

技、極めり

ボス2人を含めた

総勢26キャラを究極解析!!

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95
パーフェクトプレイヤーズブック

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 パーフェクトプレイヤーズブック

CONTENTS

発売日	発売中(3月26日)	C D 枚数	1枚+16MbitROM
発売元	SNK	複数プレイ	2人同時
開発元	SNK	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	7800円	バックアップメモリー	8・プレイヤー、ボス/設定、ハイスコア
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

●まずは入門編! 「KOF'95」の全体像が見える!!

基本システム解析編3

強くなるための
基礎知識&基本テク4

柴舟&オメガルガール CPU
キャラ別攻略法指南12

●格闘ゲーム究極の登場キャラ数24人+ボスキャラ2人を極める!!

キャラクタ別解析編15

主人公チーム	草薙 京16
	二階堂 紅丸18
	大門 五郎20
ライバルチーム	八神 庵22
	如月 影二24
	ビリー・カーン26
龍虎の拳チーム	リョウ・サカザキ28
	ロバート・ガルシア30
	タクマ・サカザキ32

餓狼伝説チーム	テリー・ボガード34
	アンディ・ボガード36
	ジョー・ヒガシ38
怒チーム	クラーク40
	ラルフ42
	ハイデルン44
サイプレスチーム	麻宮 アテナ46
	椎 拳崇48
	鎮 元斎50

キムチーム	キム・カップファン52
	チョイ・ボンゲ54
	チャン・コーハン56
女性格闘家チーム	ユリ・サカザキ58
	不知火 舞60
	キング62
BOSS	草薙 柴舟64
	Ωルガール66

※記事中の特殊表示について

本文及びコマンド表にある特殊な表記の意味は、次のとおりです。▶…方向ボタンを押す ◀…方向ボタンを長く押す、その方向にためる P…パンチ K…キック J…ジャンプ +…同時押し(コマンドは自分が右向きの場合)

基本システム解析編



まずは、『ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』というゲームを理解するために、システムや戦法などを基礎から分析、徹底解説！ まずはこいつを理解しなきゃ『KOF'95』で勝ち残るのは至難の業。逆にこいつをモノにすれば常勝必至だ。

強くなるための 基礎知識&基本テク

強くなるにはテクニックが必要だが、根本的な部分から強くなるには、ゲームシステムの把握も不可欠。このゲームならではのシステムを把握し、活用すべし。

ガードを徹底するだけで勝率は格段にアップする

「攻撃は最大の防御」と言う。確かに、ワンチャンスで一気に押し切れるゲームだけに、攻撃が重要視される部分は多い。が、逆に言えば、ワンミスから大逆転KOを喫してしまう可能性も高いという意味でもある。相手の攻撃を凌ぎ切れれば、そこにスキを見い出せることは多い。身を守るためだけでなく反撃の糸口となる、それがガードだ。まずはしゃがみガードを砕く「中段攻撃」への対処を覚え、頭上を跳び越しながらの「裏回り攻撃」にも完全に対応できるようになろう。

A 攻撃&ガードの関係

	上段攻撃	中段攻撃	下段攻撃
立ちガード	○	○	×
しゃがみガード	○	×	○

立ちガードは下段攻撃に無力で、しゃがみガードは中段攻撃と跳び込み攻撃に無力

C 裏回りは逆方向にガード



この場合、タクマは△の入力でガード

B 特殊な跳び込みへの対処



跳び込み攻撃に対する防御は立ちガードだ



空中からの必殺技は跳び込み攻撃と違い、特殊な状況を除いてしゃがみガードでOK



京の轟斧に代表される中段攻撃は、しゃがみガード不能

「パワー」はキャラの特性に応じて使い勝手が違う

弱P（パンチ）+強P+弱K（キック）による「パワーため」でパワーゲージをMAXにすると、全体の攻撃力が5割アップ、超必殺技の破壊力が体力ゲージ点灯時に繰り出すものより2割アップ、さらに「ガードキャンセル」が単発のガードから可能となる。となると常にパワーMAXで闘えばいいようなものだが、弊害として、相手が吹き飛びやすく、連続攻撃が入りにくいというものがある。連続技を重視するキャラには考えもの。

同じ攻撃を当てても…



MAX状態で攻撃を当てると、通常よりも速くへと相手が吹き飛ぶので、連続攻撃が決まりにくくなる



攻撃をガードしてのMAXよりも、自分ためたMAX状態の方が継続時間は長い

よく見るしゃがみパワーのための例

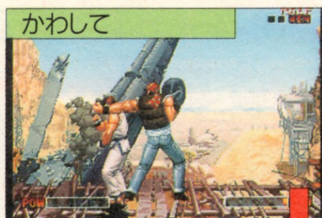


しゃがみ状態でもパワーためは可能。連続攻撃よりも一撃のダメージを重視するハイデルンには、しゃがみパワーためが不可欠。もちろん、他のキャラでも応用できる

接近戦の切り札・カウンターアタックを使いこなせ

弱P+弱Kによる「攻撃避け」の状態から、攻撃ボタンを押すことで繰り出せる「カウンターアタック」は、相手の攻撃をかわした後、相手が技を空振りしたスキに反撃を叩き込めるといって、攻防一体の理想的な技だ。カウンターアタックの使い勝手はキャラによって大きく違うが、京に代表される攻撃の出が速いキャラで闘う場合、主力武器として使えるほどの高いパフォーマンスを発揮する。

ただし、攻撃避けの間には投げられ判定が存在するので、調子に乗ってカウンターアタック狙いの攻撃避けを連発していると、ほいほい投げられてしまう。



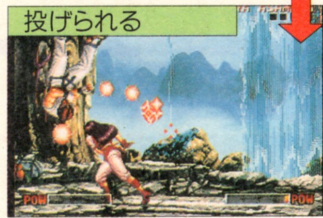
まず、相手の攻撃を攻撃避けでかわして：



調子に乗って攻撃避けを多用していると：



空振りのスキにカウンターアタックで反撃だ！！



そのうち相手に読まれて、簡単に投げられる

攻撃を読んで繰り出す

カウンターアタックのもっとも基本的な使いかたは、相手の攻撃の気配を読んだでの攻撃避け、読みが的中して相手が技を空振りしたらそのスキに反撃という、本当の意味でのカウンター戦法だ。



キャンセルをかけて使う

カウンターアタックは必殺技によるキャンセルが可能で、ヒットすると相手は強の攻撃をくらったのと同じよけ状態となる。つまり強攻撃→必殺技という、基本的な連続技の代用にも使えるのだ。



対空攻撃技として使う

一部のキャラのカウンターアタックは、そのキャラの基本技にはない、上方向に強力な攻撃判定を持つ技になっている。相手の跳び込みに素早く反応すれば、カウンターアタックが対空攻撃技になる。



これが対空攻撃として使う場合。クラークのカウンターアタックは強力な対空技だ



着地に合わせてカウンターアタックを出し、キャンセル必殺技を狙うのもいい手だ

相手の技を誘って合わせる

地上戦での代表的なカウンターアタックの活用法がコレ。基本の「読んで合わせる」の応用で、まず相手に小技をガードさせ、そこから歩いていくことでプレッシャーをかけ、相手の反撃技を誘おうというのが狙い。ただし、弱P+弱K連打で追い払おうとするタイプには無効。さらに小技→投げの「当て投げ」を警戒するタイプには、投げ返しを狙われ、攻撃避けの時点で投げられてしまうことも。



ガードキャンセルは全キャラの必須テクニックだ

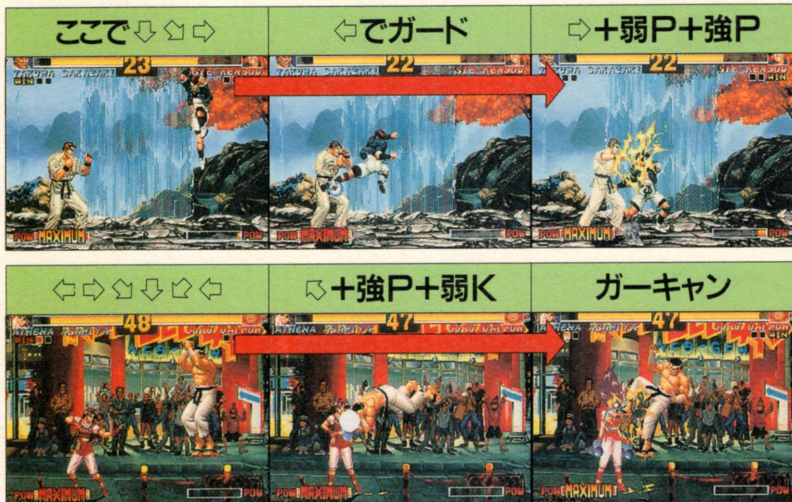
相手の攻撃を5回以上連続ガード（1発目をガード後、方向ボタンを真下に入れていてもガードが続く状態）すると、ガードの直後に必殺技を入力することで、ガード硬直をキャンセルして瞬時に必殺技が炸裂する。これがガードキャンセル（ガーキャン）で、パワーMAX時には1回目のガードからガーキャンが可能。



コマンド入力を工夫する

基本は相手の飛び込み攻撃へのガーキャンで、ここに超必殺技を合わせていければ理想的。ただし、超必殺技のコマンドは複雑なものが多いので、コマンド入

力を工夫する必要がある。相手が飛び込んでくるのを確認した時点で超必殺技コマンドのほとんどを入力しておいて、ガードした瞬間に残り部分を入力。この動作を瞬時にこなせれば、超必殺技ガーキャンは楽勝。詳しくは写真を参照しよう。

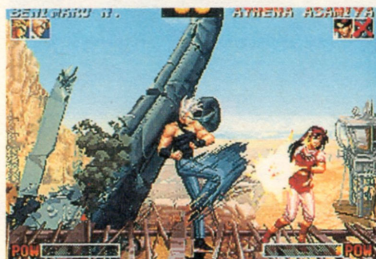


↓こんなこともできる



気合いで高速入力する

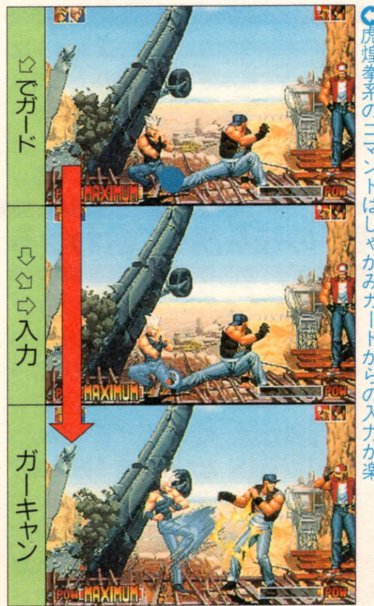
もっとも理想的なのは、ガードした瞬間にコマンド入力をこなすことだが、これはもう選ばれたプレイヤーにしかできない。アテナのシャイニングクリスタルビットのように、コマンドの最初にガードの要素が含まれている技か、タクマの龍虎乱舞のように、コマンドの入力回数が少ないものならこの方法でも狙える。



●虎煌拳と同様の方向ボタン入力で繰り出す必殺技は、ガードしてからの入力が簡単



●コマンドを方向ボタンの入力として入力すると、方向ボタンの入力が比較的簡単になる



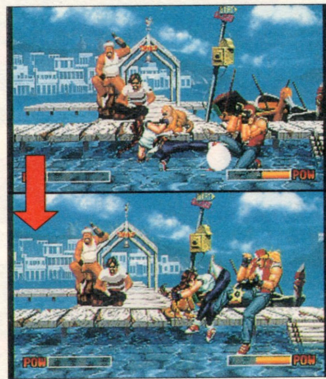
コマンド投げ、投げコマンドをフル活用するべし

相手がガードしていても決まる、投げ系の必殺技(コマンド投げ)は、うまく使いこなせればそのキャラの可能性を大幅に広げてくれる技だ。代表的なのは投げが成立していない状況で、キャンセル可能な基本技→コマンド投げによる、必殺技は出ないが基本技の戻りモーションをキャンセルする「投げキャンセル」だ。

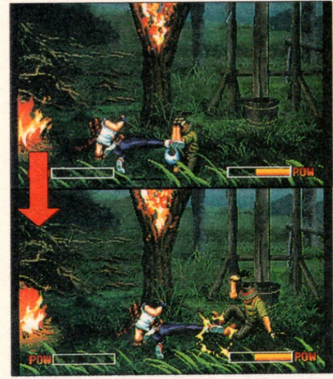


2択を狙えるキャラも

つまり投げキャンセルとは、基本技→投げコマンドの入力によって、基本技の戻りをなくし、スキをフォローしてしまうというテクニック。うまく使えば、通常では不可能な、地上での強攻撃→強攻撃という連続攻撃が可能。また、強→強で相手に連続ガードを強制することができるので、強力な中段攻撃を持っているキャラなら Δ +強K(投げキャンセル)→中段or下段攻撃という2択攻撃も可能。



●リーチの長い Δ 強Kを投げキャンセル
○すかさず中段攻撃。この連係はエグイ



●同様に Δ +強Kを投げキャンセルして
○今度は下段。この2択戦法は実に強力

ガードキャンセルも可能だ

コマンド投げによるガーキャンも可能で、ガーキャン時に投げが成立する状態なら投げが決まり、それ以外の場合はガード硬直をキャンセルし、すぐに動けるようになる。コレを使えば、跳び込み攻撃をガーキャン→他の技で対空、も可能。



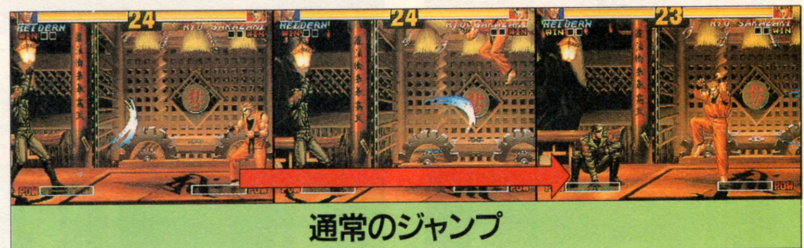
●跳び込み攻撃をガードして、投げコマンドで硬直をキャンセル。すぐに他の技で反撃しよう

意外に多用するロングジャンプは極めておくべき

方向ボタンを斜め上に一瞬だけ入力すると、通常のジャンプよりも速く、そして遠くへと跳べる「ロングジャンプ」が可能だ。このテクニックを使うと、通常は「見てから」跳び込んでも攻撃が間に合わない飛び道具技を叩けたり、裏回り攻撃などで奇襲をかけることができる。ジャンプ性能の低いチャン・コーハンは、コレができなければお話にならない。



●通常なら正面に着地する間合いから、相手を一気に跳び越して、逆から奇襲を狙う



通常のジャンプ

↑通常の飛距離の違い↓ ロングジャンプなら、ハイデルンのクロス・カッターを「見てから」跳び込める



ロングジャンプ

接近戦は「～択攻撃」でねちねちと闘え

「KOF'95」の接近戦の真髄は、中段攻撃と下段攻撃の2択に代表される「～択攻撃」にある。相手がしゃがみガードなら中段、立ちガードなら下段、技を出してくるなら強力な技で叩き、またはかわして反撃する。肝心なのはこちらの狙いを相手に悟らせないことと、相手の読み

をかく乱し、こちらの攻撃に引っ掛かるように、相手の心理を誘導することだ。跳び込み攻撃と見せかけて立ちガードを誘い、跳び込み攻撃は相手に当たらない場所でわざと空振り、棒立ちしている相手の足元に着地しての弱Kなど、ありとあらゆる「～択」を駆使して攻める。



●接近戦での中段攻撃は「～択」の基本中の基本

基本パターンはこの5つ

この5種類の連係は接近戦での代表的な攻撃パターンで、つまり弱Kからは少なくとも5択の連係が発生するわけだ。相手がガードしている限りは下段・中段・投げの3択に留まるが、弱Kから少し歩くというアクションを加えることで、相手にプレッシャー——こちらがさらに攻撃する意志があることを匂わせ、相手の技を誘い出すことができる。



●基本中の基本、当て投げ。ひたすらガードを固め続ける、ヌルい相手に効果は絶大



●弱K連発や弱K→弱Kの連係を意識して、しゃがみガードを固める相手に効果的



●上のパターンにひっかかったら、その次の連係はコレを狙う。中段を警戒する相手に使える



●当て投げを決めた後に効果的な連係。投げ返しや反撃を狙った相手を無敵必殺技で叩く



●弱K連発などで反撃してくる相手に効果的。下段攻撃をかわせる技で、弱Kを潰す

KOF'95 まめ知識

「挑発」は、相手のパワーゲージを減少させるという効果を持つ。ひたすらパワーゲージを続ける相手には、挑発の連発でパワーゲージの増加を阻止できる。が、そのほとんどは単に時間の無駄、徒労に終わる。

挑発の効果と使いどころを考える

では挑発にはどんな意味があるのか？ズバリ、本来の意味での挑発でしかない。相手をダウンさせたとき、屈辱的な技を決めたときに、挑発。すると相手のパワーゲージが減少するというオマケつき!! 程度。

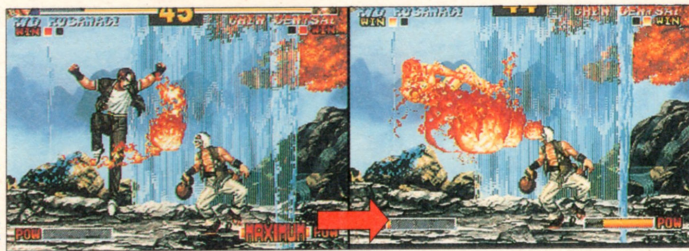


●挑発というよりは決めポーズ的な感覚か？

無敵必殺技イコール完全無敵…ではない

『KOF'95』の無敵必殺技にはさまざまな種類があり、そのいくつかは、まったく同じ特性を持つように見える。が、ひとくちに「無敵」と言っても、その本質はさまざまに違うのが事実だ。打撃も投げも受けつけない「完全無敵」もあれば、打撃はかわすが投げられる、飛び道具技だけはかわせるという半端者もある。

●京の鬼焼きは、打撃も投げも受けつけない「完全無敵」



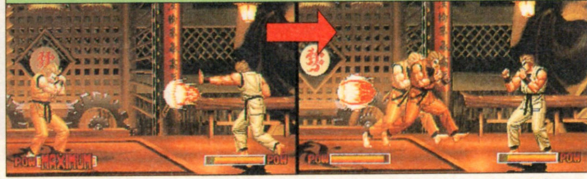
●もちろん、無敵時間が終わると攻撃をくらってしまいます

無敵だけど投げられる



●鉄球を頭に「ゴウン」と叩きつけている間は打撃技を受けつけないが、投げられ判定は存在する。これがチャンの鉄球大暴走の特性

飛び道具技をすり抜ける



●リョウの龍虎乱舞は、強力な打撃技にはからきし弱いけど、通常の飛び道具技(地を這うタイプはダメ)をすり抜けるという特性を持つ

必殺技の「入れ直し」による技特性の変化について

攻撃判定が2回以上発生する特定の必殺技は、攻撃判定が発生する直前から1発目の攻撃判定が発生した直後に、コマンドを「入れ直す」ことで特性が変わるものがある。例えば京の七拾五式・改は、強で2ヒット後に籠車などで追い打ちが可能だが、弱では不可能。しかし、弱の七拾五式・改を1発ヒットさせた瞬間に強の七拾五式・改のコマンドを入力すると、見た目には弱だが特性は強のものになって、追い打ちが可能となるのだ。



●弱→強の入れ直しが可能な必殺技は意外に多い



●弱の七拾五式・改の1発目がヒットしたら、すかさず強のコマンド入力で特性が変化する



●弱→強の入れ直しから、籠車。弱のままだと追い打ちはかからないが、この通りヒットする

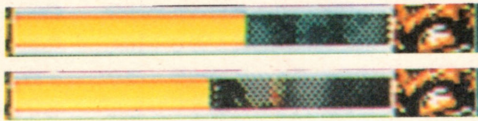
入れ直して弱くなる技も

強→弱の入れ直しも可能だが、その場合の多くはいたずらに攻撃力を落とす結果に終わる。代表的な例はキングのイリュージョンドダンスで、最後のトルネードキックの部分で弱のトルネードキックコマンドを入力すると、本来なら3発ヒットするはずのトルネードキックが2発に減り、もちろんダメージも減る。似たようなことはタクマの龍虎乱舞の霸王至高拳部分で可能だが、攻撃力は変化しない。



これだけ減りが違う

上が入れ直してトルネードキックを弱にした場合のダメージ量。下が本来のイリュージョンドダンスだ



連続攻撃を極めてキャラの戦闘力を高めよう

「KOF '95」の勝負は、ワンチャンスで決まるものが多い。わずかなチャンスで、理想的なダメージをいかにして与えるかが勝負のカギになるのだ。ワンチャンスの闘いを制するために、やはり連続攻撃は極めておきたい。ここでは代表的な連続攻撃の基本と理論を説明する。



●強の基本技がヒットしたら、必殺技につなげ



●強力な技を組み込んだ、強烈連続技を会得せよ

基本的な連続攻撃

跳び込み強攻撃→強攻撃→必殺技というのが基本中の基本。跳び込み攻撃をなるべく低い打点で当て、着地する瞬間に強攻撃を入力（ボタンを素早く2回叩くと確実）、キャンセルして必殺技だ。



●着地後の強攻撃はボタンを2連打して繰り出すと確実。キャラによってはつながりにくい

投げキャンセルを活用する

強攻撃→コマンド投げの連続攻撃（後述）を狙うときには、念のために投げコマンドの後にリーチの長い強攻撃のボタンを連打する。投げにならなかった場合には、保険の強攻撃が連続技になるのだ。



●強攻撃→投げコマンド→強攻撃と入力するクセをつけておくと、何かと便利な保険になる

'95の華、空中連続技

特定の必殺技をヒットさせた後は、空中に浮いているキャラに対して、さらなる追い打ちが可能。これこそが「KOF '95」でもっとも面白いと言わしめる、空中連続技の原点で、多くのプレイヤーが草薙京と八神庵に魅せられる由縁でもある。この2人の空中連続技は、他のキャラよりも簡単かつ、面白いのだ。

代表的なのは京の七拾五式 改(強)×2→朧車や、庵の葵花(弱)×2→鬼焼きで、この2人は七拾五式 改、葵花を使うことで空中連続技を狙える。



●七拾五式 改(弱)→入れ直し七拾五式 改(強)→朧車(強)。京の代表的な空中連続攻撃だ



●クラークのバルカンパンチ(弱)→ガトリングアタック(強)。クラークの貴重な空中連続攻撃

パワーためキャンセルを使い!!

パワーためキャンセルとは、弱P+弱K+強Pのパワーためを一瞬だけ入力することで繰り出せる特殊な強Pで、基本技の戻りをわずかにキャンセルするというテクニック。例えば、タクマの弱+弱K→弱+強Pという連係は連続攻撃ではないが、弱+弱K→弱+パワーため強Pとすると、見た目は同じ技だが弱+弱Kの戻りがわずかに速く、連続攻撃が成立するのだ。これがパワーためキャンセル



●普通はつながらないタクマの弱+弱K→弱+強Pだが、弱+パワーため強Pにするとヒットの最大のメリットで、立ちガード不可な下段攻撃(弱+弱K)から強Pが繋がるということは、つまり立ちガード不可な強Pを手に入れたも同然なのだ。そしてパワーため強Pはキャンセル可能なので、さらに必殺技につながる。

コマンド投げも組み込める

相手に攻撃をヒットさせた場合、そののけぞりモーションに投げられ判定はないというのが対戦格闘ゲームの通説だが、「KOF'95」はコマンド投げに限り、連続攻撃と同様に投げてしまえるのだ。



①強P→コマンド投げは連続攻撃。ちなみに強の百烈びんたは打撃判定で、弱は投げと同判定

コマンド投げを活用した「跳び込み保険」

基本技→コマンド投げが連続攻撃になることを利用して、跳び込み攻撃からの攻防に保険をかけるという手もある。跳び込み

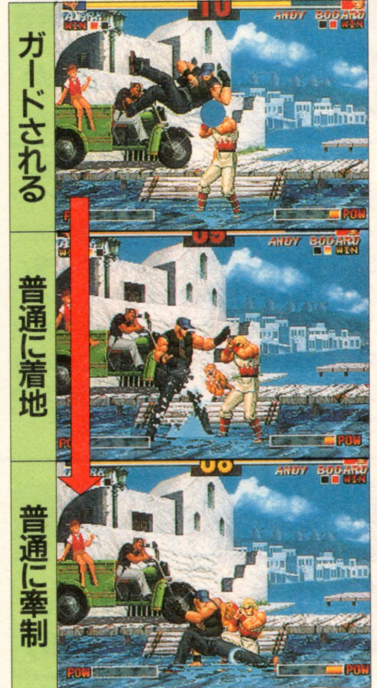
強攻撃が相手にヒットする瞬間に投げコマンドを完成させておけば、ヒットすればそのまま連続攻撃でコマンド投げが決まり、相手が攻撃避けでかわしても、着地の瞬間自動的にコマンド投げが決まる。攻撃避けを多用する相手に効果的なテクニクだ。



①跳び込み強攻撃がヒットするあたりで投げコマンドを完成させておけば、自動的に決まる



①相手が攻撃避けでかわしても、投げコマンドが先行入力されているので、着地後に投げる



①ガードされるとコマンドは消滅。通常の跳び込みと同様に、着地後に牽制しよう

KOF'95 まめ知識

ここで紹介するのは、相手にやらせてはならないテクニックの数々。コレが決まるとほとんど負け確定、という切ない技だ。

- 画面端で七拾五式 改をくらう
七拾五式 改(弱)→入れ直し七拾五式 改(強)を使えるプレイヤーだと、そのままお手玉状態で浮かされ続ける。弱K→七拾五式 改や、カウンターアタック→七拾五式 改には細心の注意を払え。
- 庵Vスチン・ゲンサイ (餓狼ステージ)

これだけはやられちゃいけないタブー集

餓狼ステージで先鋒が庵とチンの場合にのみ起こる現象。開始直後に庵が葵花(強)を繰り出すと、チンは成す術もなく確実にくらい、そのまま画面の端まで運ばれる。

■アテナVSガーキャンの弱いキャラ
無敵必殺技やコマンド投げを持たないキャラは、アテナの画面端でのシャイニングクリスタルビット連発から逃げられない。

草薙 京 七拾五式 改



①こうなるともうダメ。相手の気が晴れるまで浮かされ続ける

八神 庵 vs チン・ゲンサイ in 餓狼ステージ



①画面の奥から両者がジャンプしてくるが、開始直後、チンはまだ空中にいるかゆえの悲劇

アテナ vs ガーキャンの弱いキャラ



①クリスタルビット→ボタン4つ押しキャンセル→クリスタルビット→…は連続ガードだ

CPU

柴舟&オメガルガール キャラ別攻略法指南

『KOF'95』のCPU戦は、業務用の頃から折り紙つきの難しさ!! 真っ向勝負でラスボスの2人を倒すのは、ちょっと…。というわけで、CPU攻略法指南。

草薙 柴舟



神懸を誘うか
鬼焼きに飛び込むか

草薙 柴舟の共通パターンは3種類。
 ㊤写真参照。㊥強攻撃やカウンターアタックを空振りすると、柴舟の神懸を誘える。すかさず攻撃避けでかわして反撃。
 ㊦柴舟の体力が3分の1ぐらいになれば、少し離れてぶっ飛ばし攻撃を出すと、柴舟が飛び込んでくる。このときの攻撃はしゃがんでいけば当たらないので、着地するところを叩いていく。



パターン ㊤

- ①まず、これくらいの間合いから弱Pで牽制する
- ②柴舟の間払いを読んで、すぐに前方ジャンプだ
- ③そして飛び込み攻撃からの連続攻撃を叩き込む



パターン ㊥

- ④強Pを当たらない間合いから繰り出して牽制する
- ⑤強Pに反応して、神懸や間払いを繰り出してくる
- ⑥神懸を攻撃避けでかわして、投げや連続攻撃で反撃

オメガルガール



小技で必殺技を誘い
的確な対応で叩け

オメガルガールのパターンも3種類だ。
 ㊤・㊦写真参照。㊧ぶっ飛ばしやカウンターアタックを当たらない間合いから繰り出すと、ルガールがカウンターアタックを繰り出してきた場合には、そのカウンターアタックを見事にくらってしまう。そこで間合いが都合よく離れるので、続いて出すダークバリアーに飛び込める。連続攻撃の強力なキャラにオススメだ。



パターン ㊤

- ⑦ジェノサイドカッターの届かない間合いで弱K
- ⑧空振りのジェノサイドカッターを誘えば成功だ
- ⑨ジェノサイドカッターのスキに、強攻撃や連続攻撃



パターン ㊦

- ⑩前方ジャンプして、空中ぶっ飛ばしを空振りする
- ⑪すると当たらないカウンターアタックを出すので…
- ⑫着地した瞬間に投げを決める。コマンド投げも可能



BEAT THE CPU

V 草薙 柴舟

S オメガルガール

全26キャラ対応パターン&攻略法

VS 草薙 柴舟	
対応パターン	㊤㊥㊦
解説	㊤のパターンから連続攻撃を狙うなら、神懸を組み込むと効果的。適度に追い詰めたら㊦に切り替えて鬼焼きで迎撃してもいい。
VS オメガルガール	
対応パターン	㊤㊦㊧
解説	弱Kがギリギリ届く間合いから、ひたすら弱Kで押していくというパターンもあり、確実性も高い。

VS 草薙 柴舟	
対応パターン	—
解説	ひたすら烈風拳(弱)→カイザーウェーブ(弱)の繰り返しだけでも充分。追い込まれたらダークバリアーの連発で対処すればいい。
VS オメガルガール	
対応パターン	—
解説	柴舟の弱Kパターンと同様のパターンで倒せる。ダークバリアーを連発するだけのパターンが気楽。

*柴舟、ルガールはシングルモード、チームモード問わずゲームクリアし、エンディングを迎えれば使用できます。ただしチームモードで使用する場合、エディットでしか使用できません。

草薙 京

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

④で一気に攻めるもよし、⑤で七拾五式 改につなぐのもまたよしだが、真正面からカウンターアタック→闇払い(強)だけでも勝てる。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)

柴舟と同様に、カウンターアタック→必殺技で勝てる。京の場合、このパターンがもっとも確実。

一階堂 紅丸

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

④の場合は居合い蹴り→反動三段蹴りまでつなぎたい。ゲージがMAXになっていると、三段蹴りは空振りになるので要注意。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)(C)

④でジェノサイドカッターを誘ったら、強Kで攻撃していく。届くなら居合い蹴りがベストだ。

大門 五郎

VS 草薙 柴舟

対応パターン (C)

ぶつ飛ばし攻撃を中心に使って跳び込みを誘う。柴舟の跳び込み攻撃は空振りするので、着地の瞬間を投げてしまえばいい。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)

パターン⑤がベスト。投げはもちろん天地返して、MAXになったら地獄極楽落としを狙おう。

八神 庵

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

パターン④からの連続攻撃を狙っていくのがもっとも効率がいい。パワーゲージをMAXにして、⑤→カウンター→八稚女を狙うのも。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)

パターン④から葵花→鬼焼きを狙っていく。跳び込んできたら素早く鬼焼きで叩き落としてやれ。

如月 影二

VS 草薙 柴舟

対応パターン (B)(C)

震斬りの先端を当てるようにして、ひたすら震斬りで闘うという手も。端に追い込まれたら⇩+強Kを多用すると闘いやすい。

VS オメガルガール

対応パターン (B)(C)

効率と確実性で、パターン⑤を狙っていくのがベスト。誘い技にはぶつ飛ばし攻撃を使え。

比利ー・カーン

VS 草薙 柴舟

対応パターン (B)(C)

⑤とは少し違い、カウンター攻撃の先端を当てるような感覚で闘う。神懸をガードしたら、すかさず⇩+強Pで反撃していけば確実だ。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)

パターン④でジェノサイドカッターを誘い、空振りしたところにぶつ飛ばし攻撃を叩き込んでいけ。

リョウ・サカザキ

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

④を狙ってもいいし、⑤の変形で強P→すぐに虎砲というパターンも便利。虎砲が空振りしても、すぐに虎砲を繰り出せば安心。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)(C)

パターン④でジェノサイドカッターを誘ったら、飛燕疾風脚(強)でダメージを与えていく。

ロバート・ガルシア

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

リョウとまったく同じパターンで大丈夫。④から極限流連舞脚につなぎ、追い打ちに飛燕疾風脚(強)を叩き込めれば効率がいい。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)(C)

やはりリョウと同じパターンで大丈夫。パターン⑤をぶつ飛ばしや龍神脚で狙っていくという手も。

タクマ・サカザキ

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

パターン④を使って、跳び込み攻撃→強P→飛燕疾風脚(強)→虎煌拳(強)の連続攻撃を叩き込み、気絶させてしまうのがベスト。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)(C)

パターン④でジェノサイドカッターを誘い、飛燕疾風脚(強)→虎煌拳(強)の連続攻撃で攻める。

テリー・ボガード

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(C)

パターン④から、跳び込み強攻撃→強P(2ヒット)→バーンナックルで気絶を狙う。途中から⑤に切り替えるのもいいだろう。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)(C)

迷わず⑤を狙う。テリーのぶつ飛ばし攻撃は性能がよく、ジェノサイドカッターを叩き潰すことも。

アンディ・ボガード

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

⑤の変形で、カウンター攻撃を当てていく。近い間合いでヒットしたら、迷わず撃壁背水拳につないで一気にダメージを与える。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)(C)

④でジェノサイドカッターを誘って、斬影拳で攻撃。跳び込んできたら堅実にガードを固めよう。

ジョー・ヒガン

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)(B)(C)

④で闇払いを誘い、黄金のカカト(強)で突っ込む。ガードされてもヒットしても、すぐにタイガーキック(弱)を繰り出せばまず安心。

VS オメガルガール

対応パターン (A)(B)(C)

パターン④でジェノサイドカッターを誘い、スラッシュキックが強Kでダメージを与えていく。

クラーク

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)C

接近戦を挑み、カウンターアタックを当てていく。ついでにスーパーアルゼンチンバックブリーカーを入力するのも忘れずに。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

パターンAの場合は、強Kでダメージを与える。Bはスーパーアルゼンチンバックブリーカーを狙え。

ラルフ

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)C

クラークと同様だが、カウンターアタックの後にバルカンパンチを入力しておく、ガードされた場合のフォローになって便利。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

これもクラークと同様。地道にAを狙っていくよりも、Bの方が効率がいいのは言うまでもない。

ハイデルン

VS 草薙 柴舟

対応パターン —

Bの変形で、強Pの先端を当てていくパターンがお手軽。D+強Pでも構わないので、しゃがむクセがある人はD+強Pにすればいい。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

もちろん狙うはパターンB。通常投げでもいいが、ストームブリンガーを決めていけば文句なし。

麻宮アテナ

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)B(C)

Aの場合はフェニックスアローを使うのがベスト。Bなら投げを狙い、パワーを溜めて投げ→シャイニングクリスタルピットを決める。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

間合いを詰めてサイコリフレクター(強)を連発するだけで、実にあっけなく倒すことができる。

椎拳崇

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)B(C)

パターンBを狙う。強Pで神懸を誘ったら、攻撃避けてかわした後に投げを決める。余裕があれば、強P→龍連牙を叩き込め。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

Cの変形で、バックジャンプから龍爪撃(弱)でダークバリアーを誘える。跳び込んで連続攻撃だ。

鎮元斎

VS 草薙 柴舟

対応パターン (B)C

パターンBの変形で、強Pの先端を当てて飄撃(弱)につないでいくだけで勝てる。Cで跳び込みを誘って連続攻撃を狙うのもいい。

VS オメガルガール

対応パターン (A)

ここも強P→飄撃(弱)で闘える。Aでジェノサイドカッターを誘い強P→飄撃(弱)という手も。

キム・カプファン

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)B(C)

パターンBの変形で、誘い技にはカウンターを使う。カウンターからすぐに龍星落(強)を繰り出せば、神懸を叩き潰せるのだ。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B

ここも龍星落で闘える。ぶつ飛ばし攻撃を空振りしたら、すかさず龍星落(強)で突っ込んでいけ。

チョイ・ボンゲ

VS 草薙 柴舟

対応パターン (B)C

まずパワーをMAXまで溜めておいて、カウンター攻撃でパターンBを狙う。神懸がきたら、ガーキャンで真/超絶竜巻真空斬を狙え。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B

パターンAを狙うのが安全策。ジェノサイドカッターを誘ったら、旋風飛燕刺突(弱)を叩き込め。

チャン・コーハン

VS 草薙 柴舟

対応パターン (C)

開始時の間合いで弱Kを空振りして鬼焼きを誘い、うまく鬼焼きを空振りさせることができればD+強Pで攻撃。なかなかカツライ。

VS オメガルガール

対応パターン —

D+強Pで、カウンター→ゴッドプレスを誘える。ゴッドプレスを強Pで叩き潰していけ。

ユリ・サカザキ

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)B(C)

パターンAで、空中ぶつ飛ばしでダメージを与えていく。地道に体力を奪い、残り少なくなったらCで跳ばせてユリちょうアツパーだ。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

パターンAを使い、D+強Kでダメージを与える。Bを狙うなら、投げに百烈びんた(弱)を使う。

不知火舞

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)B(C)

強Kの先端を当てていくだけという気楽なパターンもある。効率を重視するなら、パターンAからの連続攻撃を狙うのがベスト。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

ムササビの舞(弱)でダークバリアーを誘い、空中ぶつ飛ばしでダメージを与えていくパターンが簡単。

キング

VS 草薙 柴舟

対応パターン (A)B(C)

安定しているのはパターンA。その場合には、キツチリと連続攻撃につないでいきたい。イリュージョンドダンスを連発するという手も。

VS オメガルガール

対応パターン (A)B(C)

Aでジェノサイドカッターを誘ったら、D+強Kで反撃。イリュージョンドダンスだけでも倒せる。

キャラクター別解析編



ここからは、いよいよ各キャラクター別に基本から超難度の連続技までを徹底解説！もちろん、2人のボスキャラも同様に大解剖だ！！



主人公チーム

草薙 京

KYO KUSANAGI

必殺技/超必殺技	
百八式・闇払い	⇨⇨⇨+弱or強P
百式・鬼焼き	⇨⇨⇨+弱or強P
百零式・麗車	⇨⇨⇨+弱or強K
式百拾貳式・琴月 陽	⇨⇨⇨⇨+弱or強K
七拾伍式 改	⇨⇨⇨+弱K弱Kor強K強K
裏百八式・大蛇薙	⇨⇨⇨⇨⇨⇨+強P

基本テク&連係

⇨+弱Kやカウンター攻撃など、リーチの長い技が多いので、それらの技を出し、ガードされても当たっても闇払いを出す。闇払いは、スキが非常に小さいので、⇨+Kの後に飛び込まれても、鬼焼きで迎撃することが可能なのだ。これで相手は、跳び込みができなくなる。地上戦では、攻撃避けから、カウンター攻撃や投げといった、相手の行動に応じた技を選択し、どんどん相手を追い込むことができる。遠く離れて飛び道具技の撃ち合いになった場合は、闇払い→弱琴月で移動し、一気に間合いを詰めよう。弱琴月は、移動後のスキがほとんどないので、琴月にあわせて攻撃してくる相手に、鬼焼きを当てるといった戦法も使える。闇払いをジャンプで跳び越えてくる相手には、もちろん、鬼焼きで迎撃が可能だぞ。

頼れる対空攻撃技はコレ

当たれば相手がダウンするし、破壊力もかなりある鬼焼きを使用するのがベストだが、攻撃判定が横にあまりなく、無敵時間がやや短いため、相打ちになることも少なくない。十分に引き付けて出すことが大切だ。鬼焼きを出せない場合、⇨+強Pでも十分に代用できる。



技の出だしに無敵時間がある鬼焼き



体よりも攻撃判定が上にある、⇨+強P



⇨+強Kのリーチもかなり長い。しかもキャンセル可能



この距離での闇払いを、もしも飛び込まれても



鬼焼きで迎撃できる。これで相手は飛べなくなるのだ



⇨+弱Kの下段攻撃で相手をしゃがませてから



⇨+強Kを出す。この技はしゃがみガード不可の技



ダメージを与えられるが、ほかの技にはつながらない



攻撃避けを多用するクセをつける必要があるぞ



遠距離攻撃の間合いでカウンター攻撃をキャンセル



当たってもガードされても闇払いで大安心なのだ



リーチの長い遠距離弱Kで相手の動きを牽制する



相手が弱Kを嫌がって、攻撃避けを使うようになれば...



そのまま前に歩いて、止まっている敵を投げにいこう



弱琴月の移動する距離を知っておく必要がある



弱琴月終了後のスキは、非常に短いので安心



反撃する敵の攻撃に鬼焼きを当てることも可能

カウンター攻撃からの攻めを主体に!

連続攻撃& 「使える」関係

七拾五式 改は、 Δ \square \square + 弱K・ Δ \square \square + 強Kという入力の仕方をする事で、弱の軌道で強の攻撃力を持つ技に変化する。この複雑な入力を習得すれば、より

多くのダメージを与えることも可能になる。しかも、強七拾五式 改のあとに、琴月や隼車などをつなげることも可能。草薙の連続技はここから始まる。

Δ \square + 強P →
強P →
闇払い

ほぼ確実に気絶する。
 Δ + 強Pのあとの強Pの
タイミングが難しいぞ。



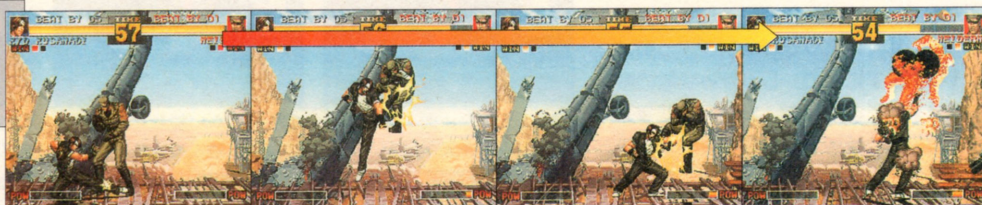
カウンター攻撃 →
七拾五式 改強 →
七拾五式 改弱強 →
隼車

七拾五式 改の入力に慣れるまでは、強・強入力 → 隼車に繋げるのが安定。



Δ + 弱K →
七拾五式 改弱強 →
琴月

最初が Δ + 弱Kのため、
弱・強入力の七拾五式
改にしなければいけない。



七拾五式 改弱強を
連続入力

画面端のみで使用できる。
タイミングがかなりシビアな極悪連続技だ！



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
カウンター攻撃のリーチが非常に長いぞ

カウンター攻撃のリーチがかなり長いので、やや離れた間合いからでも連続攻撃にもちこむことができる。しかし密着した状態では、草薙が後ろにぬけてしまうことになるので、必殺技をつなげにくいという欠点もある。



遠距離攻撃の間合いから、
連続技にもちこめるぞ

POINT ②
大蛇薙を出すタイミングを
変化させて反撃を防げ

大蛇薙は、強Pを押しっぱなしにしておくことで、一定時間、大蛇薙の発動を止めておくことができる。残りタイムが少なくなってきたら、大蛇薙ダメ状態で相手の行動を待ち、動けば発動、動かなければ自動発動まで待て。



強Pを押しっぱなしで、
一定時間はそのままになる

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

無敵時間を持っているのが最大の長所なので、ガーキャンには鬼焼きを使うのがベストだ。これなら超裂破弾だろうが超必殺忍蜂だろうが、叩き潰される心配は皆無。もちろん、相手の跳び込みにはガーキャンで使う必要ナシ。





主人公チーム 二階堂 紅丸

BENIMARU NIKAIIDO

必殺技／超必殺技	
雷靱拳	⇩⇩⇩+弱or強P
真空片手駒	⇩⇩⇩⇩⇩+弱or強K
居合い蹴り	⇩⇩⇩+弱or強K
反動三段蹴り	(居合い蹴り中)⇩⇩+弱or強K
スーパー稲妻キック	⇩⇩+弱or強K
雷光拳	⇩⇩⇩⇩⇩+強P

基本テク&連係

飛び道具技を持たないので、相手に近寄りにくいと思われがちだが、J⇩+強Kを使用することで、ジャンプ距離を変更し、うまく相手に近寄ることができる。一定距離に近寄れば、そこからが紅丸の攻撃力の見せどころ。⇩+弱Kをキャンセルして、スキの少ない居合蹴りで相手の動きを止める、リーチの長い強Kで攻めるといったほか、相手をしゃがませてから、すぐにバックジャンプぶっ飛ばし攻撃を出すことで、しゃがみ状態の敵に攻撃することも可能。また、雷靱拳も、スキが少なく破壊力や攻撃判定が大きい。カウンター攻撃の後に出すならこちらだろう。画面端で相手を転ばせたなら、起き上がりに真空片手駒を重ねよう。4回削って攻撃ボタン4つ押しで中断すれば、ガーキャンされる心配も皆無。

頼れる対空攻撃技はコレ

明確な対空必殺技がないので、すべてを通常技で行わねばならない。⇩+強Pでもいいが、相手のジャンプにあわせて自分もジャンプし、ぶっ飛ばし攻撃か、J強Kなどの、攻撃判定の大きい技を使うほうがいい。相手の着地が速い間合いなら、雷靱拳も若干だが使える。



⇩バックジャンプぶっ飛ばし攻撃がかなり強力



⇩垂直J強Kも判定が大きく、対空にベスト



⇩近距離で⇩+弱Kを1~2発ガードされたら



⇩すぐにバックジャンプし、空中ぶっ飛ばしを入力



⇩しゃがんでいる相手にも当たり、なおかつ相手は転ぶ



⇩密着して⇩+弱Kで牽制する。紅丸の常套手段だ



⇩これぐらい離れたら、相手の反撃を読んで強Kを狙おう



⇩強Kは足元の判定が小さいので、一方的に攻撃できる



⇩攻撃避けからのカウンター攻撃を狙っていくのだ



⇩近距離戦がメインなので、チャンスは多いぞ



⇩ここから雷靱拳がヒット。ダメージもかなり大きい



⇩ここで紅丸の攻撃は途切れるので、相手は反撃を狙う



⇩相手の反撃を予測して雷靱拳。相手が跳んでいても…



⇩雷靱拳が叩き落とす。一度は決めてやりたい連係だ



⇩画面端で相手を転ばせたら、起き上がる少し前に真空片手駒を重ねておこう



⇩起き上がる少し前に真空片手駒を重ねておこう



⇩4回削ったら、攻撃ボタン4つを同時押しして中断する

近距離での戦闘力が非常に高いのだ!

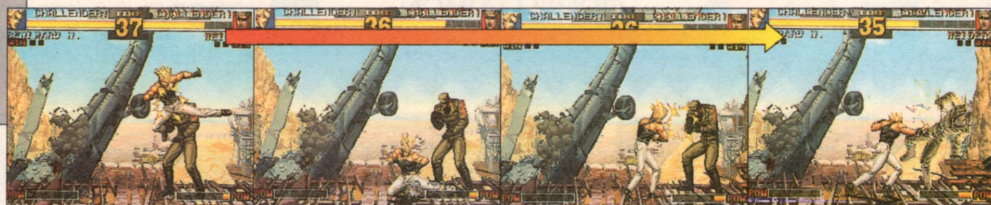
連続攻撃&「使える」関係

◇+弱K、強Pなどがキャンセル可能。それらへつなくためには、横に攻撃判定の大きいJ強Kで、裏回り攻撃を行うのがベストだ。◇+弱Kは、連続で3~4

発入れることができるが、間合いによっては、その後の居合い蹴り→反動三段蹴りが当たらなくなってしまうことがある。強P→雷靱拳の破壊力が魅力だ。

J強K→
◇+弱K→
パワーため強P→
雷靱拳

パワーためができなければ、◇+弱Kを省略しても問題ない。



裏回りJ強K→
◇+弱K×2~3→
反動三段蹴り

◇+弱Kを当てながら居合い蹴りのコマンド入力。立ち弱Kが入ってもいい。



裏回りJ強K→
強K→
◇+弱K→
スーパー稲妻キック

画面端の相手にのみ成功する。横幅の広いキャラのみという条件つき。



裏回りJ強K→
◇+弱K→
パワーため強P→
雷光拳

◇+弱Kの時に☆☆☆を入力、強Pで☆☆+強Pの入力を行う。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
J◇+強Kで、ジャンプの軌道を変更できる

ジャンプ中なら、上昇下降に関係なく出せる特殊技。しかも、当たった後のスキが非常に少ないため、反撃を受けにくい。ロングジャンプの軌道を変更して、相手の空攻をすかさずといった用途も考えられる。



◎ なかなか反撃されないので多用しても問題ない

POINT ②
真空片手駒は、攻撃ボタン4つ同時押しで中断可能だ

真空片手駒は、ガードされても複数回、体力を削ることができるが、5回を越える攻撃は、ガーキャンされる恐れがあるため、4回当たった時点で、攻撃ボタン4つを同時押しし、中断することが必要になるぞ。



◎ 画面中央では、体力を多く削り取れないぞ

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

破壊力のある雷靱拳よりも、出るのが非常に速い居合い蹴りがベスト。当たればそのまま強反動三段蹴りまでもちこめるのも魅力だ。この技は、コマンドが◇から始まるので、しゃがみガード状態から容易に出すことができる。





主人公チーム

大門 五郎

GORO DAIMON

必殺技/超必殺技	
地雷震	△▽△+弱or強P
超受け身	△▽△+弱or強K
超大外刈り	△▽△△+強K
天地返し	△▽△△△+強P
雲つかみ投げ	△▽△△△+弱P
切り株返し	△▽△△△+強P
地獄極楽落とし	△▽△△△△△△△+強P

基本テク&関係

飛び道具技を持っていない相手には、近い間合いをキープし、弱Pが当たる間合いに入ったら、ガードされても迷わず天地返して投げる。また、相手の行動にあわせて切り株返しなどを使うのもいいだろう。リョウやアンディなどの空中飛び道具に対しては、超受け身で下を転がりぬけ、一気に間合いを詰める。間合いが近ければ、飛び道具の硬直に天地返しを入力しよう。問題は草薙などの、地上を這う飛び道具技。相手が飛び道具を打つ瞬間に地雷震で相手を転ばすか、反応してジャンプ攻撃といった方法をとろう。飛び道具技全般にいえることは、立ち強Pで相打ちになっても、ダメージは敵の方が大きいということ。相手を一度転ばせたら、起き上がりに技を重ねたり、攻撃避けなどから天地返して投げよう。

頼れる対空攻撃技はコレ

雲つかみ投げは、無敵時間はないが、ジャンプ攻撃だけでなく、一部のキャラのダッシュや超必殺技など、空中判定の技すべてを投げることができる。しかし、反応が遅いと相打ちになってしまうこともあるので、J強Kの方が確実がいい。地上では△+強Pなども使えるぞ。



◎かなり確実な対空攻撃になる雲つかみ投げ



◎相手より高い位置にいないと当たらないJ強K



◎飛び道具技を撃ってきたら超受け身の入力を



◎弱超受け身で相手の目の前に。敵はまだ硬直中



◎転がり中にコマンド入力。相手は反撃しにくい



◎当たってもガードされてもとにかく弱Pを出そう



◎立ち、しゃがみ、あわせて2~3発の弱攻撃を当てよう



◎天地返しの入力をするスピードをワテンボ遅らせよう



◎間合いは、相手が強Kをキャンセルするぐらいがベスト



◎手が長いので、やや離れた間合いでもOK



◎相打ちになれば、ダメージは敵の方が大きい



◎相手の起き上がりに、目の前に立ってみよう



◎ほとんどの敵が、投げ以外の反撃をしてくるはず



◎カウンターが出ないように天地返しを入力しよう



◎超受け身で近寄れないほど遠い間合いの場合は



◎相手の硬直にあわせるように地雷震を入力する



◎飛び道具と相打ちにならないければ近寄っている

なにがあっても天地返して投げまくれ

連続攻撃& 「使える」連係

連続技というよりも、連係に近いものばかり。超必殺技を除けば、投げで最も間合いが広いのは、天地返し。攻撃が当たればキャンセルして入るが、ガードさ

れた場合は、入力を一瞬だけ遅くしよう。そうすれば、弱P等が終わってから投げが入る。ガードされたかどうかの認識が瞬間でできなければいけない。

J強K→
◇弱P×2→
弱P→
天地返し

◇+弱Pを3~4発入れても、まだ天地返しの間合いのうちの安心。



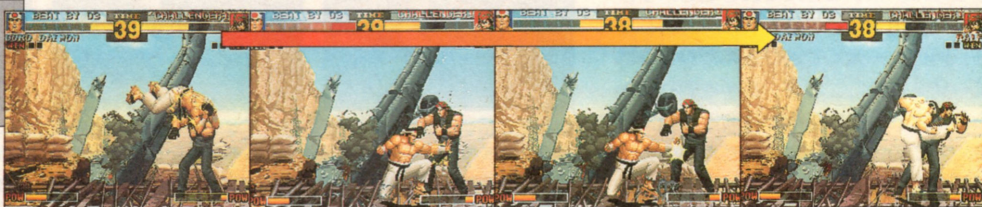
J強P→
強K→
地獄極楽落とし

強Pからの地獄極楽落としの入力が大忙し。コツと気合いの連続攻撃だ。



J強P→
◇+弱P×2→
地獄極楽落とし

◇◇◇◇◇というコマンドの最中に◇+弱Pを入力×2+強PでOK。



攻撃避け→
カウンター攻撃→
地獄極楽落とし

相手が空中にいる間に攻撃が当たってしまったら、技が出ないのでスキなし。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
遠距離強Pで飛び道具技との相打ちを狙おう

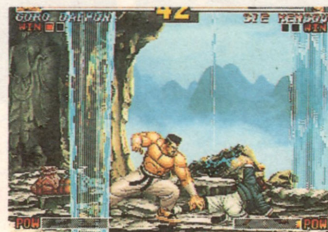
遠距離強Pは、攻撃射程が長く、破壊力もかなり高い。飛び道具との相打ちや、相手の出鼻を叩くなど、その用途は多い。特に飛び道具技を持っていない相手には、かなり強力な武器になること間違いなし。



◆主に飛び道具技との相打ちに使うことになる

POINT ②
切り株返しの足元に、やられ判定はない?

切り株返しは足元が無敵状態。相手の間合いを知ったうえで、相手がしゃがみ攻撃を出す状況をつくりだし、歩きながらコマンドを入力、攻撃をガードさせた後に入力、といった、技を誘って投げるという行動がとれる。



◆しゃがみ攻撃をガードさせるなどして誘うと良い

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

とりあえずは天地返し。地上にいる相手を投げることができるのはあたりまえ。空中にいる相手に対しては、投げが成立しないので、単なる強Pができることになるのだ。ガーキャン強Pは、立派に対空攻撃として成り立つぞ。





ライバルチーム

八神 庵

IORI YAGAMI

必殺技/超必殺技	
百八式・闇払い	△◇◇+弱or強P
百式・鬼焼き	△◇◇+弱or強P
貳百拾七式・葵花	△◇◇+弱or強P (3回連続入力)
貳百拾貳式・琴月 陰	△◇◇◇◇+弱or強K
禁千貳百拾壹式・八稚女	△◇◇◇◇◇+強P

基本テク&連係

庵は強力な連続技をいくつも持っており、飛び込み攻撃が決まれば体力を半分以上奪うことができる。飛び込むスピードも、他のキャラに比べると抜群に速いので落とされにくい。ただ、飛び込み攻撃に強力なものが少なく、ジョーやキングのスライディングには一方的に負けてしまうのだ。相手を考えて飛び込むようにしましょう。相手に飛び込みをガードされたら、再び△+強Kで飛び込んだり△+弱K→闇払い等につなぎ、相手を固めながら攻めよう。中間距離では遠距離強Kが長く、この技をガードさせてからの強葵花在奇襲として有効。最後はテクニカルな葵花2発目から△+弱Pキャンセル琴月での裏回り。まずは△+弱Kで様子を見て投げに来る相手には鬼焼き、ガードに徹する相手には投げ、と使い分けよう。

頼れる対空攻撃技はコレ

対空技には無敵時間のある鬼焼きで決まり。無敵時間がかなり長いので、引き付けが甘くても一方的に勝つ事が多い。強は最大で3ヒットするが、硬直の少ない弱のみ使っていくと良いだろう。コマンドが苦手な人は△+強Pを対空に使おう。早めに出して置いておくといい感じ。



●無敵対空技の鬼焼き。引き付けが甘くてもOK
●△+強Pも対空性能アリ。これは早めに出そう



●着地で通常技につなぎやすいJ強Kで飛び込んで…



●△+弱Kにつなぐ。相手がガードしているようなら…



●すぐに△+強Kで飛び込んで裏回りを狙おう



●わざと相手に当たらない様に△+強Kで飛び込んで



●立ちガードしている相手に△+弱Kを当てるのだ



●ヒットしたら葵花につなげて大ダメージを与えよう



●葵花在ガードされてしまったら最後まで出してしまう



●途中で止めるより最後まで出した方がスキがないのだ



●反撃するようなら鬼焼き、攻撃避けなら投げたてしよう



●飛び道具や通常技をガードさせた直後に…



●琴月で追いかけてみよう。相手が反応して避けたなら



●投げが確定。気力MAX時ならガードされても大丈夫だ



●普通は葵花在2発で止めて鬼焼きを入れるのだが



●△+弱Pキャンセル琴月を出してみよう。すると…



●うまく相手の裏へ回り込める。相手を惑わせてやろう

必殺の葵花で相手を葬りさるのだ

連続攻撃&「使える」連係

庵の連続技はそのほとんどが非常に強力。◇+弱K→葵花→鬼焼きでさえ、体力の半分は奪える。J◇+強Kからの強闘払いは、ほぼ確実に気絶させる。再び連

続技を決めれば、勝敗は決したも同然だろう。超必殺技がらみの連続技だが、◇◇◇+弱K+強Pで強Pを出し、残りのコマンドを入力すれば暴発葵花を防げる。

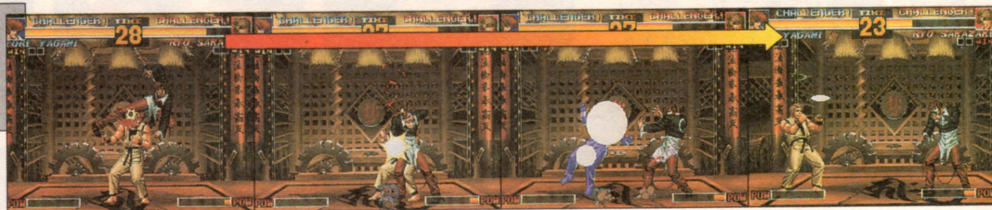
J強K→
◇+弱K×3→
弱葵花×2→
弱鬼焼き

簡単なわりには、威力が高い。接近戦では◇+弱Kから狙っていこう。



J◇+強K→
強P→
強闘払い

ほぼ確実に相手を気絶させる連続技。これが決まれば勝ったも同然だ。



J◇+強K→
強K→
◇+弱K→
弱葵花

強Kから◇+弱Kへのつなぎは連打で。鬼焼きまできっちり入れよう。



J◇+強K→
弱P→
強P→
八稚女

八稚女の入力は◇◇◇+弱K+強Pと入れよう。暴発葵花が出ないぞ。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
葵花で相手を浮かせ、お空の散歩を楽しませよう

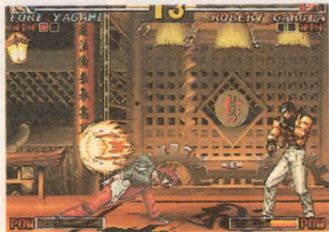
葵花はある条件を満たした時のみ、2発目のあと再び1発目が当たり、1~2発目を繰り返して相手を空中で運べるのだ。その条件とは、1発目を空中の相手に当てた時か、1・2発目の終わり際を地上で当てた時の2つ。



慣れれば簡単。チョイは運び易いので練習台に最適

POINT ②
飛び道具はガードするな！先読みで抜けてしまおう

庵の超必殺技である八稚女だが、中段の飛び道具を抜くつヒットさせる事ができる。ただし、クリの虎煌拳、キングのペムストライクは低い為には抜けない。ちなみに、普通のダッシュでも抜ける事ができるぞ。

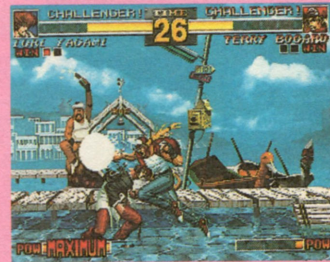


ダッシュの場合リョウトロバートの飛び道具も不可

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

葵花のコマンドは、最後がガード方向なので比較的ガーキャンしやすい。狙いはバーンナックル等の突進技や、中間距離での飛び道具がいいだろう。跳び込みに対しても使えるが、相手に当たらずぐり抜けてしまう事がある。





ライバルチーム 如月 影二

EIJI KISARAGI

必殺技/超必殺技	
気孔砲	△△△+弱or強P
流影陣	△△△△△+弱or強P
天馬脚	△△△△+弱or強K
霞み斬り	△△△+弱or強P
骨破斬り	△△△△△+弱or強K
影うつし	△△△+弱or強K
斬鉄波	△△△△△△△+弱or強P
斬鉄蠅螂拳	△△△△△△△+弱K

基本テク&連係

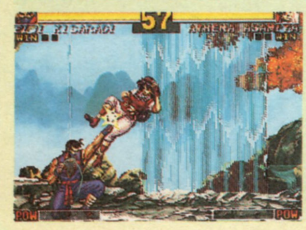
影二は、骨破斬りや影うつし、前ダッシュといった、高速で移動する技を多く持っているため、敵が遠距離にいてもワンチャンスで接近することが可能なのだ。しかもその3つの技は、移動中の足元にくらい判定がないため、相手の△+Kなどで止められることもない。唯一の飛び道具技の斬鉄波は、敵の飛び道具技を貫通して飛んでいくという特性を持っているが、コマンドが複雑なため、とっさに出すことは難しい。遠距離で出した後は追いかけていき、避けた相手に投げを入れるのが望ましいだろう。近距離に位置した場合は、弱Kで相手を押していき、キャンセル霞み斬りで相手の体力を削る。攻撃避けを出されたら投げにいこうことも可能。また、リーチの長いカウンターから霞み斬りも強力だ。

頼れる対空攻撃技はコレ

前方向に巨大な攻撃判定がある霞み斬りは、通常技を当てた後の跳び込みを防ぐことができる。通常時は△+強Pがぐらいい判定より上に攻撃判定があるので相打ちになることが少ない。このあとで連係にいこうことも可能だ。その他には、△+強Kなどもかなり完璧な対空になる。



○かなり攻撃判定が大きい霞み斬りが使える



○△+強Pもかなり確実に落としたり連係に移行できる



○骨破斬りで攻撃する。距離により威力を調整しよう



○普通、相手はしゃがみガードをしてくるはずなので…



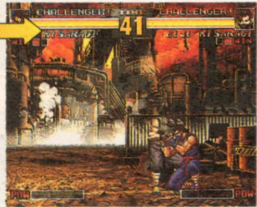
○バックJ強Kを出すのだ。しゃがみガード不可で当たる



○遠距離で斬鉄波を出そう。威力は弱が好ましい



○相手が攻撃避け、もしくはガードしている間に



○影うつしで移動して、そのまま投げにいこう



○相手との間合いが詰まったら、とりあえずカウンター



○カウンターをキャンセルして、さらに必殺技へとなげ



○霞み斬りが安定だが、流影陣でも、問題ナシだ



○立ち弱Kの攻撃判定がかなり強い。多用するのだ



○1~2発ガードさせて、そこから必殺技を出そう



○強霞み斬りがいい。または骨破斬りからバックJ強Kだ



○空中の敵を△+強Pで落としてキャンセルして影うつし



○相手が着地するとき相手背後に移動している



○必然的に裏回り攻撃になる。そこから△+強Kなどへ

機動力の高さを活かして攻めまくれ

連続攻撃& 「使える」関係

J強Kと近距離強Kが2ヒットするので、これだけで4ヒットとなる。ここからさらに必殺技につないでいけば、かなり多くのダメージを与えることが可能。ま

た、相手の起き上がりに骨破斬りを重ねるように出して当てると、その後に通常技をつなげられる。強Kは、1発目でも2発目でもキャンセルできるぞ。

J強K→
強K→
霞み斬り



J強Kや立ち強Kはともに1ヒットずつでもOK。後は霞み斬りで安定。

J強K→
⇨+弱P×2→
流影陣



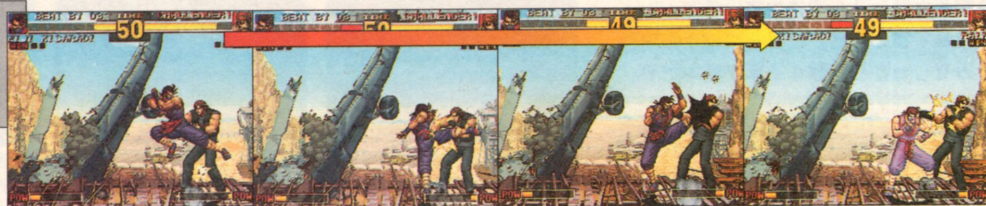
J強Kのあと、⇨+弱Pを連打し、そのままコマンドを入力すればOK。

骨破斬り→
強K→
流影陣



起き上がりに弱骨破斬りを重ねておくと、連続で通常技につながる。

J強K→
強K→
斬鉄螳螂拳

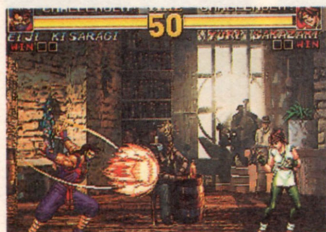


地上強Kが2発ヒットする間にコマンドを入力。失敗すると影うつしに。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
飛び道具を跳ね返せる
打撃技“流影陣”を多用

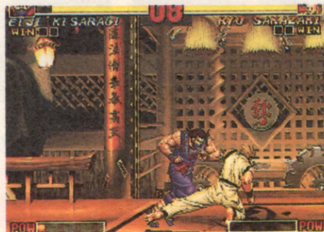
流影陣は、攻撃判定のほかに、相手の飛び道具を跳ね返す特性を持つ。しかも、跳ね返し判定が出るまでが速いので、中距離程度なら、簡単に反応して出すことも可能。もちろん、打撃技としての使用も強力。



◎ 中距離程度なら、簡単に反応できるだろう

POINT ②
前ダッシュ中の足元の判定は完全無敵なのだ

前ダッシュの時、影二の足元にくらい判定はなくなる。高速の前ダッシュを⇨+Kで止めようとしても、止まらない。そのまま投げにいけることもできるぞ。骨破斬りや影うつしなども同様の効果を持つ。



◎ 前ダッシュしてから⇨+Kを誘えれば投げに

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

霞み斬りは、前方や上に攻撃判定が広いので、あらゆる状況下で使用できる。遠距離飛び道具技に対してのガーキャンは骨破斬りが有効。相手の硬直時間中に攻撃を当てられるぞ。足元が完全無敵という点にも注目。





ライバルチーム

ビリー・カーン

BILLY KANE

必殺技/超必殺技

旋風棍	弱or強P連打
雀落とし	◇◇◇◇+弱or強P
三節棍中段打ち	◇◇◇◇◇+弱or強P
旋風飛翔棍	◇◇◇◇+弱or強K
超火炎旋風棍	◇◇◇◇◇◇◇◇+弱P+強P

基本テク&連係

中間距離では棒を使ったリーチのある攻撃が強力なのだが、相手の飛び込みをガードしてしまうだけで立場が逆転してしまうのがビリーである。無敵技がなく、カウンター攻撃も近寄られてしまうと全く当たらないので、ペースを取り戻すまでがひと苦労。よって、相手の飛び込みをガードする事は許されない。相手が跳ぶと思われる所で、常に垂直J強Pを置いておく。垂直J強Pは、空振ったとしてもそれほどリスクはないので問題ない。相手の飛び込みを迎撃できたなら、着地を攻めたててやろう。リーチのある弱Pでチクチク押しながら、強攻撃につないで三節棍中段打ちへ。この連係後にも相手が跳び込んできやすいので、しっかり集中すること。ビリーは相手の跳び込みをしっかり迎撃する事が基本だぞ。

頼れる対空攻撃技はコレ

ビリーには無敵時間のある必殺技が無いので、跳び込まれると対処しづらい。使える対空技は垂直J強Pで、リーチが非常に長い。ただし、相手が跳び込んでくるからではなく、置いておく感じで使えると心強い。雀落としも同じ使い方が、硬直が長いので必ず当てるつもりで。



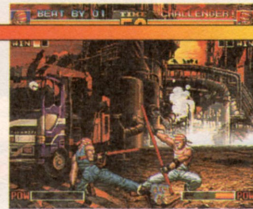
●横に長い垂直J強P。早めに跳んで置いておく



●コマンドを途中まで入力しておき反応するも吉



●中間距離ではリーチの長い弱Pをチクチクガードさせて



●◇+強Kや◇+強Pなどにキャンセルでつなごう



●三節棍中段打ちへ。ここまでは1セットと考えよう



●相手と離れてから攻撃避け。ここからカウンターを出すと



●なんと届くのだ。全キャラで一番長いカウンター攻撃



●三節棍中段打ちまでつなげる。忘れずに入力しよう



●接近されてしまったら出の早い◇+弱Pで間合いを開き



●弱Kや弱Pにつなごう。次は判定が上にまである強Kへ



●相手が跳び込んできた時はうまい具合に当たるぞ



●相手との間合いが開いたら旋風飛翔棍を出してみよう



●相手が反応して攻撃避けをした時には投げが決まるぞ



●反応が早かった時やカウンターが強い相手には無理



●三節棍をガードさせた後は相手が跳んでくる事が多い



●先読みでJ強Pを置いておくと相手も跳んでこなくても



●めげずに雀落とし。着地を狙って跳び込む事が多い

跳び込みは必ず迎撃せよ

連続攻撃& 「使える」関係

ビリーには連続技らしい連続技が存在しない。唯一使えるのが飛び込みから強Pキャンセル三節棍中段打ちぐらい。強Pキャンセル超火炎旋風棍は目を見張る

威力だが、実戦ではまず決められない。連続技を入れて一発で決めるタイプではないので、地上戦でじわじわと相手の体力を減らしていこう。

J強K→
強P→
強三節棍中段打ち

飛び込みからは、コレで決まり。強Pは連打キャンセルを使うぞ。



裏回りJ強K→
弱P→
弱旋風棍

使う必要はないが、一応入る連続技。相手が裏向きだとヒット数アップ。



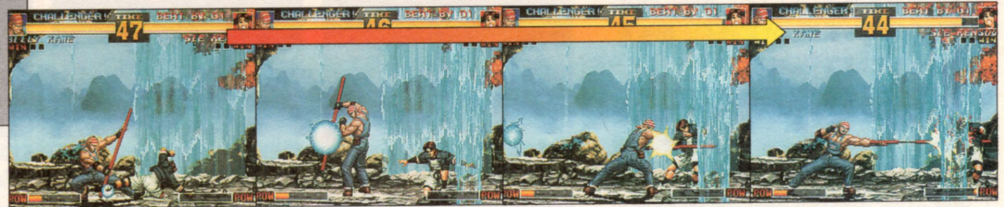
強P→
超火炎旋風棍

威力が凄まじい。相手キャラによっては、この連続技だけで倒せるほどだ。



飛び道具抜け→
カウンター攻撃→
三節棍中段打ち(連係)

足払い飛び道具を攻撃避けで抜けつつ、カウンターを当てる事ができる。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
しゃがみガード潰し/
棒高飛び蹴りは中段だぞ

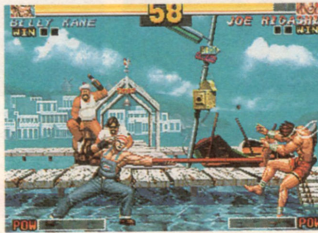
あまり知られていないが、特殊技の棒高飛び蹴りは中段攻撃である。ただ、中段になるのは大型キャラである大門、チャン、ルガルのみ。技自体の硬直はそれ程でもないの、この3人に対してはガンガン使ってやろう。



◎大型キャラには強力な
⇨+強K。ガンガン使おう

POINT ②
ビリー使いは極めるべし
なんでも連打キャンセルだ

今回は連打キャンセルの理論は置いておき、やり方を説明しよう。まずキャンセルのカからない⇨+強Pを出し、すかさずボタン連打。旋風棍が出る直前で三節棍中段打ちを入力すればOK。慣れれば簡単なので練習しよう。



◎キャンセルのかわらない
技も連打キャンセルなら...

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

ビリーのガーキャンは、決めれば一撃必殺の超火炎旋風棍を使う。コマンドが若干長いものの、最後はガード方向なので決めやすい。狙いは相手の跳び込み攻撃! 対空のないビリーにとって、最後の切り札となるだろう。





龍虎の拳チーム

リョウ・サカザキ

RYO SAKAZAKI

必殺技/超必殺技

虎煌拳	⇩⇨⇩+弱or強P
空中虎煌拳	(空中で)⇩⇨⇩+弱or強P
虎砲	⇨⇩⇩+弱or強P
暫烈拳	⇨⇩⇩⇩⇩+弱or強P
霸王翔吼拳	⇨⇩⇩⇩⇩⇩+弱or強P
極限流連舞拳	⇨⇩⇩⇩⇩+強P
飛燕疾風脚	⇨⇩+弱or強K
龍虎乱舞	⇩⇨⇩⇩⇩⇩⇩+強P

基本テク&連係

虎煌拳で跳ばせて虎砲で迎撃、空中虎煌拳で動きを止めるといった基本攻撃だけでも強い。しかし、通常技→極限流連舞拳の入力は、遠い間合いや、ガードされたときには、キャンセルするだけで連舞拳は出ない。これを利用し、歩きながら⇩+強Kを当ててキャンセルし、すぐに前に歩くといった行動が可能になる。また、弱の虎煌拳からの硬直が解けた瞬間に虎煌拳が画面中にあり、なおかつ相手がガード以外の状態であれば、連舞拳コマンドで2発目の虎煌拳が出て、以後虎煌拳の連射が可能になるのだ。ジャンプ攻撃の後の行動は、J強P→空中虎煌拳や、J強K→強P→連舞拳キャンセル⇩+強K→虎煌拳といった、相手の予定に反した攻めも重要。とにかく、相手を動かさない戦法を見いだせ。

頼れる対空攻撃技はコレ

基本は虎砲だが、無敵時間が短いので、よほど引きつけないと相打ちになってしまうことが多い。しかし、ほかには⇩+強Pくらいしかないので、引きつけ虎砲をマスターしよう。⇩+強Pを、連舞拳キャンセルができれば、相手の着地に再び攻めていることもできるだろう。



●基本対空攻撃、虎砲。慣ればかなり強力



●⇩+強Pもいい。とっさの対空にもってこい



●強Pを当てた瞬間に連舞拳を入力するのが難しい



●ガードされたときは、すぐに⇩+強Kを入力する



●その後に虎煌拳を出して、間合いを広げて仕切り直し



●J強Pはキャンセル可能な技。ここでコマンドを入力



●着地する前に空中虎煌拳が出る。ちょっとビックリもの



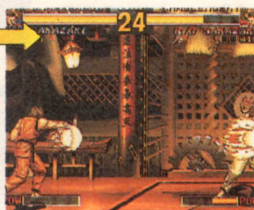
●地上で⇩+強Kを入力する。相手が立っていればなおいい



●まずは弱で虎煌拳を撃つ。距離は画面端くらいがいい



●相手が攻撃避けやジャンプをした時のみ...



●画面に2発の虎煌拳が出る。かなり使える牽制プレイ



●中距離から弱虎煌拳で相手をジャンプさせる



●虎煌拳のスキは非常に小さい。もうリョウは動けるぞ



●十分に引きつけて虎砲。早く出すと相打ちになる



●J強K等の後に出す⇩+強K。ここで連舞拳を入力



●キャンセルがかかって、リョウは動けるようになる



●⇩+強Pの中段攻撃で相手を攻撃すればOKだ

虎煌拳の使い方が勝負を決める!

連続攻撃& 「使える」関係

◇+弱K→強Pは、目押しでつなげることが可能。強Pからは、ほとんどの必殺技がつながるので、少々コマンド入力の間違えてもリスクは少ない。最も望ま

しいのは極限流連舞拳。この技の後、空中に相手がいる間は、すべての攻撃が入るぞ。攻撃力を考えればJぶっ飛ばしがいいが、虎砲で大安定をとれ。

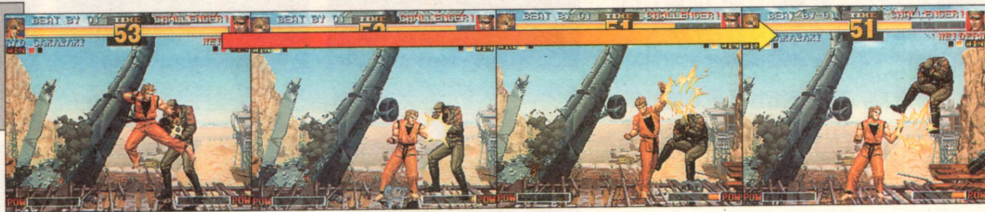
J強K→
強P→
虎煌拳

J強Kと強Pの間に◇+弱Kを入れたいところ。当たるとほぼ気絶する。



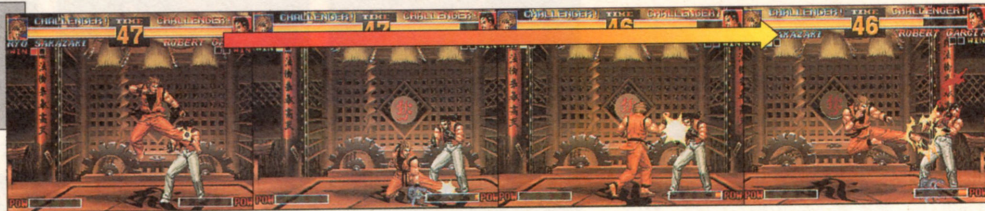
J強K→
強P→
極限流連舞拳→
虎砲

強Pをガードされたら、◇+強Kから虎煌拳を撃つクセをつけておこう。



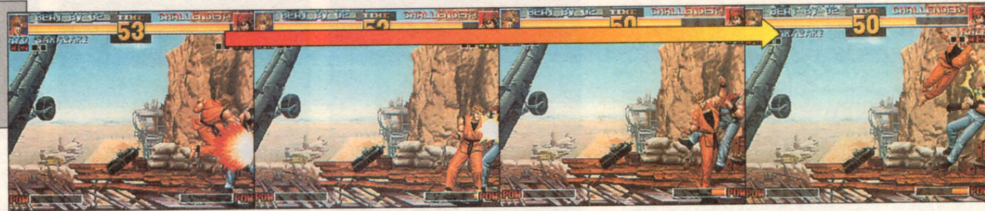
J強K→
◇+弱K→
強P→
飛燕疾風脚

◇+弱Kからの強Pだが、◇+強Pの方が、飛燕疾風脚を出しやすいぞ。



ダッシュ空中虎煌拳→
強P→
極限流連舞拳→
Jぶっ飛ばし攻撃

低空中虎煌拳のあとに攻撃につながる。前ダッシュから出せばいい。

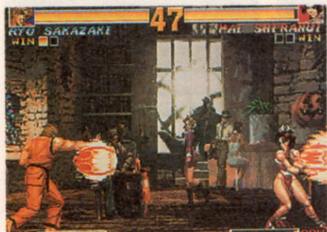


◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①

画面中に2発の虎煌拳を出す事ができるのだ!

虎煌拳連射の発動は弱虎煌拳から。弱虎煌拳に対して、相手がガードポーズをとらなければしめたもの(例えば攻撃避け)。だが、まず画面中に2発の虎煌拳を存在させる必要がある。必然的に間合いは画面の端と端に。



◎連続して撃てるので、相手が動きがとれない

POINT ②

しゃがみガード不可の中段攻撃「◇+強P」を使い

◇+強Pは、しゃがみガード不可の中段攻撃。◇+弱Kのあとなどに使えば、かなりの確率で当たる。しかも、ガードされたとしてもスキは小さく、反撃も受けないのだ。だが、キャンセル不可なので、次につなげにくい。



◎J強Kのあと、すぐに出すとよく当たるのだ

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

近距離のガーキャンに対しては暫烈拳。リョウの前に広い攻撃判定があり、当たれば吸い込んでくれる。コマンドの最後がガード方向なので、先にコマンドを入力して、ガード直後にP入力すると、有効なガーキャンになる。





龍虎の拳チーム

ロバート・ガルシア

ROBERT GARCIA

必殺技／超必殺技	
龍撃拳	⇩⇩⇩+弱or強P
龍牙	⇩⇩⇩+弱or強P
幻影脚	⇩⇩⇩⇩⇩+弱or強K
飛燕疾風脚	⇩⇩+弱or強K
飛燕龍神脚	(空中で)⇩⇩⇩+弱or強K
霸王翔吼拳	⇩⇩⇩⇩⇩+弱or強P
極限流連舞脚	⇩⇩⇩⇩+強K
龍虎乱舞	⇩⇩⇩⇩⇩+強P

基本テク&連係

必殺技などは、非常にリュウに似ているが、攻撃判定やその速度などが大きく違う。特に、キック系の技の威力がリュウよりも強力。空中で出せる飛燕龍神脚は、ガードされれば跳ね返り、当たれば相手が転んでしまうので、かなりいい性能。しかも、ガードされた跳ね返りに反撃できるキャラは数少ない。地上でも、蹴り攻撃は効力を発揮する。リュウと同じく、⇩+強Kを連舞脚でキャンセルし、すぐに移動することが可能。ぶっ飛ばし攻撃もかなりリーチが長いのだ。そして、最も使える連係は、相手の起き上がりに弱Kを出し、そこから連舞脚につなぐというもの。弱Kが下段攻撃なので、投げ返しをしてくる相手に対してヒットするし、タイミングを間違えても連舞脚が入る。ガードされても強Kが出るので安心。

頼れる対空攻撃技はコレ

龍牙は、虎砲よりも無敵時間が長いので、確実に相手を迎撃することができる。コマンドさえ確実に入力できれば、龍撃拳→龍牙のパターンが完璧になるのだ。また、⇩+強Pも、かなりいい対空攻撃として使用できる。その他には、垂直J空中ぶっ飛ばし攻撃やJ強Kなど。



○なんといっても、無敵時間の長い龍牙でしょう



○上に広い攻撃判定は、対空にも超強力だ！



①相手の起き上がりに、バックJ強Kを合わせるのだ



②バックJ強Kが当たったらすぐに龍神脚を入力



③連続技ではないが、なぜかよく当たる連係技だ



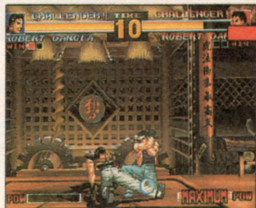
④ダウンを奪ったら、投げ返しに注意して、弱Kを狙う



⑤弱Kは立ちガード不可。投げ返すと弱Kがヒットする



⑥そして連舞脚を入力。そのあとは疾風脚でOKだ



⑦⇩+強Kを連舞脚でキャンセルするのだ



⑧連舞脚の使用ボタンも強Kなので意外に簡単に行ける



⑨あとは歩いていって、煮るなり焼くなり、って感じ



⑩リーチの長いぶっ飛ばし攻撃で牽制。しかも足元は無敵



⑪ぶっ飛ばして間合いを離し、さらにキャンセルして必殺技



⑫強龍撃拳を出そう。ガードされても問題はない



⑬ロバートの前ダッシュは空中判定、つまり低空ジャンプ



⑭もちろん、飛燕龍神脚を出すことも可能なのだ



⑮相手の前に着地するようにし、そのまま投げにこう

遠距離と近距離の戦法を使い分けろ

連続攻撃&「使える」関係

◇+弱Kの次の強Pは、いわゆるパワーためを使用しないと、入らない。そこからつなく技は、やはり連舞脚からの飛燕疾風脚。J強P→強P→龍撃拳の気絶

連続技も重宝するぞ。飛燕龍神脚と、通常J攻撃の使い分けをして、相手の対空攻撃をかく乱できれば、かなりいい勝負ができるだろう。

J強K→
弱K→
極限流連舞脚→
強飛燕疾風脚

弱Kは立ちガード不可。そして連舞脚→疾風脚でかなりのダメージに。



攻撃避け→
カウンター→
極限流連舞脚→
Jぶっ飛ばし攻撃

カウンター→連舞脚の技の流れが美しい。またの名を「くねくねキック」。



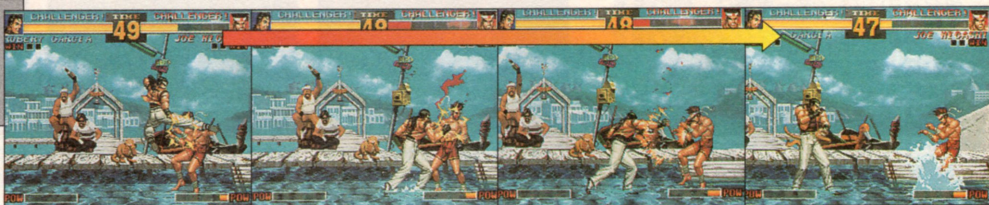
J強K→
◇+弱K→
パワーため→
強飛燕疾風脚

ロバートはパワーためを使わないと◇+弱K→強Pが入らない。



J強K→
強P→
強龍撃拳

9割気絶確定の連続技。そこからさらに強力な連続技を入れて勝利確定だ。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①

飛燕龍神脚の使い方が、勝敗に大きく関係する

ジャンプ攻撃や、バックジャンプと見せかけて飛燕龍神脚をだせば、相手の対空攻撃のタイミングをずらしたり、移動の出鼻を攻撃することができる。龍神脚は前ダッシュからでも出すことができることを覚えておこう。



着地の位置とタイミングを変えることができる

POINT ②

横に広い判定を持つ 空中ぶっ飛ばし攻撃を活用

敵が遠距離で弱飛び道具を撃ってきたときには、連続技を狙うことなく、空中ぶっ飛ばしを出そう。この技は攻撃判定が横に広いので、かなり当たりやすい。ジャンプの速いロバートならではの技だ。



上下にはやや弱いが横には超強い判定の広さ

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

横、上に攻撃判定の広い幻影脚が、ガーキャンにオススメ。龍牙でもいいのだが、これは近距離のみの使用になるため、使用箇所が限られてくる。中距離ならば、飛燕疾風脚もかなり使える技だ。





龍虎の拳チーム タクマ・サカザキ

TAKUMA SAKAZAKI

必殺技/超必殺技	
虎煌拳	□+弱or強P
暫烈拳	□+弱or強P
飛燕疾風脚	▲+弱or強K
翔乱脚	□+弱or強K
霸王至高拳	□+弱or強P
龍虎乱舞	□+弱P+強P

基本テク&連係

タクマの基本戦法は、□+強Kにキャンセルをかけて虎煌拳を出していく。タクマは、リョウやロバートのように、無敵対空技をもっていないので、飛び込まれると辛い。虎煌拳のタイミングが1パターンだと、それだけ相手に飛び込まれる機会が増えるようなもの。そこで、□+強Kを弱翔乱脚でキャンセルして硬直を無くすテクニックを使う。このテクニックを加えることで、□+強K→虎煌拳に、□+強K→ちょっと歩いて□+強Kが昇りJ強K(しゃがみガード不可)の2択などが加わって攻めのパターンのバリエーションが多彩になり、相手もそうそう飛び込めなくなるだろう。

タクマのカウンター攻撃は、他のキャラと比べると弱いが、タクマの技の中では強いほうなので、使っていこう。

頼れる対空攻撃技はコレ

無敵対空技をもたないタクマの対空技は、□+強Pとガードキャンセル虎煌拳だ。□+強Pは早めに出す必要があり、少しでも反応が遅れると、よくて相打ちになってしまう。

ガードキャンセル虎煌拳は、裏回り気味の飛び込みに弱い。注意しよう。



◎反応速度次第になるが、□+強Pは結構イけるぞ
◎裏回り気味の飛び込み以外なら、まず返せる



◎タクマの□+強Kはリーチも長く使える技だ。これに…



◎キャンセルをかけて虎煌拳を出す。なるべく強虎煌拳で



◎これだけでガンガン押すことが可能だ。使いまくれ!!



◎飛燕疾風脚をガードさせる。気力MAX状態がベストだ



◎カツカツと2発ガードさせたら、ここから2択スタート



◎昇りJ強K(しゃがみガード不可)と□+強Kの2択だ



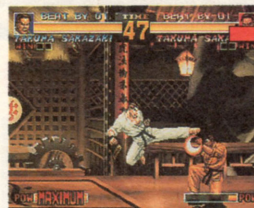
◎地上戦の要、攻撃避けからの連係。まず避けて…



◎すかさずカウンター攻撃。これにキャンセルをかけて…



◎虎煌拳。これでガンガン押せるし固められるしウハウハ



◎これも攻撃避けを絡めた連係。飛燕疾風脚をガードさせ



◎相手の反撃を攻撃避けでスカして、間髪入れずに…



◎カウンター攻撃。そしてキャンセル虎煌拳へとつなぐ



◎リーチの長い□+強Kに弱翔乱脚でキャンセルをかける



◎硬直がなくなるので、ちょっとだけ歩いて…



◎昇りJ強K。これで、しゃがみガードを崩すことが可能

虎煌拳と親父の威厳で押しまくれ!

連続攻撃& 「使える」関係

タクマの連続技は、基本的にJ強Kから入る。タクマの場合、J強Kが入ったら、1セットで気絶、もう1セットでKOという、ほぼ勝ちの連続技が多い。特

に、強飛燕疾風脚を絡めた連続技は、全キャラの中でも屈指の破壊力を誇る。まさに、タクマは究極の一発屋キャラといえるのではないだろうか。

J強P→
強P→
強虎煌拳



オーソドックスな連続技。しかし、これだけで気絶させることも可能だ。

J強K→
↓+強P→
強飛燕疾風脚→
強虎煌拳



飛燕疾風脚のあとに様々な追い打ちが入る。虎煌拳や立ち強Pが安定だ。

J強K→
↓+強P→
強飛燕疾風脚→
龍虎乱舞



飛燕疾風脚で相手が気絶した場合に限り、空中追い打ちで龍虎乱舞が入る。

↓+弱K→
パワーため強P→
強翔乱脚



↓+弱Kをパワー溜めキャンセルして強Pにつなぐ、非常に難しい連続技。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
リョウやロバートよりも性能の良い虎煌拳だッ!

タクマの虎煌拳は、リョウやロバートよりも出が速いので、↓+強K→虎煌拳の使い勝手がよく、連係のスキにも跳び込まれにくい。さらに、出の早さを利用して、ガードキャンセル技として使用しても強いぞ。



◎タクマの主力は虎煌拳。固めに牽制に大活躍だッ

POINT ②
連続技に組み込める乱舞はタクマの特権である!

極限流キャラで唯一、連続技に組み込める乱舞をもつタクマ。乱舞の出始めに無敵こそないものの、出が早いので近距離で不意に出しても決まりやすい。相手の技のスカリに合わせるといった使い方も可能だ。



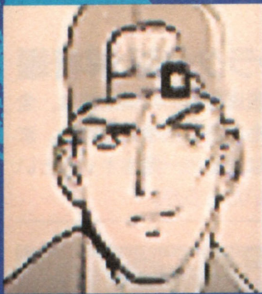
◎立ち強Pにキャンセルをかける連続技になる

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

ガードキャンセル技は、飛燕疾風脚に尽きる。コマンドの性質上、しゃがみガード状態から出し易く、なんといってもダメージが高い。強飛燕疾風脚でガードキャンセルすれば、その後に追い打ちまで入り、大ダメージ確定だ。





餓狼伝説チーム

テリー・ボガード

TERRY BOGARD

必殺技/超必殺技	
パワーウェイブ	◇◇◇+弱or強P
ライジングタックル	↓◇+弱or強P
クラックシュート	◇◇◇◇+弱or強K
パワーダンク	◇◇◇+弱or強K
バーンナックル	◇◇◇+弱or強P
パワーゲイザー	◇◇◇◇◇+弱K+強P

基本テク&連係

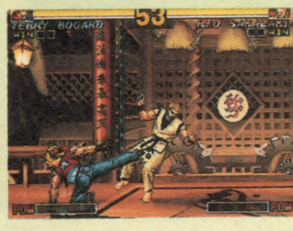
テリーを使うにあたっては、攻めと守りのそれぞれの局面で、技の使い分けが重要なポイントとなる。クラックシュートを筆頭とする突進技をきっかけに、これをガードさせて◇+弱Kから◇+強K→弱クラックシュートへとつなげる。このラッシュを基本とし、もうひとつの攻めの柱となる飛び込み強攻撃からの連続技を使い分けていこう。クラックシュートはガードされたあとのスキが小さく、対空技としても使えるぞ。また、これを警戒して、攻撃避けからカウンターを狙う相手には、◇+弱Kからいきなりクラックシュートで裏に回ってみたり、ちょっと間を空けてパワーダンクで相手の反撃を無敵技で返したり、飛び込みからの連続技を狙っていく。テンポが単調にならないよう、変化をつけていこう。

頼れる対空攻撃技はコレ

通常技で対空攻撃に安心して使えるものがないので、が然、必殺技に頼ることになる。真上や、起き上がりを攻められたときにはライジングタックル、多少間合いが開くなら、引きつけてパワーダンクがいい。カウンター攻撃も攻撃判定が上に伸びるが、出が遅くお勧めできない。



○コマンドだけを入力し、相手を引きつけること



○パワーダンクが届かないときは◇+強Kで代用



①リーチのある◇+強Kをガードさせてキャンセルし…



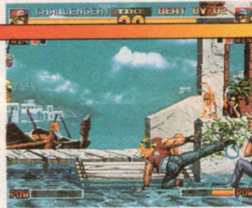
②パワーウェイブにつなぐ。相手が動いたら…



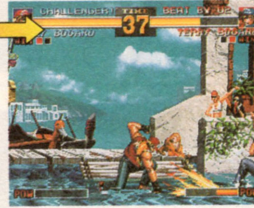
③飛んできた相手をパワーダンクで迎撃する



④相手の起き上がりにも、パワーウェイブを重ねておく



⑤少し歩いて◇+強K。すかさずキャンセルして…



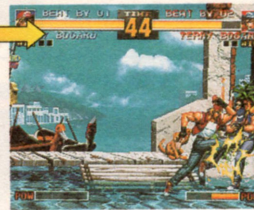
⑥パワーウェイブで固める。避けるなら投げを狙え



⑦必殺技での連係も可能。まずはパワーウェイブ



⑧続いてスキの小さい弱クラックシュート



⑨相手が弱Kで反撃してこない限り、動けばこれが当たる



⑩クイックバックナックルをガードさせたあとは…



⑪戻りが意外に小さい。相手が動いたらチャンス



⑫飛び込んで連続技を狙うこともできる。多用は禁物だ



⑬◇+弱Kをガードさせたら、◇+強Kにつなぐと見せかけ



⑭いきなり弱クラックシュートで移動する



⑮慌てて動いた相手を、無敵技で封じ込めてしまうのだ

攻めにバリエーションをもたせろ!

連続攻撃& 「使える」連係

J強Kから強Pをキャンセルし、必殺技につなげるだけで、威力も高く、気絶も誘える。テリーにとっては、連続技は攻めに欠かせない重要なファクターと言

えるだろう。超必殺技のパワーゲイザーだけは、パワーMAX状態ではつながりにくいので、ライフメーターを赤くした状態でないと、連続技には使えない。

J強K→
強P→
弱バーンナックル

J強Kがポイント。安定して使える連続技。背の低い相手に注意。



裏回りJ強K→
◇+弱K→
強P→
必殺技

チャンなど、裏回り強Kが狙いやすい相手には、これが強力だ。



J強K→
強K→
パワーゲイザー

一発逆転を狙うならこの連続技を。超必殺技の威力は絶大だ。



攻撃避け→
カウンター攻撃→
(超) 必殺技

相手の攻撃を避けてからカウンター攻撃をキャンセルして狙う連続技。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT

①

背の低い相手には注意！
必殺技が当たりにくいぞ

バーンナックル、クラックシュートの2つの必殺技は、チン、チヨイなど、背の低い相手には当たりにくい。とくにバーンナックルは、しゃがんで相手にガードさせることも難しいので、反撃的になりがち。注意しよう。



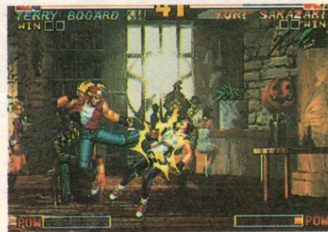
しゃがんでかわされると、あとはスキだらけなのだ

POINT

②

◇+弱Kをつぶせ！
ぶつ飛ばし攻撃を活用せよ

やや離れた間合いで、◇+弱Kを牽制などに使っている相手がいるなら、そこにぶつ飛ばし攻撃を合わせてみよう。足元の判定がないうえに、相手の攻撃をつぶして反撃することができる。相手が転倒したら攻めにいこう。



ちょっと間合いを開けるのがポイントになる

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

コマンド入力の関係上、バーンナックルかパワーウェイブが使いやすい。ただ、ちょっとでもコマンド入力が遅れると、ガードされてしまうこともままある。相手の動きをしっかり読んで、コマンド入力を済ませておくこと。





餓狼伝説チーム

アンディ・ボガード

ANDY BOGARD

必殺技/超必殺技	
昇龍弾	◇◇◇+弱or強P
斬影拳	◆◇+弱or強P
空破弾	◇◇+弱or強K
撃壁背水掌	◇◇◇+弱or強K (3回連続入力)
飛翔拳	◇◇◇+弱or強P
超裂破弾	↓◇◇+弱K+強K

基本テク&連係

通常技のリーチが、ほかのキャラに比べて全体的に短いので、やや攻めににくいという感がある。出るのが早い飛翔拳をカウンター攻撃などから出し、相手の行動を牽制したり、弱斬影拳で移動し、相手の移動や攻撃にあわせての空破弾などが、効果的な戦法だ。飛び込み攻撃や相手の起き上がりなどに◇+弱Kが入ったら、即座に撃壁背水掌を入力しよう。この場合、最初は弱Kで、次から強Kに切り替えれば、最後まで全部当たるぞ。撃壁背水掌は、入力のタイミングを若干遅くしても続いて出るので、中距離からの牽制で出し、途中でタイミングを変更するといった使い方もある。体力が赤くなったとき、起き上がりに攻められたら超裂破弾を出せばOK。無敵時間があるので、当たらなくても脱出できる。

頼れる対空攻撃技はコレ

昇龍弾の無敵時間は非常に短い。しかし、引きつけて出せば、かなりのダメージを与えることができるのだ。出るのが早いと相打ちになってしまうので注意。通常技なら垂直J強Kだ。横に攻撃判定が広いので、かなり確実に迎撃できる。ある意味、昇龍弾より強いかも？



○かなり引きつけないと相打ちになってしまう



○相手がジャンプしたら、こちらもジャンプしよう



①通常技のリーチが短いのでカウンターに頼ろう



②カウンターだけは、リーチがかなり長いのだ



③当たってもガードされても飛翔拳を撃って問題はない



④遠距離から弱斬影拳で移動する。相手には届かない



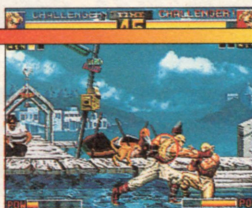
⑤しゃがんでいる相手に対して、空破弾を出そう



⑥相手との距離にあわせて、裏回り攻撃になるように出せ



⑦気がMAXになっていないなら、迷わず撃壁背水掌



⑧そのまま一気に、3発目まで繰り出していくのだ



⑨終了時にこれだけの間合いが開くので、反撃は受けない



⑩弱Kで相手を牽制。何とか反撃しようとするだろう



⑪そこに◇+強Pを出す。ガードされてもOK



⑫キャンセル飛翔拳。当たれば連続技になるぞ



⑬起き上がりの攻撃は、なかなか回避しにくいもの



⑭しかし、超裂破弾が出せれば、そんな問題はすぐに解決



⑮当たれば大ダメージ、ガードされても後ろにぬけるだけ

撃壁背水掌を、すべての技からつなげ

連続攻撃& 「使える」関係

J強K→強P→飛翔拳が、確実な気絶連続技ではないため、最後を撃壁背水掌にしておいた方が安定する。また、飛び込み攻撃からだけではなく、中距離の強

空破弾からも、通常技をつなげていくことができる。体力が赤になったら、J+強Pから超裂破弾をつなげれば、体力のほとんどを奪うことも可能だ。

J強K→
J+弱K→
撃壁背水掌



J+弱Kから弱背水掌は、使用するボタンが同じなので簡単に入力できる。

J強K→
強P→
飛翔拳



基本の連続技。相手が気絶する可能性が非常に高いダメージも大きい。

強空破弾→
J+弱K→
撃壁背水掌



中距離の強空破弾から通常技につながる。そしてさらに連続技を。

J強K→
J+強P→
超裂破弾



攻撃力が非常に高いが、コマンドの入力などが若干難しいのが難点。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
超裂破弾の出だしに、短いが無敵時間があるぞ

超裂破弾の出だしには、若干の完全無敵時間がある。起き上がりに技を重ねられた場合は、これを出せば、確実に反撃することが可能だ。しかし真下タメなので、コマンド入力のタイミングが難しい。



◎ 起き上がりや飛び込みみに、強力な効果を発揮するぞ

POINT ②
飛翔拳の速度を活かして相手を気絶させる

飛翔拳は、他のキャラの飛び道具系必殺技と比べて、攻撃力の発生が若干ではあるが速いという特性がある。近距離ではカウンター攻撃→飛翔拳での牽制が有効で、これが連続的に2回決まれば、高い確率で相手は気絶。



◎ 3発当たれば気絶する。しかも当たりやすい

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

ジャンプ攻撃に対しては昇龍弾だろうが、その他の場合は斬影拳が使いやすい。中距離からの飛び道具技への弱斬影拳→裏回り空破弾は優秀な奇襲技。距離によっては強空破弾からの連続技もかなり強大なダメージを与えられる。





餓狼伝説チーム

ジョー・ヒガシ

JOE HIGASHI

必殺技/超必殺技	
ハリケーンアッパー	⇨⇩⇨⇨⇨+弱or強P
タイガーキック	⇨⇨⇨⇨+弱or強K
スラッシュキック	⇨⇨+弱or強K
爆烈拳	弱or強P連打
爆烈拳フィニッシュ	(爆烈拳中)⇨⇨⇨+弱or強P
黄金のかかと	⇨⇨⇨+弱or強K
スクリュアッパー	⇨⇨⇨⇨⇨+弱K+強P

基本テク&連係

ジョーはジャンプスピードが遅いため、跳び込み攻撃からの連続技は多少狙いにくいところがある。それゆえ、いろんな手口で相手に揺さぶりをかけ、攻めやすくすることが大切だ。主軸になるのはハリケーンアッパー。出が早いうえ、竜巻はある程度高さもあるため、相手は動きにくい。これをガードさせたり、ヒットさせたりしている間に、一気に間合いを詰めてしまうのだ。間合いを詰める技としては、スラッシュキック、黄金のかかと、ジャンプが適切だと思われるが、前述の2つはガードされてもスキが小さいので(いずれも弱のみ)、多用していきたくない。これをガードさせ、相手が動いたら、タイガーキックやガードキャンセルを狙っていく。立ちガードが多いなら、スライディングでの奇襲も有効だ。

頼れる対空攻撃技はコレ

無敵時間のあるタイガーキックが安心だが、コマンドの酷似しているスラッシュキックに化けやすいので注意。むしろ、庵などには、スライディングを多用したいところだ。早めに出せば、黄金のかかとも対空技として使える。攻めを重視していれば、意外に効果は高い技だ。



●あまり引きつけすぎると空振りしてしまう



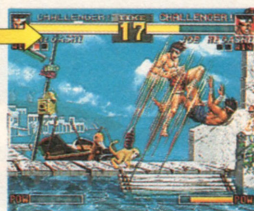
●遠距離への対空や特定のキャラに使う



●ハリケーンアッパーで牽制。相手にガードさせるのが目的



●スラッシュキックで移動。相手との距離をよくみる



●相手の反撃を見越して、タイガーキックで叩きつぶす!



●同じくハリケーンアッパーで牽制し、相手を封じ...



●黄金のかかともを使う。飛び道具もかわせるぞ



●ガードさせたら少し歩いて投げたてしまふ奇襲も可能



●このように、相手を画面端に追いつめた時に有効な連係



●遠距離強Kを爆烈拳で強制キャンセルする



●爆烈拳が出る前に、ハリケーンアッパーのコマンドだ



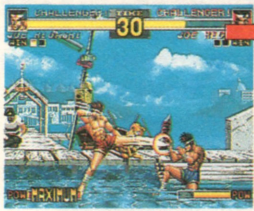
●転んだ相手の起き上がり、黄金のかかとを仕掛ける



●スキが小さいので、ガードさせたらまた使ってみよう



●ガードし続けるなら投げ、反撃するならタイガーキック



●パワーMAX状態なら、スラッシュキックで攻めて



●相手が反撃してきたところをガードキャンセル



●すぐにスラッシュキックが出る。入力も簡単

攻めてよし、守ってよし

連続攻撃& 「使える」関係

ジョーを使うなら、J強K→強攻撃→必殺技と、爆烈拳フィニッシュ（特殊キャンセル）を利用した強P→強P→必殺技の3段攻撃を押さえよう。⇩+弱Kが

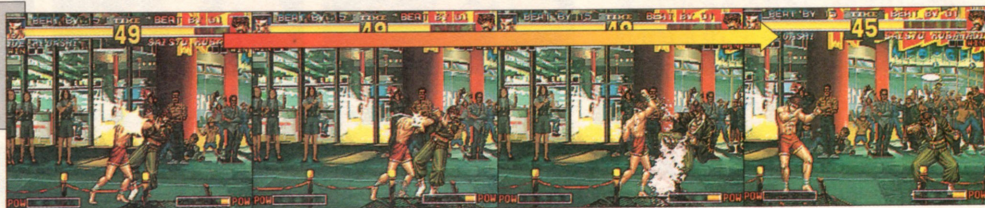
ら強Pも特殊キャンセルでつながり、裏回りJ強K→近距離強P→近距離強P→遠距離強Pで気絶も狙える。ガードキャンセルを効果的に使う関係もあるぞ。

J強K→
強攻撃→
必殺技



J強Kをやや低めに当てて、立ち強攻撃をキャンセルして必殺技。

近距離強P→
近距離強P→
ハリケーンアッパー



相手の必殺技の空振りなどを狙って使う。2発めは特殊キャンセルで。

⇩+弱K×2→
パワーため強P→
弱スラッシュキック



パワーためを使ってキャンセルし、⇩+弱Kから強Pへつなぐ。

J強K→
強K→
爆烈拳キャンセル
スライディング



飛び込んで強K。さらに強Kを爆烈拳フィニッシュでキャンセルする。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
意外に攻められると弱い！
飛び道具は慎重に使い!!

タイガーキックがあるとはいえ、早めに出さないと対空攻撃には役に立たない。それゆえ、頼みのハリケーンアッパーでのバリアを越えられてしまうと、意外にもろいのがジョーの立ち所。読まれないように使うこと。



◎ 飛び越えられないよう、最低でもガードさせること

POINT ②
足元は意外にお留守になりがち！ 気をつけよう

しゃがみガードをつぶすいい技がないので、対戦相手は必然的にしゃがみがちになる。遠距離強Kなど、リーチのある技も、スライディングなどで簡単に反撃されてしまう。使うとしたら、ぶつ飛ばし攻撃ぐらいか。

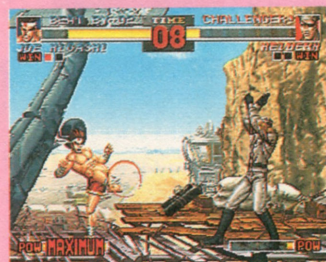


◎ とくに背の低い相手に注意しよう。空振りは悲惨だ

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

しゃがみガードから、⇩Kでスラッシュキックが出てくれるので、これが一番簡単かつ強力だ。超必殺忍蜂など、多段ヒット技を読んでガードした時には、無敵時間のあるタイガーキックが相打ちにならず有効だ。





怒チーム

クラーク

CLARK

必殺技/超必殺技	
バルカンパンチ	弱or強P連打
ガトリングアタック	◀◻弱or強P
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	◻◻◻◻◻◻+強K
スーパーアラビアンバグラーバックブリーカー	◻◻◻◻◻◻+強P
ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	◻◻◻◻◻◻◻◻◻◻◻◻+強P

基本テク&連係

クラークはラルフと比べるとパワーが低め。その分、小技にキャンセルがかかり、スーパーアラビアンバグラーバックブリーカー（以下SABB）という移動投げを持っている。中間距離では、出が早くリーチのある強Kや◻+強Kで牽制しよう。相手がガードで固まった時はダッシュアルゼンチンバックブリーカー（以下ABB）やSABBで投げてやろう。注意する事として、SABBは反応されると連続技を叩き込まれる。出し過ぎないようにしよう。投げ等で相手をダウンさせたら、起きあがりにぶっ飛ばし攻撃を重ねて、キャンセルSABBを出してみよう。相手がガードしている時は投げられないのだが、じつはこの時がチャンス。相手がポーズとしているようなら、すかさずコマンド投げを決めよう。

頼れる対空攻撃技はコレ

◻強Kは斜め上を向いているので対空に使える。跳んできたのを見てから、すぐにバックジャンプして迎撃しよう。

この他にはラルフと同様、カウンター攻撃が使える。相手が着地してからカウンターを当て、キャンセルでABBだ。ただし、投げを狙われると通じないぞ。



◻見てからバックジャンプして迎撃しよう



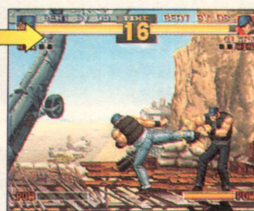
◻着地でカウンターを当て、キャンセルABBだ



◻リーチがありキャンセルのかかる◻+強Kをガードさせ



◻ABBを入力して投げキャンセルだ。そのまま歩いて…



◻遠距離強Kへ。動いた相手には高確率でヒットするぞ



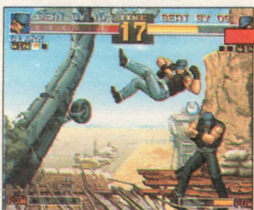
◻中間距離で飛び道具を撃ってきたら、ガーキャンで



◻SABBを出そう。相手が予測できていなければ…



◻うまく決まるだろう。読まれない程度にしておこう



◻スキを見て跳び込もう。ガードされてしまっても…



◻着地で攻撃避けだ。相手が投げようとしなければ…



◻超必殺投げが決まる。最も基本的な決め方だろう



◻相手が次に◻+強Kを出してくると読み切った時には…



◻ぶっ飛ばし攻撃を出してみよう。足元が無敵なので…



◻足払いを抜けばつっつヒットさせる事ができる。目押し重要



◻起きあがりなどにぶっ飛ばし攻撃をガードさせて…



◻SABB。ガードしている相手は投げられないので…



◻すぐに超必殺投げだ。反応されてしまうと返されるぞ

スキをついて投げを決めよう

連続攻撃& 「使える」関係

ラルフと違い、△+弱Kにキャンセルがかかるのでここからの弱ガトリングアタックがお手軽だ。3つめの連続技は、バルカンパンチで浮かせた相手に強ガトリ

ングアタックを決めるといもの。ちなみに、右の画面端でのみ、バルカンパンチを出し続けるだけで相手をお手玉し続ける事が可能。実際には難しいのだが。

J強P→
△+弱K×2→
弱ガトリングアタック



△+弱Kからつながるのが強み。接近戦で狙っていくといいだろう。

J強P→
強P→
強ガトリングアタック



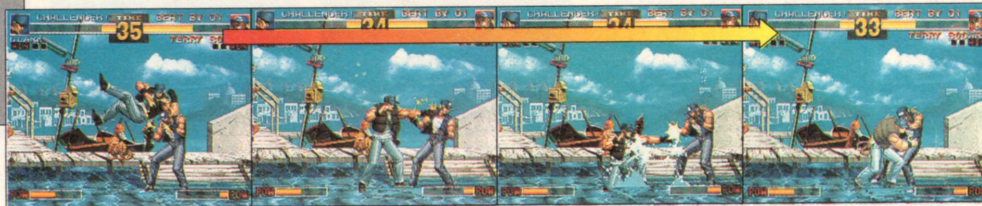
強Pは連打キャンセルを使わなければキャンセルをかけられないぞ。

J強P→
弱P→
弱バルカンパンチ→
強ガトリングアタック



弱Pを連打しすぎると、間合いが離れてしまいガトリングが届かなくなる。

J強P→
弱P→
△+弱P→
ウルトラABB



超必殺投げをキャンセルする時は、高速で入力ボタンを早めに押そう。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
慣れれば簡単
連打キャンセル

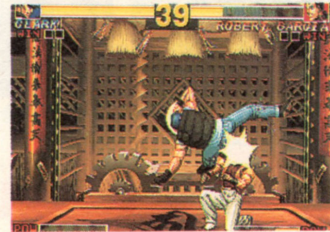
連打キャンセルはクラークでも使用できるテクニック。普通ではキャンセルのかからない遠・近強Pだが、連打してバルカンパンチが出る直前にガトリングを入力するとキャンセルがかかる。あまり使い道はないのだが。



◎クラークも連打キャンセル可能。遠距離強Kにも

POINT ②
謎の近距離強K
ロバート専用中段技だ

他のキャラは普通にガードできるのだが、相手がロバートの場合のみ、中段攻撃となる謎の近距離強K。しかも、小技をガードさせてから強Kにつなぐと中段にならなくなる、という原因不明の現象も起こる。



◎ロバートに対してのみ中段攻撃となる、近距離強K

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

SABBが非常に有効。中間距離で撃ってきた飛び道具や、牽制で出してきた通常技に対して狙うといいだろう。コマンドの最後がガード方向ではないので、あらかじめコマンドを全て入力し、ガードに入れてボタンを押そう。





怒チーム

ラルフ

RALF

必殺技/超必殺技	
バルカンパンチ	弱or強P連打
ガトリングアタック	←◇+弱or強P
急降下爆弾パンチ	↓◇+弱or強P
スーパーアルゼンチンバックブリーカー	◇◇◇◇◇+強K
バリバリバルカンパンチ	↘◇+強P

基本テク&連係

ラルフはパワーがあるので、ガンガン押ししていく戦法が強力だ。中間距離では遠距離強Pで牽制しつつ、スキをつけてダッシュアルゼンチンバックブリーカー(以下ABB)を決めていこう。相手が飛び道具を持っているなら、ここ一番という時以外はこちらからは跳び込まず、攻撃避けで様子を見よう。跳び込んででも対空技で迎撃されるのがオチである。読み切ったときには、一気にロングジャンプで跳び込もう。ヒットしたらもちろん連続技につなぐのだが、ガードされた時には有効な攻め方がある。ラルフはコマンド投げを持っているので、投げキャンセルを使って相手を固めていくのだ。投げキャンセルができないと話にならないので、練習するように。相手を固めている時はダッシュABBを混ぜて攻めよう。

頼れる対空攻撃技はコレ

対空技として使えるものは、逃げJぶっ飛ばし。相手が跳び込んできたのを見ても十分間に合うぞ。特殊なものとして、カウンター攻撃がある。跳び込みに対して当てるのではなく、攻撃避けで跳び込みをかわし、着地した相手に当てるのだ。ABBも必ず入力しておこう。



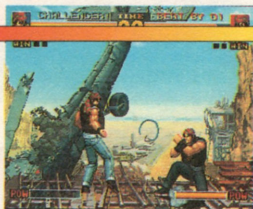
●見てからでも十分間に合う。結構強いぞ



●着地した相手に当てる。相手の投げには注意



●リーチのある遠距離強Pを出して牽制していこう



●ガードされたり空振りしても、めげずに出してみると…



●跳ぼうとした所に当たることが多い。めげずに狙おう



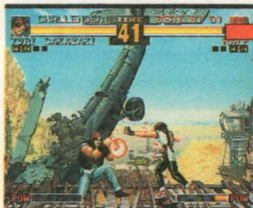
●接近できたら◇+強Pにつなげ。投げキャンセルを使い



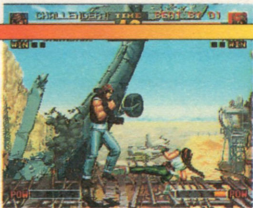
●硬直をなくそう。相手より先に動けるので攻め続けよう



●ここまでは連続ガード。ダッシュABBも混ぜよう



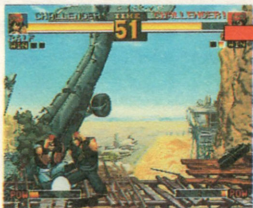
●相手が近くにいる飛び道具をガードした時には…



●すかさずダッシュだ。足払いなどを抜けることができる



●ABBを決めてやろう。跳び込んでくる事も多いぞ



●◇+弱K数発から◇+強Kという連係を読んで



●強ガトリングアタックを出そう。足元が無敵なので…



●見事相手にヒットさせることができる。使いこなそう



●相手の足払いキャンセル飛び道具は超必殺技的だ



●無敵時間を利用して飛び道具を抜ける。硬直中の相手に



●超必殺技がヒット! 一番基本的な使い方だぞ

投げキャンセルでゴリゴリ進め

連続攻撃& 「使える」関係

連続技はあまり多くないが、どの連続技も決まれば半分以上減らすことが可能。強Pからぶっ飛ばし攻撃へつなく連続技は、投げキャンセルを使っている。弱P

から強Pへつなくと、うまい具合に投げ間合いから外れるので、ABBにはならず硬直がなくなるのだ。この間合いこそが重要だぞ。

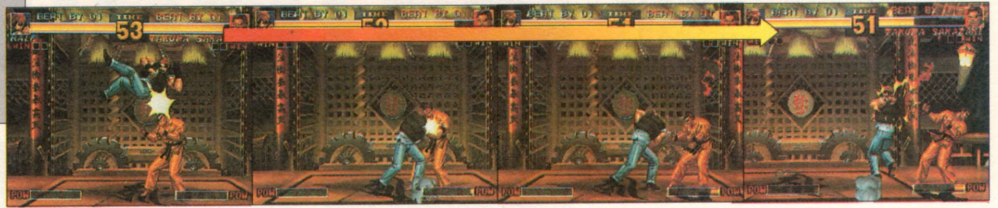
J強P→
強P→
強バルカンパンチ

強Pの2発目が当たったのを確認してから連打しても十分間に合う。



J強P→
弱P→
強P→
強ガトリングアタック

弱Pから強Pへのつなぎは、タイミングよく目押しして。簡単だぞ。



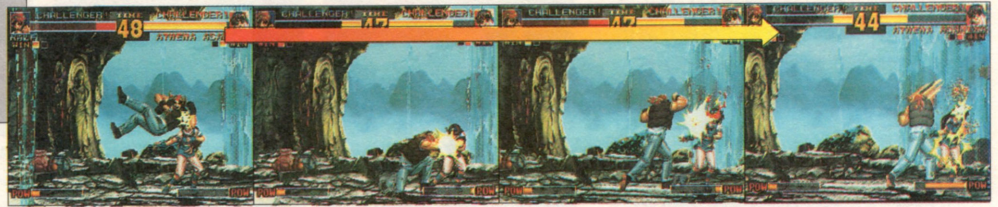
J強P→
弱P→
強P×2→
ぶっ飛ばし攻撃

上の連続技の最後をぶっ飛ばし攻撃にしたもの。投げキャンセルを利用。



J強P→
弱P→
バリバリバルカンパンチ

有名な超必殺がらみの連続技。気力MAX時は離れてしまいつながらない。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
これができなきゃ問題外/
怒濤の投げキャンセル

ラルフは投げキャンセルを使うと使わないとでは大きな差が出てくる。せっかく接近できたとしても相手を固められないのは非常に辛い。ラルフを使うのであれば、投げキャンセルだけは練習してでも極めよう。



ラルフにおいて、投げキャンセルは基本中の基本だ

POINT ②
使っているかな？
新技爆弾パンチ

あまり使われていないであろう爆弾パンチ。出掛かりに無敵時間があるので、飛び道具を回避しながら当たるといいだろう。ガードされると反撃されるが、超必殺技を入力しておくとも相手の反撃が遅れた時に炸裂するだろう。

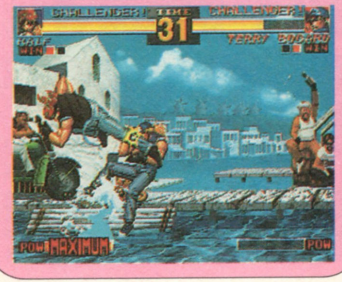


わざわざ使えとは言わない。好きな人だけ使って

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

ハイテールの所で書いたが、コマンド投げはガーキャンに使うと面白い。飛び込みに対して狙う時は、コマンドを最後まで入力し、ガードに戻してからボタンを押そう。レバーを左上まで入れると、ガーキャンJ強Kになるぞ。





怒チーム

ハイデルン

HEIDERN

必殺技/超必殺技

ムーンスラッシャー	↓◇+弱or強P
クロスカッター	←◇+弱or強P
ネックローリング	↓◇+弱or強K
ストームプリンガー	◇◇◇◇+強P
ファイナルプリンガー	←◇◇+弱K+強P

基本テク&関係

ハイデルンといえば、クロスカッターを撃ち、しゃがんで待つムーンスラッシャーが有名だが、この様な攻めは逆に崩されやすい。ここでは、この戦法以外の使えるコンビネーションを紹介しよう。

中間距離ではリーチが非常に長い弱Kで押していく。ここから◇+強Kへつなぐのも黄金関係。弱Kで押しながら、時折様子を見るために気合いを溜めよう。この時はレバーを下に入れて溜めをつくっておくこと。相手が跳んできたならムーンスラッシャーで斬り、飛び道具ならネックローリングで対応しよう。ネックローリングが決まったら、再びネックローリングで接近するのも有効。起きあがってきた相手に色々な技を重ねてみよう。

ハイデルンは使い方次第で性能が変化する。自分なりの戦法を組み立てよう。

頼れる対空攻撃技はコレ

対空といえばムーンスラッシャーだろう。ただ、下に溜めなければならぬので、待ちぎみになってしまう。跳ぶと思われる所で溜める様にして、待ちぎみにならぬよう工夫しよう。強Pも対空性能が高い。1発目を当てるのではなく、置いておき2発目が当たる様にとすると強力。



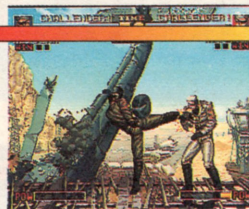
○対空技の代名詞。会心の1撃はなくなったぞ



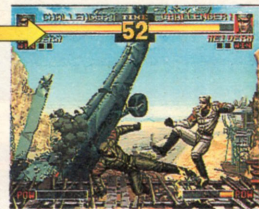
○早めに出し、相手が当たりくる感じが最良



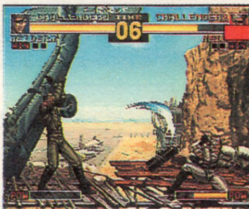
①しゃがんでいる相手にも当たる弱Kで押していこう



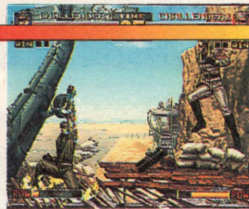
②相手が嫌がるまで押してやろう。跳び込みも防げるぞ



③さらに◇+強Kへ。跳ばれる可能性があるので注意



④スピードの速いクロスカッターを発射して…



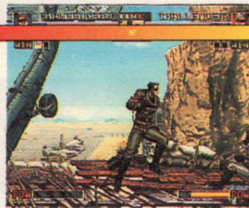
⑤気合いを溜めつつ相手の動きを見よう。溜めを忘れるな



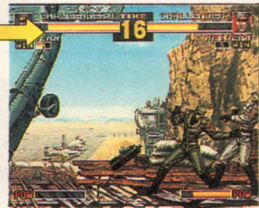
⑥跳んできたならサクッとムーンスラッシャーで切断だ



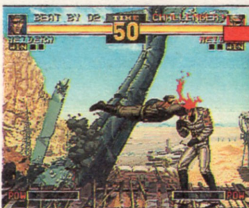
⑦クロスカッターをガードさせ、そのまま固まるのなら



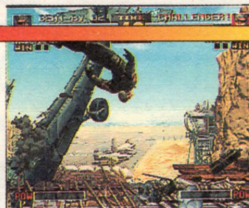
⑧ダッシュで急接近。もちろんダッシュが終わると同時に



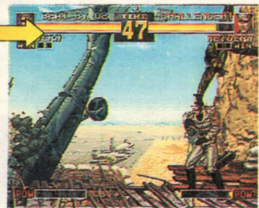
⑨ストームプリンガーだ。コマンド入力が若干難しいぞ



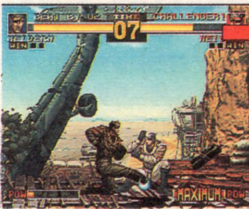
⑩必殺技などを当ててダウンを奪ったら、すかさず…



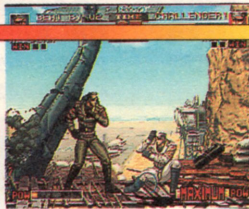
⑪ネックローリングで接近だ。相手の起きあがりに合わせて



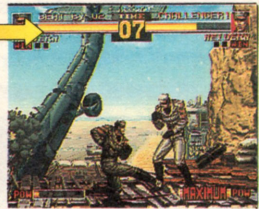
⑫再びネックローリング。投げにくる相手には有効だぞ



⑬◇+弱Kにキャンセルをかけてストームプリンガー入力



⑭すると硬直がなくなり、相手より先に動けるようになる



⑮これをマスターすれば戦力大幅アップ。練習するしか

待たなくても十分強いぞ

連続攻撃& 「使える」関係

跳び込みからの強P→ストームプリンガーはクロスカッターに変えても可。ただし気絶させにくくなっている。弱Pからの弱+強Pは気合い溜めキャンセル

ルを使用。弱+弱Pからつながるので対戦で非常に有効。弱+弱Kから弱+強Kは、投げキャンセルを使用。弱+強Kの他に、ぶっ飛ばし攻撃もつながる。

J強P→
強P×1→
ストームプリンガー

基本的な連続技。跳び込みが必ず入る場面ではこの連続技を入れよう。



J強K→
弱+弱P×3→
パワーため弱+強P

牽制で使う弱+弱Pから弱+強Pへ。パワーためキャンセルを練習しよう。



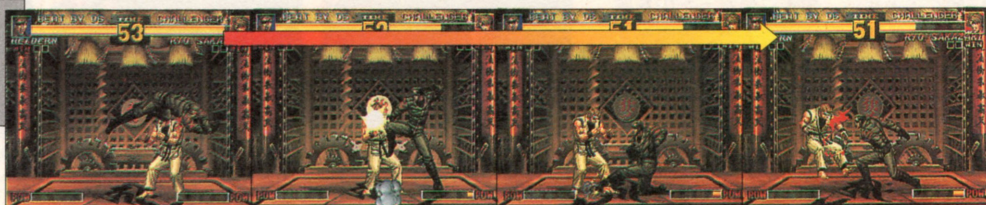
J強P→
弱+弱K→
弱+強K

こちらは弱+弱Kから弱+強Kへ。投げキャンセルを使って攻めたてよう。



裏回りJ強P→
強K→
弱+弱K→
ムーンスラッシャー

ハイデルンの究極連続技。強Kが出ている時から溜めをつくっておこう。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①

コマンド投げを入力だ
使える投げキャンセル

ハイデルンはストームプリンガーというコマンド投げを持っている。コマンド投げを持っているキャラは投げキャンセルができるので、相手を固めながら攻める事が可能だ。弱+弱K弱+弱Kを連続ガードにできれば強力/



◎細かいテクニックだが、練習してマスターしよう

POINT ②

なんでも空振り威力アップ
ストームプリンガーの秘密

ストームプリンガーは、決める前に何かしら技を空振りしておくと、威力が加算されるのだ。ムーンスラッシャーかぶっ飛ばし攻撃を空振ってから決めると、一気に体力を奪うことができる。気力MAXだと凄まじい威力。



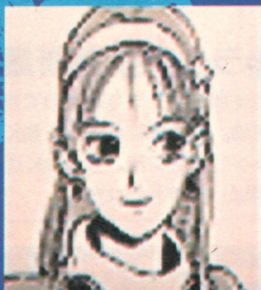
◎弱Pでも空振りすれば威力が上がる。少しだが

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

ガーキャンにはストームプリンガーが非常に有効。投げが成立しない時にコマンド投げをガーキャンに使うと、押した攻撃ボタンの通常技が出る。つまり、ガーキャン強Pとなるのだ。相手の跳び込みに対して使うと強力だぞ。





サイコソルジャーチーム

麻宮アテナ

ATHENA ASAMIYA

必殺技/超必殺技	
サイコボールアタック	△◇◇+弱or強P
サイコリフレクター	◇◇◇◇◇+弱or強K
フェニックスアロー	ジャンプ中◇◇◇+弱or強P
サイコソード	◇◇◇+弱or強P
サイコソード(空中)	◇◇◇+弱or強P(空中)
シャイニングクリスタルビット	◇◇◇◇◇◇◇+弱K+強P
クリスタルシュート	シャイニングクリスタルビット中に◇◇◇+弱or強P

基本テク&連係

中間距離では長くて戻りの早い弱Pが強Pでゴリゴリ押ししていこう。時折、キャンセルのかかる◇+強Kやぶっ飛ばし攻撃につなぎ、サイコボールを撃つ。この攻めの間にパワーためを混ぜ、相手の様子を窺おう。もし跳び込んできたのなら、サイコリフレクターを出して迎撃。サイコリフレクターは判定が強く、まず潰されない。うまく迎撃できたら、相手の起きあがりを攻めよう。リフレクターをかするぐらいの間合いで重ねると、無敵技以外ではまず返されない。ガードさせたら相手より先に動けるので、再び主導権を握る事ができる。最後に、フェニックスアローの効果的な使用法を。普段は弱でのみ出し、相手に当たったのを確認したら◇◇◇+強Pを入力。途中から強に切り替わり最後の一撃がヒットする。

頼れる対空攻撃技はコレ

アテナの対空技は、サイコソードで決まり! というのは冗談。サイコソードは無敵時間がほとんどないので、簡単に潰れてしまうのだ。対空にはサイコリフレクターが強力。置いておく感じであればまず潰されない。◇+強Pも使えるが判定の強い跳び込みには負けてしまう。



●アテナの究極対空だ。出るのが若干遅いぞ



●使う相手を決めておく。飛び道具もくぐれる



●スキの少ない弱Pや強Pを出して相手を固めながら…



●キャンセルのかかる技へつなごう。もちろんここから…



●キャンセルサイコボールを発射。これで1セットだぞ



●サイコリフレクターの先端がかするぐらいで重ねよう



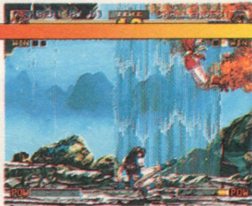
●無敵技以外ではまず返されない。相手より先に動けるぞ



●一気にたたみかけよう。フェニックスアローもいい感じ



●わざとロングジャンプを使って相手を跳び越して…



●着地を攻撃しようとした相手にフェニックスアローだ



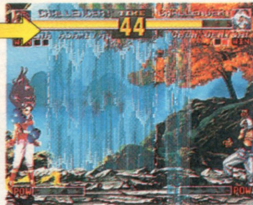
●入力は普通でOK。ヒットしたら強に切り替えること



●投げが決まった時に超必殺技が出せる状態であれば…



●硬直が解けたと同時にボタンを押し、超必殺技を発動



●すると超必殺技が当たった事になり、ダメージ量アップ



●普通は弱でのみ出すフェニックスアローだが…



●ヒット中に◇◇◇+強Pを入力して切り替えられるのだ



●成功していれば強に切り替わり、ダウンを奪えるぞ

素早い動きでチクチクいこう

連続攻撃& 「使える」関係

弱Kからの遠距離強Pはパワーためキャンセルで。普通にボタンを押しただけではつながらない。フェニックスアローからのクリスタルビットはタイミン

グが重要な連続技。練習すればすぐに行けるようになるだろう。最後の連続技はかなりシビア。強Kへは目押しでつなぎ、キャンセルは高速入力が必要。気合いだ。

J強K→
弱+弱K×3→
パワーため強P



パワーためキャンセル使用。弱+弱K連打からつながらるのでお手軽だぞ。

J強K→
強P→
強サイコソード



いわゆる普通の連続技。サイコソードは連続技に組み込むのが最適だろう。

J強P→
弱フェニックスアロー→
クリスタルビット



弱フェニックスアローの着地でクリスタルビットを出すのでつながるぞ。

J強P→
弱フェニックスアロー→
強K×1→
クリスタルビット



上の連続技に強Kを挟んだものだが、難易度は段違い。高速入力が必要。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
飛び道具連射モード健在？
クリスタルシュートでGO

KOF'94で使えた飛び道具連射だが、'95になっても使えるぞ。やり方だが、相手と離れてクリスタルシュートを発射。画面上に残っている内にサイコボールを撃てば成功。弱から弱や、強から弱など自由に発射可能だ。



◎ バリバリ発射できる。撃ちすぎて飛び込まれよう

POINT ②
画面端の恐怖？
クリスタルビットでGO

クリスタルビットは攻撃ボタン4つ同時押しで強制終了できる。これを利用した究極の戦法。まず画面端へ追い込み、クリスタルビットをガードさせ、すぐに強制終了。すると相手より先に動けるのだ。という事は…？



◎ 再びクリスタルビットを出すのが嫌われるだろう

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

超必殺技クリスタルビットはガーキャンに使える。狙いは跳び込み攻撃で、コマンドを最後の1歩手前であるガード方向まで入力しておき、跳び込みをガードしたら左上まで入力してボタンを押せば成功。慣れれば十分狙えるぞ。





サイコソルジャーチーム

椎 拳崇

SIE KENSOU

必殺技/超必殺技	
超球弾	△◇◇+弱or強P
龍顎砕	◇◇◇+弱or強K
龍連牙	◇◇◇◇+弱or強P
龍爪撃	(空中で)◇◇◇+弱or強P
神龍天舞脚	◇◇◇◇+強K

基本テク&連係

ケンスウの通常技はリーチのあるものが多い。強Kは中間距離で牽制する時に使い、◇+強Kはキャンセルがかかるので超球弾を撃って相手を固めていく。相手が跳んでくるようなら無敵時間のある龍顎砕で迎撃しよう。相手がガードしているようなら歩いて接近し、中段の◇+強Kと下段の◇+強Kで相手のガードを崩してやろう。これが俗にいう、2択攻撃である。相手が嫌がって攻撃避けをしたなら、そのまま歩いて投げてしまおう。しっかり相手を見ることが大切だ。◇+強Kをガードされたら忘れずに超球弾を撃っておこう。そうすれば、再び2択攻撃で攻める事ができる。ケンスウの基本は、強力な2択攻撃を常にしかけていく事にあるのだ。ただし、露骨に2択しか狙わない戦法をとると嫌われるかも？

頼れる対空攻撃技はコレ

無敵時間のある対空技、龍顎砕を持っているのだが、無敵時間が短いために対打ちになりやすい。引きつけすぎても、地上でガードされて反撃を受ける事になるので、早めに出して相打ちを狙った方がいいかもしれない。Jぶっ飛ばし攻撃も出が早いので、昇りて出せば対空技に。



●無敵時間が短い。一方的に勝つのは難しいぞ



●Jぶっ飛ばし攻撃も対空技だ。出るのが早いぞ



●リーチの長い◇+強Kにキャンセルをかけて…



●超球弾を撃とう。相手がガードしたなら、ここから…



●中段の◇+強Kと下段の◇+強Kの2択攻撃で攻めよう



●リーチがあり、出の早い強Kで牽制しながら…



●時折様子を見る。気合い溜めをしてもいいだろう



●跳び込んできたなら龍顎砕で迎撃だ。引きつけが重要



●Jぶっ飛ばし攻撃は判定が非常に強い。しかも…



●2段攻撃なのだ。相手がしがむとヒットするぞ



●さらに、昇りJで出すと中段攻撃にもなるのだ



●通常技にキャンセルをかけて超球弾を撃ったら…



●ダッシュで追いかけて。あまり使われない龍爪撃だが



●ダッシュからでも出せるぞ。ガードされても大丈夫



●普通はガードされると反撃をくらう龍連牙だが…



●気力がMAXの時は大丈夫。それはなぜかという…



●間合いが離れる。ここから神龍天舞脚も使えるぞ

恐怖の2択攻撃で突き進め!

キャラクタ別 解析編

最後の連係は、わざと龍連牙が当たらないように出して相手の目の前で止まり、反撃してきた所に神龍天舞脚を決めるといもの。反応が早いと返されてしまう。

連続攻撃&「使える」連係

通常技の戻りが遅いので、派手な連続技がない。最初の連続技は Δ +弱Kからつながるのでお手軽だが、相手キャラによっては決まらない事があるので注意。

J強K→
 Δ +弱K→
弱K→
弱龍顎砕

小技から狙えるのだが、間合いと相手キャラによって決まらない事がある。



J強K→
強K→
強龍連牙

簡単ながら高威力を秘めた連続技。強Fより強Kの方が威力が高いぞ。



裏回りJ強K→
強K→
神龍天舞脚

J強Kが裏に回りにくい。キャンセルは強Kを出してから高速入力でOK。



Δ +強K→
弱龍連牙→
神龍天舞脚
(連係)

相手の反撃を誘って迎撃する連係。龍顎砕でももちろん代用できる。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT

①

超使える中段攻撃
方向ボタン前+強K

特殊技である Δ +強Kは強力な中段攻撃。前に進みながら蹴るほか、足元の判定が消えているので足払い等を抜けて攻撃することができる。しかも、硬直が少ないのでガードされても反撃を受けない。頼れる特殊攻撃だ。



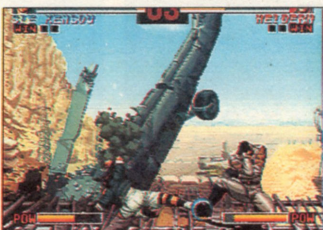
足元に判定なし。攻撃避けられたら、すぐに投げろ

POINT

②

この技から攻めたり！
しゃがみ強K

出るのが若干遅いものの非常に長い Δ +強K。この技にキャンセルをかけて超球弾を打ち、追いかけるようにして攻めるのがゲンスウの基本。出掛かりは強くないので、近距離では使わず足の先端が当たる間合いで使おう。

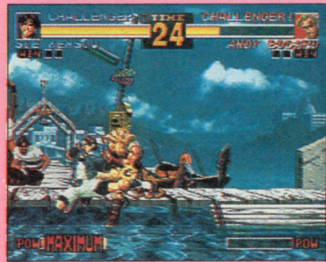


長い Δ +強K。先端が当たる間合いで出していけ

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

超必殺技の神龍天舞脚だが、前作と比べると無敵時間が短くなり、対空に使うと相打ちになる事が多くなってしまった。そこで、ガーキャンに使ってみよう。コマンド途中の Δ でガードし、残りを入力すれば結構簡単に出来るぞ。





サイコソルジャーチーム

鎮元斎

CHIN GENTSAI

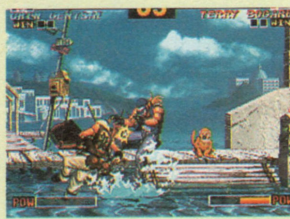
必殺技/超必殺技	
瓢箪撃	△◇◇+弱or強P
柳燐蓬菜	◇◇◇+弱or強P
回轉的空突撃	◇◇◇◇+弱or強K
轟欄炎炮	◇◇◇◇◇+強P

基本テク&連係

身長が低いので、相手の攻撃をくらいにくいというキャラ特性に守られているチン。そのくせ、通常攻撃のリーチが非常に長い。また、一部の飛び道具技の下を潜りぬけて攻撃する回轉的空突撃は、あらゆる所で使い勝手十分。もうひとつ使える必殺技が瓢箪撃。瓢箪が届く距離が決まっているのだが、判定は飛び道具扱い。相手の飛び道具を相殺することができるのだ。しかも、遠距離強Pをキャンセルして出しても連続ヒットするほど速度が速い。この2つで十分に勝利へ近づける。そして、チン最大の攻撃は、轟欄炎炮だ。当たれば1ヒットで燃えてしまうが、ガードさせたなら、最大3回も相手の体力を削ることが可能。しかもその削りダメージは、MAX体力の20%以上。体力が赤くなったら勝負！

頼れる対空攻撃技はコレ

弱柳燐蓬菜の出だしには無敵時間があり、対空攻撃として使用できる。しかし、軌道が斜め上方に移動するため、引きつけすぎたり、真上の敵に対しては当たりにくい。そうした飛び込みのタイミングによっては、◇+強Pの方が確実に決まるので安定しているといえる。



弱柳燐蓬菜の出だしには、無敵時間があるのだ



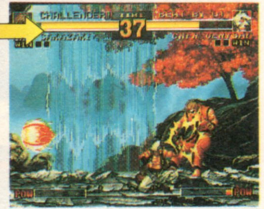
身体より上にパンチが出てくるので安心



空中を飛ぶ飛び道具のみに使用できる技だ



距離と反応が問題。遠い場合は強回轉的空突撃にする



間合いが近いと、硬直時間中にヒットするぞ



遠距離強Pの先が当たる距離でも瓢箪撃を入力



この距離なら、弱瓢箪撃でも十分に当たるぞ



どこからでもつながる、便利な連続技だね



瓢箪撃は、射程距離のある打撃技のほずなのだが



通常飛び道具技を相殺することができる



瓢箪撃は、相殺時点で戻ってきてしまうのが悲しい



中距離での弱Pの連打は、相手の動きを封じる



弱Pの間合いの外になったら相手が反撃開始



最後に強Pにしよう。ついでに瓢箪撃を入力すると便利



弱回轉的空突撃で移動する。もちろん相手はガードする



反撃する相手に弱柳燐蓬菜で攻撃。無敵時間付きだ



ダウンした相手の起き上がり、再び回轉的空突撃も

死ぬ間際が、ジジイの本領発揮!

連続攻撃&「使える」連係

J強Pが2ヒットするのはうれしいが、チンのジャンプスピードはかなり遅い。つまり、ジャンプ攻撃を当てるチャンスがあまりないのだ。だが、遠近強Pのあ

と、確実に瓢箪撃は入るので、強力な連続技を無理に狙う必要はない。飛び込みは、無敵対空技を持たない相手に対しての起き上がりなどに限られる。

J強P→
強P→
瓢箪撃



強Pの遠近に関係なく瓢箪撃が入るので、やや離れてJ強Pを当てよう。

◇+弱P×3~4→
パワーため
瓢箪撃



◇+弱Pを多く入れすぎると、パワーためキャンセルが入りにくくなるぞ。

J強P→
強P→
轟欄炎炮



J強Pで半分、強Pで残りのコマンドを入力すると簡単にできる。

裏回り強P→
強P→
柳燐蓬菜



裏回りの位置がいいと、強柳燐蓬菜が入ることも。でも弱で安定だ。

◎ このキャラをいこうするためのポイント ◎

POINT ①
体力が赤くなったら
超必殺技でガンガン削れ

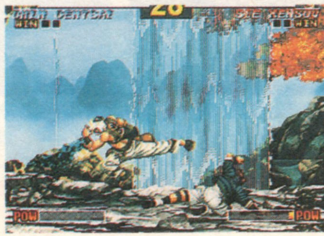
攻撃距離が短い、当たる位置に関係なくダメージは同じ。削る回数も同じなので、やや離れて出した方がいいだろう。しかし、すべてを回避された場合や当たらなかった場合は、大きなスキへ反撃をくらってしまうぞ。



●一回ガードさせれば25%のダメージ確定!!

POINT ②
軽〜くジャンプするような
強Kが使えるぞ

相手の◇+強Kなどが当たる間合いに入ったら、強Kを出そう。強Kは、空中に浮いているので相手の攻撃をすかしながら攻撃することができるぞ。相手の起き上がりなどに若干離れての使用も効果的。



●相手の攻撃に反撃する。かなり使える強Kなのだ。

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

ジャンプ攻撃に対しては柳燐蓬菜がいいが、それ以外の状態では、瓢箪撃が使える。地上攻撃、飛び道具技など、あらゆる攻撃に対して反撃できるので、何の問題もないだろう。その他の必殺技は、ガーキャンへの使用は不向き。



キムチーム キム・カッフアン

KIM KAPHWAN

必殺技/超必殺技	
半月斬	◇◇◇+弱or強K
飛燕斬	↓◇+弱or強K
飛翔脚	(空中で)◇◇◇+弱or強K
流星落	←◇+弱or強K
鳳凰脚	◇◇◇◇◇+弱K+強K

基本テク&連係

キムは飛び道具をもっていないので、当然のことだが近距離戦のほうが望ましい。リーチの長い通常技が多いので、遠距離戦もイけるような感じはするのだが、実は遠距離の通常技には一切キャンセルがかからず、相手を固め続けるといった戦法がとれない。キャンセルのかかる近距離通常技が出る間合いで闘わない限り、キムのペースに持ち込むことはできないといえるだろう。

近づくための手段として、半月斬の先端だけをガードさせたり、ダッシュ飛翔脚など、ガードされても反撃を受けない突進技を出していく。

そして、攻めの要となるのがカウンター攻撃で、リーチが長いうえにキャンセルがかかる。半月斬などをキャンセルで出して、距離を縮めていこう。

頼れる対空攻撃技はコレ

キムには無敵対空技、飛燕斬があるので、対空は万全…かと思いきや、実際は良くて相打ち程度の技なのだ。そこで、距離によって飛燕斬と流星落を使いわけ。遠距離からの飛び込みには飛燕斬、近距離からの飛び込みには流星落で対応しよう。また、半月斬も一応対空になる。



◎遠距離からの飛び込みには、早めの飛燕斬



◎近距離の場合は流星落。足元をすくう感じで出す



◎相手の連係に攻撃避けを合わせる。とりあえずガード…



◎キャンセル飛び道具を避ける。そして、相手の硬直に…



◎カウンター攻撃がヒットする。ここから半月斬などへ



◎まず攻撃避け。カウンター攻撃を出すには避けんとねえ



◎そして、カウンター攻撃。キムの主力ですなあ



◎カウンター攻撃がヒットしていれば半月斬もつながらる



◎リーチの長い◇+強Pで牽制。◇+強Kも混ぜよう



◎そして、しゃがみ歩きでジリジリと間合いを詰めていく



◎相手が飛んだら飛燕斬。飛び道具は素直にガードしよう



◎ダッシュ。ダッシュしたら、すぐに飛翔脚を入力



◎そうすると低空で飛翔脚が出る。重要なテクニックだぞ



◎飛翔脚からの◇+弱Kは連続ガードになる。固めてやれ



◎これも低空飛翔脚からの連係。まずはダッシュして…



◎すかさず飛翔脚。ガリガリと削って、着地した瞬間に…



◎飛燕斬を出す。手を出そうした相手をバッサリと斬る

飛燕斬と鳳凰脚で対戦相手を教育だ!

キャラクタ別 解析編

連続攻撃& 「使える」関係

キムは△+弱Kの連打が効き、キャンセルもかかるので、近距離で△+弱Kがヒットしたら、そのまま1〜2発入れてキャンセル飛燕斬へつなごう。

攻めの要、カウンター攻撃にキャンセルをかけて半月斬や流星落を出すと連続技になる。攻撃避け中に溜めを作るクセをつけて流星落をスタンバイしよう。

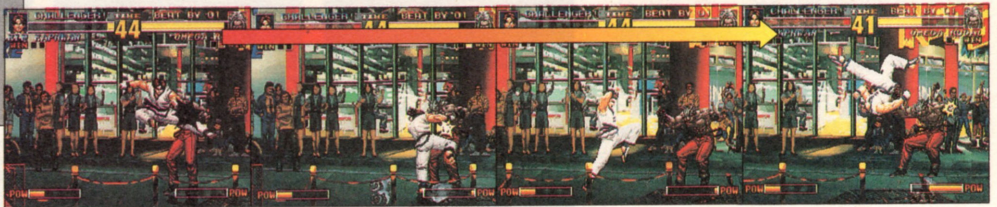
J強K→
△+弱K×2→
飛燕斬

キムの基本的な連続技。状況によって、△+弱Kの数を変えよう。



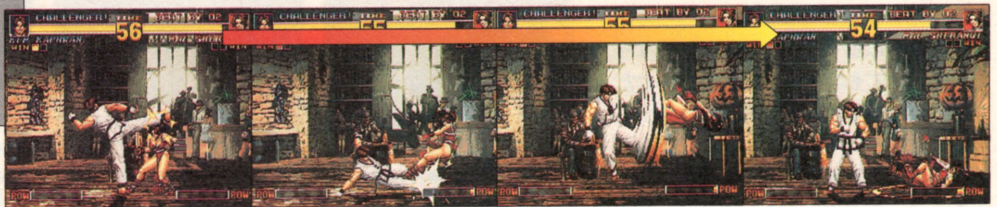
J強K→
近距離立ち強P
(1段目)→
鳳凰脚

近距離立ち強Pの1段目にキャンセルをかけることで鳳凰脚が連続技になる。



カウンター→
流星落

カウンター攻撃の間に溜めが完了しているなら半月斬より流星落を狙え。



飛翔脚→
飛燕斬

空中の相手に飛翔脚がヒットした場合、飛燕斬が鳳凰脚が連続でつながる。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①

餓狼キャラの特権、しゃがみ歩きでズリ歩け!

しゃがみ歩きで飛燕斬の溜めを維持したまま移動できるのは、非常に心強い。△+強Pで牽制しながら、しゃがみ歩きでジリジリと距離を詰め、相手が飛んだら早めの飛燕斬で撃ち落とす。まさに「バリアー」といえるだろう。



●飛燕斬スタンバイの、しゃがみ歩きでズリズリと

POINT ②

キムのカウンター攻撃はリーチが長くてイイ感じ!

キムは遠距離の通常技、つまりリーチの長い攻撃に一切キャンセルがかからない。しかし、カウンター攻撃にはキャンセルがかかるので、主にカウンター攻撃を牽制に使う。長いリーチを存分に活かそう。



●カウンター攻撃は、攻めの要となる技。重要なッソ!

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

キムのガードキャンセル技は、飛燕斬で決まりだろう。なんといっても、しゃがみガード状態からワンコマンドで出せるお手軽さ。下段判定の弱攻撃連打も余裕で返すことができるので、とても頼りになるソ。





キムチーム チョイ ボンゲ

CHOI BOUNGE

必殺技/超必殺技

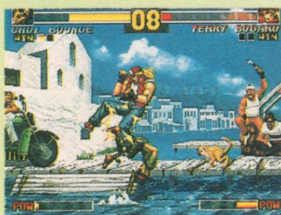
飛翔空裂斬	↓⇨+弱or強K
竜巻疾風斬	↓⇨+弱or強P
回転飛猿斬	⇨⇨+弱or強P
飛翔脚	(空中で)⇨⇨⇨+弱or強K
旋風飛猿刺突	⇨⇨+弱or強K
真/超絶竜巻真空斬	⇨⇨⇨+弱K+強P

基本テク&関係

チョイの特性を挙げると、体の小ささと素早さが長所で、パワーのなさや防御力の低さが短所である。パワーも防御力もないので、持ち前の素早さを活かした戦法が要求される。接近戦では戻りの早い弱Pをチクチク出して押すのも有効。ただし、やりすぎると無敵技等で反撃されるのがオチなので、引くことも肝心だ。中間距離では旋風飛猿刺突の終わり際を当てるように出すと強力。終わり際なら、ガードされても相手より先に動けるのだ。刺突は判定が強く、もし相手が手を出してきたら潰してくれる事が多い。ガードされた時には、攻撃避けなどで様子を見ておこう。手を出してきたらカウンター攻撃を出し、刺突につなげよう。裏回りを狙える間合いでは、すかさず跳ぼう。軌道が高いので、まず落とされない。

頼れる対空攻撃技はコレ

特殊な対空技として、⇨+強Kを使ったものがある。普通は中段攻撃として使うのだが、早めに出して跳び込んできた相手をくぐるようにすると対空技として使えるのだ。その他、判定の強いJぶつ飛ばし攻撃を昇りで出すのも有効。跳んできたのを見てからでも十分間に合うぞ。



●くぐるように出すと対空技になる。タイミング命



●判定の強いJぶつ飛ばし攻撃での迎撃も使える



●戻りの早い弱Pを出しながら間合いを詰めつつ…



●相手の反撃を攻撃避けでかわし、すかさずカウンター



●しっかり溜めをつくっておき、旋風飛猿刺突を出そう



●このような間合いから旋風飛猿刺突を出すと…



●うまい具合に終わり際が当たるので反撃を受けないぞ



●攻撃避けしておき、反撃してきたらカウンター攻撃だ



●裏回りを狙って跳び込む時にはこの辺りから跳び込もう



●強Pを押すタイミングはこの高さまで降りてきてから



●強Pを出すのが早いと着地で通常技につながらないぞ



●⇨+弱Pや⇨+弱Kなど出の早い技で相手を固めて…



●中段である⇨+強Kを当てよう。普段は反撃されるが…



●フィニッシュに使うのなら問題なし。最後の1撃専用だ



●地を這う飛び道具を撃つて来ると読み切ったのなら…



●すぐに強の旋風飛猿刺突だ。見事に飛び道具を越えながら



●相手にヒット。ガードされると終わりなので程ほどに

高いジャンプで裏に回るムキ!

連続攻撃& 「使える」関係

一番使うのが裏回りJ強Pからの連続技だろう。この連続技を毎回決められるようになれば勝率もグッと上がる。難しいと思う人は、◇+弱Pを1発だけにし

ておくと簡単だろう。

最後の連係は、回転飛猿斬の回転を途中で刺突に変化させ、ガード後の跳び込みに超必殺技を叩き込む、というものだ。

裏回りJ強P×2→
◇+弱P×2→
強竜巻疾風斬

裏回り強Pが炸裂したら、失敗せずに毎回決められるようになる心強い。



J強P→
◇+強P→
強竜巻疾風斬

上記の連続技を、正面から跳び込んでつなぎを◇+強Pに変えたもの。



J強K→
◇+強P→
強旋風飛猿刺突

強旋風飛猿刺突が非常に入りづらい。画面端限定連続技と考えてもよい。



回転飛猿斬→
真 / 超絶竜巻真空斬
(連係)

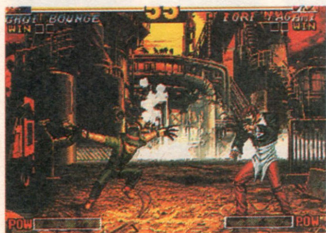
回転飛猿斬をガードさせ、跳び込んで来た所を真 / 超絶竜巻真空斬で斬れ /



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
超高速ダッシュで
相手を投げてしまおう

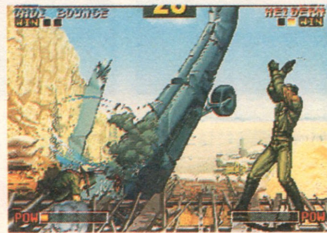
チョイは全キャラ中でもトップスピードを誇る。このダッシュを活かさない手はない。そこで狙いやすいのがダッシュ投げ。相手もそう簡単には反応できないはず。ただ、投げの威力が低いのでダメージは少なめだ。



◎超高速ダッシュだ。足払いもキレイに抜けるぞ

POINT ②
中段の飛び道具を無効果
回転飛猿斬ですり抜ける

回転飛猿斬で転がっている時は、中段の飛び道具を抜ける事ができる。抜けたあとは、すぐに刺突へ変化してもいいし、相手の様子を見ながら転がるもよし。ただし、足払いの長いハイアールン等には簡単に返されてしまう。



◎飛び道具をくぐり抜ける。相手にとっては嫌なもの

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

コマンドが溜め系で、出るのがかなり早い強竜巻疾風斬を使う。接近戦で気力がMAXになった時は、すかさずガーキャンを狙ってみよう。超必殺技も、一応ガーキャンに使えるが、イマイチ出が遅いために使いづらい。





キムチーム
**チャン
コーハン**

CHANG KOEHAN

必殺技/超必殺技	
鉄球大回転	弱or強P連打
鉄球粉碎撃	←⇐+弱or強P
鉄球飛燕斬	↓⇐+弱or強K
鉄球大暴走	⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐+強P

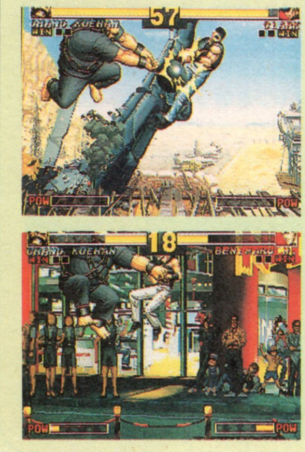
基本テク&連係

気力MAXならば、一撃で体力の約3分の1を奪う程のパワーキャラ、それがチャン・コーハンである。パワーは十分だが、やはり体がデカいために動きが遅い。通常技の中で連打の効くものは一つもなく、ジャンプの飛距離は飛び道具を飛び越えるのがやっと。こんなチャンの基本戦法は、飛び道具は見てから跳び込み、跳び込まれたら叩き落とす、である。

中間距離では⇐+弱Pをタイミング良く出していく。判定がかなり強いので相手の技を潰してくれるのだ。相手が嫌がって跳び込んできたならしめたもの。すかさず逃げJぶっ飛ばし攻撃で叩き落としてやろう。相手が離れた間合いで飛び道具を撃ってきたなら、必ずロングジャンプで跳び込んでぶっ飛ばし攻撃。パワーがあるので、相打ちになっても問題なし。

頼れる対空攻撃技はコレ

やはり逃げJぶっ飛ばし攻撃に尽きる。斜め下に長く、威力が非常に高いので相打ちになったとしてもこちらに分がある。跳んだのを見てから出すのが普通だが、先読みで置いておく感じで使うのも良い。J弱Pは出が早く、判定も強いので信用できるが、威力が低いのでイマイチ。



●強力な対空技だ。即座に反応して迎撃しよう
●判定は強いのだが、威力はイマイチである
威

- ⇐+弱Pをタイミング良く出して牽制していこう
- 相手が嫌がって跳び込んできたならすぐに反応して
- 逃げJぶっ飛ばし攻撃だ。反応速度がものを言うぞ
- 下方向に判定の強いJ強Kで跳び込み、ガードされたら
- 判定の非常に強いカウンタ一攻撃につなごう
- さらにキャンセルをかけて鉄球粉碎撃。削り狙いだ
- ⇐+弱Pをチクチク出して牽制していこう。ここから…
- 遠距離強Pにつなぐ。しゃがみ状態に当たる相手に使う
- さらに連打キャンセルを使って鉄球粉碎撃を出して削る
- 鉄球大暴走は出掛かりに無敵時間があるぞ
- うまく無敵時間を利用して相手の跳び込みをスカせば…
- 対空技として使用可能。ただし、投げられる可能性アリ
- 鉄球粉碎撃の硬直は長い。気力がMAXの時には…
- ガードキャンセルで鉄球粉碎撃を出してみよう
- 見事にヒットするぞ。他にも色々決められるポイントが

相打ち狙いでガンガン攻めろ!

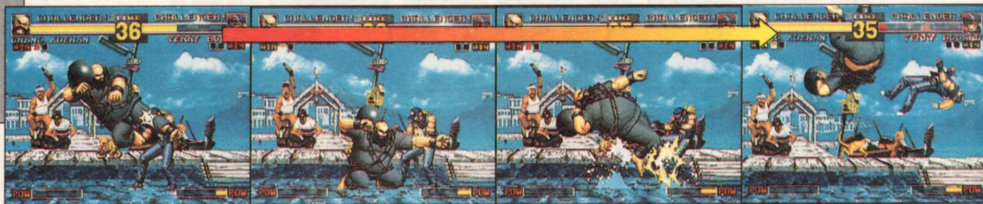
連続攻撃&「使える」連係

最初に紹介している簡単な連続技が決まれば、相手の体力を約半分奪うことができる。これ以上難易度の高い連続技があったら、対戦相手を即死させかねない。

最後の連係は、鉄球大暴走をカウンター攻撃の硬直が解けた直後かキャンセルをかけて出すと攻撃避けされても突き抜けないというもの。投げられてしまうが。

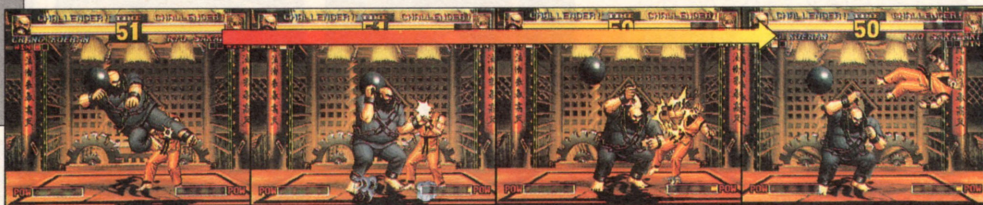
J強K→
⇩+弱P→
鉄球飛燕斬

チャンでただ一つしっかりした連続技。跳び込みからはコレで安定。



J強K→
弱P→
鉄球大回転

着地で弱P連打すれば完成。お手軽だが、相手キャラと間合いに注意。



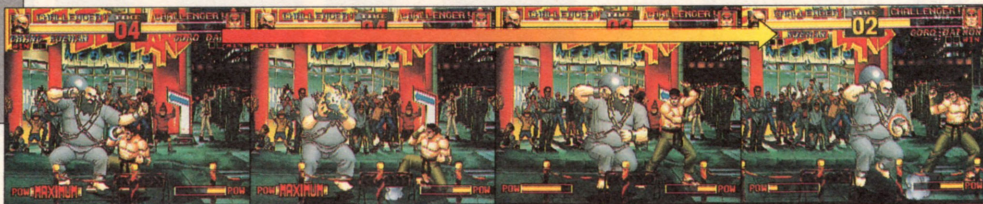
裏回りJ強K→
⇩+強P→
鉄球飛燕斬

裏に回れるキャラ限定。⇩+強Pは連打キャンセルを使う必要あり。



カウンター攻撃→
鉄球大暴走→
(連係)

カウンターにキャンセルをかけて乱舞を出すと、攻撃避けを突き抜けない。



◎ このキャラをいこなすためのポイント ◎

POINT ①
判定の強いカウンター攻撃
しっかり使いこなそう

チャンのカウンター攻撃は非常に判定が強い。パンチの出ている所は高めなのだが、しっかりしゃがんでいる相手にも当たるし、様々な技を潰してくれる。相手の突進技も潰してくれるので、牽制に使うといいだろう。



◎判定が強いので、牽制に
使い相手の技を潰そう

POINT ②
あまり使わない鉄球大回転
攻撃ボタン同時押しで…

鉄球大回転はまず使わないと思う。ボタンを間違えて連打してしまった時や、連打キャンセルを失敗した時に暴発する事の方が多いだろう。そんな時は、すかさず攻撃ボタン4つを同時押し。ピタリと止まって無事終了だ。

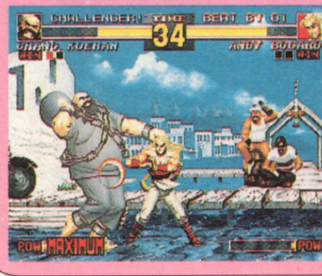


◎攻撃ボタン4つ同時押し
で強制終了可能

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

鉄球飛燕斬は出が早く、溜め系のコマンドなのでガーキャンしやすい。突進技や足払いをガードした時などに狙うといいだろう。跳び込みに対しても、立ちガードした瞬間に方向ボタンを上に入れてKで出来るが難易度は高め。





女性格闘家チーム

ユリ・サカザキ

YURI SAKAZAKI

必殺技/超必殺技	
虎煌拳	△◇◇+弱or強P
砕破(サイファ)	△◇◇+弱or強P
雷煌拳	△◇◇+弱or強K
百烈びんた	◇◇◇◇◇+弱or強P
ユリちょうアッパー	△◇◇+弱or強P
霸王翔吼拳	◇◇◇◇◇+弱or強P
飛燕鳳凰脚	◇◇◇◇◇+弱K+強P

基本テク&連係

極限流使いのキャラすべてができる、投げ必殺技キャンセルを、もちろんユリも使うことができる。しかし、ユリが使用する百烈びんたはPを使用するため、入力ミスで砕破になってしまうこともしばしば。確実な入力が必要になってくる。しかし、それが確実になると、下段の△+強Kと、中段の◇+強Kという2択攻撃が可能になるのだ。百烈びんただけに関していえば、弱はその場のコマンド投げ、強は移動してのコマンド投げという分類になる。つまり、通常技キャンセルに使用するのは弱びんたということになる。遠距離では、ほかの極限流と同じく、虎煌拳→ユリちょうアッパーというパターンも可能。△+強K→弱雷煌拳で相手の動きを止めるという戦法もいい。出が速い中段攻撃を多用するのだ。

頼れる対空攻撃技はコレ

まずはユリちょうアッパー。弱はその場で、強はやや走って出すという特性を纏っておけば、あらゆる状況で敵を迎撃できる。しかし、無敵時間がやや短いので、そのあたりを注意して使おう。通常技なら、もちろん△+強P。確実性では、引きつけユリちょうアッパーだ。



△遠い位置の対空は強アッパーにするといい



◇△+強Pをキャンセルして強百烈で後ろに移動



△◇+強Kの間に弱百烈びんたを入力するのだ



●キャンセルして動けるように。相手はしゃがんだままだ



●そこに中段の攻撃を。しゃがみがガード不可攻撃で転ぶ



●やや離れて攻撃避けからカウンター攻撃



●強百烈びんたで移動するが、ガード中は投げられない



●さらに弱百烈びんたを入力。ガードが解ければびんた確定



●遠距離弱Kで相手を押し退き、とにかくしゃがませる



●しゃがんだら△+強Kの中段攻撃を出そう



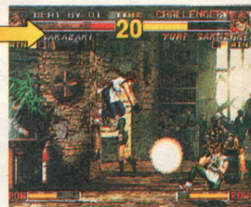
●相手を転ぶすることができる。しかも反撃しにくい連係



●△+強Kを出す。そしてここからのバリエーションは...



●弱雷煌拳を入力する。弱は近い位置に攻撃するぞ



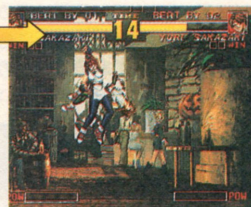
●動こうとした相手はこれくらってしまう



●この間合いならば、とりあえず虎煌拳を撃ってもOK



●まだ虎煌拳が出切っていないが、硬直はすぐに解けるのだ



●そしてユリちょうアッパー。完璧な対空戦法だね

2択攻撃を有効に使って闘うっち!

連続攻撃& 「使える」連係

連続技の基本が、虎煌拳かちょうアップパーになってしまうのでやや単調になりがちだが、虎煌拳のスキが非常に短いのでリョウなどにはできない虎煌拳→百烈

びんたといった連続攻撃も可能。連係技として、弱と強の百烈びんたを使い分けると、かなりのダメージを与えることも可能。虎煌拳を砕破に変えてもいい。

J強K→
強P→
虎煌拳

かなりの確率で気絶する、強力な連続技。これしか強力なのはないだろう。



◇+強K→
虎煌拳→
強百烈びんた→
弱百烈びんた(連係)

連係技として有効なのがコレ。強百烈で走っていき、弱百烈で攻撃だ。



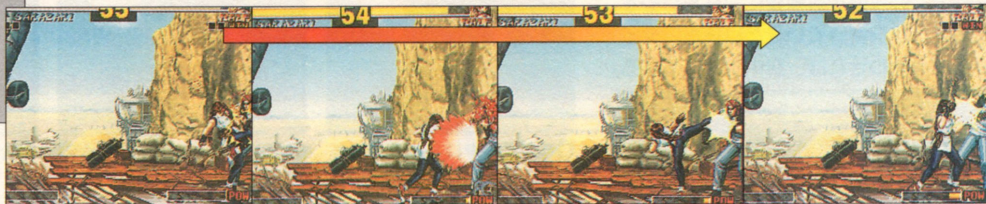
裏回りJ強K→
◇+弱K→
◇+強P→
弱ユリちょうアップパー

最後のちょうアップパーを弱で出す。強だと当たらないだろう。



強K→
虎煌拳→
強K→
強百烈びんた

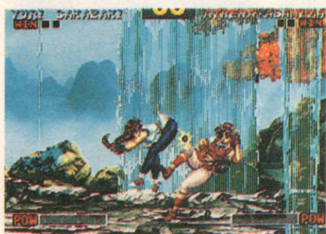
画面端での連続技。ジャンプ攻撃を入れるとつながらないので注意。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
◇+強Kと◇+強Kの
2択を使って攻撃しよう!

◇+強Kの中段攻撃。この技は、攻撃判定が発生するのが非常に速いので、相手もかなり反応しにくい。下段攻撃からつなげていけば、まずガードされないだろう。投げキャンセルで出すとより効果的だ。



○下段から中段の連係はガードされにくいのだ

POINT ②
スキのない砕破を連続で使用すると強力!

砕破の硬直時間はほとんどない。相手の起き上がりに重ねるようにして1回出し、終わった瞬間にもう1度出せば、かなりの確率でくらってくれる。画面端に追い詰めて砕破の連続入力は、かなり強力な戦法。



○スキがなく、当たれば相手が転ぶという優れたもの

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

前方向に攻撃判定が大きい砕破がもっとも使える。近距離と対空の両方に使用できるので確実だぞ。中距離の飛び道具技に対しては、強百烈びんたを使用する。飛び道具の硬直中にびんたを決めることができるのだ。





女性格闘家チーム

不知火舞

MAI SHIRANUI

必殺技/超必殺技

花蝶扇	◇◇◇+弱or強P
龍炎舞	◇◇◇+弱or強P
必殺忍蜂	◇◇◇◇+弱or強K
ムササビの舞	↓◇+弱or強P
ムササビの舞(空中)	(空中で)◇◇◇+弱or強P
飛翔龍炎陣	◇◇◇+弱or強K
超必殺忍蜂	◇◇◇+弱K+強P

基本テク&連係

必殺技が多少頼りないので、通常技、とくに弱威力の技で牽制、相手を固めていくことが舞の課題になる。さらに、ムササビの舞、必殺忍蜂を絡めた奇襲を使い、すばやく中間の間合いまで相手を引き離す。そんなヒットアンドアウェイ戦法が舞の得意とするところだ。格闘ゲームの基本とも言える、◇+強K→花蝶扇は安心して使える固めだ。これらを組み合わせ、基本に忠実に闘うということが大切だ。また、無敵時間が割と長い、超必殺忍蜂を相手の反撃を見越して使うという闘い方もある。飛び込むなら、J強Kが大輪風車落とし(J◇+P)が強力。とくに大輪風車落としは高い打点からでも地上での攻撃が連続技につながりやすいので、ぜひ使っていきたい技だ。タイミングを合わせれば、空中投げにもなる。

頼れる対空攻撃技はコレ

無敵時間のある飛翔龍炎陣が、定番の対空技ということになるが、バックJ強パンチや近距離強PでもOK。だが、いずれの技を使うときにもタイミングは重要だ。全部の技に言えるのは、タイミングを早めにとること。引きつけすぎると相打ちになったり、空振りしてしまうぞ。



空中で当てるように早めに出すこと



J強Pを出すとき、タイミング次第で投げに



◇+強Kをガードさせる。キャンセルして花蝶扇



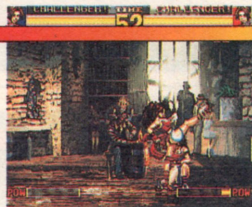
連続でガードさせて、相手の動きを見て…



チャンスがあれば、ムササビの舞で飛び込め!



接近戦時に◇+弱Kをガードさせたら…



もう一度弱Kをガードさせる。相手は動かなくなるので



逃げるようにJ強K。しゃがみガードの相手には×



遠距離弱Pはリーチがあるので、牽制にはもってこい



さらにもう一度弱Pで牽制、間合いぎりぎりのところで…



ぶっ飛ばし攻撃を出してみる。意外に当たる連係だ



J強Kはキャンセル可能なので、ガードされても…



ムササビの舞で着地タイミングをずらすことが可能



めでたく着地したら、かわして反撃しよう



飛び道具攻撃(地上、空中問わず)を引きつけ…



超必殺忍蜂ですれ違うように移動。すり抜けるので…



相手への反撃に使える。一応、必殺忍蜂でも可能だ

ヒット&アウェイで攻撃

連続攻撃& 「使える」関係

飛び込み攻撃からのつなぎにあまりいい技がないので、パワーMAX時に入りにくい舞の連続技。◇+強Pを使って、必殺技までつなげるのが基本だ。龍炎舞

は出が遅いので、裏回り攻撃からつなぐといいだろう。残り体力が赤くなったら、超必殺忍蜂につなぐといいだろう。ダメージもかなり期待できるぞ。

J強K→
◇+強P→
飛翔龍炎陣

飛び込みからの3段。必殺技の出が遅いので、早めにキャンセル。



裏回りJ強K→
◇+強P→
強龍炎舞

正面から入れるなら、強Pを◇+弱Kに変えればOKだ。



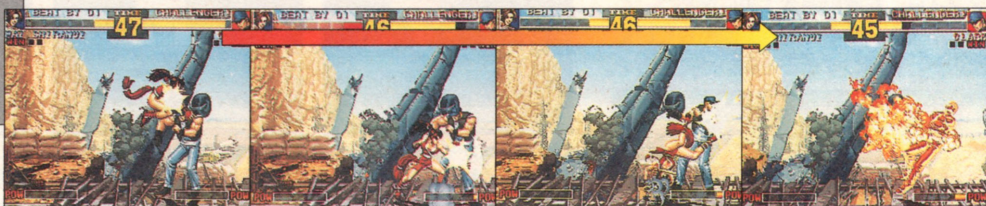
(相手画面端) J強K→
◇+強P→
◇+強P→
必殺忍蜂

相手が画面端という条件だが、◇+強Pが2回連続で入るのはスゴイ。



大輪風車落とし→
強P→
超必殺忍蜂

超必殺技を組み込んだ連続技。必殺忍蜂でも代用可能だ。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
龍炎舞の攻撃判定は意外に長く出ているぞ

強の龍炎舞は、意外に攻撃判定の出ている時間が長い。これを利用して、相手の起き上がりにも重ねてみよう。攻撃避けを多用する相手なら、まずくらって燃えてくれることだろう。たまに弱にしてみたりしてもおもしろい。



◎起き上がりに龍炎舞。攻撃避けを多用する相手に

POINT ②
△ササビの舞の間合いで裏に回って攻撃可能だ

◇+強Kをガードさせたあとなど、いきなり前方J→いきなり△ササビの舞を仕掛けると、相手がしゃがんでいるときなど、裏回り攻撃になりやすい。また、相手の起き上がりにも早めの必殺忍蜂も裏回り攻撃になりやすい。

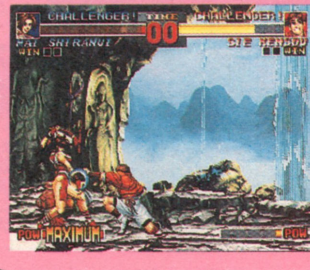


◎奇襲戦法の一環として使ってみるといいだろう

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

パワーがたまっているなら、もちろん超必殺忍蜂。そうでなければ、龍炎舞もしくは必殺忍蜂。多段ヒット技をガードキャンセルするなら、無敵時間のある飛翔龍炎陣が適切だろう。場面によって使い分けをする必要がある。





女性格闘家チーム

キング

KING

必殺技/超必殺技

ベノムストライク	△△△+弱or強K
トルネードキック	△△△△△+弱or強K
トラップショット	△△△+弱or強K
ダブルストライク	△△△△△+弱or強K
サプライズローズ	△△△△+弱or強K
イリュージョンダンス	△△△△△△+弱K+強K

基本テク&関係

飛び道具であるベノムストライクをはじめ、足技を多く持つキング。足を使って相手を追い詰め、強力な連続技をたたき込む、そんな闘いがキングの理想パターンだ。スキの少ないベノムストライクをガードさせ、飛び道具を打ち返してくる相手にダブルストライクで反撃したり、ベノムストライクを盾に、ダッシュで攻め込んでもいい。ダッシュからの攻めは、いきなりの投げ、スライディング、さらにベノムストライクと、間合いによって使い分けよう。トラップショットは近距離で間合いを開けて相手をひっかけよう。やや離れた間合いでの対空攻撃に。超必殺技のイリュージョンダンスは、無敵時間を上手に使おう。とはいっても、無敵時間は、回転している間のみ。過信しすぎると痛いめにあうぞ。

頼れる対空攻撃技はコレ

キングの対空技には、△+強Pが一番安定している。無敵時間のある技がないためだ。多少離れた距離なら、スライディングも有効だが、こちらは相手の攻撃を避ける程度に考えよう。また、トラップショットも早めの対空には使える。ただ、どうしても相打ちになりがちだ。



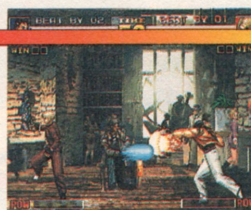
●相手の下に潜るように使うと使いやすい



●遠距離への対空にはいが早めに出そう



●ベノムストライクを使って相手を牽制する



●飛び道具を打ち返してくるようなら…



●ダブルストライクで相殺し、さらに反撃も可能だ



●ベノムストライクをガードさせたあと、ダッシュで接近



●間合いによってベノムストライクをいきなり出してみる



●立ちガード気味なら、そこからスライディングで奇襲



●ダッシュからの連係その2。奇策をいろいろ使おう



●ダッシュからいきなりトルネードキック



●しゃがんでいる相手には、裏回り状態でヒットするのが



●接近戦で△+弱Kを2〜3発ガードさせる



●間合いがある程度開くと、相手は反撃したくなる



●そこをトラップショットでひっかけよう



●相手のパワーゲージがたまっている場合は…



●ベノムストライクをガードキャンセルしてくることも



●そんなときにイリュージョンダンスを使ってみよう

蹴って蹴って蹴りまくれ

連続攻撃&「使える」連係

キックボタンのみで連続技が構成できるイージーさに加え、ダメージもそこそこ期待できるキングの連続技。そこに、サプライズローズやダブルストライクを

組み込むと、条件こそ画面端へと限定されるが、強力な連続技も可能だ。強K→ダブルストライクは、コマンドを先行入力して↵↵↵K↵↵Kで出すといい。

J強K→
強K→
ベノムストライク
(画面端ならさらに強K)

跳び込みからの3段。画面端なら、さらに強Kを続けて当てられる。



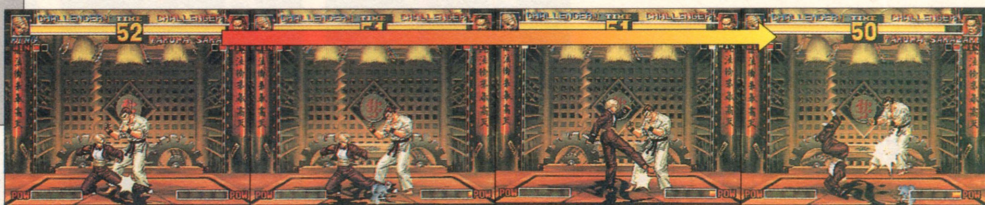
ベノムストライク→
サプライズローズ→
強K→
弱ベノムストライク

相手が画面端にいることが条件。ゴージャスな連続技だ。



起き上がり↵弱K→
↵弱K→
弱K→
トラップショット

転んだ相手の起き上がりを狙う連続技。ガードされてもチャンスはある。



J強K→
↵弱K→
強K→
ダブルストライク

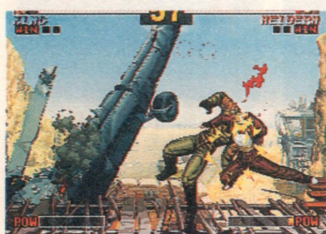
↵弱Kから強Kをつなぐなら、タイミングに注意しないと…。



◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
トルネードキックで裏回りを狙ってこよう

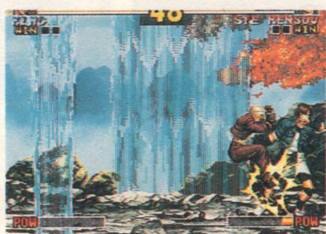
トルネードキックは、しゃがんでいる相手には裏回りヒットすることがある。しかも、強で出せば2回ヒットチャンスが生まれ、どちらでも裏に回るチャンスがある。ダッシュから使うと効果的だ。



①〜②キャラ分ぐらい離れたところから使おう

POINT ②
サプライズローズがヒットしたら、強Kを狙おう

強サプライズローズを出してから、同じコマンドで弱威力のものを入力してみよう。着地後のスキが小さくなるので、そのあと強Kがつながりやすくなる。画面端なら、そこから連続技も十分可能だ。

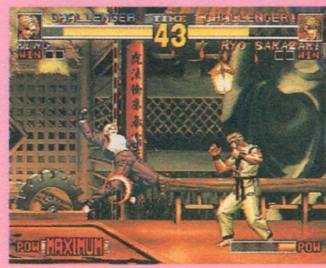


②コマンドを入れ直して、スキを減らすのだ

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

出るまでが早く、コマンドも簡単なベノムストライク、もしくはトルネードキックが適切だ。どちらも、コマンド部分だけを入力しておいて、ガード→攻撃ボタンという感じで入力するか、ガードポーズからの入力でも対応可能。





BOSS

草薙 柴舟

SAISHU KUSANAGI

必殺技／超必殺技

百八式・闇払い	◇◇◇+弱or強P
百式・鬼焼き	◇◇◇+弱or強P
四百式拾七式・神懸	◇◇◇◇◇+弱or強P
裏百八式・大蛇薙	◇◇◇◇◇◇◇+強P

基本テク&連係

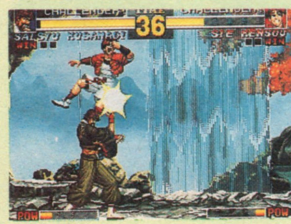
基本は跳ばせて落とす、である。中間距離では弱Kなどで牽制し強Kや◇+強Kにつなごう。◇+強Kにはキャンセルがかかるので闇払いを撃っておこう。通常技→闇払い→通常技→闇払いを繰り返す、相手を追いつめていくといいだろう。この時に相手が跳んできたら、無敵対空技である鬼焼きが余裕で間に合う。ある程度引きつけないと、相打ちになりやすいぞ。画面端まで追い込むことができればこっちのもの。◇+強K闇払いに加えて、中段である◇+強Pやダッシュ投げ、神懸などでガンガン攻めたてよう。ただし、無敵技にだけは注意しなければいけない。出すと思われるポイントでは、手を出さずに様子を見ることも重要だぞ。相手の起きあがりには、◇+強Pを早めに重ねて、ヒット後に鬼焼きを出そう。

頼れる対空攻撃技はコレ

無敵対空技の鬼焼きで十分。ただし、京や庵の鬼焼きと比べると無敵時間が若干短め。引きつけないと相打ちになってしまうぞ。この他には通常技の◇+強Pがある。早めに出して置いておき、相手が当たりにくる感じで使えろと強力。迎撃後に神懸を出すことで着地に重ねられるぞ。



対空には鬼焼きが、しっかり引きつけよう



判定が結構強い。置いておくように使おう



出るのは若干遅いがリーチのある◇+強K。ここから…



闇払いにつなごう。ガードせずに跳び込んできたら…



無敵の鬼焼きで燃やしてやる。引きつけた方がいいぞ



リーチのある弱K。この技でどどん押ししていこう



押しすぎると反撃を受けるので、ある程度押ししたら…



強Kを出してみよう。跳ぼうとした相手にはヒットする



相手を固めつつ闇払いを撃ったら、すぐにダッシュ



ダッシュのモーションは神懸の出掛かりと同じなのだ



ダッシュ投げと神懸を使い分けよう。画面端で有効だ



足払いや鬼焼きなどでダウンを奪ったあとには…



早めに中段である◇+強Pを重ねてみよう。ヒット後…



鬼焼きがつながるぞ。重ねるタイミングが重要だ



長い◇+強Kをガードさせたら、キャンセルをかけて…



神懸を出してみよう。ガードされると反撃を受けるが…



気力MAX時はこれだけ離れるので反撃を受けないのだ

跳ばせて落とす、これで十分だ

連続攻撃&「使える」連係

柴舟の連続技はそのほとんどが非常に強力。最初の連続技でさえ、入れば体力を約半分奪い、ほとんど気絶させる事が可能。飛び込みから弱Pにつなげる

連続技も気絶までもっていける。3つめの連続技はパワーためキャンセルを使う。少しでもつながりが遅れると、相手が振り向いてしまい強Pが2発入らなくなる。

J強K→
強P→
弱神懸



簡単な連続技ながら、ほとんど気絶させることができ、大ダメージだ。

J強K→
弱+弱P×6~7



弱+弱Pは連打ではなく目押しで。6~7発で気絶させることができる。

裏回りJ強P→
弱+弱P→
パワーため強P→
弱神懸



パワーためキャンセルが甘いと、相手が振り向いてしまい決まらないぞ。

J強K→
前進→
カウンター→
鬼焼き(連係)



カウンターが中段になる事を利用した連係。前進して密着しよう。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①

頼れる飛び道具
スキの少ない闇払い

柴舟の闇払いは非常にスキが少ない。相手の起きあがりに弱闇払いを重ね、続けて強闇払いを出すと連続技になるほど。ただ、スキが少ないからといって、撃ちまくるのはよくない。飛び込まれて連続技をもらうのがオチ。



◎頼れる飛び道具だが、連発はマズイ。飛び込まれる

POINT ②

密着から出すと中段？
柴舟カウンターの秘密

カウンター攻撃は普通じゃがみガードできるのだが、柴舟のカウンターに限り密着から出すと中段攻撃に化けるぞ。キャンセルをかけて鬼焼きを出せば連続技だ。鬼焼きの入りは特殊で、逆向きに入力しないと出ないぞ。



◎密着からだ中段攻撃に。鬼焼きの入力は逆にしよう

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

ガーキャンには出かきガー瞬全身無敵になる神懸が有効。コマンドも、最後がガード方向なのでやりやすい。狙うのは飛び込みや突進技、中間距離での飛び道具がいいだろう。出す時は強ではなく、出の早い弱のみにしよう。





BOSS

ルガール

RUGAL BERNSTEIN

必殺技/超必殺技

烈風拳	☆☆☆+弱or強P
カイザーウェーブ	☆☆☆☆☆+弱or強P
ジェノサイドカッター	☆☆☆☆+弱or強K
ダークバリアー	☆☆☆+弱or強K
ゴッドブレス	☆☆☆☆☆+弱or強P
ギガンテック プレッシャー	☆☆☆☆☆ ☆☆☆☆☆+弱K+強P

基本テク&連係

ラスボスだけあって、その攻撃力、必殺技、機動力と、どれをとっても遜色はない。飛び道具技を2種所有しており、しかも、両方を交互に連発することも可能だ。また、飛び道具を跳ね返すダークバリアーには攻撃判定もあり、出るまでと終了後のスキがまったくといっていいほどない。移動投げ技のゴッドブレスは、ガードされるとかなり離れるため、反撃を決して受けることはない。と、これだけでも最強を感じさせるわけだが、さらに、烈風拳をジャンプさせてジェノサイドカッターで迎撃することも可能。近距離で相手の起き上がりにダークバリアーを重ね、消えたら次を出す、を2~3回繰り返せば、その間は相手が動けないぞ。立ち弱Kのリーチも長く、それで相手を押しつけていき、必殺技を出すことも可能。

頼れる対空攻撃技はコレ

強力なジェノサイドカッターだが、無敵時間は意外に短い。しかし、攻撃判定が広いので、かなり早めに出せば大丈夫。さらに、相打ちになればそこから強のゴッドブレスが連続ヒットになるので、まさに「相打ちオツケー」なのだ。その場合にはジェノサイドカッターは強いがい。



◎ジェノサイドカッターが相打ちになったら？



◎すぐに強のゴッドブレス。これがなんと決まる



◎弱烈風拳を撃つ。相手がガードかジャンプしたら次へ



◎今度は弱カイザーウェーブを撃つ。ジャンプは迎撃



◎さらにガードしていれば、再び烈風拳を撃つ



◎起き上がりにダークバリアーを重ねるように出す



◎相手がガードするとバリアーはすぐに消える



◎消えたらもう1回出す。相手が動けばヒットするぞ



◎攻撃避けからカウンター攻撃。リーチが結構長いのだ



◎すぐにゴッドブレス入力。ガードされても関係なし



◎ガードされたらかなり距離が離れるので相手は反撃不能



◎この間合いなら、迷わず烈風拳で牽制すればいい



◎烈風拳に反応して、相手が跳び込み攻撃を狙っても…



◎完璧に迎撃できる。これで相手はジャンプできなくなる



◎立ち弱Kで相手を押しつけていく。リーチがかなり長いのだ



◎相手が反撃してこようとしてもほとんどムダ



◎途中で必殺技などを織り交ぜれば、さらに完璧に

勝ちを求めるならばコレを使うしか!

※柴舟、ルガールはシングルモード、チームモード問わずゲームクリアし、エンディングを迎えれば使用できます。ただしチームモードで使用する場合、エディットでしか使用できません。

連続攻撃& 「使える」関係

カイザーウェーブ以外のすべてが、連続技に使用できる。となると、考えるのはダメージ。もちろんジェノサイドカッターが最強だが、至近距離で出さない

破壊力は半減する。ならば、ゴッドプレスで画面端まで持って行って安定と考えられる。画面端でのみ、超強力な連続技を入れることもできるので注目。

J強K→
強K→
ジェノサイドカッター



超絶大な破壊力と、ほぼ確実な気絶が期待できる。しかも使うボタンは1つ。

J強P→
強P→
烈風拳→
ジェノサイドカッター



画面端でのみ可能。途中で気絶する可能性が大きい。もう1回で終了だ。

烈風拳→
ゴッドプレス



烈風拳の硬直から解けたら、有無を言わず強のゴッドプレスで突っ込め。

J強K→
⇩+弱P→
パワーため強P→
ゴッドプレス

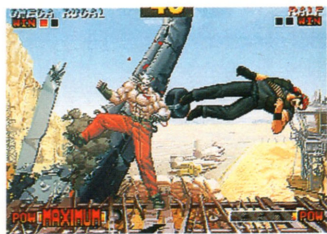


パワーためキャンセルを使った連続技。⇩+弱Pを省略しても問題なし。

◎ このキャラを使いこなすためのポイント ◎

POINT ①
超強力攻撃ジェノサイドカッターを使いこなせ!

至近距離でジェノサイドカッターを2ヒットさせると、パワーMAX状態ならば、体力の50%近くを奪っていく。じつに半分。なんと2発でKO。しかも、ガードされても反撃を受けにくいという間合いをとれる。



◎近距離で当たれば、もうお腹いっぱいなダメージ

POINT ②
バックジャンプぶつ飛ばしの判定が超強力!

バックジャンプぶつ飛ばしの攻撃判定が、しゃがんでいる相手にも当たるほど広い。近距離で⇩+弱Kなどを当てた後に出せば、ほぼ確実に決まるだろう。通常J強Kも、かなり下に攻撃判定があるぞ。



◎実際、こんなことする必要があるんじゃないけどね

GUARD CANCEL!!

ガーキャンするならこの技だ

有無を言わずジェノサイドカッターで安定。その攻撃範囲や破壊力など、何の問題もないだろう。コマンドの簡単さを選ぶならダーフバリヤー。遠距離飛び道具に対するガーキャンはゴッドプレス。飛び道具後の硬直が狙い目。





ザ・キング・オブ・ファイターズ '95
パーフェクトプレイヤーズブック

THE KING OF Fighters '95

SATURN FAN 4月12日号 特別付録

平成8年4月12日発行(隔週金曜日発行)第8巻第8号(通巻79号)

ザ・キング・オブ・ファイターズ '95 パーフェクトプレイヤーズブック

サターンマガジン 4月12日号 特別付録