからの投げと、派生の打ち切りで相手に二択を迫っていくといいだろう。



早い展開の2段連係である[△◎◎]は、ブラッドを代表する連係技。ガードされても、派生の特殊行動でフォローが可能な点がウリ。

## 強力な特殊行動を使おう!

ブラッドは、ダッキング(※1)、ロングダッキング(※2)、スウェーバック、スリッピングライト(※3)およびスリッピングレフト、フェイジングターン(※4)と、五つもの特殊行動を持つ。これらは、直接出す場合なら起き攻め時など相手が動けない状況で、打撃技から派生する場合は、その後の技が割り込まれづらい場面で使っていく。特殊行動中の技の中で強力なのが、[(ダッキング中)◎◎]と[(ロングダッキング中)◎◎]の二つ。どちらも、中段～中段攻撃かつ2発目がヒットすると相手を浮かせ、コンボが可能。ただし、[(ダッキング中)◎◎]の2発目はカウンターヒットしないと相手が浮かないので要注意。



フェイジングターンからは、ヒット後相手がよろめく[◎+◎]と下段の[◎◎]の単純二択が強力!

## Combo List

リスクの低い浮かせ技である[△◎]や[△◎◎]後は、①が技後の足位置が平行時、②が技後の足位置がハの字で決まる安定コンボ。

③はたたき付け後に足位置がハの字の状態が決まる。平行時は[△△◎+◎◎]を決めていこう。

⑤は頭崩れ・腹崩れ後に全キャラ安定する高威力コンボ。ダメージより起き攻めを重視したい場合は、最後を[(スリッピングライト中)◎]ではなく[(ダッキング中)◎]に替えて攻めを継続していく。

⑥は相手の上段攻撃によるラッシュに対して有効な、[△◎]からの安定コンボ。[△◎+◎◎]ヒット後は特殊行動へ移行し、起き攻めを仕掛けるのが強いぞ。さらに安定させたい場合は、直接[△△◎+◎]を入れていくのが手堅い。こちらはヒット確認が多少遅れても大丈夫だ。

⑦は特殊なバウンドを誘発する、[(ロングダッキング中)◎◎]からの連続技。[△△◎+◎◎]で拾うタイミングが少々難しいため、とにかく練習あるのみだ。⑧は[(フェイジングターン中)◎+◎]がヒットした場合、相手のよろけ中に[(スリッピングレフト中)◎]が決まりやすく強力!

- 1 ニーアッパー [△◎] or クロスアッパー [(ダッキング中)◎◎] or ライズングアッパー [△◎◎] カウンターヒット → 立ち◎ → スクリューハイキック [△◎◎]
- 2 ニーアッパー [△◎] or クロスアッパー [(ダッキング中)◎◎] or ライズングアッパー [△◎◎] カウンターヒット → 立ち◎ → グライディングニー [(◎◎◎◎)]
- 3 ソーククラブ [△◎+◎] or ショベルフック～ラストショット [△◎+◎◎] → 立ち◎ → ルンビニーコンビネーション [△◎◎]
- 4 カウ・ロイ [△◎◎] → 立ち◎ → 立ち◎ → カウ・ロイ [△◎◎]
- 5 ボディブレイク [(スリッピングライト中)◎] or ハイキック [▶◎] or スマッシュフック [(スリッピングレフト中)◎] → アッパーコンビネーション～スリッピングライト [△△◎+◎◎] or ◎ → ピアッシングニー [(スリッピングライト中)◎]
- 6 シャープシュート [△◎] カウンターヒット → フロントキック [△◎+◎◎]
- 7 ダブルニーコンボ [(ロングダッキング中)◎◎] → アッパーコンビネーション～スリッピングライト [△△◎+◎◎] or ◎ → ピアッシングニー [(スリッピングライト中)◎]
- 8 ダブルクラッシャー～スリッピングレフト [(フェイジングターン中)◎+◎] or ◎ → スマッシュフック [(スリッピングレフト中)◎]

※1:ダッキング(特定の技後[△]or[△◎+◎+◎]) ※2:ロングダッキング([(ダッキング中)△]or[△◎+◎+◎])

※3:スリッピング(特定の技後[△or◎]or[△or◎◎+◎+◎]) ※フェイジングターン(スリッピング中[△or◎◎+◎+◎]or[△◎+◎+◎]or[△◎+◎+◎])



# Chapter 03

## DATA LIST

アイリーン	138
ブレイズ	139
アキラ	140
ジャッキー	141
サラ	142
ラウ	144
パイ	145
ウルフ	146
ジェフリー	147
カゲ	148
シュン	150
リオン	152
アオイ	153
レイ	155
ベネッサ	157
ゴウ	159
ブラッド	160

### 技リストの見方

※掲載している各種数値は編集部調べによるものです

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
ジャンプ攻撃				
飛猴撲食	◁P	中	10、10	
飛猴双爪	△P	中	10、12	

- ① 技名。「～」で技名がつながっているものは、連係技もしくは特定の構えや動作に移行すること示す。
- ② 技を出すためのコマンド。キャラ右向き時のもので、特定条件下でなければ出せない技は( )内にその条件を表記。
- ③ 攻撃判定および攻撃の属性。「上・上」というような表記がある場合は、1回のコマンドで複数回攻撃判定が出ることを示す。

- ④ ダメージ。ノーマルヒットさせた際の基本ダメージ値で、カウンターヒットや空中ヒット時などに補正がかかる場合はこの数値を元に導き出される。複数の数値が記載されている場合の意味は以下の通り。
- 00～00：当てた距離によってダメージが変化する技。

- 最小値～最大値となる。
- 00、00：攻撃判定が複数回出る技の各ダメージを示す。
- 00+α：当て身技のダメージに対応。「α」の部分には、当て身した技の基本ダメージの半分が入る。
- ⑤ 備考。その技に関する補足事項となる。
- ⑥ その技の分類を表す。



※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# アイリーン

EILEEN

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>					<b>ジャンプ攻撃</b>				
打撃技					前空翻落腿	(前空翻中)Ⓚ	中	17	覚-1
摔掌	Ⓟ	上	10		落地穿心腿	(前空翻中)Ⓚ	中	20	
連点腿	ⓅⓀ	上	20	踏み込む、割り込み、キャンセル行動受付	落地盤掃腿	(前空翻中)Ⓚ	下	22	
猿猴連爪	ⓅⓅ	上	12	キャンセル可能	大聖抓面	(前空翻中)Ⓟ+Ⓠ	上段キャッチ	51	
猿猴撃爪	ⓅⓅⓀ	中	15	割り込み、キャンセル行動受付	猿猴入洞	ⓀⓀⓀⓀ+Ⓚ	特殊行動	-	割り込み行動受付
連環朝天	ⓅⓀⓅ	中	15	割り込み、キャンセル行動受付	猿猴出洞	(猿猴入洞中)Ⓟ	中	18	覚-1
小猿躍蹬	ⓅⓀⓅⓀ	中	20	覚-2	縮身側端	(猿猴入洞中)Ⓚ	中	21	
連爪劈斬	ⓅⓅⓅ	上	12	割り込み、キャンセル行動受付	縮身前掃尾	(猿猴入洞中)Ⓚ	下	19	
落歩旋風脚	ⓅⓅⓅⓀ	上	25		<b>背後攻撃</b>				
連環前掃腿	ⓅⓅⓅⓀ	下	20		遁避蹬腿	Ⓚ	上	18	
連環前掃旋風	ⓅⓅⓅⓀⓀ	上	25	覚-1	落地爪	(空中)Ⓟ	中	25	
伏身掌	Ⓚ	特殊下	9		踏空腿	(空中)Ⓚ	中	25	
飛猴把月	ⓀⓀⓀ	中	25		落地側端	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	
日月転換	ⓀⓀⓀ	中	20		<b>ダウン攻撃</b>				
猿猴献果	ⓀⓀⓀ	上	20	覚-1	背身撃頂	(敵背後)Ⓟ	上	12	Ⓟからの技につながる
転身掬剪	ⓀⓀ	中	16	割り込み、キャンセル行動受付	背身下掃	(敵背後)Ⓚ	下	17	
掬剪擺蓮	ⓀⓀ	上	19		馬蹄脚	(敵背後)Ⓚ	中	20	
猿猴挑爪	ⓀⓀ	中	16	割り込み、キャンセル行動受付	下掃脚	(敵背後)Ⓚ	下	18	振り向き状態へ
猿猴鑽天	ⓀⓀ	中	16		偷歩刺頸	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	16	振り向き状態へ
撞肘	ⓀⓀ	中	19		背身後掃	(敵背後)Ⓚ+Ⓠ	下	20	
上歩冲雲	ⓀⓀⓀ	上	12	割り込み、キャンセル行動受付	背身双躍腿	(敵背後)Ⓚ+Ⓠ	中	26	
抹面掃尾	ⓀⓀⓀⓀ	下	16		背身後撩腿	(敵背後)Ⓚ	中	20	振り向き状態へ
猿猴入林	ⓀⓀⓀ	中	18		悟空背身	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓠ	特殊行動	-	振り向き状態へ
掃面爪	ⓀⓀ	上	12		<b>投げ技</b>				
十字掃面爪	ⓀⓀⓀ	上	10	割り込み、キャンセル行動受付	猿猴抄水	(敵ダウン)ⓀⓀ	ダウン攻撃	10	
猿猴遊林	ⓀⓀⓀⓀ	上	20		猿猴落天	(敵ダウン)ⓀⓀ	ダウン攻撃	22	
飛猴撲食	ⓀⓀ	中・中	10、10		<b>起き上がり攻撃</b>				
飛猴双爪	ⓀⓀ	中・中	10、12		背蹴腿	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	
遁避躍撲	ⓀⓀ	中	25		後蹴腿	(うつ伏せ足・ティレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
飛猴跳澗	ⓀⓀ	上	18		後蹴腿	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
点腿	Ⓚ	上	20	キャンセル可能	後蹴腿	(うつ伏せ足・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
下截腿	Ⓚ	下	15		後蹴腿	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	
側端腿	Ⓚ	中	21		後蹴腿	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	
擺蓮脚	Ⓚ	上	20		前旋腿	(うつ伏せ頭・ティレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
高側端	Ⓚ	上	20	さばき	前旋腿	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
飛猴二起	ⓀⓀ	中・中	16、14		前旋腿	(うつ伏せ頭・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
飛猴旋子	ⓀⓀ	中・中	16、15		前旋腿	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	
単飛脚	Ⓚ	中	18		前旋腿	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	
後側翻	(立ち途中)Ⓚ	中	20		前旋腿	(仰向け足・ティレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
猴子靠山	ⓀⓀⓀ+Ⓚ	中	17	割り込み、キャンセル行動受付	前旋腿	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
猴子連山	ⓀⓀⓀ+Ⓚ	中	20		前旋腿	(仰向け足・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
大聖双撞	ⓀⓀⓀ+Ⓚ	中	25	Ⓠでキャンセル可、覚-1	前旋腿	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	
大聖双撞～縮身	ⓀⓀⓀ+Ⓚ	特殊行動	-		前旋腿	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	
迎面掌	ⓀⓀ+Ⓚ	特殊上	13		前旋腿	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
迎面破膝	ⓀⓀ+Ⓚ	特殊下	10	割り込み、キャンセル行動受付	前旋腿	(仰向け足・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
左右破膝	ⓀⓀ+Ⓚ	特殊下	16		前旋腿	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	下	20	
迅雷掌	ⓀⓀ+Ⓚ	中	16	割り込み、キャンセル行動受付	地掃脚	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	下	20	
左右擊掌	ⓀⓀ+Ⓚ	中	14	割り込み、キャンセル行動受付	前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
迅雷鑽天	ⓀⓀ+Ⓚ	中	16		前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
猿猴偷桃	ⓀⓀ+Ⓚ	下	15		後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
斜身掃爪	ⓀⓀ+Ⓚ	下	17		後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	下	20	
独立掃眼	Ⓚ+Ⓚ	上	16	覚-1	地掃脚	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	下	20	
翻身旋風腿	Ⓚ+Ⓚ	上	25		前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
飛猴乱壁	Ⓚ+Ⓚ	下	20		前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
半旋風轉身	Ⓚ+Ⓚ	上	21	振り向き状態へ	前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
連環騰空後擺脚	Ⓚ+Ⓚ	特殊上	16		前掃旋腿	(うつ伏せ足・後転)ⓀⓀⓀ	下	20	
蠟子反尾	Ⓚ+Ⓚ	上	16	覚-2	後掃旋腿	(うつ伏せ足・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
翻身後掃腿	Ⓚ+Ⓚ	下	20		後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
前掃腿	Ⓚ+Ⓚ	下	20		後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
前掃旋風	Ⓚ+Ⓚ	上	25	覚-1	後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	下	20	
里合轉身腿	Ⓚ+Ⓚ	上	25	振り向き状態へ	地掃脚	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	下	20	
悟空翻身	Ⓚ+Ⓚ	特殊行動	-	振り向き状態へ	前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
悟空劈腿	Ⓚ+Ⓚ	中	17		前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
悟空閃身	Ⓚ+Ⓚ	特殊行動	-		前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
悟空後翻	Ⓚ+Ⓚ	特殊行動	-		前掃旋腿	(うつ伏せ足・後転)ⓀⓀⓀ	下	20	
猿猴跳牆	Ⓚ+Ⓚ	特殊行動	-		前掃旋腿	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	下	20	
斜身翻躍	(ディフェンシブムーブ中)Ⓚ+Ⓚ	中・中	15、10		前掃旋腿	(仰向け足・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
斜身掃爪	(オフェンシブムーブ中)Ⓟ	中	15		前掃旋腿	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
斜身釘脚	(オフェンシブムーブ中)Ⓚ	中	18		前掃旋腿	(仰向け足・横転・ティレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
<b>悟空疾地中の技</b>					<b>割り込み行動</b>				
悟空疾地	Ⓚ+Ⓚ+Ⓠ	特殊行動	-	Ⓚ入れっぱなしで持続、近距離持続中ⓀorⓀで移動方向変化	楽天把月	Ⓚ+Ⓚ+Ⓠ	特殊行動	-	割り込み以外では出ない
悟空靠山	(悟空疾地中)Ⓟ	中	17	割り込み、キャンセル行動受付、Ⓚ+Ⓚの技につながる	落地望月	Ⓚ+Ⓚ+Ⓠ	特殊行動	-	割り込み以外では出ない
悟空散踢	(悟空疾地中)Ⓚ	中・中・中	10、12、12	覚-1 (3発目)	<b>キャンセル行動</b>				
前空翻	(悟空疾地中)Ⓟ+Ⓚ	特殊行動	-		猴子跳澗	Ⓚ+Ⓚ	中	20	覚-1
<b>割り込み行動</b>					大聖跳山	Ⓚ+Ⓚ	上	18	
楽天把月	Ⓚ+Ⓚ+Ⓠ	特殊行動	-	割り込み以外では出ない	大聖連踢	Ⓚ+Ⓚ	上	12	
落地望月	Ⓚ+Ⓚ+Ⓠ	特殊行動	-	割り込み以外では出ない	大聖降天	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ	上	20	覚-1
<b>キャンセル行動</b>					大聖翻爪	Ⓚ+Ⓚ	上	22	
猴子跳澗	Ⓚ+Ⓚ	中	20	覚-1	大聖連爪	Ⓚ+Ⓚ	特殊上	17	覚-1
大聖跳山	Ⓚ+Ⓚ	上	18		大聖脱靴	Ⓚ+Ⓚ	特殊下	16	
大聖連踢	Ⓚ+Ⓚ	上	12		前空翻	Ⓚ+Ⓚ	特殊行動	-	割り込み行動受付
大聖降天	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ	上	20	覚-1	前空双槌	(前空翻中)Ⓟ	中	18	
大聖翻爪	Ⓚ+Ⓚ	上	22						
大聖連爪	Ⓚ+Ⓚ	特殊上	17	覚-1					
大聖脱靴	Ⓚ+Ⓚ	特殊下	16						
前空翻	Ⓚ+Ⓚ	特殊行動	-	割り込み行動受付					
前空双槌	(前空翻中)Ⓟ	中	18						



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
ジャブ	①	上	10	
ジャブ	①②	上	10	踏み込む
ジャブ~ハイキック	①③	上	20	
ジャブ~ローキック	①④	下	14	
クイックフック	②②	上	10	
キーンエッジコンボ	②③③	上	16	
バーンアウトコンボ	②③③③	上	25	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ
ローリングローナックル	③①	下	18	
シットジャブ	③②	特殊下	9	
ボディブロー	③③	中	19	
ハイスピードジャブ	③④③	上	10	
フレイムトーキック	③④③③	中	21	
インフェルノソバット	③④③③③	中	25	ヒット時でロケットディスチャージへ、で振り向き状態へ
ショウダ	③④③③	上	13	
ライジングバックスピンキック	③④③③③	特殊上	25	覚-1
バックスピンローキック	③④③③④	下	18	
シャドウストライク	④①	中	16	
シャドウフング	④②	中	20	
バックナックル	④③	上	16	
シャドウスピンキック	④③③	中	17	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ
シャドウストームコンボ	④③③③	上	14	覚-1
ジャンピングエルボー	④④	中	18	覚-1
ハイキック	⑤	上	22	
ローキック	⑥	下	15	
フック	⑥①	上	18	
フェイスヒット	⑥②②	上	16	覚-1
クイックソバット	⑥③③	中	20	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ
スライドローキック	⑥④⑤	下	12	
ミドルキック	⑥⑤	中	21	
トーキック	⑥⑥	中	22	
シャドウスラッシュ	⑥⑦	上	15	
フェイススマッシュ	⑥⑧⑧	中	16	
ダークネスソバット	⑥⑧⑧③	上	24	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ、で振り向き状態へ
シャドウスピア	⑥⑨	中	21	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ
シャドウランス	⑥⑩	中	20	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ、覚-1
ヘッドスマッシュキック	⑥⑩③	特殊上	20	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ、覚-1
フェイドローキック	⑦①	中	22、16	でロケットディスチャージへ
デスサイズスラッシュ	⑦②	上	30	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ、覚-1
ドロップキック	⑦③	中	26	ヒット時でロケットディスチャージへ
ボルケーノニー	(立ち途中)⑧	中	22	
エルボー	⑧①	上	16	
ダブルエルボー	⑧②②	上	18	
コンボエルボーアッパー	⑧③③③	中	20	
ダークネスハンマー	⑧④④	中	20	
ストレート	⑧⑤④	上	12	
クイックコンボ	⑧⑥⑧⑧	中	14	
シャドウハンマー	⑧⑦⑧④	上	20	
ハンマースマッシュ	⑧⑧⑧④	中	19	
ショートアッパー	⑧⑨④	中	18	
コンビネーションブロー	⑧⑩⑧⑧	上	14	
シャットダウンニー	⑧⑩⑧⑧③	中	20	
ダークネススマッシュ	⑧⑩⑧⑧④	特殊上	16	
ハンサムスクラッチラッシュ	⑧⑩⑧⑧④⑧⑧	打撃投げ	40	でロケットディスチャージへ
ボルケーノアッパー	⑧⑩⑧⑧④	中	20	振り向き状態へ
ローリングボディプレス	⑧⑩⑧⑧④	中	22	覚-1
ジャンピングハンマーナックル	⑧⑩⑧⑧④	中	22	
デモンダンス	⑧⑩⑧⑧④	特殊行動	-	振り向き状態へ
デモンズテイル	⑧⑩⑧⑧④③	特殊上	22	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ、覚-1
ハイスピンキック	⑨①⑧	上	25	
ジャンピングソバット	⑨②⑧⑧	中	24	ヒット時でロケットディスチャージへ、で振り向き状態へ
ダークネスソード	⑨③⑧⑧	特殊上	25	ヒット時でロケットディスチャージへ
ロースピニングキック	⑨④⑧⑧	下	19	
ロードロップキック	⑨⑤⑧⑧	下	20	
クイックバックスピンキック	(ディフェンシブ中)⑨⑥⑧⑧	中	25	ヒット時でロケットディスチャージへ、振り向き状態へ
クイックボディ	(オフエンシブ中)⑨⑦	中	16	
クイックニー	(オフエンシブ中)⑨⑧	中	21	
<b>フェイクロール中の技</b>				
フェイクロール	⑨⑨⑨⑨⑨⑨	特殊行動	-	
ヴィーナス	(フェイクロール中)⑨⑩	中	25	
ヴィーナスディバージョン	(フェイクロール中)⑨⑩③	上	16	覚-1
<b>トルネードスピン中の技</b>				
トルネードスピン	⑨⑩⑧⑧⑧	特殊行動	-	さばき
ハートブレイクスマッシュ	(トルネードスピン中)⑨⑩⑧	上	22	覚-1
フェイクソバット	(トルネードスピン中)⑨⑩⑧③	中	20	
ダークネスフレイム	(トルネードスピン中)⑨⑩⑧③⑧	打撃投げ	37	覚-1
<b>ロケットディスチャージ中の技</b>				
ロケットディスチャージ	⑨⑩⑧⑧⑧⑧⑧	特殊行動	-	
バックファイア	⑨⑩⑧⑧⑧⑧⑧	特殊行動	-	
フライングクロスチョップ	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧	中	30	覚-1
ドロップキック	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧③	中	26	ヒット時でロケットディスチャージへ
ロードロップキック	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧④	下	24	
トベ・モルタル	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧④⑧⑧	上	40	ガード不能、覚-2
デモンダンス	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧④⑧⑧⑧	特殊行動	-	振り向き状態へ
デモンズテイル	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧④⑧⑧⑧③	特殊上	22	ヒットorガード時でロケットディスチャージへ、覚-1
フェイクロール	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧④⑧⑧⑧⑧⑧	特殊行動	-	
デジャヴ	(ロケットディスチャージ中)⑨⑩⑧④⑧⑧⑧⑧⑧⑧	上段キャッチ	55	覚-2
<b>ジャンプ攻撃</b>				
ステップハンマー	(上昇中)⑨⑩⑧	中	25	
ロックパンチ	(空中)⑨⑩⑧	中	25	

\*コマンドでロケットディスチャージ中とあるものはバックファイア中も出せる

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
トークラッシュ	(空中)⑩	中	25	
ハンマーエッジ	(着地ぎわ)⑩	中	20	
<b>背後攻撃</b>				
ショウダ	(敵背後)⑩	上	12	⑩からの技につながる
ダークネスハンマー	(敵背後)⑩①	中	19	
ビハインドヒールキック	(敵背後)⑩②	中	22	
レブスローキック	(敵背後)⑩③	下	20	
メテオインパクト	(敵背後)⑩④	中	30	覚-1
バックナックル	(敵背後)⑩⑤	上	15	
フレイムトーキック	(敵背後)⑩⑥⑧	中	21	
インフェルノソバット	(敵背後)⑩⑥⑧⑧	中	25	で振り向き状態へ、ヒット時でロケットディスチャージへ
スタンプブレイド	(敵背後)⑩⑥⑧	特殊上	24	
<b>ダウン攻撃</b>				
バーソナルエルボー	(敵ダウン)⑩①	ダウン攻撃	26	
トレッドスマッシュ	(敵ダウン)⑩②	ダウン攻撃	13	
450スプラッシュ	(敵ダウン)⑩③	ダウン攻撃	22	
ローリングボディプレス	(敵ダウン)⑩④⑧	ダウン攻撃	26	
<b>投げ技</b>				
ハイスピードブレインバスター	⑩⑥⑧	上段投げ	40	
ディカピテーション	⑩⑦⑧⑧	上段投げ	45	
ホールドラッグ	⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	45	
スイングDDT	⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	上段投げ	55	
スクリュードラッグ	⑩⑧⑧⑧	上段投げ	40	
44	⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	42	覚-1
ワールウインド	⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	上段投げ	40	
ジャストフェイスロック	⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	投げコンボ	20	覚-2
アストロシザーズ	⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	45	
ヘッドシザーズ	⑩⑧⑧⑧⑧⑧	上段投げ	55	
ハンマースルー	⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	0	壁ヒット時ダメージ22、でロケットディスチャージへ
ハイスピードウラカン・ラナ	⑩⑧⑧⑧⑧	上段キャッチ	45	
スイングDDT	(壁正面)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	上段投げ	65	
レブスカッター	(壁正面)⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	50	覚-1
トベ・インベルティダ	(壁正面)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	上段投げ	65	覚-1
サンダークラブ	(敵右)⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	40	
ファルシオン	(敵左)⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	40	
スティンキンググリープ	(敵右)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	上段投げ	55	
ストライクバック	(敵左)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	上段投げ	55	
ミステリアス・ラナ	(敵後ろ向き)⑩⑧⑧⑧⑧	上段投げ	55	
ローリングクラッチ	(敵しゃがみ)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	下段投げ	30	
ファンタスマ	(敵しゃがみ)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	下段投げ	0	
スプレッドウイング	(敵しゃがみ)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	下段投げ	65	
サンダークラブ	(敵右しゃがみ)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	下段投げ	40	
ファルシオン	(敵左しゃがみ)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	下段投げ	40	
ダイヤモンドダスト	(敵後ろ向きしゃがみ)⑩⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧⑧	下段投げ	60	覚-2
<b>起き上がり攻撃</b>				
ビハインドキック	(うつ伏せ足)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(うつ伏せ足・横転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(うつ伏せ足・前転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(うつ伏せ頭)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(うつ伏せ頭・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(うつ伏せ頭・横転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(うつ伏せ頭・後転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(仰向け足)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(仰向け足・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(仰向け足・横転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(仰向け足・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
レブスブロー	(仰向け足・後転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(仰向け頭)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(仰向け頭・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(仰向け頭・横転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(仰向け頭・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドキック	(仰向け頭・前転)⑩⑩⑩⑩	中	20	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足・横転)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(うつ伏せ足・前転)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(うつ伏せ頭)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(うつ伏せ頭・横転)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(うつ伏せ頭・後転)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(仰向け足)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(仰向け足・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(仰向け足・横転)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(仰向け足・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
レブスローキック	(仰向け足・後転)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(仰向け頭)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(仰向け頭・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(仰向け頭・横転)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(仰向け頭・横転・ディレイ)⑩⑩⑩⑩	下	20	
ビハインドローキック	(仰向け頭・前転)⑩⑩⑩⑩	下	20	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# 結城 晶 (ゆうき あきら)

AKIRA YUKI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
沖捶	Ⓔ	上	12	
沖捶	⬇️Ⓔ	上	12	踏み込む
八門開打	ⒺⒺ	中	12	
環捶腿	ⒺⓀ	上	20	キャンセル可
崩捶	⬇️Ⓔ	特殊下	9	
衝捶	⬆️Ⓔ	中	19	
衝捶～単閉襠	⬆️Ⓔ	特殊行動	—	
按掌	⬆️ⒺⒺ	上	12	上段ガード外し
按掌頂肘	⬆️ⒺⒺⒺ	中	20	
衝捶～提籠換歩	⬆️ⒺⒺⓀ+Ⓞ	特殊行動	—	提籠換歩へ
裡門頂肘	⬆️Ⓔ	中	20	
躍歩頂肘	⬆️ⒺⒺ	中	20	
上歩川掌	⬆️Ⓔ	上	22	覚-1
伏虎	⬆️Ⓔ	中	25	覚-1
伏虎～七星歩	⬆️ⒺⒺor⬆️	特殊行動	—	
猛虎硬爬山	⬆️Ⓔ	特殊中	22~35	距離によってダメージ変化
猛虎硬爬山	(崩し中)⬆️Ⓔ	特殊中	25	擡打頂肘への移行なし
猛虎硬爬山～擡打頂肘	⬆️Ⓔ(ガードorヒット時)Ⓔ	中	20	
白虎双掌打	⬆️ⒺⒺ	中	30	
白虎双掌打	(崩し中)⬆️ⒺⒺ	中	30	
虎撲	⬆️ⒺⒺ	中	25	
揚炮	⬆️Ⓔ	中	30	
昇腿	Ⓚ	上	20	キャンセル可
羊低頭	⬆️Ⓚ	中	18	
圍抱	⬆️ⓀⒺ	上	16	
右端脚	⬆️Ⓚ	中	25	
右端脚	(崩し中)⬆️Ⓚ	中	20	
連環腿	⬆️ⓀⓀ	中	20	
斧刃脚	⬆️Ⓚ	下	14	
易前腿	⬆️or⬆️Ⓚ	下	10	
側腿	⬆️Ⓚ	中	24	
金鷄抖翎	Ⓔ+Ⓚ	中	16	
拗歩衝捶	Ⓔ+ⓀⒺ	上	14	
連環撐掌	Ⓔ+Ⓚ⬆️Ⓔ	中	16	
推窓	Ⓔ+ⓀⒺ+Ⓚ	上	22	覚-1
穿山靠	⬆️Ⓔ+Ⓚ	中	18	
爬山量天地	⬆️Ⓔ+ⓀⒺ	中	18	覚-1
穿山靠～七星歩	⬆️Ⓔ+ⓀⒺor⬆️	特殊行動	—	
跳山崩捶	⬆️Ⓔ+Ⓚ	中	25	ため可、最大ため時:ダメージ45・覚-2
鉄山靠	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓚ	中	20~65	距離によってダメージ変化
馬歩衝靠	⬆️Ⓔ+Ⓚ	中	27	
外門頂肘	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓚ	中	24	さばき
搜下崩捶	⬆️Ⓔ+Ⓚ	下	21	
劈捶	⬆️Ⓔ+Ⓚ	中・中	10、15	
斬手	Ⓚ+Ⓞ	中	18	
鶴子栽肩	Ⓚ+ⓄⒺ	中	20	ため可、最大ため時:ダメージ30
提膝彈腿	Ⓚ+Ⓞ(1フレームでⓄ離す)	中	27	
擊歩翻胯	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	特殊中	5	上段ガード外し、崩し
開胯	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	上	5	上段ガード外し、崩し
迎門鉄扇	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	中	26	
崩擊手	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	中	16	さばき、覚-1
崩擊手～外門頂肘	⬆️Ⓔ+Ⓚ+ⓄⒺ	中	18	
貼山靠	(ディフェンシブムーブ中)Ⓔ+Ⓚ	中	20	
撐掌	(オフエンシブムーブ中)Ⓔ	中	16	
十字蹬腿	(オフエンシブムーブ中)Ⓚ	中	21	
<b>七星歩中の技</b>				
七星歩～頂肘	(七星歩中)⬆️or⬆️Ⓔ	中	19	
橫打	(七星歩中)⬆️or⬆️ⒺⒺ	上	14	
<b>提籠換歩中の技</b>				
提籠換歩	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	特殊行動	—	
提籠換歩～頂心肘	(提籠換歩中)Ⓔ	中	20	
提籠換歩～衝捶	(提籠換歩中)(遅め)Ⓔ	中	19	⬆️で提籠換歩へ
提籠換歩～蛇身飛勢	(提籠換歩中)Ⓚ	下	17	
白鶴冲天	(提籠換歩中)Ⓚ(ヒット時)Ⓔ+Ⓞ	打撃投げ	30	
提籠換歩～翻身小纏	(提籠換歩中)Ⓔ+Ⓚ	特殊行動	—	さばき
提籠換歩～翻身小纏～小纏崩捶	(提籠換歩中)Ⓔ+Ⓚ(さばき時)⬆️Ⓔ	中	30	覚-1
<b>崩擊雲身双虎掌</b>				
崩拳	Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	中	18	
鶴子穿林	(崩拳ヒット時)⬆️Ⓔ+Ⓞ	打撃投げ	22	
双掌	(鶴子穿林ヒット時)⬆️or⬆️Ⓔ	投げコンボ	27	
<b>修羅霸王靠華山</b>				
龍槍式	⬆️Ⓚ+Ⓞ	特殊中	16	
馬歩頂肘	⬆️Ⓚ+Ⓞ⬆️Ⓔ	中	16	
鉄山靠	⬆️Ⓚ+Ⓞ⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓚ	中	30	
鉄山靠	⬆️Ⓚ+Ⓞ⬆️Ⓔ+Ⓚ	中	15	
虚歩	⬆️Ⓚ+Ⓞ⬆️Ⓔor⬆️	特殊行動	—	振り向き状態へ
<b>穿刃昇膝伏虎撃</b>				
斧刃脚	⬆️Ⓚ+Ⓞ	特殊下	10	
上歩頂膝	⬆️Ⓚ+ⓄⓀ	中	10	
伏虎	⬆️Ⓚ+ⓄⓀ⬆️Ⓔ	中	15	
<b>ジャンプ攻撃</b>				
落歩斜捶	(上昇中)Ⓔ	中	25	
落歩捶	(空中)Ⓔ	中	25	
跳刺腿	(上昇中or空中)Ⓚ	中	25	
跳刺腿	(着地ぎわ)Ⓚ	中	20	
<b>背後攻撃</b>				
拳背捶	(敵背後)Ⓔ	上	12	Ⓔからの技につながる
背落劈	(敵背後)⬆️Ⓔ	中	14	覚-1
背腿	(敵背後)Ⓚ	上	30	
破膝腿	(敵背後)⬆️Ⓚ	下	10	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
地旋腿	(敵背後)⬆️Ⓚ	下	20	
鉄山靠	(敵背後)Ⓔ+Ⓚ	中	30	
背身崩拳	(敵背後)Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	中	18	Ⓔ+Ⓚ+Ⓞからの技につながる
<b>壁技</b>				
壁躍腿	(壁正面)⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	中	20	
<b>ダウン攻撃</b>				
槍下炮	(敵ダウン)⬆️Ⓔ	ダウン攻撃	12	
擊崩捶	(敵ダウン)⬆️Ⓔ	ダウン攻撃	20	
<b>投げ技</b>				
倒身搜腿	Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	35	
開弓勢	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	40	
開弓纏身撐打	⬆️Ⓔ+Ⓞ⬆️or⬆️	上段投げ	20	
大纏崩捶	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	25	
順歩翻胯	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	10	崩し
鶴子穿林	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	28	
獅子抱月	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	40	
進歩里胯	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	0	崩し
心意把	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	60	覚-1
順身翻胯	⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段キック投げ	0	
心意把	⬆️Ⓔ+ⓄⒺ+Ⓚ	投げコンボ	20	覚-1
闊歩	⬆️Ⓔ+Ⓞ⬆️or⬆️	投げコンボ	0	
靠山壁	⬆️Ⓔ+Ⓞ⬆️or⬆️Ⓔ+Ⓚ	投げコンボ	15	
獅子抱月	(壁背後)⬆️Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	65	
弓歩頂肘	(敵側面)Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	40	
大浙江	(敵後ろ向き)Ⓔ+Ⓞ	上段投げ	55	
<b>当て身技</b>				
外門頂肘	⬆️or⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:左上中Ⓔ)	当て身	20+α	
揚炮	⬆️or⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:右上中Ⓔ)	当て身	20+α	
単翼頂	⬆️or⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:上中Ⓚ)	当て身	20+α	
翻身単打	⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:下Ⓔ)	当て身	20+α	
双拍手	⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:下Ⓚ)	当て身	20+α	
外門頂肘	⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:肘)	当て身	20+α	
上歩衝靠	⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:右ミドル)	当て身	20+α	
背歩裏肘	⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:左ミドル)	当て身	20+α	
旋風双撞	⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:膝)	当て身	20+α	
衝天靠	⬆️Ⓔ+Ⓚ(対:サマー)	当て身	20+α	
通天砲	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ	さばき	—	さばき
猛虎硬爬山	⬆️Ⓔ+Ⓚ+Ⓞ(さばき時)⬆️Ⓔ	中	30	
<b>起き上がり攻撃</b>				
活面後旋腿	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	中	20	
活面旋腿	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	
地掃脚	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(うつ伏せ足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	下	20	
虎双腿	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(うつ伏せ頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
虎双腿	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(仰向け足・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(仰向け足・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
活面掃腿	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(仰向け頭・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
後旋腿	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(仰向け頭・横転・ディレイ)ⓀⓀⓀ	下	20	
地掃脚	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	下	20	





技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
打撃技				
ストレートリード	②	上	12	
ストレートリード	②②	上	12	踏み込む
ジャブストレート	②②	上	10	
フラッシュピストンパンチ	②②②	上	12	
ダブルパンチスラッシュキック	②②②	上	20	◇でスライドシャッフルへ
ダブルパンチミドルスマッシュ	②②②	中	19	
コンボスマッシュソード	②②②②	上	20	
コンボスマッシュバックナックル	②②②②	上	12	◇or②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ
コンボスマッシュバックナックルスピン	②②②②②	上	18	◇でスライドシャッフルへ
コンボスマッシュバックナックルロー	②②②②②②	下	14	
リブクラッシュ	②②②②②②②	中	16	
ジャブストレートバックナックル	②②②②	上	22	◇or②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ、覚-1
コンボバックナックルスピン	②②②②②	上	25	振り向き状態へ
ジャブダブルストレート	②②②②	特殊上	20	
パンチハイキック	②②	上	20	キャンセル可
パンチサイドキック	②②	中	16	
ミドルスマッシュ	②②	中	19	
ミドルスマッシュバックナックル	②②②	上	12	◇or②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ
ミドルバックナックルスピン	②②②②	上	18	◇でスライドシャッフルへ
ロースラッシュ	②②②②②	下	14	
リブクラッシュ	②②②②②②②	中	16	
ミドルスマッシュソード	②②②②	上	20	
スピニングバックナックル	②②②	上	22	◇or②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ
ダブルバックナックル	②②②②	特殊上	22	覚-1
スピニングスラントバックナックル	②②②②	下	15	
スピニングアームキック	②②②②	特殊上	25	振り向き状態へ
スピニングバックナックルロー	②②②②②	下	18	
サイドフックターン	②②②②	上	14	振り向き状態へ
スクアットストレート	②②	特殊下	9	
スマッシュアッパー	②②②	中	18	
スマッシュストレート	②②②	上	16	
スマッシュストレートフック	②②②②	上	10	
ライトニングバックナックル	②②②②②	上	20	覚-1
スマッシュバックナックル	②②②②②②	中	24	ため可、最大ため時：ダメージ40
スラントバックナックル	②②②②	下	16	
レイジキック	②②②②	上	18	
スマッシュキック	②②②	上	20	キャンセル可
フォワードキック	②②②	上	22	キャンセル可
フラッシュソードキック	②②②②	上	22	
スマッシュキック～バックナックル	②②②②	上	15	◇でスライドシャッフルへ、◇or②②②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ
コンボナックルスピンキック	②②②②②	特殊上	25	振り向き状態へ
コンボナックルロー	②②②②②②	下	18	
ダブルスピニングキック	②②②②	中	18	
ニーキック	②②②	中	20	
ダッシュハンマーキック	②②②②	中	26	
スタンディングニーキック	②②②②	中	15	
スタンディングニーキックコンボ	②②②②②	上	20	
スピニングキックターン	②②②②②	上	21	振り向き状態へ
グローインキック	②②②②	中	23	
スマッシュローキック	②②②②	下	12	
フェイクエルボー	②②②②	中	19	◇②が出る前に入力
フェイクエルボーバックナックル	②②②②②	特殊上	21	◇②が出る前に入力、覚-1
ローキック	②②②②	下	12	
ミドルキック	②②②②	中	21	
ミドルキック～ジャブ	②②②②②	上	8	◇or②②②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ
スピニングコンビネーション	②②②②②	上	20	◇でスライドシャッフルへ
ハイアングルアッパーキック	②②②②②	中	28	
サマーソルトキック	②②②②②	中	32	◇②②②②②②②②でも出せる
ダブルドラゴン	②②②②②	中・上	18、15	覚-1、◇②②②②②②②②でも出せる
ビートナックル	②②②②②	中	20	覚-1
ビート&バックナックル	②②②②②②	上	12	
ビートスピンキック	②②②②②②	特殊上	25	◇でスライドシャッフルへ
チョッピングレフト	②②②②②	中	20	◇でスライドシャッフルへ、◇or②②②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ、覚-1
チョッピングレフトコンボ	②②②②②②②	中	20	
スウェーフック	②②②②②	上	14	②からの技につながる
ビルジー	②②②②②②	上	16	覚-1
ライトニングキック1	②②②②②	特殊中	10	
ライトニングキック2	②②②②②②	中	8	
ライトニングキック3	②②②②②②②	中	8	
ライトニングキック4	②②②②②②②②	上	10	
ライトニングキック5	②②②②②②②②②	上	30	
ボディロー	②②②②②	上	18	
レイジオブドラゴン	②②②②②(ヒット時)②②②	打撃投げ	35	覚-1
ドラゴンコンビネーション1	②②②②②	中	16	
ドラゴンコンビネーション2	②②②②②②	中	13	◇or②②②②②②②②でサイドスライドシャッフルへ
ドラゴンコンビネーション3	②②②②②②②	中	18	覚-1
スピニングキック	②②②②②	上	21	◇でスライドシャッフルへ
スピニングキックロー	②②②②②②②	下	20	
ステップインミドルキック	②②②②②②	中	30	◇で振り向き状態へ、覚-1
スピンヒールソード	②②②②②②	中	22	
ミドルスピンキック	②②②②②②	中	25	
レッグスライサー	②②②②②②	下	20	
スピンレッグスライサー	②②②②②②②	特殊上	20	
ジャンピングソバット	②②②②②②	中	30	
ヘッドフックキック	②②②②②②	上	30	
スイッチステップ	②②②②②②	特殊行動	-	
スイッチスピンキック	②②②②②②②	中	25	◇でスライドシャッフルへ
バリアキック	(ディフェンシブムーブ中)②②②	中	25	
サイドステップボディ	(オフエンシブムーブ中)②	中	13	
サイドステップハンマーキック	(オフエンシブムーブ中)②	中	21	
スライドシャッフル中の技				
スライドシャッフル	②②②②②②②	特殊行動	-	
フラッシュバックナックル	(スライドシャッフル中)②	上	15	
ステップインソード	(スライドシャッフル中)②	中	26	キャンセル可
ステップインロークラッシュ	(スライドシャッフル中)②②	下	16	◇でスライドシャッフルへ
ステップインロー・スラッシュ	(スライドシャッフル中)②②②	上	16	覚-1
ドラゴンバックナックル	(スライドシャッフル中)②②②	中	21	覚-1
ダッキング	(スライドシャッフル中)②②②	特殊行動	-	
ダッキング～ヘビボディ	(スライドシャッフル中)②②②②	中	14	覚-1
ダッキング～トーキック	(スライドシャッフル中)②②②②	中	16	
トーキックサマーソルトキック	(スライドシャッフル中)②②②②(ヒット時)②②②	打撃投げ	40	覚-1

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
ダッキング～ファイヤー	(スライドシャッフル中)②②②②②②	特殊上	33	
サイドスライドシャッフル中の技				
スピアエルボー	(サイドスライドシャッフル中)②	中	19	
エルボーバックナックル	(サイドスライドシャッフル中)②②	特殊上	18	覚-1
ジャンプ攻撃				
エルボー	(上昇中)②	中	25	
ステップストレート	(空中)②	中	25	
ステップフックキック	(上昇中、空中)②	中	25	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)②	中	20	
背後攻撃				
ターンナックル	(敵背後)②	上	10	②からの技につながる
ターンスラントバックナックル	(敵背後)②②	下	14	
レイジキック	(敵背後)②②②	上	18	
ターンキック	(敵背後)②	上	26	◇でスライドシャッフルへ
ターンロースピニングキック	(敵背後)②②	下	20	
ブラインドバックナックル	(敵背後)②②②	中	25	覚-2
スライドシャッフル	(敵背後)②②②②	特殊行動	-	スライドシャッフルへ
壁技				
リアクトラウンドキック	(壁正面)②②②②②②	中	30	
ウォールバックロール	(壁正面)②②②②②②	特殊行動	-	
ダウン攻撃				
サッカーボールキック	(敵ダウン)②②	ダウン攻撃	13	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン)②②	ダウン攻撃	22	
投げ技				
フェイススマッシュキック	②②②②	上段投げ	25	
ワンインチブロー	②②②②	上段投げ	20	覚-1
ワンインチブロー～スイッチバックブローコンボ	②②②②②②②②	上段投げ	20～25	敵の腹側に回るとダメージ20、背側に回るとダメージ25
ドラゴンフィスト	②②②②②②	上段投げ	45	覚-1
ニーストライク	②②②②②②	上段投げ	55	
ドラゴンスタンプ	②②②②②②	上段投げ	42	覚-1
サディスティックハンギングニー	②②②②②②	上段投げ	55	
ウォールフェイスクラッシュ	(敵壁背後)②②②②②②	上段投げ	65	
ネックスラッシング	(敵側面)②②②②	上段投げ	40	
フェイスクラッシャー	(敵後ろ向き)②②②②	上段投げ	50	
当て身技				
バクサオ	レバーニュートラル時(対・上中②)	当て身	-	
バクサオナックル	(バクサオ成功時)②	中	10	
起き上がり攻撃				
ライジングバックキック	(うつ伏せ足)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ティレイ)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転・ティレイ)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ティレイ)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転・ティレイ)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ティレイ)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転・ティレイ)②②②②	中	20	
ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・ティレイ)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・横転・ティレイ)②②②②	中	20	
ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)②②②②	中	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(うつ伏せ頭・後転)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け足)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け足・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け足・横転)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け足・横転・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け足・後転)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け頭)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・横転・ティレイ)②②②②	下	20	
ロースピンキック	(仰向け頭・前転)②②②②	下	20	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# サラ・ブライアント

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>					<b>打撃技</b>				
ストレートリード	P	上	10		ブリーズショット	△P+K	上	10	
ストレートリード	◆P	上	10	踏み込む	ウインドナックル	△P+K(P)	上	10	
ジャブストレート	P(P)	上	10		ライジングアッパー	△P+K(△P)	中	18	
フラッシュビストンパンチ(A)	P(P)P	上	10		ブリザードキック	△P+K(△P)K	中	21	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)、覚-1
フラッシュビストンパンチ(B)	P(P)△P	上	10		ストームコンビネーション	△P+K(P)K	上	21	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
フラッシュビストンパンチ(C)	P(P)△P	上	10		ダブルライズキック	△P+K	中・中	17、10	フラミンゴへ
サーベントテイル	P(P)△K	下	21		サーベントトーキック	△P+K	中	16	
サーベントバイト	P(P)△K(K)	中	18		サーベントスマッシュキャノン	△P+K(K)	上	10	
コンボライジングニー	P(P)P(K)	中	24		スピニングスケアクロウ	K+G	上	20	フラミンゴへ、P+K+Gでステップへ
コンボサマーソルトキック	P(P)or△P(K)	中	28		クラッシュトルネード	(立ち途中)K+G	上	30	ため可、ため時覚-2、最大ため時:判定中・ダメージ42
コンボサマーソルトキック	P(P)P(or)△K	中	28		ヒールスラッシュ	△K+G	中	20	
コンボスケアクロウ	P(P)P(△K)	上	20	フラミンゴへ	シャドウスラッシュ	△K+G(K)	中	20	
コンボバックspinキック	P(P)K	上	20		スピアキック	△K+G	上	18	覚-1
コンボリバースハイキック	P(P)K(K)	特殊上	13	フラミンゴへ	スピアキックコンボ	△K+G(K)	中	21	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)、覚-1
パンチハイキック	P(K)	上	20	キャンセル可	クレセントヒール	△K+G	中	22	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
パンチニーキック	P(△K)	中	16		レッグスライサー	△K+G	下	18	
ライジングエルボー	△P	中	16		ライジングニー	◆△K+G	中	30	
エルボーサイドチョップ	△P(P)	上	12	覚-1	ライジングニーダブル	◆△K+G(K)	中	19	
ダブルジョイントバット	△P(K)	特殊中	20		ライジングニーコンボ	◆△K+G・K	中	19	
エルボーフックキック	△P(△K)	上	18	フラミンゴへ、P+K+Gでステップへ	ラウンドキック	△K+G	中	20	
バックナックル	△P	上	12		ローspinキック	△K+G	下	20	
サーベントレイジ	△P(K)	中・上	8、8		ヴァルキリーロー	△K+G	下	12	
サーベントフレンジー	△P(K)(2発目ヒット時)K	特殊上	8		ヴァルキリーソード	△K+G(K)	上	20	フラミンゴへ、P+K+Gでステップへ
テイルスウィープ	△P(K)(2発目ヒット時)K(K+G)	上	20	△P(K)からも移行できる	ヴァルキリーフライト	△K+G	中	18	
サーベントクロー	△P(K)(2発目ヒット時)K(△K)	中	20	△P(K)からも移行できる	ヴァルキリージャブ	△K+G(P)	上	10	
バックナックルターン	△P	上	14	振り向き状態へ	ヴァルキリーストレート	△K+G(P)P	特殊上	12	
スクアットストレート	△P	特殊下	9		ヴァルキリーストライク	△K+G(P)P(K)	中	17	
スナッチサイドチョップ	△P	上	10	覚-1	ソードスラッシュ	△K+G(K)	中	16	
セットアップコンビネーション	△P(K)	上	20	フラミンゴへ、P+K+Gでステップへ	ソードラッシュコンボ	△K+G(K)K	上	20	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)
ヴァーティカルフックキック	K	上	21	キャンセル可	ムーンサルト	△P+K+G	特殊行動	-	
ヴァーティカルフックキック	◆K	上	21	キャンセル可	サイドステップキック	(ディフェンシブムーブ中)P+K	中	25	
ハイキックストレート	K(P)	上	8		サイドステップスラッシュ	(オフェンシブムーブ中)P	中	13	
ダブルスラストキック	K(K)	中	17		サイドステップニー	(オフェンシブムーブ中)K	中	21	
ニーキック	△K	中	20		ランニングニー	(走り中)◆K	中	25	
ダッシュニー	△△K	中	25		<b>フラミンゴ中の技</b>				
スイッチキック	△K	中	15	フラミンゴへ	カットインパンチ	(フラミンゴ中)P	上	8	Pからの技につながる
シャープソード	△△K	上	21	振り向き状態へ	カットインチョップ	(フラミンゴ中)△P	上	10	△Pからの技につながる、覚-1
シャープソードコンボ	△△K(K)	特殊上	18	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)	ラビッドキック	(フラミンゴ中)K	特殊上・上	12、8	フラミンゴへ
クイックニー	△△K	中	18		サイドキックコンビネーション	(フラミンゴ中)K(K)	中	17	フラミンゴへ
ジャックナイフキック	△K	中	20		ハイキックシフトコンビネーション	(フラミンゴ中)K(△K)	上	12	フラミンゴへ
ジャックナイフミドルキック	△K(K)	中	17		ローカットコンビネーション	(フラミンゴ中)K(△K)	下	13	フラミンゴへ
ローキック	◆or△K	下	12		キャノンコンビネーション	(フラミンゴ中)K(K+G)	中	17	フラミンゴへ
スピニングキック	◆△K	上	15	振り向き状態へ	ガードクラッシュソード	(フラミンゴ中)△K	上	25	フラミンゴへ
ダブルspinキック	◆△K(K)	上	15	覚-1	ヴァルキリーランサー	(フラミンゴ中)△K	中	21	フラミンゴへ
ミドルキック	△K	中	16		クラッシュロー	(フラミンゴ中)△K	下	16	フラミンゴへ
ミラージュキック	△K(K)	上・上	8、12	フラミンゴへ	ハンドホールドネックカット	(フラミンゴ中)△K(ヒット時)P+G	打撃投げ	30	敵後ろ向きヒット時:ダメージ35
ドラゴンスマッシュキャノン	△△K	中	27		カットインミドル	(フラミンゴ中)△K	中	17	フラミンゴへ
フェザースケアクロウ	△K	中	20	フラミンゴへ	スイッチロー	(フラミンゴ中)△K	下	16	フラミンゴへ
サマーソルトキック	△K	中	32	△K+Gでも出せる	サマーソルトキック	(フラミンゴ中)△or△K	中	30	
フルspinヒールキック	△K	中	21		フェイク	(フラミンゴ中)P+K(対・下P)	さばき	-	さばき、フラミンゴへ
ヒールキックムーンサルト	△K(P+K+G)	特殊行動	-		バックナックル	(フラミンゴ中)△P+K	上	9	
ハイドサイドキック	P+K	中	20	さばき、フラミンゴへ	バックナックルサイドキック	(フラミンゴ中)△P+K(K)	中	19	
					バックナックルローキック	(フラミンゴ中)△P+K(△K)	下	10	





技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
エッジキックコンボ・ダブル	(フラミンゴ中) ◁P+K K(ヒット時) K	中	10		レクイエム	◁P+G	上段投げ	25	
エッジキックコンボ・トリプル	(フラミンゴ中) ◁P+K K(ヒット時) K	上	10	フラミンゴへ	レクイエム～ミラージュ ステップキック	◁P+G or ◁	上段投げ	25	
サイドネックカットソード	(フラミンゴ中) ◁ or ◁P+K	中	23	フラミンゴへ、キャンセル可	ネックブリーカードロップ	◁P+G	上段投げ	40	
バックスピンキック	(フラミンゴ中) K+G	上	20		フォーリンエンジェルスロー	◁P+G	上段投げ	40	
ミラージュステップ	(フラミンゴ中) K+G or ◁	特殊行動	-		マーメイドファランクス	◁P+G	上段投げ	35	
リバースハイキック	(フラミンゴ中) K+G	特殊上	13	フラミンゴへ	レッグホールドスロー	◁P+G	上段投げ	50	
ヒールソードスラッシュ	(フラミンゴ中) ◁K+G	中	30		スイートペイン	◁ or ◁P+G	上段投げ	55	
ロースピンキック	(フラミンゴ中) ◁K+G	下	20	フラミンゴへ	フロントスープレックス	◁P+G	上段投げ	40	
ヒールソード	(フラミンゴ中) ◁K+G	中	20	覚-1	ローリングフェイスラッシュ	◁P+G	上段投げ	45	
ネックカットスラッシュ	(フラミンゴ中) ◁K+G (ヒットorガード時) P+G	打撃投げ	40		ライトニングニースマッシュ	(敵壁背後) ◁P+G	上段投げ	60	
レッグフックスロー	(フラミンゴ中) P+G	上段キック投げ	45		シェルブレイクエルボー	(敵側面) P+G	上段投げ	40	
ガトリングキックビート	(フラミンゴ中) ◁ or ◁P+G or ◁P+G	上段キック投げ	60	覚-2	バックドロップ	(敵後ろ向き) P+G	上段投げ	50	
ステップインメナス	(フラミンゴ中) ◁	特殊行動	-	フラミンゴへ	<b>起き上がり攻撃</b>				
バックロールエスケープ	(フラミンゴ中) ◁P+K+G	特殊行動	-		ライジングバックキック	(うつ伏せ足) KKK	中	20	
ムーンサルト	(フラミンゴ中) ◁P+K+G	特殊行動	-	フラミンゴへ	ライジングバックキック	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中	20	
ターンキック	(敵背後・フラミンゴ中) K	上	25		ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転) KKK	中	20	
ターンロースピンキック	(敵背後・フラミンゴ中) ◁K	下	20		ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ) KKK	中	20	
ターンナックル	(敵背後・フラミンゴ中) P	上	10	Pからの技につながる	ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転) KKK	中	20	
<b>ステップ中の技</b>					ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭) KKK	中	20	
ステップ	(フラミンゴ中) P+K+G	特殊行動	-	ステップへ	ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中	20	
ステップ～クロスストレート	(ステップ中) P	上	10		ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中	20	
クロスストレート～フックキック	(ステップ中) P	特殊上	18	フラミンゴへ、P+K+Gでステップへ	ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ) KKK	中	20	
ステップ～トキック	(ステップ中) K	中	16	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)	ヴァーティカルスピンキック	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中	20	
トキック～バックスピンキック	(ステップ中) K	特殊上	20		ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足) KKK	中	20	
トキックコンビネーション	(ステップ中) KKK	中	16	キャンセル可(キャンセル時はフラミンゴへ)	ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・ディレイ) KKK	中	20	
ステップ～ローキック	(ステップ中) ◁K	下	10	フラミンゴ中◁P+Kからの技につながる	ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転) KKK	中	20	
ステップ～フェイク	(ステップ中) P+K(対下P)	さばき	-	さばき、フラミンゴへ	ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・横転・ディレイ) KKK	中	20	
ステップ～ラウンドスピンキック	(ステップ中) K+G	上	20		ヴァーティカルスピンキック	(仰向け足・後転) KKK	中	20	
トルネードスピンキック	(ステップ中) K+G	特殊上	20	覚-2	ライジングバックキック	(仰向け頭) KKK	中	20	
ステップ～サーベントテイル	(ステップ中) ◁K+G	下	21		ライジングバックキック	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中	20	
サーベントバイト	(ステップ中) ◁K+G	中	18		ライジングバックキック	(仰向け頭・横転) KKK	中	20	
<b>ジャンプ攻撃</b>					ライジングバックキック	(仰向け頭・横転・ディレイ) KKK	中	20	
エルボー	(上昇中) P	中	25		ライジングバックキック	(仰向け頭・前転) KKK	中	20	
ステップストレート	(空中) P	中	25		ロースピンキック	(うつ伏せ足) KKK	下	20	
ステップフックキック	(空中) K	中	20		ロースピンキック	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	下	20	
ステップヒールキック	(着地ざわ) K	中	20		ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転) KKK	下	20	
<b>背後攻撃</b>					ロースピンキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ) KKK	下	20	
ターンナックル	(敵背後) P	上	10	Pからの技につながる	ロースピンキック	(うつ伏せ足・前転) KKK	下	20	
ターンローストレート	(敵背後) ◁P	下	12		ロースピンキック	(うつ伏せ頭) KKK	下	20	
ターンキック	(敵背後) K	上	25		ロースピンキック	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	下	20	
ターンロースピンキック	(敵背後) ◁K	下	20		ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転) KKK	下	20	
ドラゴンキック	(敵背後) ◁K	上	25		ロースピンキック	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ) KKK	下	20	
ターンライジングキック	(敵背後) ◁K	中	25		ロースピンキック	(うつ伏せ頭・後転) KKK	下	20	
ターンフックキック	(敵背後) K+G	上	20	フラミンゴへ、P+K+Gでステップへ	ロースピンキック	(仰向け足) KKK	下	20	
ムーンサルト	(敵背後) P+K+G	特殊行動	-		ロースピンキック	(仰向け足・ディレイ) KKK	下	20	
<b>壁技</b>					ロースピンキック	(仰向け足・横転) KKK	下	20	
リアクトラウンドキック	(壁正面) ◁P+K+G	中	30		ロースピンキック	(仰向け足・横転・ディレイ) KKK	下	20	
ウォールバックロール	(壁正面) ◁P+K+G	特殊行動	-		ロースピンキック	(仰向け足・後転) KKK	下	20	
<b>ダウン攻撃</b>					ロースピンキック	(仰向け頭) KKK	下	20	
サッカーボールキック	(敵ダウン) ◁K	ダウン攻撃	13		ロースピンキック	(仰向け頭・ディレイ) KKK	下	20	
ジャンピングニースタンプ	(敵ダウン) ◁P	ダウン攻撃	22		ロースピンキック	(仰向け頭・横転) KKK	下	20	
<b>投げ技</b>					ロースピンキック	(仰向け頭・横転・ディレイ) KKK	下	20	
ヴァルキリーレイジ	P+G	上段投げ	30		ロースピンキック	(仰向け頭・前転) KKK	下	20	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# ラウ・チェン LAU CHAN

Chapter 05 DATA LIST/LAU CHAN 144

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
沖捶	①	上	12	
連掌	①①	上	10	
雷撃掌	①①①	上	12	
連環轉身脚	①①①①	上	36	
連環轉身掃脚	①①①①①	下	25	
連環背脚	①①①① or ①①	中	20	
双拳旋風腿	①①①	上	20	
背旋連掌	①①①	特殊中	18	振り向き状態へ
轉身双虎掌	①①①①	中	20	
連拳腿	①①	上	20	①+①+①で虎形へ
肘撃	①①	中	19	
鳳凰槍掌	①①①	上	20	①+①+①で虎形へ
虎爪拳	①①	上・中	10、12	虎形へ
虎槍掌	①①①	上	20	覚-1
飛燕轉身掌	①①①	特殊中	22	振り向き状態へ
飛燕連掌	①①①①	特殊中	16	①①からの技につながる
飛燕掃脚	①①①①	下	25	
飛燕旋風脚	①①①①+①	中	28	
掃冲拳	①①①	特殊下	9	
伏虎双撃	①①①①	中	23	
斜上掌	①①①	上	18	
斜上沖捶	①①①①	上	12	①からの技につながる、①+①+①で虎形へ
連環槍掌	①①①①	上	10	覚-1
連環虎燕掌	①①①①①+①	中	18	
斜下掌	①①①	特殊中	16	
連掌	①①①	上	10	
連環掌	①①①①	上	12	
連掌轉身脚	①①①①①	上	36	
連掌轉身掃脚	①①①①①①	下	25	
連掌背脚	①①①①① or ①①	中	20	
連掌旋風腿	①①①①	上	20	
順歩冲拳	①①①	中	22	
順歩連掌	①①①①	上	12	①からの技につながる、①+①+①で虎形へ
崩捶	①①	上	16	覚-1
連掌	①①①	上	10	
飛燕入巢	①①①①	中	21	
迅雷虎吼	①①①①①	下	20	
連拳腿	①①①	上	20	キャンセル可
連環旋風	①①①①	上	20	
連拳側蹴	①①①①	中	18	
括面腿	①	上	20	キャンセル可
虎燕轉身脚	①①	上	20~30	距離によってダメージ変化
側蹴腿	(立ち途中)①	中	25	
原地旋風脚	①①	中	18	
落地虎尾脚	①①①	上	15	
地掃腿	①①+①	下	23	
下槍腿	①①	下	15	
虎燕下槍連掌	①①①①	上	23	
旋裁腿	① or ①①	下	13	
轉身裏旋脚	① or ①①①	上	19	
旋中腿	①①	中	21	
穿脚冲拳	①①①	上	12	①+①+①で虎形へ
穿脚連環虎掌	①①①①①	上	15	覚-1
虎脚背脚	①①	中	30	
騰空虎穿脚	①①	中	20	
燕子掌	①+①	中	20	ため可、ため中①で虎形へ、最大ため時:ダメージ40
轉身穿肘撃	①①+①	中	21	
双虎旋爪	①①①+①	中・中	17、10	振り向き状態へ
黒虎攔旋爪	①①①+①	上	20	さばき
左虎爪掌	①①+①	中	20	
虎爪連掌	①①+①①	上	10	①からの技につながる、①+①+①で虎形へ
虎燕轉身右担肘	①①+①①①+①	特殊上	18	
虎燕爪拳	①①+①	中	22	
双虎烈把	①①+①	中	30	
翻身壁拳	①①+①	中	18	覚-1
旋風牙~虎形	①+①	特殊上	25	虎形へ
虎龍轉身脚	①①+①	上	36	覚-2
虎燕旋子	①①①	中・中	16、15	
燕陣旋風脚	①①+①	上	26	
空虎脚	①①+①	中	32	
迎面探爪	①①+①+①	上	5	上段ガード外し
向側避虎燕掌	(ディフェンシブムーブ中)①+①	中	21	
黒虎偷心	(オフエンシブムーブ中)①	中	16	
黒虎跳膝	(オフエンシブムーブ中)①	中	21	
<b>虎形中の技</b>				
穿心拳	(虎形中)①	中	19	
穿心斜上掌	(虎形中)①①	特殊上	13	
穿心斜上双撃	(虎形中)①①①+①	中	23	
偷歩掠陰掌	(虎形中)①①	中	18	
黃鷹鎖喉	(虎形中)①①(ヒット時)①+①	打撃投げ	40	覚-2
背爪	(虎形中)①①	上	10	
連爪	(虎形中)①①①	上	10	
餓虎擒羊	(虎形中)①①①①	中	24	覚-1
騰空連環掌	(虎形中)①①	中・中	10、12	
虎脚背脚	(虎形中)①	中	20	
虎形~燕子掌	(虎形中)①+①	中	25	
虎爪撃掌	(虎形中)①①+①	上	20	上段ガード外し
背冲拳	(敵背後・虎形中)①	上	12	①からの技につながる
背後斜下掌	(敵背後・虎形中)①①	特殊中	16	①①からの技につながる
背冲腿	(敵背後・虎形中)①	上	25	
座架旋腿	(敵背後・虎形中)①①	下	22	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
擊崩肘	(敵背後・虎形中)①+①	中	30	覚-1
<b>ジャンプ攻撃</b>				
騰空斜掌	(上昇中)①	中	16	
騰空冲拳	(空中)①	中	25	
騰空中脚	(着地ぎわ)①	中	20	①からの技につながる
轉身掃腿	(着地ぎわ)①①	下	20	
<b>背後攻撃</b>				
背冲拳	(敵背後)①	上	12	①からの技につながる
背後斜下掌	(敵背後)①①	特殊中	16	①①からの技につながる
背冲腿	(敵背後)①	上	25	
座架旋腿	(敵背後)①①	下	22	
虎脚背脚	(敵背後)①①	中	30	先行入力
騰空背翔	(敵背後)①①+①	中	30	
擊崩肘	(敵背後)①+①	中	30	覚-1
<b>壁技</b>				
壁掛背蹴	(壁正面)①①+①+①	中	20	
壁掛背脚	(壁正面)①①+①+①	特殊行動	-	
<b>ダウン攻撃</b>				
踏襲撃	(敵ダウン)①①	ダウン攻撃	13	
虎爪雷蹴	(敵ダウン)①①	ダウン攻撃	22	
<b>投げ技</b>				
肩車頭落	①+①	上段投げ	25	
餓虎膝打	①①+①	上段投げ	40	
餓虎撲食	①①+① or ①	上段投げ	25	
雷震入林	①①+①	上段投げ	45	覚-1、壁ヒット時:ダメージ15
柳車旋脚	①①+①	上段投げ	45	
柳手掛倒	①①①+①	上段投げ	10	
轉身巴咽掌	①①①+①	上段投げ	50	
虎燕連舞	①①①+①	上段投げ	50	
崩身双虎爪掌	①①①+①	上段投げ	60	
大地倒襲	①①①+①	上段投げ	55	
雷震入林	(壁背後)①①+①	上段投げ	60	
柳車旋脚	(壁背後)①①+①	上段投げ	60	
轉身爪巴掌	(敵側面)①+①	上段投げ	40	
猛虎背襲	(敵後ろ向き)①+①	上段投げ	50	
<b>起き上がり攻撃</b>				
背蹴腿	(うつ伏せ足)①①①	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・ティレイ)①①①	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・横転)①①①	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・横転・ティレイ)①①①	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・前転)①①①	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ頭)①①①	中	20	
前蹴腿	(うつ伏せ頭・ティレイ)①①①	中	20	
前蹴腿	(うつ伏せ頭・横転)①①①	中	20	
前蹴腿	(うつ伏せ頭・横転・ティレイ)①①①	中	20	
前蹴腿	(うつ伏せ頭・後転)①①①	中	20	
前蹴腿	(仰向け足)①①①	中	20	
前蹴腿	(仰向け足・ティレイ)①①①	中	20	
前蹴腿	(仰向け足・横転)①①①	中	20	
前蹴腿	(仰向け足・横転・ティレイ)①①①	中	20	
前蹴腿	(仰向け足・後転)①①①	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭)①①①	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・ティレイ)①①①	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・横転)①①①	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・横転・ティレイ)①①①	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・前転)①①①	中	20	
地掃旋腿	(うつ伏せ足)①①①	下	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・ティレイ)①①①	下	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転)①①①	下	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転・ティレイ)①①①	中	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転)①①①	下	20	
地掃脚	(うつ伏せ頭)①①①	下	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ティレイ)①①①	下	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転)①①①	下	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転・ティレイ)①①①	中	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・後転)①①①	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足)①①①	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足・ティレイ)①①①	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足・横転)①①①	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足・横転・ティレイ)①①①	中	20	
前掃旋腿	(仰向け足・後転)①①①	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭)①①①	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・ティレイ)①①①	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・横転)①①①	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・横転・ティレイ)①①①	中	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・前転)①①①	下	20	



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
冲拳	Ⓟ	上	10	
冲拳	ⓈⓅ	上	10	踏み込む
連掌	ⓅⓅ	上	10	
雷撃掌	ⓅⓅⓅ	上	12	
連環遠撃	ⓅⓅⓈ	特殊上	14	振り向き状態へ
連環後旋腿	ⓅⓅⓈⓈ	上	18	
連環燕子乱壁	ⓅⓅⓈⓈⓈ	下	25	
連環轉身脚	ⓅⓅⓈⓈ	上	33	
連環轉身掃脚	ⓅⓅⓈⓈ	下	25	
連環背転脚	ⓅⓅⓈⓈ or ⓈⓈ	中	20	
連拳蹬脚	ⓅⓈⓈ	特殊中	10	
連拳蹬起脚	ⓅⓈⓈⓈ	中	20	
連拳腿	ⓈⓈ	上	20	
連拳腿~仆腿	ⓈⓈⓈ	特殊行動	-	仆腿へ
穿冲拳	ⓈⓈ	中	16	
玉女献書	ⓈⓈⓈ	上	16	
燕子双掌	ⓈⓈⓈ	中	20	
飛燕彈腿	ⓈⓈⓈⓈ	上	16	
上步掃冲拳	ⓈⓈⓈ	上	16	さばき、覚-1
燕青槍掌	ⓈⓈⓈⓈ	中	16	
燕青双掌壁	ⓈⓈ	中	25	
偏身遠撃	ⓈⓈⓈ	上	14	振り向き状態へ
掃冲拳	ⓈⓈ	特殊下	9	
燕青虎双破	ⓈⓈⓈⓈ	中	20	
燕青雷擊拳	ⓈⓈⓈⓈ	中	18	
蒼下捶	ⓈⓈ	下	12	Ⓢで仆腿へ
蒼下旋風脚	ⓈⓈⓈ	特殊上	20	最大ため時:判定中・ダメージ38・覚-2
蒼下旋風脚~翻身	ⓈⓈⓈⓈ	特殊行動	-	キャンセル
蒼下旋風脚~背身	ⓈⓈⓈ (ため中) Ⓢ	特殊行動	-	背向け行動
蒼下旋風脚~縮身	ⓈⓈⓈ (ため中) Ⓢ	特殊行動	-	キャンセル
蒼下連捶	ⓈⓈⓈ	上	8	ⓈⓈからの技につながる
蒼下連捶掌	ⓈⓈⓈⓈ	中	25	
裏圈捶	ⓈⓈ	上	16	覚-2
高蹴腿	Ⓢ	上	20	
高蹴下捶	ⓈⓈ	特殊下	12	Ⓢで仆腿へ
高蹴下捶旋風脚	ⓈⓈⓈ	特殊上	20	ため可、ため時キャンセル可、最大ため時:判定中・ダメージ38・覚-2
虎燕扇脚	ⓈⓈ	上	14	覚-1
高弾腿	(立ち途中) Ⓢ	中	25	
弾膝	Ⓢ	中	18	
弾膝穿掌	ⓈⓈⓈ	上	10	
紫燕後旋	ⓈⓈⓈⓈ	上	33	
紫燕前掃	ⓈⓈⓈⓈⓈ	下	25	
紫燕背転	ⓈⓈⓈⓈ (or ⓈⓈ) Ⓢ	中	20	
燕青蹬脚	ⓈⓈⓈ	中	21	
燕青蹬起脚	ⓈⓈⓈⓈ	中	15	
高端脚	ⓈⓈⓈ	上	20	
連環单劈	ⓈⓈⓈⓈ	中	16	
燕青擺脚	ⓈⓈ	中	19	Ⓢで仆腿へ
半旋風	ⓈⓈⓈ	上	21	振り向き状態へ
騰空後擺脚	ⓈⓈⓈⓈ	特殊上	16	
燕青下腿	ⓈⓈ	下	15	Ⓢで振り向き状態へ
旋裁腿	Ⓢ or ⓈⓈ	下	10	
連下旋腿	Ⓢ or ⓈⓈⓈ	上	19	
燕青背刃脚	ⓈⓈⓈ	中	22	
旋中腿	ⓈⓈ	中	21	
旋脚冲掌	ⓈⓈⓈ	上	12	
背転脚	ⓈⓈ	中	30	
連旋背転脚	ⓈⓈⓈⓈ	中	30	
飛燕单脚	ⓈⓈ	中	17	ⓈⓈ+Ⓢでも出せる
飛燕烈脚	ⓈⓈⓈ	中	22	
燕青架单壁	Ⓢ+Ⓢ	中	18	
飛燕轉身掌	(立ち途中) Ⓢ+Ⓢ	中	21	振り向き状態へ
跳步蒼下捶	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	下	20	Ⓢで仆腿へ、キャンセル可
架推掌	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	中	30	ため可、覚-1、最大ため時:ダメージ45・覚-2
燕青掛腿	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ	下	10	ヒット時は投げにシフト、ヒット時:ダメージ+20
燕青旋風脚	Ⓢ+Ⓢ	特殊上	25	振り向き状態へ、覚-1
燕舞連脚	ⓈⓈ+Ⓢ	中・中	20、12	
燕青騰空擺脚	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	中・中	20、12	振り向き状態へ
胡蝶脚	ⓈⓈ+Ⓢ	上	25~35	距離によってダメージ変化、覚-2
前掃腿	ⓈⓈ+Ⓢ	下	20	
翻身掃脚	ⓈⓈ+Ⓢ	下	21	
燕蹴背転脚	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	中	30	
燕蹴背転連脚	ⓈⓈⓈⓈ+Ⓢ	中	30	
側進旋風牙	(ティエンシブムープ中) Ⓢ+Ⓢ	中	25	
側身蹬掌	(オフエンシブムープ中) Ⓢ	中	16	
側身彈膝	(オフエンシブムープ中) Ⓢ	中	21	
翻身跳端脚	(走り中) ⓈⓈ	上	20~45	距離によってダメージ変化、ガード不能
<b>仆腿中の技</b>				
仆腿~冲拳	(仆腿中) Ⓢ	中	8	
仆腿~雷撃掌	(仆腿中) ⓈⓈ	上	12	ⓈⓈⓈからの技につながる
仆腿~後掃腿	(仆腿中) Ⓢ	下	23	
仆腿~後掃双衝擊	(仆腿中) ⓈⓈ	中	30	さばき
仆腿~金鷄	(仆腿中) Ⓢ+Ⓢ	中	20	
仆腿~前掃腿騰脚	(仆腿中) Ⓢ+Ⓢ	中・中	10、10	
<b>迷蹤歩中の技</b>				
迷蹤歩	ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	特殊行動	-	振り向き状態へ
迷蹤歩流水掌打	(迷蹤歩中) Ⓢ	中・中	10、10	仆腿へ
迷蹤歩激流掌打	(迷蹤歩中) ⓈⓈ	中・中	5、(10)、5、(5)	仆腿へ
迷蹤歩激流破	(迷蹤歩中) ⓈⓈⓈ	中	20	覚-2
迷蹤歩前掃腿	(迷蹤歩中) Ⓢ	下	23	
迷蹤歩燕旋脚	(迷蹤歩中) Ⓢ+Ⓢ	中	20	
迷蹤歩燕子連掌	(迷蹤歩中) Ⓢ+ⓈⓈ	中・中	12、10	
迷蹤歩燕子連掌掃脚	(迷蹤歩中) Ⓢ+ⓈⓈⓈ	下	23	
<b>ジャンプ攻撃</b>				
騰空双掌	(上昇中) Ⓢ	中	25	
騰空圈捶	(空中) Ⓢ	中	25	
飛刺腿	(上昇中) Ⓢ	中	18	
側蹴腿	(空中) Ⓢ	中	20	
側蹴腿	(着地ぎわ) Ⓢ	中	20	
<b>背後攻撃</b>				
背身崩捶	(敵背後) Ⓢ	上	12	Ⓢからの技につながる
背身下捶	(敵背後) ⓈⓈ	下	12	ⓈⓈからの技につながる、Ⓢで仆腿へ
後蹴腿	(敵背後) Ⓢ	中	21	
坐盤双掌	(敵背後) Ⓢ+Ⓢ	中	15	振り向き状態へ
背身肘撃	(敵背後) ⓈⓈ+Ⓢ	中	17	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>投げ技</b>				
背身掛脚	(敵背後) ⓈⓈ+Ⓢ (ヒット時) Ⓢ+Ⓢ	打撃投げ	30	覚-2
座架旋腿	(敵背後) ⓈⓈ	下	20	
前蹴後転脚	(敵背後) ⓈⓈ	中	30	先行入力、振り向き状態へ
迷蹤歩	(敵背後) Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ	特殊行動	-	振り向き状態へ
<b>壁技</b>				
壁掛背蹴	(壁正面) ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	中	30	
壁掛背転	(壁正面) ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	特殊行動	-	
<b>ダウン攻撃</b>				
雷陰掌打	(敵ダウン) ⓈⓈ	ダウン攻撃	10	
燕蹴雷撃	(敵ダウン) ⓈⓈ	ダウン攻撃	22	
飛燕鷹蹴	(敵ダウン) ⓈⓈ+Ⓢ	ダウン攻撃	25	
<b>投げ技</b>				
倒身崩掃脚	Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	40	
雷震入林	ⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	45	覚-1
倒身陰掌	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	50	
燕青崩身下腿	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	10	
翻身背折靠	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	15	
春燕凌空	ⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	20	
燕青門下	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	25	
撃燕掛塔	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	10	
空烈天鳳	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	60	
飛燕翻踏	ⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	0	
順水推舟	ⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	25	
旋風燕華	ⓈⓈⓈⓈⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	60	
雷震入林	(壁背後) ⓈⓈ+Ⓢ	上段投げ	60	
背身挑掌	(敵側面) Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	40	
春燕掛塔	(敵後ろ向き) Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	10	
前蹴後転脚	(春燕掛塔中) Ⓢ+Ⓢ	中	30	
飛燕轉身昇脚	(敵しゃがみ) ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	下段投げ	45	
燕風輪翔	(敵しゃがみ) ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	下段投げ	0	
燕青翔腿	(敵しゃがみ) ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	下段投げ	35	覚-1
背身挑掌	(敵側面しゃがみ) Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	下段投げ	40	
春燕掛塔	(敵後ろ向きしゃがみ) Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ+Ⓢ	下段投げ	10	
<b>当て身技</b>				
雲手・双掌破	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・上中Ⓢ)	当て身	5+α	
旋風擺脚	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・左上中Ⓢ)	当て身	5+α	
旋風掃脚	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・右上中Ⓢ)	当て身	5+α	
落燕掛塔	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・右上中肘)	当て身	5+α	
双推山門	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・左上中肘)	当て身	5+α	
流水壁撃	ⓈⓈ+Ⓢ (対・右ミドル)	当て身	5+α	
奔牛敵角	ⓈⓈ+Ⓢ (対・左ミドル)	当て身	5+α	
操膝倒落	ⓈⓈ+Ⓢ (対・右膝)	当て身	5+α	
提膝掃脚	ⓈⓈ+Ⓢ (対・左膝)	当て身	5+α	
燕旋擺柳	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・上中Ⓢ)	当て身	25+α	
螺旋按掌	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・上中Ⓢ)	当て身	25+α	
翻身螺旋按蹴	(相手パイの螺旋按掌成立時) Ⓢ+Ⓢ	当て身	20	対パイ限定
飛燕擺柳	Ⓢ or ⓈⓈ+Ⓢ (対・上中肘)	当て身	30+α	
架脚旋転	ⓈⓈ+Ⓢ (対・ミドル)	当て身	25+α	
膝転倒海	ⓈⓈ+Ⓢ (対・膝)	当て身	25+α	
<b>起き上がり攻撃</b>				
背旋腿	(うつ伏せ足) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・横転) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ足・前転) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(うつ伏せ頭) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・横転) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(うつ伏せ頭・後転) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(仰向け足) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(仰向け足・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(仰向け足・横転) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(仰向け足・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
前旋腿	(仰向け足・後転) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・横転) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	中	20	
後蹴腿	(仰向け頭・前転) ⓈⓈⓈ	中	20	
地掃旋腿	(うつ伏せ足) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転) ⓈⓈⓈ	下	20	
地掃脚	(うつ伏せ頭) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(うつ伏せ頭・後転) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足・横転) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
前掃旋腿	(仰向け足・後転) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・横転) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・横転・テイル) ⓈⓈⓈ	下	20	
後掃旋腿	(仰向け頭・前転) ⓈⓈⓈ	下	20	





# ウルフ・ホークフィールド

# WOLF HAWKFIELD

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
ストレートハンマー	①	上	14	
ストレートハンマー	①①	上	14	踏み込む
ジャブストレート	①①	上	10	
1、2、アッパー	①①①	特殊中	18	
エルボースマッシュ	①①①	上	14	
コンボエルボーバット	①①①①①	上	20	覚-1
コンボダブルアームスープレックス	①①①①①①①①	下段投げ	60	
ハンマーキック	①①	上	20	キャンセル可
ボディブロー	①①	中	18	
ドラゴンフィッシュブロー	①①①	中	20	覚-1
ローリングバックエルボー	①①①①①	上	18	
クロスライン	①①①①	上	35	ガード不能
スクリーフック	①①①①①	特殊中	20	
スクリーラリアット	①①①①①①	上	20	覚-1
エルボーバット	①①	上	20	覚-1
ショルダーアタック	①①①	中	29	ため可、ため時①でキャンセル可、最大ため時:ダメージ45
ローリングエルボー	①①①	中	25	覚-1
ローハンマー	①①	特殊下	9	
パーティカルスマッシュ	①①①	中	22	
リバーズスレッジハンマー	①①①①	中	25	
アローナックル	①①①	中	20	
コメットフック	①①①	中	19	
エルボーラッシュ1	①①①	上	16	
エルボーラッシュ2	①①①①	上	10	
エルボーラッシュ3	①①①①①	上	20	
トマホークチョップ	①①	中	15	覚-1
ヨーロピアンエルボー	①①(カウンターヒット時)①①①	打撃投げ	30	
ハイキック	①①	上	22	キャンセル可
ハイキック	①①①	上	22	踏み込む、キャンセル可
ダブルハイキック	①①①①	上	20	
スタンディングローキック	①①①	下	18	
ロースマッシュ	①①①①	下	15	
ニーリフト	①①①	中	30	
ロードロップキック	①①①	下	20	
ソバット	①①①	中	22	
フェイスリフトキック	①①①	中	28	
ドロップキック	①①①	中	30	(空振り時)ダウンへ
レベルバッククラッシュ	①①①①	上	30	ため可、覚-1、最大ため時:判定中
ドラゴンナックル	①①①①	上	14	
ドラゴンナックルコンボ	①①①①①	上	10	
ドラゴンチョップ	①①①①①	特殊上	20	覚-1
クイックショルダー	①①①①①	中	20~35	距離によってダメージ変化
オーガスラッシュ	①①①①①①①	特殊上	17	
ハーフネルソンスープレックス	①①①①①①①①(ヒット時)①①①	打撃投げ	50	敵後ろ向き成立時:ダメージ55
オーガチョップ	①①①①①①①①	上	20	覚-2
バーニングハンマー	①①①①①①①①(ヒット時)①①①	打撃投げ	50	
バーニングドライバー	①①①①①①①①①(敵後ろ向きヒット時)①①①	打撃投げ	60	
ショートショルダー	①①①①①	中	30	
グリズリーラリアット	①①①①①	下	20	
リグレットデイスチャージ	①①①①①①①	中	30	
バウンディングエルボー	①①①①①	中	18	覚-1
ネックカットキック	①①①①①	上	30	ダウンへ、覚-2
デスサイズ	①①①①①	上	25	
ローリングソバット	①①①①①	中	30	
トルネードソバット	①①①①①①	上	35	ダウンへ
ヘビータキック	①①①①①	中	17	
トーキックスター	①①①①①(ヒット時)①①①	打撃投げ	45	覚-1、敵後ろ向き成立時:ダメージ50
トーキックサイド	①①①①①①	中	17	
フロントロールキック	①①①①①	中	30	ダウンへ
トラースキック	①①①①①	特殊上	25	振り向き状態へ
フライングゼロ	①①①①①	上	35	ガード不能
ケンカキック	①①①①①	上	21	
サイドステップキャッチ	(ディフェンシブ中)①①①	上段キャッチ投げ	50	敵後ろ向き成立時:ダメージ70、揺んだ位置によって投げが変化
ボディブロー	(オフENSIB中)①	中	16	
ダイナミックキック	(オフENSIB中)①	中	21	
ランニングショルダーアタック	(走り中)①①①①	中	20~35	距離によってダメージ変化
ジャンピングバックエルボー	(走り中)①①①①①①	上	35	ガード不能、ダウンへ
<b>デッドリムープ中の技</b>				
デッドリムープフロント	①①①①①①	特殊行動	-	
デッドリムープバック	①①①①①①	特殊行動	-	
クロスライン	(デッドリムープ中)①	上	35	ガード不能
ジャンピングニー	(デッドリムープ中)①	中	20	
ランニングショルダーアタック	(デッドリムープ中)①①①	中	20~35	距離によってダメージ変化
<b>ジャンプ攻撃</b>				
ステップハンマー	(上昇中)①	中	25	
ロックパンチ	(空中)①	中	25	
トクラッシュ	(上昇中)①	中	25	
トクラッシュ	(空中)①	中	25	
ハンマーエッジ	(着地ぎわ)①	中	22	
<b>背後攻撃</b>				
ローリングハンマー	(敵背後)①	上	12	①からの技につながる
バックキック	(敵背後)①	上	30	
バックローハンマー	(敵背後)①①	下	20	
バックドロップキック	(敵背後)①①	下	20	
<b>壁技</b>				
ジャンピングニー	(壁正面)①①①①①	中	30	
<b>ダウン攻撃</b>				
エルボードロップ	(敵ダウン)①①	ダウン攻撃	15	
エルボー	(敵ダウン)①①	ダウン攻撃	22	
ギロチンドロップ	(敵ダウン)①①	ダウン攻撃	18	
ビッシングエルボー	(敵ダウン)①①①①	ダウン攻撃	26	
フロントロールキック	(敵ダウン)①①①①①	ダウン攻撃	18	
ダブルロー	(敵ダウン)①①①①	ダウン投げ	0	
ファンクロー	(敵仰向けダウン・足側)①①①①	ダウン投げ	35	
ファイナルカット	(敵仰向けダウン・頭側)①①①①	ダウン投げ	35	
アームバー	(敵仰向けダウン・側面)①①①①	ダウン投げ	35	
STF	(敵うつ伏せダウン・足側)①①①①	ダウン投げ	35	
グラウンドソード	(敵うつ伏せダウン・頭側)①①①①	ダウン投げ	35	
クロスフェイスロック	(敵うつ伏せダウン・側面)①①①①	ダウン投げ	35	
<b>投げ技</b>				
フェイスクラッシュチョップ	①①①①	上段投げ	40	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
ターボドロップ 3rd	①①①①①①①①①	上段投げ	60	覚-1
DDT	①①①①①	上段投げ	50	
スマックダウンボトム	①①①①①	上段投げ	60	
ジャイアントスイング	①①①①①①①①①	上段投げ	80	覚-2、最速入力時:ダメージ100・覚-3
スナップメイヤー	①①①①①	上段投げ	20	
サッカーボールキック	①①①①①①①	投げコンボ	30	覚-1
ジャックハマー	①①①①①①	上段投げ	70	
スウィングスルー	①①①①①	上段投げ	0	壁ヒット時:ダメージ22
F5	①①①①①or①①①①①①①①	上段投げ	75	
KS(ケー・エス)	①①①①①or①①①①①①①①	上段投げ	75	
キャッチ	①①①①①	上段キャッチ投げ	0	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
ケブラードラスラム	(キャッチ中)①①①①①	投げコンボ	45	
チェンジ	(キャッチ中)①①①①①	投げコンボ	0	
ブッシュ	(キャッチ中)①①①①①	投げコンボ	0	
シュバイン	(キャッチ中)①①①①①	投げコンボ	55	
スパイラルボム	(キャッチ中)①①①①①	投げコンボ	50	
ワン&オンリー	(チェンジ中)①①①①①	投げコンボ	60	
ブッシュ	(チェンジ中)①①①①①	投げコンボ	0	
カーフブランディング	(チェンジ中)①①①①①	投げコンボ	65	
デンジャラスバックドロップ	(チェンジ中)①①①①①	投げコンボ	70	
ローズウェイクアップ	①①①①①	上段キャッチ投げ	0	チェンジへ
フランケンシュタイナー	①①①①①	上段キャッチ投げ	50	敵後ろ向き成立時:ダメージ60、ダウンへ
スカイハイショルダースルー	(テッドリムープ中)①①①①①①①	上段キャッチ投げ	30	全方向から成立、敵後ろ向き成立時:ダメージ50
ウォールボディースラム	(壁正面)①①①①①	上段投げ	70	
ショットガンチョップ	(壁正面)①①①①①	上段投げ	75	
エクスポイダー	(敵右)①①①①①	上段投げ	50	
イリミネーションスラム	(敵左)①①①①①	上段投げ	50	
リストラックエクスプロイダー	(敵側面)①①or①①①①①①①	上段投げ	60	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向き)①①①①①	上段投げ	70	
ドラゴンスープレックス	(敵後ろ向き)①①①①①	上段投げ	80	
エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)①①①①①①①①	上段投げ	45	
変形エメラルドフロウジョン	(敵頭崩れ)最速入力①①①①①①①①	上段投げ	55	
リバーズエメラルドフロウジョン	(敵後ろ向き頭崩れ)①①①①①①①①	上段投げ	55	
DD5	(敵後ろ向き頭崩れ)最速入力①①①①①①①①①	上段投げ	65	
サイドスープレックス	(敵しゃがみ)①①①①①①①	下段投げ	45	
パーティカルタイガードライバー	(敵しゃがみ)①①①①①①①	下段投げ	60	
ビックブリッジハンマー	(敵しゃがみ)①①①①①①①	下段投げ	70	
ダブルアームスープレックス	(敵しゃがみ)①①①①①①①	下段投げ	60	
ベディグリー	(敵しゃがみ)①①①①①①①	下段投げ	75	
クロスアームブリーカー	(敵側面しゃがみ)①or①①①①①①①①	下段投げ	70	
ジャーマンスープレックス	(敵後ろ向きしゃがみ)①or①or①①①①①①①①	下段投げ	80	
<b>当て身技</b>				
キャプチュアード	①or①①①①①(対・上中①)	当て身	40+α	
ドラゴンスクリー	①①①①①(対・ミドル)	当て身	40+α	
ローパンチカット	①①①①①(対・下①)	当て身	15+α	
ジャンピングウイザード	①①①①①(成功時)①①①①①	当て身コンボ	45	覚-1
ローパンチカット~背面取り	①①①①①(対・下①)	当て身	0	
R.A.W	①①①①①①(対・上中①肘)	当て身	-	ダウンする技は除く
ナックルアロー	(R.A.W成功時)①	上	16	覚-1
R.A.W~レベルバックチョップ	(R.A.W成功時)①①①①①	特殊上	20	
R.A.W~ロードロップキック	(R.A.W成功時)①	下	20	
R.A.W~キャッチ	(R.A.W成功時)①①①①①	キャッチ投げ	0	キャッチへ、敵後ろ向き成立時チェンジへ
R.A.W~R.A.W	(R.A.W成功時)①①①①①	当て身	-	ダウンする技は除く
<b>起き上がり攻撃</b>				
ヒールレイズキック	(うつ伏せ足)①①①①	中	20	
ヒールキック	(うつ伏せ足・テレイ)①①①①	中	20	
ヒールキック	(うつ伏せ足・横転)①①①①	中	20	
ヒールキック	(うつ伏せ足・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ヒールキック	(うつ伏せ足・前転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け足)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け足・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け足・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け足・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け足・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(仰向け頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・後転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・テレイ)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転)①①①①	中	20	
ローリングクリアー	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)①①①①	中	20	



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
ストレートナックル	①	上	14	
ストレートナックル	①①	上	14	踏み込む
ダブルナックル	①①	上	10	
ダブルナックル～アッパー	①①①	中	18	
ストレートナックル～ボディブロー	①①①	中	17	①+②+③でスレットスタンスへ
ヘッドカッスマッシュ	①①①	上	20	覚-1
ナックルキック	①②	上	20	キャンセル不能
コンボバイルハンカー	①②①	特殊上	14	
エルボーバット	①①	中	19	
エルボーハンマー	①①①	中	20	覚-1
ダッシュエルボー	①①①	中	19	
ダッシュエルボー～アッパー	①①①①	特殊中	19	
バイオレンスボディブロー	①①①	中	25	
バイオレンスフェイススタンプ	①①①②	特殊上	40	
エルボースタンプ	①①	中	20	
ダブルインパクト	①①①	中	23	覚-1
ケンカフック	①①①	特殊上	25	覚-1
トルネードパンチ	①①①①	中	20	ため可(3段階)、覚-1、ため時:ダメージ25・覚-2、最大ため時ダメージ48・判定ガード不能・覚-3
ダブルハンマーダウン	①①①	中	20	
ライジングハンマー	①①①①	中	20	
ローナックル	①①	特殊下	9	
バーティカルアッパー	①①①	中	22	
スマッシュアッパー	①①	中	16	
ダブルアッパー	①①①	中	15	
フルスイングアッパー	①①①	中	30	
アッパーキック	②	上	22	キャンセル可
アッパーキック	②②	上	22	踏み込む、キャンセル可
キリングニーキック	②②	中	15	
キリングニーキックスブラッシュマウンテン	②②(ヒット時)①①①①②	打撃投げ	70	
キリングニーハンマー	②②①	中	17	覚-1
ニーアタック	②②	中	32	
ケンカキック	②②②	中	40	
ニーブッシュ	②②	中	20	
ニーブッシュボトルカット	②②①	上	18	覚-1
トーキック	②②	中	21	
トーキックハンマー	②②①	中	17	
トーキックスブラッシュマウンテン	②②(ヒット時)①①①①②	打撃投げ	70	
バーティカルキック	②or②②	下	15	
サイドキック	②②	中	28	
ジャンピングヘビーキック	②②	上	30	
ヘビローキック	②②+③(ため可)	下	20	ため可(3段階)、ため時:ダメージ25、最大ため時:ダメージ30・覚-1
ボディスタンプ	②+③	中	18	
ダブルスタンプ	②+③②	上	16	
バズソーキック	②+③②(カウンターヒット時)①①①	打撃投げ	40	覚-2
ミドルヘルスタンプ	②②+③	中	20	
ヘルクロー	②②②+③	上	16	
チョークスラム	②②②+③(ヒット時)②+③	打撃投げ	50	覚-1
ヘルダンクハンマー	②②②+③	中	30	
ヘビバックナックル	②②+③	上	18	②+③+④でスレットスタンスへ
スタックデストロイヤー	②②②+③	中	22	
メガトンナックル	②②②+③	中	25	
ヘッドアタック	②②②+③	中	30	覚-1
フルスイングダブルハンマー	②②②②+③	中	35	
ヘルダンクエルボー	②②+③	中	20	覚-1
ヘルダンクニー	②②②+③	中	17	
タイダルウェイブコンボ1	②②②+③	中	16	
タイダルウェイブコンボ2	②②②+③②	中	12	
タイダルウェイブコンボ3	②②②+③②②	中	16	
タイダルウェイブコンボ4	②②②+③②②②	中	20	覚-1
パワーハンマー	②②②②+③	上	20	覚-1
メガトンフィストドロップ	②②+③	中	20	覚-1
デストラクショウエイブ	②+③	上	30	覚-2
ヒールドロップ	②②+③	中	35	覚-2
ダッキングロー	②②+③	下	21	
ヒールサイズキック	②②+③	中	25	覚-1
ローリングヒールアタック	②②+③	中	20	ダウンへ
ターンストレート	(ディフェンシブ中)②+③	中	25	
ボディフック	(オフENSIB中)②	中	16	
クイックニー	(オフENSIB中)②	中	21	
ランニングボディプレス	(走り中)②②+③	中	20~30	距離によってダメージ変化
ランニングヒップアタック	(走り中)②②+③	中	30	ダウンへ
<b>スレットスタンス中の技</b>				
スレットスタンス	②+③+④	特殊行動	-	
キャッチブロー	(スレットスタンス中)②	上	30	
ヘビニーストライク	(スレットスタンス中)②(ガード時)①①+③	打撃投げ	40	
カウンターサイドキック	(スレットスタンス中)②	中	20	
スピアストレート	(スレットスタンス中)②+③	中	25	
ライジングラッシュ	(スレットスタンス中)②+③	上段キャッチ投げ	50	覚-1
<b>ジャンプ攻撃</b>				
ハンマーダウン	(上昇中)②	中	25	
ステップナックル	(空中)②	中	25	
ステップキック	(上昇中)②	中	25	
ヒールドロップ	(空中)②	中	25	
フッキングキック	(着地ぎわ)②	中	22	
<b>背後攻撃</b>				
スピナックル	(敵背後)②	上	12	②からの技につながる
バックキック	(敵背後)②	上	30	
バックダブルハンマー	(敵背後)②②	中	30	
バックヒールキック	(敵背後)②②	中	25	
<b>壁技</b>				
ジャンピングニー	(壁正面)②②+③+④	中	30	

※①or②or③で落とす方向が変化、壁ヒット時:ダメージ20、ジャスト受け身時:ダメージ0

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>ダウン攻撃</b>				
ストンピング	(敵ダウン)①②	ダウン攻撃	15	
ボディプレス	(敵ダウン)①②	ダウン攻撃	22	
ライデンドロップ	(敵ダウン)①②+③	ダウン攻撃	28	
デビルリバースクロー	(敵仰向けダウン)①②+③	ダウン投げ	0	
デビルリバースクロー	(敵うつ伏せダウン)①②+③	ダウン投げ	0	
ネックハンギングボム	(敵仰向けダウン)①②+③	ダウン投げ	30	
フェイスクラッシャー	(敵うつ伏せダウン)①②+③	ダウン投げ	30	
<b>投げ技</b>				
ニースマッシュ	②+③	上段投げ	35	
パワースラム	②②+③	上段投げ	50	
ボディリフト	②②+③(or④で投げ方向変更)	上段投げ	35or0	※
ヘッドバット	②②+③	上段投げ	25	
ダブルヘッドバット	②②②+③②+③	投げコンボ	15	
トリプルヘッドバット	②②②+③②+③②+③	投げコンボ	30	覚-2
ヘッドクラッシュ	②②②+③②+③②+③	投げコンボ	35	
ヘッドクラッシュ	②②②+③②+③	投げコンボ	35	
スパインバスター	②②+③	上段投げ	45	覚-1
シャークバイトタックル	②②+③	上段投げ	35	
スブラッシュマウンテン	②②②+③	上段投げ	70	
バックスロー	②②+③	上段投げ	0	壁ヒット時:ダメージ22
マシンガンハンマー	②②②+③	上段投げ	60	覚-1
フロントバックブリーカー	②②②②②②+③	上段投げ	65	覚-2
ゴートウスリブ	②②②②②②+③	上段投げ	55	
マシンガンタックル	(敵背後)②②②+③	上段投げ	60	
ウォールバックフリップ	(壁背後)②②+③	上段投げ	58	
ウォールバックフリップ	(敵背後)②②+③	上段投げ	65	
ナンバーワンバスター	(敵側面)②+③	上段投げ	50	
オンリーワンバスター	(敵側面)②or②②②+③	上段投げ	60	
バックブリーカー	(敵後ろ向き)②+③	上段投げ	70	
チョークスイーパーズイング	(敵後ろ向き)②②+③	上段投げ	75	覚-3
アイアンクロー	(敵しゃがみ)②②+③+④	下段投げ	50	
マシンガンニーリフト	(敵しゃがみ)②②②+③+④	下段投げ	65	
パワースラム	(敵しゃがみ)②②②+③	下段投げ	60	
タイダルウェイブボム	(敵側面しゃがみ)②or②②or②②②②②②+③	下段投げ	70	
バックブリーカー	(敵後ろ向きしゃがみ)②or②or②②②②②②+③	下段投げ	80	
エアキャッチボム	(敵・仰向け足・空中ダウン)②②+③	空中投げ	20	覚-2
エアキャッチバックドロップ	(敵・うつ伏せ足・空中ダウン)②②+③	空中投げ	20	覚-2
エアキャッチパワースラム	(敵・うつ伏せ頭・空中ダウン)②②+③	空中投げ	20	覚-2
クラッシュダウンスラム	(敵・仰向け頭・空中ダウン)②②+③	空中投げ	20	覚-2
<b>起き上がり攻撃</b>				
ライジングヒールキック	(うつ伏せ足)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・横転)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(うつ伏せ足・前転)②②②	中	20	
ライジングヘッドバット	(うつ伏せ頭)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・横転)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(うつ伏せ頭・後転)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(仰向け足)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(仰向け足・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(仰向け足・横転)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(仰向け足・横転・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングアップキック	(仰向け足・後転)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・横転)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・横転・ディレイ)②②②	中	20	
スピニングヒールキック	(仰向け頭・前転)②②②	中	20	
スライディングアックス	(うつ伏せ足)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・横転)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・横転・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ足・前転)②②②	下	20	
スライディングヘッドバット	(うつ伏せ頭)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・横転)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(うつ伏せ頭・後転)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け足)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け足・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け足・横転)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け足・横転・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け足・後転)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け頭)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け頭・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け頭・横転)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け頭・横転・ディレイ)②②②	下	20	
スピニングローキック	(仰向け頭・前転)②②②	下	20	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# 影丸 (かげまる)

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>					<b>前転・後転中の技</b>				
弾拳	①	上	12		幻葉	△①+②	上	22	
弾拳	①②	上	12	踏み込む	幻葉落とし	△①+②(ガードorヒット時)①+②	打撃投げ	35	覚-1
烈掌	①①	上	10		龍尾閃	△①②+③	下	21	振り向き状態へ
散弾撃	①①①	上	12		旋蹴り	△①+②	中	28	
散弾裏蹴り	①①①④	中	22		龍頭破	△①②③④+⑤	中	20	ため可、ため時:キャンセル可、最大ため時:ダメージ50
散弾風神脚	①①①△or①④	中	20		裏水車	△①+②	中	35	振り向き状態へ、①+②押したままで十文字構えへ
烈掌螺旋撃	①②△①	上	17	①押したままで十文字構えへ、①+②+③で疾風陣へ	水車蹴り	△①+②	中	32	
散弾螺旋裏蹴り	①②△①④	中	22		円月蹴り	△①+②	中	25	
烈空脚	①②④	上	20		雷龍飛翔脚	△①②③+④+⑤	下	30	覚-1
烈空連脚	①②④④	下	19		側転	△①②+③+④	特殊行動	-	①+②+③押したままで十文字構えへ、①+②+③で疾風陣へ
葉重ね	①④	上	20	キャンセル可、①+②+③で疾風陣へ	葉隠閃刃	(ディフェンシブ中)①+②	中	24	
肘打ち	△①	中	19	①押したままで十文字構えへ、①+②+③で疾風陣へ	流水斬	(オフェンシブ中)①	中	16	
螺旋	△①	上	17	①押したままで十文字構えへ、①+②+③で疾風陣へ	流水裏蹴り	(オフェンシブ中)④	中	21	
螺旋裏蹴り	△①④	中	22		地滑り走り	(走り中)①④	下	20	
落刃返り	△①②	上	14	振り向き状態へ、覚-1	<b>葉隠流・陽・十文字構え中の技</b>				
地掃り弾	△①	特殊下	9		葉隠流・陽・十文字構え	①+②+③	特殊行動	-	
葉隠流・陰・揚撃	△①②	中	21		十字弾拳	(十文字構え中)①	上	10	十文字構えへ
風閃刃	△①	中	16	覚-1	十字葉重ね	(十文字構え中)①④	中	17	十文字構えへ、④押したままで通常構えへ
疾風斬	△①②	上	10		葉隠流・陰・鎌鼬	(十文字構え中)①④⑤+⑥	中	17	十文字構えへ
側弾	△①	上	14	①からの技につながる	葉隠流・陽・楔打ち	(十文字構え中)△①	中	15	十文字構えへ
側弾重ね	△①④	上	20	キャンセル可、①+②+③で疾風陣へ	水月蹴り	(十文字構え中)④	中	18	十文字構えへ
突き返し蹴り	④	上	20	キャンセル可	葉隠流・陰・胴貫	(十文字構え中)△④	中	28	十文字構えへ、④押したままで通常構えへ
掃り蹴り	△④	下	14		水面蹴り	(十文字構え中)△④	下	19	十文字構えへ
浮身膝蹴り	△④⑤	中	32		葉隠流・陰・水月砲	(十文字構え中)①+④	中	21	十文字構えへ、①+④押したままで通常構えへ、さばき
胴砕き	△④	中	20		葉隠流・陽・飛猿	(十文字構え中)④+⑤	中	20	十文字構えへ、④+⑤押したままで通常構えへ
流影脚	△④⑤	下	20~30	キャンセル可、距離によってダメージ変化	浮身乱弾撃	(十文字構え中)①+⑤	上段キック	50	不成立時は十文字構えへ、投げなかった場合①+⑤押したままで通常構えへ、覚-2
小太刀抜き	△④	中	18	振り向き状態へ、④押したままで十文字構えへ、①+②+③で疾風陣へ、さばき	葉隠流・陽・十文字走り	(十文字構え中)△⑤	特殊行動	-	十文字構えへ、十文字構え中に出せる技も出せる
龍尾蹴り	△④⑤	特殊下	16	振り向き状態へ	葉隠流・陰・兜割り	(十文字走り中)④	中	24	覚-1
轉身顎砕き	△④⑤⑥	中	22		葉隠流・陰・影縫い	(十文字走り中)△④+⑤	下	17	
裏旋蹴り	△④⑤	上	24	振り向き状態へ	葉隠流・陰・龍尾返し	(十文字走り中)△④+⑤(ヒット時)①+②	打撃投げ	33	覚-1
曲輪蹴り	△④⑤	特殊上	25	振り向き状態へ、④押したままで十文字構えへ	流影転	(十文字構え中)△or△	特殊行動	-	
中蹴り	△④	中	21		葉隠流・陰・地籠	(十文字構え中)(対・上中)①	当て身	20	
螺旋風刃	△④⑤	上	10	①+②+③で疾風陣へ	葉隠流・陰・明王陣	(十文字構え中)①+②+③(対・中④、ミドル)	当て身	25+α	覚-2
螺旋紅龍刃	△④⑤⑥	中	18		葉隠流・陰・疾風陣	(十文字構え中)△①+②+③	特殊行動	-	
地走り	△④	下	19		十字裏葉	(敵背後・十文字構え中)①	上	12	十文字構えへ、十文字構え中①からの技につながる
旋風蹴り	△④	中	30		裏太刀蹴り	(敵背後・十文字構え中)④	上	20	十文字構えへ、④押したままで十文字構えへ
飛び前蹴り	△or△④	中	20		裏手刀・臨	(敵背後・十文字構え中)△①	下	14	十文字構えへ、①押したままで通常構えへ
菩薩掌	①+④	上	17	十文字構えへ、上段ガード外し、覚-2	裏水面切り	(敵背後・十文字構え中)△④	下	16	十文字構えへ、④押したままで通常構えへ
葉隠流・陰・雷神撃	△①②+④	中	17	①+②+③で疾風陣へ	裏当て	(敵背後・十文字構え中)①+④	中	16	十文字構えへ、①+④押したままで通常構えへ
葉隠流・陰・風神撃	△①②+④⑤	中	20		残影転	(敵背後・十文字構え中)△or△	特殊行動	-	
落閃刃	△①+④	中	16	①+②+③で疾風陣へ	天狗	(敵背後・十文字構え中)①+②+③	特殊行動	-	十文字構えへ、①+②+③押したままで通常構えへ
落閃刃返し	△①+④⑤	上	16	覚-1	<b>葉隠流・陰・疾風陣中の技</b>				
霞刃	△①②+④	中	18		葉隠流・陰・疾風陣	△①+②+③	特殊行動	-	
影刃	△①②③+④	中	30		葉隠流・陰・風刃	(疾風陣中)①	上	10	疾風陣へ
飛翔日輪斬	△①②③+④(ガードorヒット時)①	上	8		葉隠流・陰・雲払い	(疾風陣中)①④	下	19	
飛翔連弾	△①②③+④⑤(ガードorヒット時)④	上	10		葉隠流・陰・神速刃	(疾風陣中)①②	中	12	
葉隠流・陰・朱雀飛翔脚	△①②③+④⑤⑥(ガードorヒット時)④	中	25	覚-2	葉隠流・陰・神速連陣	(疾風陣中)①②③	中	20	覚-1
奈落落とし	△①②③+④⑤	中	17	覚-1					
旋風刃	△①+④	中	16	①+②+③で疾風陣へ					
風刃裏水車	△①+④⑤	中	20	振り向き状態へ、④押したままで十文字構えへ					
落葉旋風弾	△①+④	中	30	覚-2					
双破刃	△①+④	中	20						
螺旋蹴り	④+⑤	上	25						
斧旋連脚	△④+⑤	中・中	25、10						
葉呀龍	△④⑤+⑥	中	35	覚-1					

※コマンド、備考の「十文字構え」は「葉隠流・陽・十文字構え」、「疾風陣」は「葉隠流・陰・疾風陣」の略



技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
葉隠流・陰・昇龍斬	(疾風陣中)△P	中	16	
葉隠流・陰・草薙斬り	(疾風陣中)△P	中	20	
葉隠流・陰・疾風脚	(疾風陣中)K	中	25	
葉隠流・陰・龍尾払い	(疾風陣中)△K	下	16	
葉隠流・陰・龍尾連脚	(疾風陣中)△K△K	下	19	
葉隠流・陰・龍刃	(疾風陣中)P+K	上	22	
浮身乱弾撃	(疾風陣中)P+G	上段キック投げ	50	覚-2
葉隠流・陰・裏風刃	(敵背後・疾風陣中)P	上	10	疾風陣中Pからの技につながる
裏手刀	(敵背後・疾風陣中)△P	下	15	
逆蹴り	(敵背後・疾風陣中)K	上	30	
半月蹴り	(敵背後・疾風陣中)△K	下	23	
背龍爪	(敵背後・疾風陣中)△K	中	25	
陰旋風蹴り	(敵背後・疾風陣中)△K	中	30	先行入力
裏旋風蹴り	(敵背後・疾風陣中)△K	中	25	
断ち手刀	(敵背後・疾風陣中)P+K	中	10	P+K+Gで疾風陣へ
身揚蹴	(敵背後・疾風陣中)P+K△K	中	26	
闇霞	(敵背後・疾風陣中)P+G	上段キック投げ	55	
葉隠流・陽・雷鳴斬	(敵背後・疾風陣中)P+G△P	中	20	
天狗	(敵背後・疾風陣中)P+K+G	特殊行動	-	P+K+G押したままで十文字構えへ
<b>ジャンプ攻撃</b>				
手刀	(上昇中)P	中	25	
飛び正拳	(空中)P	下	20	
突き踵蹴り	(空中)K	中	20	
地旋	(着地ぎわ)K	下	20	
<b>背後攻撃</b>				
裏葉	(敵背後)P	上	12	Pからの技につながる
裏手刀	(敵背後)△P	下	15	
逆蹴り	(敵背後)K	上	30	
半月蹴り	(敵背後)△K	下	23	
背龍爪	(敵背後)△K	中	25	
陰旋風蹴り	(敵背後)△K	中	30	先行入力
裏旋風蹴り	(敵背後)△K	中	25	
断ち手刀	(敵背後)P+K	中	10	P+K+Gで疾風陣へ
身揚蹴	(敵背後)P+K△K	中	26	
闇霞	(敵背後)P+G	上段キック投げ	55	(敵背後)十文字構え中、(敵背後)疾風陣中も出せる
葉隠流・陽・雷鳴斬	(敵背後)P+G△P	中	20	(敵背後)十文字構え中、(敵背後)疾風陣中も出せる
天狗	(敵背後)P+K+G	特殊行動	-	P+K+G押したままで十文字構えへ
<b>壁攻撃</b>				
開門後推	(壁正面)△P+K	中	20	
戻掛蹴	(壁正面)△P+K+G	中	20	
<b>ダウン攻撃</b>				
踵落とし	(敵ダウン)△K	ダウン攻撃	13	
飛延弾	(敵ダウン近距離)△P	ダウン攻撃	22	
飛鳥	(敵ダウン中距離)△P	ダウン攻撃	26	
飛翔撃	(敵ダウン遠距離)△P	ダウン攻撃	30	
<b>投げ技</b>				
太刀	P+G	上段投げ	40	
順逆自在	△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	55	
巴投げ	△P+G	上段投げ	45	
影霞	△△P+G	上段投げ	45	
浮霞	△△P+G	上段投げ	55	
刀霞	△P+G	上段投げ	40	
浮身乱弾撃	△P+G	上段キック投げ	50	覚-2
葉隠流・陰・不知火	(壁背後)△△P+G	上段投げ	70	覚-1

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
霧霞	(敵側面)P+G	上段投げ	40	
順逆自在	(敵側面)△P+G	上段投げ	0	
葉裏霞	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	50	
順逆自在	(敵後ろ向き)△P+G	上段投げ	0	
<b>当て身技</b>				
小手返し	△or△P+K(対・上中P)	当て身	30+α	
<b>起き上がり攻撃</b>				
風車蹴り	(うつ伏せ足)△△△	中	20	
葉断脚	(うつ伏せ足・デレイ)△△△	中	20	
葉断脚	(うつ伏せ足・横転)△△△	中	20	
葉断脚	(うつ伏せ足・横転・デレイ)△△△	中	20	
葉断脚	(うつ伏せ足・前転)△△△	中	20	
回転踵落とし	(うつ伏せ頭)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(うつ伏せ頭・デレイ)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(うつ伏せ頭・横転)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(うつ伏せ頭・横転・デレイ)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(うつ伏せ頭・後転)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(仰向け足)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(仰向け足・デレイ)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(仰向け足・横転)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(仰向け足・横転・デレイ)△△△	中	20	
竜巻蹴り	(仰向け足・後転)△△△	中	20	
葉断脚	(仰向け頭)△△△	中	20	
葉断脚	(仰向け頭・デレイ)△△△	中	20	
葉断脚	(仰向け頭・横転)△△△	中	20	
葉断脚	(仰向け頭・横転・デレイ)△△△	中	20	
葉断脚	(仰向け頭・前転)△△△	中	20	
裏葉振り蹴り	(うつ伏せ足)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(うつ伏せ足・デレイ)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(うつ伏せ足・横転)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(うつ伏せ足・横転・デレイ)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(うつ伏せ足・前転)△△△	下	20	
裏葉振り蹴り	(うつ伏せ頭)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(うつ伏せ頭・デレイ)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(うつ伏せ頭・横転)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(うつ伏せ頭・横転・デレイ)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(うつ伏せ頭・後転)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(仰向け足)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(仰向け足・デレイ)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(仰向け足・横転)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(仰向け足・横転・デレイ)△△△	下	20	
竜巻振り蹴り	(仰向け足・後転)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(仰向け頭)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(仰向け頭・デレイ)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(仰向け頭・横転)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(仰向け頭・横転・デレイ)△△△	下	20	
裏竜巻振り蹴り	(仰向け頭・前転)△△△	下	20	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# 舜帝 (シュンティ)

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>					<b>打撃技</b>				
挑撃	P	上	10		酔仙手	P+K	中	12	
仰手挑撃	↑P	上	10		酔仙連脚	P+K+G	中	23	ダウンへ(酒-1)、P+K+Gで転倒立へ
連撃	P	上	12		轉身双冲掌	↻P+K	中	23	酒+4
翻身探果	P↻P	上・中	8、8	曹国舅へ、覚-1(2発目)	騰空飛天砲	(酒8以上)↻↻P+K	中	28	(走り中)↻P+Kなら酒0でも出せる
叉手連環撃	P	特殊中	15		轉身月牙跳撃	(酒10以上)↻P+K	中	16	さばき、さばき時は投げにシフト、さばき時ダメージ36
連環跳撃	P↻P↻K	中	23	※1	独立換杯	↻↻P+K	上・上	12、12	張果老へ、覚-1(2発目)
連撃下腿	(酒6以上)P↻P↻K	下	10	Gでダウンへ(酒-1)	撃山旋肘	↻P+K	中	25	最大ため時：ダメージ38
連撃後下蹴腿	(酒6以上)P↻P↻K↻K	上	15	Gでダウンへ(酒-1)	踰躑笛旋	↻P+K	上・中	10、10	さばき、覚-1(2発目)
挑撃里合腿	P↻K	上	20	↻で振り向き状態へ	韓湘子	↻P+K↻P	中	10	覚-1
何仙肘撃	↻P	上	16		単飛跳撃	K+G	中	23	K+G押したままで張果老へ
何仙臂打	↻P↻K	特殊中	18	覚-1	横双手	K+G↻P	中	19	覚-1
何仙仰飲	(酒2以上)↻P↻P+K	中	17	※2	倒脚	↻K+G	中	20	
何仙双掌	↻P↻P	中	8		翻身連尖脚	↻K+G	中・中	20、10	K+G押したままで張果老へ
何仙連環臂打	↻P↻P↻K	特殊中	18	覚-1	前旋掃腿	(酒1以上)↻K+G	下	10	
何仙仰飲	(酒4以上)↻P↻P↻P+K	中	17	※2	連前旋掃腿	(酒6以上)↻K+G↻K	下	10	
何仙連環杯手	↻P↻P↻P	上	10		連環前旋掃腿	(酒7以上)↻K+G↻K↻K	下	10	
何仙姑	↻P↻P↻P↻K	特殊中	18	覚-1	旋風掃腿	↻K+G	下	20~30	距離によってダメージ変化
何仙仰飲	(酒6以上)↻P↻P↻P↻P+K	中	17	※2	背倒連旋脚	↻K+G	上・上	15、10	ダウンへ(酒-1)
横掃撃	↻↻P	上	21	覚-1	仰飲酒	P+K+G	特殊行動	-	酒+1
横掃仰飲	(酒8以上)↻↻P↻P	中	18	※2	仰身飲酒	↻P+K+G	特殊行動	-	酒+1
轉身杯手	↻P	上	16	覚-1	仰身勸酒	↻P+K+G↻P	中	20	
酔仙仰飲	(酒4以上)↻P↻P	中	18	※2	酔仙奔打	↻P+K+G↻P(ガードorヒット時)P	中・中	10、10	覚-1(2発目)
月牙額手	↻↻P	上	8		後伸避	↻P+K+G	特殊行動	-	
月牙仰飲	(酒2以上)↻↻P↻P+K	中	17	※2	後伸避払手	↻P+K+G↻P	上	15	
連載額手	↻↻P↻P	上	10		酔歩	↻or↻P+K+G	特殊行動	-	振り向き状態へ
連載仰飲	(酒4以上)↻↻P↻P↻P+K	中	17	※2	何仙肘撃	↻or↻P+K+G↻P	中	14	
連撃額手	↻↻P↻P↻P	上	14		何仙連肘撃	↻or↻P+K+G↻P↻P	中	20	張果老へ
連撃仰飲	(酒6以上)↻↻P↻P↻P↻P+K	中	17	※2	向側前避	↻or↻P+K+G	特殊行動	-	
浸歩酔硬手	↻↻P	中	23		向側後避	↻or↻P+K+G	特殊行動	-	
挑撃背転	↻↻P	上	12	振り向き状態へ	向側後避払手	↻or↻P+K+G↻P	上	17	
伏挑撃	↻P	特殊下	8		向側後避双手	↻or↻P+K+G↻P+K	上	30	
挑腕擦拳	↻↻↻P	特殊中	20		斜側連脚	(ディフェンシブムーブ中)P+K	中・中	15、10	
挑腕裁手	(酒6以上)↻↻↻P↻P	上	15		側避勸酒	(オフエンシブムーブ中)P	中	16	
月牙叉撃	↻↻P	中	23		側避提膝	(オフエンシブムーブ中)K	中	21	
仰飲杯手	↻P	中	17	※2	<b>座盤中での技</b>				
仰飲仙手	(酒8以上)↻P↻P	上	12		座盤蹴	↻P+K	特殊行動	-	座盤蹴へ
仰飲連環単脚	(酒8以上)↻P↻P↻K	中	24	ダウンへ(酒-1)、P+K+Gで転倒立へ	宙舞落穿脚	(座盤中)K	中	20	
背旋肘	↻P	特殊下	16		裁脛脚	(座盤中)↻K	下	24	
背旋肘	↻P	特殊下	19		座盤蹴~転倒立	(座盤中)↻	特殊行動	-	転倒立へ
背旋肘廻下脚	↻or↻P↻K	下	15		座盤蹴~横寝	(座盤中)↻↻	特殊行動	-	横寝へ
倒地反衝爪	↻P	中	25	ダウンへ(酒-1)	座盤蹴~酔歩	(座盤中)↻or↻P+K+G	特殊行動	-	振り向き状態へ
飛天崩撃	↻P	中	30		座飲酒	(座盤中)P+K+G	特殊行動	-	酒+2
後蹴腿	K	上	22	K押したままで張果老へ	<b>転倒立中の技</b>				
連飛跳撃	K↻K	上	17	K押したままで張果老へ	転倒立	↻↻↻↻P+K	特殊行動	-	転倒立へ
連蹴廻手	K↻K↻P	上	10		宙舞身	↻P+K	特殊行動	-	転倒立へ
連蹴背下掌	K↻K↻P	下	10		倒身連脚	(転倒立中)K	中	25	転倒立へ
連蹴背下龍脚	(酒16以上)K↻K↻P↻K	特殊中	22		轉身酔酒靠	(転倒立中)P+K	中	24	Gでキャンセル可、キャンセル時は横寝へ
側端仙蹴	↻K	中	21	張果老へ	双衝腿	(転倒立中)K+G	中	25	
仰身腿	↻K	中	21		翻身双仙腿	(転倒立中)P+G	上段キャッチ扱い	50	覚-2
連腿勸酒	↻K↻P	上	12		転倒立~前移動	(転倒立中)↻	特殊行動	-	転倒立へ
宙舞双転脚	↻↻K	中	21		転倒立~後移動	(転倒立中)↻	特殊行動	-	転倒立へ
仰身酔腿	↻K	中	18		<b>横寝中の技</b>				
月牙跳撃	↻K↻P	中	22		横寝	↻↻↻↻P+K	特殊行動	-	横寝へ
倒身双単蹴	↻K↻K	下	20	ダウンへ(酒-1)	涅槃旋脚	(横寝中)K	中	17	
阿仙廻脚	↻↻K	上	30	振り向き状態へ	涅槃蹴捶	(横寝中)K↻P	上	13	
仰穿腿	↻K	下	10		仰身倒腿	(横寝中)K↻P↻K	中	20	ダウンへ(酒-1)
後避転腿	↻↻K	中	20		涅槃連撃腿	(酒10以上、横寝中)K↻P↻K	下	10	Gでダウンへ(酒-1)
龍尾脚	↻K	中	20	↻K+Gでも出せる	涅槃連撃下腿	(酒10以上、横寝中)K↻P↻K↻K	上	16	Gでダウンへ(酒-1)
側端脚	↻K	中	21		涅槃双掃脚	(横寝中)↻K	下・下	10、16	横寝へ
後蹴下腿	↻K	下	10	Gでダウンへ(酒-1)	涅槃掃脚	(横寝中)↻K	下	12	
後蹴連腿	↻K↻K	上	15	Gでダウンへ(酒-1)	横寝飲酒	(横寝中)P+K+G	特殊行動	-	横寝へ、酒+2
空飛双単蹴	↻K	中	25	ダウンへ(酒-1)					
旋子	↻K	中	25	ダウンへ(酒-1)					

※1.↻でキャンセル後は曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+1 ※2.↻でキャンセル後は背向け曹国舅へ、曹国舅移行時技を出さなければ酒+1





技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>張果老中の技</b>				
横掃仙撃	(張果老中)Ⓟ	上	21	酒4以上でⓈⓈⓈからの技につながる、覚-2
側端仙蹴	(張果老中)Ⓚ	中	21	
張果老~酔仙手	(張果老中)Ⓟ+Ⓚ	中	12	
仰身酔腿	(張果老中)Ⓟ+ⓀⓀ	中	18	ⓈⓀからの技につながる
前旋掃腿	(張果老中)Ⓚ+Ⓢ	下	10	
前転	(張果老中)Ⓢ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	
前転~浸歩酔硬手	(張果老中)Ⓢ+Ⓚ+Ⓢ+Ⓟ	中	25	
前転~酔仙連掃腿	(張果老中)Ⓢ+Ⓚ+Ⓢ+Ⓚ	下・下	10、15	
酔仙倒蹴掃撃	(張果老中)Ⓟ+Ⓢ	上段キック投げ	50	成立時は横寝へ
張果老~背向け	(張果老中)Ⓢ	特殊行動	-	振り向き状態へ
跳酔歩(前)	(張果老中)Ⓢ	特殊行動	-	張果老へ
跳酔歩(後)	(張果老中)Ⓢ	特殊行動	-	張果老へ
張果老~酔歩	(張果老中)Ⓢ+ⓈorⓈ+Ⓢ	特殊行動	-	
張果老~座盤蹴	(張果老中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	座盤蹴へ
張果老~横寝	(張果老中)ⓈorⓈ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	横寝へ
<b>曹国舅中の技</b>				
曹国舅	Ⓟ+Ⓟ後の構えなど	特殊行動	-	
霸王勸酒	(曹国舅中)Ⓟ	中	16	曹国舅へ
独立勸酒	(曹国舅中)ⓅⓅ	上	13	
霸王跳踢	(曹国舅中)ⓅⓅⓀ	中	18	
国舅弾踢	(曹国舅中)Ⓚ	中	20	曹国舅へ、Ⓚ押したままで張果老へ
国舅前掃	(曹国舅中)ⓈⓀ	下	18	
怪蟒翻身	(曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ	上	18	さばき
怪蟒反尾	(曹国舅中)Ⓟ+ⓀⓅ	中	22	
国舅騰蹴	(曹国舅中)Ⓚ+Ⓢ	中	23	
曹国舅~酔歩	(曹国舅中)Ⓢ+ⓈorⓈ+Ⓢ	特殊行動	-	
国舅仰飲	(曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	曹国舅へ、酒+1
上歩仰飲	(曹国舅中)Ⓢ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	曹国舅へ、酒+1
轉身仰飲	(曹国舅中)Ⓢ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	酒+1、背向け曹国舅へ
背身鞭撻	(敵背後・曹国舅中)Ⓟ	中	17	曹国舅へ
背身連環跳撃	(敵背後・曹国舅中)ⓅⓀ	特殊上	20	※1
背身擦腿	(敵背後・曹国舅中)Ⓚ	中	20	
老虎擺尾	(敵背後・曹国舅中)ⓈⓀ	下	18	
国舅翻打	(敵背後・曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ	中・中	5、5	さばき
国舅擦陰	(敵背後・曹国舅中)Ⓟ+ⓀⓅ	中	18	
背身撲虎	(敵背後・曹国舅中)Ⓚ+Ⓢ	中	24	Ⓢで横寝へ
曹国舅~酔歩	(敵背後・曹国舅中)Ⓢ+ⓈorⓈ+Ⓢ	特殊行動	-	
背身仰飲	(敵背後・曹国舅中)Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	酒+1、背向け曹国舅へ
背身上歩仰飲	(敵背後・曹国舅中)Ⓢ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	酒+1、曹国舅へ
背身退歩仰飲	(敵背後・曹国舅中)Ⓢ+Ⓚ+Ⓢ	特殊行動	-	酒+1、曹国舅へ
<b>ジャンプ攻撃</b>				
倒地反衝爪	(上昇中)Ⓟ	中	25	ダウンへ、酒(-1)
落歩挑撃	(空中)Ⓟ	中	25	
栽下腿	(空中)Ⓚ	中	25	
地這腿	(着地ざわ)Ⓚ	下	20	
<b>背後攻撃</b>				
背反掌	(敵背後)Ⓟ	上	12	Ⓟからの技につながる
背下反掌	(敵背後)Ⓢ+Ⓟ	下	14	
背旋腿	(敵背後)Ⓚ	上	30	
低踏脚	(敵背後)ⓈⓀ	下	20	
酔仙手	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ	中	12	
仙端脚	(敵背後)Ⓟ+ⓀⓀ	中	20	ダウンへ(酒-1)
後刺連脚	(敵背後)Ⓚ+Ⓢ	中・中	10、15	振り向き状態へ
背仙鉤手撃	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ	上	8	振り向き状態へ
背仙連撃手	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ+Ⓟ	特殊上段	8	振り向き状態へ
背酔連鉤手	(敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ+Ⓟ+Ⓟ	中	10	
鉤手頭碎蹴撃	(酒10以上、敵背後)Ⓟ+Ⓚ+Ⓢ+Ⓟ+Ⓟ(ヒット時)	打撃投げ	37	
背倒裏肘	(酒5以上、敵背後)Ⓟ+Ⓢ	上段キック投げ	40	
<b>ダウン攻撃</b>				
螺旋酔肘	(敵ダウン)Ⓢ+Ⓟ	ダウン攻撃	12	
転宙落脚	(敵ダウン)Ⓢ+Ⓟ	ダウン攻撃	22	
倒地反衝爪	(敵ダウン)Ⓢ+Ⓟ	ダウン攻撃	25	ダウンへ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
天地肘撃	(敵ダウン)Ⓢ+Ⓟ	ダウン攻撃	20	ダウンへ
<b>投げ技</b>				
酔歩轉身肘	Ⓟ+Ⓢ	上段投げ	50	酒+4
倒襲裏肘	Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	50	
連撃轉身横掃手	(酒3以上)Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	50	酒-3、覚-2
轉身線鶏脚	(酒6以上)Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	10	覚-1
酔龍翻身	Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	40	
酔龍舞花残雲	Ⓢ+Ⓢ+ⓈorⓈ	上段投げ	20	
轉身線膝	Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	0	
<b>豪杯旋舞</b>				
豪杯旋舞	(酒10以上)Ⓢ+Ⓢ+ⓈorⓈ+Ⓢ+Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	64	酒+4
倒襲裏肘	(敵壁背後)Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	60	酒+5
轉身倒襲裏肘	(敵側面)Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	40	
権鐘離	(敵後ろ向き)Ⓢ+Ⓢ	上段投げ	50	酒+5、覚-2
<b>起き上がり攻撃</b>				
撲虎	(うつ伏せ足)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(うつ伏せ足・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(うつ伏せ足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(うつ伏せ足・横転・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(うつ伏せ足・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭・横転・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(うつ伏せ頭・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	
金絞剪	(仰向け足)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(仰向け足・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(仰向け足・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(仰向け足・横転・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
廻旋脚	(仰向け足・後転)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(仰向け頭)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(仰向け頭・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(仰向け頭・横転)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(仰向け頭・横転・テイル)ⓀⓀⓀ	中	20	
登側端脚	(仰向け頭・前転)ⓀⓀⓀ	中	20	
後穿旋脚	(うつ伏せ足)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ足・テイル)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ足・横転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ足・横転・テイル)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ足・前転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ頭)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ頭・テイル)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ頭・横転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(うつ伏せ頭・後転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
仰穿腿	(仰向け足)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け足・テイル)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け足・横転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け足・横転・テイル)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け足・後転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け頭)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け頭・テイル)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け頭・横転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け頭・横転・テイル)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	
座架掃脚	(仰向け頭・前転)ⓈⓀⓀⓀ	下	20	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# リオン・ラファール

LION RAFALE

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
統捶	P	上	10	
統捶	◆P	上	10	踏み込む
勾手連捶	PP	上	10	
連環穿掌	PPP	上	12	
連捶八翻	PP◇P	上	14	
連捶八翻~蠍雙封	P◇P◇P◇K+G	特殊行動	-	蠍雙封へ
連捶磨盤手	P◇P◇or◇P	上	20	覚-1
連捶磨盤手~翻身	P◇P◇or◇P◇G	特殊行動	-	
連捶磨盤手~背身	P◇P◇or◇P◇◇	特殊行動	-	振り向き状態へ
連捶掃手	P◇P◇P+K	下	20	
連捶腿	P◇K	上	20	
連捶腿~換歩	P◇K◇P+K+G	特殊行動	-	換歩へ
連捶腿取面	P◇K◇P	特殊上	15	
連捶腿取面~換歩	P◇K◇P+K+G	特殊行動	-	換歩へ
盤肘	◇P	中	16	
盤肘連環手	◇P◇P	中	20	覚-1
筋疾歩	◇◇P	中	18	覚-1
陰陽	◇◇P	中	16	
二陰陽	◇◇P◇P	上	18	
二陰陽~蠍雙封	◇◇P◇P◇K+G	特殊行動	-	蠍雙封へ
穿掌背斬	◇◇◇P	上	14	振り向き状態へ
進歩蠍掃手	◇◇◇P	下	16	
下統捶	◇◇P	特殊下	8	
疾歩昇穿手	◆◇◇P	中	18	
流星勾手撃	◇◇◇◇P	中	20	さばき
穿陰掌	◇◇P	中	16	
落撃掌	◇◇P◇P	中	17	
掃勾手	◆◇◇P	特殊下	10	
連掃勾手	◆◇◇◇P◇P	下	10	
騰撃捶	◇◇P	下	12	
騰撃連捶	◇◇P◇P	下	8	
騰空撃掌	◇◇◇P	中	25	
穿心腿	K	上	20	キャンセル可
穿心腿	◆K	上	20	踏み込む、キャンセル可
連腿腿	K◇K	上	20	
勾手提膝	◇◇K	中	20	
勾手提膝~換歩	◇◇K◇P+K+G	特殊行動	-	換歩へ
斧刃脚	◇◇◇K	中	10	
斧刃連端脚	◇◇◇K◇K	中	23	
旋腿	◇◇K	特殊上	18	
旋腿取面	◇◇K◇P	特殊上	15	
旋腿~換歩	◇◇K◇P+K+G	特殊行動	-	換歩へ
後蹴腿	◇◇◇K	上	21	振り向き状態へ
単飛脚	◇◇◇K	中	18	
軌腿	◇◇K	下	12	
前掃腿	◇◇K◇K	下	20	
登旋腿	◇◇K◇K+G	上	30	覚-1
旋風腿	◇◇K	中	21	
掛統腿	◇◇K◇K	上	25	
弾腿	◇◇K	中	24	
穿弓腿	◇◇K	下・下	7,20	
閃転空脚	◇◇K	中	20	
双耳旋風	P+K	中	20	覚-1
軀身偷歩双手	◇◇P+K	中	18	振り向き状態へ、◇で通常構えへ
軀身偷歩双手脚	◇◇P+K◇K	中	20	
掃勾手	◇◇◇P+K	上	14	
蠍腰斬	◇◇◇P+K◇P	中	20	
右勾心	◇◇◇P+K	上	10	
流星連勾手	◇◇◇P+K◇P	中	14	
連三捶盤肘	◇◇◇P+K◇P◇P	中	14	
流星磨盤手	◇◇◇P+K◇P◇or◇P	特殊上	20	覚-1
流星磨盤手~翻身	◇◇◇P+K◇P◇or◇P◇G	特殊行動	-	
流星磨盤手~背身	◇◇◇P+K◇P◇or◇P◇◇	特殊行動	-	振り向き状態へ
泰山双勾手	◇◇P+K	上	25	ため可、覚-2、最大ため時:判定中・ダメージ38
後歩八翻錘	◇◇◇P+K	上	14	
後歩八翻錘~蠍雙封	◇◇◇P+K◇P+K+G	特殊行動	-	蠍雙封へ
偷歩掃手	◇◇◇P+K	下	15	◇で振り向き状態へ
托臂補心掌	◆◇◇P+K	中	20	
縦跳穿掌	◇◇P+K	中	20	
翻錘	◇◇P+K	上	16	
坐盤取宝	◇◇◇P+K	中	20	
斜歩斜掃捶	◇◇P+K	下	17	
旋風脚	K+G	特殊上	30	覚-2
旋風連飛腿	K+G◇K	中・中	10,10	
疾風三連腿	K+G◇K◇K	中・中	10,10	
軀身擦陰脚	◇◇K+G	中	24	
下旋腿背斬	◇◇◇K+G	上	24	振り向き状態へ
旋風落脚	◇◇◇K+G	中	25	振り向き状態へ、覚-1
旋風背双手	◇◇◇K+G◇P	特殊中	12	
旋風背双手	◇◇◇K+G◇P	特殊中	12	振り向き状態へ
旋風踵脚	◇◇◇K+G◇K	下	22	振り向き状態へ
後掃腿	◇◇◇K+G	下	21	
疾地掃腿	◇◇◇K+G	下	24	
前掃軀身脚	◇◇◇K+G	下	20	振り向き状態へ
破骨手	P+K+G	特殊行動	-	
截脛手	◇◇P+K+G	特殊行動	-	
閃身歩	P+K+G◇or◇P+K+G+G(成功時)◇or◇	特殊行動	-	
斜前歩	◇◇or◇P+K+G	特殊行動	-	
斜前歩~翻錘	◇◇or◇P+K+G◇P	上	16	
斜前歩~斜掃捶	◇◇or◇P+K+G◇P+K	下	20	
斜後歩	◇◇or◇P+K+G	特殊行動	-	
磨盤手	(ディフェンシブ中)◇+K	特殊上	30	覚-1
斜身滾龍肘	(オフエンシブ中)◇P	中	16	
斜身側掃錘	(オフエンシブ中)◇K	中	21	
<b>換歩中の技</b>				
換歩頂肘	(換歩中)◇P	中	20	さばき、振り向き状態へ
蠍取眼	(換歩中)◇P◇P	上	15	覚-1
換歩提膝	(換歩中)◇K	中	20	
<b>蠍雙封中の技</b>				
蠍雙封	◇◇P+K+G	特殊行動	-	
抬頭望月	(蠍雙封中)◇P	中	20	
横旋爪風	(蠍雙封中)◇◇P	中・中	8,10	
内旋脚	(蠍雙封中)◇K	特殊上	19	
内旋脚~換歩	(蠍雙封中)◇◇P+K+G	特殊行動	-	換歩へ

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
軀身旋風腿	(蠍雙封中)◇◇K	中	25	
縦跳提膝	(蠍雙封中)◇◇K	中	25	
旋風連飛腿	(蠍雙封中)◇◇K+G	中・中	10,10	
旋風三連腿	(蠍雙封中)◇◇K+G◇K	中・中	10,10	
漏手抹面旋風腿	(蠍雙封中)◇◇K+G	上段キック数値	40	
蠍雙封~翻錘	(蠍雙封中)◇◇K	上	16	
<b>蠍埋伏中の技</b>				
蠍埋伏	◇◇P+K+G	特殊行動	-	
蠍探爪	(蠍埋伏中)◇P	上	10	
蠍連爪	(蠍埋伏中)◇P◇P	上	12	
蠍三連爪	(蠍埋伏中)◇P◇P◇P	中	16	
蠍単尖脚	(蠍埋伏中)◇K	中	22	
埋伏掃尾	(蠍埋伏中)◇◇K	下	18	
蠍雙探爪	(蠍埋伏中)◇P+K	中	22	
斧落脚	(蠍埋伏中)◇K+G	特殊上	30	覚-2
埋伏後掃	(蠍埋伏中)◇◇K+G	下	21	
穿空腿	(蠍埋伏中)◇◇K+G	中	25	
<b>ジャンプ攻撃</b>				
騰空背撃掌	(上昇中)◇P	中	25	
落歩統捶	(空中)◇P	中	25	
騰空踵脚	(空中)◇K	中	22	
騰空踵脚	(上昇中)◇K	中	25	
地掃踵脚	(着地ぎわ)◇K	下	20	
<b>背後攻撃</b>				
背連穿掌	(敵背後)◇P	上・上	12,12	◇からの技につながる
背歩掃手	(敵背後)◇◇P	下	24	
後穿脚	(敵背後)◇K	上	25	
廻掛脚	(敵背後)◇◇K	下	20	
背身尖掌	(敵背後)◇P+K	上	14	先行入力
背身錯捶	(敵背後)◇P+K	中	14	
<b>壁技</b>				
垂翔後脚	(壁正面)◇◇P+K+G	中	30	
壁回翻脚	(壁正面)◇◇P+K+G	特殊行動	-	
<b>ダウン攻撃</b>				
落穿手	(敵ダウン中)◇◇P	ダウン攻撃	12	
飛転落腿	(敵ダウン中)◇◇P	ダウン攻撃	22	
<b>投げ技</b>				
破刀手秋腿	◇◇P+G	上段投げ	40	
採取砲撃	◇◇◇P+G	上段投げ	50	覚-1
貼身双勾手	◇◇◇◇P+G	上段投げ	60	覚-1
七星天分肘	◇◇◇P+G	上段投げ	40	
飛転双空脚	◇◇◇P+G	上段投げ	50	
腰斬	◇◇◇P+G	上段投げ	20	
五打連環劈	◇◇◇◇P+G	上段投げ	55	
登山翻車脚	◆◇◇P+G	上段投げ	30	
擺下尖斬	◇◇P+G	上段投げ	0	
蠍跳飛双勾手	◇◇◇P+G	上段投げ	45	
仆歩	◇◇◇P+G	上段キック数値	0	
翼進	◇◇◇P+G◇or◇	投げコンボ	0	
落首断腿	◇◇◇P+G◇◇P+G	投げコンボ	55	
落首双手	◇◇◇P+G◇◇P+G	投げコンボ	55	
連環錯捶1	◇◇◇P+G◇P	投げコンボ	16	
連環錯捶2	◇◇◇P+G◇P◇P	投げコンボ	16	
連環錯捶3	◇◇◇P+G◇P◇P◇P	投げコンボ	16	
翻身提膝	(敵側面)◇P+G	上段投げ	40	
連勾手背襲	(敵後ろ向き)◇P+G	上段投げ	50	覚-1
<b>起き上がり攻撃</b>				
穿弓連腿	(うつ伏せ足)◇◇◇K	中・中	10,10	
背登起脚	(うつ伏せ足・テレイ)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(うつ伏せ足・横転)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(うつ伏せ足・横転・テレイ)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(うつ伏せ足・前転)◇◇◇K	中	20	
跳転踵脚	(うつ伏せ頭)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(うつ伏せ頭・テレイ)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(うつ伏せ頭・横転)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(うつ伏せ頭・後転)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(仰向け足)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(仰向け足・テレイ)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(仰向け足・横転)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(仰向け足・横転・テレイ)◇◇◇K	中	20	
登旋脚	(仰向け足・後転)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(仰向け頭)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(仰向け頭・テレイ)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(仰向け頭・横転)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(仰向け頭・横転・テレイ)◇◇◇K	中	20	
背登起脚	(仰向け頭・前転)◇◇◇K	中	20	
疾地背旋腿	(うつ伏せ足)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ足・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ足・横転)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ足・横転・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ足・前転)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭・横転)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭・横転・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(うつ伏せ頭・後転)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け足)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け足・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け足・横転)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け足・横転・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け足・後転)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け頭)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け頭・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け頭・横転)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け頭・横転・テレイ)◆◇◇K	下	20	
疾地旋腿	(仰向け頭・前転)◆◇◇K	下	20	





技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
打突	P	上	10	
打突	→P	上	10	踏み込む
二連突	P P	上	10	
二連突横肘	P P P	上	12	
連突小太刀	P P P K	特殊中	25	P+K+Gで天地陰陽へ
連突草薙	P P P ◁K	下	20	寸止め可、P+K+Gで天地陰陽へ
二連突横打	P P ◁P	中	19	寸止め可
連突絹車	P P ◁P P	中	20	寸止め可
連突流旋	P P ◁P or ◁P	上	16	寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ
連突流旋～流舞	P P ◁P or ◁P ◁	特殊行動	-	振り向き状態へ
連突流旋双掌	P P ◁P or ◁P P	中	18	寸止め可
二連突釘脚	P P K	上	20	
掌蹴り重ね	P K	上	18	
中段肘当	◁P	中	16	
旋桜	◁P P	上	15	寸止め可
衣車	◁◁P	中	25	寸止め可
扇払い	◁◁P	上	10	さばき、覚-1
重ね当て	◁◁P (さばき成功時) P	中・中	10、15	
天開	◁◁P (さばき成功時) P (ヒット時) P+G	打撃投げ	25	
扇舞	◁P	上	19	P+K+Gで天地陰陽へ、振り向き状態へ
扇舞～太刀風	◁P K	中	19	
重ね当て	◁◁P	中・中	10、15	
天開	◁◁P (ヒット時) P+G	打撃投げ	25	
渦巻手刀	◁◁P	上	14	振り向き状態へ
両止	◁◁P	特殊中	16	
下段掌打	◁P	特殊下	9	
無双破	↓◁P	中	18	
袖車	↓◁P (カウンターヒット時) ◁P+G	打撃投げ	25	
鳳凰手	◁P	中	15	
脛砕き	◁P	下	20	
上蹴り	K	上	21	
上蹴り～打突	K P	上	8	
上蹴り～打突～肋砕き	K P K	中	14	
鎖鎌	K K	中	16	覚-1
雷刃破	◁K	中	20	P+K+Gで天地陰陽へ
雲蹴り	◁K K	上	20	
叢雲破	◁◁K	中	20	
鎌蹴り	◁K	特殊上	17	
霞蹴り	◁K	下	16	
霞凧	◁K P	上	10	
霞連掌	◁K P P	中	18	覚-1
下段蹴り当て	↓or◁K	下	10	
前蹴り	◁K	中	21	
平手1	P+K	上	8	覚-1
平手2	P+K P	上	9	覚-1
平手3	P+K P P	上	9	覚-1
横打	◁P+K	上	16	
横周肘当て	◁P+K P	中	20	寸止め可

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
山勢蔽	◁◁P+K	中	21	
桜華	◁◁P+K P	上	20	
浪返	◁◁P+K	中	20	振り向き状態へ
蔽止	◁◁P+K P	中	18	
上勢柳扇掌	◁◁P+K	上	16	寸止め可、覚-1
双掌打	◁◁P+K	中	20	
陰掌	◁◁P+K	中	18	
天狗落とし	↓◁P+K	中	16	
天狗落とし～要打ち	↓◁P+K P	上	18	寸止め可、覚-1
心中突	◁◁P+K	中	21	さばき
流旋	◁or◁P+K	上	16	寸止め可、寸止め後は振り向き状態へ
流旋～流舞	◁or◁P+K ◁	特殊行動	-	振り向き状態へ
流旋双掌	◁or◁P+K P	中	18	寸止め可
袖伸剣	◁◁P+K	中	23	寸止め可、P+K+Gで天地陰陽へ
紫雨	K+G	上	22	
上段蹴り当て	◁K+G	上	18	
水月突	◁K+G P	中	15	さばき、覚-1
拝み蹴り	◁K+G	中	23	さばき、振り向き状態へ
草薙	◁K+G	下	20	寸止め可、P+K+Gで天地陰陽へ
身躲横打	(ディフェンシブ中) P+K	中	22	
肋打ち	(オフェンシブ中) P	中	16	
膝当	(オフェンシブ中) K	中	21	
<b>天地陰陽中の技</b>				
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
流華	(天地陰陽中) ◁	特殊行動	-	振り向き状態へ
流水	(天地陰陽中) ◁or◁	特殊行動	-	
流扇	(天地陰陽中) ◁or◁P	中	19	
<b>ジャンプ攻撃</b>				
飛び手刀	(上昇中) P	中	25	
飛び手刀	(空中) P	中	25	
飛び前蹴り	(上昇中) K	中	18	
飛び踵蹴り	(空中) K	中	20	
飛び踵蹴り	(着地ぎわ) K	中	20	
<b>背後攻撃</b>				
手刀廻	(敵背後) P	上	12	Pからの技につながる
足刀蹴り	(敵背後) K	上	20	
廻り手刀	(敵背後) ◁P	下	14	
裏霞蹴り	(敵背後) ◁K	下	16	◁Kからの技につながる
廻り下蹴り	(敵背後) ↓K	下	12	
腕手刀	(敵背後) P+K	中	16	
腕旋	(敵背後) P+K P	上	10	
腕払	(敵背後) P+K P P	上	20	寸止め可
浪返	(敵背後) P+K P ◁P	中	20	振り向き状態へ
蔽止	(敵背後) P+K P ◁P P	中	18	
裏草薙	(敵背後) ◁K+G	下	20	寸止め可、P+K+Gで天地陰陽へ
流葉	(敵背後) ◁or◁P+K+G	特殊行動	-	
流葉破	(敵背後) ◁or◁P+K+G P	中	19	
<b>ダウン攻撃</b>				
縦手刀	(敵ダウン) ◁P	ダウン攻撃	10	





# 梅小路 葵 (うめのこうじ あおい)

AOI UMENOKOUJI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
空勢駒手刀	(敵ダウン) ☆P	ダウン攻撃	20		禿七条	☆P+K (対・肩)	当て身	20+α	
空勢瓦突蹴り	(敵ダウン) ☆K+G	ダウン攻撃	20		千鳥	☆or☆P+K (対・中下頭)	当て身	25+α	
枝砕き	(敵仰向け足側ダウン) ◇or☆P+G	ダウン投げ	26		風羽織	☆P+K (対・背中)	当て身	30+α	
浮葉陣	(敵仰向け頭側ダウン) ◇or☆P+G	ダウン投げ	26		小波	◇P+K (対・下全回転)	当て身	0	
雲水	(敵うつ伏せ足側ダウン) ◇or☆P+G	ダウン投げ	26		扇流	◇P+K (対・下P)	当て身	25+α	
不動陣	(敵うつ伏せ頭側ダウン) ◇or☆P+G	ダウン投げ	26		楓落とし	◇P+K (対・下K)	当て身	25+α	
<b>投げ技</b>					護り蓑	P+K (仰向け頭ダウン 中、対・Pダウン攻撃)	当て身	0	
小当	P+G	上段投げ	40		護り蓑	P+K (仰向け頭ダウン 中、対・Kダウン攻撃)	当て身	0	
引違い	◇P+G◇or◇or☆	上段投げ	-	レバー方向に応じて投げる方向が変化	鉄送り	P+K (仰向け足ダウン 中、対・Pダウン攻撃)	当て身	0	
送り落とし	◇☆P+G	上段投げ	30		鉄送り	P+K (仰向け足ダウン 中、対・Kダウン攻撃)	当て身	0	
送り手回し	◇☆P+G	上段投げ	50	覚-1	流制手	天地陰陽中(対・上中P肘)	いなし	0	
合気投げ	↓◇P+G	上段投げ	40		羽蹴	天地陰陽中(対・上中K)	いなし	0	
諸手引き	↓◇P+G	上段投げ	55		半月車	天地陰陽中(対・ミドル、膝)	いなし	0	
木の葉落とし	☆P+G	上段投げ	45		<b>起き上がり攻撃</b>				
籠車	☆☆P+G	上段投げ	42		雲割り	(うつ伏せ足) KKK	中	20	
半月巴	☆P+G	上段投げ	45		縦割り	(うつ伏せ足・テイル) KKK	中	20	
蝶絡み	◇☆◇☆◇P+G	上段投げ	30		縦割り	(うつ伏せ足・横転) KKK	中	20	
脇絡み	◇☆◇☆◇P+G	上段投げ	20		縦割り	(うつ伏せ足・前転) KKK	中	20	
弓身固め	(脇絡みor蝶絡み中) ◇◇or◇◇P+G	投げコンボ	20		霞切り	(うつ伏せ頭) KKK	中	20	
糸巻き	(脇絡みor蝶絡み中) ◇◇or◇◇P+G	投げコンボ	35		霞切り	(うつ伏せ頭・テイル) KKK	中	20	
海老折り	(弓身固め中) ◇☆P+G	投げコンボ	25		霞切り	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中	20	
權引き	(弓身固め中) ☆◇P+G	投げコンボ	26		霞切り	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中	20	
桐枝落とし	◇◇◇or◇◇◇P+G	上段投げ	57		霞切り	(仰向け足) KKK	中	20	
大木倒し	◇◇◇or◇◇◇P+G	上段投げ	40		霞切り	(仰向け足・テイル) KKK	中	20	
大木砕き	◇◇◇or◇◇◇P+G G◇◇◇or◇◇◇K+G	投げコンボ	20		霞切り	(仰向け足・横転) KKK	中	20	
綾手取り	(敵右) P+G	上段投げ	40		霞切り	(仰向け足・後転) KKK	中	20	
五月雨	(敵左) P+G	上段投げ	40		縦割り	(仰向け頭) KKK	中	20	
杉倒し	(敵後ろ向き) P+G	上段投げ	50		縦割り	(仰向け頭・テイル) KKK	中	20	
手極め倒身	(敵しゃがみ) ◇P+K+G	下段投げ	50		縦割り	(仰向け頭・横転) KKK	中	20	
真之位	(敵しゃがみ) ☆P+K+G	下段投げ	53		縦割り	(仰向け頭・前転) KKK	中	20	
綾手取り	(敵右しゃがみ) ☆or◇P+K+G	下段投げ	40		水面切り	(うつ伏せ足) ↓KKK	下	20	
五月雨	(敵左しゃがみ) ☆or◇P+K+G	下段投げ	40		水切り	(うつ伏せ足・テイル) ↓KKK	下	20	
杉倒し	(敵後ろ向きしゃがみ) ☆or◇P+K+G	下段投げ	50		水切り	(うつ伏せ足・横転) ↓KKK	下	20	
<b>当て身技</b>					水切り	(うつ伏せ足・前転) ↓KKK	下	20	
渦捻り	◇or☆P+K (対・右上中P)	当て身	25+α		水切り	(うつ伏せ頭) ↓KKK	下	20	
轉身入身	◇or☆P+K (対・左上中P)	当て身	25+α		水切り	(うつ伏せ頭・テイル) ↓KKK	下	20	
枝割き	◇or☆P+K (対・右上中K)	当て身	20+α		水切り	(うつ伏せ頭・横転) ↓KKK	下	20	
楔落とし	◇or☆P+K (対・左上中K)	当て身	20+α		水切り	(うつ伏せ頭・後転) ↓KKK	下	20	
龍の顎門	◇or☆P+K (対・上中肘)	当て身	30+α		水切り	(仰向け足) ↓KKK	下	20	
小波	◇or☆P+K (対・上中全 回転K)	当て身	0		水切り	(仰向け足・テイル) ↓KKK	下	20	
裏小手返し	◇or☆P+K (敵背後、 対・上中P)	当て身	30+α		水切り	(仰向け足・横転) ↓KKK	下	20	
裏扇流	◇or☆P+K (敵背後、 対・上中K)	当て身	30+α		水切り	(仰向け足・後転) ↓KKK	下	20	
扇裂き	☆P+K (対・右ミドル)	当て身	30+α		水切り	(仰向け頭) ↓KKK	下	20	
鳶かすら	☆P+K (対・左ミドル)	当て身	30+α		水切り	(仰向け頭・テイル) ↓KKK	下	20	
風車輪	☆P+K (対・右膝)	当て身	30+α		水切り	(仰向け頭・横転) ↓KKK	下	20	
落ち葉舞	☆P+K (対・左膝)	当て身	30+α		水切り	(仰向け頭・前転) ↓KKK	下	20	
大渦	☆P+K (対・サマー)	当て身	25+α						
両衣	◇or☆P+K (対・上中両手)	当て身	20+α						
旋風	◇or◇or◇P+K (対・上 中下両足)	当て身	0						





技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
衝撃	P	上	12	
衝撃	→P	上	12	踏み込む
連拳	PP	中	12	独立式へ
連撃双掌破	PPPP	中	15	敗式へ
伏掃掌	⇩P	特殊下	9	
鶴首挿撃	⇩P	中	16	
鶴首挿撃～裏跨虎式	⇩P+K+G	特殊行動	—	裏跨虎式へ
鶴首挿連撃	⇩PP	中	16	覚-1
撐掌	⇩⇩P	中	23	
勇身拳撃	⇩P	中	21	
羅拳撃	⇩PP	中	19	覚-1
双翼撃	⇩⇩P	中	20	覚-1
烏龍盤打	⇩⇩P	中・中	10、15	敗式へ、覚-1(1発目)、覚-1(2発目)
登天掌	⇩⇩⇩P	中	20	
挑肘	⇩P	上	16	
翻雷滾天	⇩PP	中	18	
斜天掌	⇩⇩P	中	16	
斜天掌～裏涅槃式	⇩⇩P+K+G	特殊行動	—	裏涅槃式へ
斜天連掌	⇩⇩PP	中	12	
擺旋脚	K	特殊上	20	敗式へ
擺旋脚～仆腿	K(ヒットorガード時)⇩	特殊行動	—	仆腿へ
斧刃脚	⇩K	下	15	
里合腿	⇩K	上	21	跨虎式へ
蹬脚	⇩⇩K	中	30	K押しそのまま独立式へ
斜前轉身擺脚	⇩K	上	21	跨虎式へ
轉身旋風腿	⇩KK	中	20	
分脚	⇩K	中	20	
二起分脚	⇩⇩K	中	21	
金鷄独立	P+K	中	17	
金剛壁拳	P+K+P	上	15	
金剛壁拳～裏涅槃式	P+K+P+K+G	特殊行動	—	裏涅槃式へ
金剛連震崩打	P+K+PP	中	15	
馬歩挿	⇩P+K	中	21	
馬歩挿～裏涅槃式	⇩P+K+K+G	特殊行動	—	裏涅槃式へ
迎面挿掌	⇩P+K+P	上	16	
坐盤劈掌	⇩⇩P+K	下	15	
沈劈	⇩P+K	中	18	覚-1
劈山十字靠	⇩P+K+P	中	20	
弓歩双風拳	⇩⇩P+K	上	22	覚-1
五花坐山	⇩⇩⇩P+K	中	30	
双龍出海	⇩⇩P+K	中	25	
双掌	⇩P+K	中	17	涅槃式へ
背身肘撃	⇩P+K+P	中	20	跨虎式へ
蝴蝶壁	⇩⇩⇩P+K	中	24	さばき
窩肚拳	⇩or⇩⇩P+K	中	16	
背折靠	⇩or⇩⇩P+K+P	中	20	跨虎式へ
挿挿撃	⇩P+K	中	20	覚-1
側端脚	K+G	上	20	独立式へ
前掃腿	⇩K+G	下	20	
半旋風	⇩K+G	上	30	裏涅槃式へ、覚-2
旋風脚	⇩⇩K+G	中	30	跨虎式へ、覚-1
翔飛脚	⇩K+G	上	15	
翔飛連脚	⇩K+G+K	上	15	独立式へ
双翔飛後掃腿	⇩K+G+K⇩K	下	20	
騰空轉身脚	⇩K+G	中	30	
地旋跳脚1	⇩K+G	中	21	
地旋跳脚2	⇩K+G+K	中	20	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
伏身掃脚	⇩⇩K+G	下	20	
倒身腿	⇩⇩K+G+K	特殊下	20	睡羅漢式へ
倒身跳弓脚	⇩⇩K+G+K+K	中	20	
倒身旋円脚	⇩⇩K+G+K+K+G	下・上	8、15	振り向き状態へ
双飛脚	⇩K+G	中	20	
向側蹬脚	(ディフェンシブムーブ中)P+K	中	18	独立式へ
提膝側掌	(ディフェンシブムーブ中)P+K+P	中	12	
斜歩偷心	(オフエンシブムーブ中)P	中	16	
斜歩膝打	(オフエンシブムーブ中)K	中	21	
<b>敗式中の技</b>				
敗式	⇩P+K+G	特殊行動	—	敗式へ
崩挿	(敗式中)P	上	10	敗式へ
崩挿連撃	(敗式中)PP	上	15	独立式へ
崩挿掌壁	(敗式中)P+K	中	23	
高弾腿	(敗式中)K	中	21	独立式へ
敗式前掃腿	(敗式中)⇩K	下	18	
旋風脚	(敗式中)K+G	特殊上	30	敗式へ、覚-2
筋疾歩	(敗式中)P+K	中	20	ため可、最大ため時：ダメージ40
敗式～独立式	(敗式中)⇩or⇩⇩P+K+G	特殊行動	—	独立式へ
敗式～涅槃式	(敗式中)⇩P+K+G	特殊行動	—	涅槃式へ
<b>仆腿中の技</b>				
仆腿	(敗式中)⇩	特殊行動	—	仆腿へ
弓歩虎拳	(仆腿中)P	上	12	
進歩穿心拳	(仆腿中)PP	中	20	
轉身擦搜	(仆腿中)⇩P	中	20	裏跨虎式へ
伏身後刺腿	(仆腿中)K	中	20	裏涅槃式へ
穿弓腿	(仆腿中)⇩K	中・中	16、14	
反掌打	(仆腿中)P+K	特殊上	20	
騰空轉身脚	(仆腿中)K+G	中	30	
仆腿～独立式	(仆腿中)⇩P+K+G	特殊行動	—	独立式へ
仆腿～涅槃式	(仆腿中)⇩P+K+G	特殊行動	—	涅槃式へ
<b>独立式中の技</b>				
独立式	⇩P+K+G	特殊行動	—	独立式へ
穿心挿掌	(独立式中)P	中	23	敗式へ
十字蹬脚	(独立式中)K	中	19	独立式へ
二起脚	(独立式中)KK	中	18	
伏身腿	(独立式中)⇩K	下	15	敗式へ
翔飛脚	(独立式中)⇩K	上	15	
翔飛連脚	(独立式中)⇩K+K	上	15	独立式へ
双翔飛後掃腿	(独立式中)⇩K+K⇩K	下	20	
進歩分脚	(独立式中)K+G	中	28	
側進後掃腿	(独立式中)⇩K+G	下	20	
側進前掃腿	(独立式中)⇩K+G	下	20	
夜叉切瓜	(独立式中)P+K	中	17	
夜叉切瓜～裏涅槃式	(独立式中)P+K+P+K+G	特殊行動	—	裏涅槃式へ
前転	(独立式中)⇩P+K+G	特殊行動	—	
前転～騰空連旋脚	(独立式中)⇩P+K+G+K	中・中	10、10	
前転～鳳凰展翼	(独立式中)⇩P+K+G+P+G	上段キック投げ	50	覚-1
独立式～敗式	(独立式中)⇩or⇩⇩P+K+G	特殊行動	—	敗式へ
独立式～涅槃式	(独立式中)⇩P+K+G	特殊行動	—	涅槃式へ
独立旋掌	(独立式中)(対・上中下P、肘)	当て身	30+α	
<b>涅槃式中の技</b>				
涅槃式	⇩P+K+G	特殊行動	—	
轉身崩挿	(涅槃式中)P	中・上	10、10	さばき、裏涅槃式へ
側襲脚	(涅槃式中)P+K	特殊上	25	独立式へ
翻身後擦脚	(涅槃式中)K	中	25	
飛燕旋風脚	(涅槃式中)K+G	特殊上	30	跨虎式へ、覚-2
前掃腿	(涅槃式中)⇩K	下	23	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# 雷飛 (レイ・フェイ)

LEI-FEI

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
翻車提拳	(涅槃式中) P+K	上・中	10, 10	さばき、裏跨虎式へ	壁掛背蹴	(壁正面) P+K+G	中	30	
連環翻身上捶	(涅槃式中) P+K+P	中	15		壁掛背転	(壁正面) P+K+G	特殊行動	-	
連環翻身馬歩捶	(涅槃式中) P+K+P+P	中	20		<b>投げ技</b>				
涅槃式～敗式	(涅槃式中) P+K+G	特殊行動	-	敗式へ	雷身旋舞	P+G	上段投げ	40	覚-1
涅槃式～独立式	(涅槃式中) P+K+G	特殊行動	-	独立式へ	弓箭掌壁	P+G	上段投げ	50	
<b>跨虎式中の技</b>					黄龍擺尾	P+G	上段投げ	20	
連環挿捶	(跨虎式中) P	中	20	さばき	擺脚搜倒	P+G	上段投げ	45	
後襲腿	(跨虎式中) K	中	24	さばき、涅槃式へ	金龍合口	P+G	上段投げ	50	
背身下掃踵	(跨虎式中) P+K	下	20	敗式へ	排山倒海	P+G	上段投げ	28	
下掃連旋撃	(跨虎式中) P+K+P	上・上	10, 10	独立式へ	双風貫耳	P+G	上段投げ	15	
下掃連旋崩捶	(跨虎式中) P+K+P+P	中	20		双裁背拳	(双風貫耳中) P+G	投げコンボ	20	
跨虎式～敗式	(跨虎式中) P+K+G	特殊行動	-	敗式へ	羅漢進天撃	(双風貫耳中) P+G	投げコンボ	25	覚-1
<b>裏涅槃式中の技</b>					擦陰扇蹴	(敵右) P+G	上段投げ	50	
拗歩推掌	(裏涅槃式中) P	上	12		仆腿捻倒	(敵左) P+G	上段投げ	40	
蛟龍蔵尾	(裏涅槃式中) P+P	中	15	涅槃式へ	倒身槍下捶	(敵後ろ向き) P+G	上段投げ	50	
羅漢撞鐘	(裏涅槃式中) P+P+P	特殊上	22		<b>起き上がり攻撃</b>				
起身飛脚	(裏涅槃式中) K	中	19		背蹴腿	(うつ伏せ足) KKK	中	20	
起身二起	(裏涅槃式中) K+K	中	15		後蹴腿	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	中	20	
翻身掃堂腿	(裏涅槃式中) P+K	下	20		後蹴腿	(うつ伏せ足・横転) KKK	中	20	
双分錘	(裏涅槃式中) P+K	中	25		後蹴腿	(うつ伏せ足・横転・ディレイ) KKK	中	20	
起身旋風	(裏涅槃式中) K+G	上	21	跨虎式へ	後蹴腿	(うつ伏せ足・前転) KKK	中	20	
烏龍掃地	(裏涅槃式中) K+G+K	下	18		前旋腿	(うつ伏せ頭) KKK	中	20	
裏涅槃式～敗式	(裏涅槃式中) P+K+G	特殊行動	-	敗式へ	前旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	中	20	
裏涅槃式～独立式	(裏涅槃式中) P+K+G	特殊行動	-	独立式へ	前旋腿	(うつ伏せ頭・横転) KKK	中	20	
裏涅槃式～睡羅漢式	(裏涅槃式中) P+K	特殊行動	-	睡羅漢式へ	前旋腿	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ) KKK	中	20	
<b>裏跨虎式中の技</b>					前旋腿	(うつ伏せ頭・後転) KKK	中	20	
二郎担山	(裏跨虎式中) P	中	20	さばき、覚-1	前旋腿	(うつ伏せ・後転) KKK	中	20	
騰空虎尾	(裏跨虎式中) K	中	25		前旋腿	(仰向け足) KKK	中	20	
跳歩単叉	(裏跨虎式中) P+K	下	20	敗式へ	前旋腿	(仰向け足・ディレイ) KKK	中	20	
翻身後掃	(裏跨虎式中) P+K	下	23		前旋腿	(仰向け足・横転) KKK	中	20	
転身猛虎出洞	(裏跨虎式中) P+K	中	22		前旋腿	(仰向け足・横転・ディレイ) KKK	中	20	
大鷲擺脚	(裏跨虎式中) K+G	特殊上	20	敗式へ、ヒットorガード時Pで仆腿へ	前旋腿	(仰向け足・後転) KKK	中	20	
<b>睡羅漢式中の技</b>					後蹴腿	(仰向け頭) KKK	中	20	
涅槃式～睡羅漢式	(涅槃式中) P+K	特殊行動	-	睡羅漢式へ	後蹴腿	(仰向け頭・ディレイ) KKK	中	20	
羅漢打虎	(睡羅漢式中) P	中	24		後蹴腿	(仰向け頭・横転) KKK	中	20	
鯉魚打挺	(睡羅漢式中) P+K	中	25		後蹴腿	(仰向け頭・横転・ディレイ) KKK	中	20	
伏地截腿	(睡羅漢式中) K	下	15	裏涅槃式へ	後蹴腿	(仰向け頭・前転) KKK	中	20	
金絞剪腿	(睡羅漢式中) K+G	下・下	10, 15		地掃旋腿	(うつ伏せ足) KKK	下	20	
<b>ジャンプ攻撃</b>					後掃旋腿	(うつ伏せ足・ディレイ) KKK	下	20	
跳歩捶	(上昇中) P	中	25		後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転) KKK	下	20	
跳弾捶	(空中) P	中	25		後掃旋腿	(うつ伏せ足・横転・ディレイ) KKK	下	20	
跳突蹴	(空中) K	中	25		後掃旋腿	(うつ伏せ足・前転) KKK	下	20	
跳歩突蹴	(着地ぎわ) K	中	20		前掃旋腿	(うつ伏せ頭) KKK	下	20	
<b>ダウン攻撃</b>					前掃旋腿	(うつ伏せ頭・ディレイ) KKK	下	20	
踏震撃	(敵ダウン) P+K	ダウン攻撃	13		前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転) KKK	下	20	
落撃崩打	(敵ダウン) P	ダウン攻撃	20		前掃旋腿	(うつ伏せ頭・横転・ディレイ) KKK	下	20	
<b>背後攻撃</b>					前掃旋腿	(うつ伏せ頭・後転) KKK	下	20	
背拳撃	(敵背後) P	上	12	Pからの技につながる	前掃旋腿	(仰向け足) KKK	下	20	
背身坐盤劈掌	(敵背後) P+K	下	17		前掃旋腿	(仰向け足・ディレイ) KKK	下	20	
後刺腿	(敵背後) K	中	18	振り向き状態へ	前掃旋腿	(仰向け足・横転) KKK	下	20	
座旋蹴	(敵背後) P+K	下	22		前掃旋腿	(仰向け足・横転・ディレイ) KKK	下	20	
騰空擺蓮脚	(敵背後) P+K	中	24	さばき、敗式へ	前掃旋腿	(仰向け足・後転) KKK	下	20	
背身肘撃	(敵背後) P+K	中	20	跨虎式へ	後掃旋腿	(仰向け頭) KKK	下	20	
背身旋腿	(敵背後) K+G	上	20	敗式へ	後掃旋腿	(仰向け頭・ディレイ) KKK	下	20	
背向け～敗式	(敵背後) P+K+G	特殊行動	-	敗式へ	後掃旋腿	(仰向け頭・横転) KKK	下	20	
背向け～独立式	(敵背後) P+K+G	特殊行動	-	独立式へ	後掃旋腿	(仰向け頭・横転・ディレイ) KKK	下	20	
					後掃旋腿	(仰向け頭・前転) KKK	下	20	





技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技 (ディフェンシブスタイル)</b>					<b>打撃技 (ディフェンシブスタイル)</b>				
ジャブ	①	上	10		クイックアッパー	①①	上	10	
ワンツース	①①	上	10		クイックアッパー～ス	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ
ワンツースロー	①①④	下	13		イッチバックブロー	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ
ワンツースイッチニーリフト	①①①+④+⑥	中	17	オフエンシブスタイルへ	ストレート	①①①	上	10	
シャドーコンビネーション	①①①	中	17		マシンガンコンビネーション	①①①④	中	21	
シャドーコンボハイキック	①①①④	特殊上	20	覚-1	クイックバックブロー	①①①①	上	15	覚-1
フェイントボディ	①①①	中	17		フェイントボディ	①①①	中	17	
クラッシュジョー	(立ち途中)①	中	18		コンボニーキック	①④	上	20	
バックナックル	①①	中	16	覚-1	スマッシュストレート	①④①	特殊上	18	
バックナックルハイ	①①④	上	18		フェイクランサー	①④①+④	上段キック投げ	25	④がヒットする前に入力、※
バックナックルストリーム	①①④④	中	21		スマッシュアッパー	(立ち途中)①	中	20	
バックナックルハイ～	①①④①+④+⑥	上	15	オフエンシブスタイルへ	ボディブロー	①①	中	19	
バックナックルトーキック	①①④④	中	23		ボディブロー～バレットフック	①①①	上	17	
バックナックルトーキック	①①④④(カウンターヒット時)①①+⑥	打撃投げ	25		ストライドコンビネーション	①①①④	中	20	
フロントスリーパー～	①①④④(カウンターヒット時)①①+⑥④	打撃投げ	25		ボディブロー～スイッチ	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ
バックナックルトーキック	①①④④(カウンターヒット時)①①+⑥④	打撃投げ	25		バックブロー	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ
ダッキングボディブロー	①①①	中	18		ロングバレルブロー	①①①	中	23	
ダッキングボディスマッシュ	①①①①	中	20		ヘビィインパクト	①①	中	28	覚-1
ヘビィインパクト	①①	中	28	覚-1	ヘビィストレート	①①①	上	12	
シットジャブ	①①	特殊下	9		ボディストレート	①①①①	上	12	
テイクオフエルボー	①①①	中	16		チョッピングライト	①①①①①	中	15	覚-1
テイクオフエルボー～	①①①①+④+⑥	中	17	オフエンシブスタイルへ	アサルトコンビネーション	①①①①①④	中	18	
カットアッパー	①①①	上	10		ブローバック	①①①①①①	上	10	
ディフェンシブエルボー	①①①	中	18	さばき	クリムゾンランサー	①①①①①①①+④	上段キック投げ	25	④がヒットする前に入力、※
フロントキック	④	中	17		スティンガーストライク	①①①①①①①	中	25	最大ため時:ダメージ38
スイッチレフトスライサー	④①④	特殊上	20		タンクバスター	①①①①①①①(ため中)①	下	27	
スイッチライトスライサー	④①④	特殊上	20		レッグガードクラッシュ	①①①	特殊下	9	
ハーフムーンキック	(立ち途中)④	中	20		ショートアッパー	①①①	中	20	
カットインニーキック	①④	中	18		パンカーバスター	①①①	上	20	
カットインニーキック～	①④(ヒット時)①①+⑥	打撃投げ	25		ハイキック	④	上	21	
フロントスリーパー～	①④(ヒット時)①①+⑥④	打撃投げ	25		ハイキック～インターセプト	④①	中	20	
シャドースライサー	①①④	中	25		フェイクランサー	④①①+④	上段キック投げ	25	※
バーリングハイキック	①①④	上	20	さばき	デスサイズ	④④	特殊上	16	キャンセル可
バーリングコンビネーション	①①④①	特殊上	15	覚-1	クラスターニー	(立ち途中)④	中	20	
ストップングロー	①④	下	12		ニー	①④	中	18	
ストップングローコンボ	①④①	上	14	覚-1	ニー～キック	①④④	上	12	
ストップングロー～	①④①+④+⑥	上	15	オフエンシブスタイルへ	ニー～キック～ジャブ	①④④①	上	10	
シットダウンローキック	①or①④	下	15		ニー～キック～ジャブ～	①④④①①	上	22	覚-1
ライトアングルトーキック	①④	中	25		ブローバック	①④④①①①	上	10	
ボーンクラッシュミドル	①④	中	23	ため可、最大ため時:ダメージ30	クリムゾンランサー	①④④①①①①+④	上段キック投げ	25	※
ヘビィフック	①+④	中	22		ニー～キック～ジャブ～	①④④①①①+④+⑥	中	17	ディフェンシブスタイルへ
ヘビィフックコンボ	①+④①	上	15		ランディングニーキック	①①④	中	18	
ヘビィフック～	①+④①+④+⑥	中	17	オフエンシブスタイルへ	ランディングニーコンボ	①①④①	中	16	
フェイススピネルボー	①①+④	中	20	さばき	ストップミドル	①④	中	21	
グラッドスパイク	①①+④①	中	18	覚-1	ストップミドル～	①④①	特殊行動	-	イントルーダーステップへ
レオパルドストライク	①①①+④	上	20	さばき	ストップングロー	①④	下	13	
カットイン	①①①+④	特殊行動	-	さばき	ストップングローコンボ	①④①	上	10	
ボマーストライク	①①+④	中	30	覚-1	ストップングロースマッシュ	①④①①	上	23	覚-1
ブーメランフック	①①+④	上	22	覚-1	ブローバック	①④①①①	上	10	
ガードクラッシュトルネード	④+⑥	特殊上	35	覚-2	クリムゾンランサー	①④①①①①①+④	上段キック投げ	25	※
ヒールキック	①④+⑥	中	25		ストップングローコンボ	①④①①①+④+⑥	中	17	ディフェンシブスタイルへ
スイッチバックミドル	①④+⑥	中	20	振り向き状態へ	～	①④①①①①+④+⑥	下	12	
バックチャージキック	①④④+⑥	中	24	ため可、最大ため時:ダメージ38	シットダウンローキック	①or①④	下	12	
バックチャージセットアップ	①④④+⑥(ため中)①	特殊行動	-	オフエンシブスタイルへ	ストップングロー	①④	中	20	
ステップアウト	①④④+⑥(ため中)⑥	特殊行動	-		フラグバックナックル	①④①	上	12	
ステップイン	①④④+⑥⑥	特殊行動	-	①④④+⑥、①④④+⑥(ため)ヒット直前	ステルスボディブロー	①④①①	中	16	
ロースピンスライサー	①④+⑥	下	21		ステルスボディブロー～	①④①①①①+④+⑥	中	17	ディフェンシブスタイルへ
スマッククラッシュ	①④+⑥	中	20		ステルススピンキック	①④①④	上	22	
スマッククラッシュ～	①④+⑥(ヒット時)①①+⑥	打撃投げ	25		フラグバックナックル～	①④①④①	特殊行動	-	イントルーダーステップへ
フロントスリーパー～	①④+⑥(ヒット時)①①+⑥④	打撃投げ	25		ストップングロー～	①④④	中	16	
レッグボマー	①④+⑥	中	30		～	①④④①	特殊行動	-	イントルーダーステップへ
イントルーダフック	⑥押したまま①①	中	20		ストップングロー～	①④①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ
インターセプトボディブロー	⑥押したまま①①	中	20		H・A・W・K ストライク	①④	中	23	
グライディングスライサー	⑥押したまま①①	特殊上	19		ハンティングキック	①④④①④	特殊上	21	
グライディングバックナックル	⑥押したまま①①	特殊上	19		ハンティングキック	①④④①④	特殊上	21	
グライディングロー	⑥押したまま①④	中	19		フェイクランサー	①④④①①+④	上段キック投げ	25	④がヒットする前に入力、※
グライディングミドル	⑥押したまま①④	中	19		カウンターストライク	①④④	中	18	
セットアップ(オフエンシブスタイル)	①+④+⑥	特殊行動	-	オフエンシブスタイルへ	クリムゾンランサー	①④④(カウンターヒット時)①①+⑥	上段キック投げ	25	成立後テイクダウンへ
バリアキック	(ディフェンシブ中)①④	中	25		チョッピングフック	①+④	中	20	
ボディフック	(オフエンシブ中)①	中	16		チョッピングフック～	①+④①	中	18	
スマッシュローキック	(オフエンシブ中)④	中	21		チョッピングフック～	①+④①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ
<b>打撃技 (オフエンシブスタイル)</b>					<b>打撃技 (オフエンシブスタイル)</b>				
ステップインジャブ	①	上	10		パイルバンカー	①①+④	上	20	覚-1
クイックアッパー	①①	上	10		ライトニングランサー	①④①+④	上段キック投げ	25	成立後テイクダウンへ
クイックアッパー～	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ	ライトニングスマッシュ	①④①+④	中	30	
イッチバックブロー	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ	ライトニングスマッシュ～	①④①+④①	中	18	
ストレート	①①①	上	10		ロシアンフック	①④①+④	中	20	覚-1
マシンガンコンビネーション	①①①④	中	21						
クイックバックブロー	①①①①	上	15	覚-1					
フェイントボディ	①①①	中	17						
コンボニーキック	①④	上	20						
スマッシュストレート	①④①	特殊上	18						
フェイクランサー	①④①+④	上段キック投げ	25	④がヒットする前に入力、※					
スマッシュアッパー	(立ち途中)①	中	20						
ボディブロー	①①	中	19						
ボディブロー～	①①①	上	17						
ストライドコンビネーション	①①①④	中	20						
ボディブロー～	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ					
バックブロー	①①①+④+⑥	上	15	ディフェンシブスタイルへ					
ロングバレルブロー	①①①	中	23						
ヘビィインパクト	①①	中	28	覚-1					
ヘビィストレート	①①①	上	12						
ボディストレート	①①①①	上	12						
チョッピングライト	①①①①①	中	15	覚-1					
アサルトコンビネーション	①①①①①④	中	18						
ブローバック	①①①①①①	上	10						
クリムゾンランサー	①①①①①①①+④	上段キック投げ	25	④がヒットする前に入力、※					
スティンガーストライク	①①①①①①①	中	25	最大ため時:ダメージ38					
タンクバスター	①①①①①①①(ため中)①	下	27						
レッグガードクラッシュ	①①①	特殊下	9						
ショートアッパー	①①①	中	20						
パンカーバスター	①①①	上	20						
ハイキック	④	上	21						
ハイキック～	④①	中	20						
フェイクランサー	④①①+④	上段キック投げ	25	※					
デスサイズ	④④	特殊上	16	キャンセル可					
クラスターニー	(立ち途中)④	中	20						
ニー	①④	中	18						
ニー～キック	①④④	上	12						
ニー～キック～	①④④①	上	10						
ニー～キック～	①④④①①	上	22	覚-1					
ブローバック	①④④①①①	上	10						
クリムゾンランサー	①④④①①①①+④	上段キック投げ	25	※					
ニー～キック～	①④④①①①+④+⑥	中	17	ディフェンシブスタイルへ					
ランディングニーキック	①①④	中	18						
ランディングニーコンボ	①①④①	中	16						
ストップミドル	①④	中	21						
ストップミドル～	①④①	特殊行動	-	イントルーダーステップへ					
ストップングロー	①④	下	13						
ストップングローコンボ	①④①	上	10						
ストップングロースマッシュ	①④①①	上	23	覚-1					
ブローバック	①④①①①	上	10						
クリムゾンランサー	①④①①①①①+④	上段キック投げ	25	※					
ストップングローコンボ	①④①①①+④+⑥	中	17	ディフェンシブスタイルへ					
～	①④①①①①+④+⑥	下	12						
シットダウンローキック	①or①④	下	12						
ストップングロー	①④	中	20						
フラグバックナックル	①④①	上	12						
ステルスボディブロー	①④①①	中	16						
ステルスボディブロー～	①④①①①①+④+⑥	中	17	ディフェンシブスタイルへ					
ステルススピンキック	①④①								



# ベネッサ・ルイス

VANESSA LEWIS

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考	技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
アッパーカット	△P+K	中	20		ロッククラッシュスロー	(敵しゃがみ後ろ向き)△or△P+K+G	下段投げ	60	
アッパーヒールソード	△P+K	中	18		<b>投げ技(オフェンススタイル)</b>				
クイックバックナックル	△P+K	上	17	△K△Pからの技につながる	キャニオンタイプ	P+G	上段投げ	40	
ステルスボディブロー	△P+K△P	中	16		エルボーラッシュ	△P+G	上段投げ	40	覚-1
ステルスボディブロー～スイッチニード	△P+K△P△P+K+G	中	17	ディフェンススタイルへ	ステュークス・ホール	△△△△△P+G	上段投げ	28	テイクダウンへ
ステルススピニングキック	△P+K△K	上	22		アームクラッシュスロー	△P+G	上段投げ	35	
ワグザクワグザク～イントルーダーステップ	△P+K△K△	特殊行動	-	イントルーダーステップへ	トライアングルランサー	△△P+G	上段投げ	52	
ガードクラッシュトルネード	△P+G	特殊上	35	覚-2	レッグブレイカー	△△△△△P+G	上段投げ	60	
レッグスライサー	△K+G	下	21		ランベイズドライブ	(敵壁背後)△△P+G	上段投げ	65	
レッグスライサー～テイクダウン	△K+G(カウンターヒット時)△P+G	打撃投げ	17	テイクダウンへ	チヌークストライク	(敵左)P+G	上段投げ	40	
ヒールキック	△K+G	中	25		ヘッドディバイダー	(敵右)P+G	上段投げ	40	
レッグカットロー	△△K+G	下	17		ディーブスパー	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	60	
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	17	テイクダウンへ	アップキープ	(敵しゃがみ)△P+K+G	下段投げ	30	
クイックトーキック	△K+G	中	16		ヘルハウンド	(敵しゃがみ)△P+K+G	下段投げ	50	
レッグクラッシュホールド	△K+G(ヒット時)P+G	打撃投げ	40		チヌークストライク	(敵しゃがみ左)△or△P+K+G	下段投げ	40	
バックチャージキック	△△K+G	中	24	ため可、最大ため時:ダメージ38	ヘッドディバイダー	(敵しゃがみ右)△or△P+K+G	下段投げ	40	
バックチャージセットアップ	△△K+G(ため中)△	特殊行動	-	ディフェンススタイルへ	ディーブスパー	(敵しゃがみ後ろ向き)△or△P+K+G	下段投げ	60	
ステップアウト	△△K+G(ため中)△	特殊行動	-		<b>当て身技(ディフェンススタイル)</b>				
ステップイン	△△K+G△	特殊行動	-	△△K+G、△△K+G(ため)ヒット直前	ブリズンアームロック	△or△P+K(対:上中△)	当て身	50+α	
レッグボマー	△K+G	中	30		レッグキャッチスロー	△or△P+K(対:右上中△)	当て身	35+α	
セットアップ(ディフェンススタイル)	P+K+G	特殊行動	-	ディフェンススタイルへ	レッグホールドスロー	△or△P+K(対:左上中△)	当て身	35+α	
サイドステップランサー	(ディフェンス中)P+K	上段キック	15	*	レッグホールドスマッシュ	△P+K(対:ミドル△)	当て身	30+α	
ボディスマッシュ	(オフェンス中)P	中	16		<b>ハンドホールド中の技(ディフェンススタイル)</b>				
クイックニーキック	(オフェンス中)K	中	21		ハンドホールド	レバーニュートラル時(対:上中△)	当て身	0	
<b>イントルーダーステップ中の技(オフェンススタイル)</b>					レフトハンドホールド	レバーニュートラル時(対:上中左△)	当て身	0	
ライジングアッパー	(イントルーダーステップ中)P	中	18		フェイスクラッシュアッパー	(ハンドホールド中)P	投げコンボ	25	△で投げぬけ可能
ライジングアッパー～スイッチバックブロー	(イントルーダーステップ中)P△+G	上	15	ディフェンススタイルへ	フェイスクラッシュニー	(ハンドホールド中)K	投げコンボ	25	△で投げぬけ可能
ローリングトーキック	(イントルーダーステップ中)△	中	20		ショルダーブレイカー	(ハンドホールド中)P+G	投げコンボ	25	△+△で投げぬけ可能
バンカークラッシャー	(イントルーダーステップ中)P+K	上	20		<b>テイクダウン中の技(オフェンススタイル)</b>				
スピアタックル	(イントルーダーステップ中)P+G	上段キック	25	テイクダウンへ	ハンマーナックル	(テイクダウン中)P	投げコンボ	10	1、2回目
<b>ジャンプ攻撃(ディフェンススタイル)</b>					ハンマーナックル(フィニッシュ)	(テイクダウン中)P△+K	投げコンボ	15	3回目、△+△の場合は1、2回目でも出せる
ダブルナックル	(上昇中)P	中	25		ボディパンチ	(テイクダウン中)△P	投げコンボ	8	1、2回目
ステップストレート	(空中)P	中	25		ボディパンチ(フィニッシュ)	(テイクダウン中)△P	投げコンボ	12	3回目
ステップフックキック	(空中)K	中	25		V1アームロック	(テイクダウン中)P+G	投げコンボ	25	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中	20		<b>起き上がり攻撃(スタイル共通)</b>				
<b>ジャンプ攻撃(オフェンススタイル)</b>					ライジングバックキック	(うつ伏せ足)△△△	中	20	
エルボー	(上昇中)P	中	25		ライジングバックキック	(うつ伏せ足・デレイ)△△△	中	20	
ステップストレート	(空中)P	中	25		ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転)△△△	中	20	
ステップフックキック	(空中)K	中	25		ライジングバックキック	(うつ伏せ足・横転・デレイ)△△△	中	20	
ステップヒールキック	(着地ぎわ)K	中	20		ライジングバックキック	(うつ伏せ足・前転)△△△	中	20	
<b>背後攻撃(ディフェンススタイル)</b>					ヴァーティカルスピニングキック	(うつ伏せ頭)△△△	中	20	
バックラッシュ	(敵背後)P	上	12		ヴァーティカルスピニングキック	(うつ伏せ頭・デレイ)△△△	中	20	
ターンディフェンシブエルボー	(敵背後)△P	中	18	さばき	ヴァーティカルスピニングキック	(うつ伏せ頭・横転)△△△	中	20	
ハーフムンターンキック	(敵背後)K	上	20		ヴァーティカルスピニングキック	(うつ伏せ頭・横転・デレイ)△△△	中	20	
ストップングファウルキック	(敵背後)△K	中	14		ヴァーティカルスピニングキック	(うつ伏せ頭・後転)△△△	中	20	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)P+K	特殊上	19		ヴァーティカルスピニングキック	(仰向け足)△△△	中	20	
ターンロースピンスライサー	(敵背後)△K+G	下	20		ヴァーティカルスピニングキック	(仰向け足・デレイ)△△△	中	20	
<b>背後攻撃(オフェンススタイル)</b>					ヴァーティカルスピニングキック	(仰向け足・横転)△△△	中	20	
バックラッシュ	(敵背後)P	上	12		ヴァーティカルスピニングキック	(仰向け足・横転・デレイ)△△△	中	20	
ターンローストレート	(敵背後)△P	下	14		ヴァーティカルスピニングキック	(仰向け足・後転)△△△	中	20	
ハーフムンターンキック	(敵背後)K	上	20		ライジングバックキック	(仰向け頭)△△△	中	20	
ストップングファウルキック	(敵背後)△K	中	14		ライジングバックキック	(仰向け頭・デレイ)△△△	中	20	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)P+K	特殊上	19		ライジングバックキック	(仰向け頭・横転)△△△	中	20	
ターンロースピンスライサー	(敵背後)△K+G	下	20		ライジングバックキック	(仰向け頭・横転・デレイ)△△△	中	20	
<b>壁技(スタイル共通)</b>					ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)△△△	中	20	
リアクトラウンドキック	(壁正面)△P+K+G	中	30		ライジングバックキック	(仰向け頭・前転)△△△	中	20	
ウォールバックロール	(壁正面)△P+K+G	特殊行動	-		スライドロースピニングキック	(うつ伏せ足)△△△	下	20	
<b>ダウン攻撃(ディフェンススタイル)</b>					ロースピニングキック	(うつ伏せ足・デレイ)△△△	下	20	
サッカーボールキック	(敵ダウン)△K	ダウン攻撃	13		ロースピニングキック	(うつ伏せ足・横転)△△△	下	20	
ローリングレッグドロップ	(敵ダウン)△P	ダウン攻撃	22		ロースピニングキック	(うつ伏せ足・横転・デレイ)△△△	下	20	
<b>ダウン攻撃(オフェンススタイル)</b>					ロースピニングキック	(うつ伏せ足・前転)△△△	下	20	
サッカーボールキック	(敵ダウン)△K	ダウン攻撃	13		ロースピニングキック	(うつ伏せ頭)△△△	下	20	
ブライアンツニースタンプ	(敵ダウン)△P	ダウン攻撃	22		ロースピニングキック	(うつ伏せ頭・デレイ)△△△	下	20	
<b>投げ技(ディフェンススタイル)</b>					ロースピニングキック	(うつ伏せ頭・横転)△△△	下	20	
キャニオンタイプ	P+G	上段投げ	40		ロースピニングキック	(うつ伏せ頭・横転・デレイ)△△△	下	20	
エルボーラッシュ	△P+G	上段投げ	40	覚-1	ロースピニングキック	(うつ伏せ頭・後転)△△△	下	20	
ヘルズゲート	△△P+G	上段投げ	47		ロースピニングキック	(仰向け足)△△△	下	20	
ローリングアームクラッシャー	△△P+G	上段投げ	30		ロースピニングキック	(仰向け足・デレイ)△△△	下	20	
アミーコンビネーション	△△△△△P+G	上段投げ	62		ロースピニングキック	(仰向け足・横転)△△△	下	20	
リプレイススロー	△P+G	上段投げ	0	壁ヒット時:ダメージ22	ロースピニングキック	(仰向け足・横転・デレイ)△△△	下	20	
ヘブズゲート	△△△△△or△△△△△P+G	上段投げ	58		ロースピニングキック	(仰向け頭)△△△	下	20	
ウォールキス	(敵壁背後)△△P+G	上段投げ	30		ロースピニングキック	(仰向け頭・デレイ)△△△	下	20	
ジャッジメントギルティ	(敵壁背後)△△P+G△P+G	投げコンボ	45		ロースピニングキック	(仰向け頭・横転)△△△	下	20	
ストマッククラッシャー	(敵壁背後)△△P+G△P+G	投げコンボ	40		ロースピニングキック	(仰向け頭・横転・デレイ)△△△	下	20	
ヘッドディバイダー	(敵右)P+G	上段投げ	40		ロースピニングキック	(仰向け頭・後転)△△△	下	20	
テイクダウンブロー	(敵左)P+G	上段投げ	40		ロースピニングキック	(仰向け頭)△△△	下	20	
ロッククラッシュスロー	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	60		ロースピニングキック	(仰向け頭・デレイ)△△△	下	20	
リブクラッシュボディ	(敵しゃがみ)△P+K+G	下段投げ	50		ロースピニングキック	(仰向け頭・横転)△△△	下	20	
リブクラッシュニー	(敵しゃがみ)△P+K+G	下段投げ	55		ロースピニングキック	(仰向け頭・横転・デレイ)△△△	下	20	
ヘッドディバイダー	(敵しゃがみ右)△or△P+K+G	下段投げ	40		ロースピニングキック	(仰向け頭・前転)△△△	下	20	
テイクダウンブロー	(敵しゃがみ左)△or△P+K+G	下段投げ	40						

※成立後テイクダウンへ、後ろ向きの相手ヒット時はディーブスパーへ(ダメージ65)





技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
掌打	P	上	10	
連掌打	PP	中	15	踏み込む
掌打～霞殺し	PK	上	20	◇で振り向き状態へ
脾腹打ち	◇P	中	17	
煉獄	◇PP	中	20	
肋碎き	◇◇P	中	22	
黄泉送り	◇◇P (カウンターヒット時)◇P+G	打撃投げ	30	
杭打ち	◇P	中	17	覚-1
荒神	◇PPK	中	20	
裏肘	◇◇P	上	15	振り向き状態へ
蒼弓	◇◇P	上	18	覚-1
脛碎き	◇◇P	下	20	
脛打ち	◇P	特殊下	9	
雷火	◇◇P	中	19	
麒麟	◇◇P	中	20	
稲妻(右脾腹)蹴り	K	中	24	
月影	◇K	中	21	
牙籠	◇◇K	中	25	
胸尖蹴り	◇◇K	中	22	さばき
闇払い蹴り	◇◇K	中	22	
内踝蹴り	◇◇K	下	13	
裏・稲妻(右脾腹)蹴り	◇◇K	中	22	
潜電蹴り	◇◇K	下	20	
組手払い	P+K	さばき	-	さばき
組手払い～掴み	P+K+P+G	上段キャッチ投げ	0	つかみへ
隼	◇P+K	中	20	覚-1
隼鷹	◇P+K+P	中	20	
不動殺・新	◇◇P+K	中	18	覚-1
迦楼羅	◇P+K	中	25	ため可
虎鉄	◇P+K(最大ため)	中	45	
黒龍殺 弔	◇◇P+K	中	16	
黒龍殺 弔	◇◇P+K+P	上	12	
黒龍殺 止	◇◇P+K+P+P	上	16	
黒龍殺 新	◇◇P+K+P+◇P	中	18	
闇払い	◇◇P+K	さばき	-	さばき
闇払い～掴み	◇◇P+K(さばき時)◇P+G	上段キャッチ投げ	0	つかみへ
水面払い	◇or◇P+K	下	20	
牛鬼突	◇◇P+K	中	27	
護法・百合折り	◇P+K	中	16	さばき、さばき時は投げにシフト、さばき時:ダメージ20
鎧通し	◇P+K	中	23	さばき、覚-1
霧払い	K+G	上	25	
斑鳩	K+G+P	中	15	
雷神殺	◇◇K+G	上	22	
鬼首刈り	◇◇K+G	上	25	
叢雲	◇◇K+G(ガードorヒット時)◇P+G	打撃投げ	40	
出足払い	◇or◇K+G	下	10	ヒット時は投げにシフト、ヒット時:ダメージ+20
仁王倒し	◇K+G	下	20	
仁王殺	◇K+G(カウンターヒット時)◇P+G	打撃投げ	40	
大蛇尻	◇K+G	下	23	
天狗殺	◇K+G	上	30	振り向き状態へ
前方回転受け身	◇P+K+G	特殊行動	-	
水月蹴り	(ディフェンシブ中)P+K	中	25	
掌打	(オフェンシブ中)P	中	16	
蹴り上げ	(オフェンシブ中)K	中	21	
<b>神将三豪</b>				
伐折羅	P+K+G	中	16	
迷企羅	(伐折羅ヒット時)◇◇P+K	打撃投げ	14	
毘羯羅	(迷企羅中)◇P	投げコンボ	35	覚-2
<b>裏・神将三豪</b>				
因達羅	(迷企羅中)◇P	投げコンボ	35	覚-2
<b>ジャンプ攻撃</b>				
跳び突き	(上昇中)P	中	25	
跳び鉄菱	(空中)P	中	25	
跳び蹴り	(上昇中or空中)K	中	25	
跳び水月蹴り	(着地ぎわ)K	中	20	
<b>背後攻撃</b>				
突き	(敵背後)P	上	12	◎からの技につながる
鉄槌	(敵背後)◇P	中	20	
回し蹴り	(敵背後)K	上	30	
脛蹴り	(敵背後)◇K	下	20	
蛟龍殺	(敵背後)P+K	中	20	
大内刈り	(敵背後)P+G	上段キャッチ投げ	28	
<b>ダウン攻撃</b>				
止	(敵ダウン)◇P	ダウン攻撃	12	
疾風	(敵ダウン)◇P	ダウン攻撃	20	
股裂き	(敵仰向け足ダウン)◇or◇P+G	ダウン攻撃	30	
袈裟固め	(敵仰向け頭ダウン)◇or◇P+G	ダウン投げ	30	
村雨	(敵仰向け右ダウン)◇or◇P+G	ダウン投げ	30	
腕ひしぎ	(敵仰向け左ダウン)◇or◇P+G	ダウン投げ	30	
飛燕返し	(敵うつ伏せ足ダウン)◇or◇P+G	ダウン投げ	30	
羽織固め	(敵うつ伏せ頭ダウン)◇or◇P+G	ダウン投げ	30	
腕ひしぎ	(敵うつ伏せ右ダウン)◇or◇P+G	ダウン投げ	30	
閻魔殺	(敵うつ伏せ左ダウン)◇or◇P+G	ダウン投げ	30	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>投げ技</b>				
巻込み	P+G	上段投げ	40	
背負い投げ	◇◇P+G	上段投げ	50	
内股	◇◇P+G	上段投げ	47	
体落とし	◇◇◇◇◇◇P+G	上段投げ	55	覚-1
大外刈り	◇◇P+G	上段投げ	50	
奈落落とし	◇◇P+G	上段投げ	35	覚-1
露払い～止	◇◇◇◇◇◇P+G	上段投げ	60	
鬼狩り	◇P+G	上段投げ	45	
轟雷	◇◇P+G	上段投げ	40	
太刀取～止	◇◇◇◇or◇◇◇◇P+G	上段投げ	70	覚-2
膝当て～大車	◇◇◇◇or◇◇◇◇P+G	上段投げ	65	
土蜘蛛	◇◇P+G	上段キャッチ投げ	18	
肘当て～朽木折	(敵側面)P+G	上段投げ	50	
華厳落とし	(敵後ろ向き)P+G	上段投げ	65	
朽木立て	(敵しゃがみ)◇P+K+G	下段投げ	0	つかみへ
大蛇	(敵しゃがみ)◇P+K+G	下段投げ	50	
肘当て～朽木折	(敵側面しゃがみ)◇or◇P+K+G	下段投げ	50	
華厳落とし	(敵後ろ向きしゃがみ)◇or◇P+K+G	下段投げ	65	
<b>掴み中の技</b>				
突き飛ばし	(つかみ中)P+G	投げコンボ	0	
前方崩し	(つかみ中)◇	投げコンボ	0	
大外刈り	(つかみ中)◇P+G	投げコンボ	50	
大外車	(つかみ中)◇◇P+G	投げコンボ	60	
背負い落とし	(つかみ中)◇◇P+G	投げコンボ	65	
送り足払い	(つかみ中)◇◇or◇◇P+G	投げコンボ	25	
足払い	(つかみ中)◇◇or◇◇P+G	投げコンボ	25	
後方崩し	(つかみ中)◇	投げコンボ	0	
球投げ	(つかみ中)◇P+G	投げコンボ	40	
大外落とし～止	(つかみ中)◇◇P+G	投げコンボ	65	
夜叉車	(つかみ中)◇◇P+G	投げコンボ	65	
右方崩し	(つかみ中)◇	投げコンボ	0	
送り足払い	(つかみ中)◇or◇◇P+G	投げコンボ	20	
大外刈り	(つかみ中)◇◇or◇◇P+G	投げコンボ	55	
膝車	(つかみ中)◇◇or◇◇P+G	投げコンボ	50	
送り足払い・剛～止	(つかみ中)◇◇P+G	投げコンボ	60	
足払い	(つかみ中)◇◇P+G	投げコンボ	35	
左方崩し	(つかみ中)◇	投げコンボ	0	
足払い	(つかみ中)◇P+G	投げコンボ	20	
足払い・剛～止	(つかみ中)◇◇P+G	投げコンボ	60	
<b>起き上がり攻撃</b>				
雲払い	(うつ伏せ足)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ足・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ足・横転)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ足・横転・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ足・前転)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ頭)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ頭・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ頭・横転)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ頭・横転・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(うつ伏せ頭・後転)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け足)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け足・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け足・横転)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け足・横転・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け足・後転)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け頭)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け頭・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け頭・横転)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け頭・横転・テイル)K(K)	中	20	
霧払い	(仰向け頭・前転)K(K)	中	20	
水面切り	(うつ伏せ足)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ足・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ足・横転)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ足・横転・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ足・前転)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ頭)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ頭・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ頭・横転)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ頭・横転・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(うつ伏せ頭・後転)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け足)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け足・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け足・横転)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け足・横転・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け足・後転)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け頭)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け頭・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け頭・横転)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け頭・横転・テイル)K(K)	下	20	
水面切り	(仰向け頭・前転)K(K)	下	20	





※ダメージ数値、技後の有利/不利、回転方向などは編集部調べによるもの

# ブラッド・バーンズ

BRAD BURNS

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>打撃技</b>				
ジャブ	①	上	12	
ジャブ	①②	上	12	踏み込む
ジャブ～スピンキック	①②	上	20	キャンセル可
ジャブ、ストレート	①②	上	10	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
コンビネーションロー	①②③	下	17	
ジャブ～ボディストレート	①②③	中	14	
グライディングニー	①②③	中	20	覚-1
グライディングニー～キック	①②③④(カウンターヒット時)⑤⑥	打撃投げ	-	首相撲へ
コンビネーションアッパー	①②③	上	12	
コンビネーション	①②③④	中・中	16、14	
エルボーフック	①②	中	19	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
エルボーフック～スクウェアハイキック	①②③	上	20	
スパインウィップ	①②	上	22	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
ルンビニーコンビネーション	①②③	特殊中	15	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
ルンビニーコンビネーション～キック	①②③④(カウンターヒット時)⑤⑥	打撃投げ	-	首相撲へ
シットジャブ	①②	特殊下	9	
ライジングアッパー	①②③	中	20	
ジョルトアッパー	①②③	中	16	
ティンソーコンビネーション	①②③④	上	20	覚-1
ガゼルアッパー	①②③④	中	16	
ガゼルコンビネーション	①②③④⑤	中	14	
シャープシュート	①②③	下	18	
ストップキック	①②	中	16	
ハイキック	①②③	特殊上	16	
ストップ～モビリティ	①②③	上	14	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
ティンソーコンビネーション	①②③④	中	20	
ティンソーコンビネーション～キック	①②③④⑤(カウンターヒット時)⑥⑦	打撃投げ	-	首相撲へ
ニーアッパー	①②③	中	20	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
カウ・ロイ	①②③④	中	28	
ストップキック	①②③	中	21	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
フェイクジャブ	①②③	上	14	
ボディクラッシュミドル	①②③④	中	16	
クイックローキック	①②③④⑤	下	16	
ステップチェンジ	①②③	中	30	
カッティングロー	①②③	下	16	
ローキック	①or②③④	下	13	
ダブルストライク	①or②③④	上	20	
ターンソバット	①②③	中	25	振り向き状態へ
ミドルキック	①②③	中	23	
ミドルキック～キック	①②③④(カウンターヒット時)⑤⑥	打撃投げ	-	首相撲へ
ティンソー・ボン	①②③④	中	22	覚-1
ソーククラブ	①②③④	上	20	覚-1
ショートアッパー	①②③④⑤	中	16	
アッパーコンビネーション	①②③④⑤⑥	中	16	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
フェイジングフック	①②③④⑤⑥	上	20	覚-1
フェイジングフック	①②③④⑤⑥⑦	上	20	覚-1
ステップアウトフック	①②③④	上	20	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
ショベルフック	①②③④	中	16	
ショベルフック ダブル	①②③④⑤	中	12	ラストショットにシフト可
ショベルフック トリプル	①②③④⑤⑥	中	12	ラストショットにシフト可
ラストショット	①②③④⑤⑥	上	15	覚-1
ラストショット	①②③④⑤⑥⑦	上	15	覚-1
ラストショット	①②③④⑤⑥⑦⑧	上	15	覚-1
フェイジングスマッシュ	①②③④	上	20	覚-1
ディストラクションボディ	①②③④	中	18	
ティンソーラン	①②③④⑤	中	18	覚-1
ハイスピンキック	①②③④	上	23	
トルネードコンビネーション	①②③④⑤⑥⑦	下	21	
ステップイン	①②③④	中	18	
フロントキック	①②③④⑤	中	17	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
バップソークカウ	①②③④⑤	中	25	
ジャガーテイル	①②③④	下	24	
オーバー・ステップミドル	(ティンソーラン)①②③④	中	25	
ボディロー	(オフenseivm)①②③④	中	16	
クイックニー	(オフenseivm)①②③④	中	21	
<b>ダッキング中の技</b>				
ダッキング	①②③④⑤⑥	特殊行動	-	①でスウェーバック、②or③でスリッピングへ
ボディフック	(ダッキング中)①②	中	16	
クロスアッパー	(ダッキング中)①②③	中	22	
ダッキングニーアッパー	(ダッキング中)①②③	中	23	ため可、ため時:覚-2、最大ため時:ダメージ30
ダッキングニーアッパー～キック	(ダッキング中)①②③④(カウンターヒット時)⑤⑥	打撃投げ	-	首相撲へ
ヘルトラップ	(ダッキング中)①②③④	さばき	-	
ガゼルアッパー	(ダッキング中)①②③④⑤	中	28	
ミドルスピンキック	(ダッキング中)①②③④⑤⑥	中	25	
<b>ロングダッキング中の技</b>				
ロングダッキング	①②③④⑤⑥⑦⑧	特殊行動	-	①or②でスリッピングへ
クイックフック	(ロングダッキング中)①②③	上	10	
ティンソーランコンボ	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧	上	10	①でダッキング、②でスウェーバック、③or④でスリッピングへ
ダブルティンソーラン	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩	上	10	
コンビネーション	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫	上	10	
クイックニーキック	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	18	
ダブルニーコンボ	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	16	
コークスクウェアストレート	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	27	覚-1、上段ガード外し
クラッシュニーキック	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	28	
アローキック	(ロングダッキング中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	25	振り向き状態へ
<b>スウェーバック中の技</b>				
スウェーバック	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	特殊行動	-	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
スウェーバックジャブ	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	14	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
スウェーバックミドルキック	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	22	
スウェーバックストレート	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	13	
コンボカッティングエルボー	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	16	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
コンボエルボーミドルキック	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	18	
ラジャダムナン・コンビネーション	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	15	覚-2
スウェーバックロー	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	下	23	
クロスカウンターフック	(スウェーバック中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	20	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
<b>スリッピングライト中の技</b>				
スリッピングライト	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	特殊行動	-	①でダッキング、②でスウェーバック、③でフェイジングターン、④でスリッピングライトへ
ボディブレイク	(スリッピングライト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	22	
ピアッシングニー	(スリッピングライト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	25	
ウェービングボディ	(スリッピングライト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	14	スリッピングライトへ
ウェービングボディ～スマッシュフック	(スリッピングライト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	10	

技名	コマンド	攻撃判定	ダメージ	備考
<b>スリッピングレフト中の技</b>				
スリッピングレフト	①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	特殊行動	-	①でダッキング、②でスウェーバック、③でスリッピングライト、④でフェイジングターンへ
スマッシュフック	(スリッピングレフト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	22	ウェービングボディから出した場合ダメージ10、覚-1
ハンティングミドルキック	(スリッピングレフト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	25	
ハンティングミドルキック～キック	(スリッピングレフト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	投げ	-	首相撲へ
ウェービングボディ	(スリッピングレフト中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	14	スリッピングライトへ
<b>フェイジングターン中の技</b>				
フェイジングターン	①or②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	特殊行動	-	
フリッカージャブ	(フェイジングターン中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	12	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
チョッピングブロー	(フェイジングターン中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	20	ため可、最大ため時:ダメージ30
グラブスウィープフック	(フェイジングターン中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	下	22	
フェイスクラッシュニー	(フェイジングターン中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	23	覚-1
ダブルクラッシュ	(フェイジングターン中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	18	①でダッキング、②or③でスリッピングへ
<b>ジャンプ攻撃</b>				
ジャンプナックル	(上昇中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	25	
ジャンプストレート	(空中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	25	
ジャンプキック	(上昇中or空中)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	25	
ジャンプサイドキック	(着地さわ)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	20	
<b>背後攻撃</b>				
スパインウィップ	(敵背後)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	15	①からの技につながる
ジャッティングエルボー	(敵背後)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	18	
ニードルキック	(敵背後)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	中	21	
ワイクルターン	(敵背後)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	下	25	
フェイスクラッシュエルボー	(敵背後)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿	上	19	振り向き状態へ、覚-1
<b>壁技</b>				
ジャンピングニー	(壁正面)①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚			



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.34

# Virtua Fighter 5



WhiteBook

- Keep it REAL -



発行……………株式会社エンターブレイン  
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1

雑誌コード：61954-31  
2006年8月25日 初版発行

発行人…………… 浜村 弘一  
編集人…………… 松本 秀寿  
編集長…………… 猿渡 雅史  
副編集長…………… 杉田 哲朗  
デスク…………… 霜田 和人

#### MOOK制作スタッフ

編集…………… 伊丹 恭、上野 真嗣、河野 淳一、安藤 慶祐、  
高橋 誠、小沢 正、野口 晶、岸 俊行、花澤 貴宏、  
及川 司、永田 秀幸、カラーフィールド  
執筆…………… アストロ、大須晶、栗田、ちび太、ちゃっきー、  
華火霊、餅A、矢永、養老影  
アートディレクター…………… シレログラフィック  
デザイン…………… シレログラフィック  
カラーフィールド  
表紙デザイン…………… アークライト  
スペシャルサンクス…………… 株式会社セガ

印刷…………… 大日本印刷株式会社

#### DVD制作スタッフ

チーフプロデューサー…………… 高山 昌子  
プロデューサー…………… 菊谷 勇人  
ディレクター…………… 池田 幸平  
収録…………… プロGRESSIB  
MA…………… 関口 剛 (DNP映像センター)  
音響効果…………… 栗山 伸彦 (メディアハウス)  
オーサリング…………… 永野 雄城 (DORA3)  
デスク…………… 浅田 梨沙  
レーベルデザイン…………… 広岡 毅

#### プライバシーポリシー

本誌におけるサービスのご利用、プレゼントのご応募などに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシーポリシー (<http://www.enterbrain.co.jp/>) の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

#### お問い合わせ先

本誌付録DVDが破損、欠品していた場合は、お手数ですが下記窓口までご連絡ください。  
(株)エンターブレイン カスタマーサポート Tel : 0570-060-555  
(土・日・祝を除く、12:00~17:00)



enterbrain mook  
ARCADIA EXTRA Vol.34

**Virtua  
Fighter  
5  
White  
Book**  
**-Keep it REAL-**

バーチャファイター5 ホワイトブック  
-キープ イット リアル-



9784757728929



1929476016195

ISBN4-7577-2892-1

C9476 ¥1619E

●価格 **本体 1,619円** +税

平成18年8月25日発行

発行人/浜村 弘一 編集人/松本 秀寿 発行所/株式会社エンターブレイン  
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL.0570-060-555(代表)

**eb!** enterbrain

©SEGA

©2006 ENTERBRAIN, INC. All Rights Reserved.

雑誌61954-31 ©2007/9 Printed in Japan 大日本印刷