

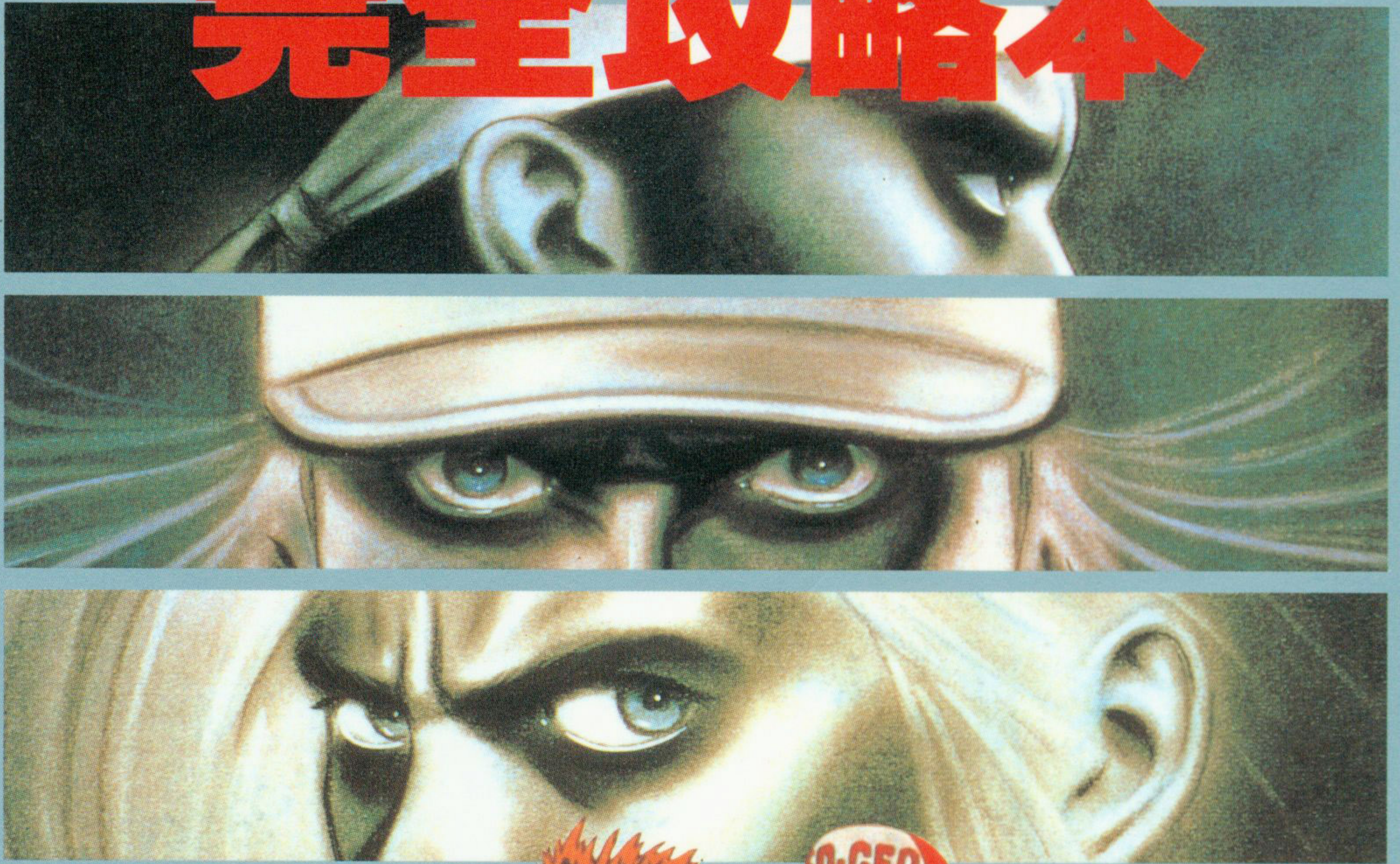
スーパーファミコン®

SUPER FAMICOM  
スーパーファミコン

# 餓狼伝説

宿命の闘い

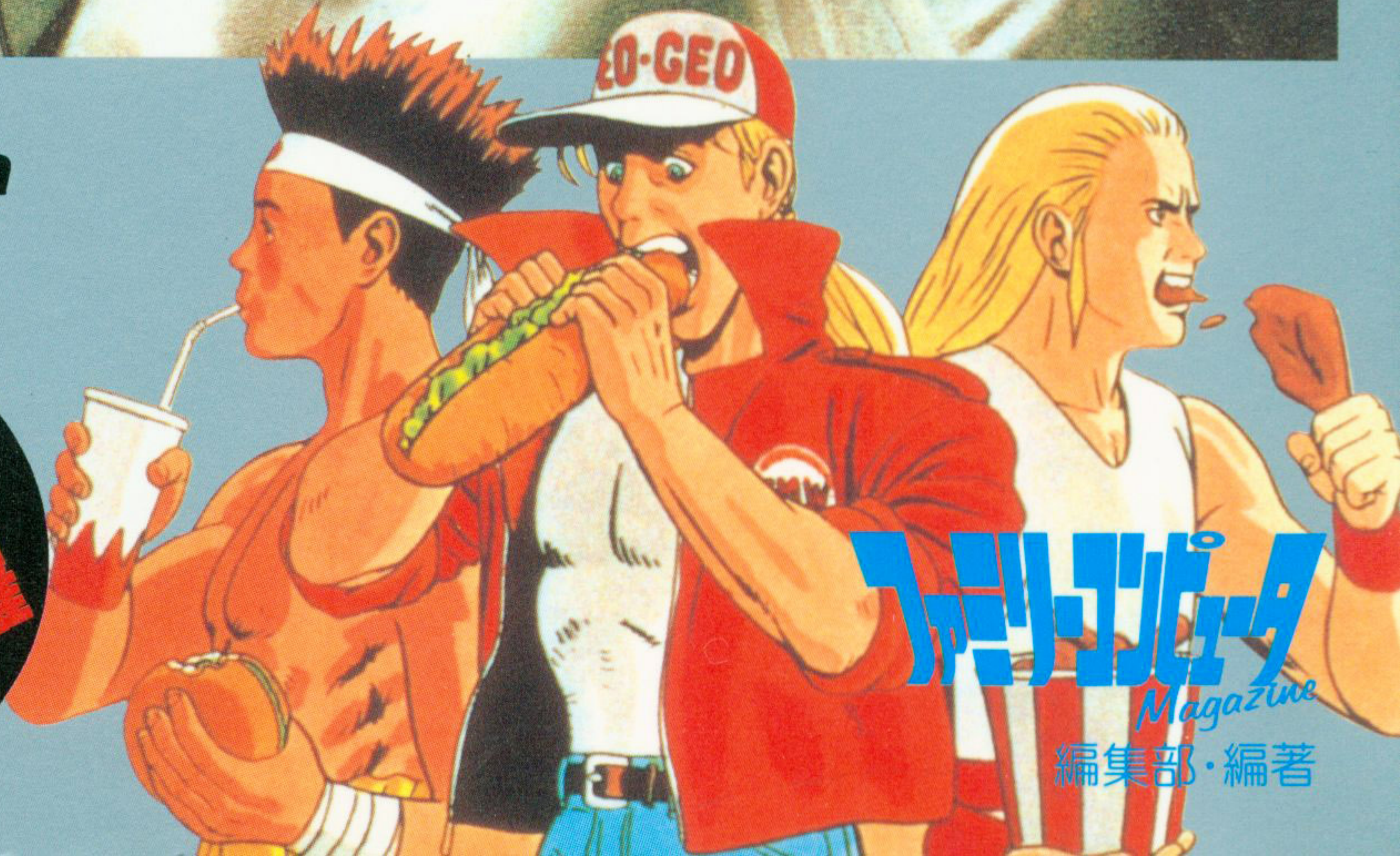
## 完全攻略本



Tokuma  
Intermedia  
Mook

完全攻略本シリーズ

VS COM  
VS MAN  
完全網羅



ファミコン  
Magazine

編集部・編著

徳間書店



# 好評発売中

バツグンにキレイなマップを使って  
スミからスミまで完全無欠に攻略!!

がんばれゴエモン

ゆき姫救出絵巻完全攻略本

超魔界村完全攻略本

マジックソード完全攻略本

ストリートファイターⅡ

完全攻略本

ストリートファイターⅡ

完全攻略本 CHAMPION EDITION

ミッキーのマジカル

アドベンチャー完全攻略本

(※12月上旬発売予定)

●店頭がない場合は書店にて注文してください







SUPER FAMICOM<sup>®</sup>  
スーパーファミコン

# 餓狼伝説

## 宿命の闘い 完全攻略本

Tokuma  
Intermedia  
Mook

完全攻略本シリーズ

Magazine

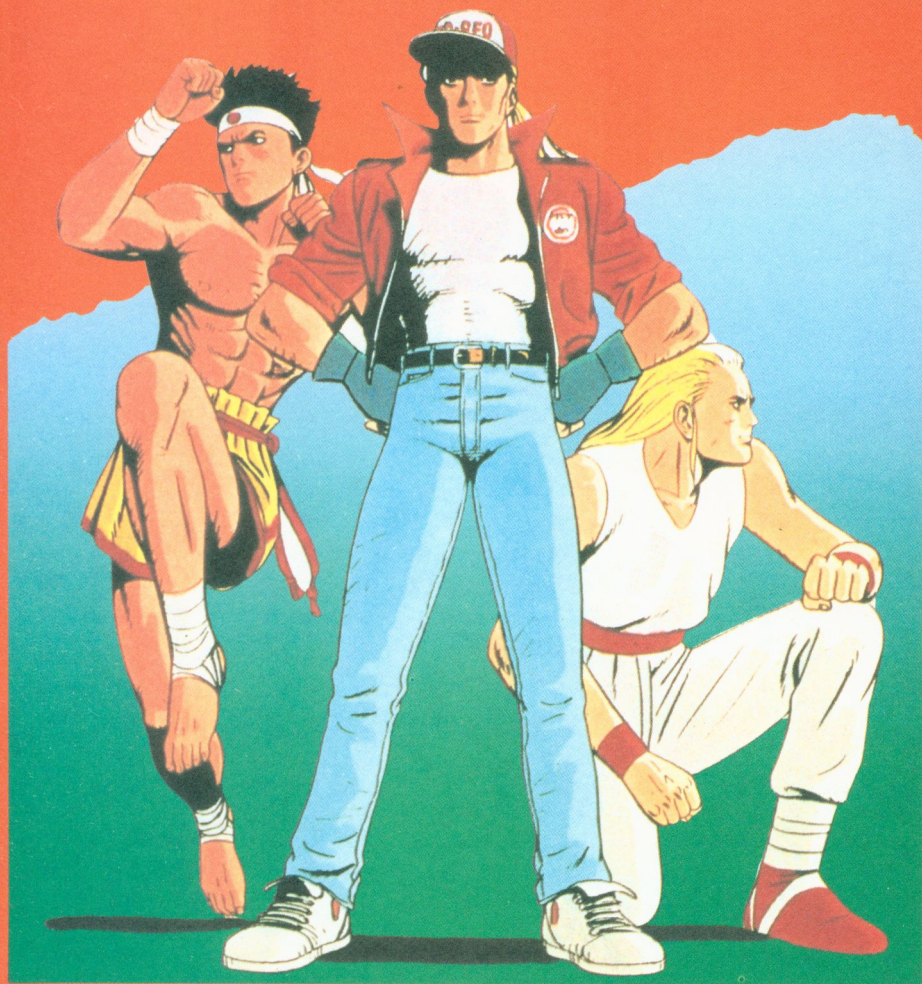
編集部・編著



# 餓狼伝説

がろうでんせつ  
かんぜんこうりやくほん

## 完全攻略本





# 餓狼伝説

がろうでんせつ  
かんぜんこうりやくほん

## 完全攻略本

### CONTENTS

きそしゅうとくへん  
**基礎習得編** ..... 3

がろうでんせつ  
餓狼伝説バックストーリー ..... 4

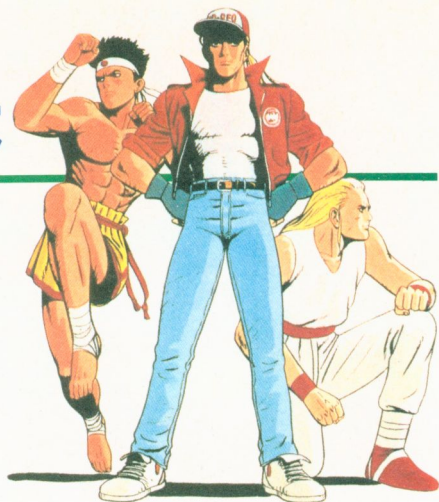
きほんそうき  
基本操作を覚えよう ..... 6

ゲームシステムについて ..... 8

しょうかい  
キャラクター紹介 ..... 11

こうりやく  
**VS COM攻略** ..... 17

かんぜんせいほ  
チャンピオンバトル完全制覇!! ..... 18



**テリー・ボガード** ..... 19

ダック・キング ..... 20

マイケル・マックス ..... 22

リチャード・マイヤ ..... 24

タン フールー ..... 26

ホア・ジャイ ..... 28

ライデン ..... 30

ビリー・カーン ..... 32

ギース・ハワード ..... 34

サルでも出せる必殺技教室 ..... 36

**アンディ・ボガード** ..... 37

ダック・キング ..... 38

マイケル・マックス ..... 40

リチャード・マイヤ ..... 42

タン フールー ..... 44

ホア・ジャイ ..... 46

ライデン ..... 48

ビリー・カーン ..... 50

ギース・ハワード ..... 52

サルでも出せる必殺技教室 ..... 54

**ジョー ヒガシ** ..... 55

ダック・キング ..... 56

マイケル・マックス ..... 58

リチャード・マイヤ ..... 60

タン フールー ..... 62

ホア・ジャイ ..... 64

ライデン ..... 66

ビリー・カーン ..... 68

ギース・ハワード ..... 70

サルでも出せる必殺技教室 ..... 72

こうりやく  
**VS MAN攻略** ..... 73

たたか はじめるまえ  
戦いを始める前に ..... 74

テリー・ボガード ..... 76

アンディ・ボガード ..... 77

ジョー ヒガシ ..... 78

ダック・キング ..... 79

マイケル・マックス ..... 80

リチャード・マイヤ ..... 81

タン フールー ..... 82

ホア・ジャイ ..... 83

ライデン ..... 84

ビリー・カーン ..... 85

ギース・ハワード ..... 86

最強の格闘家は誰だ!! ..... 87



基本

基礎

習

得

編

ゲームの基本的な操作法から

ゲーム中に登場するキャラクタの紹介まで

「餓狼伝説」必須の基本知識を伝授!

個別の攻略に入る前に学ぶべきポイントをチェック!!



# が ろう でん せつ 餓狼伝説バック・ストーリー

## 1人の男の死が、すべての始まりだった…

ここサウスタウンの町でひとつの伝説に幕が下ろされたのは、1981年のことだった。ストリートファイトの王者であるジェフ・ボガードが、二度と帰らぬ身になって発見されたのだ。何者かの手によって命を奪われたのは明らかだった。そして口にはせぬものの、一見暴漢の犯行にも思えるこの事件の真犯人について、誰もがその正体に気づいていた。決して予想もできない事件ではなかったのだ。ジェフ自身さえもそれを知りながら、あえて危険に飛び込んだのだ。

その頃ジェフは、ある1人の

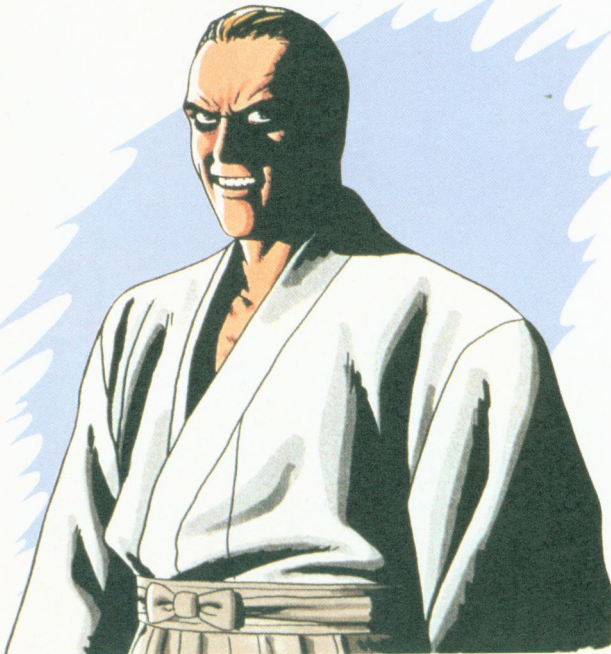
男を追っていた。その男は、サウスタウンを暴力と金の力で屈伏させ、思うがままの支配を企んでいたからだ。ジェフはこの野望を何としても阻止したいと考えていた。単にケンカが強いだけがとりえの英雄ではなかった。正義感も人一倍の熱血漢だった。だが、結果としてその試みは失敗に終わった。その男は、己の目的のためには手段を選ばず、刃向かう者は必ず抹殺してきたのだ。ジェフを死に追いやったその男



の名前は、ギース・ハワード。今や町で彼に反抗する者は誰もいなくなった。

しかし、涙ながらにジェフの亡骸に駆け寄り、2人の少年がいた。誰にも知られないように育てられてきた、ジェフの息子たちだ。実の子供ではなく、養子ではあったが、幼いころからジェフに格闘技を仕込まれて育てられた。悪に立ち向かうには、正義感だけでなく、力もまた必要なのだとジェフは教えたかったのだろう。兄のほうは名前をテリー、弟はアンディという。尊敬し、親愛する父親を殺され、ギースに対する復讐を誓う兄弟。

だが、彼ら自身も格闘家としてはまだまだ未熟なうえに、警察すらギースのいいなりになってしまった今では、2人に協力する者がいるはずもない。結局彼らは自分たちだけで敵討ちを決意した。そのためには、父はもちろん、ギースさえも越える実力が必要だ。それぞれの思う道へ、ただ一つの目的のために、あえて2人は修行の旅へ出る。





# そして、10年の歳月が流れた

約束を交わしてから驚くべき成長を遂げた2人は、10年後に再会を果たした。兄のテリーは、持ち前のケンカ殺法に加えマーシャルアーツを習得していた。弟のアンティは日本へ渡り、修行の末に骨法を会得していた。今まで兄に一度として勝つことができなかった理由である、小柄な体格をカバーするためだ。

たくましくなった彼らがサウスタウンに戻ってくると、1人の若者に会おう。東洋人らしきこの青年は東丈と名乗った。この町にやって来たのは、「キング・オブ・ファイターズ」という、世界最強の格闘家を決定する大会に出場するためだ。彼は日本からタイへ渡り、ムエタイの史上最年少チャンプとして大活躍したヒーローだった。しかし、さらに自分の真の実力を試したかった彼は、強敵を求めてこの地へ足を踏み入れた。彼こそ、ボガード兄弟のよき協力者になるべき男だった。そしてよきライバルにも。

サウスタウンの町はずっかり変わり果てていた。横行する暴力、犯罪…。ギースの支配体制が完全に確立している証拠だった。「キング・オブ・ファイターズ」は、ギースの余興に過ぎない催し物で、興行がもたらす



大きな利益だけが彼の目的なのだ。筋書きが狂うことなど考えられなかった。それほどまでに、ギースは自分の集めた格闘家たちと、自分自身の恐るべき実力に絶対的な自信をもっているのだ。

この大会の主催者がギースであるというウワサを聞きつけた兄弟は、東丈とともに、「キング・オブ・ファイターズ」へ。テリーは復讐を、アンティはそ



れに加えて兄に勝つという目標を、そして東は世界最強の名をかけて闘いに挑む。若き狼たちが織りなす新たな伝説はたった今、幕を上げたばかりだ。

● 餓狼伝説バックストーリー



しゅくめい たたか いま はじ  
宿命の闘いが今、始まる—



# 基本操作を覚えよう

闘いに勝利するために最も重要なポイントは、格闘家を自分の意のままに操るといことだ。餓狼伝説には様々な技を使う格闘家たちが登場するが、基本操作に関しては共通した部分が多い。この基本操作に対する習熟度が、勝負の明暗を分けるのだ。



○キャラによって微妙に操作が違う

## コントローラの使い方

### 十字ボタン

キャラの移動、ジャンプ、防御等に使用する

### Bボタン

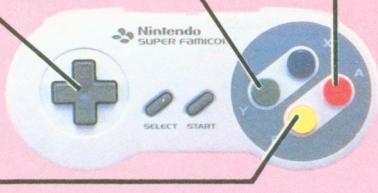
キックを出す。2P対戦では使わないキャラも

### Yボタン

パンチ攻撃を繰り返すのに使うボタン

### Aボタン

十字ボタンと組み合わせで投げを放つ



## 攻撃の種類～通常攻撃と必殺技

攻撃方法には、大きく分けて2種類ある。パンチ・キックなどの通常攻撃と、各格闘家ごとに数種類用意され、特殊なコマンド入力の必要な必殺技である。

通常攻撃は、十字ボタンとボタンの簡単な組み合わせで出せるもので、繰り返した時のキャラ

の状態、上段、下段、ジャンプ攻撃の別がある。これらの攻撃を有効に使い分けるのだ。



○ジャンプをからめれば威力倍増



○普通のパンチだが威力は十分だ



○特殊な操作で必殺技が出せるぞ

## 間合いにより、同じ操作でも違う技が

通常攻撃には、同じボタン操作でも、敵との間合いに応じて技が変化するものがある。例えばテリー・ボガードでパンチを出す場合、敵と近接していればエルボ、少し離れていればジャンプ、遠めの間合いならストレートというように、攻撃した時の間合いで最も効果的な技が繰り返されるようになっていくのだ。

これによって、プレイヤーは通常攻撃を繰り返す場合には、敵との距離が遠過ぎないかどう

かのみを考慮すれば良いようになっている。必殺技の場合は反対に、攻撃の成否が間合いに大きく左右されるのだ。



○敵との間合いで、そのときに応じた攻撃技が出るように設定されている



○離れた間合いはコレ



○同じキック攻撃でも接近していればひざ蹴りというように変化するのだ



## パンチ

キックと並んで攻撃の要。カボエラのように使用しない格闘技もあるが、ほとんどのキャラでパンチ攻撃は可能である。



○テリーのパンチは出るのが遅い

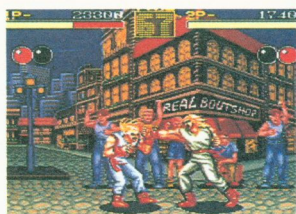
## Yボタン

キャラが立ち上がった状態では上段攻撃となり、しゃがんで出せば下段攻撃となる。ジャンプパンチは全般的にリーチが短



○ヒガシはリーチの長いパンチだ

い。したがって、キックより多少使いづらくなっているのだ。



○主人公3人のパンチの中では、アンディのパンチが一番威力があるのだ

●基本操作を覚えよう

## キック

最も応用性の高い通常攻撃。ジャンプキックで敵の懐に飛び込んだり、逆にバックジャンプからの逃げ蹴りで敵との間合い



○スピードのあるアンディのキック

## Bボタン

を広げたりと、闘いの主導権を握るのに有効だ。キャラごとのリーチの違いが大きく、例えばヒガシのジャンプキックは「ひ



○特殊なスライディングキックだ

ざ蹴り」のためにリーチが非常に短いなど、使い方が重要だ。



○キックは、威力とリーチ共にテリーが一番。ジャンプキックの強さは最高

## 投げ技

敵に接近した状態で、十字ボタンを左右どちらかに入れたままAボタンを押すと、敵を投げることができる。敵を投げられる間合いや投げ方、与えるダメージは各キャラごとに異なっているので、確実にマスターして

## ←or→+Aボタン

おこう。また、投げ技を持たないキャラもいるぞ。



○相手の手を地面にたたきつける投げ技



○パンチやキックより威力は上だ。それだけに投げる間合いは難しいのだ

## ぼうぎよ 防御

防御には2種類あって、十字ボタンを自キャラの後ろに入れることで、ジャンプと上段の攻撃を防御でき、後ろ斜め下に入れることで、上段と下段の攻撃を防御できる。通常攻撃を防御するとダメージを受けずに済む。

## ← or ↓ or ↘ or →

ただ、必殺技は防御しても少しはダメージを受けるので注意。



○どんな攻撃でも防御が可能なのだ



○必殺技を防御でかわすことだってできる。しかし、ダメージを多少受ける



# ゲームシステムについて

純粋な格闘アクションゲームである餓狼伝説には、それ程複雑なルールはないが、それでも基本的なルールや各モードの特徴など、知っておけば攻略の役に立つであろう事柄は多い。

ここでは、ゲームをスムーズに進めるための基本的なゲームシステムや、その有効利用の仕方などを解説していく。

## たたか 闘いのルール

キング・オブ・ファイターズの試合は、1vs1の3ラウンドマッチで行われ、2ラウンド先取した方が勝者となり、次のステージに進むことができる。

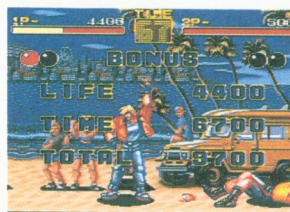
1ラウンドは、90秒で対戦を行い、時間内に勝負がつかなかった場合は、ライフが多く残っている方の判定勝ちとなる。また、1ラウンドごとにインターバルがあり、ライフが完全回復した状態で次のラウンドがスタートする。2ラウンド先取できなければ、その時点でゲームオーバーとなってしまふ。



- 1 プレイヤー側スコア
- 2 2プレイヤー側スコア
- 3 プレイヤー側のライフゲージ
- 4 2プレイヤー(敵)側のライフゲージ
- 5 ウィナースIGNAL
- 6 タイム(ラウンドの残り時間)



○時間切れれば判定勝ちにも越されるぞ



○基本は1ラウンド90秒間で相手の体力をすべて奪えば1ラウンド勝利だ



○自分の体力がまったく減らずに勝つことができれば、ボーナス得点だ!

## ゲームモードは3つ

餓狼伝説には、3つのゲームモードが用意されている。メインキャラ3人(テリー、アンディ、ヒガシ)から1人を選び、ステージを勝ち抜いていくチャンピオンバトル。登場キャラ全員を使って、1Pと2Pで対戦す

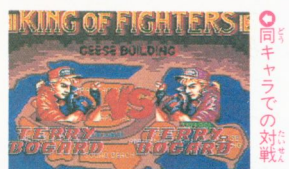


○モードは全部で3種類あるのだ

るストリートファイト。さらに、ゲームの設定を自由に変えられるオプションモードもあるので、色々楽しむことができるのだ。



○主人公となるキャラを3人から選択



○同キャラでの対戦



○同キャラ対戦ならば、プレイヤーの真の強さが分かるかも知れない!?



# チャンピオン バトル

いわゆるストーリーモード。テリー、アンディ、ヒガシの3人から1人を選び、キング・オブ・ファイターズに出場。立ちはだかる7人の強敵を倒して、最

後に待つギース・ハワードとの真剣勝負に挑むのだ。

闘いの合間には、ボーナスステージも用意されていて、闘いの緊張をほぐしてくれる。



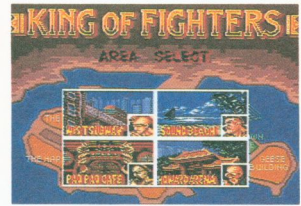
○ゲーム中にストリーが展開される

## 対戦順は4種類

チャンピオンバトルでは、最初に闘う相手をプレイヤーが選択できるようになっている。選べるのは、下のゲーム進行図のダック・キングからタンフルーまでの4人で、最初の1人を選ぶと残りの順番も決まるよう

になっているのだ。この4人については、同じキャラでも順番が後になるにつれてレベルが高くなり、倒しづらくなるので、自分の苦手なキャラとは早めに対戦しておいた方が良さだろう。対戦順番選びも重要な戦略なのだ。

## ゲーム進行図



○初めは4人の対戦相手の中から闘う相手を選択。後になるほど強敵になる



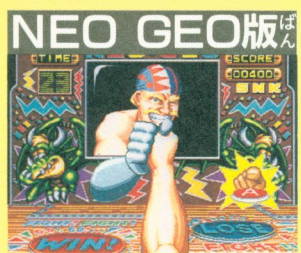
○最後に闘うことになるのは、宿敵であるギース・ハワード。一番の強敵だ

## ボーナスステージ

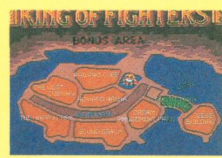
2ステージクリアするごとに、ボーナスステージというものが用意されていて、ボーナスポイントを稼ぐことができる。

画面の左右から投げ入れられるタイヤを破壊していき、時間内に投げ入れられたすべてのタイヤをミスなく壊すことができれば、めでたくボーナスポイント獲得というわけだ。

残念ながら、タイヤを1つ壊すごとに点数が入るというものではないが、ここで技の固いやタイミングを確認しながら、次のステージに備えよう。



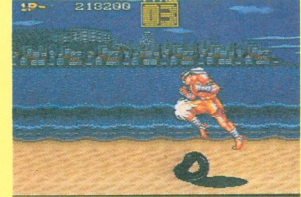
○ボタンを連打して腕がもうをするという変わったボーナスステージだった



○2ステージに1回かボーナスだ



○左右から飛んてくるタイヤを壊す



○必殺技を使ってタイヤを壊すことだってできる。全部壊せばパーフェクト

## ゲームシステムについて



# ストリートファイト

1Pと2Pで闘う対戦モード。ゲームに登場する11人のキャラ全員を使うことができる。ただし、敵キャラを使うことができるのは2P側だけなので、敵キャラ同士での対戦はできない。

また、対戦するステージを自由に選べるので、好みの背景やBGMの中で闘うことも可能だ。チャンピオンバトルでは憎かった敵キャラを操って、メインキャラを倒すのも気分良いかも。



●強い奴が生き残る!

## すべてのキャラが使える

全11人のキャラを使って対戦ができるが、1P側はチャンピオンバトル同様、メインキャラ3人しか使うことができない。敵キャラ同士での対戦はできないわけだが、メインキャラ同士やメインキャラの同キャラ対戦などが行えるので、十分楽しめるはずだ。特に、能力差のない同キャラ同士の対戦で、友達と実力を競い合ったり、11人のキャラ全員で誰が一番強いのかを争

えば、大勢で盛り上がることもできる、敵キャラの動きのパターンを知るにもいいモードだ。



●敵キャラであるライデンだって思いのままに使える。もちろん必殺技も



●2P側が全キャラ



●宿敵のギース・ハードを自分で使って、悪の野望を達成させることも…

## オプションモード

ゲームの様々な設定を変更することができるモード。

チャンピオンバトルの難易度を調節したり、1ラウンドごとの試合時間を変更できるのを

じめ、コンティニュー回数の設定やボタンの配置を変えることができる。このモードを使って設定を変えれば、何度でもゲームを楽しむことができるだろう。



●色々な設定が自由自在に変更可能

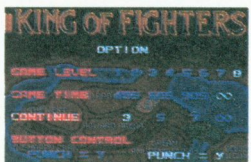
## 設定を変更して、腕を磨こう

オプションモードをうまく使えば、初心者から上級者までそれぞれのレベルに合わせた楽しみ方ができる。敵が強過ぎて先に進めないなんて人は、難易度を落としたり、コンティニュー回数を増やして遊び易くすることができる。逆に簡単だと感じるような人は、難易度を上げた

り、時間制限をなくしたりしてよりシビアな条件の中で自分の腕を磨くことができるのだ。



●技に磨きをかけよう



●難しくすることも



●勝つのは大変!?



# しょう かい キャラクター紹介

## おも わく ひ たたか おとこ それぞれの思惑を秘めて闘う男たち

キング・オブ・ファイターズ。それは年に1度、世界中の強者たちが集まる世界最高レベルの異種格闘技戦。そこには、命を賭けた勝負を求めた男や、殺された弟子の復讐を誓った男など

が参加し、血で血を洗う闘いを繰り広げる。参加する11人の男の胸の内には、それぞれに熟き思いがある。そして、今ここに宿命の戦いを知らせるゴングが鳴ろうとしている。



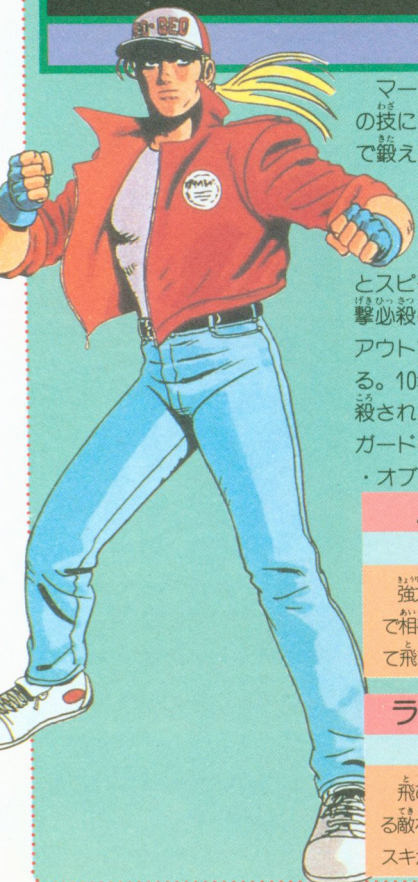
必殺技がさく裂する

●キャラクター紹介

TERRY BOGARD

テリー・ボガード (マーシャルアーツ)

BIRTHDAY: 1971.3.15  
BLOOD TYPE: O T: 182cm W: 75kg



マーシャルアーツの達人。その技には、ストリートファイトで鍛えたケンカ殺法がミックスされ、より強力なモノになっている。恵まれた体格を生かすパワーとスピードで相手を攻撃し、一撃必殺の技で対戦相手をノックアウトすることを信条としている。10年前ギース・ハワードに殺された育ての父、ジェフ・ボガードの敵を取るためにキング・オブ・ファイターズに参加す

る。弟には、骨法を極めたアンディ・ボガードがいる。

能力的に攻撃・防御のバランスが非常に良いキャラで、初心者向けだといえる。3人の主役の中で最も防御力が高く、最も必殺技が出しやすいキャラでもある。



リーチが長い!

バーンナックル

↓↓←+Y

強力なパンチで相手に向かって飛び込む技



クラック・シュート

↓↓←R+B

スピードの速い回転キックで敵に飛び込む



ライジング・タックル

↓↑+Y

飛び込んでくる敵を迎撃する。スキが多い



パワーウェーブ

↓ヨ→+Y

炎で敵を焼きつくす。連続して出すと効果大



※技の出し方は、キャラが右向きの場合です





## ANDY BOGARD

### アンディ・ボガード (骨法)

BIRTHDAY: 1972. 6. 16  
BLOOD TYPE: A T: 170cm W: 67kg

テリーの弟。兄と同じく父の敵であるギースへの復しゆうにも燃えている。小柄ながら日本の骨法で鍛え上げた体は、全身凶

器と呼ぶにふさわしく、高い攻撃力を持つ。リーチの短さを補ってあまりある攻撃力で敵を圧倒するのが信条だ。

#### 斬影え拳

←→+Y

一瞬にして敵との間合いを詰められる技



#### 昇り龍り弾

←+B

一度の攻撃で最高3発ヒットさせられる



#### 空ろ破は弾

↓↘→+Y

対空兵器として使う。攻撃判定は上昇のみ



#### 飛の翔り拳

↓←+Y

技が出るまでのスキが大きい。威力が強力な技



## JOE HIGASHI

### ジョーヒガン(東の丈)(ムエタイ)

BIRTHDAY: 1972. 3. 29  
BLOOD TYPE: AB T: 180cm W: 72kg

無敗伝説に輝く、タイ式ボクシング「ムエタイ」最年少チャンピオン。異種格闘技戦にさらなる強敵を求めて、「キング・オブ

・ファイターズ」に参加。多彩なキック攻撃を持つ上、投げ技も比較的使い易いので、独特な攻撃パターンが使える。

#### スラッシュ・キック

←+B

出しやすいがしゃがんでいる敵には効果ナシ



#### タイガー・キック

↓↘→+B

強力なキック技。敵を追い詰めて連発しよう



#### 爆ば烈れ拳

Y連打

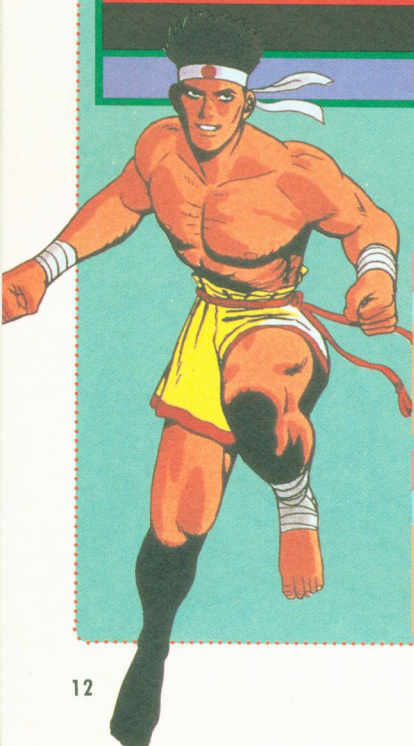
パンチの連打系の技。ジャンプ中のタメか可



#### ハリケーン・アッパー

←←↓↘→+Y

竜巻をつくる。竜巻の移動範囲が限られている





## DUCK KING

### ダック・キング (マーシャルアーツ)

STAGE: ウェスト サブウェイ BIRTHDAY: 1967. 2. 2  
BLOOD TYPE: B T: 179cm W: 62kg



かつて、テリー・ボガードに惨敗した苦い経験があり、その悔しさからマーシャルアーツを体得した。幼い頃から慣れ親しんできたストリートダンスと、マーシャルアーツを独自にアレンジした戦法を持つ。

テリーを探してあらゆる格闘技大会に出場してきた。そして、最強の格闘家たちが集まるキング・オブ・ファイターズにもやってきたのだ。独特なリズムに乗せて繰り出す攻撃はスピーディで、敵に動きを読ませない。



連続技で相手を圧倒する

### ヘッド・スピン・アタック

←→+Y

全身を丸めて敵に突っ込む技。迎撃に注意



### スピニング・スルー

←L↓↘→+A

通常の投げ技より、広い間合いで投げられる技

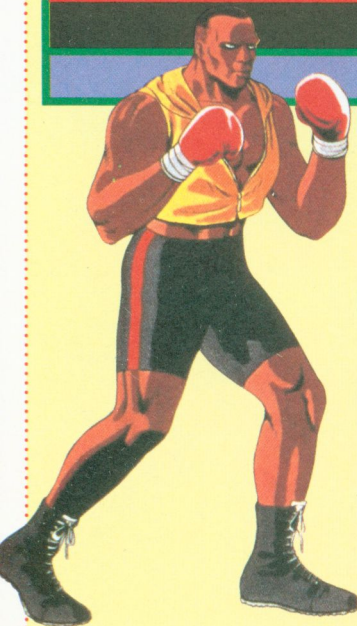


● キャラクタ紹介

## MICHAEL MAX

### マイケル・マックス (ボクシング)

STAGE: サウンドビーチ BIRTHDAY: 1966. 9. 17  
BLOOD TYPE: A T: 176cm W: 93kg



ボクシングガールールに守られたスポーツであることに嫌気がさし、自らリングを去ったプロボクサー。次期世界ヘビー級チ

ャンピオン確実とまで言われた力と技で敵を圧倒する。攻撃はパンチのみだが、強力な必殺技がそれを補っている。

### トルネード・アッパー

↓↘→↑+Y

繰り出すまでのスキが少なく距離制限もない



### ガスト・ダッシュアッパー

←→+Y

地をはうようにダッシュしてアッパーを打つ



### テンペスト・ラッシュ

Y連打

パンチの連打系の技。超強力なラッシュ攻撃



### ステップ・スウェー

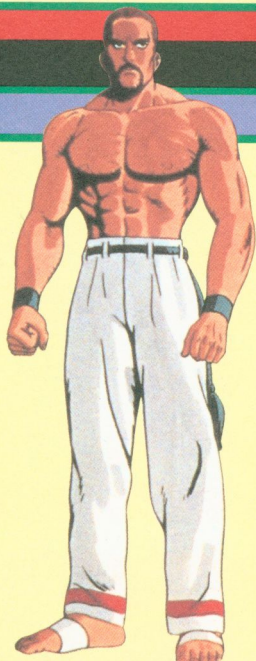
←←

素早く後ろにさがる技。防御の要になる技だ



※技の出し方は、キャラが右向きの場合です





RICHARD MYER

リチャード・マイヤ (カポエラ)

STAGE: パオパオ カフェ BIRTHDAY: 1962. 2. 22  
BLOOD TYPE: O T: 185cm W: 79kg

足技主体でリズムカルに敵を倒す格闘技、カポエラの名手。その実力に比してあまりにもマイナーであるカポエラを、世界の格闘家たちに広めるために、サウスタウンにやってきた。格闘家たちの真剣勝負を観せる、「パオパオ カフェ」という料理店の経営者でもある。「逆立ちの男」と呼ばれ、リ

ズムカルに繰り出される変則的な攻撃は、敵に対処する暇を与えないほどの威力とスピードを持っている。

ビートル・リング

↓↓→+B

強力な脚力で敵を締め上げる。対戦のみの技



ローリング・ファンク

↓↑+Y

回転キックを繰り出す。対戦時は逆立ち状態



ワイルド・ホーン

↓↑+B

ジャンプ攻撃に対しての対空兵器。対戦のみ



TUNG FU RUE

タンフルー (太極拳)

STAGE: ハワード アリーナ BIRTHDAY: 1924. 4. 14  
BLOOD TYPE: A T: 163cm W: 46kg



テリー、アンティの育ての親で、ジェフ・ボガードの恩師。長く勝負の世界から離れて、隠居生活を送っていたが、風の噂に、ジェフが暗殺されたことを知った。原因究明に乗り出した彼は、ジェフの暗殺がギースの手によるものと確信し、ギースを倒すためにキング・オブ・ファイターズへの出場を決意した。

ジェフにも教えなかった必殺の奥義により、自らの肉体を瞬時に鋼鉄と化し、凄まじい力を引き出すことができる。

波は動き旋風脚

↓↑+B

素早い蹴りを繰り出し、気孔を打ち出す



旋風拳

←→+Y

両腕をのびし回転させながら横移動する技



抱頭推山

↓←←+Y

未変身の状態を使う。気孔を集中させた突き









## BILLY KANE

### ビリー・カーン (棒術)

STAGE: サウスタウン BILETJZ BIRTHDAY: 1967. 12. 25  
BLOOD TYPE: B T: 179cm W: 77kg



棒術の天才として、そしてギース・ハウードの右腕としてサウスタウンの人々に恐れられている男。人は皆「歩く凶器」と彼のことを呼ぶ。性格の残忍さではギースさえも一自置くほどで、彼が戦った後には無惨な姿になった敗北者が残るといふ。彼の棒術はそれほどまでに凄まじいものだ。今回のキング・オ



棒をうまく使っての攻撃が得意

ブ・ファイターズで優勝候補筆頭に挙げられており、サウスタウン BILETJZで挑戦者を待っている。彼の華麗な棒術は見る人を魅了する。

#### 旋る風が飛び翔る棍

←→+Y

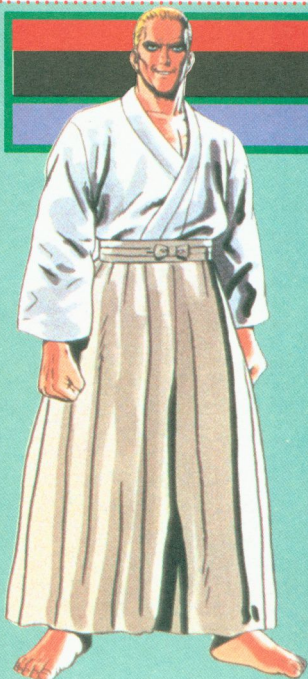
頭上で回転させた棒を相手に向かって投げる



#### 集まる点々連れ破は棍

Y連れ打だ

高速で棒をつき出す。画面端で使うと効果大



## GEESE HAWARD

### ギース・ハウード (古武術)

STAGE: ギースビル BIRTHDAY: 1953. 1. 21  
BLOOD TYPE: B T: 183cm W: 82kg

キング・オブ・ファイターズの主催者。この大会はギースが私腹を肥やすために都合のいいシナリオができあがっている。もしこのシナリオが狂うようなことがあれば、ギース自ら戦いに出向いてくることだろう。彼のファイティングスタイルは、日本に伝わる古武術だ。相手の攻撃を寸前でかわし、その勢い

を利用して攻撃に転ずるいわば柔よく剛を制す格闘技だ。とくに相手の攻撃を受けとめ投げてしまう当て身投げは強力。

#### 首絞め

↓Y→X+Y

相手の首を絞め上げる。対戦のみ使用可能



#### 烈風拳

←↓Y→+Y

射距離無限大の必殺技。スキモ少ない



#### 当て身投げ

敵の攻撃を受け止めて投げつける技。つないでいく



※技の出し方は、キャラが右向きの場合です



VS

C

O

M

こう  
攻

りやく  
略

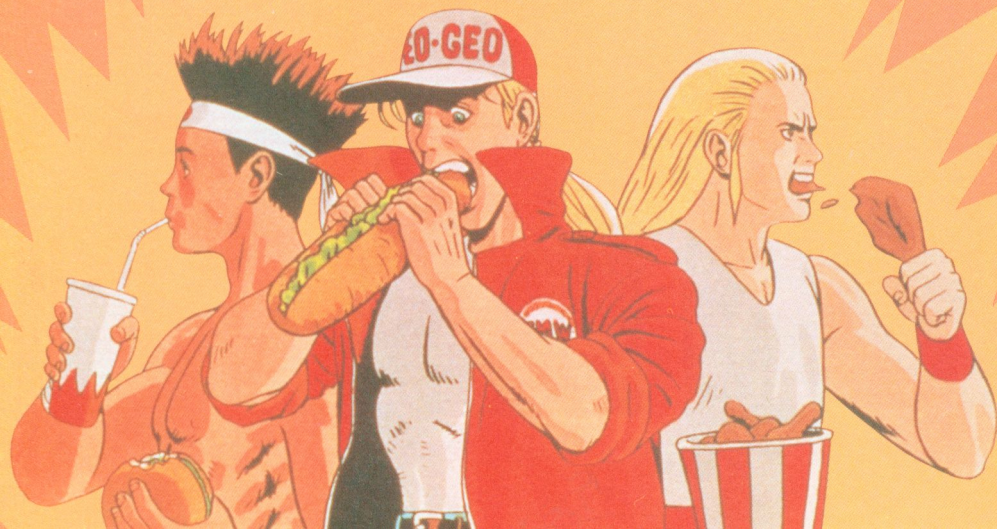


たい しゅじんこう ちゅうしん  
3体の主人公キャラを中心に

ぜん たい てき たいしよほう こうりやく  
全8体の敵キャラ対処法をバッチリ攻略ノ

とくい も き  
まずは得意の持ちキャラを決めたら

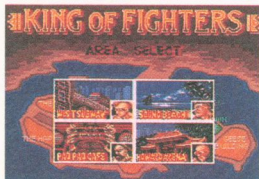
たい こうりやく しゅうとく  
対コンピュータ攻略のポイントをここで習得しよう!!





# チャンピオンバトル完全制覇!!

さあ、次からはコンピュータと戦うことになるチャンピオンバトルモードの攻略を進めよう。ゲームの進行は右のチャートに示すとおりで、前半4人と後半4人の計8人を倒せばクリア。どのメインキャラを使っても最後まで行けるようになれば完璧。



○1人めは自由選択だ

## 持ちキャラを決める

チャンピオンバトルでは、最初のうちはメインキャラ3人のうち誰を選ぶのが問題になるかもしれないけど、とりあえず3人とも使ってみて、一番操作しやすいなと感じたキャラで突っ込んでプレイしてみよう。「3人で浅く」より「1人で深くだ」。



○まずは3人それぞれに軽く腕試しだ



○パンチや蹴り、投げ、必殺対技。それぞれの効果や操作性をチェックしよう

## ギース・ハワード攻略への道

### チャンピオンバトル開始

ダック・キング

マイケル・マックス

リチャード・マイヤ

タン・フルー

### 4人を激破!

ホア・ジヤイ

ライデン

ビリー・カーン

ギース・ハワード



## キャラの特徴を把握

ある程度持ちキャラに慣れたら、次は相手を研究することが大事。技を中心とした各キャラクタのデータは、76ページから掲載しているので、それぞれ参考になると思う。あとはスピード重視、パワー重視のどちらのタイプのキャラであるのか判断し、動きのパターンを覚えること。具体的な攻略法はそれぞれ



○わざと負けてみて研究する必要も…

の該当ページを読んでクリアへの手がかりにしよう。とくに、「コレで有効!」「コレが必殺!」のワンポイント解説は必読だ!



○結局は必殺技に頼ることが多くなるので、指が覚えてしまうまで練習練習



○勝ちさえすれば何でもいいのか…





TERRY BOGARD

# テリー・ボガード



●テリー・ボガード

このゲームの主人公とも言えるテリー・ボガード。テリーの使える連続攻撃や必勝パターンを詳しく解説。これさえ読めばテリーマスターになれるぞ!

## 連続攻撃を主体にする

テリーの必殺技はどの技も簡単にし出しやすい。連続で必殺技を出したほうが有利に戦える。これがテリーの必勝パターンだ。



○間合いを取ろう!

## 必殺技の連続

同じ技を連続で出すとハマやすい。技の組み合わせでダメージを増やすこともできる。いろいろな組み合わせがある。



○相手を倒してから



○起き上がりを狙おう

## ジャンプキックから

ジャンプキックから投げにくいパターンが一番有効。ただしこのパターンが使えるキャラが限定されてしまうのが弱点。



○間合いを取ってから



○ジャンプキック!

## 投げ飛ばせ



○間合いに入ることに成功! このまま投げよう。テリーは間合いが狭い

## タイミングがすべて

基本的に相手が攻めてきたら返し技を出したほうが良い。技を出すタイミングが難しいので、繰り返し練習しよう。



○常に間合いを取って戦うことがテリーマスターになるための第1歩だ!

## テリーの間合い

テリーの間合いはジャンプキックがちょうど当たる距離だ。この間合いだと必殺技を出しても確実にヒットする。投げの間合いは3人の中で一番狭い。



○ジャンプキックが当たるこの間合い







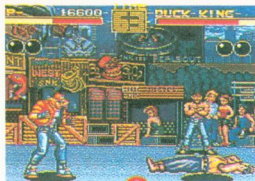


## せんで ひっしょう こうげき 先手必勝で攻撃する

ダック・キングに先手を取られると、ラッシュにハマってしまふので、必ず先に攻撃をして主導権を握ろう。攻撃されても、後ろに引き下がらないという気構えが必要だぞ！



○ ジャンプキックだゾ



○ とにかく転倒させる



○ 必殺技で攻撃しよう

## な ゆうこう 投げが有効！

キャラの体が重なるくらいの間合いに、ジャンプで飛び込めば投げることができる。テリーの投げの間合いはヒガシやアンティと比べると狭いので、タイミングがシビアだ。



○ このくらいがベスト

● ダック・キング

## ひっさつわざ くし たたか 必殺技を駆使して闘う

ここでは、ダック・キングに対抗するための必殺技を出すタイミングと間合いを紹介する。必殺技を完璧にマスターしていれば、より強力なモノになる。

### バーン・ナックル

相手が攻撃してきたときに返し技として出すのが、一番有効な方法だ。相手の起き上がりに出すのも有効。キャラ同士がある程度離れた間合いが必要だ。



○ 間合いはやや広く

### パワー・ウェーブ

ジャンプキックの着地をねらおう。ヘッド・スピン・アタックで攻撃してきたときも有効だが、離れた間合いが必要。



○ このときにどうぞ



○ ハメることもできる

### クラック・シュート

これはベストの間合いで当たると、2倍のダメージを与えられる強力な技だ。技を出すタイミングは、ダック・キングが攻撃に移るために後ろに下がったときがいい。間合いが広くても狭くてもダメなので、熟練したウテとカンが頼りの技だ。

### さく裂だ！



○ 2回当たるので、ダメージも2倍だ

## ひっさつ コレが必殺！！

ジャンプキックから投げにいくのが、ダック・キングの体力を最も減らせるパターンだ。胸元にキックが当たるように飛び込めば、着地した瞬間に投げの間合いになっている。



○ 胸元にジャンプキックを当てよう！



○ 着地したらすぐに投げてしまおう！



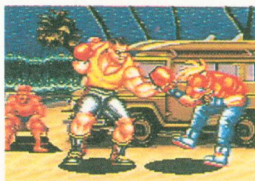


## SOUND BEACH AREA

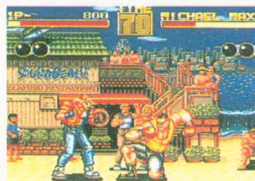


# VS マイケル・マックス

ヘビー級のパワーにモノをいわせて、容赦なく攻めてくるイヤなツッ！ 必殺技のトルネード・アッパーは、ガードしても体力をジワジワと奪っていく、いやらしい技だ。



●パワーはあるぞ！



●ジャンプができない

## あつとうき も めし 圧倒的なパワーの持ち主

マイケル・マックスはジャンプとしゃがみガードがないので、そこが弱点といえる。しかし、その弱点をカバーしても余りあるパワーをもっている。



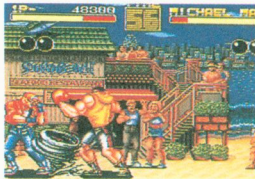
●しゃがめないぞ！



○画面端で鳥カゴ状態にされてしまう

## トルネード・アッパー

テリーのパワー・ウェーブよりも早く出るため、技の撃ち合いになると、テリーが負けてしまう。必ず2、3発連続で打ってくるので、ジャンプでよける。



●ガードで防ぐより！



●ジャンプでよけよう

## きょうふ 恐怖のラッシュ

トルネード・アッパーからワンツウというパターンでラッシュを仕掛けてくる。ガードするとジワジワと体力を奪われ、鳥カゴ状態にされてしまう。



●必殺技を放つてから



●ワンツウがくる！

## たいくぼうぎよ 対空防御のアッパー

不用意にジャンプキックをすると、アッパーのえじきになる。相手の頭ぎりぎりからねらうと、アッパーは出ないぞ。



○アッパーでジャンプキックを返すぞ

## ゆうこう コレで有効！

マイケル・マックスに有効な攻撃方法は、トルネード・アッパーを出した直後に投げることだ。トルネード・アッパーをジャンプでかわし、すかさず投げの間に合いに入ろう。このタイミングは非常にシビアなので、繰り返し練習が必要だ。タイミングが狂ってしまうと、ラッシュをくらってしまうので注意。



●きりぎりの間合いだ



●これで投げられるぞ





## 空中殺法で攻撃!

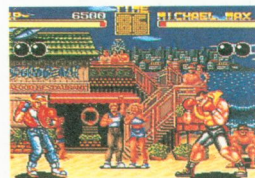
マイケル・マックスのジャンプができないという弱点をつき、ジャンプを多用した空中殺法で攻撃しよう。マイケル・マックスは上からの攻撃に弱いぞ。



○空中戦でほんとう

## 常に間合いを取る

連続トルネード・アッパーのラッシュでハマらないように、ある程度距離を離れた間合いを取るようにしましょう。この間合いからジャンプキックで攻撃だ。



○つねに広くとろう



○ジャンプキックが効果的な技だぞ!

## タイミングを取る

ラッシュにハマらないようにタイミングを取り、テンポよく攻撃しよう。ダメージを与えたらすぐに離れる、ヒットアンドアウェイの戦法での攻撃が有効。



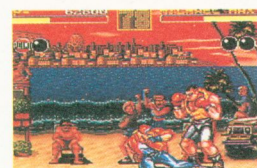
○攻撃パターンを読む

## ローキックも有効!

しゃがみガードができない弱点をついた攻撃。トルネード・アッパーをキックが当たるぐらいの距離でかわす。その場でローキックを出すとヒットする。



○このぐらいの距離だ



○一気に蹴ろう!

## ガードしたら投げろ

テリーでマイケル・マックスを投げようとする、かなりのダメージを覚悟しなくてはいけない。ただし、マイケル・マックスがガードを固めたときは、いとも簡単に投げられる。このときが唯一のチャンスだ。



○今がチャンスだ!

## 2倍のダメージ

クラック・シュートをベストの間合いで当てると、2倍のダメージを与えることができる。技を出すタイミングは、相手の攻撃が一瞬止まったときだ。ときどきトルネード・アッパーで返されることがあるので注意。

## クラック・シュート!



○間合いがとても重要な技だぞ!

## コレが必殺!!

マイケル・マックスを倒す必殺パターンを紹介。ジャンプキックを当てたら、パンチを打ってくるのでガードする。ガードしたら、すかさず逃げジャンプキックを出す。このパターンはパーフェクトを取れるぞ。

## ジャンプキック



○ジャンプキックを当てたらガード

## 繰り返す



○足を蹴るように逃げジャンプキック





## PAO PAO CAFE AREA

# VS リチャード・マイヤ

一見するとダンスを踊っているように見える、格闘技のカポエラを使う。このカポエラは足のみで攻撃する特殊な格闘技だ。その特殊さゆえに世間になかなか広まらず、マイナーな格闘技

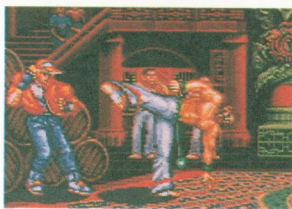
として扱われてきた。そのカポエラを世間に広め、世界最強の格闘技と認めさせるために立ち上がった男がリチャード・マイヤだ。そして彼は、キング・オブ・ファイターズに参加する。



◎体を回転させるノ

## へんげんじざい 変幻自在のキックに注意

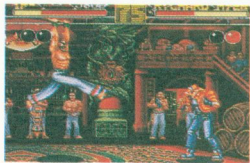
リチャード・マイヤのキックはとても素早い。足だけしか使わない格闘技だけあって、キックの種類は豊富だ。またキック一発の破壊力もあり、ガードをしていなくすぐにKOされてしまう。変幻自在のキックに惑わされないようにしましょう。



◎長身のため、キックの打点は高い

## ローリング・ファンク

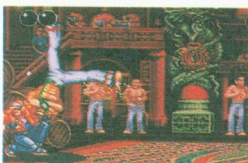
天井の鉄棒につかまり、足をクルクルと回しダメージを与える。離れていればダメージを受けないので、技が終わるまで離れて見ていよう。技の終わりをバーン・ナックルで狙うと良い。



◎長身の男で有名な

## かいてん 回転キック

うかつにジャンプキックで近づくと、体を回転させるキックで返されてしまう。自分が返し技を掛けるには、先に攻撃せず相手の攻撃をまって、技が終わる瞬間に出すようにすれば良い。



◎足をクルクル回す

## ガードして耐える

リチャード・マイヤのキック攻撃は、ガードを固めていればダメージを受けない。スピードのあるキックを次々と繰り返してくるので、動きにほんろうされてガードを解かないように。



◎ガードすれば大丈夫

## ひたすらガード



◎どんなに攻撃されてもダメージなし

## ゆうこう コレで有効!

パワー・ウェーブは、相手が歩み寄ってくる時に必ず出さずと必ずヒットする。クラック・シュートは相手の起き上がりを狙うと良い。どちらとも相手の動きをよく見てから仕掛けたほうが、確実にダメージを与えられる。

## クラック・シュート



◎間合いを取って攻撃しないとダメだ

## パワー・ウェーブ



◎相手が近づいてくるときに出そうノ





## れんぞくこうげき き て 連続攻撃が決め手!

リチャード・マイヤのペースになるまえにテリーのペースに引き込み、戦いの主導権を握ろう。連続攻撃を仕掛けると、リチャード・マイヤはなす術もなく防戦一方になる。

### あいて せんて ゆる 相手に先手を許すな!

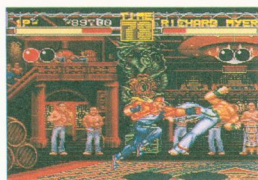
リチャード・マイヤに先手を許すと、あつという間に画面端に追い詰められてしまう。そうならないよう、試合開始直後にバーン・ナツルを当て、画面中央で闘うようにしよう。



●追いつめられたぞ!



●画面中央で闘おう!

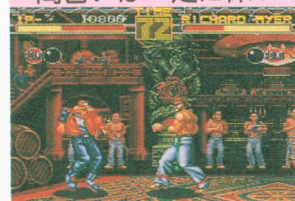


●必殺技で攻撃だ!

### ま あ と 間合いを取る!

ジャンプキックがちょうど届くくらいの間合いで闘うようにしましょう。そうすれば、バーン・ナツルやパワー・ウェーブなどの必殺技を出すのにちょうど良い間合いになるからだ。この間合いは相手がジャンプで飛び込んでこないかぎり安全だ。

### ま あ いっつい たも 間合いは一定に保つ



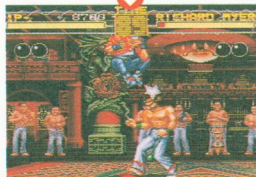
●ジャンプキックが当たる間合いだ

## コンビネーションで攻撃

リチャード・マイヤには単発で攻撃をするよりも、連続で技を繰り出したほうが良い。おすすめのパターンは、ジャンプキックで倒したあとにバーン・ナツルを当てる。このパターンは出すのが簡単なうえに、与えるダメージが大きい便利な技。



●間合いを取ってからのジャンプキックだ!



●ジャンプキックだ!



●必殺技を出そう

## ひっさつ コレが必殺!!

ジャンプキックから投げにいくパターンと、2つの必殺技を組み合わせた強力なパターンを紹介する。ジャンプキックのパターンは、キャラの体が重なるくらいジャンプキックが当たったらその場で投げにいけば良い。必殺技のパターンは、パワー・ウェーブを出し相手を倒す。相手が起き上がり1歩動いたときにバーン・ナツルをさく裂させる。この技を繰り返すだけで、相手の体力は激減するぞ。

●ジャンプキックで投げの間合いに



●タイミングよく投げてしまおう!

●パワー・ウェーブを出して倒す



●相手の起き上りを狙って技を出す





## HAWARD AREANA AREA

# VS タンフールー

太極拳の奥義を極めた達人。テリーとアンティの父ジェフ・ボガードの拳の恩師。ギースに殺されたジェフのかたきを取るために、キング・オブ・ファイターズに登場している。



変身前はただの老人



変身後は巨大化する

### 小さいのでダメージを与えづらい

通常のタンフールーは、体が小さいうえに動きが早いので、ダメージを与えづらい。相手の動きを止め、いかに効率よくダメージを与えるかが、タンフールーの攻略のカギになる。



動きが素早いうえに体が小さい。パン・ナックルは当たらないぞ!

### 動きが素早い

パンチとキックのコンビネーションのスピードが速く、うかつに近づくことができない。この動きを止めるには、パワー・ウェーブの連続が有効だ。



テリーが苦手とするスピードタイプ。相手の攻撃を良く見よう

### ダメージで変身する

タンフールー最大の特徴だ。投げ2回分のダメージを受けると変身する。この変身は、体を巨大化させ筋肉を鋼鉄のようにする技だ。変身すると強力な必殺技を出せるようになるが、スピードが遅くなる弱点を持っている。また、変身中は投げることができないので注意。



ダメージで変身する



これが変身後の姿。怪物のようだ

### これで有効!

パワー・ウェーブでガンガン攻める攻撃がとても有効だ。とくに変身前に画面端に追い込めば、ハメることも可能。

### 旋風拳

腕を広げヘリコプターのようには飛びながら攻撃する。立ちガードだとダメージを少し受けるが、しゃがんでいればダメージは受けないぞ。この技は終わるまでしゃがんで待てよう。



空を飛び必殺技だ

### 波動旋風脚

素早いけりを繰り返出し、気孔波を撃ち出す技。ガードしていてもダメージを少し受けるので、ジャンプしてよけたほうがよい。パワー・ウェーブで返せるぞ。



気孔波を撃ち出す



パワー・ウェーブだ





## へんしんご 変身後にたたみかける!

テリーが苦手とするスピードタイプの敵なので、スピードが遅くなった変身後、一気に攻める戦法が最もよい。変身後に仕掛ける攻撃がとても重要だ。

### へんしん 変身させるには

画面端によりタンフールーの攻撃をガードし、逃げてジャンプキックで後ろに下がったところでバーン・ナックルを出そう。この攻撃を使えば、ダメージを受けることなく変身させられる。

### はつこうげき 2発攻撃



○逃げたところへバーン・ナックルだ

### ひっさつわざ 必殺技を使用

変身後のタンフールーは体が巨大化しているので、必殺技が面白いように当たるぞ。クラック・シュートやバーン・ナックルでガンガン攻めまくろう。



○バーン・ナックル!



○クラック・シュート

### れんぞくこうげき 連続攻撃でラッシュ

テリー得意の必殺技の連続で攻めよう。バーン・ナックルで倒したあとに、クラック・シュートを出すパターンが最もダメージを与えることができる。この連続攻撃がきまると、相手の体力は半分以下になるぞ。パワー・ウェーブで画面端に追い込んで、ハメるのも有効だ。



○必殺技を出してから



○もう一度攻撃だ!

### ふたたび 再び小さくになったら

巨大化したタンフールーはある程度のダメージを受けると、また元の小さい体に戻ってしまう。小さくになったら、先に述べた方法で攻撃しよう。



○小さく戻ってしまう

### ガードを固める

相手の体力が少なくなったからといって油断してはいけな。ガードをしっかりと固め、ダメージを受けないようにしましょう。



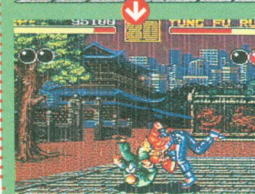
○ガードを固めよう

## ひっさつ コレが必殺!!

ここで変身前と変身後の必殺パターンを紹介する。両方とも大ダメージを与えることができるので、完全にマスターしよう。



○ジャンプキックから



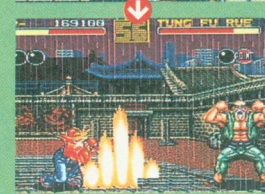
○陣引に誘ってしまふ



○ジャンプキック



○バーン・ナックル



○パワー・ウェーブ





## THE HAPPY PARK AREA



# VS ホア・ジャイ

ヒガシに世界チャンピオンの座を奪われたムエタイの使い手。どんなものでも破壊するドラゴン・キックをもつ。ヒガシに復讐するためにキング・オブ・ファイターズに出場する。



○変身前の姿だ！



○ドリンク飲んで変身

ちゅうい

## ドラゴン・キックに注意せよ！

ホア・ジャイはスーパードリンクを飲む前はたって普通のムエタイ使いだ。ドラゴン・キックを変身するまで出さないの、変身してからが本当の姿のホア・ジャイだといえる。



○変身前はタダのムエタイ使いだ！

### 空中戦は禁物

ムエタイ使いだけあって、身のこなしはかなり素早い。空中戦も得意で、上からジャンプパンチを叩きつけてくる。このパンチがかなりクセ者でジャンプキックをことごとく落とす。



○ジャンプキックで攻めると、逃げジャンプパンチで叩き落とされてしまう

### 赤く変身する

スーパードリンクを飲むと赤く変身し、ドラゴン・キックを繰り出すようになる。これが本当のホア・ジャイの姿だ。投げ2回分のダメージを与えると、どこからともなくスーパードリンクが投げ込まれるぞ。



○ダメージを与えると



○ドリンクを飲むぞ！

### 赤いドラゴン



○狂った戦士のように攻撃してくる。ドラゴン・キックの連続がくるぞ！

### 連続攻撃が得意

変身する前のホア・ジャイは、キックを主体にした攻撃をしてくる。この攻撃はしゃがみガードをしていれば、絶対にダメージを受けることはない。



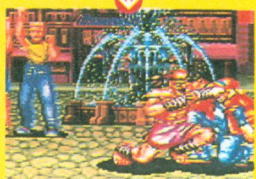
○しゃがみガードだ

## これで有効！

ホア・ジャイに1回ダメージを与え、タイムアップになるまで画面端でしゃがみガードをすれば、無駄な戦いをしなくても勝利できるぞ。ホア・ジャイが苦手な人におすすめだ。



○ダメージを与えて



○ひたすらガードする





## あいて相手のペースにのまれるな!

ホア・ジャイに攻められると、チャンスがくるまでどうしても防戦一方になってしまう。相手のペースになる前に、自分のペースにもっていこう。



○防戦一方になる

## キックにパターン

ホア・ジャイの繰り出すキックにはパターンがある。そのパターンを見切り、スキをついて必殺技をヒットさせよう。



○ハイキックが数回



○パンチを打つぞ

## 投げが有効だ!

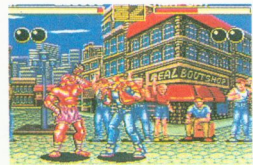
ホア・ジャイにもジャンプキックで飛び込みその直後に投げるパターンが使える。しかし、これが成功すると赤く変身するので、相手を強くしたくない人は使わないほうが良い。



○投げることも可能だ

## パワーアップしたら

赤く変身すると、伝家の宝刀と言えるドラゴン・キックを出すようになる。このドラゴン・キックは、ガードしていても体力をすこしずつ奪っていく。動きも素早くなるので、ほんろうされないようにしましょう。



○ついに赤く変身!

## ドラゴン・キックラッシュ

離れた間合いを取っている、ドラゴン・キックを連続で出し間合いを一気につめてくる。この攻撃をよけるには、垂直ジャンプしかないぞ。



○体力を削られるぞ!

## ひっさつわざ 必殺技で対抗!

バーン・ナックルでガンガン押す攻撃もよい。ただしこの攻撃は、ダメージを受ける確率が高いので体力があるときだけ。



○バーン・ナックルだ



○攻撃が返される

## ひっさつコレが必殺!!

変身前はバーン・ナックルを3発当てればよい。3発当たったダメージとジャンプキックから投げにいったときのダメージを比べると、前者のほうがダメージが大きいからだ。変身後は画面端に寄ろう。ホア・ジャイがドラゴン・キックにきたところを垂直ジャンプキックをだせばダメージを与えられる。



○間合いを取ってから



○バーン・ナックル!



○画面端に寄ってから



○垂直ジャンプキック



# VS ライデン



○体の大きさは一番だ



若いころは正統派で人気レスラーだった。しかし、タッグを組んでいた親友が金のために八百長を行った。そのことで友に裏切られたため、心に傷を負った過去がある。そんなライデン

をギースは見つけ、お抱えの悪役レスラーとしてリングに復活させ、現在に至る。今では、残忍ファイトで人々を恐怖のどん底に落とすことで、至上の喜びを得ている嫌なヤローだ。

## 投げが強力なプロレスラー

プロレスラーの巨体を生かしたパワーでガンガン攻めてくるぞ。攻撃一つ一つのダメージが強く、ガードしていないとあっという間に負けてしまう。体の割に動きが素早いので、間合いをつめられないように。自分の間合いにいるライデンは最強。



○間合いが広いぞ

どくざりこうげき  
**毒霧攻撃**  
口から毒霧を吐いて攻撃する。口から毒霧を吐いて攻撃すると、この攻撃の間合いが離れていると、この攻撃を良くする。ガードしていると防げる。しゃがみガードでも防ぐことが可能。連続で吐いてくることもあるので注意。



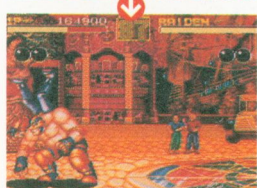
○口から吐いてくる

## ボディ・クラッシャー

どんな相手でも3回受けると負けてしまう技。別名首叩きつけ投げと言う。この技を受けると体力を著しく消耗する。



○相手を持ち上げて



○叩きつけてしまふ

## これで有効!

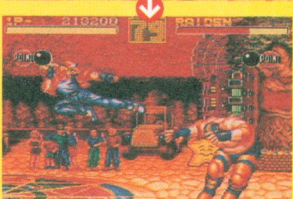
ライデンにはマイケル・マックス戦で必殺の、ジャンプキックと逃げジャンプキックの連続攻撃が有効。ただし連続で繰り返し攻撃しないと、ライデンに捕まってしまうので注意。

## れんぞくこうげき 連続攻撃を狙え!



○ジャンプキックがとても有効だ!

○間合いと取ってジャンプキック。たまに返されてしまうこともあるぞ!



○うまくヒットしたら、すかさず逃げジャンプキック。これを繰り返そう

## ハンギング・ブル

相手の喉元を掴み窒息させる技。異常に間合いが広く、ライデンが構えているときの指先までが技の有効範囲になっている。

## こいつは苦しい



○体力が半分ぐらいになっちゃう





# 相手のパターンをよんで攻撃

ライデンの攻撃は完全にパターン化できる。ここではそのパターンに沿った攻撃方法を紹介する。この攻撃をマスターすれば、パーフェクトも可能だ。

## パンチ・キックを出す

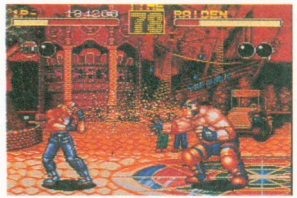
まずはライデンの毒霧攻撃が当たらない間合いで普通のパンチカキックを出そう。するとライデンは威嚇のために毒霧を1回吐いてくるぞ。



○パンチを出すとき...

## 毒霧攻撃をよける

ライデンが吐いた毒霧を立ちガードかしゃがみガードをしてよけよう。毒霧攻撃が終わるまでしっかりとガード。このときの間合いは広いほうが良い。



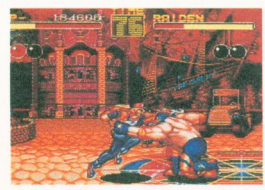
○毒霧を吐いてくるぞ。ガードしよう



○しゃがみガードで毒霧をかわすこともできる。間合いに注意しよう!

## 必殺技で攻撃

毒霧攻撃が終わったら、パワー・ウェーブを2回出そう。確実にダメージを与えられるぞ。あとはこの方法を繰り返すだけで勝てる。パワー・ウェーブのかわりにバーン・ナックルを出すと、ダメージは与えられるがパンチでダメージを受けることがあるので止めたほうがよい。



○必殺技で攻撃だ!



○ライデンは体が大きいので、確実にヒットする。返し技がくることもある



○パワー・ウェーブが一番有効。時間はかかるが、これを繰り返そう!



○技は確実にヒットするが、着地の瞬間に投げられてしまうのでやめよう

## 間合いはつめない

間合いをつめるとボディ・クラッシャーを受ける可能性が高い。とくにクラック・シュートをヒットさせるとダメージは与えられるが、ヒットした直後に必ずと言っていいほどボディ・クラッシャーを受けてしまう。



○この間合いがベスト



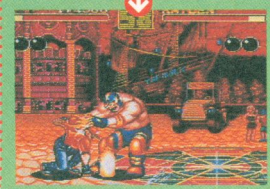
○一定距離を保つ

## コレが必殺!!

パワー・ウェーブを確実に連続で出せる人ならこの方法で攻めよう。パワー・ウェーブを連続で出し、ライデンの体力をジワジワと削っていく方法だ。一度技がヒットしたら、1歩前に出て技を出すとき時間もかからなく簡単に勝つことができる。



○パワー・ウェーブだ



○必ず近づけろ





# SOUTH TOWN VILLAGE AREA

## VS ビリー・カーン

ギースの片腕としてサウスタウンで暗躍する棒術の達人。そして人々は彼のことを「歩く凶器」と呼び恐れている。また彼の非情さはギースさえも凌ぐと言われており、そのことは棒術

の恩師を殺してしまふところに表れている。彼はキング・オブ・ファイターズの優勝候補筆頭に挙げられている。ビリー・カーンの棒術にどのように対抗するかが、優勝へのカギになる。



棒を巧みに操るぞ

### すばやうご こうげき 素早い動きで攻撃してくる

ビリー・カーンの攻撃スピードは、対戦する8人の中で最速を誇る。この攻撃をどのように封じるかが、攻略のポイントになる。相手のスピードにほんろうされないようにしよう。

### ぼうじゆつつかて 棒術の使い手

棒を使うだけあって、間合いの広さは8人中一番だ。ビリー・カーンの棒術は上から突いてきたり、棒を回転させて投げたりと多種多様かつ華麗な攻撃を仕掛けてくるぞ。



華麗としか言えない攻撃をしてくる

### ひしやうやくちゆうい 飛翔脚に注意

この技は非常にスピードが早いので、返し技を仕掛けるタイミングが難しい。そして画面中央でこの技を受けるか、ガードをしていてもキャラが体をすり抜けるときに、ダメージを受ける厄介な技だ。これを防ぐには画面端にいつも居ることだ。



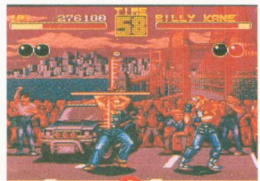
ガードをしていても



ダメージを受ける

### せんぷうひしやうこん 旋風飛翔棍

棒を回転させて投げる技。この技はガードしていてもダメージを受けるぞ。また棒を持っていないビリー・カーンに攻撃してもダメージを与えられない。新しい棒がくるまではおとなしく見ているしかない。



棒を回転させてから

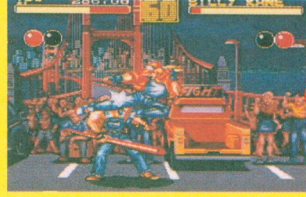


相手めかけて投げる。ガードしていても体力が減ってしまう技だ!

### ゆうこう コレで有効!

ジャンプキックをヒットさせてから投げるのが可能。回転打ちで投げ返されてしまうこともあるが、ダック・キングと同じ間合いで飛び込めば、ほぼ成功する。タイミングが重要なので、何度も練習すること。

### ジャンプキック



ジャンプキックで相手にダメージ

### パワースルー



ここに投げる。簡単に投げられる





## ぼうぎよ ま 防御をしながらチャンス等待つ

このビリー・カーン戦だけは自分から攻めるよりも、ガードしながら攻撃のチャンス等待つたほうが良い。むやみに攻撃してもダメージを受ける可能性が非常に高いからだ。

### せつきんせん も 接近戦に持ちこめ

どうしても攻撃したい人は、お互いのキャラが重なるくらいの接近戦をしよう。そうすればビリー・カーンは回転打ちしか使えず、テリーが有利に攻撃することができるぞ。



○この間合いだ！

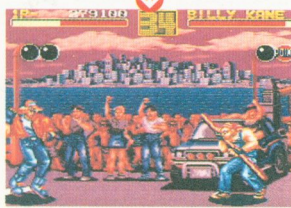
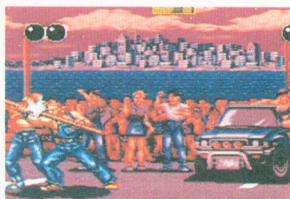
### がめんはし ぼうぎよ 画面端で防御

画面端でガードしていれば、ダメージを受けることはない。旋風飛翔棍がきたら、ジャンプしてかわせば良い。相手の動きを良く見てチャンスを待とう。



○がめんはし  
画面端に移動して……

○相手の攻撃をひたすらガードする



○相手が後ろに下がったら攻撃しよう

### くうちゆうせん 空中戦

空中戦を苦手としているので、ジャンプキックで攻めよう。ただし頭の上で棒を回しているときにジャンプキックを出すと、ダメージを受けるので注意。



○空中戦は苦手だ！



○ジャンプキック攻撃

### な き て 投げが決め手

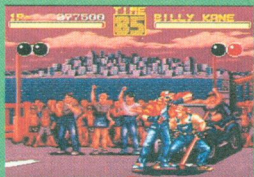
投げの間合いが狭いテリーでも簡単に投げる事が可能。接近戦になり、投げの間合いに入ったらすぐに投げてしまおう。



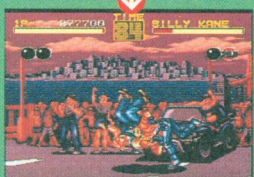
○投げてしまおう

### ひっさつ コレが必殺!!

これさえできればビリー・カーンを簡単に倒すことができる。まずガードを固めて旋風飛翔棍を出させよう。そしてビリー・カーンの近くへ行き、棒を受け取るのを待つ。棒を受け取って着地する前にパンチカキックを出す。すると着地直後に一瞬動きが止まる。その瞬間を狙って投げてしまえばよい。



○この瞬間を狙って



○投げるのは簡単！

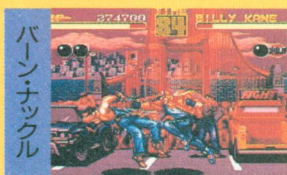
### ゆうこう コレで有効!

旋風飛翔棍を出し、新しい棒を受け取った着地の瞬間を狙い必殺技をだそう。ただし着地直後の一瞬に無敵時間があるので、気持ちタイミングを遅らそう。



パワーウェーブ

○着地する前にコマンドを入力する



パンナックル

○着地したのと同時にコマンド入力

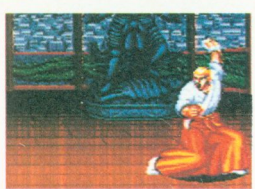


# VS ギース・ハワード



10年前の男がジェフ・ボガードを暗殺したことからすべてが始まったと言っても過言ではない。サウスタウンでの地位を揺るぎないものにするために、極悪犯罪を数多く行い、人々を

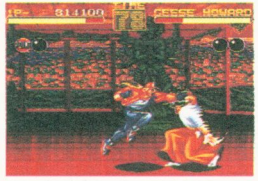
恐怖させた性根が腐った男。古武術の腕もなかなかのもので、彼に逆らおうとするものはいない。最強の男を自指して強者が集う、キング・オブ・ファイトースも彼の遊びでしかない。



最強の男で有った!

## スキのない古武術の達人

さすがに最後の敵だけあって強い。その強さは今まで戦ってきた敵とは比べものにならないほどの強さを誇る。投げの割合が狭いテリーで、無傷で勝とうと思っではいけない。



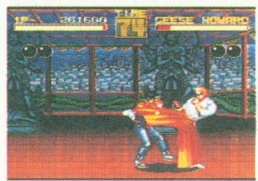
勝つことも困難?

### 多採な攻撃

必殺技、ジャンプ技、投げ技のどれを取ってもスキのない攻撃をする。技のバリエーションも豊富で、いろいろな連続攻撃を仕掛けてくる厄介な敵だ。



対空防御のアップ



巻き蹴りの威力は大

### 烈風拳の連射

射程距離が無敵大なので、ガードして受けるかジャンプしてかわすしかない。1回撃つと連続で2回3回と撃ってくる。技を出すときに腕を後ろに振り上げるので、そのときが烈風拳の唯一のスキになる。



●射程距離が無敵大の技。速くと当たるとダメージは小さくなるぞ!

### 恐怖の当て身投げ

攻撃してきた相手を纏んで投げる攻防一体の技。バーン・ナックルやクラック・シュートでさえも上げてしまう。うかつにジャンプキックで飛び込むとこの技のえじきになってしまう。



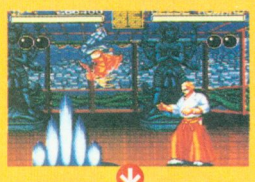
●攻撃を仕掛けると...



●投げられてしまう

## これで有効!

烈風拳を出すときのモーションにわずかだがスキができる。そのスキを狙ってジャンプキックで飛び込もう。うまく当たればギース・ハワードを転ばすことができる。烈風拳が出た直後に飛び込むと、烈風拳に当たってしまうか当て身投げを受ける可能性がある。技を仕掛けるタイミングは腕を後ろに振り上げたときが絶妙で良い。



●技を出すときに...



●ジャンプキックを当ててしまおう





## あいう かくご しょうぶ 相討ち覚悟で勝負!

必殺技がことごとく封じられた状態で戦わなくてはいけないので、非常に厳しい戦いになることは間違いない。冷静に相手の動きを見て、わずかなスキを見つけて攻撃しよう。



○必殺技を出しても、返されてしまうので、出さないほうがいいぞ!

### が めんちゆうおう たか 画面中央で闘う

画面端に追いつめられてしまうと、烈風拳でハメられ抜け出せなくなることがある。さらにギース・ハワードは強引に投げにくることもあるので、なるべく画面中央で闘おう。



○追いつめられないように、画面中央で闘う。間合いの調整は簡単だ

### れつふうけん たいしよほう 烈風拳の対処法

間合いを離すとすぐに烈風拳を撃ってくる。この烈風拳は垂直ジャンプでよけよう。ガードしてもよいが体力が減るのであまりおすすめできない。



○ガードして防ぐ方法



○ジャンプでよける

### せつきんせん さ 接近戦は避ける

接近戦を挑むと必ずと言っていいほど投げられてしまう。投げられないためには、間合いを取って離れて闘うしかない。しかし間合いを離すと烈風拳が…



○接近戦はやめよう

### ま あ だいじ 間合いが大事

ジャンプキックが、ギース・ハワードの頭から胸元に当たるぐらいの間合いで戦おう。この間合いは相手が烈風拳を出したときに、ジャンプキックを出すと当て身投げを受けないぞ。この方法で間合いを一定に保ち、ジャンプキックをヒットさせダメージを与えていこう。この方法は地味だが確実だ。

### ま あ この間合いだ!



○ジャンプキックが当たる間合いがベスト! 常に動いて間合いを保とう



○近すぎてダメだ

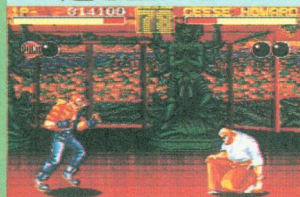


○これは遠すぎる

## ひっさつ コレが必殺!!

ジャンプキックを当てて、ギース・ハワードを転ばそう。その起き上がりにバーン・ナックルを当てて再び転ばす。これでバーン・ナックルハメが完成。このハメ技はタイミングがシビアなので、練習が必要だ。

### お あ 起き上がり



○相手を倒したら起き上がりを待つ

### バーン・ナックル



○バーン・ナックルで攻撃しよう!



BY  
テリー・  
ポガード

# サルでも出せる必殺技教室

バーン・ナックル

普通に入力しても簡単に出るが、どうしても出ない人はこの方法を使おう。この方法だと、斜め下にボタンを入れているときにYボタンを押すので、しゃがみパンチが出てから技がでる。



○しゃがみパンチが1発出てから…



○バーン・ナックルが飛び出るぞ!

パワー・ウェーブ

これもバーン・ナックル同様に、しゃがみパンチがでてから技がでる。技を出すのに時間がかかるので、少し早めにコマンドを入力したほうがよい。うまくいけば、パンチもヒットするお得な技。



○これもしゃがみパンチが出るぞ



○相手の体力を削るパワー・ウェーブ

クラック・シュート

テリーの必殺技の中で最も出しにくい。ただしこの方法を使うと簡単にできるようになる。この技も上の2つと同様にしゃがみキックが出てから技がでる。素早いボタン操作が必要だぞ。



○これはしゃがみキックが出るぞ!



○強力な必殺技クラック・シュートだ

ライジング・タックル

実戦ではあまり役に立たない必殺技? これもしゃがみパンチが出てから技が出る。しゃがみパンチからジャンプしようとする、間違つてこの技が出ることもある。間合いが狭い技だ。

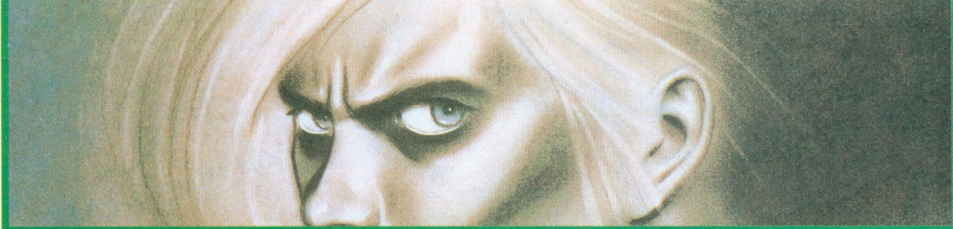


○相手が近くにいるときにパンチ!



○ライジング・タックルがさく裂した





ANDY BOGARD

# アンディ・ボガード



小柄な体格を技でカバー。接近戦で実力を発揮するが、必殺技を活用すればどんな間合いでも戦える。攻撃範囲の広さと、連係技の強力は3人中で一番だ。

## 技の特性を生かして戦う

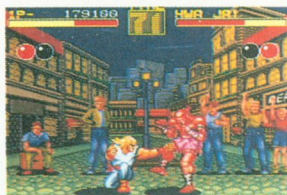
SFC版になって大きく変わったのはゲームバランスだ。敵やメインキャラの性能が再調整されたのだ。アンディも新たな戦法で戦いに臨む必要がある。

### 攻撃力が高い小技

アンディの性能は、攻撃力は高く、防衛力は低く設定されている。パンチやキックだけでも充分に戦えるのが利点だ。反面、守るべきときにガードしないともし。全般的に技のスピードは若干遅く、リーチは短めだ。



○キックを多用する



○しゃがみパンチはリーチも威力もある。2、3発連続で当ててやろう

### 必殺技の有効度は

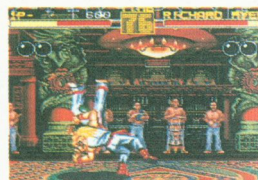
必殺技の威力はかなり落ちた。したがって、基本技とうまく連係させながら使うことが大切。必殺技だけでは限界がある。



○当たる角度によって昇龍弾は最高3発まで入る。間合いも自由が効くのだ

### 投げが最強だ

威力の点では、むしろ投げこそ必殺技というべきだ。アンディの投げは間合いが広いうえに、敵の体力の4分の1以上を確実に削る。攻撃の中核をなす技だ。



○破壊力は抜群の投げ

### 斬影拳ハメは使えるか

以前、アンディには簡単かつ超強力なハメ技があった。「斬影拳ハメ」がそれだ。今回は斬影拳が非常に出しにくいので、このハメ技の実用性は今ひとつ。ハメ技に固執して失敗するより、出しやすくなった昇龍弾や飛翔拳を生かした攻撃を考えよう。



○発当てで転ばせる



○起き上がりを狙う



○再び斬影拳を当てる。この繰り返しで敵をハメしてしまうのが斬影拳ハメだ





## THE WEST SUBWAY AREA

# VS ダック・キング

ダンスのリズムに乗って戦うノリノリのマーシャルアーツ野郎。攻撃のスピードは速く、またテンポも抜群だ。彼の持ち技の中では蹴り技がやっかい。威力こそ大きくないものの、スビ

ードを利用して連発されると、かなり体力を削られる。特にジャンプキックは当たりも強く、空中で蹴り勝つのは容易ではない。また、ステイディングによる下段攻撃にも苦戦させられる。



軽快な動きの曲者だ

## ガードを固めてチャンス进行

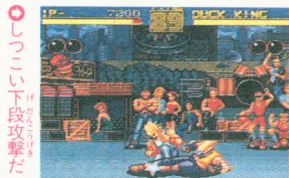
スピードではダック・キングのほうが上だ。従って、下手な手出しをするよりは、ガードしながら反撃の機会を待つべき。

### むやみに仕掛けるな

至近距離に強いアンティではあるが、こと相手がダック・キングだと近づくと大変だ。やみくもに敵の懐に飛び込むのは良策ではない、といえよう。むしろ、敵の方から近づいて来るのを待てば間合いは縮まる。



こちらの攻撃を返す



しつこい下段攻撃だ



立ちキックも速い

### ラッシュされたら

ガードを続けて、画面端へ追いつめられたらどうするか。このとき敵は上段・下段へ猛攻撃してくる。ガードしきれないときは、垂直ジャンプの技を当てて、いったん間合いを広げよう。



落ちていてガードだ



これで脱出を図ろう

### 小技で反撃

意外によく効くのが立ちキックとしゃがみパンチ。間合い次第で面白いようにヒットする。



連発が決まることも



とにかく立ちキックを出していれば、かなりイイ線まで行けることも多い

## これで有効!

ジャンプキックが当たったら、着地後にすぐ垂直ジャンプキックを2回出そう。タイミング次第だが、すべてヒットする。ただし、3回目からは反撃されてしまう。着地後にすぐ立ちキックを出してもヒットが狙える。



つまずきを頭に当たる感じ

### さくがんしゅう はつ 削岩蹴2発



垂直ジャンプで蹴り下ろせ



## まあ ちようせつ 間合いさえ調節すればOK

間合いさえうまくコントロールできれば、いくらでも攻めの機会はある。基本的にジャンプで移動するより、前後に歩きながら敵との距離を調節しよう。

### ヘッド・スピンをねらえ ・アタック

まず、敵の必殺技を逆手に取ったパターンを紹介しよう。できるだけ間合いを開くのがコツ。



○これ位の距離を保って、ヘッド・スピン・アタックを誘うのがテクニック

### キックでカウンター

十分距離をとって後退すると、ヘッド・スピン・アタックで攻撃してくる。タイミングを合わせて立ちキックで迎撃しよう。



○これ位の距離でボタンを押す。あまり引きつけると逆にダメージを受ける



### ガードからの投げ

ヘッド・スピン・アタックを誘ってガードしたら、すぐ着地地点へ歩いて向かおう。着地の瞬間に投げが決められるのだ。



### 追いかけて



### 投なげる



○キックで落とせるがやや難かしい

○まずガードしてはね飛ばす

○すぐに前方へ移動を開始

○ギリギリだが間に合うのだ

## この瞬間だ



○ここでボタンを押す。遅いと反撃されるので、思い切って投げよう

### チャンスは他にも

ジャンプキックをガードした後、敵の着地の瞬間を狙って投げることもできる。細かな間合い調整でいきなりの投げもOK。



○ガード後、すぐ前へ



○これまた投げが入る



○唐突な投げも有効

## コレが必殺!!

昇龍弾だけでも勝つことが可能だ。着地の瞬間に反撃されることもあるので、技が出たら十字ボタンをしゃがみガードの方向へ押しおくとよい。昇龍弾の準備にもなり、一石二鳥だ。



○まず昇龍弾を当てる。飛距離は長い



○すぐしゃがみガード。次も昇龍弾だ





## SOUND BEACH AREA

# VS マイケル・マックス

世界最強のボクサーは、絶対的にはどれほど強いのか？ この答えを知るためだけに、リングを下りたマイケル・マックス。確かに、他の格闘家たちに比べて圧倒的に技のパリエーション

は少ない。しかし、その一撃の破壊力、とくに必殺技の威力は脅威だ。ボクシング流の戦法ゆえに生じるスキにつけこまなければ、そのパワーの前になすすべもなく倒されてしまうだろう。



○パワーまで侮るな

## わざ かき コイツの技は限られている

マイケル・マックスの致命的な弱点は、その動きが限られていること。ジャンプとしゃがみができないので、使えるのは立ち技だけなのだ。こちらの飛び込み技にはアッパーで反撃できるが、しゃがみ技にはトルネード・アッパーでしか返せない。



ストレート



アッパー

○基本的にはこの2つだけ。ストレートはスピードとパワーの両方がある

## トルネード・アッパー



○ガードしていても相当なダメージを受ける、強力な技。モーションも速い

## てかず すく 手数少なさにつけこめ

攻撃する距離やポジションの自由が効く点ではこちらが有利。パワー負けする正面は避けたい。

## ジャンプから攻める

アッパーの有効範囲外からジャンプキックで仕掛けるのが基本。そこから次の攻撃へつなぐ。



○あまり引きつけてからだとアッパーが来る

○頭に当てるつもりで技を出せば大丈夫だ



## しゃがんで攻める

敵の懷に飛び込んだら、すぐ下段攻撃に移ろう。上を攻めたらすぐ下を攻める、このテンポの良いコンビネーションだけで、かなりのダメージを与えられる。



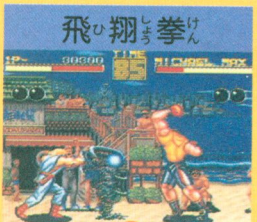
○パンチでもいい



○姿勢の低さがしゃがみキックの利点

## ゆうこう これで有効!

トルネード・アッパーを打ち消すだけでなく、さらにすり抜けて飛翔拳を当てることも。ただし連発するのはちよつとムリ。



○やや引きつけてから出す

## すりぬける



○距離が近いと難しい



## せ たたみかけるように攻めよ

あまりにも時間をかけていては、トルネード・アッパーの強力なパワーに押し切られてしまう。一気に勝負をつけるべきだ。

### らくしやう キックで楽勝

キックのコンビネーションだけ使う方法が簡単だ。バックジャンプはカウンターをくらのうので、決して後ろに引かないこと。

#### ジャンプキック



●早すぎず遅すぎずの感じで

#### しゃがみキック



●着地後はすぐにしゃがむ

#### 繰り返えし



●そのまま前方へさらに飛ばす

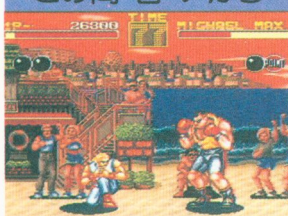


●バックジャンプで逃げると、すかさずトルネード・アッパーが襲いかかる

### しやうりゆうだん な 昇龍弾投げ

必殺技を使った繰り返しパターンもある。敵の頭上を飛び越すように昇龍弾を当てると、着地後の一瞬だけ、マイケル・マックスはガードをする。これをサッと投げてしまうのだ。

#### この間まあいから



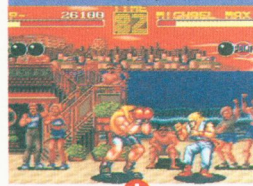
●敵のすぐ後ろへ降りられるように昇龍弾を当てる。その距離はこれくらい

#### 昇り龍り弾



●敵の向こう側へ突き抜ける

#### ガード状態を



●なぜかガードを固めている

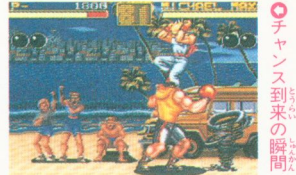
#### 投げける



●反撃される心配なく投げた

## スキをついた投げ

ぐっと展開を楽にするため、1発だけでも投げを決めよう。キックのコンビネーションを連発すれば、トルネード・アッパーの直後に敵の背後へ回るチャンスがある。そこを狙い目だ。



●チャンス到来の瞬間

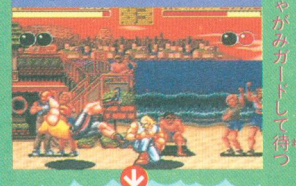


●必殺技の後の硬直する瞬間なら安心

## ひっさつ コレが必殺!!

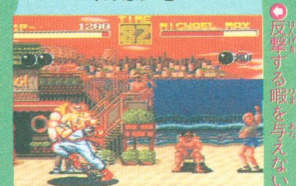
しゃがみ技で返されることがないので、自信があれば斬影拳で一気に勝負がつく。失敗すると逆に必殺技で返されるが…。

#### 起き上がり



●しゃがみガードして待つ

#### ざんえいけん 斬影拳



●反撃する暇を与えない



# VS リチャード・マイヤ



実際に目の当たりにした人は少ないであろうマイナーな格闘技、カポエラ。それを意識してか、このカポエラの名手であるリチャード・マイヤは、人目を引きつける奇抜な技を仕掛けて

くる。その独特な蹴り技は、リーチの長さを最大の武器にしており、彼の懐に飛び込むのは容易ではない。しかし、異種格闘技戦においては、必ず敵より優位に立てるポイントがあるのだ。



◎奇妙な足技だが強い

## こうげきはんい あたま い 攻撃範囲を頭に入れる

とにかく攻撃範囲が広く、反応が早い。正面からはもちろん、空中から接近しても、ほとんど蹴り技で返される。とくにローリング・ファンクを出されると、必殺技すら返されることがある。



◎蹴りのリーチは長い



◎すぐに反応されると必殺技すら無効

## あし 足もとがウィークポイント

こちらの攻撃の中心はしゃがみ技だ。長い脚に当てやすく、さらにガードされることもない。



◎キックでも効果的



◎出るまでの時間は遅いが、打撃力がとても高く、重宝するしゃがみパンチ

## コンビネーションを使う

タイミングさえ合えば、ジャンプキックが当たらないことはない。その場合はもちろん、すぐ下段へ攻撃をつなぐべきだ。



◎近距離から飛び込む

## ゆうこう コレで有効!

ラウンド開始直後に必殺技を当てる方法を紹介します。まず飛翔拳だが、1歩下がってすぐコマンド入力する。モーションが長いので、素早くやること。



◎一歩後退して速攻だ

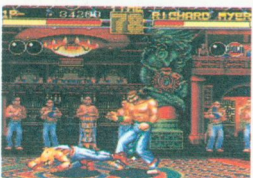
もうひとつは空破弾。ラウンド開始と同時にその場でコマンド入力すれば、敵が勝手に飛び込んできて、見事にヒットする。



◎ふだんあまり使う機会のない空破弾だが、先制の一撃を与えるには充分だ



◎パンチで追い討ちだ



◎間合いで使い分ける

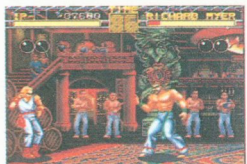


## せ パターンで攻めきる

接近しようとするれば長いリーチに手こずるものの、あえて敵の接近を許せば、仕掛けてくるのは単純な攻撃だけだ。そうなるとこちらの対応はかなり楽だ。

### がめんはし か 画面端で勝つ!

リチャード・マイヤに限っては、こちらが画面端に追い込まれても不利にはならない。ローリング・キックさえしっかりガードすれば、パンチだけで楽勝。



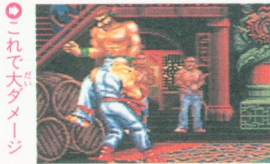
●がめんはし  
画面端へ誘いこめ

### な き 投げを決めるには

投げのチャンスは少ないが、ローリング・キックをガードした直後、まだ回転しているところを狙えば成功の見込みは高い。



●いばめ  
発目のガード後に



●これで大ダメージ

### ひっさつわざ 必殺技のチャンス

遠距離からだとしゃがみ・マイヤには返されてしまう昇龍弾も、至近距離でのしゃがみキックからつなげば確実に当たる。



●キックを当ててから



●至近距離からなら反撃の余地はない

### しゃがみパンチ



●うまく行けば3発は入る

### 立ちガード



●しゃがみガードではダメだ



●ローリング・キックの1発目をガードしたら、すぐにしゃがんでも大丈夫

### ひっさつ コレが必殺!!

飛翔拳でハメる方法もある。ギリギリ当たらない距離で立ちパンチを出すと、リチャード・マイヤは必ずローリング・ファンングを出す。それを飛翔拳で撃ち落とすことを繰り返すだけ。



●この間合いを維持するのが大原則。パンチの先が当たらない距離を知るのだ



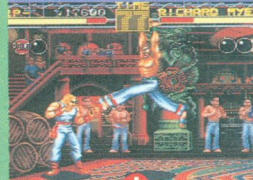
●必ずこの間合いで飛翔拳を出す

### パンチを打って



●当たらないように1発は出す

### 必り殺き技を誘い



●必ずこの間合いで飛翔拳を出す

### ひしょうけん 飛翔拳



●必ずこの間合いで飛翔拳を出す





## HOWARD ARENA AREA

# VS タンフールー

ボガード兄弟の父親が遂げた非業の死を探る、1人の老人がいた。彼の名はタンフールー、中国拳法の奥義を極めた達人でありボガード兄弟の父親の師でもあった。小柄な体ゆえ、彼の

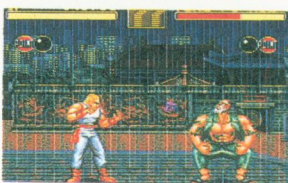
通常攻撃はすべて相手の下段に入ってしまう。逆にこちらの立ち技は当たりにくく、しかも打撃力は体に似合わず結構高い。この戦いは皮肉な運命の巡り合わせだ。これも宿命なのか…。



○ただの老人ではない

## ダメージがたまると変身する

タンフールーが巨大化するのには、約3分の1以上の体力を失った場合。この残りの体力によって姿を変える瞬間を狙い、勝利へ結びつけるのが基本だ。与えるダメージの量を考えて、いかに効率的に戦うかがポイント。



○雄叫びを上げて肉体を巨大化させる



○波動力旋風脚は威力の高い必殺技だ。もの静かな老人がこんな狂暴な姿に

## おおわざい 大技を入れておこう

巨大化するまでに可能な限り、大きなダメージを与えておこう。小技の積み重ねでは、びったり巨大化させる位のダメージがせいせい。そこで投げだけ使うようにする。2発決めて巨大化させた時点で、与えたダメージは体力の半分を大きく越えている。



○小技では損をする



○2発決めれば最高だ

## ひるまず飛び込め

投げと決めたら、少々反撃は気にせずに接近すべし。だが、少々とはいっても、敵の技の威力はあなどれない。飛び込んで着地と同時に投げるのが安全だ。



○敵の足もとへ着地するつもりで飛ぶ



○着地したらずぐ投げの操作をすべし。無傷で投げるチャンスはここだけだ

## ゆうこう コレで有効!

タンフールーは体が小さいせいか、非常に投げにくい相手。投げるにはかなり間合いをつめないとダメ。密着し、キャラが重なる位の距離がその間合いだ。



密着すれば

○接近というよりは重なるという瞬間



投げが入る

○素早くボタンを押すのがコツなのだ





## きょだい か たいしよ 巨大化したらすぐに対処せよ

巨大化したタンフールーを野放しにしておくのは非常に危険だが、残りの体力が3分の1を切った時点で、またもとの姿に戻る。そこで、巨大化が始まったらすぐにそのそばで待機し、いつでも攻撃を加える用意を。

### ひっさつわざ いきなり必殺技で

投げを2発入れて巨大化させた場合は、巨大化が完了する瞬間を狙って必殺技を1発当てるのが一番だ。オススメは飛翔拳。離れていても命中するので、失敗しても次の行動に移るだけの時間を稼げる点が有利なのだ。

### このタイミング



●胸をたたき終わる寸前に必殺技入力



●最も簡単。あまり近くと効果はない



●根元で当たれば最高の威力を発揮



●難易度の割に威力はもうひとつだ

## たか ば あい まともな戦う場合

巨大化直後に必殺技が命中しなかったら、ジャンプキックを使って波動旋風脚をかわしつつ攻撃する。旋風拳で迎撃されそうなら、いったんしゃがんでやり過ぎた後に再び攻撃せよ。



●旋風拳はかわそう



●ジャンプキックで頭上から攻める

## もと もと らくしやう 元に戻れば楽勝

以上の戦法でタンフールーをまたもとの姿に戻したら、敵の体力はもうほとんど残っていないはず。しゃがみパンチやキックを2発も入れればそれで終わりだ。



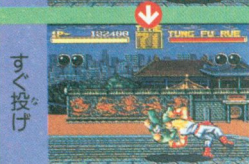
●しゃがみキックが割と使いやすい



●必殺技を使っても楽に倒せるだろう

## ひっさつ コレが必殺!!

もとの姿に戻る瞬間を狙った速攻、並びに美しいフィニッシュパターンを2つ紹介しよう。



戻ったら

すぐ投げ

●技を覚えておいて、投げボタンを連打した瞬間に必殺技が発動する

しゃがんで待つ

キックで当てる

昇龍弾で決まり



●しゃがみガードからキックしてそのまま昇龍弾(1つ)は1つ





## THE HAPPY PARK AREA

# VS ホア・ジャイ

ヒガシの宿敵だったムエタイの戦士。チャンピオンの座を追われた屈辱から必殺技のドラゴン・キックを編み出した。しかし、その威力が逆にあだとなり、彼は多くの死傷者と引きかえに

国まで追われてしまった。確かにドラゴン・キックの威力は高く、かなりのダメージを覚悟しなければならない。だがこの技を除けば、彼の栄光はしょせん過去のものだったと知るだろう。



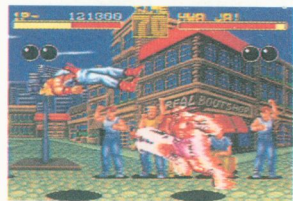
ムエタイ界の流れる者

## 追いこまれると強くなる

ホア・ジャイも変身タイプのキャラクタだ。ゲージ上で3分の1以上の体力を失うと、ドリンクを飲んでドラゴン・キックを連発し始める。ただし、彼の場合は最後までこの状態が続く。



ドリンクで強化する



連発する必殺技はドラゴン・キック

## ドリンクを飲む前に体力を削れ

タンフールーと同様に、まず変身前にできるだけ大きなダメージを与えておくのが定石だ。

### コイツも投げ2発

投げだけを2発入れるのが最良だ。両手を上げた構えているときに投げやすい。こちらは通常の投げの割合で大丈夫だ。



小技はひかえよう

### ほかの技なら

ジャンプからの技で仕掛けると返されることが多いので、立ち技を使う。パンチでもキックでもよい。3発当てればドリンクを飲みますが、与えるダメージを考えるとやはり投げがいい。



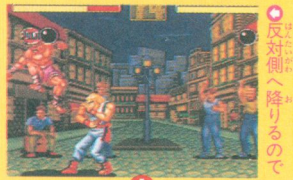
意外に届くパンチ



立ちキックなら、敵を接近させることなくダメージを与えられるのが便利

## これで有効!

すんなり投げるテクニックだ。後退中、敵が後ろへ回り込むよにジャンプしてきたらチャンス。



反対側へ降るので



そこを狙って投げる



この瞬間に操作する





## あか 赤くなったらこう倒す

敵がドリンクを飲んだら、必殺技が使用されることを想定し、攻め方を変える必要がある。

### ドラゴン・キック対処法

最も避けたいのは必殺技をモロにくらうこと。必殺技の対処法さえ知れば勝利は目前だ。



○直撃だけは避けたい

### 逃げキック

バックジャンプしてキックを出せば、突進してくる敵の頭部に当たる。カウンターならコレ。



○キックを出すタイミングは遅めに

### ガードから反撃

SFC版のドラゴン・キックには、猛烈なスピードと移動距離がない。従って、どちらの方向から攻められても十分ガードが間に合ってしまう。後は、機会をうかがいつつ小技を仕掛けるだけ。この戦法が最も簡単だ。

### ガードしてから…



○立ちガードで防ぐことができる。しやがみガードだと防ぎきれないのだ

### その1・パンチ



○しやがみパンチがお手軽だ

### その2・キックして



○しやがみキックを当てたら

### 昇り龍弾



○そのまま昇り龍弾へとつなぐ

### ドラゴン・キック以外は

垂直ジャンプ、あるいはしやがみ状態からのパンチやキックを出しているだけで、かなり敵に対抗できる。また、敵がただ接近してくるようなら、おもむろに投げを入れても大丈夫だ。



○垂直跳びからキック

## コレが必殺!!

ドリンクを飲みはじめから一気に押し切ってしまう必勝パターンだ。敵を端へ投げたら、後は飛翔拳で押しまくるのみ。

### このタイミングで



○飲んだらすぐにコマンド入力をする

### 飛の翔拳



○テンボホく飛っただけだ

### 繰り返す



○キックで下段攻撃



○ドリンクを飲み終わる瞬間も狙い自だ。タイミングが合えば投げもOK





# VS ライデン

どの技もすさまじいパワーを持つ巨漢、ライデン。プロレスラーだけあって、とくにその投げ技とつかみ技は強力だ。彼に一度でも捕まると、形勢は軽く逆転してしまう。接近戦を避け

ても雷霧攻撃が待ち受ける。これでは攻めの糸口が見つからないようにも思えるが、彼とて弱点はある。それは、巨体ゆえに攻撃をヒットされやすいこと、そしてスピードが遅いことだ。



○パワーは段違いだ

## もんく つよ あいて 文句なしに強い相手だ

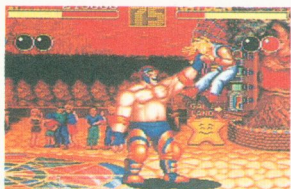
まともなやり合うとかなり苦戦するのは、ライデンの懐が非常に深いため。まさかと思うような間合いとタイミングで攻撃を受け、大打撃をくらうからだ。

### うかつに近づけない

肝に命じておくことは、何の策もなしに近づいてはいけないということ。接近戦では圧倒的にライデンのほうが強く、突撃するのは自殺行為に等しい。



○アツという間に入る



○吸いこむようなハンギング・ブルダ

### がめんはし きげん 画面端は危険

守りの姿勢を崩さないのも同じくらい危険だ。なぜなら、結局画面端に追いつめられ、脱出も反撃もできないまま一方的にやられて終了してしまうからだ。



○端で戦うのはダメ



○ハマられてしまう

### あんぜんきょり 安全距離をとれ

結論からいうと、特殊な方法を除けば、ヒット・アンド・アウェイの戦法がベストだ。一撃当てたらすぐに離れて反撃を避ける。これを繰り返すわけだ。



○距離を置いて当てる



○深追い避けて、再び距離を広げる

## ゆうこう コレで有効!

ボディ・ボミングでライデンが間合いをつめようとしたら、ただちに迎撃すべし。一番簡単なのは早めのタイミングでの立

○早めのタイミングで



ちパンチ。素早く出せる自信があるなら、昇龍弾か斬影拳でも。接近戦は避けたほうが無難だ。



○飛んで来たと思ったらすぐ必殺技で。こちらがしゃがむと出してくるようだ



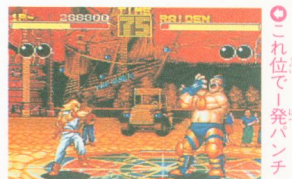


## パターンにはめるしかない

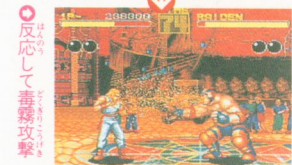
最も確実に倒す方法は、特定のパターンにはめてしまうことだ。ここではライテンの毒霧を利用した、奥の手を紹介しよう。

### まず動きを止める

まず、毒霧を吹かせてライテンの動きを止める。離れすぎない間合いから、立ちパンチを1発空打ちするだけでいい。吹いたらすぐにしゃがんで次の準備。



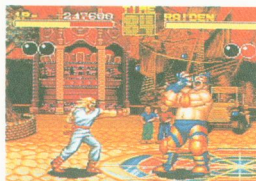
●これ位で1発立ちパンチ



●反応して毒霧攻撃

### 昇龍弾投げ

毒霧を吹き終わった瞬間に昇龍弾から投げにつなぐ。当てる間合いが遠いとうまくいかない。

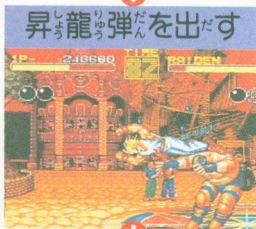


●敵が近くないとダメ



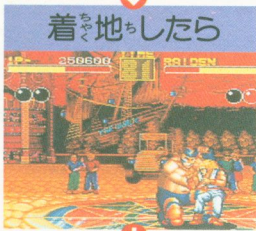
### タイミングを凶はかって

●吹き終わる瞬間を見切つて



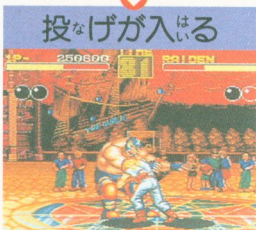
### 昇龍弾を出さず

●飛び越すように当てること



### 着地したら

●なぜか敵はガードを固める



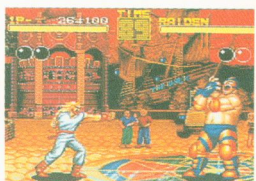
### 投げが入る

●ガード体勢なら投げも簡単

### 飛翔拳投げ

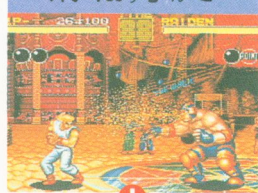
この場合は、毒霧を吹き終わつたらすぐに飛翔拳を打つ。するとライテンはしばらくガード状態を続ける。歩いて接近し、ガードを解く前に投げてしまう。

●やや離れた間合いで



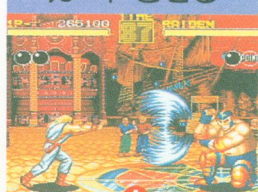
### 飛翔拳で

●すぐコマンド入力して出す



### ガードさせる

●必ず敵はガードしてしまう



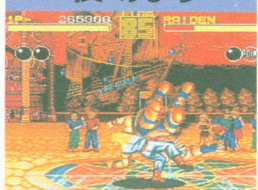
### 近づく

●そのスキにまんまと近づく



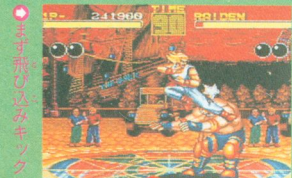
### 投げよう

●ギリギリだが間合いに入る



## ひっさつ コレが必殺!!

実は、ジャンプキックと逃げキックを繰り返すだけで簡単に勝つことができる。着地後すぐに逃げキックを出すのがコツだ。



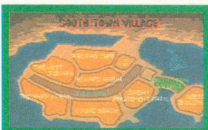
●1手飛びのひびみキック



●2の手がまた逃げキック



## VS ビリー・カーン



ギースの片腕を務める男がこのビリー・カーン。冷酷非道なギースにそこまで信頼を受ける理由とは、飛び抜けて凶暴なその性格と、棒術による傑出した強さだ。武器を使う敵は彼1人

だけに、最初はどう戦っていいのか迷う。こん棒の有効範囲がかなり広く、うっかり手が出せない感じなのだ。しかし、目的まではあと1歩、彼を倒さねばギースに近づくチャンスはない。



棒術を使う格闘家だ

## 棒術にどう対抗するか

武器をもつ敵と戦うにはどうすべきか。攻撃レンジの面では明らかにこちらが不利だ。ここではその対応策を考えてみよう。

## リーチは長い

まず、敵のリーチがどれくらいあるのか把握しておくのが大事。思いがけない攻撃を受けて、まんまと敵のペースにはまってしまうのを防ぐためだ。



一気に間合いが縮む



突きの射程は十分



必殺技の旋風飛翔棍。距離に関係なく当たる。だがこん棒を失うと彼は…

## 単純な接近はするな

最大の狙いはこちらが優位に立てる接近戦だ。しかし、早まって接近しようとしても、敵の長いリーチに阻まれてしまう。接近を待つのもひとつの手だということも覚えておこう。



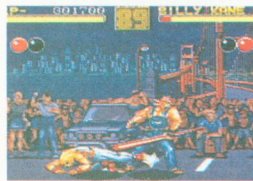
あせると迎撃される



意表を突いて頭上から襲われることもある。とっさにガードしづらい技だ

## 打ち合いは避ける

いったん接近することに成功したら、使う技を選んで戦うこと。ただの技の出し合いになってしまうと、間合いが離れて結局リーチの差で負けてしまう。



接近戦では不利だが



間合いが離される



投げは入れにくい

## これで有効!

ビリー・カーンには下段攻撃の技がない。つまりガードするのなら立ちガードだけでよいことになる。画面端に追いつめられても立ちガードさえしていれば、必殺技以外なら完全に防げる。



画面端なら敵はなすすべがないのだ





# お せ 落ちついてじっくり攻めよう

攻め急いでも体力を削られるだけなので、仕掛けてもいい状況を見きわめよう。敵が旋風飛翔棍でこん棒を手放したら、間合いを調節するいい機会だ。

## 間合いの使い分け

接近戦だけに固執せず、間合いに応じて柔軟に戦法を切り換えていこう。離れたら飛び道具でけん制し、接近されたら立ち技以外で反撃するのが効果的だ。



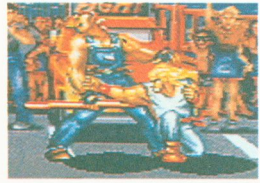
○距離が近いなら飛び込みも成功する



○その気になれば一方的に押すことも

## げ だんこうげき 下段攻撃だけでも

敵の下段だけをしつこく攻撃するのが非常に効く。ガードしながら敵の接近を待ち、近づいたら敵の足もとをガンガン削ってやろう。守りをしっかり固めれば、これだけでも勝てるのだ。



○敵が近づけばパンチ



○この距離の昇龍弾で胸もとをえぐる

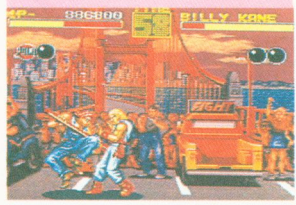
## な 投げのテクニック

すんなり投げを入れる方法だ。旋風飛翔棍が来たら、ガードした後、すぐに敵のそばへ近寄ろう。戻ってきたこん棒を敵が受け取ったら、着地の寸前にパンチを1発打つ。すると、なぜか着地後に敵が一瞬動きを止めるのだ。この機会を逃さなければ、完全に投げを決めることが可能。



○震えているあいだに接近

## この瞬間にパンチ



○タイミングはシビアだが、慣れれば簡単だ。早めに出すくらい気持ちで

## 動きが止まるので



○瞬間的に硬直状態となる

## すぐ投げげる



○このパターンだけで楽勝

## ひっさつ コレが必殺!!

開始直後から早いタイミングで飛翔拳を休まず連発すれば、それだけでパーフェクト勝ちだ。



○開始直後からひたすら撃ち続けよう



○この距離でも必殺



○回車飛翔棍すらはね返す威力がある



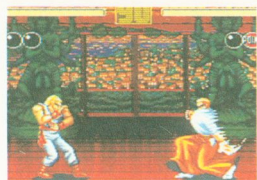


## GEESE BUILDING AREA

# VS ギース・ハワード

待ちに待った宿命の対決だ。敵はギース・ハワード、ただの悪党ではない。暗黒街の帝王たりえるのは、最強の格闘家としての実力があるからこそだ。日本の古武道の使い手であり、そ

の技で多くの相手を抹殺してきた。アンティの父親も犠牲者の1人だ。いったん道着に身を包めば、彼は比類ない強さを発輝する。苦戦必至だが、どんな格闘家にも必ずスキはあるはずだ。



最後の対決のときだ

## 烈風拳と投げが凶悪

ギースを最強たらしめているのは、2つの必殺技のおかげ。まずは烈風拳。テリーのパーウェーブに似ているが、威力はずっと高く、モーションが速い。



速いので連発が効く



ガードしてもツライ

おまけに射程の制限がなく、避けるにはジャンプするしかない。そして当て身投げ。こちらの技を受けたら投げ返してしまう、手出し無用の恐ろしい技だ。



技を当てたはずだが



当て身投げ

昇龍弾すら返すことがある強力な技

## 烈風拳のスキを突く

烈風拳で押すギースに対して、戦法は限られてくる。烈風拳を撃った直後のわずかなスキを突き、当て身投げを覚悟して敵の懐へ飛び込むしかない。間合いをつめて、タイミングを合わせる。烈風拳は手ごわいのだ。

## 烈風拳が来る



烈風拳のモーションが出ているスキに飛び込む。タイミングを誤るな

## キックを当てる

ギースの腕が前方に振り上がったとき、頭に命中すればキックは成功。当て身投げはない。



こんな感じで当てる



投げられたら失敗だ

## 投げは難しい

烈風拳のバリアがあるため、正面から近づいて投げるのは非常に難しい。チャンスを見つけても、ギースの反応は早く、速いキックですぐ反撃されがちだ。



速いキックが返し技



烈風拳の背後を取れ





## れんぞくこうげき 連続攻撃で行こう

限られたチャンスを最大限に生かすには、連続攻撃を仕掛けるのがベストだ。当て身投げを防ぐため、間合いは正確に取る必要がある。ギースが腕を後方に振り上げたらすぐ飛び込め！

### 間合いが重要



○いきつ戻りつこの間合いに調整する

### 飛び込みキックから

連続攻撃はまず斜めジャンプキックを当てることから始まる。当て身投げと烈風拳を避けるためにも、失敗は許されない。



○これが開始の合図

## これで有効！

キックを当てずに、ただ飛び込んで投げる方法もある。間合いが近すぎて、着地後にギースと重なった場合などに有効だ。



○数少ない投げのチャンスのひとつだ

## 投げにつなぐ

ギースがよろめいている間に着地したら、そこからさらに投げを入れる。ただし、キックが早めだとすぐ立ち直ってしまう。

### ヒットしたら



○やや引きつけて当てよう

### 着地と同時に



○よろめいていれば成功だ

### 投なげる



○これが確実な投げの方法

## げだんこうげき 下段攻撃につなぐ

空中から下段へつなぐコンビネーションの応用だ。しゃがみキックならば、ヒットさせた後に素早い操作でさらに昇龍弾へつなぐ。タイミングがズレると、当て身投げされることもある。

### その1・パンチ



○パンチなら確実に当たる

### その2・キック



○足技でさらによろめかす

### 昇龍う弾



○間髪を入れずに決める

## ひっさつ コレが必殺！！

ギースを画面端に追いつめた場合の必勝パターンだ。烈風拳を飛び越えてジャンプキックを当て、着地と同時に立ちキック。バックジャンプして距離を離し、同じことを繰り返すだけでOK。



○端へ追いつめて誘つ

### ジャンプキック



○とにかく当たればよい

### 立ちキック



○これが不思議と当たる



BY

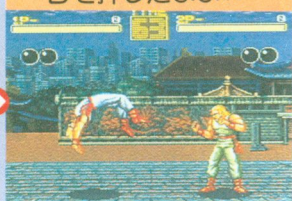
アンディー・ボガード

だ ひっ さつ わざ きょう しつ  
サルでも出せる必殺技教室昇  
りゅう  
りゅう  
弾  
だん

しゃがみガード方向に十字ボタンを押したら、この時点でキックボタンを押す。そして、キックボタンから指を離さずに押したままの状態、十字ボタンを斜め上に切り返せば必ず出せるのだ。

お  
◀+Bを押す

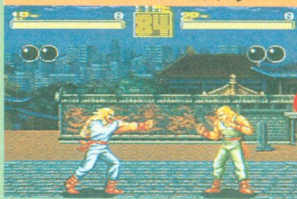
①しゃがみガードからキックを出す

お  
Bを押したまま↗

②キックが終わる前に斜め上を押す

空  
くう  
破  
は  
弾  
だん

斬影拳を除けば、出すコツはすべて昇龍弾と同じ。まず最初に3方向入力を終えたら、その時点でパンチボタンを押せばなしにしておく。そのまま残りの1方向へ十字ボタンを回せばOK。

お  
↓↘↙+Yを押す

①立ち上がったらパンチ、の要領で

お  
Yを押したまま↗

②こうすればやや複雑なこの技も出る

飛  
び  
翔  
しょう  
拳  
けん

これも十字ボタンを回す途中でパンチボタンを押せばなしにしておくだけでよい。ゆっくり入力しても大丈夫だが、モーションが遅い必殺技なので、できるだけ早く入力できるようにしよう。

お  
↓◀+Yを押す

①しゃがみガードまで回したらパンチ

お  
Yを押したまま←

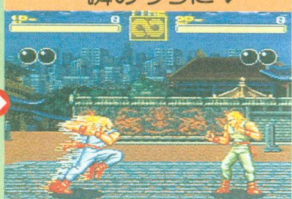
②そのまま後ろに入れてでき上がり

斬  
ざん  
影  
えい  
拳  
けん

サルどころか人間ですら出すのが難しい技だ。斬影拳はいわゆる「ため技」ではない。コマンド入力型の技だ。この入力時間の判定がかなりシビアなのだ。右にある方法だと多少出やすくなる。

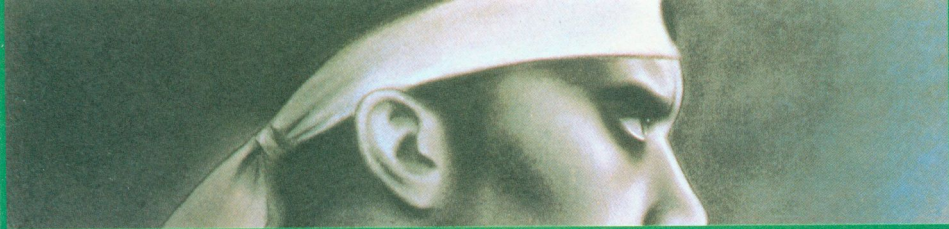
お  
◀+Yでここから

①このパンチが出ている瞬間を狙う

お  
一瞬のうちに→

②この方法でも万全とはいかない





JOE HIGASHI

# 東 丈 (ジョー ヒガシ)



ムエタイを基本に、多彩な技を使いこなすことができる。中でも、スライディングキックは重宝する。また、3人の中では一番投げ技が出しやすいのも特徴だ。

## 蹴り技を中心に闘え!

ヒガシのパンチは、リーチはあるものの、打ち出している時間が短いのが難点。そこで、威力がある蹴り技を中心に闘うように、パターンを組み立てよう。



蹴り技を中心に闘え

## 間合いで変化

同じ蹴り技でも、間合いにより様々な変化する。遠い間合いならハイキック、近い間合いならひざ蹴りといった具合だ。



遠距離攻撃に対応



近距離ではコレだ

## 蹴りの連続技

攻撃の要となるのが、蹴り技の連続攻撃だ。基本は、ジャンプキックで飛び込み、続けてスライディングキックを当て、最後に逃げながらジャンプキックを当てるといったパターンだ。



ジャンプキック



続けて攻撃をする



最後は逃げながらキックを当てるのだ。間髪入れずに攻撃するのがベスト

## 必殺技をからめる

基本の連続攻撃に必殺技をからめ、さらに効果をアップさせることもできる。使える必殺技は、スラッシュ・キックとタイガー・キックの2種類。どちらもタイミングが、結構難しい。



この攻撃の後に...



連続で必殺技だ!



ハイキックから...



タイガー・キック





# THE WEST SUBWAY AREA

## VS ダック・キング

動きの素早さを活かした連続攻撃が特徴的なキャラだ。しかも、上下に攻撃を打ちつけてくるのに加え、かなりの攻撃力があるので防御するのが非常にやっかい。こちらから不用意に攻

撃を仕掛ければ、あっというまに反撃をくらひ倒されてしまうだろう。まずは、この攻撃をいかに防衛し、反撃にもっていくかが、ダック・キング攻略の最大のポイントとなるのだ。



素早い動きが特徴的

### 完璧な防御がポイント

相手の攻撃に対して、瞬時に防御を使い分けられなければ勝つのは難しい。まずは、防御を完璧にできるようにしよう。



防御をうまく使わないと勝てない

### ジャンプキック

遠距離から多用してくる。上昇中、下降中共に当たり判定があるので、完全に着地するまで防御をしていなくてはならない。



ジャンプキックには立ち防御だ



防衛した後は、多少後に飛ばされる

### ヘッド・スピン・アタック

ダック・キングの必殺技。近距離から出されたときは防御する。遠距離からのときは、キックで迎撃することも可能だ。



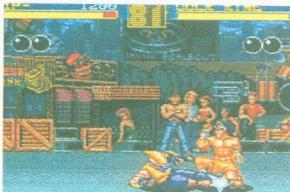
近距離からの場合はムリせず防衛



ハイキックで迎撃することができる

### スライディング・キック

スライディング・キックはしやがみ防御でかわすことができる。接近した間合いから連続で攻撃されることが多い。



しやがみ防御でないとかわせない



相手の攻撃を防御した後、ヒガシの攻撃を当てることができるのだ

### これで有効!

ダック・キングは、間合いを十分にとると何もせずにこちらに向かって歩いて来ることがある。そんなときはこちらのチャ



間合いを充分に広げておいて…

ンス。近づくのを待ち、すかさずスラッシュキックを出すのだ。これで相手が倒れるので、再び間合いを広げ、これを繰り返せばそのまま勝つこともできる。近距離では成功しないぞ。



そこですかさずスラッシュキック!





## ぼうぎょ あと 防御の後にチャンスがくる

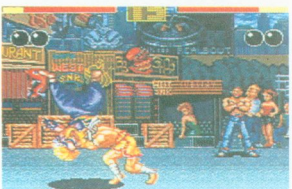
防御を完璧にできるようになれば、徐々に相手のスキがみえてくる。そのわずかなスキを狙って反撃をするのだ。

### スキがあったら投げ

とにかく相手のスキを見つけたら、小技を出すのは控えて必殺技か投げ技を出すようにする。投げ技ならば、数回でダック・キングを倒すことができるのだ。



スキが見えた反撃



投げ技を使った方が効率がいいぞ

### ジャンプキックの着地

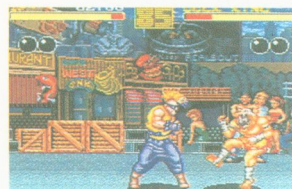
ダック・キングが多用するジャンプキック。このジャンプキックを立ち防御した後、相手が跳ね返り着地したところで素早く近づけば投げる事ができる。



防御後に相手が着地するのを待つ



相手が着地したら近づいて投げる



反撃されたときは、再び防御体制に

### スピン・アタックの着地

ヘッド・スピン・アタックの場合もジャンプキックと同じ対処でOK。相手の攻撃を防御した後に、相手が跳ね返り着地したところを投げる事ができる。



攻撃を防御する



跳ね返るのを追う



相手が着地したところを投げるのだ

## ●ダック・キング

## ひっさつ コレが必殺!!

投げ技の連続だけでダック・キングを倒すことができる連続技だ。試合開始後、防御をしつかり固めながら後ろにさがる。このとき、小刻みにキャラを前

後に動かし、ダック・キングとの間合いを徐々に詰めていく。そして、投げの間合いになったら思い切って投げてしまうのだ。ダック・キングを投げた後は左右が逆になるが、同じように繰り返せばこれだけで勝てるぞ。



間合いが広いと投げられないぞ

### たた 叩きつける!



ジャンプはせずに後ろに下がり相手を引き付ける。相手の攻撃は当然防御する



小刻みにキャラを動かし、相手との間合いを投げの間合いまで持っていく



十分に間合いが詰まったところで投げられたら持つていく。これを左右、繰り返す





## SOUND BEACH AREA

# VS マイケル・マックス



元ボクサーの力を活かしたパワーファイター。1発のパワーはあるが、スピードに劣る点とジャンプができないのが致命的な欠点。スピードとジャンプを活かして攻撃しよう。



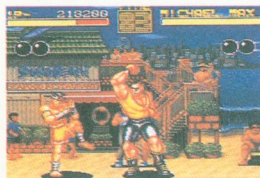
威力のあるパンチ



必殺技は超強力だ！

## たたみかけるラッシュに注意！

マイケル・マックスに一度攻撃を受けると、そのままラッシュにもっていかれることが多い。下手に近づくと危険だ。



1発の攻撃が怖い



ラッシュ攻撃は脱出が困難である

## ちゅうい 常に間合いをとる

近づかれてしまった場合、相手の攻撃を防御した後に、後ろにジャンプをして再び間合いを取るようになる。ジャンプ中にキックを出すのも効果的だ。



攻撃をするために近づいた後は...



防御を固めながら後ろにさがる

## たいくう 対空アッパー

相手と近い間合いのときにジャンプで飛び込むと、ほとんどの場合がアッパーで落とされてしまう。間合いが十分なときだけジャンプで飛び込もう。



間合いが近すぎると打ち落とされる

## トルネード・アッパー

打ちだす間隔が短いのと射程距離が無敵なのが特徴。防御をしつかりしないと、連続でかなりのダメージを受けてしまうぞ。



射程距離は制限なし



防御してもダメージ

## ゆうこう コレで有効！

マイケル・マックスに近づかれてしまったときに有効な対処の仕方だ。しゃがみ防御でトルネードアッパーを1発かわした後に、素早くスライディングキ



しゃがみ防御で待機

ックを当てる。1発決めれば連続で当てることもできる。スライディングキックが遅いと、トルネードアッパーをくらうぞ。

## スライディングキック



タイミングを見てスライディング



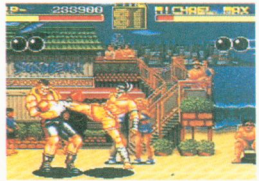


## こうげき ヒットアンドアウェイで攻撃

相手の動きがおのれの最大限に利用するのが、マイケル・マックスを倒す一番のポイント。近づいて攻撃を加えて、再び距離を取るように繰り返すのだ。

### たよう キックを多用する

相手と近づいたときにパンチだとリーチが短いので当たらないことが多い。近づいたときは、威力のあるキックを使って攻撃。



○ハイキックは有効だ



○マイケル・マックスの足もとをスライディングキックで攻撃するのもいい

## きほん 基本パターン

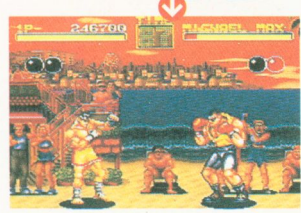
間合いを十分に取ってジャンプキックを当てる。着地したらすぐにスライディングキックを当て、再び間合いを広げる。



○ジャンプキック攻撃



○連続で攻撃を当てる



○防御を固めながら間合いを広げる

## おうよう 応用パターン

基本パターンでスライディングキックを当てた後に、バックジャンプをしながらキックを当てるといったもの。キックをはずしたときに攻撃されるのが難点。



○こは基本と同じ



○逃げジャンプキック



○逃げジャンプキックを失敗してしまうとトルネード・アッパーのえじきに

## ひっさつ コレが必殺!!

基本パターンのスライディングキックまでがしっかり決まったときに、さらに効果のある応用パターンを2種類紹介。1つ目は、スライディングキックの後に、ジャンプで相手の後ろに回り込み、そのまま投げしてしまうというもの。2つ目は、スライディングキックを当て、その後スラッシュ・キックを当てる連続技だ。2つのパターンは繰り返し相手に使うことができる。一度決まれば勝ったも同然だ。



○ジャンプで回り込む



○回り込んだら素早く投げた。相手の攻撃を受けたら防御を徹底!



○確実に攻撃を当てて



○素早くスラッシュ・キックを当てる。P72の必殺技の出方を参考に!





## PAO PAO CAFE AREA



# VS リチャード・マイヤ

ブラジルの武術であるカポエラを使うファイター。バックに流れる音楽のリズムに乗った奇妙で素早い動きと、パワーのある蹴り技の連続攻撃が恐ろしい。しかも、1回の攻撃でもパワー

があるので連続攻撃はほとんど死に近い。対処としては、ジャンプ攻撃や必殺技はなるべく控えて、防衛から投げ技につなぐのが最も効果的だ。相手の動きに合わせずに闘うのがベストだ。

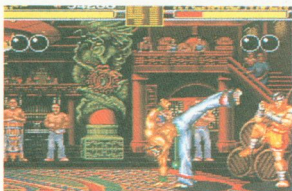


奇妙な動きが特徴的

## てき うご まど 敵の動きに惑わされるな!

他の対戦相手とは一味違った動きがリチャード・マイヤの武器。動きに惑わされないように。

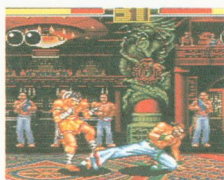
○回転しながらのキック攻撃は素早い



○こんな体勢からも攻撃をしてくる

## コンビネーションキック

彼のキック攻撃を一度受けると、防衛できずに連続で攻撃を受けてしまう。初めの攻撃を防衛できるかどうか、これが重要。



○何種類かのキック攻撃を組み合わせてくる



○一度相手の攻撃を受けると、連続攻撃が...

## ローリング・ファンク

リチャード・マイヤの必殺技ローリング・ファンク。このときはじつと防衛していること。

○天井につかまって回転キックを出す



○何もせずにいればダメージはない

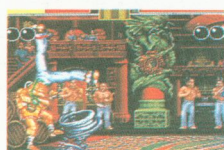
## ひっさつわざ たよう 必殺技はあまり多用するな!

相手と間合いが近い場合、リチャード・マイヤにヒガシの必殺技はほとんど通用しないと言ってもいいだろう。近い間合いでの必殺技は、リチャード・マ

イヤの上からのキック攻撃で、出す前にすべて攻撃を受けてしまう。必殺技が出せても、カウンターで迎撃される。小技と投げ技を中心に闘うのがベストだ。



○スラッシュ・キックもこの有様だ



○ハリケーン・アッパーも同じ結果

## まあ ひろ 間合いを広げる

相手との間合いが十分に広い場合は必殺技が当たる。しかし、試合中に間合いが広がることはあまりないので、多用はムリ。



○かろうじて当たる





# いっしゆん 一瞬のスキを<sup>な</sup>ついて投げる

基本は防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>体<sup>たい</sup>勢<sup>せい</sup>で待<sup>まち</sup>つ。リチャード・マイヤの動きをよく見てスキを見つけ、投<sup>な</sup>げるのだ。



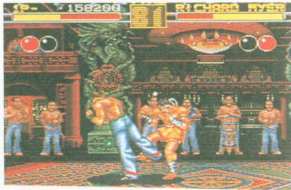
○防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>から反<sup>はん</sup>撃<sup>げき</sup>に

○スキがあれば投<sup>な</sup>げろ



## ムリには投<sup>な</sup>げない

リチャード・マイヤを投<sup>な</sup>げようとして失<sup>しつ</sup>敗<sup>ぱい</sup>したときは、すぐ<sup>ま</sup>に防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>体<sup>たい</sup>勢<sup>せい</sup>に戻<sup>もど</sup>すこと。ムリに投<sup>な</sup>げようとするば、そのまま連<sup>れん</sup>続<sup>じゆく</sup>キックのえじきになるぞ。



○攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>を受<sup>う</sup>けてしまつてからはムリ!

## チャンスは一瞬

投<sup>な</sup>げ技<sup>わざ</sup>にもつていくチャンスは一瞬<sup>いっしゆん</sup>だが、いくつかのパターンがある。リチャード・マイヤがブラブラと歩<sup>あ</sup>いてこちらに向<sup>むか</sup>かってくるとき、ローリング・ファン<sup>らうりんとふんぐ</sup>の着<sup>ちやく</sup>地<sup>ち</sup>、ブリッジのよ<sup>よ</sup>うなキック攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>の後<sup>のち</sup>などだ。



○ブラブラと歩<sup>あ</sup>くとき



○この着<sup>ちやく</sup>地<sup>ち</sup>もチャンス

## ゆうこう コレで有効!

防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>体<sup>たい</sup>勢<sup>せい</sup>から<sup>の</sup>有<sup>ゆう</sup>効<sup>こう</sup>的な小<sup>せう</sup>技<sup>ぎ</sup>の出<sup>で</sup>し方<sup>かた</sup>。相<sup>あ</sup>手<sup>て</sup>のローリング・キックを防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>した後<sup>のち</sup>に、スライディングキックを当<sup>あた</sup>てることガ

○防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>で着<sup>ちやく</sup>地<sup>ち</sup>を待<sup>まち</sup>つ



できるのだ。間<sup>ま</sup>合<sup>あ</sup>い<sup>が</sup>近<sup>ちか</sup>いと連<sup>れん</sup>続<sup>じゆく</sup>的に撃<sup>う</sup>つてくることガ多いので、か<sup>か</sup>なり<sup>の</sup>のダ<sup>だ</sup>メ<sup>め</sup>ジ<sup>じ</sup>を与<sup>あた</sup>えることガできるぞ。

## スライディングキック



○着<sup>ちやく</sup>地<sup>ち</sup>後<sup>のち</sup>すぐ<sup>ま</sup>に攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>だ

## ひっさつ コレが必殺!!

これだけをマ<sup>マ</sup>ス<sup>ス</sup>ターしてしまえば、ほとん<sup>ほとん</sup>どパ<sup>パ</sup>ー<sup>パー</sup>フェ<sup>クト</sup>で勝<sup>か</sup>てる必<sup>ひつ</sup>殺<sup>さつ</sup>パ<sup>パ</sup>ターン。画<sup>え</sup>面<sup>めん</sup>の左<sup>ひだり</sup>端<sup>はた</sup>か右<sup>みぎ</sup>端<sup>はた</sup>で立<sup>た</sup>ち防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>をしていると、実<sup>じつ</sup>はダ<sup>だ</sup>メ<sup>め</sup>ジ<sup>じ</sup>をま<sup>ま</sup>た<sup>た</sup>く受<sup>う</sup>



○立<sup>た</sup>ち防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>で絶<sup>ぜつ</sup>対<sup>たい</sup>無<sup>む</sup>敵<sup>てき</sup>

○ジャンプは禁<sup>きん</sup>物<sup>ぶつ</sup>だ!



けない。これ<sup>これ</sup>を上手<sup>うま</sup>く利<sup>り</sup>用<sup>よう</sup>して、投<sup>な</sup>げ技<sup>わざ</sup>につな<sup>つな</sup>いでい<sup>い</sup>くのだ。投<sup>な</sup>げ技<sup>わざ</sup>のタイ<sup>たい</sup>ミ<sup>ミ</sup>ン<sup>グ</sup>として<sup>して</sup>は、ブリ<sup>ブリ</sup>ジ<sup>ジ</sup>ジ<sup>ジ</sup>のよ<sup>よ</sup>うなキ<sup>キ</sup>ック攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>が連<sup>れん</sup>続<sup>じゆく</sup>した後<sup>のち</sup>が投<sup>な</sup>げ<sup>や</sup>すい。投<sup>な</sup>げた後<sup>のち</sup>は、ジャン<sup>ジャン</sup>プはせ<sup>せ</sup>ず<sup>に</sup>歩<sup>あ</sup>いて反<sup>はん</sup>対<sup>たい</sup>側<sup>がわ</sup>に移<sup>い</sup>動<sup>どう</sup>するよ<sup>よ</sup>うにし<sup>し</sup>よう。

○この連<sup>れん</sup>続<sup>じゆく</sup>技<sup>わざ</sup>が終<sup>しま</sup>るのを防<sup>ぼう</sup>御<sup>ご</sup>で待<sup>まち</sup>つ



○こ<sup>こ</sup>を投<sup>な</sup>げる

○動<sup>うご</sup>き<sup>が</sup>止<sup>と</sup>まるのだ





## HOWARD ARENA AREA



# VS タンフールー

太極拳の使い手であるタンフールー。初めは小柄であるが、ある程度のダメージを受けることで、体を肥大化させる。変身後はパワーファイターとなり、投げ技を決めることができなくなってしまふのだ。

○この状態でも攻撃の威力はなかなかのものがある



○投げることができなくなり、倒すのが難しくなる

## 変身前は下段防御で

変身前の彼は小柄なため、相手の攻撃はすべて下段からの攻撃となる。防御も下段でないと、かわすことができないのだ。



○相手の攻撃はすべて下段に当たる



○防御も下段になる

## 上段の攻撃は不可

相手が小柄なため、上段攻撃は全く当たらない。必殺技のスラッシュ・キックも当たらない。



○上段へのパンチ攻撃などはダメ



○スラッシュ・キックもこのとおり

## 下段に攻撃を集中

タンフールーには、スライティングキックやしゃがみパンチといった、下段攻撃が有効だ。



○この攻撃は効果的だ



○しゃがみパンチも

## 変身後は間合いをとって攻撃

変身後は、一撃の攻撃力が上がる。そのため接近して攻撃を受けると非常に怖いので、間合いを取って攻撃するのだ。

## 旋風拳

両腕を回転させながら、横移動する。立ち防御だと連続でダメージを受けるが、しゃがんでいればダメージを受けない。



○これだけ離れていても怖いくらいだ



○しゃがめば大丈夫！

## 波動旋風脚

撃ち出す間隔が短く、パワーもある。相手が波動を撃ったときにジャンプキックで飛び込み、連続でスライティングキックだ。



○波動を飛び越しキックを当てる



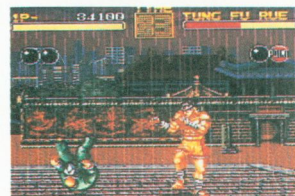


# へんしんまえ こうりつ よ こうげき 変身前に効率良く攻撃しろ!

タンフールーは、変身後のパワーアップした状態より、変身前の方が、はるかに攻撃を当てやすい。必殺技や投げ技といった、相手に与えるダメージが大きい技で攻撃するようにしよう。



◎必殺技で攻撃する



◎投げ技ならばダメージも大きいぞ

## ひっさつわざ たよう 必殺技を多用

タンフールーに有効な必殺技は、タイガー・キックとハリケーン・アッパーの2種類だ。タイガー・キックは、間合いの近いとき、ハリケーン・アッパーは、間合いの遠いときに当たる。



◎近づいたらコレ!



◎離れたらコレだ!

## な わざ つか 投げ技を使う

投げ技ならば、2回でタンフールーを変身させることができる。しかも、与えるダメージが大きいので効果的。変身がとけた後も、この戦法でOKだ。



◎近づすぎるぐらいの間合いにする



◎そのまま飛び込む



◎着地後すぐに投げる



◎変身前に2回投げることができる

## ゆうこう コレで有効!

タンフールーの変身直後に、ダメージを与えてしまう有効技。



◎ここで爆烈拳を出し始めるのだ

変身の動作で胸を叩いているときに、爆烈拳を出し始める。変身直後に爆烈拳が連続で当たり、かなりのダメージを与えるぞ。



◎変身後、連続で爆烈拳が当たるぞ

## ひっさつ コレが必殺!!

変身後の効果的なダメージの与え方だ。まず、波動旋風脚に対しては、ジャンプキックから



◎波動旋風脚に対しては、ジャンプキックから

スライディングキックの連続技。旋風拳は、しゃがんでやり過ごし、遠ざかる相手を追いかける



◎ここでスラッシュ・キックの準備を

ようにしてスラッシュ・キックを当てるのだ。タイミングが早いと、失敗することがある。



◎相手の着地前ぐらいに当てるように



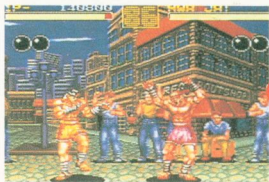


## THE HAPPY PARK AREA

# VS ホア・ジャイ

ヒガシの宿敵である元ムエタイのチャンプ。ヒガシと同じような試合スタイルである。また、試合中にピンチになるとスーパー・ドリンクを飲み、必殺技のドラゴン・キックを使う。

○ドリンクを飲む前!



○飲んだ後は強くなる

## ぼうぎよじゆうしな 防御重視で投げをねらえ

相手の動きが、ちまちましたように素早いので、こちらからは先制攻撃を出さず、防御でひたすら待つのだ。そこから投げ技にもっていくのがパターン。



○防御重視で闘うのだ

### げだんぼうぎよむてき 下段防御は無敵

画面端で下段防御をすれば、ほとんど無敵。攻撃を1発だけ当て、そのまま下段防御でタイムアップをねらう手もある。



○ほとんど無敵状態



○多少のダメージを与えて下段防御で待ち、タイムアップで勝つ手段も…

## うご動きが止まったら…

下段防御をしていると、接近したホア・ジャイが震えたようになって動きを止めることがある。このときに一瞬だけ、投げ技を出すことができるぞ。



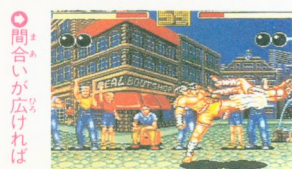
○相手の動きが止まったと思ったときは、すかさず投げ技にもっていく

## ひつかつわざ こうげき 必殺技で攻撃

多少の間合いが開いていれば、タイガー・キック、スラッシュ・キックの2つの必殺技で、体力を奪うことができる。



○画面端に追い詰めて



○間合いが広がれば

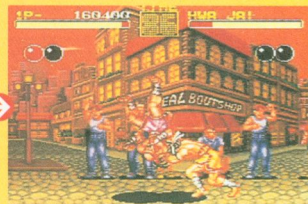
## ゆうこう これで有効!

しゃがみ防衛で待つ体勢から、確実に投げ技にもっていく有効技だ。しゃがみ防衛で待っていると、ホア・ジャイが頭上を飛

び越すときがある。上を飛び越され、反対側に相手が着地した瞬間に、投げる事ができる。投げた後に再び防衛体勢をとれば、投げ技2回でスーパー・ドリンクを飲ませることができる。



○下段防御で待っていれば、このように頭上を飛び越すときがあるので…



○反対側に着地をしたこの一瞬が、相手を確実に投げられるチャンスなのだ





# ドラゴンキックをいかにかわすか!?

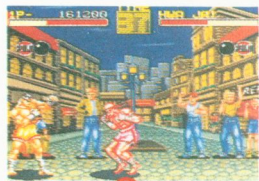
ホア・ジャイは、スーパー・ドリンクを飲んだ後にドラゴンキックを連発する。攻撃の威力があるだけに、対処が難しい。



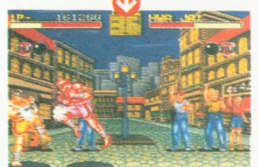
○この後が怖いのだ

## 防御してもダメージ

ドラゴンキックは、立ち防御、しゃがみ防御をしても、少しだけダメージを受けてしまう。ジャンプでかわすのが得策だ。



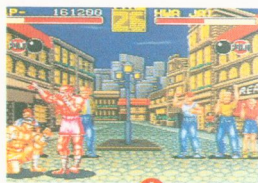
○撃ってきた瞬間から



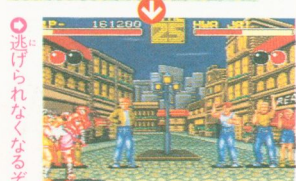
○しっかりと防御だ

## がめん きけん 画面ハシは危険

スーパー・ドリンクを飲んだ後のホア・ジャイに対して、画面の両端は危険地帯。しゃがみ防御をしても、ドラゴンキックの連続攻撃を受けると逃げられなくなるのだ。



○端に追い詰められた



○逃げられなくなるぞ



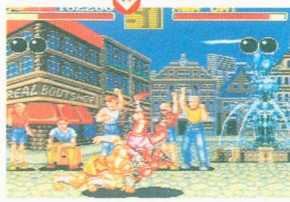
○中央で闘うようにするのがベストだ

## な かろう 投げることも可能

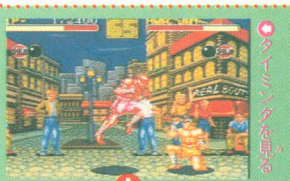
ドラゴンキック以外のジャンプ攻撃などで、ホア・ジャイが攻撃してきたときは、スーパー・ドリンクを飲む前の有効技と同じ対処でOK。飛び越されたときの着地を投げ技にもっていくことが可能だ。



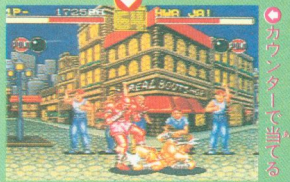
○飛び越した着地を



○投げ技にもっていくことができるぞ



○タイミングを見る



○カウンターで当てる



○スライディングキック中は、ドラゴンキックがすり抜けてしまうのだ!

●ホア・ジャイ

## ゆうこう コレで有効!

彼が、スーパー・ドリンクを飲んでいる状態から爆烈拳を出し始めれば、体の色が変わった瞬間から連続攻撃が当たるぞ。

## ぼくれつけん 爆烈拳



○ほとんど当たる

## ひっさつ コレが必殺!!

ホア・ジャイが、ドラゴンキックを連発したときは、ヒガシのスライディングキックを連打するだけで、ダメージもほとんど受けずに相手を倒せるのだ。



○しゃがみ防御で待つ





# DREAM AMUSEMENT PARK AREA

## VS ライテン

プロレスラーである彼は、その大きな巨体とパワーを活かしたファイターである。体は巨大だが、身のこなしが軽いのが特徴だ。また、それぞれの技に威力があり、とくに毒霧とポティ

・クラッシュャーは恐ろしいほど体力が減ってしまう。闘い方としては、接近戦にもっていくのではなく、常に間合いを取るようにしながら近づく相手を迎撃するといった感じで闘うのだ。



◎巨体を活かした攻撃

### せつきんせん さ たたか 接近戦を避けて闘え!

ライテンと接近して闘って勝つのは難しい。とくに画面端に追い詰められてしまったときは、連続で投げ技をくらいダメージが大きくなってしまふ。



◎接近戦はかなり不利



◎この距離がベスト

### どくざり 毒霧

射程距離が長いのでダメージを受けやすい。しゃがんでいれば、ダメージは受けないのだ。



◎射程距離が長いのだ



◎しゃがめばOK!

### しな わざ 絞め・投げ技

不用意にライテンの懐に飛び込んでしまうと、ポティ・クラッシュャーをくらってしまう。締め技は、多少間合いが開いていても決められてしまうのが怖い。



◎ダメージが大きい



◎投げられた後に...

### ゆう こう コレで有効!

ライテンに攻撃を仕掛けるのに有効な手段。まず、ジャンプキックで飛び込み、続けてスライディングキックを当てる。後



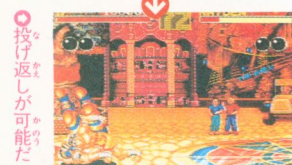
◎スライディングキックを決めた後...

ろにジャンプしながらキックを出せば、ジャンプでついてくるライテンにひざ蹴りが当たる。再び間合いを広げることができると連続攻撃の一石二鳥技だ。

### に 逃げキック



◎後ろにジャンプしながらキック攻撃



◎投げ返しが可能だ



◎絞め技をくらってしまった場合は、半分近く体力が減ってしまうぞ





# まあひろ どうらい 間合いを広げればチャンス到来

ライデンとは、間合いを十分に広げてから攻撃のチャンスがくる。近づかれてもしつこくジャンプで間合いを取ろう。

## ボディ・ボミング

間合いが広がると多用するライデンの空中技だ。立ち防御でないと、押しつぶされた後に投げ技にもっていかれる。



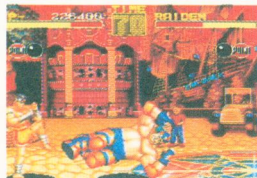
●押しつぶされるのだ



●立ち防御でOK!

## キャンノン・キック

ボディ・ボミングと同じく、間合いが広いときに多用してくる技。下手にジャンプキックなどで飛び込めば、ほとんど迎撃されてしまう。防御を徹底するのが賢明な手段だ。



●プロレス特有の攻撃



●ジャンプ攻撃は通用しないのだ

## ひっさつわざ こうげき 必殺技で攻撃

思い切って必殺技で攻めるのも効果的。必殺技が当たったあとは、相手が倒れるので連続で攻撃することができる。



●離れた間合いから



●画面端に追い詰めて



●タイミングが命だ

# ひっさつ コレが必殺!!

間合いと必殺技を効果的に使った必殺パターンを2種類紹介する。1つ目は、ライデンを遠距離からパンチでけん制する。すると、かならず毒霧を吐いて

くるのだ。毒霧を吐いている間は、毒霧の射程距離ギリギリで待ち、吐き終わる寸前にスラッシュ・キックを当ててしまう。後は再び間合いを開け、これを

繰り返す。2つ目は、ハリケーン・アッパーを連打し続けるのだ。ライデンは、防御体勢になり動きが鈍くなる。飛び込んできても必殺技が当たる。



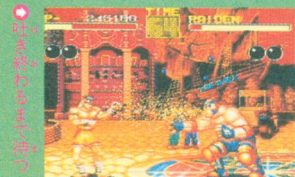
●この間合いでけん制



●しゃがんで待って



●これだけを続ける



●この間合いでけん制

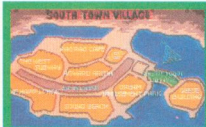


●毒霧を吐き終わる寸前のライデンに、思い込みように必殺技が命中する



●飛び込んできたときに、タイミングよく必殺技が当たるので効果的だ!





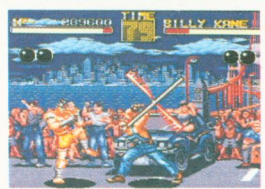
# SOUTH TOWN VILLAGE AREA

## VS ビリー・カーン



せん にん てき  
全8人の敵キャラの中では、  
いっぴつ とうげき  
唯一武器を使って攻撃してくる  
キャラクタぞ。武器である棒  
を上手く使った、遠距離からの  
攻撃を得意としている。必殺技  
の旋風飛翔棍では、武器である

ぼう かいてん  
棒を回転させながら飛ばしてく  
る。しかし、棒を飛ばしてしま  
った彼は、震えながらずっと防  
御体勢になり、攻撃をしてこな  
くなるのだ。このときをチャン  
スとばかりに攻撃を仕掛けよう。



棒を使って攻撃する

### えんきより こうげき てき ぶ き 遠距離攻撃が敵の武器

いまでの敵とは違い、間合い  
を開けていることが不利になっ  
てしまう。いかに間合いを詰め  
ていくかが、勝負になってくる。

#### うご ずばや 動きが素早い

間合いを詰めようにも、ジャンプでは近づく前に迎撃されてしまう。この素早い動きに、いかについていこうかがポイントだ。

#### たく ぼうじゆつ 巧みな棒術

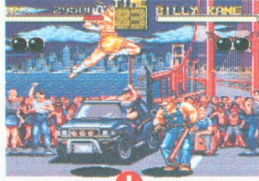
棒を使って直接攻撃するだけが、彼の攻撃パターンではない。その棒を間接的に使って、スピードのある蹴り技を繰り出してくることがあるのだ。

### せんふう ひしょうこん 旋風飛翔棍

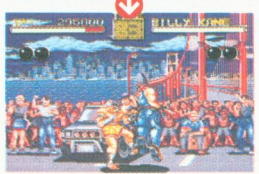
武器の棒を投げ飛ばしてぐる。立ち防御かジャンプでやり過ごし、再び棒を手にするところをねらって攻撃するのだ。



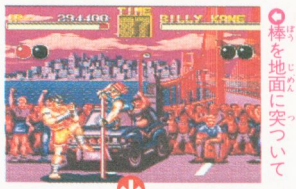
頭上で棒を回転させ



ジャンプキックだと



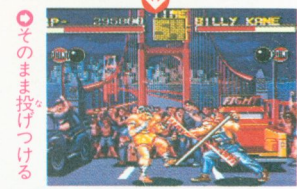
迎撃されてしまう



棒を地面に突っついて



その反動をうまく利用し、素早いキック攻撃で飛び込んでくるのだ



そのまま投げつける



再び棒を手にする

### ゆう こう これで有効!

間合いを開けているときの有効な攻撃の仕方だ。十分に間合いを開けた状態にいると、相手が何もせずに歩いてくることがあるのだ。その歩いて来たところに、スラッシュ・キックを当てる。後はこれを繰り返すだけ。



十分な間合いでスライディングキックを出し、相手に少し近づく



続けてスラッシュ・キックを出す。近づいてくる相手に見事に命中する





## せつきんせん も こ 接近戦に持ち込め!

相手に近づく方法として、何通りかのパターンがある。防御を固め、徐々に近づいていくパターン。相手が、飛び込んでくるのを待つパターンなど。



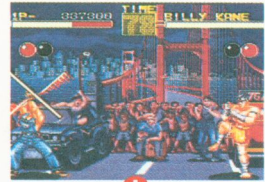
○防御を固め接近する



○相手の出方を待つ

## せつきん ジャンプで接近

ジャンプは、タイミングが悪いと迎撃されてしまうが、もっとも早く相手に接近することができる。相手が攻撃を仕掛けた瞬間をねらって飛び込むようにすれば、危険が少ないだろう。



○相手が棒で攻撃した



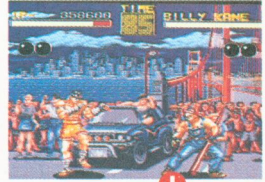
○そこを飛び込むのだ



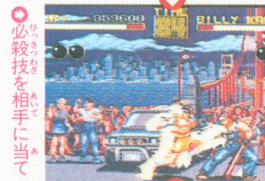
○一気に接近できる

## ひっさつわざ せつきん 必殺技で接近

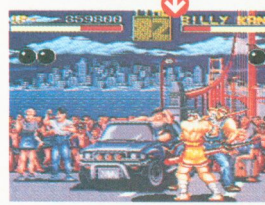
スラッシュ・キックやタイガー・キックを使って接近する手もある。この場合、必殺技が相手に当たれば、そのまま投げ技にもっていくことができる。



○有効技と同じ感じで



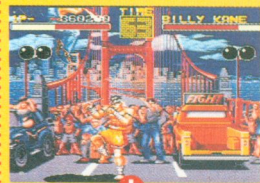
○必殺技を相手に当て



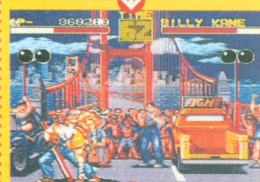
○そのまま投げ技にもっていくことができる。タイミングが遅いとダメ!

## ゆうこう コレで有効!

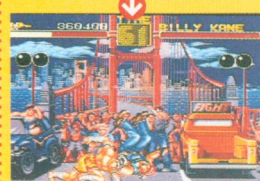
相手が棒を投げた後の有効技。棒を受け取って着地した瞬間にひざ蹴りを1発当てれば、そのまま投げ技にもっていくのだ。



○空中で棒を受け取る



○着地にひざ蹴りだ



○素早く投げつけてしまう

## ひっさつ コレが必殺!!

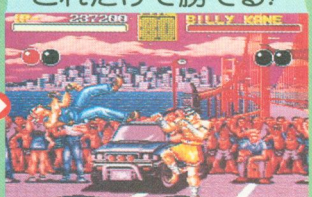
実は、これだけ繰り返せば簡単に、ビリー・カーンを倒せてしまうという必殺パターンだ。試合が始まったら、相手に近づ

ぎスライティングキックを出す。後は、これをひたすら連打するだけでOK。相手が攻撃を防御できずに、スライティングキックのえじきになってしまうのだ。

## これで勝てる!



○試合の始まったら、スライティングキックだけを連発して出すのだ



○ジャンプで飛び越されたときの防御に注意すれば、これだけで楽勝なのだ

## ●ビリー・カーン





## GEESE BUILDING AREA

# VS ギース・ハワード

これまでの対戦相手の強さとは、比べものにならないくらいに凶悪な強さだ。スキが少ないうえに、必殺技の攻撃力も最大を誇っている。わずかなスキを見つけて、攻撃するのがポイントだ。



必殺技の烈風拳だ！



投げ技が強力なのだ

## まあむしきょうあくこうげき 間合いを無視した凶悪な攻撃

ギースとの闘いは、どんな間合いにいても危険そのもの。接近したときの投げ技、離れたときの烈風拳の対応が問題になる。



接近戦は最も危険だ



離れたら烈風拳だ

## きょうりやくけわぎ 強力な蹴り技

ギースの蹴り技の中で、問題なのが飛び蹴りだ。上昇中から着地まで当たり判定があるので、着地までしっかり防御すること。



上昇中からすでに蹴りの状態になり、下降中までその状態が続くのだ

## れつふうけん 烈風拳

ギースの唯一の必殺技。撃ち出すスピードが早いのが特徴。防御をしてもかなりの体力が減るので、ジャンプで避けよう。

## ぼうぎよむだ 防御は無駄



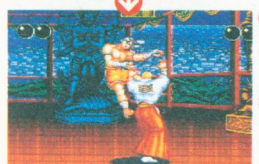
ギースの必殺技、烈風拳に対して、防御はあまり効果がないと言える

## あみなげ 当て身投げ

接近したときに怖いのが、当て身投げだ。こちらの出した技を受け止め、そこから投げにもっていく。相手と接近したときは、攻撃技は出さずに防御重視。



出した技を受け止め



そのまま投げる

## ゆうこう これで有効！

十分に間合いを広げた状態でこの有効技だ。ギースが烈風拳を出そうと片手を上げた瞬間に、



烈風拳を出そうと、片手を上げたこの瞬間がベスト。遅いと迎撃されてしまう

スラッシュ・キックで飛び込んでしまおうのだ。飛び込むのが少しでも遅いと、烈風拳をまともにくらってしまうぞ。

## スラッシュ・キック



烈風拳は出ずにスラッシュ・キックが当たる。これを連続させることも...





# こわざ だ しょうぶ 小技は出さずに勝負だ!

パンチやキックといった小技でいくら攻撃しても、大幅に体力を減らすのは難しく、当て身投げのえじきになるのがオチ。小技は一切出さず、必殺技か投げ技を出すようにするのだ。



●小技では威力がない



●必殺技は効果的だ



●投げ技が一番いい

## ぼうぎょ てってい 防御を徹底

必殺技や投げ技にもっていかずチャンスをつくりだすには、防御を徹底し相手の動きをよく見ることが大事。幸いにも、ギースの攻撃は、すべて立ち防御でかわすことができる。しゃがみ防御はしない方がいいぞ。



●しゃがみ防御は…



●どんな攻撃をされても、立ち防御をしっかりとしていれば大丈夫なのである

## あてみ なかえ 当て身投げ返し

方ガーに、当て身投げをされてしまったときの返し技。当て身投げをされた後の、自分が起き上がった瞬間にギースを投げ返すことができるのだ。その後は、すぐに間合いを開こう。



●当て身投げをされた



●起き上がったときに



●素早く投げるのだ

## ゆうこう コレで有効!

ギースに接近したときの有効な攻撃技。烈風拳を出すポーズをとったときに、スライディングキックを当てることができる。



●烈風拳を出す瞬間



●スライディングだ

## ひっさつ コレが必殺!!

一定の間合いを維持し、烈風拳を撃つポーズをとったときに懐に飛び込み、着地と同時にギースを投げる。後は、この繰り返しだけで勝つことができるぞ。

### まあ いじ この間合いを維持



●どんなことがあっても、この間合いを維持して烈風拳を待つのだ



●このとき飛び込み



●懐に着地した後に



●素早く投げてしまう



BY

ジョー  
ヒガシだ ひつ さつ わざ きょう しつ  
サルでも出せる必殺技教室

## スラッシュ・キック

ヒガシの必殺技の中で最も多用する技。出し方のコツは、斜め上に十字ボタンを押すときに、Bていることと、スライディングキックが出終わるタイミングで、斜め上に十字ボタンを押すことだ。



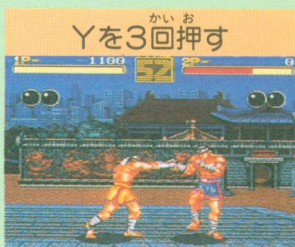
①まず、スライディングキックが出る



②続けてスラッシュ・キックが出るぞ

爆  
ばく  
烈  
れつ  
拳  
けん

相手を画面端に追い詰めたときや、タンフールーとホア・ジャイが変身するときに見える必殺技。普通のパンチを3回連続で出し、3回目を出したときにYボタンを押したままにするのがポイント。



①普通にパンチを3回出すようにする



②ボタンを押したままで爆烈拳だ!

タイ  
ガー  
キック

敵に直撃したときに威力を発揮する。コマンドの右を押したときに、Bボタンを押してキックを出し、キックが出ている間に斜め上に十字ボタンを押す。使い方次第では、連続技として効果を発揮。



①必殺技の前にハイキックが出るのだ



②連続技として使うと効果的である

ハリ  
ケー  
ン  
ア  
ッ  
パー

遠距離の敵に対して、有利にすることができる必殺技だ。コツは、滑らすような感じで、十字ボタンを押すようにするといい。Yボタンを押すタイミングは、右に十字ボタンを押すほんの少し前。



①コマンドは長いが入力は比較的楽



②連続で出せるようになると強い!



VS

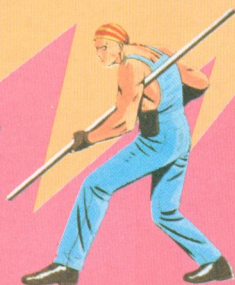
M

A

N

こう  
攻

りやく  
略



ぜん しょうさい こうかい  
全キャラの詳細データ公開!

たいにげんせん しんりてき か ひ じゅうよう  
対人間戦では心理的な駆け引きが重要だが

かく とくちよう よう  
各キャラの特徴も要チェックだ!!

わざ ちゅうしん ぶんせき かいせつ  
ここでは技のデータを中心に分析・解説してみたぞ!!





じゆんびへん  
準備編

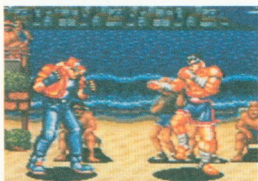
たたか

はし

まえ

# 闘いを始める前に

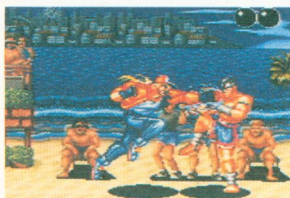
対COM戦と違い、対人間戦では相手が決まったパターンで動いてはくれない。まず相手がどんな動きをするのかチェックしよう。相手が次にどう動くのか、高い確率で当たるようになればずっと有利になる。



対戦は心の駆け引き



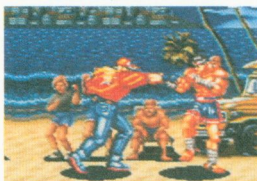
相手の動きが予測できれば、攻撃を防御するのも楽になる



その場の思いつきだけで攻撃してもなかなか当たらない

## 探りを入れる

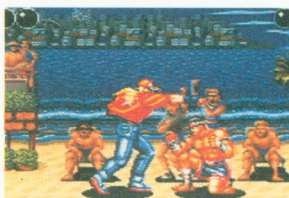
自分の攻撃に対して相手がどう反応するかをチェックすることは重要だ。それによってどんな攻撃が有効かを考えることができる。探るための攻撃をした後はすぐに防御し反応をみよう。



パンチを打ってみる



すかさずしっかり防御する相手にはまずスキをつくらせなければならない



防御せずしゃがんでよける相手はすぐに下段攻撃してくる可能性がある

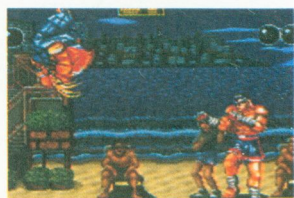
## 自分の動きは読ませるな

相手の動きを読めば有利になるのなら、逆に自分の動きが読まれれば不利になることは明らかだ。自分の得意なパターンをもつのは良いことだが、いつも同じ動きにならないよう注意。

動きに変化をつける



わかっているけど、夢中になるとつい得意なパターンを狙ってしまうものだ



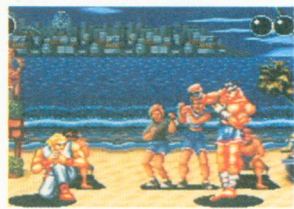
自分に危険が及ばない範囲で、時々無意味な動きをしてみるのもいいかも

## つか フェイントを使いこなせ

心の駆け引きにおいて重要なテクニックとなるのがフェイント。実際に攻撃はしないが必殺技の構えをとって相手を驚かしたりする「うその動き」のことだ。いろいろな使い方が考えられる。



相手を惑わすのだ



しゃがむだけで斬撃拳を警戒する



## うで 腕をみがこう

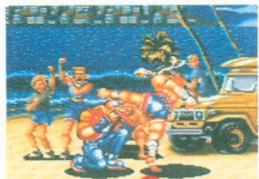
アクションタイプのゲームは理屈ばかり知っていても決してうまくなれない。何度もゲームをプレイして練習しよう。



練習しなければ、必殺技も思い通りに出すことはできないだろう

## コンビネーションを作る

まず技のコンビネーション、つまり連続技を考えよう。そして、いつでもそのコンビネーションが繰り出せるよう練習するのだ。どんな技でも、ただ単発で出ただけでは防御されてしまうので、クリーンヒットさせるにはどうしても連続技が必要。



しゃがんでよける



すかさず下段攻撃



さらに投げに行く

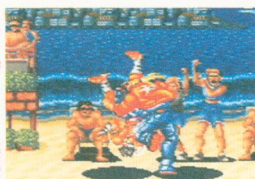
## 必殺技と投げを中心に

このゲームでは、投げと必殺技の威力が通常のパンチやキックに比べて格段に大きい。コンビネーションを作るときも、投げか必殺技が決まるように組み立てよう。必殺技が連続で決まれば絶大な威力になるぞ。

必殺技は強力だ



投げ技はさらに強力



## 防御をしたらすぐ攻撃

相手の攻撃を防御した直後は反撃のチャンス。相手に連続攻撃をさせないためにも、防御した後すぐ攻撃できるように練習しよう。そこから、さらに必殺技へとつなげていきたい。



防御の後はチャンス



すぐに反撃しよう

## いろいろな戦法を使う

このゲームにおける戦法は大きく2つに分けられる。自分からジャンプか必殺技で飛び込み、投げか連続攻撃を狙う。もう1つは、相手が飛び込んでくるのを待って、必殺技で撃ち落とすか防御して攻撃。いろいろなバリエーションを身につけたい。



自分から攻める



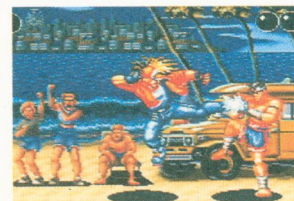
相手の攻撃を待つ



逃げ回りかく乱する

## 相手をよく見る

強力なコンビネーションでも、相手の動きを無視して使えば、当たる可能性は少ない。相手をしっかり観察しよう。



むやみに攻撃すると防御され、逆に自分がやられることになる

準備編く闘いを始める前に





じっせんへん  
実戦編

# テリー・ボガード

投げの威力…★★★★★ パンチ力…★★★ キック力…★★★★ 防御力…★★★★

各能力のバランスがとれていてどんな戦い方もできる。攻撃力は高くないが防御力が高い。つまり自分が受けるダメージも与えるダメージも小さい安定したキャラといえる。

※★は★の5つ分を表す

		威力力 <small>ちから</small>	出だしやすさ	スキのなさ	利用価値 <small>ちがひ</small>
必殺技 <small>ひつさつぎ</small> データ	バーン・ナックル	★★★★	★★★	★★★	★★★
	パワー・ウェーブ	★★	★★★	★★	★★★
	ライジング・タックル	★★★	★★★★★	★★★	★★
	クラック・シュート	★★	★★	★★★★	★★★

バーン・ナックルとクラック・シュートはダメージを与える以外にも、相手の懐に飛び込み接近戦にもちこむための技として使える。パワー・ウェーブは相手と離れていると届かず近くとスキをつかれて自分がやられてしまうが、飛び込んでくる相手をたたき落とすのに使える。

## テリーを使う場合

後方へのジャンプからバーン・ナックルやクラック・シュートへの連続技が有効。また、相手の攻撃をひたすら防御し、スキをついて投げるのも有効。



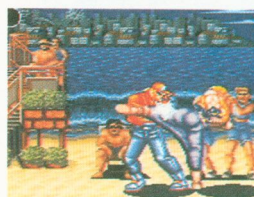
後方へジャンプ



相手をおびき寄せ



バーン・ナックル



投げは強力だがタイミングが難しい。防御しながらチャンスを待つ

## テリーと戦う場合

接近戦になったら投げに注意しよう。防御していても投げられることがある。また、近距離でテリーがパワー・ウェーブやバーン・ナックルを撃とうとしたらチャンス。モーションが大きいので先に攻撃可能。恐れて離れるとかえってえじきになる。



防御しても投げられることがある



モーションが大きい



恐れず前へ出て攻撃。タイミングを把握しておけばミスは少なくなる



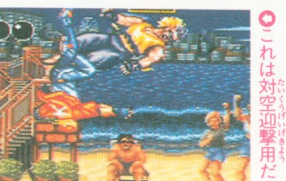
懐に飛び込む



スピードが速いぞ



相手を迎撃できる



これは対空迎撃用だ



## アンディ・ボガード

投げの威力…★★★ パンチ力…★★★★ キック力…★★★★ 防御力…★★★

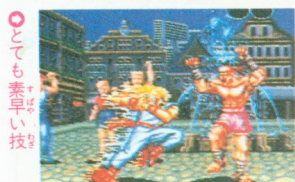
主役3人の中では最も攻撃力が高い。リーチの短さと防御力の低さが弱点だが、必殺技と防御をうまく使いこなせばその点は補える。操作に慣れれば3人の中では最強かも。

データ	必殺技	威力力	出しやすさ	スキのなさ	利り用価が値ち
	斬影拳	★	★	★★★	★★★★
	空破弾	★★★★	★★★	★	★★
	昇龍弾	★★★	★★★	★★★★★	★★★★
	飛翔拳	★★★	★★★★	★★★	★★★★★

表の中の昇龍弾の威力は1回ヒットしたときのものと、相手との距離によって1度の昇龍弾で何回もヒットする。斬影拳は出すのが非常に難しいが、リーチの短さを補うのに必要だ。



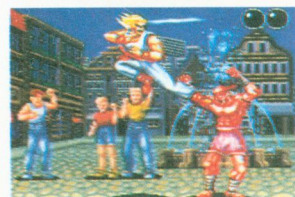
○かなり飛距離が長い



○とても素早い技



○対空迎撃に使う



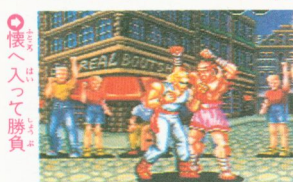
○主役3人の中では、投げ、パンチ、キック、必殺技のどれをみても高威力

## アンディを使う場合

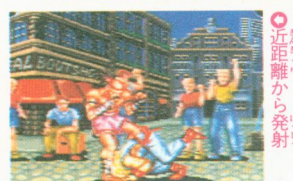
斬影拳と昇龍弾の使い方がポイントになる。昇龍弾は距離を詰めるためにも使えるし、近距離から出せば何度もヒットし敵に大ダメージを与えられる。飛翔拳は大きいモーションに注意。



○出す前のスキが大きい



○懐へ入って勝負



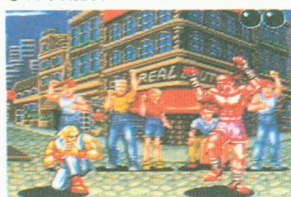
○近距離から発射



○一度に3回もヒット

## アンディと戦う場合

アンディは防御力が低いので、チャンスとみたら一気にたたみ込んでしまおう。普通のパンチとキックだけでも、連打すればかなりのダメージを与えられる。アンディがしゃがんだら、斬影拳が昇龍弾の可能性がある。



○斬影拳と昇龍弾は入力方法上、技を出す前に一度しゃがみ姿勢になる



○素早い動きで判断



○懐へ入られる前に一気に大きなダメージを与えてしまいたい





じっせんへん  
実戦編

# ジョー ヒガシ

投げの威力…★★★★ パンチ力…★ キック力…★ 防御力…★★★★

SFC版では技の威力が最低で、必殺技は出しにくく、あまりお得なキャラとはいえない。スライディングキックが、他のキャラと比較した場合唯一のお得な技といえる。

※★は★のつづきを表す

		威力 <sup>ちから</sup>	出しやすさ	スキのなさ	利用 <sup>りよう</sup> 価値 <sup>かち</sup>
必殺 <sup>ひっさいつわざ</sup> データ	スラッシュ・キック	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★
	爆烈 <sup>ばくれつ</sup> 拳 <sup>こぶし</sup>	★★★★★	★★★★★	★★	★★★★★
	タイガー・キック	★★	★★	★★★	★★★
	ハリケーン・アッパー	★★	★★	★★★★★	★★

爆烈拳<sup>ばくれつけん</sup>はパンチ<sup>れん</sup>を連打<sup>れん</sup>する技<sup>わざ</sup>だが、画面端<sup>がめんはし</sup>に追いつめた状態<sup>じょうたい</sup>などでないとすべてのパンチ<sup>パンチ</sup>がヒットしにくいので意味がない。ハリケーン・アッパーは比較的<sup>ひかくてき</sup>簡単に飛び越えられる。



連続<sup>れんぞく</sup>ヒットは難しい



画面端<sup>がめんはし</sup>に追いつめる



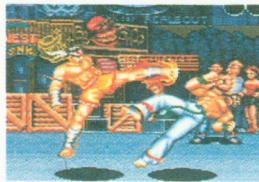
間合<sup>まあひ</sup>いが難しい技<sup>わざ</sup>



スラッシュ・キックがタイガー・キックが自在<sup>じざい</sup>に使えないとツライぞ

## ジョーを使う場合

立ち状態<sup>たちじょうたい</sup>からしゃがんですぐにスライディング・キックが出るように練習しよう。地味<sup>じみ</sup>だが有効<sup>ゆうこう</sup>な技<sup>わざ</sup>だ。少し離れた場所から、スラッシュ・キックかタイガー・キックの連打<sup>れん</sup>も効果<sup>こうか</sup>的<sup>てき</sup>だ。



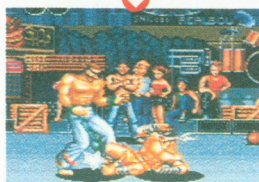
連打<sup>れん</sup>すれば有効<sup>ゆうこう</sup>だ



投げもきまりやすい



立ち姿勢<sup>たちしせい</sup>からスライディング・キック



## ジョーと戦う場合

スライディングキックはジャンプ<sup>こうげき</sup>でよけてそのまま攻撃しよう。タイミングが難しいが、うまくできるよになればしゃがみ防御<sup>ぼうえり</sup>するより良い。ヒガシは攻撃<sup>こうげき</sup>力<sup>りき</sup>がないので多少強引<sup>どうじやうきん</sup>に攻めても大丈夫<sup>だいじやうぶ</sup>だ。



スライディング・キックはタイミングを合わせたジャンプ攻撃<sup>こうげき</sup>が有効<sup>ゆうこう</sup>



強引<sup>きやうきん</sup>に攻めてみよう



ハリケーン・アッパーを飛び越え、そのまま攻撃<sup>こうげき</sup>するの也不错<sup>いふちやく</sup>



VS  
MANじっせんへん  
実戦編

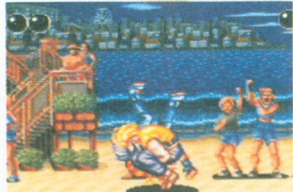
## ダック・キング

投げの威力…★★ パンチカ…★★★★ キックカ…★★★★ 防御力…★★

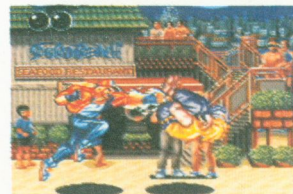
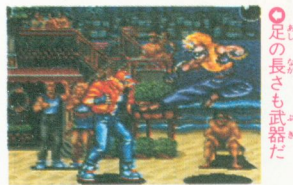
主役3人を除いた中ではバランスよくまとまっている。また、主役3人に比べると防御力は低いが技の威力が高い攻撃型のキャラといえる。素早い動きが特長だ。

デ必殺技	威力	出しやすさ	スキのなさ	利用価値
ヘッド・スピン・アタック	★★	★★★★	★★★★	★★
スピニング・スルー	★★	★★★★	★★★★	★★

スピニング・スルーは出しやすく威力もあり、投げ技にしては異常に長い間合いからでも決まる怖ろしい技。ヘッド・スピン・アタックも射程距離が長い。



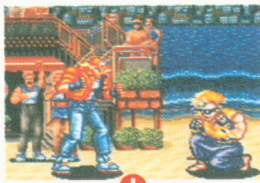
○かなり長い間合いから決まる。どのくらい近づけば決まるのか研究しよう



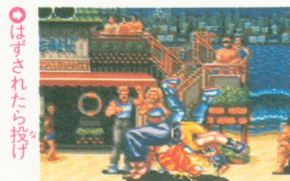
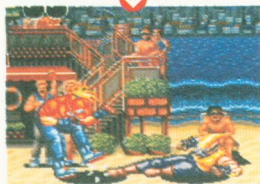
○うまく使えばけっこう当たるが、逆に打ち落とされることも多い

## ダックを使う場合

スライディングキックが極めて有効な技。ヒガシよりもリーチが長く、威力も大きい。うまく連打すればこの技だけでしばらくハメ状態にでき、かなりのダメージを与えられる。ハメから逃げられたらすかさず投げかスピニング・スルーだ。



○スライディング攻撃で画面端へ追い詰めろ



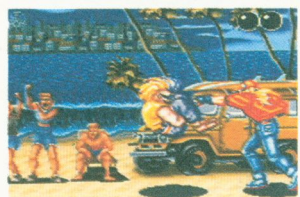
○飛び蹴りも有効だ

## ダックと戦う場合

スライディングキックはヒガシの場合と同様、ジャンプ攻撃で対応すべし。ジャンプするタイミングと距離がポイントだ。



○離れた必殺技で闘うのがよい



○ヘッピ・スピン・アタックは普通のパンチやキックでも落とせる

●実戦編〜シヨ〜ヒガシ&amp;ダック・キング





じっせんへん  
実戦編

# マイケル・マックス

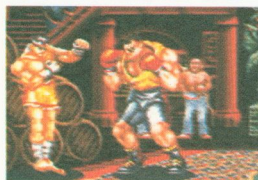
投げの威力…なし パンチ力…★ キック力…なし 防御力…★★★★

パンチの威力はすごいのだが、キック、投げ、ジャンプができないのは大きな弱点だ。プレイヤーの操作で千変万化の動きが可能な対人間戦では、技が少ないのはツライ。

★は★のつづ方を表す

データ	威力力	出しやすさ	スキのなさ	利用価値
トルネード・アッパー	★★★★	★★	★★	★★★★★
テンペスト・ラッシュ	★★★	★★★	★★	★★★
ガスト・ダッシュアッパー	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★

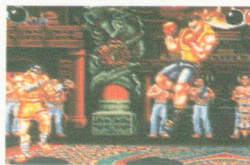
テンペスト・ラッシュは連打技で、何発もヒットすれば一度に大ダメージを与える。しかし、うまくヒットさせるのが難しい技でもある。また、攻撃技ではないが後方へ大きく飛んでよけるステップ・スウェーも重要だ。



追いつめてのテンペストラッシュは強力だ



ま早く後方へ跳ぶ



○トルネードアッパーは比較的簡単に飛び越えることができる

## マイケルを使う場合

ガスト・ダッシュアッパーで飛び込みパンチ連打、ステップ・スウェーで離れるのが1つのパターン。トルネードアッパーも使いたいけど間合いが難しいぞ。

○ガストダッシュアッパーで飛び込み連打



○投げ技や絞め技のないマイケルは極端な接近戦はしないほうがいいだろう

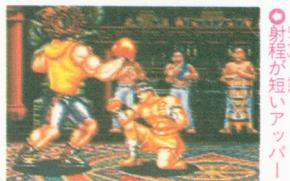
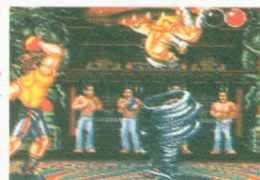


○腕のリーチが長い

## マイケルと戦う場合

技の少ないマイケル・マックスは動きのパターンが限られるので、攻略法も考えやすい。キックのないマイケル・マックスは下段での打ち合いに弱く、ジャンプができないので画面端に追い詰めれば逃げ場を失うぞ。

○ジャンプでよけよう



○射撃が短いアッパー



○下段蹴りで攻めて



○画面端へ追い詰めろ



## リチャード・マイヤ

投げの威力…なし パンチ力…なし キック力…★ 防御力…★★

リチャード・マイヤはパンチとキックができないというハンデをもっている。投げもなしがビートル・リングという強力な必殺技で接近戦には対応できる。

データ	威力の大きさ	出しやすさ	スキのなさ	利用しやすさ
ローリング・ファン	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
ビートル・リング	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
ワイルド・ホーン	★★★	★★★	★★★	★★★

ローリング・ファンは、技の最中にテリーならパワー・ウェーブ、アンティなら飛翔拳、ヒガシならタイガーカスラッシュ・キックで簡単に打ち倒せるので使うには注意が必要。



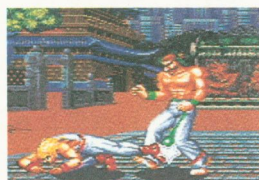
対戦モードではローリング・ファンは必殺技で簡単に撃破できる



## リチャードを使う場合

接近戦になればビートル・リングが使えるがそれを狙ってむやみに間合いを詰めるのは危険。通常のキックを主体に攻撃を組み立てよう。ジャンプキックやジャンプで敵の攻撃をかわすのが非常に有効だ。

ジャンプ攻撃を中心に攻撃を組み立てよう



休まず動き回ろう

## リチャードと戦う場合

リチャードはジャンプを多用してることが予想されるので、着地の瞬間に下段を狙おう。ジャンプを多用してこない場合は、距離をとって必殺技で戦うのがよいだろう。接近したらビートル・リングには要注意。



離れて必殺技が有効

下段攻撃には要注意

接近戦では要注意だ



VS  
MAN

じっせんへん  
実戦編

# タン フー ルー

投げの威力…なし パンチ力…★/★★★ キック力…★/★★★ 防御力…★/★★★

ある程度ダメージを受けると巨大化する。巨大化する前と後では攻撃力、防御力、使える必殺技まで違ってしまいますので、攻略法をがらっと変えて戦う必要のあるキャラだ。

※ ★は★のつづきを表す

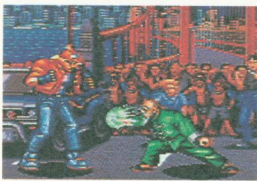
データ	必殺技	威力力	出しやすさ	スキのなさ	利用価値
	抱頭推山	★	★★★★★	★★★★★	★★★
	波動旋風脚	★★	★★	★★★	★★★★
	旋風拳	★★★★	★★★	★★★	★★★

※データの中で、/によって左右に分かれている項目は左側が巨大化していないとき、右が巨大化しているときのものです

旋風拳は飛行時間が長く、一度の飛行で何回もヒットすることがあるが、しゃがみだけで簡単にかわせる。波動旋風脚はコマンド入力後、上とBを押しっぱなしにすると出やすい。



○旋風拳はしゃがんでかわせるが、少しでもたつくと巻きこまれる



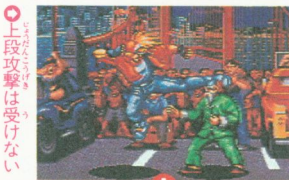
○巨大化前の必殺技だ



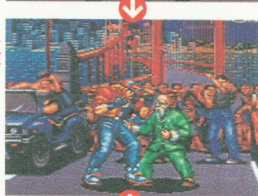
○波動旋風脚は射至距離が長い。通常の蹴りと見分けにくく、当たりやすい

## タン フーを使う場合

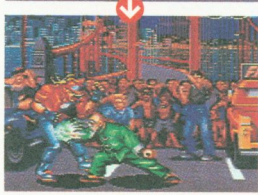
巨大化する前は上段への攻撃は受けないので、相手は下段か投げを狙ってくるはずだ。下段にはジャンプキック、投げを狙ってきたら抱頭推山で対応しよう。巨大化後は波動旋風脚を上手に使い、下段への攻撃に注意。



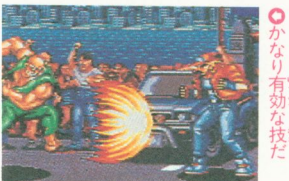
○上段攻撃は受けない



○素早く飛び込み



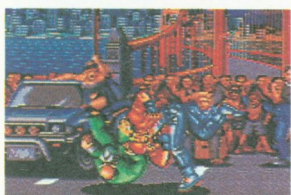
○エイ、ヤー、トー!



○かなり有効な技だ

## タン フーと戦う場合

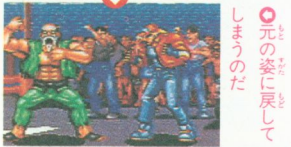
巨大化前は、素早い動きがやっかいだが攻撃力、防御力共に低いので、落ちついて対応すればそれ程怖くない。巨大化しているときは投げるのができないので注意。多少強引に攻め、早く元の姿に戻してしまおう。



○巨大化前のタンフールーに懐に入られたときは投げを狙うと決まりやすい



○多少無理をしても強引に攻めて



○元の姿に戻してしまうのだ



○元に戻せば一安心



投げの威力…★★★★／★★ パンチ力…★／★★★★ キック力…★★★★ 防御力…★★／★★

ムエタイ戦士のホアはジョーヒガシによく似た能力をもつ。ドリンクを飲むと攻撃力、防御力がアップ。しかし、タンフールのように使える必殺技が変わったりはしない。

デビ ー殺 タ技	威力	出しやすさ	スキのなさ	利 用 価 値
ドラゴンキック	★／★★★★	★★★	★★	★★★
ドラゴン・バックブリーカー	★★★／★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★

※データの中で、／によって左右に分かれている項目は左側がドリンクを飲む前、右が飲んだ後のものです

ドラゴン・キックはタイガーキックと同じ技で連打すると有効な技。ドラゴンバックブリーカーはかなり出しやすく、通常投げよりも遠い間合いからきまり、威力もある強力な技。しゃがんだ状態でキックが出せないのがホアの弱点か。



○ドラゴンバックブリーカーは決まるタイミングを覚えれば非常に使える技



○ドラゴンキックの連打は難しいが、できるようになれば強力な武器になる

### ホアを使う場合

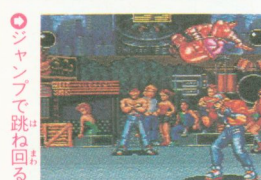
離れた間合いからドラゴン・キックを連打、近づいたらドラゴン・バック・ブリーカーを狙うのが有効なパターン。しかし、同じパターンばかり使うと動きをよまれるので、ジャンプで後ろへ下がったり相手の上を飛び越えたり変化をつけてみよう。



○ドラゴンキックから



○バックブリーカーへ



○ジャンプで跳ね回る



○飲んだら進んで攻撃

### ホアと戦う場合

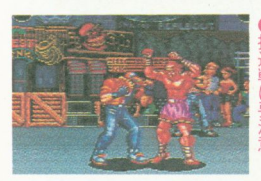
下段蹴りができないホア・ジャイには、距離をとって下段蹴りで攻めるのが有効な戦法の一つだ。ドリンクを飲む前は多少強引に攻めてもよいが、飲んだ後はていねいに対応したい。



○下段はヒジだけ



○少し離れてキックだ



○接近戦は要注意



○ドラゴンキックはただ防御するだけでなく、必殺技で迎撃したい





じっせんへん  
実戦編

# ライデン

投げの威力…★★★★ パンチ力…★ キック力…★ 防御力…★★★★

圧倒的攻撃力と高い防御力をあわせもった強じんなキャラ。ジャンプ力が弱いなど敏しようにやや欠ける面があるものの、対戦者にとってはとても怖い存在になるだろう。

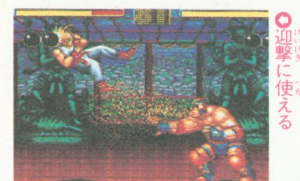
※★は★の割合を表す

デ必殺技	威力	出しやすさ	スキのなさ	利用価値
毒霧り攻う撃せ	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★
ハンギング・ブル	★★★	★★★★	★★★★★	★★★

ライデンの投げは、このゲームに登場するすべてのキャラのすべての技(もちろん必殺技も含む)の中で最も威力のある技。ハンギング・ブルは絞め技にしてはかなり長い間合いから決まり威力もある。毒霧攻撃は飛び込んでくる相手を迎撃できる。

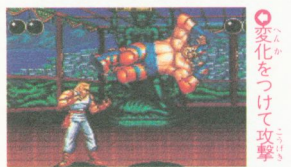


○相手が誰であろうと、3回投げればはいおしまいという超強力な投げ



## ライデンを使う場合

なんとしても接近戦にもちこみ投げを狙おう。投げばかりで単調にならないように他の技も使いながら前へ出る。パンチやキックも強いので、投げが決まらなくても勝てる可能性がある。



○確かに防御力は高いが切断は禁物。逆に投げられたりしないように

## ライデンと戦う場合

ライデンの接近を阻止する有効技の一つはパワー・ウェーブなど飛道具系の必殺技。もう一つはジャンプキック。特にライデンがジャンプで出てくる場合、下がりながらのジャンプキックはよく当たる。接近されたら逆に投げを狙ってみるのもよい。





このゲームの中で最もクセのあるキャラであろうと思われる。その特長は何といってもリーチの長さ。棒術を使う彼の、異常に離れた間合いからの攻撃は脅威的。

デ	必	殺	技	威力	出	だ	し	やす	さ	スキ	の	な	さ	利	用	が	価	値
旋	風	飛	翔	棍	★★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★
集	点	連	破	棍	★★★★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★	★

旋風飛翔棍は投げる前の頭上で回転させた状態から攻撃判定があり、飛び込んでくる敵を迎撃できる。集点連破棍は連打系の技にしては短時間に出せる。



旋風飛翔棍はCOM操作時と違い、棍が戻ってくるのを待つ必要がない

対空防御にも使える

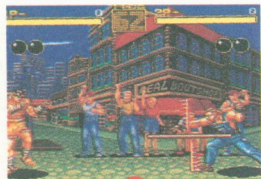


集点連破棍はYボタンの連打の仕方次第で余計な攻撃なしにいきなりです



### ビリーを使う場合

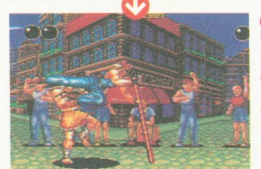
離れた間合いから旋風飛翔棍で攻撃。接近されそうになったら、遠距離のときにキックボタンを押すと出る飛翔脚で攻撃し、再び離れよう。接近戦が不利なことは明らかだ。



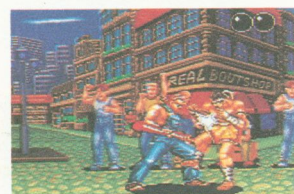
まず旋風飛翔棍



飛び越えられたら



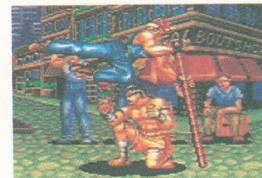
飛翔脚で攻撃



どうしても逃げられないときは、棍を連打し相手のスキをつけて離れよう

### ビリーと戦う場合

何が何でも接近すべし。投げや絞め技がなく、防御力の低いビリーは接近してまともに打ちあってもこわくない。強引に投げを狙ってみてもよいだろう。接近するにはジャンプか必殺技で飛び込もう。タイミングが難しく練習が必要だ。



しゃがんでかわせる



なんとかか接近して



投げを決めたい



追いつめ連打もよい





じっせんへん  
実戦編

# ギース・ハワード

投げの威力…★★★ パンチ力…★★★★ キック力…★★★★ 防御力…★★★★

離れてよし、接近してよし、バランスがとれていて弱点らしきものがほとんどないとい  
ってよい。しかも各能力がかなり高いのだ。対戦者にとっては非常に戦いにくいキャラ。

※★は★の5つ分を表す

デ	必	威	出	ス	利
ー	殺	力	だ	キ	用
タ	技	カ	し	の	価
烈	風	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★
拳	拳	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★
首	絞				
絞	め				

※烈風拳は相手との距離によって与えるダメージが変わります。表のデータはすぐ近くで当たったときのものです

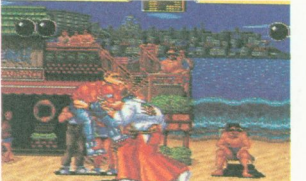
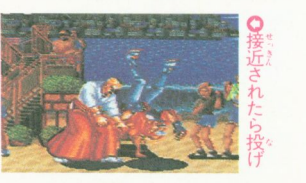
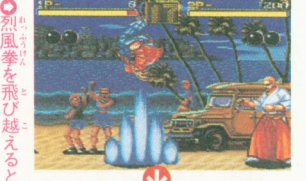
烈風拳は飛道具系の必殺技にしては、技が出るまでのモーションが小さく素早く出せる。しかも射程距離が無制限で、この技をどう使い、かわすかがギース・ハワード戦での一つのカギ。

## ギースを使う場合

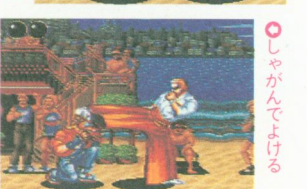
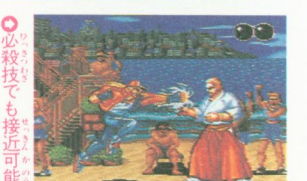
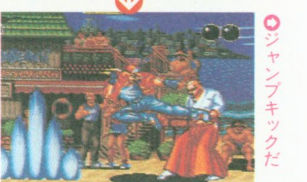
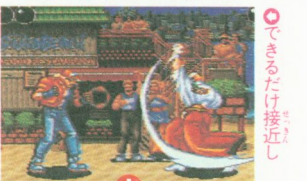
離れた間合いから烈風拳を出す。うまくタイミングをとれば連続してヒットすることもある。飛び越えられた場合は、距離があればジャンプキック、近ければ防御からのパンチか投げだ。

## ギースと戦う場合

烈風拳のかわし方が重要なポイントになる。ジャンプで飛び越える場合、距離が近ければギースに迎撃される前にそのままジャンプキックなどで攻撃することも可能。距離がある場合はギースのキックの間合いに入らないよう注意しよう。



○首絞めは相手がしゃがんでいても使える。接近戦での強力な武器だ







そうしゅうへん  
総集編

さいきょう かくとう か だれ  
最強の格闘家は誰だ!!

「餓狼伝説」に登場する総勢11人の力を分析してきたが、はたしてその中で最強の格闘家は誰なのか。もちろん、それぞれのプレイヤーにとってのあつかいやすさという問題もあるが、ここではキャラの総合力を検討するという形で考えてみたい。

あんてい のうりよく しゆやく にん  
安定した能力の主演3人

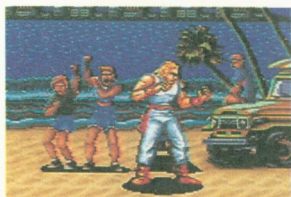
主演の3人は能力のバランスがとれており、必殺技の多さなど多彩な戦い方ができるのが魅力。ただ、特に欠点のないかわりに、これといった決めもない。3人の中でも最もバランスのよいのがテリー。ジョーは攻撃力がやや低く、アンディは使いこなすのが難しいと思われる。



●最もバランスがよい



●攻撃力がやや低い



●うまく使いこなせば、3人の中では最強といえそうなアンディ

あつとうてきこうげきりよく  
圧倒的攻撃力のライデン

身のこなしに難があり、相手のペースで闘わせてしまうと何もできなくなってしまう恐れもあるが、その攻撃、特に投げがさく裂したときの攻撃力はすさまじい。防御力の高さもあり、最強キャラ候補の1人といえる。



●特に投げは強烈



●防御力も高い

しゃていきより なが  
射程距離の長いビリー

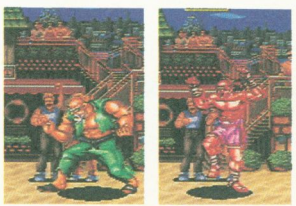
ライデンと正反対の特徴をもつ。攻撃力、防御力が低いが、長いリーチと素早い動きを駆使して相手に攻撃のチャンスを与えなければ、一方的なペースのまま勝利することも夢じゃない。



●使いこなすのは大変

り  
パワーアップする2人

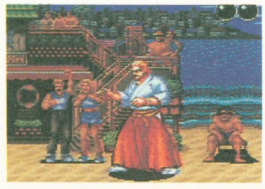
パワーアップ状態のタンフールーとホアの強さもあなどれない。だがパワーアップしていないときのことなどを考慮すると最強候補からは脱落か。



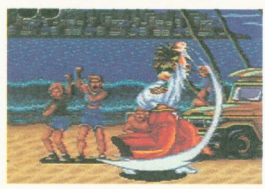
●最初からパワーアップしている状態で使えたらよいのだが

すべてにすぐれたギース

対COM戦のモードでは最強ボスを務めるギース。当然のことながら弱いわけがない。各能力が高水準でまとまり、つけるスキがない。



●弱点のない、完成された格闘家ギース



はたして、その答えは…

総合力の高いギース・ハワードが、やはり最強候補No.1か。ライデンとビリー・カーンはうまく闘わないと意外ともろい面がある。主演の3人はギースと比べてしまうと総合力で見劣りがしてしまう。君なら誰を選ぶかな?



この本<sup>ほん</sup>についてのお問<sup>と</sup>い合<sup>あ</sup>わせは

休<sup>きゅう</sup>日<sup>じつ</sup>をのぞく月<sup>げつ</sup>曜<sup>よう</sup>日<sup>び</sup>～金<sup>きん</sup>曜<sup>よう</sup>日<sup>び</sup>の

午<sup>ご</sup>後<sup>ご</sup>4時<sup>じ</sup>～6時<sup>じ</sup>の間に

☎03-3459-1700

まで<sup>ねが</sup>お願いします。

なお、ゲーム<sup>と</sup>の解<sup>かた</sup>き方<sup>かた</sup>などの質<sup>しつもん</sup>問<sup>もん</sup>には  
お答<sup>こた</sup>えしかねますのでご承<sup>しょうじょう</sup>ください。  
また、キミ<sup>み</sup>が見<sup>み</sup>つけた『餓<sup>が</sup>狼<sup>ろう</sup>伝<sup>でん</sup>説<sup>せつ</sup>』の  
ウルトラテ<sup>ち</sup>クニツ<sup>く</sup>などは……

〒980 仙台市青葉区二日町6-7 徳間書店インターメディア  
ファミリーコンピュータMagazine<sup>へんしゅうぶ</sup>編集部  
「超<sup>ちよう</sup>ウルトラ<sup>チクニツク</sup>技<sup>が</sup>・餓<sup>が</sup>狼<sup>ろう</sup>伝<sup>でん</sup>説<sup>せつ</sup>係<sup>けい</sup>」まで

やりかたなどをくわしく書いてお送りください。

優<sup>ゆう</sup>秀<sup>しゆう</sup>なものについては「ファミリーコンピュータMagazine」の  
超<sup>ちよう</sup>ウルトラ<sup>チクニツク</sup>技<sup>が</sup>のコーナ<sup>こ</sup>ーで紹<sup>しょうかい</sup>介<sup>かい</sup>します。

発売 株式会社徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
☎03-3433-6231 (大代表)

編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社  
〒105 東京都港区新橋4-10-7  
☎03-3459-1700 (読者問い合わせ)

発行人 柘窪宏男  
編集人 山森 尚  
編集担当 稲田正義 / 浅井克明 / 石塚隆之 / 糸矢隆弘 /  
後藤克也 / 肥田明久

編集協力 株式会社タカラ  
本文デザイン ハイサイド (みずのけい / 高松徳人)  
カバーデザイン 有限会社クリエイティブレイ  
フィニッシュデザイン 有限会社クリエイティブレイ  
印刷 / 製本 凸版印刷株式会社

© TAKARA / TAKARA AMUSEMENT CO., LTD. / SNK  
© TOKUMASHOTEN INTERMEDIA 1992  
Printed in Japan

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。  
落丁・乱丁がありましたときはお取り替えいたします。



# 餓狼伝説

宿命の闘い  
完全攻略本

徳間書店

●スーパーファミコンは任天堂の登録商標です



---

トクマインターメディアムック  
完全攻略本シリーズ

**餓狼伝説  
完全攻略本**

1992年12月30日発行

定価590円(本体573円)

編著者 ファミリーコンピュータ  
Magazine編集部

発行人 栃窪宏男

編集人 山森 尚

発 売 株式会社徳間書店  
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1  
☎03(3433)6231(大代表)

編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社  
☎03(3459)1700(読者問い合わせ)

印刷所 凸版印刷株式会社

© SNK/TAKARA AMUSEMENT/TAKARA

© TOKUMASHOTEN INTERMEDIA



# 餓狼伝説

宿命の闘い  
完全攻略本



定価 **590**円(本体573円)



T1066450530596

徳間書店

雑誌66450-53

●スーパーファミコンは任天堂の登録商標です