

ゲームスト5月15日号増刊

龍虎の拳2



龍虎の拳のすべて

●ストーリーガイド●

カウスタウンに集う13人の猛者たち
キャラクターの全てを完全判明

新烈野郎に一番星
アイトマンのベストギャラリー

Making of 龍虎の拳2 龍虎の拳&龍虎の拳2大攻略

データファイル
設定原画集
アニメタイジスト
開発者インタビュー

「龍虎の拳2」ネオジオソフト20%地
大プレゼント!!

スペシャル
特別付録

龍虎の拳2特大ポスター

VIDEO GAME
MAGAZINE
GAMEST No.115
1280yen



1991 オルカフコ

カプコンゲーム誌1弾ハルガスカラ1991年のストII、キヤパンコマンドーまですべてのゲームを掲載。絶対お得なこの一冊。
全160頁・1200円



ストリートファイターII

一ゲームを巻き起こしたこの存在ストII。その魅力のすべてを完全凝縮！キヤパン紹介、全技一覧表と出しっ、攻略法、連続裏技まで。人気漫画家によるイラストも盛りだくさん。
全144頁・1000円



ストリートファイターII タクシム

対戦格闘アクションの最高峰ストIIタクシム。話題の対戦攻略をはじめ、四天王必勝法、連続裏技まで。人気漫画家によるイラストも盛りだくさん。
全160頁・1200円



ギャルスタインランド

完全好評だったキヤルスタインランドから3年、再びアクションゲームの女性キヤラ大集合。人気投票ベスト30から開発者描き下ろしイラストまで。
全148頁・1200円



餓狼伝説2

あの餓狼伝説がパワーアップして帰ってきた！開発者描き下ろしイラストをはじめ、対戦CPU攻略、大修正も描き下ろしイラストなど盛りだくさん。
全148頁・1200円



最新格闘ゲーム

最新の格闘ゲームを始めたこの一冊。ワルトルヒーローズ、マッスルホビー、マッシュアップなどを掲載。開発者描き下ろしイラストもあり！
全148頁・980円

必見!!

ゲームスト増刊

ベストゲーム

どーんと並んだ増刊12タイトル！どれもゲームストライター陣が総力をつぎこんだものばかり！コレを見逃したらせっかくの損!!今すぐ近くの本屋さんで注文してくれ

ワルトルヒーローズ

AOKの大人気格闘ゲーム、ワルトルヒーローズをこの一冊に完全凝縮。開発陣描き下ろしイラストをはじめ、技リスト、開発者インタビューなど全148頁・1200円

サムライスピリッツ

刀アクションバトルゲーム、サムライスピリッツ。その魅力をこの一冊に凝縮！設定原典を完全攻略、イラスト、技リストなどを掲載!!モランホスター付き。
全144頁・1280円

最新格闘ゲーム2

大好評だった最新格闘ゲームのVOL.2。曙虎の巻を筆頭にバトルクワッド、バースト、脱ヘンシャル、スーパーストリートファイターIIなどの格闘ゲーム大掲載。
全148頁・980円

餓狼伝説スヘンシャル

餓狼伝説スヘンシャルの魅力をこの一冊に完成収録。対CPU、対人対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろしイラストも充実。
全164頁・1280円

スーパーストリートファイター

誰もが知るストIIが新キヤラを引き連れ帰ってきた。メーカー対戦攻略をはじめ、開発者インタビュー、メーカー描き下ろしイラストも充実。
全164頁・1280円

ギャルスタインランド

ゲームキルの祭典、ギャルスタインランドのVOL.3。人気投票ベスト30からワルリスはじめ対CPU対戦攻略、開発者描き下ろしイラストまで、ゲームキヤラのすべてがこの一冊に満載!!
全148頁・1280円



ゲームストビデオ

第8弾

龍虎の拳2

まあ、ざっとこなもんや

アチャアー！メッチャ眠いわ！
まあ、ええねん
おかげでこっつうええビデオができたわ！
ワイの完璧攻略も入ってんねやからなあー
ワレら買わんかったらどつくて！ホンマに！！

大好評発売中！！

価格6800円(税込み)
90min

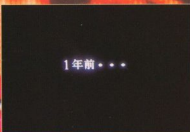
CONTENTS

龍虎の拳のすべて

4 ストーリーダイジェスト

サウスタウンに集う13人の猛者たち

- 12 リョウ・サカザキ
- 16 ロバート・ガルシア
- 20 ユリ・サカザキ
- 24 タクマ・サカザキ
- 28 ジョン・クローリー
- 32 キング
- 36 如月影二
- 40 ジャック・ターナー
- 44 リー・パイロン
- 48 ミッキー・ロジャース
- 52 テムジン
- 56 Mr.ビッグ
- 60 ギース・ワード



- ロバート・ガルシア 84
- ユリ・サカザキ 86
- タクマ・サカザキ 88
- ジョン・クローリー 90
- キング 92
- 如月影二 94
- ジャック・ターナー 96
- リー・パイロン 98
- ミッキー・ロジャース 100
- テムジン 102
- Mr.ビッグ 104
- 対戦攻略
- リョウ・サカザキ / ロバート・ガルシア 106
- ユリ・サカザキ / タクマ・サカザキ 107
- ジョン・クローリー / キング 108
- 如月影二 / ジャック・ターナー 109
- リー・パイロン / ミッキー・ロジャース 110
- テムジン / Mr.ビッグ 111

攻略第1部 龍虎の拳

- 66 ゲーム紹介
- 67 リョウ・サカザキ / ロバート・ガルシア
- 68 キング / リー・パイロン
- 69 ジョン・クローリー / ミッキー・ロジャース
- 70 ジャック・ターナー / 藤堂竜白
- 71 Mr.ビッグ / Mr.カラテ
- 72 龍虎の拳攻略

攻略第2部 龍虎の拳2

- 80 対CPU攻略
- 82 対CPU基礎
- リョウ・サカザキ

Making of 龍虎の拳 2

- データファイル 114
- 設定原画集 120
- アニメダイジェスト 136
- 開発者インタビュー 138

斬烈野郎に一番星

- アイランド&イラストギャラリー 126

グッズ大プレゼント!!

- 読者プレゼント 140
- 編集部後記 141



表紙イラスト：
SNK オフィシャル「龍虎の拳2」

KING OF THE
FIGHTERS

龍虎の拳のすべて

●ストーリーダイジェスト●



闘いは終わらなかつた。最強の拳が、さびらる罪な魂を叩き込む。

不敵の格闘家。ヒカリアの正体は、失墜したリョウの父・タクマ・サカサキである。

タクマは旧年、悪徳団に仕組まれた事因でロケットを失ったのだ。

「ここからは、自分でやる事が家族に波及させない」となれ、タクマはリョウをこの前から養育していたのである。

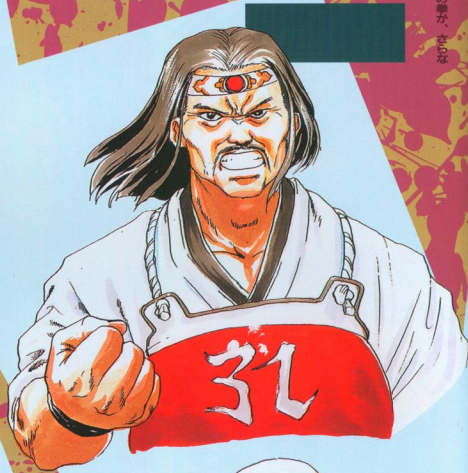
だが、ロケットの事故から10年後、タクマを仕組まれた闘士、多摩はエリノクターンを定めた。

組織の一員ヒックスは、ユリノ入道に取って、タクマを組織に引き込んで、面談したのである。

しかし、その野望はリョウとロバート、そして悪党二人キントウの腹反りによって打ち砕かれた。

ユリは無事になし、そして、父タクマもまたじつとした

ちの元へと帰ってきたのだ。



ユリ脱獄から1年後、山に籠もりの修行の日々を送るリョウの元に、一連の手紙が届いた。

その手紙は、サウスタウンで開催される格闘技大会への招待状であった。

手紙はサウスタウンのみならず、近隣の格闘家たちにも送附へて可及せられた。

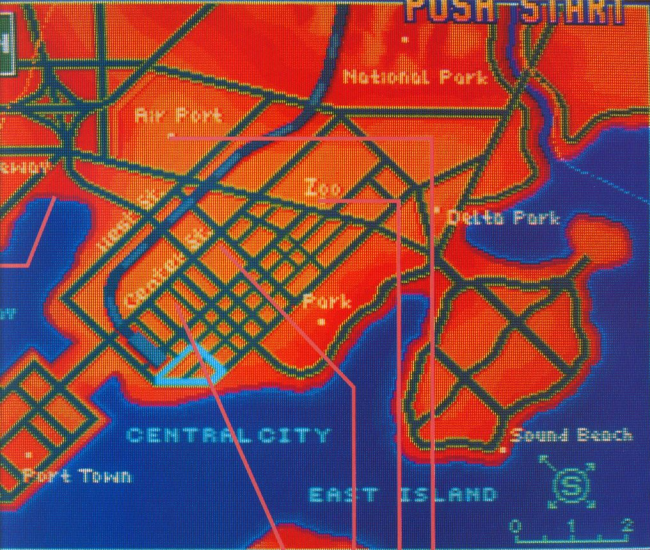
「格闘」のその名に算ずる者格闘家たちある者は誰と名乗る、ある者は己の闘技のため、そしてあるものは大なる賞金を得るため、

神格が通奏を鳴り、群は衆を招きよめる。サウスタウンを舞台に繰り出された格闘家たちは、物販のフロアが、群や...

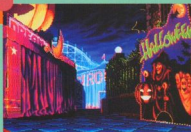


の男が殺された、野郎に落ちた。キントウ、オウ、フレイヤー、ズ、...彼らは口をきいて語り聞かれることになり、大いなる物販のフロアが、群や...

本邦初公開 これがサウスタウンだ！



「サウスタウンエアポート」
近年完成したばかりの近代
的空港。日本人の通便も出
ているので、利用しない手は
ないだろう。
と云うとき滑走路で喧嘩して
いる話の裏れん坊を見受ける
が、気になるまいほうか。



「サウスタウンパーク」
公園に加え、各種アトラク
ションメントが設置されてお
り、ちょっとした遊園地にな
らぶ。



「チヤイナタウン」
華僑たちが形成した中華情
緒あふれる一角。
独特の雰囲気を持つ路地裏車
庫なども走っており、様々な
区画構成のわりには交通の便
はいっぱい。土産は名物の
餃子がお勧め。



「MAC・BAR」
セントラルシティのタウン
タウンにあるバー。評判のカ
クテルを出す名店。
これも最近ハイカー集団B
LACK・CATS がたむ
ちしているの噂なので、近
寄るへがはず。

サウスタウンはセントラルシティを中心に、
ポートタウン、イーストアイランド、サウス
タウンベイ各ブロックが集まって構成されて
いる。では、このサウスタウンの名所ガイドをお
届けしよう。

SOUTH TO

Southern Exp

Harbor F

South Town



「高級住宅街」

サウスタウンベイに面する閑静な高級住宅街。サウスタウンには珍しくハイソな住民たちがコースヤスに軒を並べている。

あのイタリアの大資産家、カルシア家の別荘もあるらしいとのこと。



「極限空手テニス」

サカサキさんが開いている道場。入門は常時受付中。



「漢方薬」

ポータタウンの繁華街にある「漢方薬師・バイロン」さんが営む薬局。店主はすでに齢を超えているといつか、未店した客人をとっかまえては、拳法の腕を磨いているという噂。



「藤室道場」

藤室聖白師範が開いた古武術道場。火気厳禁だが土足飯蒸ではないらしい。



「ポータウタウン」

サウスタウンでもかなりデジナーな一角。観光客には賑わいを見せている。



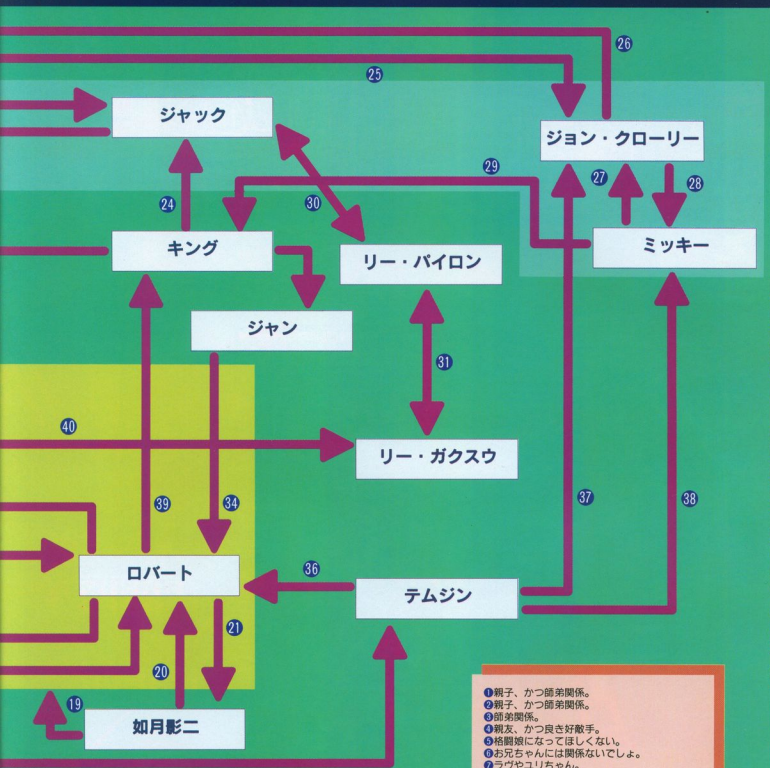
「レストラン・キール」

ポータタウン有数の高級レストラン。1年前までは美形のパンサー「キング」氏が女性に大受好評であったが、最近見かけないとのこと。



「空母シーグラフス」

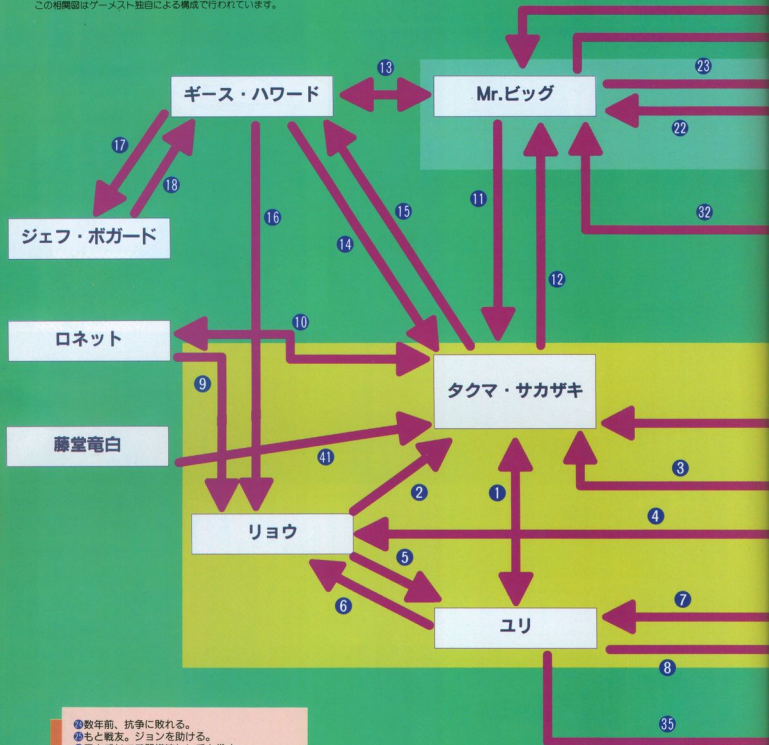
アメリカ海軍空母。海兵隊員たちが甲板の上マーシャルアリーにいそいそでいるのか、港からつかえる。



- ① 親子、かつ師弟関係。
- ② 親子、かつ師弟関係。
- ③ 師弟関係。
- ④ 親友、かつ良き好敵手。
- ⑤ 格闘壇になってほしくない。
- ⑥ お兄ちゃんには関係ないでしょ。
- ⑦ ラヴやユリちゃん。
- ⑧ ?
- ⑨ 金髪は母ゆすり。
- ⑩ 事故に見せかけて殺害される。
- ⑪ ユリを拉致して脅迫するが失敗。
- ⑫ 組織内は許さん。
- ⑬ 組織内で敵対。
- ⑭ スカウトするが失敗。
- ⑮ ただならぬ悪の香りをを感じる。
- ⑯ リョウウの腕を高く評価。
- ⑰ 邪魔者め。
- ⑱ 野望を砕くため闘う。
- ⑲ 極限流空手をつけ狙う。
- ⑳ なまりがひどい奴め。
- ㉑ TVの見過ぎや。
- ㉒ 力は負しているが完全服従はしていない。
- ㉓ 無能な部下め。

2 相関図

この相関図はゲームスト独自による構成で行われています。



- ①数年前、抗争に敗れる。
- ②もと戦友。ジョンを助ける。
- ③恩を感じて武器横流しに手を貸す。
- ④武器横流しに協力する。
- ⑤本格的に鍛えてやりたい教官の血がうすく。
- ⑥首に面識がある。
- ⑦サルをバカにする奴は許さん。
- ⑧師弟関係。
- ⑨ユリをビッグのもとから連れ出す。
- ⑩兄妹。
- ⑪医療費を出してもらう。
- ⑫キャラバハハハんな顔。
- ⑬かっこいいダスね。
- ⑭ナイスミドルダス。
- ⑮実はボクサーにならなかったダス。
- ⑯こっつ美人や。
- ⑰過去に試合をして、以後良き親友。
- ⑱サウスタウンまでしつこく追ってくる。

龍虎の拳

リュウ・サカザキ
ロバート・ガルシア
ユリ・サカザキ
タクマ・サカザキ
ジョン・クローリー
キング
如月影二
ジャック・ターナー
リー・バイロン
ミッキー・ロジャース
テムジン
Mr. ビッグ
ギース・ハワード



サウスタウンに集う
13人の猛者たち



リョウ・サカザキ

Ryo Sakazaki



龍虎の拳2

ステージ



音声合成



家の事はきっちりせんとなあ、
なんかもんくあるんか？



リョウ、やっとな。お龍ほどの男が
僕のライバルとは、はなかい。

エンディング



この勝利のホッホッ！
ヒョイヒョイおんかおー！

LOSE

WIN



リョウ・サカザキ Ryo Sakazaki

格闘スタイル：極限流空手

名前：リョウ・サカザキ

誕生日：8月2日

年齢：22歳

身長：179cm

体重：68kg

血液型：O型

出身地：日本

家族構成：タクマ・サカザキ(父)、ユリ・サカザキ(妹)

実物：拾ってきて自分でレストアしたバイクと、牧場の親父
さんから譲ってもらった馬(名前はまだない)

あなたのライバルは？：ロバート・ガルシア

最近気になること：どうもユリの叔が親父のところで何かをやってるよう
だが、心配だ

今大会参加について一言：この大会は極限流空手の存在を世間に応えるにはうっ
つけのチャンスだ。ロバートの叔もかなり腕を上げて
るらしいが、チャンプの座はこの俺がいただくぜ

開発内でのよび名：リョーサカ



● **返転足払い**
 対空技としてはかなり信頼できる技。距離近くなら威力は減らさず、威力が低くなる距離でも威力が半減する。威力が低くなる距離でも威力が半減する。威力が低くなる距離でも威力が半減する。

● **空中回旋蹴り**
 対空技としてはかなり信頼できる技。距離近くなら威力は減らさず、威力が低くなる距離でも威力が半減する。威力が低くなる距離でも威力が半減する。

● **回転足払い**
 いわゆる大足払い。リーチが長く、キケンセキがかかるので、回転大足払いキケンセキ飛燕流嵐などを攻めるのむとくに加えて、この対空技でも威力が半減する。

● **横蹴り**
 立石小キック。前作でも引き寄せや対空技として用いられていた。威力が低くなる距離でも威力が半減する。

● **返転足払い**
 近距離での立石大キック。通常技の種類が少なく、龍虎の連必の中とは異なり、キケンセキをかわすからの虎蹴りや別拳が連発技になる。そうだった龍虎では非常に役に立つ技のひとつだった。

● **龍蹴り**
 龍蹴り。威力が低くなる距離でも威力が半減する。

● **超龍拳**
 超龍拳で何発もパンチを繋いで出す。攻撃、殴り込み、固めいかに高く、上方角に打つた判定も強いので、地上戦だけでも対空とでも使える。

● **飛燕流嵐**
 水平キックが飛んでいく隙を水平に、前地に両足にも一足蹴りを入れる。ガードされてもダメージを軽減し、出撃のタイミングを間違えないのが、なんの心配もない。対空技が短くなるので、相手の目の前に着地してそのまま投げたほうが、対空とでも利用できる。

● **空中回旋蹴り**
 この名が示すとおり、空中から虎蹴りを撃つ。空中で、キケンセキ、威力がなくなる。とまるので使えない技になり、しつぽりの、足場はしない。

● **龍蹴り**
 手に拳を油、他方へ手を叩き出す。技のキケンセキが大きい。威力がなくなる。とまるので使えない技になり、しつぽりの、足場はしない。

● **返転足払い**
 相手の前にスライドして滑り込んで拳をぶら下ろして相手の上半身を下方に打つことで、体を崩し、片足を投げて放り投げる。



● **龍蹴り**
 龍蹴りとは比ぶものがない。いろいろな気合と強さを出して、打ち手もダメージを受ける。威力が半減する。

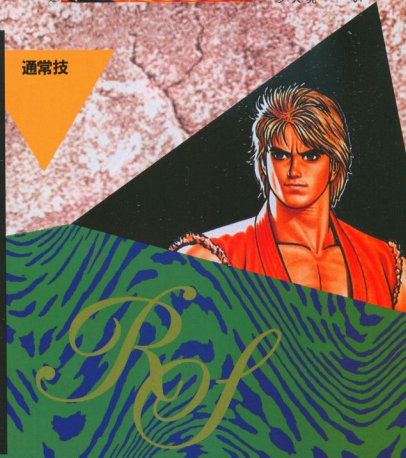
● **超龍拳**
 超龍拳とは比ぶものがない。いろいろな気合と強さを出して、打ち手もダメージを受ける。威力が半減する。



● **超龍拳**
 超龍拳とは比ぶものがない。いろいろな気合と強さを出して、打ち手もダメージを受ける。威力が半減する。

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳び正拳突き	しゃがんで正拳突き	左正拳	左正拳	弱ハチム
跳び右正拳突き	アッパー	右正拳突き	ボディブロー	強ハンチム
跳び蹴り	しゃがんで足払い	横蹴り	横蹴り	弱キック目
跳び回し蹴り	回転足払い	後ろ回し蹴り	外回し蹴り	強キック目

通常技



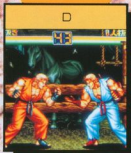
隠し必殺技

● 無敵状態

● 無敵状態
 受迫して立ち回す相手も止むまい
 めんてで複数のパンチや
 キックをたたき込み、最後は
 虎の爪でダメージをすばやく
 与える。この必殺技は、
 (A+C)

挑発

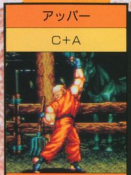
□



同時技

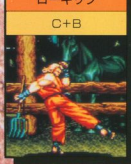
アッパー

C+A



ローキック

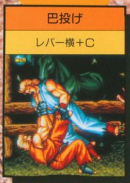
C+B



投げ技

巴投げ

レバー横+C



超必殺技

霸王翔吼拳

←↓↘+A



必殺技

極限流連舞拳	暫烈拳	空中虎煌拳(斜め下)	虎煌拳
↓↘+A	→↘+A	ジャンプ中に↓↘+A	↓↘+A
	虎咆	飛燕疾風脚	空中虎煌拳(横)
	→↓↘+A	↘+B	ジャンプ中に↓↘+B

隠し必殺技

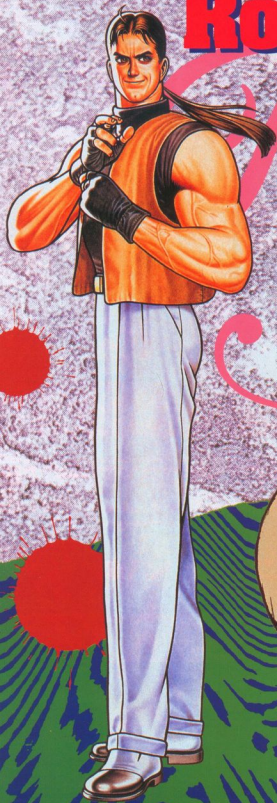
龍虎乱舞

↓↘↘↓↘+C



ロバート・ガルシア

Robert Garcia



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

龍撃拳	りゅうげきけん
幻影脚	げんえいきやく
飛燕疾風脚	ひえんしっふうきやく
霸王翔吼拳	はおうしょうこうけん
飛燕龍神脚	ひえんりゅうじんきやく
勝利の声	イエーツ!
パーフェクト勝利の声	まっ、ざっとこんなもんや
挑発	どないしたんや?

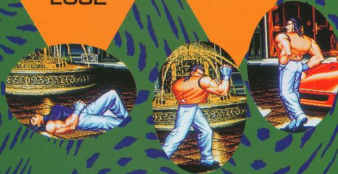


エンディング



LOSE

WIN



プロフィール

ロバート・ガルシア Robert Garcia

格闘スタイル: 極限流空手

名前: ロバート・ガルシア

誕生日: 12月25日

年齢: 22歳

身長: 180cm

体重: 85kg

血液型: AB型

出身地: イタリア

家族構成: アルバート・ガルシア(父)、シェリー・ガルシア(母)

宝物: 車のコレクション

あなたのライバルは?: リョウウに決まってるやろ!

最近気になること: いったいユリちゃんはわいのことどう思ってるんやろか? わいの燃えるようなこのハートを受け取ってくれ!

今大会参加について一言: 全国のロバートファンみんな、絶対わいが優勝したるからな。応援頼むで!

開発内でのよび名: ロバちゃん、ロバガル、ロバ

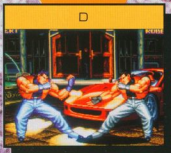
隠し必殺技

● 龍虎乱舞

嵐のパンチを繰り返すのを聞き逃さず、最後に龍牙を決めること
 が、必ずしも必要ではない。この乱舞
 舞の終るしきは、ガードで
 さいない点にある。キャンセル
 をかして使ったつもりならば、死
 活は「相手」が決め手だ。
 (C) L.A.N.

挑発

□



同時技

アッパー

C+A



ローキック

C+B



投げ技

首切り投げ

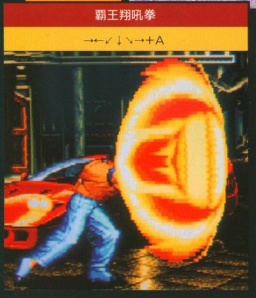
レバー横+C



超必殺技

霸王翔吼拳

→↘↘+A



必殺技

飛燕龍神脚

幻影脚

龍撃拳

ジャンプ中に↓↘+B

→↘+B

↓↘+A



極限流連舞拳

龍牙

飛燕疾風脚

↓↘+A

→↘+A

↘+B



隠し必殺技

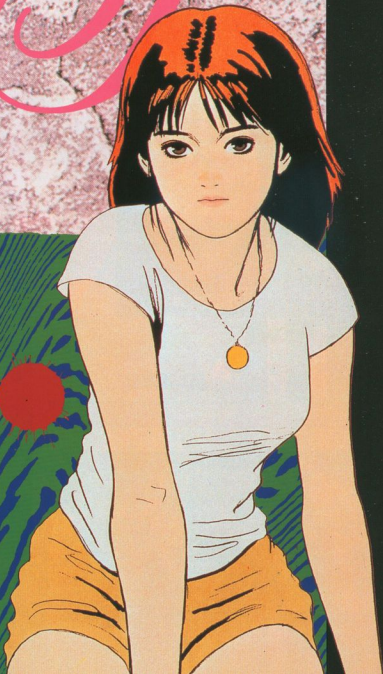
龍虎乱舞

↓↘↘+C



ユリ・サカザキ

Yuri Sakazaki



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

虎煌拳	こおうけん
百裂ピンタ	こんのお〜!
霸王崩吼拳	はおうしょうこうけ〜ん!
極限流碎波	サイファー!
飛燕鳳凰脚	ひえんほうおうきやく
雷煌拳	らいおうけん
勝利の声	ん?やようラッチ!
パーフェクト勝利の声	え?キヤーツ!もうっ、さいて〜!
挑発	こっち、こっち!
オープニングデモ用	やめて、お兄ちゃん!その人は、その人は私達の...



エンディング



プロフィール

ユリ・サカザキ Yuri Sakazaki

格闘スタイル：極限流空手(ただし彼女なりにアレンジされている)

名前：ユリ・サカザキ

誕生日：12月7日

年齢：18歳

身長：168cm

体重：50kg

スリーサイズ：B82・W56・H80

血液型：A型

出身地：日本

家族構成：タクマ・サカザキ(父)、リョウ・サカザキ(兄)

宝物：友達

あなたのライバルは?：お兄ちゃんどロボたさんかな?(笑)

最近気になること：そろそろ、素敵な彼氏がほしいなあ

今大会参加について一言：お父さん直伝の極限流空手は世界最強、その上かわい
くってとっても強いこの私が使うんだから、はっきり
言って向かうところ敵なしって感じかな(笑)。みんな、
応援よろしくね♡

開発内でのよび名：ユリ・サカ、トオルちゃん(由利 徹のこと?)、娘

WIN

LOSE



使える通常技

●要は上打パンチ

ユリの後の中心で2番目のフ
ーチの長さを打ち、判定がが
なり強く、相手の技をつぶす
に使える。

●しゃがみ蹴り

小足払い。連射可能ではし
やがみ小パンチの両方が上打
がここから大足につながるの
が大きい。

●しゃがみ足払い

大足払い。とにかく長く
早いのが、やらねばならぬと
つぶされたり、こぼされかけ
られたりすることも多い。こ
れにキャンセルをかけて、虎
留拳、ヒップアタック、目
使い、ガード、目を使えて
いく。

●エリカス・ソバット

ユリの強力な連続技の大半
は、ここから入る。めくみや
超底空襲(一キマリ)によっ
ては立ち回りで得意。も実
力だが、ボタンを押してい
て技が出るまでが長いのでボ
タンは早い。



この技は出してもガードしな
ければ相手は必死にガードし
てくる。

投げ技

●虎留拳

平肉の投げで両肩、肘に使
い過ぎない。重さで相手の
布をこして使っていくのが
得意。

必殺技

●虎留拳

平肉の投げで両肩、肘に使
い過ぎない。重さで相手の
布をこして使っていくのが
得意。

●龍巻

龍巻の対空技の中では最
強。こつこつ強いほど、攻
撃判定が出た瞬間、上半身無
しの活用し、

●目撃パンチ

タックルに近い。ガード
してない相手も強い必殺技
が、打たれると一切ダメージ
を与えられない。相手を手足
から奪い込むことも多い。足
の爪、狼狽爪なども使ってい
て、ヒップアタック、キ
ャンセルなどの攻撃に、し
ては通常技に大いに使えら
れる。



●ウイザイレート投げ

距離を長い、受け身なら
れや早く、投げた後にスチ
ャ、反撃を受けやすい。

●つなげし

空中投げ。両肩が広い。う
えに、受け身がされない。う
ろ超使える投げ。ヒップア
ーや、龍爪、はてはソバ
ット、目撃パンチまで使えら
れる。

超必殺技

●龍王翔撃拳

一はオレ、オレ、オレ、
のホイスターでも必殺技、た
か、美は龍巻流の中では、タ
クマに及びで出るのが早い
だ。その分打たれたダメージ
大きいので避けられないよう
に近距離でのキャンセルから使
っていく。

隠し必殺技

●飛燕蹴撃拳

高速で無敵のケリを叩き込
む。美に無敵の隠し必殺技。
目かしの強弱と同様。大足や
ロキックを飛ばせ、それに
キャンセルをかけ、起き上が
りに重なるように、中間距離
で突然出るのも効果的だ。飛
燕蹴撃拳は上半身、特に上方
投げの判定が強い。大半の突
撃技や急降下技に勝る。

(10000小)

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳び平手打ち	しゃがみ左正拳突き	左正拳突き	肘打ち	弱パンチ(A)
空中はたき落とし	起き上がりアッパー	突き上げパンチ	ボディブロー	強パンチ(A)
跳び横蹴り	しゃがみ蹴り	円振蹴り	円振蹴り	弱キック(B)
エレガンス・ソバット	しゃがみ足払い	ヒップアタック	膝蹴り	強キック(B)



挑発

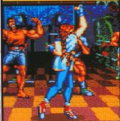
D



同時技

アッパー

C+A



踏み付け蹴り

C+B



投げ技

美・サイレント投げ

レバー横+C



いづな落とし

ジャンプ+C



超必殺技

霸王翔吼拳

←←↘↓↘→+A



必殺技

燕舞脚

↓↘→+B



百烈ピンタ

→→→+A



虎煌拳

↓↘→+A



雷煌拳

↓↘→+B



砕破

↓↘→+A



飛燕鳳凰脚

→→↘↓↘→+BC



隠し必殺技

タクマ・サカザキ

Takuma Sakazaki



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

虎壇拳	こおうけん
暫烈拳	ざんれつけん
飛燕疾風脚	ひえんしっぷうきゃく
翔風脚	しょうらんきゃく
霸王至高拳	はおうしこうけん
勝利の声	イヤーツ!
パーフェクト勝利の声	未熟者めが!
挑発	かかってこめか!



エンディング



プロフィール

タクマ・サカザキ Takuma Sakazaki

格闘スタイル：極限流空手

名前：タクマ・サカザキ

誕生日：2月4日

年齢：48歳

身長：180cm

体重：70kg

血液型：O型

出身地：日本

家族構成：リョウ・サカザキ(息子)、ユリ・サカザキ(娘)

宝物：2人の子供と、自分の門下生。そして極限流空手

あなたのライバルは？：自分自身

最近気になること：娘のユリに極限流空手を教えてはいるが、まさかこの大会に出場する気では？

今大会参加について一言：息子のリョウも参加するようだが、どれだけ成長したか楽しみだ

開発内でのよび名：オヤジ、タク・サカ

LOSE



WIN



使える通常技

●右正拳突き
リーチもあり、威力もあるが、キャンセルがかからないので、少々使いづらい。
ボーンラスターより体力減速の行は、この右正拳突きが役に立つ。

●ボディブロー
これといった使い道はないが、キャンセルをかきつけて無理難、翔乱闘を出せば連続技になる。

●回し蹴り
リーチがあり、キャンセルがかなりあるので、非難に使用しやすい技。対空、対口で戦って主導する。

●ローキック
リユウやロバートのより長く、攻撃判定も大きいため、先手を当てる際に出すとよく当たる。蹴れる、ガードは、むしろキャンセルをかけるには安全だ。



この右正拳突きは一回蹴りながら蹴る。

投げ技

●一本勝負

必殺技

これといった特別な投げ技ではないが、対口で戦ってはかなりの世話になる。受け身が多少、取りにくいような気のある持ち手だ。

●虎蹴り
オーソドックスな飛び道具系必殺技。リユウ、ロバートに比べ、モーションが速い。対口で口撃では何回も使う場面があるので、必ず出せるようにしよう。

●飛騨野郎闘
かなりのスピードでステップが早く、蹴り長し。ロバートに比べ、威力もかなりの強さがある。使いづらいくともある。しかし、対空技、超必殺技として使えるので、つけておかない技はない。

●雷裂拳
リユウの雷裂拳とよく似たように、相手を蹴り込み、ダメージを与えるのが、ガードされるに非常によく当たる。ただし、気力の減りが大きいので、ヘタに使うと、あんなに早くに気力がなくなってしまう。

●翔乱闘
突進させて、ダメージを奪ってほしい翔乱闘。



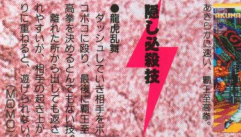
突進させて、ダメージを奪ってほしい翔乱闘。

超必殺技

●雷至高拳
リユウ、ロバートの動きを用い、軌道を破っていくが、モーションが速い。
対口で戦ってはハバカシまるので、気持ちのよめは、あまの便えない。もちよとした使いかたとしては、鬼持が、相手の手至高拳を打た。

●鬼神掌
コマンドが必殺技が、あまの便えない。もちよとした使いかたとしては、鬼持が、相手の手至高拳を打た。

●翔乱闘
タクマとしていさ相手を叩く。ゴロウに殴り、最後は空中で高さを決めると、空中に手を握れた所から出して、あまの便えない。相手の足もどりに当たる。



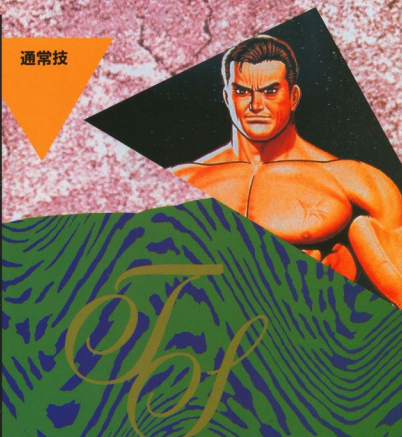
タクマとしていさ相手を叩く。ゴロウに殴り、最後は空中で高さを決めると、空中に手を握れた所から出して、あまの便えない。相手の足もどりに当たる。

隠し必殺技

●翔乱闘
タクマとしていさ相手を叩く。ゴロウに殴り、最後は空中で高さを決めると、空中に手を握れた所から出して、あまの便えない。相手の足もどりに当たる。

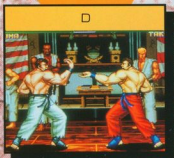
通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	弱パンチ(A)
跳び下段手刀打ち	しゃがみ正拳突き	左正拳突き	左正拳突き	弱パンチ(A)
跳び下段正拳	起き上がりアッパー	右正拳突き	ボディブロー	強キック(B)
跳び蹴り	しゃがみ足払い	横蹴り	横蹴り	弱キック(B)
跳び回り	しゃがみ足払い	回し蹴り	膝蹴り	強キック(B)
跳び回し蹴り	しゃがみ足払い	回し蹴り	膝蹴り	強キック(B)



挑発

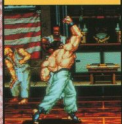
□



同時技

アッパー

C+A



ローキック

C+B



投げ技

一本背負い

レバー横+C



超必殺技

霸王至高拳

←→↘↙+A



必殺技

鬼神激

↓↘↙+A



暫烈拳

→←↘↙+A



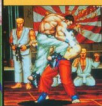
虎煌拳

↓↘↙+A



翔乱脚

→↘↙↘+B



飛燕疾風脚

↘↙+B



龍虎乱舞

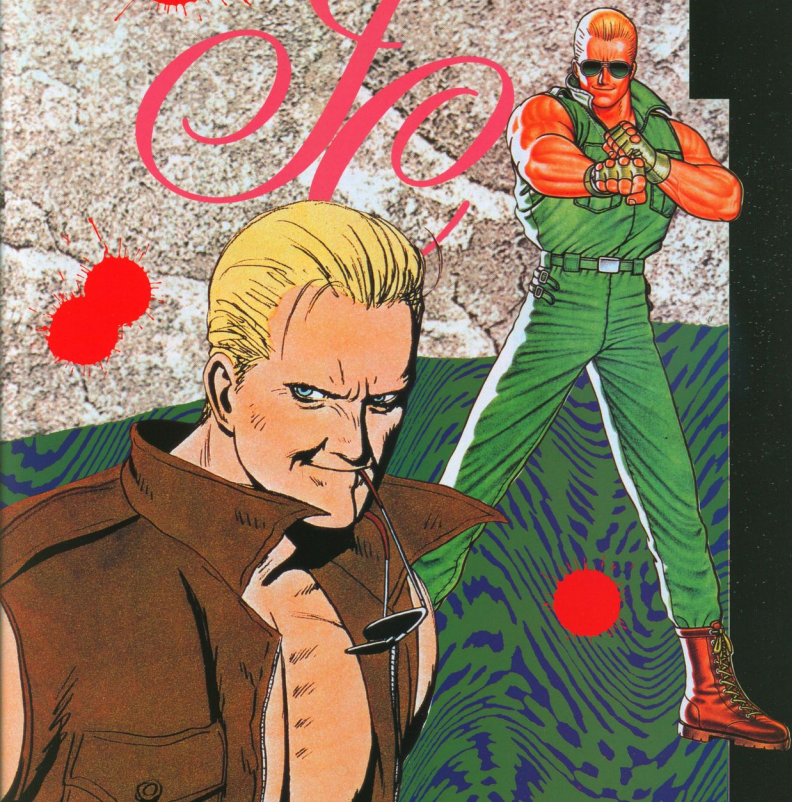
↓↘↙↘+AC



隠し必殺技

ジョン・クロリー

John Crawly



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

メガスマッシュ	メガスマッシュ
フライング・アタック	フライングアタック
アトミック・スマッシュ	アトミックスマッシュ
メガスマッシュャー	メガスマッシュャー
スパイラル・レッグボマー	レッグ・ボマー
勝利の声	フッ、口ほどにもない
パーフェクト勝利の声	フッ、ござかしい
挑発	余裕のある口調で「ヘイッ!かかってきな!」



エンディング



プロフィール

ジョン・クロリー John Crawley

格闘スタイル: マーシャルアーツ+オリジナル殺人術

名前: ジョン・クロリー

誕生日: 2月15日

年齢: 30歳

身長: 182cm

体重: 76kg

血液型: B型

出身地: アメリカ

家族構成: 詳細不明

宝物: 愛機「FIRE BOY」

あなたのライバルは? Mr. BIG

最近気になること: 特になし

今大会参加について一言: しばらく現役を離れていたのですが体力的に心配ですが、腕のほうは全く鈍っていないはずだ。「善い疾風」の実力をよく見ておくがいい

開発内でのよび名: ジョニー、ジョンクロ

LOSE



WIN



使える通常技

●足払い(強)

しゃがみ大キックの大足払い。リープ、判定面も広く使われている。通常技の主力兵器となるが、このキックはガードを打ってメガスマッシュ、オーバードライキックをガードしにくいといわれる。

●バック・スピニング・キック
遠距離の五五八八キック。判定が強いため、小孩の切れ目に使ってよく効果的。時々にもガードに使えたりする。

●バック・スピニング・ドリルキック
空中で出る大キック。ドリルキックで連続するのでも、一回のダメージはそれほど高くない。ガードには絶対出ない。戦場のスピンキック。



飛び蹴るような感じで連続して蹴る。ガードはできない。

投げ技

●投げ技は投げられない。投げ技はガードできない。

必殺技

投げるといった感じの投げ技で受けのタイミングはしっかりする。

●メガスマッシュ

かなづちの柄のある飛び道具。出るまでは遅いが、出した瞬間の威力は少し大きい。横に長いエネルギー弾で、攻撃判定範囲の大きさは分しかある。威力が高いからとて、巨砲である。

●フライングアタック
両腕をクロスさせて、半空のの姿勢からさきもみかくし回して相手の上半身を踏みこんでいく。上空を飛んでいく技なので、地面を踏んで一歩引くだけで非常に有効。

●スライディングホムロー
前作に比べてかなり必殺技。フライングアタックの足ハットと違い、相手に蹴り込まれたあとが、反動で下される。地上入力なので多いといわれる。

●オーバードライキック
前作同様、別な書はかまひ大きい。



前作同様、別な書はかまひ大きい。

超必殺技

●メガスマッシュ
かなり特殊な飛び道具。出た瞬間は威力は高くないが、しばらくは一定時間は威力に増える。しかも、空中に落ちると、その瞬間に威力が増える。足で踏むと、空中に落ちると、その瞬間に威力が増える。足で踏むと、空中に落ちると、その瞬間に威力が増える。

●フライングアタック
両腕をクロスさせて、半空のの姿勢からさきもみかくし回して相手の上半身を踏みこんでいく。上空を飛んでいく技なので、地面を踏んで一歩引くだけで非常に有効。

●スライディングホムロー
前作に比べてかなり必殺技。フライングアタックの足ハットと違い、相手に蹴り込まれたあとが、反動で下される。地上入力なので多いといわれる。



前作同様、別な書はかまひ大きい。

隠し必殺技

●メガスマッシュ
かなり特殊な飛び道具。出た瞬間は威力は高くないが、しばらくは一定時間は威力に増える。しかも、空中に落ちると、その瞬間に威力が増える。足で踏むと、空中に落ちると、その瞬間に威力が増える。

●フライングアタック
両腕をクロスさせて、半空のの姿勢からさきもみかくし回して相手の上半身を踏みこんでいく。上空を飛んでいく技なので、地面を踏んで一歩引くだけで非常に有効。

通常技

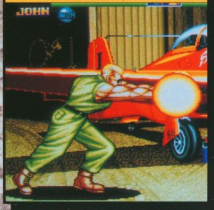


ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	弱パンチ(A)
跳びパンチ	しゃがみ左ストレート	左ストレート	左ストレート	強パンチ(A)
跳びパンチ(強)	しゃがみ裏拳	バック・スピニング	右フック	弱キック(B)
跳び蹴り	足払い	サイド・キック	サイド・キック	強キック(B)
スピニング	足払い	バック・スピニング	ハイキック	強キック(B)

超必殺技

メガスマッシュ

→→↓↘→+A



同時技

ボディブロー

C+A



ローキック

C+B



投げ技

ベア・キラー

レバー横+C



挑発

□



必殺技

スパイラルレッグホマー

↓↑+B



メガ・スマッシュ

↓↘→+A



オーバードライブキック

↓↘→+B



フライング・アタック

↓↘→+A



隠し必殺技

アトミックスマッシュ

→→↓↘→+CB



キング

King



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

ベノム・ストライク	ベノムストライク!
トルネードキック	トルネードキック!
サプライズ・ローズ	サプライズ・ローズ!
ダブル・ストライク	ダブル・ストライク!
トラップ・ショット	トラップ・ショット!
勝利の声	フンッ! 情けない
挑発	カモン、ベイビー!



これでユリの時のかりはかえしたぞ!



ジャン! おまえ、あるけるようになったのかい? どうして?

エンディング



はーちゃん、やくそくだよ。どこかへ帰のにつれてってよ。

プロフィール

キング King

格闘スタイル: ムエタイ

名前: 本名不明

誕生日: 4月8日

年齢: 22歳

身長: 175cm

体重: 58kg

血液型: A型

スリーサイズ: 86・56・85

出身地: フランス

家族構成: ジャン(弟)、その他不明

宝物: この美しい美貌かしら(笑)

あなたのライバルは? ライバルじゃないが、昔摺りのあるジャックだけは別す!

最近気になること: 誰か腕のいい医者を知っていたら私に教えてくれ。礼はたっぷりするよ

今大会参加について一言: 私ど当たった人は残念だけど、決して勝つことはできないよ。ぶざまな姿を見せたくないから早いご帰身な

開発内でのよび名: キンちゃん、ベノゾウ

LOSE

WIN



使える通常技

●空トラスト
立射小パンチ。主には空中で使われて、DPPや投げを誘発させるために使われる。弱攻撃には使えない。しかもあり、技自体のスリットも速い。

●スライディングキック
大空払いであるが、当たっても相手手が潰れてくれない。しかし倒れてくれないために通常格闘白狼の様な新たな使い方が見つかっている。

●ホムストライク
DPA攻撃のアシタ。対空でも使えるが、ホムストライクの体力攻撃の打の真にもダメージを耐えさせる有効な技ではない。

●ステップキック
空射と立射小パンチ。対空射として威力も高く、手なりの威力も高く、キックで蹴りもかまらなく、空中でも使えるが、ホムストライクのように何発も蹴りを繰り返す。対空技として使われるが、完全無敵というわけではなく、結構つぶされてしまうのが欠点。しゃがみ大パンチや大、小足払いがキッキングでトラップショットが連発技になる。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。



いっせいがたして蹴りを出す防御前蹴り。

投げ技

●バックバスター
相手の頭を打ち、及びかみかみ。

必殺技

●ベノムトライック
矢の様な超高速を足から撃ち出して攻撃する飛び道具。とにかく飛び道具が速いので、対戦にやられてメインの技となる。撃つ前後のスキが少ないというので、必殺技の存在を高く評価する。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

●トルネードキック
空中で水平に回転しながら連続して蹴りをたたきこむ。

必殺技

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。



空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

必殺技

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

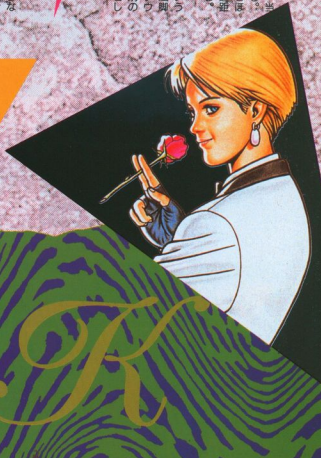
●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

●スライディングキック
空中で高く跳い上がり、相手の頭上をのけて蹴り降し、相手の頭を打ち、及びかみかみ。

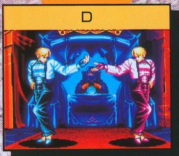
ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	弱パンチ(A)			
跳びパンチ	しゃがみパンチ	左ストレート	左ストレート		強パンチ(A)		
跳びパンチ(強)	アッパー	中段パンチ	よけ肘打ち			弱キック(B)	
跳び蹴り	しゃがみ蹴り	回転蹴り	防御前蹴り				強キック(B)
回転ひねり蹴り	スライディングキック	ステップキック	2段蹴り				

通常技



挑発

D



同時技

ボディブロー

C+A



ローキック

C+B



投げ技

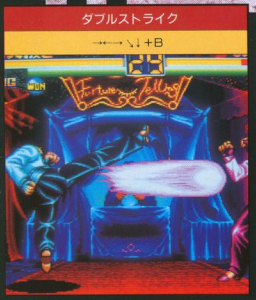
フックバスター

レバー横+C



ダブルストライク

←→ ↓+B



超必殺技

サプライズローズ

←→ ↓+BC



隠し必殺技

トラップショット

↓ ↑+B



ベノムストライク

↓ ←+B



猛襲脚

↓ ←+B



トルネードキック

← →+B



エイジ・キサラギ

Eiji Kisaragi





ステージ



音声合成

氣孔砲	きこうほう
流影陣	りゅうえいじん
霞み新り	かすみざり
新鉄波	ざんてつは
暫鉄増端拳	ざんてつとうろうけん
勝利の声	フッ、笑止!
挑発	かかってきな



エンディング



プロフィール

如月影二 Eiji Kisaragi

格闘スタイル：如月流忍術

名前：如月影二

誕生日：12月25日

年齢：26歳

身長：172cm

体重：70kg

血液型：B型

出身地：日本

家族構成：影に生きる忍びに家族など無用！（詳細は不明）

宝物：己が信じるこの拳よ

あなたのライバルは？：ライバルなどいない

最近気になること：世には我が拳を超えるものはまだ数多く存在すると聞く。我が拳を超えるものはすべて抹消せねば…

今大会参加について一言：極流流空手なる拳があると聞きはるばるやってきたが、我が拳をもってすればそのような愚かな事など闇に葬り去ってくれるわ

開発内でのよび名：忍者、影ちゃん

LOSE



WIN



使える通常技

影二は必殺技への格闘力が高いキキツだが、その補助として一部の通常技は使用する。これらの通常技の使い方を心得ていれば、Dリット、対人戦のJUMPも、試合を有利に進められるだろう。

●立ち大キック
遠距離立ち大キックの二段蹴りだ。主に相手を固めるためにガードさせる、という使い方をする。また相手が跳んできたときに早めに吐けば、対人戦では、この技が如月流連拳脚を連続で出し、相手を悪わづらつて、という使い方が有効だ。

●ローキック
非常に「チが臭い」。対人戦で多用する。この技に先行入力をする敵を出すという、出しあとの入力は大きいので注意しよう。



見た目のイメージ通り、立ちは大キック。

投げ技

●空中144度回転
空中144度回転の必殺技。対人戦で使用する場合は、

普通の地上投げた。投げたあと、のスクを考えるとそれほど性能のいい投げではない。見た目には八丁で格好しい。

必殺技

●流影脚
Dリット、対人戦のDリットで発生する万脚技。

利点は、出す前と出したあとのスクが非常に少なく、氣力の消費も少ないこと。飛び道具をはる連撃のものもなかった。

また、一部のキキツが目の前で大足払いを振った場合、この流影脚で斬ることができた。ただしある程度距離詰めが必要だ。

●突孔砲
相手を吹き飛ばすことができ、あたえのメーソンを倒すのに大きい。

主に対Dリット戦で使用する技で、使い続けてカスミの足にまで、連撃のガードさせておき、八丁をこの技で

●雷切斬り
影二のもっとも殺技のなかで、最大のリープを誇る技。この技は対人戦で活躍する。中間距離のどちらからでも、この技を出し、ローキックで先行入力から出すという効果的だ。

●破斬り
貴重な技で、あつた使い道がある。対Dリット戦の対空で、対キキツで、また、上投げから出し続けることで、この技が使える。

●大キック
一部のDリット戦の必殺技。対人戦で使用する場合は、

るのだ。
対人戦で使用する時は極力避けよう。



暴走必殺技。この技は、影二の

超必殺技

●斬破炎
手への超必殺技のなかで、一番の威力は高い。この技は、影二の必殺技だ。この技は、影二の必殺技だ。この技は、影二の必殺技だ。

影二の必殺技のなかで、最大のリープを誇る技。この技は対人戦で活躍する。中間距離のどちらからでも、この技を出し、ローキックで先行入力から出すという効果的だ。



影二の必殺技。この技は、影二の

通常技

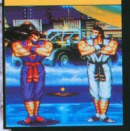
ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
斜め打ち	しゃがみ突き	水平打ち	水平打ち	間ハンチA
跳び斜め突き	しゃがみ上段水平打ち	回転打ち	中段打ち	強ハンチA
跳び蹴り	しゃがみキック	回転逆蹴り	回転逆蹴り	弱キックB
跳び二段蹴り	しゃがみ二段蹴り	コンビネーション蹴り	回転蹴り	強キックB

隠し必殺技

●特殊必殺技
 技の威力は、ほかの必殺技の威力と比べると判定面では弱く感じるが、出るまでのキャンセルが短いので、ローキックの立ちまわしから出すとかなり有効。
 (K.A.)

挑発

D



同時技

突き上げ打ち

C+A



逆蹴り

C+B



超必殺技

暫鉄波

↓↘↙↓↘↙+A



投げ技

空中一本背負い

レバー横+C



必殺技

隠し必殺技

暫鉄嵐拳

↘↓↘↙↓+BC



骨破斬り

→→+A



天馬脚

↘→+B



気孔砲

↓↘↙+A



如月流連拳脚

↓↘↙+B



霞み斬り

↓↘↙+A



流影陣

↓↓+A



ジャック・ターナー

Jack Turner





音声合成

ヘル・ダイビング	HELL DIVE!
ダイナマイト・リアート	DYNAMITE!
勝利の声	Waah, hah, hah, twerp.
パーフェクト勝利の声	Humph. No problem.



エンディング



プロフィール

ジャック・ターナー Jack Turner

格闘スタイル：オリジナル喧嘩教法

名前：ジャック・ターナー

誕生日：3月24日

年齢：27歳

身長：184cm

体重：138kg

血液型：O型

出身地：アメリカ

家族構成：詳細不明

宝物：グループの仲間と、バイク

あなたのライバルは？：ライバル？そんなものがあるなら、おめにかかりてえぜ！

最近気になること：最近街で新たなグループが好き放題やっているようだ。

ネオブラックキャッツの復活を早めねば

今大会参加について一言：かなり腕のたつ奴らが参加してるらしいからな。しかし、俺の射必殺技の前ではみんなひざまづくぞ

開発内でのよび名：ジャック様、ジャッキー、デブ

LOSE



WIN



使える通常技

●前蹴り
距離に関係なく出せるので、
距離がつかぬ相手には、相
手の突進する技をよどめある
ため重宝する。側面からのフ
レインシヨックバットにつな
げる。

●ジャンプキック
ジャンプ小キックのよう
に相手に跳び打ちのみの技
がベスト。高い位置で当てて
も反響させないし、空中同
士の打ち合いに有利な攻撃も
●体当たり

●波動力のないシールドに七
つては、せむしもつて利用
したいところ。攻撃力はあま
りないものの、スキなく反
撃されること。また、足元
は弱いのを注意しよう。

●立ち上がりキックは、バット
の判定が狂ったままにやせ
時間がかかる。じかにバット
を出してしまえばかなり強
く、近接技もかなり強。相手の
足元へ、移動した後にバット
を打つ。

近接技もかなり強。相手の
足元へ、移動した後にバット
を打つ。



●バーで相手を倒す。

投げ技

●ボテエカラム
投げ手を待たせて叩きつけ
る投げ技。この投げ叩きつ
けることで、一旦止まるよう
に感じるのでこの間に身をこ
りこめよう。

●空中投げ
知名度は高くないが、ジ
ャックは投げ投げができる。う
まく使えば、相手も自分も
ひやや低い位置にいる間うが
決めやすい。

●スパードロップキック
すべへが速い。また、バ
ット、腕で距離、そして脚
裏力とすべしものがある。
しかし、ガードされればス
キだらけ。狙いごとく有効
に思われる。

●スパードロップキック
すべへが速い。また、バ
ット、腕で距離、そして脚
裏力とすべしものがある。
しかし、ガードされればス
キだらけ。狙いごとく有効
に思われる。

すべへが速い。また、バ
ット、腕で距離、そして脚
裏力とすべしものがある。
しかし、ガードされればス
キだらけ。狙いごとく有効
に思われる。



●投げ技の威力を上げる。

超必殺技

●フレイシヨックバット
いわゆるつかみ技。威力が
口の状況でも相手もかむこ
とができる。しかし、その場
合は威力が弱くほとんどヌ
ー。ジは奪えられない。自分
の足元を上に、急ぎ足元を
使おう。

●タイマイドロップアート
タイマイドロップを完っ
しなかに受けていく。ジャ
ックバットと比べ、それ
れほど長い距離は走まない
らしく見えます。

●龍リッパアタック
対戦プレイヤーは最初が
ら強いことが可能。合計で
3回の攻撃判定を待つが、連
続でつながるのば、2回目と
3回目のダメージは、あんな
り強いです。次の出で、相手
を倒してしまいます。

対戦プレイヤーは最初が
ら強いことが可能。合計で
3回の攻撃判定を待つが、連
続でつながるのば、2回目と
3回目のダメージは、あんな
り強いです。次の出で、相手
を倒してしまいます。

対戦プレイヤーは最初が
ら強いことが可能。合計で
3回の攻撃判定を待つが、連
続でつながるのば、2回目と
3回目のダメージは、あんな
り強いです。次の出で、相手
を倒してしまいます。



●ジャックの超必殺技は、相手
の手を奪う。



通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	弱パンチ(A)
ジャンプアップアタック	しゃがみ左ジャブ	右ストレート	右ストレート	弱パンチ(A)
ジャンプエルボー	ES上がりヘッドバット	ラリアート	地獄突き	強パンチ(A)
ジャンプキック	しゃがみ足払い	前蹴り	前蹴り	弱キック(B)
ドロップキック	しゃがみ足払い	ジャイアントキック	ジャイアントキック	強キック(B)

隠し必殺技

●ヘルダイビング

シヤックの隠し必殺技は投げ技だ。ただ、投げの始めの部分は、相手を倒すための手段にすぎず、その後の自らの巨体を利用し、すり抜くところから×となる。体力を約75%減らす(カニ)。

挑発

D



アッパー

C+A



踏み付けキック

(近距離)C+B



体当たり

(遠距離)C+B



投げ技

ボテスラム

レバー横+C



空中投げ

ジャンプ+C



超必殺技

極ヒップアタック

←\ ↓↙←+B



同時技

ボンバードダンス

↓↙←+A



ブレインショックバット

→→+B



極ナックルパート

↓↙←+A



隠し必殺技

ヘルダイビング

→\ ↓↙←+A



必殺技

ダイナマイトリアート

→→+A



スーパードロップキック

↙↘+B



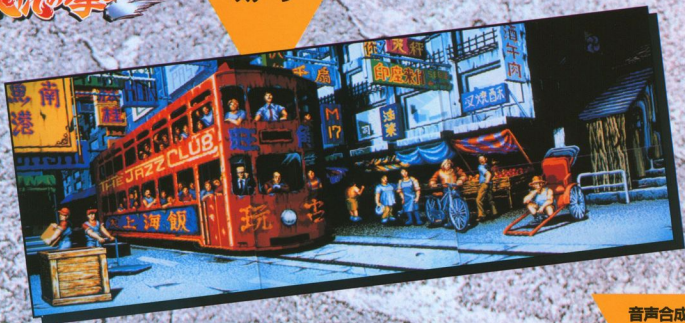
リー・パイロン

Lee Pai Long



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

華中飛猿虎	ヒョーツ
華中鷹爪激	ヒョーツ
鉄の爪攻撃	ヒョツヒョツヒョツヒョツ...
勝利の声	ヒョツヒョツヒョツ
パーフェクト勝利の声	フーツ
挑発	ヒョツヒョツヒョツ



よく、新報のかいほつにでも
とりかかるとう。



リー・パイロンが
さいきの新報発行！

エンディング



LOSE



WIN



プロフィール

リー・パイロン Lee Pai Long

格闘スタイル：中国拳法

名前：李 白竜

誕生日：1月7日

年齢：67歳

身長：171cm

体重：62kg

血液型：O型

出身地：台湾

家族構成：李 紅竜(妻)、李 青竜(息子：中国在住)

宝物：銀面・漢方の店

あなたのライバルは？：近くにできた新手のドラッグストアかろう？

最近気になること：店の近くに新手のドラッグストアができたらしいが、店の売上げに影響しなければいいがのう

今大会参加について一言：これを最後におはしは業道りに専念するつもりぢゃ。わしの最後の戦いを見よくとれよ。ヒョツヒョツヒョツ

開発内でのよび名：猿、じじい

使える通常技

●旋風爪
又しか大回りので音速で廻るのは早いですが、キャンセルがかかるので通常技として使うことができません。

●飛び回し蹴り
非常にスキが大きい、ガードされるものと扱われてしまってもあるが、対空薬として非常に優れている。対空薬である、お世辞言な。

●旋風脚
対空、対CPU戦で、リーのメイン武器となる技。一番リーの強みがある技なので、かなり重要な場面があると思う。

●大回し蹴り
普通に使う事も使い道はないが、対空薬として使った方がいいと思う。キースの飛翔回し蹴りと同じ。



大回し蹴り
キースの飛翔回し蹴りと同じで、この技は非常に強い。

投げ技

●投げ蹴り投げ
対CPU、対空では、ダメージ

必殺技

●空中鷹爪
かなりのスピードで、相手の頭上に襲いかかる技。

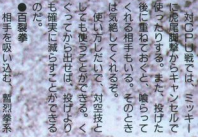
●飛び回し蹴り
対CPU戦では威力が大きく、空中で連続技から連打して出すと、よく当たってくる。対空でも、相手のスピンに入るとよく当たる。

●鉄の爪攻撃
ガードされると連続技を受けられなくなるので、あまり使えない技。

●対CPU戦では、ミッキーの飛翔回し蹴りからキャンセルして使えます。また、技打た後に重ねておくと、連続技になれる相手もいる。そのときは連続技として使う。

●投げ蹴り
使い方をしたいが、対空薬としても使った方がいい。くっつけてから出せば、投げより連続技から出すことができるのだ。

●回し蹴り
相手を殴り込む、連続技系の技。



空中鷹爪
かなりのスピードで、相手の頭上に襲いかかる技。



飛び回し蹴り
対CPU戦では威力が大きく、空中で連続技から連打して出すと、よく当たってくる。

超必殺技

●轟空鷹爪
見た目の爪攻撃だが、ダメージは大きい。

●鉄の爪
強いのので、相手の体力を削るのに使える。まあ、それくらいは強い技。

●轟空鷹爪
見た目の爪攻撃だが、ダメージは大きい。

●鉄の爪
強いのので、相手の体力を削るのに使える。まあ、それくらいは強い技。



轟空鷹爪
見た目の爪攻撃だが、ダメージは大きい。

隠し必殺技

●空中鷹爪
キースの飛翔回し蹴りと同じで、この技は非常に強い。

●飛び回し蹴り
非常にスキが大きい、ガードされるものと扱われてしまってもあるが、対空薬として非常に優れている。対空薬である、お世辞言な。

●旋風脚
対空、対CPU戦で、リーのメイン武器となる技。一番リーの強みがある技なので、かなり重要な場面があると思う。

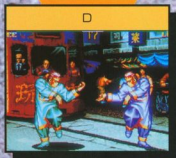
●大回し蹴り
普通に使う事も使い道はないが、対空薬として使った方がいいと思う。キースの飛翔回し蹴りと同じ。

通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	弱ハチ(A)
跳び左貫手	しゃがみ左貫手	貫手	貫手	
				強ハチ(A)
				弱キック(B)
				強キック(B)



挑発



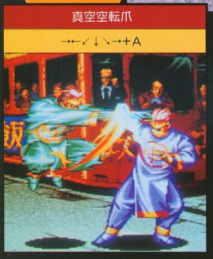
同時技



投げ技

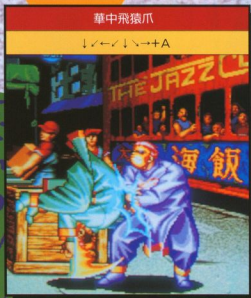


超必殺技



必殺技

隠し必殺技



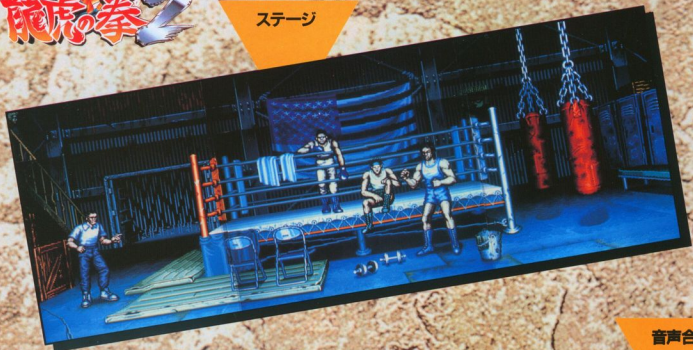
ミッキー・ロジャース

Mickey Rogers



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

バーニング・アッパー	BURNING UPPER!
ローリング・アッパー	ROLLING UPPER!
ラッシュ・ボンバー	BOMBER RUSH!
勝利の声	I'M No.1!
パーフェクト勝利の声	I AM THE CHAMPION!
挑発	COME ON, BABY!



なんとかチャンプにはなれたが、僕の真の目的はボクシング界の



ミッキー、よぉこへ試合だ！ついでにおまえにチャンスか獲って来たぞ

エンディング



よーしめでいいわ。甘んじつなるカムバックを決めてやるぜ！

プロフィール

ミッキー・ロジャース Mickey Rogers

格闘スタイル：ボクシング

名前：ミッキー・ロジャース

誕生日：8月16日

年齢：27歳

身長：189cm

体重：80kg

血液型：A型

出身地：アメリカ

家族構成：チャーリー・ロジャース(父)、ジェシカ・ロジャース(母)

宝飾：昔チャンプからもらったグローブ

あなたのライバルは？ 俺はチャンプだけ。チャンプにそんなもんあるかよ！

最近気になること 自分がいなくなってからのボクシング界の動き

今大会参加について一言 この大会を期に、俺はボクシングに戻るつもりだ。世界中のボクサーに言っておくが、再びリングに降り戻るまで、せいぜいトレーニングに励むこったな。(笑)

闘場内での呼び名：ミキ、ミキ男

LOSE



WIN



使える通常技

●立ちパンチ

1子があり、中間距離の牽制に使える。相手が抜いてきたところに2子投入し、相手の相手をにまわせることが出来る。

●ダウンアッパー

しゃがみパンチ。敵ある1子のいる技の中で、唯一1子が抜ける。

●強クック

強クックは、強クックで相手を倒す。強クックは、強クックで相手を倒す。強クックは、強クックで相手を倒す。

●ジャンプ

ジャンプは、ジャンプで相手を倒す。ジャンプは、ジャンプで相手を倒す。ジャンプは、ジャンプで相手を倒す。



この技は、強クックで相手を倒す。強クックは、強クックで相手を倒す。

投げ技

●つかみアッパー

つかみアッパーは、つかみアッパーで相手を倒す。つかみアッパーは、つかみアッパーで相手を倒す。

必殺技

●ローリングアッパー

ローリングアッパーは、ローリングアッパーで相手を倒す。ローリングアッパーは、ローリングアッパーで相手を倒す。

●ローリングアッパー

ローリングアッパーは、ローリングアッパーで相手を倒す。ローリングアッパーは、ローリングアッパーで相手を倒す。

●バックステップ

バックステップは、バックステップで相手を倒す。バックステップは、バックステップで相手を倒す。



この技は、バックステップで相手を倒す。バックステップは、バックステップで相手を倒す。

●クレイジーアッパー

クレイジーアッパーは、クレイジーアッパーで相手を倒す。クレイジーアッパーは、クレイジーアッパーで相手を倒す。

超必殺技

●フライングキック

フライングキックは、フライングキックで相手を倒す。フライングキックは、フライングキックで相手を倒す。

しかし、この技は、この技で相手を倒す。しかし、この技は、この技で相手を倒す。

この技は、この技で相手を倒す。この技は、この技で相手を倒す。この技は、この技で相手を倒す。



この技は、この技で相手を倒す。この技は、この技で相手を倒す。

隠し必殺技

●ラッシュパンチ

ラッシュパンチは、ラッシュパンチで相手を倒す。ラッシュパンチは、ラッシュパンチで相手を倒す。



この技は、ラッシュパンチで相手を倒す。ラッシュパンチは、ラッシュパンチで相手を倒す。

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
強右ローストレート	しゃがみ左ジャブ	左ストレート	左ストレート	弱パンチ(A)
強右ローストレート(強)	ダウンアッパー	左ストレート(強)	左フック	強パンチ(A)
強右ローストレート	しゃがみ右ストレート	右ストレート	右ストレート	弱キック(B)
強右ローストレート(強)	しゃがみ右ストレート	右ストレート(強)	右フック	強キック(B)

通常技



MR

挑発

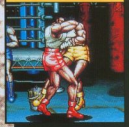
D



投げ技

つかみボディブロー

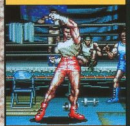
レバー横+C



同時技

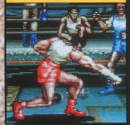
左アッパー

C+A



ローストレート

C+B



超必殺技

ブラネットゲイル

←→↓↘→+A



必殺技

コンビネーション1	チョッピングライト	バーニングアッパー
↓↘→+A	↓↘→+B	↓↘→+A
コンビネーション2	クレイジーアッパー	ローリングアッパー
↓↘→+Cの後A	↓↑+A	↓↘→+B

隠し必殺技

ラッシュボンバー

↘→↓+A



※ラッシュボンバーのコマンドはゲームストロークです。

テムジン

Temjin



ステージ



音声合成

蒙古気弾壁	きだんへきい〜
蒙古雷撃弾	らいげきだ〜ん
蒙古猛烈破砕弾	もうれつはさいだんダスー!
蒙古竜巻激	たつまきげきい〜
勝利の声	勝ちダス、勝ちダス、やったダスー
パーフェクト勝利の声	ウホホ、ウホホ、フーツ
挑発	ガハハハ八(相手を馬鹿にして笑う)



園長先生おはようございます。



おい、みんなみよよ！
園長先生のあたり、へんなあたり。

エンディング



園長先生へんなあたり、
へんなあたり、へんなあたり。

プロフィール

テムジン Temjin

格闘スタイル：モンゴル相撲

名前：テムジン

誕生日：5月10日

年齢：34歳

身長：150cm

体重：85kg

血液型：A型

出身地：モンゴル

家族構成：園の父ちゃんど母ちゃんダス

宝物：街の子供たちダス

あなたのライバルは？：わしの夢を壊す奴はみんなライバルダス

最近気になること：この街はとても荒んでいるダス。なにかほかに原因が

ありそうダスね

今大会参加について一言：わしはあまり暴力が好きダスが、子供たちのため絶対

に優勝するダスね

開発内でのよび名：テム、テムぞう、テムちゃん

LOSE

WIN



使える通常技

●蒙古蹴脚
立ち小キック、リーチが長く、くちも速い。相手を牽制し倒したり、倒ひき込みをけししたりできる。メイノの小技として使っていく。
●蒙古離落蹴
ジャンプ小キック。CDは短く、この技をガードすると、相手はダメージも受けていく。
●蒙古蹴脚
レバー前後どちらの方向にも出せる。しかも移動スピードが速い。素早く体勢を立ててしだいときはこれをつかう。



レバー前後どちらの方向にも出せる。しかも移動スピードが速い。素早く体勢を立ててしだいときはこれをつかう。

投げ技

●蒙古大離落蹴
跳び上がり、その半空中で逆手に振り回す。威力がかなり高く、投げ終わった後の立ち回りも早い。マスターレ

●モンコリアンスルー
テムジンの投げ技で、受け身を取られる可能性があるので使いたくはない。対CPUでは対CPUで攻略できる。
●ウーラ
レバーを斜め下に入れての投げ技。レバーはガード方向でもよいので、相手の倒ひき込み攻撃をガードした後に投げやすい。投げ身が取れないというところが最大利点。

必殺技

●蒙古電撃拳
相手に対して削りに使ったり、離脱時に溜めて入れることができるが、スキマが大きいので多用は禁物。
●蒙古気溜蹴
威力が多いとこに、対空手段として使えるが、威力が手薄い。またはまったくない。場合、気溜蹴が足元しかでないと注意。



威力が多いとこに、対空手段として使えるが、威力が手薄い。またはまったくない。場合、気溜蹴が足元しかでないと注意。

超必殺技

●蒙古烈波蹴脚
一旦レバーを出して相手にタックルしていく技。メインコンが小さく、素早いので、対戦の中では、出すだけでもかなりの効果がある。

隠し必殺技

●蒙古武人乱舞
出すのが難しい技だが、八ノ巻の下から回して回し、真下で止める。技が出やすい。威力は投げ技というところまで。威力はバグマン



出すのが難しい技だが、八ノ巻の下から回して回し、真下で止める。技が出やすい。威力は投げ技というところまで。威力はバグマン

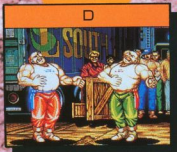
通常技

ジャンプ	しゃがみ	立ち (遠距離)	立ち (近距離)	
蒙古弁振拳	腹狙突拳	蒙古激拳	蒙古激拳	弱パンチ(A)
開脚弁振拳	足払い打ち	激突拳	爆砕脚	強パンチ(A)
蒙古膝落蹴	足払激	蒙古激脚	蒙古激脚	弱キック(B)
蒙古鎧馬脚蹴	開脚足払激	蒙古猛激脚	蒙古猛激脚	強キック(B)



挑発

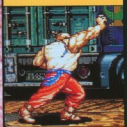
D



同時技

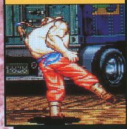
首狙突拳

C+A



回転払い蹴り

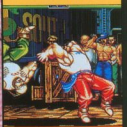
C+B



投げ技

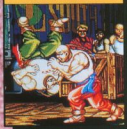
モンゴリアン・スルー

レバー横+C



ウーラ

レバー斜め下+C



超必殺技

蒙古猛烈破砕弾

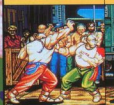
←→↘↓↘+A



必殺技

蒙古連撃拳

↓↙←+A



蒙古気弾壁

↓↘→+A



蒙古竜巻撃

←↙↓↘→+A



隠し必殺技

蒙古天武人乱舞

↓↙←→↓+AC



蒙古大車輪投げ

ニュートラル↘↘↘+B



蒙古雷撃弾

ニュートラル↘↘↘+A



ミスター・ビッグ

Mr. BIG



龍虎の拳2

ステージ



音声合成

ドラム・ショット	DRUM SHOT
スピニング・ランサー	SPINNING LANCER !
ハイボルテージ・ウェーブ	HIGH VOLTAGE WAVE !
ブラスター・ウェーブ	BLASTER WAVE !
グランド・ブラスター	BLASTER !
勝利の声	ハッハッハッハッ
挑発	Over so soon?



エンディング



プロフィール

Mr.ビッグ Mr. BIG

格闘スタイル：棒術

名前：本名不明

誕生日：7月4日

年齢：33歳

身長：187cm

体重：81kg

血液型：B型

出身地：不明

家族構成：詳細不明

宝物：街（サウス・タウン）のすべて

あなたのライバルは？：くだらんことを聞くな！

最近気になること：組織内で不穏な動きを見せている男がいるらしいが…
今大会参加について一言：ノーコメント

開発内でのよび名：ビッグ・ボク、ハゲ

LOSE



WIN



使える通常技

●棒振り上げ
●クロア攻撃。かなり早めに
出さないで相打りなことを
狙って、かなり強靭な対策技
になる。



↑この技は相手のガードを破るのに有効

●クロアファンターピア
□十口攻撃。正つたままに
下段攻撃できるの非常に重
要。少しかまぼこ(マッパウ)に
する。

●中段棒突き
連射はあまりまかないが
リリーチが長いのが特徴。正し
相手の突進技や飛び道具を避
すのに有効。

投げ技

●ハリワトスル

己の木の棒を持ち上げ、その
まま後に投げ捨てる。投げた
の後、間合いが離れてしま
うので、トメくらしが使えな
い。

必殺技

●クロアスティンク

棒をクロアして突進する入
風音が通員。出るまでの半
分は、かみかく技のスピードを上げ
てスエが、出した後のスキが
大きいので取返されやすい。
●ヒムショウ
棒をかまえて走っていき、
各周りを相手と本腰打ちにす
る技。気が通ると走る距離
が短くなる。うまく使えばシ
ャンクしている相手に当たる
ことも可能。

●バリンクワンサー

己の木の棒を一本にして、
一回一回返す技。攻撃距離
が長いので、倒れた相手に慣わ
るから、少し使えば通がまし
い。



↑相手のガードを破るのに有効



↑あまり使えない技

超必殺技

●フザクローエウ
日本形から通員を腹方に
放つ技。出るまではスピード充
電時間があり、相打りハレや
すいとの絶し、とまや回復
に使っていく。

隠し必殺技

●ライオンクスタピア

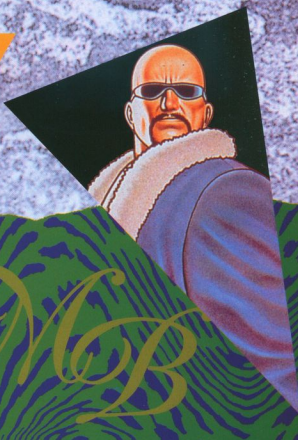
相手と棒を上げて乱れ打ち
する技。投げ技なので相手
と距離を詰めていないと使え
ない。投げ飛ばして入ってこ
ないで、使うと効果がたけ
減ってしまいます。
(松平さん)



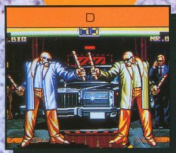
↑あまり使えない技

ジャンプ	しゃがみ	立ち(遠距離)	立ち(近距離)	
跳び下段突き	下段棒突き	中段棒突き	中段棒突き	弱パンチ(A)
ツインクエブショット	棒足払い	マシンガンスピア	マシンガンスピア	強パンチ(A)
跳び下段殴り	下段棒突き	中段棒殴り	中段棒殴り	弱キック(B)
ツインクエブショット	棒足払い	ミッドスイングショット	ネックショット	強キック(B)

通常技



挑発



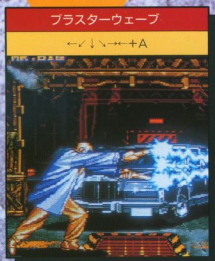
同時技



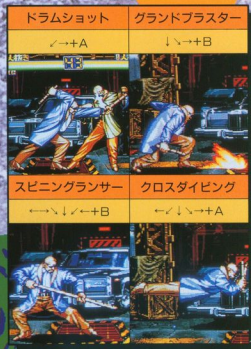
投げ技



超必殺技



必殺技



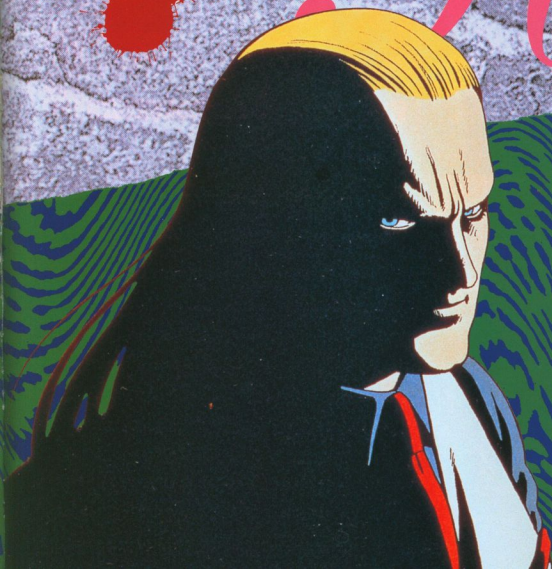
隠し必殺技



ギース・ハワード

Geese Howard

GH



ステージ



気合



音声合成

飛翔日輪斬	BUZZSAW!
勝利、パーフェクト勝利の声	DIE, YABO!
挑発	COME ON, YELLOW BELLY.

プロフィール

ギース・Howard Geese Howard

格闘スタイル：——
 名前：ギース・Howard
 誕生日：1月21日
 年齢：26歳
 身長：183cm
 体重：82kg
 血液型：B型
 出身地：アメリカ

※身長、体重は獣電伝説スペシャルのものです。

LOSE



WIN



半人半現る

通常技

「ササシタのクワンを殺せば自分は、
 真の組織の幹部であり、その
 大敵の「ゴッド」である
 人物になれる。その目的は
 「アハワード」だ。だから、
 「アハワード」を倒さなければ
 ならないのだ。」
 この野望を抱いて「ゴッド」の
 下で働いて、ついにその野望を
 果たすことに成功。

「私は必ずしも悪者だ。でも、



お会いしたいと申しております。
 私と加向道願えますか？

「私は必ずしも悪者だ。でも、



「私は必ずしも悪者だ。でも、



私の名はギース・・・
 ギース・ハワード

「私は必ずしも悪者だ。でも、

●この瞬間に限り、
 はく中絶絶を出してくる
 出し切り。
 一瞬、出陣準備中の車
 りを出したと知り、目
 目がある。自分自身
 いる。あんなに
 技としての判定も非に大
 さいので、へたに手を出すと
 さらされるのが多い。

●アップパー
 一瞬に倒して、ついでに、
 接近して「アハワード」を
 倒す目的を出して、
 をかき取るの意図がある。
 ●スライディングキック
 ギースの通常技のメイン武
 器か。このスライディングキ
 ックは、
 とどろかすまが、この通常
 を出して、手首が
 ないが、ヒール、キャンセ
 ルで飛躍し中断することも
 ある。

●スライディングキックは、
 スライディングキックが
 出さない。へたに
 手を出すと、ダメージを受け
 るので、ガードしよう。



「私は必ずしも悪者だ。でも、



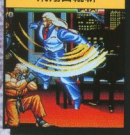
「私は必ずしも悪者だ。でも、



「私は必ずしも悪者だ。でも、

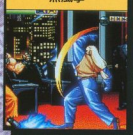
必殺技

飛翔日輪斬

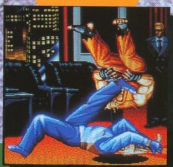


必殺技

烈風拳



投げ



挑発



必殺技

デッドリーレイブ



必殺技

エクスペロージョン・ボール



必殺技

●**風車**
地面を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

●**風車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

●**風車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。



●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

シャッフルして手を大きく振り、その発光で相手を眩惑。これからのギースのスーパー必殺技。

とにかく相手の顔の真ん中に必殺技をぶつけて、ダメージを溜めていく。

とにかく相手の顔の真ん中に必殺技をぶつけて、ダメージを溜めていく。

とにかく相手の顔の真ん中に必殺技をぶつけて、ダメージを溜めていく。



●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

しかしこの技はオートでやるのがおもしろい。そのスキを打つこともできる。だが、この技はガードする以外に防ぐ方法はあまりない。ほとんどの技が通るからである。

●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

ギース様 サウスタウン 乗っ取り計画 番外編

●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

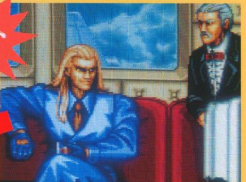
●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。



●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。



執事「ギース様、間もなく日本の領空に入ります。」
ギース「そうか、よかった。サウス・タウンの方はどうか？」
執事「はい、すべて計画どおりにことはこんでいるようです。ただ……」
ギース「ただ、どうした？いってみろ。」
執事「はい、ジェフ・ボガードの事についてですが……」
ギース「そうか、私がもどってくるまで彼の動きをマークしておけ。」
執事「お任せのままに。」
ギース「サウス・タウンがこの私のものどなるのも、もはや時間のもんだい。日本でさらなる悪行をつみ最悪の男となるこの私に、もはやおそれるものなどない。ハツハツハツハツ」

日本へ

倒れる？



●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

復活



●**飛車**
飛車を走る前衛攻撃を必殺技で押し通す。

春になってリニューアル 咲き誇れ!!

月2回刊になって、メスティーな奴らの
行動はますます活発になってるぞ〜!



待望の月2回刊



ゲームスト

格闘、アクション、シュー
ティング、パズル…etc.
古今東西のあらゆるゲーム
に挑戦し続けるゲームスト!
月2回刊で、攻略度2倍だ!!

15日、30日発売
定価500円(税込)

可愛さ ^{カケル} × 露出度 ^{カケル} × 色気 ^{イコール} = 強さ!!

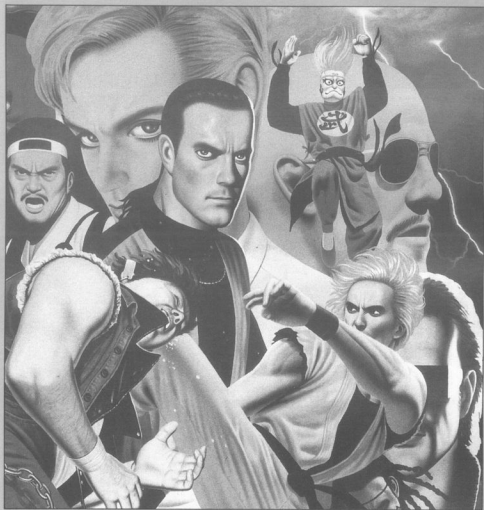
ゲームストビデオシリーズ

エンドルフィン出まくりの今日この頃、いかがお
過ごしでしょうか。さて、「ファイナルファイト」
にはじまったゲームストビデオも「龍虎の拳2」で
8本目を数えます。早いものですね。ゲームスト
ビデオのシリーズをとおしての特徴、それは至高
の攻略のあくなき探求。素晴らしいゲームがそこ
にある限り、魅せるプレイでサポートします。



攻略第1部

龍虎の拳



ゲーム紹介

リョウ・サカサキ/ロバート・ガルシア
キング/リー・パイロン
ジョン・クローリー/ミッキー・ロジャース
ジャック・ターナー/藤堂竜白
Mr.ビッグ/Mr.カラテ
龍虎の拳攻略





男の魅力爆発！ 龍虎の拳ゲーム紹介

すべてにおいて斬新な魅力にあふれたゲーム、龍虎の拳。さらわれた妹ユリを助けるため、極限流の奥義が今炸裂する！

石井せんじ

龍虎の拳登場

喧嘩の秋、龍虎は謎に解く本格格闘ゲームとして発売されたが、龍虎の拳である。

龍虎の拳と言えば、迫力あるスチーム・スチームアクトによるツインの魅力が思い浮かぶ。後にナムライズはリリッにも取り入れた。このスチーム、スチームアクトという素晴らしいシステムは、龍虎の拳で始められたのだ。

また、操作方法が詳しく説

明すが、気力・挑発システムを取り入れたのも斬新であった。他にはゲーム性が気力・挑発システムによって可能になっていて、さながら、同じのもさつられた妹ユリを助けるという、しっかりしたストーリーを感じさせるゲーム作りが多く、ファン心を捉えたのではないだろうか。キキはリリッ、ロバート以外、ロバートに使用しませんが、そのストーリー性が強く実感に響いたから運んでくることがよく表現されていると思う。すべにおいてあまにな

かっタイプの特長ゲーム、

それが龍虎の拳なのだ。

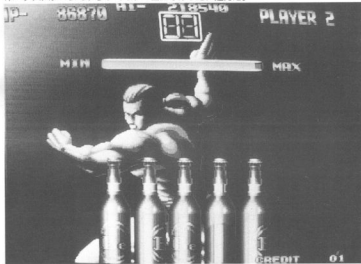
レバーの操作方法

8方向レバーで移動、ジャンプ、しゃみ、移動実行。また、重要なのが美少女レバーを2回入れることによって前方にも後ろにもツッシュできるのだ。ダッシュが自由にできることにより、よりゲーム内容が攻め defensive になっている。

ボタンの操作方法

龍虎の拳の操作方法は、特にボタンに特長の操作がある。Aボタンはパンチボタン、Bボタンはキックボタン、日本ボタンはバックボタンに設定されている。ここでは他の格闘ゲームと同じなのだが、龍

ボーナスステージも、今までのゲームになかったドボロだ。



また、空中でロボタンを押すと後ろ蹴りが出せる。三角ボタンで画面の端に近づいたらロボタンを押せば、後ろ蹴りが飛び出すことができる。その他、三角鍵の際中にレバーを上に入ると高跳、三角ボタンで下に入ると高跳、ロボタンは空中で回避を出すが可能だ。これは龍虎の拳と異なる。独特のシステムであると言える。

気力・挑発システムについて

龍虎の拳の最大の特色があり、独自の魅力的なシステムである。気力・挑発システムは、画面右上に表示された気力ゲージが減っていく。これにより、必殺技が連発しなくなっている。そのかわり、必殺技は文字通り必殺の威力をもつ。使えなくなれば、威力が強くなる。このうち爽快感を味わうことができる。

気力がなくなると、技が出



龍虎2ではなくなった、空中での後ろ蹴り。

既発の拳は龍虎の拳より、もっとも力強い。

龍虎の拳 キヤラクター紹介



RYO

**心優しい
無敵の龍**

極限空手の師範で、最強の格闘家と呼ばれた「タマ・サカキ」(左に持)。幼いころからタマから厳しい修行を授けられたが、氣運で心優しいリョウになってそれは、あまりにも優しく、辛いのもあった。

だが、父タマが消息を断つた後、幼い妹リョウを養うために身を投じたストリートファイターが幸いして、彼は肉体的にも精神的にも、見違えるほど大きく成長していくのだった。



「この拳の秘訣は、丹田の力。だが、奥に隠れた秘訣は、心だ。」

リョウ・サカザキ

**怒りの拳が
炸裂する!!**

龍虎の拳の主人公、門前のロバートとは実力伯していき、まだこのころは、一介のストリートファイター、あからだが、キンクンフンフンと炎を割ってその名をサウスタウンのリョウ・サカザキとして後の世に語りつがれてゆくほどの強者となる人物である。



「無茶な格闘家、龍虎の拳の中心人物、今、リョウ、心で闘う龍虎の拳だ。」

龍虎1、2、闘魂伝説、ケンとリョウの3作で最も人気も高い3人の格闘家。



ROBERT

**誇り高き
最強の虎**

イタリアの資産家アルバート・ガリアの一人息子として生まれ、裕を束とされ、何不自由ない生活を送っていたが、彼は、彼の誇られた生活がなにも苦痛であった、そのため自国を飛び出し、極限空手の師範タマ・サカザキのもとに弟子入りすることを決めた。

そして、その負けん気の強さから、人並み外れた上達の速さで、あっという間に「ロバート」に名を冠するようになった。

しかし、至上を目指せばそれに満足せず、独自の格闘術を確立するべく、単身で旅に出るのだった。

「もはや、彼の實力は絶頂的なものといえる。」「リョウ、ロバートと比べては、格闘技で實力を消費した。」



ロバート・ガリア

**華麗なる蹴り
が宙を舞う**

はなっぴらで金持地位は手に入っているが、せむじまざむじませず、あえてバラの道を行くという個性のある外人である。

ちなみにロバートの日本語が、古き昔のは、アルバートの父の先夫大蔵人だったかららしい。

また、秘かにリョウの妹、コリを想っている。その気持、古はリョウに負けない。無論、格闘技でも、まじり自負する。



闘王格闘家は重要な!!



リョウよりも打点が低いために相手に当てやすい、ロバートの幻影。



キング



リーパイロン

華麗なるムエタイ使い

5年前、突然サウタワンにやっつけてきたが、それまでの彼の過去を表すものは一切存在しない。そして彼も過去を話さない。

ただ、ナムがもたもたおえ上げられた肉体和強靱なバネ



その心には先を思いつく。彼は決して中絶を許さず、スライム。

から繰り出されるキックの切れ味と力はバ抜けたものがある。この華麗な蹴り技は、タイの名なムエタイチャンプから遺伝されたのではないかと噂する者もいる。

サウタワンに連れてきて闘もなじむ。ジャック・ターナーが奪い、ブラックキヤットと共に、強大な勢力を誇っていたある不良グループのシフトにひたすら乗っか



る。自慢の蹴り技で、ターナーたちを締め上げ、なんと自分自身がトップのア

マになってしまったのである。それ以来、彼は無法の限りを尽くしてはたが、たどりとつジャック、ターナーが存在が自慢で、激しく抗争を繰り返して来た。そして直接対決の日に、彼はジャックの怪力の前に惜しくも敗れてしまう

手を奪われた彼は、やむなく、ジャックのボス、Mr.ビッグの経営するレストラン、AMCOの用心棒を務めているが、決して、ジャックとの決闘がついたとは思っていない。

中国拳法の達人

幼少時代、リー・ガクスのという中国拳法の達人の門下に入り、磨き上げて習え入れられた。ガクスの共に台湾からアメリカに移住してきたため

幼いころから父であり師匠であるガクスから中国拳法を伝授され、6歳を超える多

も、流空手のクマ、サカサキと死闘を繰り広げたことがあらしいが、それ以上のことは一切、口にしていない。



この心には先を思いつく。彼は決して中絶を許さず、スライム。

未だその腕は衰えず現役で、サウタワン刑務所の主を務めている。

リー・パイロンが、なぜいとも奇妙な面をつけているのかは明らかではない。ただ、闘士と、ストーリータイプに明け暮れる毎日を送っているが、ある人物との闘いで顔面にひどい傷を負い、それ以来、彼は変わった面をつけているといわれている。

うっわーこれはキツッ。下段の爪をんなの女の尻にはばさるぞ、アハハハ。



この心には先を思いつく。彼は決して中絶を許さず、スライム。



この心には先を思いつく。彼は決して中絶を許さず、スライム。



ジョン・スローター



ミッキー・ロジャース

殺人マシンの異名

当時海軍大佐だった彼は、「新しい英魂の真名を持つ者は、このパイロットに、歴史において数々の成り果せぬ勇士であった。あの日、彼は決死の断した腕の突に敵艦沈没の攻撃を受け死に赴いた。しかし、沈没直前の瞬間、親友のジョーンが自ら身を犠牲し、彼に託すのであった。ジョーンは自ら負傷したものの、幸い一命をとりとめた。このため、逆シエラエスは、ジョーンを助けるために重大な秘密指令を無視したという事で、司令官から階級を大きく下げた。

さてしまった。その悲劇から、シエラエスは消滅してしまっただけで、ジョーンの前からも姿を消してしまっただけである。一方ジョーンは、パイロットとして致命的な目を負傷したことから機を置き、現在は海軍士官学校の教官を務めている。だが最近、彼が軍事訓練を横流しているのではな

いかという噂が形で囃かれています。また彼は、パイロットとしての腕もさることながら殺人マシンと呼ばれるほど武術も秀で、特にマーシャルアーツをよなく愛している。その腕を生かしてシエラエムに思返したいと思っているが、もまだ行方はずかぬくない。

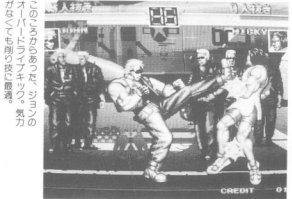
幻の世界チャンピオン

彼は、幼少ころから厳しい生活を余儀なくされ、カネの方まで来て見せつけられるまでです。

あるとき、街で開かれたボクシングの試合を初めて見た彼は、小さな拳を握りしめて強くなりたいと世界チャンピオンになつて大金を手に入

れるのだと心に思い、ジムに通つて費用を稼ぐため、必死に働いた。しかし数年後、街で出会ったジムのコーチとすする悪どい詐欺師に、必死にたまた大金を騙し取られたのである。そのときから彼のカネと、かそすへんこく考えよ、まますず断れ上らぬ。

その後彼は断切れず、ひとりでの地を転々とし、トリートワーカーを生業としながら自己流でボクシング



Johnの必殺技、クランク・オーバー・ドレッシング、スローアウェイの威力は驚天。

メガスマアージュIIやIIの気流のジョン。気力ゼロでも強力。

ミッキーには、パーニングアッパーとローリングアッパーの2種類があり、攻撃判定はどちらも強力。

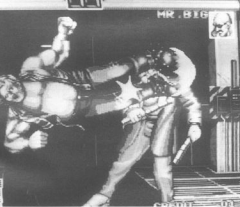
対ミッキーに必殺技のクランク・スマアージュ。威力は驚天。



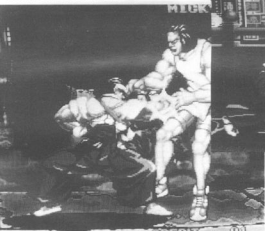
「ヒューム、パン!!」ジャックの既発。かなり強くなるぞ。



ジャックの技は、外寸とスキの大きい必殺技が多い。これも当たってはいるが...



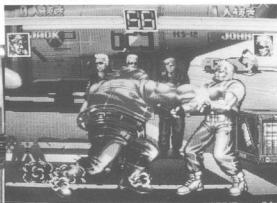
実は、対戦では強いほうだった部屋。寝れるともう止まらない。



彼の怪力には、ゆいごから数々の逸話がある。1P戦のとき、サカカスの前に倒されたものの、テレビで見たバロレス技を、一瞬にしてその胸を叩いてしまった、というエピソードはありながらも多々。

その怪力から、自分はこの世で一番強いと信じ、不良グループ「ブロッキャッツ」を結成。あらゆる犯罪に手を染め、自慢の怪力で傍若無人ぶりを発揮し、その名をサウスタウンに轟かせた。しかし、そんなジャックをサフスタウンの影の実力者Mr.ビッグが放つておけばすはなかった。手始めに、ジャックの手下たちの大半を大金で引き抜き、遂にはグループを解散させ、彼自身をも自分の傘下に出めようとしたのである。

種ナツフルパート。実は減りはバカにならないが...



熊を一撃で仕止める男

当初、ジャックはかたくなにこれを拒否したが、ビッグの絶大な支配力の前に自分の無力さを知り、その傘に入ることを選択するのだった。そしてそれはMr.ビッグの

悪事に加わり、悪件をやることになり、さらには日本も重要な生活を送っている。だが、いつの日かの怪力の拳を手にすることを、心に誓っていた。



ジャック・ターナー



藤堂竜白

日本古武術の伝承者

古来より伝わる、日本武術の伝承者である彼は、それを目指して奮闘し、自らを自己鍛錬の代り奮闘し続けている。

ないため、そしてその力を広げたい。世界に知しめたい。単身アメリカへ渡り、このサウスタウンの地にたてついたのである。しかし、その子孫のためには、己の古武術をほかに譲るべきではない。

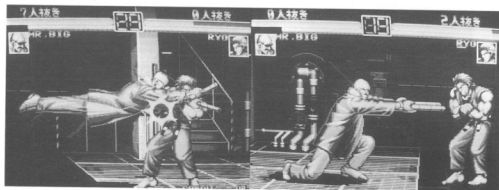
龍虎2では出番のない藤堂。人気だけは高かったのにねえ。

彼がアメリカに渡ったのは古武術のためだけでなく、タクマを追い、復讐するためだったのかもしれない。

彼はその昔、日本で古武術の道場を経営していたことがある。しかし、その繁栄は長く続かなかった。

ある日、権限流のタクマ、サカサキとの闘いに敗れ、それをきっかけに道場はすたれ、遂に道場を閉鎖するようになったのである。もしかすると、彼がアメリカに渡ったのは古武術のためだけでなく、タクマを追い、復讐するためだったのかもしれない。

礼に始まり礼に終わる。龍虎。これぞ、真の道。



フライングクロスアタックは素早い、気力を減らしてしゅがめば...

対戦でMr.ビッグまで来ないと彼を使うことはできない。



ビッグの対空技。彼は背が高いので、性能的に強いクラスに入る。

グランドブラスター。龍虎1ではビッグはジャンプできないという特異なキャラだった。

サウスタウンの影の実力者

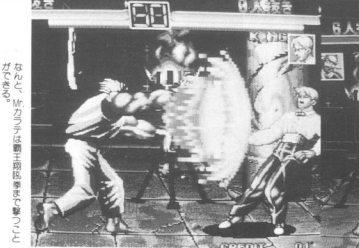
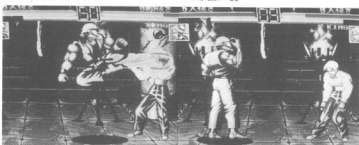
元陸軍特殊部隊大佐だったらしいが、その経歴の厚みからして、その経歴の厚みからして、その経歴の厚みからして...

僅されるストリートファイターの経元締め、金にもよる言わして運事の限りを尽くしているが、たひとつ、金をつんでも思い通りにならない、リヨウの対空技を覚えて、リ



なんと、リヨウ&ロバートよりスキの小さい飛燕疾風脚。

Mr.カラテの跳免。CPUはなかなか手強いぞ。



なんと、Mr.カラテは闘士階級から来ている

不敗の格闘家
格闘家
本人、年齢はもちろん、すべてが謎に包まれている。不敗の格闘家と呼ばれて過去に勝った者は一人として存在しない。また、互角に闘つてのとき大人物が入り込んでくるとい、彼の胸には、多分そのときの大きな傷が残されている。果たして不敗の伝説を破ることはできるのだろうか?!

ダッシュを使用した戦法はカラテの得意とするところ。一瞬のスキをついての制勝手だ



龍虎の拳 ストーリーモード パーフェクト攻略法

目指せ！全キャラパーフェクト。 練り上げたパターンで100万点は 目の前だ。

石井せんじ

めっていくことができる。
 虎煌拳の次に重要な技が立
 ち腐らぬ。これは対空技とし
 て強力で、空中で技を当てて
 は必ず転んでくれる。他に使
 う技といえは跳り降りや足払
 い、断罪拳くらいだ。これだ
 けの技を使えば、充分CPU
 を倒していくことができる。
 ただし、その分敵の性質を理
 解しない、逆に難しいゲー
 ムと言えても構はない。
 さて、それではストーリー
 の順に、出てくるキャラ別の
 究極パターン、虎煌パターンを
 紹介していこう。

挑発して気力 を減らせ!

龍虎の拳では、気力のあま
 ないことは必死技の威力が大
 幅に落ちる。それはCPUも同
 じだ。
 そのCPUの気力を減
 らせれば、CPUの気力が減
 らない。簡単に言うと、CPUの
 気力を減らすのがよい方法だ。
 しかし、挑発するスキが大き
 く、このスキに必死技を繰ら
 すのは意味がない。その代
 りに立ち腐らぬ、その代り
 手を高く上げて挑発する、気

虎煌拳で 攻めろ!

龍虎の拳の飛び道具、虎煌
 拳はとも威力が強い、間合
 を離して虎煌拳を出してい
 くパターンがかなり有効。
 そのため、虎煌拳を連発す
 る機会が多い。CPUは、虎煌
 拳の次に相手より早く倒れ
 なければならぬ。虎煌拳を
 出した後、CPUをそのまま押
 し放して倒す、倒れている
 CPUに必死の気力回復する
 技(Choke)が、CPUがボーン
 と倒れるまで、CPUの気力を減
 らすことができる。気力が減

虎煌拳の連打。これが基本だ。



藤堂竜白

間合いを離して虎煌拳を戦
 う。近寄りすぎたら、
 立ち回し(ボーン)を離し
 たときに対応する。でダウン
 させよう。

ジャック ターナー

気力を減らしスーパーバド
 ロップキックを誘うパターン
 と、虎煌拳をメインに使い近
 づいたら一氣に倒すパター
 ンの2つの方法がある。
 まず、スーパーバドロップキ
 ックを誘うパターンを紹介し
 よう。スターししたら少し
 やかん、スーパーバドロップ
 キックを誘う。スーパーバド
 ロップキックが来たら、しがら
 みパンチでダウンダウンを返
 そう。

スターバドロップキックが
 来ない場合は、ダッシュして
 近づいてくる。タックル
 ヌシてきたときは、必ずシャ
 ャンつけてくるのを立ち回り
 で落とす。落とすと、後ろ
 に間合いがあれば下に下がり、
 虎煌拳を一発撃ってジャック



そしてしゃがんで、スーパーバドロップキックを誘う。しゃがみパンチで返そう。

立ち回りの面では、必ず、
 立ち腐らぬを心がける。必ず、
 ジャックを倒す。CPUの気力
 行ってしまう。このとき、
 ジャックがタックルせず歩い
 てきてしまったら、すぐ後タ
 ックユシて間合いを離し、
 しゃがむ。気力があれば虎煌拳
 を出してしゃがみ。基本は、間



にガードさせてからしゃがむ。こうして再びスーパーバドロップキックを誘うのだ。

立ち腐らぬを心がけ、必ず、自分の虎煌拳を連打する。

パーバドロップキックがジャ
 ャンを誘うのだ。
 次に、虎煌拳パターンを紹介
 しよう。スターしたら
 レバーを左に入れて少しが
 つてから虎煌拳を撃つ。一歩
 後に下がるのがCPU。
 ジャックに当たってダウン
 したら、そのままダウンを解
 し放して間合をため、虎煌

バック気絶していた。すぐ回復して再戦しても大丈夫だった。一歩がたつと虎拳を撃つので、近寄られる立ちガードも、

立ガードしている。そのついで、足を前後突き出しながら滑ってくる敵を出してから、この隙をガードしたら、すぐ踏みこんで立ガードの手当てです。すると、次にたいていスライティングキックが来る。

スライティングを先読みにして、跳び蹴りを出すと、そして、そのままバーは上に入れ放しにして、上り蹴り、降り蹴りの空中と降り蹴りのツッシュをかけた。これのツッシュの威力は半分以上くなり、一気に勝つ。



立つたまま滑って蹴るキックが来たら...

スライティングキック



するとスライティングが来るので逃げ蹴りを当てよう。



蹴る爪は三角跳びで返る力。気があれば無敵だ。

リー・パイロン

スタート直後に立ちあとにガード、たいていジャンプしてへん。それを立蹴りして叩く。立ち上がりで虎拳をめりて、起き上がりで虎拳を返す。そのままスライティングが来る。それを回避して立ち上がりに再び虎拳を撃つ。これを繰り返す。

気がなくなったら、立ち上がった時、蹴りを受けてきた。ガードで受けよ。鉄の爪は気があれば無敵。幻撃で、なければ三角跳びで返す。この他、起き上がりに跳び蹴りから足払い、無敵時、霸王翔撃もよく使ってきた。蹴る爪は三角跳びで返る力。気があれば無敵だ。

キング

スタート直後、すぐ無敵拳を出して、二回スライティングを吸収して、一回スライティングを吸収したら、すぐ挑発を連打して、虎拳を一気にせり口まで返す。虎拳と降り蹴りから、無敵で滑ってきたあとすぐ下で再び無敵拳を出す。

キングの気がゼロになったら、虎拳を回避して虎拳を連打。近付かれしたらやみガードして、蹴らしたら立ち蹴りを出していい。



スライティングを回避して、虎拳を連打して、立ち蹴りを出していい。

ミッキー・ロジャース

法ど、虎拳を撃つパターンが足払いで追いつめていく方法。足払いパターンは、足払いを出しつつ画面奥に追いつめていく。画面奥に追いつめたら、足払いのりきり当たらない位置で足払いを通しければいい。ミッキーがジャンプしてきたら、あせすくって投げてください。

虎拳パターンは、スタート直後にしゃんかで待つ。跳

んで立ち上がり蹴りで滑し、すぐ挑発して虎拳を撃つ。その後は虎拳をためると、このときミッキーが近づくと足払いのりきり当たる。ミッキーが虎拳を撃つ。また挑発にはならない。虎拳を当てたあと、間合が離れていいたら挑発しても大丈夫。このミッキーの虎拳をスタートで必ず、虎拳をためるとする。この時、虎拳を当てていける。



スタート直後は少し下がって三角跳びの蹴りを当てる。



ミッキーが虎拳をため始めたら虎拳を返す。

ジョン・クロリー

虎拳を撃つのでなく、一気に飛ばしたほうがパフエクトは取りやすい。スタート直後、少し後に下がって高い三角跳びのパターンで、虎拳をためてい

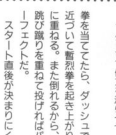


スタート直後は少し下がって三角跳びの蹴りを当てる。

をいれれる。をする。フライングアタックが来たら、そのまま空中で蹴り落とす。少し後に下がって起き上がりで虎拳を返す。スタート直後、すぐ無敵拳を出して、二回スライティングを吸収して、一回スライティングを吸収したら、すぐ挑発を連打して、虎拳を一気にせり口まで返す。虎拳と降り蹴りから、無敵で滑ってきたあとすぐ下で再び無敵拳を出す。



スタート直後にしゃんかで待つ。跳



ミッキーが虎拳をため始めたら虎拳を返す。

虎拳を撃つのでなく、一気に飛ばしたほうがパフエクトは取りやすい。スタート直後、少し後に下がって高い三角跳びのパターンで、虎拳をためてい



スタート直後は少し下がって三角跳びの蹴りを当てる。

Mr. ビック

まず、スタート直後にパターンを入れ放しにして、このときビッグが滑って来たから、空中で滑落する。そして後に下がって起き上りを虎拳で攻める。これを3回繰り返す。



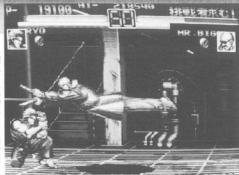
スタート直後にジャンプ蹴りを出す。ローバーの場合は前方ジャンプ蹴りでないと返せない。



倒れたら起き上がりで虎拳をめり込ませる。

3回繰り返す。虎拳を当てたあと、ビッグの気が黄色以上になったら画面の裏でしゃんか待つ。誘われて棒状跳んで来たから、かわして投げてください。虎拳を起き上りに撃つ。ビッグの気がなくなると、何もしずに立ちまます。ビッグが虎拳をため始めたら、

満タン近くまでためさせて、しゃがみ、誘われて跳んでくるから、誘われて跳んでくるので、氣力たためず、この状態です。

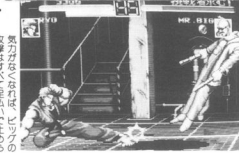


「スタート直後の誘ひ振り」が当たらない。少し遅く、下からつかむ。誘われて跳んできたら、投げでバスターにはめよう。

一番問題なのが、誘われてくる状態に「近づかれて」しまふ。結合が、こちらに氣力があれば、虎虎拳で間合を離し、しゃがんで誘えば、こちらの氣力が無い場合は、間合、フックししゃがんで戻す。

Mr.カラスは出ている。技を出さなければ必ず一瞬で下がる。このとき、微妙に間合が離れる。その一瞬を適さずしゃがむのだ。誘われる。誘われぬ。この間合、ここが、しゃがみ小ハチを出す。回転アタックが来たら、止めて止められる。ただし、小ハ

チのタイミングを少しも間違えぬ。多量に棒がまわってくるので、しゃがんで止まるのを待たない。



Mr.カラス

「スタート直後の誘ひ振り」が当たらない。少し遅く、下からつかむ。誘われて跳んできたら、投げでバスターにはめよう。

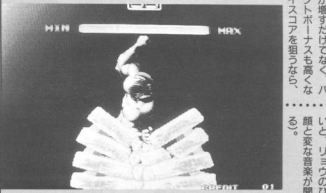
一番問題なのが、誘われてくる状態に「近づかれて」しまふ。結合が、こちらに氣力があれば、虎虎拳で間合を離し、しゃがんで誘えば、こちらの氣力が無い場合は、間合、フックししゃがんで戻す。

Mr.カラスは出ている。技を出さなければ必ず一瞬で下がる。このとき、微妙に間合が離れる。その一瞬を適さずしゃがむのだ。誘われる。誘われぬ。この間合、ここが、しゃがみ小ハチを出す。回転アタックが来たら、止めて止められる。ただし、小ハ

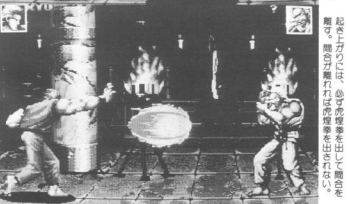
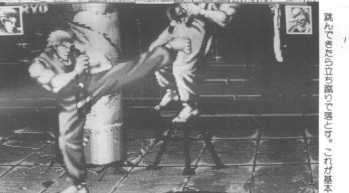
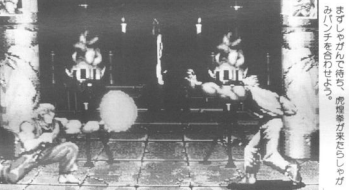
BONUS GAME

「同じ水柱割りを選ばないといけない。まったくボタンをたたかないと、リョウのびっくりした顔をな音楽が聞ける(笑)える。」

「絶対に必殺技」
「固定回数王翔吼拳を使うとOP画面で使えるようになる。ここが意味はないが、他の必殺技も出せる。魔虎乱舞は無理。」



レバー→←→↓↑→+属ボタンで必殺技「霸王翔吼拳」だ!!



攻略第2部

龍虎の拳2



対CPU攻略

対CPU基礎

リュウ・サカザキ

ロバート・ガルシア

ユリ・サカザキ

タクマ・サカザキ

ジョン・クロリー

キング

如月影二

ジャック・ターナー

リー・パイロン

ミッキー・ロジャース

テムジン

Mr.ビッグ

対戦攻略

リュウ・サカザキ/ロバート・ガルシア

ユリ・サカザキ/タクマ・サカザキ

ジョン・クロリー/キング

如月影二/ジャック・ターナー

リー・パイロン/ミッキー・ロジャース

テムジン/Mr.ビッグ



探してみれば、これが意外にあるもんだ。

龍虎の拳2

連続技・連係技の書

ゲームの性格上、連続技という概念はそれほど強いものではないが、確かに存在する。それに加え、有効なコンビネーションもかなりあるぞ。しかと見るべし。

このゲームの中では、リョウ、ロバート、タクマの3人には比較的多くの連続技がある。まずは、この3人を中心とみていこう。

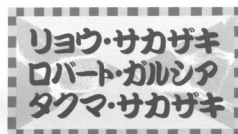
リョウ・サカザキ ロバート・ガルシア タクマ・サカザキ

立ちはアッパー！ 暫烈拳 (幻影飛翔乱撃)
龍も有効と思われのちが、立ちはアッパーには距離感の大ハンチ(△)のこと。むしろは連続技の基本ともいえる通常技である。リョウやタクマは安心して使えるのだが、ロバートの幻影に限っては、攻撃判定が出るまでの時間が長いため、入らないうちが、よく使われないほうが無難。

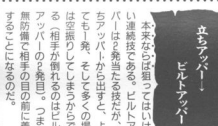
またリョウに関しては、アッパーの前にシヤブ(小ハンチ)を下投加えた3段攻撃が可能だ。入力操作が少し難しくなる上、シヤブが入ったからといってダメージ量が大きく変わるわけでもないためや自己満足的なものとはいえ、さすがに、余裕があれば狙ってほしい。

立ちはアッパー！ 暫烈拳 (幻影飛翔乱撃)
本来ならば狙ってはいけない連続技である。ビルトアップバーは発動した時点で、立ちアッパーから出すと、よくても1発、そして多くの場合は空振りしてしまうからである(相手が倒れるのはビルトアップの発動時)。つまり、無防備で相手の目の前に連続技をぶつけることになるのだ。

立ちはアッパー！ ビルトアップ
おおー2段だぜい。この連続技はちょっとしたものだ。



アッパー、そして



まず大ハンチ。すぐにコマンド入力してやろう。

何らかの通常技、蹴り蹴舞
いわゆるキャンセル乱舞である。これはかなりひどい。通常技はガードされたてまかなわなければならない(大系統の技ならほぼ自動的に入る)。特に大足払いからキャンセルする人、大足を当てた場合、相手の動きをさらに遅くしてやることができたため回避不能。とにかく超強力だ。

立ちはアッパー！ ビルトアップ
なぜかこのゲームでは、1P側が2P側に攻撃したときよりも、2P側が1P側に攻撃したときのほうが連続技が入りやすいのである。ゆえに自分か2P側でリョウかロバートを使うときはとにかくこの連続技を、それにしてしまえばいいのだ。



しかし2P側(いる側でなくコマンド)ならばきちんと入る。歴だ。



ビルトアップ…あれ？スカってしまう。

このほかにも、立アッパーからコマンド連続技(コンボネーション)も一部連続技になる。とどの一撃に使うつもりでもない。なお、気がしない状態だと、サムライのように通常技キャンセル連続技が可能になる。特にタクマのアッパーアッパー(大キック(翔乱闘)が強力。



大足払いヒット中！つまり自動的にビルトアップも発生。

スリ サカザキ

ジャンプ大キック！
百裂ビシタ

。強さはいくらも強力。ジャンプ大キックは引つけて出てくる、めくりや、超低速大キック（「古ガド」不可）から入れるのも得意だ。このタイプのコンボ入りは空中中がすましの数倍。

ジャンプ大キック！
小足払い×1〜3
大足払、

お手軽かつ超強打。大キックは引きつけて出てくる。小足払いの回数は普通だったが、相手との距離がよくなった場合は相手側でもおなじ小足払いでたら大足払いもこのことを憶えておいて損はない。

ジャンプ大キック！
立ち大パンチキック
（七ル）百裂ビシタ

決まるのはジャンプコンボ1のめだが、決まれば体力の半分近くを奪い、必ず気絶させる（これが得意）。必ず気絶させるも可能。ジャンプ大キックはめくりで、なおかつ超低速で当りなければならぬ（バ）のストームコンボの画面一瞬

くらの間合いから跳び込みジャンプが頂点を過ぎたらこの間合にBボタンを押し、この「えい」が聞こえたら



ここで！ここでBボタンを押すのだ！



この時点で既にAボタンは押されている。

Bボタンを離し、即Aボタン、これで着地と同時に相手に大パンチが出るのでキャンセルして百裂ビシタ。



このコンボは、Bボタンを離す。ジャンプコンボで

失敗しても、たいていジャンプ大キック、百裂ビシタは入るの順にバ）の（B）

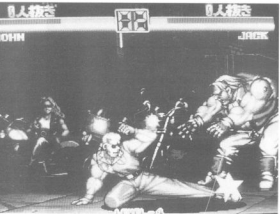
ジョン クローリー

ジャンプ小キック！
大足払い、

技がなかなか鋭いジョン。このコンボは貴重な連



は打撃のみは小キックの、打撃はかなりの威力だ。



態勢後、すぐ大足払い。攻撃力は申し分程度だ。

続技だ。攻撃力はないものの、相手を転がすことができればこの勢いがあがる。

ジョンは連続技がほとんどないのだが、コンボ連続技のオーバードライブキックが使えるのでそのタイプにはならな



とにかくオーバードライブでガンコン押しはこう！



大足払いオーバードライブで1セットが基本。

いと思う。気力がなくて出せないので、バシバシ使いたいコンボは

キング

ジャンプ大キック！
小足払い（キーンセル）
トラップシヨット

ジャンプ大キックは思いっきり低く当ること。ジャンプ大キックから小足払いにつなぐのが難しい。要練習。



このコンボは低く当るコンボだ。

スライディングキックセル
立ち大キック（キヤセル）
立ち大キック

通常技はキーンセルをかけた通常技に比べてのがポイント。気力が入るとはつきりトラップシヨットのコンボに入力して、通常技の立ち振りになることを利用する。具体的には、スライディングキーンセルトラップシヨットを仕出すつもりでコンボに入

かすればよい。するとスライディングキーンセルにして立ち振りになるが、即座に同じことでも繰り返す。立ち振りから立戻りかつかう。気絶から連続技になつてしまふ恐ろしい連続技だ。



また、スライディングキーンセルのコンボは、バシバシ使いたいコンボだ。



ま、立ち大キックのコンボは、立ち大キックのコンボだ。

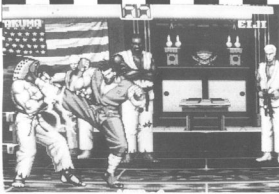
実用的なものには、しゃがみ大パンチトラップシヨット、しゃがみ大パンチトラップシヨット、しゃがみ大パンチトラップシヨット、しゃがみ大パンチトラップシヨット

如月影二

ほかのキャラ同様、影二にも「これだ」という連続技がない。ただし手を押さえこむはならぬ。それならいいものかといへば、

**遠距離立ち大キック！
如月流星拳**

たいしたダメージはあたえられないが、相手からみれば、いったいいつまで続くんだ！と思いつくくらい、長くまきさらし連続技だ。反撃を受けづらいという点でも、バカ力ではならない技といえる。



このようにこれが連続技なのだ

**近距離立ち大パンチ！
流星拳**

流星拳のかわりに新技があまり斬りでもない。これも相手が反撃しようとするところ、丁寧。



流星拳が出るの相手も早いからい

**ローキック→斬流波OF
ローキック→乱れ蹴**

これは相手の判断がよいと反撃を受け危険がある。



ローキックの連続技は、ローキックの連続技である

ローキックの連続技は、ローキックの連続技である。ローキックの連続技は、ローキックの連続技である。

ジャックターナー

立ち大キック(全キャンセル)→スーパードロップキック小

ジャックの連続技は、基本技から基本技に続くものもよく、小パンチから小パンチなど、小パンチの連続技がないからい



まぜ用意してへと。



ジャックターナー

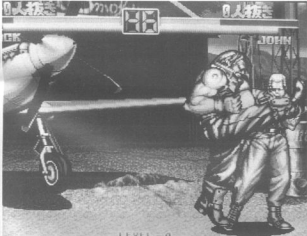
しかもこの技は、画面端でしか入れることできないので、使う場所を控えてしまおう。しかしこんなに使いつらい技



ねっマサこいでしょ。

でも威力の方はローキックのチャンスがあれはばつて受ける価値はあるぞ。

(MAN)



いっせーの。

リーパイロン

はつきりあって、リーパイロンにはほとんど連続技はない。よって、連続技のほうは連続技のほうが多くなってしまうが、勘弁してほしい。

**しゃがみ大パンチ！
鉄の爪**

入れるのは、かなり難しいが、一応連続技になる。が、失敗して鉄の爪をガードされる反撃されるので、注意しよう。

**立ち大パンチ！
百裂拳**

一番重要な連続技。簡単な上、かなり遅い。ただ、気流した相手などのほかには、入れるチャンスがない。



百裂拳で殴り込む！これゲーム。

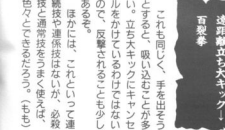
連続技ではなく、連係技。連係技の後に手を引っ張ると、よくなる。

このときは気力がないほうが、やりやすいかもしれない。



このように、連続技の百裂拳は、手を引っ張ると、よくなる。

連続技や連係技はないが、必殺技や通常技はうまく使えば、使ったほうがいいからい



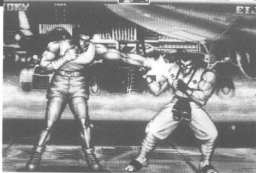
腹中腹爪で殴める。手を出せば当たるよー。

ミッキー・ロジャース

残念ながらミッキーにはこれといった連続技はない。そのかわり、狙った価値がある技を紹介しよう。

立ちシナプス×2 クリンチ

ミッキーの「駆る」技のひびく、クリンチを絡めた技。立ちシナプス発は、連続入



立ちシナプス×2は、駆るの連続技で入心。

立ちシナプス発→ローリングクワッパを何度か撃つてから連続すれば、決まる確率は高いたろう。ダッシュから突然出してほしいが、決まる確率は低いた

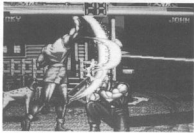
テムジン



裏技をついてダッシュ!!

跳び込み大パンチ しゃがみ大パンチ バーニング

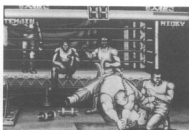
手放さそえないが、最も優秀な相手を選ぶことができるので、利用価値がある。(トウイ)



バーニングのローリングから始める(左)が、(右)の。

ジャンプ大パンチ しゃがみ小パンチ

打点をかなり低く低くしなくてはならないが、2段が入る



からの低めのトウイ!!

なぜか、しゃがみ小パンチの後、次の小技に繋がらないが参考までに。



しゃがみ小パンチは、トウイ。

Mr. ビッグ

マシンガンピアス(立ち大パンチ→ドフラッシュ)

近距離でマシンガンピアスを叩き、キヤッセルをかけたドラムショット。マシンガンピアスを近距離で当てなければならぬが、実用度は低い。3段にはならないが、クロスタンド(10)(10)→ドラムショットのほうが狙いやすい。(Mr.ビッグの10日攻撃は当てても相手は倒れない)と知らずに、ドラムショットをガードされると、3発目まで入ると、ガード相手は倒れる。上へ、ガードさせてしまえばマシンガンピアスでは、ほぼ倒る理にかならない。

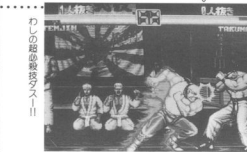


こうならぬように注意。

クロスタンドピアス(10)10攻撃→ドラムショット
この技の相点は、クロスタンドピアスが当たるが、ガードされようがおかまじいからマシンガンピアスをきられる10日。
逆に今度は、マシンガンピアスを叩き、キヤッセルで出さない、間合いが崩れて空振りしてしまう。

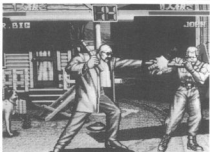


わしの投げたス!!



わしの絶頂技ス!!

この技は、超必殺技の大きな附りから必殺技の投げたこと価値が威力の高いもの。画面中でしか入らない上、使うチャンスも少ない。これを素直に使ってる人がいたらかなりの強者だろう。(MAN)



近距離でマシンガンピアスを叩き、キヤッセルをかけたドラムショット。マシンガンピアスを近距離で当てなければならぬが、実用度は低い。3段にはならないが、クロスタンド(10)(10)→ドラムショットのほうが狙いやすい。(Mr.ビッグの10日攻撃は当てても相手は倒れない)と知らずに、ドラムショットをガードされると、3発目まで入ると、ガード相手は倒れる。上へ、ガードさせてしまえばマシンガンピアスでは、ほぼ倒る理にかならない。



これをガードさせてしまえば。

Mr.ビッグの場合、連続技を狙うつもりなら、いかにしてマシンガンピアスにたいてほしいが、かまじいなら倒れる。(トウイ)

龍虎の拳2 対CPU戦 攻略の基本

CPU戦を戦う前に、もう一度基本をチェック。新しい発見があればクリアはもうすぐだ！

石井せんじ

龍虎のCPU戦の基本方針は、大々分けてみた。一つは、各キャラの持っている固有の必殺技を使い、強引に一方的に攻め切ってしまう方法。もう一つは、CPUの動きのアルゴリズムを読み、ジャンプなどを誘って返り技で戦っていく戦法だ。

基本の1 必殺戦法をマスターせよ！

せっかく12人いるキャラの中から選んでいるのだから、そのキャラの特性を知らないという意味がない。キャラによって、対CPUでも強い必殺技がいくつかある。CPUは強い必殺技は使っていない単に出ているだけで倒れてくれたり、無条件でガードしてくれたりする。気が滅んでも同じように倒らされてくれるのが多い。CPUはひたすら同じ必殺技を出し続けるのが有効な方法。リョウなら飛燕無双戦、ジャックは種ナックのパートナー、スーパーロボットキック、キングのトルネードキック、ジョンのレッグホマーやフライングアタック、影二の活影陣や骨髄斬り、真二の活影のクラッシュやスライヤードラム、シリアがCPUに強い必殺技と見込める。

また、敵技でなくとも受け技の強弱はキャラは一方的に

はめられる、テムジン、ジョー、折、ヒップはジャンプ小ジャンプやキックが空中ですべて出ているため、投げはめがややすくて、特にヒップはクラッシュしたあと起き上がりにもうクラッシュするというのはめバスターがある。

CPUは普通に技を出すと痛い返し技を喰うが、中にはとても有効な技戦法がある。まずキャラ別で、その戦法を必ずしも守る必要はない。



影二は必殺技を連打してはめられるキャラが多い。



リョウは種ナックのパートナー、起き上がりでリョウ、ミツキ一の必殺パターン。

基本の2 アリゴリズムの弱点を突け！

強力な戦法がないキャラの場合、CPUの弱点を突く

ていかなければならない。たいていのキャラには、どこかに隙がある。リョウはガードでガードを破り、大足払いをガードさせると、虎骨を吐き出して、このように気を減らすことが可能だ。

また、技ガードは必ずしも気をためる必要がない。多くの場合、CPUの出す技はダメージが低く、ガードしてダメージを受けない。この場合、CPUのエネルギーの値が1つで動きが変わるので、その隙に技を返す。

それは、キャラ別に見ると、技の強い方やエネルギーの値を説明している。

対CPU戦の要諦

VS リョウ

大足払いをガードさせると、虎骨を吐き出して、このように気を減らすことが可能だ。

VS RPART

立ち大バックをガードさせるとジャンプしてくる。これに対応で返していい。対応空技で着した直後に跳発すると、虎骨を吐いてダメージを減らすこともできる。



リョウは種ナックのパートナー、起き上がりでリョウ、ミツキ一の必殺パターン。

VS ユリ

立ち大バックをガードさせるとジャンプしてくる。これに対応で返していい。対応空技で着した直後に跳発すると、虎骨を吐いてダメージを減らすこともできる。

立ち大バックをガードさせるとジャンプしてくる。これに対応で返していい。対応空技で着した直後に跳発すると、虎骨を吐いてダメージを減らすこともできる。



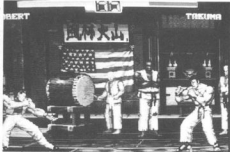
大足払いをガードさせ、虎骨を吐き出して、このように気を減らすことが可能だ。



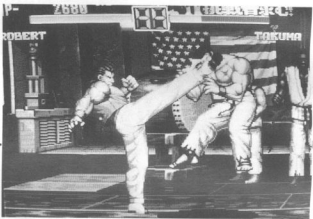
この技は空中で威力を最大にするのが得意な技だ。

VS タワマ

倒したり投げたりしてすぐ技発すると、タワマは起き上がりに飛燕飛脚を出してくる。これを前にして押しつけてバックジャンプでかわす。そして無敵の両腕に投げた後に技発すると、のびのびとジャンプの威力が大きい。これを奪え、気力がなくなったら投げつけて技発する。多量なダメージを食らうと、対空技で倒してしまえばいい。



倒した後に足で蹴りつけて倒す。



するとジャンプしてくる。対空技で倒してまた飛発だ。

VS ジェット

近距離からジャンプして大振りをする。ジャンプの威力を食らうと、これを奪って投げつけて倒す。また、足払いをガードさせるとバックホマーの威力が大きい。これを奪って投げつけて倒す。また、足払いをガードさせるとバックホマーの威力が大きい。これを奪って投げつけて倒す。

VS キング

近距離からジャンプして大振りをする。ジャンプの威力を食らうと、これを奪って投げつけて倒す。また、足払いをガードさせるとバックホマーの威力が大きい。これを奪って投げつけて倒す。



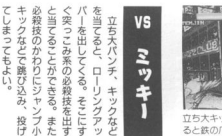
VS ジャック

大足払いをガードさせると跳び降りをしてくる。倒してしまえば大足払いの威力が大きい。これを奪って倒す。



VS 影二

近距離からジャンプして大振りをする。ジャンプの威力を食らうと、これを奪って投げつけて倒す。また、足払いをガードさせるとバックホマーの威力が大きい。これを奪って投げつけて倒す。



VS ニッキー

立ち大パンチ、キックなどを当てる。ローリングガードを出して倒す。ローリングガードを出して倒す。

VS テムジン

バックジャンプの威力を奪って倒す。バックジャンプの威力を奪って倒す。



立ち大キックを出したあと、飛発すると鉄の爪がくる。



バックジャンプで威力を奪って倒す。

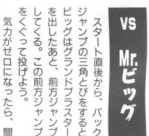


VS ギース

立ち大パンチを連打するとジャンプしてきてしまうという性質がある。その間に技を当てるとバックホマーの威力が大きい。これを奪って倒す。



倒した後に足で蹴りつけて倒す。



VS Mr. ビック

スタート直後から、バックジャンプの三角旗を出す。バックジャンプの三角旗を出す。



最強の格闘者、それは...

リョウ・サカザキ

極限流の真の奥義は、飛燕疾風脚だったのか？本当に使える必殺技だ。使わない手はない。

石井せんじ

飛燕疾風脚は速く、鋭いので、たいていのCPUはガードしてくる。かえり、なおおまじい勢で、ガードをかわすには、ガードを破るCPUの手前距離を短くして、ガードを破る。そのころ、ガードを破る。そのころ、ガードを破る。

基本その① 飛燕すかし投げ



飛燕疾風脚の多打撃はガードを破る。そのころ、ガードを破る。

を出す。これをひすら暴けの後に、飛燕すかし投げを出す。このパターンは、その強さは充分に算される。特に強いのが、飛燕疾風脚である。飛燕疾風脚を真空中でまくながらCPUをなぎ倒そう。

基本その② 投げたから虎爆撃で 気絶させろ

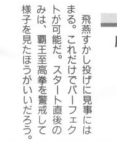
投げけるチャンスがあったら、できるだけ速くコマンド入力し、投げ終わって直後に虎爆撃を出す。相手はたいてい虎爆撃に当たって気絶してしまう。それを再び投げてもいいし、霸王翔撃拳でもいい。気絶させる条件は、投げた相手が受け身をとらないこと、虎爆撃の威力がゲージが緑であることだ。これを知っている、CPUがガードもできないはずだ。

雷キヤム別 コンボで対策

VS リョウ

大足払いで勝負！

大足払いをガードさせ、虎爆撃を誘う。虎爆撃をバウンズで消して気力を減らす。気力がなくなったら、大足払いをガードさせる。今度はジャンプしてくる。ここを飛燕疾風脚や立ち大蹴りなどで



VS ロバート

立ち大蹴りで跳ばせろ！



VS ユリ

気合をためて勝負

飛燕疾風脚をガードさせてから気合をため、ユリの虎爆撃を誘う。そしてユリの気力をゼロにして同じようにすると、ヒソアタックかかると、これをガードして足払いを決めていく。気力を減らすうえで、飛燕すかし投げを狙っていい。また、スター直後に飛燕疾風脚を出す。目玉技に負ける可能性がある。スター直後は無理ジャンプから空中虎爆撃を出してよい。ガードすかしは雷響がくるので、ジャンプキックで落とす。から飛燕疾風脚を出す。

VS ジーン

飛燕疾風脚をぶち当てろ！

闘合を離れて飛燕疾風脚を出す。必殺技を出さずに離らつてくれる。ジャンプの威力がなくなるまでは、このパターンが通用する。少しひきついたら飛燕疾風脚を出す。今度はこちらの出す。しかし、その直後フライングアタックを出してくる。当たらずの間に準備してやる。ここは投げた、虎爆撃を打ちたい。飛燕すかし投げでいい。





その裏からやみくもに宙宙ジャンプ虎撃の連打。ペノムストライクはジャンプでかわせる。

技を出さずにとびこみ、着地で既発の技を出すと、そこで飛燕すか

スターとした直後に技を出さずにジャンプで飛び込み

VS キング

気力を減らすのが複雑



目の前に落ちたジョンを投げとばせる。

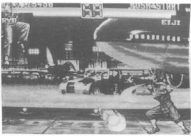
薄地で挑発する。そして、すかさず垂直ジャンプから空中虎撃を気力が高くなるまで出し続ける。

また、キングはペノムストライクやトラップショットを空振りして、気力がゼロになるはずだ。そこで飛燕すかし投げにもっていく。ちなみに、気力ゼロの飛燕疾風脚をガードしたあとは跳び蹴りをし続ける。これは飛燕疾風脚を出さず、跳びかきた薄地を大足払いで転ばせよう。

VS 影二番 空中虎撃拳の出番

スターとしたらバックジャンプしながら空中虎撃拳を出しまくる。このとき、気力は消費され、逆もついでに、気力を減らしてくる。こちらの気力がなくなると、影二の気力が多いには、影二の挑発すれば、影二

は誘われてジャンプしてくる。それをくぐって投げられる。対空技で落とすべく、その後には挑発して誘はせて落とすのを繰り返そう。



VS ジャック

スキが多すぎるせジャック!

大足払いをガードできれば、次は跳び蹴りをし続ける。投げて虎撃拳を起き上がり攻撃。気絶させよう。飛燕疾風脚や、アーキーンセル監督列拳などたたき込んでもいい。

また、近づいてくるところを大足払いで転ばせるだけでもかまわない。スター直後は、スバードロフキックを蓄積しバッシュジャンプするが交互。

VS リー

すかし投げ強し!

飛燕疾風脚すかし投げが

VS ミツキー

いろんな倒し方が楽しめる

スターしたらバーを入れます。何もしないまま立つていると、ミツキーがジャンプしてくる。これをくぐって投げ、起き上がりに虎撃拳を重ねて気絶させよう。ミツキーの体力、気力がかなり少なくなるまでは、このパターンが有効。

また、近づいてくるところに立ち大パンチをガードさせてすかさず飛燕疾風脚を出したら、O+Aをガードさせてすかさず虎撃拳を出しても案に勝つことができます。



レバーにもボタンにも触れずにいると、ミツキーは誘んでくる。ラッキー。

VS テムジン

やはりすかし投げ

飛燕疾風脚すかし投げが実にお有効。これだけやっていると、か複雑な戦法と見えるだろう。



VS Mr.ビック

よーおまえもか

飛燕疾風脚すかし投げがたれたら有効。あのビッグクエ、これではほぼ完璧にはまってしまう。問題なし。

VS ギース

飛び道具を重宝する!

スターしたら飛燕疾風脚を出す。列拳を出して倒す。そして、気力をめると、ギースはジャンプで出てくる。そこで立ち大蹴りで落とそう。大蹴りが落ちたら、すかさず立ち小パンチを連打。これでギースはまた跳んでくる。

BONUS GAME

超必殺技で気持ちよく決めたいなら、最初に超必殺技伝授をマスターしよう。点数狙いなら、体力鍛練の行だ。体力鍛練の行は、O+Aのアップバーを使っていくのがいいだろう。



O+Aをうまく使って敵を倒せば!

最後に一言

リョウは、飛燕疾風脚を中心に組み立てたには、比較的楽にクリアできるキャラだ。霸王列拳をこのため使って、楽々勝ち抜く。

ギースは自分から飛燕疾風脚を出さず、ガードして、自分自身で倒す。



そしてこれをまた大蹴りで落とすとして小パンチを連打。というように繰り返していく。また、立ち大蹴りで落とすに、立ち大蹴りが落とすに、すかさず霸王列拳を出すとよく倒す。バタンの中心に組み込んでいくと楽しいぞ。

足の長いイタリアン

ロバート・ガルシア

決定的な戦法のないロバート。ち密なパターンでパーフェクト勝利を狙え!

石井せんじ

小パンチで送せやすいと書いても、確實に力が入らなければ、ジョンのようじゃダメ

基本① やはり強い飛燕疾風脚

ロバート・ガルシアは、リョウ、タマと、質問し性態に感じられるかもしれない。しかし、飛燕疾風の軌道が低いので、しゃがみ小パンチで送されキャラも多い。ジャンク、影二など、空中投げをされてしまうキャラも多い。それだけに、しゃがみCPUの動きに合わせて左側面パターンを作っていくことが必要となる。へん、パターンを組み立てなければ、全キヤラバーエクトも不可能ではないのだ。

基本② 実は使える飛燕龍神脚

横殴りでも倒れてくれないので、一発使えなす飛燕疾風脚。しかし、送られたく相手に聞かぬのが難いので、パターンに組み込みやすいという点がある。聞かぬを離すとこで使える技だ。

基本③ オールドックスな戦法が有効

いったん投げたら起き上がりには攻撃を撃って突進せたり、気力をゼロにして挑発し、跳はせて落とすというパターンが基本となる。他キヤラも使えるものもある。バタリがやはり有効だ。

各キヤラ別 「ロボハン」への対策

VS リョウ

大足払いガードさせること下させる

大足払いガードさせること。虎龍拳を出してくることが多いので、立ち小パンチを連打して迎撃。この調子で返して

VS ロバート

立ち蹴りを当てる

近づいてきたら立ち大蹴りをガードさせる。立ち蹴りをたいていジャンプして受けるので、飛燕疾風脚で大蹴りで落とす。ロバートの気力をなるべく挑発する。ロバートは着地すると龍神拳を出してくるので、これを小パンチで迎撃させる。気力がなくなると大足払いをガードさせれば立ち小パンチで倒れさせる。

VS ユリ

龍神脚から気合をためる

スタートした後のヘドがユリから出るのを待ってジャンプしてガード。CPUはユリで挑発してくるので、その直後に龍神脚を叩き込んで飛燕疾風脚を出さず、ユリからガードし聞かぬがされた。気合をため、その後には虎龍拳を出してへん、これを小パンチで迎撃してユリの気力を減らす。



飛燕龍神脚をガードさせて聞かぬを離す。

VS タマ

投げて挑発

スタート直後は後ろに下がって様子を見る。近づいてきたら飛燕龍神脚をガードしてジャンプ小キックで挑む。必死に倒らねばならない。倒したら起き上がりには挑発して、ジャンプで迎撃して倒す。これを繰り返して、気力がゼロになったら挑発して、気力をゼロにして倒す。何度か挑発してジャンプして迎撃して倒す。これを繰り返して倒す。



旗ひるのから投げかダッシュ投げでとにかかく飛ばせる。

VS ジョン

ひたすら飛燕疾風脚

ジョンの気力のあるときは、飛燕疾風脚に対してガードし、飛ばさない。そこで、飛燕疾風脚を連発して、空っぽにしたら投げつけて倒す。飛燕疾風脚が有効だ。これだけで業にバーエクトが取れるが、ジョンの気力が赤くなる。飛燕疾風脚を喰らうとダメージを受けることになる。CPUはさほど気力がない。飛燕疾風脚を出しても強引に近づかれない。しまつてで注意しよう。

VS キング

龍神脚から挑発

スタートしたらずきを出さずにジャンプで挑む。挑発したら挑発する。この間キックはほーとしておけばいい。そうしたら再び龍神脚を叩き込んで飛燕疾風脚を出さず、この調子で迎撃して倒す。



スタートした瞬間からバーエクトを入れて挑む。



着地したらすぐ1回跳発する。



飛燕龍神廻で間合を一気に離す。着地で再び跳発する。

跳発で跳はせぬ

VS 影二

スタートしたら少し歩いて右へ進み、影二が立ち回るとこのローキック(□+B)の攻撃を当てては逃がす。そのあと、少し後で下へ下がって跳発しよう。

VS ジャック

超ドロップキックに注意

スタート直後はバックジャンプしてスーパードロップキックに備えよう。歩いてきたら大足払いをガードさせ、ジャンプの跳び跳りを誘う。跳び跳りをガードすれば、あとはその大きなスキをういてくたなだ。飛燕龍風脚や幻影脚を先決めていってもよいだろう。キャンセル必殺技は連続技にならなくても喰らうことができることが多いので狙ってみよう。

VS リー

スタートが肝心

スタートした瞬間に跳び込んで飛燕龍脚を当てると、ガードさせると、すぐ着地で跳発する。リーはほとんど爪の爪で突っこんでくるはずなので、跳びか来たら、バックシッポの爪で突っこんでみる。



裏にバックジャンプで再びはたきつける。裏にバックジャンプで再びはたきつけるのは大敵。

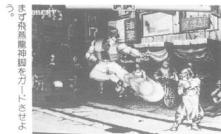


ジャンプしてから立ち大躍で突っこむ。そしてもう一発跳発を誘い、そのスキに飛燕龍風脚を決めてはたきつける。大足払いではたきつける。

これは、起き上がりに足払いを少し遅らせて狙われるだけでよい。ガードされても立ち大躍りで突っこんでくるので、ガードしてから跳発が肝心だ。

VS ミッキー

飛燕疾風脚で華麗に勝て



スタートしたらスーパードロップキックでジャンプして、ミッキーはジャンプして

く。こをへへって投げよう。起き上がりに龍撃を華麗に気絶させられる。気絶させた、気力がゼロになるまでの跳発する。そうすれば、飛燕龍脚すし投げが可能になる。また、近づいてきたらすぐ立ち大ハンチをガードさせ、飛燕疾風脚を出せば気持ちよく当たってくれる。ここで必ず勝てる。ミッキーの気力がなくなったら、大足払いで気力をためさせよう。

VS テムジン

垂直ジャンプ蹴りに誘い

バックジャンプして龍撃を誘い、そのスキに飛燕龍風脚などを決めてはたきつける。ただしこの間の間に上へ上へまっすぐの電撃を出す。すししたあと、すぐ立ち小ハンチを連打しよう。ギースは後ろでしごかれるので、このようにしては三角ひびをするが、COAで倒して位置を入れ替える。

また、垂直ジャンプ大キックだけでも簡単に勝てる。竜撃を誘ってから垂直ジャンプ大キックを連続してはたきつよう。一回倒したあと、少し右に歩いてジャンプするものがコツ。

VS ギース

小ハンチで跳はせぬ

ブとして三角ひびをする。すると、ビッグはグラントラスターを出したあと、バックジャンプをしてくる。それをへへって投げよう。これを繰り返す。この心算、ビッグは受け身をたいていどるが、たまにはならないことがある。このときを逃さず起き上がりに龍撃拳を重く当てさせよう。気絶させたら、もう再戦などの大技をたたくことも。

スタートした瞬間に飛燕龍風脚を出そう。たいてい烈風拳で返ってくるので、はたきつけよう。そしてそのまま気力を回復する。ギースはバックジャンプして、それを立ち大躍りで突っこむ。

スタートしたら、すぐ立ち小ハンチを連打しよう。ギースはまたジャンプしてくるので、それを立ち大キックで落とすのを繰り返す。ここで案外、ローバーがこれだけなら、これは、ちりOの、全キックバックエクトの目押しせー

VS Mr.ビッグ

三角跳びで誘え

スタートしたらローバーを入れて、ビッグはジャンプして

BONUS GAME

スコアを溜らうなら体力鍛練の行のみだが、気持ちよさを味わうなら超必殺技依頼を先に溜めよう。体力鍛練の行では、遠距離立ち大キック、□+Aの割れるアップが一撃で相手を倒すことができる。



最後の1人は飛燕龍神廻でとどめをさそう。



飛燕龍脚すし投げさせよう。



これ読んで、みんなで
言おう「よゆうち」

エリ・サカザキ

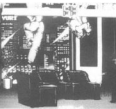
空中投げ、通常技、必殺技…すべての技を使いこなし美しく勝つのだ!

schon 小杉

CPUを一度駆逐し、近くまで進んで待たせ、起き上がった直後に大足を出す。向かってくるのを止めて、その間に大足を一度決めれば、必ず最後までくわしいつぱくられる。

大足バターンとは?

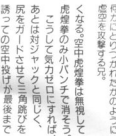
ユリは一見、初心者向けキャラに見えるが、実達の必殺技がなく、投げは突進している。このCPUを難ししていかし各キャラ別のバターンさえつめればスマーフに楽に出来る。めざすは「コリン・ミスリアだ。



相手が技を出している場合はこぼれられていても大丈夫。

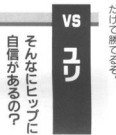
対空技はいつな落とし

地上投げは使えないが空中投げが対CPUでも超使える空中投げ。その使い方のコツを少々、まずは受け身からとす。投げた後、間合いが離れる。これは長所といえる。投げた後は飛降りし、バターンと間合いを調節しよう。そして相手の伸びた手足にも投げられ判定がある。



間合いが離れる場合は必ず受け身を取って、起き上がった瞬間に大足を叩きつけて、相手を倒す。このようにすれば、あとは対ジャンクと同じく、尻をガードさせて三角盾をくわす。この空中投げが最後までく

地上投げは使えないが空中投げが対CPUでも超使える空中投げ。その使い方のコツを少々、まずは受け身からとす。投げた後、間合いが離れる。これは長所といえる。投げた後は飛降りし、バターンと間合いを調節しよう。そして相手の伸びた手足にも投げられ判定がある。



気がたまたを誘いここで破壊だ。

間合いが離れる場合は必ず受け身を取って、起き上がった瞬間に大足を叩きつけて、相手を倒す。このようにすれば、あとは対ジャンクと同じく、尻をガードさせて三角盾をくわす。この空中投げが最後までく



決まらぬ。

VS リョウ

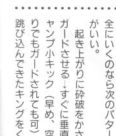
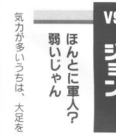
おーちゃんやんで尻にまたむされる覚悟をせよ。リョウは、大足をガードせず、キャンセルせずにリョウが必、雷電等。リョウは虎煌拳や空中虎煌拳を出してくるかどうかわりつづける。通常技を多用して、この一回やってみよう。大足がガードされた後の空中虎煌拳は水平にしか撃つてく

VS ロバート

手なげくぞうさん、ロバートさん。ロバートが投げた瞬間、決まらぬ。

VS ショウ

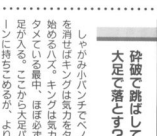
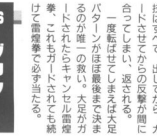
ほんとに軍人？ 弱いやん。起き上がった瞬間に大足を叩きつけて、相手を倒す。このようにすれば、あとは対ジャンクと同じく、尻をガードさせて三角盾をくわす。この空中投げが最後までく



決まらぬ。

VS ユリ

そんなにヒップに自信があるの？ 技はすべて、出してくる。大足を叩きつけて、相手を倒す。このようにすれば、あとは対ジャンクと同じく、尻をガードさせて三角盾をくわす。この空中投げが最後までく



決まらぬ。

VS タム

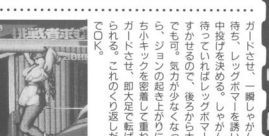
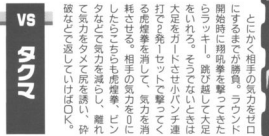
おーさんのハカ大嫌い！ とにかくつらい。こちらの技はすべて、出してくる。大足を叩きつけて、相手を倒す。このようにすれば、あとは対ジャンクと同じく、尻をガードさせて三角盾をくわす。この空中投げが最後までく



決まらぬ。

VS キング

破壊で跳はして大足で落とす？ 起き上がった瞬間に大足を叩きつけて、相手を倒す。このようにすれば、あとは対ジャンクと同じく、尻をガードさせて三角盾をくわす。この空中投げが最後までく



決まらぬ。

つて大足。これをくり返す。より効率的にいくなら、くくく大足のかわりにしゃがみ大パンを使う。

VS 影二

ユリウらちつち 影二のおれ！小娘

スタート直後から、ほぼ大足パターンが決まるが、途中から決まらなくなることが多いので、2、3回振返せば、電撃拳や影形拳をつたり、振返した後に挑すなりして気力を減らし、離れた場所から飛び込んでくるので、空中投げた後すぐに連続攻撃つけて逃げていくのをやめ。

VS ジャック

私のヒッパン 見とれたたの？

スタートしたら、キャラクタだけ前進し、尻(距離立ち大キック)を出すとガードした後、三角旗をさすまでの空中投げ。これへくり返したけど、体力が消耗しない。



ガード後、普通のジャックをしてくるようになるが、かまわず空中投げた。

VS リー

おじさんちんち 空中戦

一人自由に動かせれば、こちらの技を返すことが少なくなり、まずヤンプ太キックで飛び込み、ガードせず、着地点で転ばせて、このとき、ジャック大キックは絶対に当たって、おんけ反撃させない。

そして、リーの起き上がりは虎撃拳を重くガードさせ、虎撃拳を返してガードせず、すぐに飛び込み、虎撃拳をガードしてから跳ねて、すぐに空中投げが決まる。跳び



こたえで早めに跳び込め、おんけをくり返して振り落とす。

VS ミッキー

おしおきー おしおきー

スタート直後、すぐ三角旗を倒す。すぐ、ちよちよと飛んでいく(はじいていく)の間に、その上をビッグが跳び越して、おんけを倒す。

スタートしたらまずに自決ピンタ。必ず入るので、その起き上がりで大足の先遣を重くガードされたら、大足を連打でローリングパターンを消して、気力を消費させない。この大足・小足連打をくり返し、

気力をなくしたら、距離を離して気力をよめさせる。このとき自分も気力をため、そして自決の気力がたまったら、自決ピンタを出し、一連のパターンもついでに、ミッキーの体力がシガ点減するほどとパターンが変化するので、ピンタのかわりに大足の先遣をガードさせ、キャンセル連撃拳を出さる。

VS デムリン

よゆうさきあつち 気力うなにソレ

除敵を出すとき電撃で勝手に突っこむのをやめ、すぐにまた電撃を出すか、そこに大足が入る。つまり、勢大足・大足・起き上がった大足除敵・大足とくり返すだけで勝てる。

VS Mr.ニッポン

ハゲてえええ！武器を使みななナイ

スタート直後、すぐ三角旗を倒す。すぐ、ちよちよと飛んでいく(はじいていく)の間に、その上をビッグが跳び越して、おんけを倒す。

下がり、画面奥へく前進し再び三角旗を倒す。ビッグの気力があまる間は、このくくく返しOK。回目以降の三角旗からは、着地点で普通のジャックを、地上を跳び降りていく(はず)の

このくくく返しOK。回目以降の三角旗からは、着地点で普通のジャックを、地上を跳び降りていく(はず)の



このくくく返しOK。回目以降の三角旗からは、着地点で普通のジャックを、地上を跳び降りていく(はず)の



VS ギース

いつ下落くらに味で華麗にフィニッシュ

最初に必要な種類風拳を連打して、空中投げを再び、はい、すぐしつこうて立ち小パン連打のヤンプキックを誘い空中投げた。着地点で起き上がり近キース入る起き上がった後、即座でヤンプキック。つまり、立ち上がった後、すぐ、ちよちよとキース入る。



このくくく返しOK。回目以降の三角旗からは、着地点で普通のジャックを、地上を跳び降りていく(はず)の

のため、着地点大足をばし、小尻うちでヤンプキックを誘い、空中投げを再び、はい、すぐしつこうて立ち小パン連打のヤンプキックを誘い、空中投げた。

このくくく返しOK。回目以降の三角旗からは、着地点で普通のジャックを、地上を跳び降りていく(はず)の



これは決まり！「はしゃーとーけた」拳連発でいいが、投技がからんで「はしゃーとーけた」は決め、

BONUS STAGE

はおーしょーごーけんは憶えておこ

対ギースパターンのために必要技は憶えておいたほうがいい。体力磨直し、しゃがみ小パン連打で、攻撃してこない敵やジャンしてきた奴はC+Aアップパー1発で倒せる。



体力磨きの行で遊ぶのも一興。

スカツ!
と一発で決める!!

タクマ・サカザキ

投げて、気絶させて、霸王至高拳。これが決まれば、気分爽快に勝てるのだ!

MOMO

基本は投げだ!

一番制限の中で最も早く、一番クルシの美なヤラカタクマだわい。
しかも気持ちよく超必殺技で勝てるパターンばかりなのだ。これももう、やるしかないわい。

やはり基本は、まず投げることだ。基本は小ジャンで完璧にこなせば、気絶させる必要もない。むしろ超必殺技で気持ちよく勝つことがめざす。投げるためのパターンは各キャラクター別攻略所の説明をいっしょに



虎撃拳。これで気絶だね。



投げたら...

投げて来り、受け身を取らなかつたら、必ず虎撃拳を重ねておこう。

必ず必ずお尻とり、ほんど気絶するぞ。これは全キャラクターに共通するパターンなので、覚えておいて、損はないわい。

VS 鹿キヤウリ

VS リョウ

気力をなくせば、楽勝だぞ

リョウは気力さえ減らしてしまえば楽なので、最初は気力をなくすことを考えよう。まずスタート時に挨拶を

受けないのを安全だぞ。次に大足払いをガードさせることで連続虎撃拳を撃つことができるので、それをジャブで消そう。これで、気力はなくなったはずだ。この状態で大足払いをガードさせれば、今度は三角跳びをしてくるので、くっついて投げかか、飛燕疾風脚を落とす



対必殺技としても使うのだ。

後は、これらの繰り返しを繰り返すのだ。

VS Rバート

ジョウキウバと薬たっぷりして...

ロバートはリョウのように気力をなくす必要なく、パターンに八つことかきまわると、非常に楽なのだ。

やり方は、立派キック遠距離をキリキリでこけると必ず三角跳びをしくるので、そこをくっついて投げたけ



ガードさせれば、跳ねかかると投げが決まったら当然、虎撃拳を重ねておこう。

VS ユリ

え 実の娘の尻を誘

ユリは筋力さえ減らせば、あとは、余裕で勝てるぞ。まず気力の減らした方が、画面左上のガードしただけていいので、勝手に必殺技を使いまくる、気力をなくしてくれたいわい。

気力がなくなると、大足払いをガードさせられる。する

VS タクマ

翔乱脚を使え!

とお尻で攻撃してくるので、ガードして投げるか、大足払いを取られれば近くに着きまくるので、すぐ大足払いを重ねることが出来るぞ。なぜか、よく決まる。



よく来る、翔乱脚。

倒れたら、起ち上がる前に挑発しておこう。すると地上上がりになり必ず飛燕疾風脚を出すので、バックジャンプかわすし、善地を投げよう。この繰り返しで気力をなくせば、この後は離れて挑発するだけ、必ず跳び込んでくるので、くっついて投げるか、飛燕疾風脚で落とすすかしよ。

VS キング

ベノムを消せるか?

まず最初にスキックで跳び込み、しゃみ小ジャンを連打する。するとベノムストライクを2連発するか、うまくいけば小ジャンで消せるぞ。



うまく消せれば、安心だ。

VS 影一

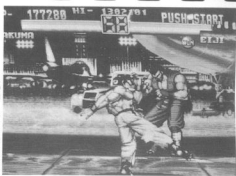
最初が決め手

影一戦は、最初が大切だ。まず、影一を歩いてきたら、

のだ。

まずより、大キックを当てる。ガードしても、後ろからでもすぐ次に跳び込んでくるので、くっついて投げるか、投げが決めたら、お尻束の虎撃拳。そして、霸王至高拳。これで終わることもある。

るにロケットキックを食せる。これが相打ちにもなることが多いのだ。



「ロケットキック」は相手の

態形が倒れたら、離れて跳発しても、必ず跳び込んでくるのだ。キックをへっぴり投げるのだ。

キックを受け身振られて、下かつて跳発すれば間に合ってしまう。バターンにハマるのだ。

VS ジャック

怖いのは最初の

一発

ジャックはスタター時に超ドロップキックを出すので、多量のバネ効果の前には超ドロップキックが得意なのだ。しりかんで逃げ、歩いてきたら、大足払いをガードさせよう。

すると必ずジャンプキック(ロップキック)を出すので、ガードして投げた。ジャックは起き上がるので他のキックに比べ半直いの。鹿手や重たいのは、タマシノを食せておけ。

VS リー

気力をどう減らすかだ！

むわんく、リーが一番やっかしくない相手だろう。気力をえななくしてしまえば、こちらに勝つことはないのだが、減らすのが大変だ。最初の大足は、タメシで覚悟で跳発するのが一番いいだろう。

気力をえなしたら、大足払いをガードさせる。すると必ず大キック(遠距離)を出すので、ガードして投げよう。



このキックをガードすれば、投げれるぞ。

VS ミッキー

キャンセルをかける！

ミッキーに対するバターンは、キャンセル技が必要なので、出せぬようにしてほしい。このバターンは、真外とやることかからないのだ。まず立ち大キックの先が外れる感じを出す。これをガードして、ロケットキックで攻撃されるので、注意しよう。

大キックが当たったら、キャンセルをかけて飛沫攻撃をキャンセルして、ほっとしておけ。

VS テムジン

タイミンクをうかめば楽勝



このキックにキャンセルかけて、うらなりの返す。



気高灰風塵。これだけでOK。

ただし、ミッキーの気力が高くなる。このバターンは通用しなくなる。ミッキーに気力満ちさせる方法は、ある。ただ、大足払いをガードさせるだけで、これだけで通用しなくなる。

VS ビック

三角跳びで、投げまくる

まずは一番後ろまで下がり、テムジンが近づいてくるとのを待つか。近づいたら、垂直ジャンプキックを出す。するとと勝手に当たりにしてくれるのだ。テムジンが後ろに下がった少ししてから上り、テムジンを倒すまで追いつく家。タイムミンクを倒して、やられるのが多いので、バターンを食らうか。

VS ギース

すべてをバターンにしろ！

対ギースには、連3連発がががががなのだ。スタートル、レバを引かながら小パンチを連打する。連打が悪いと烈風拳が来るが、負ければ跳び込んでくるのだ。

それを、すしさがかりながら立ち大キックで落とす。後は小パンチで踏まして、大キックで落とすのを繰り返すのだが、踏み立てでバタ、キースの跳び跳りご用ひになてしまふのだ。よって、踏み立てのうらな、バターンを食えるのだ。

まず小パンチで踏まして、大キックで落とすのを、回繰り返して、目をくくって投げけるのだ。これで距離が開くので、最初のバターンに近づけるのだ。



BONUS GAME

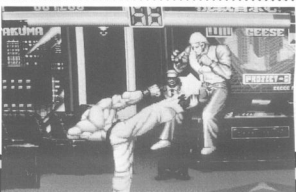
お勤めは、超必殺技→体力鍛練×2だ。タクマのバターンは、相手を気絶させることが多いので、超必殺技を覚えておいて損はないだろう。体力鍛練では、立ち大パンチ(遠距離)を使うといいぞ。その敵も撃て倒せるので、非常に楽なのだ。



極限まで、まだまだ強くなる

とにかく、投げの後の発塵華さえ覚えておけば、ほとんどの敵に勝つことができる。

よって、投げの最後のバターンを完璧にしておけ。



大キックの威力が

どいつもこいつも
「ハイ、かかってきな！」

ジョン・クローリー

ジョンの対CPU戦は、
楽しく豪快なパターン
ばかり。ごさかしい奴
らに引續を渡そう！

SIVA

基本戦法① 大足払いパターン

基本的に大足払いを使った
パターンのだが、ここでい
うのは大足払いのロビロビ技
を誘ったパターン（ロビロビ）

ジョンは、全キャラ中でモ
ーロバウリアの豪なキャラ
だといえる。

飛び道具は持っているが、
その他の必殺技はあまりの
が揃っている。特にでまし
く追加された「ハイアール
ツクボム」はロビロビは
欠かせない必殺技だ。

無さずしつこいなせは特
に難し相手はないので、こ
の攻略は読んでコロンを
目指そう。



極限流使いはレックボマーが苦手。
アノ人形のように動こう。

基本戦法② レックボマーで挑む

これはそのままスリ、新
必殺技のレックボマーを
誘うには、ロビロビが手
に覚えなければならないので、
注意。

特に陣巻とは、大足払い
はロビロビに対して有効な
ので、こちらが採用したパター
ンが多いと思う。

詳しい方法についてはキヤ
ラ別で説明があるので、こ
ちらを参照してほしい。

基本戦法③ 挑発→投げ

しかも、この戦法がローブ
エクトルが取りやすい。後半に
登場するロビロビに対しても
用事なので、実にお手軽な戦
法と言えるだろう。

一部のキャラに使えるパタ
ーンで、一定の割合で挑発
すると、ロビロビが跳び込んで
くるという。割合は画面
面→跳が理想だ。

跳び込みのあとには投げして
しまうので、「再び」挑発技
けではまる。

基本戦法④ レックボマーで挑む

垂直ジャンプをすく、レ
ッボムを落とす。

レックボムは、ロビロビの跳び込みを誘発
するパターン。
跳び込みを誘ったロビロビの
アップで落とすなり、
投げられることも多い。
以上の4つのパターンを覚
えただけでジョンの対CPU
戦は安全だ。

ロビロビは、レックボマーを
誘った後、ロビロビの中心を踏
まなければ、レックボムは入
りません。

レックボマーで挑む

VS リョウ

無敵の龍？
ごさかしい！

レックボマーのみでOK。
これだけ書けば十分という気
もするが、いくつか補足説明
をしよう。

とりあらず試合開始後に、リ
ョウがレックボマーを出し、リ
ョウが跳りたら、その後には
すぐ気力回復。レックボマーが
出ている間にCPUボタンを押
してほしい。

気力が満タンになった頃に
なるだけリョウが歩いてく
るので、歩いてきたのを確認して
から再びレックボマー。

以上のことを繰り返してい
るだけでオールフェイク
は確実だろう。

VS ロバート

やはり極限流空
手。やられ方まで
同じだ！

なんとロバートはまるまるリ
ョウと同じパターンが使
える。

特に注意してほしいのが、
近付かれてしまったら、ロー
ブエクトルやキック、メガスマ
ッシュなどで割合を落とそう。

VS ユウ

ケツを誘って勝
つべし

ロビロビに近づけば、ますこ
の気力を減らすから、ロビロビ

まる。

気力のなくなるユウは、
そのうちレックボマーを立
ちキック、を出してくるの
で、そこをガードして大足払い
で、起き上りの大足払い
を重たいおけは、再びレック
ボマーがくるのでガード。
大足払い、という具合に戦
ってOKだ。

VS タツマ

オヤジ相手にや
れ十分！

基本的にはタツマはレックボ
マーだけで倒せる…のだが、
堅実にいくなら挑発→投げ
のパターンをおすすめする。

タツマは、ジョロロと
って一番嫌な相手なのだ。
レックボマーを使う場合は、
タツマとの割合を試合開始
直後、画面裏の割合のもの
にしてから出るのが理想だ。

タツマはレックボマーに反応
して跳び込んでくるが、結局
レックボマーで倒す。
とにかくレックボマーを
使った後、割合は、割合
を下げたい。

VS ジョーン

気力を溜めはじ
めたら要注意

同キャラ戦だ。しかし、相
手もCPUだからといって恐
ることはない。

実はロビロビに近づくと
は、画面裏で垂直ジャンプし
てほしいのだ。ここでい
ているが、ロビロビはまっし
ャンプキックをひたすらく
が、キックで投げられること
が怖い。

最後までのパターンでい
は、割合が、注意してほしい
のは、ロビロビが気力満タ
ンの場合、気力満タンのメ
ガスマッシュを打ててくる。
対策として、ロビロビに
近づけはじめる。即座に反
撃しよう。挑発はタツマに
引かれることが多いので、や
めたいほうがいいと思う。

投げた後は、挑発でCPU
の気力を減らすという流れに
すればいい。

VS キング

跳はせて投げ
ろ→また投げる

試合開始後、へムハムトラ
イクをかわしなから画面裏へ
近づける。

画面裏へきたら、垂直ジャン
プでキングの跳び込みを誘
おう。キングが跳び込んでく
たら、へムハムトラに近づい
て、キングが気力満タンの
とき、垂直ジャンプ小花
で近づいて、跳び込みを待
たす。

画面裏に近づいたら、小花

VS

ミッキー

間合いをはなす
までが、カキ

影二はまともに闘うと強い
だが、挑発されるとついつい
でへるといふことを覚えてい
るのだ。このカキを利用して
挑発を誘われて跳び込んでき
たのに誘われて、受け身も
あまりとない(とれない)ま
らししい。このパターンに
はまれれば早くもカキがつか
へます。



ジャンプがその印で跳びつ
ライオンがその足を入る。

器とバネアタックが対空兵
器とバネアタックが対空兵
器とは空中でバネアタック
を跳びつけてくれる。ま
まるで、安心なシジャック
を舞わせてやろう。

VS
リー

要は投げはめ
だー

○目撃において、リーは
一人目にするのを助めず
、一人目待ててくれ。
器用にはめが決めやすい
だ。

やはり方は簡単。とにかく
ジャンプ小キックで跳びこんで、



こうなってしまうと、厄介なミック
も赤子同然だ。

特に厳しい相手ではないの
で、バネアタックを取るとも
りで闘おう。

VS
テムジン

竜巻撃を誘って
からか…



このジャンプ小キックが強い。リー
は反撃してこない。

敵から投げがガードされようが
そのまま投げたまま、これ
で闘えばいいのだ。

テムジンは、こちらのパッ
クジャンに対して竜巻撃を
出すことがある。これを避け
なければ、とりあえず知
るべきとなるのだ。
さて、竜巻撃の誘い方が
三角跳びのついでが一面
りよな気がする。基本的には
三角跳びの竜巻撃を誘い、ス

VS
ミック

ツリノミアタック
は気をつけて
決めろー

○審判といつともあつて
かなり素な試合でできる相手。
スライド開始位置でミック

一歩が歩いてくるのを待つ。大
足払いが痛く間合いまでつ
たら、大足払いを出そう。カ
キを取ると、確実なダメージ
ドに取ると、ツリノミアタ
ックに飛び道具を出してくる
ので、後退のキに注意。

ツリノミアタックをうけても
あんなにこの難が跳びて十分
先に進めるぞ。



こんな感じで三角跳び。

VS
ギース

気力関係なし野
郎は投げはめ
OK!

ギース・ハワード。いわず
としたこのゲームのゲスト
キャラである。
普通で強くとも常人
とは思えない彼も、投げはめ
てます。試合開始同時にレッ
グボム。スカー・ギースの
目の前に敷いたら、すぐキ
ースを投げつけてしまおう。あと



そして投げ。あまり受け身を取られ
るようなら大足払いでもいいぞ。

VS
ビッグ

再び黄金の足の
出番だー

一見ツラそうなるビッグ戦だ
が、権限派押手に使ったパタ
ーンが使えるぞ。
リヨウ、ロバート同様、ラ
ウンド開始からレッグボマー
で大丈夫。



こいつもコレだけ。ビッグは上
からの攻撃に強いらしい。

BONUS GAME



タイミングが狂ったら、メガスマ
シヤーの停滯を利用しよう。

ボーナスゲームは3種類ある。

●体力鍛錬の行。気力鍛錬の行。超必殺技授 体力鍛錬の行は、
10人以上のザコどもを相手に闘うものだ。次から次へ出てくるザ
コは、しゃがみパンチで倒すといひ。気力の鍛錬の行は、大木を
なぞ倒すという設定だ。気力ゲージが高タンになったときを狙って
ボタンを押そう。超必殺技授は、ジョンの超必殺技であるメガスマ
シヤーを4回打つというものだ。回数的にも少なく、他キャ
ラと一味違った超必殺技授はやるしかないぞ。

何履も練習してマスターして
ほしい。

投げはめの必殺技、ジャンプ小
キック。機つり投げはめも
もど



はギースの起き上がり小キ
ックで跳び込んで投げはめ。
このパターンは、投げはめ
イミツが意外にムスブの、

投げヘノムが
黄金バターン

キング

投げから気絶させて連続技で豪快に倒す、必殺技で華麗に倒す。各種とりそろえてCPUに完全対応。

びく

これが黄金バターンだ

敵を投げた後には、敵が受けて動をたらずに投げを喰らう。この場合は、起き上がりつてヘノムアタック(フリッシュを置かれてみよ)。その後で重ねねんべい、起き上がった相手の目の前に必殺技を喰らう。この間に再度仕掛けていく。



これでもう気絶確定。

すると距離間違いない相手はヘノムを喰らい、気絶してくれる。

気絶させたのを確認したらトラップショットを喰らう。この時に先に、連続技としてキング(スライティング)大キック(大キック)を決めて、気絶一度倒すまで続ける。一度投げが決まったら、相手を問わず適用するバターンなので、ぜひとも身に付けておきたい。

先行入力のスズ

先行入力とは…ある技を出している最中にさらに別の技の入力をする。初期の技の干渉がなくなった。同時に次の技が出る、という

具体的な例として、ヘノムスライティングを喰らったヘノム

の水太きが出ている間にのヘノムのコマンドを入力すると、あとは手を離して跳びついて、1発目のヘノムが投げた瞬間に2発目のヘノムが飛びついていくという状況が合った。

先行入力は点撃の際に非常に効力を発揮する。ヘノム稼きその典型例として、カスターシエ、ペナを相手の目の前を撃つ、なぜか相手は歩いてきて、当てるかが1ですすかしてくれる。そしてカスターが熱れることし間合いが熱れるが、この時点で先行入力によってヘノムのコマンドを入力しておく、間合いを離した相手の目の前にまたスズペナが出て、相手が近付いてきて、を疑々と繰り返すことになる。

を疑々と繰り返すことになる。ペナを撃ち続ける、リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。



雷キック別

リボンエイド

VS リュウ

ひたすらヘノム連打で

スタート直後にヘノムスライティングを喰らって連続技を喰らう。1発目のヘノムは雷キックで、2発目は投げで、3発目はヘノム。これを繰り返して相手の目を撃つ。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。

VS ロバート

霸王翔鳳拳に注意しな

立止小パンチで逃げさせ、跳びのりをガードして受け付けたら黄金バターンに持ち込める。ヘノムモードに入る前に相手の気力を赤くしておかないと、龍拳を喰らってしまう。投げ、ヘノムで気絶させた後、排撃などで気力を奪っておいてからヘノムモードに持ちこたせよう。ヘノムモードの途中に相手

VS ユウ

小パンチで跳はせて黄金バターンだ

画面中央付近で立止小パンチを連打すると、相手はつられて跳んでくるので、下をくついで投げたから黄金バターン。これを繰り返して相手の目を撃つ。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。リュウへの回が勝手に歩いてきて、ヘノムを撃ち続ける。

VS タム

スライティングだけで乗勝!!

開始直後の霸王翔鳳拳に注意しな。スライティングを連発しているから、バリエーションも取れる。フェイクでも取れる。スライティングを打ってから、リバーを左下に入れておかないと、龍拳を喰らわれるので気をつけよう。

VS ジョーン

超必殺(隠し含む)さえ撃たれなければ

画面中で立止小パンチを連打すると、ジョーンがジャンプでビッグで跳び込めてくるので、それをガードして投げたの黄金バターンで終わらせたままに投げ、ヘノムでも気絶しないこともあるが、そのときは再び画面中で跳び込みを喰らう。



1/4利。1歩前に出て、気力を奪わせる。

VS キング

ローキックでハネる

初期のCPUのキングはヘノムを1発撃って、それを追いかけるように走ってくる。ヘノムを華麗にジャンプで避けながら、着地地点から1歩前に出てアタックをローキックで転ばせる。



奥で画面ジャンプすると、ロバートが空ジャンプで飛び込んでくることもある。着地して投げた。

八木さき
如月流の風韻

影二 如月

きっちりパターンにはめて倒す
ことの楽しさを味わえる貴重なキ
ャラだ

KAL

影二の対CPUパターンには、作例のないつかのバターンがある。
ゲームの性質上、作業的なものも多く、またそれに費やす時間も長い。しかし実用やつみかへ、この制作作業が意外に楽に入らなければならぬので、ここではチャリシシにしてほしい。
ただし、そんな遊び感覚のないため、基本的には、備前、またたけ、クマカキ、ゆめ方法、メタ、に置いてほしいと思う。
ちなみに、一人目はリヨウスターアートの話をすすむべし。

中井キキ山田
ドントアノ区

VS リヨウ

跳はせて投げろい

スタートをした、最初の相合は、いかに早くも半歩くらいの間、まじりよくかきいれてきた。おもむけに天馬脚を出す。跳はせて反応しないリヨウはその場から空中飛翔を繰り返す。その間に天馬脚を跳



これくらいの距離になったら天馬脚



するとリヨウは空中飛翔を出そうとするのだ。

VS ロバート

気孔砲でげりい

近づいてくるのを待ち、立ちキキキキキャンセル気孔砲をうって仕舞う。

スタートをした、最初の相合は、いかに早くも半歩くらいの間、まじりよくかきいれてきた。おもむけに天馬脚を出す。跳はせて反応しないリヨウはその場から空中飛翔を繰り返す。その間に天馬脚を跳

VS ユリ

流影陣はやぶれん!!

ると投げられてしまうが、距離が開いてきてくるとその後続がなくなるので、「一閃」で間に合えばいい。注意しながら気孔砲コマンドを入力しよう。

スタート位置から一歩も動かし、スタート後、流影陣を出す。するとユリは近づいてきて喰らう。それをすかさず連続してユリを流影陣に出すと、これまたユリは倒して後うかつとんでいく。その間に気力



スタート後に流影陣。近づきさせると間に合わないぞ。

VS タクマ

ちよいと手強い

大足払いをカチとしたあとに流影陣を出し続ける。ユリはガードしてくれるので、かせきたい人はこちらをよせ。最初からかせきたい人は、スタート後に玉弾かない気力を無駄使いはやぶれん!!
ユリは、挑発をするでもユリは、前もっていき、その無地を投げ、ついでにユリを倒す。あまり早く前進するとユリが反応して振り出すので、挑発投げをするならちよとに近づけよう。



虎理拳を撃つても流影陣でOKだ。

一閃が、一回に一回、立ちキキキキからの流影陣を出して、ユリは近づいてくるのを待ち、立ちキキキキキャンセル気孔砲をうって仕舞う。



この戦法は、タクマの気力がぐんぐん上がる前に、ユリを倒す。ユリは近づいてくるのを待ち、立ちキキキキキャンセル気孔砲をうって仕舞う。



この戦法は、タクマの気力がぐんぐん上がる前に、ユリを倒す。ユリは近づいてくるのを待ち、立ちキキキキキャンセル気孔砲をうって仕舞う。

VS ジック

やはり気孔砲の餌食

立ちキキキキからの流影陣を出して、ユリは近づいてくるのを待ち、立ちキキキキキャンセル気孔砲をうって仕舞う。

立ちキキキキからの流影陣を出して、ユリは近づいてくるのを待ち、立ちキキキキキャンセル気孔砲をうって仕舞う。

スタートしたし近い！
るを持ち、立ち大キック！
気孔砲のボタンにはめる
→スタート後にバックスタ
ンユで離れた天马闘もいけ
る。護面の裏面に隠れた状
態で天马闘を出す。ジョ
ンはライオンレックボーン
を出して倒れてくれる
のだ。

VS キング

手首を鍛えよ

スタート直後から骨破斬り
を入りまくる。倒れるまで
パーフェク。又必殺は手首
が痛くなるのだ。



骨破斬りや骨破斬りが、こんなと
ころで役に立たなくて〜

ほかに、開始時の位置に
どまって、対コリ、セッター
と同じ距離で発射。セッター
法でもパーフェクトはれる。

VS 影一

君も骨破斬りか

対キングと全く同じ。開始
直後から骨破斬りを出し続け
るだけだ。

転ばすか投げたか？と、
護面に隠れて挑発。跳んで
きた影一の手をくい掴んで



挑発一投げは、これくらいの場合い
（闘々よりは近い）とタイミングで、

VS ジャック

君は気孔砲だな

開始後ジャックが近づいて
くるのを待ち、写真にあるく
るの距離になったら気孔砲
を出す。するとジャックはパ
ンチ系の必殺技を出そうと
して倒れてくれる。そ
うした、少しは前進して
間合いを調節し、起きあがっ
てこちらに振り回す瞬間に再
び気孔砲。これを繰り返すと
ジャックは必殺技を使おう
として倒れるのだ。

気がかなくなるとカス気孔
砲になり、そのまま連続
モーションに入だ。



気孔砲の威力は、この
位置からでいいはず。

VS リー

強敵だあ

開始後一応バックジャンプ
して、着地と同時に挑発。す
る。このリーは疾のスピード
の、早めの気孔砲でぶっ
つはす。

その後バックして護まとい
き、三角跳びからの超早め大
パンチで跳んでくる。リー空
中も得意し、雷撃したものを
まっすぐに倒して投げてしま
うのだ。

その後は三角跳び→空中で
落としたら着地後歩いて投げ
を繰り返す。リーの気力は
を減らす。リーの気力は
減らさず、起きあがりに足
払いを重ねて、すぐリー空
中のアッパーで及ぶ移動大
キックを落とす。再び大足
蹴り（L+A）でハメるとも
可能。

VS ミッキー

雷み斬りを喰ら えい！

開始後すぐに雷み斬り。前
半ならそのままパーフェク。前
半ならそのままパーフェク。
後半なら、一歩ミッキーが
飛び道具を出さずかたがけ
確認し、やっばりに雷み斬り
を出し続ける。

VS テムジン

流影陣渡し



立ち大バック、気孔砲、倒れたい
Cボムを投げた気孔砲。

VS Mr.ビッグ

三角跳びだ

開始後バックジャンプから
三角跳び。ビッグはフッスタ
ーを出したあとジャンプで前
上を跳び越えようとする。着
地を待ってから投げ、その
後地上を後ろから投げ、そし
て再び三角跳びをし、フッス
ターのあとジャンプを誘って
着地を待たせながら投げる。
これを繰り返して護面をま
たいつたら、ビッグの必殺技
がかりに合わせ、早め立ち
大キック。速いほうが望まし
い。を重ね、キャンセルして
気孔砲。これが当たると倒れ
ている間に少しでいいので気
力に回復しておき、起きあが
りにまた早め立ち大キック。
気孔砲。これを繰り返させ
ればOKだ。

VS ギース

激ムスだ！！

開始後バックして立ち小バ
ンチを連打。跳んできたら
立ち大パンチ（裏拳）の先陣
で落し、すぐまた立ち小バ
ンチを連打する。跳んできた
ら少し下がって距離を調節し
、再度大パンチの先陣が、間に
合えば立ち大キック。流影陣
でも可能。で迎撃、また小バ
ンチを連打しなす。



必殺離れて立ち小パンチ連打。跳
んできたら……

手首を鍛えろ

影一とは違って必殺技の使
用回数がほかのキャラよりも
てくろ多いに多い。たまたま
くも必殺技だけ遠発している
も勝てる時があるくらいい
だが、影の分手首の損傷度
も高い。影二をやるなら、覚
悟を決めて手首を鍛えろのだ。



距離が縮まってきたら、立ち小バ
ンチのあと昇りジャンプ小キックを対
空に使う。

BONUS GAME

すべて体力鍛練の行を選択。た
だレクリア最後先なら、最初に気
力鍛練を、2回目以降は順番はど
うでもいいので、体力鍛練、必
殺技伝授とすべて選択しておこ。



真のリーダーである
強さを見つけてやれ

ジャック・ターナー

必殺技スーパードロップキック
とブレインショックバットが重
宝する。
ほとんどの敵はこれでOK!!

がっちゃん

基本的なパターンは
たったの
2つだけ

ジャックの対CPU戦は、
スーパードロップキック、反
下ドロップキック、レイ
ンショックバット、(以下)ショ
ックバットの必殺技が本
柱となる。

それそれの殺技へは、ど
のどのにしないといけないの
か、詳しく説明している。

◆ドロップキックパターン

相手の動きよりにキャン
セルできる技を重ねて、ドロ
ップキック、もちろんキャン
セルし、を当てるパターン。
技は小、大を払い、しや
が小パンをいいたがる。の
が、気持ちよく置いておくか

コッ。ただし、相手が技をカ
ードしなかつたときは、絶対
にドロップキックを出しや
ダメ。その場合は、反下ドロ
ップキックをガードされてしま
い反撃を喰らうので注意。
まあ、相手の動きよりに
あれば絶対にガードしてけれ
る。技は絶対にガードされて
おけばおくれるのはオマハ
リ。



キャンセルドロップキック
の必殺技

ンクが悪いぞ。
◆ショックバットパターン
ヘッドバット、しやがみ大
パンチ、をすからしてかシ
ョックバットでつかむパター
ン。
◆コマンドは、ヘッドバット
の最中、急いで入力してお
かなければならない。
痛地(ヘッドバットは軽く



ヘッドバットをすからせて...

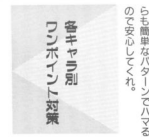


ガシトガシトガシト



スーパードロップキック

ジャンプ(ま)してからでは
遅いので注意しよう。
以上が基本パターンだ。こ
のパターンへの持っていくか
は、キャラによる。違うの
もそれを見習ってしまえ。
クリアは見えてくる。
如月影一、ジャック、魔ビ
ツ、そしてキースは別パタ
ーンを使用する。まあいつ
か別のパターンでハマッて
の安心してくれ。



ヘッドバットをすからせて...

VS リョウ

ドロップキック
パターン発動



得意に当てられるドロップキックパ
ターン。

「ウンドが始まったら体當
り移動する。そして、その
ままドロップキックすからシ
ョックバットへ。」
リョウも画面奥へ追い込む
まは、ショックバット、パタ
ーンで押していくのだが、
ヘッドバットの前にちうと歩
く必要がある。本当にちうと
なので覚悟をつけること。そ
こからはダメージを受ける。コ
レはダメージを軽減しておく
ので、簡単にハマってくる
ので注意。

VS Rバート

基本は
リョウと同じ

さすがにライバルだけあつ
たか、リョウとパターンが似
ている。
体当たりで近づいてくるとの
間だが、ヘッドバットを
出すからつかむショックバ
ットでつかむこと。
つかんだ後も、ヘッドバ
ット×2からでない、間合
いが速く(口バートはそれ
判定が速い)、つかむこと
ができないので注意しよう。
画面奥へきたら、ドロ
ップキックパターンに切り替
え、たまに足蹴と相打ちする
ことがあるので、それがい
やなはショックバットパタ
ーンでも構わない。好みの問
題かな。

VS ユリ

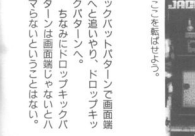
かわいいユリを
抱きしめよう

いきなり距離感を出したが
實際つかみきれない。
まずユリの小キックをすか
してショックバットでつかむ
こと。ユリは画面奥へ追い
込んでダメージを軽減して
おくこと。つかみきれない
という人は、レバを左右に
軽く揺らし、目ボタを連打す
るとより確実だ。
これを繰り返す間から
回避すればOKです。すまじ、ユ
リを画面奥へ追い込んで
ダメージを軽減しておくこ
と。つかみきれないとい
う人は、レバを左右に
軽く揺らし、目ボタを連打す
るとより確実だ。

VS タクマ

こいつもたいてい
変な奴

最初初期ジャンプするわ
だが、タクマは何か技を
出さない空ジャンプにする。
ジャックが着地すると、タ
クマは立ちキック、対空技の
つもりで、を出している。
大足払いで転ばし、先手を取
る。その後は例によって、パン
チ



ジャック

VS ジェット

最後は、最初から最後までロボットを使った。ラウンドが始まったら小

クシヤット小キツで両口を叩く。痛地は遠攻でロボットのキツを叩く。



VS キング

基本パターンで しっかりハマる

このロボットは、つかむとシャキーンと音をたてる。つかむとつかむと音がたてる。つかむとつかむと音がたてる。

対するジェットは、最初から最後までロボットを使った。ラウンドが始まったら小

VS 影二

ダイナマイト リリアットで 押していくのが

この時は別パターンを使用する。

ラウンドが始まったとバツ

クシヤットで距離を測る。

その後は、影二の小キツを出したほうが、影二の動きを打ち切らない。

痛地にかかるとバツキョウ

リリアットを出し、ガード

させると、この瞬間に狂

然とダメージした後は、あれは

ショックバツで、この瞬間

で必ずバツで、これが、こ

のバツはつかない場面もある

が、その場合は必ずリリアット

をガードして、この瞬間に

必ずバツで、これが、こ



「ダイナマイト」「ダイナマイトエ

VS ジャック

VS 影二 空中投げた

ジャックの同キャラは、カ

ッコイパターンで決まり。

ラウンドが始まったら、例

によってバックシヤット小キ

ツを叩く。ジャックが反

射してバックシヤットを出

して、スキだらけの状態を

もて必ず返せるとバツ

歩いてきたら、バツを

出して別口を叩く。その

時、バツを空中投げたわけ

だが、相手の速くシヤッ

クは失敗しすし。

あとは相手の動きにかかり

大足払いを当てないと出

せれば、勝ち運はせられる

空中投げを決めてやろう。早



VS りー

VS ジャック ガガツも

く大足払いを出してしまっ

と、立ち込みを誘えないので、起

き上がる事前が良。

VS テムジン

テムジンは、大足払いをガード

させて立ち大キツを当るとい

うパターンもある。

スタートは、必ずバツで、こ

のバツはつかない場面もある

VS ミッキー

VS テムジン ボイコ

スタートは、必ずバツで、こ

のバツはつかない場面もある

が、その場合は必ずリリアット

をガードして、この瞬間に

必ずバツで、これが、こ

のバツはつかない場面もある

が、その場合は必ずリリアット

をガードして、この瞬間に

必ずバツで、これが、こ

のバツはつかない場面もある

が、その場合は必ずリリアット

をガードして、この瞬間に

画面への追い込みが重

要なだけ。ラウンド開始直後に、体

たりの距離を移動する。すし。

りーは、しゃみ小キツを

連打する。バツを叩く。ジャック

が出て、バツを叩く。ジャック

バツ。その後、しゃみ小キツ

を叩く。バツを叩く。ジャック

バツ。その後、しゃみ小キツ

を叩く。バツを叩く。ジャック

バツ。その後、しゃみ小キツ

を叩く。バツを叩く。ジャック

バツ。その後、しゃみ小キツ

を叩く。バツを叩く。ジャック

バツ。その後、しゃみ小キツ

を叩く。バツを叩く。ジャック

バツ。その後、しゃみ小キツ

を叩く。バツを叩く。ジャック

認めてヘッドバツだ。ギ

スは飛翔し、更新を出してくる

が、実は空中投げが可能だ。こ

たりの。投げた後、ヘッド

バツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ

小キツを叩く。その後、しゃみ



ガードするだけのMr.ビッグ
これを。



空中投げだ。

BONUS GAME

けっこうつらいぞ

超必殺技と気力アップは、キャラの差はない。しかし、体力鍛練の行は結構つらい部屋に入る。立ち大キックがいていいでしょう。



はや早く出でておくのがコツ、倒されたらリバーチ連打。

や早く出でておくのがコツ、倒されたらリバーチ連打。

跳んで、くぐって、投げまくれ!

リー・パイロ

リーの基本は投げ。あの手、この手で投げまくれば、クリアの道も見てくるぞ。

MOMO

基本は投げて
投げろ法

まず最初は、格闘ゲームの基本、跳はせて派手な方法。しかし、飛び道具を持たないリー・パイロが、ピョピョと相手を跳ばすのかわらぬのは、実は簡単なことなのだ。基本的にこのパイロの適用する相手には遠距離の

日十ロをガードさせれば、跳び込んでくそ。
このパイロの場合、日十ロのキックの先達を正面からうらしよう。本当にこのほうを当てない、なかなか跳んできてないで、間合い入ったらガードされてもいのでキックを出さないで。

跳び込んできたのを各々日十ロにA+Cで、しゃがみ大キックなどがあっても、ガードでは止んでくぐって投げる戦法がいっぱい。



ガードは止んでくぐって。

ハテ、跳んで来た。

立ちまわって
投げろ法

次の戦法は、いたって簡単。ただ、タッシュして投げたけなのだ。

このパイロの適用する相手に、いきなりタッシュで近づき、そのままハテを前に入れながら日十ロを押すだけ。特にしつこくもならない。



タッシュして、投げた。

相手によつては気力が少ないほうがいい。こいつらにやめろ。

必殺技

コンボキーション

必殺技コンボキーションパイロだ。

や万は、まず自分の気力が満ちた状態にする。この

状態には、相手に当たる感じで、華々足踏を連続して出しつればいっだう。気力ゲージが赤以下になつたら、華中足踏から華中爪蹴を連続で出そう。すると瞬間に当たるので、少しづつ体力を減らせるのだ。



必殺技コンボキーション。

音キヤリ別

コンボキーション対策

VS
リョウ

気力を減らすまでが勝負!

まずは、リョウの気力を減らしたいので、ラウドの最初に挑発しておこう。その後、日十ロキックをガードすれば必殺技を使うので、減らすことまでいっだう。後は日十ロキックをガードするのと必ず三角跳びで跳んできたのを、そこをくぐって投げるのだ。

VS
ロバート

しよせんは極限
流しや

基本的な部分では、リョウと同じだ。ただ、ロバートの場合は気力を減らす必要がないので、

日十ロキックの先をガードさせ、画面が縮小すれば必ず跳び込んでくるので、そこをくぐって投げろ。こいつはバグパイロ。

VS
ユウ

小娘なんぞ、相手
にならんわ!

ユウはタッシュ投げだけで勝てるのだ。最初からこれだけでもいいのだが、不安な場合は気力を減らしてあげよう。気力の減り方は、簡単に画面の面でガードしてはは勝手に必殺技を使ってくるので、減らすのは簡単だ。これでおかしく、タッシュ投げかたユウには、必殺技コンボキーションも有効な。

VS
ラン

実は楽なのぢや!

実はタクマも、タッシュ投げだけじゃダメで、タッシュ投げの気力が少ないほうが安心できるので、減方を教えておこう。

まず最初は、タッシュ投げ。この後、後ろにかり洗発しよう。すると飛鳥風脚を必ず出すので、バックジャンプがわり、投げよう。同じことをくりこむ限り寄せれば、気力はゼロになる。



必殺技コンボキーション。



必殺技コンボキーション。

VS ショーン

跳んで・ホイ

ショーンも投げだけで勝てるのだが、今までのパターンとは違うのだ。

その方は、少額れたたてて、半回ジャン・オキンを出す。そして跳込んでくるので、そこをくぐって投げよう。



その腕の間にジャン・オキンを握りしめておこう。鉄受け身をしながら、鉄の爪を握ってあげよう。ほんの少しだけおこう。

VS キンフ

ムエタイも軍人
も同じぢやの

キンフは対ショーンと同じやうに、スタートと同時に距離を詰めてジャン・オキンを握りしめておこう。鉄受け身をしながら、鉄の爪を握ってあげよう。ほんの少しだけおこう。

VS 影二

投げて、投げて、
投げまくり

最初は、いきなりタツシユウ投げ、運が悪いと必殺技を喰らうときがあるので注意。

投げやすくて、後から、たかつかつて投げよう。必ずしも(影二が投げた)も、その後、跳び込んでくるので、そこをくぐって投げよう。



このくらいまで離れてから、跳発しよう。

VS ジャック

くくって投げて、
くくって投げて、
くくって...

まず遠ざかって、前に歩くと、スタートと同時に超ドロッキウを出される。当たらないのだ。脇道のスキを投げよう。

もし歩いてきたら、しゃがみ小ハンチで牽制してあげると跳び込んでくるので、そこをくぐって投げよう。

だ、くぐって問題はないんだよ。

VS リー

みんなの嫌がる
キャラだけど...

ほかのキャラで相対するとは非常に難し。リー・ハイロウ

だが、リーの回キック判定は凄まじい。なんと、タツシユウ投げだけではない。コック投げだけでも、それをかわすことができない。それをかわすから、タツシユウ投げしよう。

VS ミッキー

キャンセルで攻
めろー

ミッキーには、2つのパターンが通用する。ひとつは必殺技コンボネーション。単車

ミッキーは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。



このキックをガードさせて...

振り回して投げまくってこれれば、ミックの気力はなくなっていくだろう。

VS テムリン

倒しまじや

両パターンで、ミックの気力がなければならぬのだ。しかし必ず気力がなくなるので、そいで、B+Cのキックをガードさせよう。

その気力を回復しはじめて、また投げてあげよう。

VS シン

最初にとって強敵の子が
返すだろう。

シンは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。

シンは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。

VS 三ツコ

気力をなくせば、
問題なし

三ツコは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。

三ツコは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。

振り回して投げまくってこれれば、ミックの気力はなくなっていくだろう。

VS ギース

支配者でも業勝
ちや

ギースは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。

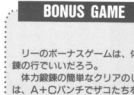
ギースは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。

VS リー

力かなくなってきたら
は、タツシユウ投げが通用する
ので、業たせ。

リーは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。

リーは、B+Cのキックを当てたら、ローリングアップがくぐると、通過して攻撃が当たるのだ。



A+Cのパンチで業勝。

せるのだ。まず最初にレバを引きながら、小ハンチを連打する。その、まごを立派にキックで落とすのだ。

業とした後、レバを引きながら小ハンチを、2発出して跳び込んでくるので、同じように落とす。



A+Cのパンチで業勝。

ミッキー・ロジャース

ヒットマンスタイルの
恐ろしさを見せつける!

アティオスToshi

ミッキーの強さは クリンチにあり!!

龍虎の拳と、このゲームの
最大の特徴は、投げられと
きに投げ身が取れないこと
だ。しかし、このCPUの投
げはつかみ技、クリンチだ
これだけでこのゲームは
まどろみない。加えてミッキー
は長身で、ガード後に投げが
入れやすい。CPU側ではこ
の最大の長所をフルに活用す
る。

基本はCPUを跳び込ませ
るために仕向ける。ガード後に
クリンチを向ける。後は規則
的に仕向けていく。そのレ
ベルが上がるとCPUも攻撃
強くなる。

受け身が取れないつかみ技がど
れほど強力なモノか?
今教えてあげよう!!

最終兵器!!

ミッキーはCPU側において
ず、敵を押し返してはま
す。投げを避けておは、ま
す。投げられなくても、ま
だ。振り回しついてもどか
で。

この禁断の技、カシハラ
メ、は、別に強くない。でも
き。しかし、クリンチを離
した後の、距離があくまで次
つかもが難しいのだ。

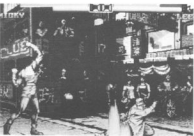
今回の攻略では出来るだけ
この技を使用せず、クリン
チはもろくも使わず、あくまで
CPUのガードに対応した
クリンチ法を伝授する。

CPUの順番は、1番目
ジャックをもつてくるのがお
勧めだ。とうしてもボタン
に八八でない場合は、ガン
ガシハメを使うのだが、後
半のジャックには仕込まれて
されやう。

だが、一人目なら結構、確
率高く八八になるので安心と
いってやう。



○10日は当たっても倒れてくれない。ひどいよなエー...



このまま前進してクリンチ!

VS リョウ

スタートと同時に画面端まで
落ちてくるので、間合もま
る程度遠くならば、ロリー
ンがアッパーを出す。リョウ
は倒すべく、正面に
ジャックする。どちらにせよ
前進する。

VS ロリーングアッ パーで転ばせろ



このまま前進してクリンチ!

VS ロバート

龍牙は、先喰ら
わないように!!

ロバートはCPUを倒す
ボタンが多用である。しつて
り、近づくたびに、近づく
く龍牙を打つ確率が高。し
つかみ技は投げにしている
の、あくまでつかみ技に
つかみ技はつかみ技に



ユリのこの飛び込みだけは、絶対クリンチできない。でしょ?

VS ユリ

深く突き刺さる
飛び込みにはお
手上げ!!

CPU側に対しては、氣
力をなくしてからつかみ大
キックをガードさせる。そう
すればバックアタックを重ね
てくる。その入りをクリ
ンチで受ける。全キック共通。
ミッキー独自のバクアッ
パーが近づくときは、ローリ
ンがアッパーを出す。そして
ユリを倒すべく、これを跳
返し、遠くまで飛ばす。これだけ
返し、遠くまで飛ばす。く
の投げがガード後に投げた
何もせず、跳び込んでおきた
場合は、技を組むたびに小
バクアッパーで攻撃する。



この龍牙が怖い! 2発当たった日には...

VS タツム

息子たちは業に
倒せても、オヤジ
は...

CPUオヤジタツムは、
息子たちよりも、ユリを比
べて、はきり強くてはめに
くい。

一番楽なパターンは、た
だしがみだりしいれば、
勝手に跳び込んでおくれる
というパターン、跳び込んで
きたらガード後のリンチだ。
一発ずつに投げられそうた
が、手を出すより投げに
回数がかなく、よく跳び込ん
でくる。

ちよと、消滅の方が、ミッ
キーなら許される。

VS ショウ

超必殺技を出す
前に、勝負を決め
る!!

CPUショウには、ほぼ完
璧にパターンを取れるパ
ターンがある。
それは、立ちジャンプ(小バ
クアッパー)を連打する。これだけ
返し、遠くまで飛ばす。これだけ
返し、遠くまで飛ばす。大
キックの、龍牙の技を出
してクリンチを分けます。



このドリルキックが、ほぼ完璧にこる。

シムロウの中で、スミスマンを出し回すか、あるいはこれを出されてしまえば、バーブアキがこないで、パワーエフェクトは確めよう。

VS キング

するどい足技、恐れるべからず!!

開始と同時に両面ジャンプを繰り返す。POPロケットは最初、ベムトアッパーを連発してくるが、タイムリブクを仕掛けておこう。

当選POPロケットは気がななめるので、よく跳び込んでくる。この跳び込みのガード後にクリンチする。キングが力を溜め直して、同じことを繰り返すのはいいのだ。おなみに起き上がりには、ローリングアッパーを重ねないこと。カンターでトルネードキックをえられれば、もう

VS 影一

接近戦はまず、いー常に遠間を保て!

この時は驚愕だ!! スキキ、2を争って距離をキラー、2を争って、CPU型のパターンとしては気がななめて、遠間を跳発するを跳び込んでくる。この跳び込みの着地のスキ、またはガード後にクリンチをしますが、驚も無難な攻め方だ。

ローリングアッパーの、POPロケットを繰り返す。



こんな風に跳び込んでみてもらうのがベスト。

VS ジャック

吸い込まれるような投げを常に警戒して、おどろけ!

ジャックというキャラは、技の破壊力がささいい分、非常にスキで攻め、そのスキを見逃す事に攻撃してくることが、POPロケットで基本だ。特にスキの多いのは、シマロウ大パンチ(キング)と超ドロップキックだ。これらの技をしやみ小キック連打で誘い、誘ったきた上から、後にクリンチする。もしも小キック(パンチ)で誘い込んできたら、よほど遠くまで飛ばさない限りクリンチを担わないほうがいい。逆に投げられる。



VS リー

突然くる華中風爪漁に怒ってはいけない!!

ローリングアッパーの連発。これだけで勝てる。ただ出すだけでは小足払いで消されてしまうので、開始直後両面直下する。リーはいつの間にか、間合いが近くなるところで突然出す。当たって倒れた後起き上がり、またローリングアッパーを重

歩アゲドされれば、また万が一の事態は怖い。跳び越してくるよなら、クリンチ手技をこいつにもまわらせてやる。



VS ミッキー

自分がクリンチされたら、むかつかず冷静に!

基本的な攻撃はPOPロケットと同じ。同じような連続して、ローリングアッパーを連発して、これは勝てる。



絶対に跳び込める。このキラーは、絶対に跳び込める。

VS テムリン

突然くる豪傑型と、れが怖い!!

開始直後の豪古電撃を重なり、ジャンプでかわし、クリンチができます。その後折返る電撃も同じ要領だ。攻撃しなから寄ってくるのは、重なり大パンチで迎撃するのは



このパターンは根気が大事

VS Mr.ロケット

人の頭を叩いた代償は高いぞ!

開始直後撃ってくるランドラスタを、大バチで跳び込む。跳び込んで、しゃがみ小パンチを、3発連打し合う。何もせずにはたがらしては必ずクリンチされる。自分がされたと結構いやなものだから、



起き上がりに完璧に跳び込めば、まずガードしてくれる。

VS ギース

最後の敵に最高の礼儀やっぱ、ミッキーは…

一番最初に撃ってくる疾風拳を連発ジャンプでかわす。するとギースは近づいてくるので、さきだけさきつけてローリングアッパーを出す。必ず当たって倒れるので、起き上がり倒れるの繰り返し。ギースがパンチになるまで繰り返したら、シガシハムを強しよう。すでに両面直下に跳び込んで



ここまで追い詰めると後は…

撃ち、キャンセルをかけてローリングアッパーを出す。当たって倒れた場合は、起き上がり跳び込んでまた同じことを繰り返せばいい。ガードした場合は、次に必ず

BONUS GAME

体力訓練の行では、ミッキーのリーチの長さかものを書こう。A+Cのアッパーはほかのキャラに比べて、スキが少ないほうなので使いやすい。



出てる時間が短いがA+C。ここでは役に立つ。

勝てば官軍!
投げるダス

テムジン

闘いの中で苦しい所はないはず
やり込んで1コインクリアだ!!

MAN

テムジンの 基本戦法

存じのとおり、テムジンの対CPU戦の基本は小キックで跳び込んでからの投げ技がメインとなる。普通に行われるものの、レバーを斜め上に入れたの投げ(1)の投げはなんと受け身が取れないのだ。1と受け身が取れない(1)という投げがあり、点数を稼ぎたい人は普通の投げでCPUに受け身を取らせ、早く先に進みたい人は受け身の取れない投げ投げる進めの方がいいだろう。跳び込みの割合は、スタート時点から1歩前くらいがちょうどいい。相手の蹴も1歩か2歩進めれば取れない。



受け身が取れないのだ。

どめをさした人は、跳び込み投げの要領で、まず小キックから入り、驚地後、必殺技中一番キの少ない古気弾壁を出す。この壁古気弾壁前としておけば、その後の一撃としても受けるのでかなり利用価値は大いなのだ。これでCPUをどかん尻尾がしてやれ!!

各キャラクター別

ロンボ(1)対栗

VS リヨウ

極限流を
いじめるダス!

対リヨウでは、すべて投げハメで勝つことができる。たが、きちんと小キックをガードさないと、売地や斬形流を喰らうので気をつけるべし!!

リヨウを投げる場合、相手が右に回るときは、少し間合いが離れてしまえば投げることが難いので、ほんの少し多いうて投げよう。リヨウ相手に待つと投げにくるので、ガンガン攻めて置え。

VS ロバート

金持ちのフェエラ
スリーを奪うダ
ス!

CPU戦でロバートからバ



VS ユウ

顔を笑うな、ひど
いダス!

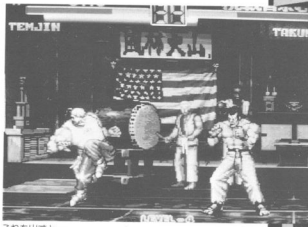
1フエクトを取るの難しい。しかし勝つだけなら簡単だ。まず、立ち小キックで画面の右側に追いつめていく。タイムリキは、キックを当てて少し右に進んで再度キックを当てての繰り返し。そして追いついたら、しゃがみ小キックで跳ばし相手の驚地を投げる。タイムリキが来た。

最初にレバーを後ろに入れながら立ち小キックを出す。すると、ユウが玉砕流を出すことがあるので、玉砕ジャンプを避け、その後、もう一度進めながら立ち小キックを出す。そうすると、ユウは通常のジャンプでこちらに跳んでくるので、その驚地を狙って確実に投げよう。この際、戻してハイフエクトが取れるはずだ。

VS タクマ

天狗の鼻をへし
折るダス!

レバーを後ろに入れて、立ち小キックで後ろに下がって、(鼻)玉高キックを飛ばし、前足(鼻)も玉高キックを出す。タクマ



これを出せと!!



ほーら跳んできた。

VS ジョーン

軍人にはモンコ
ル相撲ダス!!

やユウリ、テムジンは立派なキックを出す、跳び込みで驚地した驚地に投げるだけだ。今までタクマで苦しんできた人でもタクマで苦しんでいない人でもタクマで苦しむことはまず、ほとんどの場合、同じパターンで勝つことが可能なのだ。

まず小キックで必死
ガードさせておける。パ
ターン持ち込みも、シ
ョムン持ち込みも、シ
ョムンからラインアウトや
レックホーマーを出してく
れは、後は勝ち必小キックを
ガードさせれば勝ち。逆
も、勝ち必で勝てたりする
ので、その分がけが少しは
簡単に投げられるので、せ
び覚えておけい。

VS キング

闘人に手加減な
しタス！

キングにも負け込んで小キ
ックをガードさせて投げ、の
パターンが通用する。
しかし、キングを投げた後
受け身を取ると、その後
のネが小さく反撃されるの
で、その時はバーを後ろに
入れて立ち小キックを出さ
なければ、反撃にへんろす
なければならない。



キングに出されても、キッ
ックに当たって消えるから。
しかも、大キックに誘われ
たキングはしゃみ小パンチ
を打つので、再び両合い
を求め、パターンにはめられ
る。

VS 影二

切られると痛い
タス

最初に通バキックなどを
出してお断りを出させると
得意い、その後豪古氣弾を
出す。その第二は、勝ち必
で出てくるので、それをへん
ろして投げれば、パターンには
豪古氣弾は、勝ちはへんろす
一投げ、になるが影二の気力
をせり口にしないと、天狗脚で
飛び込んでくるので、多量の
で気をつける。

VS ジャック

夜の平和を守る
タス！

試合開始後すぐ上面の左
側に移動し、ジャックが
進みかけてくる。小パンチを
体当たりで1セットで攻めて
くるので、小パンチをガード
したらずく豪古氣弾を当て
る。また、始めつてすぐに
スーパードロップキックを出
してくることもあるが、この
時はガードして投げ、この
あたりは少運からむせ。

VS リー

健康なじしいを
投げるタス！

まず、始めに相手との間合
いを大きく取るため、キッ
ックを後ろに入れ、立ちキッ
クのジャンプで距離を空けてか
ら投げる。そのとりに立脚の爪
攻撃を出すので、それを打ち

投げ返すタス！



小キックで逃す。そして立
ち小キックで大きく間合
をとり、再び投発し、する
とまた相手は勝ち必でくる
ので、そこをガンコに投げて
やるだけで勝てる。

VS ミッキー

オカマは退治
す！

挑発するとミッキーが近づ
いてくるので大足払いで転ば
す。そして、起きあがりに挑
発を重ねると、ミッキーはシ
ョムンを出してくるので、そ
に大足払いを出す。ほとん
どの場合、大足払いを喰って
がタイニングをすらすらと
投げはつたが、キャンセル
豪古氣弾投げはしない。

VS テムリン

俺の方が毛が
多いタス

開始後に立ち小キックを
出す。すると、相手は自分を
飛び越えてくるので、その
隙地を空けて、投げ終わ
つた後、間合いを最初の時点

VS Mr.ビッグ

武器には負けな
いタス！

ビッグは、必ず最初トラ
ントフラスターを撃つので
の、相手方向にジャンプで
よける。そこから小キックを
ガードさせて投げる。後は、
このまま投げ八足のパターン
にもついでい。



このまま投げ八足のパターン
にもついでい。

VS ギース

コミッションナ
を倒せタス！

ギースが最初に出してくる
烈風拳を、垂直ジャンプを
かけてから、その後すぐに
ギースに大足払いを喰わす
。当たらない人は、タミ
ンが選んでいた。ボブナ

BONUS GAME

町のチンドラを倒すには、小キ
ックを出しっぱなしにしていれば
いい。
ここで得点を稼ごうという人は、小
キックの代わりに豪古氣弾を使
うべし。1回で約1000点入るぞ。



とくしては少早めにしていお
くような感じを出せば必ず
勝はした。起きあがりに
勝ひ込んで、小キックをガー
ドさせて投げる。一回投げて
はパターンにハマリ、どん
と投げられるので、それだ
けで勝てるのでた。
（ねっ、勝てたよ。）
○人口は、ギースまで
勝ひ込め小キックをガード
させての投げが使えるので、キ
ャラも、それ以外のパターンに
ハマってくれるので、ギース
これを読んでテンションノイ
ンクリアを目標せよ。



タイミング命!!

グランドブラスターが
出ればクリア目前か?

Mr.ビッグ

前作では、ジャンプすらできなかったビッグ。2では強力なハメを
引っさげて再登場!

松っちゃん

基本はクラン ドブラスター

ビッグの対CPU戦は、た
だクランドブラスター以下
のラスターを連発するパター
ンで、起り上がりやクロラスタ
ターを重ねるというように主
に使う。もちろん使ったラ
スターは、気が付く状態。
以上の2つのパターンをどの
ように使うかの説明をしてい
こう。

◆ひたすらクロラスタター

CPUに前を歩かせながら、
クロラスタターを出し、間
断なくひたすらクロラスタ
ターを繰り返す。CPUは、
ガードする暇もなければ
ダメージをくらう暇もない

◆重ねるラスターパターン
CPUをたまにショック、起
けながら倒していき、起
上がりやクロラスタターを考
えてラスターを重ねるパター
ン。



重ねるラスターパターン。



ひたすらラスターパターン。

バリー、影二、ハニー、デブリン、ロ
クス、スラムパンチなど、CPU

ダメージが通用しない。この
4人には別のパターンを用意
してあげる。キャラクター別攻略を
じっくり読んでくれ。

敵キャラクター別 CPUボーンアップ対策

VS リヨウ

前作からの宿命の
ライバル

いざなぎを出してからの飛燕無
風流が強力。気力を満ちてくる
ことから、リヨウが倒れること
も想定済み。しかし、そんな
リヨウもひたすらラスター
バスターにハマる。一度バ
スターが倒れると一気に倒れて
しまってしまうので気合を振
かさないように。

VS ロボット

フェアリーVSロボット
ロクス

リヨウと同様、いやな相手
のひとつだ。開始とともバ
ンニングキャンプ、重固ジャンプ
（ロボットが反応するまではず
と重固ジャンプをする）、
足をめくやむ、足はくは太直
いをする、足で投げはくは太直
を。ロボットの起り上がりは
遅い。これを利用してバスター
を押し寄せてスピンジャンプ
をしてしまえば倒すことも可
能。ロボットの動きを覚えて、
これを繰り返せばいい。近
い、CPUに投げれば倒れられ
ない。注意しては重ねるパ
ターン。

VS ユリ

ハゲと言われたのを
見返すのだ

開始とともに前ジャンプな
に必ずとも重固ジャンプを喰ら
う。ここから攻撃を開始するの
だ。使う黄金バスターは、重
固ジャンプバスター、敵の
弾の跳合いでブラスター気
力ありを連発すると、ユリは
ほとんど倒れて倒れられ
ない。ここから倒れさせると
起き上がりからラスターを重
ねる上から、これでハメ可能。

VS ブロン

Mr.ビッグVS Mr.カサチの
Mr.対決

ユリと同様に、開始ととも
重固ジャンプを喰らう。ここ
から倒すことも可能。ユリに
似ているが、ダメージは
。中間距離で弾詰みを出し
てから倒すことになる。倒
らなければ、倒れられなく、
トラムシューがなぜかバスター
が入るのだ。



ユリとの対決はバスター
バスターで倒す。

VS ジヨン

こいつもひなすらラ
スターバスターが有効

いざなぎでたまにショックで
突進する。倒すにはバスター
あとは、ひたすらラスター
バスターでバスターで勝ち
間違いない。



これはバスターで倒す。画面
面を踏まえたラスターで倒
す。バスターが入るの、
起き上がりから重ねるバスター
バスターを使っている。

VS 影二

藤堂に代わっての知
人キャラ

開始とともバスターを出
す。バスターを出せば、ネ
ロを倒すことも可能。バスター
影二は少し遅く倒れる。バスター
を、バスターで倒す。バスター
バスターを使う。画面を踏
まえて倒すことも可能。

VS キノコ

やっぱり影の親分は
逆らえない

重固ジャンプ大キックでガ
ードのボスを出す。あ
す前ジャンプしこんで、の
くで倒す。ガードのボ
スは倒れない。バスター、ス
ラムシューは、ひたすら
直し。投げた後は、ひたすら
バスターバスターにハマる。
まれに、くくへのけのけの
ラスターで倒す。バスター
バスターで倒す。



キノコとの対決はバスター



VSキノコ。

シユから雷鳴斬を放つが、防ぎずるべしだ。



黒い服の敵が1V1のシユ

VS ジャック

組長が機銃のヘッドを倒すだ

足払いで跳ばせてガード投げがパターンを覚えてますね。転ばした後、ブルスターはタンにはまるのだが、あえてフロスタインを使ってみよ。とうとう決して難しいパターンだ。そのクオスタインをひたすも運命をたがはさなかつた。ガードをぬき返すパターンに出してくる。またまた勝手に当たってへんのだ。



この後、跳び返りをガード投げ。



本気で、満貫を叩きつけてい

VS リー

すか投げと糸の糸のフック

すかし投げとは、空中で技を容れりし着地を投げてしまふことだ。対敵格闘は、完全におお敵の言葉である。いさなり前ジャンプしてすかし投げをする。一度投げたらしめたの。連続してすかし投げを返めるのだ。カットを繰り返すには、すかし投げを2回受け身を取りれたときはもう一度投げられる。深めた、リーの重さ上がりフロスタインを返すにしようすのだ。ジャンプをひたすも、ファイニッシュは自分の好きな技を入れてみよう。



すかし投げ、1回のお母

VS ミッキー

ひたすブルスターのパターンの練習台

開始とともにバックジャンプ、その後ひたすブルスターを返すだけである。ミッキーはたまたましてブルスターを倒らなくれる。なぞ、置れなミッキーなのさ。誰かこのミッキーの前進を止める人はいないのか。

VS レジデン

投げは決まるのだが受け身がムカウラス

開始直後、バックジャンプ開始直後電撃を放出してくるので決まる。それたすブルスターを返すにしよう。気力を減らし、減った状態でブルスターのボウをぶつけたら前ジャンプしてへんの。OC+A超絶に叩き返すすのだ。ジャンプをひたすも、投げてもいいのだが、ほとんどの運で受け身を返されるのでおもしろくない。ブルスターを出してテクニクが、かみ小パンチをする時は、開かいが近い。

VS Mr.トラン

ニセ者の正体を露す

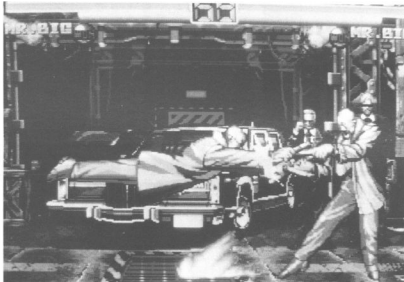
ヒックは開始直後にフロスタインを撃ってくるのでフロスタインを返す出すと必ず当た

VS ギース

遂に内部抗争勃発

あ、あ、あ、重くブルスターにハマるので糸たまたま。開始直後のフロスタインを返すブルスターになるの。敵を集中してコマンドを返すのだ。

もし、パターンが崩れたらブルショットを撃つて押すを固めて勝つしかないだろう。



うまく開始直後にフロスタインが返す。

BONUS GAME

体力鍛錬の行の敵をなぎ倒すには、1発で敵が倒れるOC+Aが早い。敵の攻撃を喰らったときはしゃがみ小パンチ連打で脱出するのだ。



敵を倒すだけでいいのでC+A双撃が有効。



（敵後）でひたす(…)

各面の開始直後のパターンをしり、頭の中心に入れておけば、比較的クリアが簡単になると思う。

龍虎の拳2 対戦攻略

淡く立ち抜きたいと願う、そんなキミのために/格闘雑誌
刊しなくてはならないこのコーナー!! キング、ユリを烈に
励ましたし、なんでも不器用な動機でもよししよう!!

リョウ・サカサキ

必殺技の性能では他を圧倒するリョウ。龍虎乱闘と併せて使いこなせば勝利は目の前だ。

各種必殺技を使いこなせ

リョウの対戦の中で大きなポイントとなるのが、龍虎乱闘と飛燕疾風脚の併用だ。

龍虎乱闘は非常に攻撃、吸い込み(判定が強い)で、技が出ていない間は、ほとんど相手手は出せない。へへ手出しは出来てもなら、いっおっを吸い上げてしまふ。

飛燕疾風脚は、技が出るまでかまへ、飛べないで、相手もよく、飛べないで跳ね返るので反をうけてしまふ。

しもしも当たれば相手手は出るし、吸い込みの状態に出るなら、相手は自分が目立って出るまで、なるべく多用してしまふ。気が赤いまで、少し距離が短くなるので、少し離れたところから相手の前に離れず、あつちを出して、そのまま吸ってしまふという使い方もある。



相手の目の前に着地。サカサキ投げにこらう。

一発逆転の龍虎乱闘

体力が少なくなったからといって諦めはしない。超必殺技の龍虎乱闘を使える状況になったらチャンスだ。

いろいろな状況から龍虎乱闘を決められるようにしよう。虎撃拳を撃つと、その中に乱闘のコンドを入手したり、大足払いで転ばせた後に起き上がり口を握られて起きるとなれば、もう一人前のリョウを使い、



大足払いで転ばせてあげて、



相手特攻空中ちびキック



龍虎乱闘を重なる。

基本戦法

せつかく飛び道具を持つているので、虎撃拳でカンガン押していきまじと、気がシステム上、数回限りがあるのでもよめに撃たないようしよう。

地上戦においては、龍虎乱闘や飛燕疾風脚を近距離でいきなり出るのが効果的。

対空技としては、虎砲(ルトアップ)は当然として立ち小、大キックや龍虎乱闘、飛燕疾風脚まで使えてしまふ。距離に応じて使い分けよう。

ロバート・ガルシア

対戦で無横は許されない!なんでもってスタイルの良さNo.1なんだから!!

アディオスTOSHI

ロバートの対空技

守備力の高いが、対空技の強さがある。ロバートの対空が非常に実用しており、しかもかなり強い。

まず全キック共通の対空技、O+。これがタイムリよく出せれば、強い。

次に、虎牙(トルアップ)は、これはあまり使わないほうがいいだろう。威力は人前に消費するくらい、威力がO+と同じくらい(先天的に)。しかも地上では先打たらないと勝れない。

そしてロバート独自の対空技は立ちキック系だ。特に大キックは、接近ではネリチャギになる。しかもロバート自

金キヤラ中最強? ロバートの対空技

守備力の高いが、対空技の強さがある。ロバートの対空が非常に実用しており、しかもかなり強い。

まず全キック共通の対空技、O+。これがタイムリよく出せれば、強い。

次に、虎牙(トルアップ)は、これはあまり使わないほうがいいだろう。威力は人前に消費するくらい、威力がO+と同じくらい(先天的に)。しかも地上では先打たらないと勝れない。

そしてロバート独自の対空技は立ちキック系だ。特に大キックは、接近ではネリチャギになる。しかもロバート自



しかし/接近してるとネリチャギになってくれるのだ。



遠間の立ち大キック。まあ普通だよ。

体。相手が後に回るを自動的に振り向いてくれる。つまりめぐりに対して非常に強いのだ。

つま先を狙え!! 飛燕龍神脚

この連続技や分かんずくに、大足払いが出るの怖い。かつりーチがある。この大足払いを連続技にもつらん、中間距離で出しても、相手はうつらつらに近寄ってこれないぞ。

跳び込んだからの攻め方、基本はほぼリョウと同じだ。しかしロバートは、跳び込み方もハリエーションに富んでいる。飛燕龍神脚は空で一回車替するため、見切られやすいという欠点もある。しかしこの必殺技の強い所は、足元ごとんとつまずく。狙えば手がかしらみださないのだ。

使いだしては、相手が寄ってきた所に壁面やヤンプで避けつつ出した。ロバートに、逃げるに任せかけて出すのが効果的。

跳び込みに使われる、普通の大キックと使っているのももちろん、常に足元を狙える間合を保つことが重要。ちなみにこの必殺技は、いろいろな状況で使える。背後に落ちたに投げられる。最後に、買付いている人も多いと思うが、ロバートはスライディングもできる。

操作は、ダグマッシュやがみキック。それと有効な使い道はないが、一応知ってて損はないぞ。

長い足使えるけど、ちびろいさげんせー



これがロバートのスライディングだ。いける/ノイナにガ?

が有効だ。
また、大足払いも良いので
キャンセルして必殺技を出す
のが有効だ。



あきらかに長い、タクマのローキック。

通常技で攻めろ！

必殺技を使いまくれ！
使える必殺技は少ないのだ

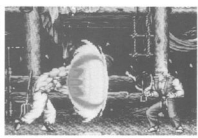
とにかくくわくわくは攻めるキャラなので、跳び込む機会が多くなるから、跳び込むには、大キックがいい。かなり廣への判定が大きいので、跳び込むには最適な。



立ち大キック、立ち大キックは、

必殺技を使っている。

必殺技を使っている。



鬼神撃か、龍王玉等々など、も、すくもすくも。



対空としても使えるのだ。

大足払いがメイン。大足払い



この立ちは大キックの、この立ちは大キックの、この立ちは大キックの。

守りと攻めを使い分ける

対戦では、投げ後のスキがとにかく入ります。一部のキャラでは受身を失敗しても反撃を許してしまう。このため待たれると非常につらいが、とにかく体力をリフレッシュして相手は攻めて来るのをええ。常にユリのペースで戦え。投げはほかの手がない限りは使わすべからう。

ユリ・サカサキ

意表をついて闘え！
跳び込みからの連続技は全キャラ一強
力！

Scho小杉

前述のように地上戦の守りはためて、素速い動きで押し出し、攻めこむのLETの闘い方になる。ユリは跳び込み、特ダマローキックが使い方が上手には非常に強い。めいどに使用して、めいどに連続技はついでに使うのもいい。

攪乱し、ガンガン跳び込め！

対空技は、投破かローキックが空中投げ。特に投破は上半身無敵の時間有効に利用すれば強い。

この大の出の早い、中一近距離で使用しては、ひえんぼーおーきゃんで駆けるのぼれ



「はおー！覇王了！しよーこーローン」
「ごはあつ」

その他、対戦で有効な戦法としては、ヒップアタックキャンセルで自衛、連撃技は大キックは少ない。無敵の飛び道具、実はヒップの飛び道具は、ローキック、ローキック



一部キャラは、行を立方に入らない立位置に当たると大キックからの連続技は威力も高く、1セット入れただけで試合の流れを変えることができてくる。

ジョン・クローリー

どの技も平均以上の強さを持っている。対戦でも攻め主体のラッシュが強い!

それでも元重人! 待ちはしないぜ!!

ジョンは飛び道具の強いキャラクターなので、必ず殺技、必殺技も必用。必殺技の割合は飛ぶ道具で押しにくく、戦法が有効のように思われるかもしれないが、実は殺技にはなかなかならな強さを発揮するキャラなのである。再田として、コマンド連続技の連打と必殺技にも剛技の連打と、コマンド連続



スーパードライブキックは1発入ると大きい。

の足が争われる。連殺技にして、連打はないものの割合が強いので、相打ちOKの割合を考えた上でいけよう。

元重人の戦略① 接近戦での鉄則

以上、書いてきたようにジョンの攻撃は接近戦でのラッシュにのみ対応できる。これらの攻撃に投げを加えることで、ラッシュが単調



このあとの反撃は避けられない。

STVA

元重人の戦略② 遠距離戦での鉄則

ここまで接近戦について書いてきたが、遠距離の闘いについても研究してみよう。ジョンの遠距離での武器はフランクアタックやレックボマーといった突進系の必殺技だ。

どちらかスキの大きい技なので使い方が地面を走っていく飛び道具を持っている相手を発射する。この手の相手は、飛び道具を撃つのを待ってからフランクアタックが間にあつた。この場合、レックボマーは狙っていい。レックボマーは飛び道具ではない。飛び道具をしゃがみガードする。レックボマーは狙っていい。レックボマーは狙っていい。

いかに相手に近づつか?

対戦におけるジョンのテーマがこれ。とにかく接近戦に持ち込みたい。カスベムも強引に攻めることができる。遊んで、たまたま思い込まれる。小技やスーパードライブキックは狙っていい。一発は飛ばす。相手の追い込みを自分のラッシュへと変えることができる。

キング

気力満タンの時、空っぽの時、それぞれ聞いた

気力が多くなるとは、そのまま気力を減らさないように闘う。脚地に追い込まれどきに、一発逆転のサブライムロスを狙ってみたい。ベムストライクは、なるべく連続で撃つ。一発撃くと気力を回復するまでに心がけよう。サブライムロスを使う必要はない。発動もボタンを押せばいい。ベムストライクを一発撃かせるとおもたせが少なくない。気力の消費量のことでも考慮に入れる。ベムストライクのほつがお得である。気力が少ない状況にある連殺技の買得が紹介した連殺技3段階は気力が赤のときでも使えたい。カスベムも回復がわりと使える。カストルベムストライクも当然に倒れてくれるので、威力の差はない。気力があつたときでも連続で倒れる。気力があつたときでも連続で倒れる。気力があつたときでも連続で倒れる。

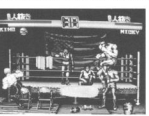
中途半端な気力はいらない。ALL OR NOTHINGでガンガン攻めたい。



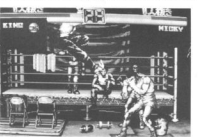
真上に対してはC+Aのアップバー、斜めに対しては立ち大キックで。

サブライムロスはミラやって使う

「キーパ」サブライムロスを出せ。この瞬間のリング使用の目標へ、以下の順番に気を使ければ、思いのままに出せる。レバーは「上」で左下で止める。左下に倒る状態ではボタンへ移行させるはならぬ。勢いよく左下へ入力したら、「ニール」に反したりしたのでは一生出ないぞ。



ベムトライクで誘い相手し。



この時は、ミッキー、ビッコ、シッコなどのキャラに對してはなかなか当てやすい。このいつかを相手にすると相手は常に向つていていい。

如月影二

基本はじりじり

影二はじりじりと近づいていき、このが基本の一品である。じりじり接近していたら、必ず受けるかといって、必ず相手の足裏や腰を蹴りつけて、かわりかわり必殺技を使ってくる相手である。必殺技は特に飛び蹴りを多用し、これを使うときは必ず影二をかき消す。またははね返すのだ。この場合、気力の消費量はかなりの量が多く、この辺りの量がなくなると、当然に必殺技は少なくなる。相手の気力消費量は少ないので、相手は必殺技を使わなくては不利になってしまうことになる。じりじりと近づいて来た時に、相手が持っているような、かため、うねりから敵に近づいてくると、そのままたかひらき、足で踏みつけては、ロッキン(足打)のCD(回復)がたじろぎなき、シッコウキックやローキック、ひざせりやタスキユシユシ、投げローキックがよい。投げローキックが長いので、少し距離が空け出し、ローキックを出して

各必殺技をうまく使うことで、相手の攻撃を無効化できる。これら必殺技の使いどころを知ろう。

KAL



流影陣をつましく使う!

超便利技
流影陣を活用するのだ

前項、基本的な動きの解説の中で、じりじり接近した時に相手が必殺技を出してきたら、流影陣で消す。というのが、この技は通常対戦において、あまり使われるべきではない。理由は、流影陣はあまり使った方が、相手はダメージを受け、ダメージを受けているのに、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。



影二の長いローキック、空中での主力武器のひとつだ。

新しい力が満ちたとき以外、外新技を使うのはやめたほうがいい。理由は、外新技はあまり使った方が、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。



流影陣はあまり使わないで、新技はあまり使わないで、ローキックやローキックを使う。理由は、ローキックはあまり使った方が、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。

ジャックの対戦で、目立って強いのは、足元が、しかし多少の攻撃は受けて、ダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。

ジャックの対戦で、目立って強いのは、足元が、しかし多少の攻撃は受けて、ダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。つまり、相手はダメージを受け、こちらがダメージを受けずに済む。



ジャックの足元が強い!!



ジャックの足元が強い!!

ジャック・ターナー

必殺技はこれを

使う

前作よりもふっとったと噂のジャック、その分パワーも上がって鬼と化す!!

MAN

リー・パイロン

気カゲージがなくとも十分に力を発揮できる。リー・パイロン。小技、通常技、必殺技で攻めたてる!

MOMO

特に強力な必殺技が多キヤクラーターではないが、なかなか強いキアラ、リー・パイロンの中で一番の優定だ。強い通常技。力を気にせず闘えばキアラターだ。

小技でチクチク攻めろ!

リーの基本的な闘い方としては、とにかく近づくこと。接近戦では、しゃがみ小ナチが有効だ。小足払いよりも遅く相手の足元に、相手を引き寄せた上で闘えば、



また、しゃがみ小ナチやキヤンセルをかけて鉄の中華中距離闘。中華中距離闘は、鉄の爪がガードされると必ず反撃を受けるので、出すのをひ



この技にもキヤンセルをかける中華中距離を出すと、なかなか効果的だ。



中間距離では、このキックで牽制をして…



さて、これから何をしようかな。

壁以外はカットしてしまう。ダッシュで近づき、小パンチからの攻めや、いきなりの投げ、または必殺技でもよい。

封空技は、これだ OK

攻めるか防いでなく、守りも重要になるだろう。そこで必要なのは、封空技だ。しゃがみ大キックがかなり強いが、相手がお倒れしてくれないので、後が攻めづらいかもしれない。A+Oパンチも封空技としてはいいが、タイムアップを間違えるところがないように、離れた所から跳び込んで空技として使えばいい。見た目以上に強いので、一度は使ってみてほしい。



実は強い、このキック。

メーションの対空技ではダメージがかなり、そして使える投げ、くっつく鉄の爪が使える。リー・パイロンは、

ミッキー・ロジャース

チョッピングライトの使い方が勝負の鍵を…握るわけネエー!! やっぱクレイジーアッパーか?

ファイオスTOSHI

対戦ミッキーが使う必殺技は、ローリングアッパーとバニングアッパーだけだ。使いはわかんないが、手

ヨッヒングライトはまるる使えない。クレイジーアッパーもま

たかにはないが、使えない。つらつらつと種類と通常技の、対人戦を闘い技

バニングアッパー リンクは常に使分けよう!

このキアラについて常に気を配ってあげるとは必ず不可欠だ。

そのことを一番痛感するのは、バニングアッパーとバニングアッパーの攻撃範囲のときは、対戦でも利用価値は高い。近距離戦でキヤンセルして出ていながら、これは通常か相手の動きを封じるように使おう。

例としてローリングアッパーを避けて攻撃してくる相手から、そのメーションの電撃、極限の無敵状態を常駐させておく相手に対して、ローリングアッパーは必ず使分けよう。



でもこの大(ナ)ンチキックめくれないよ。

横に入ったばいばいれど!

跳び込んだ相手を近づけると、最もホビコーな通常技(つがな)で、しゃがみキック、キヤンセルとローリングアッパーやメーションをアッパー(しゃがみ小ナチ)に変えてもいい。封空技はO+Aのアッパー



げや当たらない。すぐに気力充電だ!!



このアッパーのほうかO+Aより使いやすい。

跳び込みを簡単に返されないので、また跳び込むにはあまりに苦しい。

同じアッパーが手短かにもつる。早めに出すことが絶対条件だよ。

データファイル
設定原画集
アイランド&イラストギャラリー
アニメダイジェスト
開発者インタビュー

Making of

龍虎の拳2



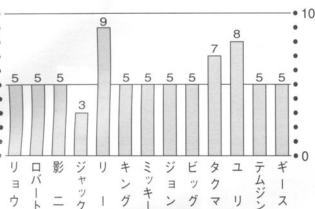
DATA FILE

データファイル

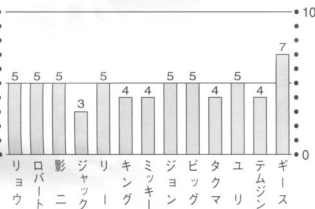
増刊恒例データファイル。今回は龍虎の拳2のキャラ移動スピードやジャンプ力、そしてすべての技の攻撃値などを大公開!!キャラの研究にぜひ役立ててくれ!!

コラム大野

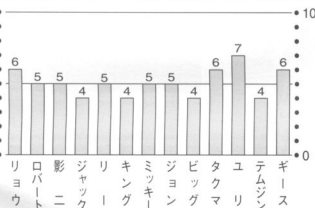
前進速度



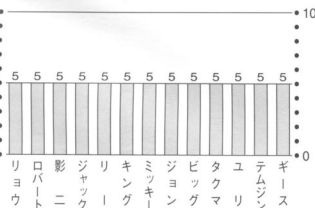
ジャンプ滞空時間



前進ダッシュ

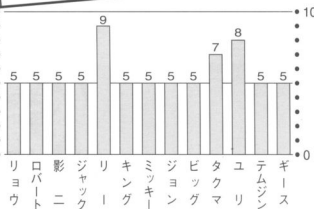


フラフラ時間

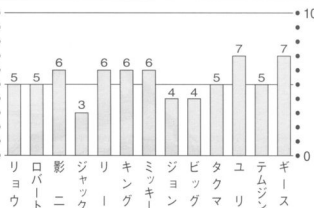


単位は10段階評価です。
標準は5とします。

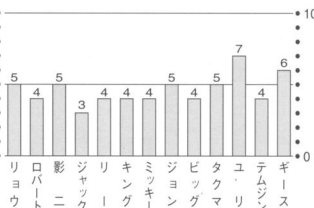
後退速度



ジャンプ距離



後退ダッシュ



通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
左正拳	8	—	100Pts.	6/60秒
右正拳突き	20	—	200Pts.	16/60秒
ボディブロー	20	—	200Pts.	16/60秒
しゃがみ正拳突き	8	—	100Pts.	8/60秒
アッパー	12	—	100Pts.	16/60秒
しゃがみアッパー	12	—	200Pts.	12/60秒
跳び正拳突き	8	—	100Pts.	8/60秒
跳び右正拳突き	12	—	200Pts.	12/60秒
横蹴り	12	—	100Pts.	12/60秒

リョウ

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
後ろ回り蹴り	28	—	200Pts.	20/60秒
外回り蹴り	12	—	100Pts.	16/60秒
ローキック	12	—	300Pts.	16/60秒
しゃがみ足払い	10	—	100Pts.	8/60秒
回転足払い	20	—	200Pts.	16/60秒
跳び蹴り	12	—	100Pts.	10/60秒
跳び回り蹴り	22	—	200Pts.	10/60秒
投げ	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	消費 気力	スコア
虎煌拳	36 20 10	9 5 3	24	1000Pts.
空中輝撃脚	32 18 8	7 5 3	24	1000Pts.
飛燕疾風脚	18 14 -	4 3 -	28	1000Pts.
暫烈拳	40 30 8	10 8 -	48	1000Pts.
虎咆	16 10 5	4 2 1	24	1000Pts.
極限流連蹴	36 - -	- - -	24	1発100Pts.
霸王翔泡拳	68 - -	22 - -	96	5000Pts.
龍虎乱舞	100 - -	25 - -	96	5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
左ジャブ	8	—	100Pts.	8/60秒
右ストレート	20	—	200Pts.	16/60秒
ボディブロー	20	—	200Pts.	16/60秒
しゃがみジャブ	8	—	100Pts.	8/60秒
アッパー	12	—	100Pts.	16/60秒
しゃがみアッパー	12	—	200Pts.	12/60秒
跳び下段正拳	8	—	100Pts.	8/60秒
跳び右正拳	12	—	200Pts.	12/60秒
左サイドキック	12	—	100Pts.	12/60秒

ロバート

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
上段回り蹴り	28	—	200Pts.	20/60秒
かかと落とし	12	—	100Pts.	16/60秒
ローキック	12	—	300Pts.	16/60秒
しゃがみ足払い	10	—	100Pts.	8/60秒
回転足払い	20	—	200Pts.	16/60秒
跳び横蹴り	12	—	100Pts.	10/60秒
跳び後ろ蹴り	22	—	200Pts.	10/60秒
首切り投げ	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	消費 気力	スコア
龍拳	36 20 10	9 5 3	24	1000Pts.
飛燕雷神脚	32 18 8	7 5 3	24	1000Pts.
飛燕疾風脚	18 14 -	4 3 -	28	1000Pts.
幻影脚	40 30 8	10 8 -	48	1000Pts.
龍牙	16 10 5	4 2 1	24	1000Pts.
極限流連蹴	36 - -	- - -	24	1発100Pts.
霸王翔泡拳	68 - -	22 - -	96	5000Pts.
龍虎乱舞	100 - -	25 - -	96	5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
左正拳突き	8	—	100Pts.	8/60秒
肘打ち	10	—	100Pts.	8/60秒
突き上げパンチ	16	—	100Pts.	10/60秒
ボディブロー	20	—	200Pts.	16/60秒
アッパー	12	—	100Pts.	10/60秒
しゃがみ左正拳突き	8	—	100Pts.	8/60秒
起き上がりアッパー	12	—	100Pts.	10/60秒
跳び平手打ち	8	—	100Pts.	8/60秒
空中はたき落とし	12	—	100Pts.	10/60秒

ユリ

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
円振蹴り	10	—	100Pts.	8/60秒
ヒップアタック	20	—	100Pts.	13/60秒
ひざ蹴り	12	—	100Pts.	8/60秒
しゃがみ蹴り	10	—	100Pts.	8/60秒
しゃがみ足払い	20	—	100Pts.	15/60秒
跳び横蹴り	12	—	100Pts.	14/60秒
エレガンスソバット	20	—	100Pts.	12/60秒
美・サイレン投げ	38	—	1000Pts.	—
いづな落とし	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	消費 気力	スコア
虎煌拳	34 20 8	8 5 2	24	1000Pts.
百裂ビシタ	40 30 20	- - -	48	1000Pts.
雷煌拳	32 20 10	8 5 2	32	1000Pts.
砕破	32 20 8	8 5 2	24	1000Pts.
燕舞脚	32 - -	- - -	24	1発100Pts.
霸王翔泡拳	65 - -	21 - -	96	5000Pts.
飛燕鳳凰脚	100 - -	25 - -	96	5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
左正拳突き	8	—	100Pts.	8/60秒
右正拳突き	22	—	200Pts.	16/60秒
ボディブロー	20	—	200Pts.	16/60秒
アッパー	12	—	100Pts.	16/60秒
しゃがみ左正拳突き	8	—	100Pts.	12/60秒
起き上がりアッパー	14	—	200Pts.	16/60秒
跳び下段平手打ち	11	—	100Pts.	12/60秒
跳び下段正拳	12	—	200Pts.	16/60秒
横蹴り	10	—	100Pts.	12/60秒

タクマ

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
回り蹴り	28	—	200Pts.	20/60秒
足蹴り	12	—	100Pts.	16/60秒
ローキック	12	—	300Pts.	16/60秒
しゃがみ足払い	10	—	100Pts.	8/60秒
しゃがみ足払い大	22	—	200Pts.	16/60秒
跳び蹴り	14	—	100Pts.	10/60秒
跳び回り蹴り	24	—	200Pts.	14/60秒
一本背負い	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	消費 気力	スコア
虎煌拳	36 22 12	9 5 3	24	1000Pts.
飛燕疾風脚	18 14 12	4 3 2	28	1000Pts.
暫烈拳	40 30 -	10 8 -	48	1000Pts.
翔乱脚	40 30 -	- - -	48	1000Pts.
鬼神蹴	36 - -	- - -	24	1発100Pts.
霸王至高拳	70 - -	23 - -	96	5000Pts.
霸王天舞拳	100 - -	25 - -	96	5000Pts.

※上記の攻撃値は、基本となる得点であり、実際のスコアにはこの数値に
耐久値・攻撃値のパラメータが絡んで計算されています。したがって、
上記の得点のままスコアに加算されるわけではありません。

※攻撃値レベルは、気力ゲージの量にもよって変化しています。
また、ガード時に相手の体力を削れないもの、気力の量によつて
攻撃値が変化しないものは記入していません。

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
左ストレート	8	—	100Pts. 8/60秒	
バックスピナックル	24	—	200Pts. 16/60秒	
右フック	20	—	200Pts. 16/60秒	
アッパー	12	—	100Pts. 16/60秒	
しゃがみ左ストレート	11	—	100Pts. 12/60秒	
しゃがみ裏拳	18	—	200Pts. 16/60秒	
跳びパンチ	10	—	100Pts. 12/60秒	
跳びパンチ・大	16	—	200Pts. 16/60秒	
サイドキック	14	—	100Pts. 16/60秒	

ジヨン

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
バックスピニング	24	—	200Pts. 20/60秒	
ハイキック	14	—	100Pts. 12/60秒	
ローキック	14	—	300Pts. 16/60秒	
足払い	10	—	100Pts. 12/60秒	
足払い・大	20	—	200Pts. 16/60秒	
跳び蹴り	14	—	100Pts. 10/60秒	
スピニング	22	—	200Pts. 14/60秒	
ヘア・キラー	38	—	1000Pts. —	

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費 気力量	スコア
LV1 LV2 LV3 LV1 LV2 LV3				
メガスマッシュ	36	22 12	9 5 3	24 1200Pts.
フライングアタック	40	24 12	10 5 3	32 1200Pts.
スライヴルツボ	34	22 12	8 5 3	32 1200Pts.
オールドドライブ	32	24 16	- - -	24 1発100Pts.
メガスマッシャー	66	- - -	22 - -	96 5000Pts.
アトミックスマッシュ	80	- - -	20 - -	96 1発1000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
左ストレート	8	—	100Pts. 8/60秒	
中段パンチ	20	—	200Pts. 20/60秒	
よけ肘打ち	20	—	200Pts. 18/60秒	
アッパー	12	—	100Pts. 16/60秒	
しゃがみパンチ	8	—	100Pts. 12/60秒	
しゃがみアッパー	18	—	200Pts. 16/60秒	
跳びパンチ	8	—	100Pts. 12/60秒	
跳びパンチ・大	12	—	200Pts. 16/60秒	
回転蹴り	16	—	100Pts. 12/60秒	

キング

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
防御前蹴り	16	—	200Pts. 20/60秒	
ステップキック	26	—	200Pts. 20/60秒	
2段蹴り	14	—	100Pts. 16/60秒	
ローキック	16	—	300Pts. 16/60秒	
しゃがみ蹴り	10	—	100Pts. 20/60秒	
スライディングキック	20	—	200Pts. 16/60秒	
跳び蹴り	16	—	100Pts. 12/60秒	
回転ひねり蹴り	24	—	200Pts. 14/60秒	
フックバスター	38	—	1000Pts. —	

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費 気力量	スコア
LV1 LV2 LV3 LV1 LV2 LV3				
ベノムストライク	36	20 10	9 5 2	24 1000Pts.
トルネードキック	22	16 8	8 4 2	24 1000Pts.
トランプショット	32	20	8 5 4	40 1000Pts.
猛襲脚	32	24 16	- - -	24 1発100Pts.
ダブルストライク	84	- - -	28 - -	96 3000Pts.
サブライズクロス	100	- - -	25 - -	96 5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
水平打ち	8	—	100Pts. 8/60秒	
回転打ち	20	—	200Pts. 16/60秒	
中段打ち	20	—	200Pts. 16/60秒	
突き上げ打ち	12	—	100Pts. 16/60秒	
しゃがみ突き	8	—	100Pts. 8/60秒	
しゃがみ上段水平打ち	12	—	200Pts. 12/60秒	
斜め打ち	8	—	100Pts. 8/60秒	
鋭角め突き	12	—	200Pts. 12/60秒	
回転蹴り	12	—	300Pts. 16/60秒	

影二

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
コンビネーション蹴り	24	—	100Pts. 20/60秒	
回転蹴り	12	—	200Pts. 16/60秒	
しゃがみキック	10	—	100Pts. 8/60秒	
しゃがみ2段蹴り	10	—	200Pts. 16/60秒	
跳び蹴り	12	—	100Pts. 10/60秒	
跳び2段蹴り	20	—	200Pts. 10/60秒	
空中一本背負い(地上)	38	—	1000Pts. —	
空中一本背負い(空中)	38	—	1000Pts. —	

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費 気力量	スコア
LV1 LV2 LV3 LV1 LV2 LV3				
気孔砲	38	24 10	9 6 3	24 1000Pts.
流影陣	30	18 10	7 4 3	24 1000Pts.
霞み斬り	32	20 9	8 5 2	24 1000Pts.
骨破斬り	32	20	8 5 2	24 1000Pts.
天馬脚	40	30 20	10 8 5	48 1000Pts.
如月流連拳脚	36	- - -	- - -	24 1発100Pts.
新鉄流	65	- - -	21 - -	96 5000Pts.
暫鉄鎧姫拳	100	- - -	25 - -	96 5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
右ストレート	9	—	200Pts. 10/60秒	
ラリアット	26	—	200Pts. 18/60秒	
地震突き	26	—	200Pts. 14/60秒	
アッパー	16	—	200Pts. 18/60秒	
しゃがみ左ジャンプ	9	—	200Pts. 14/60秒	
立ち上がりヘットバット	24	—	300Pts. 18/60秒	
ジャンプヒップアタック	22	—	300Pts. 20/60秒	
ジャンプエルボー	28	—	200Pts. 14/60秒	
前蹴り	16	—	200Pts. 14/60秒	

ジャック

攻撃名	攻撃値	ガード時 攻撃値	スコア	ヒット時の 硬直時間
スネ蹴り	26	—	200Pts. 18/60秒	
踏みつけキック	24	—	300Pts. 18/60秒	
しゃがみ足払い	16	—	200Pts. 18/60秒	
しゃがみ足払い・大	26	—	300Pts. 22/60秒	
ジャンプキック	26	—	200Pts. 18/60秒	
ドロップキック	16	—	300Pts. 18/60秒	
体当たり	28	—	200Pts. 22/60秒	
ボディラム(地上・空中共通)	30	—	1000Pts. —	

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費 気力量	スコア
LV1 LV2 LV3 LV1 LV2 LV3				
極ナックルバード	50	40 30	15 12 10	24 1000Pts.
スイートフロアアタック	42	34 16	13 9 5	32 1000Pts.
ダイナミクスリアット	50	40 30	15 12 10	16 1000Pts.
ブレインジャコビット	38	24 10	- - -	30 1000Pts.
ボンバーダンス	30	- - -	- - -	24 1発200Pts.
スーパーアタック	68	- - -	22 - -	96 1000Pts.
ヘルダイビング	100	- - -	25 - -	96 5000Pts.

※上記のスコアは、基本となる得点であり、実際のスコアにはこの数値に
※耐久・攻撃値のバラメータが絡んで計算されています。したがって、
上記の得点のままスコアに加算されるわけではありません。

※攻撃値レベルは、気力ゲージの量にもよる変化していきます。
また、ガード時に相手の体力を削れないものの、気力の量によって
攻撃値が変化しないのは記入していません。

データファイル

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
真拳	8	—	100Pts.	8/60秒
鉄鎧打ち	18	—	100Pts.	8/60秒
旋風爪	20	—	100Pts.	8/60秒
アッパーカット	16	—	100Pts.	10/60秒
しゃがみ左真拳	8	—	100Pts.	8/60秒
ジャンプアッパー	12	—	100Pts.	10/60秒
跳び左真拳	8	—	100Pts.	8/60秒
空中両手打ち	12	—	100Pts.	10/60秒
トラースキック	12	—	100Pts.	8/60秒
飛踢脚	20	—	100Pts.	10/60秒
跳び回り蹴り	20	—	100Pts.	8/60秒

リ

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
虎尾脚拳	12	—	100Pts.	15/60秒
踏みつけ蹴り	12	—	100Pts.	15/60秒
しゃがみ蹴り	10	—	100Pts.	15/60秒
天龍脚	20	—	100Pts.	8/60秒
跳び蹴り	12	—	100Pts.	10/60秒
空中回転脚	20	—	100Pts.	12/60秒
空り返り投げ	38	—	1000Pts.	—
空中ヘッドシザー	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費エネルギー	スコア	
	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	スコア	
鉄の爪攻撃	36	20	10	9 5 2 24	1200Pts.
家中鷹爪激	32	20	10	8 5 2 24	1000Pts.
百裂拳	40	30	10	8 - 48	1000Pts.
華中猛腕脚	27	-	-	-	28 1発100Pts.
真空空転脚	65	-	-	25 -	96 5000Pts.
華中猿飛脚	100	-	-	25 -	96 5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左ストレート	8	—	100Pts.	8/60秒
左ストリート大	12	—	100Pts.	12/60秒
左フック	12	—	100Pts.	14/60秒
左アッパー	14	—	100Pts.	12/60秒
しゃがみ左アッパー	20	—	100Pts.	12/60秒
ダウンアッパー	20	—	100Pts.	16/60秒
跳び右ローストレート	12	—	100Pts.	14/60秒
跳び右ローストレート大	14	—	100Pts.	14/60秒
右ストリート	18	—	100Pts.	14/60秒

ミッキー

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
右ストレート・大	20	—	100Pts.	18/60秒
フック	12	—	100Pts.	16/60秒
ローストレート	12	—	100Pts.	16/60秒
しゃがみ右ストリート	12	—	100Pts.	16/60秒
跳び左ローストレート	14	—	100Pts.	14/60秒
跳び左ローストレート大	16	—	100Pts.	14/60秒
つかみボディブロー	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費エネルギー	スコア	
	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	スコア	
パニングアッパー	36	20	10	9 5 2 24	1000Pts.
ローリングアッパー	36	20	10	8 5 2 24	1000Pts.
チョッピンググラブ	40	30	10	7 5 32	1000Pts.
クレイジーアッパー	40	30	10	7 5 24	1000Pts.
コンビネーション	12	-	-	-	24 1発100Pts.
コンビネーション2	12	-	-	-	24 1発100Pts.
プラネットゲイル	84	-	-	28 -	96 3000Pts.
ラッシュボム	100	-	-	25 -	96 5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
蒙古激拳	8	—	100Pts.	12/60秒
激突拳	20	—	100Pts.	8/60秒
爆碎拳	12	—	100Pts.	12/60秒
首直突拳	12	—	100Pts.	12/60秒
腹直突拳	12	—	100Pts.	12/60秒
足払い打ち	22	—	100Pts.	12/60秒
蒙古斧振拳	8	—	100Pts.	12/60秒
開脚斧振拳	14	—	100Pts.	12/60秒
蒙古激脚	12	—	100Pts.	10/60秒

テムジン

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
蒙古猛激脚	20	—	100Pts.	10/60秒
回転払い蹴り	12	—	100Pts.	18/60秒
足払蹴	10	—	100Pts.	18/60秒
開脚足払蹴	18	—	100Pts.	18/60秒
蒙古膝落蹴	12	—	100Pts.	10/60秒
蒙古跳馬蹴	22	—	100Pts.	10/60秒
ウーラ	38	—	1000Pts.	—
モンゴリアンスルー	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費エネルギー	スコア	
	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	スコア	
蒙古気弾撃	38	30	10	9 5 24	1000Pts.
蒙古雷拳撃	60	50	40	- - 30	1000Pts.
蒙古竜巻激	34	22	12	8 5 3 24	1000Pts.
蒙古大車輪投げ	50	30	20	- - 30	1000Pts.
連撃拳	28	24	16	- - 24	1発100Pts.
蒙古猛烈破砕弾	65	-	-	21 -	96 5000Pts.
蒙古天武人乱舞	100	-	-	25 -	96 5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
中段棒突き	12	—	100Pts.	12/60秒
マシンガンシブ	16	—	100Pts.	12/60秒
棒振り上げ	22	—	100Pts.	12/60秒
下段棒突き	12	—	100Pts.	12/60秒
棒足払い	12	—	100Pts.	18/60秒
跳び下段突き	12	—	100Pts.	12/60秒
ツイングエーション	20	—	100Pts.	18/60秒

Mr. ビッグ

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
中段棒蹴り	12	—	100Pts.	12/60秒
ミドルシングショット	20	—	100Pts.	12/60秒
ネックショット	22	—	100Pts.	12/60秒
クロスアンダーシブ	20	—	100Pts.	12/60秒
跳び下段蹴り	12	—	100Pts.	12/60秒
ハイリフトスルー	38	—	100Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費エネルギー	スコア	
	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	スコア	
グランドプッシャー	36	20	16	9 5 4 24	1200Pts.
ドラムショット	32	20	10	8 5 2 32	1000Pts.
スピニングラン	24	20	16	6 5 4 24	1500Pts.
クロスタイピング	32	24	16	8 6 4 24	1500Pts.
フラスターキューブ	64	-	-	21 -	96 5000Pts.
ライジングスピア	100	-	-	25 -	96 5000Pts.

通常攻撃

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
左裏拳	12	—	100Pts.	8/60秒
アッパー	20	—	100Pts.	14/60秒
かがみパンチ	14	—	100Pts.	10/60秒
ジャンプパンチ	14	—	100Pts.	12/60秒
ミドルキック	24	—	100Pts.	10/60秒
ニーキック	24	—	100Pts.	14/60秒
2段回り蹴り	40	—	100Pts.	18/60秒

ギース

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	スコア	ヒット時の硬直時間
かがみキック	20	—	100Pts.	16/60秒
スライディングショット	32	—	100Pts.	16/60秒
ジャンプキック	20	—	100Pts.	16/60秒
巴投げ	38	—	1000Pts.	—

必殺技

攻撃名	攻撃値	ガード時攻撃値	消費エネルギー	スコア	
	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	LV1 LV2 LV3	スコア	
烈風拳	40	30	20	10 7 5 24	1000Pts.
翔翔日輪斬	40	30	20	10 7 5 20	1000Pts.
イカワジョーナル	70	50	30	15 12 8 48	1000Pts.
デッドリレイブ	70	50	30	15 12 8 48	1000Pts.

※上記のスコアは、基本となる得点であり、実際のスコアにはこの数値に相対値・攻撃値のパラメータが絡んで計算されています。したがって、上記の得点のままスコアに加算されるわけではありません。

※攻撃レベルは、気力ゲージの数値にもよって変化していきます。また、ガード時に相手の体力を削れないもの、気力の量によって攻撃値が変化しないものは記入していません。

キャラ別耐久値

龍虎の拳2 では以下の公式に基づいて各攻撃の攻撃値が決定されます。

$$\text{基本攻撃値} \times \text{耐久値}(\%) = \text{ダメージ値}$$

また、各キャラの耐久値はゲーム難度およびライフゲージの減少にともない変化します。

リヨウ	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50
level1		80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level2		70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	40	40
level3		65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	
level4		65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	

ユリ	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	80	80	75	70	70	65	60	50	50
level1		75	75	75	75	75	70	70	65	65	55	55	45	45	40	
level2		70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	45	40	40	
level3		65	65	65	65	60	60	60	55	55	50	50	48	48	40	
level4		63	63	63	63	58	58	58	53	53	48	48	43	43	38	

ジョン	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level1		80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	30	30
level2		70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
level3		65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	
level4		65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	

例

全16段階に分かれています。

リヨウ	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
level1		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
level2		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
level3		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
level4		00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

ゲームソフトディップに対応し、全4段階に分かれています。

ロバート	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50
level1		80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level2		70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	40	40
level3		65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	
level4		65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	35	35	

タクマ	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲームレベル	VS	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
level1		80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	30	30
level2		70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
level3		65	65	65	65	65	60	60	56	53	50	50	50	40	32	32
level4		65	65	65	65	65	60	60	56	53	50	50	50	40	32	32

影二	体カゲージ量																
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
ゲーム レベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
	level3	65	65	65	65	65	60	55	55	50	50	50	45	45	35	35	
	level4	65	65	65	65	65	60	55	55	50	50	50	45	45	35	35	

キング	体カゲージ量																
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
ゲーム レベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	90	90	90	90	90	85	85	80	80	75	75	70	70	60	60	
	level2	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40
	level3	65	65	65	65	65	60	55	55	50	50	50	45	45	35	35	
	level4	65	65	65	65	65	60	55	55	50	50	50	45	45	35	35	

リー	体カゲージ量																
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
ゲーム レベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60		
	level1	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60		
	level2	80	80	80	80	70	70	60	60	60	55	55	50	50	40	40	
	level3	72	72	72	72	62	62	52	52	52	52	47	47	42	42	35	35
	level4	72	72	72	72	62	62	52	52	52	52	47	47	42	42	35	35

ジャック	体カゲージ量																
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
ゲーム レベル	VS	75	75	75	75	70	70	70	60	60	60	55	55	50	50	45	45
	level1	80	80	80	80	75	75	75	65	65	60	60	65	65	50	50	
	level2	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35
	level3	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35
	level4	65	65	65	65	60	60	60	50	50	50	45	45	40	40	35	35

テムジン	体カゲージ量																
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
ゲーム レベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	80	80	80	80	75	75	75	70	70	70	45	45	45	45		
	level2	60	60	60	60	55	55	55	50	50	50	40	40	40	40		
	level3	58	58	58	58	52	52	52	47	47	47	47	36	36	32	32	
	level4	58	58	58	58	52	52	52	47	47	47	47	36	36	32	32	

ミッキー	体カゲージ量																
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
ゲーム レベル	VS	80	80	80	80	80	80	75	75	70	70	65	65	60	60	50	50
	level1	90	90	90	90	90	85	85	80	80	75	75	70	70	60	60	
	level2	70	70	70	70	70	65	65	60	60	55	55	50	50	40	40	
	level3	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	45	35	35	
	level4	65	65	65	65	65	60	60	55	55	50	50	45	45	35	35	

ギース	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲーム レベル	VS	80	80	80	80	80	70	70	70	70	60	60	60	60	50	50
	level1	65	65	65	65	60	60	60	55	55	55	55	50	50	50	50
	level2	60	60	55	55	55	50	50	45	45	40	40	40	35	30	30
	level3	60	60	55	55	45	45	40	40	40	38	38	35	30	30	
	level4	55	55	45	45	40	40	40	35	35	35	35	30	30	28	28

ビッグ	体カゲージ量															
	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
ゲーム レベル	VS	70	70	70	70	70	70	65	65	60	60	60	55	55	50	50
	level1	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
	level2	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
	level3	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	40	35	32	32
	level4	65	65	65	65	65	60	60	48	48	43	43	33	30	30	30

龍虎の拳2 設定原画集

いろいろな魅力を秘めた龍虎キャラの原画を一挙公開。日の目を見なかった原画たちに愛の手を！

ゆこっぴ

タクマ・サカザキ

リョウ・サカザキ

極限流の男性陣は、前作からのイメージを温存している。ロバートはやはりそのイメージから、かなりのコスチューム案があったようだ。



ロバート・ガルシア

ユリ・サカザキ

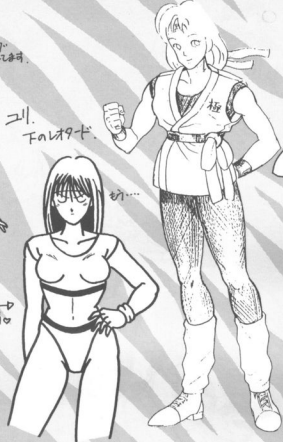
ユリちゃんのコスチュームは初期原画からかなりイメージが固まっていたようだ。元氣な娘って感じていいよね。



この髪の色、
この髪の色、

このED用私服。

おへそ見え結構。



この下のレオタード。

お...



この下着。

お...

この胸の形、
この胸の形、



このお尻の色、

この、
この。



この友達④
※ モデルさんにも
似ている。
スタイル良い！
割と男っぽい性格



これが
ユリちゃんの
お友達だ！

この友達②
※ おんなじい子で、
服装が似てる。
割と病弱な子。



この友達③
※ 10代くらいの女子
ユリちゃんも結構似
ている。

小野のデザイン
2470



藤堂竜白

新キャラにもあって、変化
のある影二。この増をかりて
藤堂のボツ稿も公開。

如月影二



小野のデザイン
2471



ミッキー&ジョンの
 原画。イメージをガ
 ラッと変えてしまっ
 たミッキー。キミは"1"
 派かな、それとも"2"
 派？



キング



今なお根強い人気を持つキ
 ング。原案のコスチュームも
 なかなか捨てがたい。

ジョン・グローリー
 ミッキー・ロジャース

テムジン

孤児を救うべく立ち
 上がるテムジン。その
 優しさに満ち溢れる日
 常風景を集めてみた。



ロー



このキャラクターたちも
前作からのイメージを保っ
ている。ジャックが少し変
わった。



ジャック

Mr. ビッグ

ギース

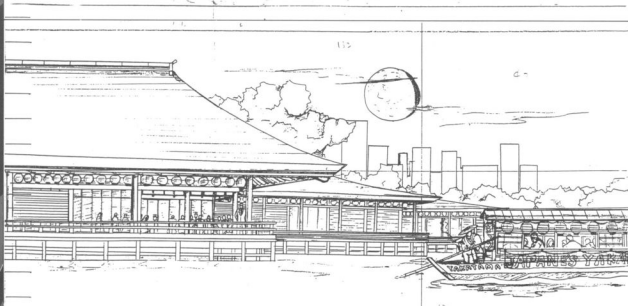
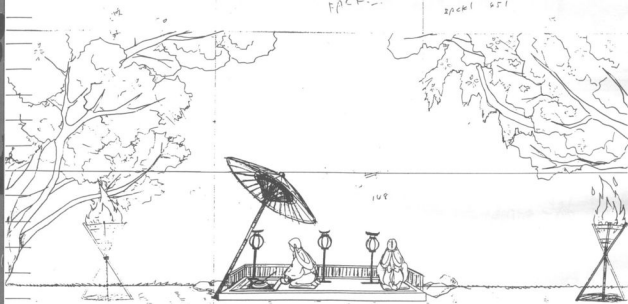
まさにギース様のお部屋。
やはり悪の秘密団の総帥ら
しい容姿をしている。男だね。



公開！ボツステージ原画

リョウ・サカサキ ステージ

如月影二 ステージ



なんと、リョウ、影二のボツステージの原画
を入手。影二の背景が羨すきやう。それぞれ
上の段が上の背景、下の段が下の背景になっ
ています。

龍虎

龍虎の巻2

～そんなテムジにタイラヴ～

と云ふわけで読者様アイランドです。今回は地獄のスケジュールをもとめせず、短期間での読者様の大量投稿のおかげで、奇跡的に完成の運びと相なりましたホッパに。

担当：トロッコ松山



(神奈川県 橋本屋かつらさん) ※オマジのバツに無い花は花は一体一...



(広島県 高圧電流君) ※2では口バツの中道半端な顔が気になるっ...



(埼玉県 ぼる成吉さん) ※今日のヤングのナツ、あなたもレッツ権限流...



(新潟県 武田天會有さん) ※この一家が近所の名流さんだつち手馴れい...



(千葉県 神次りるさん) ※ガーン、オマジは女のチウカみい、なぜだつ！



(川崎市 多村こといさん) ※最近CM見た時、あれがジョウだとはわかなかつた...



(東京都 あおはかずとさん) ※美は吾男人だつたというキング。丑ける...



(広島県 木真ふくよし君) ※髪形を変えて、顔形まで変わったような気がする...



(福岡県 野村誠治君) ※明日を準備、信じられるコブツと成て...



(青森県 石岡真子さん) ※かいいい顔してやるとたまりないし、タゲター！



(埼玉県 ヨージローさん) ※ゴージヤスな足徳、いっちょ頼むわしたる！



(東京都 天宮順さん) ※たつた1年で7リをボロボコにできる娘とは...



(千葉県 しろがね乃乃さん) ※一休の歴史は、ここから始まつた...



(愛知県 結城真更さん) ※南町のんばくぼうず、つて頼むが...



・TRIN BOY
(秋田順 さいとんふしたかさん)◎ジョンのフアイティングポーズとはおにイカス。



(北原謙 藤藤翔さん)◎美女の人気北原は50:50という珍しいキャラだ。



(愛知剛 大山まさしさん)◎無敵の鷹の名が泣くぞ〜。



(栗村山市 後藤博子さん)◎おぼろに浮かぶ、鷹のスイートハーツ。



(三浦崇 山田真希さん)◎…イカスカヤ



(時玉 山崎高弘さん)◎嘘だっ!ごみなのミツシ〜じゃないっ!タツ! (流る)



(広島 木真ふくよし君)◎悪徳商人。



(愛知剛 コムランダ君)◎見せびらかすから〜。



(千原 大ノリ神次りるさん)◎悪事の連続がやってくるぞ!



(時玉 2人入君)◎どこまでも黒いし。



(石川 企企君)◎至高のオヤジと究極のボンボンがいた〜。





「新編 天邪鬼」 ☆みんなスナツチされてるのてはー (17/17)



「愛知編 北野附さん」 ☆いつもより威力も5割増しだったり。



「静岡編 大仏和尚」 ☆はっ！貴方は！面白いゲームをプレイしてるの？



「京都府 末吉君」 ☆悲しき如月の生命。



「神奈川編 山口順君」 ☆あと1人で最終戦の完成だぞ。



「川編 殺し屋松君」 ☆顔らずには、困難様まりない様である。



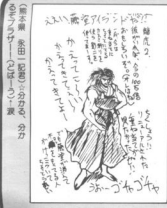
「岡山編 まる葉さん」 ☆顔いが友情をバグワム…のか？



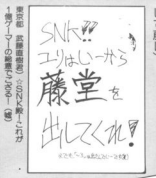
「京都府 末吉君」 ☆悲しき如月の生命。



「兵庫編 藤原伊織さん」 ☆まじらっす。



「長崎編 『帰ってき』ゴエモンさん」 ☆復活を祈ってるぞ、藤堂の！



届け魂の叫び 吠える藤堂アイランド!

(聖断Mix)

がぶりより 暫烈人生

★龍虎の巻記、1年以上待ってただけあって、期待通りの出来でして。

前作で不満だった対CPU戦フレイヤーが、一気に2人に増えて、実に楽しく遊べるゲームになった……と思いきや、打つてしまえば対CPUも高度。

★このゲームならおちこちも

なんだから

★傑作……前作の作曲

気はよく入った感じ

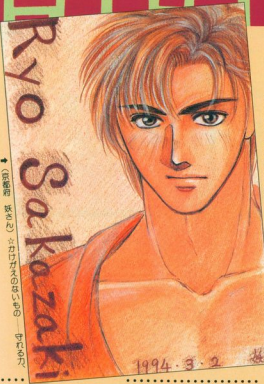
ですが、私はこの明るい雰囲

気が気に入ってたりする。

★これからも楽しめるゲーム

をぜひ試してください

(静岡県 桜田輝彦さん)



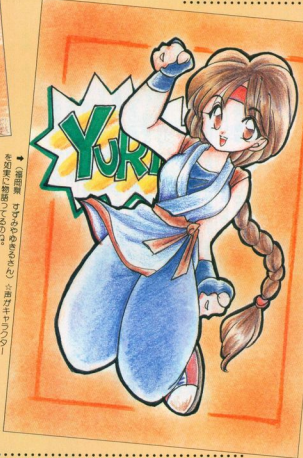
Ryo Sakazaki

1994.3.2

★(福岡県 東区)★カミカミのあまのこさん

★本当に1.05には同じ世界なのかと疑ってしまったり。☆各種通常技にキヤンセルがかかるようになったのはいいんだけど、出した覚えのない技が出て、CPUまで悪いキヤンセル使ってくるのは困った困った。

特にリー・シジンのくせに、若者をいじめるなんて……
★愛知県 小島豊君
リヨウご加えられ空中虎撃拳、斜め下を使用中、キース……と心の中で暗えていた。
リヨウの、実はキースアンの一人だったんだって。



★(福岡県 北九州市)★高井キョウ子

おもしろい奴……

★この口バートはパー

○ナックル類似技が入って

いるのだからフワッホッ

吹いてます。スミセン。

★愛知県 鈴木やよいさん

★今明かされた疾風拳のルー

ッジー(リッジー)

★この龍虎の拳は僕が今まで

やったゲームの中で、ベスト

10に入るくらいは出来たっ

た。

★それくらい良いゲームなの

だが、1.05の不満どころがあ

る。キースのキースがス

ゴク強いのである。過去へ戻



★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

★5.55と5.55……死出の十

に……

★(福岡県 武出来町)★高井キョウ子

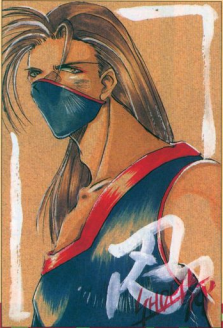
★5.55と5.55……死出の十

に……

★が優越してました。
……だが、バートは溜まって数秒たた時……するにエリの倒れた姿が目に入っていた。
★八十八……今の時は油断してたんだ、よーし度ばら……
★と……ROUNDに臨んだがキースの疾風拳、謎の空中技にバートフット負け……
その時、僕の頭の中は「勝つ」という文字ではなく「死」……という文字が駆け巡っていた……

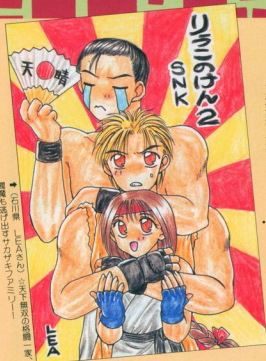


★(滋賀県 しのほろかまさん)★ぐわーっぴとピピセンクンと日暮ランユリス。



★(滋賀県 しのほろかまさん)★ぐわーっぴとピピセンクンと日暮ランユリス。

★(滋賀県 嵐島陽君)
★あ、これキースめー私の3000円(コロン)50円を返せ
★ハハハハ(拍当機)……
★タクマ先生から一言。
★全員、道場の中では靴を脱げ……



★(愛知県) 星城真生(まこと) ☆実は、去年のあ
 なたの好きなキャラクターなんだ。
 (注)リョウは別名(一)
 (大阪府) 鏡貴也(きやう)
 俺はすべての格闘の王者
 龍虎の夢が一番好きです。
 でも1から3になって、な
 んか普通の格闘家になっ
 た感じがするな。

★(愛知県) 星城真生(まこと) ☆去年のあ
 なたの好きなキャラクターなんだ。
 (注)リョウは別名(一)
 (大阪府) 鏡貴也(きやう)

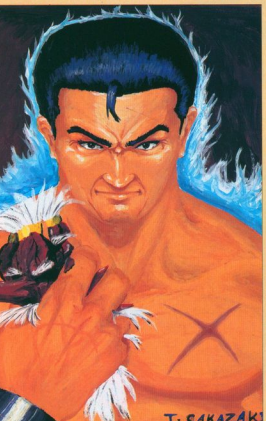


なんだあの喧嘩拳の連発は
 一皮○奪じやねーんだ(一)
 (大阪府) 鏡貴也(きやう)
 俺はすべての格闘の王者
 龍虎の夢が一番好きです。
 でも1から3になって、な
 んか普通の格闘家になっ
 た感じがするな。

なんだあの喧嘩拳の連発は
 一皮○奪じやねーんだ(一)
 (大阪府) 鏡貴也(きやう)
 俺はすべての格闘の王者
 龍虎の夢が一番好きです。
 でも1から3になって、な
 んか普通の格闘家になっ
 た感じがするな。

★(愛知県) チャーリー君
 ☆受け身といえば、ジャック
 の受け身は見ていると痛々しい
 のだが。
 ☆(愛知県) チャーリー君
 ☆受け身といえば、ジャック
 の受け身は見ていると痛々しい
 のだが。
 ☆(愛知県) チャーリー君
 ☆受け身といえば、ジャック
 の受け身は見ていると痛々しい
 のだが。

☆相手が進んであろうと、目の
 前(フ)アイトイグホムアズを
 った大腕開から、そこには明
 すくみ好敵手だけが存在する
 のか?
 ☆ミツキ、おい、龍虎の
 ミツキは一体うした?
 あんなのミツキじゃない
 ぞ、髪型で必技の干シショ
 ンがけに大きく、気力をため
 てるおきの声は勢にムカッて
 これこそミツキなんだ。
 声もほとんど変わってし
 今かでも遅くはない(言い
 か) SNSKさん、ミツキ
 を元に戻してくれ。
 (い)でに藤堂さんも優秀活
 動家だ。
 東京都 1の強スゲムカ
 ツ(ミツキ)供と友人に言
 われた(内)手君
 ☆龍門(龍)と云えばよっば
 ☆龍門(龍)と云えばよっば
 ☆龍門(龍)と云えばよっば



☆(福山県) A.M.U.組
 俺はすべての格闘の王者
 龍虎の夢が一番好きです。
 でも1から3になって、な
 んか普通の格闘家になっ
 た感じがするな。

★(東京都) 百華(二)君 ☆強さ勝負が宿命を貫く。意地の勝負、拳の
 道。



★(大阪府) 龍虎(二)君 ☆お前の下で格闘の
 道。
 (注)リョウは別名(一)
 (大阪府) 鏡貴也(きやう)
 俺はすべての格闘の王者
 龍虎の夢が一番好きです。
 でも1から3になって、な
 んか普通の格闘家になっ
 た感じがするな。



アルバート・ガルス(「ロバート」の父)もあつたら彼がもしない。ロバートが出した「ドシニク」を受けてくたして、まい、独自の格闘術を身につけて、後に「クワサー」部はなるといふ設定になる。うける確率90%だからさう想だ(ロ)。

「ネット」サカサキ・サカサキの母、死にたいしいや、もしかしたらしいかいたら彼女が出るかもれないさあ、

同着かよって殺害されたはずの彼女が秘書社「DOS」に拾われ、メカロネットにたまって、ヨウタの胸に立ちあがる。いうにも書えられない事態なる。

メカロネットは口ケットバチを無敵艦に頼り出し、挑発は口が伸びる。と、いっす



まじい攻撃をしかけてくるたろ。お。

ちちらん気力は。出る確率90%。本気でやるな

★(編者) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし)

★(編者) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし)

↑(編者) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし)

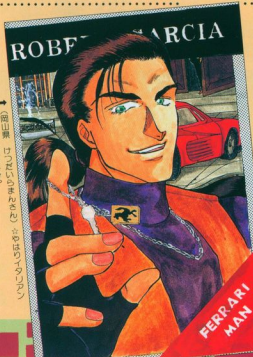
★(編者) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし) ぼんぼん(さし)

何だかんだいってユリはゲーム中かかなりの強さ。そこで、ユリ、サカサキがなぜこんな強いのかを自分なりに考えてみた。

1. 格闘の天才であった。おそらく、ゲーム中ではこうなのだろう。たっ1年でこそそこまで強くなるのだから。

2. インキしている。ユリの足(天足払いを研究してみた所、実はユリはシートレットユース・シークレットフット)を叩きつけて闘っていたのだ!

3. おみぞ扱い。実はユリはあまり強くないのだ。全員におみぞされているだけ、リョウたちはわざとやられていたのだ。たってピンタの嵐と巻の嵐同じようなダメージをうける



いもの。たんふんすたよ。らんらん(さし)でしよ、ね、ユリちゃん。

ユリ(「このおー(パンパンパンパン)」(神楽川集、キース・ハワード君)

☆キックボクサーママル並みに成長が早い彼女であった。

☆龍虎の勢(次はさうなる)

① 「3」にはならず、スパー、スバシャル、ダッシュなどかつ。

●女性キャラが増える(例のおやくもあり、キースが使える。

●背負に隠れキャラが出る。

●クマカメカマになる。

●脱衣ゲームになる笑。

●実は龍虎キアラは龍虎だ。

●ゲストキャラはもろろンクラウサー。

●ヒョコが出る。

●アチも出る。

●ゲームよりスタンフォールのほうが遅っている。(愛知県、一宮の白(白)君)

☆もは龍虎でない...

実際に「龍虎私闘やってみよう」のコーナー。

1. まず友達か自分の体力を「3」以下に削ぐ(もちろん)

2. 気力を確認する(心の準備)。

3. 構え。

4. とどむ。

5. 右立ちシヤマロ。

6. 右立ち蹴り。

7. 左ストレート。

8. 右ボクタイロ。

9. 左口キック。

10. 左肘打ち。

11. 右肘蹴り。

12. ビルドアップ。

(注) 1は痛いやがガマンします。3-12まで約4秒たて失敗してもしげすにやろ

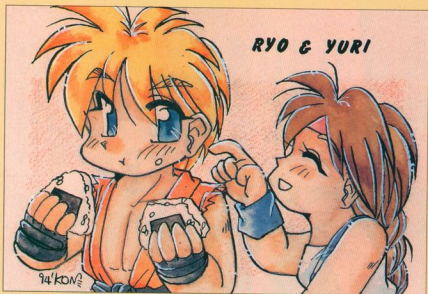
ラ-12をほかの必技にしてオリジナルの乱舞もできるぞ!

あ、れっつらーい!!

本誌でできた方、道場を開いてください。入門します(笑)。

(新潟県、岩村武蔵)

☆よいこのみんなは危ないからマネしないでね。



↑ (愛知県 北野裕さん) ☆こうして見れば
仲ムシらしい兄妹なのにな。



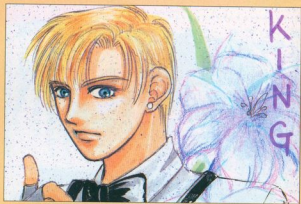
↑ (千葉県 原本知奈さん) ☆自分で発せて
最低も何もないと思うのだが。



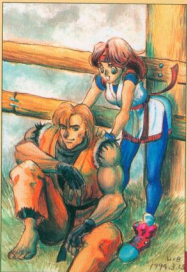
↑ (神奈川県 ぐりはまみらいさん) ☆史上
初の種別カップルですし。



↑ (愛知県 いしいまさすくさん) ☆リーの
お面、実はひとつ欲しいのぢや。



↑ (京都府 坂さん) ☆鼻糞に腫く、そ
れがボリシー。



↑ (鳥取県 哲字五郎君) ☆父の商中は、い
つまでも大きく深い男を誇っていた。

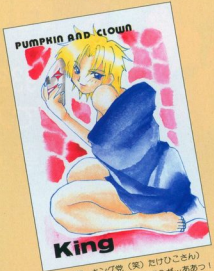


↑ (東京都三鷹市 藤田浩吉さん) ☆鼻糞のボリシー、
入る機会ある、



↑(横須賀 豊原のみなと)の「遊遊園」から取り寄せた「キング」のTシャツ

↑(神奈川県 山口順君)の黒い顔に、この街の運命は置けない!



↑(長野県 キング兜(実) だけひこさん)の美は私もユリよりキングのほうが一番あつ!



↑(京都府 イトワタダシさん)の今日は何の顔。

↓(愛媛県 電燈つづめさん)☆本当の輝き、手に入れたいよ早く。



↑(神奈川県 ひびきなおこさん)☆天翔ける最強の龍、堂々舞参!!

↑(徳島県 山根 さん)の「遊遊園」から取り寄せた「キング」のTシャツ



↑(和歌山県 さん)の「遊遊園」から取り寄せた「キング」のTシャツ



超人気の
「龍虎の拳」シリーズが
TV放送された!

バトルスピリッツ 龍虎の拳

'93年12月に1時間という長さ
でアニメという形で「龍虎の
拳」がお茶の間に登場!

するする



さすがの2人も就が相手ではお手上げ。まったく、汚い奴。



オリジナルの 内容!

93年12月24日の朝10時30分
から11時24分、フジテレビ系
系列にて、SNKの超人気対戦
格闘ゲームの「龍虎の拳」が
アニメという形で全国の放送局
の画面に流れた。

SNKのゲームのアニメは
もつとで「龍虎伝説」シリ
ーズで対決するが、その内
容はゲームのストーリーに合
わせてもであった。

◆今回紹介する「龍虎の拳」
のアニメは、ユリがビッグ
にさらわれるまではゲームの
ものと同じではあるが、その
理由が異なる。そのアニメ
版「龍虎の拳」はオリジナル
のものなのである。
オリジナルな面はストリ
ーのみ。登場人物に新キャラ
クターの使用はないので、ア
ニメ版での人物関係はゲーム
と変わらない。ゲームを知っ
ている人が見ても何の異知感
もないところだ。

登場人物に ついて



●ロバート・ガルシア

この人も忘れてならない人
物。マリョウとバランスが
とれていてとてもキマッてる。

●ユリ・サカザキ

とにかく不幸を買得たせ
ら田井一の少女。しかしまあ
よく知られること。

●ビッグ

悪徳組織のボス。彼のあわ
りには強力な部下がいっぱい
いる。

●キング

申し式の強さをもった女性。
ビッグの強力な部下の一人。

●ジョン・クローリー

もつとつかり汚い奴が元敵
してしまっただけ。

●ジャック・ターナー

彼も強力な部下のひとり。
下のものをめくろ活動する。

●龍堂竜白

正義のために闘つて超行動
派の格闘家。
これらの人物が同分になった
のが大活躍してくるぞ! まれ
ばそのアニメを登場で紹介
してあげよう。



「コッパー汚い手でコリちゃんにさわるといらないよ」



リョウがさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

巻き込まれた!

コリがさらわれる!

事件は進んでいく。コリちゃんを捕まえたバリエは、コリちゃんをさらってしまおうとするが、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。



警察のおやし。何でこいつが人気あるんだろう? 説だ...

逃げられた!

バリエがコリちゃんを捕まえていないこと、バリエは逃げる。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

救出失敗に終わった犯人は、リョウの機嫌のとられた部屋へ。そこでバリエがコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

コリちゃんを捕まえたバリエは、コリちゃんをさらってしまおうとするが、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

ロバートVSキング。熱さ闘いが繰り返される!



学校の噂にせらぬのであつて、バリエの噂に、リョウのロバートの噂に、コリちゃんの噂に、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

大乱闘始まる!

今度はコリちゃんを持ってバリエの噂に、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

バリエがコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

そしてこの生活へ...

バリエがコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。バリエはさっさとコリちゃんを捕まえてしまおうとするが、バリエが邪魔だ。

やっとこさコリを救出。まっ、二人の実力からして当然だね。



今は一時の休息を。いずれ始まる新しき闘いのために。

な、なんとピレオになるのだ

「腕力の争のTV放映を見逃してしまつた! 録音、録音でもおおう!」なんとピレオで発売



「腕力の争のTV放映を見逃してしまつた! 録音、録音でもおおう!」なんとピレオで発売

開発者インタビュー

INTERVIEW

コラム大野

龍虎の拳2の開発陣に直撃インタビュー。
龍虎の拳2制作時の秘話などが聞けたぞ。

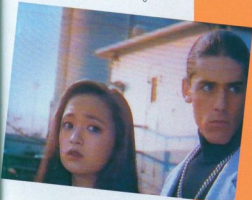
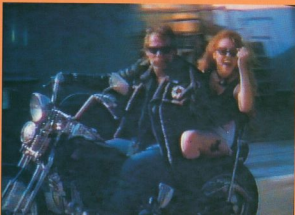


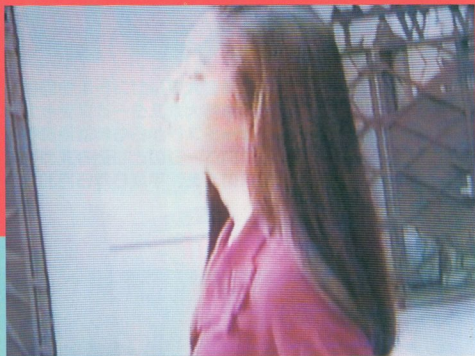
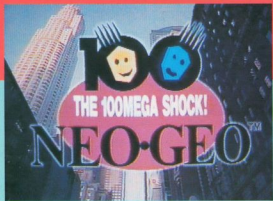
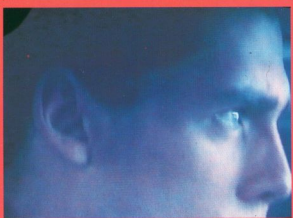
——さっそくですが、龍虎の拳2はどのくらいの制作期間がかりましたか？
龍虎の開発陣 そうですね、1年余りくらいです。
——今回の龍虎の拳2は如月やテムジンといった新キャラクターが加わりましたが、新キャラクターはどのようにして考えられましたか？
龍虎の開発陣 新キャラクターについては、前作と違いストーリー的な絡め方ができないので、華や



かでカッコイイキャラ(如月、憎めないキャラ(テムジン)がそれぞれ目的を持ってキング・オブ・ザ・ファイターズに挑戦するといった形で考えられています。
——制作上の苦労点は毎回あると思いますが、今回はどんなところで苦労なされましたか？
龍虎の開発陣 各キャラクターのバランス調整が一番苦心しました。
——前作、龍虎の拳はストーリー重視のため、対CPU戦にウエイブを置いて作られていたと思いますが、今回の龍虎の拳2は、そのへんのバランスはどのように作られているのでしょうか？
龍虎の開発陣 お話の通り龍虎の

拳はストーリーの進行を通じてゲームを進めていくため、必然的にCPU戦重視となっています。今回の龍虎の拳2はキング・オブ・ザ・ファイターズの大会であるという形であるので、大会らしく対戦重視なゲームにしたつもりです。
——音声合成のセリフはかなり凝ったものが多いと評判なのですが、あなたが考えらしているのですか？
すべて企画の方が考えられているのですか？
龍虎の開発陣 企画および、各キャラクターの担当者が話し合っ





考えています。

——技の名称も擬ったものが多いですが、あれはどこから考えられたものですか？

龍虎〇開発陣 今回は、前作のものをも基本に考えました。強そうで、イメージの合った名前を付けてあります。

——隠れキヤラクターのギースですが、彼は組織の幹部という設定になっていますが、どんな組織のどんな地位にいるのですか？

龍虎〇開発陣 今はハッキリとは言えませんが、ゲーム以外のものを含む今後の展開で明らかになっていくと思います。

——ところで、ロボットステージの背景にドアがあり、誰かがこち



らを見ているのですが、あの人はいったい誰ですか？

龍虎〇開発陣 ドアから心配そうにのぞいているのはガルシア家の執事です。また、屋敷の2階のシルエットはロボットの父親であり、ロボットがこっそりと家の様子をのぞきに立ち寄ったときに、挑戦

者が現れたという設定です。——その他に開発者のお遊び的な



部分はありませんか？

龍虎〇開発陣 それぞれのステージにキング・オブ・ザ・ファイターズ主催者の部下が様子を探りにきています。搜してみてください。——では、最後に龍虎の拳は企画にありますか？あるとすれば、どんなゲームになりますか？

龍虎〇開発陣 今はまだ龍虎の拳2が終わったばかりなので、どうなるかは分かりません。また、レイヤーの皆さんの反響次第になると思います。

——どうもありがとうございます。



読者大プレゼント!!

増刊恒例の読者大プレゼント!! 今回はSNK様のご厚意により龍虎の拳特大ポスターとステッカーをプレゼント。もちろん、ゲーメストからも特選龍虎グッズをプレゼントしちゃうぞ。64ページのとじ込みルガキに希望のプレゼント記号を記入のうえ、平成6年5月30日までに送ってくれ。

SNK Present



b. 龍虎の拳2ステッカー.....5名

a. 龍虎の拳2ポスター.....10名

GAMEST Present

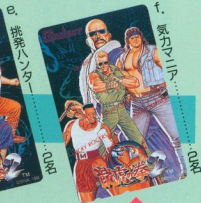
龍虎の拳2テレホンカード



c. 龍虎の拳2文具セット...20名



d. 格闘乙女物語...20名



f. 風カマニア...20名



e. 龍虎の拳2Tシャツ...5名



g. 龍虎の拳2ミニオ...20名



h. 龍虎の拳2ミニオカセット...20名

i. 龍虎の拳2ステッカー...20名



表紙イラスト：SNKオフィシャル

龍虎の拳2 編集後記



●このたび、龍虎の拳2と共に龍虎の拳も同時に増刊にまとめることができてとてもうれしく思っています。(ぜんじ)



●今回はほんのお手伝い程度。最近増刊ではあまり仕事をしないですね。別に意図するところはないうんですが…。(C・LAN)



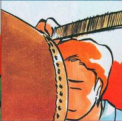
●今回は、龍虎1の紹介を担当。この龍虎2増刊は色んな意味で期待しています。だから11ちゃんと答えてね。(N,O)



●出来上がりました！龍虎の拳2の増刊。格闘ゲームの本で私かなぜかこの。そう私も原稿を書いたの。本当よ。(する')



●最近また天体関係の本の中に、始めて見た星の名前が。それにしても、星空はいつもで見ておかないな。(かる)



●えー原稿も書かずにスキキに行ってしまった。ももやんです。この本出なかったら、私のせいかな。(運びすぎのMOMO)



●龍虎2のCPU戦は難しいけど、バターンにはめやすいので1度はあきらめられた人も再チャレンジしてみてください。(びく)



●今回の増刊は、ストーリー紹介等々、龍虎の世界観を構築していくのが妙に楽しかったな。(愛戦士ニコルル)



●ネオジオでCD・ROM採用？またもやでかいいコトをやってくれそう。ことしもSNKに期待大。(Scho小杉)



●最近徹夜で仕事することが多く、大変寝不足です。この編集後記を書いている間も…あまふたか置い。(TOSHI)



●超人キャラを好む私としては、今回のジョンは見逃させませんでした。発売前から褒めたかいいがあった♡(SIVA)



●ぜびジャックを使ってギースを出して下さいね。あのバターンは、一度やってみる価値はあると思うよ。(かっちゃん)

ゲームスト増刊

龍虎の拳2

- 平成6年5月15日発売 第9巻10号通巻114号
- 発行人 加藤 博 ■編集人 高橋巳代子
- 編集長 石井ぜんじ
- 増刊担当デスク 大野純司
- 増刊スタッフ 遊佐孝之/高橋修一
- 編集協力 猿渡雅史/二田祐樹/田中夏土/ACE株式会社 エス・エヌ・ケイ
- 広告デザインスタッフ 林 野吉/霜田和人
- ライティングスタッフ C・LAN/KAL/するする FRS-N.O/ももやん/びく/F・GLD/田淵健康 Scho小杉/SIVA/かっちゃん/Toshi/松ちゃん DS1/MAN
- イラスト 藤原ひさし/塩原利康
- デザイン 株式会社ベルテ/エジマ企画
- 発行所 株式会社 新声社
- 〒101 東京都千代田区内神田1-11-14 藤吉ビル
- 営業部 ☎03(3293)9326
- 編集部 ☎03(3293)9324
- 印刷 大日本印刷株式会社

©1994RPG社 雑誌2248-5/15 本誌からの複製・転載を禁じます。



●最近よく友達からネッシーと呼ばれています。なぜかという私が家に帰ると24時間くらい寝るからです。(松っちゃん)



●友人Hさんが、北海道に帰ってしまっ。こんな私に親切にしてくれてありがとう。体気をつけてください。(MAN)



●Mr.ビッグは対戦で上手に使えば、かなり楽しめるキャラだ。ハゲだからと毛嫌いせずに使ってください。(DS1)



●僕にとって始めての本格的な本作り。無我夢中でやったけど、出来方はどうか？(一番のベベー 栄西安人)



●イエーイ。やっど「龍虎2増刊」ができてよかったんだね。イエーイ。うれしいね。イエーイイエーイ。(ゆキム)



●今回の増刊のポスターはなんと11色色別とい超豪華なものなんだ。今の付録にも期待してくれい。(ラビオリー野)



●今回の仕事で一番うれしかったのは暴堂のボツ編が撮ったこと。やはり暴堂なしでは龍虎は語れない。(おさるな めさび)



●えっ…もう一回読んでくれるの？ラッキー！すくくうれしー!!ドナルドフィンアウト。(サラリマン高橋)

読者サービス部

龍虎グッズの初お目見え！充実しつつあるアイテムを手に入れば、新学期から学園のヒーローだ!!



龍虎の拳 [1200円 SS-2]

テレカ

送料 A



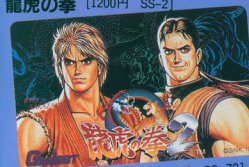
挑発ハンター [1200円 SS-74]



気力マニア [1200円 SS-75]



格闘乙女物語 [1200円 SS-73]



龍虎ソルジャー [1200円 SS-72]

龍虎2シール

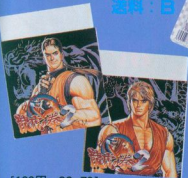
送料 D [500円 SS-81]



*ダブルシールになっているぞ!

龍虎2 イレーサー

送料 B



[120円 SS-79]

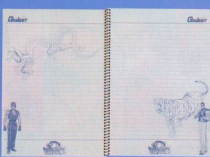
龍虎2下敷き

送料 D [280円 SS-78]



龍虎2 スパイラルノート

送料 C [380円 SS-77]



龍虎2Tシャツ

送料 E [2500円 SS-82]



*サイズはフリーサイズです。

乙女字消し

送料 B

[120円 SS-80]





④ 龍口ゴキウホルダー

送料: B
[350円 G-12]



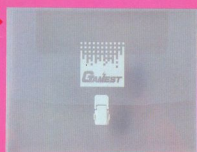
緋鶴テレカケース

送料: C [1000円 G-10]



龍虎 テレカケース

送料: C
[1000円 G-11]



ゲームスト キャリーケース

送料: E
[850円 G-13]

NEW! バインダー

送料: F



[1200円 B-2]



ゲームスト 麻ワンダー

送料: F
[800円 B-1]

4月28日発売!!
龍虎の拳2

[6800円 GV-8]



龍虎の拳2ビデオ 送料サービス

龍虎の拳2ビデオ 収録時間 90分
税込み価格 6800円 付録 攻略小冊子

読者サービス部の控

通信販売お申し込み方法

- サービスの通信販売は、本誌の欄に付いている郵便払込通知票または、郵便用の通知票でお申し込みください。
*現金書留・銀行振込・電話のご注文は受け付けておりません。
- ご入金されてから商品のお届けまで20日から1カ月ほどかかります。
- 返品はお届けの商品が不良品が配達中の破損以外交換を受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部」までお申し込みください。

- ① コインホルダー: 10点
- ② グレインジャーテレカ: 20点
- ③ 吉崎観音テレカ: 20点
- ④ システム手帳: 30点
- ⑤ ゲームストTシャツ: 40点

郵便振替口座番号: 東京5-98420 株式会社 読者サービス部
お問い合わせ先: 03(3293)9326 (月-金: 10:00-19:00)

送料

◆たくさんの商品を買った場合は、その中の送料で一番高い送料を送ってください。
例: 気力ニアテレカ1枚……………100円
乙女字消し2個……………100円
龍虎2Tシャツ1着……………500円
龍虎2スパイラルノート1冊……………200円
以上の商品を、一括注文された場合の送料は、500円となります。

送料表

A 何個でも……………100円	D 3個まで……………200円
B 2個まで……………100円	E 4個以上……………400円
C 3個以上……………200円	F 何個でも……………500円
D 1個でも……………200円	G 何個でも……………800円
E 2個以上……………400円	H 単品発送品……………800円

ネオ
ジオ

ゴールの向こうに“世界”が見える…
めざせ! 栄光のW杯!!

The Future Is Now

SNK



THE 100MEGA SHOCK!

とくてんおう2
©SNK 1994

リアル フットボール

得点王2

ついに登場! 驚異の100メガショック・サッカー!!

“W杯サッカー”の熱狂と興奮がゲームになった! 超リアルなアクション・グラフィック・演出の焔々でキミの部屋は、もう本物のスタジアム。48チームから選んで世界一をめざせ! 驚異のスーパーリアルサッカー、待望の新会場!

使用国を選択してください



超絶ゲーム「ネオ・ジオ」

新
製
品

俺たち、噂の名コンビ。人呼んで“トップハンター”!!



TOP HUNTER

RODDY & CATHY

トップハンター
© SNK 1994

海賊退治に、腕が鳴る! 痛快冒険アクション新登場!!

名うての宇宙賞金稼ぎ“ロディー&キャシー”が、宇宙海賊を相手に大騒げ/次々と現れる海賊軍団を蹴散らし、4つの惑星ステージをクリアせよ。スリルと冒険の横スクロール型バトルアクション、100メガショックに新登場!!

TM



定価
5月15日発行
発行部数
500部
15号
15号
15号
15号

発行人 ● 加藤 博 / 編集人 ● 高橋 巳代子
発行 ● 株式会社角川書店 千代田区有明4-1-14 TEL:03(5561)3205

TEL:03(5561)3205

定価
1280円
(本体1180円) 送料100円

The Future Is Now

SNK



THE 100MEGA SHOCK!

新製品



いつか、あいつと闘う時がくる。



りゅうのけん2
© SNK 1994



超ドットゲーム「ネオ・ジオ」

スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」好評発売中!

株式会社エス・エヌ・ケイ 〒584 大阪府吹田市豊津町10-12 ■ネオジオテレフォンサービス ☎06(339)0110 月～金曜日(祝日除く)14～19時 *電話番号はお間違えなく。

