

ALL ABOUT

オール・アウト・ストリートファイターZERO

STREET FIGHTER ZERO

© CAPCOM 1995

独自の情報満載!!
史玉豪厚352ページ



人気コーナーも健在
 超情報局／連続技研究委員会／禁断の章
 オフィシャル・ストーリー／楽譜集

ストリートファイターゼロ開発スタッフ完全協力
 全キャラクター！パワーフェクト・データ
 ヨガ・ストライクバッカードーズ監修

ストリートファイターゼロ開発スタッフ完全協力
 全キャラクター！パワーフェクト・データ
 ヨガ・ストライクバッカードーズ監修

対2P戦徹底攻略法

ストリートファイターゼロ開発スタッフ完全協力
 全キャラクター！パワーフェクト・データ
 ヨガ・ストライクバッカードーズ監修

STUDIO BENT STUFF

スタジオベントスタッフ・編



なぜ闘うのか？ なんのために立ち上がるのか？
倒すため、守るため、奪うため、たどりつくため……。
その答えはだれも知らない。
ただ勝利と、その果てにある何かを求め、
ファイターたちは、拳に力をこめる。



ALL ABOUT

STREET FIGHTER

ZERO



CONTENTS

ALL ABOUT

ストリートファイターゼロ



The HISTORY of
ストリートファイターシリーズ
.....4

ストリートファイターゼロ
周辺アイテム集
.....8

illustrations
.....10

ALL ABOUTミステリアスファクト
.....12

怪現象の部屋
.....14

海外での『ストZERO』
.....14



▲ロケテスト・バージョンに入っていたエンディング。「メッセージLibrary (→P.276)」では、これらのセリフも網羅している

ALL CHARACTERS PERFECT DATA

.....15

本章の見かた16		
リュウ18	春麗26
ナッシュ34	ケン42
ガイ50	バーディー58
ソドム66	アドン74
ローズ82	サガット90
ベガ98	ゴウキ106
ダン		116
エンディング・ギャラリー		124
知られざる当たり判定の世界		128

GAME SYSTEM

.....129

基本ルール130
テストモード131
操作方法132
基本技133
特殊技133
投げ技134
必殺技136
スーパーコンボゲージ138
スーパーコンボ139
ZEROカウンター140
ダウン回避技141
挑発141
キャンセル142
ガード144
オートガード145
ヒット効果146
ダメージ147
得点148

VS HUMAN BATTLE

.....149

ヨガ・ストライクバッカーズがおくる対P戦徹底攻略法150		
リュウ154	春麗160
ナッシュ166	ケン172
ガイ178	バーディー184
ソドム190	アドン196
ローズ202	サガット208
ベガ214	ゴウキ220
ダン		226
VOICE COLLECTION232		

VS CPU BATTLE

.....233

対CPU戦完全攻略法234
スーパーコンボのキメかた254
CPUキャラの出現順序一覧255



▼カブコン開発ビルには、
ここでしか見れない春麗の
イラストが貼られていた。/



▲今回のインタビュー(→P. 258)でも、じつに濃い話をうかがうことができた。左から、船水氏、村田氏、岡田氏。「ストリートZERO」を開発したかたがただ

STAFFより

●このA.A.シリーズを1冊作るには、大変な労力を必要とする。たとえばメーカーからいただいたデータひとつとっても、そこにA.A.ならではの「隠し味」をいろいろとくわえるので、必然的に制作期間が長くなってしまうのだ。そうした中で毎回気にしているのが、開発スタッフのかたがたに、データ制作で、大変な手間をかけてしまっているのではないかということ。今回、インタビューのときにそれをお詫びしたところ、船水さんに「あれだけの本を作ってもらえるなら、かまいませんよ。」A.A.「ヴァンパイアハンター」は、スタッフの机に1人1冊ずつ置いてありますと言っていた。よし、もっとガンバるぞ! (山下章)

●「ダンはドノヴァンの子孫」説を否定された私は、新たに「ソドムはマイホームパパ」説を提唱。が、それはセリフの「ワガヤボウ」を「ワガボウヤ」と読みまちがっただけと判明。見事玉碎。(山中直樹)

●本作は投げの性能が低すぎる。問合いかせまいとうえに、苦労して投げても受け身でムダになる。敵の足払いをスカして投げるのが春麗の魅力だったのに……。次作では投げシステムの再調整希望。(板場利光)

●膨大なデータ量をクリアしたたきこむために、A.A.デラックスの構成をコンパクトにまとめたスタイルを導入。密度は目いっぱい。タイム・チャートはコンパクト。写真もコンパクト。泣けるぜ。(小石朋仁)

●生きて再びYSBの名前で仕事できると思わなかったので、うれしさいっぱいのFOOすけです。今回の仕事はダルシムがいなくてかなへり残念だったけど、これでようやく家に帰れるな……。(FOOすけ)

●なんでゼロにはダルシムがないんだろう。ダルシムの伸びる手で、チェーンコンボができるおもしろかったのに。ここで一句、ダルシムがチェーンコンボできればただのアナカリス、字余り。(浜拓也)

●今回、自分のメインキャラであるアドンを担当しました。かなりキツイ戦いを強いられるキャラですが、やはり対戦は楽しいです。全国のアドン・ユーザー、ガンバリましょう。(太刀川政男)

●ページ数は増加したものの、史上最楽をさせてもらった。最近ネラってるようなイラストも多い禁断の章、おもしろければ何でも掲載するんで、開発者のかたの積極的な参加をお待ちしてます。(大出綾太)

●さわやかりゅうに魅かれて(こんなのはばっか)プレイするも、「ハンター」に浮気して私の言うことを、彼は聞かない。そして、みゆきケンの「前転弱P」→中心→昇龍拳に泣かされるのでした。(中村京子)

●かつて「格闘ゲーム初心者の仲に一発でも食らったら負け」ルールで、ライター陣と「ストII」対戦を行なった。結果、私の「垂直ジャンプ弱パンチのケン」に勝てたのはただひとりであった。(仲みゆき)

85 SPECIAL ROOM

.....257

開発スタッフ Interview258
開発スタッフ・スラング辞典263
連続技研究委員会266
ストリートファイターゼロ超情報局272
メッセージLibrary276
禁断の章286
コマンド・リスト310
楽譜集312
読者プレゼント345
ストリートファイターゼロ Official Story352

STAFF

編集: 施設オペレントスタッフ

(山下章/中山直樹/大出綾太/仲みゆき/中村京子)

制作スタッフ 小石朋仁(技表、連続技担当), 板場利光(CPU戦担当), 日向野友紀, 押田隆太(CPU戦協力), 八巻将之(技表協力), 鹿島五郎, 井上高志, 西部雅子, Hiro, 南地哲司, 小江哲朗(編集協力)

対戦攻略担当 ヨガ・ストライクバッカーズとその仲間たち

加藤・FOOすけ(義文アーケード版ストII全国大会チャンピオン):ガイ担当

浜 拓也(アーケード版ストIIダッシュ全国大会準優勝者):ソドム担当

太刀川政男(アーケード版ストIIダッシュ全国大会チャンピオン):アドン担当

清藤幸治(アーケード版ストII全国大会チャンピオン):情報協力

森 健生: サガット, ゴウキ, ダン担当/古瀬むてき: 春麗, ナッシュ担当/山本和行: リュウ, ケン担当/白方 聖: ローズ, ベガ担当/

永田正月: パーティー担当

デザイン: 鈴木雅彦(Graph House), 梶オリジナル・エージェンシー, ロゴス

写真: JC?

印刷: 奥村印刷株

製本: 堅省堂

協力: 梶カブコン, 梶キヨーワインターナショナル

SPECIAL THANKS: 梶カブコン「ストリートファイターゼロ」開発チーム, 梶カブコン広告宣伝部御一同

制作:マイコンBASICマガジン編集部

マイコンBASICマガジン別冊

ALL ABOUT ストリートファイターゼロ

1995年10月25日発行 定価1,480円(本体1,437円)

© 1995 Printed in JAPAN

スタジオイベントスタッフ・編

発行人 平山哲雄

発行所 梶電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田1-11-15

電話 (03)3445-6111

振替 東京5-51961

*本書の内容を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。落丁・乱丁はお取り替え致します。

The HISTORY of ストリートファイター シリーズ

「すべてはZEROからはじまる」。これは『ストZERO』のキャッチ・コピーだが、対戦格闘ゲームというジャンルをかえりみた場合、「すべてはストIIからはじまつた」——そういう切ってしまっても決して過言ではないだろう。それほどまでに、『ストII』がコンピュータ・ゲーム業界に与えた影響は大きかった。絶妙のゲーム・バランスや、すばら

しい操作性、美しいグラフィックなど、『ストII』がすぐれていた点もいくつもあるが、なによりも評価したいのは、見知らぬ者どうしがこのゲームをつうじてブレイング・コミュニケーションがとれるほど、対戦ツールとしての完成度が高かったということである。ここで今一度、『ストリートファイター』シリーズの歴史を振り返ってみる。

1987年8月 ストリートファイター

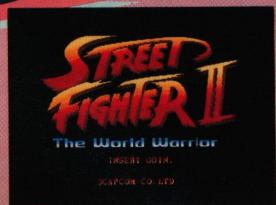


世界最強の格闘家となるため、リュウ（ケン）が世界の強豪を相手に闘う、シリーズの元祖。操作方法は8方向レバー+2ボタンで、ボタンを押す強さによって技の強弱が変化した。のちに発売されたテーブル筐体用は、操作方法が6ボタン式に変更されている。



▲必殺技の威力が大きく、波動拳や昇龍拳がだされば勝負はキマったも同然だった

1991年3月 ストリートファイターII～THE WORLD WARRIOR

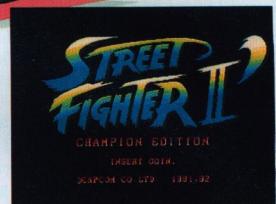


抜群の操作感覚。8人の個性的な格闘家たち、やりこむほどに深まっていく対戦のかけひきなどで一大ブームを巻き起こし、「対戦格闘」というゲーム・ジャンルを確立した記念碑的作品。のちのコンピュータ・ゲームの流れに、多大な影響を与えた。



▲キャラクターのなめらかな動き、技の豊富さに、当時誰もが驚いた

1992年4月 ストリートファイターIIダッシュ～CHAMPION EDITION



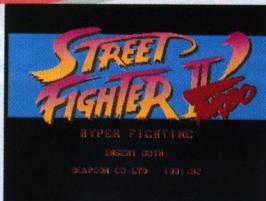
プレイヤーからの要望が多かった同一キャラ対戦。そして前作では対CPU戦のみの登場だった四天王でのプレイが可能になった、バージョン・アップ版。ゲーム・バランスを考慮し、既存の8人のキャラクターも、技の性能などがいくつか変更されている。



▲同キャラ戦の導入で、「愛用キャラが重なったときの悲劇」がなくなった

1992年12月

ストリートファイターII ダッシュターボ ～HYPER FIGHTING～



タイトルどおり、キャラクターの移動スピードやモーションなど、ゲーム全体のスピードが高速化。また、一部のキャラクターに新必殺技が追加されたことに伴い、さらに細かい部分でのバランス調整が行なわれた。上級者のための『ストII』と言えるだろう。



▲空中竜巻旋風脚、気功拳などは、この「ターボ」から。戦略にもかなりの変化がある

1993年9月

スーパーストリートファイターII～THE NEW CHALLENGERS



まったくの新キャラ4人が加わり、オープニング・デモや、VS画面のキャラクター・グラフィックも一新。システム的にも、連続技を決めるときの「コンビネーション・ボーナス(=コンボ)」や、通信による8人トーナメント戦などが新鮮だった。



▲新キャラが目立っていたが、旧キャラも技の効果やグラフィックが一部変わった

1994年3月

スーパーストリートファイターII X～GRAND MASTER CHALLENGE



「スーパーコンボゲージ」の導入で、一撃必殺の「スーパーコンボ」がくりだせるようになる。ゲーム・スピードを3段階から選ぶことができるのも特徴。また、現在カプコンの対戦格闘でおなじみの隠れキャラ「ゴウキ」が初登場し、プレイヤーの話題を呼んだ。



▲一時期の『スパII X』対戦台は、ゴウキと茶色いリュウ(笑)であふれていた

1995年6月

ストリートファイター ザ・ムービー



アメリカ映画「ストリートファイター」のキヤスト(一部カット・追加あり)を実写取り込みした、黒色作品。システムは『スパII X』を踏襲しているが、キャラクター設定は映画をもとにしているため、日本のファンから見ると多少違和感があるかも。



▲映画には登場しなかったアクラ(ゴウキの米国名)や体力回復技の存在が印象的

1995年9月

ストリートファイターZERO



『ストI』と『ストII』の中間にあたる物語、という設定のシリーズ最新作。ゲームに隠された数々の謎「ミステリアスアクト」や、ボタン同時押しだせる「イージースーパーコンボ」などで、従来のファンから初心者まで楽しめる配慮がなされている。



▲アニメ映画のクライマックスを再現した2対1モードが話題を呼んだ

発売日順

ストリートファイターシリーズ 移植版 全力タログ

PCエンジン

3 ストリートファイターIIダッシュ

■NECホームエレクトロニクス ■1993年6月12日
■9,800円 ■20メガ・Huカード



『ストIIダッシュ』の移植版。ドラム缶のボーナス面がないことをのぞけば、ほぼ完全に移植されている。このゲームのために、6ボタンパッドが同時発売された。

X68000

6 ストリートファイターIIダッシュ

■カプコン ■1993年11月26日
■12,800円 ■5'2HD



グラフィックから技まで、『ストIIダッシュ』のすべてを忠実に移植。付属のCPSファイター対応コネクターを使えば、スーパーファミ、MD両方のCPSファイターを使用可能。

PCエンジン

1 ファイティングストリート

■ハドソン ■1988年12月4日
■5,980円 ■CD-ROM²



海外バージョンのタイトルだが、れっきとした『ストI』の移植版。他の機種には移植されていないので、家庭で『ストI』が遊べるのは、PCエンジンだけ。

スーパーファミコン

2 ストリートファイターII

■カプコン ■1992年6月10日
■9,800円 ■16メガ・カートリッジ

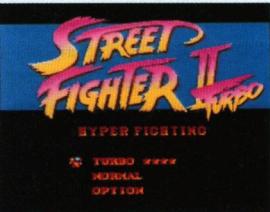


『ストII』移植版の第1号。アーケード版とほとんど変わらない操作感覚、さらに同キャラ対戦やハンディキャップ戦もでき、ユーザーを驚かせた。

スーパーファミコン

4 ストリートファイターIIターボ

■カプコン ■1993年7月10日
■9,980円 ■20メガ・カートリッジ



スーパーファミ版『ストII』のバージョン・アップ版。同キャラ対戦、四天王、新必殺技の使用はもちろん、ゲーム・スピードを5段階から選ぶことが可能。

メガドライブ

5 ストリートファイターIIダッシュプラス

■カプコン ■1993年9月28日
■9,800円 ■24メガ・カートリッジ



基本は『ストIIダッシュ』の移植版だが、新必殺技が使え、ゲーム・スピードが変えられる「エキサイティングモード」などのプラス要素がある。

DOS/V

7 ストリートファイターII

■HI TECH EXPRESSIONS
■3.5'2HD



海外で発売された、『ストII』の移植版。操作が8方向レバー+1(2)ボタンとなっており、操作方法は非常に特殊。必殺技コマンドもかなり変更されている。

スーパーファミコン

8 スーパーストリートファイターII

■カプコン ■1994年6月25日
■10,900円 ■32メガ・カートリッジ



アーケード版の新キャラが使えるうえ、2種類の団体戦、CPUをどのくらいの時間で倒せるかに挑戦するタイム・アタックといったオリジナル・モードで遊べる。

メガドライブ 9 スーパーストリートファイターII

■カプコン ■1994年6月25日
■10,800円 ■40メガ・カートリッジ



スーパーファミコン版と同じく、オリジナル・モードを搭載した移植作だが、メガドライブならではの「ポイントマッチ」「スコアチャレンジ」が用意されている。

X68000 10 スーパーストリートファイターII

■カプコン ■1994年9月30日
■9,800円 ■5'2HD



アーケード版と見分けがつかないほどの完璧な移植版。快適に遊ぶには、CPUクロック数16MHz以上のマシンとハードディスクが必要というのがちょっとイタいか。

FM TOWNS 11 スーパーストリートファイターII

■カプコン ■1994年10月28日
■9,800円 ■CD-ROM



オリジナル・モードのほか、自分の好みのキャラクターを作れる「カラーエディタ機能」、対戦プレイを再現する「トレースバトル」といった新機能が追加されている。

3DO 12 スーパーストリートファイターII X

■カプコン ■1994年11月18日
■8,800円 ■CD-ROM



コンシューマ機唯一の『スパII X』。スーパーコンボやゴウキまで再現されている。3DO用の6ボタン・コントロール・パッド(2,480円)も発売された。

DOS/V 13 スーパーストリートファイターII ターボ

■ゲームテック
■CD-ROM



海外で発売中。一瞬『スパII ターボ』って何?と思ってしまうだろうが、これは米国名で、じつは『スパII X』の移植版。ゲームのデキは、なかなかいい。

14 サターン/プレイステーション 15 ストリートファイターリアルバトル オン フィルム

■カプコン ■1995年8月11日
■5,800円 ■CD-ROM



業務用『ストリートファイター ザ・ムービー』の移植版で、実写取り込みのキャラクターが闘う。ガイル大佐が主人公のストーリー。モードでは、映画の映像も流れる。

ゲームボーイ 16 ストリートファイターII

■カプコン ■1995年8月11日
■4,800円 ■4メガ・カートリッジ



ボタンを押す長さで攻撃の強弱が決まりと、ゲームボーイならではの工夫が見られる1作。ただし容量の関係で、使用できるキャラクターは8人となっている。

17 サターン/プレイステーション/3DO 18 ストリートファイターIIムービー

■カプコン ■1995年11月予定
■6,800円 ■CD-ROM(2枚組)



94年に公開されたアニメ映画の映像を使った、誰にでも楽しめるインターラクティブ・ムービー。従来のシリーズとは、まったくちがった毛色の作品。

20 サターン/プレイステーション 21 ストリートファイターZERO

■カプコン ■1995年冬頃発売予定
■価格未定 ■CD-ROM



早くも移植が決まった『ストリートファイターZERO』。現時点での情報はまさにゼロだが、サターン、プレステならではの新要素が加わるのはまちがいない?

必殺技インストラクション・カード(国内用)

隠しキャラをのぞいた全10キャラの必殺技＆スーパー・コンボのコマンドが明記されている。裏がシールになっているので、筐体に貼れるのだ。

リュウ		春麗		ナッシュ		ケン		ガイ	
必殺技	波動拳	○ ◇	百裂脚	○ ◇	ソニックブーム	○ ◇ ○ ◇	波動拳	○ ◇	武神ズナ落とし
必殺技	昇龍拳	○ ◇	天舞脚	○ ◇ ○ ◇	サマーソルトシェル	○ ◇ ○ ◇	昇龍拳	○ ◇	武神旋風脚
必殺技	電巻旋風脚	○ ◇	旋円蹴	○ ◇	ソニックブレイブ	○ ◇ ○ ◇ x1-3	電巻旋風脚	○ ◇	疾風け
スーパー・コンボ	真空波動拳	△ ○ ○ ○ x1-3	千裂脚	○ ○ ○ ○ x1-3	クロークアラック	○ ○ ○ ○ x1-3	昇龍裂破	△ ○ ○ ○ x1-3	武神剛雷脚
スーパー・コンボ	真龍電龍脚	○ ○ ○ ○ x1-3	鷹山天舞脚	○ ○ ○ ○ x1-3	ホールドアラック	○ ○ ○ ○ x1-3	神龍拳	○	武神八双拳

バーデー		ソトム		アトン		ローズ		サガット	
必殺技	ブルヘッド	○ ◇ ○ ◇ ○ ◇	ジゴスククリエイブ	○ ◇	ジャガーキック	○ ◇	ソウルリフレクト	○ ◇	タイガーショット
必殺技	ブルホーン	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○	フツメバスター	○ ◇	ラシングジャガー	○ ◇	ソウルスパーク	○ ◇	タイガーグラッシュ
必殺技	マーダーラーチェン	○ ◇	ダイキヨバーニング	○ ◇	ジャガトース	○ ◇	ソウルスルーレ	○ ◇	タイガープラウ
スーパー・コンボ	ザ・バーデー	△ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	メイドミヤガ	○ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	ジャガーブレイブ	△ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	オーラカルバース	△ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	タイガーキャノン
スーパー・コンボ	カリバージャ	○ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	テンチュウツ	○ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	カガルマーフィア	○ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	オーラリバース	○ ○ ○ ○ ○ ○ x1-3	タイガーリバード



周辺アイテム集

「ストZERO」が世に登場するにあたり、さまざまなアイテムが、カプコンの手によって制作された。おなじみのものから、入手がむずかしいものまで、ここにまとめて紹介しよう。



入荷告知用ポスター

入荷前のゲーム・センターに貼られたポスター。これを見てワクワクしたつ。

CONTROL

You can block even in the air!

JUMP CROUCH

MOVING GET-UP When blown off, Enter quickly in the air

MID-AIR GUARD

Good for the beginners!

Block the opponent's attack automatically!

(Available number of times is limited.)

Execute Super Combo with simple command!

(LEVEL 1 Super Combo only) Push + B or + D buttons of a same strength simultaneously!

AUTOMATIC MODE

ZERO COUNTER

Quickly enter command while you can counter attack after blocking.

YUJI, KEN, ROSE, CHARLIE, DANNY, SODOM

CHUN-LI, RYUH, GUY, SAGAT

+ OR

Consumes combo energy.

SUPER COMBO

Find out the Super Combo command yourself!!!

Combo energy is charged each time you attack the opponent. 3 levels of combos are available!

Charge the energy and turn the tide!

3 LEVEL

Super Combo is available as long as the energy remains.

RYU	CHUN-LI	CHARLIE	KEN	GUY
SPECIAL MOVE HAZARD FIREBALL	LIGHTNING KICK SPINNING AIR KICK	PUSH PAPRIKAI SONIC BOOM	HAZARD FIREBALL	AIR SUPLEX
DRAGON PUNCH	CHARGE SPINNING AIR KICK	CHARGE SONIC BOOM	DRAGON PUNCH	WHIRLWIND KICK
HURRICANE KICK	KIKOGEN AXE KICK	FLASH KICK	HURRICANE KICK	DASHING CRESCENT
BIRDIE	SODOM	JAGUAR KICK RISING JAGUAR	SODOM	TIGER SHOT
HEADBUTT	JITTE STRIKE POWER SLAM	FANG KICK	SODOM	TIGER KNEE
SLEDGEHAMMER	SPINE GRINDER			TIGER UPPERCUT
CHOKE CHAIN				

必殺技インストラクション・カード(海外用)

海外版は、スーパー・コンボのコマンドが書かれていない。アメリカ人は、隠されたコマンドを自分の手で探すのが大好きなんだとか。



インストラクション・カード

「ストリートファイターZERO」の基板を購入すると、上の1枚と、右の2枚、さらに左ページの2枚を加えた計5種類のインストがついてくる。バーディーのイラストやガイのセリフは必見。



パンフレット

カプコンのCPシステムIIのゲームでは、もはや恒例となった観音開きのパンフレット。



暑中見舞ハガキ

95年の夏にカブコンから送られてきた暑中見舞ハガキのデザインがコレだった。貴重品?



販促用ポスター

ゲームセンターなどでよく見かける、メイン・イラストを使ったポスター。本書のP.345で読者プレゼントしているので、ほしい人は応募すべし。

Illustrations

ストZEROの雑誌広告では、「ZERO's WORLD」と題して、5人のキャラクターの描きおろしイラストとプロフィールを順番に掲載していく、という企画が行なわれた。そのすべてをここに再録しよう。また、5つのページに掲載されているもの以外のスペシャル・カラーイラストも一緒に並べてみた。ユニークなものが多いた。

◆このイラストは、春麗を担当したデザイナーが描いたもの。コメントはP.286を参照



ナッシュ

ナッシュって、ガイル(ストIIシリーズ)の友人のナッシュなの?

アメリカ空軍に所属する前は、大学で生物学を研究していた。また、全米マーシャルアーツ大会の優勝経験者でもある。

少々キザな言い回しもハマってしまうクール・ガイ。あのガイの友人もナッシュという名だが、はたして同一人物なのか?

その点については確かに資料がないが、彼の所属する部隊にはガイ爾という人物はいないようだ。今回の闘いで、何らかの関係が明らかになるのだろうか? それはキミ自身の手で確かめてほしい。



▲サガットが手にしているのが、ダンの父親であるヒビキ ゴウだ



▲自宅でくつろぐナッシュ。麻薬組織にたちむかうファイターにも休息は必要だ

►「ストZERO」色男3人組。祭りでのひとコマ、といったところだろうか



サガット

サガットが「ムエタイの帝王」といわれるゆえんは?

幼いころのケンカがもとで、ほとんど失われてしまった片目の視力。無力な己に対する悲しさが、ムエタイの世界に踏み込む原動力となった。

かくしてサガットは、15歳のデビュー戦からたった数週間でチャンピオンの座につく。他を圧倒する巨体と天性のバネが彼を頂点へと押しあげた。

それは初めてのタイトル防衛戦のことだった。若き天才格闘王に挑んできたのは無名のファイターであった。サガットの弱点を素早く見抜き、死角からしたたかな攻撃を加えてくる。ときおり繰り出される鋭いパンチは正確に「目」をねらう。

かつての恐怖がよみがえたサガットは、

守勢に転じたまま窮地に追い込まれていった。その時すでに、サガットに残されたいたのは、勝利への執念だけであった。

「もう二度と、負けたくはない……!」

眼前に迫る相手とのどめのヒザ蹴り。サガットは目をかばうのをやめ、渾身の一撃を放つ。凄まじい「氣」が拳にまとわり、咆哮をあげて突き刺さる!

かくしてサガットは、片目と引き替えに勝利と「帝王」の称号を得たのだ。

その後、初の惨敗を喫したリュウとの闘いを経て、彼の心を揺さぶる王座へのこだわり。今回の闘いで、サガットは再び「最強」の名を勝ち取れるのだろうか?



▲若き日のサガット。トレードマークの眼帯や胸のキズはまだない

ローズ

ローズのあやつる[ソウルパワー]って何？

[ソウルパワー]は、精神力を物理的な力にかえたパワーである。この能力を格闘術に応用すると、攻撃力を高めることができるので。[気]と称されるものも、このパワーの一種といえる。

なぜそのような[力]を扱えるようになつたのか？ 彼女は多くを語らうとはしない。ある情報によれば、彼女が[師]と呼ぶ人物に数年間[力]の使い方を学んだらしい。

ローズは、[ソウルパワー]の持つ、ある種の不可抗力性を自覚していた。この力に魅入られてしまった人間は、はたしてそれ

を制御することができるだろうか？

[ソウルパワー]の可能性は無限である。それゆえに使い方を誤ると大きな災いを招くことになる。この事態が、今までに起きた一種といっていた。

[邪悪な氣]の存在を感じた時、ローズは自分に譲られた、重大な使命に気づいた。“誤ったパワーの使い手を封じ、災いを未然にくいとめる……。それができるのは、この私しかいない！”

ローズの新たな運命がここに始まろうとしていた。

▶普段はイタリア・ジエノバの街で、[占い師]を生業とする。カードさばきの腕は芸術的だ



ガイ

ガイの使う[武神流忍術]ってどんなもの？

「武神流忍術」……その源流は約550年前（西暦1440年頃）までさかのぼるといわれる。

一对多数を前提とした超実戦型格闘術であり、戦国時代においては大戦の裏部隊を席捲し、全国規模で暗躍していた、と文献には伝えられている。しかし、明治以降

の近代・現代に至り、世は忍術を必要としなくなる。かつての実戦忍術の威光を失った「武神流」。忍術とは程遠い「演舞」に形を変え、伝統芸能のごとく細々と伝えられてゆく有様となつた。だが、この現状を憂い、眞の「武神流」復活を願う男が現れる。それが第38代目正統繼承者ゼクウ（是空）……ガイの師である。

ゼクウと出会う前のガイは、刃のような眼光とむき出しの敵意をみなぎらせた黒の少年だった。多くの人々がガイにかかわることを避けながら、ゼクウだけは、彼の瞳のなかに秘められた格闘家の素質と、無限の可能性を見抜いていた。「こいつなら……武神流をよみがえらせることができる！」

かくしてゼクウは、「武神流」の未来をひとりの若者に託すのであった。

……そして数年が過ぎ、ゼクウのもと修行を続いているガイは、第39代目として「武神流」の名を預かることになる。もはやガイにとって、それはほかならぬ自分自身の野望であった。「真・武神流」完成の日はいつか？

その答えは、休まぬ闘いの中にある！

ダン

[ナゾの男]……その正体は？

彼の名はダン（火引 弾：ヒビキ ダン）。

現在は香港に住んでいる。

かつて若きムエタイチャンピオンのサガットに挑み、その片目を奪いながらも惜しくも破れた格闘家がいた。それがダンの父親ゴウ（火引 強：ヒビキ ゴウ）である。サガットとの闘いの後、間もなくゴウは息絶えてしまった。

幼いダンは、父を死に追いやったサガットを憎む。

復讐のため格闘術を学ぶべく日本に渡り、師ゴウケンのもとで修行を続けるが、憎悪が生み出す心の乱れと焦りを指摘され、破門となる。

その後、ダンは香港に戻り、我流ながら実戦レベルに技を鍛え上げてゆく。そして報復のチャンスを待っていたダンのもとに、『サガットが倒された!!』というウワサが流れてきた。話によれば、見知らぬ東洋人が、一撃のものにねじ伏せたという。

いったいそいつは何者なのか？

そんなヤツにジャマされてなるものか……。

ダンは急いでタイランドへと飛び、サガットの行方を追う。



▲ガイの渡米直後、姿をくらましたゼクウ。ガイにすべてを託し一線を退いたのか、それでも……



▲コミカルに描かれたヒール軍団。バーディーってこんなのがっかし

▲鍛えた拳が唸りをあげる日は近い！

ALL ABOUT

ミステリアスファクト

最近のカプコンのゲームとしては、非常に隠された要素が多くいた『ストZERO』。それらの要素は「ミステリアスファクト」と名づけられ、大きな話題を呼んだ。ときには

「モリガンやゼクウが使える」などというデマも飛び交つたが、ここに掲載したのが、正真正銘、プログラム上に隠されたミステリアスファクトの数々だ。参考にされたし。

1 ベガ、ゴウキ、ダンをプレイヤーが使う……

ボスキャラのベガ、隠しキャラのゴウキとダンを使用するためのコマンドがコレだ。

注意するのはダン。スタート・ボタンから一瞬でも指を離したり、入力ミスや時間切れでもアウトだ。ベガとゴウキはレバー入力をミスしても、カーソルを「?」から外したあと再入力すれば問題ない。

なお、ベガとゴウキはルーレット中にまれに出現するので、狙ってボタンを押せれば、コマンド入力なしで使用可能だ。一度は狙ってみる？



▲1P側は左下、2P側は右下の「?」にカーソルを移動して、コマンドを入力する

カーソルを「?」に合わせたあと、スタート・ボタンを押しながら以下のコマンドを入力する

1P側 ↓↓←←↓←← + 弱(P) & 強(P)同時押し

2P側 ↓↓→→↓→→ + 弱(P) & 強(P)同時押し

(色ちがいにするときは(P)を(K)に替える)

カーソルを「?」に合わせたあと、スタート・ボタンを押しながら以下のコマンドを入力する

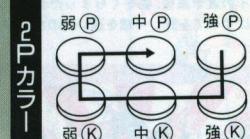
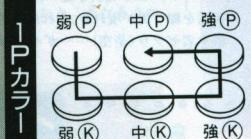
1P側 ↓↓↓←← + 弱(P) & 強(P)同時押し

2P側 ↓↓↓→→ + 弱(P) & 強(P)同時押し

(色ちがいにするときは(P)を(K)に替える)

①コイン投後、スタート・ボタンを押しっぱなしにしてキャラクター・セレクト画面にいく

②スタート・ボタンを押したまま、カーソルを「?」に合わせたあと、以下の順にボタンを押す（最初のボタンから最後のボタンまで1秒以内に入力する必要あり）



2 256分の1の確率で見られるもの……

勝ちポーズがどういう条件で選択されるかは、キャラによってまちまちだが（各キャラのページを参照）、なかには256分の1という低確率でしか出現しない「隠し勝ちポーズ」もある。それが右の二つだ。とくに、ダンはパーフェクト勝ちも条件のひとつなので、見るには実力も必要。しかし、色物キャラにだけ用意されているのは偶然か？



▲「ダノ」
にさわやかに抜けた笑顔と、さわやかにケイレンする腕。このポーズは……



▲十手を回す勝利ポーズを失敗してしまった。オロオロするソードがお茶目

3 対CPU戦でゴウキ、ダンと闘う・・・・・

右のコマンドを入力する (or条件を満たす)と、CPUがあやつるゴウキ、ダンと闘うことができる。ただし、同キャラ戦 (例: ゴウキ vs CPUゴウキ) はできない。また、ゴウキは1人目または8人目に出現させることができるが、どちらも強さは変わらないぞ。

なお、ダンを呼びだすのに重要なセリフ・セレクト機能だが、レバーの方向は自分のキャラの向きに影響される (右向き時に→+①で選ばれたセリフは、左向き時は←+①になる) ので、自分の向きが影響しない「↑ or ↓ + ① or ③」でセリフを選ぶのが無難だ。

ゴウキ 8人目	①1Pなら1P色、2Pなら2P色でゲームをはじめる ②ノーフィニッシュで、最終ボスに到達するまでに、スーパー・コンボ・フィニッシュを10回以上キメる。すると、8人目でゴウキが乱入してくれる
ゴウキ 人目	キャラクターおよびモードの選択を終了後、0.3秒以内に スタート・ボタン+中P+中Kを押す (キャラ選択画面に「Z」の光が走るまで押しつづけること)
ダン	対CPU戦で、セリフ・セレクト機能を使って、同じ勝ちセリフを5回連続で表示させる ●セリフ・セレクト機能 敵をKOしてから勝ちセリフができるまでの間に、レバー(↑↓←→のいずれか)とボタン(下記のパターンのどれか一つ)の組み合わせを1回入力することで、16種類の勝ちセリフの中から好きなものを選ぶことができる ・ボタンの組み合わせ ① 弱P+中P+強P ② 弱P+中P+弱K ③ 弱K+中K+強K ④ 強P+中K+強K

4 2人協力プレイを楽しむ(リュウ&ケンvsベガ・モード)

篠原涼子with t.komuro「恋しさとせつなさと心強さ」とBGMに、CPUベガと2人同時プレイ (1Pリュウ、2Pケン) で闘える。いうなればアニメ映画『ストリートファイターII ザ・ムービー』での最後の闘いの再現モードだ。

リュウとケンはひとつの体力ゲージを共用し、お互いの攻撃もベガにしか当たらないぞ。この闘いに勝利すると、最後にダメージを与えた側の勝ちセリフがでて、通常の対2P戦にもどる。



▲入力に成功すると、リュウとケンが闘おうとしていたところにベガが乱入してくれる

1P	①2コイン投入後、1P、2Pともにスタート・ボタンを押しつぱなしにしてキャラクター・セレクト画面に入る ②スタート・ボタンを離さずに、1Pはリュウ、2Pはケンにカーソルを合わせて、以下のコマンドをそれぞれ入力する (同時に入力する必要はない) レバーを↑に2回入れてから、スタート・ボタンを離して、レバーを↑へ2回入りし、最後に弱Pを押す
2P	レバーを↑に2回入れてから、スタート・ボタンを離して、レバーを↑へ2回入りし、最後に強Pを押す



「ベガの足にしがみつくりゅう。
「ゲンツ、今だつ!!」
「童拳旋風脚!!」 よろめくベガに、さらりにリュウの昇龍拳がさく裂!! 2対1の変則バトル。キミはアニメ映画さながらの闘いを再現することができるか?」



怪現象の部屋

東京・五反田に本部を持つ「毎日ムリせず楽ししようの会（略して、MMR）」は、日本全土を襲う大地震の予言が記された「ゴボウナス大予言」の調査を行なったところ、スーパーコンボでKOすると怪光物体が出現することを発見。さらに、その直前に「何か」が起こることも判明した。その調査結果を報告しよう。

*この物語は事実をもとにしたフィクションです

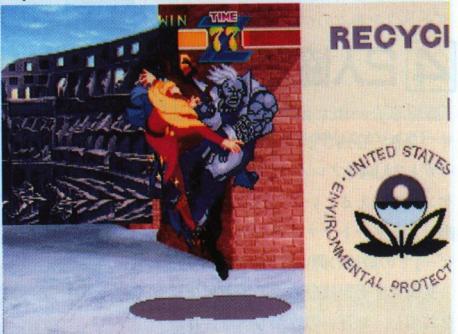
↓ビーチバレー燃え燃え



▲浜辺で赤毛の男がビーチバレーをしていると、謎の男がいきなり乱入して、「私はビーチバレーを極めし者。うぬらの（以下略）」と言ふなり、減殺豪Aクリック（仮）で赤毛の男を一蹴した

サブリミナル……!?

▼イタリアで行なわれた格闘試合の中継放送に、リサイクル運動に関するメッセージが挿入されていることが判明した。カプコンだけに「エコロジーってか？ ギヤヒヤヒヤ！」



精別公開

海外での『ストZERO』

怪現象の部屋の下半分をかりて、『ストZERO』の海外バージョンを紹介する。『ストZERO』のUSAバージョンのタイトルは『ストリートファイターA LPHA (アルファ)』。日本国内版とのちがいは、キャラの名前が一部変わっていること（ナッシュ→チャーリー、ベガ→バイソン、ゴウキ→アクマ）、リュウ&ケンvsベガ・モードのBGMがベガ・ステージの曲になってしまってこと、などだ。なお、『ストZERO』には、アジア諸国向けに作られたバージョンもあるのだが、そちらのタイトルは『ストZERO』のまま。日本の情報が早く流れれるアジアでは、タイトルを変えずに発売したほうが効果的なんだそうだ。



▲「DESIGN」が似ている「A LPHA」のタイトルロゴ

▲いろいろな場所の文字
が中国語になっているぞ

s1

ALL CHARACTER'S
PERFECT DATA

本章の見かた

基本技

●攻撃値……技を相手に当てるときに、どれだけのダメージを与えるかを表す基本数値。単位はドット。この値にさまざまな修正が加わり、実際に与えるダメージ量が決定される（→P.147）。特別な書式例は、以下のとおり（「+」と「,」の使いかたは全項目共通）。

・3+3……攻撃値3の攻撃を2回連続でくりだす（2段攻撃）。なお、実際に相手に与えるダメージ量は、この数値にコンボ修正その他を加えたものとなる。

・3, 4……技を当てるタイミングによって、攻撃値が3の場合と4の場合があるということ。（例）技を根元で当てるときは前者、先端で当てるときは後者の攻撃値

●得点……その技を相手にヒットさせたときに入る得点（つねに一定）。

●ビヨリ値……技をヒットさせることに、この値が相手に加算されていき、蓄積量が一定まで達すると、相手キャラは気絶する（→P.146）。

●ゲージ増加量……その技を使うことによって、スペシャルコンボゲージが増加する量。「空」は空振りしたとき、「防」はガードされたとき、「当」はヒットさせたときの数値。

●ヒット効果……その技を地上の相手にヒットさせたときに、どのような効果があるかを表す。基本技のヒット効果は、「のけぞり」「転倒」のいずれか。

この章では、『ストZERO』に登場する全13キャラのすべての技を、ビジュアル面とデータ面の両方から徹底的に解析している。下のガイドを参考にしながら、活用してほしい。

●技名

- 必殺技……その技を必殺技でキャンセルできるかどうか。
- 基本技……その技を基本技でキャンセル（=ZEROコンボ）できるかどうか。
- 連打……その技が連打キャンセル（→P.142）できるかどうか。

●ガード方向……その技を、立ちガード、しゃがみガード、空中ガードそれぞれで防げるかどうか。なお、もともと技が当たらない（例：しゃがんでいれば当たらない）場合でも「○」と表記している。

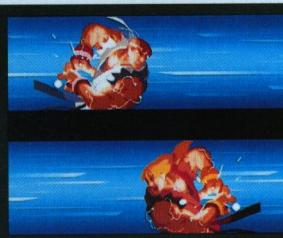
※キャンセルとガード方向の欄に関する注意……攻撃値の欄が「3, 4」という書式で書かれても、ヒットさせるタイミングにかかわらず性質が変化しない場合は、「○, ○」ではなく「○」と表記している。

●タイム・チャート……その技の動きを、60分の1秒を単位とする時間の流れから分析してみたもの。「一マール」のゲーム・スピードで、技を空振りさせたときのデータをもとに作成されている。

技のできわ（=スキ時間）

攻撃判定の出現している時間
（赤い部分）

フォロースルー（=行動不能時間）
0/60秒 20 40 60



必殺技

●解説

昇龍拳 SHORYUKEN

コマンドを振り上げつつ、地面に蹴って宙へ舞い上がる。食らった相手は、上へ吹き飛ばされるよう感じて浮き上がりでダクスする。コマンド完成直後から、上へしきって攻撃判定が消える少し前まで完全無敵。攻撃時は、地上にコシを残しているとき、宙へ舞い上がるとき、完全無敵切れだから攻撃判定が引えまとまる。の3段階で変化し、地上で構えているときの攻撃感がもともと高い。



●技名

→ ↓ × + ⓧ

●コマンド……⑧はパンチボタン、Ⓐはキックボタンの略号。



	弱	中	強
攻撃値	30,21,2	31,21,2	32,21,2
得点	1500,500,100	2000,500,100	2000,500,100
ビヨリ値	8,4,4	10,5,5	12,6,6

ゲージ充電量	1/2
属性	火属性
威力	威力MAX
ヒット効果	ダウン



●ガード方向……

基本技の欄と同じ

●知られざる当たり判定の世界……技のモーションの「コマ」をピックアップして、攻撃判定を赤い線で、食らい判定を青い線で示している。

●タイム・チャート……基本技のタイム・チャートと内容は同じ。無敵時間などの表記が加えられている。

攻撃判定の出現している時間（赤い部分）

技のぎわい（スキ時間）

無敵時間（青い部分）

弱

3 18 14 5
15.

フォロースルー（行動不能時間）

着地

▲地面へ倒れず
▲空中へ吹き飛
▲全身を炎に包
▲地面へ倒れ
に立てる
に倒れる
効果つき
て立ち上がる



同じ体質を誇りに
斯たなるうう者か...

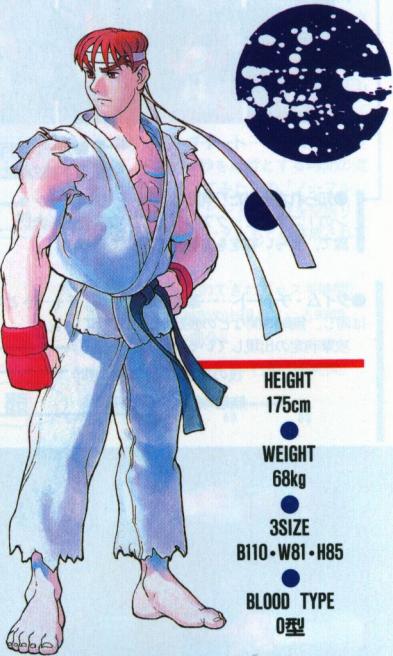
リュウ

RYU(隆)



いまは亡き師匠・ゴウケン（豪拳）のもとで修行を重ねた結果、体内の気を操る「気功法」に開眼。やがて、必殺技「波動拳」を会得し、ムエタイの帝王・サガットを倒すほどに成長した。

それから数か月後、リュウは謎のパワーを操る格闘家のウワサを聞かされる。その真偽を自分の手で確かめるため、彼は再び旅にでた――。



HEIGHT
175cm
WEIGHT
68kg
3SIZE
B110・W81・H85
BLOOD TYPE
O型

PLAY BACK—リュウ

オレより強いヤツに会いにいく!!



ストリートファイター

シリーズ全作品をとおしての主人公。シリーズ第1弾である「ストリートファイター」の頃から、波動拳、昇龍拳、竜巻旋風脚を会得していた。

その後、シリーズの展開に合わせて、空中竜巻旋風脚、鎖骨割り、真空波動拳などをマスターする。

飛び道具や無敵必殺技を持っているおかげで、攻守のバランスは抜群。使い勝手もよいため、いまでも愛用しているプレイヤーは多い。

from開発スタッフ

『ZERO』のリュウは、今までのストリートファイター・シリーズのものと比べ、連続技、キャンセル技ともにかかりやすく、随分と使い勝手のいいキャラクターに仕上がっていると思います。真空竜巻旋風脚は、まさに真空の吸い込みを見せ、真空波動拳の破壊力もシリーズ中最強を誇っています。これまでリュウを使っていなかった人も、一度『ZERO』のリュウを使ってみてください。きっと、連続技、キャンセル技のおもしろさがわかるはずです。

関西の某都市。早朝ということで、奥を新聞配達員が横切る。コンビニの窓にはアニメ映画の宣伝ポスターが貼ってあるぞ（ロゴだけがうが）。

リュウ



THE ART OF RYU

*挑発は→以外+スタートボタンがスタートボーズの1枚目。
→要素+スタートボタンがスタートボーズの2枚目と同じ。



弱パンチ

ジャブ JAB



攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	○
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		

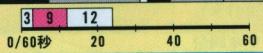


中パンチ

アッパー UPPER



攻撃値	14, 8	必殺技	○
得点	300, 200	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		

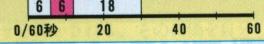


強パンチ

正拳突き SEIKENZUKI



攻撃値	19	必殺技	○
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		



立ち

しゃがみ

ジャンプ

ジャブ JAB



攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	1	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち × しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		



ジャブ JAB



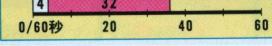
攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



ジャブ JAB



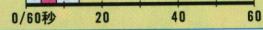
攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



ストレート STRAIGHT



攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



ストレート STRAIGHT



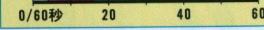
攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



ストレート STRAIGHT



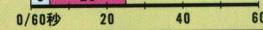
攻撃値	19, 17	必殺技	○, ×
得点	500, 400	基本技	×
ビヨリ値	8, 6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち × しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		



ストレート STRAIGHT



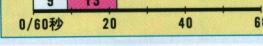
攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



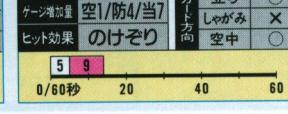
ストレート STRAIGHT



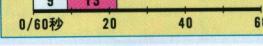
攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	1	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



ストレート STRAIGHT



攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	1	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		

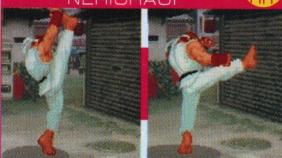


弱キック

ロー・キック
LOW KICK

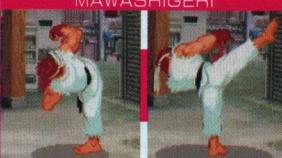
攻撃値	8	キャッセル	必殺技 ○
得点	200	基本技 ○	
ビヨリ値	3	連打 ×	
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X
0/60秒	20	40	60

中キック

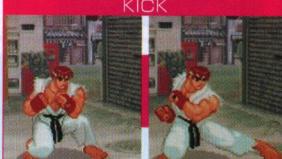
ねりぢやぎ
NERICHAGI

攻撃値	15+8	キャッセル	必殺技 ○+×
得点	400+200	基本技 ×	
ビヨリ値	4+2	連打 ×	
ゲージ増加量	空1/防2/当3+2	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X
0/60秒	5	16	10
20	40	60	

強キック

回し蹴り
MAWASHIGERI

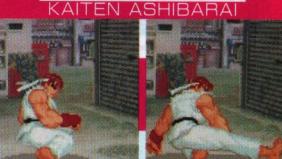
攻撃値	20, 18	キャッセル	必殺技 ○, ×
得点	500, 400	基本技 ×	
ビヨリ値	8, 4	連打 ×	
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X
0/60秒	4	13	7
20	40	60	

キック
KICK

攻撃値	8	キャッセル	必殺技 ○
得点	200	基本技 ○	
ビヨリ値	3	連打 ○	
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち X
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X
0/60秒	4	4	6
20	40	60	

くるぶし蹴り
KURUBUSHI KICK

攻撃値	14	キャッセル	必殺技 ○
得点	300	基本技 ○	
ビヨリ値	1	連打 ×	
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち X
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X
0/60秒	4	6	8
20	40	60	

回転足払い
KAITEN ASHIBARAI

攻撃値	17	キャッセル	必殺技 ○
得点	400	基本技 ×	
ビヨリ値	8	連打 ×	
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち X
ヒット効果	転倒	しゃがみ ○	空中 X
0/60秒	4	6	24
20	40	60	



垂直 ジャンプ	前蹴り MAEGERI
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
0/60秒	4
32	60



垂直 ジャンプ	前蹴り MAEGERI
攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
0/60秒	4
6	60



垂直 ジャンプ	旋風脚 SENPUKYAKU
攻撃値	18
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
0/60秒	12
8	60



斜め ジャンプ	ひざ蹴り HIZAGERI
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
0/60秒	7
32	60



斜め ジャンプ	跳び足刀 TOBISOKUTO
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
0/60秒	7
16	60



斜め ジャンプ	跳び足刀 TOBISOKUTO
攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
0/60秒	6
7	60

波動拳

HADOKEN

↓ ↘ → + P



合わせた両手の間に気を集中し、前方へ突きだして気弾を飛ばす。気弾を発射した瞬間にかぎり攻撃値が高く、発射後はわずかに低くなる(表内の数値は、それぞれ発射の瞬間と発射後のもの)。

弱中強のちがいは、気弾の攻撃値と速度、および気弾を発射後の本体の硬直時間。弱よりも強のほうが気弾の攻撃値が高く、弾速も速くなるかわりに、本体の硬直時間(=スキ)も少し長くなる。

知られざる当たり判定の世界

14/60秒後
(4コマ目)

力	立ち	○
レバーモード	しゃがみ	×
方向	空中	×

弱

中

強



ファイサー波動拳

強・波動拳を発射の瞬間に当てた場合

発射後に当てた場合

強の波動拳にかぎり、発射した瞬間は気弾の色が赤く、攻撃値が高いほか、食らった相手を燃やすことができる。つまり、『スーパーストリートファイターII』や『同X』でリュウが使用できる、「ファイサー波動拳」の原型ともいえる能力が隠されているのだ。

ただし、気弾が赤く光っているのはこの一瞬だけで、その後は通常どおりの色へもどる。当然、ヒット効果ものけぞりにもどってしまうぞ。



▲強の波動拳にかぎり、発射した瞬間(攻撃値が高い状態)は赤く光っている



▲この「赤い波動拳」を食らった相手は、燃え上がりて吹き飛び、ダウンする

▲通常の色にもどったあとは攻撃値が少し低下し、食らった相手を燃やす能力もなくなってしまう

鎖骨割り
SAKOTSUWARI

2 HIT

→ + 中 P



一瞬だけ身構えたあと、前方へ踏み込みつつコブシを振り下ろす。振り下ろすときに攻撃判定が2回出現し、どちらもしやがみガード不可となっている。

攻撃値	8+17
得点	200+400
ピヨリ値	6+2
ゲージ増量	空1/腕2+/当3+2
ヒット効果	のけぞり
カットオフ	16
レバーモード	12
方向	16
空中	

0/60秒 20 40 60

旋風脚
SENPUKYAKU

→ + 中 K



体を左にひねりながら前方へ跳ね上がり、降下するときに、左から右へ蹴りを振り回す。空中攻撃があつらいだけが、しゃがみガードでも防御されてしまう。

攻撃値	14
得点	300
ピヨリ値	6
ゲージ増量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
カットオフ	19
レバーモード	4
方向	5
空中	5

0/60秒 20 40 60

昇龍拳

SHORYUKEN

→ ↓ ↶ + P

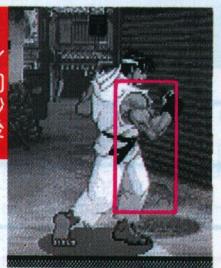
(オーバー試合決定判定)

いざか
吉

リュウ

コブシを振り上げつつ、地面を蹴って宙へ舞い上がる。食らった相手は、上に吹き飛ばされるような感じで浮き上がってダウンする。コマンド完成直後から、上昇しきって攻撃判定が消える少し前まで完全無敵。攻撃値は、地上でコブシを構えているとき、宙へ舞い上がったとき、完全無敵が切れてから攻撃判定が消えるまで、の3段階で変化し、地上で構えているときの攻撃値がもっとも多い。

知られざる当たり判定の世界

3 / 60 秒後
(2コマ目)

ガ
立ち
ト
しゃがみ
空中
(上空で)

	弱	中	強
攻撃値	30, 21, 2	31, 21, 2	32, 21, 2
得点	1500, 500, 100	2000, 500, 100	2000, 500, 100
ビヨリ値	8, 4, 4	10, 5, 5	12, 6, 6
ゲージ増加量	空7/防8+1/当9		
最大ヒット回数 最大ケツリ回数	1/2		
ヒット効果	ダウン		

弱

中

強

昇龍拳の無敵時間
II イコール
空中ガード不可の時間

昇龍拳の無敵状態は上昇途中で切れるのだが、そのあとでは空中ガード可能になり、攻撃値も最低になってしまう。ただし、その状態になるのはかなり上のほうなので、あまり気にしなくてもいいだろう。

▲中・昇龍拳の場合は、この高さで無敵が切れる。本当に頂点ストレスだ。
までの間は、空中ガードも可能に

背負い投げ
SEOINAGE相手の近くで
←or→+中or強P

攻撃値	25
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

巴投げ
TOMOENAGE相手の近くで
←or→+中or強K

攻撃値	25
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

捕らえた相手を背中にかかえ、速くへはうり投げる。コマンドを入力するときのレバー方向(←or→)で、相手を投げる方向(左or右)を指定可能。なお、通常の地上投げを受け付ける「投げ間合い」の広さは、全キャラ共通となっている。

相手のソデをつかみ、後方に倒れ込むようにして相手を投げ捨てる。コマンド入力時のレバー方向で、投げる方向を指定可能。地面に倒れ込んで投げるため、②での投げより行動可能になるまでの時間がかかる(硬面時間が少し長い)。

竜巻旋風脚

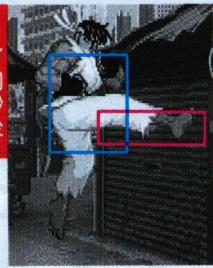
TATSUMAKISENPUKYAKU

(空中でも使用可能)

跳ね上がるときに体を左にひねって勢いをつけ、その反動を利用して、右回転しながら片足を振り回し前方へ進んでいく。回転数は、弱中強でそれぞれ1, 2, 3回転で、規定数回転したあとは地面へ降り立つ。食らった相手はダウンする(連続ヒットではない)。

攻撃判定は、蹴り足が右と左を向いたときだけ出現する。つまり、その中间(足を手前か奥に向いているとき)には攻撃能力がない。

知られざる当たり判定の世界

4コマ目
11/60秒後

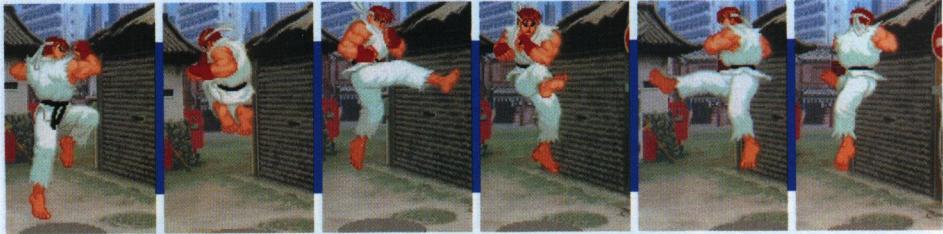
立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>
空中	<input type="radio"/>

	弱	中	強
攻撃値	20(空中15)	23(空中16)	26(空中17)
得点	500(空中400)	1000(空中400)	1000(空中400)
ビヨリ値	8(空中6)	10(空中8)	12(空中10)
ゲージ増加量	空5/防5/当6(空中も同じ)		
最大ヒット回数	1/2(空中1/1)	1/3(空中1/2)	1/4(空中1/3)
最大ケズリ回数			
ヒット効果	ダウン(空中も同じ)		

弱

中

強



空中竜巻旋風脚

空中でだす竜巻旋風脚は、前方へ直進していく通常版とちがい、ジャンプの軌道に竜巻の“浮力”を加えた感じの曲線軌道をえかく。浮力は、前方or垂直ジャンプの場合は前方斜め上へ、後方ジャンプなら後方斜め上へかかる。また、攻撃値などの数値面は低くなるが、蹴りの速度は空中のほうが速い。

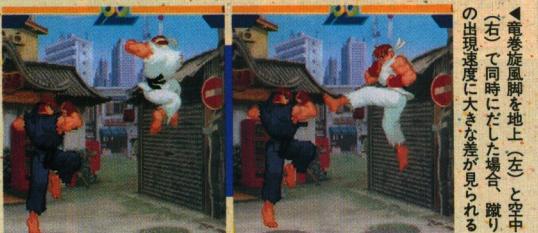
弱

中

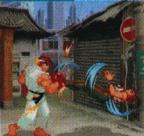
強



▲浮力がかかるため、通常のジャンプよりも遠くまで飛んでいく



▲竜巻旋風脚を地上へ(左)と空中へ(右)で同時にだした場合、蹴りの出現速度に大きな差が見られる

ZEROカウンター
ZERO COUNTER地上で攻撃をガード中に
→ ← ↓ + P

動作は強・昇龍拳だが、無敵時間は攻撃判定の出现直後までで、ケズリ能力もない。空中ガードは完全に不可。

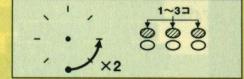
攻撃値	22, 20, 2	X
得点	500	X
ビヨリ値	8, 6, 6	X
ゲージ増加量	0	
ヒット効果	ダウン	



真空波動拳

SHINKU HADOKEN

↓ ↘ → ↓ ↗ → + P × 1~3同時
(オートガード時: 弱 P + 弱 K 同時)



大きな気弾を発射する。波動拳のように「発射した瞬間は攻撃値が高い」という特徴はないが、気弾は空中ガード不可で、空中の相手に対しても最大で3ヒットする。弾はなつ直前まで完全無敵。

相手の気弾とぶつかり合った場合、ヒット数の多いほうが打ち勝って進むが、そのぶん気弾のヒット数は減少してしまう。

LEVELごとのちがい

簡単に言えば、LV1なら3発、LV2なら4発、LV3なら5発ぶんの気弾がひとまとめになって飛んでいく(ただし空中の相手には3発まで当たったら、残りはスリ抜ける)。

ちなみに、相手の飛び道具とぶつかり合った場合、攻撃力の高い1発目から数値を減らしていく。つまり、LEVEL3なら、気弾が1発ぶつかっただけで、42ポイントも攻撃値が低下してしまうことになるのだ。

ガード方向	立ち	しゃがみ	空中
X	○	○	X

LV1

5

5

44

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

弾発射

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LV2

5

5

44

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

弾発射

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LV3

5

5

44

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

5

弾発射

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲手から光をはなち



▲前へふりかざして



▲波動拳より密度の高い気弾を発射する

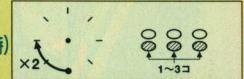


▲LV3なら、食らった相手を最後に燃やす

真空竜巻旋風脚

SHINKU TATSUMAKISENPUKYAKU

↓ ↘ ← ↓ ↗ ← + K × 1~3同時
(オートガード時: 中 P + 中 K 同時 or 強 P + 強 K 同時)



周囲に衝撃波を発しつつ、その場で高速回転する竜巻旋風脚。食らった相手はこちらへ引き込まれ、最後に吹き飛ばされたあと、地面を転がっていく(ダッシュはしない)。無敵時間は、下を参照。

相手が空中の場合は、攻撃が届くかぎり連続ヒットする(相手が吹き飛んでダランするため、攻撃範囲外へ離れてしまう)。

ガード方向	立ち	しゃがみ	空中
X	○	○	X

LV1

17

17

24

17

8

着地

17

17

着地

17

17

17

17

17

17

17

17

17

着地

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LV2

20

17

48

20

7

着地

20

20

着地

20

20

20

20

20

20

20

20

20

着地

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LV3

25

17

74

25

6

着地

25

25

着地

25

25

25

25

25

25

25

25

25

着地

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲肩の周辺に光が集まり



▲その場で高速の旋風脚



▲食らった相手を引き込み



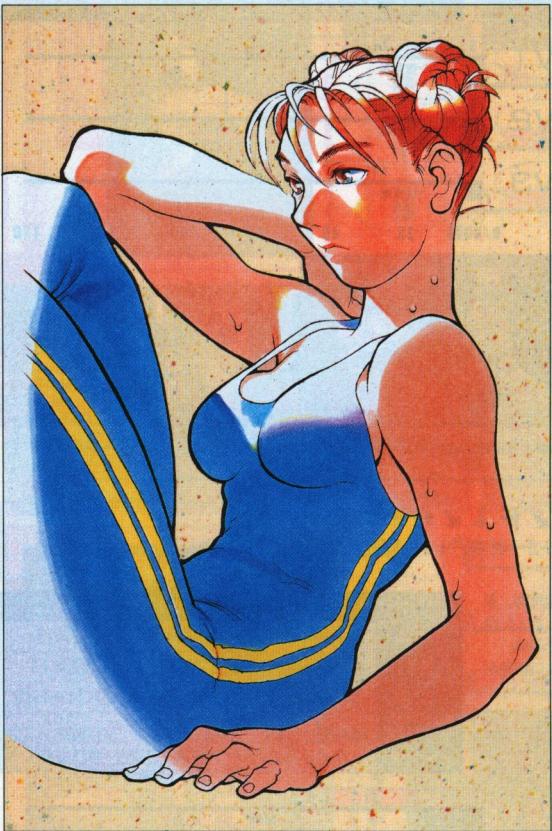
▲はげしくかき回したあと



▲最後には吹き飛ばす

春麗

CHUN-LI



さまざまな犯罪捜査に孤軍奮闘していた父親が、突如として消息を断ってしまう。遅々として進まない警察の捜索にシビレを切らした春麗は、自ら刑事となり、父の行方を探していた。

それからしばらくして、父親が巨大な麻薬組織を追っていたという事実が浮かび上がる。春麗は危険を承知で、その麻薬組織の捜査を開始した。



PLAY BACK—春麗

18才で判事とはコレいかに？



スーパーストリートファイターII X

女性らしさと力強さを兼ね備えた服装、そして極太の脚が、多くのプレイヤーに衝撃を与えた。

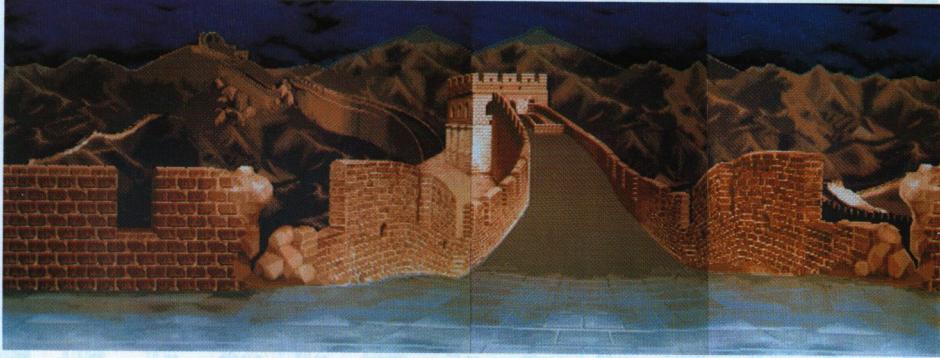
基本的な戦いからは、すばやさを活かしたヒット＆アウェイに集約されるが、新作が登場するたびに大幅な技の追加・変更があるため、使い手も対応に苦労したことだろう。

「スパII X」では、前進しながらスパーーコンボが使えた（歩き千裂脚）ため、かなり脅威的存在となった。

from 開発スタッフ

春麗はほとんど、「スパII X」のままなので、苦労はありませんでした。必殺技も最初、気功拳こそなかったものの、あとは「スパII X」と同じでした。しかし、いつの間にかスピニングバードキックがなくなってしまい、気がついてみると春麗最弱説が……そういうわけで気功拳が復活し、じゃがみ防御不可技として旋円蹴が追加となったのです。ちなみに、旋円蹴はのちにスピニングバードキックへと発展していくことに……。

万里の長城。背景から察すると夜中のようだが、月や星は雲に隠れているのか、まったく見ることができない。



THE ART OF CHUN-LI

*挑発は勝利①と同じ。勝利①はパーフェクト勝ち専用。

スタート

立ち(通常)

立ち(正面)

しゃがみ(通常)

しゃがみ(正面)

前進

後退

ジャンプ(踏み込み)

ジャンプ(上昇/垂直)

ジャンプ(上昇/斜め)

ジャンプ(落下)

ガード(立ち)

ガード(しゃがみ)

ガード(空中)

のけぞり(上段)

のけぞり(下段)

のけぞり(しゃがみ)

ダウン(足払い)

ダウン(吹き飛び)

ダウン(転倒)

起き上がり

ダウン回避技

気絶

勝利①

勝利②

勝利③

勝利④

時間切れ負け＆ドロー

立ち

弱パンチ

平掌打 HEISHODA

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	○
キヤンセル	基本技 連打

24 6 / 0/60秒 20 40 60

中パンチ

発勁 HAKKEI

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	○
キヤンセル	基本技 連打

3 10 6 / 0/60秒 20 40 60

強パンチ

顎狙突拳 GAKUSOTOTSUKEN

攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

6 6 9 / 0/60秒 20 40 60

しゃがみ

毒蛇突

DOKUJATOTSU

攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	○
キヤンセル	基本技 連打

3 4 8 / 0/60秒 20 40 60

猛蛇突

MOJATOTSU

攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	○
キヤンセル	基本技 連打

4 4 8 / 0/60秒 20 40 60

猛蛇突

MOJATOTSU

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

8 6 18 / 0/60秒 20 40 60

ジャンプ

垂直ジャンプ

落掌打 RAKUSHODA

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

7 16 / 0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

鶴嘴拳 KAKUSHIKEN

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

7 12 / 0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

KAKUSHIKEN

攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

7 8 / 0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

落掌打 RAKUSHODA

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

7 16 / 0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

鶴嘴拳 KAKUSHIKEN

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

7 12 / 0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

KAKUSHIKEN

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり ガード方向 空中

必殺技	×
キヤンセル	基本技 連打

7 8 / 0/60秒 20 40 60

立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱キック

中キック

強キック

中段蹴 CHUDANSHU

上段蹴 JODANSHU

天空脚 TENKUKYAKU

攻撃値	13	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
5 5 10	0/60秒	20	40 60

攻撃値	16	必殺技	○
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
6 4 17	0/60秒	20	40 60

攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
8 8 16	0/60秒	20	40 60

前掃腿 ZENSOTAI

低蹴打 TEISHUDA

元伝暗殺蹴 GENDENANSATSUSHU

攻撃値	10	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
4 4 8	0/60秒	20	40 60

攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
6 5 10	0/60秒	20	40 60

攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	転倒, のけぞり	しゃがみ	○
8 6 20	0/60秒	20	40 60



攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
7 10	0/60秒	20	40 60

攻撃値	16+12	必殺技	×
得点	400+300	基本技	×
ビヨリ値	6+3	連打	×
ゲージ増加量	空1/防2+1/当3+2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
4 10	0/60秒	20	40 60

攻撃値	16	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
6 8	0/60秒	20	40 60

攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
7 32	0/60秒	20	40 60

攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
7 12	0/60秒	20	40 60

攻撃値	15+10	必殺技	×
得点	400+200	基本技	×
ビヨリ値	3+3	連打	×
ゲージ増加量	空1/腕4+1/当3+2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
5 32	0/60秒	20	40 60

氣功拳

KIKOKEN

←タメ→+P

両手をあわせて振り上げたのち、前方へ突きだして半透明の気泡をはなつ。リュウの波動拳と同じく、発射した瞬間だけは気泡の攻撃値が高くなっている（相

手が燃える、といった性能の変化はない）。

ほかの飛び道具系必殺技に比べて、気泡を発射するまでの動作はやや遅いが、発射後のスキは少ない。

	弱	中	強
攻撃値	16, 14	17, 15	18, 16
得点	400, 300	400, 400	400, 400
ビヨリ値	8, 8	10, 10	12, 12
ゲージ増加量	空4/防5/当6		
最大ヒット回数/ 最大ケツリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



鶴脚落

KAKUKYAKURAKU

1800

→+強K



宙へ舞い上がったのちうしろ向きになり、突きだしたヒザで降下攻撃をしかける。本来は目の前の相手を跳び越えつつ背後から攻撃する技のため、「背中蹴り」とも呼ばれる。

攻撃値	10	キヤッセル	必殺技 X
得点	200	基本技	
ビヨリ値	8	連打	X
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	吹き飛び	しゃがみ ○	空中 ○
			着地
0/60秒	36	0/60秒	14
	20		40
			60

鷹爪脚

YOSOKYAKU

ジャンプ中に
↓+中K

踏みつけ攻撃。攻撃が当たったあとなら空中で別の技をだせる。連続で踏むことも可能（最大3ヒット）。

攻撃値	普通：ジャンプ時11, 詰めジャンプ時13	必殺技	X
得点	300, 300	基本技	
ビヨリ値	2, 2	連打	X
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	ダウン	しゃがみ ○	空中 ○
0/60秒	4 16	0/60秒	20 40 60

虎襲倒

KOSYUTO

相手の近くで
←or→+中or強P

相手の首に腕を引っかけ、そのまま地面に倒す。コマンド入力時のレバーフィールドへ、相手を投げられる。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ問合	20ドット

龍星落

RYUSEIRAKU

お互い空中で
↑以外+中or強P

相手の首に腕をかけて投げる。レバーフィールドへ要素なら左、↓なら右、↑なら前方へ投げられる。

攻撃値	空中26/着地24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	3
攻撃回数	1
投げ問合	高士16ドット、距離24ドット

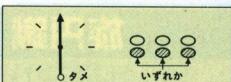
ZEROカウンター

ZERO COUNTER

攻撃をガード中に
←→↓+K

足払いいで相手をダウントさせる。動作はしゃがみ中キックと同じだが、必殺技キヤッセルはできず、足払いであなりながら立ちガードで防御可能となっている。

攻撃値	17	キヤッセル	必殺技 X
得点	400	基本技	
ビヨリ値	8	連打	X
ゲージ増加量	(防具による増加のみ)	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	ダウント	しゃがみ ○	空中 X
0/60秒	24	0/60秒	6 9
	30		20 40 60



宙に跳ね上がり、回転しながら蹴りを連発する。跳ね上がった直後（写真1枚目の状態、ヒザに攻撃判定があり、攻撃値も一番高い）まで完全無敵。食らった相手は上に吹き飛びダランするが、「最大ヒット回数」の数値までなら、吹き飛んでいる相手に空中で連続ヒットする（たとえば強なら、攻撃5発中3発までヒットし、残り2発は空振りる）。3発目（写真4枚目）以降の攻撃は、空中がード可能

挑発

スタートボタン

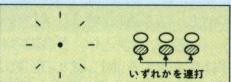


挑発ポーズで唯一、攻撃判定がつい
ている（左手の部分）。1ラウンドに1回
という使用制限あり。基本技をキャ
セルしてだせるが、ケズリ能力はない。

攻撃値	2	キツツセル	必殺技 × 基本技 × 連打 ×
得点	100		
ピヨリ値	0		
ゲーン増加量	空〇/防3/当6	ガード方向	立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		
11	18	4	
0/60秒	20	40	60

百裂脚

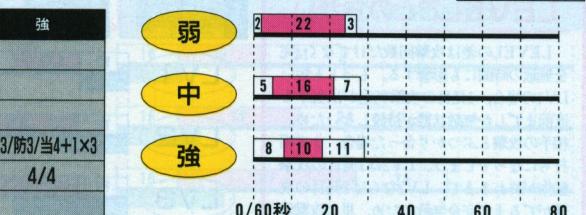
HYAKURETSUKYAKU



残像を発するほどのすばやい蹴り連打。蹴りをくりだす方向は弱中強共通で、斜め上→斜め下→前方→下のくり返し。ただし、蹴りをくりだす速度は弱より中

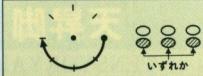
強のほうが上。連打速度が遅いか、あるいは連打を止めると、その後に技を中断する。なお、タイムチャートは1ループ(4登)で止めた場合のものだ。

	弱	中	強
攻撃値	1発につき10		
得点	1発につき200		
ビヨリ値	1発につき1		
ゲージ増加量	空3/防3/当4+1	空3/防3/当4+1×2	空3/防3/当4+1×3
最大ヒット数/ 最大ケガ(回数)	2/2	3/3	4/4
ヒット効果	のけぞり		



旋円蹴

SENEŃSYU



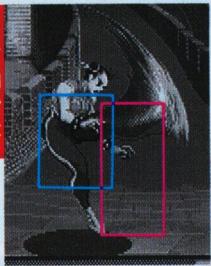
いざれか

小さく跳ねて逆立ちしたあと、ふたたび跳ね上がり、開脚状態からカカトを振り下ろす。逆立ちする直前までは完全無敵で、そのあと、動作が終わるまで足には食らい判定がない（部分無敵）。

弱中強で動作は同じだが、弱だとその場で攻撃するのに対し、強は大きく前進しつつ攻撃する。なお、動作中は空中判定（空に浮いている）になっているため、攻撃を食らうと宙に吹き飛ぶ。

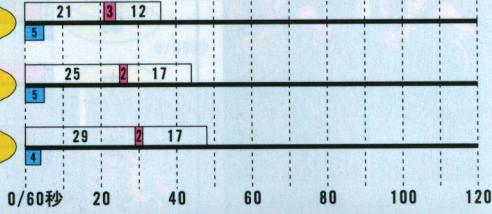
知られざる当たり判定の世界

21 / 60 秒後



立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

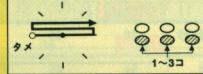
	弱	中	強
攻撃値	15	16	17
得点		400	
ビヨリ値	5	8	10
ゲージ増加量	空4/防5/当6		
最大ヒット回数/ 最大ケツリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



千裂脚

SENRETSUKYAKU

←タメ→←→+K×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



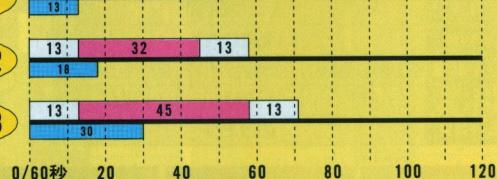
前方へ踏み込みつつ回し蹴りをくりだし、トドメに百裂脚を1セット（4発）たたき込む。百裂脚の4発目（最後の一撃）を食らった相手はダウンする。回し蹴りの回数はLEVELごとにちがい。（LV1は1回、LV2は2回、LV3なら3回）。そのぶん踏み込み距離も変化する。なお、空中の相手に対して連続ヒットは望めない。

LEVELごとのちがい

LEVELの差は攻撃回数だけでなく、完全無敵の時間にも影響する。もっとも短いLV1の場合、1発目の攻撃判定が出現する直前までしか無敵状態が持続しないため、相手の攻撃とぶつかり合った場合、まず相打ちになってしまう。LV2は1発目の攻撃動作が終わるまで、LV3ならば2発目の攻撃まで完全無敵のため、単に攻撃値だけでなく、実用面での性能も上がるのだ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	18+8×4	18+16+8×4	25+20×2+12×4
得点	400+200×4	400×2+200×4	1000+500×2+300×4
ビヨリ値	0×2+1×3	0×3+1×3	0×4+1×3
最大ヒット回数/ 最大ケツリ回数	5/5	6/6	7/7
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)		



0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲画面に光気が集中し

▲突進しつつ回し蹴り（残像に注目）

▲1~3回、踏み込み蹴りをくりだし

▲百裂脚4発で相手を蹴り倒す

霸山天昇脚

HAZANTENSYOKYAKU

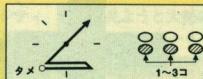
回転数を増加し、はるか上空まで舞い上がる天昇脚。食らった相手は小さく跳ね飛ばされてダウンするが、表内の「最大ヒット」

LEVELごとのちがい

ヒット数の差は下表のとおり。無敵時間に関しては、LV1は発目（ヒザの部分）の攻撃判定がでた直後まで、LV2と3は2発目の回し蹴りができるまで、となっている。つまり、LV1のみ無敵時間が短い。

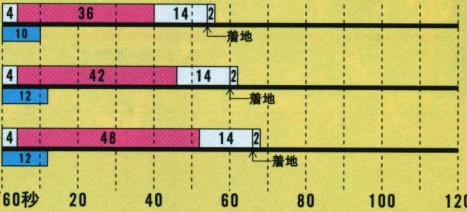
余談だが、天昇脚と霸山天昇脚は宙に跳ね上がる前に、少し前方へ移動する。そのため、真上の相手を攻撃しようすると、その後方へスリ抜けてしまうぞ。

↓タメ↓↑+K×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)



回数の数値までならば、吹き飛んだ相手に連続ヒットする。攻撃判定の出現回数-2発=最大ヒット回数と考えればいいだろう。

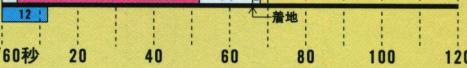
LV1



LV2



LV3



0/60秒 20 40 60 80 100 120

ガード方向	立ち	○
しゃがみ	△	×
空中	×	×



▲コブシが光り

▲強化版の天昇脚へ

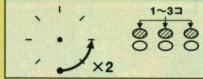
▲画面の上まで昇る

氣功掌

KIKOSYO

掌底に気を集中したのち、前方へ振りかざして、巨大な気の力場を放射する。放射した瞬間の攻撃判定は見た目よりも狭く小さいが、時間がたつに連れてどんどん広がっていき、消滅直前にはかなりの広範囲に攻撃が届く。上のLEVELほど放射時間は長くなるため、それが最終的な攻撃範囲も広くなる。

↓↘→↓↘→+P×1~3同時
(オートガード時:強P+強K同時)



LEVELごとのちがい

上のLEVELほど、長くなる放射時間に比例して、ヒット回数が多くなる。ヒット数のもっとも多いLV3だと、攻撃途中から前方に衝撃波まで発生し、より遠くへ攻撃が届くようになる。無敵時間もLV3ごとに増加。LV3ならば前方に衝撃波が発生するまで無敵状態が持続してくれる。

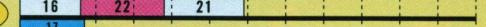


▲LV3のみ、攻撃範囲がどんどん広がっていく途中で、前方に衝撃波でも発生する

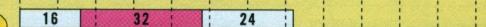
LEVEL1 LEVEL2 LEVEL3

攻撃値	15+14+13+8×2	16+15+13+8×4	25+20+15+10×7
得点	400+300×2+200×2	400×2+300+200×4	1000+500+400+200×7
ビヨリ値	0×2+1×3	0×4+1×3	0×7+1×3
最大ヒット回数/ 最大ケガ回数	5/5 (空中連続ヒットあり)	7/7 (空中連続ヒットあり)	10/10 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果			のけぞり(最後のみダウン)

LV1



LV2



LV3



0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲両手に力を集中し

▲前方へ振りかざして

▲巨大な気のカタマリを発生

▲限界まで気の放射をつけ

▲やがて光は消滅していく

ナッシュ

NASH



PLAY BACK—ナッシュ

海外バージョンでの名前はチャーリー

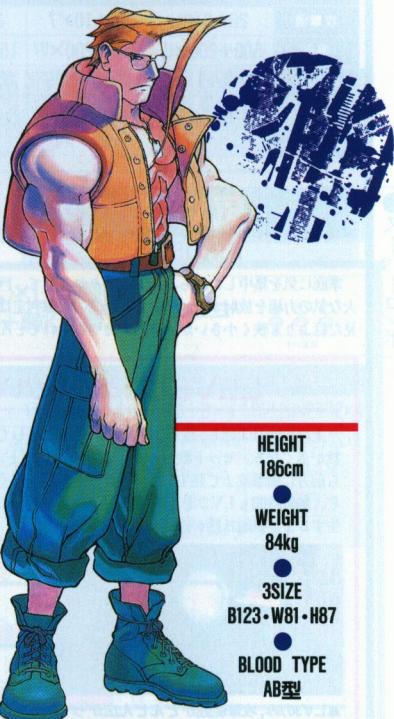


ストリートファイターALPHA

『ストII』ファンなら、ナッシュといえば、ベガのサイコパワーによって殺されたガイルの友人を連想することだろう。

しかし、『ストZERO』のナッシュと『ストII』のナッシュが同一人物であるかは、“ミステリアスファクト”として明確にされていない。

アメリカ空軍に所属していること、使う技が酷似していることから、その可能性は高そうだが……。



HEIGHT
186cm

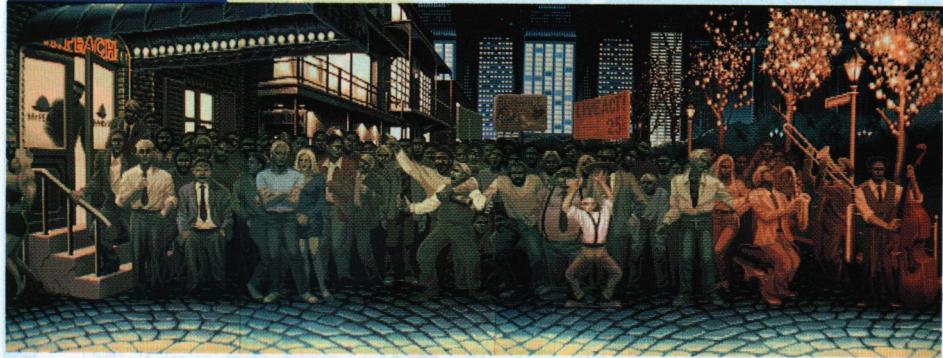
WEIGHT
84kg

3SIZE
B123・W81・H87

BLOOD TYPE
AB型

from開発スタッフ

ナッシュは基本的にガイルと同じ技で構成されているキャラクターです。新しく追加されたソニックブレイクは、本当は発売までしか撃てなかつたのですが、4発撃たせたいという理由で、足からもソニックを撃てる男になってしまいました。必殺技は少ないですが、多彩な連続技で華麗な闇いをしてください。



THE ART OF NASH

※挑発は→以外+スタートボタンが勝利①、→要素+スタートボタンが勝利②と同じ。



立ち

弱パンチ

ジャブ
JAB

攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	3		立ち
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	×

3 4 4
0/60秒 20 40 60

中パンチ

アッパー
UPPER

攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	6		立ち
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	×

4 8 14
0/60秒 20 40 60

強パンチ

ストレート
STRAIGHT

攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	8		立ち
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	×

6 8 16
0/60秒 20 40 60

しゃがみ

ジャブ
JAB

攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	3		立ち
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	×

3 4 4
0/60秒 20 40 60ストレート
STRAIGHT

攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	6		立ち
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	×

6 6 10
0/60秒 20 40 60リフトアッパー
LIFT UPPER

攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	8		立ち
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	×

4 6 26
0/60秒 20 40 60

ジャンプ

ストレート
STRAIGHT

攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	3		立ち
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	○

3 32
0/60秒 20 40 60ジャンプチョップ
JUMP CHOP

攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	6		立ち
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	○

9 12
0/60秒 20 40 60ジャンプチョップ
JUMP CHOP

攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	8		立ち
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	○

6 8
0/60秒 20 40 60斜めストレート
STRAIGHT

攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	3		立ち
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	○

3 32
0/60秒 20 40 60斜めジャンプチョップ
JUMP CHOP

攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	6		立ち
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	○

9 16
0/60秒 20 40 60斜めジャンプチョップ
JUMP CHOP

攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	キャンセル	基本技 連打
ピヨリ値	8		立ち
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	しゃがみ
ヒット効果	のけぞり	空中	○

6 8
0/60秒 20 40 60

弱キック

ローキック
LOW KICK

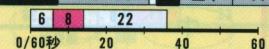
攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり



中キック

ハイキック
HIGH KICK

攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり



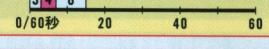
強キック

アンチ・エアキック
ANTI AIR KICK

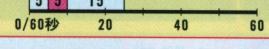
攻撃値	19
得点	500
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

キック
KICK

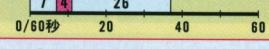
攻撃値	8
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

ミドルレンジキック
MIDDLE RANGE KICK

攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

ミドルレンジキック
MIDDLE RANGE KICK

攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	転倒



垂直

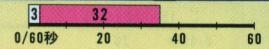
斜め



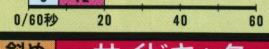
垂直 ジャンプ	ハイキック HIGH KICK
攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり



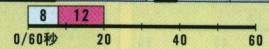
斜め ジャンプ	ニーキック KNEE KICK
攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

垂直
ジャンプサイドキック
SIDE KICK

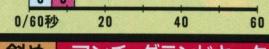
垂直 ジャンプ	サイドキック SIDE KICK
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり



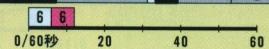
斜め ジャンプ	サイドキック SIDE KICK
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

垂直
ジャンプアンチ・グランドキック
ANTI GROUND KICK

垂直 ジャンプ	アンチ・グランドキック ANTI GROUND KICK
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり



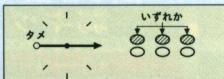
斜め ジャンプ	アンチ・グランドキック ANTI GROUND KICK
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり



ソニックブーム

SONIC BOOM

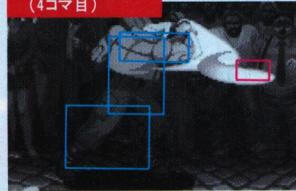
←タメ→+P



右腕をすばやく横に振るい、前方へ回転しながら飛行する光の刃をはなつ。コマンド完成から発射までの動作時間は、全キャラ中でも屈指の短さをはこぶが、ソニックブームの攻撃値はつねに一定で、発射の瞬間だけ攻撃値が高い、といった変化はない。

発射にかかる時間は弱中強どれでも同じだが、発射後の硬直時間は中だけがわずかに短く、弱と強が同じ時間、となっている。

知られざる当たり判定の世界

13/60秒後
(4コマ目)

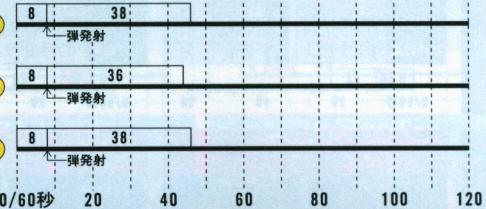
立ち	○
しゃがみ	○
上	○
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	14	15	16
得点	300	400	400
ピヨリ値		1	
ゲージ増加量	空4/防8/当12	空4/防9/当14	空4/防10/当16
ヒット効果		1/1	
		のけぞり	

弱

中

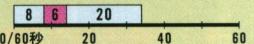
強

スピニングバックナックル
SPINNING BACK KNUCKLE

→+強P



攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ピヨリ値	10	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	のけぞり		

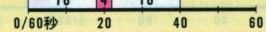
ジャンピングソバット
JUMPING SOBAT

←or→+中K

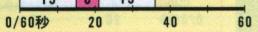


体を逆時計周りにひねりつつ前方へ跳ね、横蹴りをふるう。空中攻撃あつかいのため、しゃがみガード不可のかわりに空中ガード可能。攻撃動作は遅め。

攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ピヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		



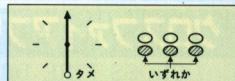
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ピヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	のけぞり		



サマーソルトシェル

SOMERSAULT SHELL

↓タメ↑+K



うしろを向いて、まず左足、つづけて右足を振り上げて、大きく宙返りする。弱と中は攻撃判定ができるまで、強は攻撃判定出現の60分の1秒前まで完全無敵。攻撃判定がでた瞬間の攻撃値がもっとも高く、このときのみ空中ガード不可。なお、強くかぎり、右足を振り上げたとき（写真の4枚目）に攻撃判定が再出現するが、空中連続ヒット能力はないため、2ヒットするのは地上の相手にかぎる。

知
ら
れ
ざ
る
当
た
り
判
定
の
世
界(4/
3コマ目)
60
秒後

	弱	中	強
攻撃値	26, 22, 14	27, 22, 13, 12, 8	(26, 22)+(13, 12, 8)
得点	1000, 500, 300	1500, 500, 300, 300, 200	(1000, 500)+(300, 300, 200)
ビヨリ値	8	10	6+6
ゲージ増加量	空7/防10/当13	空7/防10/当13	空7/防10+3/当13+4
最大ヒート回数/ 最大ケイズ回数	1/1	1/1	2/2
ヒット効果	ダウン	ダウン	のけぞり+ダウン



ドラゴンスープレックス DRAGON SUPREX

相手の近くで
←or→+中or強P

相手の背後にすばやく回り込み、両腕で腰を抱えて持ち上げたのち、後頭部から地面へ落とす。投げる方向はレバーの入力方向に準じている。つまり、→なら右へ、←なら左へ相手を投げる。

攻撃値	24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ問合せ	20ドット

ニーガトリング KNEE GATLING

相手の近くで
←or→+中or強K

相手の腹にヒザ蹴りを連発でたたき込んだあと、最後に蹴り飛ばす。つかんだあと、レバーを回しボタンを連打することで攻撃回数を少し増やせるほか、相手が同じ入力をすればほどく（攻撃回数を減らす）のを抑えることができる。

攻撃値	先につづき2 (最後のみ18) 後につづき100 (最後のみ500)
得点	
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	3~6
投げ問合せ	20ドット

フライングバスター・ドロップ FLYING BUSTER DROP

お互い空中で
↑以外+中or強P

自分も相手もジャンプ中で、接近状態のときのみ使える、空中専用の投げ技。つかんだ相手を肩にかかえて地面に落下、着地の衝撃でダメージを与える。投げ判定が上方向にあるため、自分より下にいる相手を投げることはできない。

攻撃値	24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ問合せ	高さ出→2ドット 距離空ドット

クロスファイアブリッツ

CROSS FIRE BRITZ

←タメ→←→+K×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)

タメ	1~3コ
攻撃値	19+15+14×2
得点	500+400+300×2
ビヨリ値	0
最大ヒット回数/ 最大アタリ回数	4/4 (空中連續ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり (最後のみダウン)
LEVEL1	19+15+14×2+16
LEVEL2	500+400+300×2+400
LEVEL3	6/6 (空中連續ヒットあり)

前進しながら、多彩な蹴り技を4発連続でくりだす(LV2や3の場合は、パンチ系の技も追加される)。1発1発の技のポーズは基本技と同じに見えるが、1発目のハイキックが蹴り上げではなくうしろ回し蹴りになっていたりと、攻撃動作は少し変化している。

余談だが、コマンドは←タメ→←→+RでもOKだ。

LEVELごとのちがい

4発目をのぞけば、攻撃動作は全LEVEL共通。攻撃回数のちがいしかない。

変化するのは、最後の一撃のヒット効果。LV1は普通にダウンし、LV2は吹き飛んだあと地面を転がって立ち上がる(ダウントしない)。LV3だと上に吹き飛んでダウントする。無敵時間は、LV1は1発目の攻撃ができるまで、LV2は2発目、LV3なら3発目の攻撃ができるまで、となっている。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向

LV1

12 41 15

13

LV2

12 48 20

21

LV3

12 58 22

37

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲コブシが光り ▲まずは上段への回し蹴り ▲つづけてうしろ回し蹴り ▲低空のソバットへつなぎ ▲最後は1発目と同じ技



▲身構えたのち上段回し蹴り ▲うしろ回し蹴り→ソバットへ ▲ここまではLV1と同じだが ▲4発目で別の技へ切り替わり



▲さらに体をひねって裏拳へ移行する ▲LV2だとここまで。LV3の場合は ▲最後に左アッパーをたたき込む

ZEROカウンター ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に
←→↓+P

相手の攻撃を受け流したあと、体を回転させて裏拳で反撃する。特殊技のスピニング・ツクナックルと動作はほとんど同じだが、性能はまったく別モノ。

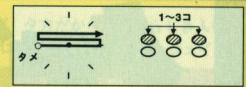
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増量	(防衛による増加のみ)	ガード方向	○
ヒット効果	ダウン	しゃがみ	○
LEVEL1	26	立	×
LEVEL2	32	しゃがみ	○
LEVEL3	6	空中	×
	12		
0/60秒	20	40	60



ソニックブレイク

SONIC BREAK

←タメ→←→+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)
(P連打で攻撃回数が増加)

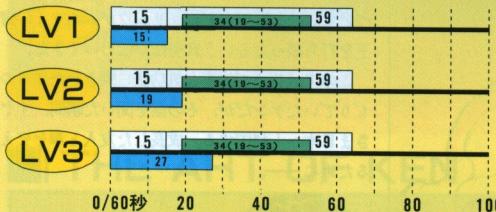


コマンド入力後、Pを連打することで最大4発のソニックブーム(弾速は強ソニックと同じ)を発射できる。連打といつても、タイミング・チャート内の緑色の時間帯(=追加入力を受け付けている)でPを押せばいい程度。発射タイミングをズラすこともできる。それぞれの弾は、発射した瞬間(0.1秒前後)のみ空中ガード不可。

無敵時間は、LV1だと1発目を発射する直前までだが、LV2なら発射直後まで。LV3ならばさらに長い時間、無敵状態が持続するぞ。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	1発につき26	1発につき21	1発につき27
得点	1発につき1000	1発につき500	1発につき1500
ビヨリ値	1発につき1		

ガ	立ち	○
ド	しゃがみ	○
方	空中	✗(無効化)



▲右手が光り

▲まず右フックから1発目

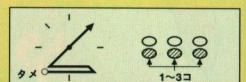
▲左アッパーから2発目

▲1回転して真拳で3発目

▲4発目は足から発射

サマーソルトジャスティス SOMERSAULT JUSTICE

↙タメ↙↙+K×1~3同時
(オートガード時:強P+強K同時)



前方へ移動しながら、地をはうようなサマーソルトで宙に舞い上がるサマーソルトと連続してくりだす(LV3にかぎり、地をはうサマーソルトを2回くりかえしたあと、3回転目で舞い上がる)。

コマンドの最後のKは、上方方向だったらどこでもいい。つまり、↙タメ↙↙+Kやタメ↓↙←でも受け付けてくれる。

LEVELごとのちがい

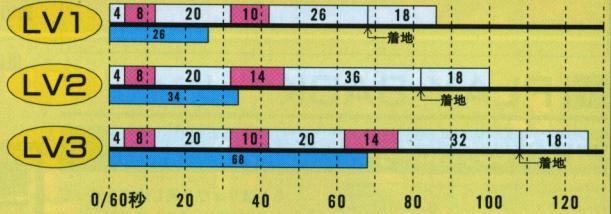
最初の回転はどうのLEVELでも同じ(前方へ移動するのみ)だが、最後の舞い上がる高さは、LV1のみ低く(弱サマーソルトシェルよりも低い)、LV2と3は極端に高い。(強サマーソルトシェルよりも高い位置まで舞い上がる)。

無敵時間は、LV1は1回転の途中(写真の2枚目)まで、LV2は1回転し終わるまで、LV3なら2回転するまで持続する。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	15+12+6+13+6×2	20+12+6+18+8×2	20+15×2+20+15+10+20+10×2
得点	400+300+200 +300+200×2	500+300+200 +400+200×2 +200+500+200×2	500+600×2+300+400+400+200+500+200×2
ビヨリ値	0×3+1×3	0×3+1×3	0×6+1×3

ガ	立ち	○
ド	しゃがみ	○
方	空中	✗

ヒット効果



▲光が集中し

▲地をはうように1回転

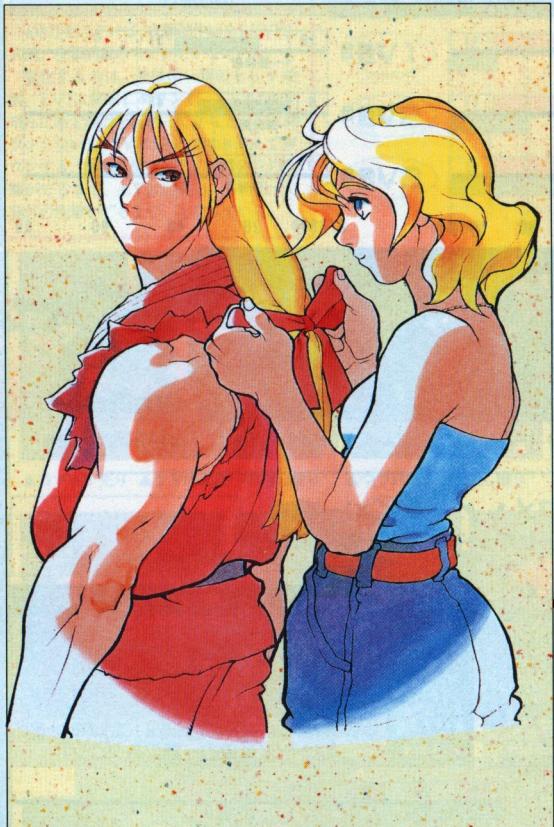
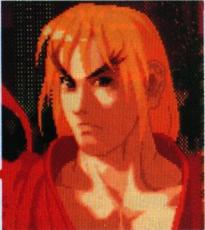
▲LV3なら、このあと

▲もう1回転えたのち

▲トドメにさらに1回転

ケン

KEN(拳)



PLAY BACK—ケン

コブシの先に何を見るのか……!?



スーパーストリートファイターII

もとはリュウと同じ性能を持っていたケンだが、「ストIIダッシュ」で同キャラ戦が可能になり、リュウとの差別化が図られるようになった。

そのコンセプトとなつたのが、「ストI」時代から定着していた「リュウは地味、ケンは派手」というイメージ。女性ファンを意識したバストップのグラフィックや、昇龍拳を叩きまくるCPUケンが、それを証明しているだろう。

ライバルのリュウと別れ、アメリカで修行をつけていたケンのもとに、リュウがガムエタイの帝王を打ち破ったという武勇伝が伝わってきた。

このアメリカで体術と気功法に磨きをかけるつもりでいたケンだが、その話を聞いた瞬間、すぐさま日本へと帰国する。成長した友人と拳を交えるために——。



HEIGHT

175cm

WEIGHT

72kg

SIZE

B110・W82・H86

BLOOD TYPE

B型

from開発スタッフ

「行くぜっ、昇龍裂破!!」と、一緒に叫んだプレイヤーのかたがたも結構いらっしゃるのではないかでしょうか。「ZERO」のケンは、燃え燃え血野郎です。さらに、足クセの悪さもピカイチ。前転などまであり、戦法にさまざまなバリエーションをつけられるのが、「ZERO」のケンならではというところです。神龍拳というスーパー・コンボも加わり、昇龍拳のケンというイメージも、固まってきたように思います。

■ STAGE アメリカ東部

ナッシュと同じくメトロシティだが、夕方だからか観客らしき人はいない。中央で踊っている黒人ダンサーは若かりしころのディージェイか!?



基本技 (ハサチ)

ケン

THE ART OF KEN

*挑発は→以外+スタートボタンが勝利①、→要素+スタートボタンがスタートボーズの2枚目と同じ。



立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱パンチ

中パンチ

強パンチ

ジャブ
JABアッパー
UPPER正拳突き
SEIKENZUKI

立ち

弱キック

ロー・キック LOW KICK

攻撃値 8
得点 200
ピヨリ値 3
ゲージ増加量 空0/防1/当2
ヒット効果 のけぞり

必殺技 ○	キャラセル
基本技 ○	連打 ×
立ち ○	しゃがみ ○
ガード方向 空中 X	ヒット効果 のけぞり

6	6	10	
0/60秒	20	40	60

中キック

鎌払い蹴り KAMABARAIGERI 2 HIT

攻撃値 14+8
得点 300+200
ピヨリ値 4+2
ゲージ増加量 空1/防1/当2
ヒット効果 のけぞり

必殺技 ○+X	キャラセル
基本技 X	連打 ×
立ち ○	しゃがみ ○
ガード方向 空中 X	ヒット効果 のけぞり

6	9	20	
0/60秒	20	40	60

強キック

一文字蹴り ICHIMONJIGERI

攻撃値 14
得点 300
ピヨリ値 8
ゲージ増加量 空1/防4/当7
ヒット効果 のけぞり

必殺技 X	キャラセル
基本技 X	連打 ×
立ち ○	しゃがみ ○
ガード方向 空中 X	ヒット効果 のけぞり

8	4	24	
0/60秒	20	40	60

しゃがみ

キック

KICK

攻撃値 8
得点 200
ピヨリ値 3
ゲージ増加量 空0/防1/当2
ヒット効果 のけぞり

必殺技 ○	キャラセル
基本技 ○	連打 ○
立ち X	しゃがみ ○
ガード方向 空中 X	ヒット効果 のけぞり

4	4	6	
0/60秒	20	40	60

くるぶしキック

KURUBUSHI KICK

攻撃値 14
得点 300
ピヨリ値 6
ゲージ増加量 空1/防3/当5
ヒット効果 のけぞり

必殺技 ○	キャラセル
基本技 ○	連打 X
立ち X	しゃがみ ○
ガード方向 空中 X	ヒット効果 のけぞり

4	6	8	
0/60秒	20	40	60

回転足払い

KAITEN ASHIBARAI

攻撃値 17
得点 400
ピヨリ値 8
ゲージ増加量 空1/防4/当7
ヒット効果 転倒

必殺技 ○	キャラセル
基本技 X	連打 X
立ち X	しゃがみ ○
ガード方向 空中 X	ヒット効果 転倒

4	6	24	
0/60秒	20	40	60

ジャンプ

垂直ジャンプ

前蹴り MAEGERI

攻撃値 14
得点 300
ピヨリ値 3
ゲージ増加量 空0/防1/当2
ヒット効果 のけぞり

必殺技 X	キャラセル
基本技 X	連打 X
立ち ○	しゃがみ X
ガード方向 空中 ○	ヒット効果 のけぞり

4	32		
0/60秒	20	40	60

垂直ジャンプ

前蹴り MAEGERI

攻撃値 15
得点 400
ピヨリ値 6
ゲージ増加量 空1/防3/当5
ヒット効果 のけぞり

必殺技 X	キャラセル
基本技 X	連打 X
立ち ○	しゃがみ X
ガード方向 空中 ○	ヒット効果 のけぞり

4	6		
0/60秒	20	40	60

垂直ジャンプ

旋風脚 SENPUKYAKU

攻撃値 18
得点 400
ピヨリ値 8
ゲージ増加量 空1/防4/当7
ヒット効果 のけぞり

必殺技 X	キャラセル
基本技 X	連打 X
立ち ○	しゃがみ X
ガード方向 空中 ○	ヒット効果 のけぞり

12	8		
0/60秒	20	40	60

斜めジャンプ

ひざ蹴り HIZAGERI

攻撃値 13
得点 300
ピヨリ値 3
ゲージ増加量 空0/防1/当2
ヒット効果 のけぞり

必殺技 X	キャラセル
基本技 X	連打 X
立ち ○	しゃがみ X
ガード方向 空中 ○	ヒット効果 のけぞり

7	32		
0/60秒	20	40	60

斜めジャンプ

ひざ落とし HIZAOTOSHI

攻撃値 14
得点 300
ピヨリ値 6
ゲージ増加量 空1/防3/当5
ヒット効果 のけぞり

必殺技 X	キャラセル
基本技 X	連打 X
立ち ○	しゃがみ X
ガード方向 空中 ○	ヒット効果 のけぞり

8	14		
0/60秒	20	40	60

斜めジャンプ

跳び足刀 TOBISOKUTO

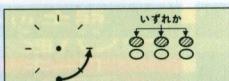
攻撃値 17
得点 400
ピヨリ値 8
ゲージ増加量 空1/防4/当7
ヒット効果 のけぞり

必殺技 X	キャラセル
基本技 X	連打 X
立ち ○	しゃがみ X
ガード方向 空中 ○	ヒット効果 のけぞり

6	7		
0/60秒	20	40	60

波動拳
HADOKEN

↓↘→+P



両手を腰まで引いて気を集中したのち、前方へ突きだして気弾を発射する。気弾は手から発射された瞬間だけ攻撃値が高く、それ以降は一定の数値のままで飛んでいく（表内の左の数値が発射した瞬間、右が発射したあとのもの）。

なお、リュウの「強・波動拳を発射の瞬間に当てる」と相手が燃えてダウントする」という能力は、ケンの波動拳にはない。

リュウとのちがい

動作はリュウとまったく同じに見えるが、両手を腰に構えているときのポーズだけ微妙にちがう（写真をよく見比べてみよう）。

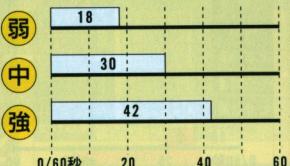
同じ強さの波動拳を同時に入力すると、発射までにかかる時間はリュウのほうが60分の2秒短いが、逆に発射したあと硬直時間はケンのほうが60分の2秒短い。つまり、動作全体にかかる時間はリュウもケンも同じ、ということになる。

前方転身
ZENPOTENSHIN

↓↙←+P



体を丸めて前方へ転がる（距離はボタンの弱中強で指定）。ゲージ増加量は1。動作中は相手をすり抜けられる。

稻妻かかと割り
INAZUMAKAKATOWARI

HT

→+中K



右足を目一杯振り上げたあと、勢いをつけて前方へ振り下ろす。しゃがみガード不可の蹴り技。振り下ろす動作に入るまで攻撃判定はないが、体を少し前にスライドさせるぶん、攻撃の射程距離は長い。

攻撃値	16+8
得点	400+200
ヒヨリ値	3+3
ゲージ増加量	空/1防2+1/当3+2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×
ガード	○
しゃがみ	×
空中	×

地獄車
ZIGOKUGURUMA

←or→+中or強P

相手の近くで
←or→+中or強P

うしろへ倒れ込んで相手の体勢をくずし、そのまま後方へ2回転したあと、勢いよくはうり投げる。相手をとらえるときのレバー方向（← or →）で、投げる方向（左 or 右）を指定できる。

攻撃値	25
得点	500
ヒヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ合戦	20ドット



昇龍拳

SYORYUKEN

→ ↓ ↶ + P

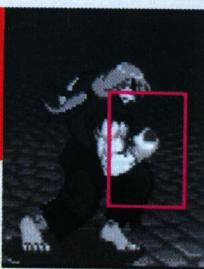


コブシを振り上げ、宙へ舞い上がる。弱だと1発で相手がダウントするが、中や強の場合、地上での攻撃はのけぞるのみ。空中に舞い上がってからの攻撃で、はじめて相手をダウント(強なら燃焼+ダウント)させられる。コマンド完成直後から、上昇途中までは完全無敵で、さらに無敵時間中は空中ガード不可。

なお、連続写真にはコブシが燃える強・昇龍拳を採用した。

知られざる当たり判定の世界

2 / 60
秒後



立ち	しゃがみ	○
ガード	しゃがみ	○
方向		
空中	X(空対)	

弱

中

強

4	18	19	3				
16				↑着地			
4	26	27	3				
16				↑着地			
2	34	31	3				
16				↑着地			
0 / 60秒	20	40	60	80	100	120	



リュウとのちがい

ケンの昇龍拳はリュウより大振りなぶん、攻撃面の性能は高いがムラもある。とくに強・昇龍拳は、直撃したときの威力は目をみはるもの、上昇中に当てるだけだと派手に燃えるがダメージは2~3ドット…と極端だ。



▲ムダのないリュウの構えに対し
て、ケンはここまで深く構える



が無敵時間は長い。同じ強さで同
時にだすと、かなうすケンが勝つ
▲動作が大きいぶん、ケンのほう

つかみひざ蹴り

TSUKAMIHIZAGERI

相手の近くで
←or→+中or強K

相手のみぞおちにヒザ蹴りを何発も打ち込んで、トドメに蹴り飛ばす。レバーを回し、ボタンを連打することで攻撃回数を増やせる。ちなみに受け身を取られると、最後の蹴りの攻撃値の半分(9ボ
イント)しかダメージを与えられない。

攻撃値	弱につき3 (最後のみ18) 強につき100 (最後のみ500)
得点	2
ピヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	4~10
投げ問合せ	20ドット

地獄風車

ZIGOKUHUSYA

お互い空中で
↑以外+中or強P

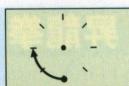
空中で相手をつかみ、後方へ回転しながら降下したあと地面を転がり、最後にほうり投げる。レバー入力で投げる方向の選択可能。投げ判定は自分の前面にあり、ほぼ真正面に相手がいた場合のみ、投げることができる。

攻撃値	25
得点	500
ピヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ問合せ	高さ士15ドット 距離32ドット

竜巻旋風脚

TATSUMAKISENPUKYAKU

↓ ↶ ↷ + K
(空中でも使用可能)



いずれか

高速で右回転しながら低空を飛行する旋風脚。回転数は、弱中強でそれぞれ2, 3, 4回転と、リュウよりも多く多い。地上の相手に対しては、攻撃が届くかぎり連続ヒットする。(空中連続ヒット能力がないため、空中の相手には1発しかヒットしない)。

跳ね上がる瞬間(写真の1枚目)のヒザには攻撃判定があり、攻撃値も14と、振り回す蹴り(攻撃値8)よりも数値が高くなっている。

リュウとのちがい

性能差は上で説明したとおり。ケンの場合、地上の相手が食らっても倒れないで、画面端で仕掛けると着地時の反撃が少し恐い(お互いの行動可能になるタイミングが、ガードされたときは同時に、ヒット時でもない)。

ちなみに最大ケズリ回数の数値は、画面端の春麗に対してのみ成立するもの。ほかの相手に対しては、1~2回少なくなる。

	弱	中	強
攻撃値	14+8×2	14+8×3	14+8×4
得点	300+200×2	300+200×3	300+200×4
ピヨリ値	1×3	1×4	1×5
ゲージ増加量	空5/防5/当6+1×2	空5/防5/当6+1×3	空5/防5/当6+1×4
最大ヒツリ回数/ 最大ケズリ回数	3/4	4/5	5/5
ヒット効果	のけぞり(空中も同じ)		

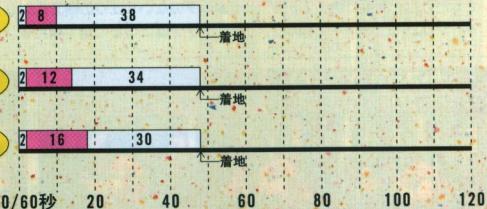


空中竜巻旋風脚

ジャンプ中に竜巻旋風脚を出すと、リュウの場合と同じく、初脚側面(跳ね上がりて体を左にひねる)が省略されて回転をはじめる。“浮力”かかる強さや方向もリュウと同じで、前方ジャンプや垂直ジャンプ中なら前方斜め上、後方ジャンプ中なら後方斜め上方へ少し浮かぶ感じの軌道をえがく。

なお、いきなり回転をはじめるため、地上の竜巻旋風脚にあつた「ヒザ蹴り」はなくなってしまう。

	弱	中	強
攻撃値	1発につき8		
得点	1発につき200		
ピヨリ値	1発につき1		
ゲージ増加量	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1×2	空5/防5/当6+1×2
最大ヒツリ回数/ 最大ケズリ回数	2/2	3/3	3/4
ヒット効果	のけぞり		



▲リュウと同じく、いきなり回転をはじめる



ZEROカウンター ZERO COUNTER

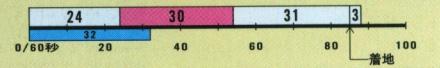
地上で攻撃をガード中に
← ↶ ↷ + P



動作は強・昇龍拳だが連続ヒットではなく、コブシも不完全燃焼で(少し火がでている)、燃焼効果はない。

必殺技	×
基本技	×
キックセレ	連打
立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

攻撃値	24, 24, 20, 2
得点	1000, 1000, 500, 100
ピヨリ値	8, 6, 6, 6
ゲージ増加量	(防衛による増加のみ)
ヒット効果	ダウン



昇龍裂破

SYORYUREPPA

↓↘→↓↙+P ×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



横向方向へスライドするような動作の昇龍拳から、前方へ舞い上がる昇龍拳へと連続でくりだす。(LV3の場合は、横へスライドする昇龍拳2回のあと、3回目でコブシに火をつけて高く舞い上がる。最後に相手を燃やせるのもLV3だけ)。相手との距離が中途半端に離れていると、途中で攻撃が空振り、残りをガードされる場合もある。

LEVELごとのちがい

LV1の場合、2回目の昇龍拳ははば真上へ、中・昇龍拳並みの高さまで上昇する。1回目の昇龍拳の動作時間は完全無敵。

LV2は、強・昇龍拳と同じくらいの高度まで上昇する。横への移動距離も互角だ。2回目の昇龍拳が上昇しきるまで完全無敵。

LV3だと、さらに高く上昇し、強・昇龍拳並みに横へ移動する。完全無敵の時間も、3回目の昇龍拳が上昇しきるまでつく。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	16+12+15+6	20+12+10+13+6×2	25+20+22+15×2+10×2
得点	400+300+400+200	500+300+200+ +300+200×2	1000+500×2+ 400×2+200×2
ビヨリ値	0		

ガード方向

立ち ○

しゃがみ ○

空中 ×

最大ヒット数/最大ケツリ回数

4/4 (空中連続ヒットあり)

6/6 (空中連続ヒットあり)

7/7 (空中連続ヒットあり)

のけぞり

のけぞり

のけぞり

(最後のみダウン)

(5,8回目はダウン)

(8回目はダウン、発目は燃焼)

ヒット効果

(最後のみダウン)

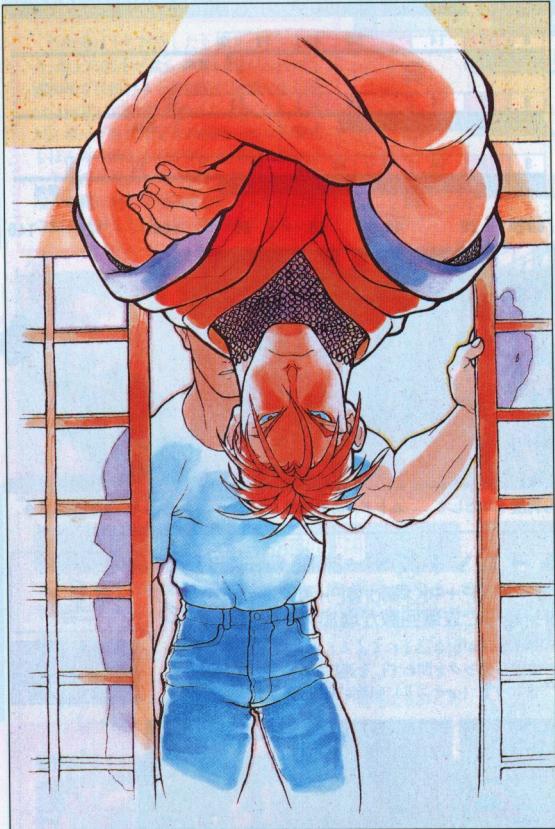
(5,8回目はダウン)

(8回目はダウン、発目は燃焼)

着地

ガイ

GUY(凱)



武神流忍術39代目継承者。暴力集団「マッドギア」による「ジェシカ誘拐事件」は無事に解決したが、そのことでガイは自分の力不足を感じずにはいられなかった。

形式化された武術を極めても、実戦では何の役にも立たない——。ガイは、ストリートファイターワールドとして、実戦での稽古に励みはじめた。



HEIGHT
179cm
●
WEIGHT
72kg
●
3SIZE
B108・W77・H82
●
BLOOD TYPE
O型

PLAY BACK—ガイ

せっしやもすけだちいたす！



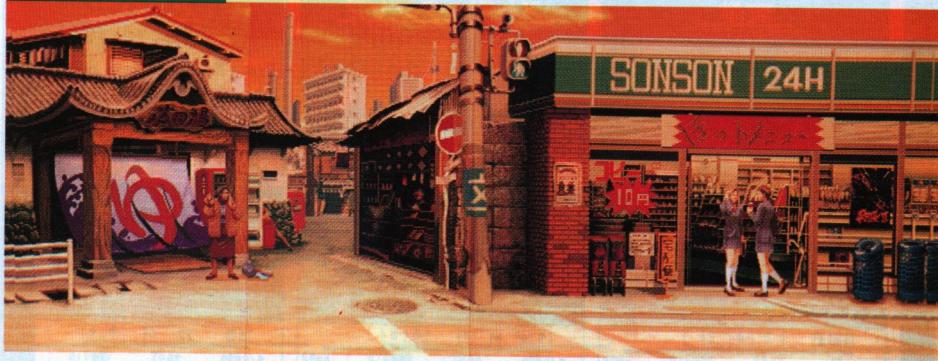
ファイナルファイト

ガイの動作は、登場シーンにはじまり、立ち弱パンチ、武神旋風脚など、「ファイナルファイト」でのそれを忠実に再現している。ちなみに、当時のガイは、主役の娘の恋人の居候という悲しい役柄で、スーパーファミへの移植時には、存在そのものを抹消された暗い過去を持つ。もっとも、その苦難を乗り越え、「ファイナルファイト・ガイ」、「～2」、「～タフ」には連続出演しているのだが。

from開発スタッフ

もともとは、「ファイナルファイト」のキャラクターであるガイ。マッドギアを粉砕した旋風脚は健在です。武神イズナ落とし、疾駆けなどの技で、他のキャラクターとは一味ちがった、スピードがつたりッキーな闘いができると思います。今は特殊連続技となっている武神蹴剣拳は、開発中は「ファイナル連続」と呼ばれ、スーパー・コンボだつたりしました。みなさんも自分なりの戦法を見つけ、「これぞ、武神流」という闘いをしてください。

場所はリュウと同じ。コンビニ「SONSON」は、84年に発売されたカブコン製ゲームと同じ名前。勝負がつくと、女学生のスカートが風になびくぞ。



THE ART OF GUY

※挑発は勝利①と同じ。



立ち

裏拳 URAKEN	
攻撃値	8
得点	200
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	○
空中	×
3 3 4	0/60秒 20 40 60

ストマックジャブ STOMACH JAB	
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	○
空中	×
5 4 11	0/60秒 20 40 60

アッパー UPPER	
攻撃値	18
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	○
空中	×
4 2 22	0/60秒 20 40 60

しゃがみ

裏拳 URAKEN	
攻撃値	8
得点	200
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	×
空中	×
3 3 4	0/60秒 20 40 60

ストレート STRAIGHT	
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	○
空中	×
6 6 9	0/60秒 20 40 60

肘打ち HIJUCHI	
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	○
空中	×
4 8 16	0/60秒 20 40 60

ジャンプ

垂直 ジャンプ	
攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	×
空中	○
4 16	0/60秒 20 40 60

垂直 ジャンプ	
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	×
空中	○
4 10	0/60秒 20 40 60

垂直 ジャンプ	
攻撃値	18
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	○
空中	○
8 8	0/60秒 20 40 60

斜め ジャンプ	
攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	×
空中	○
4 16	0/60秒 20 40 60

斜め ジャンプ	
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	×
空中	○
4 10	0/60秒 20 40 60

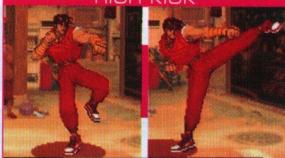
斜め ジャンプ	
攻撃値	18
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
ガード方向	立ち
しゃがみ	○
空中	○
8 8	0/60秒 20 40 60

立ち

しゃがみ

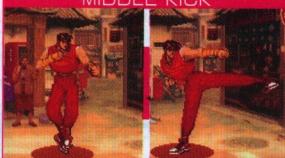
ジャンプ

弱キック

ハイ킥
HIGH KICK

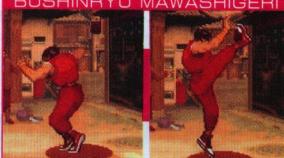
攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	キャッセル	×
ビヨリ値	3	基本技	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	連打	×
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち
	5 6 13	しゃがみ	立ち
0/60秒	20	空中	空中
	40		
	60		

中キック

ミドルキック
MIDDLE KICK

攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	キャッセル	×
ビヨリ値	6	基本技	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	連打	×
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち
	6 6 18	しゃがみ	しゃがみ
0/60秒	20	空中	空中
	40		
	60		

強キック

武神流回し蹴り
BUSHINRYU MAWASHIGERI

攻撃値	17	必殺技	×
得点	400	キャッセル	×
ビヨリ値	8	基本技	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	連打	×
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち
	12 6 8	しゃがみ	しゃがみ
0/60秒	20	空中	空中
	40		
	60		

連撃蹴
RENGEKISHU

攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	キャッセル	○
ビヨリ値	3	基本技	○
ゲージ増加量	空0/防1/当2	連打	×
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち
	4 4 6	しゃがみ	しゃがみ
0/60秒	20	空中	空中
	40		
	60		

足払い
ASHIBARAI

攻撃値	13+2	必殺技	○+×
得点	300+100	キャッセル	○+×
ビヨリ値	3+3	基本技	○+×
ゲージ増加量	空1/防2+1/当3+2	連打	×
ヒット効果	のけぞり+転倒	ガード方向	立ち
	5 13 14	しゃがみ	しゃがみ
0/60秒	20	空中	空中
	40		
	60		

水切り蹴り
MIZUKIRIGERI

攻撃値	14, 2	必殺技	×
得点	300, 100	キャッセル	×
ビヨリ値	8, 3	基本技	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	連打	×
ヒット効果	転倒, のけぞり	ガード方向	立ち
	2 15 16	しゃがみ	しゃがみ
0/60秒	20	空中	空中
	40		
	60		

垂直

斜め



垂直 ジャンプ	ハイ킥 HIGH KICK	必殺技	×
攻撃値	13	キャッセル	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	立ち
	2 16	空中	空中
0/60秒	20		
	40		
	60		

垂直&斜め共通

サイドキック
SIDE KICK

垂直 ジャンプ	サイドキック SIDE KICK	必殺技	×
攻撃値	13	キャッセル	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	立ち
	5 10	空中	空中
0/60秒	20		
	40		
	60		

垂直&斜め共通

武神流閃脚
BUSHINRYUSENKYAKU

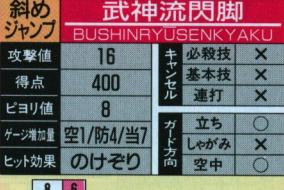
垂直 ジャンプ	武神流閃脚 BUSHINRYUSENKYAKU	必殺技	×
攻撃値	16	キャッセル	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	立ち
	8 6	空中	空中
0/60秒	20		
	40		
	60		

斜め
ジャンプサイドキック
SIDE KICK

斜め ジャンプ	サイドキック SIDE KICK	必殺技	×
攻撃値	12	キャッセル	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	立ち
	7 16	空中	空中
0/60秒	20		
	40		
	60		

斜め
ジャンプサイドキック
SIDE KICK

斜め ジャンプ	サイドキック SIDE KICK	必殺技	×
攻撃値	13	キャッセル	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	立ち
	5 10	空中	空中
0/60秒	20		
	40		
	60		

斜め
ジャンプ武神流閃脚
BUSHINRYUSENKYAKU

斜め ジャンプ	武神流閃脚 BUSHINRYUSENKYAKU	必殺技	×
攻撃値	16	キャッセル	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	立ち
	8 6	空中	空中
0/60秒	20		
	40		
	60		

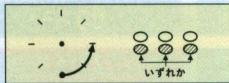
疾駆け

HAYAGAKE

まず↓→→+Kを入力すると、前傾姿勢でダッシュする(ゲージ増加量4、走る速度は一定)。このときのKを弱中強どれで入力したかにより、再度Kを追加入力したときの変化を決定する。

	影すくい(中キック)	首狩り(強キック)
攻撃値	14	13+6
得点	300	300+200
ビヨリ値	10	10×2
ゲージ増加量	空4+0/防4+3/当4+6 最大ヒット回数/最大ケンマ回数	空4-0/防4+1×2 /当4+3×2 1/1
ヒット効果	転倒	のけぞり

↓→→+K+K
(最初のKで変化後の動作を決定、つぎのKで変化)



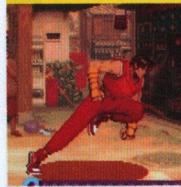
弱Kで走った場合、追加入力で急停止する。画面端、あるいは相手の目前まで走った場合も急停止になる。中Kなら追加入力で足払い(影すくい)へ、強Kなら跳び蹴り(首狩り)へと変化する。

ガード	影すくい	首狩り
立ち	×	○
しゃがみ	○	×
空中	×	○

弱	46	疾駆け	16
	攻撃可能		
中	46	影すくい	10 4 20
	攻撃可能		
強	46	首狩り	15 21 22
	攻撃可能		

0/60秒 20 40 0/60秒 20 40 60

走行モーション



走行中にKを追加入力



影すくい(中)

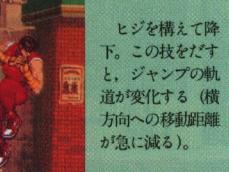


首狩り(強)

武神獄鎖拳
BUSHINGOKUSAKEN

4 HIT

弱P, 中P, 強P, 強Kの順に入力

肘落とし
HIJOTOSHI空中で
↓要素+中P

攻撃値	8+13+14+17	キヤッセル	×
得点	200+300×2+400	基本技	×
ビヨリ値	1+3+1+6	連打	×
ゲージ増加量	空4/防4+3×3/当4+2×2	ガード	○
ヒット効果	(飛翔)のけぞり	しゃがみ	○
	8 6 17	空中	×

0/60秒 20 40 60

攻撃値	13	キヤッセル	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空4/防4+2/当4	ガード	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
	4 32	空中	○

0/60秒 20 40 60 落地 10 60

首碎き
KUBIKUDAKI

2 HIT

→十中P



攻撃値	21+10	キヤッセル	×
得点	500+200	基本技	×
ビヨリ値	6×2	連打	×
ゲージ増加量	空4/防4+2/当4	ガード	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
	18 12 13	空中	×

0/60秒 20 40 60

左腕のヒジをかかけずして構えたのち、前方へ踏み込みつつ振り下ろす。攻撃判定が2発出現し、2発ともしゃがみガード不可。攻撃後のスキはほとんどない。

鎌鼬
KAMAITACHI

2 HIT



攻撃値	14+10	キヤッセル	×
得点	300+200	基本技	×
ビヨリ値	8×2	連打	×
ゲージ増加量	空4/防4+3/当4+6	ガード	○
ヒット効果	(のけぞり)+吹き飛び	しゃがみ	×
	9 12 36	空中	×

0/60秒 20 40 60 落地 10 60

武神イズナ落とし

BUSHINIZUNAOTOSHI

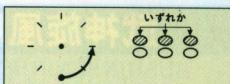
まず↓→+Pを入力すると、前方へ跳び上がる（ゲージ増量4。弱中強で跳ぶ距離が変化）。ジャンプの頂点を過ぎたあとにPを追加入力したときの状況で、以下のどちらかの技ができる。

	イズナ落とし	肘落とし
攻撃値	23	2
得点	1000	100
ビヨリ値	0	4
ゲージ増量	空4/防一/当4+2	空4/防4+2/当4+4
最大ヒット回数 最大ケツ回数	1/-	1/1
ヒット効果	ダウン	のけぞり

↓→+P+P

(相手との位置関係により、追加入力時の技が変化)

地上、空中を問わず相手の頭上でPを追加入力すると、相手をつかんで投げ技（イズナ落とし）へ、それ以外だと真下へ向かう肘落としに変化する（特殊技の肘落としとは別の技）。



カーボン 方向	イズナ落とし	肘落とし
立ち	×	○
しゃがみ	×	○
空中	使用不可	○

弱

中

強



0/60秒

20

40

60

着地



0/60秒

20

40

着地

前方ジャンプ



降下中にPを追加入力



イズナ落とし(相手の頭上付近でP)

肘落とし(それ以外でP)

背負い投げ
SEOINAGE相手の近くで
←or→+中or強P

相手をつかみ、後方へ投げる。レバー入力で投げる方向を選択可能。キックボタンの投げ技でも、動作中に特定のコマンドを入力すると、この投げ技へ変化できる。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

つかみひざ蹴り
TSUKAMIHIZAGERI相手の近くで
←or→+中or強K

つかんでいる最中に
↑↑
(→↑↑←)+
中or強P

イズナ落とし
IZUNAOTOSHIお互い空中で
↑以外+中or強P

捕らえた相手の顔面に、ヒザ蹴りを連発でたたき込む。動作中はレバーを回転させてボタンを連打することで、攻撃回数を増やすことができる。そのほか、→↑↑（レバー逆時計回りで1回転も可）+中or強Pというコマンドをすればよく入力すると、「武神流背負い投げ」という投げへ変化できる（背負い投げと同じ動作で、攻撃値14、得点500）。

攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増量	（防御による増加のみ）
ヒット効果	ダウン

攻撃値	22
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	高さ士官6ドット、 距離32ドット

ZEROカウンター
ZERO COUNTER地上で攻撃をガード中に
←→↓+K

しゃがんでの足払い、食らった相手を吹き飛ばしてダウンさせる。動作はしゃがみ中キックと同じだが、ヒット数は1発のみで、立ちガードも可能。

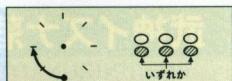
攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増量	（防御による増加のみ）
ヒット効果	ダウン



武神旋風脚

BUSHINSENPUNKYAKU

↓↙←+K



足を前方へ突きだし、右回転しながら前方へ舞い上がる。ボタンの弱中強で舞い上がる高さと最大ヒット回数が変化、弱は低空で1ヒットしかしないが、強なら高く舞い上がり、最大3ヒットする。無敵時間は、弱と中は地面から足が離れる（攻撃判定がでる少し前）までしかないが、強なら1発目の攻撃判定が出現するまで持続する。上昇しきったあとでは、真下へ落下していく。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

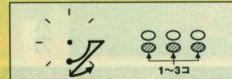


	弱	中	強
攻撃値	16, 12	16+12	16+12×2
得点	400, 300	400+300	400+300×2
ビヨリ値	8	5×2	4×3
ゲージ増加量	空7/防7/当8	空7/防7/当8+1	空7/防7/当8+1×2
最大ヒット回数/最大ケイズ回数	1/2	2/2	3/2
ヒット効果	ダウン (空中連續ヒットあり)	ダウン (空中連續ヒットあり)	ダウン (空中連續ヒットあり)

弱	13	6	20	6
	7			着地
中	13	14	18	5
	7			着地
強	13	22	16	4
	15			着地

武神剛雷脚

BUSHINGORAIKYAKU

↓↘→↓↘+K×1～3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)

突進しながら連続攻撃をあびせる。連続技の内容はLEVELによって少しずつちがうが、最後の一撃のヒット効果はどれも同じだ。相手との距離が中途半端に遠いと、途中の攻撃が空振ってしまい、残りの技をすべてガードされる場合もある。ガードされると、最後の攻撃のあと、相手に一瞬のつけいるスキを与えててしまう。

LEVELごとのちがい

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

LV1の場合は3発目で相手を浮かせて最後に蹴りとばし、LV2の場合は4、5発目で相手をその場に硬直させて蹴る。LV3の場合には、4発目で相手をこちらに引き込み、5、6発目で硬直させて、トドメの一撃をはなつ組みになっているぞ。

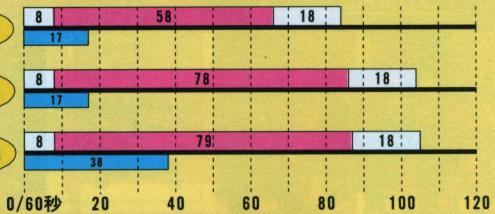
無敵時間は、LV1と2は1発目の攻撃動作が終わるまで、LV3は3発目の攻撃動作が終わるまで、となっている。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	15×4	20+15×3+10×2	25+15×2+6 +15+10+32
得点	400×4	500+400×3+200×2	1000+400×2+200 +400+200+2000
ビヨリ値	0+1×3	0×3+1×3	0×4+1×3
最大ヒット回数/ 最大ケイズ回数	4/4 (空中連續ヒットあり)	6/6 (空中連續ヒットあり)	7/7 (空中連續ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり×2+ダウン +吹き飛び後転	のけぞり×5+ 吹き飛び×6+ 吹き飛び後転	のけぞり×6+ 吹き飛び後転

LV1

LV2

LV3



▲ヒジの下が光り

▲踏み込みながら裏拳

▲ボディブローのあと

▲掌底アッパーで浮かし

▲トドメの突進回し蹴り



▲まず裏拳→ボディブロー

▲ここまではLV1と同じだが

▲突き上げヒジ打ちへと変化する

▲LV3なら再度ボディをくりだし

バーディー

BIRDIE



あまりの凶暴さと卑劣な手口ゆえ、あらゆる格闘界から永久追放された男。仕方なく、イギリスにある酒場の用心棒として、細々と食いつないでいく日々を送っていた。

そんなある日、巨大な麻薬組織の存在を知り、自分の名前と実力をアピールするため、各國の格闘家たちにケンカを売りはじめる。



HEIGHT 216cm
WEIGHT 111kg
3SIZE B156・W102・H106
BLOOD TYPE O型

PLAY BACK—バーディー

食らうことにしては天下一品



ストリートファイター

from開発スタッフ

バーディーは、動きは遅いけれど一発逆転できるキャラとして企画しました。タメ技のブルホーンは一応シビアなタイミングですが、飛び道具をすべて抜けることができます。また、ボタン6個でタメると、なんとファイナルブルホーンが4連続でだせます。機会があれば試してみてください。“リュウケン”キラーのバーディーをぜひかわいがってやってください。

観光名所になっているコロシアム（闘技場）の観客席。周囲に人はいないが、奥に2匹のネコがおり、白ネコが1P側、黒ネコが2P側を追いかける。



THE ART OF BIRDIE

*挑発は←か→以外+スタートボタンが勝利①、→要素+スタートボタンがスタートポーズ、←要素+スタートボタンが勝利③と同じ。



立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱パンチ

バーディーブロウ
BIRDIE BLOW

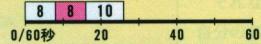
攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



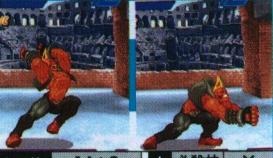
中パンチ

バーディーストレート
BIRDIE STRAIGHT

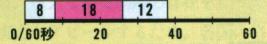
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



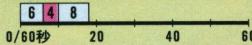
強パンチ

ダブルバーディーハンマー
DOUBLE BIRDIE HUMMER

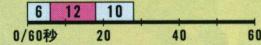
攻撃値	14+8	必殺技	×
得点	300+200	基本技	×
ビヨリ値	5+3	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/防2/当4+3	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中

バーディーパンチ
BIRDIE PUNCH

攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中

バーディーストレート
BIRDIE STRAIGHT

攻撃値	12.6	必殺技	○, ×
得点	300, 200	基本技	○
ビヨリ値	6	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中

バーディーヘッド
BIRDIE HEAD

攻撃値	14+12	必殺技	○
得点	300+300	基本技	×
ビヨリ値	8+8	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/腕2/当4+3	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



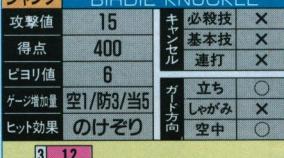
垂直ジャンプ

バーディーナックル
BIRDIE KNUCKLE

攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



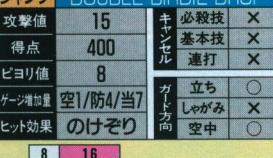
垂直ジャンプ

バーディーナックル
BIRDIE KNUCKLE

攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



垂直ジャンプ

ダブルバーディードロップ
DOUBLE BIRDIE DROP

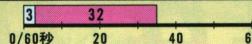
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



斜めジャンプ

バーディーナックル
BIRDIE KNUCKLE

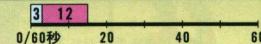
攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



斜めジャンプ

バーディーナックル
BIRDIE KNUCKLE

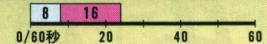
攻撃値	16	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



斜めジャンプ

ダブルバーディードロップ
DOUBLE BIRDIE DROP

攻撃値	16	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	キャラセル	連打
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱キック

トゥープレス TOE PRESS

攻撃値	12		
得点	300		
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		
6 8 8			
0/60秒	20	40	60

中キック

サイドキック SIDE KICK

攻撃値	14		
得点	300		
ビヨリ値	6		
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		
10 12 10			
0/60秒	20	40	60

強キック

ヒールドロップ HEEL DROP

攻撃値	13+10		
得点	300+200		
ビヨリ値	4+4		
ゲージ増加量	空1/脱2+/当4+3		
ヒット効果	のけぞり		
10 11 8			
0/60秒	20	40	60

スライドキック

SLIDE KICK

攻撃値	12		
得点	300		
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		
4 8 4			
0/60秒	20	40	60

アッパーキック

UPPER KICK

攻撃値	14		
得点	300		
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		
9 10 11			
0/60秒	20	40	60

ローリングバーティーキック

ROLLING BIRDIE KICK

攻撃値	20		
得点	500		
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	転倒		
10 8 12			
0/60秒	20	40	60

垂直ジャンプ

ジャンピングキック JUMPING KICK

攻撃値	12		
得点	300		
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		
4 8			
0/60秒	20	40	60

垂直ジャンプ

ジャンピングハイキック JUMPING HIGH KICK

攻撃値	12		
得点	300		
ビヨリ値	6		
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		
4 12			
0/60秒	20	40	60

垂直ジャンプ

ジャンピングドロップキック JUMPING DROP KICK

攻撃値	19		
得点	500		
ビヨリ値	8		
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	のけぞり		
4 8			
0/60秒	20	40	60

斜めジャンプ

ジャンピングキック JUMPING KICK

攻撃値	12		
得点	300		
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		
4 8			
0/60秒	20	40	60

斜めジャンプ

ジャンピングハイキック JUMPING HIGH KICK

攻撃値	12		
得点	300		
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		
4 12			
0/60秒	20	40	60

斜めジャンプ

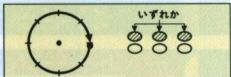
ジャンピングドロップキック JUMPING DROP KICK

攻撃値	18		
得点	400		
ビヨリ値	6		
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	のけぞり		
4 8			
0/60秒	20	40	60

マーダラーチェーン

MURDERER CHAIN

レバー1回転+P



両腕を前方へ伸ばし、範囲内に相手がいたらつかんで鎖を巻きつけ、振り回して地面に2回たたきつける。通常の投げ技と同じく、コマンド入力から相手をつかむまでに少しスリがある。

コマンドは、→↓↔↑の4方向にレバーが入力されればいい。つまり、レバー4分の3回転でコマンドが成立する(→↓↔↑といふバラバラな入力はダメ。あくまでレバーを“回す”必要がある)。

弱

中

強

5	32	
5	40	
5	48	

木 つかみ可能
木 つかみ可能
木 つかみ可能

0/60秒 20 40 60 80 100 120

投げスカリポーズ



▲ボーズをとっている時間は、弱より強のほうが長い

投げられない状態(投げ範囲外、空中、無防備状態)のけぞり、ガード(硬直中)の相手に手を伸ばすと、右の写真のポーズをとってしまい、しばらく無防備になる。

	弱	中	強
攻撃値	18×2	19×2	20×2
得点	400×2	500×2	500×2
ビヨリ値	0		
ゲージ増加量	空4/当20		
攻撃回数	2		
投げ間合い	112ドット		

ブルスピike
BULL SPIKE相手の近くで
←or→+中or強Pタグチェーン
TAG CHAIN相手の近くで
←or→+中or強K

片手で相手をつかみ、眉間に頭突きを何発もたたき込む。つかまえているときにレバーをすばやく回し、ボタン(パンチ、キック間わざ)を連打すると、頭突きをくりだす速度が上がり、それだけ多くの攻撃することができる。

攻撃値	(先につづき)(最後のみ1) (先につづき)(最後のみ500)
得点	
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	3~8
投げ間合い	20ドット

とられた相手に鎖を引っかけたあと、振り上げて後方へ投げ捨てる。投げタイプの必殺技。マーダーチェーンに動作が似ているが、性能はまったく別モノ。投げ間合いも相手に与えるダメージも、通常の投げ技と変わらない。

攻撃値	26
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

ブルホーン

BULL HORN

ふり向いたあと前方へ突進。射程距離を越えるか、相手の目の前まで進んだら頭突きをくりだす。ふり向いている間は完全無敵。

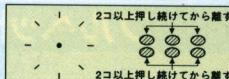
ボタンを二つ以上押した瞬間から技の“タメ”を開始する。①と③は別々にタメを受け付けるので、「①ひとつ+③ひとつ」でタメることはできないが、「②をタメたまま②をタメてだす」という連携は可能だ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

突進距離の選択方法

突進距離は、コマンド入力（ボタンを離す）直前に押していたボタンの組み合わせで決定する。組み合わせは4種類。距離がもっとも短いのは「弱+中」で、つづいて「弱+強」「中+強」「弱+中+強」の順に長くなっていく。なお、弱+中を長くタメている状態で強を短くタメて、強だけを離した場合、弱+中のタメを残したまま「弱+中+強を短くタメた」攻撃をだせるぞ。

①(または③)を二つ以上押して離す
(押しているボタンの組み合わせで突進距離を、押している長さで強さを決定)

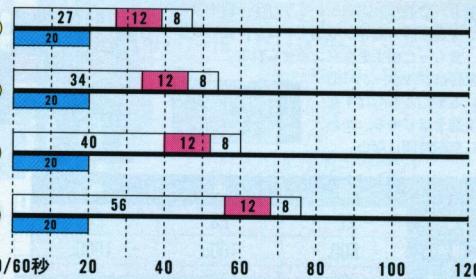


弱+中

弱+強

中+強

弱+中+強



タメ時間による段階変化

簡単に言うと、タメ時間が長いほど威力が増すというコト。変化段階とそのタメ時間は、右を参照。

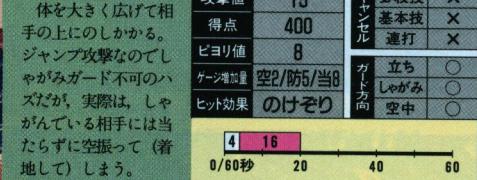
余談だが、弱+中+強をFINALまでタメたあと、どれかひとつを離すとFINALができるが、そのあと残りの二つを離すと、やはりFINALができる。つまり、ボタン三つで二つのタメを作れるのだ。

タメ段階	タメ時間
1	60分の32秒~60分の20秒 (約0.5秒~2秒)
2	部分の2秒~部分の40秒 (約1秒~4秒)
3	60分の21秒~60分の4秒 (約1秒~8秒)
4	部分の4秒~部分の60秒 (約3秒~16秒)
5	部分の8秒~60分の14秒 (約16秒~24秒)
6	60分の14秒以降 (約24秒以降)

	1	2	3	4	5	FINAL
攻撃値	8	15	21	27	32	50
得点	200	400	500	1500	2000	3000
ビヨリ値	8	10	12	15	20	25
ゲージ増加量						
最大ヒット回数/最大ケツリ回数	空2/防3/当4					
ヒット効果	のけぞり					



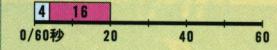
ボディプレス BODY PRESS



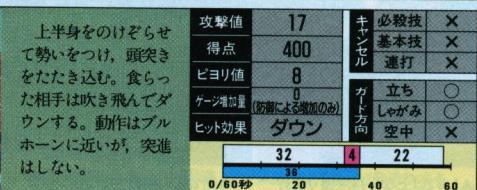
空中で ↓要素+強(①)

体を大きく広げて相手の上にのしかかる。ジャンプ攻撃なのでしゃがみガード不可のハズだが、実際は、しゃがんでいる相手には当たり前に空振って（着地して）しまう。

攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空2/防5/当8
ヒット効果	のけぞり



ZEROカウンター ZERO COUNTER



地上で攻撃をガード中に ←→↓+P

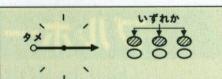
上半身をのけぞらせて勢いをつけ、頭突きをたたき込む。食らった相手は吹き飛んでダウントする。動作はブルホーンに近いが、突進はない。

攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	(防護による追加のみ)
ヒット効果	ダウン



ブルヘッド
BULL HEAD

←タメ→+P



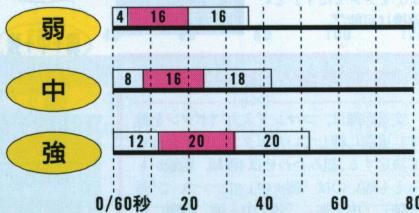
前方へ突進し、頭突きをくりだす。弱中強の順で突進距離の限界が増加するほか、強にかぎり、食らった相手をダウンさせられる。

動作はブルホーンに似ているが、こちらはすぐに突進をはじめる。かわりに無敵時間はない。

ガード	立ち	○
しゃがみ	○	
空中	X	



	弱	中	強
攻撃値	22	23	24
得点	500	1000	1000
ビヨリ値	8	10	12
ゲージ増加量	空7/防10/当13		
最大ヒット数/ 最大ケガ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	ダウン

ブルリベンジャー
BULL REVENGER

↓ ↶ → ↓ ↶ + P(またはK)×1~3回
(オートガード時:中P+中K同時or強P+強K同時)

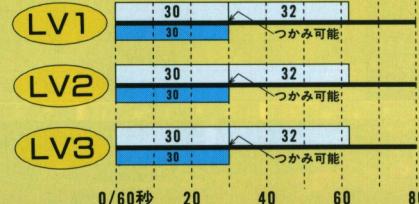


前方へ飛びかかるてしかける、マーダラーチューンの強化版。着地の瞬間まで完全無敵。投げの判定は着地時にあり、ここで相手の捕獲に失敗すると「投げスカリボーバズ」になってしまう（スキができる）。

飛びかかるる距離は、⑪でだした場合は約5分の2画面、⑫の場合は約5分の4画面ぶん（跳ぶ速度は同じ）。それに投げ問合いで加えた合計が、技の有効射程距離となる。

LV3は、最後の頭突きに気絶値がある。ただし気絶寸前の相手にキメても、投げの最中に気絶値の蓄積が0にもどるため、相手は気絶しない（気絶寸前→0→2となる）。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	42	30×2	30×2+25
得点	3000	1500×2	1500×2+1000
ビヨリ値	0	0	0+0+2
攻撃回数	1	2	3
投げ問合い	(着地した地点から)80ドット		



▲前方へ飛びかかり

▲着地した瞬間、範囲内の相手を捕獲

▲首に鎖を巻きつけて振り回す

▲LV1の場合は、ここで終了



▲LV2以上なら再度振り上げ

▲計2回、地面へたたきつける

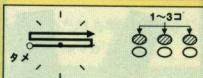
▲LV3なら、さらに追いうちで

▲頭突きを1発たたき込む

ザ・バーディー

THE BIRDIE

←タメ→←→+P×1~3同時
(オートガード時:弱B+弱K同時)



相手の目前まで突進→頭突き、を連発する。相手との距離=突進距離のため、お互いの距離が近いほど、すばやく攻撃に移行できる。ただし、LV2や3の場合は最初の突進中(頭突き動作に入る直前まで)が無敵時間のため、接近するほど無敵時間も短くなってしまう。なお、LV1は暗転しまでしか無敵状態にならない。

LEVELごとのちがい

動作のちがいを簡単に言うと、LV1は単純にブルヘッドの3連発。LV2は、ブルヘッド3発のあとブルホーンを1発追加する。

LV3の場合、3発目の気絶値が重要。これを相手が食らって気絶したら、自動で挑発ポーズをとったのち、ブルホーンを2発追加する仕組みなのだ。なお、この気絶は演出ではないので、相手がすばやく復帰するとガードや回避も可能だったりする。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	18+17+16	17+16+13+18	27×2+17+16+15
得点	400×3	400×2+300+400	1500×2+400×3
ヒヨリ値	1×3	1×3+0	0×2+60+0×2
最大ヒット回数 最大クリティカル回数	3/3	4/4	5/3
ヒット効果	のけぞり(最後のみダウン)		

立ち ○

しゃがみ ○

空中 X

ガード方向

LV1

LV2

LV3

4 70 10

4

4 94 16

25

4 52 18

25

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲腰の所に光が集中



▲相手の目前まで突進していき



▲強烈な頭突きをたたき込んで



▲再度、相手めがけて突進する



▲突進→頭突きを合計3回くり返したあとは



▲LV2なら腰を落として構え



▲トドメにもう一発頭突きを当てる



▲突進→頭突き3連発までは同じだが



▲3発目の頭突きは気絶値が高いため



▲相手はほぼ確実に気絶してしまう



▲相手が気絶したら髪をサッと整えて



▲腰を落として振りかぶったあと、再突進



▲頭突きをあと2発追加する

ソドム

SODOM



PLAY BACK—ソドム

時間切れ負けポーズは必見。なぜなら……



ファイナルファイト

鎧カブトにGパンというデザインが印象的だったのか、武器の日本刀を十手に持ち換えた以外、外見の変化は見られない。かつての彼は、ステージ2のボスながら、リーチのある武器攻撃、すばやい体当たりで、最強の敵キャラとまで言われていた。

『ストZERO』でのソドムの時間切れ負けポーズは、じつは「ファイナルファイト」のボーナス・ステージで車を壊されて泣く男と同じだ。

怪しげな衣装で注目を集めていたソドムも、暴力集団「マッドギア」が壊滅させられたことにより、メトロシティを離れ、日本でジャパニーズ・マーシャルアーツを会得するに至る。

その後、再びアメリカへ渡り、マッドギアを再結成するための仲間を求める、ひとりで闘いの場に身を投じていった――。



HEIGHT 208cm

WEIGHT 108kg

3SIZE B148-W98-H103

BLOOD TYPE A型

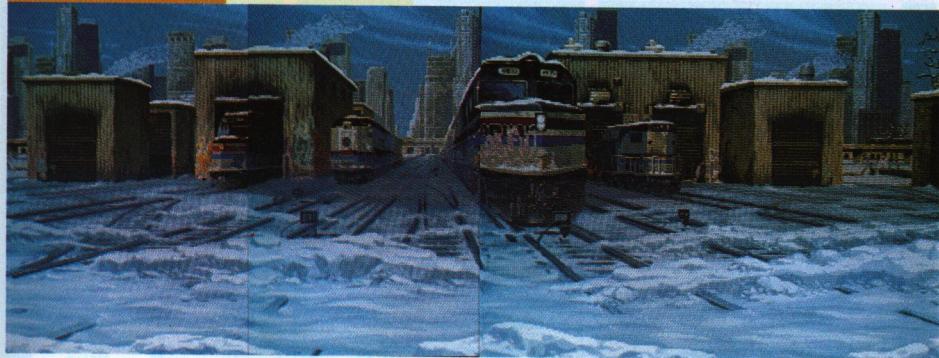
from開発スタッフ

ソドムに最後につけ足した必殺技が、「ダイキヨウバーニング」「テングウォーキング」の二つです。この二つの技のおかげで、ソドムは色物キャラの道に走ってしまいました。ソドムも「攻めてなんぼ」のキャラなので、ガンガンせめてパンパン投げてやってください。あと、運の良い人はソドムのお茶目な勝ちポーズが見られるかもしれませんよ。

STAGE

アメリカ西部

シカゴのアムトラック操車場。陽が沈んで、あたりも暗くなりはじめる。右の建物のスキ間をよく見ると、奥に雪ダルマがあるぞ。



THE ART OF SODOM

*挑発は勝利①と同じ。勝利⑤は1/256の確率で出現。



ソドム

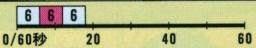
立ち

弱パンチ

十手払い
HATI

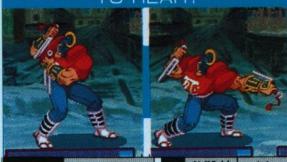


攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	キャラセル	基本技
ビヨリ値	3		連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



中パンチ

サムライパンチ
TO REARTI

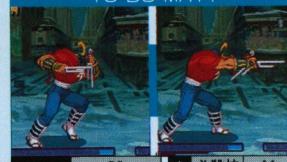


攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	キャラセル	基本技
ビヨリ値	6		連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



強パンチ

顔面十手碎き
TO DO MAY!



攻撃値	21	必殺技	×
得点	500	キャラセル	基本技
ビヨリ値	8		連打
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中

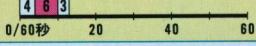


しゃがみ

十手払い
HEARTI



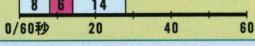
攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	キャラセル	基本技
ビヨリ値	3		連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



アッパー十手払い
EIGHT SIRI



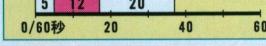
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	キャラセル	基本技
ビヨリ値	6		連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



サムライアップー
MAD A MADAMI



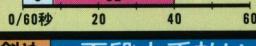
攻撃値	20, 12	必殺技	○
得点	500, 300	キャラセル	基本技
ビヨリ値	8, 6		連打
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



ジャンプ

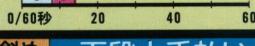
垂直ジャンプ
TO AREI

攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	キャラセル	基本技
ビヨリ値	3		連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



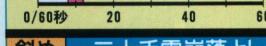
垂直ジャンプ
CHEST OH!

攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	キャラセル	基本技
ビヨリ値	6		連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



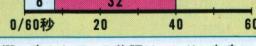
二十手雪崩落とし
DO COIN SHOW!

攻撃値	19	必殺技	×
得点	500	キャラセル	基本技
ビヨリ値	8		連打
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



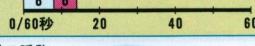
斜めジャンプ
TO AREI

攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	キャラセル	基本技
ビヨリ値	3		連打
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



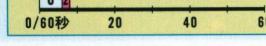
斜めジャンプ
CHEST OH!

攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	キャラセル	基本技
ビヨリ値	6		連打
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



二十手雪崩落とし
DO COIN SHOW!

攻撃値	18	必殺技	×
得点	400	キャラセル	基本技
ビヨリ値	8		連打
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	空中



*技名の欄に書かれている英語は、ソドム自身による各技の呼称。

立ち

しゃがみ

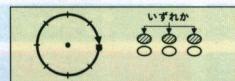
ジャンプ

弱キック		中キック		強キック	
ロー・キック YEAR!		ミドル・キック ALL ARE!		ブシドーキック IT COOL ZONE!	
攻撃値	8	攻撃値	12	攻撃値	14
得点	200	得点	300	得点	300
ビヨリ値	1	ビヨリ値	4	ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ゲージ増加量	空1/防3/当5	ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり
0/60秒	20	0/60秒	20	0/60秒	20
	40		40		40
	60		60		60
足払い DATE!		足払い CHASER!		スライディング BUT ON BAY!	
攻撃値	12	攻撃値	16	攻撃値	17, 14
得点	300	得点	400	得点	400, 300
ビヨリ値	3	ビヨリ値	6	ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ゲージ増加量	空1/防3/当5	ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	転倒, のけぞり
0/60秒	20	0/60秒	20	0/60秒	20
	40		40		40
	60		60		60
垂直・斜め共通		垂直・斜め共通		垂直・斜め共通	
攻撃値	12	攻撃値	16	攻撃値	20
得点	300	得点	400	得点	500
ビヨリ値	3	ビヨリ値	6	ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ゲージ増加量	空1/防3/当5	ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり
0/60秒	20	0/60秒	20	0/60秒	20
	40		40		40
	60		60		60
ソドム・キック SAY YEAR!		ソドム・キック DO DART!		カミカゼキック IT PARTS!	
攻撃値	12	攻撃値	16	攻撃値	20
得点	300	得点	400	得点	500
ビヨリ値	3	ビヨリ値	6	ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ゲージ増加量	空1/防3/当5	ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり
0/60秒	20	0/60秒	20	0/60秒	20
	40		40		40
	60		60		60
斜め・ジャンプ		斜め・ジャンプ		斜め・ジャンプ	
攻撃値	12	攻撃値	16	攻撃値	18
得点	300	得点	400	得点	400
ビヨリ値	3	ビヨリ値	6	ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ゲージ増加量	空1/防3/当5	ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり	ヒット効果	のけぞり
0/60秒	20	0/60秒	20	0/60秒	20
	40		40		40
	60		60		60

ブツメツバスター

BUTSUMETSU BUSTER

レバー1回転+P



前方へ小さくジャンプし、着地した瞬間に相手が範囲内にいたら、捕獲したのち跳び上がり、地面へたたきつける。捕獲したあとでの飛び上がりの高さは、弱は低く、逆に強は高い。

投げ技のためガード不可だが、投げられない状態の相手を捕獲することはできない。相手を捕獲しこそねると、その場で「投げスカラリポーズ」をってしまい、少しの間スキができるてしまう。

投げスカラリポーズ

▶捕獲に失敗すると、その場で
約0・5秒間硬直してしまう
(弱中強で時間のちがいはない)



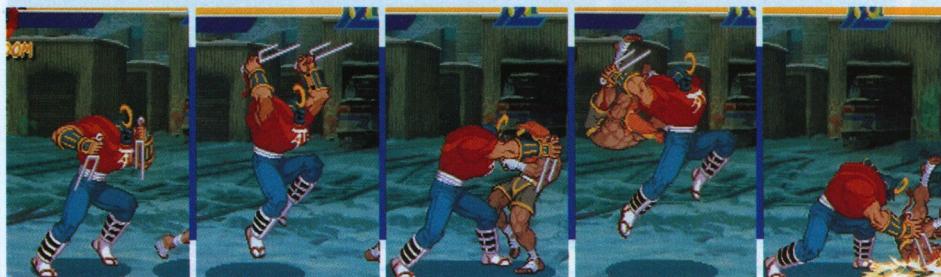
立ち	X
しゃがみ	X
空中	○(無効)

	弱	中	強
攻撃値	23	26	29
得点	1000	1000	1500
ビヨリ値		0	
ゲージ増加量	空4/当16		
攻撃回数	1		
投げ回数	192ドット	160ドット	144ドット

弱

中

強

後転移動起き上がり
KOTENIDOOKIAGARI吹き飛び状態のときに
→↓+P

全キャラが持っている「ダウン回避技」の後転版。吹き飛び中にコマンドを入力しておくと、後方に転がって立ち上がる。コマンドの受け付け時間は、吹き飛び+ダウンなら地面に落ちるまでだが、吹き飛びのみ（空中で体勢を立て直す）場合は、宙に浮き上がり落下をはじめる前まで短い。すばやく入力が必要だ。

テングウォーキング
TENGU WALKING

3 HIT

吹き飛び状態のときに
←↓+K

攻撃値	6×3	キックセレ	×
得点	200×3	必殺技	×
ビヨリ値	5×3	基本技	×
ゲージ増加量	空4/当14×2	連打	×
ヒット効果	のけぞり	立ち	○
		しゃがみ	○
		空中	×



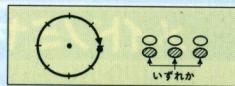
34 30 18
0/60秒 20 40 60 80 100



他の名の間に隠かれている武器は、ツム自慢による盗難の結果

ダイキョウバーニング DAIKYO BURNING

レバー1回転+K



十手を順手に持ちかえて前方へ構え、小さく跳ねたあと前方へ突進する。十手か地上の相手にヒットしたら、とらえて地面に倒し、さらに引きずっとダメージを与える、摩擦熱で燃やしてしまう。打撃技からの投げ技のため、最初の突進をガードされたり、空中の相手にヒットした場合は、相手をつかまえることができなくなる。

相手にヒットしないかぎり、一定時間(距離にして約3分の2画面ぶん)はかならず走る。これはガードされた場合も同じで、突進直後と停止直前では、できるスキがまったく違う(当然、突進直後にガードされた場合のスキがもっとも大きい)。

	弱	中	強
攻撃値	12+2×5+3		
得点	300+100×5+500		
ビヨリ値	1+0×6		
ゲージ増加量	空4/防10/当28		
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	7/1		
ヒット効果	燃焼		

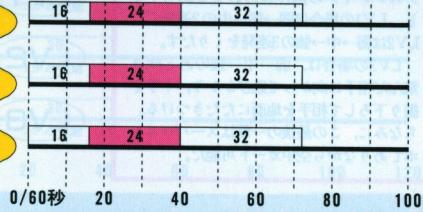
ガード方向	立ち	○
しゃがみ	○	
空中	X	



弱

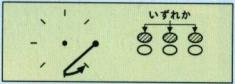
中

強



ジゴクスクレイプ ZIGOKU SCRAPE

→↓↘+P



大きく振りかぶり、前方へ踏み込みつつ十手を振るう。弱中強のどれで技をだしたかにより、攻撃動作や性能、それと攻撃をくりだすときのかけ声が大きく変化する。踏み込む距離も弱中強で異なり、弱では4分の1画面程度しか進まないが、強だと2分の1画面ぶんは前方へスペしていく。

十手の攻撃判定は見た目より長く残っている。とくに強ならば、かなり離れていても意外に届いてしまう。

	弱	中	強
攻撃値	14+12	24	27, 16
得点	300×2	1000	1500, 400
ビヨリ値	8×2	10	9, 6
ゲージ増加量	空6/防6/当7+1	空6/防6/当7	空6/防6/当7
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	2/2	1/1	1/2
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	ダウン



弱

中

強

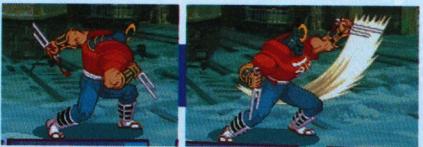
弱

中

強



▲右の十手を振り上げる。振った瞬間と振ったあとの2回攻撃判定が出現し、地上の相手には連続ヒットもする。



▲左の十手を振り上げる。攻撃判定は1回しか出現しないが、動作前半は本体の食らい判定が見えた目より後方に引いている。



▲右の十手を振り下ろしつづき大きく前進。攻撃判定は2回出現するが、食らった相手がダウンするため連続ヒットはしない。

メイドノミヤゲ

MEIDO NO MIYAGE

↓↘→↓↙→+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



前方へ踏み込みつつ、十手を連続で振り回す (LV3ならジャンプ攻撃も追加)。動作だけを見るとジゴクスクレイブのコンビネーションだが、ひと振りごとのヒット回数などはまったくちがう。

無敵時間は、LV1と2は1発目の攻撃判定が出現したあとまで、LV3は2発目の攻撃判定が消えるまで、となっている。

LEVELごとのちがい

LEVELごとの動作のちがいを、ジゴクスクレイブの動作にあわせて説明する。LV1の場合は弱→弱→中の3連発で、LV2は弱→中→強の3連発をくりだす。

LV3の場合は、弱→中→強のあと吹き飛んだ相手に向かって跳びかかり、十手を振り下ろして相手を地面にたたきつける。ちなみに、この最後の一撃はスーパーコンボでありながら空中ガード可能だ。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×(勝利)

LV1

10 64 : 12

14

LV2

10 66 : 12

14

LV3

10 84 : 8 6

18

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲ひたいに光が集まり

▲まず弱シゴク～と同じ動作で1発

▲もう一度、弱と同じ動作で攻撃し

▲最後は中の動作で相手を倒す



▲最初は弱の動作 (2ヒット) ではじまる

▲つぎは、中の動作に移行して2ヒット

▲さらに強の動作で2ヒット。計6ヒット



▲LV2の場合はここで攻撃終了となるが

▲LV3ならさらに跳び上がって

▲最後の一撃。相手を地面にたたきつける

ショウグンスルー SHOGUN THROUGH

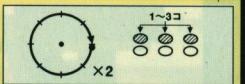
相手の近くで
←OR→+中or強P(K)でも可

攻撃値	18
得点	500
ビヨリ値	0
ゲン増加	2
攻撃回数	1
投げ回合	20ドット

テンチュウサツ

TENCYŪSATSU

レバー2回転+P×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時or強P+強K同時)



前方へ小さくジャンプして、着地した瞬間に範囲内に相手がいたら、捕獲したのち2回連続で地面へたたきつける(LV3なら、さらに地面を引きずり相手を燃やしてしまう)。投げ技のためガード不可だが、空中の相手は捕獲できない。ブツメツバスターと同じく、捕獲に失敗すると投げスカリポーズをとってしまう。

LEVELごとのちがい

相手をつかむまでの動作速度や投げ間合いで、LEVELごとの変化はない。捕獲後の攻撃は、1発目はどのLEVELも低く跳ねて地面に落とすのみ、変化するのは2発目で、LV1はただ大きく跳ねて落とすだけだが、LV2や3だと空上でゆっくり浮遊したあと、勢いよく地面へたたきつけるのだ。

無敵時間は全LEVEL共通で、暗転中(地面に足がついている間)までしかない。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+25	25+34	34+30×2
得点	500+1000	1000+2000	2000+1500×2
ビヨリ値		0	
攻撃回数	2	2	3
投げ間合い		192ドット	

立ち ×

しゃがみ ×

空中 ○(無効)

LV1

LV2

LV3

12 30

1 つかみ可能

12 30

1 つかみ可能

12 30

1 つかみ可能

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲暗転後、小さく飛び ▲範囲内の相手を捕獲して ▲低いジャンプで一発 ▲つづけて高く飛び上がり ▲トドメの2発目へ



▲つかむまではどのLEVELも同じ ▲まず低いジャンプで一撃 ▲つづけて高く舞い上がり ▲ゆっくりと滞空したあと



▲強く地面へたたきつける ▲LV3なら、そのまま地面を引きずっていき ▲発生した摩擦熱で相手を燃やしてしまう

ZEROカウンター ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に
↔↓+P



攻撃値	19	必殺技	×
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加	(防衛による増加のみ)	ガード	○
ヒット効果	ダウン	しゃがみ	○
		空中	×
0/60秒	28	44	60

前方へ踏み込みつつ、右手に握っている十手を振るう。動作は弱ジゴクスクレイブに近い。攻撃範囲はかなり広く、地上の相手が回避するのはまず無理。

アドン

ADON



ムエタイの帝王・サガットの一番弟子であり、相当な実力の持ち主。しかし、サガットがリュウに負け、その直後から行方をくらましたことに失望してしまう。

ムエタイの名を汚したサガットに引導を渡し、自分とムエタイこそが格闘界の頂点であることを証明するため、闘いに挑む。



HEIGHT

182cm

WEIGHT

73kg

3SIZE

B112・W80・H85

BLOOD TYPE

B型



PLAY BACK—アドン

バストアップは少し温厚になったかも



ストリートファイター

サガットと同じ、ムエタイの使い手だが、パワー主体のサガットに対して、アドンはスピードに長けている。とくに、カカト落とし（現・ジャガーキック）が強く、「スト！」では波動拳を完全に封じこめていた（昇龍拳と竜巻旋風脚には弱かったが）。他キャラに比べ、デザインの変更は少ないが（パンツの模様も同じ）、うしろに反り返った赤い髪が、より目立つようになっている。

from 開発スタッフ

アドンといえば、やはりジャガーキック！ 波動拳を跳び越え、相手の盾間にカカトを打ち込んでほしいですね。波動拳を抜けたいがために、高さ、スピードなどには結構気を使つたつもりです。そして、ジャガーリボルバー。はじめは空中で何回転もして、相手をカカトで巻き上げていくという技でした。だが、今の形になって、「スト！」のアドンに近い雰囲気もだせたのではないかと思っています。ぜひアドンの勝りで、格闘技の神を目指してください。

「ストII」シリーズでサガットのステージだったアユタヤ遺跡。当時は仏像の正面で闘ったが、今回は足の手前で闘うことになる。



THE ART OF ADON

*挑発は勝利①と同じ。

スタート

立ち(通常)

立ち(正面)

しゃがみ(通常)

しゃがみ(正面)



前進

後退

ジャンプ(踏み込み)

ジャンプ(上昇/垂直)

ジャンプ(上昇/斜め)

ジャンプ(落下)



ガード(立ち)

ガード(しゃがみ)

ガード(空中)

のけぞり(上段)

のけぞり(下段)

のけぞり(しゃがみ)



ダウン(足払い)

ダウン(吹き飛び)

ダウン(転倒)

起き上がり

ダウン回避技

気絶



勝利①

勝利②

勝利③

勝利④

勝利⑤

時間切れ負け&ドロー



アドン

立ち

弱パンチ

ティーソーク
TAE SOAK

攻撃値	8
得点	200
ピヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	○
キャンセル	○
基本技	○
連打	×

7 4 4
0/60秒 20 40 60

中パンチ

ジャブ
JAB

攻撃値	12
得点	300
ピヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	○
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

4 6 6
0/60秒 20 40 60

強パンチ

ストレート
STRAIGHT

攻撃値	19
得点	500
ピヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

10 6 18
0/60秒 20 40 60

しゃがみ

ジャブ
JAB

攻撃値	8
得点	200
ピヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	○
キャンセル	○
基本技	○
連打	×

3 4 4
0/60秒 20 40 60

エルボーハウンド
ELBOW HOUND

攻撃値	14
得点	300
ピヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	○
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

6 6 7
0/60秒 20 40 60

ジャガークライムストレート
JAGUAR CLIMB STRAIGHT

攻撃値	15
得点	400
ピヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

10 8 16
0/60秒 20 40 60

ジャンプ

垂直ジャンプ

アンダージャブ
UNDER JAB

攻撃値	12
得点	300
ピヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

4 32
0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

アンダージャブ
UNDER JAB

攻撃値	15
得点	400
ピヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

4 8
0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

サイドストレート
SIDE STRAIGHT

攻撃値	17
得点	400
ピヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

8 8
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

アンダージャブ
UNDER JAB

攻撃値	12
得点	300
ピヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

4 32
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

アンダージャブ
UNDER JAB

攻撃値	15
得点	400
ピヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

4 8
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

サイドストレート
SIDE STRAIGHT

攻撃値	17
得点	400
ピヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
キャンセル	○
基本技	×
連打	×

8 8
0/60秒 20 40 60

*ムエタイ用語で「ヒジ打ち」の意

立ち

しゃがみ

ジャンプ



ジャガーニー JAGUAR KNEE	
攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
8 4 10	0/60秒 20 40 60



ローキック LOW KICK	
攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
6 5 10	0/60秒 20 40 60



ミドルキック MIDDLE KICK	
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
8 8 11	0/60秒 20 40 60



ジャガーステップ JAGUAR STEP	
攻撃値	10
得点	200
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
3 4 6	0/60秒 20 40 60



ジャガーテイル JAGUAR TAIL	
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
4 6 11	0/60秒 20 40 60



ジャガーレッグ JAGUAR LEG	
攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	転倒
8 8 26	0/60秒 20 40 60



垂直ジャンプ JUMPING JAGUAR KNEE	
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
3 20	0/60秒 20 40 60



垂直ジャンプ JUMPING SIDE KICK	
攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
6 8	0/60秒 20 40 60



垂直ジャンプ JUMPING TURN KICK	
攻撃値	19
得点	500
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
12 8	0/60秒 20 40 60



斜めジャンプ JUMPING JAGUAR KNEE	
攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
3 32	0/60秒 20 40 60



斜めジャンプ JUMPING SIDE KICK	
攻撃値	14(めぐり時8)
得点	300(めぐり時200)
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
6 14	0/60秒 20 40 60



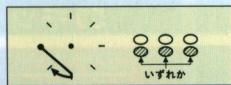
斜めジャンプ JUMPING TURN KICK	
攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
8 8	0/60秒 20 40 60

*斜めジャンプ中キックにおける()内の数値は、攻撃がめぐりでヒットしたときのもの。攻撃値と得点以外の変化はない。

ジャガーキック

JAGUAR KICK

←↓↙+K

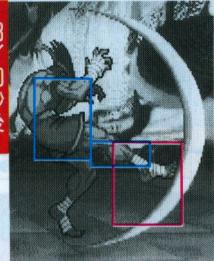


前方へ跳ね上がり、空中で1回転してカコトを振り下ろす。跳ねる高さは弱中強の順で増加するが、移動距離は逆に短くなる。また、弱のみカコトを振り下ろすときに走る光の形がちがう。

攻撃値や気絶値は、振り下ろしはじめ（写真の4枚目）が高く、直後のポーズ（写真の5枚目）になると低くなる。

知られざる当たり判定の世界

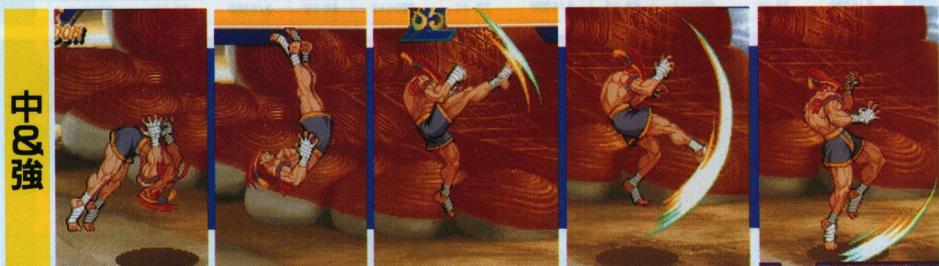
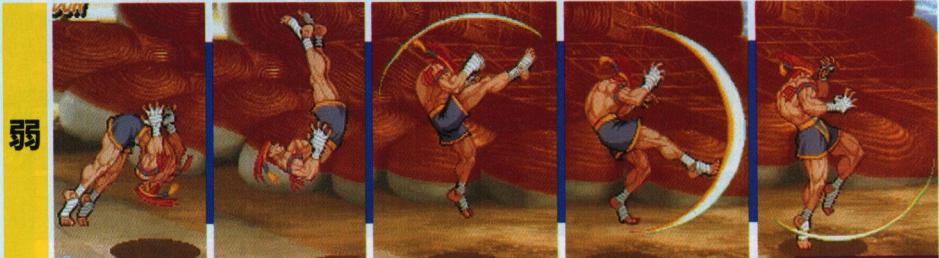
23 / 60 秒後



立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>
空中	<input type="radio"/>

	弱	中	強
攻撃値	21,18	22,20	23,14
得点	500,400	500,500	1000,300
ビヨリ値	8,8	10,8	12,10

ゲージ増加量	空7/防9/当12
ヒット効果	のけぞり



とらえた相手にまたがり、ノドに足を引っかけて遠くへ跳り跳ばす。投げのあと、自分は後方に宙返りして着地するため、相手との間合いは大きく開く。
コマンド入力時のレバー方向で、相手を投げる方向の選択が可能。

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ問合せ	20ドット

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ問合せ	20ドット

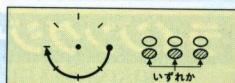
ジャガートゥース

→ ↴ ↵ ← + K

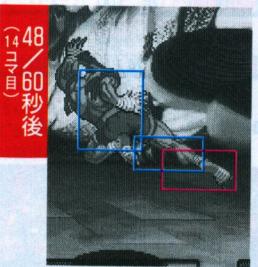
JAGUAR TOOTH

後方へ大きくジャンプして画面端に一瞬張りついたのち、跳りを構えて急降下する。しゃがみガード不可の蹴り技。

コマンド入力時のボタンの弱中強で、降下する角度が変化（弱は急角度で下へ向かうが、強はゆるい角度で遠くまで突進）する。蹴りのポーズも、弱と中&強では少しちがう。



知られざる当たり判定の世界



立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

	弱	中	強
攻撃値	22	22	22
得点	500	500	500
ビヨリ値	8	10	12
ゲージ増加量			空2/防3/当5
最大ヒット回数/最大ケイズ回数			1/1
ヒット効果			のけぞり



反転後、降下攻撃へ



弱の降下角度



中の降下角度



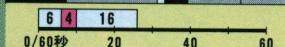
強の降下角度

ジャッティングキック
JUTTING KICK

+ 中 K

しゃがんだ姿勢から思いきり蹴りを突き上げる。しゃがみ攻撃だが、立ちガード可能。蹴りの向きが矢印で示すとおり、斜め上方向に高い攻撃能力を発揮する。

攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量			空0/防2/当4
ヒット効果	のけぞり	カト方向	立ち ○

ZEROカウンター
ZERO COUNTER地上で攻撃をガード中に
← ↴ ↵ + K

相手の攻撃を受け流したのち、飛びヒザ蹴りで反撃する。跳ぶ高さは、中ライジングジャガーと同じだ。

攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量			(前方)にいる敵ののみ
ヒット効果	ダウン	カト方向	立ち ○



ライジングジャガー

RISING JAGUAR

↓ ↶ → ↷ + K

ス

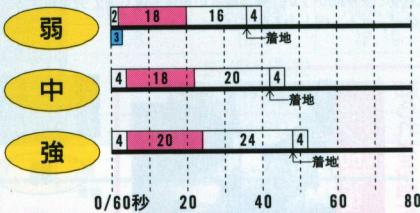


いずれか

宙に飛び上がり、ヒザ蹴りを右→左と連続してくれます。吹き飛び状態の相手に、追いうちをかけるように攻撃が当たる「空中連続ヒット」の能力がある。弱

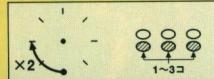
のみ、攻撃判定ができる（写真の2枚目）まで完全無敵。弱中強の順で跳ぶ高さが増加していく。ちなみに強だと飛びすぎると、地上の相手を1回しか蹴れない。

	弱	中	強	
攻撃値	16+6	17+8	18+8	
得点	400+200	400+200	400+200	
ピヨリ値	8+6	8+4	6+6	
ゲージ増加量	空6/防7+1/当8+2	空6/防7+1/当8+2	空6/防7/当8+2	
最大ヒitti回数	2/2	2/2	2/1	
最大ケツリ回数	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	
ヒット効果	ダウ			



ジャガーリボルバー

JAGUAR REVOLVER

↓ ↵ ← ↓ ↶ ← + K × 1~3同時
(オートガード時: 弱P+弱K同時)

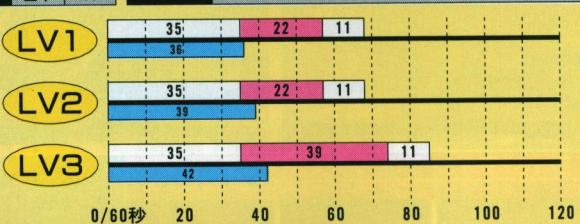
飛び上がっての回転カト落としを2連発（LV3のみ3連発）する。動作はジャガーキックに似ているが、こちらは空中ガード不可で、空中連続ヒットの能力つき。技の移動距離も、1回転目は中ジャガーキックとはほぼ同じだが、2回転目（&3回転目）のはうは、見た目こそ弱だが移動距離は半減している。

LEVELごとのちがい

LV1と2の動作は同じ。ただし、2回転目のヒット数が、LV1では1発なのに対して、LV2は2発になっている。

無敵時間は、LV1は1発目の攻撃判定ができるまで（1回転目の下降途中）。LV2はもう少し長くなり、2発目の攻撃判定ができるまで（1回転目の着地直前）。LV3の場合はさらに長くなり、1回転目の着地まで完全無敵だ。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20×2+10	22+13+20+10	25+20×3+15+10
得点	500×2+200	500+300+500+200	1000+500×3+400+200
ピヨリ値	0+2×2	0+1×3	0×3+1×3
最大ヒitti回数	3/3	4/4	6/6
最大ケツリ回数	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり（最後の一撃のみダウ		



▲コブシが光り

▲高く跳ね上がって1回転目

▲着地後、ふたたび身構える

▲小さく跳ねて2回転目

▲LV3のみ、もう1回転

ジャガーバリードアサルト

JAGUAR VARIED ASSAULT

↓ ↘ → ↓ ↗ + P ×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時or強P+強K同時)



前方へ高速突進しながら、ヒジ打ち連打のラッシュをかける。LV2と3ならば、5発目のヒジを食らって吹き飛んだ相手をジャンプして追いかけ、空中でトドメの一撃をたたき込む。アドンの必殺技&スーパー・コンボの中で、唯一パンチボタンを使用する技。

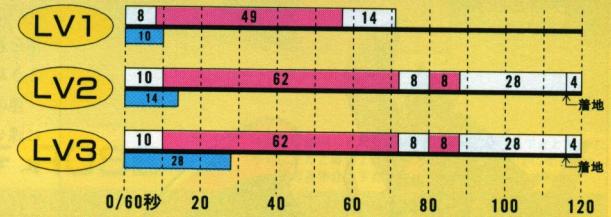
ヒジ打ちの動作は、1発1発が微妙にちがう。下の写真を参照。

LEVELごとのちがい

LV2とLV3は、動作がまったく同じだ。一応、数値面でのちがいはあるが、本然ならLV3には追加入力があって、見た目にもLV2とは別モノになっていたのだ……。(それができるバージョンもある)。ちなみに、LV1は簡単に言えば、LV2や3の縮小版。

無敵時間は、LV1と2は1発目の攻撃がでたあとまで、LV3のみ2発目の攻撃判定ができるまで、となっている。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+16+12+8	20+16+12+8+3+14	25+20+16+16+3+14
得点	500+400+300+200	500+400+300+200+100+300	1000+500+400+400+100+300
ビヨリ値	0+1×3	0×5+3	0×5+3
最大ヒット回数 最大カスケード回数	4/4 (空中連續ヒットあり)	6/6 (空中連續ヒットあり)	6/6 (空中連續ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり×3+ダウン	のけぞり×4+ダウン×2	のけぞり×4+ダウン×2



▲コブシに光が集まって ▲まずは左ヒジでアゴを突き上げ ▲つぎは右腕のヒジを高くかかげ ▲頭を力ち割るように振り下ろす



▲つづけて左腕のヒジを構えて ▲もう1回振り下ろしたあとは ▲さらに右ヒジを振り上げる ▲LV1の場合はここまでだが



▲LV2と3なら体を左にひねり ▲左上へ左ヒジを振ったあと ▲吹き飛んだ相手を追いかけて ▲最後はヒジとヒザで挟み打ち

LV3の変化について

基板のバージョンによつては、LV3の場合、攻撃中に②が⑧どちらかを連打していると、右のように最後の動作が変化する。

たとえそれができない基板でも、CPUアドンはちゃんとこの変化を使つくるのであった。

②連打(サウザンドジャガー)



▲ヒジ打ち4連打までは同じだが、そのあとジャンプ攻撃に移行せずにパンチ連打をくりだす

⑧連打(アッサンジャガー)



▲こちらもヒジ打ち4連打までは同じだが、フイニッシュが跳びヒザ蹴りに変わっている

アドン

ローズ

ROSE



人間の精神力エネルギーを物質に換える「ソウルパワー」の使い手。イタリアの占い師として日常を過ごしていたが、巨大な悪のパワーを感じたときから運命は変わった。

悪のパワーの持ち主を闇に封じることが、自分に課せられた「最後の使命」であると悟った彼女は、その日から忽然と姿を消した……。



HEIGHT 178cm
WEIGHT 54kg
3SIZE B96・W57・H86
BLOOD TYPE ?型

PLAY BACK—ローズ

黄色いマフラーなびかせて



ヴァンパイアハンター

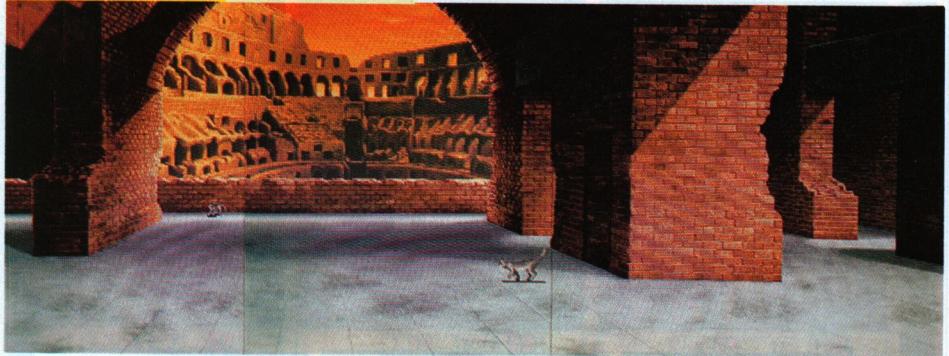
ローズは、マンガ『ジョジョの奇妙な冒険』に登場したリサリサという女性に似ている。体内の気をマフラーから放出する点も同じだ。しかし、リサリサが一見20代だが、じつは50才だったため、ローズにも「おばさん」の愛称が……。合掌。

また、その服装から、「ヴァンパイアハンター」に登場した少女・アニタ（左写真）であるというウワサが流れたこともあった。

from開発スタッフ

ローズは、完全に新キャラということで、今までのシリーズにない技を作ったりして、いろいろと遊べました。たとえば、ローズ同士がソウルフレクトを使ってお互いに相手のソウルスピーカーを跳ね返しあうと、どんどんスピードがあがっていくので、どちらが先にミスるか「って感じで結構アツくなれたりします。実戦ではまずないと思いますが、一度やってみては？」

パーティーと同じ場所。パーティー面では2匹だったネコが3匹に（奥でツメ研ぎをしている）。茶ネコが1P側、白ネコが2P側を追いかける。



THE ART OF ROSE

*挑発は勝利①と同じ。勝利時の体力が半分以下だと勝利①、半分以上だと勝利②、バーフェクトだと勝利③になる。ナッシュ面のみ半分以下だと勝利①、半分以上だと勝利③。

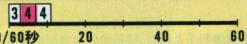
スタート	立ち(通常)	立ち(正面)	しゃがみ(通常)	しゃがみ(正面)	
前進	後退	ジャンプ(踏み込み)	ジャンプ(上昇/垂直)	ジャンプ(上昇/斜め)	ジャンプ(落下)
ガード(立ち)	ガード(しゃがみ)	ガード(空中)	のけぞり(上段)	のけぞり(下段)	のけぞり(しゃがみ)
ダウン(足払い)	ダウン(吹き飛び)	ダウン(転倒)	起き上がり	ダウン回避技	気絶
勝利①	勝利②	勝利③	時間切れ負け&ドロー		

立ち

弱パンチ

パンチ
PUNCH

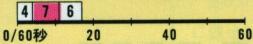
攻撃値	8(3)	必殺技	○
得点	200(100)	基本技	○
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	×



中パンチ

ソウルパンチ
SOUL PUNCH

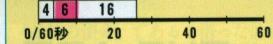
攻撃値	14(12)	必殺技	○
得点	300(300)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	○
ゲージ増加量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	×



強パンチ

ソウルウインド
SOUL WIND

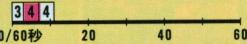
攻撃値	17(6)	必殺技	○
得点	400(200)	基本技	×
ビヨリ値	8(1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	×



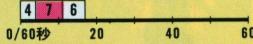
しゃがみ

パンチ
PUNCH

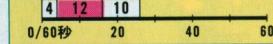
攻撃値	8(3)	必殺技	○
得点	200(100)	基本技	○
ビヨリ値	3(1)	連打	○
ゲージ増加量	空0/防1/当2	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	×

ソウルパンチ
SOUL PUNCH

攻撃値	13(10)	必殺技	○
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	×

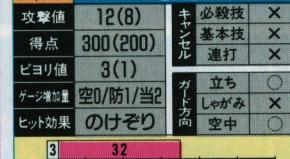
ソウルリフト
SOUL LIFT

攻撃値	16, 14(14, 12)	必殺技	○, ×
得点	400, 300(300, 300)	基本技	×
ビヨリ値	8, 6(1, 1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	立ち	×
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	×

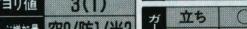


ジャンプ

垂直ジャンプ

チョップ
CHOP

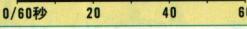
攻撃値	12(8)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
	空中	空中	○



斜めジャンプ

チョップ
CHOP

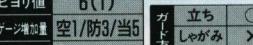
攻撃値	12(8)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	3(1)	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
	空中	空中	○



垂直ジャンプ

ソウルチョップ
SOUL CHOP

攻撃値	13(10)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	○



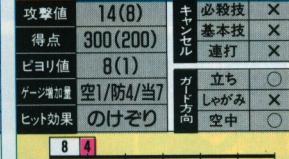
斜めジャンプ

ソウルチョップ
SOUL CHOP

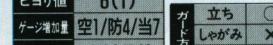
攻撃値	13(10)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
	空中	空中	○



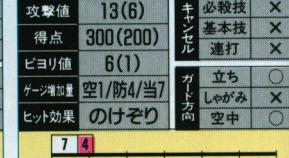
垂直ジャンプ

ソウルクレセント
SOUL CRESCENT

攻撃値	14(8)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	8(1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	空中	空中	○



斜めジャンプ

ソウルクレセント
SOUL CRESCENT

攻撃値	13(6)	必殺技	×
得点	300(200)	基本技	×
ビヨリ値	6(1)	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	立ち	○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	×
	空中	空中	○



※ () 内の数値は、ソウルリューション使用時における。
分身のもの。なお、分身出現中は一部例外をのぞき、ゲージ
増加値が0になる(攻撃をだしてもゲージは増えない)。

立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱キック		中キック		強キック	
ローキック LOW KICK		ソウルサイドキック SOUL SIDE KICK		ソウルカルカルニヨ SOUL CALCAGNO*	
攻撃値 12(8) 得点 300(200) ビヨリ値 3(1) ゲージ増加量 空0/防1/当2 ヒット効果 のけぞり	必殺技 ○ 基本技 × 連打 ×	攻撃値 15(8) 得点 400(200) ビヨリ値 6(1) ゲージ増加量 空1/防3/当5 ヒット効果 のけぞり	必殺技 ○ 基本技 × 連打 ×	攻撃値 17, 15(8, 8) 得点 400(200) ビヨリ値 8(1) ゲージ増加量 空1/防4/当7 ヒット効果 のけぞり	必殺技 × 基本技 × 連打 ×
6 4 9 0/60秒 20 40 60		7 6 16 0/60秒 20 40 60		8 6 21 0/60秒 20 40 60	
キック KICK		スライドキック SLIDE KICK		ラウンドローズ ROUND ROSE	
攻撃値 8(3) 得点 200(100) ビヨリ値 3(1) ゲージ増加量 空0/防1/当2 ヒット効果 のけぞり	必殺技 ○ 基本技 ○ 連打 ×	攻撃値 12(8) 得点 300(200) ビヨリ値 3(1) ゲージ増加量 空1/防3/当5 ヒット効果 のけぞり	必殺技 ○ 基本技 ○ 連打 ×	攻撃値 13(10) 得点 300(200) ビヨリ値 6(1) ゲージ増加量 空1/防4/当7 ヒット効果 転倒	必殺技 ○ 基本技 × 連打 ×
3 4 4 0/60秒 20 40 60		6 8 5 0/60秒 20 40 60		6 6 16 0/60秒 20 40 60	
垂直&斜め共通 垂直 ジャンプ JUMPING KICK		垂直&斜め共通 垂直 ジャンピングサイドキック JUMPING SIDE KICK		垂直&斜め共通 垂直 ジャンプ JUMPING KICK	
攻撃値 13(8) 得点 300(200) ビヨリ値 3(1) ゲージ増加量 空0/防1/当2 ヒット効果 のけぞり	必殺技 × 基本技 × 連打 ×	攻撃値 14(10) 得点 300(200) ビヨリ値 6(1) ゲージ増加量 空1/防3/当5 ヒット効果 のけぞり	必殺技 × 基本技 × 連打 ×	攻撃値 16(12) 得点 400(300) ビヨリ値 8(1) ゲージ増加量 空1/防4/当7 ヒット効果 のけぞり	必殺技 × 基本技 × 連打 ×
4 32 0/60秒 20 40 60		4 10 0/60秒 20 40 60		3 8 0/60秒 20 40 60	
斜め ジャンプ ジャンピングキック JUMPING KICK		斜め ジャンプ ジャンピングサイドキック JUMPING SIDE KICK		斜め ジャンプ ジャンピングキック JUMPING KICK	
攻撃値 10(2) 得点 200(100) ビヨリ値 3(1) ゲージ増加量 空0/防1/当2 ヒット効果 のけぞり	必殺技 × 基本技 × 連打 ×	攻撃値 12(6) 得点 300(200) ビヨリ値 6(1) ゲージ増加量 空1/防3/当5 ヒット効果 のけぞり	必殺技 × 基本技 × 連打 ×	攻撃値 16(6) 得点 400(200) ビヨリ値 8(1) ゲージ増加量 空1/防4/当7 ヒット効果 のけぞり	必殺技 × 基本技 × 連打 ×
4 32 0/60秒 20 40 60		4 10 0/60秒 20 40 60		3 8 0/60秒 20 40 60	

*イタリア語で「かかと」の意。

ソウルリフレクト

SOUL REFLECT

↓↙←+P

マフラーにオーラを通して振り回す。写真の3~5枚目のポーズの中は、相手の飛び道具を跳ね返す(吸収する)能力があり、4枚目(強のみ4~5枚目)のときは

は攻撃判定もついている。跳ね返した飛び道具の弾速は、跳ね返す前より少し高速になる。なお、スーパー・コンボの弾を跳ね返す(吸収する)ことはできない。

いずれか	
カト方向	立ち <input type="radio"/> しゃがみ <input type="radio"/> 空中 <input checked="" type="radio"/>
立ちはだか	○ ○ X

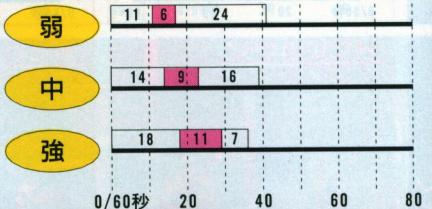
弱中強のちがい

弱は、飛び道具を吸収できる。吸収するとコンボゲージ³10ポイント増加するほか、ソウルスーパーを1段階パワーアップさせられる(ソウルスーパー参照)。中は飛び道具を正面へ跳ね返し、コンボゲージ⁴増加。強は斜め上へ跳ね返し、同じくコンボゲージ⁴増加する。なお、強のみ2段階の攻撃判定を持っており(連続ヒットではない)、写真4枚目のときは攻撃値14の気絶値15、写真5のときは攻撃値190の気絶値6となっている。



▲飛び道具をマフラーで巻き込むようにして吸収する弱。飛び道具を無効化するだけではなく、いくつかの特典もついてくるぞ

	弱	中	強
攻撃値	17(15)	18(16)	14, 19(12, 17)
得点	400(400)	400(400)	300, 500(300, 400)
ヒヨリ値	10(1)	12(1)	15, 6(1, 1)
ゲージ増加量	空3/防3/当3		
最大ヒート回数/ 最大ケース回数	1/1(分身中は4/4で空中連続ヒットあり)		
ヒット効果	ダウン		



0/60秒 20 40 60 80



スライディング SLIDING

↘+中K



前方へスベリ込み相手の足元を襲撃する。しゃがみガードでしか避けない。ゲージ増加量は、分身(ソウルイリュージョン)中の場合、0に固定される。

攻撃値	12(8)	キツネゼル	X
得点	300(200)	基本技	X
ヒヨリ値	3(1)	連打	X
ゲージ量	空1/防3/当5	立ち	X
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ	○
	5	12	15
0/60秒	20	40	60

ソウルスパーク

SOUL SPARK

← ↓ ↘ → + P

マフラーにオーラを通して、前方へ光弾をはなつ。光弾は出現してから攻撃判定のできるまでに少し時間がかかるが、その時間中は地上にいる相手を“押し返す”能力がある。

そのはかソウルsparkには、弱ソウルリフレクトで飛び道具を吸収すると、つぎに発射する1発だけ攻撃値や気絶値などパワーアップする、という特殊な性質がある。下の表が、パワーアップ後の数値だ。初期の設定では何発も吸収すればそれだけパワーアップしていたらしいが、それはなくなっている。

	弱	中	強
攻撃値	15, 14		
得点	400, 300		
ピヨリ値	8, 8		
ケージ増加量	空3/防4/当5		
最大ヒット回数/ 最大ケージ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

パワーアップ中の数値

攻撃値	16, 15
得点	400, 400
ピヨリ値	10, 10



弱中強のちがい

光弾の飛行速度は、弱より中や強のほうが上。それに対して、光弾を発射するまでの早さ、それと光弾に攻撃判定がつくまでの早さ（相手を“押し返す”時間の短さ）は、弱のほうが上だ。

攻撃ポーズはどれも同じのよう見えて、1か所だけ微妙なちがいがある。右の写真は弱と強の「光弾を発射したあとのポーズ」だが、よく見ると、強のほうは弱よりマフラーが長く、腕のまわりに光まで発生しているのだ。とはいっても、それによる特別な影響はないのだ。



▲上が弱、下が強の発射後のポーズ。ちなみに連続攻撃は中のものだ

ソウルスルー

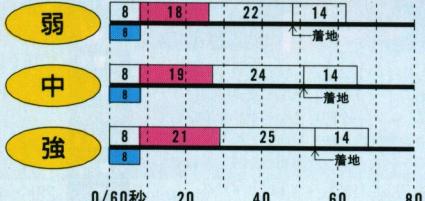
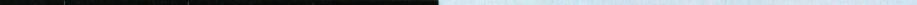
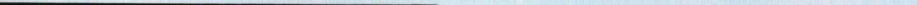
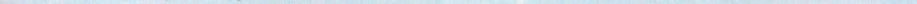
SOUL THROUGH

→ ↓ ↘ + P

高く飛び上がり、空中にいる相手をつかまえて後方の地面へ投げつける。投げ判定は伸ばした手ではなく、「自分の正面」にある。なお、上界中はつねに投げ判定がついているため、接近した相手は、無敵状態がないかぎり回避不可能だ。跳んだ瞬間（投げ判定の直前）までは完全無敵。

弱中強で跳ぶ高さと距離が変化、弱より強のほうが高く遠くへ跳んでいく。

	弱	中	強
攻撃値	22	24	26
得点	500	500	500
ピヨリ値	0		
ケージ増加量	空4/当10		
攻撃回数	1		
投げ間合い	高さ土32ドット、距離64ドット		

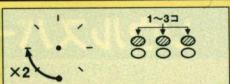


オーラソウルスパーク

AURA SOUL SPARK

3発ヒットする空中ガード不可の光弾を、前方へはなつ（LV2の場合は踏み込みつつ3発の連続攻撃をくりだしたあと、LV3は強化版ソウルリフレクトのあと、光弾をはなつ）。光弾の3発目を食らった相手は、全身

↓ ↘ ← ↓ ↗ ← + P × 1 ~ 3 同時
(オートガード時: 弱P + 弱K 同時)



をオーラに包まれてダウンする。無敵時間は、LV1は光弾ができるまで、LV2は2発目の攻撃判定ができるまで、LV3は光弾をはなつ少し前まで、となっている。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	22+16+12	20+12+10+8+(4+5)(7+6+3)	42+20+16+12
得点	500+400+300	500+300+200+400+300 +200(400+200+150)	3000+500+400+300
ビヨリ値	0+2+1	0×3+1×3(0×3)	0+1×3
最大ヒット回数/ 最大ケンカ回数	3/3	6(合計15)/6(合計15)	4/4
ヒット効果	のけぞり(最後のみ燃焼)		



LEVELごとのちがい

この技は、動作がLEVELごとにまったくちがうのが特徴。

LV2の場合、分身中にだすと、3発の連続攻撃部分で分身も攻撃するため、合計ヒット数は基本の6発+分身3体×3発=15ヒット。コンボ修正ぶんを差し引いても、さすまじいダメージになる。LV3は最初のソウルリフレクト部分で、あらゆる飛び道具（スーパー・コンボさえも）を跳ね返す能力つきだ。

LEVEL



▲コブシから光を発し



▲強化版のソウルスパークをはなつ

LEVEL 2



▲ヒザに光が集中



▲まずはロー・キック



▲前進しつつ上段蹴りへ



▲さらにマフラーで叩き



▲最後に強化版オーラスパークへ

LEVEL 3



▲コブシに光が集まり



▲先に強化版ソウルリフレクト



▲その場でもう1回転したのち



▲トドメの強化版オーラスパークへ

ソウルドレイン SOUL DRAIN

相手の近くで
← or → + 中or強P



相手の上に逆立ち状態で乗っかり、手からオーラを流し込んでダメージを与える。レバーを回してもボタンを連打しても攻撃回数は増えないが、相手が同じ操作を行なうと、攻撃回数を減らされてしまう。それを抑える手段もない。

攻撃値	1×5+16
得点	1×5+500
ビヨリ値	0
ケージ増加量	2
攻撃回数	6
投げ間合い	20ドット

ZEROカウンター ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に
← ↘ ← ↓ + P



(地上、空間問わず) 相手を捕獲したら、マヒ状態にして地面に降ろす。この技自体に攻撃力はないが、着地後、マヒ状態の相手に攻撃を加えられる(60分の8秒以内なら攻撃が間に合う)。相手の捕獲に失敗したら、1回転して動作終了。

攻撃値	0
得点	0
ビヨリ値	0
ケージ増加量	(通常より倍の) 最高+1~2ドット 距離12ドット
投げ間合い	20ドット

オーラソウルスルー

AURA SOUL THROUGH

↓↘→↓↙+P×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)



高く跳び上がり、空中の相手をとらえたならオーラで全身を燃やし、地面に投げつける(LV2の場合は2ヒットするアッパーで相手を突き上げたのち投げ、LV3はオーラをはなつ掌底突きからアッパーで突き上げて投げる)。必殺技のソウルスルーより高性能で、攻撃を食らって吹き飛んでいる相手も投げができる。

LEVELごとのちがい

LV1は弱ソウルスルーと同じ軌道で跳ぶが、こちらは上昇しきるまで完全無敵だ。

LV2と3は、アッパー(あるいは掌底突き)を食らって吹き飛んだ相手のみを投げることができる。空中の相手を直接投げることは不可能だ。無敵時間は、LV2のほうはアッパーの動作が終わる直前まで、LV3のほうは掌底突きの動作が終わる直前まで、となっている。

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向

投げ間合い

攻撃回数

(空中連續ヒットあり)

2+1/2 (空中連續ヒットあり)

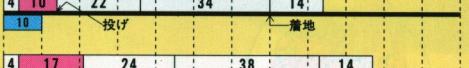
3+1/3 (空中連續ヒットあり)

高さ148ドット、距離64ドット

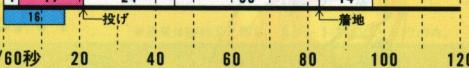
LV1



LV2



LV3



0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲コブシが光って



▲強化版ソウルスルー

LEVEL 2



▲手に光が集中する



▲アッパーで突き上げて



▲空中の相手を投げる



▲掌底に光が集中



▲踏み込んでの掌底から



▲LV2と同じアッパー



▲宙に吹き飛んだ相手を



▲追いかけ空中投げ

ソウルイリュージョン

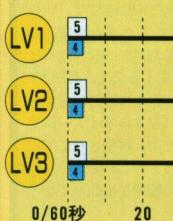
SOUL ILLUSION

↓↘→↓↙+K×1~3同時
(オートガード時:強P+強K同時)



本体を追いかける3体の分身をつくりだす。飛び道具と投げ技以外の攻撃を本体がだすと、分身も攻撃するため、自動的にコンボが成立する(しかも空中連續ヒットの能力つき)。ただし、攻撃の反動も攻撃回数ぶんだけ発生する。分身1体1体の攻撃値、得点、ピヨリ値は、個々

の技の表にある()内の数値が与えられるが、連續ヒットによるコンボ修正を受けるため、そのぶん攻撃値は低下する点に注意。なお、分身には攻撃をだしても食らっても、コンボゲージは増えない(例外として、立ちかしやがみの強P、強Kをだすと1ポイント増える)。



▲その場で1回転



▲胸に光が集中したあと



▲3体の分身が出現する

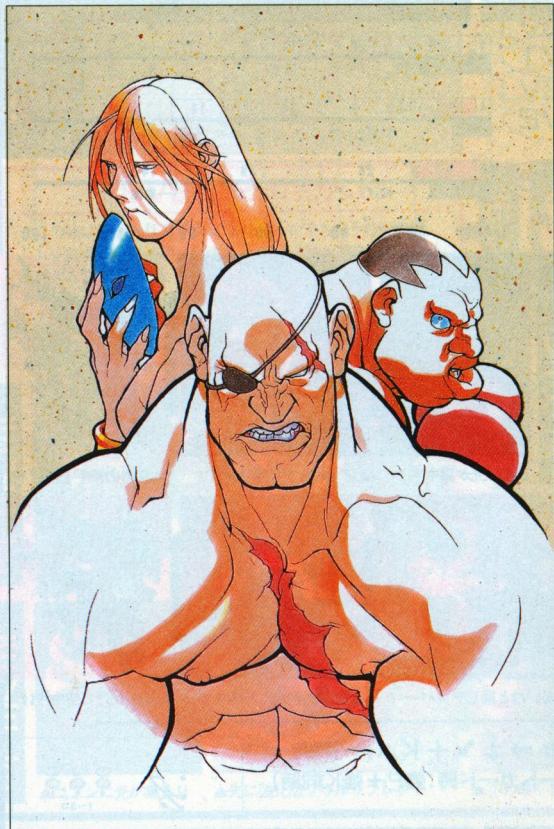


▲本体を追って行動&攻撃

分身の出現時間
LEVEL1 約4.1秒間
LEVEL2 約6秒間
LEVEL3 約8.8秒間

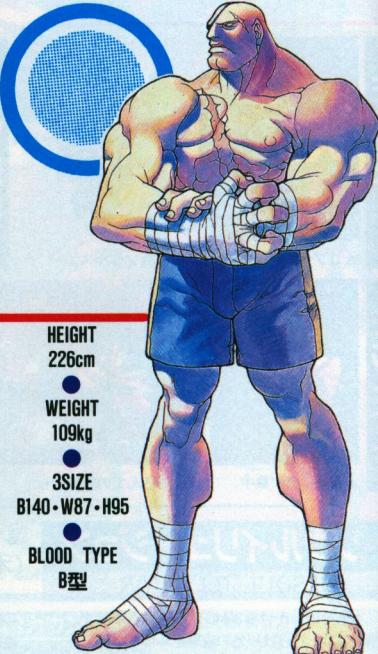
サガット

SAGAT



「帝王」という称号と名譽は、名も知らぬ東洋人によって、一瞬にして奪われてしまった。そんなサガットに残されたものは、屈辱と憎悪の思い、そして胸の傷だけであった。

かつて右目を奪われたとき、相手を倒すことでも、雪辱を果たした。そして、今度も……!! サガットは王座奪回のために立ち上がった。



HEIGHT

226cm



WEIGHT

109kg



BSIZE

B140・W87・H95



BLOOD TYPE

B型

PLAY BACK —サガット

さすがに不自然なキックはなくなった



ストリートファイター

とにかく『ストI』時代からタイガーショットが強く、相手を近寄らせてはいけないかどか不安でした。

そして、『ストZERO』においては、その強さが復活。体格も見ちがえるほどパワフルになった。太りすぎという声もあるけれど……。

from開発スタッフ

サガットのソフト担当のARIKICHIです。(いもうう女)私は対戦格闘がすごくへたなので、やつでいいかどか不安でした。

自分でプレイすると負けまくるので、CPUサガットがプレイヤーに勝てるような思考ルーチンを作るのに苦労しました。パワフルなイメージで仕上げたら強くなりすぎたため、調整されて弱くなってしまいました。ちょっと悲しいです。

全国のサガットファンの期待を裏切ってなければいいけど……。

前作と同じアユタヤ遺跡。時間も夜間に変更され、空には雲と満月が見られる。『スパII X』まで像の手前にあった石は片付けられたようだ。

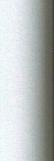
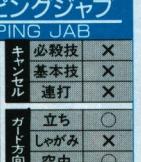
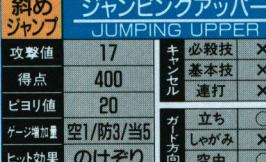
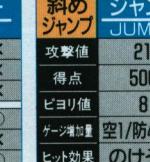
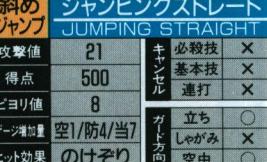


THE ART OF SAGAT

*挑発は勝利①と同じ。スタート②はVSリュウのみ。



サガツト

立 ち	弱パンチ	中パンチ	強パンチ								
	タイガーエルボ TIGER ELBOW  	タイガーアッパー TIGER UPPER  	タイガーストレート TIGER STRAIGHT  								
しゃがみ	ロースナップ LOW SNAP  	ローナックル LOW KNUCKLE  	グランドストレート GROUND STRAIGHT  								
	垂直[△]斜め共通 垂直ジャンプ JUMPING JAB  	垂直[△]斜め共通 垂直ジャンプ JUMPING UPPER  	垂直[△]斜め共通 垂直ジャンプ JUMPING STRAIGHT  								
ジャンプ	斜め[△]ジャブ 斜めジャンプ JUMPING JAB  	斜め[△]ジャブ 斜めジャンプ JUMPING UPPER  	斜め[△]ジャブ 斜めジャンプ JUMPING STRAIGHT  								
	攻撃値 10 得点 200 ビヨリ値 3 ゲージ増加量 空0/防1/当2 ヒット効果 のけぞり	攻撃値 16, 13 得点 400, 300 ビヨリ値 6, 4 ゲージ増加量 空1/1/防4/当7 ヒット効果 のけぞり	攻撃値 20 得点 500 ビヨリ値 0 ゲージ増加量 空1/防4/当7 ヒット効果 のけぞり								
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>3</td><td>4</td><td>10</td><td></td></tr> <tr> <td>0/60秒</td><td>20</td><td>40</td><td>60</td></tr> </table>				3	4	10		0/60秒	20	40	60
3	4	10									
0/60秒	20	40	60								
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>5</td><td>9</td><td>13</td><td></td></tr> <tr> <td>0/60秒</td><td>20</td><td>40</td><td>60</td></tr> </table>				5	9	13		0/60秒	20	40	60
5	9	13									
0/60秒	20	40	60								
<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>8</td><td>5</td><td>15</td><td></td></tr> <tr> <td>0/60秒</td><td>20</td><td>40</td><td>60</td></tr> </table>				8	5	15		0/60秒	20	40	60
8	5	15									
0/60秒	20	40	60								

弱キック

ロー・キック LOW KICK



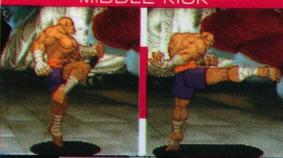
攻撃値	12	必殺技	○, X
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X

7 5 17

0/60秒 20 40 60

中キック

ミドル・キック MIDDLE KICK



攻撃値	15	必殺技	X
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X

8 5 21

0/60秒 20 40 60

強キック

ハイ・キック HIGH KICK



攻撃値	16+12	必殺技	X
得点	400+300	基本技	×
ビヨリ値	0+8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X

6 10 17

0/60秒 20 40 60

タイガーステップ TIGER STEP



攻撃値	12	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち X
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X

4 4 4

0/60秒 20 40 60

タイガーテイル TIGER TAIL

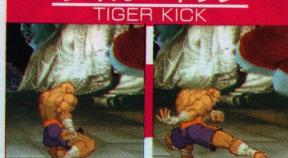


攻撃値	15	必殺技	○
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち X
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ ○	空中 X

7 4 18

0/60秒 20 40 60

タイガーキック TIGER KICK



攻撃値	18	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち X
ヒット効果	転倒	しゃがみ ○	空中 X

7 6 22

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

ジャンピングタイガードロップ JUMPING TIGER DROP



攻撃値	13	必殺技	X
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ X	空中 ○

4 32

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

ジャンピングタイキック JUMPING THAI KICK



攻撃値	16	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ X	空中 ○

6 12

0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

ジャンピングタイガーキック JUMPING TIGER KICK



攻撃値	18	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ X	空中 ○

4 8

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

ジャンピングタイガードロップ JUMPING TIGER DROP



攻撃値	12	必殺技	X
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ X	空中 ○

4 16

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

ジャンピングタイキック JUMPING THAI KICK



攻撃値	16	必殺技	×
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ X	空中 ○

6 12

0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

ジャンピングタイガーキック JUMPING TIGER KICK



攻撃値	17	必殺技	X
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○
ヒット効果	のけぞり	しゃがみ X	空中 ○

4 8

0/60秒 20 40 60

タイガーショット

TIGER SHOT

↓ ↳ → + P
(↓ ↳ → + K でグランドタイガーショット)

手のひらに気を集中し、前方へ突きだして気のウェーブを発射する。リュウの波動拳のような「飛び道具を発射した瞬間は攻撃値が高い」という能力はない。

	弱	中	強
攻撃値	15	16	17
得点	400	400	400
ピヨリ値	8	10	12
ゲージ増加量	空2/防4/当6		
最大ヒット回数/ 最大ケミ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



弱中強の順で、ウェーブの性能（攻撃値やピヨリ値）と飛行速度、発射後の硬直時間が増加する。発射するまでの時間は、どの強さでも同じだ。

カート方向	立ち	○
	しゃがみ	○
	空中	○



グランドタイガーショット

キックボタンでコマンドを入力すると、かがんだ姿勢をとって気を集中し、低空を飛んでいく気弾を前方へ発射する。気弾の性能、つまり攻撃値や得点、ピヨリ値などの数値は、パンチボタンで出すタイガーショットとまったく同じになっている。ただし、発射後の硬直時間はグランドの一ほうがわずかに長い。

なお、攻撃位置は低いが、立ちガードでも防御されてしまう。



▲かなりの低姿勢をとって
タイガーショットを撃つ



タイガーレイジ

TIGER RAGE

相手の近くで
← or → + 中 or 強 P



相手の頭を片手でつかんで持ち上げ、顔面にヒザ蹴りを連發でたたき込み、最後は力を込めたヒザで蹴りとばしてしまう。つかんでいる最中は、レバーをしばらく回してボタンを高速連打することで、攻撃回数を増やすことができる。

ZEROカウンター

ZERO COUNTER

地上で攻撃をガード中に
← ↓ + K



攻撃値	15 (先につき) (最後のみ)12
得点	400 (先につき)100 (最後のみ)0
ピヨリ値	8
ゲージ増加量	2
攻撃回数	3~6
投げ開き	20ドット

片足を上げて相手の攻撃を受け流したのち、前蹴りで反撃する。
体を後方に引いた状態で攻撃するため、蹴りの射程距離は見た目ほど長くはない。

必殺技	×
基本技	×
連打	×
カート方向	立ち
	しゃがみ
	空中

攻撃値	15
得点	400
ピヨリ値	8
ゲージ増加量	2
ヒット効果	ダウン

0/60秒	20	40	60
23	8	26	
31			

タイガーブロウ

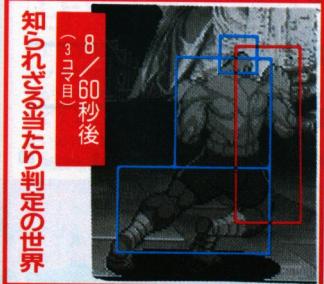
TIGER BLOW

→ ↓ ↶ + P

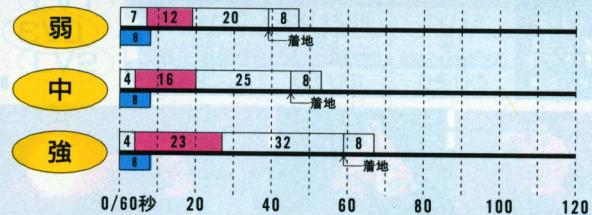


目一杯かがみ込んだ姿勢から、伸び上がるようにしてアッパーをくりだし、そのまま宙へ舞い上がる。地上から離れる直前まで完全無敵。昇昇途中からは空中ガード可能となる。

弱は動作が小さくスキが少ないので空中連続ヒット能力がなく、中は攻撃が3発以上ヒットしない(残りは空振ってしまう)。強は攻撃の届くかぎり連続ヒットするが、動作が大きくスキだらけだ。



	弱	中	強
攻撃値	19.6	18+14+8+6×2	24+10+2×5
得点	500, 200	400+300+200×3	1000+200+100×5
ビヨリ値	5, 3	5+1×4	5+1×6
ケージ増加量	空6/防6/当7	空6/防6/当7+1+1	空6/防6/当7+1×6
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	1/1	3/5 (空中連続ヒットあり)	7/6 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	ダウン	ダウン (最初の一撃のみけぞり)	ダウン



タイガークラッシュ

TIGER CRASH

→ ↓ ↶ + K



足元から大きく跳ね上がる飛びヒザ蹴り。ヒザを構えて跳ね上がるまでのヒット効果はのけぞりだが、攻撃値やビヨリ値が高い。空中に跳ねている状態の攻撃

値は低いが、食らった相手がダウンする。

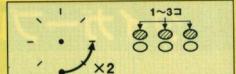
この技に空中連続ヒットの能力はないため、2ヒットするのは地上の相手にかぎられる。

	弱	中	強
攻撃値	18+3	18+8	18+12
得点	400+100	400+200	400+300
ビヨリ値	5+3	7+3	9+3
ケージ増加量	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1
最大ヒット回数 最大ケズリ回数	2/2		
ヒット効果	のけぞり+ダウン		



タイガーキャノン

TIGER CANNON

↓↘→↓↙→+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)

両手に集めた気を前方でぶつけて、巨大なウェーブを発射する。このウェーブは空中ガード不可で、空中の相手に対して最大3発まで連続ヒットする(残りは空振る)。LV3のみ、最後の一撃に燃焼効果あり。無

敵時間は、全LEVEL共通で発射の直前まで。

相手の飛び道具とぶつかると、そのぶんヒット数が減少し、0以下になった時点でウェーブは消える。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	14+12×2+8	16×2+14+10+8	30+24+17×2+10+8
得点	300×3+200	400×2+300+200×2	1500+1000+400×2+200×2
ビヨリ値	0+1×3	0×2+1×3	0×3+1×3
最大ヒット回数/ 最大ケツリ回数	4/4 (空中連続ヒットあり)	5/5 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり	のけぞり	のけぞり (最後の一撃のみ燃焼)



▲腕をクロスさせて



▲手に気力を集中し



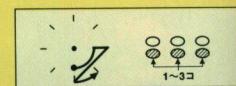
▲前方へ巨大な気のウェーブを発射



▲LV3なら、最後の一撃で相手を燃やす

タイガージェノサイド

TIGER GENOCIDE

↓↘→↓↙→+K×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)

タイガークラッシュからタイガープロウへ連続でつなぐスーパー コンボ(LV3のみ、タイガークラッシュのあとタイガープロウを2連発する)。最後のタイガープロウの上昇中からヒット効果が変化。食らった相手は上に吹き飛ばされてダウンする。

技の動作が派手なぶん、ハズしたときのスキも非常に大きい。

LEVELごとのちがい

タイガージェノサイドは、LEVELごとの性能変化が、見た目以上にはげしい。

LV1は技の移動距離が短く、無敵時間もタイガークラッシュの上昇中までしかないが、LV2ならタイガープロウの途中(地上から離れる直前)まで無敵が持続する。

LV3になるとヒット数がふたヶタになり、移動距離も最大に。無敵時間は、1回目のタイガープロウの動作終了まで持続する。

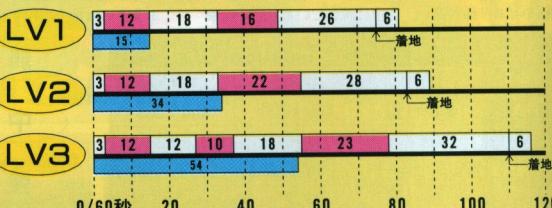
ガード方向	立ち	○
しゃがみ	○	×
空中	×	×

最大ヒット回数/ 最大ケツリ回数	5/5 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり (最後の一撃のみダウン)

最大ヒット回数/ 最大ケツリ回数	9/8 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり (後半発はダウン)

最大ヒット回数/ 最大ケツリ回数	12/11 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり (後半発はダウン)

0/60秒 20 40 60 80 100 120



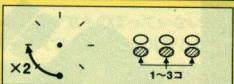
0/60秒 20 40 60 80 100 120

着地

タイガーレイド

TIGER RAID

↓↙←↓↘→+K ×1~3同時
(オートガード時:強D+強K同時)



体を回転させながら少しづつ前進して、跳るようにしやがみ足払い→ミドルキック(→LV2と3のみハイキックを追加)と連続でくりだし、最後に4ヒットする突進跳び蹴りをたたき込む。ガードされたときのスキは少ないが、1発目のしやがみ足払いが立ちガード可能で、スーパーコンボでありながら空中連続ヒット能力もない。

LEVELごとのちがい

LV1を基本とすると、LV2で途中にハイキックが加わり、LV3で最後の跳び蹴りに炎がつく(最後の一撃は相手を燃やすことができる)。あまり大きな変化がないぶん、使いわけに悩むことがないとも言える。

無効時間は非常にわかりやすく、LV1は1発目の足払いがでるまで、LV2は2発目のミドルキックがでるまで、LV3は3発目のハイキックがでるまで、となっている。

立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>
空中	<input checked="" type="radio"/>

LV1

LV2

LV3

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+12+10+8+6×2	19+13+12+10×3+6	20+13+12×3+6+5
得点	500+300+200×4	500+300×2+200×4	500+300×5+200
ヒヨリ値	0×3+1×3	0×4+1×3	0×4+1×3
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	6/6	7/7	7/7
ヒット効果	のけぞり (最後の一撃のみダウノン)	のけぞり (最後の一撃のみダウノン)	のけぞり (最後の一撃のみ燃焼)

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲クロスした腕に光が集中

▲まずは立ちガード可能の足払い

▲前進しつつ体を回転させ

▲立ち技のミドルキックへつなぎ



▲同じく体を横に回転

▲1回転し終わるころに

▲宙に小さく跳ね上がり

▲最後に、蹴りを構えて前方へ突進する



▲LV1と同じく最初は足払い

▲体を回転させてミドルキック

▲さらに1回転してハイキック

▲もう一度、体を横回転させて



▲宙に小さく跳ね上がり、蹴りを構える

▲LV3のみ、足先が炎に包まれてから

▲前方に突進。LV3は最後に相手を燃やす

ベガ

VEGA



悪こそが絶対の力……。その信念は「サイコパワー」として具現化し、ついには究極の殺人技である「サイコクラッシュアタック」をも完成させた。

その後、ベガは巨大な麻薬組織「シャドルー(Shadaloo)」を結成する。屈強の戦士を集め、世界を征服すべく、魔人の眼が妖しく光る——。



HEIGHT 182cm
WEIGHT 96kg
3SIZE B133-W90-H92
BLOOD TYPE A型

PLAY BACK—ベガ

ハメはシャドルーが布教した?



ストリートファイターII ダッシュ

サガットを部下にしたがえ、『ストII』のボスとして登場。『ストII ダッシュ』での「サイコクラッシュアーカーからの投げ」や「ダブルニーブレースで固めてのケズリ」は、ハメ論争の発端となり、名実ともに「悪の帝王」の称号を与えられた。『ストZERO』では、かつてのイメージ画に近い体格となり、ホバリングや瞬間移動などを使いこなす、より超能力者らしいキャラとなっている。

from 開発スタッフ

某ゲームに引きつづいて赤いボスキャラを担当しました。サイコパワー全開の項のベガだと思いつかていたら、一時は最強キャラになってしまいました。リニューアルされたサイコクラッシュアーカーは、レベル3になると破壊力満点です。飛び道具、テレポートなどの新技について生まれ変わったベガをぜひ堪能してください。

ソドムと同じ場所。昼間であること、上空に煙が立ちのぼっていないことが相違点。なお、リュウ&ケンvsベガ・モードではゴウキ面が背景となる。



THE ART OF VEGA

*挑発は→以外+スタートボタンが勝利①、→要素+スタートボタンが勝利②と同じ。



立ち

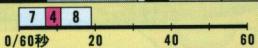
しゃがみ

ジャンプ

弱パンチ

ラリアット
LARIAT

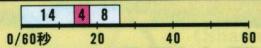
攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		



中パンチ

サイコラリアット
PSYCHO LARIAT

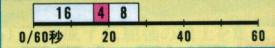
攻撃値	14	必殺技	×
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		



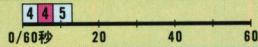
強パンチ

サイコアッパー
PSYCHO UPPER

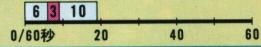
攻撃値	19	必殺技	×
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	15	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	のけぞり		

ジャブ
JAB

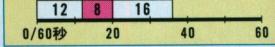
攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	3	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		

サイコジャブ
PSYCHO JAB

攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	6	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		

サイコアッパー
PSYCHO UPPER

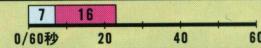
攻撃値	19	必殺技	×
得点	500	基本技	×
ビヨリ値	8	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	のけぞり		



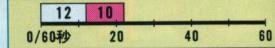
垂直 ジャンプ	デスナックル DEATH KNUCKLE
攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり



垂直 ジャンプ	サイコデスナックル PSYCHO DEATH KNUCLE
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり



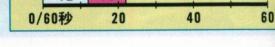
垂直 ジャンプ	サイコデスマストライク PSYCHO DEATH STRIKE
攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり



斜め ジャンプ	デスナックル DEATH KNUCKLE
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり



斜め ジャンプ	サイコデスマストライク PSYCHO DEATH STRIKE
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防2/当3
ヒット効果	のけぞり



立ち

しゃがみ

ジャンプ

弱キック

ヘルニーキック
HELL KNEE KICK

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	○
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 34.8%
0/60秒 20 40 60

中キック

シャドーミドルキック
SHADOW MIDDLE KICK

攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 9.6%
0/60秒 20 40 60

強キック

シャドーハイキック
SHADOW HIGH KICK

2 HIT

攻撃値	6+15
得点	200+400
ビヨリ値	4+4
ゲージ増加量	空1/防2+1/当4+3
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 4.12%
0/60秒 20 40 60

しゃがみ

デスレッグ
DEATH LEG

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	○
基本技	×
連打	×

立ち	×
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 5.4%
0/60秒 20 40 60

デスレッグ

DEATH LEG

攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	○
基本技	×
連打	×

立ち	×
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 7.6%
0/60秒 20 40 60

ホバーキック

HOVER KICK

攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空0/防3/当6
ヒット効果	転倒

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	×
しゃがみ	○
空中	×

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 10.26%
0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

ニースタンプ
KNEE STAMP

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 4.32%
0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

スピンブレイク
SPIN BREAK

攻撃値	15
得点	400
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 5.8%
0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ

トマホークキック
TOMAHAWK KICK

攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 10.8%
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

ニースタンプ
KNEE STAMP

攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	3
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 4.32%
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

スピンブレイク
SPIN BREAK

攻撃値	16
得点	400
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 5.16%
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ

トマホークキック
TOMAHAWK KICK

攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	8
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり

必殺技	×
基本技	×
連打	×

立ち	○
しゃがみ	×
空中	○

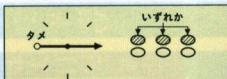
ガード方向: ガード左/右

ヒット率: 10.8%
0/60秒 20 40 60

サイコショット

PSYCHO SHOT

←タメ→+P



手のひらからサイコパワーを発してエネルギー弾をつくり、前方へ発射する。弾は発射された瞬間(写真の4枚目)だけ、通常よりも少し攻撃値が高い(表には同じ枠内に二つの数値があるが、左の数値が発射した瞬間のもの、右の数値は発射したあとのものだ)。動作が速く見える技だが、弾を発射するのは意外に早い。

コマンド入力時に押したボタンの弱で強で、弾の飛行速度を決定する。弱でだと弾の速度は遅く、強でだと高速の弾を撃てるが、発射後の本体の硬直時間がかなり長くなる。

カ	立ち	○
ト	しゃがみ	○
方	空中	○
向		

	弱	中	強
攻撃値	15, 14	16, 15	17, 16
得点	400, 300	400, 400	400, 400
ビヨリ値	1, 1	1, 1	1, 1
ゲージ増加量			空4/防5/当7
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数			1/1
ヒット効果			のけぞり



弱

中

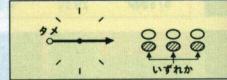
強



ダブルニープレス

DOUBLE KNEE PRESS

←タメ→+K



前方へ跳びかかり、1回転してカカトを振り下ろす。写真の3枚目のときに1発目、4枚目のときに2発目の攻撃判定が出現。地上の相手にのみ連続ヒットし

て、食らった相手をダウンさせる。2発とも空中ガード可能だが、こちらが着地する直前に当てられた場合にかぎり、空中ガードできないときがある。

	弱	中	強
攻撃値	20+12	21+12	22+12
得点	500+300	500+300	500+300
ビヨリ値	2+2	2+2	2+2
ゲージ増加量	空4/防5+1/当6+2		
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	2/2		
ヒット効果	のけぞり+ダウン		

弱

中

強



ヘッドプレス

HEAD PRESS

コマンドを入力した瞬間の“相手の頭上”めがけて跳んでいき、範囲内に相手がいたら踏みつける。ただし、踏みつけ判定はジャンプの降下中にのみあり、上昇中に踏むことはできない。

踏みつけたあとは、小さく舞い上がったのち降下する。このときはレバー操作で左右移動ができるほか、追加入力でサマーソルトスカルダイバーに変化できる。表の()内の数値が、その性能だ。

踏みつけ後の操作

踏みつけたあとは後方へ舞い上がるのだが、このときレバーを前方向へ入れておくと、前方へ舞い上がることができる。

降下中は、ほうとうおくと相手の目の前へ向かっていく（前方へ跳ねた場合は、ほぼ真下へ落す）が、レバーを左要素に入力すれば左へ、右要素なら右へ、降下方向を制御できる。ただし慣性がかかるため、細かい制御はムズカしい。

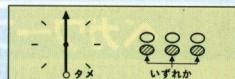
追加入力で使えるサマーソルトへの性能は、だした瞬間は弱中強すべて同じだが、その後は中と強のみ数値が上昇するぞ。



▲踏みつけている最中にレバーを前方へ入れておくと、相手の背中側へ回り込める

↓タメ↑+K

(踏みつけ後はレバー操作で左右移動可能。
さらに、(P)を追加入力することで技が変化)



	弱	中	強
攻撃値	12(22)	13(22, 23)	14(22, 24)
得点	300(500)	300(500, 1000)	300(500, 1000)
ビヨリ値	10(5)	10(5, 5)	10(5, 10)
ゲージ増加量	空6(2)/防8(2)/当10(3)		
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	1/1(1/1)		
ヒット効果	のけぞり(のけぞり)		



サマーソルトスカルダイバー

SOMERSAULT SKULL DIVER

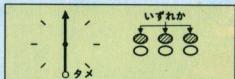
ヘッドプレスと同様に、コマンドを入力した瞬間の相手の頭上へ向かって跳びかかる（跳ぶ速度は、上昇中はヘッドプレスと同じだが、落下速度は少し遅く、フワリとした感じになる）。

追加入力は跳んでいる途中（ジャンプの頂点付近）で受け付けており、ここで(P)を押せば動作が変化。相手の左側にいた場合は左へ、右の場合は右へ舞い上がったのち、ほぼ真下へ向かって降下攻撃をしかける（レバー操作で左右に方向制御可能）。

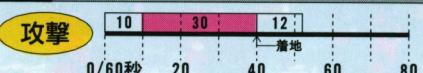
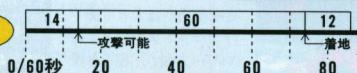
ヘッドプレスのときはどちらか、攻撃の当たるタイミングによる性能の変化はない。

↓タメ↑+P

(降下中にPを追加入力して攻撃。
攻撃中はレバー操作で左右移動可能)



	弱	中	強
攻撃値	22	22	22
得点	500	500	500
ビヨリ値	5	5	5
ゲージ増加量	空8/防8/当9		
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



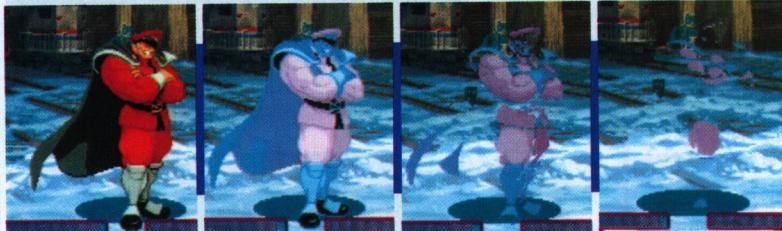
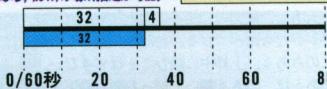
ベガワープ

VEGA WARP

$\rightarrow \downarrow \leftarrow \text{or} \leftarrow \downarrow \rightarrow +$
 P三つ同時 or K三つ同時
 (レバーとボタンの組み合わせにより、相手の場所指定が可能)



背景に溶け込むように消え去ったのち、指定した位置へ出現する。
 登場の途中(ベガの体の輪郭がはっきりする直前)まで完全無敵。
 コマンドと登場位置の関係は下を参照。なお、ゲージ増加量は2。



消失後
指定位置へ
出現

各コマンドとベガの出現位置

レバー入力方向とボタンの組み合わせを合計すると、コマンドは計4種類。それぞれの出現場所は以下の写真のとおりだ。
 ところで、ベガの出現位置と相手のいる位置が重なっている場合、どうなるのかというと、相手よりベガの出現位置が

優先される。つまり、相手はそのぶん右(左)へ押されてしまう。たとえば、相手が画面右端に張りついている状態でベガが「 $\rightarrow \downarrow \leftarrow +$ 」と入力すると、右端の相手の右へ強引に割り込んでくる(背後に回られてしまう)のだ。

$\leftarrow \downarrow \leftarrow +$ P三つ同時 中央左寄り	$\rightarrow \downarrow \leftarrow +$ P三つ同時 中央右寄り
$\leftarrow \downarrow \leftarrow +$ K三つ同時 画面左端	$\rightarrow \downarrow \leftarrow +$ K三つ同時 画面右端

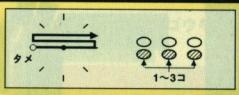
デッドリースルー DEADLY THROUGH	相手の近くで $\leftarrow \text{or} \rightarrow + \text{中or強P}$	たらえた相手を背負い投げの動作でほうり投げる。画面中央なら、相手との間合いは大きく開く。 コマンド入力のときのレバーフラッシュで、相手を投げる方向を選択可能。												
		<table border="1"> <tr> <td>攻撃値</td> <td>25</td> </tr> <tr> <td>得点</td> <td>500</td> </tr> <tr> <td>ビヨリ値</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>ゲージ増加量</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>攻撃回数</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>抜け間合い</td> <td>20ドット</td> </tr> </table>	攻撃値	25	得点	500	ビヨリ値	0	ゲージ増加量	2	攻撃回数	1	抜け間合い	20ドット
攻撃値	25													
得点	500													
ビヨリ値	0													
ゲージ増加量	2													
攻撃回数	1													
抜け間合い	20ドット													

ZEROカウンター ZERO COUNTER	地上で攻撃をガード中に $\leftarrow \downarrow \leftarrow + P$	掌底突きで相手を吹き飛ばす。写真の2枚目(ボーズ)すでに構えている手の部分に攻撃判定が出現している(攻撃値やビヨリ値は伸ばした状態と同じ)。																						
		<table border="1"> <tr> <td>攻撃値</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>得点</td> <td>400</td> </tr> <tr> <td>ビヨリ値</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>ゲージ増加量</td> <td>(防御による増加のみ)</td> </tr> <tr> <td>ヒット効果</td> <td>ダウン</td> </tr> <tr> <td>必殺技</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>基本技</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>連打</td> <td>×</td> </tr> <tr> <td>立ち</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>しゃがみ</td> <td>○</td> </tr> <tr> <td>空中</td> <td>×</td> </tr> </table>	攻撃値	16	得点	400	ビヨリ値	8	ゲージ増加量	(防御による増加のみ)	ヒット効果	ダウン	必殺技	×	基本技	×	連打	×	立ち	○	しゃがみ	○	空中	×
攻撃値	16																							
得点	400																							
ビヨリ値	8																							
ゲージ増加量	(防御による増加のみ)																							
ヒット効果	ダウン																							
必殺技	×																							
基本技	×																							
連打	×																							
立ち	○																							
しゃがみ	○																							
空中	×																							

ニープレスナイトメア

KNEE PRESS NIGHTMARE

←タメ→←→+K×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)



ダブルニープレスを2連発する(LV3なら2ヒットするホバーキックも追加)。1回転ごとの攻撃回数は、LV1のみ2発で、LV2と3は3発。

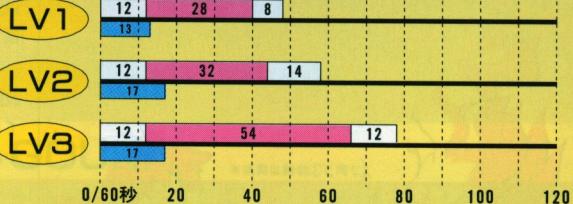
LV3の最後のホバーキックは、スライディングであるのに立ちガード可能。しかし、スーパーコンボ中でありながらガードされた場合は1発につき1(ヒット時には2)、コンボゲージが増加する。

LEVELごとのちがい

LV3が最後に攻撃を追加する点をのぞけば、どのLEVELでも、動作に差はない。1回目は弱ダブルニープレスより短い距離しか移動しないが、2回目になると強ダブルニープレスよりも大きく前方へ突進していく。

無敵時間に関しては、LV1のみ1発目の攻撃判定が出現するまで。LV2と3はもう少し時間が延長され、1回目のダブルニープレスの動作が終わるまで無敵が持続する。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+12+16+8	20+12+10+13+10×2 10×2+17+16	20+12+10+13+ 10×2+17+16
得点	500+300+400+200	500+300+200+ +300+200×2	500+300+200+300 +200×2+400×2
ビヨリ値	0×2+2×2	0×3+1×3	0×6+2×2
最大ヒット回数/ 最大ケンカ回数	4/4	6/6	8/8
ヒット効果	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり) のけぞり(最後の一撃のみダウン)

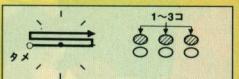


▲頭に光が集まり ▲前方へ小さく跳ね上がってます!1回転 ▲2回転目は移動距離が一気に倍になる ▲LV3はホバーキックを追加

サイコクラッシャー

PSYCHO CRASHER

←タメ→←→+P×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時or強P+強K同時)



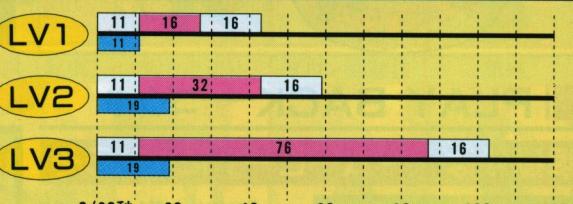
腕からサイコパワーを放射し、体を回転させながら前方へ高速飛行。食らった相手は、全身を焼かれるような衝撃に包まれてダウンする。飛行中は攻撃判定がずっとでているが、最大ヒット回数以上は当たらない。画面端にぶつかるか、飛行距離の限界(LEVELごとにちがう)を越えると、攻撃体勢を解除してその場に着地する。

LEVELごとのちがい

見た目にLEVELごとの差はないが、飛行距離の限界は大きく変化する。LV1ではわずか2分の1画面しか進まないが、LV2は1画面ぶんと倍増、LV3になると、なんと距離の限界がなくなり、画面端にぶつかるまで飛行しつづけるようになる。

無敵時間は、LV1は攻撃判定ができる直前まで、LV2と3は攻撃判定がでてから少し経過するまでと、全般的にやや短い。

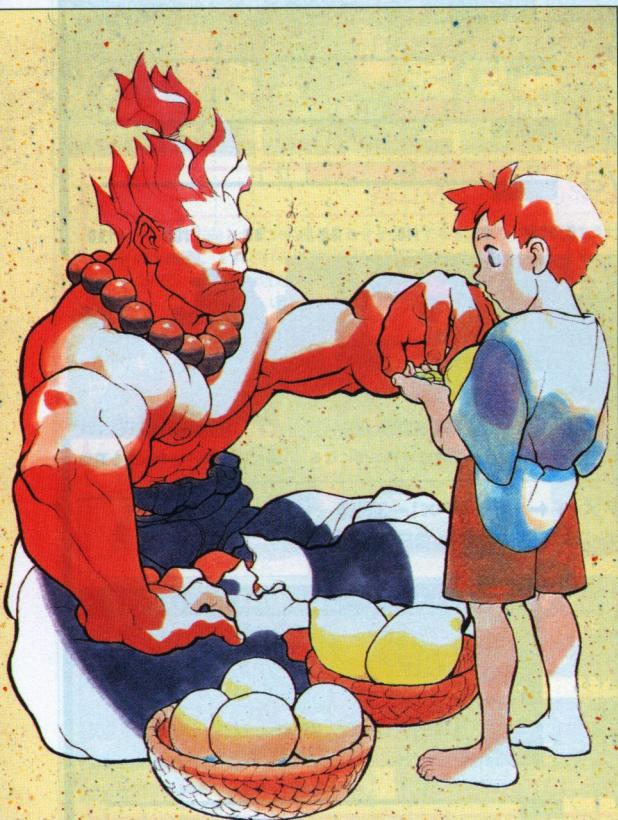
	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	22×3	21×4	21×6
得点	500×3	500×4	500×6
ビヨリ値	0	0	0
最大ヒット回数/ 最大ケンカ回数	3/3	4/4	6/6
ヒット効果	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり)	(空中連続ヒットあり) 燃焼



▲構えた腕が光り ▲はげしくサイコパワーを放射しつづけ ▲ドリル回転で前方へ向けて高速飛行 ▲一瞬のうちに複数ヒットする

ゴウキ

GOUKI(豪鬼)



リュウとケンの師匠・ゴウケン（豪拳）の実弟。ゴウケンとゴウキは、ともにゴウテツ（轟鉄）のもとで格闘術を学んでいた。

しかし、ついに最強を求めたゴウキは「殺意の波動」で師匠・ゴウテツを殺し、行方をくらましてしまう。ここにもまた、「真の強さ」に取り憑かれた男がいたのだ。



HEIGHT
178cm
WEIGHT
80kg
3SIZE
B118・W84・H86
BLOOD TYPE
?型

PLAY BACK—ゴウキ

瞬獄殺は『～ムービー』にもあるぞ



スーパーストリートファイターII X

『スパII X』で隠しボスとしてデビューし、さらに「じつは操作できる」とことで話題を呼んだゴウキ。

その性能は、リュウやケンのさらに上をいくもので、ハメ論争に「ボスを対戦で使うべきか」という議題も追加されたほどだ。

今回の彼も、隠しボス＆使用キャラとして登場する。出現シーンをそのままスーパーコンボとして再現した「瞬獄殺」は一見の価値あり。

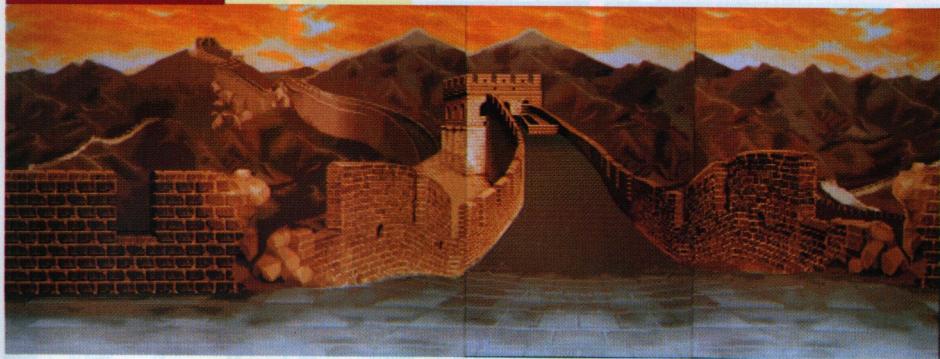
from開発スタッフ

『ZERO』の前の登場作品である『X-MEN』でゴウキを作っていたということもあってか、いつの間にかゴウキを作ることになりました。ある日、私に1枚の紙が手渡されました。

『スパII X』でのCPUゴウキの出現を、スーパーコンボで作ってくれ

作りかけていたCPUゴウキの出現を改造して、プレイヤーの必殺技にするのは少し手間取りましたが、周りの反応もまあまあいいので、苦労も報われた気がします。

春麗と同じ場所。ちがいは、夜か夕方かぐらい。なお、CPUゴウキは、出現デモで倒したCPUキャラのステージをそのまま引き継ぐ。



THE ART OF GOUKI

*挑発は勝利①と同じ。



立
ち

弱パンチ

ジャブ
JAB



攻撃値	8	必殺技	○	
得点	200	キャッセル	○	
ビヨリ値	3	基本技	○	
ゲージ増加量	空0/防1/当2	連打	○	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
3 4 4	0/60秒	20	40	60

中パンチ

アッパー
UPPER



攻撃値	14, 13	必殺技	○	
得点	300	キャッセル	○	
ビヨリ値	8, 6	基本技	○	
ゲージ増加量	空1/防3/当5	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
3 9 12	0/60秒	20	40	60

強パンチ

正拳突き
SEIKENZUKI



攻撃値	19	必殺技	○	
得点	500	キャッセル	○	
ビヨリ値	8	基本技	×	
ゲージ増加量	空1/防4/当7	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
6 6 18	0/60秒	20	40	60

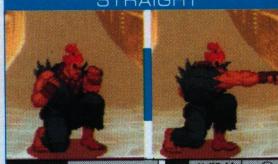
しゃ
が
み

ジャブ
JAB



攻撃値	8	必殺技	○	
得点	200	キャッセル	○	
ビヨリ値	1	基本技	○	
ゲージ増加量	空0/防1/当2	連打	○	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
3 4 4	0/60秒	20	40	60

ストレート
STRAIGHT



攻撃値	14	必殺技	○	
得点	300	キャッセル	○	
ビヨリ値	6	基本技	○	
ゲージ増加量	空1/防3/当5	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
4 4 6	0/60秒	20	40	60

突き上げアッパー
TSUKIAGE UPPER



攻撃値	19, 17	必殺技	○, ×	
得点	500, 400	キャッセル	○	
ビヨリ値	10, 8	基本技	×	
ゲージ増加量	空1/防4/当7	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
4 12 11	0/60秒	20	40	60

ジ
ャ
ン
プ

垂直
ジャンプ

ジャブ
JAB



攻撃値	10	必殺技	×	
得点	200	キャッセル	×	
ビヨリ値	3	基本技	×	
ゲージ増加量	空0/防1/当2	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
3 32	0/60秒	20	40	60

垂直
ジャンプ

ストレート
STRAIGHT



攻撃値	15	必殺技	×	
得点	400	キャッセル	×	
ビヨリ値	6	基本技	×	
ゲージ増加量	空1/防3/当5	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
5 14	0/60秒	20	40	60

垂直
ジャンプ

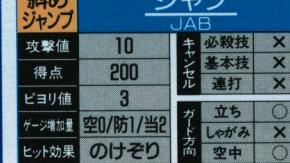
ストレート
STRAIGHT



攻撃値	18	必殺技	×	
得点	400	キャッセル	×	
ビヨリ値	8	基本技	×	
ゲージ増加量	空1/防4/当7	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
8 8	0/60秒	20	40	60

斜め
ジャンプ

ジャブ
JAB



攻撃値	10	必殺技	×	
得点	200	キャッセル	×	
ビヨリ値	3	基本技	×	
ゲージ増加量	空0/防1/当2	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
4 32	0/60秒	20	40	60

斜め
ジャンプ

ストレート
STRAIGHT



攻撃値	14	必殺技	×	
得点	300	キャッセル	×	
ビヨリ値	6	基本技	×	
ゲージ増加量	空1/防3/当5	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
8 8	0/60秒	20	40	60

斜め
ジャンプ

ストレート
STRAIGHT



攻撃値	15	必殺技	×	
得点	400	キャッセル	×	
ビヨリ値	6	基本技	×	
ゲージ増加量	空1/防4/当7	連打	×	
ヒット効果	のけぞり	ガード方向	立ち	
	しゃがみ	しゃがみ	空中	
5 9	0/60秒	20	40	60

立ち

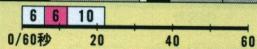
しゃがみ

ジャンプ

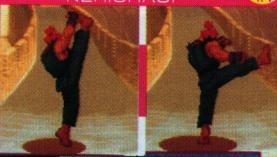
弱キック

ローキック
LOW KICK

攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	キヤンセル	基本技 ○ 連打 ×
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		



中キック

ねりちゃぎ
NERICHAGI

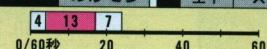
攻撃値	15+14	必殺技	○+×
得点	400+300	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	8+6		
ゲージ増加量	空1/防2/当3+2	ガード方向	立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		



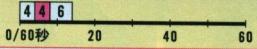
強キック

回し蹴り
MAWASHIGERI

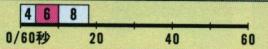
攻撃値	20, 19	必殺技	○, ×
得点	500	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	8		
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○ しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		

キック
KICK

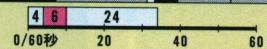
攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	キヤンセル	基本技 ○ 連打 ○
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち × しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		

くるぶしキック
KURUBUSHI KICK

攻撃値	14	必殺技	○
得点	300	キヤンセル	基本技 ○ 連打 ×
ビヨリ値	1		
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち × しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	のけぞり		

回転足払い
KAIENTASHIBARAI

攻撃値	16	必殺技	○
得点	400	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	8		
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち × しゃがみ ○ 空中 ×
ヒット効果	転倒		



攻撃値	10	必殺技	×
得点	200	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



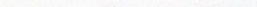
攻撃値	15	必殺技	×
得点	400	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	6		
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



攻撃値	19	必殺技	×
得点	500	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	8		
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



攻撃値	12	必殺技	×
得点	300	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	3		
ゲージ増加量	空0/防1/当2	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



攻撃値	13	必殺技	×
得点	300	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	6		
ゲージ増加量	空1/防3/当5	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



攻撃値	16	必殺技	×
得点	400	キヤンセル	基本技 × 連打 ×
ビヨリ値	6		
ゲージ増加量	空1/防4/当7	ガード方向	立ち ○ しゃがみ × 空中 ○
ヒット効果	のけぞり		



豪波動拳 GOUHADOKEN

↓ ↘ → + P



腰まで引いた両手に気を集中したのち、前方へ振りだして気弾をはなつ。気弾を発射するまでにかかる時間が、リュウよりもわずかに短い。発射の瞬間は攻撃値が少し高く、さらに食らった相手を吹き飛ばしてダウンさせる能力つき。吹き飛ば距離は短く、相手はすぐ近くに倒れる。

立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>
空中	<input type="radio"/>



	弱	中	強
攻撃値	17, 15	18, 16	19, 17
得点	400, 400	400, 400	500, 400
ビヨリ値	8, 8	10, 10	12, 12
ゲージ増加量	空2/防4/当6		
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	1/1		
ヒット効果	ダウン, のけぞり		

弱

中

強

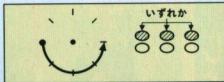
9	41		
9	42		
9	43		

0/60秒 20 40 60 80

灼熱波動拳

SYAKUNETSUHADOKEN

← ↗ ↓ ↖ → + P



全身に気合いを込めたのち、赤く燃える波動拳をはなつ。この飛び道具のみ判定が特殊で、1発ぶんの気弾でありながら、相手に当たると複数回ヒットするのだ（中、強のみ）。発射した瞬間は、1ヒット目のみ攻撃値が高くなっている。

スキの大きさは、飛び道具ではナッシュのソニックブレイクについで。

立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>
空中	<input type="radio"/>



	弱	中	強
攻撃値	18, 16	(19, 16)+2	(20, 16)+2×2
得点	400, 400	(500, 400)+100	(500, 400)+100×2
ビヨリ値	10, 10	(0, 0)+12	(0, 0)+0+15
ゲージ増加量	空5/防7/当10		
最大ヒット回数/ 最大ケガリ回数	1/1	2/2 (空中連続ヒットあり)	3/3 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	燃焼		

弱

中

強

22	49	
22	50	
22	51	

0/60秒 20 40 60 80

前方転身
ZENPOTENSHIN

↓ ↗ ← + P



体を丸めて跳ね上がったあと、前方へ転がっていく。弱中強のちかいはない。動作の中は食らい判定が小さくなるが、攻撃能力はなく、動作の中止もできない。ゲージ増加量は1。

76

0/60秒 20 40 60 80 100

頭蓋破殺
ZUGAIHASATSU

→ + 中 P

2 HIT

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

↓ + 中 P

斬空波動拳

ZANKUHADOKEN

空中で↓→+P



掌底から斜め下へ気弾をはなつ。ジャンプの軌道は変化しないが、着地したときに60分の6秒間のスキができる。弱中強で気弾の飛行角度と速度がちがい、弱は弾の速度が遅いものの遠くへ届き(角度が浅い)、逆に強は弾速が速いがわりに角度が深い。地面に当たると、気弾は消える。

立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>
空中	<input type="radio"/>



	弱	中	強
攻撃値	12	13	14
得点	300	300	300
ビヨリ値	8	10	12
ゲージ増加量	空1/防2/当3		
最大ヒット回数/最大ケガ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		

弱

中

強



豪昇龍拳

GOUSHORYUKEN

→↓→+P



腰を落としてコブシを構え、振り上げると同時に宙へ舞い上がる。相手のいる位置(地上、空中)を問わず、最大で中は2発、強は3発まで連続ヒットし、食らった相手を上へ吹き飛ばしてダウンさせる。リュウの昇龍拳と同じく、攻撃判定が切れる少し前まで完全無敵で、無敵が切れあとの攻撃は与えるダメージが非常に少ない。

立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>
空中	<input checked="" type="radio"/>



	弱	中	強
攻撃値	26, 21, 2	19+8, 2	19+10+6, 2
得点	1000, 500, 100	500+200, 100	500+200×2, 100
ビヨリ値	8, 8, 2	8+2, 2	8+2×2, 2
ゲージ増加量	空7/防8+1/当9		
最大ヒット回数/最大ケガ回数	1/1 (空中連続ヒットあり)		
ヒット効果	ダウン (上界中はダウン)		

弱

中

強



旋風脚

SENPUKYAKU

→+中K



前方へ小さく跳ねて、蹴りを横に振り回しつづにする。リュウの旋風脚(同じ技)と、性能面は互角。空中攻撃でありながらしゃがみガード可能だ。

攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	6
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり



天魔空刃脚

TENMAKUJINKYAKU

前方ジャンプの頂点で↓+中K



前方ジャンプの頂点で角度を変更、下方向へ蹴りを突きだして、まっすぐ急降下する。写真一枚目の時点で攻撃判定が出現し、このときのみ攻撃値が高い。

攻撃値	17, 16
得点	400, 400
ビヨリ値	8, 8
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり



竜巻斬空脚

TATSUMAKIZANKUKYAKU

↓↙←+K ④中空
(空中でも使用可)

竜巻旋風脚の強化版。中と強の場合は、振り回す足以外に、跳び上がる瞬間の左ヒザにも攻撃判定がある(写真1枚目のポーズ)。攻撃値は19で、このポーズま

では完全無敵となっている)。ヒット効果はダウンだが、中は2発、強なら3発まで連続ヒットする。回転数は、弱中強でそれぞれ1、2、4回転。

	弱	中	強
攻撃値	19	(19, 10)+10	(19, 10)+10×2
得点	500	(500, 200)+200	(500, 200)+200×2
ビヨリ値	2	2×2	2×3
ゲージ増加量	空5/防5/当6	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1×2
最大ヒット数/ 最大ケズリ回数	1/1 (空中連続ヒットあり)	2/2 (空中連続ヒットあり)	3/5 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	ダウ		

弱	立ち	○
中	しゃがみ	○
強	空中	○



空中竜巻斬空脚

リュウやケンの空中竜巻旋風脚と同じく、ジャンプの軌道+技の“浮力”が技の軌道となる。回転の速度や回数は竜巻斬空脚と同じだが、跳ね上がって体をひねる動作が省略されているため、すぐに回転をはじめるかわりに、ヒザ蹴りはなくなっている。



▲竜巻斬空脚にあった無敵時間は、存在しない

	弱	中	強
攻撃値	14	10×2	10×3
得点	300	200×2	200×3
ビヨリ値	1	1×2	1×3
ゲージ増加量	空5/防5/当6	空5/防5/当6+1	空5/防5/当6+1×2
最大ヒット数/ 最大ケズリ回数	1/1 (空中連続ヒットあり)	2/2 (空中連続ヒットあり)	3/4 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	ダウ		



捕られた相手を背中にかかえ、遠くへはうり投げる。リュウのバシチボタンでの投げと同じ技だが、こちらのはうが少し攻撃値が低い。コマンドを入力するときのレバー方向(←or→)で、相手を投げる方向(左or右)を指定可能。



攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

攻撃値	23
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ間合い	20ドット

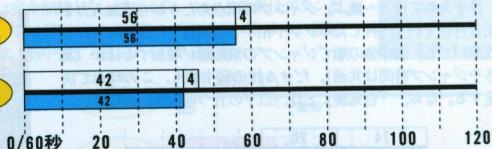
阿修羅閃空

ASHURASENKU

構えをとった状態でユラリと小さく揺れたあと、指定した方向へ高速で移動していく。動作中は相手をすり抜けることができるほか、停止直前まで完全無敵。停止してから行動可能になるまで、一瞬の無防備状態がある。

レバーボタンの組み合わせにより、計2種類の移動方向&距離がある。くわしくは下を参照。

→↓↙←↑↓←+
Ⓐ三つ同時 or Ⓛ三つ同時



各コマンドとコウキの移動方向&距離

基本的には、レバーの入力方向で移動方向を、ボタンで移動距離を決定する仕組みになっている。

個別に説明すると、→↓↙なら右方向へ、←↓↖なら左方向へ、Ⓐを押した場合は長く(1画面ぶん)、Ⓑを押した場合は短く(2分の1画面ぶん)移動するぞ。これを組み合わせたのが、下の四つのコマンドだ。



→↓↙+Ⓐ三つ同時
1画面ぶん左へ



→↓↙+Ⓑ三つ同時
2分の1画面ぶん左へ



→↓↙+Ⓑ三つ同時
2分の1画面ぶん右へ



→↓↙+Ⓐ三つ同時
1画面ぶん右へ



滅殺豪昇龍

MESSATSUGOUUSHORYU

↓↙→↓↙+Ⓐ×1~3同時
(オートガード時:中Ⓐ+中Ⓑ同時)



横へスライドするような豪昇龍拳から、上空へ舞い上がる豪昇龍拳へつなぐ。(LV3のみ、2回横へスライドしたあと舞い上がる)。

攻撃回数の配分は、LV1の場合は1回目の豪昇龍拳で2発+2回目で2発当たる。LV2は3発+3発。LV3の場合、1回目は2発だが、2回目と3回目は3発。つまり、2発+3発+3発となる。

LEVELごとのちがい

最後の豪昇龍拳の舞い上がる高さには、LEVELごとの差がある。LV1だと中・豪昇龍拳より少し高く上がる程度だが、LV3になると、強よりも高く舞い上がっていくぞ。

無敵時間は、LV1は1回目の豪昇龍拳の動作が終わるまで、LV2は2回目の豪昇龍拳が上昇しきるまで、LV3は3回目が上昇しきるまで。つまり、LV2と3回目攻撃を終了して落下てくるとき以外は完全無敵だ。

カード方向	立ち	しゃがみ	空中
→	○	○	×

LV1

3 12 12 30 18 6

LV2

3 12 12 32 22 6

LV3

3 10 10 12 12 30 30 6

0/60秒 20 40 60 80 100 120

着地

着地

着地



▲コブシが光り

▲まずは横へ進む豪昇龍拳

▲LV3なら再度くりだして

▲最後の豪昇龍拳の動作へ

▲高く舞い上がっていく

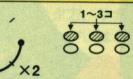
滅殺豪波動

MESSATSUGOUHADO

→ ↴ ↵ ← → ↴ ↵ ↷

+ P × 1~3同時

(オートガード時:弱P+弱K同時)



腰を落として気力を高めたのち、巨大な気弾を前方へはなつ。飛び道具タイプの必殺技やスーパー・コンボで、もっともヒット数が多い(ただし、空中の相手には3発までしかヒットしない)。

無敵時間は、LV1は気弾を発射する直前までだが、LV2と3は発射直後まで持続する。つまり、至近距離で相手の攻撃とぶつかり合った場合、LV1では相打ちか精いっぱいの状況でも、LV2や3ならこちらが一方的に勝つ可能性があるのだ。

カーボン 方向	立ち	しゃがみ	空中
立	○		
しゃが	○		
空	X		



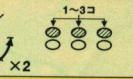
▲両手に気を集めたら ▲それをひとつに重ね ▲巨大な豪波動拳を発射する

天魔豪斬空

TENMAGOUZANKU

空中で ↓ ↴ ↵ → ↓ ↴ ↵ + P × 1~3同時

(オートガード時:空中で強P+強K同時)



強化版の斬空豪波動拳を撃つ。撃ったあとはそのまま着地するのではなく、高く舞い上がったあと降下する。最後の一撃を食らった相手は、地面へたたきつけられてダウングラム。空中ガード可能。

無敵時間は全LEVEL共通(気弾を撃つ直前まで)だが、気弾を撃つ前、つまり暗転中の動作にちがいがある。LV1は左手を構えて1回光を集めることだが、LV3なら左手→右手→左手と交互に手を構えて、そのたびに光を集めているのだ。

カーボン 方向	立ち	しゃがみ	空中
立	○		
しゃが	○		
空	○		



▲1~3回、光を集め ▲その後右腕を振りかぶり ▲斜め下へ気弾をはなつ

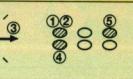
瞬獄殺

SHUNGOKUSATSU

弱P, 弱K, →, 弱K, 強P

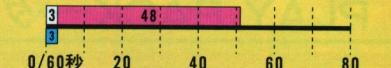
(すばやく順番に入力)

(LV3専用スーパー・コンボ)



ゴウキが登場シーンで使用しているスーパー・コンボ、前方へ移動して、投げ問合いで内に相手をとらえたら、真っ白な画面にまぎれて15発の連続攻撃を浴びせる。ダメージは、連続攻撃のあとといっふんに与える。投げ判定が出現するまで完全無敵。

なお、投げ判定の技でありながら、連続攻撃部分はコンボあつかいとなっているため、コンボ・ボーナスが加算される(100×15発)。



攻撃値	得点	ビヨリ値	攻撃回数	投げ問合
74	500	0	15	30ドット



▲頭部に光が集中

▲音もなくゆっくり前方移動していく

▲相手をつかまえたたら

▲打撃音が響きわたり

▲相手は地面に倒れる

*瞬獄殺のコマンドは、基板のバージョンによっては最後の強Pが必要ありません。

ダン

ひびき
DAN(火引)
だん



PLAY BACK—ダン

いつかアイツと闘うときがくる



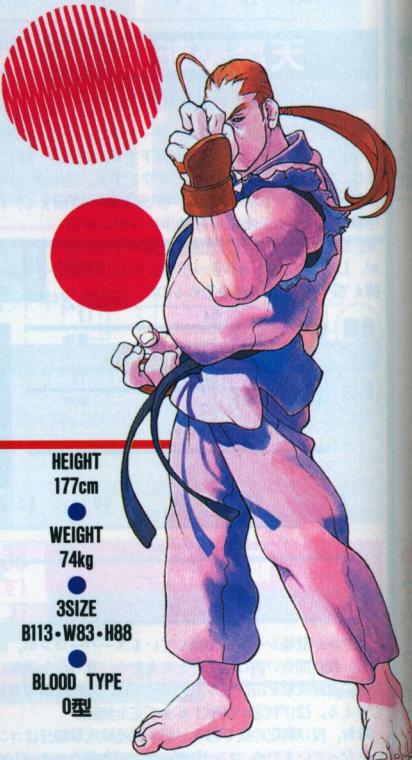
??の??

サガットとの関係、心身の未熟さ以外は、まったく謎に包まれたキャラだ（本当か？）。

××××××××をモチーフにしているとの説がよく聞かれるが、もう一つの説として、顔つきや体型、オールバックの髪型から「ヴァンパイアハンター」に登場したドノヴァン・バイൻの子孫というものもあった。それが本当なら、ダンのフルネームはダン・バイൻ……。

父親を死に追いやったサガットに復讐するため、日本へと渡り、リュウたちの師匠・ゴウケンのもとで修行に励むが、全身から発する憎悪を悟られ、破門を言い渡される。

その後、サガットが東洋人に敗れたというウワサを聞き、その導きを渡すべく、タイへと旅立つ。今こそ復讐のときだ!!



HEIGHT

177cm

WEIGHT

74kg

3SIZE

B113・W83・H88

BLOOD TYPE

O型

from開発スタッフ

ダンのコンセプトは“中途半端なヤツ”です。しゃがみガード崩しはないし、我道拳は少ししか飛びません。ダンで連勝をつづけるのは大変ですが、断空脚をメインに、ガッパって勝ち抜いてください。

場所はアドンやサガットと同じだが、アドンは昼、ダンは夕方、サガットは夜というように、それぞれ時間帯が異なる。それ以外のちがいはない。



THE ART OF DAN

*挑発は勝利①と同じ。勝利②はパーフェクト勝ちのとき
1/256の確率で出現。

スタート	立ち(通常)	立ち(正面)	しゃがみ(通常)	しゃがみ(正面)	
前進	後退	ジャンプ(踏み込み)	ジャンプ(上昇/垂直)	ジャンプ(上昇/斜め)	ジャンプ(落下)
ガード(立ち)	ガード(しゃがみ)	ガード(空中)	のけぞり(上段)	のけぞり(下段)	のけぞり(しゃがみ)
ダウン(足払い)	ダウン(吹き飛び)	ダウン(転倒)	起き上がり	ダウン回避技	気絶
勝利①	勝利②	リュウ VS CPUサガット		時間切れ負け&ドロー	

立ち

弱パンチ

ジャブ
JAB

攻撃値	8
得点	200
ピヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

3 4 4
0/60秒 20 40 60

中パンチ

みぞおちパンチ
MIZOOGI PUNCH

攻撃値	15
得点	400
ピヨリ値	2
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

6 4 14
0/60秒 20 40 60

強パンチ

正拳突き
SEIKENZUKI

攻撃値	18
得点	400
ピヨリ値	4
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

6 6 18
0/60秒 20 40 60

しゃがみ

ジャブ
JAB

攻撃値	8
得点	200
ピヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

3 4 4
0/60秒 20 40 60

ジャブ
JAB

攻撃値	13
得点	300
ピヨリ値	2
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

4 4 6
0/60秒 20 40 60

突き上げアッパー
TSUKIAGE UPPER

攻撃値	19, 14
得点	500, 300
ピヨリ値	4
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

4 12 11
0/60秒 20 40 60

ジャンプ

垂直ジャンプ
POWER JAB

攻撃値	12
得点	300
ピヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

3 32
0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ
STRAIGHT

攻撃値	13
得点	300
ピヨリ値	2
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

6 20
0/60秒 20 40 60

垂直ジャンプ
STRAIGHT

攻撃値	17
得点	400
ピヨリ値	4
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

8 8
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ
POWER JAB

攻撃値	12
得点	300
ピヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

4 32
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ
STRAIGHT

攻撃値	14
得点	300
ピヨリ値	2
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

6 20
0/60秒 20 40 60

斜めジャンプ
STRAIGHT

攻撃値	17
得点	400
ピヨリ値	4
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり
カト方向	立ち しゃがみ 空中
キヤンセル	必殺技 基本技 連打

5 9
0/60秒 20 40 60

弱キック

ローキック
LOW KICK

中キック

アゴ碎き蹴り
AGOKUDAKIGERI

強キック

カカト落とし
KAKATOOTOSHI

2 HIT

攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	○
ビヨリ値	1	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		



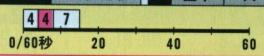
攻撃値	13, 15	必殺技	×
得点	300, 400	基本技	×
ビヨリ値	2	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		



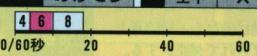
攻撃値	17+6	必殺技	×
得点	400+200	基本技	×
ビヨリ値	4+4	連打	×
ゲージ増加量	空1/防2+/当4+		
ヒット効果	のけぞり		

くるぶしきick
KURUBUSHI KICKくるぶしきick
KURUBUSHI KICK回転足払い
KAITENASHIBARAI

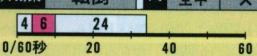
攻撃値	8	必殺技	○
得点	200	基本技	×
ビヨリ値	1	連打	×
ゲージ増加量	空0/防1/当2		
ヒット効果	のけぞり		



攻撃値	13	必殺技	○
得点	300	基本技	×
ビヨリ値	2	連打	×
ゲージ増加量	空1/防3/当5		
ヒット効果	のけぞり		



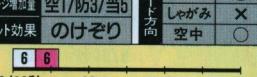
攻撃値	17	必殺技	○
得点	400	基本技	×
ビヨリ値	4	連打	×
ゲージ増加量	空1/防4/当7		
ヒット効果	転倒		



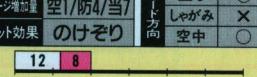
垂直 ジャンプ	サイドキック SIDE KICK
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり



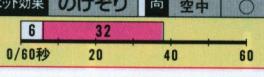
垂直 ジャンプ	跳び足刀 TOBISOKUTO
攻撃値	14
得点	300
ビヨリ値	2
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり



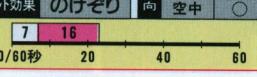
垂直 ジャンプ	ナギナタ蹴り NAGINATAGERI
攻撃値	18
得点	400
ビヨリ値	4
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり



斜め ジャンプ	サイドキック SIDE KICK
攻撃値	12
得点	300
ビヨリ値	1
ゲージ増加量	空0/防1/当2
ヒット効果	のけぞり



斜め ジャンプ	跳び足刀 TOBISOKUTO
攻撃値	13
得点	300
ビヨリ値	2
ゲージ増加量	空1/防3/当5
ヒット効果	のけぞり



斜め ジャンプ	ナギナタ蹴り NAGINATAGERI
攻撃値	17
得点	400
ビヨリ値	4
ゲージ増加量	空1/防4/当7
ヒット効果	のけぞり



我道拳

GADOKEN

↓ ↶ → + P

右手の掌底を前方へ突きだして、気弾をはなつた。ただし、気弾は出現してすぐに消滅してしまう。気弾の出現時間は、弱だとわずか0.03秒（60分の3秒）だが、中なら0.1秒（60分の6秒）、強は0.17秒（60分の10秒）

となっている。攻撃値や得点、そして発射後の本体の硬直時間も、弱より中、強のほうが大きい。

ほかの飛び道具系必殺技と同じく、我道拳も発射した瞬間だけは気弾の攻撃値が高くなっている。

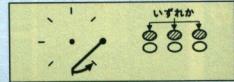
ガード方向	立ち	<input type="radio"/>
しゃがみ	<input type="radio"/>	
空中	<input type="radio"/>	

	弱	中	強
攻撃値	19, 17	20, 18	22, 20
得点	500, 400	500, 400	500, 500
ビヨリ値	1, 1	1, 1	1, 1
ゲージ増加量	空4/防6/当9		
最大ヒット回数/ 最大ケガ回数	1/1		
ヒット効果	のけぞり		



晃龍拳

→ ↓ ↶ → + P

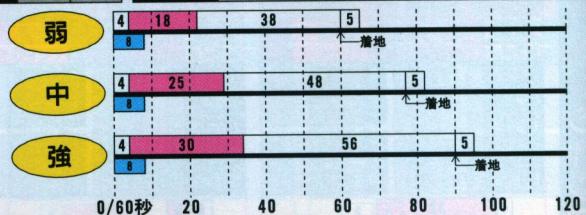


腰を落としてコブシを構え、突き上げるようなアップをくりだすとともに、宙へ舞い上がる。横方向への移動は少なく、ほぼ真上へ跳ぶのが特徴。食らった相手は上に吹き飛ばされてダウンする。

1発目の攻撃判定がでている状態（地上で構えているとき）までは完全無敵で、宙に跳んでからは食らい判定がつく。上昇しきる少し前から相手は空中ガード可能となり、攻撃値も極端に低くなる。



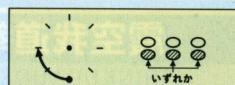
	弱	中	強
攻撃値	29, 21, 2	30, 21, 2	31, 21, 2
得点	1500, 500, 100	1500, 500, 100	2000, 500, 100
ビヨリ値	6, 2, 4	6, 2, 5	6, 2, 6
ゲージ増加量	空7/防8/当9		
最大ヒット回数/ 最大ケガ回数	1/1		
ヒット効果	ダウン		



断空脚

DANKUKYAKU

↓ ← ← + K



前方へジャンプして、跳び蹴りを1~3発連続でくりだす。空中攻撃だが、しゃがみガード可能。

弱中強のちかいは、単純に蹴りをくりだす回数がちがうだけではない。ジャンプの高さと距離、蹴りをだ

すタイミング、といった部分も別モノになっていて、それぞれに長短があるのであるのだ。ちなみに、コマンド完成から蹴りのでるまでの速度が一番速いのは中で、攻撃がでてからのスキが一番少ないので強だ。

ガード方向	立ち	○
	しゃがみ	○
	空中	○

	弱	中	強
攻撃値	16	16+12	16+12×2
得点	400	400+300	400+300×2
ビヨリ値	2	2×2	2×3
ゲージ増加量	空5/防7/当9 最大ヒット回数/ 最大ケンブリ数	空5/防7+2/当9+4 2/2	空5/防7+2×2/当9+4×2 3/3
ヒット効果	ダウソ	のけぞり+ダウソ	のけぞり×2+ダウソ

弱

高くジャンプして、頂点あたりで前蹴りを1発くりだす。蹴りは降下途中で引っ込んでしまう。移動距離は3分の1画面程度だが、リーチがあるため、2分の1画面くらいの距離なら蹴りが届く。



中

ややゆるやかな軌道で跳び上がった直後に左足の前蹴り、頂点あたりで右足の横蹴りと連続でくりだす。移動距離は2分の1画面程度で、蹴りの届く距離もそれより少し長いくらいだ。



強

低くジャンプして、直後に左→頂点近くで右→降下途中で左、と蹴りを連発する。ジャンプ距離は3分の2画面くらいと非常に長く、画面端近くまで蹴りが届く。着地直前まで攻撃がでているのも強み。

背負い投げ
SEOINAGE相手の近くで
← or → + 中 or 強 P

相手のエリをつかんで背中にかつき、はうり投げる。投げたあとはお互に画面端まで離れるくらいに間合いが開く。コマンド入力のときのレバー方向(← or →)で、相手を投げる方向(左 or 右)の選択が可能。

攻撃値	24
得点	500
ビヨリ値	0
ゲージ増加量	2
攻撃回数	1
投げ組合	20ドット

ZEROカウンター
ZERO COUNTER地上で攻撃をガード中に
← ↓ + K

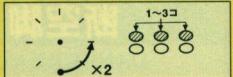
うしろ回し足払いいで反撃し、食らった相手を上に吹き飛ばしてダウソるせる。足払いだが立ちガード可能。与えるビヨリ値は、ほかのキャラより低い。

攻撃値	19
得点	500
ビヨリ値	4
ゲージ増加量	0
ヒット効果	ダウソ
ガード方向	立ち ○
	しゃがみ ○
	空中 X
0/60秒	27 31 16
20	40 60

震空我道拳

SHINKUGADOKEN

↓↘→↓↘→+P×1~3同時
(オートガード時:弱P+弱K同時)

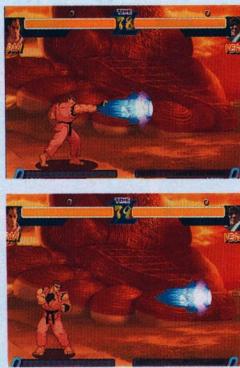


構えた右手に気力を集中し、前方へふるって大きな気弾をはなつ、我道拳の強化版。気弾が途中で消えてしまう点は我道拳と変わらないが、射程距離はかなり増加する(とくにLV3)。空中ガード不可で、3発までなら空中にいる相手にも連続ヒットする。

全LEVEL共通で、気弾を発射する直前まで完全無敵。

LEVELごとのちがい

攻撃値などの数値面以外では、気弾の限界射程距離の変化が目立つ。LV1だと強・我道拳より少し遠くまで飛ぶ程度だが、LV2なら2分の1画面、LV3になると画面端近くまで気弾が飛んでいってくれるのだ。



▲上の写真がLV1、下がLV3の限界射程距離ち
なみに、連続写真はLV2によるものだ

ガード	立ち	○
しゃがみ	○	
向	空中	×

LV1

10 40
10

弾発射

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LV2

10 40
10

弾発射

0/60秒 20 40 60 80 100 120

LV3

10 40
10

弾発射

0/60秒 20 40 60 80 100 120



▲手に気を集中

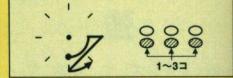
▲前方へ気弾をはなつが

▲我道拳と同様に途中で消滅してしまう

晃龍烈火

KORYUREKKHA

↓↘→↓↘→+K×1~3同時
(オートガード時:中P+中K同時)



その場を移動せずに晃龍拳をくりだしたあと、垂直に舞い上がる晃龍拳へつなぐ。LV2や3だと1回目の晃龍拳が横へスライドする(スライド幅は写真を参照)。食らった相手がその場でのけぞるのがこの技の特徴。

特徴(のけぞっている相手が後方へスベらない)。

無敵時間は全LEVEL共通で、1回目の晃龍拳の攻撃判定が消えるまでになっている。

ガード	立ち	○
しゃがみ	○	
向	空中	×

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	20+15×2+10	25+15×2+10×2	30+20+10+ 20+15+10
得点	500+400×2+200	1000+400×2+200×2	1500+500+200+ 500+400+200
ピヨリ値	4×4	4×5	4×6
最大ヒット回数/ 最大ケンシ回数	4/4 (空中連続ヒットあり)	5/5 (空中連続ヒットあり)	6/6 (空中連続ヒットあり)
ヒット効果	のけぞり(最後の一撃のみダウン)		

LV1

4 56 24 3

着地

LV2

4 56 24 3

着地

LV3

4 56 24 3

着地

0/60秒 20 40 60 80



▲その場で上昇しない晃龍拳→垂直に昇る晃龍拳とくりだす。食らった相手は後方へスベらずにのけぞり、最後はダウンする

▲1回目の晃龍拳が少し横へ進む。2回目はLV1同様、真上へ

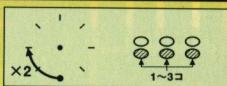


▲LV2の倍くらい横へスライドするが、2回目はやはり真上へ舞い上がる

必勝無頼拳

HISSHOBURAISEN

↓↙←↓↙←+K×1~3同時
(オートガード時:強P+強K同時)



その場で連続攻撃をくりだす。LEVELごとの技の内容は下の連続写真を、性能は以下の文章を参照。

LV1は、右足1本でロー・キック→前蹴り→上段蹴り→蹴り上げと、下から上まで蹴り技をくりだし、最後に上段蹴り。前蹴りまではのけぞり判定で、上段蹴りと蹴り上げが「真上に吹き飛ぶダウンドン判定」、最後の上段蹴りは普通のダウン判定となっている。

LV2は、パンチの乱打から2ヒットする晃龍拳でトドメ。4発目の左ジャブが「相手を引き込むのけぞり判定」となっているため、それさえヒットすれば、最後の晃龍拳までつながってくれる。

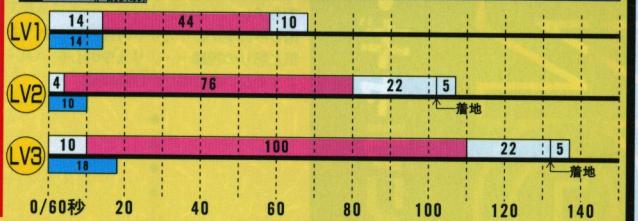
LEVELごとのちがい

この技の「のけぞり判定」は、後方にすべらない「その場ののけぞり」だ。間合いが離れるのは、ダウン判定の技をガードされたときだけのため、LV1では3発目をガードされると間合いが離れるが、LV2と3では最後まで相手との距離は変化しない。

無敵時間は、LV1は1発目の攻撃判定ができる直前まで、LV2と3は2発目の攻撃判定ができる直前まで、となっている。

LV3は、蹴りを振り上げて振り下ろし(一連の動作で5ヒットする)、ロー・キックのあと、パンチ乱打→2ヒットする晃龍拳とつなぐ。10発目の掌底が「相手を引き込むのけぞり判定」になっている。LV3にかぎり、晃龍拳の上昇中は空中ガード可能。

	LEVEL1	LEVEL2	LEVEL3
攻撃値	17×2+12+10×2	17×2+12+10×2+8×2	17×2+12+10×2+8×7
得点	400×2+300+200×2	400×2+300+200×4	400×2+300+200×9
ビヨリ値	1×5	1×4+2×3	1×10+2×2



▲腕に光が集中 ▲まずは右ロー・キック ▲スネを狙って前蹴り ▲上段蹴りで浮かせて ▲追いうちの蹴り上げ ▲上段蹴りも追加



▲1発目は右ジャブ ▲右ボディブロー ▲さらに右正拳突き ▲ふたたび左ジャブ ▲右掌底のあとは ▲晃龍拳2ヒット



▲蹴りを下から振るう ▲振り上げる過程で ▲合計3発ヒットする ▲つづけて振り下ろす ▲ここまで一連の動作



▲右ロー・キックへ ▲右ボディブロー ▲さらに正拳突き ▲左ジャブへ移り ▲右掌底突きから ▲最後に晃龍拳

ストリートファイターII エンディング・ギャラリー

全エンドィングをまとめて紹介します。これらのビジュアル・シーンのあと、スタッフ・ロールが流れるのだ。なお、一コインクリア時は、スタッフ・ロール後にサービス・メッセージ（²⁸⁵ページ）が表示される。また、ゴキギを倒したときは、スタッフ・ロールの最後に「フィニッシュ・シーン」がリフレイされる。

エンディング・ギャラリー



リュウ



「グ……まけるはすはない！ 世界最強の、このオレが……！ おまえごときには、2度までも！」

憎しみにゆがむサガットの目。みにくい狂気と怒りの複雑な表情……。リュウの心を、いいようのない虚無感がかけぬける。

•
•
•



「このこぶしは、本当の格闘家のものじゃない……。眞の戦いは、怒りも憎みもこえたところにあるはず」

•
•
•



「……もう一度、はじめからやり直した」サガットのもとを立ち去るリュウ。いつたどりつくとも知れぬ、「眞の格闘家」への道をもとめ、リュウの旅は、これから始まる。

春麗



「ベガ！ インターポールが包囲してたわ、覚悟なさい！」

「なかなかの腕だ。我が組織に加えてやつてもよいぞ」

「残念だけど、おことわりよ」

「フ……そういえば昔、おまえと同じ目をした男がいたな……。そいつも私のさそいを断り……」



「……こうなったのだ！」
「キャアアアアアアッ！」
(まさか……こいつが父を……！)



……数日後……
「お、気がついたか、春麗！」
見舞いの同僚の話では、ベガはゆくえ不明のままだという。春麗は決意していた。いつかならず、この手で父のかたきを……
ベガを討つ」と

ナッシュ



「こちらナッシュ、聞こえるか？」
「ああ、聞こえる。どうした？」
「すぐ来てくれ。ついにデカいネズミをとつつかえた。軍のくさった連中も、まとめて牢獄に送ってやれるぜ！」名前はペガ、「シャドー」という麻薬組織の……」



「……！」



「……？　おい、どうした!?」
「ナッシュ／　ナッシュ!!」

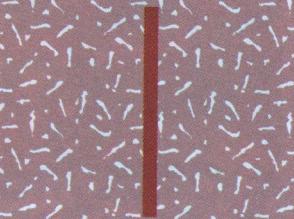


「ペガ様！　やつは仲間と連絡をとっているようですが……」
「心配いらん。あの国の軍隊は私がしつけた。しかしバカな男だ。たった一人で私を倒せるとでも思ったか！」

ケン



「ケン……強くなれたな」
「おまえこそ、なん？」
「俺はまた旅にでる。ケン、おまえはどうするんだ？」
「アメリカで修行を続けるさ。強いヤツはごまんといけるしな」
「……また会おうぜ！」
「ああ！」



アメリカに戻ったケンは、全米格闘選手権に出場する。予選を終えて会場をあとにする時、ひとりの女性が話しかけてきた。
「あなた、強いね。何のために戦ってるの？　お金？　それともスターになるため？」
「オレには倒さなくちゃならない男がいるんだ。そいつともう一度戦うためさ」
「フフ、変なひと……わたしはイライザ、よろしく！」

ガイ



「我！　奥義を得たり！」
戦いのなかでつかんだ極意。新・武神流の完成である！



「しかし、こやつ……『サイコッパーウー』とは、恐ろしい技であった……。冥府魔道にさえ落ちねば、すばらしい格闘家になれたものを……。まことに無念……さらば！」



「…………。…………フ……武神流か……」

バーディー



ベガに実力をみこまれたバーディーは、「シャドルー」の一員となる。



「へっへへ、オレはもう昔のようなチンケな用心棒じゃねエ！ オレの力なら、「シャドルー」のトップになるのもすぐだゼ！」



それからのバーディーの生活はまさに充実していた。

「オラオラア!!」このオレ様をだれたと思ってやがる！ 立て子もだまる「シャドルー」のバーディー様だぜ!!」
ベガを倒し、「シャドルー」のボスになるのは、いつの日か……。

ソドム



マッドギアの再生。その夢に思いをたくし、昔の仲間たちがソドムのもとへ集まる。



「EVERYBODY! コレガ アタラシイ TEAM ノ ナマエダ！」



「魔界義賊（MADGEAR）!!」
ソドムの野望……それは、この名を世界にどろかせることであった！ 賴むから、やめてくれ！

アدون



「これでわかっただろ。ムエタイ最強の男がだれか、そして世界最強がだれかがな！」
「……！」



「アドンとやら……おまえの腕前、みせてもらつたぞ。我が「シャドルー」に、幹部として迎えようではないか」

「「シャドルー」……？ あの麻薬屋か？
俺はそんなところに行く気はない。失せな！」



「ほう……いいことだ。そうなくてはな。フハハハ！」
「……やるか!?」

ゴウキ

ゴウテツ……ゴウケン……そしてベガ……。
あらゆる強敵がゴウキに倒された。『殺意の波動』の前になすすべもなく沈んでいた……。

『我を超えるものはこの世に存在せぬのか。
ならばこの世に生きる道理もなし……』
究極の拳を手に入れた男の孤独。最強への到達……それは終焉のことなのか？



ローズ



「これで……使命は果したわ……。……もう私も……ち、ちからが……。……」



壮絶な戦いのあとのはずかな静寂。ローズには聞こえただろうか。不気味にひびく、魔人の鼓動が！

サガット



「ようやく雪辱をはらせたというのに、このむなしさは何だ？ ヤツの目……あのあわれみに満ちた目はなんだつたんだ！？ 憎しみのこぶしには、本気になれんとでもいうのか……、この傷の痛みはまだ消えん。ヤツに、本当に勝つまでは！」



「サガットよ……あの男ともう一度戦いたいか?」ならば、われのもとに来い、眞の力をひきだしてやるぞ。この『サイコパワー』でな！」

ベガ



「……正義などというくだらぬものに惑わされおって……。同じ力をもちながら……おろかなことよ！」

ローズが倒された今、サイコパワーの伝承者は、ベガひとりとなってしまった。世界を暗黒にそめんとするベガの野望をうちくだく者は、一人としていなくなったのか？

ダン



「オヤジ……！ ついにオレは……あんたのカタキをぶちのめしたぜ!! ヒャッホーッ!!」



「イキのいいのがいるな……」
「!? だれた！」
「私がだれかなど、どうでもよい。ただつい
てくれればいいのだ。それだけでお前は……
今のはいにも強くなる！」
「何いってんだアシタ？ オレはもう最強
なんだぜ？ ヒャッホーッ！ やったぜオ
ヤジイ！」
「……フ、バカさがけんも最強のようた
な……」



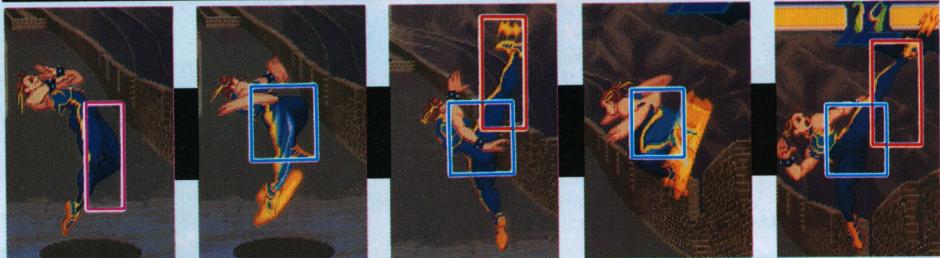
「その程度の腕にうぬぼれるキサマなど、
クズほどのねうちもないワ……」

知られざる当たり判定の世界

ここでは、技表のほうで掲載できなかった技から、いくつかをピックアップして紹介しよう。写真上の赤い線が攻撃判定、青い線が食らい判定を表わしている。

春麗

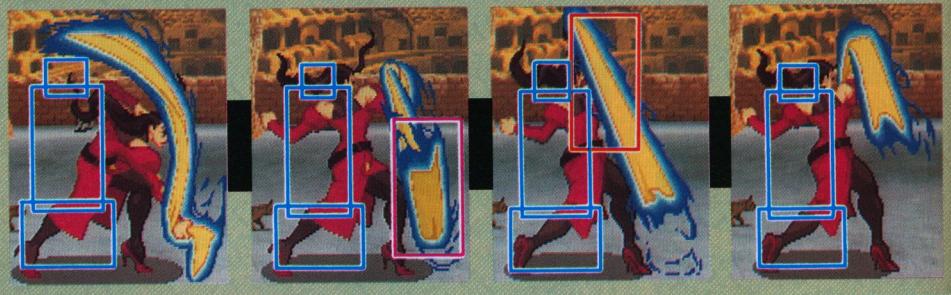
天昇脚



ローズ

強ソウルリフレクト

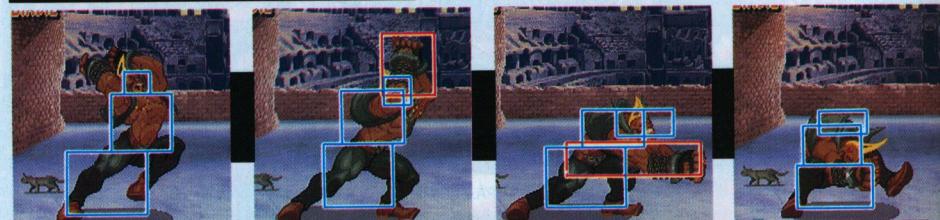
相手の足払いに当たり、対空迎撃技としての用途もあるこの技。ローズ本体の食らい判定が、もとの立っている場所から動いていないのがポイント。



バーディー

立ち強パンチ

CPUがよく使うハンマーパンチ。写真2枚目のポーズは一瞬しかでないが、攻撃判定が高い位置にあるため、早めにだす対空技としては十分な性能だ。

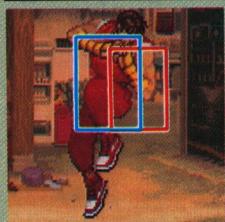


ガイ
イズナの肘落とし

ソドム
しゃがみ強キック

アドン
△+中□

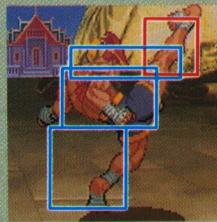
春麗
挑発



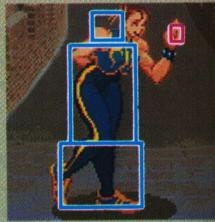
こちらのだした対空技をしおちゅううツブすヒ落としが、判定は意外に普通だった。原因是、食らい判定の細かさ？



食った人にはわかる、飛び道具キラーのスライディング。食らい判定がうしろに引いてるので、動作中は無敵に近い。



数少ないアドンの使いやすい対空技。食らい判定が大きいので、空中の相手を迎撃するなら、早めにだす必要がある。



もうおなじみのごめんねチョップ。CPU春麗相手に気絶すると、まれに「ごめんねっチ裂脚！」を見ることができるぞ。

SA2

GAME SYSTEMS

基本ルール

この章では『ストリートファイターZERO(以下ストZERO)』のゲーム・システムについて、深く掘り下げていこう。まずは基本ルールの解説から。『ストZERO』は、前作『スーパーストリートファイターII X』と同じく、対

戦格闘ゲームと呼ばれるジャンルに分類される。数々の技を駆使して1対1の闘いに挑み、決められたラウンド数を先取したほうが勝ちだ。『ストZERO』では、3人の隠れキャラを含めた計13人の格闘家を使用することができる。



キャラ選択画面
「ボタンを押すと、キャラがランダムで選ばれる」

勝敗にまつわる話

相手の体力をゼロにする「KO勝ち」か、時間切れのときに相手よりも体力を多く残している「判定勝ち」を規定數こなすと、その相手を倒したことになり、つぎのステージに進める。

互いの体力が同時にゼロになる「ダブルKO」や、時間切れ時に両者の体力が同じ「ドロー」を、最終ラウンドで行なうと、両者ともゲーム・オーバーになってしまうぞ。



勝敗がつくと、体力ゲージの下に右のよる勝利マークが表示される

V(VICTORY)



▲基本&特殊技、ZERO
▲通常投げ、空中投げ
▲必殺技でKO。
カウンター、挑発でKOでKO。
必殺投げはSに
シャルは必殺技の英訳
ベル問わずでKO

投げ繩



S(SPECIAL)



★S



Sチーズ



▲必殺技をガードしたときのケズリでKO

★★チーズ



▲スーパー・コンボによるケズリでKO

砂時計



▲体力満タンでKO勝ち

P(PERFECT)



▲体力満タンでKO勝ち。
△体力満タンでKO勝ち。
△体力満タンでKO勝ち。
△体力満タンでKO勝ち。

対CPU戦と対2P戦

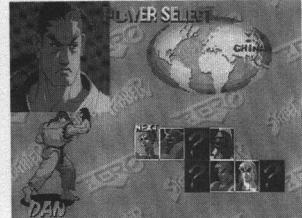
ここでは、コンピュータを相手にする「対CPU戦」と、人を相手にする「対2P戦」のちがいについて説明しよう。

対CPU戦の特徴は、8(+1)人の相手を倒すと、エンディング→ゲーム・オーバーになることだ。対CPU戦から



▲同キャラ戦は対2P戦でしかできない。使用キャラをキックボタンで選ぶと、「色ちがいキャラ」が使えるぞ

対2P戦へ途中乱入した場合、その勝者はこれまでの対CPU戦を引き継ぐ。ただし、このゲームでは、使用キャラによって闘う相手と順番が変わるので(→P.255)、乱入した側が勝った場合、敗れたほうがそれまで倒していたキャラの



▲対CPU戦では闘った相手が表示される。途中で使用キャラを変えた場合、エンディングはそのキャラに対応したものとなる

中で「乱入者側が闘う予定でいるキャラ」だけを倒した(ツブした)ことになる。

対2P戦は、純粹に対戦を楽しむためのモードなので、対CPU戦のような付加要素はない。それ以外の細かい相違点は以下のとおりだ。



▲そして、極めつけ。隠しコマンドを入力すると、対CPU戦で2人協力プレイができる。詳細は13ページ、270ページにて

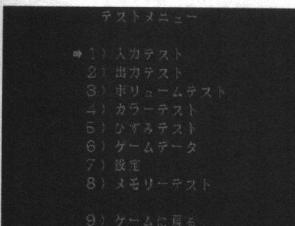
テストモード

ゲーム基板にあるテスト・スイッチを押すと、「テストモード」になり、インカム（プレイ回数）の集計や、ディ

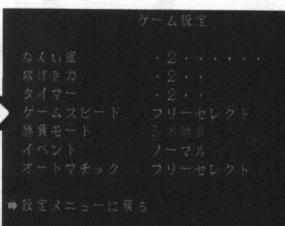
スプレイ＆コントローラが機能しているかどうかを確認することができる。

さらに、このモードでは、対戦ルー

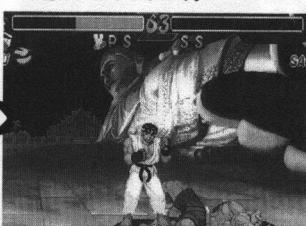
ルを変更することが可能だ。「ボリュームテスト」では、BGMや効果音を選んで聴くこともできるぞ。



▲テスト・スイッチを押すと、こんな画面に。スイッチは設置店の関係者しか押せないぞ



▲「設定」の項目でルールを変更。変更したデータは電源を切っても保存されるのだ



▲最大5ラウンドの2本先取ルールにすることもできる。画面上部の勝利マークに注目

対戦ルールの変更

テストモードで変更できるルールは以下のとおり。どのモードをどう設定しているかは、実際にプレイするまでわからないので注意しよう。

●コイン……何枚コインを投入すると、クレジットが入るのか（1クレジット=1回プレイできる）。ゲーム開始には2コイン必要で、継続プレイは1コインでいい、といった設定も可能。初期設定は「1コインで1クレジット」。

●コンティニュー……継続プレイが可能か。初期設定は「あり」。

●デモサウンド……オープニング・デ

モのBGMと効果音を鳴らすか。初期設定は「あり」。

●Qサウンド……BGMと効果音の出力がステレオ（立体音響）かモノラルか。初期設定は「ステレオ」。

●難易度……CPUキャラの強さ。1~8の8段階あり、数字が高くなるほど、相手の動き（反応のよさ）や攻撃力が強化される。対2P戦の内容には影響しない。初期設定は「2」。

●攻撃力……ダメージの比率。対CPU戦、対2P戦ともに影響する。1~4の4段階あり、初期設定の「2」を基準になると、1は0.75倍、3は1.25倍、4は1.5倍に変化する。

●タイマー……各ラウンドの制限時間。1~4の4段階あり、1は1.33秒ごとに1カウント、2は1.0秒ごと、3は0.75秒ごと、4は0.5秒ごと、という具合に、数字が大きくなるほど、タイマー（スター

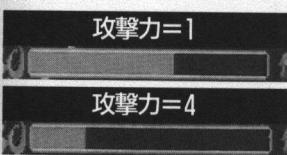
ト時は99）の減る速度が速くなる。初期設定は「99」。

●ゲームスピード……対戦の進行速度。ノーマル、ターボ1、ターボ2の3段階あり、初期設定は「ノーマルかターボ1をプレイヤーが指定する」だが、特定の速度に固定させることも可能。

●勝負モード……ドローをのぞいた、最大ラウンド数。1、3、5の3種類。初期設定は「3」の2本先取ルール。

●イベント……初期設定は「ノーマル」だが、これを「イベント」に変更すると、対2P戦しか遊べず、勝負がつくと、両者ともゲーム・オーバーになる。つまり、大会用の設定。

●オートマチック……オートガード等を使用できるか。オートマチックの有無をプレイヤーが選択可能。オートなしに固定、のどちらかを設定できる。初期設定は「選択可能」。



▲ゴウキの解説をキメた場合、設定がちがうと、ダメージ量もこれだけ変化する

進行速度の変化と影響

対戦の進行速度を変更できることは、上の欄で説明しているが、この速度を上げると、必殺技コマンドの入力受け付け時間などが、それに合わせて短縮されてしまうのだ。

進行速度のちがいは右表のとおり。本書で説明する制限時間は、すべてこの割合で短縮される。ノーマル（最低値）が1.00倍ではなく、1.125倍という点に注目しよう。

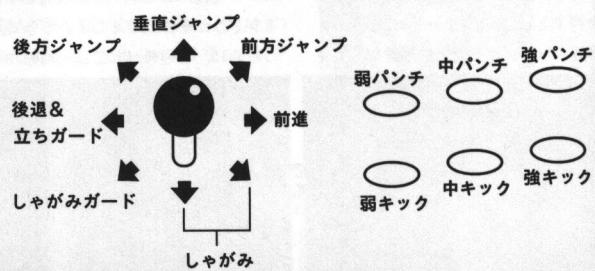
■ターボによる進行速度のちがい

モード	速度
ノーマル	×1.125
ターボ1	×1.375
ターボ2	×1.500

操作方法

『ストII』シリーズ最大の特徴は、レバー×1+ボタン×6という操作形態だろう。その役割は右図のとおり。ダウン回避などの特殊操作については、それぞれの欄を参考にしてほしい。

本書での操作方法、および必殺技コマンドは、すべて相手が右側にいるときのもの。相手が左側にいるときは、左右対称に入れ替わるので（上下は変わらない）注意してほしい。



ジャンプにまつわる話

どのキャラも、レバーを入れてからジャンプするとき、一瞬かがみこむ。この時間は、通常のキャラが $2/60$ 秒なのに對し、バーディーとソドムは $4/60$ 秒と遅め。また、着地から行動可能になる時間は全キャラ共通でゼロ。まったくスキがないのだ。

なお、春麗とガイは、斜めジャンプ

で画面端に接しているとき、レバーを画面中央方向（➡➡のいずれか）入れ

ると、画面端を足場にして再ジャンプする「三角跳び」が可能だ。



▲より高くジャンプする
△からだと使用不能
△より高くジャンプする



▲ジャンプする直前のつか
がみボーズ無防備つか
地上にいると判定される

移動能力の個人差

前後移動（歩行）やジャンプのスピードは、使用キャラごとに異なる。それをまとめたのが下の表だ。

表にある数字は、すべて $1/60$ 秒間で

何ドット進めるかを表す。リュウ、ケン、ゴウキ、ダンは、まったく同じデータを使用しているのが興味深い。

ジャンプの上昇速度は、初速の数値

から $1/60$ 秒ごとに重力の数値が引かれしていく。つまり、重力のパラメータが大きいキャラほど、上昇速度が遅くなりやすいのだ。

移動能力の個人差(単位:ドット)

使用キャラ	歩行		前方ジャンプ			垂直ジャンプ		後方ジャンプ		
	前方	後方	前方	上方	重力	上方	重力	後方	上方	重力
リュウ	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31	4.00	7.25	0.31
春麗	4.0	3.0	4.13	8.00	0.35	8.00	0.35	4.25	8.00	0.35
ナッシュ	3.4	2.5	3.50	6.75	0.31	6.88	0.31	4.00	7.00	0.31
ケン	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31	4.00	7.25	0.31
ガイ	3.5	2.5	5.00	8.13	0.33	8.25	0.33	5.13	8.13	0.33
バーディー	2.1	2.3	3.00	6.50	0.37	7.25	0.37	3.00	6.50	0.37
ソドム	3.0	2.0	4.00	7.00	0.37	7.00	0.37	3.00	7.00	0.37
アドン	3.0	2.0	4.00	7.50	0.37	7.50	0.37	3.00	7.50	0.37
ローズ	3.0	2.0	4.00	8.00	0.37	8.00	0.37	3.00	8.00	0.37
サガット	2.5	3.0	2.63	7.00	0.32	7.25	0.32	2.75	7.50	0.32
ベガ	4.0	3.0	4.50	9.00	0.48	9.18	0.48	5.00	9.38	0.48
ゴウキ	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31	4.00	7.25	0.31
ダン	3.0	2.0	3.50	7.00	0.31	7.13	0.31	4.00	7.25	0.31

基本技

基本技とは、立ち、しゃがみ、ジャンプの状態から、ボタンを1回押すだけで使用できる攻撃の総称。同じ状態でも、押すボタンがパンチかキックか、さらにその弱中強のいずれかで、まったく別の攻撃になる。状況に合わせた使いわけを心がけよう。

これまでの『ストII』シリーズと同じがい、立ち状態からの基本技は、相手との間合い（近遠）に関係なく、同じ攻撃ができるようになった。しゃがみ、ジャンプからの攻撃も同様だ。なお、

→+中パンチといった、特定の方向にレバーに入れながらボタンを押す攻撃は、下記の「特殊技」に分類される。



▲同じボタンでも、垂直ジャンプ時と斜めジャンプ時は、ちがう攻撃になる場合がある



立ち状態の基本技にかぎらず、投げタイプ以外の攻撃は、どんな間合いで同じ技になる

特殊技

特殊技とは、基本技や必殺技に属さない攻撃（行動）の総称。基本技の欄でも説明した→+中パンチ以外にも、

さまざまな操作方法と攻撃形態があるのだ。ここでは、その種類について説明していく。

なお、次ページで解説している投げ技も特殊技の一種だが、ここでは別の攻撃として説明していく。

特殊技の種類

①基本技タイプ

特定の方向にレバーを入れながら、特定のボタンを押すもの。基本技と同じ打撃系の攻撃だが、しゃがみガードでは防げなかったり、ジャンプの軌道を変えながら攻撃したりと、さまざまな種類がある。



▲左は立ち中パンチ、右は→+中パンチ

③ZEROコンボ・タイプ

ガイ専用の技で、レバーを入れず弱P→中P→強P→強Kと押すことで使用できる。基本技→基本技をキャンセルする点は「ZEROコンボ」と同じだが、こちらは特定の順番にボタンを押さないとキャンセルが成立しない。



本文の順番にしたがってボタンを押していくことができる。一つでも省くとこの強パンチを……

▲強キックでキャンセル不可

②特殊移動タイプ

名前のとおり、移動をするためのもので、ソドムのテングウォーキングをのぞけば、攻撃能力はない。

具体的には、ケンとゴウキの前方転身、ソドムの後転起き上がり&テングウォーキングの4種類。なかでも前方転身は、基本技をキャンセルすることも可能だ。



▲ソドムのテングウォーキングはダブル回避しつつ攻撃する

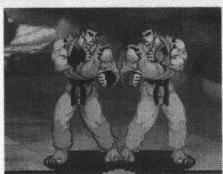


▲前方転身は前方転しながら移動。ボタンの強弱で移動距離が指定できるぞ

投げ技

投げ技は、相手に近づかないと使えないが、相手のガード操作を無視して攻撃できるのが強みだ。

ガードばかりしている相手にダメージを与えた後、近距離戦での奇襲として活用しよう。



▲ダイキヨウバー二ング
は投げ技のようだが、じ
つはガードすれば防げる

通常投げ

通常投げは、すべてのキャラが使用できる投げ技で、コマンドも \leftarrow or \rightarrow + 中 or 強パンチで統一されている。一部のキャラは中 or 強キックでも、相手を投げることができる。

なお、①相手が空中にいる場合、②相手が必殺技で全身無敵になっている場合、③攻撃がヒット or ガードした直



▲相手の攻撃が目前に迫
っている状況でも、間合
に入つてさえいれば

ダメージ、ガード、起き上がり
後の相手を投げられない時間 = 5/60秒



▲入力と一緒に投げる
起き上がりに重ねられた
攻撃も投げられるぞ

空中投げ

空中投げは、互いが空中にいて、かつ密接しているとき、↑以外にレバーを入れながら中 or 強パンチで使用できる。ケン、春麗、ナッシュ、ガイだけが可能な投げ技だ。

また、ローズのソウルスルーとオーラ

ソウルスルー、ゴウキの百鬼豪碎などは、地上からジャンプし、空中投げをキメる技になっている。これらも、相手がダメージ後や全身無敵だと投げられない。ただし、オーラソウルスルーはダメージ後なら投げられる。



▲ナッシュの空投技は
自分で上にいる相手し
か投げられない

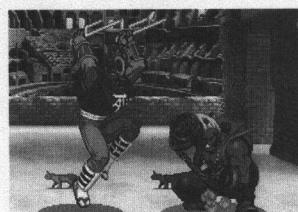
必殺投げ

必殺技コマンドを入力することで使用できる投げ技が「必殺投げ」だ。この技の特徴は、コマンドの完成から相手をつかむまでに、少しだけ「間」があること。

コマンドの完成と同時に相手を投げる通常投げ（空中投げ）とちがい、緊急時の反撃には向いていないが、与えるダメージが大きく、つかむ間合いも広いのがウレシイ。

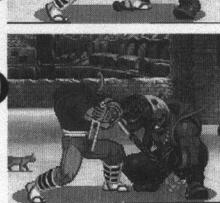
ガイの武神イズナ落とし、バーディーのブルリベンジャーなどは、前方ジ

ヤンプ→投げを行なうため、相手の足払いなどを回避しながら攻撃できるぞ。



▲腕を伸ばしたときに相
手が地上にいれば、その
まますかんで攻撃する

▲すべての必殺投げは、コマンドさえ完成
すれば、間合いに関係なく攻撃を開始する



▲相手がつかめない状態
だと、失敗ボーズをとっ
て無備になってしまう

つかみ技によるダメージ

ケン、ナッシュ、ガイ、バーディー、サガットの通常投げ（サガット以外は中or強キックでの投げ）には、相手をつかんだまま複数回にわたって攻撃する「つかみ技」がある。

これらの特徴は、レバーやボタンの入力を何度も行なうと、より多くのダメージが与えられる（攻撃の回数とペースが上がる）こと。レバーをグルグル回して、ボタンを連打しよう。

つかまれた側も、同じ操作をすることで、受けるダメージを減らすことが

できる。これはローズの通常投げに対しても可能なので、忘れないように。

通常のダメージ量



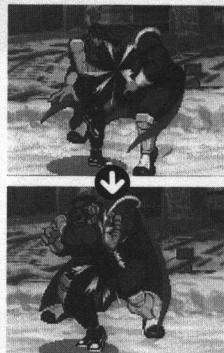
攻撃側が連続入力



相手側が連続入力



▲ガイの←or→+中or強キックによるダメージの変化。「～か連続入力」は、もう一方が抵抗しなかったときのダメージだ



●ガイのつかみ技は、相手を複数回にわたって攻撃するだけではなく……

●→↑↓+中or強Pを人に切り替えられる

●つかみ技への受け身は可能に。最初の攻撃を食らった直後に脱出するぞ

投げ受け身

**投げ受け身 = 相手につかまれてから5/60秒以内に
の使用条件 = ↑↓以外+中or強ボタンを押す**



▲投げ受け身は、気絶や攻撃などの硬直中に投げられたときも使用できる



投げ技の間合い

どんな投げ技も、相手に近づいていないとキメられない（使用できない）のは、冒頭で説明したとおりだが、その範囲（互いの身体の中心から中心までの距離）は技ごとに異なるので、それを表にまとめてみた。

ここで興味深いのは、通常投げは全キャラ共通であること。しかも、前作

必殺投げの間合い(単位:ドット)

使用キャラ	技名	間合い
バーディー	マーダーチェーン	112
	ブルリベンジャー	80★
ソドム	弱	192
	ツツメツワスター	中 160
	強	144
ゴウキ	テンチュウサツ	192
ゴウキ	瞬癪殺	30★

に比べると格段に狭くなっているので、通常投げを使った攻撃&反撃が、より困難になっているのだ。

必殺投げの間合いは、移動する距離

を含めた間合い（★の技をのぞく）。対地、対空、空中投げについては、上下の範囲と、対象となる相手の位置についても記しておいた。

通常投げの間合い=全キャラ20ドット

■対地・対空・空中投げの間合い(単位:ドット)

使用キャラ	技名	前	上	下	対象
ケン	空中投げ	32	16	16	空中
春麗	空中投げ	32	16	16	空中
ナッシュ	空中投げ	48	32	0	空中
ガイ	空中投げ	32	32	32	空中
	武神イズナ落とし	44	0	60	空中・地上
ローズ	ソウルスルー	64	32	32	空中
	オーラソウルスルー	64	48	48	空中
	ZEROカウンター	128	112	0	空中・地上
ゴウキ	百鬼豪碎	32	0	64	空中・地上
	百鬼豪躊躇	44	0	64	空中・地上

必殺技

必殺技は、基本技や投げ技よりも複雑なレバー操作（コマンド入力）で使用できる攻撃の総称だ。

コマンド入力は、レバーのある方向に入力したら、すばやく別の方向に入力して……をくり返すものが大半で、その受付時間は右表のように設定されている。そう、レバーを入力するたびに、つぎの入力の受付時間がランダムで決定されるのだ。ちなみに、これは初代『ストII』から存在していたシステムだ。

一部のコマンドには、レバーかボタンを一定時間入力しつづける（タメる）ものがあるが、レバーによるタメの場合、その必要時間はどんな技でも1秒

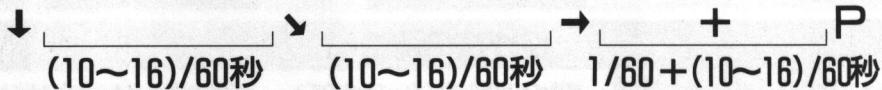
ジャストに設定されている。

一方、コマンドの最後にあるボタン押しの受付時間は、前述のレバー入力受付時間+1/60秒と、少しだけ長くなっている。なお、レバー入力の完成と同時にボタンを押しても、コマンドは認められるぞ。ボタンを連打するコマンドの受付時間と必要回数も表にあるとおりだ。

スーパーコンボのコマンド受付時間は、レバー入力なら必殺技と同じだが、ボタンの受付時間は表にあるとおり、少し短くなっている。スーパーコンボを使うときは、弱ボタンを押したほうが入力が認められやすいことを覚えておこう。タメ系コマンドも同様だ。

タメ系コマンドのレバー入力時間 = 1.0秒均一

■波動拳(↓↘→+P)のコマンド受付時間



レバーの入力方向

本書でのコマンドは、相手が右側にいるときの表記で、もしも相手が左側に移動すると、入力方向の左右が逆になる。したがって、↓↘→+Pのコマンドは、↓↙←+Pと入力しないと成立しない。

コマンド入力中に飛び越えられたときは、その段階で入力方向を逆にしないといけないため、実質的にはコマンド入力そのものが無効化されてしまう。もっとも、ボタン連打や↓タメの必殺技には関係ない話だが。

コマンドが完成したとき、相手が反対側に移動すると、自動的に相手方向を向いてから攻撃する「セルフ・ディ

レクション」が働く。なお、←タメをしているキャラが、飛び越えてきた相手の着地を←+中Pで投げようとした



この直後、どちらのキャラもコマンドの入力方向が左右逆に切り替わる

空中必殺技以外は、セルフ・ディレクションで相手方向に攻撃してくれる

連打すると、キャラが振り向いた瞬間に、←タメ→+中Pのコマンドが成立して必殺技が爆発してしまうのだ。



レバーをカムに入れづけているときに、相手に飛び越えられると

振り向いた瞬間に、←タメ→+中Pのコマンドが成立して必殺技が爆発しやすい

■レバーの受付時間と確率

受付時間	確率
10/60秒	16/32
11/60秒	4/32
12/60秒	4/32
13/60秒	3/32
14/60秒	2/32
15/60秒	1/32
16/60秒	1/32

■スーパーコンボのボタン受付時間

押すボタン	受付時間
弱	8/60秒
中	6/60秒
強	4/60秒

■連打系コマンド(百裂脚)のボタン受付時間

種類	受付時間	押す回数
弱	15/60秒	5回
中	12/60秒	5回
強	9/60秒	5回

追加コマンド

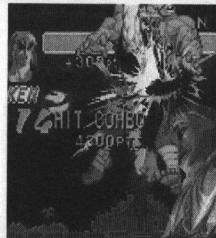
一部の必殺技には、動作を開始したあとにボタンを押す(連打する)ことで、はじめて攻撃を開始したり、攻撃回数が増えるものがある。追加コマンドを受け付けている必殺技と、どのボタンを押せばいいかは、カラーページの技表を参考にしてほしい。なお、ベガのサマーソルトスカルダイバーは、攻撃中にレバーの左右操作で落下軌道が変えられるという特殊な例だ。

通常



▲ケンのLV3神童拳は、密着した相手に当たると8回連続ヒットする。左のメッセージに注目

追加コマンドを入力



▲ところが、パンチかキックボタンを連打すれば、ヒット数が約2倍になるのだ

ボタン離し

必殺技、スーパーコンボ、ZEROカウンターのコマンドにおけるボタン入力は、ボタンを押したときだけでなく、離したときも認められる。

ダウンからの起き上がりや、攻撃を食らうorガードしてから行動可能になると同時に必殺技やスーパーコンボを使うとき(通称・リバーサル)は、直前にレバー入力してからボタンをしばらく連打するといい。

こうするとボタンの「押し」と「離し」が、交互にくり返されるため、硬

直が解けた瞬間に入力が完成する可能性が高くなるのだ。

なお、ダウントロイド、必殺技コマン

ド以外の特殊技、通常投げ、使用キャラの決定などに、ボタン離しは使えないで注意しよう。

ボタンを押す



▲立ち弱パンチを昇龍裂破でキャンセルする場合、ま

コマンドを入力



▲さきほど弱Pを押したまま↓→→と入力して、直後にボタンを離せば……

ボタンを離す

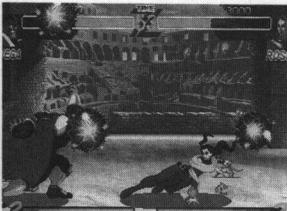


▲昇龍裂破が発動。途中で弱Pを離すと、波動拳や昇龍拳にバケてしまうぞ

飛び道具ならではの現象

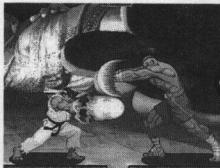
飛び道具を撃つとき、また撃たれたときに知りておきたいのが、発射した飛び道具は、画面内に一つしか存在しないということ。

つまり、発射した弾が画面内にあるかぎり、飛び道具(必殺技)のコマンドを入力しても、技そのものが発動しなくなるのだ。ただし、下の写真のような例外もあるので覚えておこう。

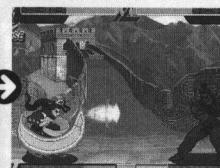


▲通常の必殺技では、ベガのサイコショットだけ二つ以上画面内に発射できる

相殺



跳ね返し



複数一体型



▲飛び道具同士がぶつかることで、種類や強弱に関係なく、それそれのが同じものと判別されるため、時に消えてしまう

▲ローズが可能、跳ね返された弾は、相手キャラとのものと判別されるため、再発射が可能になるぞ

▲複数の弾が重なった飛び道具を相殺しようと/or熱波拳たままで相殺できる

スーパーコンボゲージ

画面内にあるゲージは、上部にある体力ゲージと下部にあるスーパーコンボゲージの2種類。体力ゲージは対戦結果を直接左右するものだが、スーパーコンボゲージは、タメると、対戦を有利に進めることができる。その特性を解説していこう。

スーパーコンボゲージは、攻撃を仕掛けたか、相手の攻撃を食らうorガードすることで少しずつ増える。時間経過で増減することはない。

●攻撃を仕掛けた場合……同じ攻撃でも、空振った、ガードされた、ヒットした、で増加量が変わる。

厳密には、技を仕掛けた瞬間に空振りの増加量(基本値)が加算され、ガードされたらガード時のボーナス値が、ヒットしたらヒット時のボーナス値が、基本値に追加されるのだ。ただし、投げ技のボーナス値と、スーパーコンボの各数值はゼロになっている。

基本値とボーナス値の量は、技ごとに異なるが、基本技だけは表の数値に統一されている(リュウ、サガット、ベガは一部例外あり)。

●攻撃を食らった場合、ガードした場合……増加する量は表の「相手のゲー

ジ」の欄の数値に統一。

●オートマチックの場合……ゲージ自体の長さは変わらないが、個々の技の増加量が変化し(下表参照)、レベルの上限が「1」に制限されてしまう。ということは、マニュアルであれば48ドット

トぶんタメればレベル1になったのが、オートマチックでは144ドットもタメなければならないのだ。

ちなみに、オートマチックは、スーパーコンボでもボーナス値が加算されるぞ。

▲体力ゲージ
と同じ長さだ
と、まったく

ゲージの増やしかた

■マニュアルでのゲージ増加量(単位:ドット)

攻撃 結果	基本技(カッコ内は複数ヒット技)			波動拳	昇龍拳	昇龍裂破	相手の ゲージ
	弱	中	強				
基本値	0	1(1)	1(1)	3	7	0	0
ガード	+1	+2(1)	+3(1)	+2	+1	0	1
ヒット	+2	+4(2)	+6(3)	+5	+2	0	2

■オートマチックでのゲージ増加量(単位:ドット)

攻撃 結果	基本技(カッコ内は複数ヒット技)			波動拳	昇龍拳	昇龍裂破 (ヒットあたり)	相手の ゲージ
	弱	中	強				
基本値	0	3(3)	3(3)	3	9	0	0
ガード	+3	+3(3)	+3(3)	+3	+3	+1	3
ヒット	+3	+5(3)	+9(3)	+6	+3	+2	3

スーパーコンボゲージの使い道

スーパーコンボゲージは、ただタメておくだけでは役に立たない。スーパーコンボやZEROカウンターといった、ゲージが必要な技を使うことで、はじめて効果を発揮するのだ。

ステージさえ変わらなければ、スーパーコンボゲージは、そのまま持ち越すことができる。優勢なラウンドではゲージを温存し、ピンチになったときだけゲージを消費するような開いかたを心がけたい。



▲一度に大ダメージを与える必殺技。開始時は完全無敵なのが特徴で、マニュアルならレベル(1~3)の使い方までできる



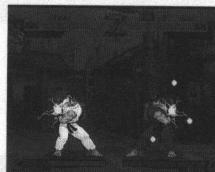
▲ガードの硬直を中断(ガードキャンセル)して、そのまま攻撃に転じる。スーパーコンボよりもコマンドが簡単なのがウリ

スーパー・コンボ

スーパー・コンボは、スーパー・コンボゲージを消費することで使用できる強力な必殺技で、コンボ（連続技の英訳）という名のとおり、複数の攻撃をしばらく仕掛けるのが特徴だ（例外あり）。開始直後が完全無敵という性質があるので、うまく活用しよう。

また、コマンドを入力するときは、ボタンをPならPだけ、KならKだけ

で同時に押すと、押したボタンの数に合わせた技のレベル（消費するゲージの量）を1~3まで指定できる。



▲ゲージが2レベル以上あれば、同時に押しで技のレベルが使いわかれられる

同じ技でも、レベルが高くなるほど、攻撃力や攻撃回数、無敵時間が増加するぞ（一部例外あり）。

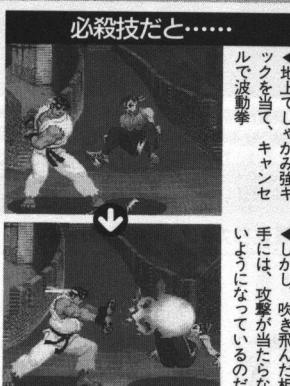


▲スーパー・コンボでK0すると（ゲズリも食む）、背景がフラッシュするぞ

『スマII X』にはなかったスーパー・コンボの特性

そのほか、スーパー・コンボの特徴としては、開始した瞬間だけ相手を行動不能にすること（『スマII X』になかった要素）、空中連続ヒットの特性があること、も挙げられる。

空中連続ヒットとは、攻撃がヒットして、吹き飛ばされた相手に追撃ができる。この特性は、リュウの斜めジャンプ中パンチ、春麗の斜めジャンプ強キックと鷹爪脚、天昇脚、武神旋風脚、ライジングジャガー、タイガーブロウ、灼熱波動拳、豪昇龍拳、竜巻斬空脚にもあるぞ。



▲地上でしゃがみ強キックを当て、キャラクターが飛んで、波動拳



▲同じ要領で、しゃがみ強キックを真空波動拳でキャラクターを飛ばすと

▲空手連続ヒットの特性があるのでも、吹き飛んだ相手にもヒットするぞ

コマンド完成



▲コマンドが完成すると、技のできわポーズが表示される。ここまで前作どおりだが……

画面が暗転



▲その直後、互いの動作が止まりつつ画面が暗転する。どんな技でもここまででは完全無敵だ

攻撃開始



▲暗転が解け、使用キャラクターが行動を再開する。相手のポーズが変わっていないのに注目

相手の行動が可能に



▲その直後に相手も行動可能となるが……。コマンド入力だけは暗転時でも受け付けているぞ

イージースーパーコンボ

オートマチックにかぎり、弱Pと弱K、中Pと中K、強Pと強Kを同時に押すと、その組み合わせに対応したスーパー・コンボが使用できる。

オートマチックなので、つねにレベル1のものしか使用できないが、レバーワーク操作が必要なのは大きい。



▲オートマチックでは、本来のコマンド以外にも



▲弱中強が共通しているPとKを同時に押すすれば……



▲たとえタメガが必要なスーパー・コンボでも使用できる

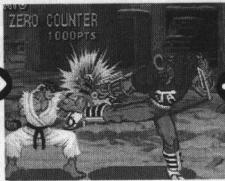
ZEROカウンター

ZEROカウンターは、スーパーコンボページが最低1レベルぶんあり、さらに相手の攻撃を地上でガードしたときのみ使用できる。

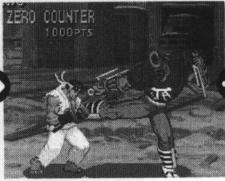
この技の特徴は、ガード時の硬直を中断(=ガードキャンセル)して攻撃すること、そして大半は攻撃判定がなくなるまで完全無敵であることだ。



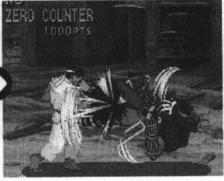
▲相手の攻撃をガードしているときにコマンドを完成させると



▲その瞬間に硬直が解除される。相手の硬直時間は従来のまま



▲そして攻撃を仕掛ける。攻撃形態はキャラごとに異なるぞ



▲うまくいけば、相手は何の抵抗もできずに攻撃を食らうのだ

ZEROカウンターのコマンド受付時間

ZEROカウンターのコマンド入力は、攻撃をガードしたときに互いが硬直(ヒットストップ)してから4/60秒が経過するまで受け付けている。ガード

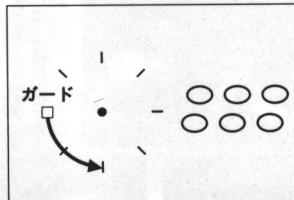
時のヒットストップは、基本技の弱が10/60秒、中が12/60秒、強が14/60秒(ヒット時は1/60秒ぶん長い)。必殺技は技によってまちまちだ。

どのようにコマンド入力すればいいのか?

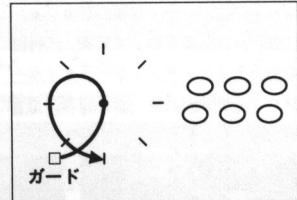
ZEROカウンター・コマンドのレバーワーク操作は、全キャラ共通で $\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow$ 。押すボタンは右下の表を参考に。強弱や同時押しは関係ない。

コマンド入力は、右図のようにガード直後から行なうのが理想。レバー入力後にガード→ボタン押しあは、リスクが大きいのでオススメできない。

■立ちガードからの入力方法



■しゃがみガードからの入力方法



ZEROカウンターの使い道

同じゲージを消費する以上、ZEROカウンターとスーパーコンボの使いわけは的確に行ないたい。

ZEROカウンターは、スーパーコンボなどの強制ガードから回避するときに有効だ。スーパーコンボのコマンドが苦手で、ゲージを持て余している人

にオススメしよう。

ただし、ZEROカウンターをだすことに成功しても、攻撃が相手に届かなかったり、相手が全身無敵のままだと(とくに2レベル以上のスーパーコンボ)、ヒットどころか、逆に反撃される可能性もあるので注意しよう。



▲高い打点のジャンプ攻撃をガードした瞬間に……



▲ZEROカウンターをだすと、相手の硬直が解けないため



▲相手の着地前に攻撃して、空振りに終わることが多い

■ZEROカウンターの性能差

使用キャラ	ボタン	無敵時間	攻撃出現
リュウ	P	20/60秒間	24/60秒後
春麗	K	30/60秒間	24/60秒後
ナッシュ	P	32/60秒間	26/60秒後
ケン	P	32/60秒間	24/60秒後
ガイ	K	31/60秒間	24/60秒後
バーディー	P	36/60秒間	32/60秒後
ソドム	P	32/60秒間	28/60秒後
アドン	K	52/60秒間	28/60秒後
ローズ	P	34/60秒間	10/60秒後
サガット	K	31/60秒間	23/60秒後
ベガ	P	29/60秒間	16/60秒後
ゴウキ	K	34/60秒間	30/60秒後
ダン	K	31/60秒間	27/60秒後

ダウン回避技

ダウン回避技とは、その名のとおり、ダウンする（地面に倒れる）ことから逃れられる特殊な動作だ。

しゃがみ強キックや投げ技、必殺技などを食らって、地面にたたきつけられる直前に、←↓+P（強弱の変化なし）を入力すると、受け身をとりながら前転し、従来よりも早いタイミングで起き上がるのだ。

もっとも、前転しているときは終始食らい判定が残っているし（ただし、その範囲は見た目どおり小さい）、ダウン回避技そのものに攻撃能力はないので、あまり多用しないように。また、投げ受け身のようなダメージを減らす効果もないぞ。

なお、ソドムだけは、攻撃能力を持つダウン回避技「テングウォーキング」と、前転ではなく後転する「後転起き上がり」を使用できる。



▲このようなダウン効果のある攻撃を食らって、地面に落する直前に

▲←↓+Pを入力すると、着地と同時に前転する。移動距離はキャラごとに一定

▲移動が終わると起き上がりはじめる。移動中は相手キャラをスリ抜けられるぞ

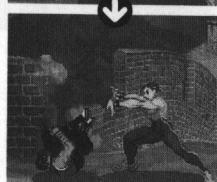
▲ダウン回避するときに相手に接近し、奇襲をかけようとしても……

▲前転中は食らい判定があるので（無防備状態）、簡単に反撃されることがある

ダウン回避できる状況、できない状況

ダウン回避技は、ダウンの直前だけでなく、空中ガードしたあの着地時にも使用できる。とくに、相手のジャンプ攻撃や飛び道具を空中ガードしたときに使うと、奇襲になることが多いので試してみよう。

春麗の鶴脚落やガイの鎌馳、あるいはジャンプ中に基本技を食らった場合は、吹き飛ばされてダウンしないが、ここでも早めにコマンド入力することでダウン回避できるぞ。これは投げ受け身に成功して着地するときも同様だ。



▲空中ガードしたあの着地前にダウン回避技のコマンドを入力すれば

▲ダウン回避することができる。ソドムの特殊ダウン回避技も使用可能だ



▲春麗の△+強K（鶴脚落）を地上で食らうと、吹き飛ばされたあと

▲着地するが、早めにコマンド入力すれば、ここででもダウン回避できる

挑発

名前のとおり、相手の怒りを誘うようなポーズをとる。これは『ストII』シリーズ初の動作だ。スタート・ボタンを押すだけで使用できるぞ。

ただし、ダン以外の挑発は、一つのラウンドにつき1回しか使用できないし、ポーズをとっているときは、無防備なうえに中断も不可能となっている。

春麗以外はこれといった効果もなく、相手のスーパーコンボゲージを減らす



▲必殺技キャラバンセルが可能な基本技は、挑発でもキャラバンセルができるが……

……というワケでもないので、むやみに使うのはやめておこう。



▲春麗の挑発だけ攻撃能力がある。でも、ダメージは微々たるもの

キャンセル

対戦格闘ゲームでは、何らかの動作を中断して、つぎの行動に移ることを総じて「キャンセル」と呼ぶ。

基本技→必殺技のキャンセルや、同じ基本技をくり返すキャンセルは、初

代『ストII』からあったが、『ストZERO』では、基本技→別の基本技という流れのキャンセル「ZEROコンボ」や、ガードキャンセル「ZEROカウンター」も可能になっている。

このページでは、攻撃→攻撃という流れのキャンセルについて、その種類と性質を説明していく。なお、ガードキャンセルについては、140ページを参考にしてほしい。

ZEROコンボ

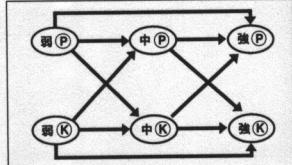
本作品では、基本技を基本技でキャンセルすることを「ZEROコンボ」(= チェーンコンボ)と呼ぶ。ZEROコンボは、右図のような弱→中→強という流れにかぎり実行できる。

このキャンセルを行なうには、キャンセル可能な基本技を当て(空振りは

不可)、フォロースルーの段階で、その基本技が弱なら中が強、中なら強ボタンを押せばいい。ボタンを連打しても入力が認められるぞ。

入力に成功すれば、そのときのレバーワークに応じた基本技や→+強Kのような特殊技にキャンセルされるのだ。

ZEROコンボで可能な技の流れ



▲まず攻撃を当て、フォロースルーになってから



▲ボタンを押すと、残りの動作を中断して



▲つぎの技に移行。これがキャンセル可能なら



▲また別の攻撃へ。これでZEROコンボは終了



▲ZEROコンボから必殺技へのキャンセルも可能

連打キャンセル

弱攻撃を弱攻撃につなぐ「連打キャンセル(弱攻撃キャンセル)」の性質は、ZEROコンボと大差ない。

基本技→基本技のキャンセルであること、フォロースルーからボタン入力を受け付けること、ボタンを連打してもOKなこと、入力と同時にキャンセルされること、などが挙げられる。

一方、連打キャンセルだけの特徴は、互いの攻撃が連打キャンセル可能なら

交互にキャンセルしあえること(K→Pも可)、攻撃を空振ったときでもキャンセルできることだ。なお、ZEROコンボ可能な技=連打キャンセル可能な技とはかぎらないので注意しよう。

余談になるが、連打キャンセルは初代『ストII』からあったシステムで、『~ターポ』以前は、それを応用する「しゃがみ弱キック→中or強攻撃」のエセ連打キャンセルができた。



▲連打キャンセル可能な弱攻撃を同時に仕掛ける



▲ここで、左側のキャラだけが弱ボタンを押すと



▲空振りでもフォロースルーガーがキャンセルできるのだ

連打キャンセルの有無

使用キャラ	立ち		しゃがみ	
	弱P	弱K	弱P	弱K
リュウ	○	×	○	○
春麗	○	×	×	×
ナッシュ	○	×	○	×
ケン	○	×	○	○
ガイ	○	×	×	×
バーディー	×	×	×	×
ソドム	×	×	×	×
アドン	×	×	×	×
ローズ	×	×	○	×
サガット	×	×	×	×
ベガ	×	×	×	×
ゴウキ	○	×	○	○
ダン	×	×	○	×

必殺技キャンセル

基本技→必殺技への「必殺技キャンセル」も、一部の基本技のみ可能（ジャンプ基本技はすべて不可）で、やはり「ZEROコンボが可能な技=必殺技キャンセル可能」ではないので要注意。

必殺技キャンセルの受付時間は、ZEROコンボとちがって「動作開始から〇秒以内」と設定されており、その時間は技ごとに異なる。

たとえば、攻撃判定が出現してもキャンセルを受け付けている基本技は、俗に「必殺技キャンセル可能」と呼ばれている。

一方、基本技の攻撃判定の出現前に必殺技コマンドが完成すると、基本技の最初のモーションが見えた瞬間に「ぎわキャンセル」が実行される。

ゴウキのスーパー・コンボ・瞬獄殺は、コマンドが完成した段階で、あらゆる地上基本技と特殊技（→+中P）をいつでもキャンセルできる。一方、通常のスーパー・コンボは、必殺技キャンセル可能な基本技しかキャンセルできない。

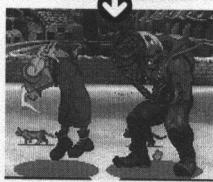
もともとキャンセルは、コマンド入力時にボタンをやや早く押しても、基本技に化けずにちゃんと必殺技が発動

するように、という目的で導入されたもので、必殺技キャンセルはその副産物にすぎない。

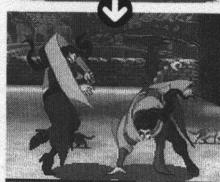
必殺技キャンセル



ヒット、ガードを間わず、攻撃を当てたときにコマンド入力すると



キャンセルする。本書での「必殺技キャンセル可能」とはコレを指す



どちらもローズの立ち強キック。ここで左側がコマンドを完成させると攻撃判定が出現する前だが、ちゃんとキャンセルが実行されるのだ

強制キャンセル



基本的にキャンセルが不可能なハズの特殊技も、大きな特徴だろう

まとめ

では最後に、ZEROコンボ、必殺技キャンセル、強制キャンセルの受付時間をまとめてみよう。具体例として、すべてのキャンセルが可能な、ゴウキのしゃがみ弱キックを挙げてみた。

ここで読み取ってほしいのは、攻撃判定が出現するタイミングとコマンドの受付時間。ZEROコンボと連打キヤンセルは攻撃判定が出現してから、必殺技キャンセルはヒットストップが終

了するまで、強制キャンセルはいつでも、ということを覚えてほしい。

キャンセルが実行されるのは、コマンド入力した直後であるということは、どのキャンセルでも同じだ。

受け付け時間のちがい



ぎわ



攻撃判定出現



ヒットストップ終了



フォロースルー

説明するまでは、ZEROコンボだけは、攻撃が空振ると、コマンドを入れてもキャンセルできないので注意しよう。

ZEROコンボ&連打キヤンセル

必殺技キャンセル

強制キャンセル

コマンド受け付け

コマンド受け付け

コマンド受け付け

ガード

ガードを行なえば、大半のダメージをゼロに抑えられるし、そこから反撃に転じるチャンスも生まれる。ただし、投げ技は防げないので、ガードに固執

するのは避けたほうがいいだろう。

余談だが、本作品では、相手が攻撃してきても、その間合いが通常攻撃なら96ドット以内、飛び道具なら80ドッ

ト以内でないと、ガード操作をしても防御体勢をとらない。したがって、飛び道具を後退しながら回避(?)することも可能なのだ。

立ちガード(←に入力)

大半の地上攻撃とすべてのジャンプ攻撃を防げるが、相手のしゃがみ攻撃だけは防げない。しゃがみガードを使いわけよう。



▲相手のジャンプ攻撃が迎撃できそうにないとき
はこれで対処しよう

しゃがみガード(↙に入力)

ほとんどの地上攻撃を防ぐ。今回、しゃがんだ状態からの基本技は、たとえ足元を狙ったものでなくとも、立ちガードでは防げなくなった。



▲一部の特殊技や必殺技なら、宙に浮きながらの攻撃であっても防げる

空中ガード(↖↖↖のいずれかに入力)

宙に浮いている攻撃と飛び道具が防げる。ただし、ソニックブレイクと天魔豪斬空以外のスーパー・コンボ、対空必殺技の攻撃開始直後は防げない。



▲昇龍拳やサマーリトルシェルは無敵状態がなくなりれば空中ガード可能

ガードがくずされる瞬間

ジャンプ攻撃には立ちガードや空中ガード、地上攻撃にはしゃがみガード。これがガードの基本的な使いわけだが、特定の攻撃や状況下では、この法則が通用しないこともある。

とくに、しゃがみガードと空中ガードは、それに固執していると、右のような反撃を受けてしまうぞ。



▲このようにめり攻撃は操作を逃してこの場合に入力しないとダメ

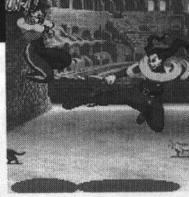
しゃがみガード不可

一瞬の間を置いてから振り下ろす攻撃は立ちガードでないと防げない。動作を見切って立ちガードに切り替えることは十分可能だ



空中ガード後

いったん空中ガードすると着地まで行動不能になる。つまり、着地前に地上攻撃を仕掛けられると、なすすべもなく食らってしまう



強制ガード

ガードすると、そのキャラがしばらく硬直するが、その間にしごきの攻撃を受けると、ガード操作をしていくつても、ガード状態が持続される。

これを「強制ガード」と言い、それがつづいてるかぎり、ZEROカウンター以外の行動が不能になるのだ。



▲ガードの硬直中に相手の足払いが迫ってきた



▲ここでレバーを離しても、硬直中に攻撃を受ければ



▲しゃがんだままガードを継続してくれるのだ

オートガード

レバー操作をしなくとも、自動的に攻撃を防いでくれる「オートガード」を使いたいときは、使用キャラの選択



▲ここで「オートマチック」を選ぼう。モード選択できない台もあるので注意

時に「オートマチック」を選ぼう。

オートガードで闇うときの注意点としては、「レバーをガード方向に入力すれば防げる状況」でないとオートガードできないことが挙げられる。

つまり、攻撃の動作中（ジャンプ中は攻撃してから着地まで）や、根本的にガードできない投げタイプの攻撃、ジャンプ中に地上攻撃を仕掛けられたとき、あるいはガード不能技（→P. 272）に対しては、さすがのオートガードでも防ぐことができないのだ。



▲前進しているときに、立ちガード不可の攻撃が迫ってきた



▲オートなら無条件で防いでくれる。その目印として金星が青く光るぞ

じつに便利なオートガードだが、便利すぎるために使用回数が設けられている。それがゼロになったら、普通にレバー操作をしないと、攻撃を防ぐことができないぞ。

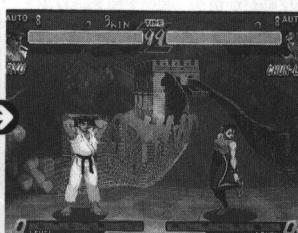
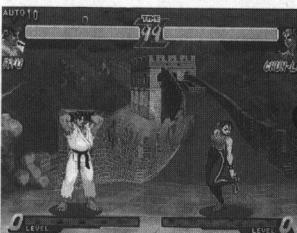
オートガードの回数は、相手の攻撃を防ぐたびに「1」ずつ減っていく。そのガードが、ちゃんとレバー操作で行



が減ってしまう
弱攻撃を連打されると
みるみるうちに使用回数

なわれたものであろうと、強制ガードによるものであろうと、回数は減らされてしまう。使用回数はラウンドが変われば上限まで回復する。ただし、上

限は試合結果などによって増減するので注意しよう。基本的には、勝つ（ここでは1本獲得）と減り、負けると増える。上限の最大値=初期値だ。



▲対CPU戦のオートガードの初期設定回数
▲対2P戦は8～4回。勝つと-2、負けると8には10～2回。勝つと-2、負けると+2。

▲勝つと-2、負けると+2。

オートマチックのデメリット

オートマチックになると、オートガードのはかに、イージースーパーコンボ（→P. 139）も使用できるが、そのぶん以下のデメリットもある。

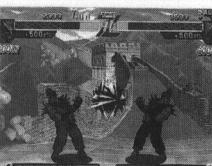
●スーパーコンボゲージの増加率がマニュアルの半分近くに減らされる。

●基本技→スーパーコンボの必殺技キャンセルができない。

●与えるダメージのランダム修正値（→P. 147）が下がる。

●対CPU戦をクリアしても、スタッフ

・ロール+αが見られない。



▲マニュアルとオートマチックで強攻撃の相打ち合戦を行なうと……



▲ダメージの増加率がマニュアルが勝つのだけ



▲頭を狙った攻撃をしゃがんで回避してから反撃しようとしても、反撃



▲オートガードだと、勝手に立ち上がり、勝手にガードしてしまうのだ

ヒット効果

ヒット効果とは、攻撃がヒットしたときに画面上に起こる現象のことです。以下のように分類される。

●ヒットストップ……攻撃が当たった瞬間に互いのキャラが硬直する時間。複数回攻撃する技は短いことが多い。

●ヒットバッック……反動による相手キャラの移動距離。強攻撃ほど大きい。

●アクション……相手がどのようなポーズをとるか。のけぞり、吹き飛び、ダウンが代表的。なかには、攻撃判定が出現した瞬間にだけダウンのヒット効果を与えるが、それ以降はのけぞりという技もある。

のけぞり→ダウン



▲ケンの強・昇龍拳は、攻撃判定が出現したボーズなら相手がのけぞる



▲その後の腕が伸びたボーズは、ヒット効果が吹き飛び→ダウンに変化

ダウン→のけぞり



▲春麗のしゃがみ強キックの出現直後ならダウン

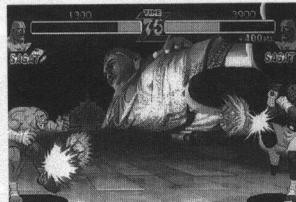


▲それ以降の状態だと、たとえ近距離でものけぞりになってしまうのだ

反動と硬直時間

一部のスーパーコンボ（真空竜巻旋風脚や神龍拳など）は、従来の逆方向に反動がかかり、相手を引き込むことができる。これは、めぐり攻撃を当てた場合でも同様だ。

また、画面端にいる相手に攻撃を当てると、相手の反動がそのまま自分にかかるてしまう。ただし、飛び道具を当てたときだけは反動がかかるない。



▲ヒット時とガード時のヒット効果のちがいを、タイガーショットで実験しよう



▲反動でズレる距離は同じだが、硬直時間はガードのほうが1/16秒ぶん短くなる

気絶

投げ技以外の攻撃には、相手を気絶させるための「ピヨリ値」が設定されている。余談ではあるが、ピヨリという言葉は、『ストII』シリーズで気絶すると、頭上を小鳥がピヨピヨと回転するところからきている。

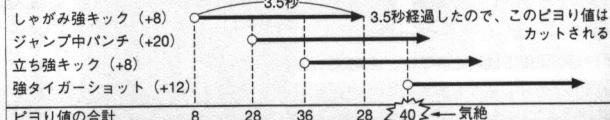
ピヨリ値は、攻撃がヒットしてから210/60秒(3.5秒)間、食らったキャラに蓄積される。そして、合計が40ポイント以上になった時点で、そのキャラは気絶するのだ。

40という気絶耐久値は、全キャラ共通だが、いったん気絶すると、そのつど耐久値が5ずつ増え、再度気絶する可能性が減っていく。気絶耐久値はラウン

ドが変わると40にもどされるぞ。

気絶状態は、ボタンを連打しながらレバーを←→か↑↓に振ることで早期

回復が図れる。このやりかたのほうが、レバーを回すよりも効率がいいことを知っておこう。



▲通常、気絶マークは星と小鳥がランダムで選ばれる



▲こちらは「ピヨリ」の由来になった小鳥の大群



▲さらに、1/256の確率で魚マークが出現するぞ

ダメージ

攻撃がヒットしたときのダメージ量は、カラーページの技表にある「攻撃値」をもとに算出される。

基本的に、攻撃力が10の技は、相手の体力ゲージを10ドットぶん減らす、と解釈していいが、以下のような修正がくわわるため、かなづらしそのダメージ量になるとはかぎらない。なお、

■「会心の一撃」効果がある必殺技（ダンにはない）

使用キャラ	技名	備考
リュウ	昇龍拳	
春麗	天昇脚	1ヒット目(根元)のみ
ナッシュ	サマーソルトシェル	1ヒット目のみ
ケン	昇龍拳	最後の1ヒットのみ
ガイ	疾駆け（首狩り）	1~2ヒットとも
バーディー	ブルヘッド	
	ブルホーン	ファイナルのみ
ソドム	ジゴクスクレイブ	
アドン	ジャガートウース	
ローズ	ソウルリフレクト	
サガット	タイガープロウ	1ヒット目(根元)のみ
ベガ	サマーソルトスカルダイバー	ヘッドプレス後も含む
ゴウキ	豪昇龍拳	1ヒット目(根元)のみ

体力ゲージの長さ=144ドット

体力ゲージの長さは144ドット。スーパーコンボゲージとまったく同じだ。

●ランダム修正値……与えるダメージが運で増えることもある。その確率や増加量はキャラごとに異なるが、これ

らの数値は、自分が不利になると上昇しやすい。とくに顕著なのが、自分の体力が残り少なくなったとき、自分の体力が48ドット以下のとき、の2ケース。なお、カウンターによるダメージ増加というのは本作品には存在しない。

また、与えるダメージ、および受けたダメージの増減する量にも個人差がある。とくに、ゴウキは耐久力が非常に低く設定されているぞ。

●会心の一撃……特定の必殺技（強のみ）と、LV3スーパーコンボの最後の攻撃部分には、1/4の確率でダメージが10ドットぶん増える「会心の一撃」効果がある。この確率も、自分が不利な状況になるほど増加する。なお、初代『ストII』では完全なランダムだった。

会心の一撃効果がある必殺技とその攻撃部分は、左の表にあるとおり。連続技に組み込んで役立てよう。

ダメージが減ってしまう状況

特定の状況下では、与えるダメージが減少することがある。具体的には、右下にある三つのケースだ。

①ケズリとは、相手の必殺技およびスーパーコンボをガードしたときに、少しだけ体力が減ってしまうこと。強制ガード+ケズリを仕掛けられると、ア

ッという間に体力をケズられてしまうぞ。ちなみに、ZEROカウンターをガードしても、体力はケズられない。

②連続技をキメていると、2ヒット目以降のダメージが1ドットずつ弱体化さ

せられてしまう（=コンボ修正）。弱攻撃を連打して連続ヒットさせると、その変化が明確にわかるはずだ。

③投げ受け身は、P.135すでに説明したとおり。

$$\text{ケズリによるダメージ量} = \frac{\text{本来受けるダメージ}}{8}$$

※ 少数点以下切り捨て

$$\text{連続技によるダメージ量} = \frac{\text{本来受けるダメージ}}{\text{ヒット数}-1}$$

$$\text{投げ受け身に成功時のダメージ量} = \frac{\text{本来受けるダメージ}}{2}$$

※ 少数点以下切り上げ



▲残り体力が少ないと、必殺技をガードしたときに、ケズリでKOされてしまうことが

得点

攻撃がヒットすると、その攻撃値に対応した表③の得点が加算される（空振り、ガード時は加算されない）。会心の一撃などでダメージが増減しても、得点には影響しないぞ。

連続技をキメたときは、ヒット数に対応した表④の得点が加算される。また、投げ技の得点は、500点均一だ。

対戦で勝つと、残り体力に比例した得点が表①の計算後に加えられる。さらに、ストレート勝ちなら30,000点が追加されるぞ。



▲勝敗がつくとボーナス点が表示される。
COMPLETEはストレート勝ちのみ

■表①タイムボーナス一覧表

残りタイム	ボーナス点
99~98	体力ボーナス×30
97	体力ボーナス×20
96	体力ボーナス×15
95	体力ボーナス×10
94~90	体力ボーナス×5
89~70	体力ボーナス×3
69~40	体力ボーナス×2
39~0	体力ボーナス×1

体力ボーナス=1ドットにつき100点

*バーフェクト勝ちは30,000点

ストレート勝ち(COMPLETE)=30,000点

誤差なく、一部の特殊技（前方転身など）、必殺技、挑発を使用する。

●ZERO COUNTER……ZEROカウンターを使用。ヒットしなくてもいい。

●TECH.BONUS……投げ受け身を使用。

●SUPER COMBO FINISH……スーパーコンボでKOする。

■表③攻撃ヒット時の得点

攻撃値	得点
1~3	100
4~10	200
11~14	300
15~18	400
19~22	500
23~26	1000
27~30	1500
31~34	2000
35~50	3000



▲連続技をキメると、そのヒット得点の合計が表示される。▼ホメ言葉とボーナス点が表示される。▼ユーモラスな表現だ。



■表②特殊ボーナス

種類	得点
FIRST ATTACK	1500
REVERSAL	1000
ZERO COUNTER	1000
TECH.BONUS	500
SUPER COMBO FINISH	LEVEL1 10000 LEVEL2 20000 LEVEL3 30000 ケズリ 3000

体力ボーナス=1ドットにつき100点

*バーフェクト勝ちは30,000点

ストレート勝ち(COMPLETE)=30,000点

■表④コンボボーナス一覧表

ヒット数	ホメ言葉	得点
1	—	—
2	GOODI	300
3	GOODII	500
4	GREATI	1000
5	GREATII	1200
6	VERY GOODI	1500
7	VERY GOODII	2000
8	WONDERFULI	2300
9	WONDERFULII	2600
10	FANTASTICI	3000
11	FANTASTICII	3300
12	MARVELOUSI	3600
13	MARVELOUSII	4000
14	MARVELOUSIII	4500
15	MARVELOUSIII	5000
16	MARVELOUSIII	6000
17	MARVELOUSIII	7000
18	MARVELOUSIII	8000
19	MARVELOUSIII	9000
20	MARVELOUSIII	10000

*以降1ヒットにつき1,000点加算

ハイスクアにまつわる話

対CPU戦と対2P戦では、合計点が別々に加算され、一方のベスト5に入れれば、ゲームオーバー後にネーム登録できる。対2P戦から対CPU戦に復帰したときの合計点は、乱入されたステージの開始時と同じ得点にもどされるぞ。



▲対2P戦の合計点はどうやらキャラクターごとに初期化される。



ハイスクア一覧。このデータは電源を切ると消えてしまうぞ。

3 vs 3

HUMAN

BATTLE

ヨガ・ストライクバッカーズが送る……

対2P戦徹底攻略法

対CPU戦でハイスコアを狙ったり、連続技を練習するのも楽しいが、対戦格闘ゲームのおもしろさは、対2P戦のおもしろさであると言っても過言ではないだろう。今回の『オール・アバウト・ストZERO』では、その対2P戦を我々YSBとその仲間たちが「何でもアリ」のルールで攻略してみたので、ぜひ一読してほしい。

レバーの持ちかた、ボタンの押しかた

レバーの持ちかたは、本人が慣れている方法が一番いいのだが、あえて二つほど紹介してみよう。

①ボールの下からレバーを握る…
…中指と薬指の間に棒をとおし、そのままボールを握る。これだと、左にに対してのコマンドが至極やりやすい。

②ボールの上から手をかぶせる…
…こちらは、左右どちらのコマンドで

もムラのない入力が可能。かの有名な「コマンドの大太刀川」も、この持ちかたを愛用している。

そして、ボタンの押しかた。これはやはり、人差し指、中指、薬指をそれぞれボタンの弱中強にそえるといい。キックボタンを押すときは、そのまま下へズラそう。これが操作の基本といったところか。

それと、必殺技コマンドを入れるとときは、押したいボタンに人差し指と中指を乗せて、それぞれタイミングをズラすように「タタン」と押そう。

リバーサル必殺技を使いたいときは、このように押すと、ボタンの「押し」と「離し」が一瞬のうちにくり返され、行動可能になると同時に、必殺技が発動する可能性が高くなるのだ。

コンビネーションの役割

相手に何もさせないように攻めつづけることができたら、対戦ではまちがいなく勝てる。しかし、相手が何もしてこないという展開は望めないし、言ってしまえば、動き回る相手を封じ込めるからこそ、対戦はオモシロイのだと思う。ここでは、どういうふうに相手を押さえ込んでいくか、そのためのポイントを解説しよう。

まず、そのキャラが弱攻撃を連打できれば問題はない。さらに、そこから立ちガードとしゃがみガードの選択を迫る攻撃(2択攻撃)につなげられれば、

その振りわけだけで十分聞えるだろう。

問題は、連打できる技がないキャラ。こういったタイプは、リーチの長さ、攻撃出現の速さだけでコンビネーション

を仕掛けしていくしかない。

とりあえず、下でいくつかのキャラを例に挙げて、コンビネーションの仕掛けかたを紹介してみた。

ソドムの例

►しゃがみ強キックから、テンチュウサツ(投げ技)かメイドノミヤゲ(打撃技)の選択を強いる



リュウの例

►弱攻撃を連打したあと、旋風脚(→十中K)でキャンセルし、さらに弱攻撃を仕掛け直すことも



アドンの例

►立ち中Kをキャンセルしてジャガーキック。ガード後の反撃を受けにくいので、これをくり返す



▲地上でしゃがみガード不能技を仕掛けられるキャラは、それだけでも脅威となる

*編集部注)本章の対戦攻略記事は、「なんでもアリ」のルールの大会を勝ち抜いてきたヨガ・ストライクバッカーズとその仲間たちが、「なんでもアリのルールで勝利するために」ということを前提に執筆したものです。したがって、ところどころに、なにかと議論の対象になるテクニック(ハメ、待ちなど)が含まれていることをあらかじめおごりしております。

ガードの重要性

基本的に、地上攻撃の大半はしゃがみガードでやり過ごせる。しかし、なかには、春麗の旋円蹴（しゃがみガード不可）や、遠距離でのサガットの立ち弱キック（ガード不可）といった例外もある。これらについては、立ちガードに切り替えたり、最悪の場合は無敵必殺技などで返す必要がある。

空中ガードは、相手の空中攻撃と、ほとんどの飛び道具をガードできる。しかし、地上攻撃は防げないので、過信は禁物だ。

強制ガード

▶相手が連続技を使つてきて強制ガードになった場合は、逆にZEROカウンターのチャンスでもある



ガードばかりはダメ

◀ソドムの立ち弱キックからのブツメツバスターは、ガード操作をしつづけていると食らってしまう

状況に合わせた戦略

●画面端に追い込んだ場合……後方ジャンプで逃げられなくなるので、攻め込みやすい。そのかわり、ジャンプ攻撃でめくれなくなる欠点もある。

●相手が気絶した場合……当然、自分のキャラの持つ、一番ダメージの大きい連続技をたたき込もう。

●相手を転倒させた場合……相手が地面に落ちるまで待機し、ダウントリppingを使つたら、それに応じて足払いを使って反撃する。逆に、そこで倒れたままなら、すぐに起き上がりにに対する攻めに切り替えよう。攻撃を重ねたり、そうすると思わせてリバーサル攻撃を誘い、ガード後に反撃することも可能。



◀相手の起き上がりにどう対処するかで今後の展開が大きく変わるぞ



◀1回でも読み勝てば、ダメージを与えられるぞ



◀相手のゲージがタマついたら、つなにZEROカウンターを警戒せよ



◀イイ気になつて攻めづけていると、体力と主導権を奪われかねない

●ゲーム全体の速度……これによって、戦略が大きく変わる。とくに、すばやいキャラがノーマルで闘うと、かなり戦力ダウンすると思っていい。逆

に、無敵対空技があるキャラはスピードが速いほど、相手の行動に対応しやすくなるのだ。なお、本書での攻略はターボ1を基準にしている。

スーパーコンボゲージの使い道

ゲージの有効な使用方法は、キャラによってまちまちだが、ひとくちに言ってしまうと、攻めやすいキャラはスーパーコンボを使い、攻められやすいキャラはZEROカウンターを使うのがいい。今回のスーパーコンボは、開始

直後に相手を行動不能にする性質があるので、見てからガードしても防げなくなったり。

しかし、攻めキャラがどんどんゲージがタマるのに、攻めにくいキャラはタマらない。これが現実である。



◀ゲージはタメでおく。有効なところだけ使おう



◀ラッシュをかけられてヤバいと感じたら、速攻でZEROカウンターだ

■ゲージのオススメの使い道

使用キャラ	技の種類
リュウ	真空波動拳
春麗	千裂脚
ナッシュ	クロスファイアブリッツ
ケン	昇龍裂破
ガイ	ZEROカウンター
バーディー	ブルリベンジャー
ソドム	各種
アドン	ジャガーバリードアサルト
ローズ	各種
サガット	タイガーレイド
ベガ	サイククラッシャー
ゴウキ	各種
ダン	必勝無頼拳

考察①

オートマチック

オートマチックとは、はじめて『ストZERO』をプレイする人でも、対戦が楽しめるように導入されたもの。ガードの重要性（オートガード）とスーパー・コンボの性質（イージースーパー・コンボ）が手軽に体験できる。

さて、ここで問題なのは、初心者以外のプレイヤーが、オートマチックで対戦したとき。

初心者向けのシステムを中上級者が利用するのだから、これがもう強い強い。ヘタすれば、3ヶタ勝利まである。

そんな理由で、対戦の盛んな店の半が、モード設定でオートマチックを使用不可にしているが、オートマチック愛好家と、それを相手にするために、オートマチックに関するテクニックを伝授していこう。

オートマチックを使う場合

オートマチックだと、前進からの投げがキメやすい。通常、相手が投げを警戒すれば、足払いなどで押し返されてしまうが、オートガードがあれば、そういった攻撃も防げてしまうからだ。当然、相手が何もしていないければ、そのまま投げができるぞ。

また、コンボゲージが満タンのとき、相手が攻撃してきたら、すぐにボタンを押して、スーパー・コンボを使おう。全身無敵があるので、ほぼ確実に相手の攻撃を迎撃してくれるはずだ。

ナッシュ

►典型的な待ちが有効。ソニックブームでゲージをタメて、跳んできたらサマーソルトジャスティス



春麗

►地上戦はオートガードをタテに翻い、相手がスキを見せたところへ千蹴脚をたたき込んでやろう



オートマチックを使われた場合

逆に、相手がオートマチックを使つてきたら、どうすればいいか。まずやらなくてはいけないのが、相手のガード回数をゼロにすること。そこから、通常どおりの攻めができるようになる。しかし、そのガード回数を減らすのが、またひとつ苦労。

ラクなのは、スーパー・コンボで体力もガード回数もケズることだろう。ムダにゲージを消費たくないときは、ZEROコンボや弱攻撃の連打で、着実に減らしていくしかない。

2択攻撃は無意味

►ガード回数がゼロになるまでは、全体的にスキが大きいしゃがみガード不能技は使わないこと



奇襲に注意

►コマンドが複雑なスーパー・コンボでも、オートマチックでは関係ない。いきなり使ってくるぞ



考察②

ハメ技

もともとハメとは、相手を脱出不可能な状態にすることを指していた。だが、いまでは攻撃の空振りや技を当ててから投げただけでも「ハメ」という認識が浸透している。

この「ハメ」については、もう何度

も論議されているので、このスペースすべてを語るのはちょっとツライが、これだけは言っておこう。「ハメる人は、ハメを禁止しているところで遊んだらハメは使わず、ハメない人がルール無用のところで遊んだら

ハメられても文句を言わない」

最低これだけは守ってほしい。とにかく、初心者を突きはなすようなプレイはひかえ、みんなで対戦を楽しんでいこう。ここでは、ハメの手順とその打開策を紹介しておく。

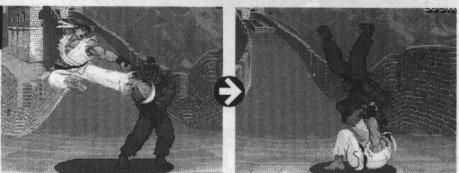
投げの有効活用

あらゆる対戦格闘ゲームにくらべて、とにかく通常投げ(\leftarrow or \rightarrow + 中 or 強P)の間合いが全キャラとも狭く、ちょっと離れた位置から投げようと思っても、その大半が基本技にバケてしまう。当然、攻撃を当ててからの投げも、なかなか成功しないのだ。

となると、投げに対する警戒はいらないのか?ということになるが、『ストZERO』は、起き上がった直後(5/60秒後)の相手がすぐ投げられるので、それを活用することができてしまう。

2択の基本

▶ジャンプ攻撃や弱攻撃を当てる直後など、ほぼ密着した状態なら、そのまま投げることができる



奇襲投げ

◀攻撃を当てて投げるより、起き上がりに攻撃すると思わせてから投げたほうが攻撃されにくい



投げへの対策

相手が投げにきたらどうするか。前述の「当ててからの投げ」は、攻撃後の相手の行動や、ジャンプ攻撃の打点を見切って投げ返すか、連打の効く弱攻撃で追い払うのがベスト。

問題は、起き上がり直後の投げ。通

常投げなら、投げ返しか無敵必殺技を使えばいいが、必殺投げは間合いが広いので、対処にも制限がでてくる。

相手の技にもよるが、無敵必殺技を使うか、後方ジャンプ攻撃をしながら逃げるのが無難。



◀ガイの武神イズナ落としは、もつとも回避していく必殺投げだ

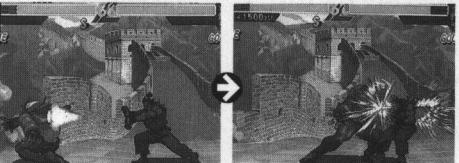
飛び道具の連発に対応して

飛び道具がないキャラは、飛び道具の連発が脅威になる。これを回避して、かつ攻撃に転じるなら、前方ジャンプやスライディング系の攻撃を使うのが望ましい。とくに、スライディングで飛び道具の下をくぐれるキャラは、それだけで相手にブレッシャーを与えるので、有効に使っていきたい。

ただ、回避手段がジャンプしかないキャラは、飛び道具そのものを避けられても、対空技で迎撃されてしまう。そんなときは右のように対処したい。

スリ抜ける

▶ブルホーンや竜巻旋風脚などは、飛び道具を抜けつつ、そのまま硬直している相手に反撃できる



ダウン回避技

◀飛び道具を空中ガードしたら、その着地にダウン回避技を使って接近する。奇襲にもなるぞ

待ちキャラ対策

スキの少ない飛び道具、強力な対空技、リーチの長い基本技を持っている



◀待ちをくすぐるには、相手の行動を読み自分の行動を説明努力が必要

キャラに「待ち」をされると、それをくすぐるのは至難のワザとなる。こちらは、フェイントやバクチを使うしかないので、相手は正攻法で闇える。よほど慎重に攻めないと倒せないぞ。

苦肉の策としては、最低でも相打ちにできる攻撃を多用すること。待ちキャラは無傷の勝利を好むので、アセリ

を誘うことができる。

もし接近できれば、投げ技やめくりジャンプ攻撃、しゃがみガード不能技などで、イッキにたたみ込むしかない。ただし、ここでの戦術が「ワンパターン」と、あっさりと先手を奪回されてしまうぞ。くわしくは、各キャラの状況別戦略を参考にしよう。



対2P戦 攻略

リュウ

RYU

長所と短所

使いやすい飛び道具と無敵対空技。そして、攻撃判定が大きく、キャンセルに恵まれた基本技。これらを駆使することで、じつに安定した闘いぶりが可能だ。決定的な欠点も見あたらぬ万能ファイターと言えよう。



▲ケンよりもすばやくで大限に活かそう



必殺技は読まれたときのスキが大きい。前後の技の流れが大切だ

有効な基本技&特殊技

しゃがみ弱キック

シリーズをとおして使える基本技。相手の起き上がりなどに重ねたり、連続技につなげることが可能。リーチが長く、連打も効くので、相手の突進技を止める手段にもなる。しゃがみ弱パンチよりもビヨリ値が高いぞ。



▲相手のダウン回避技を止めることもバリアだ

→+中P(鎖骨割り)

しゃがみガード不可。連続技をガードされたあとや待ちキャラに有効だ。欠点は、攻撃前後の硬直が長いこと。近距離で使うと、投げか鎖骨割りの自動2択になるが、たとえヒットしても反撃されることがある。



▲待ちキャラや、↓タメの必殺技を持っている相手に使うと効果的

→+中K(旋風脚)

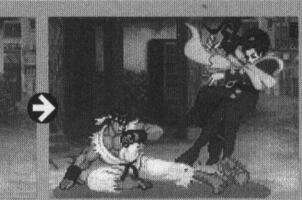
宙に浮いて攻撃するため、相手の足払いを回避しながら、そのまま反撃できる。攻撃の先端を当てるようを使えば、ガードされても反撃を受けにくい。弱攻撃をキャンセルして、イッキに間合いをつめよう。



▲間合いが近すぎると、簡単に反撃されてしまう。足先を当てるようく使え

しゃがみ中キック

単発でもいいが、起き上がりに重ねたり、連続技に組み込むのが効果的だ。ケンとちがい、しゃがみ中パンチはZEROコンボ不可なので、こちらのほうが今後の展開を組みやすい。



▲地上戦で攻め手に迷ったらコレを使おう。波動拳やしゃがみ強キックでキャンセルするのが効果的

めくりジャンプ中キック

微妙な間合い調整も必要なく、かなり手軽に相手をめくることができる。これがヒットしたら、そのまま連続技をたたき込もう。接近戦から仕掛けると相手のアセリを誘えるぞ。



▲前方ジャンプ中キックでめくったら、しゃがみ弱キックからの連続技やコンビネーションに持ち込め

有効な必殺技

リュウの基本戦法は、やはり波動拳で相手を跳ばせ、昇龍拳で落とすことに終始する。相手によっては、これだけでも十分聞えるだろう。

とくに、今回の波動拳はダメージが大きく、発射するまでの時間もケンより一瞬早い(そのかわり全体の硬直時間はどちらも同じ)。間合いに合わせた活用法を考えていきたい。

また、『スパII』以降の「燃えてダウンする」波動拳は、強・波動拳が発射直後にヒットした場合のみ成立する。相手のラッシュを止めたいとき、相打ち覚悟で使うといいだろう。

スーパーコンボゲージの使い道

割り合いで言えば、全体の9割を真空波動拳に、残りの1割をZEROカウンターと真空竜巻旋風脚に使うといいだろう。それだけ真空波動拳の性能は、ズバ抜けているのだ。

ZEROカウンター

見た目が強・昇龍拳だけあって、地上の相手には当てにくい。無敵時間も昇龍拳より短いので、相手の「スーパーコンボをガードさせての連続ケズリ」から脱出するために使おう。

真空波動拳

LV2~3がダウンするのに対し、LV1はダウンしない。無敵時間は、どのレベルでも「発射の瞬間」までなので、ヒットする可能性と相手との体力差に合わせてレベルを使いわけよう。

真空竜巻旋風脚

ムリに使う必要はない。こちらの起き上がりに攻撃を重ねられたときや、画面端でダウンしている相手の起き上がりに重ねるように使うのがベスト。無敵時間はレベルごとに増えていくぞ。

波動拳で気絶させろ

波動拳

おもに、しゃがみ中キックにキャンセルをかけて強打撃とう。連続技の中に強・波動拳を組み込むと相手を気絶させやすい。



▲相手にある程度のダメージを与えたあとで



▲波動拳を組み込んだ連続技を食らわせて気絶させろ

昇龍拳

▲上昇中はほぼ無敵
やはり、対空技として
重要なのは、着地の硬直
はケンより長い



竜巻旋風脚

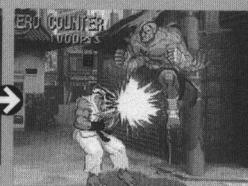
▲空中でも使用可能。
空中版は攻撃判定の出現が早いので、地上版よりも役立つ



キャンセル真空波動拳で攻め込み

真空波動拳はLV1がメイン。確実に当たる状況でのみLV2~3を使おう。真空竜巻旋風脚は、着地のスキがゼロなので相手の反撃をツップしたり、強制ガードでケズリまくることが可能。

ZEROカウンターは、地上攻撃ではなく、ジャンプ攻撃や突進技を使ったほうが確実にヒットする。「ガードしたとき」ではなく、「ガードしてしまった」ときに使おう。



▲スーパー・コンボのレベルに注意。体力に余裕があるなら、ムリに使わず、ゲージを温存させたほうが得策だ

▲連続技にLV2~3を組み込めるようになろう。ちなみに、裏面波動拳でも「跳ねさせて落とす」が可能だ

▲必殺技を含めた竜巻旋風脚は、着地のスキがない。ガードされても反撃を受けないので安心して使える

有効なコンビネーション

鎖骨割りと旋風脚をうまく使おう



Aは地上戦での基本。これを前進しながら使えるようにしたい。キャンセル昇龍拳を暴発させないコツは、しゃがみ中キックを仕掛けるときに、➡と同時に中Kを入力すること、そこで一瞬だけ待つことだ。対CPU戦でアキるまで練習しよう。

Bはしゃがみ弱キックを数発ガードさせて間合いを調整し、➡+中P(鎖骨割り)の先端だけを当てる。こうすれば、ガード(ヒット)後の反撃は届かないし、そのまま真空波動拳でカウンターを狙うこともできる。

Cも同様に、➡+中K(旋風脚)の先端だけをガードさせる。そこで相手がガードを固めていたら、しゃがみ弱キック→旋風脚をくり返すか、いっそ

のこと投げてしまおう。弱・波動拳を重ねたあとに使ってもいい。

DとEはしゃがみ強キックがヒットしそうなら、波動拳を弱・竜巻旋風脚

に替えて接近し、もう一度同じように攻める。このキャンセル竜巻旋風脚(もしくは旋風脚)による接近は、いろいろな状況で使えるぞ。



▲相手から離れるまで、しゃがみ弱キックを連発して

▲それがヒットしたら連続技、ガードされたままなら旋風脚

▲旋風脚のガード後に相手が反撃したところへ真空波動拳

間合いがカンジン

▶接近戦では、しゃがみ弱キックを連発し、鎖骨割りの先端だけが当たる間合いに調整する。こうすれば反撃を受けにくくなるぞ



A

しゃがみ中K → 波動拳

B

しゃがみ弱K → ➡+中P

C

しゃがみ弱K → ➡+中K

→ 真空波動拳

→ 通常投げ

D

しゃがみ中K → しゃがみ強K

→ 強・波動拳

→ 弱・竜巻旋風脚

E

(重ね) 弱・波動拳 → しゃがみ強K → 強・波動拳

有効な連続技

キャンセル波動拳は確実に



基本技の性能が高く、弱→強も連続技になる。途中に中攻撃を組み込むかは、間合いによって判断すること。

しかし、狙うべきは強・波動拳を組み込んだ連続技だ。これで相手をダウング(燃焼)させたり、ピヨリ値をイッキに蓄積させよう。

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K
→ 強・波動拳

前方ジャンプ強K
→ しゃがみ中K
→ 真空波動拳

前述の連続技の発展形(最後がちがうだけだが)。跳び込みからでもつながる。最後の波動拳は、弱や中だと連続ヒットしないことがあるぞ。

真空波動拳をLV2~3にできる人は、当然それを狙ってみよう。しゃがみ中キックのかわりに、立ち強パンチ(orキック)をキャンセルしてもいい。

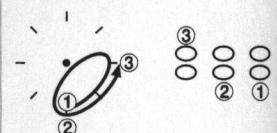
しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K
→ しゃがみ強K

前方ジャンプ強P
→ しゃがみ中K
→ 立ち強P
→ 強・波動拳

一番簡単な連続技で、相手と混戦になったときに有効。密着状態なら、しゃがみ弱キックの回数を2回まで増やすことができる。

しゃがみ中キックは、しゃがみ弱パンチで代用してもいい。相手が気絶したときに使おう。

オススメの入力順序



相手をダウンさせたら

相手を転ばせたあとは、左ページの連係で起き上がりを攻めよう。相手によっては間合いを離して、伝家の宝刀「跳ばせて落とす」パターンに持ち込んだりもいい。

もしもダウン回避をされたら、しゃがみ中キックで止め、さらに強・波動拳への連続技をたたき込もう。

ダウンさせたら



▲相手の起き上がりに基本技を重ね、ヒットしたら連続技、ガードされたら鎖骨割りなどの2択攻撃に持ち込む

ダウン回避されたら



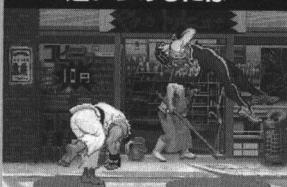
▲しゃがみ中キックからの連続技をヒットさせて、今後のダウン回避技を封じておきたい

画面端での攻防

相手を追いつめると、波動拳による固めと「跳ばせて落とす」がより有効になるが、発射後の硬直はケンよりも一瞬長いので乱用は禁物だ。

逆に、追いつめられたときは、相打ち覚悟の強・波動拳やバクチの無敵必殺技、そして $\blacktriangleleft + \text{強P}$ の投げなどで、位置と形勢を逆転させたい。

追いつめるには



▲波動拳で地道に押していくほか、通常投げでイッキに追い込むことができる。ただし、ダウン回避技には注意

追いつめられたら



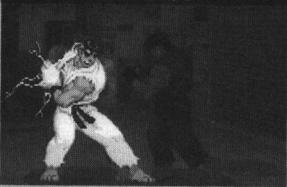
▲しゃがみ中キックや相打ち覚悟の強・波動拳、そして真空波動拳が有効。空中ガード→ダウン回避技もそれなりに使える

スーパーコンボの有効な当てかた

立ち強キックや旋風脚を相手の目前で使い、反撃できると思わせて真空波動拳、というのが基本。

また、前方ジャンプ空中竜巻旋風脚が空中ガードされた場合、こちらが先に着地できるので、着地と同時に真空竜巻旋風脚を使えば、浮いた相手に攻撃することが可能だ。

真空波動拳



▲反撃を誘ってツブすほか、しゃがみガード状態からスキを見て、イッキに $\blacktriangleright + \text{強P}$
 $\blacktriangleright + \text{P}$ と入れ反撃するのも有効

真空竜巻旋風脚



▲空中竜巻旋風脚が空中ガードされたら、相手が着地する前に真空竜巻旋風脚を使えば、確実にヒットさせられる

対空技の使いわけ

対空技といえば、やはり昇龍拳になるのだが、立ち強キックやしゃがみ強パンチも意外と使える。

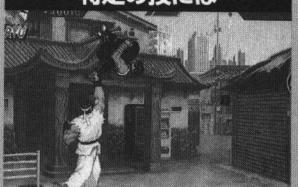
立ち強キックは、フイを突かれたり、昇龍拳が届かない飛び込みにも対応できる。しゃがみ強パンチは、武神イズナ落としや百鬼襲のような攻撃を即座に迎撃したいときに有効だ。

基本技の対空は



▲可能であるなら、すべて昇龍拳で迎撃したい。強を使えば、会心の一撃(→P.147)になる可能性があるぞ

特定の技には



▲武神イスナ落としや百鬼襲は、キャンセルで仕掛けられると昇龍拳では返しにくい。しゃがみ強パンチなどで迎撃しよう

相手キャラ別 攻略法

結局、基本は「跳ばせて落とす」になる。どのキャラにも、多かれ少なかれ、この戦法が通用するはずだ。

しかし、相手によっては、旋風脚や真空波動拳など、使える技すべてを活用しないと、かなりツライ戻りになる。とくにケンの前方転身に相当する技がないので、いかに先手を維持するか、いかに昇龍拳のカウンターをキメられるかが課題となるだろう。

VS 春麗

しゃがみ中キックへの対処がカギ。基本的に、旋風脚でツブせるが、間合いに注意しないと、ガード後の連続技やスーパーコンボを食らってしまう。また、旋風脚自体が相手のしゃがみ強キックに負けるので、連発はやめておこう。相打ち覚悟のしゃがみ強キック



◀相手のゲージがたまつていなければ起き上がりに鎖骨割り

や強・波動拳も有効だ。

問題は、波動拳をスリ抜ける千裂脚。できるだけ波動拳は撃たず、接近戦に持ち込んで、相手のゲージをZEROカウンターに消費させよう。

鎖骨割りは、ガード後の反撃を受けにくいため、天昇脚やスーパーコンボによる迎撃がコワイので、乱用は禁物。



◀相手のスーパー・コンボゲージがタマついたら、波動拳はひかえめに

VS ナッシュ

基本は、波動拳で押していく。ただし、飛び道具の撃ち合いになると、相手に跳び込むスキを与えるので、竜巻旋風脚で抜けたり、真空波動拳で反撃するなどして、単調な行動は避けたい。相手を画面端に追いつめたら、中間距離から弱・波動拳で固めよう。



ト)からのクロスマッチアブリッツには注意

VS ケン

足払いを空振ると、相手の立ち強キックで反撃されやすい。これに対しては、でぎわキャンセル波動拳というフェイントが有効だ。

とにかく、中間距離での闘いは不利なので、波動拳を竜巻旋風脚で抜けるなどして、接近戦に持ち込もう。



◀ケンの立ち強キックは、リュウのしゃがみ強キックの外からでも当たる

VS バーディー

波動拳で跳ばせて、間合いが近れば昇龍拳、遠ければ立ち強パンチで迎撃していきたい。ただし、ブルーベンジャーには注意すること。

マーダラーチェーンは、しゃがみ強キックで反撃したり、後方ジャンプで回避するといいだろう。



◀相手の跳び込みは、立ち強パンチの先端を当てれば、確実に落とせる

2択攻撃について

ガイの2択攻撃は避けにくいが、しゃがんでいればダウントしないので、反撃のチャンスは残される



ヒット後の間合いが近くなり、投げ返されやすい。投げ受け身か、無敵必殺技で反撃する準備を忘れずに。

VS ソドム

波動拳が、しゃがみ強キック、スーパーコンボ、ZEROカウンターで反撃されるため、かなりツライ相手となる。せめて、しゃがみ強キックだけは旋風脚でツブしておこう。なお、ガード不能技の立ち強キックは、リバーサル昇龍拳でしか返せないぞ。



▲キャンセル波動拳はZEROカウンターで反撃されやすい

VS アドン

波動拳は、かならずキャセルで反撃つようすれば、ジャガーキックで反撃される心配がない。

中間～近距離では旋風脚をメインに攻めていこう。相手にラッシュをかけられたら、ジャガーキックなどにZEROカウンターで反撃をはかりたい。



▲ラッシュはZEROカウンターで脱出。アドンは動きが速いので注意

VS ローズ

▲+中K(スライディング)が旋風脚で確実にツブせるだけ、ケンよりもラクに闘える。旋風脚→無敵必殺技の連係も有効だ。波動拳は、弱をメインにすれば、ソウルリフレクトで跳ね返されても対処しやすい。中間距離なら波動拳→真空波動拳という手もある。

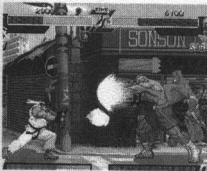


▲スライディングは旋風脚でツブすか、ひたすらガードを固めよう

VS サガット

タイガーキャノンにさえ注意すれば、波動拳で押していく。タイガーショットのスキに飛び込み、接近戦でイッキにカタをつけたい。

一方、攻め込まれたときは、相手の前方(めくり)ジャンプ弱キックがイヤらしい。できれば昇龍拳で返そう。



▲相手のコンボゲージはタマつたら、波動拳はあまり撃たないように

VS ベガ

サイコショットは、竜巻旋風脚で抜けられないので、連発されるとキツイ。波動拳で1発だけ相殺→ガードして様子をうかがい、前方ジャンプ空中竜巻旋風脚で近づこう。ただし、ガード直後に飛び込むと、サイコクラッシャーを食らいやすいので注意。

ヘッドプレスとサマーソルトスカル

サイコショットには

▶サイコショットを連発されたら、空中竜巻旋風脚で近づいて反撃する。普通に飛び込むと迎撃されやすい



ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーにムリな反撃は禁物

ダイバーには、昇龍拳を使わず、しゃがみ強パンチやZEROカウンターで対処していきたい。

VS ゴウキ

とにかく斬空波動拳への対応がキツイ。基本的には、ガードを固めながら、相手を画面端に追いつめて、スキあらば前方ジャンプ強キックや空中竜巻旋風脚で反撃したい。

地上戦では、相手にも旋風脚がある以上、足払いの多用はひかる。しかも、リュウと同じコンビネーションま

斬空波動拳には

▶斬空波動拳を連発されたらガードを固め、相手がスキを見せたところをイッキに攻める



▲相手のコンボゲージが満タンになつたら瞬獄殺に注意すること

で使えるので、ガード後に反撃するときは、弱攻撃や投げ技を使わず、無敵必殺技に頼ったほうがいいだろう。

VS ダン

断空脚にさえ注意すれば「跳ばせて落とす」で対処できる。ただし、飛び込みからの連続技が強力なので、使うタイミングだけは変化させること。

あとは、断空脚を昇龍拳やZEROカウンターなどで確実に返し、つねに間合いを離して闘えればOKだ。



▲起き上がりなどに接近戦を挑むとスーパー・コンボのエジキになりやすい



対2P戦 攻略

春麗

CHUN-LI

長所と短所

足が速いので間合いの調節が簡単



攻撃力は低いほうだが、相手を画面端に追い込んだときの爆発力が強烈なキャラ。しかし、裏を返せば、画面中央ではあまり強くないことになる。とにかく、追いつめることをいつも念頭において闘うようにしよう。



▲端に追いついめればもうこっちのもの。イツキにヨロセてしまおう



▲押されるとツライ。みんなZEROカーソンタで攻めに転じよう

有効な基本技&特殊技

横に強い対空技がないのは不安



立ち強パンチ

対空技その1。バーディーやローズの跳び込みに有効。腕にも食らい判定があるので、他のキャラには使わないほうが無難。



▲バーディーとローズには有効

立ち強キック

対空技その2。相手の真下にもぐり込んで使えば、ほぼ完璧な対空技になる。跳び込みにとっさに反応して仕掛けよう。



▲ベガのヘッドブレスも返せる

しゃがみ中キック

スピードとリーチの長さは全キャラ中でもトップクラス。もっとも使用頻度の高い技だ。この技を主軸に、どんどん攻めよう。



▲さすがに空振りは禁物

しゃがみ強キック

ソドムやローズのスライディングを止めることが可能。遠間でヒットさせたときは、相手を転ばせることはできない。



▲でぎわのヒット時のみ転ぶ

前方ジャンプ強パンチ

無敵必殺技以外の対空技の大半を上手く使うことができる。+強Pで使えば、相手に跳ねても、空中投げにハケで結果オーライ。



▲跳び込むときはこれが一番

前方ジャンプ強キック

空中で2回攻撃し、与えるダメージが大きいので、相手の跳び込みを空中で迎撃したいときは、おもにこの技を使うといい。



▲2回当たるので気持ちいい

+強K(鶴脚落)

とにかく応用範囲が広い。相手のスライディングを先読みして使ったり、コンビネーションに組み込んだりしていこう。



▲リバーサル昇龍拳もコワくない

空中で↓+中K(鷹爪脚)

最大3回まで空中連続ヒットし、さらに相手をダウンさせるので、ヒットすれば反撃を受けなくなった。ただし、多用は禁物。



▲空中で踏むのもいいぞ

有効な必殺技

旋円蹴はかなり使える

春麗には四つの必殺技があるが、実際に「使える」のは天昇脚と旋円蹴の二つだけ。天昇脚は与えるダメージが大きいので、連続技に組み込んだり、対空技として使ったりするといい。

旋円蹴は、しゃがみガード不能技で、開始直後に完全無敵がある。近距離で飛び道具を連発されたら使ってみるといい。また、コマンド完成から技の動作終了まで空中判定であるため、地上投げを食らわないのも魅力。

画面端の相手に使うときは、当たったあとで投げられないように、距離や強弱を調節すること。

スーパーコンボゲージの使い道

春麗は守りに入ると弱いキャラなので、ゲージはZEROカウンターのためにとっておき、相手にラッシュをかけられそうになる前に使うといい。

千裂脚を使うときは、基本的にバク

天昇脚

天昇脚を対空技にすることは、引きつけて使おう。それが苦手な人は、しゃがみ弱キックの空振りから仕掛けでみるといい。



▲しゃがみ弱キックをできわ
キャンセルさせて

▲天昇脚。引きつけたほうが
与えるダメージは大きいぞ

旋円蹴

対空技の一つとして活用できる。しかし、使いすぎると反撃されかねないので、通常の対空技と混ぜよう。より効果的になるぞ。



▲相手が跳び込んできたとこ
ろに、引きつけてから使う

▲大半の相手はしゃがみガ
ドして食らってくれる

千裂脚とZEROカウンターが主体

チは避け、連続技に組み込んだり、相手のスキのある技に対して使おう。

1ラウンド目は、すべてのゲージを使い切ってでも勝ち、2ラウンド目は負けてもいいからゲージを目一杯タメ

(もちろん勝つ努力はする)、3ラウンド目で、もっとも当てやすいスーパーコンボ、LV3千裂脚をたたき込む。ちまちま使うのが面倒くさいという人は、この戦法で闘ってみよう。

千裂脚

一番使いやすいスーパーコンボ。横への伸びはトップクラス。見てからでは、まずガードできない。

LV1は無敵時間が短いので、相手が攻撃しているところに使うと、相打ち

になることが多い。

LV2になると無敵時間が長くなり、かなり使い勝手が良くなる。飛び道具を抜けたり、相手の技をツヅけたりするのも簡単。基本はLV2だ。

LV3も同じように使うといい。

▲相手が攻撃してきたら、すぐにレバーカーの千裂脚。
確実にキメていこう



霸王天昇脚

対空技だが、横への攻撃範囲は天昇脚と同じなのに、イマイチ使えない。どうせならLV3を使い、大ダメージを与える。



▲LV3ならこのダメージ

気功掌

気に入っている人は、引きつけての対空技や、コンビネーションに組み込んで使っていこう。ムリして使う必要はない。



▲タメなしの対空技として使える

ZEROカウンター

春麗は、相手を転ばせることができ、他のキャラに比べて困難なので、ZEROカウンターはかなり重要な。相手の地上攻撃をガードした直後に、すばやく入力すれば、大半は反撃できる。

飛び込みに対して使うときは、ガードした打点が高かったり、使うタイミングが早いと、迎撃できないことが多い。対ローズ戦では、ジャンプ弱キック以外なら、早めに使っても迎撃できることを覚えておこう。



▲相手に押されたら、迷わずZEROカウンター。要所で使うように

有効なコンビネーション

Aは、コンビネーションの基本形。旋円蹴は画面端でラッシュをかけるとき、気功拳は間合いを広げたいときに用いる。相手が旋円蹴を警戒している場合は、間合いをつめてからしゃがみ中キックを仕掛けて、Aにもどる。

Bは、Aの旋円蹴からつなげると効果的。投げにいくか、天昇脚かの2択に持っている。しゃがみ中キックやしゃがみ弱キックを使い、AやFにつなぐのも悪くない。

鶴脚落を立ちガードすると、打点が高くなるので、相手は着地したところを投げようとする場合が多い。それに天昇脚や気功掌を当てるのがC。旋円

しゃがみ中キック→旋円蹴はミスらず使おう ★

蹴でBにつなげるのもいい。

鶴脚落をしゃがみガードされると打点が低くなるので、相手の大半が、つぎにくるであろう攻撃をしゃがみガードしようとする。その裏をかいて旋円蹴を使うのがD。ときどき、本当にしゃがみ攻撃や投げを混ぜていき、裏の裏をかいていくとオモシロイ。

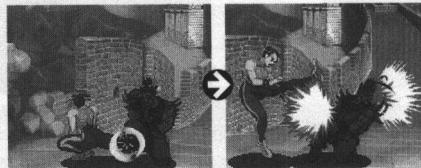
Eは、跳び込みからの連係。しゃが

み弱キックでAにつなぐか、ガードを固めていそななら投げるといい。この場合、鶴脚落はそれほど有効ではないが、CやDにつなぐことができる。

Fで、しゃがみ弱キックを当てたときは、しゃがみ中キックにつなぎ、ふたたびAに持っていくのが有効。投げや鶴脚落も混ぜていこう。

いろいろやって相手を混乱させろ！

基本はコレだ！



◀しゃがみ中キック→旋円蹴は、1番よく使うコンビネーション。ガードを上下に揺さぶるので、相手のアセりを誘える

A → 旋円蹴
しゃがみ中K → 気功拳
→ 前進してしゃがみ中K

B → しゃがみ弱K
旋円蹴 → 天昇脚
→ 投げ

C 鶴脚落 (立ちガード) → 天昇脚
→ 旋円蹴
→ 気功拳

D 鶴脚落 (しゃがみガード) → しゃがみ中K
→ しゃがみ弱K

E 前方ジャンプ強P → しゃがみ弱K
→ 鶴脚落
→ 投げ

F → しゃがみ中K
しゃがみ弱K → 鶴脚落
→ 投げ

有効な連続技

チャンスがあったら千裂脚へ ★

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ中パンチ→しゃがみ強キックの連続技は、あまりダメージが大きくなれない。できるかぎり千裂脚につなげるように努力しよう。しゃがみ弱(中)攻撃をキャンセルすれば、よほど間合いが離れていないかぎり千裂脚がつながってくれるぞ。

立ち弱P×2
→ しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K

しゃがみ弱攻撃
→ しゃがみ中攻撃
→ 千裂脚

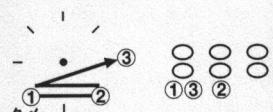
昇龍拳などのスキに対する対策は、コレがいいだろう。密着からだと、立ち弱パンチをもう1回増やせる。しゃがみ中キックのあとは連係Aへ。

ゲージがタマっていれば、千裂脚につなげる。攻撃終了時に相手が画面端にいれば、天昇脚(霸山天昇脚)で追撃可能。一応、気功掌も当たる。

しゃがみ弱攻撃
→ しゃがみ中P
→ しゃがみ強K

しゃがみ弱攻撃
→ しゃがみ中P
→ 強・天昇脚

オススメの入力順序



天昇脚や千裂脚のタメができていないときはコレ。間合いが遠いと、しゃがみ強キックが届かないこともある。すばやくキャンセルしていく。

跳び込みのあとや、起き上がりに重ねたしゃがみ弱攻撃を相手が食らった場合、コンボゲージがなければ、強・天昇脚につなげるのが基本。

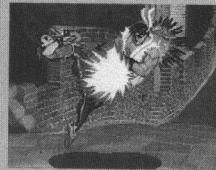
状況別戦略

ここを読んで春麗をパワーアップせよ!

対空の使いわけ

春麗の対空技は、立ち強パンチ、立ち強キック、前方ジャンプ強キック、空中投げ、天昇脚、霸王天昇脚、旋円蹴、気功掌が挙げられる。

相手が近距離から飛び込んできたらときは、▼タメができていれば、引きつけて強・天昇脚。タメがなければ、立ち強キックですべてOK。引きつけて



▲天昇脚は確実性攻撃
力とともに申しぶんない。
引きつけて使うように。



▲ジャンプ軌道の高いキ
ャラには、ダメージが大
きい空中投げもいいぞ

の気功掌も有効だ。

問題なのは、遠くから飛び込まれたとき。ローズやバーディーには立ち強パンチでいいのだが、ほかのキャラに

対しては、前方ジャンプ強キック、空中投げ、旋円蹴の三つを適当に使いわけ、攻撃のマトをしばらせないようにしていきたい。

相手を転ばせてからの行動

『ストZERO』では、起き上がった相手も約0.1秒経過すれば、ふたたび投げができる。したがって、相手の起き上がりに対して、いきなり投げるか、攻撃を重ねるかの簡単2択攻撃が、どのキャラでも仕掛けられるわけだ。

起き上がりを攻めるときは、しゃがみ弱攻撃を重ねるのか4割、投げか3割。



▲相手キャラにより、起
き上がりに攻撃を重ねる
タイミングが異なる



▲せっかく転ばせたのに
ダウングローリングされ投げら
れたりしてはたまらない

旋円蹴を重ねるのか2割、無敵必殺技やスーパーコンボを警戒してガードしておるのが1割、という感じで攻撃パターンを変えていくといいだろう。

また、相手を転ばせたときは、つねにダウングローリングされた場合を想定して、しゃがみ弱キックをだしておおか、投げ返しの用意をしておこう。

画面端での攻防

相手を画面端に追いつめると、断然こちらが有利になる。したがって、いかにして技を当てるかということ以上に、いかにして相手を追いつめるかが、春麗にとっては重要な戦略だ。

相手を画面端に追いつめているときはいいが、問題は自分が追いつめられたときの脱出方法。たとえば、波動拳

連打に対する脱出方法は、千裂脚のほかにも写真のような方法がある。

また、ZEROカウンターで転ばせ、

鶴脚落と相手との位置を交換すれば、逆に追いつめることができる。うまくいけば大逆転まであるぞ。



▲ワザと波動拳を空中ガード
してから



▲ダウングローリングでゴロゴロ転
がっていこう



▲つぎにくる波動拳を受ける
ことなく、投げ技がキマる

大量にリードしたときは

リードしていた試合で逆転負けすると動揺してしまい、つぎのラウンドも落としてしまうことがよくある。

勝てそうな試合ほど、最後まで気を抜かずにはキツリと勝たなければいけない。「もう少しで勝てるから、あとは適度でいいや」という考えは捨て、全力で相手を倒しにいこう。



▲大量リードしているが、相手もまだ余力を残している。守りに入つてはいけない、どんどん攻めていこう



▲こういう状況で、もっとも気をつけなければいけないのが、相手のLV3スーパーコンボ。うかつに技をだすのは禁物だ

相手キャラ別 攻略法

有利に闘えるキャラは、これといつていられないが、あえて挙げるならバーディーとダンといったところか。残りはすべて、互角か不利なキャラ。

とくにキツイのがローズ、ベガ、ゴウキ。つぎがリュウとケンだ。なかでも、リュウ、ケンはスタンダードだけあってか、使い手が多い。この2キャラに勝てるようになれば、2ヶタの連勝記録も夢ではないぞ。

VS 春麗

とにかく、跳び込みを立ち強キックや天昇脚で確実に迎撃しよう。そのあとで前進すれば、イッキに間合いをつめられる。あとは、得意なコンビネーションで攻めるのだ。なお、旋円蹴はしゃがみ中キックでツップされる。連発する相手には使わないように。



▲お互いに旋円蹴をだした場合、先に蹴りを振りおろしたほうが勝つ

VS ガイ

いったん転ばされると、起き上がりに2~3択攻撃が待っている。これだけは避けたいので、しゃがみガードに重点を置きつつ、天昇脚や千裂脚のタメを維持しよう。

相手のしゃがみ強キックや影すべりをガードした場合、それが終わらぎわなければ、千裂脚で確実に反撃でき

絶対に反撃する

▶しゃがみ強キックをガードしたら、千裂脚でほぼ確実に反撃できる。リバーサルの確実性を身につけよう

VS リュウ

ポイントは、スタート時の間合いから、波動拳というバリアを乗り越えて、相手に近づけるか。絶対に食らわないと心掛けながら闘おう。反応さえできれば、LV2千裂脚で波動拳をスリ抜けながら攻撃できるぞ。近場なら中や強の旋円蹴でもいいだろう。

相手に近づく手段として無難のが、前進してからのしゃがみ中キック→旋円蹴。ただし、波動拳を警戒しながら仕掛けなければならぬ。しゃがみ中キックの先端を当てたときは、旋円蹴が届かない。

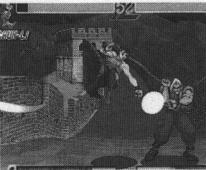


相手を画面端に追いつめると跳び込んでくることが多い。確実に迎撃しよう

また、てつとり早いのが、波動拳を先読みしての前方ジャンプ。読みが当たれば、千裂脚や天昇脚をからめた連続技もたたき込める。さらに、相手も転ばせて一石二鳥だが、読みがハズれたときに食らう昇龍拳がコワいので、むやみなジャンプは避け、確信があるときだけ跳び込むようにしよう。

VS ナッシュ

相手がソニックブームを撃ち、サマーソルトシェルの↓タメを解除したら、すぐに前方ジャンプ強パンチで跳び込もう。ナッシュは有効な対空技がないので、簡単に近づけるぞ。接近してからは、キャンセル旋円蹴で↓タメをツップなど、基本どおりに攻めよう。



◀ VS リュウとカジンが似ているが、ラクに跳び込めるとぶん気軽に闘える

VS ケン

基本はVSリュウと同じだが、前方転身からの連技(投げ技や神龍拳など)には注意しよう。転がってきたら、すぐには足払いをツップしたい。

波動拳への対処法については、全体の硬直時間がリュウと同じである以上、やはり旋円蹴や千裂脚、そして先読みの跳び込みしかないだろう。

また、しゃがみ弱キック→しゃがみ中キックをガードさせて少し後退すると、相手がしゃがみ強キックを空振ることが多いので、そこにしゃがみ中キックや千裂脚で反撃しよう。

VS バーディー

マーダラー・チェーンがあるので、間合いを離して闘おう。その距離を維持するためには、イッキに間合いをつめてくるブルヘッドとブルホーン、そして跳び込みを確実にツップしたい。

ブルヘッドはガードしてから反撃。ブルホーンはリーチが長いしゃがみ中パンチなどでツップせる。ブルホーンをガードしてしまった場合は、ZEROカウンターを使えばいい。跳び込みに対しては、近づいての立ち強パンチで迎撃できる。とにかく接近戦させなければラクに倒せる相手だ。



VS ソドム

しゃがみ強キック（スライディング）を連発されるだけでもイヤなもの。バクチのしゃがみ強キックでツッせるが、ガードに専念したほうが安全。しかし、しゃがみ強キックからのテンチュウサツとメイドノミヤゲの2択も凶悪なので、ガードだけではラチがあかない。こちらも攻め込んでいこう。

ZEROカウンターが重要

▶ソドムのしゃがみ強キックや飛び込みには、どんどんZEROカウンターを使つていこう。守りに入つてはダメ

相手にスライディングがある以上、地上から攻めるのは困難なので、ソドムの飛び込みを旋円蹴で迎撃したり、前方ジャンプ強パンチ、鶴脚落、鷹爪脚などで攻めつつ近づきたい。

相手に主導権を握られた場合は、ガードに徹して、ZEROカウンターで反撃したり、投げを狙つてきたところに天昇脚を当てたりしよう。

VS ローズ

ラッシュをかけたときの強さは春麗よりも上。とくに、▲+中K（スライディング）はスキがなく、ガード後に反撃しようとしても、相手がつぎに仕掛けた攻撃にツッされやすい。

一応、しゃがみ強キックで迎撃できるが、イマイチ確実性に欠ける。引きつづけの千裂脚（LV2が適当）やZEROカウンターで反撃するのが無難だ。

相手に近づく手順については、VSソドムと同じでいい。飛び込みには、ジャンプ弱（中）キックが有効だ。大胆に攻めていこう。

VS ベガ

相手のゲージがLV2になるまでは、前方ジャンプ強パンチで近づきつつ、どんどん攻める。できるかぎり、多くのダメージを与えておくこと。というのも、LV2～3のサイコクラッシュヤーが強すぎるので、まったく飛び込めなくなってしまうからだ。

引きつけるな

▶サイコショットを引きつけ相殺すると、サイコクラッシュヤーによる追撃が回避できなくなる。注意しよう

VS サガット

サガットは対空技が強いので、飛び込んでいくのは有効ではない。通常はしゃがみ中キックと旋円蹴で地上から攻める。

そして、忘れたころに飛び込むのがいい。近くから飛び込んだときは、鷹爪脚がよく効くぞ。



◀相手のジャンプ強キックは、遠距離からの立ち強キックでも迎撃できる

VS アドン

気功拳を多用せず、ジャガーキックを旋円蹴や天昇脚、立ち強パンチ、立ち強キックなどで迎撃していけばコワくない。

反応に自信がない人は、すなおにガードしてからのZEROカウンターでも可。とにかく食らわなければいい。



◀反応など人力をすればやく行ない、とつさに使えるようになりたいところ

VS ゴウキ

大半のゴウキは、斬空波動拳をメインに攻めてくる。通常の飛び道具とちがい、旋円蹴では回避しづらいので、ほかの手段で対処しよう。有効と思われるが、先読みしての前方ジャンプ強キックを当てる戦法だ。あとは、VSリュウを参考に。



◀接近でさきのチャンスがくるまで耐えよう。気功拳での相殺は危険だ

VS ダン

断空脚がコワいので、しゃがみ中キックの使用はひかえる。あとは、前方ジャンプ弱キックからの連続技を食らわないようにすれば問題ないだろう。

強・断空脚をガードしたときは、3ヒット目でZEROカウンターを使う。それ以前だと逆に負けてしまうぞ。



◀画面端で断空脚をやり直したあとは、投げ返すカリバーサル旋円蹴を



対2P戦 攻略

ナッシュ

NASH

長所と短所

ナッシュは、地上戦も飛び込みも決定打に欠けるキャラで、こちらから攻めるのがムズカしい。そのかわり、守りに入ると非常に固いので、防戦しながら、どのようにしてダメージを与えていくかがポイントとなる。

攻めると弱く、守ると強い



▲逆に、大幅に体力を落とした相手に、守りに入られるとキツイ

有効な基本技&特殊技

対空技が豊富で強い



立ち中パンチ

対空技の一つ。相手の下にもぐり込んで使うとい。ジャンプ軌道が高めな春麗、ガイ、ベガなどに対して使っていこう。



▲上方向にはかなり強いぞ

立ち中キック

これも対空技。足先を当てるように使うと、一方的に勝てることが多い。信頼度は高いが、一部の飛び込みには負けてしまう。



▲遠くから飛び込まれたらコレ

しゃがみ強パンチ

またもや対空技。相手キャラによって、一方的に勝ったり負けたりする。引きつけて使うと、相打ちになりやすい。



▲引きつけすぎないように注意

前方ジャンプ中キック

めくりやすい。早めに仕掛けると表、遅めに仕掛けると裏(めくり)になることが多い。うまく使いわけると効果的。



▲使うタイミングを変えていこう

キック投げ

間合いが離れないで、起き上がりにめくりジャンプ中キックを重ねることが可能。ただし、受け身やダウント回避されたときは不可。



▲投げのあとにチャンスあり

→+強P (スピニングバックナックル)

長いリーチが魅力。ソニックブームを空中ガードされたときに使えば、地上攻撃=空中ガード不可なので、確実にヒットするぞ。



▲飛び道具をタテに使う

←or→+中K (ジャンピングソバット)

しゃがみガード不可というのがポイント。宙に浮きながら攻撃するが、しゃがみ弱パンチなどで簡単にツブされてしまう。



▲コンビネーションに組み込もう

←or→+強K (ステップキック)

リーチはあるが、攻撃に時間がかかるので、単発で使うとイマイチ。画面端の相手を固めるのに利用するといいだろう。



▲←タメをしながら攻撃できる

有効な必殺技

ナッシュの必殺技は、ソニックブームとサマーソルトシェルの二つだけ。技の性質上、どちらも攻めには向いていないが、守りに使うと強い。

ソニックブームは前後のスキが小さいが、さくさくに先読みされるとスライディングで抜けられたり、ジャンプ攻撃を食らう。連発は避けよう。

サマーソルトシェルは、飛び込みや突進技の迎撃には、信頼がおける。しかし、対空技として使うときは、できるだけ引きつけて使わないと空中ガードされる可能性が高い。相手の位置をよく見て使うように。

スーパー・コンボゲージの使い道

使えるのが、ソニックブレイクとクロスファイアブリッツ。この二つは、LV1の性能が良く、わざわざLV2~3にする必要がないので重宝する。

それとは逆で、役に立たないのがサ

数は少ないが、一つ一つが強いぞ



ソニックブーム

中間～遠距離でのケンセイや相手を跳ばせるために使う。スライディングでぐるぐるのソドムやローズには、あまり多用しないように。

▲近めの間合いでソニックブームを空中ガードされたら



▲すかさず→十強Pを当てる。このチャンスを見逃すな！

サマーソルトシェル

攻撃範囲が見た目どおりに広く、近距離で相手が技を空振ったり、飛び道具を撃ったところに使えば、意外と当たることが多い。

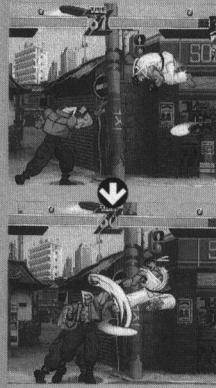
▲しゃがみ弱キックのできわをキャンセルして……



▲サマーソルトシェル。こうすると、引きつけるのがラク

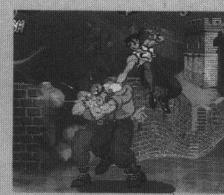
ソニックブレイク

1発あたりのダメージが大きい。相手の飛び道具を先読みして撃ったり、ソニックブームと同じような感覚でケンセイに使おう。ソニックブームとちがい、複数発射もできるので、近距離戦において、イッキに間合いを広げる手段として使うのもいい。



クロスファイアブリッツ

引きつけて対空技にするもよし、接近戦で使うもよし、コンビネーションや連続技に組み込むのもよし。横への伸びが強く、LV1でも大半の技をツブせるので、本当に便利。



▲対空技にする場合、引きつけて使うと、2ヒットする。意外と遠くまで届くぞ

サマーソルトジャスティス

この技にゲージを使うのはあまりオススメできない。対空技にするときは引きつけて使わないと2回転目の攻撃が当たらず、そこで相手がダウン回避してくると、反撃を食らってしまう。



▲使い道は少ない。クロスファイアブリッツのヒット後に追撃できるくらいか

ZEROカウンター

リーチはあるが、攻撃判定の出現が遅すぎる。有効な使い道は、突進技をガードしたときや、相手のラッシュから脱出できそうにないときぐらい。ゲージを残したほうがマシか？



▲本当に遅い。これよりもスーパー・コンボをうまく使うことを考えよう

有効なコンビネーション

Aのソバット→クロスファイアブリッツは知っている人でも引っかかる。やりすぎて相手にバレてきたり、しゃがみ弱攻撃やキック投げ(←or→+中or強K)も混ぜていこう。

Bはしゃがみ弱攻撃がガードされたときに使う。ソバットからはAに、ステップキックからはCにつなぐ。キック投げは、キマったあとで、いろいろな連係が狙えるのでオトクだ。ここでしゃがみ弱攻撃がヒットしたら、そのまま連続技を持ち込もう。

Cは単発ではなく、なるべくBからつなげる。クロスファイアブリッツは、Aのソバットから使うのと同

ソバットからのコンビネーションが熱い! ★

じ要領で。ソニックブームは間合いを離したいときや、画面端で相手を固めたいときに使う。これがソニックブレイクなら、Dへの応用がきく。

Dは相手をケンセイするときに有効。ソニックブレイクが相手に当たったら、ソニックブームを撃つ。もし、相手が運気に飛び込んで、ソニックブレイクが全部かわされたら、ソニックブーム

のかわりに、サマーソルトシェルなどの対空技を使って迎撃しよう。

Eは跳び込みからのコンビネーション。相手が食らったら、そのまま連続技をキメたい。しゃがみ弱攻撃がガードされたときはBへつなぐ。

Fはめくりジャンプ攻撃を狙うときに使う。しゃがみ弱パンチの数は、相手との間合いによって調整しよう。

誰もが引っこかかる

▶ソバットのあとに、相手が投げ返しを試みたり、しゃがみ攻撃などで反撃しようと、クロスファイアブリッツがヒットする



A ジャンピングソバット →クロスファイアブリッツ
(以下ソバット) →しゃがみ弱攻撃
→キック投げ

C ステップキック →クロスファイアブリッツ
→ソニックブーム

E 前方ジャンプ中K →しゃがみ弱攻撃
→キック投げ

→ソバット
→しゃがみ弱攻撃
→ステップキック
→キック投げ

→ソニックブーム
→ソニックブレイク
→サマーソルトシェル
→しゃがみ弱攻撃

F しゃがみ弱攻撃→めくりジャンプ中K

有効な連続技

少ないチャンスを活かして体力をゴツソリ奪え! ★

ナッシュは、全体的に連続技を入れる機会にあまり恵まれないので、ジャンプ攻撃やしゃがみ弱パンチがヒットしたあとは、アセらず確実にサマーソルトシェルやクロスファイアブリッツにつなげていきたいところだ。できるようになるまで練習あるのみ。

しゃがみ弱K
→ しゃがみ強K

間合いが遠く、立ち中パンチにつなげ(崩さ)そうにないと感じたらコレ。この場合、連続技にするか、しゃがみ弱Kから前述の連係Bにつなげるかは、個人の好みで使いわけよう。

しゃがみ弱P
→ しゃがみ弱K
→ クロスファイアブリッツ

パンチがヒットしたのを見てから使おう。しゃがみ弱Pの数は増やしてもいい。相手が画面端にいれば、そのままサマーソルトジャスティスで追撃可能。

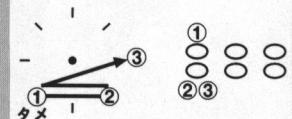
しゃがみ弱攻撃
→ 立ち中P
→ ステップキック

しゃがみ弱P
→ しゃがみ弱K
→ 強サマーソルトシェル

ギリギリでつながる。レバーを←に入れる、ダメをつくりながら使おう。相手を転ばせたいときは、最後をしゃがみ強Kに変えたほうがいい。

サマーソルトシェルが1ヒットでよければ、しゃがみ弱Pの回数を増やせるぞ。しゃがみ弱Pを起き上がりで重ねたり、ジャンプ攻撃からつなげるといい。

オススメの入力順序



状況別戦略

瞬時の判断、的確な対応を要求されるぞ



対空の使いわけ

相手が近めの間合いから飛び込んできた場合の対処は、タメさえ完成していれば、引きつけてのサマーソルトシェル（サマーソルトジャスティス）ですべてOK。そうでなければ、立ち中パンチかしゃがみ強パンチを使う。

遠くから飛び込んできたときは、基本的にすべて立ち中キック。立ち強キック



▲信頼性の高いサマーソルトシェル。近い間合いはやつぱりコレ



立ち強ギックは相打ちになりやすいため、与えるダメージも大きい

これ以外にも、ジャンプ攻撃、空中投げ、相手が手前で着地したところにソバット、というのもオモシロイ。いろいろ使いわけてみよう。

相手を転ばせてからの行動

もっとも転ばせやすい技はサマーソルトシェルだが、画面端以外でこれをキメても、相手から離れて攻め込むことができない。そのときは、ソニックブームで相手を画面端まで押し返そう。

キック投げは、転ばせたあと、すぐに行き場所でできるのが特徴。そのあとは、めぐりやりジャンプ中キックを仕掛けるも



▲相手を転ばせたときは、ダウン回避された場合のことを考えておこう



▲ナッシュが珍しく攻めにまわるとき。この子ヤンスを逃すな！

よし、起き上がりにしゃがみ弱攻撃を重ねたり、いきなり投げるもよし、ダウン回避するのを先読みして、連続技の準備をしておくのもよし。

そのような理由で、一発逆転はキック投げからはじまる。接近戦ではつねにキック投げを狙い、スキあらば少々強引にでもつかみにいこう。

守りを強化するために

ソニックブームを撃つ場合、しゃがみ（立ち）中パンチを「でぎわキャンセル」すると、ソニックブーム+中パンチのぶんだけ、コンボゲージを多くタメることができる。

そのようにタメたゲージで、スーパーコンボをほどよく使えば、守りにさらなる磨きがかかるぞ。

使えすぎる

▶立ち中パンチをキャンセルしてソニックブーム。ムリにやる必要はないが、余裕があったら試してみよう



やりすぎ？

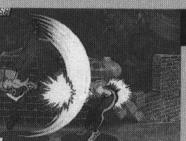
◀連続技の欄で紹介した「しゃがみ弱キック→サマーソルトシェル」を、しゃがみ中パンチから仕掛け、さらに稼ぐ

予測は必要

たとえば、VSリュウのラウンド開始時の相手の動きを、何もしない、歩いて近づく、竜巻旋風脚を使う、跳び込む、波動拳を撃つ、うしろにさがる、というように予測して、つねに「ああきたら、こうしよう」と考えておくようにする。あとは、思考に行動がついでいけばカンペキだ。

真空波動拳に注意

▶相手がバクチを使ったスーパー・コンボも、ほとんど食らうことはなくなるだろう。写真のようにはならないよう



奇襲も怖くない

◀春麗の旋円蹴などの奇襲も簡単に迎撃できる。つねに予測するクセをつければ、おのずと反応速度も上がるはず

相手キャラ別 攻略法

必殺技の性質上、飛び道具のない弱いキャラには有利に闘える。とくに、ダンはラクに倒せるハズ。

逆に、かなりキツイのがゴウキ。ただでさえ、攻めるのがムズカしいのに、斬空波動拳をバシバシ撃たれると、さらに攻め手がなくなってしまう。

そのほか、飛び道具で優位に立つ、リュウ、ケン、ローズ、ベガも強敵。なんとか耐えしのぎたいが……。

VS 春麗

対空技の立ち中キックが、ジャンプ強パンチに負けてしまうので、手ごわいキャラだ。ソニックブームは相手が近寄ってきたときだけ撃とう。

あとは対応に専念し、旋回蹴はサマーソルトシェル、飛び込みはクロスファイアブリッツで迎撃すればOKだ。



▲いつでもジャンプ強パンチで飛び込むようならサマーソルトシェルで迎撃

VS リュウ

もっとも多くなるケースが、遠距離での飛び道具の撃ち合い。この状況を開拓するには、波動拳を先読みして飛び込む(画面の端と端の距離だと届かない)ので、少し前進してから)か、ソニックブレイクでプレッシャーを与えていくのがいいだろう。ただし、真空波動拳には注意すること。

波動拳はコワくない

▶画面端で波動拳を連打されたらソニックブレイク。ほかにも、空中ガードからダウン回避して、投げ返してもいい



VS ガイ

ラウンド開始直後から後方ジャンプをくり返し、つねに画面端を背にして闘うこと。画面端以外で闘うと、武神イズナ落としが迎撃しづらいからだ。しかも、画面端なら武神イズナ落として投げられることもない。

あとは、ソニックブームを読まれない程度に撃ち、飛び込みは距離に応じ

おいしい

▶ガイのしゃがみ強キックをガードした直後にクロスファイアブリッツを使えば、確実にヒットする。覚えておこう



た技で迎撃する。

しゃがみ強キックはガード後にクロスファイアブリッツ、影すくいはガードしてから、首狩りは食らってもいいのでサマーソルトシェルをからめた連続技をたたき込む。

相手が攻めてこなくても、こちらから攻める必要はない。重要なのは、画面端を背にすることだ。



また、飛び道具の撃ち合いで注意したいのが、画面半分ぐらいの間合いからソニックブームを撃ったときに、先読みで跳ばれると、大ダメージを受けること。これで体力をリードされると、本当にツライ。

あとは、むやみな飛び込みはやめて、逆に相手の飛び込みを確実に迎撃できるようにしよう。

VS ナッシュ

いつソニックブームを撃つかの読み合いになる。こちらから飛び込むことは避け、相手がジレで飛び込んできたところを迎撃していきたい。

あとは、接近戦でのコンビネーションをキワめることだ。ソニックブレイクもどんどん使っていこう。



◀対空技にクロスファイアブリッツ。遠くからの飛び込みも迎撃できる

VS ケン

VSリュウといたして変わらないが、稻妻カット割りと、前方転身が強い。とくに、前方転身はソニックブームをくぐるので気をつけよう。

どちらも、すぐにしゃがみ攻撃を使えばツバせるが、即座に対応するのはムズカしい。遠距離戦を心がけたい。



◀接近戦では、つねに前方転身に注意すること。落ちつくことが大事

VS バーティー

ソニックブームの連発は、かえって反撃の機会を与えやすい。とくにブルリベンジャーは食らわないように。ブルボーンは見てからサマーソルトシェルをキメたいところ。飛び込みの迎撃にはサマーソルトシェルよりクロスファイアブリッツのほうが確実。



◀相手のゲージがタマっているときは、ソニックブームは連発しないこと

VS ソドム

ソニックブームをしゃがみ強キックで抜けられてしまうので、かなり闘いづらい。これでは、守ることもまもなくなくなってしまう。

理想的な闘いかたは、ソニックブームとソニックブレイク、対空技の立ち中キック、この三つを駆使して近寄らせないようにすること。しかし、ソニ

ックブレイクはコンボゲージが必要なので、長くはもたない。いずれ、接近戦に持ちこまれてしまうはずだ。

接近戦では、しゃがみ強キック→テンチュウサツ(ブツメツバスター) or メイドノミヤゲの2択攻撃に気をつけながら、しゃがみ強キックをクロスファイアブリッツで迎撃することに専念する。ZEROカウンターも有効だ。

地形効果

▶めりりジャンプ弱キックからの連続技に注意。ただし、自分が左側にいれば、絶対にめくられないのだ



VS ローズ

ソニックブームは、スライディングやソウルリフレクトで返されるので、あまり撃たないようにする。相手の攻撃を待ち、それを返していく。

接近戦ではキック投げからの連続をキメたいところだ。ソバット→クロスファイアブリッツが有効。



◀スライディングには、早めのサマーソルトシェルで形勢逆転したい

VS サガット

飛び道具を撃ち合いながら、適当に先読みして飛び込もう。タイガーショットと読んだら遅めに、グランドタイガーショットと読んだら普通のタイミングで飛び込むといい。VSリュウよりもラクに聞えるだろう。対空技にはクロスファイアブリッツを。



◀飛び道具への先読みが的中すれば、簡単に攻撃をヒットさせられる

VS ベガ

サイコクラッシャーが対空技として強く、ベガのゲージがLV2以上あると、うかつに飛び込めなくなる。相手のゲージがタマるまで、できるだけ多くのダメージを与えておきたい。

前方ジャンプ強キックで相手に近づくことができたら、いろいろなコンビネーションを駆使して、イッキに倒す

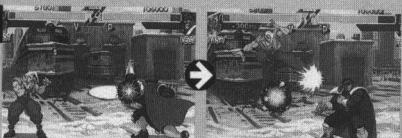
つもりで攻めよう。

遠距離で飛び道具を撃ち合っているときは、ついにヘッドプレスを警戒しながらソニックブームを撃つ。事前にヘッドプレスがきたら、しゃがみ強パンチで撃墜だ。

ダブルニーブレス、サマーソルトスカルダイバー、スーパーコンボはZEROカウンターで迎撃しよう。

うまくいけば……

▶だいたいは飛び道具の撃ち合いになるが、何とか相手のスキをついて近づき、攻めまくりたいところだ



VS アドン

ソニックブームをひかえめにして、ジャガーキックをサマーソルトシェルで迎撃していこう。ジャガーキックさえ封じてしまえば、コワいものはない。ジャガートゥースは、前方ジャンプ強キックで迎撃だ(弱ジャガートゥースの場合は攻撃が届かないのが問題なし)。



◀VSガイもそうだが、闘いは「待つ」が中心にならぬ。気をゆめるな

VS ゴウキ

斬空波動拳をどのように回避して近づくか。まず、ソニックブームを撃ちつつ、相手の行動パターン(クセ)を覚える。そして、その行動パターンを逆手にとって近づく——言るのは簡単だが、実際にはかなりムズカしい。

とにかく、ダメージを受けないように守りを固めれば、1ラウンドに1回はチャンスがくる。そこで、どれだけダメージを与えられるかが勝負の分かれ目だ。ミスは許されない。落ちついで慎重に闘おう。

あとは、VSリュウと同じ。

VS ダン

怖いのは断空脚だが、見てからでもサマーソルトシェルで返せる。コンボゲージは、断空脚をガードしたとき、ZEROカウンターで追い返すために温存しよう。あとは、適当にソニックブームを撃ち、攻めていたらサマーソルトシェル、という闘いかたでいい。



◀鐵壁の守りで寄せつけず、倒す。飛び込みと空脚は確実に迎撃しよう



ケン

KEN

長所と短所

飛び道具や無敵対空技を持っているばかりか、基本技の使い勝手もよく、移動能力や攻撃全体のリーチも平均レベル。しかし、その大半は空振りのスキが大きい技なので、最低でもガードをさせるような心構えを持ちたい。



昇龍拳の性能はリュウよりも上。空中ガードもされにくい



▲空振りすると、かなりのスキが発生するので、注意して闘おう

有効な基本技&特殊技

リーチは短いがあまり気にするな

→+中K(稻妻力カト割り)

しゃがみガード不可。ガードを固めている相手や連続技をガードされた直後に使うと効果的。たとえば、相手の起き上がりに重ねた弱攻撃がガードされた場合、しゃがみ強キックと稻妻カト割りの2択攻撃ができる。



◀春麗やナツシユなど、ダメの必殺技を持っている
相手には、どくに有効だ

立ち強キック

踏み込んで攻撃するので、しゃがみ強キックが届かない間合いからでも攻撃できる。近距離で弱・波動拳をガードさせたあとに使うと、反撃を試みようとした相手が食らってくれるぞ。



▲相手が足払いを空振りし、たときに使って反撃する。
単発でもツブされにくい

しゃがみ弱キック

連続技、連係の起点となる攻撃。リーチが長く、連打も効くので、密接から使えば最大で5ヒットする。相手の起き上がりに重ねたり、ダウン回避してきた相手を止めるのに役立つ。



◀ここからのZEROコンボは、大半が連続技として成立する

キック投げ

←or→+中or強Kでの投げは、レバー回転とボタン連打でダメージを増やす。しかも、受け身やダウン回避されなければ、起き上がりにめくりジャンプ攻撃を重ねることも可能。



受け身をとられると与えるダメージが低いので、相手の意表をついて投げよう



◀ガードが固い相手は、しゃがみ弱キックなどを当てから投げるのが有効

しゃがみ中パンチ

使える。リュウどちがい、ZEROコンボが可能。しゃがみ弱パンチ(中キック)が目押しでつながったり、必殺技キャンセルもできる。相手の地上攻撃を一方的にツブすこともあるぞ。



◀前方ジャンプ強キック→しゃがみ強キックの中パンチ→しゃがみ強キックの連続技は、攻撃力が大きく使いやすい

有効な必殺技

昇龍拳と前方転身の使いかたがポイント

ケンの特殊技＆必殺技でよく使うのは、前方転身と昇龍拳。とくに、前方転身は飛び込んだ相手や飛び道具の下をくぐってから反撃したり、接近戦で相手の反対側に回ってから奇襲をかけるなど、多彩な使い道がある。

昇龍拳は、対空技のほか、連続技にも組み込める。とくに、強はダメージが大きいので活用したい。

竜巻旋風脚は、中と強なら上昇中にも攻撃判定があり、しかも多段ヒットする。波動拳も、連続技などに使えるが、リュウとちがい、強は近くで当ててもダウンしない。

スーパーコンボゲージの使い道

ZEROカウンターは、強・昇龍拳に似ているが、無敵時間は攻撃判定が出現した直後に切れる。したがって、ZEROカウンターを使うくらいなら、スーパーコンボをだしたほうがいい。

ZEROカウンター

攻撃の形態上、地上の相手には当てにくいので、相手の跳び込みや突進技、そしてスーパーコンボを使う。スーパーコンボに反撃するときは、その無敵時間に注意すること。

昇龍裂破

攻撃範囲に難はあるが、LV1でも使い勝手はいい。連続技に組み込むときは、LV1がやりやすいだろう。ただし、LV1は2回目の攻撃が発動する前に無敵時間が切れてしまうので注意。

神龍拳

接近戦で重宝する。見た目よりも攻撃判定が広く、相手を吸い寄せる効果があるため、強制ガードでひたすら蹴ることも可能だ。ボタン連打でダメージが増えることも忘れない。

前方転身

回避や奇襲など、幅広い使い道がある。先読みされると、足払いや投げ技を食らうが、使いこなせば、まさに「必殺技」となるぞ



▲開始直後は食らい判定が大きいので、少し早めに使う

▲相手が硬直しているところを投げや昇龍拳で応戦しよう

昇龍拳



◆対空技としてだけではなく、地上攻撃へのカウンター、連続技にも使える



▲上昇中のヒザにも攻撃判定がある。波動拳や地上からの投げを抜けられるぞ



昇龍拳は、こちらの起き上がりに相手の攻撃を重ねられたときに使う。着地の硬直が短いので、たとえガードされても、その着地を狙った反撃を、無敵必殺技で返せることが多い。

昇龍裂破は、昇龍拳よりも攻撃が横に伸びるので、近距離戦でのカウンターと連続技、そしてトドメのケズリに有効だ。ただし、ヒットしないと確実に反撃されるのが難点。



◆相手のスーパーコンボがLV2～3のとき、早めにZEROカウンターを使うと、負けることが多い



◆前方転身で相手の攻撃を回避してから昇龍裂破を使えば、確実にキマる



▲連続技に組み込んでいい。できればダメージの大いさいLV2～3を



◆着地に反撃を誘つてツブすことも可能。LV2にすれば無敵時間がLV1よりも飛躍的にアップするぞ

有効なコンビネーション

A～Dは相手の起き上がりに使うのが有効。Aはしゃがみ強キックがヒットしそうなら、強・波動拳を弱・前方転身に変えて、イッキに接近戦に持ち込もう。Bはガードの固い相手に使う。しゃがみ弱キックがヒットしたら連続技につなぐべし。最後は昇龍拳でも代用できる。Cはキック投げ(←or→+中or強K)をださず、しゃがみ弱K→弱・前方転身をくり返してもいい。Dはしゃがみ強キックがヒットしたら、最初からやり直そう。

Eは飛び込みがヒットしそうなら、しゃがみ中P→しゃがみ強Kの連続技に切り替える。前方転身からの投げと

ZEROコンボはどれも簡単にできる

昇龍拳(スーパーコンボ)は2択の基本だ。Fはダウン回避してきた相手に有

効。そのまま投げたり、BやCの連係に持ち込んでもいい。



▲しゃがみ中キックを相手の起き上がりに重ねたら



▲そのまま、ZEROコンボでしゃがみ強キックにつなぎ



▲ヒットしたのを確認したら、前方転身を使おう

一度はキメたい

►ダウン回避技をしゃがみ弱キック+Xで止める。こうすれば、相手のダウン回避率も減り、さらに起き上がりが攻めやすくなる

**A**

しゃがみ中K

→

しゃがみ強K

→

強・波動拳

B

しゃがみ弱K

→

→十中K

→

立ち強K

C

しゃがみ弱K

→

弱・前方転身

→

キック投げ

D

(重ね) 弱・波動拳

→

しゃがみ強K

→

強・波動拳

→ 立ち強K

E

前方ジャンプ強K

→

しゃがみ中P

→

弱・前方転身

→ キック投げ

F

しゃがみ強K

→

しゃがみ弱K

→

しゃがみ強K

昇龍拳

有効な連続技

必殺技をからめた連続技は強力だ

ケンのZEROコンボは、立ち中Pと立ち中K以外がキャンセルできて、そのほとんどが連続技に組み込める。しかも操作が簡単で実戦的。強・昇龍拳をからめた連続技は、会心の一撃(→P.147)ができる、アツという間に体力の半分を奪いとる。練習しておこう。

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中P
→ しゃがみ強K

しゃがみ弱キックは、相手の起き上がりに重ねるのが有効。当てる回数を2～3回まで増やしても大丈夫だ。途中で波動拳に切り替えてもいいだろう。

めくりジャンプ中K
→ しゃがみ弱K → しゃがみ中P
→ しゃがみ強K

全キャラに有効で、体が大きいキャラほどキメやすい。しゃがみ弱キックの連打から、いきなりしゃがみ強キックにつないで連続ヒットする。

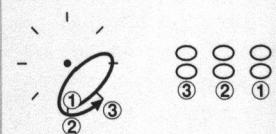
前方ジャンプ強K
→ 立ち強P
→ 強・昇龍拳

相手が気絶したときに使う。前方ジャンプ強キックはめくりジャンプ中キックでも可。地上では、立ち弱P→立ち強Pからキメよう。

前方ジャンプ強K
→ しゃがみ中K
→ 神龍拳

相手のスキに飛び込んでキメたい。最後は、昇龍裂破でも代用できるが、神龍拳のほうがガード後の反撃を受けにくく、安心して使えるのだ。

オススメの入力順序



状況別戦略

対空技の使いわけ

昇龍拳だけで十分だが、緊急時はしゃがみ強パンチで何とかなるし、それらが届かないようなら、引きつけて立ち強キックを使うといい。

また、相手が近距離で飛び込んでいたら、弱・前方転身でくぐり、相手が着地したところに、投げ技や連続技をたたき込むのも有効だ。

相手をダウンさせた後の行動

相手を転ばせたら、弱・前方転身で接近したあと、相手の起き上がりに左ページにある連係で攻める。

連係Fでダウン回避技にケンセイしておくと、連係A～Dのほかに、めくりジャンプ中キックが仕掛けやすくなる。ここからの連係＆連続技でイッキに勝負をつけよう。

画面端での攻防

相手を画面端に追いつめたら、スタート時の間合いで弱・波動拳をこまめに撃ちつづける。波動拳に有効な対処法があるキャラには、写真のようなフェイントで攻撃を誘いたい。

自分が追いつめられても、絶対に飛び込まず、スキを見つけて立ち（しゃがみ）強キックで反撃しよう。

一撃離脱で攻める

一撃離脱戦法をとるなら、空中竜巻旋風脚（以下、空中竜巻）が有効だ。そのメリットは以下のとおり。

①飛距離が増加。 $\downarrow \blacktriangleright \leftarrow \nwarrow + K$ なら、画面の端から端まで跳んでいい。

②一瞬で攻撃判定が出現し、強なら頂点から着地まで攻撃をつづける。

③めくりやすい。

一発逆転があるので最後まであきらめるな ★

近距離では

▶昇龍拳を使うのが確実。多少早めにだしても問題ないし、引きつければ大ダメージを与えるからだ

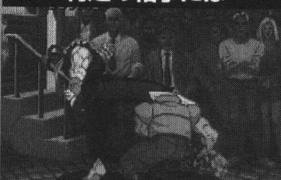


遠距離では

◀昇龍拳が届かない間合いからは飛び込みには、立ち強キックを着地直前（直後でもいい）の相手に当てる



特定の相手には



▲春麗など▼タメの必殺技を持つキャラが相手の場合は、Bのコンビネーションをたまに使うのも有効だ

投げ返しには



▲ダウン回避した相手に、連係Fによる投げが読まれているようなら、そのまま連続技狙いに切り替えよう



▲レバーを数回↓に入れ、波動拳コマンドを入力していると相手に思わせよう。ここで相手が跳んだら、昇龍拳で迎撃する

陣地奪回



▲画面端に追いつめられると不利になるので、とにかく波動拳や立ち強キック、そしてZEROコンボで押し返せ

④コンボゲージが稼げる。

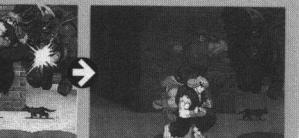
また、空中竜巻（強が理想）を空中ガードさせると、相手より先に着地するので、すぐに立ち強パンチ（強キック）や昇龍拳、神龍拳で追撃できる。

セイヤアツ！

▶相手が前方ジャンプ空中竜巻を空中ガードすればチャンス到来。ケズったうえに、空中ガード不能技で追撃できる

ちなみに、空中ガード後の相手は、着地した瞬間から投げられるぞ。

なお、空中竜巻を使うと、着地の瞬間だけ投げ技が使えなくなる。スカシ投げを狙うときは注意しよう。



相手キャラ別 攻略法

ケンの基本戦法は、波動拳で跳ばせて昇龍拳で落とすこと。これが通用するキャラ相手なら有利に闘える。

この戦法が効かないガイやローズに対しては、波動拳の存在を忘れ、稻妻力カト落としや前方転身をからめた接近戦で押していく。昇龍拳は着地のスキが少ないので、バクチで使うのはオススメできない。まだ、中・竜巻旋風脚を使ったほうがいいだろう。

VS 春麗

しゃがみ中キックをメインに攻められるとヤッカイなので、波動拳や立ち強キックを使って応戦する。

千裂脚のできわは波動拳を抜けられるので、近距離で波動拳を撃つときは、相手のコンボゲージにも注意しよう。また、相手の実力にもよるが、起き上がりに波動拳を重ねるような連係も、使用をひかえたほうがいい。

こちらから跳び込むときは、ジャンプ強キックを少し早めに使えば、相手の対空技をツップすることができる。ただし、着地後は何もつながらない。

VS ケン

基本どおりで構わないが、昇龍拳がある以上、ムダな跳び込みは避けたい。波動拳に対しては、竜巻旋風脚や前方転身で抜けたり、先読みの跳び込みから攻めるといいだろう。

地上戦は、足払い→波動拳と立ち強キックをメインに攻める。相手が立ち強キックを多用するなら、波動拳や垂直ジャンプ攻撃でケンセイするか、立ち強パンチでツップそう。しゃがみガード不可の稻妻カカト割りは、リュウの鎖骨割りとちがい、ガード後の反撃が間に合わない。注意すること。

VS リュウ

リュウの波動拳は、全体のスキが小さいので、こちらの波動拳で相殺するなり、竜巻旋風脚や垂直ジャンプで回避するなりして対応する。ヘタに跳び込むと昇龍拳のエジキだ。

中間→近距離では、立ち強キックが有効だ。とくに、足払い合戦をしているときに仕掛けると、意外な間合いから攻撃できるので奇襲になる。これと前方転身で先手を維持しよう。

一方、相手に攻め込まれて、➡+中P(鎖骨割り)を食らっても、間合いさえ離れてなければ、しゃがみ強キ



◀ 旋風脚をガードした直後、昇龍拳は、バクチであるが狙つてソンはない

ックで確実に反撃可能だ。

➡+中K(旋風脚)の終わりざわをガードした場合、反撃を試みると、相手の昇龍拳やスーパーコンボを食らう恐れがある。ただし、ここで弱・昇龍拳を使えば、昇龍拳や真空波動拳(レベル問わず)に対してのみ、一方的に打ち勝つことができるぞ。

VS ナッシュ

しゃがみ強キック(踏み込んでから使う)、波動拳、前方転身をメインに闘おう。まずは、しゃがみ強キックや波動拳で攻め、相手を画面端に追いつめたら、フェントを混ぜながら波動拳で固める。前方転身は、開始直後だけソニックブームを抜けられないで



◀ 前方転身は、開始直後だけソニックブームをくぐることができない

気をつけるように。

➡ or ➡+中K(ソバット)は、たとえ食らったときでも、近場なら投げ返すことができるが、ここで相手がスーパーコンボ(クロスファイアブリッツ)を使うと、その投げ技も無効化されてしまう。多用される連係なので、手はださないほうがいいだろう。



◀ ソバットはしゃがみ強キックで不可。ここからのスーパーコンボにも注意

VS ガイ

武神イズナ落とし強力な連続技がネックだ。とくに、こちらが起き上がるときは、自信がないかぎり、リバーサル昇龍拳は絶対に狙わず、ガードと投げ返しに専念しよう。

また、中間距離で波動拳を連発するのは、武神イズナ落として反撃される可能性が高いのでひかえたい。疾駆け

(影すくい)やしゃがみ強キックをツップ手段もないでの、とにかく近距離戦に持ち込み、前方転身や稻妻カカト割りなどで勝負をかけよう。

武神イズナ落とし(イズナの肘落とし)の対処については、昇龍拳のほか、しゃがみ強パンチや後方ジャンプ強キックも有効だ。キャンセルから仕掛けられても反撃が間に合うぞ。

耐える

▶起き上がりはムリして反撃せずにガードを固め、形勢逆転のチャンスをうかがう。画面端で待つのも手だ



VS バーディー

ブルホーンや立ち弱キックを当てたあととのマーダーラーチェーンは、しゃがみ強キックで反撃できる。突進技は、しゃがみ弱パンチ連打で止めよう。

こちらの立ち（しゃがみ）強キックは、相手の立ち強キックで回避→反撃されることが多い。乱用は禁物だ。



◆ブルホーンからの蹴り
込みやす一パンチに
も気がつけるように

VS ローズ

▲+中K（スライディング）へのケンセイとして、こまめに弱・波動拳を撃つ。ソウルリフレクトで跳ね返されたあととの連係がコワいが、波動拳自体はガードできるハズだ。ここで、相殺を試みると、スライディングで追撃されるのでやめておこう。



◆スライディングはガードして、そのあととの行動に注意したほうが無難

VS ソドム

波動拳を連発すると、スーパーコンボなどで反撃されやすい。つねに基本技をキャンセルして撃とう（ZEROカウンターの恐れもあるが）。

地上戦では、ジゴクスクレイブとしゃがみ強キックがやっかいなので、前方転身でカクランさせる近距離戦か、完全なヒット＆アウェイを心がける。立ち強（中）キックによるケンセイは、しゃがみ弱（中）パンチでツブそう。

ソドムのガード不能技（立ち強キック）に対しては、やはり起き上がり昇龍拳を狙うしかないだろう。

VS アドン

波動拳は、基本技をキャンセルして撃てば、ジャガーキックで抜けられなくなる。これをメインに闘おう。

ジャガーキックは昇龍拳や立ち弱パンチでツブすか、すなおにガードする。ジャガートゥースは前方ジャンプ強キックで反撃だ。



◆接近戦では、めぐり合ってパンチでツブすか、すなおにガードする
続技に注意せよ

VS ベガ

サイコショットの連発には、中・前方転身か空中竜巻旋風脚で近づく。うかつな飛び込みは、立ち強キックやサイコクラッシャーで落とされるので、ときには垂直ジャンプをして、飛び込むタイミングを読まれないように。

近距離戦に持ち込めたら、しゃがみ強キックで転ばせて、起き上がりをめぐりジャンプ中キックからの連続技および2択攻撃で攻めよう。

ヘッドプレスとサマーソルトスカルダイバーは、すなおにガードしたほうがいい。昇龍拳での反撃も危険だ。

スライディングは、しゃがみ強キック、垂直ジャンプ強パンチなどでツブせる。下をくぐることを想定し、前方ジャンプ中キックでめくるのも手だ。

相手の飛び込みは昇龍拳で迎撃。それがキツそうならガード。ソウルリフレクトの空振りには、立ち（しゃがみ）強キックで反撃できるぞ。



◆波動拳はこれくらいの間合いで撃つ。跳ね返されたらガードを固めよう

VS ゴウキ

斬空波動拳は、高い位置で撃たれたら弱・前方転身でくぐるか、ZEROカウンターで反撃。低い位置で撃たれたら飛び込んで連続技を入れよう。

あとは、VSリュウと同じだが、▲+中Kと→+中Pはガード後の反撃がしづらい（とくに後者）ので注意。



◆跳ね返されたらジャンプするか足払いなどで反撃しよう

VS サガット

立ち中キックによるケンセイを、しゃがみ中パンチでツブし、タイガーショットを撃ったスキに飛び込むのが理想。また、前方転身はグランドタイガーショットも抜けられるので、ここから接近戦に持ち込んでもいいだろう。

飛び道具の撃ち合いは五分五分だが、うかつに連発していると、タイガーキヤノンで大ダメージを受けかねない。相手のコンボゲージにも注意を払おう。なお、タイガーレイドをガードしたときは、ZEROカウンターを使わないと、反撃が間に合わないぞ。

VS ダン

基本どおりいい。とくに、跳ばせて落とす戦法が有効だ。スーパーコンボに注意すれば、接近戦も悪くない。ただし、飛び込みからの連続技が強力なので、波動拳の連発はやめよう。竜巻旋風脚は、我道拳や断空脚にツブされやすいので使わないよう。



◆強・断空脚にはZEROカウンターで反撃すればOK



対2P戦 攻略

ガイ

GUY

長所と短所

強力な必殺技と基本技を持ち、一度接近すれば、後述の2択攻撃でアップという間に相手をたたき上げる。ただし行動を読まれると反撃を受けやすく、相手によっては大ダメージを食らいかねないので上手な使いわけが必要だ。

強力な2択で相手をホンロウできるキャラ



▲相手が2択攻撃に耐えきると、ほとんどの場合反撃を食らってしまう

有効な基本技&特殊技

上手に使いわけて有利な試合展開を

しゃがみ強キック

地上戦の中心になる技の一つ。攻撃判定の出現が早く、相手を転ばせたり、突進を止めたりと使い勝手がいい。難点は、使用直後にガードされると反撃を受けてしまうところか。



▲スキの少ないしゃがみガード不能技があるのは相手にとって脅威



▲終わりがわだと相手が転ばなくなるが、ガード後の反撃は受けにくくなる

立ち中キック

これも地上戦で重宝する。攻撃の出現は多少遅いが、ガイの技の中ではリーチが長めで、必殺技キャンセルも可能。かなり使える。



▲疾駆けなどでキャンセルしよう

しゃがみ中キック

密着から使えば相手を転ばせられる。必殺技キャセルもかかり、ZEROコンボで強パンチ(キック)につながるのが強み。



▲遠距離戦のケンセイにも使える

しゃがみ強パンチ

長いリーチを活かし、地上戦で使うのも悪くないが、通常は対空技に活用する。強・武神旋風脚や武神八双拳でキャンセルすれば、追加ダメージを与えるぞ。なお、春麗やベガなどには、立ち強キックを対空技にする。



▲相手が跳んだら早めに使うよう。引きつけると相打になることが多い

ジャンプ↓+中パンチ (時落とし)

イズナの肘落としとほぼ同等の攻撃範囲を持ち、ジャンプの軌道を変えつつ攻撃することができる。これによって、飛び道具を避けるタイミングや、飛び込みのタイミングを意図的にズラすことが可能だ。



▲飛び道具をジャンプで避けながら使うのが効果的。三角跳びからも使える

→+中P(首碎き)

しゃがみガード不可。相手の起き上がりに重ねるのが、基本的な使いかた。通常は2ヒットするが、最後の1ヒットだけを当てるように使えば、ほかの基本技につなげることも可能だ。接近戦は、やっぱこの技がメイン。



▲ボタンを押してから攻撃判定が出現するまでの時間差を把握しておこう

有効な必殺技

ガイの必殺技は突進系が多く、相手との間合いを一瞬にして縮めることができが、その反面ガードされると反撃を食らってしまう危険性が高い。

したがって、考えなしに必殺技を連発すると、アッという間に体力がなくなってしまう。使いどころを的確に見極めて、なるべくムダな使いかたはないよう心がけたい。

なお、ガイの必殺技は、対空、対地ともに有効とはいえない。昇龍拳やサマーソルトシェルほど上方向には強くなかった。どちらかと言えば、横方向に強いことを覚えておこう。

スーパーコンボゲージの使い道

ガイのスーパーコンボゲージを最大限に使いこなすなら、どうしてもというとき以外は、キャンセルをかけたり、相打ち覚悟で使うようなマネはしないほうがいい。優先順位は、①武神

状況に合った必殺技で確実に攻め込め

疾駆け

攻めの主軸。弱は移動、中は立ちガード不可、強はしゃがみガード不可と、強弱の変化が激しい。まずは、使いわけから覚えよう。



▲中・疾駆け（影すくい）は立ちガードできない

▼強・疾駆け（首狩り）はしゃがみガード不可の技



武神旋風脚



◀おもに対空技として使う。真上からの攻撃には弱く、横からの攻撃に強い

武神イズナ落とし



◀通常は投げる目的で使う。相手の真上あたりでパンチボタンを押すのだ

武神ハ双拳

単体で使っても、LV3なら、かなり頼れる対空技となる。また、難易度は高いが、有効活用する手段として、武神イズナ落としからの武神ハ双拳というものがある。春麗以外のキャラが画面端近くにいることが条件だが、かなりの割り合いで狙えるぞ。



▲武神イズナ落としは自分が画面端に降りるような位置で使おう



▲着地して行動可能になつた瞬間にすかさず武神ハ双拳をたたき込め！

ZEROカウンター

前述の武神イズナ落とし→武神ハ双拳より、使うべき状況が圧倒的に多い。ガイの場合、相手を転ばせれば、得意の接近戦に持ち込めるので、「攻め込まれている」と感じたら、ドンドン使っていこう。攻撃判定の出現も早いので、ガードされにくいくらい。



▲足払いなので、空中攻撃への有効度は低い。なるべく地上攻撃に対して使おう



▲突進系の必殺技やスーパーインボ・連続技対策に使って主導権を取りもどせ

武神剛雷脚

こちらの起き上がりに、相手が基本技を重ねそうなどに有効。なるべくリバーサルで使うように心がけよう。無敵時間はLV3だけ少し長いので、レベルの使いわけは状況に応じて。リバーサルに自信がないなら、ZEROカウンターで代用してもいい。



◀こんな状況にリバーサルで使えるようになれば、どちらも心強い反撃手段になる



◀ヒットすれば、相手は転がつていく。武神イズナ落とし・「疾駆け」で追いかけろ

有効なコンビネーション

ガイの技は、相手に接近しないと効果を発揮しないものが多い。しかし、ひとたび接近すれば、ドトウの攻めでイッキに気絶させることもできる。

ここでは、そういった「相手をピヨらせる」「できるときに相手の体力を奪っておく」ことが目的のコンビネーションとして、彼ならではの「投げ」を組み込み、相手を上下に揺さぶるものを紹介しよう。とくに、A～Cは相手の起き上がりに有効だ。

Aは、最初のしゃがみ弱キックがガードされそうなときに使う。しゃがみ弱キックがヒットした（しそうな）ときは、そのまま後述の連続技につなげよう。そのあとで→+中パンチがヒットしたら、Bや少し前進してからの通常投げにつなげるといい。

Cにおける→+中パンチはやや早めのタイミングで使う。途中の疾駆け

A しゃがみ弱K → →+中P → 通常投げ

C →+中P → 立ち中K → 疾駆け → →+中P

E イズナの肘落とし → しゃがみ弱K → しゃがみ中K → 武神イズナ落とし → 武神八双拳

有効な連続技

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K
→ しゃがみ強K

とにかく相手を確実に転ばせたいときに使う。少し離れた間合いからでもつながるぞ。しゃがみ中Kを省けば、さらに確実だ。

。 前方ジャンプ強キック
→ しゃがみ弱K → 立ち中P
→ 立ち強P → 疾駆け（首狩り）

画面端にいる相手にのみ有効。これだけで相手を気絶させられるが、立ち強Pからのキャンセルがムズカしい。ガード時の反撃は覚悟すること。

激しい2択で混乱させよう

は、武神イズナ落としに置き換えるもいい。もう一度→+中パンチを使うのは、相手が気絶しそうなときだ。

Bの→+中パンチは、Cよりも早めのタイミングで使い、2ヒット目だけを当てる。これがヒットすれば、直後のしゃがみ弱キックが連続技になる。そこから好きな技へつなげよう。

Dは地上の相手にヒットすれば、連続技が成立する。ここでも、疾駆けを武神イズナ落としに置き換えられるが、そうすると連続技にはならない。

Eはイズナの肘落としからの連続。武神イズナ落としは高速移動するため、相手に近づくときに重宝する。そこからこういった技につなげよう。

投げる方向

▶相手が画面端にいると、技全体の性質上、攻め手が半減してしまう。通常投げを使うときは、画面中央へ投げるよう心がけよう



武神イズナ落とし

◀武神イズナ落としは、基本的に強を使う。投げだけを狙わず、ヒジを当てたあとで、また連続に持ち込む、という闘いかたをしよう



B →+中P → しゃがみ弱K

D 立ち強K → しゃがみ中K → 疾駆け

スーパー・コンボを使わなくても十分痛いぞ

しゃがみ弱K
→ 立ち中P
→ 立ち強K
→ しゃがみ中K
→ 疾駆け（影すくい）

相手の起き上がり、昇龍拳などの着地に狙う。前述の首狩りとちがって、画面中央でもキマるし、与えるダメージも大きい。確実に修得すべし。

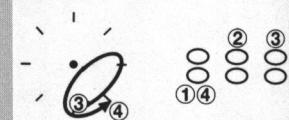
立ち強K→しゃがみ中Kはキャンセルがかからないので、↓+中K連打でつなげ、そのままレバーを→と入力して、影すくいでキャンセルしよう。

前方ジャンプ強キックやめくりジャンプ中キックからつなげると、それだけで相手を気絶させることも可能だ。

しゃがみ弱K
→ 立ち中P→立ち強P
→ 武神剛雷脚

難易度が高いわりに、ズバ抜けたダメージを与えない。早めにコマンドを入力しないと、最後の立ち強パンチがキャンセルされないのが難点。

オススメの入力順序



状況別戦略

的確な判断で最善の行動をとろう

対空に使える技

しゃがみ強パンチは、相手が攻撃する前にヒットさせないと、相打ちになる可能性が高いのが難点だが、ヒット時に強・武神旋風脚や武神八双拳でキャンセルすれば、空中連続ヒットで追加ダメージを与える。武神旋風脚のほうがラクで確実だろう。

立ち強キックは、ジャンプの軌道が

ゆるやかな春麗やベガなどに使う。一步前に移動しながら攻撃するので、使う間合いを覚えておこう。

武神旋風脚も対空になるが、真上からの攻撃に弱いので、なるべく遠間からの飛び込みに対して使おう。



▲落とせる間合いに相手が入ったら、速攻で落とせ



▼相手の落下地点の一歩手前ぐらいいから使うように



▲強のみ全身無敵が長め。引きつけると空振りやすい

ダウン回避技を使われたとき

ガイにはとておきのダウン回避技攻略法がある。まずは、しゃがみ強キックなどで転ばせ、相手がダウン回避してくるタイミングに、しゃがみ弱キックを使う(たとえダウン回避してこなくても)。しゃがみ弱キックが当たらなくとも、つぎの立ち中パンチまでは使ってもソンはない。

弱キックが当たれば、そこから前述の連続技をキメる。もし、ダウン回避してこなければ、相手の起き上がりを

得意の2択で攻め込めば問題なし。これをやられた相手は、警戒してダウン回避をあまり使わなくなるだろう。



▲相手が落とすタイミング



▲ダウン回避した相手がしゃがみ弱キックに当たったら



▲そのまま影すくいまでの5段攻撃につなげてしまおう

とにかく相手に近づく

ガイで闘うなら、何がなんでも相手に近づくことが先決。そして、一度近づいたら、あらゆる攻撃を仕掛けて、より多くのダメージを与えるのだ。

飛び道具を持つ相手には、武神イズナ落としなどで近づき、飛び道具のない相手なら、ただ歩いて近づけばOK。とにかく間合いをつめよう。

武神イズナ落とし

▶強・武神イズナ落としで近づく。飛び道具を飛び越えたあとには、いったん肘落として降りて、状況を見てみよう



弱も使いよう

◀立ち中キックが当たる間合いなら、そのままキャンセルして弱・疾駆けの踏み込みで近くのもの一つの手



画面端の攻防は不利

相手が画面端に逃げると大変。まず、武神イズナ落としで投げられなくなるので、相手はしゃがみガードで守りをカタめてくるハズ。そんな状況だと、ガイは手をだしにくくなるのだ。あの疾駆けでさえ、中→強ともにガード後の一反撃を受けてしまう(強は近場ならヒットしても反撃される)。

したがって、弱・疾駆けやイズナの肘落としなどで攻め込むしかない。しかし、それもゲーム速度がターボ2の話。ターボ1やノーマルだと、見てから反撃されることが多いのだ。

とにかく攻める

▶ここまでできたら、なりふり構わず←十or強パンチで画面中央へ投げてしまおう。うまくいったら反撃開始だ



飛び道具と無敵必殺技のある相手に待たれたら最悪。画面中央へ投げるチャンスをつくろう



相手キャラ別 攻略法

ガイは、すばやいファットワークを活かして闘うキャラなので、ゲーム速度が速ければ速いほど強い。

逆に、最低速のノーマルだと、かなり戦力がダウンする。ここに述べる攻略法は、ターボ以上でないと通用しない場合があることを事前に断つておく。

また、待ちに弱く、要塞化した相手には、どうしようもないのが現状。攻められるとときに攻めておきたい。

VS 春麗

一つのミスが、かなりの痛手につながる相手。とくに、しゃがみ強キックの連発は避けたほうがいい。ガードされたあと、千裂脚で反撃されることが多いからだ。しゃがみ強キックにかぎらず、どんな技もヒットさせることを前提として攻めていきたい。

攻め込まれた場合、注意するのは旋円蹴。食らってもガードしても、反撃はムズカしい。相手のラッシュは、ZEROカウンターで流れを断ち切ろう。それを覚えれば、対空技に立ち強キックを使う以外、VSリュウと同じだ。

VS ケン

攻めたちはVSリュウと同じだが、攻め込まれたときかわいい。とくに、前方転身をたくみに使うケンには要注意。連続技からのキャンセルで前方転身を使ったあと、投げがくるか、稻妻カカト割りがくるか、足払いがくるかを見切るのはムズカしい。

そのほか注意すべきことは、昇龍拳や神龍拳は見た目以上にスキがないこと。とくに、神龍拳の着地に攻撃しても、再度の神龍拳や昇龍拳で返されてしまうことが多い。なるべく空中にいる間に対処しよう。

VS リュウ

攻め込むときの主軸となるのは、中・疾駆けど強・武神イズナ落とし。対空技はしゃがみ強パンチで十分だが、めぐり気味の空中竜巻旋風脚だけはどうしようもない。ガードに徹するのが一番。攻め込まれてしまった場合は、ZEROカウンターを使って切り抜けよ



▲相手の起き上がりに対し、リバーサルを恐れず攻め込んでいく

う。コンボゲージがなかったり、もつたない場合は、ガード中にしゃがみ強キックを連打したり、リバーサルで弱・武神旋風脚を使うしかない。

波動拳で押されても、武神旋風脚で抜けられる。前方ジャンプ+中パンチで軌道を変えて攻めるのもいい。



▲起き上がり直後に武神イズナ落として奇襲し、投げるのもいいだろう

VS ナッシュ

かなりの強敵で、完全に待たれるとツラすぎる。ソニックブームを連発されたら、イズナの肘落としでジリジリ近づこう。先読みできれば、影すべいで下をくぐれるが、ガード後の反撃を考えると、前者のほうが確実。

画面端以外でナッシュを転ばせた



▲画面端に武神イズナ落として投げたら、確実に武神八双拳をキメよう

ら、強・武神イズナ落として相手の頭上へ跳び込む。たとえ、ナッシュがサマーソルトシェルを使ってきても、こちらは攻撃を食らうことなく投げられる。

また、相手が画面端近くにいるとき、武神イズナ落としがキマったら、着地と同時に武神八双拳を使って、確実にダメージを蓄積させていこう。



▲サマーソルトシェルがスカッたら、最大級の連續技をたたき込め！

VS ガイ

基本は待ち。相手に攻撃させ、それに対応するカタチが一番いいだろう。さきに攻撃されて注意すべきは武神イズナ落としぐらい。

体力差が大きくても、一度転ばせれば逆転のチャンスはある。コンボゲージはZEROカウンターに使おう。



▲ガードしつばなしの相手には、弱疾駆けといつたフェイントも効果的

VS バーディー

通常は立ち中キック→武神イズナ落として攻める。ブルホーンはしゃがみ強パンチで返して、さらにキャンセルでイズナの肘落としにつなぐ。これで少しずつ押し返していく、相手が画面端の手前にいたら、武神イズナ落とし→武神八双拳をキメよう。

バーディーが近づいてきても、しゃがみ強キックなど、ガード後のスキが大きい時は乱用せず、しゃがみ中キックなどを多用すること。攻め込まれたときは、迷わずZEROカウンターを使い、つねに先手を保ちたい。



対2P戦 攻略

バーディー

BIRDIE

長所と短所

バーディーの長所といえば、マーダラーチェーンを中心とした、破壊力の大きさだろう。ジャンプ攻撃が打ち負けにくいのも特徴の一つ。逆に、短所といえば、動きの遅さと敵の攻撃を食らいやすい大きな身体か。

長所を最大限まで引き伸ばして、短所を埋めろ！



◀ ジャンプ攻撃の強さは
トップクラス。うまく使
えば大きな武器となる



◀ 投げ主体のキャラクターな
いで、相手を追いつめなけ
れば性能を發揮できない

有効な基本技&特殊技

バーディーは、必殺技だけで勝負が
きまることが多いので、基本技や通常
投げをおろそかにしがちである。

だが、彼の必殺技は、基本技や通常
投げを組み合わせてこそ真価を発揮で
きる。とくに、基本技を状況によって
臨機応変に使いわけることが重要だ。

リーチのある基本技を使わない手はないぞ

しゃがみ中キック

やたらとリーチが長い。遠距離から
こまめに使って、相手の攻撃をケンセ
イしていく。これだけで相手は手を
だしづらくなるぞ。対空技に使える場
合もある。



◀ 波動拳を繋つのを見てか
ら使っても相手を引かせられる。
トドメの一撃としても最適

立ち強パンチ

この技もリーチが長い。
ケンセイにも使用できる
が、メインは対空。相手の
跳び込みを意外なほど返せ
るぞ。



▲ 確実だが、ダメージは少なめだ

立ち強キック

2段攻撃で、2ヒット目は
しゃがみガード不可にな
っている。1ヒット目は対
空技になったり、足払いを
スカしたりできるぞ。



▲ 攻撃をスカらせつつ一步前進

ジャンプ強パンチ

攻撃判定の出現がそこそこ早く、足
が上に向いているため、ジャンプして
きた相手に対して有効だ。たとえ空中
ガードされても、相手を画面端に追い
つめることができる。



◀ 相手がジャンプしたと思
つたら、すかさずジャンプ
直後の中キックを仕掛ける。
弱(中)パンチでも代用可

ジャンプ強パンチ

こちらから跳び込むとき
によく使う。ジャンプ強キ
ックに比べると、相手の対
空技をツブしやすい。悪く
ても相打ちだ。



▲ 早めに仕掛けて対空技をツブせ

しゃがみ強キック

リーチが長く、ヒットし
た相手を転ばせることができ
る。ただし、動作はそ
れほど速くない。2択攻撃
に利用することが可能。



▲ ダウン回避技には注意しよう

有効な必殺技

バーディーといえば、必殺投げのマーダラーチェーンが強いというイメージがあるだろう。破壊力の大きさ、投げ問合の広さともに、文句のつけようのない技だと言える。

しかし、世の中はそんなに甘くない。この技は、コマンド完成から相手をつかめるまでのタイムラグがあるので、ジャンプで回避されたり、早めの攻撃で簡単に反撃されてしまうのだ。

結局、マーダラーチェーンは、しゃがみ強キックとの基本的な2択攻撃を中心に、ほかの基本技や突進技を組み合わせて使っていかなければならぬ。

スーパーコンボゲージの使い道

キャラによっては、コンボゲージをタメることを前提とした闘いがあるが、バーディーの場合、ムリにコンボゲージを稼ぐ必要はない。

彼のスーパーコンボは、性質面から

本当に有効かどうかはプレイヤーしたい

ブルホーン

コマンド完成(ボタンを離した)直後は完全無敵。これをを利用して、相手の跳び込みや飛び道具を回避することができる。



▲起き上がり時に跳び込まれても、回避しつつ反撃だ

▼ガードされても反撃を受けない。ここからの攻めが強力



マーダラーチェーン



▲この破壊力は捨てがない相手には、パン狙ついことう



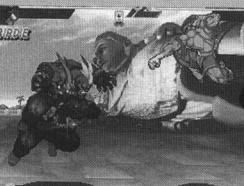
ブルヘッド

▲近くでガードされるとスキが大きいので、なるべく連続技に組み込んでいく

スーパーコンボはムリに狙わなくともOK?

見ると、必殺技で代用できるケースが多いからだ(もちろん例外はある)。スーパーコンボにはこだわらず、基本技や必殺技で狙っても、十分に強さを発揮できる。

相手がバーディーとの対戦に慣れてくるほど、スーパーコンボが必要な状況は減っていく。したがって、タマつたコンボゲージは、ZEROカウンターに使うといいだろう。



▲相手がジャンプ攻撃を空振ったあとに狙つてみよう。タイミングはシビアだが、キマればウハウハ

ブルリベンジャー

ジャンプで逃げられやすいので、相手が飛び道具を撃ったときなど、絶対にジャンプされない状態を狙おう。コマンドのボタンがPなら近く、Kなら遠くに跳んでいくことを忘れずに。

ザ・バーディー

突進するスピードが速く、相手のガードが間に合わないことが多い。これを利用して、相手が攻撃を空振りしたところを狙ってみよう。

また、ブルリベンジャーとちがい、レベルによる性質の変化があるので、使いわけが必要だ。



▲攻撃のガード直後にコマンドを入れよう。相手は何もできないまま食らうぞ

LV1は強くなったブルヘッドといった感じだが、LV2~3になると、無敵時間が長くなり、突進時に飛び道具を抜けることができる。LV3は攻撃途中で相手を気絶させるが、回復される恐れがあるので多用は禁物。いずれも空中連続ヒットしないので、対空技には不向きだ。



▲キャラ飛び道具をダメなあがき。LV2~3がバーディーの前には無力

ZEROカウンター

バーディーは身体が大きく、相手の跳び込みの打点が高くなる傾向にあるので、対空技としてのZEROカウンターが使いやすい。相手の攻撃のラッシュを防ぎたいときも、ZEROカウンターで一度転ばせておこう。問合いかれてしまが、それはガマン。



▲追い詰められてどうしようもない相手には、ZEROカウンターしかない

有効なコンビネーション

Aの前方ジャンプ直後の弱キックは、しゃがみガードを固めている相手にも当たるので、そこから投げる。Bは動作の短い挑発で相手の攻撃を誘って、反撃するというもの。Cは、スキが小さいブルホーンからのコンビネーション。とくに、ザ・バーディーは、反撃を試みる相手に有効だ。Eはしゃがみガ

マーダラーチェーンの存在で相手をビビらせろ

ワシがバーディーじゃ

▶コンビネーションとは言いたがたいが、相手が起き上がった直後に直接マーダラーチェーンをキメることを前提とした2択攻撃



ード不可の立ち強キックで、相手に一步近づいてから攻めるときに使う。

Gは、攻めの基本といつても過言ではない。最後のしゃがみ強キックまで連続技としても成立する。

◆このあと、着地して投げられる。着地までに反応されなければキマるだろう



▲まずは、おもむろに飛び込もう。攻撃はどれでもいい



▲基本的に、つぎの攻撃はしゃがみ強キックがいいのだが



▲投げを警戒していない相手にはマーダラーチェーンだ



A 前方ジャンプ直後の弱K → 通常投げ

C ブルホーン

- マーダラーチェーン
- ザ・バーディー
- ブルリベンジャー
- 立ち強K

F 前方ジャンプ強K → 立ち弱K → しゃがみ強P → ブルリベンジャー

G 前方ジャンプ強K

→ 立ち弱K → マーダラーチェーン
→ しゃがみ強K

B 挑発(レバー中立) → ブルリベンジャー

**D (相手の起き上がり) → マーダラーチェーン
→ しゃがみ強K**

**E 立ち強K(空振り) → マーダラーチェーン
→ 跳び込み**

有効な連続技

マーダラーチェーンだけのキャラクターじゃないぞ

**立ち弱K
→ しゃがみ強K**

跳び込みからつなげたり、昇龍拳などのスキにたたき込むや。地味だが、利用価値は高いので、さまざまな状況で使うことができる。ダメができないときは、迷わずコレだ。

**重ね立ち強キック
→ しゃがみ強キック**

起き上がりにしゃがみガードするクセがある相手や、マーダラーチェーンを恐れてジャンプで逃げようとする相手に使っていいこう。しゃがみ強キックは立ち強パンチでも可。

**前方ジャンプ強K
→ 立ち弱K
→ しゃがみ強P
→ ザ・バーディー**

コマンド入力が面倒な人は、最後のザ・バーディーをブルヘッドで代用してもいい。

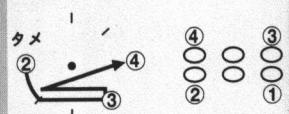
**立ち弱K
→ しゃがみ中P
→ しゃがみ強K**

めずらしく、弱→中→強とつながる連続技で、跳び込みからも有効。それぞれがギリギリでつながるため、目押しでキメられるようにしたい。

**重ねブルホーン
→ ザ・バーディー**

間合いが離れるマーダラーチェーンやブルリベンジャーから狙える。弱中強三つ押しのブルホーンを相手の起き上がりに重ねつつ←にダメで、ヒットしたらザ・バーディーで追いうちだ。

オススメの入力順序



状況別戦略

相手が飛び込んできた場合

基本的には、立ち強パンチでいいのだが、ハズすと地獄を見ることマチガイないので、確実に落とせるときだけ使っていい。近距離の場合は、立ち強キックやしゃがみ強パンチで落とすほうが確実だ。

必殺技では、早めに仕掛けたブルヘッドやブルホーンが強い。しかし、あ

まりに早すぎるのもダメ。ブルホーンを引きつけて使い、全身無敵で相手の攻撃をやり過ごす手もあるが、その場合も投げや連続技を食らうことがあるので要注意。

スーパーコンボでは、左ページの「着地にブルリベンジャー」が使える。対空技はいろいろあるが、失敗して連続技を食らっては意味がない。ムリせずガードをすることも大切だ。

こんな手もある

▶ むやみに地上で落とそうとせずに、こちらもジャンプして空中戦を挑んでもいい



相手を転ばせた場合

しゃがみ強キックなどで相手を転ばせれば、イッキに攻め込むチャンスが生まれる。少し前進して、相手の起き

反応速度がカギ

▶ 相手が地面に落下するとき、少し前進してみよう。こうすると、相手がダウン回避てくる可能性が高くなるのだ



自分の目前で起き上がりそうな間合いなら、少し危険だが、前転から立ち上がる瞬間に、垂直ジャンプ強キックや通常投げを狙ってみるのも手だ。



▲ パンチ投げのあとは、ちょうど手前に転がつてくるので投げ返しやすい

飛び道具を連発された場合

飛び道具を持つキャラを相手にした場合、バーディーは相手の飛び道具をかいくぐって闘う必要がある。コンボゲージさえあれば、どちらのスーパーコンボでも回避→反撃ができるので、ここでは、ゲージがないときの対処法を紹介していく。

まずは、飛び道具を先読みしての跳

び込み。硬直した相手を攻撃するなら前方ジャンプ強キック、対空技をツブすなら強パンチを使う。

飛び道具を引きつけてのブルホーンもいい。弱十中ボタンなら、ほとんど

移動せずに回避できる。これを中間～遠距離で使って、相手のケンセイを誘い、飛び込みやブルリベンジャーで奇襲をかけよう。あとは、空中ガード→ダウン回避技ぐらい。



間合いで注意

▶ ダウン回避技で接近するときは、相手の動向に注意する。先読みされたり、近距離だと反撃を受けてしまうぞ

ラッシュのかけかた

ブルホーンや飛び込みで近づいたら、相手を逃がさないように、立ち強パンチやブルヘッドなど、ジャンプを事前にツブす攻撃を混ぜて攻めよう。

ガード後の反撃に対しては、しゃがみ中キックでツブすか、立ち強キックで足払いをスカラさせてからマーダラーチェーンをキメるといい。

使えるブルホーン

▶ ブルホーンは、ガードされてもこちらが有利。しゃがみ弱キック→弱ブルヘッドやガード→バーディーが有効だ



使える中キック

▲ 起き上がりに重ねたしゃがみ強キックがガードされてしまったときは、しゃがみ中キックでフォローしよう

相手キャラ別 攻略法

バーディーは、相手に主導権を握ら
れて当然のキャラと思っていい。ラク
に勝てるキャラは存在しないのだ。

したがって、相手のペースを自分の
攻め手に利用する必要がある。1ラウ
ンド目のうちに、相手の攻撃パターン
を見切っておこう。

そして、自分が思いついた戦法を試
せただけ試すつもりで、したたかに攻
めていくのだ。

VS 春麗

こちらの跳び込みは、立ち強パンチ
で返されやすいので、比較的強いジャ
ンプ強パンチで跳び込もう。

地上戦では、相手の足払いをツブし
やすい立ち弱キックを多用しよう。ま
た、立ち強キックによるスカše→マー
ダラーチェーンも有効だ。



▲跳び込まれたら、ブル
ホーンでジャンプ攻撃を
スカšeつづ近づこう

VS ガイ

しゃがみ強キックがライバル。垂直
ジャンプ強パンチ(弱キック)でケン
セイするか、先読みのブルホーンで反
撃するしかないだろう。

武神イズナ落としもツライ。画面端
を背にして、投げだけでも防ぎたい。
そこで立ち強キックを使えば、キャン



▲後方ジャンプと同時に
弱パンチを使う。何とか
逃げられるといいが……

VS リュウ

とりあえず、自分のしゃがみ中キック
がギリギリ当たるような間合いで闘
うのがベストだ。ここから波動拳を跳
び越えて攻められるかどうかで、勝率
が大幅に変わってくる。

相手の攻めに対しては、とくに空中
竜巻旋風脚を地上から迎撃する手段が



▲たとえ空中ガードされ
てもいい。追い返すこと
に意義があるので

ないのが難題。リュウが少しでもジャ
ンプしようものなら、前方ジャンプ中
キックで追い返してやろう。反応が遅
れたら、後方ジャンプ中パンチに切り
替えるといい。

これで、相手を画面端へと追いやり、
前述の間合いで闘えば、おのずと相手
にもプレッシャーを与えられる。



▲中間距離での真空波動
拳を食らいやすい。空中
ガードできないので注意

VS ケン

遠距離戦になりやすいので、ソニッ
クブームを撃ったところへ跳び込み、
イッキにカタをつけよう。相手の起き
上がりを攻めるときは、立ち強キック
を重ねてタメをツブしたり、ブルヘ
ッドの全身無敵を重ねて、サマーソル
トシェルを回避→反撃するといい。



▲こうなれば超アツキ。
体力を大きくリードする
ことができる

基本的には、VSリュウと同じだが、
ケンには前方転身がある。この技をキ
ャンセルで仕掛けられると、まず反撃
できない。前方転身からの攻撃がくる
と思ったら、中+強パンチのブルホー
ンで逃げるか、事前にZEROカウンタ
ーでツブしておこう。



▲ヘタに反撃しようとす
ると大ダメージを喰らう。
ガードに徹しろ

VS バーディー

セルから仕掛けられても反撃可能だ。
相手が立ち中キックをチクチク當て
にきたら、立ち強キックでスカそう。

疾駆け(影すくい、首狩り)をガ
ードしたあとは、立ち弱キックからの連
続技がマーダラーチェーンで確実に反
撃しよう。首狩りはヒット後でも反撃
できることが多いので覚えておくべし。



▲ガード後は等着いて
コマンド入力。ブルヘッ
ドを暴発させないように

相手の必殺投げ(とくにブルリベン
ジャー)は、ジャンプで逃げられない
ことがある。つねに、ブルホーンで反
撃できるようにタメておこう。

相手の跳び込みは、相打ち覚悟の立
ち強パンチで迎撃する。ブルホーンは
しゃがみ中パンチで止めろ。



▲跳び込みを迎撃できる
かどうかで、勝負の展開
もガラッと変わる

VS ソドム

ジゴクスクレイプとしゃがみ強キック（スライディング）のガード後にマーダラーチェーンを使っても、相手のツツメツバスターをスライディングで一方的に負けてしまう。

基本として、立ち弱パンチでジゴクスクレイプに、立ち弱キックでスライ



▲同時に使うと、マーダラーチェーンはツツメツバスターに負けてしまう

ディングにケンセイしよう。つねに、ブルホーンをタメておき、相手の攻撃に合わせて使ったあと、マーダラーチェーンがらみの連係に持ち込みみたい。

また、空ジャンプからのブルリベンジャーも有効だ。スライディングやガード不能技（立ち強キック）に合わせていくのもいいだろう。



VS アドン

ジャガーキックとジャガートゥースを、基本技で迎撃するのがキツイ。やはり、つねにブルホーンをタメて闘うことになる。地上戦では、相手の立ち（しゃがみ）強キックに対抗するため、立ち強キック、立ち弱キックをメインにしよう。



▲接近戦では、めくりジヤンプ中キックだけは食らわないようにしたい

VS ローズ

■+中K（スライディング）が強く、立ち強キック（or弱キック）での迎撃は基本的に相打ち、たとえブルホーンで抜けられても、しゃがみ弱パンチ連打で返されてしまう。

したがって、相手の対空技やスライディングをツブすことを前提に、前方ジャンプ強パンチ（弱キック）で跳び込むしかない。近距離戦に持ち込んだら、スーパーコンボやZEROカウンターで反撃されないうちに、マーダラーチェーンをキメておこう。ローズの起き上がりが遅いことも忘れずに。

VS ゴウキ

一番やっかいな斬空波動拳は、事前に前方ジャンプ中キックでツブしたい。早めのブルヘッドで下をくぐり抜けてもいいし、弱+中のブルホーンで一時的に回避してもいい。

画面端で固められた場合は、ひたすらガードして、コンボゲージがタマる



▲相手の動きを先読みできれば、ブルヘッドでダメージを与えるられる

VS サガット

ブルホーン（おもに弱+中）や前方ジャンプ強パンチなどで相手に近づき、VSリュウと同じようなしゃがみ中キックがギリギリ当たる間合いで闘うといいだろう。地上戦では、しゃがみ中キックをマメに使うと、相手の攻撃をツブせることが多い。



おそらくサイコショットを連発してくれるだろう。ブルホーンでの回避は困難なので、跳び込んでからイッキにマーダラーチェーンで攻め込むしかない。ジャンプの早さにモノをいわせ、連続で跳び込み、相手をカクランしよう。あとは状況別戦略を参考に。



▲サイコクラッシュヤーを食らうと、ものすごくタイなので注意

VS ベガ

■+中P（頭蓋破殺）にはZEROカウンターを、しゃがみ強キック→豪波動拳にはLV2～3ザ・バーディーを食らわせるのが理想だ。豪波動拳を単発で撃たれたときは、ブルホーンで対処しよう。ブルリベンジャーは斬空波動拳に負けるので、あまり狙わないように。あとは、VSリュウと同じ。



▲もう反撃できないと相手に思わせてから、太腿に転じるといい

VS ダン

強・断空脚には、立ち弱パンチやジャンプ中パンチでケンセイする。ガードしたあとは、画面端なら通常投げかブルホーンが有効だが、端以外だと間合いによっては反撃できないので、ZEROカウンターを使おう。基本技を主体とした地上戦を心がけるべし。



▲断空脚にブルホーンで反撃するときは、ギリギリまで引きつけよう



ソドム

SODOM

長所と短所

重量級だけに、動きが遅くて、攻撃を食らいやすい。しかし、ジャンプの滞空時間が短いので、飛び込みを迎撃されにくく。飛び込みとしゃがみ強キック（以下、スライディング）で近づき、そのまま押し切ろう。

有効な基本技&特殊技

しゃがみ強キック

攻撃判定の出現の早さとスキの少なさから、この技を主体に開いて組み立てていくことになる。飛び道具の下をくぐるのにも有効。



▲飛び道具の下をくぐりつつ接近

まずは己のキャラを知れ



▲春麗の魔爪脚も、ソドムには簡単に3発ヒットしてしまう



▲ジャンプの軌道が早く、滞空時間も短いため、対空技で反応されにくく

状況に合わせて、的確な技を使おう

しゃがみ強パンチ

数少ない対空技の一つ。相手の真下から攻撃を当てる感じで使う。それほど強いわけではないので、過信しないように。

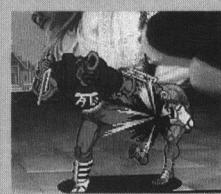


▲ツブされることも多い

立ち強キック

必殺技キャンセル可能なので、相手のスキに、この立ち強キックをたたき込み、ジゴクスクレイブやダイキヨウバーニングにつないでいこう。リーチが長いため、ケンセイにも使える。

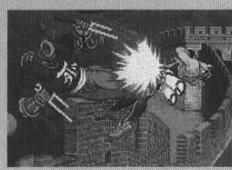
また、相手の起き上がりや、相手が空中で攻撃されたあの着地に重ねておくと、間合いを問わずガード不能になる。前者の状況で狙うのが効果的だ。ただし、キャラによって、起き上がるタイミングが異なるので注意。



▲重ねると絶対にガードできない立ち強キック。詳細は超情報局(→P.242)を

ジャンプ強キック

攻撃力や攻撃判定が大きいため、こちらから飛び込むときに活用したい。連続技につなげやすいのもポイント。



▲ジャンプ直後に使えば対空技に

後転移動起き上がり

ソドムだけの特殊技。ダウント回避技どちらか、相手との間合いを離すことができる、ラッシュから抜けだすことができる。



▲食らい判定があるので注意

ジャンプ弱キック

飛び込んだあと、相手との間合いを離したくないときは、ジャンプ強キックよりも、こちらをオススメする。めくり攻撃もできるが、なぜか相手の左側から跳んだときしかめくれない。



▲相手を軽させて、起き上がりにめくろう。ヒットしたら連続技につなげられる



▲右側からめくるように跳び込むと、絶対にジャンプ弱キックが空振りてしまう

有効な必殺技

突進技のジゴクスクレイプは、弱→強になるほど移動距離が伸びていく。注意すべきは、中のジゴクスクレイプで、しゃがんだ相手に当たらない、食らった相手がダウンしない、弱や強より攻撃判定の出現が遅いと、とにかく問題点が多い。相手がジャンプするのを先読みしたときだけ使おう。強は、先端がギリギリ当たるように使えば、まず反撃を受けないぞ。

ブツメツバスターは、モーションが大きく、読まれると簡単に止められるのが難点。弱の間合いが一番広いので、それをメインにしよう。

スーパー・コンボゲージの使い道

ソドムは、一度転ばせてからのラッシュに持ち込まないと、コンボゲージがタマリにくい。したがって、コンボゲージのムダ使いを防ぐためにも、LV2～3よりもLV1のスーパー・コンボ、そ

メイドノミヤゲ

ブツメツバスターを警戒する相手は、近距離でソドムの攻撃を食らうと、後方ジャンプで逃げたり、反撃を試みたりする。そこでメイドノミヤゲ。基本的に、近距離で使おう。

テンチュウサツ

暗転後のモーションが大きいので、キメるのはムズカしいが、メイドノミヤゲがくると思って、ガードしている相手にはキマる。メイドノミヤゲと同じ状況で使い、2択をかけろ。

ZEROカウンター

とにかく攻撃範囲が広い。相手の跳び込みや、飛び道具（とくにキャンセルして使ってきたもの）をガードしたあとは、確実に返せるようにしよう。スーパー・コンボより使う機会が多い。

ジゴクスクレイプで押せ

ジゴクスクレイプ

走っているときは、かなり無防備になってしまうが、非常に使える。CPUのように、近距離から弱を連発するのも有効な使用法だ。



▲このぐらいの距離から、強のジゴクスクレイプ



ダイキヨウバーニング



▲意外と攻撃判定が広い。地上の相手にキメるとコンボゲージを大幅に稼げる

ブツメツバスター



▲ギリギリの間合いを使うと、弱攻撃を連打されても吸い連めることがあるぞ

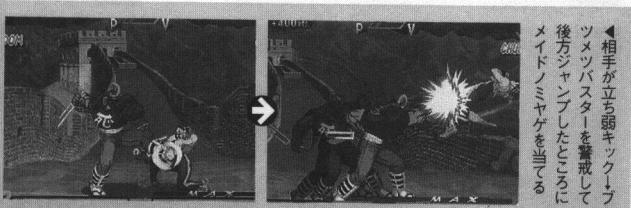
確実にダメージを与えることを考えろ

してZEROカウンターを使うようにしていきたい。

ZEROカウンターは、攻撃判定の出現が早く、攻撃範囲が上下と前方に広いので、相手のラッシュや、打点の高

いジャンプ攻撃、ソドム以外のスライディングも返せる。

このZEROカウンターやLV1スーパー・コンボで相手を転ばせ、起き上がりでの攻めにつなげよう。



▲相手が立ち弱キック→ツメツバスターを警戒して後方ジャンプしたところにメイドノミヤゲを当てる



▲跳び込みから、立ち弱キックを当ててから使うと



▲メイドノミヤゲを食らった相手はガードすることが多い



▲そこでテンチュウサツで大ダメージ。相手を混乱させろ



▲波動拳、気功拳などは直が長いので、落ち着いて入力すれば成功しやすい



▲スライディングにも反撃できる。しゃがみガードから使えるように練習しよう

有効なコンビネーション

ソドムの連係は、連続技と思わせてブツメツバスター、ブツメツバスターと思わせて反撃、というものが多い。ブツメツバスターは、強になると攻撃力が上がるかわりに、つかむ(ジャンプする)距離が狭くなってしまう。間合いに応じて使いわけよう。

Aは立ち弱キックを2回まで増やして、テンポをズラしてもいい。キャンセルして仕掛けるときは、少し遅めにコマンドを入力すること。Bは写真にあるとおり。

CとDとFは、飛び込みからの連係。ブツメツバスターで投げるか、立ち弱キックからの連続技か、ジャンプ攻撃

必殺投げをからめてカクランしよう

を仕掛けるか、の3択になっている。

Eは遠距離からジャンプ強キックがヒットしたときに有効。相手がブツメツバスターを、ジャンプして逃げようとしたところに、中ジゴクスクレイブがヒットする寸法だ。

Gは画面端の相手に立ち強キックを重ねるのではなく普通にヒットさせて、キャンセルでダイキヨウバーニングへ

つないだときに成立する。

まず立ち強キックをキャンセルすると、つぎのダイキヨウバーニングが連続技になる。これで相手を画面端に追い込んだあと、すぐに強ジゴクスクレイブで接近すれば、相手の起き上がりを攻めることが可能だ。その前にダウント回避されても、強ジゴクスクレイブがツブしてくれるぞ。

お手軽2択

▶相手の起き上がりに、スライディングの終わりぎわを重ねておき、ブツメツバスターor弱ジゴクスクレイブの2択攻撃を仕掛ける



A 立ち弱K → ブツメツバスター

**B スライディング → ブツメツバスター
→ 弱ジゴクスクレイブ**

C めくりジャンプ弱K → 後方ジャンプ弱K

F めくりジャンプ弱K → 立ち弱K → 立ち中K → ブツメツバスター

G 立ち強K → ダイキヨウバーニング → 強ジゴクスクレイブ

**D 前方ジャンプ弱K → 立ち弱K
→ ブツメツバスター**

**E 前方ジャンプ強K → ブツメツバスター
→ 中ジゴクスクレイブ**

**→ 弱ブツメツバスター
→ スライディング**

有効な連続技

ソドムの連続技には、ZEROコンボやジゴクスクレイブだけでなく、ダイキヨウバーニングも組み込める。

しかし、連続技をガードされた場合、ジゴクスクレイブは反撃されないが、ダイキヨウバーニングだと……ということも覚えておきたい。

**めくりジャンプ弱K
→ 立ち弱K → 立ち中K
→ 立ち強K
→ 強ジゴクスクレイブ**

めくりジャンプ攻撃だと、相手との間合いが広がらず、4ヒット目の立ち強キックが確実にヒットする。

**立ち弱K
→ しゃがみ強P
→ LV2~3メイドノミヤゲ**

メイドノミヤゲを組み込んだ連続技。跳び込みからもつながる。入力ミスでジゴクスクレイブが暴発しても、ちゃんと連続技になるので安心だ。

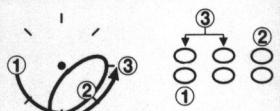
**立ち強K
→ ジゴクスクレイブ**

**通常投げ
→ LV1メイドノミヤゲ**

昇龍拳のスキなどに使う。立ち強キックがギリギリ届いたときでも連続技になるぞ。ジゴクスクレイブを強にすれば、相手をダウンさせられる。跳び込みからキメてもいいだろう。

画面中央付近から相手を投げ、相手が画面端に引かなければ、直後のメイドノミヤゲが空中連続ヒットとなる。とりあえず、2ヒットすれば、通常投げ1回ぶんのダメージが追加できるぞ。

オススメの入力順序



状況別戦略

有効な対空技は?

確実なのは、ZEROカウンター。相手の飛び込みをガードしてからコマンド入力すれば十分間に合うし、ヒットすれば相手が転ぶので、起き上がりを攻めることができる。ただし、こればかり狙っていると、スカし投げをされる恐れがあるぞ。技の性質上、何度も使用できないのが最大の欠点か?

それぞれの状況に合わせ、的確な対応を覚えよう



▲ガードした瞬間からコマンドの入力を開始すれば十分間に合う



強力な飛び込みには負けてしまうしゃがみ強パンチ。過信するべからず迎撃しても、相手との間合いが離れてしまい、連係につなぐことがムズカしいので、ムリせずガードすることも大切だ。

スライディングのススメ

何かしらの攻撃で相手をダウンさせたら、すぐにスライディングで近づく。これは、相手がダウン回避しても迎撃できるようにするためだ。そして、相手が完全に倒れるまでスライディングをくり返し、その起き上がりにもスライディングを重ねてみよう。

ここから、メイドノミヤゲとテンチ

ユウサツの2択攻撃を仕掛ける。テンチユウサツがキマったら、つぎはメイドノミヤゲ。その逆も、またしかり。どちらかと言えば、メイドノミヤゲのほうがキマリやすいはずだ。

スライディングからの2択

▶ダウン回避した相手を転ばせても、再度ダウン回避してくることがあるので、しつこくスライディングを使おう



飛び道具を連発されたときの抜けかた

ソドムは中間～近距離戦が得意なので、遠距離から飛び道具を連発されるとキツイ。リュウ、春麗、ケン、ローズは、発射後の硬直が長いので、飛び込みやスライディングで対処できるが、問題はナッシュとベガ。硬直が短い彼らと闘うときは、あの手この手で、行動パターンを変えよう。

タイミングをズラす

▶ベガのサイコショットには、飛び込むだけでは近づけない。スライディングでくぐり、そのまま飛び込め



奇襲も使ってみる

◀いっそのこと、ZEROカウンターで、飛び道具を再発射せるタイミングをズラそう。ただの飛び込みは危険だ



ダウン回避技の良否

無敵必殺技を持っていないソドムは、相手に転ばされてから、そこを攻め込まれると、かなり苦しくなる。

そのため、ダウン回避技の後転移動起き上がりを使いたい。通常のダウン回避技は、無防備で相手に近づくため、なるべく使わないよう。

後転移動起き上がりは、自分が画面



◀たった一回ダウン回避しただけで連続技。これが画面端でなければ……



では、倒れっぱなしのほうがいいわけだ。もちろん、相手がダウン回避技を警戒していないようなら、バリバリ使っていいこう。

端にいると、間合いが離れず、簡単に反撃されてしまう。また、相手の近くで使ったときも、相手から離れる前に攻撃されやすい。つまり、そんな状況

相手キャラ別 攻略法

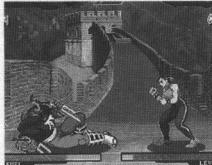
キワめたガイ、ローズ、ゴウキとは、勝負にならないと言っても過言ではない。これらのエキスパートと闘うのは、自殺行為と思っていいだろう。

リュウ、ケン、ダンには、比較的のラクに闘える。それ以外のキャラに対しては、苦しいながらも勝てなくはない。相手から見れば、一発逆転性の高いソドムはブキミでイヤなキャラクターだからだ。

VS 春麗

春麗の跳び込みは、しゃがみ強パンチで迎撃する。鷹爪脚やジャンプ強パンチに負けることはあるが、ソドムのほうが分はいい。気功拳はスライディングで返せるが、警戒してあまり使つてこないので、地上戦が予想される。

春麗は移動スピードが速いため、間



▲動きを予測してスライディング。間合いギリギリから使うのがポイント

合いがつかみにくい。とくに、しゃがみ中キックを多用された場合、相打ち覚悟（ツブされることもある）のスライディングを使いつつ、ジゴクスクレイブの弱と強を、間合いに応じて仕掛けている。なお、春麗のしゃがみ攻撃は動作が早く、ZEROカウンターで返しづらいので要注意。



▲鷹脚落へのZEROカウンターは、あさってしまう方向に攻撃してしまう

VS ナッシュ

遠距離からソニックブームを連打されると、近寄るのがムズカしい。何とか近づいて、接近戦に持ち込みたいが、ナッシュの対空技が強く、うかつに跳び込めない。

スライディングでソニックブームをくぐったり、地上＆空中ガード、垂直ジャンプを使いわけ、ナッシュの攻撃のタイミングをズラしていく。

接近戦では、スライディングを使ったときに跳び込まれると、ちょうどめくりジャンプ攻撃を食らうことになり、そこから連続技をキメられてしまう。



▲「ワザ」と跳び込みサマソルトシェルを誘うのも手だ

ナッシュの跳び込みは、近場ならしゃがみ強パンチで返せるので、つねに警戒しておくように。

相手の起き上がりに立ち強キックを重ねると、ガード不能技になるばかりか、たとえリバーサルでサマーソルトシェルを使われても相打ちになる。恐れずガンガン使っていく。

VS リュウ

近距離からのスライディングで転ばせたあと、その起き上がりを攻めるパターンが有効な相手。

近い間合いで波動拳は、スライディングでくぐられるが、多用すると旋風脚で止められてしまう。立ち強キックのケンセイをおり混ぜよう。



▲スライディングは旋風脚で止められてしまうが、近くなら投げ返しが可能

相手が起き上がり昇龍拳を多用するタイプなら、立ち強キックを重ねると思わずして実際は何もせず、昇龍拳をガードしてから反撃する。

リュウのジャンプ攻撃、近～中間距離の波動拳、竜巻旋風脚は、すべてZEROカウンターで返せるので、先手を取りやすいはずだ。



▲めぐり空中電拳旋風脚がかなりヤッカイ。落ち着いてガードしよう

VS ケン

VSリュウと同様に、スライディング主体の攻めでOK。ケンは旋風脚がないので、スライディングを止める手段が少ない。積極的に攻めていこう。

ただし、ケンのコンボゲージがタマっているときに起き上がりを攻めると、昇龍破裂で反撃されるぞ。



▲スライディングだけを警戒している相手には、比較的の跳び込みやすい

VS ガイ

一度転ばされると、そこからのラッシュで最後まで何もできない可能性がある。そのため、スキを見せないように、こちらの動きを大きく限定する必要がある。

なんとかガイを転ばせて、起き上がりを攻めたいが、スライディングだと、相打ちになることが多い。中間距離から強ジゴクスクレイブを使ったほうが、相手を転ばせやすいだろう。

立ち中キック→武神インザ落としはわかっていても返しづらい。打開策は、後方ジャンプ弱パンチぐらいか。

VS バーディー

空進技のブルヘッドとブルホーンは、早めのスライディングで返そう。遅くとも相打ちですむぞ。マーダラーチェーンがくるとわかつていれば、ブツメツバスターで、一方的に反撃できる。跳び込みやジゴクスクレイブで自分のベースに持っていく。



▲早めのダイキョウバーニングでも勝てる。相手を追いつめて一石二鳥だ

VS ソドム

スライディングはZEROカウンターでも返せないので、その応酬になる。相手が連発していれば、ガード後のスライディングでソップせるぞ。

こちらの起き上がりを攻められたら、後方ジャンプで脱出するか、相打ち覚悟のメイドノミヤゲで反撃すべし。



▲一度転ばせねば、こちらのベース。スライディングをメインに攻めよう

VS アドン

ジャガーキックでの固めがコワい。後方ジャンプで逃げたり、ZEROカウンターで反撃することはできるが、画面端に追いつめられ、しかもコンボページがないと大ピンチだ。スライディングによる反撃もソップされてしまう。

そこで対処法は、ガードを固めたままコンボページがたまるのを待つか、相手が投げにきたところで反撃するしかない。

ゲージはZEROカウンターのためだけに使い、相手のラッシュを返しつつ、その起き上がりを攻めよう。

VS ローズ

メイドノミヤゲもソップす、相手の■十中（スライディング）がライバルなので、こちらもスライディングで応戦したいが、中間距離だと良くて相打ち、近距離だとローズの立ち中キックなどもソップされる。ZEROカウンターで返せるのが唯一の救いか？



▲相手のラッシュは、とにかくZEROカウンタで転ばせよう

VS サガット

サガットの飛び道具は、グランドタイガーショットさえもスライディングでくぐられるのでコワくない。

注意すべきは、跳び込み。攻撃されるタイミングによっては、しゃがみ強パンチですら一方的に負けることが多い。また、スライディングしたときに跳び込まれるのもマズイ。

遠距離戦では、スライディングを使っていれば問題ないので、中間～近距離で相手の跳び込みにどう対処するかがポイントとなるだろう。ムリせずガードするのも一つの手だ。

後方ジャンプ斬空波動拳と豪波動拳の連続をされると、近づくのが困難になる。前方ジャンプ斬空波動拳なら、ZEROカウンターで返せるが、通常はひたすら前進するしかない。接近戦では、立ち強キックにスライディングをからめて攻めていきたい。



▲固体がデカイので、斬空波動拳をスライディングでくぶるがキツイ

VS ベガ

近づけばこっちのものだが、それまでがひと苦労。サイコショットの連発をスライディングでくぐりつつ、接近したら立ちキックに跳び込む。

ダブルニープレスは、見てからガードするのがムズカしいので、先読みで垂直ジャンプ強キックを当てるか、近



▲ジャンプ弱キック→立ち弱キック×2→ソッターガキマリやすい

づくフリをして誘い、ZEROカウンターで反撃しよう。

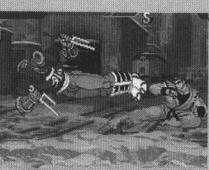
ヘッドプレス＆サマーソルトスカルダイバーは、しゃがみ強パンチで一方的に勝つこともあるが、それは相手のタイミングだ。どちらもZEROカウンターで返せるものの、すなおにガードするのが懸念か。



▲サイコショットを跳び越えるときは、サイコクランシシャーに要注意

VS ダン

断空脚はコワいが、垂直ジャンプ強キックでソップしたり、スライディングの使用をひかえれば、VSリュウと同じ感覚で闘える。立ち強キックやジゴクスクレイブによる中間距離戦を維持しよう。断空脚をガードしたときは、ZEROカウンターで返すこと。



▲中間～近距離では断空脚に注意する。垂直ジャンプでケンセイせよ



対2P戦 攻略

アドン

ADON

長所と短所

アドンの技は、全体的に攻撃判定の出現が遅いため、手軽につなげられる連続技がない。しかし、攻撃判定が広く食らい判定の小さい基本技と、ズバ抜けたスピードを誇る必殺技を持ち、接近戦では優位に立てるキャラだ。



▲ほかのキャラに比べ、連続技を使える状況が限定されているのがイタチ



▲基本技でケンセイして、攻撃をツブしまくるう

ツブしにツブして、ひたすら攻めるキャラだ。

有効な基本技&特殊技

すべての技の使いどころを覚えよう

アドンの基本技&特殊技は、ちょっとケセがありそうで、使いづらいイメージを受ける。

しかし、相手の技をツブしやすいものが多いので、それぞれの技の使いかたさえ覚えれば、接近戦を有利に進めることができるぞ。

キック投げ

相手を投げるときは、Kボタンでの投げを使うこと。Pボタン投げは、相手の滞空時間が長くなり、ダウン回避されやすいからだ。投げたあと、間合いかが離れるのはどちらも一緒。



▲パンチ投げは、受け身を取られると、真空波動拳まで食らいかなない

▲+中K (ジャッティングキック)

有効な対空技の一つ。上方に向いて、かなり強い。相手が跳び込んできたら、少し早めに仕掛けたほうが迎撃しやすいぞ。



▲近距離ならコレだけで返せる

しゃがみ強パンチ

遠距離からの跳び込みを迎撃しやすい。相手キャラによっては、ツブされることがあるが、なかなか信頼できる対空技だ。



▲飛び道具を抜けることも可能

立ち強キック

攻めの主軸。相手が攻撃を空振りしたら、確実にたたき込む。ケンセイを使うときは、足先が当たる間合いで。



▲相手のほうから当たってくれる

しゃがみ中パンチ

足払いを多用する相手に對して有効。適当に連発しているだけでも、相手にとつては、かなりイヤな攻撃になるだろう。



▲さきに仕掛けるのがベスト

しゃがみ弱キック

接近戦では、ここから別の中技へZEROコンボでつないでいくことが多い。まずは相手に当てるこを心がけよう。



▲とにかく攻撃の出現が早いのだ

ジャンプ中パンチ

下方向に強く、無敵必殺技以外の対空技なら、一方的に負けることは少ない。近距離から跳び込むときは、この技を使おう。



▲少し早めに使うとツブしやすい

有効な必殺技

アドンの必殺技は、単発で使うのに適しており、連続技には組み込みづらい。そのかわり、一つ一つが異なった強さを持っていることを覚えておいてほしい。

まず、三つある必殺技の共通点は、攻撃したあとのスキが意外と小さいことだ。このおかげで、ガードされようが、避けられようが、泣きそうな連続技を食らうことは、まずないと言える。

ただし、ジャガーキックとジャガートゥース、そして後述のスーパーコンボは、ZEROカウンターで返されやすいので注意しよう。

スーパー・コンボゲージの使い道

アドンのスーパーコンボは、反撃の手段として利用することが多い。したがって、コンボゲージを消費するときは、つねにLV1ぶんは残しておき、予期せぬピンチにスーパーコンボや

アドンの強さはジャガーキックにあり

ジャガーキック

相手の飛び道具を跳び越えながら攻撃できる。ツブされたり、反撃されにくいため、最低でも相手にガードさせるように使う。



▲近距離では、おもに中攻撃をキャンセルして使う

▼強弱をうまく使いわけてラッシュをかけろ



ZEROカウンター

見た目がライジングジャガーだけに、対空専用と思われがちだが、じつは意外なほど使いどころが多い。

まず、開始直後の攻撃判定が大きく、相手が近くにいれば、たとえ足払いにも特徴だ。

ジャガーリボルバー

少々クセがあり、近距離から使うと、相手を跳び越えて（攻撃が空振って）しまう。よって中間距離で使うのがベスト。ガード後の反撃を受けにくいため、特に特徴だ。

ジャガーバリードアサルト

移動スピードが速く、相手と離れていないければ、打ち負けることは少ない。こちらの起き上がりに攻撃された場合、リバーサルで使えば、無敵必殺技以外になら、ほぼ確実に反撃できる。

「確実に当てる」つねにこれを心がけよう

ZEROカウンターで対応できるようにしておく。ゲージを稼ぎたければ、ジャガーキックを多用するといいだろう。

そして、スーパーコンボの中では、連続技に組み込めるぶん、ジャガーバ

リードアサルトが重宝する。使うタイミングが的確なら、ジャガーリボルバーで飛び道具のスリ抜けも可能だ。まずはこれらの技を使いこなせるように練習しよう。



▲起き上がりに攻撃込まれたときは、ZEROカウンターで確実に反撃しよう

使いどころは、飛び道具に押されたとき。攻撃判定の出現が遅いぶん、無敵時間も長いので、LV1でも簡単に飛び道具をスリ抜けられる。ほかの無敵必殺技とちがい、引きつける必要はない。ジャガーキックでも代用できるぞ。



▲地上の相手に当たないと、ヒット数が減る。ガード後は受けにくいの反撃は受けにくい

連続技に組み込んだり、飛び道具を抜けることも可能。飛び道具の回避は、LV1だとギリギリなので、LV2~3を使つたほうがいい。ただし、ガード後の反撃を受けやすくなるため、確実にヒットさせる必要がある。



▲レベルが上がるごとに無敵時間が少し長くなり、ラクに飛び道具を抜けられる

有効なコンビネーション

Aは一部の相手をのぞき、画面端で使う。ジャガーキックをガードさせつつ反対側に回るので、相手のガード方向をカクランできる。そのまま連続技を入れたり、Aをくり返したりしよう。

Bは接近戦で使う。立ち強キックは一步下がってから仕掛け、相手がジャンプや反撃しようとしたところをツップす。立ち強キックをだすタイミングを毎回変えてみよう。

Cはしゃがみ弱キックから、連続技につなぐといい。また、そのままAやBにつなぐのも手だ。間合いによっては、めくらジャンプ中キックを重ねてもいいだろう。

ひたすら攻めろ！ 一度近づいたら離れるな

Dは相手の起き上がりに仕掛ける。しゃがみ弱キックのあとは、連続技なり連係なりに持ち込もう。

Eは目押しでつなぐ。間合いをつめたいときに有効だが、読まれると反撃されやすい。多用は禁物。

アマすぎるぜ！

▶ジャガーキックのあとは、一方的に投げられてしまう危険があるが、しゃがみ弱キックを連発しておくと、投げ返しをツブしやすい



返せるかい？

◀連係Eの中ジャガーキックは、相手のジャンプ攻撃、飛び道具など、無敵必殺技以外なら、ほとんどを無力化できるぞ

A しゃがみ弱K → しゃがみ中K → 弱ジャガーキック

B しゃがみ弱K → しゃがみ中P → 立ち強K

C 弱ジャガーキック → しゃがみ弱K

D (相手の起き上がり) → しゃがみ弱K → 連続技 → キック投げ

E 立ち強K → 中ジャガーキック

有効な連続技

確実にキメで相手の体力をしぶり取れ

必殺技が連続攻撃にからめにくいため、ほかのキャラに比べるとダメージもバリエーションも少なめ。

しかし、狙えるチャンスは多いので、それぞれの状況に適した連続技を覚え、チャンスがきたら的確にキメられるようにしよう。

ジャンプ強K
→ しゃがみ弱K
→ 立ち中P
→ しゃがみ強K

しゃがみ弱K
→ しゃがみ中K
→ ジャガーバリードアサルト

ZEROコンボによる連続技。気絶や飛び道具を撃ったスキに狙う。しゃがんだ相手には当たらないのが難。

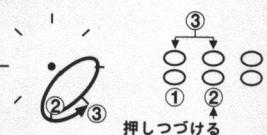
立ち中P
→ 強ライジングジャガー

しゃがみ中P
→ しゃがみ弱K
→ しゃがみ強K

空中連続ヒットを利用したコンボ。昇龍裂破などの降下中に使う。立ち中パンチがヒットすれば、ライジングジャガーも当たると思っていい。強攻撃1回ぶんのダメージが追加されるぞ。

相手の起き上がりに有効。しゃがみ中P → しゃがみ弱Kは目押しでつながる。しゃがみ中Pを重ねておけば、つぎへのつなぎもラクになるぞ。

オススメの入力順序

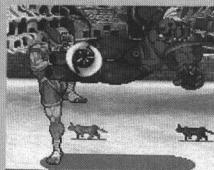


状況別戦略

相手に飛び込まれたとき

相手の飛び込みは、弱ライジングジャガで迎撃できなくもないが、無敵時間が短すぎるので、完璧な迎撃手段としては、かなりムリがある。

やはり、オススメはジャッティングキックとしゃがみ強パンチ。どちらの技も、早めに使えば頼もしい対空技になるのだが、逆に引きつけると、よく



▲迎撃が間に合わないよ
うだったら、ムリをせず
ガードしたほうがいい



▲できることなら、ダメ
パンチで迎撃したい

で相打ち、最悪の場合は連続技を食らうことを見えておこう。

遠距離用のしゃがみ強パンチは、早めにだせば、近距離からの飛び込みも

迎撃できる。しかし、攻撃判定の出現が遅いので、かなり早めでないとダメ。やはり、ジャッティングキックに頼ったほうがいいだろう。

起き上がりの攻防

しゃがみ強キックで転ばせたら、とりあえずしゃがみ中パンチをだしてみよう。相手がダウン回避をしてきた場合は、食らってくれるぞ。しゃがみ強キックの足先で転ばせたときは、しゃがみ強キックが有効だ。

相手の起き上がりには、しゃがみ中パンチを重ねたり、弱攻撃連打からの

連続技をキメるといい。当然、攻めると思わせて投げることもできる。相手が起き上がったときに、一瞬だけ↓を入力すれば、「攻撃するぞ」というフレイントにもなる。

投げか連続技の2択

▶投げは一瞬待つ。連続技は起き上がりに攻撃を重ねておく。投げるときはKボタンを使うことを忘れずに



▲起き上がりにあらかじめ弱攻撃を連打しているようなら、強ジャガーキックで攻撃してみよう



画面端での戦略①

自分が画面端にいるときに、弱ジャガートゥースを使うと、画面端へ跳ぶ時間が少しだけ短縮されるので、迎撃されにくくなる。

相手を画面端に追いつめたときは、強ジャガーキックをぎりぎり当たるようにならう。無敵必殺技以外なら、まず反撃されないぞ。



▲弱ジャガートゥースは落下スピードが速く、角度も急なので、見てから反撃するのはムズカしい



▲立ち(しゃがみ)中Kからのキャンセルなどで先端をカスらせよう。ただし、無敵必殺技とZEROカウンターには注意

画面端での戦略②

近距離から弱ジャガーキックをしゃがみガードさせると、その直後に相手の裏側に着地できる。ただし、相手が立ちガードしていると無効なので、事前に足払いを使い、しゃがみガードを誘っておこう。リュウ、ケン、ローズ、ベガ、ゴウキ、ダンに可能だ。

また、ほぼ密接した間合い（上記よ

りも近め）から、強ジャガーキックを使うと、今度は攻撃が空振るので、そこから投げてしまおう。これも相手が

しゃがんでいることが条件。ナッシュ、バーディー、ソドム、アドン、サガットに有効だ。



▲相手を画面端に追いつめて、近くから弱ジャガーキック

▲これがしゃがみガードされると、相手の裏側に回れる

▲そのまま投げたり、連続技を入れるなど、お好きなように

相手キャラ別 攻略法

アドンは、イッキに攻め込めるため、ときには相手に何もさせないまま、最後までラッシュをたたき込む。また、当たり判定という面で優位に立つキャラなので、接近戦では強い部類に入るだろう。それだけのものを持っていても、苦戦を強いられる相手は多いが、一瞬のスキを逃さないようにすれば、勝機は見えてくる。イッキに近づき、イッキにたたく、それがアドンだ。

VS ナッシュ

ソニックブームを撃ちながら後退する相手には、中ジャガーキックで反撃しよう。弱だと避けられないので注意。また、ソニックブームを撃ったときに、遠間からジャンプ強キックで飛び込めば、ナッシュの後退を止めることができる。近場からの飛び込みは、迎撃されやすいので極力避けたい。

ナッシュの飛び込みは、しゃがみ強パンチで返すのが確実だが、相手がジャンプ強キックを多用しないタイプなら、立ち中パンチ→強ライジングジャガーで迎撃&追撃できるぞ。

VS ガイ

かなりキビシイ闘いになる。とくに、強制ガードが成立しないコンビネーションは、その大半が相手のしゃがみ強キックにツブされるので、攻撃を1発当てるごとに、ガードして様子を見るように心かけよう。

疾駆けに対しては、つねにしゃがみガードで対処する。首狩りはしゃがみガード不可だが、たとえ食らってもしゃがみ弱キック→しゃがみ強キックで反撃できる。影すくいはそのままガードしてから反撃だ。

相手に転ばされると、2択攻撃が待

VS リュウ

一番やっかいなのは、空中竜巻旋風脚だろう。しかし、普通の飛び込みを含めて、しゃがみ強パンチで迎撃できる。ときおり、互いの攻撃がスカることがあるが、何もせずに攻め込まれるよりはマシだろう。

接近戦では、➡+中P(旋風脚)にケンセイするため、立ち強キックをメインに開いていた。波動拳には、できるだけジャガーキックで反撃すること。

相手を画面端に追いつめたら、状況別戦略で説明した、弱ジャガーキックによる奇襲などで攻めよう。



◀ジャンプ強キックは足先を当てるよう、しゃがみ強キックは足とスカするのが難

近距離戦では、しゃがみ中パンチで足払いをツブし、立ち強キックをメインに間合いをつめる。接近したら、しゃがみ弱キックからの連係を狙おう。

相手を転ばせたら、起き上がりにめくりジャンプ中キックを重ねるといい。これならサマーソルトシェルもスカせるので、安全に攻められるぞ。



◀武神インサ落としは、画面端でガードを固めていればコワくないぞ

っているので、起き上がりを弱ライジングジャガーで反撃するか、ZEROカウンターで形勢逆転を狙いたい。

一番やっかいなのが、やはり武神インサ落とし。たとえ、弱ライジングジャガーを使っても、投げられてしまうことがあるのだ。画面端を背にして投げを防ぐしかないだろう。

VS 春麗

しゃがみ中キックに悩まされるが、立ち中キックを早めに仕掛けば一方的にツブせる。相手のコンボゲージがタマっていなければ、ジャガーキックでガンガン攻めていく。ただし、天昇脚には注意すること。

接近戦では立ち中キック、しゃがみ中パンチ、立ち強キックが有効だ。たまに、しゃがみ強パンチを使うと、よく当たってくれる。

対空技はジャッティングキックで十分だが、遠距離からの飛び込みは返せないので、すなおにガードしよう。

VS ケン

立ち強キックと前方転身に手を焼くだろう。しかし、ケンの立ち強キックは、こちらの立ち強キックでツブせる。前方転身は、転がってきたところを中キック投げで返せばOK。投げに失敗しても、暴発した立ち中キックで止められるぞ。あとは、VSリュウと同じ。



◀ケンの立ち強キックはアドンの立ち強キックで簡単にツブせるぞ

VS バーディー

ブルホーンは、ライジングジャガーで確実に返せる。よほど目前に迫った状況でなければ、弱を使う必要はないので、中か強で多くのダメージを与えていく。基本技では、しゃがみ強キックが有効だ。

相手の飛び込みは、間合いを問わず、しゃがみ強パンチで返そう。ジャッティングキックは、よほどの近場でないとツブされやすいのだ。

必殺投げと足払いの2択は、弱ジャガーキックや弱ライジングジャガーで抵抗できる。最後まであきらめるな。

VS アドン

ZEROカウンターで確実にダメージを与える。弱とのジャガーキックは、立ち中パンチで止められるので、ケンセイに組み込んでおこう。接近戦では、しゃがみ強パンチと立ち強キックを主体に攻めるといい。ジャガートゥースはライジングジャガで返そう。



▲相手の技の空振りには、
確実に攻撃を当ててダメージを与える。

VS ソドム

ソドムのコンボゲージがタマる前に弱ジャガーキック→しゃがみ中キックのくりかえしで、画面端まで追い込む。ソドムは、技のスピードが遅いため、まず反撃されないぞ。

もし、相手のコンボゲージがタマつたら、いったん離れること。そして、



▲ソドムのコンボゲージがタマついていないうちにラッシュをかける。

立ち強キックと強ジャガーキックでケンセイしながらガードを固める。ジゴクスクリープはZEROカウンターで返すようにしよう。

起き上がりにガード不能技(立ち強キック)→ジゴクスクリープを使ってくるようなら、かならず弱ライジングジャガで返すようにしたい。



▲しゃがみ強パンチ→メイドノミヤガはソドムの黄金パターン。要注意。

VS サガット

かなり闇いやすい相手だ。グランドタイガーショットは、ジャガーキックで簡単に抜けられるし、タイガーショットは、スタート時より離れた間合いからでも、しゃがみ強パンチで反撃できる。これで、サガットの飛び道具を封じることができるぞ。



▲タイガーショットは遠くで撃たれてもしゃがみ強パンチが届くぞ。

近距離では、立ち中キックとしゃがみ強パンチが有効だ。弱ジャガーキックも読まれない程度に使うといいだろう。ただし、この間合いだとサガットの立ち弱キックがガード不能になりやすい。立ち中キックでケンセイしておこう。相手の跳び込みは、ジャッティングキックで確実に返していくこと。



▲ZEROカウンターで積極的に使って、相手の動きを完全に封じよう。

VS ローズ

■+中K(スライディング)は、立ち中キックやしゃがみ中パンチでツバせる。ジャガーキックでもOKだが、下をくぐられる可能性が高いので、前述の基本技をメインに攻めよう。なお、ジャガートゥースは、迎撃されやすいので危険だ。



▲ガードを固め、迎撃を主にして、地道に体力を減らしていく。

VS ベガ

サイコショットの連発は、中と強のジャガーキックでかわしながら、少しずつ近寄ろう。接近戦では、立ち強キックをメインに、相手を画面端に追いつめたい。前述の弱ジャガーキックによる奇襲(めくり)を使えば、必殺技のダメを解除できるぞ。



▲せっかく近寄つても、ガーブーで逃げられるなんてことも……。

VS ゴウキ

ゴウキの中間距離からの跳び込みは、しゃがみ強パンチで迎撃。たとえ、斬空波動拳を撃たれても、攻撃ポーズの関係で、スカしながら反撃できる。

阿修羅閃空で逃げられると、イッキに攻めるのはムズカしい。飛び道具のスキをついて攻撃していく。



▲アセらずに相手の動きをよく見て、確実にダメージを与えていく。

VS ダン

断空脚は、こちらの足払いを確実に抜けてくるので、立ち強キックでケンセイしながら攻めよう。反応できれば、ライジングジャガーでも迎撃できるぞ。また、断空脚をガードしてしまったときは、コンボゲージがあるかぎり、ZEROカウンターで追い返す。とにかく、体力をリードして、最低でも時間切れ勝ちに持ち込もう。

相手の起き上がりを攻めるときは、震空我道拳での反撃に注意する。相手のコンボゲージがタマっていたら、むやみなラッシュはかけないように。



対2P戦 攻略

ローズ

ROSE

長所と短所

基本技と特殊技によるコンビネーションが非常に強い。必殺技、スーパー・コンボ、ZEROカウンターも強力だ。ところが、強さゆえに「待ち」をされることが多い。いかに相手の「待ち」をくすぐすかが勝負のカギとなるだろう。



▲基本技と特殊技で押しまくり、相手のミスを誘つて連続技をたたき込め



▲単調な攻撃のくり返しでは反撃されやすくなっていたり、待たれやすい

有効な基本技&特殊技

連続技のスペシャリストをめさせ!

技の特徴をカンペキに把握しよう

しゃがみ弱パンチ

リーチはそこそこだが、動作が速く、ZEROコンボも可能。密接から最大で4ヒットする。効率のいい連打タイミングを覚えよう。



▲確実に連続技を成功させろ

しゃがみ強キック

リーチが長く、攻撃前後のスキも少ない。ZEROコンボのシメとして使うのが有効だ。必殺技キャンセルが可能なのも強み。



▲リーチの長さを十分活かそう

しゃがみ強パンチ

対空技として使えるが、判定の強いジャンプ攻撃に 対しては負けることも。横方向へのリーチが短いので、地上戦では使えない。



▲真上方向に対してかなり強い

立ち中キック

足元に食らい判定がないため、相手の足払いをスカセる。攻撃後のスキは大きいが、必殺技キャンセルでフォローできる。



▲相手の攻撃を先読みしよう

▲+中K(スライディング)

移動距離、速度に優れ、攻撃前後のスキも少ない。近距離でガードされると反撃を受けるが、当てる間合いとタイミングによっては、その反撃をツップすことも可能だ。

とにかく便利な技だが、さすがに迎撃されることもあるので、見た目がソックリなしゃがみ中キックでフェイントをかけるといいかも。ソニックブーム(ブレイク)、サイコショット、震空我道拳の下をくぐれるぞ。



▲たどえガードされても、直後の相手の反撃を防御したり、ツップすことができる

ジャンプ弱キック

ジャンプ直後に使えば、しゃがんだ相手にもヒットする。横へのリーチが短いので、間合いに応じてジャンプ方向を変えよう。反撃を受けにくい後方ジャンプがベストだ。

飛び込むときは、中P、中K、強Kといった攻撃タイミングのちがう技を使いわけ、相手をカクランしよう。とくに中Pは見た目以上に攻撃時間が長いので、降下開始あたりで使えば、スカシ投げか攻撃か、混乱させられるぞ。



▲相手の起き上がりなどに奇襲をかけダメージとアレッシャーを与えていこう

有効な必殺技

ソウルスパークは、相手の体力を減らすための道具と思っていい。コンビネーションに組み込んで、相手の体力を少しづつ奪おう。

ソウルスルーは対空専用だが、確実ではなく、空振りのスキが大きいので、使用そのものをひかえてもいい。

ソウルリフレクトは、状況によって弱、中、強を使いわけることが大切だ。中間距離で相手の飛び道具に反応（先読み）して使うほか、強なら相手の飛び込みや足払いを一方的に返すことができるぞ。全体のスキは弱ほど大きくなるので注意しよう。

スーパー・コンボゲージの使い道

ローズのスーパー・コンボは、個性的で使い道が多い。オーラ・ソウルスパークはケズリとカウンター、オーラ・ソウルスルーは対空技、ソウルリリュージョンは奇襲に利用可能だ。

オーラ・ソウルスパーク

相手の飛び道具を貫通させたり、近距離でのカウンターに使おう。LV2～3は横への伸びとダメージが大きくなり、ガード後の反撃も受けにくく。バクチで使うときはLV1を。

オーラ・ソウルスルー

LV1は純粹かつ確実な対空技だが、LV2～3は最初の地上攻撃が空振ると、最後の投げまで攻撃判定を持たなくなるので、あまり使う必要がない。LV1のみ活用しよう。

ソウルリリュージョン

レベルが上がるほど分身している時間が長くなる。ここからのスライディングが意外な効果を發揮するぞ。分身したあと一瞬だけ無防備状態があるので、攻撃の回避手段には使えない。

必殺技を活かした戦術を身につけよう

ソウルスパーク



▲弾を発射する前に
相手を押しだせるの
で、簡単に間合いを
離すことができる

ソウルリフレクト



▲跳ね返した飛び道具
に、いつでも、
跳ね返しの高さも魅力

ソウルスルー



引きつけると、ツブされたり、攻撃前に着地されることが多い。地上の相手は絶対に投げられないで、とにかく早めに使おう。



▲相手の飛び込みを見たら、
▲キマるとカッコイイが、そ
超反応で使えるようにしたい
れ以上にリスクも大きい

強力なスーパー・コンボ、ZEROカウンターを使いこなそう

ZEROカウンターは、飛び道具のガード時や相手が完全無敵でないかぎり、確実にキメることができる。単体ではダメージを与えられないので、ここからの連続技を練習しておこう。

コンボゲージをタマるには、ソウルリフレクトで飛び道具を吸収（跳ね返しも可）するか、それができない相手にはZEROコンボやソウルスパークを当てていくといいだろう。



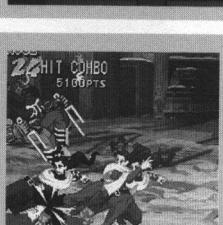
▲スライディングを少しめり込ませて、相手の反撃を誘う



▲バクチになるが、直後にオーラ・ソウルスパークを使えば



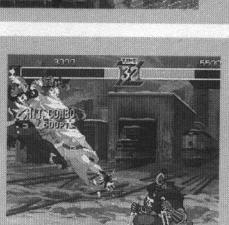
▲カウンターに成功。LV2～3なら一発逆転も可能だ



▲スライディングをくり返すだけで、ビヨるまで連続技をキメることもできる



▲起き上がりに飛び込まれたときは、できるだけLV1で反撃しよう。完全に重ねられた攻撃も返せるぞ



▲ガードに微する相手には、
投げ技やジャンプ直後の弱
キックを仕掛けるのが有効

有効なコンビネーション

Aはスライディングからつづく有効な攻撃手段を「厳選」したもの。上の三つは相手の反撃を誘ってからツブすもの、下の二つはガードに徹した相手にダメージを与えるものだ。

しゃがみ弱パンチはBにつなげよう。立ち中キックは、相手の足払いをスカ

して攻撃できるが、攻撃後のスキが大きいので、ソウルスパークでキャンセルして反撃を防ぎたい。

後方ジャンプ弱キックは、ジャンプ直後に使って、しゃがんだ相手にヒットさせる。通常投げは、少し前進してから使うこと。

Bはケズリが目的。しゃがみ強キックがヒットすると、相手が転んでしまうので、立ち強パンチで代用したほうがいいかも。マチガっても、ソウルスルーを暴発させないように。

Cは写真を参考に。

Dは投げか足払いかの2択攻撃。しゃがみ弱キックは、全体のスキがしゃがみ弱パンチと同じで、しかもリーチが長め。そのかわり、連打キャンセルが効かず、ベストのタイミングで連発しないと連続ヒットしない。したがって、これがヒットしたときは、ZEROコンボで別の基本技へつなげよう。

逃がすな！

▶中で跳ね返した飛び道具をタテに、スライディングで近づく。強で上に跳ね返せば、相手の逃げ道を上からふさぐこともできる



▲跳び込みなどから接近し、しゃがみ弱キックを当てる

▲少し前進して、投げかしゃがみ弱キックの2択攻撃だ

▲しゃがみ弱キックのあと、同じ2択攻撃をくり返せる



ガード時の間合いがいと、相手は反撃を試みる。それを逆手に取ろう

A ↳+中K

- しゃがみ弱P
- 立ち中K
- オーラソウルスパーク
- 後方ジャンプ弱K
- 投げ

B しゃがみ強K

→ 'ソウルスパーク

C 中or強ソウルリフレクト → ↳+中K

D しゃがみ弱K

→ しゃがみ弱K
→ 通常投げ

有効な連続技

ムダな連続技は一つもないぞ

しゃがみ弱P

- しゃがみ中K
- しゃがみ強K

跳び込みからつなげよう。しゃがみ弱パンチの回数は、通常だと3回、跳び込みからだと2回まで増やせるぞ。絶対にマスターしておきたい連続技だ。

↳+中K

- しゃがみ弱P
- しゃがみ強K

起き上がりに重ねることで可能。ダウン回避されないので確認してからでも間に合う。↳+中Kはしゃがみ中Pで代用してもOK（重ねる必要はない）。

前方ジャンプ強K

- しゃがみ弱P
- しゃがみ強K
- オーラソウルスルー

ダメージ後の相手も投げられるオーラソウルスルーの連続技。相手の体力を半分近く奪うことができる。最後はオーラソウルスパーク(LV1)でも代用可能。

ZEROカウンター

- しゃがみ中K
- しゃがみ強K

ZEROカウンターの使いかた。相手キャラや投げた位置によっては、しゃがみ中キックをしゃがみ弱キックにしないと連続技にならないことも。

しゃがみ中K

- ソウルイリュージョン
- ↳+中K

最初に↳+中Kを暴発させないこと。跳び込みやしゃがみ弱パンチからでもつながるので、このまま↳+中Kの連発で相手をビヨらせよう。

オススメの入力順序



状況別戦略

対空技の使いわけ

一番有効なのはオーラソウルスルーだが、しゃがみ強パンチも攻撃判定の出現が早く、手軽に使える。

めくられたら

▶スライディングを跳び越されたら、まずはめくり攻撃を警戒（ガード）する。反撃は、それからでも遅くない



ンプ強キックがオススメ。

対空技とは言えないが、近距離からジャンプしようとした相手は、立ち強キックでツブすことができるぞ。



◆相手がジャンプしたら、なるべく早く、かつ正確にコマンドを入れよう

相手を転ばせてからの行動

相手の起き上がりには、スライディング、しゃがみ弱パンチ、跳び込み、強ソウルリフレクトを重ねよう。

最後以外は連続技につながるので、相手に与えるプレッシャーが大きい。ZEROカウンターで反撃されそうなら、攻撃を当てず、いきなり投げてしまつてもいいだろう。

VSダウン回避技①

▶ダウン回避技を予測し、足払いやスライディングを仕掛けろ。ダウン回避されなかったら、起き上がりを攻めろ



VSダウン回避技②

◀相手のダウン回避技にしゃがみ弱キックがヒットしたら、しゃがみ強キックにつなげ、ふたたび転ばせてしまおう



しゃがみガードをくずす方法

しゃがみガード不能技を持たないローズだが、不意を突いた投げとソウルスパークによるケズりでプレッシャーを与えていけば、最終的には相手のガードをくずすことができる。

そのほか、前述のジャンプ直後の弱キックや、後述のソウルイリュージョンからのスライディングも有効だ。

投げる

▶しゃがみ弱パンチのあとは、ZEROコンボによる連続技を使うと思われがちなので、直後に前進して投げてしまおう



待つ

◀ソウルリフレクト、ZEROカウンターという強力な対空技を持っているローズは、ムリに攻めないので待ってもいい

ソウルイリュージョンの有効な使いかた

ソウルイリュージョンで分身すると、圧倒的な攻撃力を得ることができるが、制限時間があるので、攻撃が急ぎがちになり、行動を読まれやすい。

そこで、ジャンプ攻撃と足払いをくり返して、ガードを上下に揺さぶったり、ガード不能技（スライディング）で攻めていくといいだろう。



▲スライディング、しゃがみ弱キックなどをタイミングよく連発し、相手がビヨるまで連続技を入れよう

ガード不能技



▲相手が画面端以外にいて、かつ密接していない状況で、スライディングをガードさせから少し待つと、ガードを無効化できる

相手キャラ別 攻略法

相手の攻撃は届かないが、こちらのスライディングの射程内である間合いを保ち、スキアラはスライディングからの連続で攻めつづけるのがローズの基本戦法。これだけで、ほとんどの相手に対して、有利に試合を運べるぞ。

ケンのフェイントやガイのラッシュには苦戦を強いられるが、あのゴウキやベガと対等に闘えるのが心強い。安定した強さのキャラと言えるだろう。

VS ナッシュ

中間～近距離でのソニックブームは、撃ったのを見てからスライディングでくぐっても反撃が間に合うので、これを多用していきたい。

ただし、前方ジャンプ中キックで跳び込まれたときは、スライディングでくぐろうとすると、めくり攻撃になっ



▲こうなるとダメージ。これさえ食らわなければラクに闘えるキャラだ。



スライディングを、➡+中K(旋風脚)や波動拳でツブされるのが難点。まずは、波動拳を中ソウルリフレクトで跳ね返し、スライディングで追いかけながら近づこう。竜巻旋風脚はしゃがみ強パンチでも返せないので、降下中をしゃがみ強キックで迎撃する。



▲旋風脚さえ食らわなければコワくない。立ち強パンチでツブすのも手だ。



足払いに押されるとツライ。立ち中キックでスカセるので、そこから反撃へと転じていこう。鶴脚落は、しゃがみ強パンチだとツブされることが多いので、反撃したければZEROカウンターを使うしかない。スライディングで脱出するのも手だ。

▲しゃがみ中キックをスカラセたあと、すぐにスライディングで反撃する

VS ケン

相手が跳び込んできたら、しゃがみ強パンチで迎撃し、その着地にスライディングを重ね、そのままラッシュへ持ち込もう。ちゃんと攻撃を重ねていれば、サマーソルトシェルを使われても相打ちですむぞ。とはいえ、こちらがダウンするぶん不利になるが。



▲ソニックブームやソニクブレイクは見てからでも簡単にくぐれるぞ



▲スライディングへのバク自爆拳をスカセて、連続技をキメたいが……

VS ガイ

スライディングの前後を、しゃがみ強キックで止められることが多く、先手を維持できない。しかし、それを逆手にとれば、スライディング→オーラソウルスパークがキマりやすい。また、立ち中キックで、そのしゃがみ強キックをツブしてもいいだろう。



▲武神イズナ落としは、ダメージの弱落としはしゃがみ強パンチで迎撃

武神イズナ落としは、画面端に密着すれば投げだけは防げる。イズナの肘落としは、キャンセルからだされても、しゃがみ強パンチで迎撃できるが、少しでも遅いとツブされる。とにかく警戒をおこたらないこと。画面端以外だと、確実ではないが、後方ジャンプ強キック(弱パンチ)が有効だ。



▲三角跳びを多用するガイには、ソウルスルーを狙うのも悪くない

VS ソドム

たとえツブされても、スライディングをメインに攻める。テンチュウサツorメイドノミヤゲの2択は、暗転時のポーズを見切り、前者はしゃがみ弱パンチ連打かスライディング、後者はZEROカウンターで対処しよう。相手の跳び込みはガードしたほうが安全だ。



▲ソドムのZEROカウンターは強力。ソウルスパークはひかえ目に

VS バーディー

ブルホーンは、ヒット後に2択へ持ち込まれるのを避けるためにも、しゃがみ弱パンチ連打で確実に止めておくこと。しゃがみ強キックや立ち強パンチも有効だ。ガードしてしまったときはZEROカウンターで、マーダラーチェーンを仕掛けそななら、しゃがみ強



▲画面端に追いつけられるとキツイ。スキを見て早めに脱出しよう

キックで応戦しよう。

地上戦は、スライディングが主体。間合いを離すならソウルスパーク。追いつめられたら、ZEROカウンターで位置を逆転させるといい。

相手の跳び込みは、遠くなら立ち強パンチで迎撃。近くならガードするほか、スライディングでくぐるのも手だ。



▲ブルホーンはガードする前に立ち強パンチなどで迎撃。近寄らせるな

VS アドン

スライディングでジャガーキックをくぐり、基本技でラッシュをかけよう。画面端に追いつめられたら、ZEROカウンターか相打ち覚悟のしゃがみ強パンチで流れを止める。遠くからのジャガートゥースには、立ち強(中)パンチや垂直ジャンプ中キックが有効だ。



▲スライディングで反撃されてしまうと、しゃがみ中パンチで反撃されてしまう

VS ローズ

できるかぎり、相手のスライディングを立ち中キックでツップしたい。ソウルスパークは発射後のスキが大きいので、吸収するよりも跳ね返したほうが、攻めに軽じやすい。ソウルリュージョンを使われたら、即座に画面端へ逃げて、ガードを固めよう。



▲相手のスライディングには神経を集中し、反撃できればこっちのもの

VS サガット

上下のタイガーショットは、スライディングでツップすか、中間距離ならソウルリフレクトで跳ね返し、遠距離なら弱で吸収するといい。ソウルスパークでの撃ち合いは厳禁だ。跳び込むときは、ジャンプ弱キックでタイガープロウをツップしたいところ。



▲サガットの跳び込みは意外と負けやすい。ガードしたほうが無難だ

VS ゴウキ

斬空波動拳は、ソウルリフレクトで対処できる。オススメは、対空能力を兼ね備えた強だが(豪波動拳にも有効)、跳ね返してばかりいると、ケイカイして撃ってこなくなる。遠距離では吸収し、スーパーコンボやZEROカウンターでの反撃に備えたほうがいい。また、滅殺豪斬空によるカウンターがコワいので、ときにはスライディングで下をくぐることも忘れないように。

地上戦は、VSリュウと同じ。旋風脚をガードしたら、しゃがみ弱パンチ連打からの連係で押し返そう。

VS ベガ

スライディングは、サイコショットをくぐれるが、ダブルニーブレスやサイクラッシャーにツップされるので、むやみな単発使用はひかえること。

ベガの必殺技やスーパーコンボは、ZEROカウンターで反撃するのが望ましい。サイコショットを弱ソウルリフ



▲ヘッドブレスはZEROカウンターで投げ、追加ダメージを与えよう

レクトで吸収し、できるかぎりコンボゲージをタメておきたい。

また、中ソウルリフレクトで跳ね返した飛び道具をタテに、スライディング主体の接近戦に持ち込んでも可。相手は、スライディングの前後にスーパーコンボを使うことが多いので、そのときはZEROカウンターで返そう。



▲サイコショットをスライディングでくぐるのはオススメできない

VS ダン

スライディングを多用すると、強・断空脚で返されてしまう。ラッシュと空振りへの反撃以外には使わないほうが多いだろう。断空脚をガードしたときは、早めにZEROカウンターで返すこと。ちなみに、震空道拳はソウルリフレクトで吸収&跳ね返せるぞ。



▲スライディングで断空脚を合わせられる、本当にイタイ。要注意だ



対2P戦 攻略

サガット

SAGAT

長所と短所

移動は遅いが、攻撃力が高い

サガットは大型キャラらしく、動きが遅いかわりに、攻撃力が高く、リーチも長い。ただし、ZEROコンボが少ないという欠点もあるので、言ってしまえば待ちキャラ向き。それを意味するのか、前進より後退スピードが速い。



▲攻撃力が大きい反面、連続技はつなぎりづらい。
一発一発が大事だ



▲なぜか後退のほうが、すばやく移動できる。間合の調整に便利だ

有効な基本技&特殊技

サガットの基本技は、迎撃やケンセイに威力を發揮するものが多い。それらの間合いを覚えることが重要だ。

また、キック系の前方ジャンプ攻撃が使いやすいので、攻め込むときに活用していく。とくに前方ジャンプ強キックがオススメ。

リーチの長さを活かそう

しゃがみ弱キック

サガットの技としては、攻撃判定の出現が早いため、近距離の相手を固めるときに有効だ。また、相手の足払いをツブしやすいので、中間距離からのケンセイに使うのもよい。



▲春麗など、足払いを主とするキャラに有効。足先をツブすように使おう

立ち弱キック

中間距離にいる相手を跳ばせない、または飛び道具を撃たせないために使う。全キャラに対し、足先を当てるガード不能技になる。



▲ガードできない位置で狙え

立ち中キック

中間距離でガードさせて、相手を遠くへ押し返すためを使う。スキが大きいので、空振りしないよう、間合いに注意しながらだそう。



▲空振らない位置で使うこと

立ち強キック

おもに、遠距離からの跳びこみの迎撃に活用する。リーチがあるので、VSサガットでは、相手の立ち弱キックをツブせたりもする。



▲相打ちもあるが、対空向きの技

しゃがみ中キック

必殺技キャンセルが可能で、リーチもそこそこの。この技から強グランドタイガーショットにつないで、相手を追い払おう。



▲連続技にも組み込みやすい

前方ジャンプ弱キック

移動距離と攻撃範囲は小さいが、簡単に相手をめくることが可能。スライディングを持ったキャラが相手のときに重宝する。



▲近距離での攻防に活躍する

前方ジャンプ強キック

リーチがあるので、跳びこみのほか、垂直ジャンプから足先がギリギリ当たるようを使えば、フェイントやケンセイにもなる。



▲リーチがあって下方向にも強い

有効な必殺技

飛び道具が空中ガード可能になり、タイガーショット(以下、上タイガー)で、相手の跳び込みをツブすのがキツくなった。そこで多用するのが、グランドタイガーショット(以下、下タイガー)だ。足払いなどをツブせるので、これをメインに攻めていく。遠距離から強を連発してもいい。

タイガープロウは強を使う。ただし、1ヒット目から当たないと大きなダメージを与えるので注意。タイガークラッシュは2ヒット目を食らわせないと相手はダウンしないが、空中ガード不可なので対空技にも使える。

スーパーコンボゲージの使い道

基本的には、LV1ずつ使っていく。一番使いやすいのはタイガーレイド。乱戦中に仕掛けたり、足払いやスライディングに反応して使えば心強い。攻撃後のスキも少ないので、たとえガ

タイガーレイド

とくにLV2~3を使う必要はない。こまめにLV1でだしていこう。1ヒット目の足払いが当たれば、ほとんど最後までヒットしてくれる。基本的には、相手が攻撃した前後に合わせて使うといいだろう。ただし、空中の相手には連続ヒットしないのが難点だ。



▲スライディングや足払いを先頭にして使う。起き上がり時の反撃にも有効だが

ZEROカウンター

有効度が高いと思われるがちだが、じつはリーチが短く、あまり使えない。タイガープロウでの迎撃が狙いづらい跳び込みや突進技対策に、あるいは固めからの脱出に利用してみよう。

グランドタイガーショットで押せ!

タイガープロウ

対空には強を引きつけて使う。地上戦や空振りのリスクが大きい場合は弱で。引きつけるのが苦手な人は、右の方法を使おう。



▲チョンと➡に入れたあと、↓と◆を長めに入力する



▲しゃがむ時間が長くなり、ここまで引きつけられる

グランドタイガーショット



タイガークラッシュ



▲空中ガードできな
いのが強み。弱なら
ガードされても、ほ
んどスキがない

使い勝手のいい技がそろっているぞ

一弾でも、その後にタイガープロウや、再度のタイガーレイドでカウンターを狙えるぞ。

タイガージェノサイドは、相手の跳び込みやラッシュに対する迎撃用。と

くに、VSゴウキで重要な。タイガーキヤノンは、飛び道具の貫通や対空技を使っていくといい。ZEROカウンターは、見かけほど実用的ではない。攻撃があまり横に伸びないのでネックだ。

タイガージェノサイド

対空技や跳び道具回避としての性能は問題がない。しかし、起き上がり時の反撃に使うには、空振りやガードされたときのリスクを考えると、たとえ無敵時間が短くとも、タイガーレイドのほうがベター。この技もLV1ずつ使っていくようにしよう。



▲タイガーカラッシュの部分を対空技にするのが基本的な使いかた

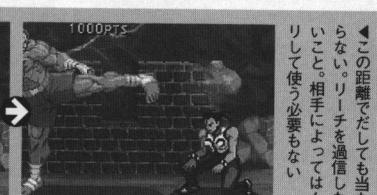
タイガーキャノン

飛び道具を撃ち合う場合、遠距離かつ相手のモーションを見てからでも間に合うのが長所。

対空技に使うと3ヒットが限界だが、空中ガード不可という点は見逃せない。攻撃力が高いので、LV3を連続技に組み込めば、一発逆転も可能だ。



▲このくらいの間合いでもラフに当たる。もちろん近距離でも狙いやすい



▲この距離でだしても当らない。リーチを過信しないこと。相手によってはムリして使う必要もない

有効なコンビネーション

サガットの基本と言えば「跳ばせて落とす」ということで、遠距離の相手にはAを使う。強タイガークラッシュは間合いをつめたいときだけ使おう。

Aより距離が縮まつたらBだが、飛び道具の硬直時間を考慮して、早めに撃っておくか、立ち弱(中)キックな

どで追い払ったあとに使わないと、相手につけ込まれやすい。

中間距離ではCが活躍する。相手が何かしようとしたら当たるくらいの距離から、垂直ジャンプ強キックをケンセイに使う。何もしてこなかった場合は、フォローとして立ち弱キックを。

かならず足先で当てるのがポイントだ。

近距離での基本はD。しゃがみ弱キック→しゃがみ中キックは、ZEROコンボではないが使いやすい。Eは密着して固めるときに使う。相手の起き上がりに仕掛けた立ち弱パンチがヒットしたら、ZEROコンボの連続技へ。

遠距離で抑え込み

▶遠距離であれば、立ち強キックが強い。つねにプレッシャーを与えていこう。ときにはフェイントも混ぜ、相手をホノロウすること



奇襲をかけたいときは

◀中間距離での奇襲として、弱タイガークラッシュ→タイガージェノサイドを狙う。近距離戦が得意なキャラにはキマリやすいぞ

A 弱・下タイガー

- 立ち強キック
- 強タイガーブロウ
- 強タイガークラッシュ

B 強・下タイガー

- 強タイガークラッシュ

C 垂直ジャンプ強K → 立ち弱K

D しゃがみ弱K

→ しゃがみ中K

→ 強・下タイガー

E しゃがみ弱K(立ち弱P)

→ しゃがみ弱K(P)

→ しゃがみ弱K

有効な連続技

サガットは、ZEROコンボのバリエーションはトボしいが、かなり強力な連続技がそろっている。

ただし、攻め込んでいくケースが少ないので、自分と相手との体力差を考えて、待ちと攻めを使いわけることも必要だろう。

前方ジャンプ弱K →立ち弱P→立ち中P →しゃがみ強K

ZEROコンボを使った連続技。前方ジャンプ弱キックは、めくりで入りやすいというメリットがある。とりあえず、相手を転ばせたいときに使おう。

前方ジャンプ強K →立ち中P →強タイガーブロウ

基礎のバージョン(→P.272)によっては、立ち中Pのキャンセル受付時間が短いので注意しよう。タイガーブロウは1ヒット目から当てること。

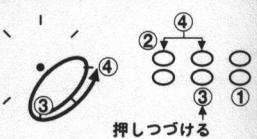
立ち弱P →しゃがみ中K →タイガーレイド

立ち弱パンチを密着して仕掛ければ、しゃがんでいる相手にもヒットするので、相手の起き上がりや昇龍拳などのスキに狙っていく。

前方ジャンプ強K →立ち弱P →しゃがみ中K →LV1~3タイガーキャノン

タイガーキャノンがLV3なら、相手の体力を3/4は奪い取る一発逆転の連続技。タイガーブロウや下タイガーが暴発しないように練習しよう。

オススメの入力順序



状況別攻略

完璧な対応で、相手を威圧しよう

自分の起き上がりには

相手が攻撃を重ねてきたら、タイガーブロウで反撃すればOKだ。リバーサルがやりづらい人は、少し早めにコマンドを入力しよう。

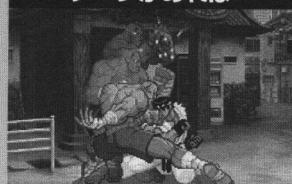
タイガーブロウは、攻撃判定が出現するまで完全無敵なので、カンベキに重なっていても大丈夫。ただし、空振りを考えて弱を使うこと。

安全にいくなら



▲念には念を入れ、安全にいくならZEROカウンターがいい。ただし、起き上がりは、投げとの2択があるので注意

ゲージがあれば



▲ゲージに余裕があれば、タイガーレイドを使うのも手。タイガーブロウやタイガージェノサイドよりも効果的だ

相手に固められたら

画面端に追い込まれ、固められるとなビンチだ。これから脱出するには、ZEROカウンターがベストだが、リーチが短いので、間合いに注意しないと空振りしやすい。タイガーブロウはヒットさえすれば最高だが、空振り時の反撃がコワいので、しゃがみ弱キックを使うのが無難だろう。



しゃがみ弱キックは攻撃判定の出現が早い。相手の一瞬のスキに狙え



▲垂直拳の手の先っぽから、垂直ジャンプ強キックがよく届くぞ

首尾よく、しゃがみ弱キックがヒットしたら、しゃがみ中キック→強・下タイガーで押し返す。そして少しずつ前進して、画面端から離れよう。

こちらから攻めるときは

体力でリードした相手が、時間切れ勝ちを狙って画面端で何もしなくなったら、とりあえず下タイガーを撃って様子を見る。本当に何もしてこないような、弱・下タイガーをタテにして、弱タイガーラッシュで近づこう。

その後、しゃがみ(前方ジャンプ)強キックがギリギリ当たる間合いで攻



相手が何がしようとしたところをツブす、という状況に持っていくたいめしていく。相手を追いつめ、迎撃をメインに闘うときも、その間合いを維持したい。必要以上に近づくと、相手につけこむスキを与えるからだ。



▲体力でリードした相手を見るアセッタの攻撃を迎撃していくぞ

注意してほしいのが、サガットはムリに攻める必要がないということ。それなりに体力をリードしたら、中間距離まで下がって様子を見よう。

相手の起き上がりを攻めるときは

相手の起き上がりを攻めるときは、密着して立ち弱パンチを重ねるといいだろう。しゃがんだ相手に当たるし、ZEROコンボや必殺技キャンセルができるので、さまざまな連続に持ち込みやすい。相手が画面端にいるときなら、起き上がる直前の弱タイガーラッシュで相手の反対側に回れるぞ。



▲弱タイガーラッシュのスキは、それほど大きくない。着地を狙って攻撃してきた相手に、無敵必殺技をたたき込む



▲ジャンプ攻撃から攻めるなら、通常は前方ジャンプ強キック、めぐらなら前方ジャンプ弱キックを使っていこう

相手キャラ別 攻略法

どんなキャラが相手でも、下タイガーワーで遠くに追いやり、跳んできたところを迎撃、というのが基本となるので、それを守って闘おう。

相手に近寄られても、アセらずに、しゃがみ強キックがギリギリ当たる間合いを確保し、立ち中キックやガード不能技（立ち弱キック）を使っていけばOK。相手にとって「大きな壁」となるのが理想的な戦法だ。

VS ナッシュ

近距離での足払いには、VS春麗と同じように対応できる。サマーソルト・シェルは立ち弱キックなどのフェイントでスカラせて、しゃがみ中キックからの連続技や連係をたたき込もう。前方ジャンプ強キックの足先が当たるようには飛び込むもの可。



▲ サマーン・ソルト・シェルの空振りには、しゃがみ中キックで対応しよう

VS リュウ

基本は、遠距離戦。強・下タイガーをメインに闘っていく。空中竜巻旋風脚はタイガープロウや立ち強キックで、竜巻旋風脚は下降したところをしゃがみ強パンチで、それぞれ確実に迎撃していく。中間距離では、垂直ジャンプ強キック→立ち弱キックの連係が使えるぞ。

下タイガーだけを撃っていれば、真空波動拳で反撃されても、食らうのは1回だけで、あとはガードできる。その後、こちらのタイガーキャノンを狙うことも忘れずに。

VS 春麗

春麗の足払いはしゃがみ弱キックでツバせる。それで対応しつつ、しゃがみ強キックやしゃがみ中キック→下タイガーを狙っていく。旋円蹴はタイガープロウで迎撃したい。中間距離での千裂脚が強いので、下タイガーの連発や空振りは極力避けよう。



▲ しゃがみ弱キックは、相手の足払いの先端が当たる間合いで使えるぞ

VS バーディー

とにかく、相手を近寄らせないことが大事なので、立ち弱キックや立ち中キックをうまく使っていく。

ヘタに強・下タイガーを撃つと、ブルリベンジャーやブルホーンで簡単に返されてしまう。乱発は避け、要所要所で相手を固めるように使うこと。

ブルヘッド、ブルホーンは、遠距離なら立ち中キックでツバしたり、しゃがみ強キックで相打ちをとったりできる。もし、ブルヘッドが中か強なら、ガード後の硬直をタイガーカラッシュで反撃することも可能だ。

VS ケン

基本はVSリュウと変わらないが、ケンはより対空技が充実している。絶対に飛び込まないこと。

中間～近距離になると、前方転身がやっかいだ。下タイガーも抜けてくるので、しゃがみ弱（中）キックを使いつにかく追い払いたい。



▲ 近距離で前方転身を狙われるとき。あくまで遠距離で闘いたい

VS ガイ

ガイはジャンプ軌道が高いので、下タイガー＆引きつづけの強タイガープロウを使った「跳ばせて落とす」パターンで闘える。武神イズナ落としも強タイガープロウで迎撃したい。相手が武神旋風脚を空振ったときは、強・タイガーカラッシュで返そう。



▲ 強・下タイガーで疾駆けにケンセイ。あとは、跳ばせて落とそう

VS ソドム

相手も攻撃力が高いので、気の抜けない組み合わせだ。

まず、メインとなるべき下タイガーが、しゃがみ強キックで抜けられてしまうため撃てない。垂直ジャンプ強キックでケンセイしていく。

ほかの攻撃では、ジゴクスクレイブ



▲ 垂直ジャンプ強キックがポイント。これで相手の接近手段を封じるのだ

に注意。強ならZEROカウンターでOKだが、弱と中には対応しづらい。先読みの垂直ジャンプ強キックで返すことは可能だが、基本的にはガードしたほうが無難だろう。

ツツメツバスターやテンチュウサツは、ジャンプで逃げるか、できるこなら強タイガープロウで落とそう。



▲ ツツメツバスターは、ジャンプしたところをタイガープロウで迎撃したい

VS アドン

下タイガーは、ジャガーキックで簡単に抜けられてしまうので連発は禁物。

上タイガーを擊てば、ジャガーキックをツブすことはできるが、しゃがみ強パンチの反撃を食らう危険がある。

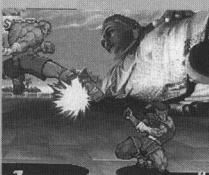
弱と中のジャガーキックは、早めの立ち弱パンチでツブせる。相打ちでも



◆ジャガーキックに反応できれば、信頼度の高い立ち弱パンチで返す

いいなら、立ち強キックを使おう。安全にいきたいなら、ZEROカウンターでOKだ。

画面端に追いつめられたときは、垂直ジャンプ強キックが、相手の対空技やジャガーキックをツブしてくれる。スキをついてのしゃがみ弱キックや、そこからの連係で追い返せ。



◆垂直ジャンプ強キックは、相手の+十中K以外には、まず負けない

VS サガット

相手が強・下タイガーを連発するなら、互いが画面端にいても、前方ジャンプ強キックで跳び込める。ただし、相手がそれを察知して、強→弱と擊ってくると、食らうことになるので注意。なお、相手の立ち弱キックは、立ち強キックで返すことが可能だ。



◆ガードできない立ち弱キックばかり狙ってくる相手には、これで返せ

VS ローズ

中間～近距離戦は不利なので、つねに遠距離を保つように闘いたい。互いが画面端にいるような場合なら、下タイガー主体でいいが、少しでも近づかれたら、+中K（スライディング）と跳びこみを警戒しよう。

地上からスライディングをツブせる



◆基本は遠距離。下タイガーハは緩急をつけないと吸収されると跳ね返される

のは、下タイガーとタイガープロウぐらい。着地まぎわの垂直ジャンプ強キックで、ときおりケンセイしておくのも手だ。なお、ローズの足払い系の攻撃は、しゃがみ弱キックでツブせるぞ。

相手の跳び込みは、早めに反応して立ち強キックが強タイガープロウで迎撃しよう。



◆前方ジャンプでケンセイすると、ソウルスルーエジキになるぞ！

VS ベガ

サイコショットはともかく、サマーソルトスカルダイバーがイヤらしい。ヘッドプレスをガード後、こちらに攻撃してきそうならタイガープロウで迎撃できるようにしよう。相手の待ちをくずすのはムズカしいので、開始直後に勝負をかけ、攻めまくりたい。



◆サイコクラッシュや一意外にもジャンプ弱キックで返すことができる

VS ゴウキ

斬空波動拳を撃つために、ジャンプする機会が多いゴウキには、タイガージェノサイドをうまく使うのがポイントだ。また、斬空波動拳での跳びこみに反撃できるZEROカウンターも重要。コンボゲージは、そういう状況で使うために温存しよう。



◆斬空波動拳をツブすためにも、タイガージェノサイドは欠かせない

こちらから攻める場合、下タイガेは撃たずに、ジャンプ攻撃やケンセイの立ち弱（中）キックで追いつめて、あとは対応に徹するのが基本形。

逆に、追いつめられたら、斬空波動拳にタイガージェノサイドや垂直ジャンプ強キックで対処する。それ以外は、VSリュウとあまり変わらない。



◆立ち弱（中）キックの間合いを守って闇えば、多少はラクな展開になる

VS ダン

遠距離からの「跳ばせて落とす」が通用する。もし、相手が断空脚で下タイガーを抜けてきたら、立ち中（弱）キックで着地の硬直を狙おう。ダンが得意とする中間距離での闘いは危険だ。断空脚をガードしたら、とにかくZEROカウンターで追い払え。



◆近寄られたら、断空脚とカツエのある立ち中（強）キックに注意すること



対2P戦 攻略

ベガ

VEGA

長所と短所

ベガの長所は動きが速く、有効な必殺技とスーパーコンボを多く持っていること。短所といえば、ZEROコンボが一つもないことだ。したがって、長所を活かすことのできる遠距離戦が、ベガの得意とする戦法になる。



▲遠めの間合いいで様子を見ながら、必殺技などで少しずつ体力を奪え



▲攻め込まれて近距離戦になると、決定的な対処法がないので苦しい

有効な基本技&特殊技

基本技はやや弱いが問題ない

しゃがみ弱パンチ

スキが小さく、一応だが連打も可能（連続技になる）。この技を当ててから、通常投げかしゃがみ中キックの2択が有効だ。



▲リーチは見た目より短い

立ち中キック

リーチの長さを活かして、やや離れた位置から使うといい。動きを読まれると、ガードされたり、迎撃されるので多用は禁物だ。



▲相手の動きを先読みして攻撃

しゃがみ中キック

接近戦においてもっとも有効な技の一つであり、ここからのダブルニーブレスが連続技になる。リーチの長さに注意して使おう。



▲空振りには気をつけるべし

しゃがみ強パンチ

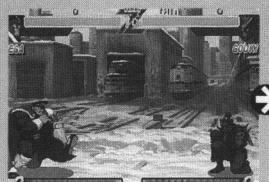
対空技として使えるが、相打ちやツップされることもあるので、確実性は低い。相手キャラの特徴を考えて使うことが必要だ。



▲早めに仕掛けると当てやすい

しゃがみ強キック

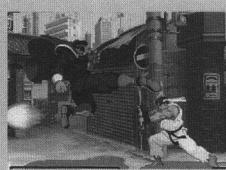
ヒットすれば、相手をダウンさせる。移動距離やスピードに優れ、相手の意表をつくのに有効。近距離でガードされると、硬直中に反撃を食らうので、使う状況と間合いに注意しよう。



▲このくらいの間合い（左写真）から使えば、ほとんどガード後の反撃を食らわずにすむ

ジャンプ中キック

リーチが長く、攻撃までのスキが小さいので、使い勝手がいい。地上の相手に対してだけではなく、空中戦でも有効だ。



▲リーチの長さを利用した攻撃だ

ジャンプ強キック

地上戦で使おう。着地後は地上攻撃がつながりやすいが、攻撃ができるまでのスキが大きく、使いどころがややムズカしい。



▲破壊力の大きい連続技を狙え！

有効な必殺技

ベガは基本技があまり強くないので、必殺技を主体にして闘うことになる。サイコショットでケンセイし、ダブルニーピレス、ヘッドプレス、サマーソルツカルダイバー（以下、スカルダイバー）といった、スピードのある技で相手のミスを誘おう。

これらの技は、相手に先読みされるとはほとんど無力になるが、つねに相手の心理を読みながら使えば、有効度が大きく増していく。必殺技を活用できるか否か勝敗を大きく左右するので、それぞれの特徴を把握し、有効な使い方をマスターしてほしい。

スーパーコンボゲージの使い道

ベガのスーパーコンボは強力で、使うチャンスも多い。それゆえ、コンボゲージを効率よくタメながら闘うこと、展開をより有利にしていくのがポイントだ。

ZEROカウンター

地上＆空中どちらの攻撃にも有効。ときおり、ガードされたり空振ることもあるが、反撃できる可能性は比較的高い。コンボゲージを節約するため、どんな状況で使うべきかを考えよう。

サイコクラッシャー

相手の体力を大きく奪うので、容易に主導権を得ることができる。あまりにも有効すぎて極悪とも言える技だが、ベガ使いはぜひマスターしてほしい。

相手の飛び込みへの対空技として使うのが、もっとも有効。ゲージがあれ



▲相手の飛び込みは、ゲージがタマっていれば大チャンス



▲適度に引きつけてLV3のサイコクラッシャーを使う



▲一方的に打ち勝ち、体力の半分以上を奪う。大逆転だ

ベガの必殺技は強くて便利

サイコショット



▲画面上に1発残っていても、ダメればさらにもう1発撃てるのが大きな利点だ

ヘッドプレス



▲飛び道具を飛び越えて攻撃できる。多くの対空技をツブせるが空中戦に弱い

ダブルニーピレス



▲スピード、破壊力に優れている。ただしZEROカウンターで反撃されやすい

サマーソルツカルダイバー



▲たまみに空中制御することで相手のミスを誘い、自分のペースに持ち込む

サイコクラッシャーはマジでヤバい

2種類あるスーパーコンボのうち、メインのサイコクラッシャーは、相手のミスにつけ込み、大ダメージを与えることができる。ゲージがLV2以上タマっていれば、一発逆転が可能になる

ばかりか、相手を威圧して、自分のペースで闘えるようになるぞ。

ゲージをムダに消費しないためにも、ZEROカウンターは緊急回避時以外には使わないほうがいいだろう。

ニーピレスナイトメア

地上技へのカウンターとして使うのが有効。LV1は無敵時間が短いため、相打ちになることが多い。LV2の無敵時間なら、ツブされることもなくなる。LV3は無敵時間が長いものの、最後までヒットしないことが多いので、LV2を使ったほうがいいだろう。



▲先読み〇、早めの反応で、相手が飛び道具を撃つところにカウンター攻撃だ



▲LV2以上を使えば、較的のラクに飛び道具を抜けながら攻撃できる

有効なコンビネーション

攻撃の主体である必殺技を組み合わせたコンビネーションが有効だ。状況に合わせた連絡を使おう。

飛び込んだあとなど、相手に接近したときに重要なのが、AとDのコンビネーション。Dは3択攻撃になっているが、実際はヘッドプレスをのぞいた2択でOK。Dのしゃがみ中キックからダブルニーブレスをだしたり、Aに移行するのもいいだろう。

遠距離で有効なのがEのコンビネーションで、ベガの基本的な攻めかたとも言える。EからBに移行したり、間合いによっては、Cに変化させるといった多彩な攻撃を心がけよう。

心のスキをついた攻撃をしよう

Cのコンビネーションは、使う間合いがかぎられる。しゃがみ強キックの

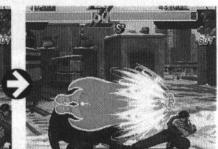
段階で攻撃をやめてかまわない。サイコクラッシャーはLV1で。



▲これくらいの間合いのとき
が仕掛けるチャンスだ



▲ベガの足先が少しだけ触れる
ように技をだすのが理想



▲ガードされそうなら、サイ
コクラッシャーはひかえる

空を飛びまくれ

▶タメながらスカルダイバーで攻撃し、着地後の硬直が解けたらすぐヘッドプレス。同じ攻撃を何度もくり返せるが、ほどほどに



A しゃがみ中K → サイコショット

B サマーソルトスカルダイバー → ヘッドプレス

C サイコショット → しゃがみ強キック → サイコクラッシャー

→ 投げ技

D しゃがみ弱K → しゃがみ中キック
→ ヘッドプレス

→ サイコショット

E サイコショット → ヘッドプレス
→ ダブルニーブレス

有効な連続技

破壊力だけは評価できるが……

ベガにはZEROコンボがないため、連続技は飛び込みか、必殺技をからめた攻撃だけである。

遠距離戦が主体だけに、連続技をキメる機会は少ないが、うまくいけば大ダメージを与えられる。数少ないチャンスを確実にモノにしよう。

しゃがみ中K
→ しゃがみ中K
→ ダブルニーブレス

しゃがみ中K
→ ニーブレスナイトメア

起き上がりに重ねることで可能となるが、そのタイミングが非常にムズカしい。強・昇龍拳などの落下に合わせて使うこともできる。

最後はサイコクラッシャーでも可。タメの関係上、飛び込みから連続技にすることは不可能に近い。成功すれば大ダメージを与えるが、難易度が高いのでムリに狙う必要はない。

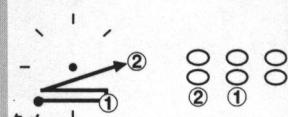
しゃがみ中K
→ ダブルニーブレス

弱サイコショット
→ 強ダブルニーブレス

もっとも基本的かつ有効な連続技。昇龍拳などのスキにたたき込みたい。飛び込みからでもつながるが、ダブルニーブレスのタメ時間がギリギリなので、確実に使えるように練習しよう。

弱サイコショットを撃ち、すぐにタメをはじめ、その完成と同時にダブルニーブレスを使う。相手が画面端にいるとやりやすく、ヘッドプレス、しゃがみ強キック、サイコクラッシャーでも代用可能。

オススメの入力順序



状況別戦略

キワめればベガは最強になれるかも

対空技の使いわけ

ベガの有効な対空技は、しゃがみ強パンチとサイコクラッシュヤーの二つ。それぞれの特性をよく知り、状況によって使いわけよう。

しゃがみ強パンチで迎撃するときは、高い位置でヒットさせるうまくいく。相手が跳んだら、落下点近くに移動して早めにボタンを押すといい。判定の



遠距離から飛び込まれても、サイコクラッシュヤーの突進力で迎撃できる



強い攻撃にはツブがあるので、相手によっては多用するのを避けるべし。コンボゲージが止まっているときは、サイコクラッシュヤー(LV2以上)をガ

ンガン使っていいこう。相手が画面の半分くらいの高さに降りてきたときに使うといい。まれにツブされるが、そのときはあきらめるしかない。

相手を転ばせてからの行動

ZEROコンボとしゃがみガード不能技が存在しないため、相手を転ばせても、これといった有効な攻め手がない。

攻めるとしたら、飛び込みからのコンビネーションを仕掛けっていくのがいいだろう。それ以外は、弱サイコショットを重ねるのが無難だ。

そもそも、起き上がりを攻めるより、

ダウン回避への対処をしっかり覚えたほうがいい。転ばせた相手の動きをよく見て、しゃがみ中キックや投げ技で対処しよう。後方ジャンプで、その場から離脱するのも一つの手だ。



△ありえずしゃがみ中キックを仕掛け、ダウン回避してこなかつたら弱サイコショットを撃つ

ダウン回避への対処

▶ダブルニーブレスを食らった相手は、ダウン回避することが多い。タメを作りつつ、相手の動きに注意しよう



画面端での攻防

相手を画面端に追い込んだら、やや遠めの間合いで様子を見ながら攻撃しよう。ダブルニーブレスなどの必殺技のほかに、飛び込みをおり混ぜ、意表を突いた攻撃を仕掛けるのだ。

逆に自分が追い込まれたときは、ムリに反撃を狙わないで、その場から離脱することを考えたほうがいい。

画面端に追い込め

▶3/4画面ぶんくらい離れた位置で、サイコショットやダブルニーブレスを使うといった、緩急のある攻撃が有効



追い込まれたら

◀スーパーコンボ、ZEROカウントなどで反撃するか、スカルダイバー、ベガワープで画面端から脱出しよう



有効なフェイント

ヘッドブレスとタメ+P+Pのスカルダイバーをフェイントとして使うのが有効だ。相手にとっては対応にくく、こちらは相手の動きを見てから行動をキメられるので、リスクが小さい。同時にコンボゲージをタメることにもなるので、どんどん使おう。

立ち強パンチは、モーションがサイ

コショットと似ているのを利用し、相手を飛びませるのに使える。

また、ジャンプのすばやさを活かした空ジャンプからの投げは、とくにガードの固い相手に有効だ。



◀攻撃しないときは、できるだけ安全に降りて、着地後の硬直中に反撃されるのを避けよう

見切れるか?

▶この時点では、ヘッドブレスとスカルダイバーの区別がつかない。適当な位置まで跳んだらPを押せ



相手キャラ別 攻略法

ベガはかなり強いキャラと言える。使いこなせば、リュウ、春麗、ナッシュ、ケン、バーディー、アドン、サガット、ダンに對しては有利に闘えるだろう。ガイ、ソドムに對しては五分五分ぐらいか。一方、ローズ、ゴウキには苦戦を強いられる。

相手キャラの特徴をよく踏まえ、それに対応した、もっとも有効な闘いかたを模索していく。

VS リュウ

基本的に距離をおいて闘う。飛び込みを警戒しつつサイコショットを撃つたり、スカルダイバーで様子を見たり、たまにヘッドプレスを使ったりして、とにかくイヤらしい動きを心がけたい。相手が飛び込んできたら、サイコクラッシャーなどで迎撃だ。



▲めぐり空中電撃風脚をガードするには、やや先読みが必要だ。

近くまで攻め込んだときは、リュウのしゃがみ強キックが届かない位置で立ち中キックやサイコショット、あるいはリュウが攻撃したくなるような間合いで垂直ジャンプ中キックなどを使うといい。接近しすぎは危険だ。相手に攻め込まれたときは、スカルダイバーなどで脱出を試みよう。



▲バクチの真空波動拳に注意。サイコシンショットの発射を読まれるな！

VS 春麗

春麗は前方ジャンプ強パンチが強く、しゃがみ強パンチで迎撃しようとしてもツブされるため、LV2~3サイコクラッシャーで対抗したい。それには、コンボゲージをダメなくてはならないので、スカルダイバーによる空からの攻撃を多用するといいだろう。



▲スカルダイバーのほかに、サイコショットなども混ぜていこう。

VS ナッシュ

できるだけ離れて闘うのがいい。サイコショットを連発し、ソニックブームを先読みしてヘッドプレスを当てる。だが、ナッシュもヘッドプレスを使うのを待ち構えていることがあるので、スカルダイバーで様子を見るとも大切だ。また、ナッシュのジャンプ攻撃が届く位置にいるときは、サイコショットの発射はややひかえめに。

基本はじっくり攻めること。ムリに大ダメージを与えようとせず、必殺技を駆使して、少しづつ体力を奪おう。基本技による強引な攻撃は禁止。

VS ケン

ガイを相手にしての接近戦は、きわめて不利なので、スカルダイバーやベガワープで逃げつつも、スキがあったら攻めにいく、という戦法をとりたい。

間合いが離れたら、サイコショットやダブルニーブレースを使うといいが、先読みされないように注意する必要がある。



▲使いすぎと思えるくらいのスカルダイバーを多用する。ゲージを稼ごう。

VS ケン

基本戦略はVSリュウと同じでいい。リュウとちがうのは、前方転進によって、サイコショットをぐり抜けて攻め込まれる場合があることだ。ラッシュをかけられるとツライので、画面端に追い込まれないように、スカルダイバーやダブルニーブレースを駆使しよう。

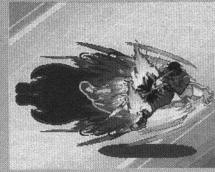


▲相手に攻め込まれたら、ダブルニーブレースをたまに使うのが効果的。

VS バーディー

ある。チャンスがあればサイコクラッシャーも狙おう。

もし、転ばされたり追い込まれたら、落ち着いてガードを固める。ムリに反撃を狙うと、一発逆転の連続技を食らいかねないからだ。相手のミスを待つか、ZEROカウンターを使って、ピンチを脱しよう。



▲ガードを固め、サイコクラッシャーで相手の体力を奪うチャンスを待て。

間合いを離して、弱サイコショットを連発し、ときどき強ダブルニーブレースを使う。ヘッドプレス、スカルダイバーもからめ、相手を近づかせないようにしよう。

あとは、ブルリベンジャーの奇襲にさえ注意していればいい。



▲攻め込まれたときは、ZEROカウンターを惜しみなく使おう。

VS ソドム

遠距離でサイコショットを連発するのが基本だが、ソドムはそれをくぐつたり、飛び越えて近づいてくる。

相手はこちらがサイコショットを繋つのを予測して前進してくるので、突発的に強ダブルニーブレスを使うヒットすることがある。スカルダイバー



▲ソドムがしゃがみ強キックを使うと、ヘッドブレスは空振りてしまう

によるカクランもかなり有効だ。緩急のある攻撃を心がけよう。

しゃがみ強キックやZEROカウンターで転ばされたら、ダウン回避はせず、起き上がりに賭ける。飛び込んでくるならZEROカウンター、立ち強キックを重ねてくるようならサイコクラッシャーかベガワープだ。



▲どうせガードできないのなら、ダメモトでベガワープをやってみよう

VS アドン

サイコショットでプレッシャーをかけ、跳んできたらしゃがみ強パンチやLV2~3サイコクラッシャーで迎撃する。ヘッドプレスやスカルダイバーも適度に使って、攻撃に幅を持たせよう。転ばされたあとは、めくりジャンプ攻撃に注意し、ラッシュに備えたい。



▲ジャガーキックからのコンビネーションには、ジップと耐えるしかない

VS ローズ

サイコショットは、▲+中K（スライディング）で抜けたり、ソウルリフレクトで返される。多用は禁物だ。

スライディングをガードしたあとは、相手との距離によって行動を変える。やや離れたときは、足払いをツッせる弱ダブルニーブレス。近いときは、しゃがみ弱パンチからの連係を予測して



▲スライディングにカウンターでダブルニーブレスを食らわせよう

ヘッドプレスで反撃しよう。スーパー・コンボでカウンターを狙ったり、ガードを固めておくことも大切だ。

VS サガット

サイコショットはあまり使わずに、ヘッドプレス、スカルダイバーを多用する。飛び道具にはヘッドプレスで、飛び込みはしゃがみ強パンチかサイコクラッシャーで迎撃しよう。あとは、奇襲にさえ注意して闘えば、そう負けることはない相手と言える。



▲ある程度離れて闘えば、サガットの攻撃はさほどコワくはない

ラッシュを抜けろ

▲ガード後に反撃するタイミングがややムズカしい。遅いと連続技を食らい、ローズのベースにハマってしまう



VS ベガ

垂直&後方ジャンプで相手の様子をうかがい、スカルダイバーで頭上から攻撃するのが有効。その後も、ヘッドプレスからスカルダイバーや、しゃがみ弱パンチからのコンビネーションでラッシュをかけよう。自分がやられてイヤな攻めかたをしていくのが基本だ。



▲ヘッドプレス、スカルダイバーをたくさん使い、空中戦を制すのだ

VS ゴウキ

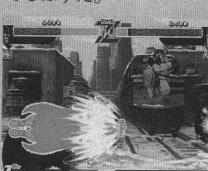
サイコショット、ヘッドプレス、スカルダイバーで豪波動拳や斬空波動拳をやりすごしつつ、スキを見つけては攻撃する。前方ジャンプ中キックで奇襲をかけるのもいいだろう。攻め込まれたときは、ZEROカウンターかスパークコンボで反撃したい。



▲ゴウキのZEROカウンターは当たりにくいので、ガードされても安心

VS ダン

サイコショットを連発し、飛び込みだけを警戒しておく。飛び込んできたLV2~3サイコクラッシャーで迎撃。たまにヘッドプレスやダブルニーブレスで、聞いたかに変化をつけよう。相手との距離を保って闘えば、ラクに勝てるはずだ。



▲サイコショットで跳んで迎撃せよ

ゴウキ

GOUKI

対2P戦
攻略

長所と短所

使える基本技と必殺技が豊富で、連続技も手軽かつ強力。とても弱点がないように思えるゴウキだが、じつは防護力が全キャラ中最低で、攻撃を食らったときのダメージが、他キャラよりも大きくなってしまうのだ。

有効な基本技&特殊技

ゴウキの真骨頂は、相手を追いつめてからの鬼畜とも呼ぶべき連係だ。以下にピックアップした技をうまく使い、ひたすら相手をカタめてしまおう。連続技（強制ガード）にならない攻撃同士のスキマを、どのように埋めるかがポイントだ。

→+中キック（旋風脚）

ラッシュによって離れた間合いを調整するために使う。相手の足払いをスカして攻撃することも可能。ただし、近場で使い、攻撃がめり込むと確実に反撃されるので注意。

→+中パンチ（頭蓋破殺）

これもしやがみ弱キックからZEROコンボでつなげる。しゃがみガード不可で、攻撃後のスキも少ないため、連係に組み込むと心強い。有効な間合いは、旋風脚よりも少し近め。

前方ジャンプ↓+中キック (天魔空刃脚)

近距離で頭蓋破殺を使うと、反動で間合いが離れ、旋風脚が届かなくなることがある。そのときは、この技でイッキに間合いをつめよう。

ガードされてもスキがなく、ヒット

無敵に見えるゴウキにも弱点はある



▲他キャラよりもダメージを受けやすいので、跳び込みや迎撃は慎重に



▲発あたりの攻撃力も低めだが、そこは連続技で十分カバーできる

これらの技でラッシュをかけろ

しゃがみ弱キック

リーチが長く、連打も効き、すべてのキャンセルが可能。ここから、ほかの基本技につなげていこう。あらゆる連係の起点となるので、間合いはキツチリ把握しておきたい。



▲密着状態で当たった回数ど、その間合いで有効な技との関係を覚えておこう



▲密着から弱攻撃を2~3回ガードさせ、ZEROコンボでつなげると、攻撃前のスキが少なくてすむ



▲しゃがみガードをくずせるのは大きい。2ヒット目だけを当たれば、しゃがみ強(中)キックで連続技に

すれば連続技につなげることができる。再度、しゃがみ弱キックからの連係に持ち込めるぞ。

また、めくりジャンプと見せかけて天魔空刃脚を使うのもいい。一度めくったあとがキマリやすいぞ。



▲前方ジャンプの頂点に達したときだけ使用可能。連係の途中にからめていく

有効な必殺技

攻防一体の必殺技がそろっているぞ

阿修羅閃空

近距離で相手を固めてい
るとき、しゃがみ弱キック
などをキャンセルして相手
の反対側に回り込む。そ
のあと連続技もキメられる。



▲相手が画面端から少しでも
離れていることが条件



竜巻斬空脚

◆中と強は空中連続
ヒットの特性を持つ。
弱は昇昇龍拳などで
追撃させるのに有效

斬空波動拳



垂直&後方ジャンプから
は頭前方シャンクから
は強を使うのが基本だ

豪昇龍拳



◆弱は対攻技強は空
中連続ヒットに使う
ことが多い。大きなダメージも魅力



豪波動拳

◆ここで跳ばせて落
とすのがセオリー。発
射直後にダッシュする
と相手はダウントする

スーパーコンボゲージの使い道

ゴウキのスーパーコンボは、空中連続ヒットをキメやすいので、こまめに使っていこう。ゲージがLV2以上残っているときは、瞬獄殺を狙ってもいいだろう。起き上がりに攻められたとき

や、ジャンプ攻撃をガードさせた直後に使うのが効果的だ。

スーパーコンボが強いため、ZEROカウンターの存在が薄れてしまうが、やはり相手のラッシュや連続ケズりか

ら回避するに重宝する。なお、ゲージを早くタメたいときは、相手がダウンしたスキに弱・竜巻斬空脚を連発したり、空中竜巻斬空脚やア修羅閃空でヒット＆アウェイを行なおう。

滅殺豪波動

コマンドは真空波動拳より複雑だが、オールマイティに使える。無敵時間が短いので、近距離では滅殺豪昇龍のほうがオススメ。



▲前方転身に化けないように

滅殺豪昇龍

起き上がりに攻められたときや、空中連続ヒットを狙うのに有効。コマンドが一番シンプルなので、連続技にも組み込みやすい。



▲滅殺豪波動よりコマンドがラク

天魔豪斬空

地上からの対空技を多用する相手に効果的。相手の足払いを誘って、超低空で使うのもオモシロイ。空中ガードされるのが難点。



▲無敵対空技にも勝てる

ZEROカウンター

見た目はしゃがみ強キックだが、リーチはこちらのほうが長い。ラッシュの途中や相手の起き上がりに反撃を誘って使うといい。



▲意外と使い道が多い

瞬獄殺

密接状態で使うと、相手は無敵必殺技の動作中でないかぎり絶対に回避できない。使いこなせば脅威となる技。コマンド入力に慣れていない人は、起き上がり時や頭蓋破殺から使おう。



◆阿修羅閃空からの一例。
たとえ阿修羅閃空の終わ
ぎわにスキがあつても、こ
れを返すのは至難のワザ

有効なコンビネーション

斬空波動拳を主軸に攻めて守れ！

ゴウキのラッシュは、相手を転ばせたり、前方ジャンプからの斬空波動拳をガードさせて、相手の前に降りたときが起点となる。

密着状態の相手にしゃがみ弱キックを当て、ヒットしたら連続技へ、ガードされたらBの連係で固めていこう。そのとき、相手が画面端にいなければAを狙っていくといい。百鬼豪辟は強弱で飛距離が変わる。きちんと間合いをはかってだすこと。また、しゃがみ弱パンチのあと、少し前進してから→+中Pで、通常投げか頭蓋破殺の自動2択に持ち込むこともできる。

Bで間合いが離れたら、CかDで近

離れたら

►相手の様子を見るのなら、垂直ジャンプ頂点付近からの斬空波動拳で、とりあえず固めておこう。たまに込むなら天魔空刃脚だ



A しゃがみ弱K→百鬼豪碎

→垂直ジャンプ弱・斬空波動拳

C Bで離れる →前方ジャンプ直後の天魔空刃脚
→ジャンプ直後の天魔豪斬空

D 垂直ジャンプ弱・斬空波動拳
→中・竜巻斬空脚

→旋風脚
→頭蓋破殺
B しゃがみ弱K →竜巻斬空脚
→しゃがみ中K
→阿修羅閃空

E ジャンプ着地ぎわの弱・斬空波動拳
→強・豪波動拳

有効な連続技

ゴウキ得意とするのは、相手を空中に浮かせてからの追撃だ。ラッシュ中などでも簡単につながるので、積極的に狙っていこう。

相手を気絶させたときは滅殺豪波動をからめた連続技がオススメ。LV1でもかなりのダメージを与えられるぞ。

しゃがみ弱K→しゃがみ中K
→しゃがみ強K
→強・竜巻斬空脚

弱攻撃からつなげられるので、ラッシュ中に狙うことができる。さらに手軽さを求めるなら、しゃがみ弱キック×1→3→しゃがみ強キック→強・竜巻斬空脚でもいい。

華麗なコンボをキメよう！

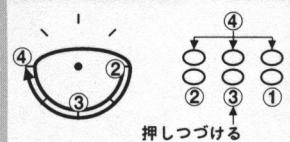
ジャンプ強K
→しゃがみ弱K
→弱・竜巻斬空脚
→強・豪昇龍拳

ジャンプ強K→立ち弱K
→しゃがみ中K
→滅殺豪波動

弱・竜巻斬空脚で浮かせて、空中連続ヒットで追いうちというパターンの代表例。強・豪昇龍拳のかわりに滅殺豪昇龍を使えば、より多くのダメージを与えられる。

この空中連続ヒットは、いろいろな組み合わせがある。大きめのキャラには弱・空中竜巻斬空脚→弱・竜巻斬空脚→強・豪昇龍拳（滅殺豪昇龍）をキメることも可能だ。確実に追加ダメージを与えていこう。

オススメの入力順序



状況別戦略

硬軟自在の動きを目指せ!

追いつめられたら

ゴウキは防御力が低いので、連続技を食らうことは死を意味する。画面端に追いつめられたら、早めに脱出して体勢を立て直そう。

そこで使えるのが阿修羅閃空だ。しかし、先読みされると、逃げた方向に近づいて投げられたり、技を重ねられたりするので、相手が攻撃したスキに



▲阿修羅閃空で逃げる。
ワザと後方に逃げて相手の攻撃をスカしてもいい



▲連係のスキをついての豪昇龍拳が理想。そしてラッシュに持ち込もう

使うのがポイントだ。

阿修羅閃空のあとで、すぐ反撃に転じるなら豪昇龍拳が有効。自分が画面端にいるということは、相手の反対側

に回れば、逆に相手を追いつめたことになる。ダウンさせたあと、めくりジャンプで、相手を追いつめてラッシュに持ち込んでいこう。

相手に待たれたら

相手が画面端でガードを固めたり、飛び道具を連発している場合、どう対処したらいいのか。

基本は、垂直ジャンプ斬空波動拳で相手の前進や対空技を封じ込めてから、阿修羅閃空や百鬼豪衝で近づく戦法。もちろん前方ジャンプ弱・斬空波動拳で近づくのも有効だ。



▲弱・斬空波動拳をガードさせてからの阿修羅閃空は反撃されにくい



▲頭蓋破殺や百鬼豪碎をおりませて、しゃがみ方でをくずしていく

さらに、しゃがみガードばかりしている相手には、ラッシュに頭蓋破殺や百鬼豪碎、そして通常投げを組み込むといいだろう。ただし、画面端の相手

は百鬼豪碎で投げることができないで注意が必要。余談だが、垂直ジャンプ直後の弱キックは、全キャラのしゃがみ状態にヒットするぞ。

こちらが待つとき

接近戦主体の相手に待ちたいときは、すでに紹介した「弱・斬空波動拳→強・豪波動拳」で間合いを広げ、弱・斬空波動拳→強・豪昇龍拳の「跳ばせて落とす」パターンに持ち込む。

ときおり、相手を追いつめる前の前方ジャンプ強・斬空波動拳をまぜれば、難攻不落の要塞の完成だ。



▲弱・斬空波動拳を擊たれた相手は、跳び込みで近づこうとする場合が多い。そこを逆手にとり、豪昇龍拳を当てる



▲このあと前方ジャンプ強・斬空波動拳をガードさせて相手との距離をとろう。画面端の一歩手前で待機するといい

相手をどうやって追いつめるか

遠距離から相手を追いつめるには、前方ジャンプ強・斬空波動拳→強・豪波動拳をガードさせ、相手をどんどん押していくのが有効だ。

そのまま中間距離まで接近したら、今度は垂直ジャンプから弱・斬空波動拳を撃って近づく。このころには、相手はもう画面端にいるぞ。



▲前方ジャンプ強・斬空波動拳はジャンプ直後に使おう。攻撃までのスキが少なく、相手にプレッシャーを与えるられる



▲相手を画面端まで押し返したら、垂直(前方)ジャンプからの弱・斬空波動拳をタテにしながら、歩いて近づこう

相手キャラ別 攻略法

対2P戦においても、最強と言われているゴウキ。とくに相性の悪いキャラも見あたらない。最低でも五分五分の闘いは可能と思われる。

気をつけたいのが、攻めるときの緩急のつけかた。そして相手のラッシュへの対処。一方的に攻めこまれたときのモロさをカバーしていかなければならない。ひととおりの技はそろっているので、あとは努力だといだ。

VS リュウ

VS リュウ

この組み合わせで気をつけたいのが、斬空波動拳を空中竜巻旋風脚などでツップされやすいことだ。斬空波動拳を撃つときは、ジャンプ方向と問合い、そして相手の動きに注意しよう。地上戦は、阿修羅閃空と百鬼襲があるぶん、有利に展開できるハズだ。



▲空中竜巻旋風脚で反撃されないように注意しよう

VS 春麗

近距離での足払いがイヤな相手。なるべく距離をとって闘おう。状況別戦略で説明した「待ち」を的確に行なえば、有利に試合を展開できる。天昇脚は斬空波動拳、気功拳は竜巻空脚、旋円蹴はしゃがみ弱パンチ、しゃがみ中キックは旋風脚で対処しよう。



▲春麗の地上攻撃は、半がしゃがみ強キックでツップしたり反撃できる

VS ナッシュ

VS ケン

強・斬空波動拳→強・豪波動拳バターンで画面端に追い込み、サマーソルトシェルが届かない位置から、垂直ジャンプ弱・斬空波動拳を撃って、上下から押え込もう。飛び道具の撃ち合いになってしまっても、前方ジャンプ強・斬空波動拳で先手を維持できるぞ。



▲この距離が理想。ソニーツクブームやサマーソルトには天昇空と豪波動拳も有効

地上戦では、立ち強キックと前方転身がイヤらしい。立ち強キックばかり狙ってくる相手には、立ち弱（強）パンチでツップしたり、少し遠間から強・百鬼豪碎で反撃する。斬空波動拳でケンセイする手もある。

前方転身には、弱攻撃でケンセイす



▲立ち強キックの間合いは、きちんと把握しておかないと負けない

るのが無難。こちらも前方転身を使い、逃げてしまうのも悪くない。反対側に回り込まれた場合、豪昇龍拳にバケで結果オーライということもある。

空中戦は、VSリュウと同じく、空中竜巻旋風脚に気をつける。ケンの波動拳は硬直が長いので、天魔空刃脚で攻め込んでもいいだろう。



▲前方転身は豪波動拳も抜ける。豪昇龍拳で返したいが……

VS ガイ

VS バーディー

ジャンプ軌道が高いので、豪波動拳→豪昇龍拳パターンが有効。問合は、画面の端と端ぐらいを確保しよう。

武神イズナ落としを事前にツップしたいときは立ち強キックを使う。対空技にもなるので、とっさに豪昇龍拳がないときに活用したい。



▲武神イズナ落としを飛ぶには、画面端に逃げてしまうのもいい戦法だ

投げ技を得意とするバーディー相手に、近距離戦はオススメできない。斬空波動拳で待ったり、阿修羅閃空で距離をとる戦法がメインになるだろう。

注意したいのが、攻め込まれたとき。ブルホーンの全身無敵を利用されると、バーディーを固めようとした弱・斬空



▲ブルホーンは斬空波動拳も抜けてくる。後方ジャンプから撃てば安全だ

波動拳もスカされてしまう。斬空波動拳は、後方ジャンプから撃ち、着地したら豪波動拳でフォローしよう。

もう一つの注意点は、遠距離で豪波動拳を連発すると、ブルリベンジャーを食らいやすいこと。ここでも斬空波動拳をおり混ぜ、ブルリベンジャーを使わせないようにすることが大切だ。



▲斬空波動拳をメインにすれば、ブルリベンジャーを使わせても問題ない

VS ソドム

斬空波動拳や豪波動拳の足元を狙うしゃがみ強キックへの対処法は、旋風脚で一方的にツブすほか、近距離で先読みして、めぐりジャンプ中キックからの連続技を入れることも可能だ。ジゴクスクレイブをツブすため、遠距離からの斬空波動拳を主体にしよう。



▲旋風脚は立ち強キックにツブされるのが、遙間になければ大丈夫だ

VS アドン

ジャガーキックを食らわないためにも、豪波動拳はひかえ目にし、斬空波動拳をメインに攻めていこう。

地上はとにかく近距離戦で。中間距離では、相手の立ち強キックを立ち強パンチ（キック）で、しゃがみ強キックを旋風脚でツブしていく。



▲近距離で斬空波動拳を連発すると、ジャンプ強キックでツブされやすい

VS サガット

画面端でタイガーショットを連発されたら、前方ジャンプ強・竜巻斬空脚でイッキに攻め込む。立ち弱キックでケンセイする相手には、しゃがみパンチ・豪波動拳で反撃しよう。

相手のゲージがタマっているときは、遠距離での豪波動拳と斬空波動拳は多用しないほうがいい。タイガーキャノンで返されてしまうぞ。

余談だが、タイガーレイドの終わりにZEROカウンターを使うと、互いの攻撃がスカルが、そのあと相手の着地を投げ返すことができるのだ。

VS ローズ

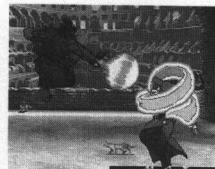
ローズが得意とする▲+中K（サイドリング）は、旋風脚で一方的に打ち勝てるが、そこから追撃しても、しゃがみ弱パンチ連打で止められることが多い。相手が弱攻撃を多用するタイプなら豪昇龍拳で反撃してみよう。

ソウルリフレクトに関しては、斬空



▲旋風脚を当てることで反撃を誘い、さうに豪昇龍拳でツブそう

波動拳を連発せず、垂直ジャンプ攻撃や天魔空刃脚などを混ぜ、「とにかく跳んだらリフレクト」をさせないようにする。ゲージがタマっていたら、天魔豪斬空を使ってみよう。かなりの確率で引っかかるてくれるぞ。地上での空振りに対しては、竜巻斬空脚からの空中コンボをキメるといいだろう。



▲ソウルリフレクトは天魔豪斬空を跳ね返せない。かなり有効な攻撃だ

VS ベガ

豪波動拳を連発していると、サイコショットに押し返されたり、ヘッドブレスで反撃されることがある。

したがって、豪波動拳の使用をひさえ、サイコショットは撃ったのを見たらア修羅閃空でスリ抜けたほうがいい。そのまま相手の反対側に回り、こちらの有利な接近戦で攻めよう。

中間距離では、ダブルニープレスが怖いが、斬空波動拳でケンセイすれば、それほど驚異的ではない。タイミングさえ合っていれば、サイコクラッシュ一もツブすことができるぞ。

VS ゴウキ

とりあえず、中間～遠距離の豪波動拳や斬空波動拳でケンセイし、相手の様子を見たほうがいいだろう。

こちらから攻める場合、相手を追いつめるのがムズカしい。垂直ジャンプ斬空波動拳をうまく使い、ア修羅閃空で逃げられないようにしよう。首尾よ

く相手を追いつめたら、通常どおりのラッシュで攻めればいい。旋風脚を多用するといいだろう。

逆に、こちらが待つ場合は、ア修羅閃空をうまく使い、相手の斬空波動拳をくぐって攻撃したり、後方ジャンプ斬空波動拳や「跳ばせて落とす」パターンに徹していきたい。



▲対心を徹するのが理想。事前に大きなダメージを与えておくのも手



▲ラッシュが途切れると同時にア修羅閃空を使われたら追いかけて投げよう

VS ダン

注意したいのは、ダメージの大きい強・斬空脚と必勝無頼拳。そして、それをからめた連続技だ。耐久力がないゴウキは、アッという間に体力の半分を持っていかれるぞ。斬空波動拳と豪波動拳で断空脚をツブし、とにかく近寄らせないように心がけよう。



▲起き上がりは豪昇龍拳とにかく遠距離で闘え

ダン

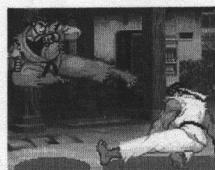
DAN



対2P戦
攻略

長所と短所

ダンは攻撃力が高く、連続技が非常に強力なので、近距離では相手のスキをついた連続技で攻めていくことになる。遠距離では、我道拳の性能の悪さもあり、飛び道具を持つキャラにはキビしい闘いを強いられるだろう。



やはり主軸は断空脚か

▲我道拳は飛び道具を消すことはできない。なべく近くで闘うこと



有効な基本技&特殊技

足技主体の闘いかたが基本

しゃがみ中キック

攻撃判定が出現するまでの時間は、しゃがみ弱キックと同じ。この技をキャンセルして強・断空脚につなぐといいだろう。



▲ここから強・断空脚につなげる

しゃがみ強パンチ

用途はしゃがみ中キックと同じだが、横へのリーチが短いので注意したい。相手の跳び込みに見龍拳が間に合わないとき重宝する。



▲かなり信頼できる対空技

立ち中(強)キック

どちらも反撃を誘うのに有効。相手を端に追いつめるときは、立ち中キック→強・断空脚が使える。画面端の相手を攻めるときは、立ち強キックに切り替えるといいだろう。



▲画面中央で立ち中キックを空振りし、相手の足払いを誘つてから断空脚で反撃



▲立ち強キックは、蹴り上げの空振りで誘った攻撃を降り下ろした足でツッす

ジャンプ弱キック

下方向に攻撃するので、相手の迎撃タイミングを狂わせたり、対空技をツブしたりできる。後方(垂直)ジャンプ直後に仕掛ければ、しゃがんだ相手にもヒットするぞ。



▲足払いによる対空技でも簡単にツブせる。ただし、横からの攻撃には弱い



▲しゃがんだ相手への奇襲に有効。垂直ジャンプ弱キックなら、さらに確実だ

ジャンプ中キック

めくりやすいので、相手の起き上がりに仕掛け、ヒットしたらそのまま連続技につないでいく。垂直ジャンプから使うと、対空技としても有効であることを忘れずに。

相手の正面から跳び込むときは、このジャンプ中キックと、前述のジャンプ弱キック、そしてジャンプ強パンチを使いわけ、攻撃の出現タイミングを微妙に変えることで、相手をホノロウするといいだろう。



▲めくりジャンプ中キックから連続技につなげ、大ダメージを狙おう

有効な必殺技

もっとも実用的なのは断空脚だろう。とくに強は攻撃力が高く、ガードされても間合いが広がるし、ダウン回避技の前転にもヒットする。弱ならタイガーショット以外の飛び道具を跳び越えられるが、タイミングがシビアなのでムリに狙う必要はない。

見龍拳は、無敵時間こそ短いが、使うタイミングに気をつければ、起き上がりでの反撃や対空技として有効だ。

我道拳は、弱だとスキが少なく、強になるとほど攻撃範囲が横に伸びる。バーディーなどの突進技を止めたいときに役立つぞ。

スーパーコンボゲージの使い道

LV1必勝無頼拳を連続技に組み込む非常に強力なので、これがメインとなるだろう。震空我道拳は、LV2~3なら「リーチの短い真空波動拳」として使うことができる。見龍烈火は、LV3

震空我道拳

とくに、LV3は使い勝手がよく、かつダメージも大きい。我道拳と同様に攻撃位置が高く、引きつければ対空技にもなるので、いろいろな状況で積極的に狙っていこう。

必勝無頼拳

横へのリーチが短く、対空技にもなりにくい。とくに、LV2~3はヒットしなかったときのスキが大きく、使い道と言えば、起き上がりに地上攻撃を重ねられたときの反撃ぐらい。単体で使

断空脚の強弱を使いわけよう

強・断空脚

できるだけ相手の攻撃を誘ってから使おう。画面端でガードされたときは、通常投げ(投げ受け身)の準備をしておくこと。



▲中間距離から立ち弱(中)



▲強・断空脚。ガードされても、まず反撃されない

見龍拳



▲起き上がり見龍拳
が確実にだせるかで
勝敗が決まる、と言
つていいほど重要だ

我道拳



◀強弱それぞれのリ
ーチをきちんと把握
しておこう。全体的
には中が使いやすい

LV3震空我道拳のためにゲージを残せ

でないと使いづらいのがネック。

一方、ZEROカウンターはしゃがみ強キックなのでスキが少なく、横へのリーチや無敵時間とともに申しぶんない。積極的に狙っていこう。

結論としては、LV1必勝無頼拳とZEROカウンターがメイン。あとは、ゲージが満タンで、相手との体力差が大きいときにLV3震空我道拳で一発逆転狙い、といったカタチになるだろう。



▲中間距離で相手が技を空
振りしたり、飛び道具を撃
つたときが狙い目



◀対空技にもなるが、相
手を引きつけてから使
わないと意味がない

う必要はないだろう。

しかし、連続技に組み込めば、高い攻撃力を最大限に活かすことができる。たとえ、それがLV1でも与えるダメージは大きいので、確実にキャンセルできるように練習を積んでおこう。



◀単体ではなく、連続技に
組み込むと、LV1でも多
大な効果を發揮するぞ

見龍烈火

総合力は見龍拳より下。強・断空脚(画面端の相手に3発目がカスったとき)とZEROカウンターからの空中コンボが一応可能。



▲リーチが横に伸びないので難点

ZEROカウンター

足払いなので、相手が空中に浮いている(ジャンプ攻撃やダブルニーブレースなど)、当たらないことが多い。注意すること。



▲攻撃がスカッてしまう

有効なコンビネーション

一撃離脱をベースに

スタート時のような中間距離で使うのがAとB。その目的は、強・断空脚で相手を画面端に追い込むことだ。Aはガードさせてからのキャンセルでつなぎ、Bは空振りする距離で相手の攻撃を誘う。Bのあと、相手の足払いがギリギリ当たらない間合いにいるなら立ち強キックを、それよりも遠けれ

ば強・断空脚を使うといいだろう。

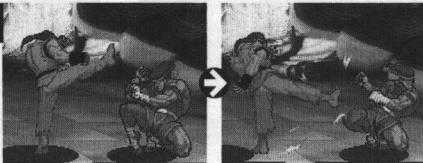
相手を画面端で転ばせてから使うのがCとD。Cは飛び道具の誘いに使い、Dはガードさせると、ちょうどリュウやケンのしゃがみ強キックが届かない間合いになる。ヒットしてから、そのまま連続技につなごう。

最後に、対オートマッチ用の連続

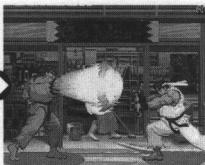
技としてEを紹介しよう。密着状態から使えばこれだけで6回もガードせられるので、大幅にオートガードの使用回数を減らすことができる。マニュアルの相手に使って構わない。しゃがみ強キックを相手が食らった場合でも、強・断空脚が接近手段として機能してくれるぞ。

中間距離

▶立ち中キックを空振りすることで足払いを誘い、攻撃が当たる間合いなら立ち強キック、それより遠ければ強・断空脚で反撃する

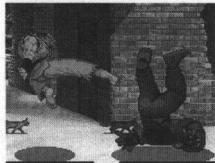


▲遠距離に近づきたいときにも
強・断空脚が有効だ



画面端

▶起き上がった相手に後方ジャンプ弱キックを当てる。すると、相手は飛び道具を擊つことが多いので、震空我道拳や跳び込みを狙おう



▶ほかにも投げ技や晃龍拳などを混ぜて、相手にしつきの対処を惑わせよう

A しゃがみ中K → 強・断空脚

C 後方ジャンプ(直後)
弱K → 前方ジャンプ中K
→ LV3震空我道拳

E しゃがみ弱P×2 → 立ち弱K → しゃがみ強K → 強・断空脚

B 立ち中K

→ 強・断空脚
→ 立ち強K

D 立ち弱K

→ しゃがみ強P

有効な連続技

キャンセル必勝無頼拳は見た目が美しいぞ

立ち弱K

→ しゃがみ中P
→ しゃがみ強K

とにかく相手を転ばせたいときや、キャンセルに自信がないときに使うといい。しゃがみ中パンチからしゃがみ強キックは目押しか超連射で。

しゃがみ弱P

→ しゃがみ中P
→ LV1必勝無頼拳

相手の起き上がりに狙いやすく、やたらとダメージが大きい。必勝無頼拳を中Kで入力すれば、断空脚にバケたときでも連続技が成立するぞ。

ジャンプ強P

→ しゃがみ強P
→ LV3震空我道拳

全キャラ共通で大ダメージ。相手によっては、2段目に立ち弱キックが追加できる。やりづらいときは、しゃがみ中キックからキャンセルさせよう。

前方ジャンプ強P

→ しゃがみ強P
→ 強・断空脚

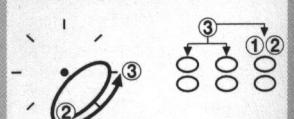
全キャラ共通。相手の起き上がりなどに有効。相手のサイズがリュウ以上なら、2段目にしゃがみ弱パンチ(立ち弱キック)を追加することも可能だ。

前方ジャンプ強P

→ しゃがみ中P
→ LV1~2必勝無頼拳

上記の発展形。必勝無頼拳がLV1なら全キャラ共通だ。めくりジャンプ中キックからでも可。確実に使えるようになれば、勝率もグッとあがるぞ。

オススメの入力順序



状況別戦略

攻めたら止まらないぜ

飛び込まれた場合・起き上がりの対処

やはり対空技は見龍拳がベスト。一瞬とはいっても無敵時間があるので信頼できる。フィの飛び込みにはしゃがみ強パンチを使おう。相打ちでもダメージで勝つことが多いぞ。遠くからの飛び込みには垂直ジャンプ中キックも有効。

起き上がりを攻められたときも、見龍拳による反撃がベスト。少し早めに



▼垂直ジャンプ中キックは上から重なる感じでたすと使いやすい



◀スーパー・コンボは、ベルが高ければどれでもOK。全身無敵を有効に

られず、かえってソノをしてしまう。地上戦なら、ZEROカウンターで反撃する手もあるが、ゲージは連続技のために残したいので乱用は禁物。

飛び道具を遠距離で連発された場合

近距離戦得意とするダンにとつて遠距離から飛び道具を連発されるのはイヤなものだ。大変だが、ガンバって近づかなければならない。ここではその一例を紹介しよう。

まず、互いが画面端にいるような距離では、弱~中・我道拳で飛び道具を消しながら、少しずつ進んでいく。

飛び道具を近距離で連発された場合

前述の遠距離とは逆に、画面端に追い込まれて、近距離で飛び道具を連発された場合は、ZEROカウンターを使うといい。しゃがみ強キックが届かない距離でも反撃できるのが大きい。

また、特殊な方法として、飛び道具をワザと空中ガードしてからダウン回避技で近づく、という手もある。

入力するとだしやすい。相手に体力をリードされているときは、逆転狙いのスーパー・コンボでもいいが、相手が地上にいないと、あまりダメージを与え

ってきたり、イッキに前方ジャンプし、相手の対空技をツブすタイミングでジャンプ弱キックを仕掛けよう。



▲弱か中の我道拳だと、スキが少なくて使いやすい



▲ここで飛び込まれたら垂直ジャンプ中キックで迎撃



▲相手の対空技が有効な距離を考えながら飛びもう

ZEROカウンター

▶この間合いなら確実に反撃できる。相手が飛び道具を持っているときは、つねにゲージを温存しておくと安心だ



ダウン回避技

◀これも有効だが、一度見せた相手には警戒されてしまうので乱用はできない。ここぞという時に使っていこう



▲コンビネーションに投げ技を混ぜるだけで、相手のアセリを誘う。ジャンプ攻撃のあとなどに狙うといい



▲画面端が近ければ、めくり攻撃もキマリやすい。めくりと判別しづらい位置から飛び込んで混乱させよう

相手を転ばせた場合の攻めかた

相手を転ばせたら、連続技のチャンスだ。しかし、相手もダンの攻撃力の高さを知っていると思うので、リバーサルを狙わず、とりあえずガードする場合が多い。これではラチがあかないでの、投げ技やめくり攻撃を混ぜてみよう。選択肢が一つ増えるだけで闇いの幅がグッと広がるぞ。

相手キャラ別 攻略法

とにかくダンは、遠距離戦に有利な相手にはツライ闘いを強いられる。そこは仕方ないとして、近距離戦タイプのキャラにはなるべく勝てるようになりたい。とくに、バーディーやアドンは互角に渡り合える相手なので、取りこぼしのないようにしよう。

また、転ばせてからの心理戦に持ち込めば、性能と関係なく闘うことができる。経験と読みで勝負だ。

VS 春麗

春麗は足払い主体のキャラなので、断空脚によるカウンターが狙いやすい。足払いを空振り（使い）そうな場合になら、すかさず断空脚だ。

遠間で気功拳を連発されたら、状況別戦略のとおりに対処。百裂脚は目の前で我道拳をだせば簡単に返せる。



▲百裂脚は中強・我道拳で反撃。断空脚でもいいが、相打ちが多い

VS リュウ

対リュウ戦で、まず気をつけなければならないのは、波動拳と空中竜巻旋風脚（以下、空中竜巻）だろう。

波動拳はスキが少なく、中間距離で連発されるヒツライ。できるだけ状況別戦略のように対応して、ムダな体力をケズられないようしよう。

一方、空中竜巻には確実な対処が必要だ。できるなら見龍拳で、間に合わなければ、相打ち覚悟のしゃがみ強パンチできっちり落としておこう。

うまく中間距離での攻防に持ち込まれれば勝機を見いだせる。しゃがみ中



▲重ねた見龍拳で確実に返せるスーパーコンボはLV1のみ。注意！

キックや立ち中キックなどを使って相手を画面端に追いつめるのだ。それに成功したら、前述のコンビネーションや連続技を狙う。たまに見龍拳や投げ技を混ぜ、行動を読まれないように。リュウの起き上がりに見龍拳を重ねれば、スーパーコンボ（LV1）を使われても一方的に打ち勝つぞ。

VS ケン

近場での立ち強キックがイヤらしい。できれば見龍拳で返したいが、とりあえずガードしたほうが無難だろう。

ほかは、ほほVSリュウと同じだが、ケンのほうが近距離戦得意としているので、中間距離での攻防はキツチリと押さえておきたい。



▲立ち強キックをガードすると間合いが開く。ここで読み合いがカギだ

VS ガイ

しゃがみ強キック（スライディング）と疾駆け＆影すくいには、うまく先読みして強・断空脚で反撃したい。首狩りなら、近場で食らったときは、しゃがみ強キックの反撃が間に合う。起き上がりに武神イズナ落としを重ねられたら、見龍拳で迎撃しよう。



▲見龍拳がカナメ。起き上りや2段攻撃に対しても確実にだしたい

VS バーディー

ブルヘッド、ブルホーンとも断空脚でツップせる。したがって、断空脚をメインに攻めても構わないが、乱用するとブルホーンの全身無敵で返されてしまう。相手がブルホーンで攻めてきたときは、我道拳かしゃがみ弱パンチ、ZEROカウンターで反撃できる。どちらが相手の起き上がりに攻めたとき、ブルホーンを使われたら、すぐに弱攻撃を連打で止めよう。

画面端に追いつめられると、相手が立ち強キックで前進→マーダーラーチューンのコンビネーションを仕掛けてく



▲突進技を止めて、自分の流れを確保する。足技よりも断空脚で攻めよう

ことがあるが、ここでモガいて断空脚を使うと、最初の立ち強キックでツップされてしまう。後方ジャンプか強・我道拳で対処するといい。

あと、気をつけたいのは、起き上がり投げとしゃがみ中キック。ボディープレスはしゃがめばスカセるので、そのまま投げ返すのが有効だろう。

VS ソドム

相手がスタート時の間合いで垂直ジャンプをしてきたら、とりあえず前進して間合いをつめよう。ソドムは、着地後にしゃがみ強キック(スライディング)を使うことが多いので、その着地を狙って強・断空脚を使えば、確実に反撃することができる。ただし、



相手のコンボゲージがたまっていると、スーパーコンボやZEROカウンターで反撃される可能性もあるので要注意。

突進技や必殺投げへの対処は、VSバーディーと同じ。必殺投げだけは、しゃがみ弱パンチで確実にツブそう。こちらの起き上がりを攻められたときは、根性で見龍拳をだすこと。



VS アドン

ジャガーキックはガードに徹する。ただし、画面端にいるとき、しゃがみ弱キック→中ジャガーキックで、延々と固められた場合は、前進することでスカせる。あとは、めくりジャンプ中キックによる奇襲と立ち(しゃがみ)強キックの長いリーチに気をつけたい。



VS ローズ

中間距離ではスライディング(↙+中K)防止のため、強・断空脚をメインに闘おう。ただし、遠距離ではソウルリフレクトで返されやすい。

飛び込みには、前方ジャンプ弱パンチ(キック)が使える。ローズのしゃがみ強パンチをツブすこともあるぞ。



VS サガット

リーチの長さと、ガード不能技(立ち弱キック)に悩まされる相手だ。これらが当たらないような間合いでの攻防が重要となる。

安全に攻めるなら、相手の立ち弱(中)キックがギリギリ空振る距離でのしゃがみ中パンチが多い。相手を転ばせたいときは、踏み込んで弱・断空脚か前方ジャンプ弱キックを使おう。

間合いが離れてしまったら、歩いて近づき、前述の間合いを確保したい。弱グランドタイガーショットは中・断空脚で抜けることができるぞ。

VS ベガ

サイコショットを弱・断空脚で抜けるのはキツイ。中間距離から我道拳で相殺して、つぎのサイコショットを誘ってから、前方ジャンプ弱キックでイッキに決着をつけよう。ダブルニーブレスを対空技にする相手には、空中ガードしながらの飛び込みも有効。



VS ゴウキ

後方ジャンプして斬空波動拳ばかり撃つ相手には、とにかく少しづつ歩いて近づき、画面端に追いこもう。

さらに、そこでも斬空波動拳を使ってくるなら、前方ジャンプ強キックで斬空波動拳を撃つ前に撃墜したい。あとは、VSリュウ(ケン)で相手を追いつめたときのような対処法でOK。

このときに阿修羅閃空で反対側へ逃げられたときは、前進で追いかけて投げ技や連続技、間に合いそうにないときは強・断空脚を使おう。

追いつめたら、うまく連続技をキメ

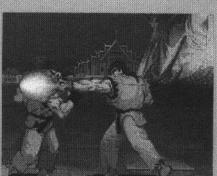


たいが、ここで注意すべきは無敵必殺技で、とくにスーパーコンボの闇獄殺。相手が起き上がりに使った場合、自分が攻撃を重ねていると、確実に反撃されるので、ときには様子を見ることも大切だ。なお、単体で使って来た闇獄殺は、見龍拳や後方ジャンプ弱キックでツブすことができるぞ。

VS ダン

我道拳で飛び込みや起き上がり見龍拳をツブせる。相手の断空脚には、我道拳や立ち中キックのケンセイが有効だが、見てから反撃するのはキツイ。

あとは、前述のコンビネーションや連続技の精度、起き上がり見龍拳の確実性などが勝負のカギを握る。



Nishimura Tomonichi
Horikawa Toshiyuki
Ookaze Hataru
Iwanaga Tetsuya
Miyamura Yuko
Miki Shinichiro

VOICE COLLECTION

はっ!	投げ気合い#1
ふん!	投げ気合い#2
おう!	ダメージ
うわーっ	やられ声

No!	ダメージ
ごおあーっ	やられ声

■ガイ

であっ	技かけ声#1
えいやーっ	技かけ声#2
いざっ	技かけ声#3
ほやーっ	技かけ声#4
せあっ!	気合い#1
ふつ!	気合い#2
必殺	スーパー・コンボかけ声
悪く思うな	勝利#1
これぞ、武神流	勝利#2
がっ	ダメージ
どあーっ	やられ声

■ローズ

ソウルスターク	必殺技
ソウルスター	必殺技
リフレクト	必殺技
はあっ!	気合い#1
はっ!	気合い#2
よおっ!	気合い#3
あっ	ダメージ
それじゃダメ	勝利#1
まだまだね	挑発 & 勝利#2
やるじゃない	勝利#3
ああーっ	やられ声

■サガット

Tiger #1	必殺技
Tiger Clash	必殺技
Tiger Blow	必殺技
Tiger #2	スーパー・コンボかけ声
Genoside	スーパー・コンボ
Raid	スーパー・コンボ
せいっ!	気合い
ふん!	投げ氣合い
ハッハッハッ……	勝利
ごっ	ダメージ
うおあーっ	やられ声

■ベガ

サイコクラッシャー	スーパー・コンボ
ふっ!	気合い#1
ふあっ!	気合い#2
むーん	必殺技 & 投げ氣合い
フハハ……	スーパー・コンボかけ声
ハツ、ぬるいわ	勝利
どあっ	ダメージ
ぐあーっ	やられ声

■ゴウキ

ぐっ!	技かけ声#1
ふん!	技かけ声#2
どや!	技かけ声#3
うりやっ!	技かけ声#4
減殺	スーパー・コンボかけ声
どうっ	ダメージ
ううー	やられ声

■ダン

はあっ!	気合い
昇龍拳	必殺技

※それ以外の声は他キャラのものを流用

■リュウ

波動拳	必殺技
昇龍拳	必殺技
竜巻旋風脚	必殺技
真空	スーパー・コンボかけ声
ふつ!	気合い
はっ!	投げ氣合い#1
いやっ!	投げ氣合い#2
うっ!	ダメージ
うわーっ	やられ声

■春麗

気功拳	必殺技
千裂脚	スーパー・コンボ
気功掌	スーパー・コンボ
天昇脚	必殺技
霸山	スーパー・コンボかけ声
ヤツ	百裂脚かけ声
いやあっ	旋円蹴 & 立ち強Kかけ声
えいっ	投げ氣合い
はあーっ	スーパー・コンボ・タメ声
あっ	ダメージ
ごめんね	挑発 & 勝利#1
アハハ	勝利#2
やったー	勝利#2
きゃあーっ	やられ声

■ナッシュ

Sonic Boom	必殺技
Somersault	必殺技
Sonic Break	スーパー・コンボ
ふん!	投げ氣合い#1
いやっ!	特殊技 & 投げ氣合い#2
Hum.....	勝利#1
Too Easy	勝利#2
うおっ	ダメージ
NOーーっ!	やられ声

■ケン

波動拳	必殺技
昇龍拳	必殺技
竜巻旋風脚	必殺技
いくぜ!	スーパー・コンボかけ声
昇龍裂破	スーパー・コンボ
神龍拳	スーパー・コンボ
やったぜ!	挑発 & 勝利

■ソドム

ブツメツ	必殺技
テンチュウサツ	スーパー・コンボ
ほあっ!	必殺技 & 投げ氣合い#1
そいやーっ!	必殺技 & 投げ氣合い#2
うりやっ!	必殺技かけ声
むーーん	スーパー・コンボ・タメ声
アッパレ!	勝利
どお	ダメージ
ぬかたつあーっ	やられ声

■アドン

Jaguar	ライジングジャガー
Jaguar Kick	必殺技
Jaguar Tooth	必殺技
へやっ!	気合い#1
へやーっ!	気合い#2
アチヨーウ!	必殺技かけ声#1
ホウーッ!	必殺技かけ声#2
フゥーーッ!	必殺技タメ声
イェー!	勝利

S4 VS CPU BATTLE

**熱戦すれば
クリア確定!**

対CPU戦完全攻略法

コンピュータ・キャラと闘う「対CPU戦」。それをクリアするための手引きが本章だ。今回はいつもとはちがう形式で書かれているので、全ページをくまなく読んでほしい。なお、本書の攻略法は難易度レベル2（初期設定）で作られている。

『ストZERO』CPUキャラの動きの特徴

本作品のCPUキャラのアルゴリズムは、こちらが攻撃をだした瞬間に、その技に対する的確な行動をとる、いわゆる「反応タイプ」。プレイヤーが慣れていない間は圧倒的な強さを誇る反面、「しゃがみ弱パンチ」を連発していると飛び込んでくるなど、行動パターンを見切られてしまうと簡単に負ける、というモロさもある。これは、ゴウキ

を含めた全キャラに言えることだ。

また、起き上がりうとするところに
目の前で技（しゃがみ弱キックなど）
を重ねられると、ガードがアマくなる
傾向がある。この性質を利用すれば、
転ばせる→起き上がりに技を重ねる→
そこから連続技に持ち込んで転ばせる
……のくり返して、最後までハメつづ
けることだってできる。



▲プレイヤー側の行動に対して過敏に反応するぶん、単純なパターンにハマりやすい

本書の対CPU戦攻略記事を読むにあたっての注意事項

本章を読むときは、自分の使用キャラ、対戦相手、その相手が何人目に出 現したか、をきちんと把握しておこう。 とくに重要なのが最後の「何人目か」。 1~2人目と3~8人目では攻略パターン が変わるからだ。

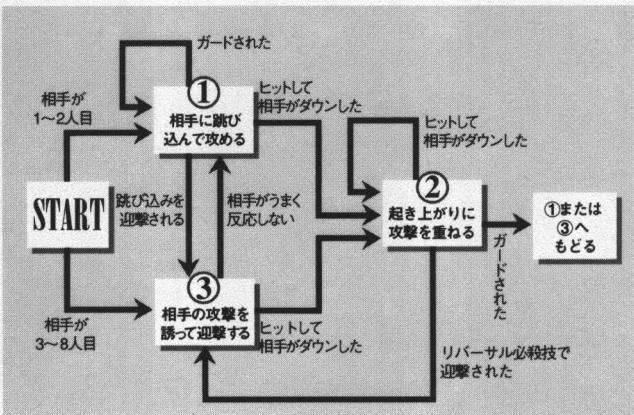
1~2人目なら、相手がどのキャラかは関係なく、跳び込みからの連続技をキメるだけ勝てる。どんな連続技が

有効かは、攻撃パターン①「相手に飛び込んで攻める」のページ(→P.235)でまとめて紹介している。

3~8人目になると、こちらの攻撃に対する反応がキビしくなるので、攻撃パターン③「相手の攻撃を誘って迎撃する」のページに書いてある攻略記事を参考にしてほしい。ただし、このコーナーはプレイヤー・キャラ別ではな

く、相手キャラ別に構成されている点に注意。たとえば「リュウを使ってケンを倒す方法が知りたい」ときは、リュウのページ(P.237)ではなくケンのページ(P.241)を読むのが。

攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」はちょっと特殊で、相手を転ばせたときにのみ使える攻略法だ。状況は限定されるが、うまくできればイッキにKOさせることも可能なので、攻撃パターン①か③で闘っているうちに相手をダウンさせたら、できるだけこのパターンに持ち込みたい。P.236でくわしいやりかたを解説しているぞ。



▲三つの攻撃パターンを、対戦相手や状況に合わせて使いわけていくのだ

攻撃パターン

1

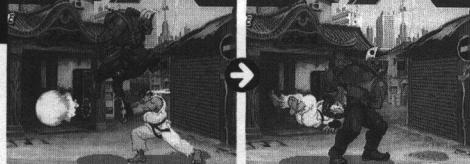
相手に飛び込んで攻める

積極的に攻めてこない(=こちらの技になかなか反応してくれない)1~2人目の相手には「飛び込んでの連続技」が基本戦略となる。そのときに使うものを下の表にまとめてみた。これらは、**攻撃パターン③**「相手の攻撃を誘って迎撃する」のページで「○○のスキに飛び込んで、連続技をキメよう」と書いてある場合にも使うことになる。かならずマスターしておこう。

それでは、表内の連続技について、いくつかの補足説明を。

バーティー

▶相手が何か攻撃をしているスキに跳び込むならば、空ジャンプからダイレクトに投げにいけばOK



- パーティー……このキャラには有効な連続技がないので、何も技をださずに前方ジャンプをして、着地と同時に投げる「スカイマーダラーチェーン」で代用する。ボディプレス→しゃがみ弱パンチ→マーダラーチェーンも可。
- ベガ……遠めの間合いから強ダブルニーパレスをだすだけ。跳び込み連続技が必要な場面ではコレで代用する。

ベガ



▲1~2人目の相手やソドムには、強ダブルニーブレスをだせば簡単にダウンが奪える

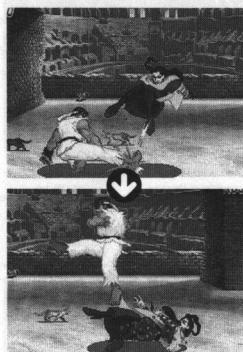
リュウ	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→強・波動拳 前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
春麗	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ中K→強・天昇脚 前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ナツシユ	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→中サマーソルトシェル 前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ケン	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
ガイ	前方ジャンプ強K→立ち強P→影すくい 前方ジャンプ強K→しゃがみ弱K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
ソドム	前方ジャンプ強K→立ち強K→強ジゴクスクレイブ 前方ジャンプ強K→立ち弱K→しゃがみ強K
アドン	前方ジャンプ中K→しゃがみ弱K→強ライジングジャガー 前方ジャンプ中K→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ローズ	前方ジャンプ強P(K)→しゃがみ弱P→しゃがみ中K→しゃがみ強K
サガット	前方ジャンプ強K→しゃがみ強K
ゴウキ	前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→強・豪波動拳 前方ジャンプ強K→しゃがみ中K→しゃがみ強K
ダン	前方ジャンプ強K→しゃがみ強P→強・断空脚 前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ強K

攻撃パターン

2 起き上がりに攻撃を重ねる

ここでは、相手をダウンさせたあと、起き上がりを攻めるときに使う連続技をリストアップしてある。

実際に技を重ねるときの手順は、
①なんらかの手段で相手をダウンさせたら、そのスキに目の前まで近づく。
②表内の連続技の1発目（リュウなら、しゃがみ弱キック）を連発して、相手が起き上がるのを待つ。
③重ねておいた攻撃がヒットしたら、



しゃがみ強Kにキャンセルをかけて
音巻旋風脚

▲相手が倒れているスキ
に間合い調節ができる
よ

すかさず2発目以降の技をだして連続技をキメる。それで相手がダウンしたらまた①からくり返す。

……となる。うまくできれば、最後までこのくり返して勝つことも可能なので、しっかりとマスターしよう。

●リュウ、ケン、ゴウキ……しゃがみ強キックにキャンセルをかけて強・竜巻旋風脚をだせば、相手が倒れている間に目の前まで近づけるので、間合いを調節する手間が省ぶれる。

●春麗……無理にボタンを連打すると百裂脚が爆発してしまうから、相手が

完全に起き上がる瞬間に重なるように目押してだすこと。

●ガイ……基本技のみの連続技（武神獄鎖拳）だと、相手は吹き飛ぶだけでダウンはないので注意。

●バーディー……タイミングはかなりシビア。できない人は、ボディプレスや空ジャンプで跳び込むのも手だぞ。

●アドン、サガット、ベガ……彼らの基本技は連発が効かない（技の動作が遅い）ため、目押して重ねるか、相手が起き上がった瞬間に技が当たるよう跳び込むしかないのだ。



▲春麗やベガは技の連発ができない。相手が完全に起き上がる瞬間に目押して重ねろ



▲地上攻撃がうまく重ねられないならば、ジャンプ攻撃を使うのも有効な手段だ

リュウ	しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K（キャンセルで強・竜巻旋風脚をだす）
春麗	しゃがみ中K→強・天昇脚
	しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ナツシユ	しゃがみ弱P×2→強サマーソルトシェル
ケン	しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K（キャンセルで強・竜巻旋風脚をだす）
ガイ	立ち弱P×2→しゃがみ中K（1段目）→影すくい
	立ち弱P→立ち中P→立ち強P→立ち強K（武神獄鎖拳）
バーディー	しゃがみ弱P→強マーダラーチェーン
ソドム	立ち強K→強ジゴクスクレイブ
アドン	前方ジャンプ中K→しゃがみ弱K→しゃがみ強K
	しゃがみ弱K→しゃがみ強K
ローズ	しゃがみ弱P×2→しゃがみ中K→しゃがみ強K
サガット	前方ジャンプ強K→しゃがみ強K
ベガ	しゃがみ中K→強ダブルニープレス
ゴウキ	しゃがみ弱K×2→しゃがみ強K→強・竜巻斬空脚
ダン	しゃがみ弱P×2→立ち強P→強・断空脚

攻撃パターン

3

相手の攻撃を誘って迎撃する

3~8人目の相手に使うパターンは、このページから掲載している。「読むときの注意事項」でも書いたが、使用キ

ヤラ別ではなく対戦相手別にページが構成されている点に注意すること。また、攻略記事中に「飛び込み連続技を

使おう」とある場合はP. 235、「起き上がりに攻撃を重ねよう」とある場合はP. 236で紹介しているものを使う。



基本戦略

CPUリュウの行動パターンを完璧におぼえておこう

スタート直後の攻防

はじまる前からレバーを前方(→)へ入れっぱなしにしておくと、相手は試合開始と同時に後方へ下がるので、スタート時の間合いをキープしながら前へ歩いていく。そして、相手が画面端にたどり着いたら、レバーをガード方

向に入れながら飛び込もう。

するとリュウは、以下の三つの行動のうち、どれか一つをやってくる。

- 波動拳を撃った……これがもっとも理想的なパターン。飛び込み連続技をキメてリュウをダウンさせよう。
- 前方ジャンプをしてきた……こちらが跳んだ瞬間に波動拳を撃つのが見えなかったら、リュウが前方ジャンプ強

キックをだしてくる証拠。そのまま技をださずに待っていてれば、空中ガードで防ぐことができる。

うまく防御できれば相手よりも先に着地できるので、降りぎわにしゃがみ強キックを当ててダウンさせる。

●鎖骨割りをだしてきた……食らわず着地できるので、すかさずしゃがみ強キックをだして転ばせればOK。

A. 相手を転ばせたあとの戦法

リュウを転ばせることができたら、以下のパターンに持ち込もう。

まず、間合いをスタート時ぐらいの広さに調節する。そして、相手の起き上がり動作が完了する直前にしゃがみ弱パンチをだしてから、すかさず前方ジャンプをするのだ。

このときの相手の反応は「スタート直後の攻防」と同じく複数あるので(右のカコミ参照)，それぞれ対応して再度リュウを転ばせよう。失敗したらパターンB(→つぎのページ)へ。



▲この距離でしゃがみ弱パンチをだすと、すぐ飛び込む

波動拳を撃ってきた

攻撃パターン①「相手に飛び込んで攻める」のページで紹介している連続技をキメて、リュウをダウンさせる。そのあと、再度パターンAへ。

前方ジャンプをしてきた

ジャンプ強キックか空中龍巻旋風脚のどちらかをだすが、飛び込むときに前もってレバーをガード方向に入れておけば、空中ガードできる。これは、「スタート直後の攻防」と同じだ。



▲先に着地できたときは降りぎわを攻撃してやれ

後方ジャンプをした

普通のジャンプと後方へ飛ぶ空中龍巻旋風脚の二つがある。どちらも着地後にかならず波動拳を撃つから、ジャンプが届く場合は飛び込み連続技をキメる。ジャンプの飛距離が長いガイやローズはもちろん、ほかのキャラも状況しだい(写真参照)で狙えるぞ。

ジャンプ攻撃が届かず、相手を転ばせることができなければパターンBへ。



▲リュウを画面端に追い込んだ状態なら、距離が広がらないのでジャンプ攻撃が届く

● B.遠距離での戦法

「スタート直後の攻防」や「相手を転ばせたあとの戦法」がうまくいかなかつた場合は、このパターンを使って闘うことになる。

遠くで立ち弱パンチを1~2発だと相手は波動拳を撃ってくるので、垂直に跳んで弾を避けたあとに、ジャンプ頂点付近で強パンチをだす。

リュウはこの技に反応して、前方、後方、垂直のいずれかにジャンプするから、右のカコミで解説している方法で対処しよう。これでリュウをダウンさせることができたら、パターンAへ。



後方ジャンプをした

着地後に波動拳を撃ってくる可能性が高い。ジャンプ攻撃が届く場合は跳び込み連続技を狙い、ダメなら再度垂直ジャンプ強パンチで弾を避ける。

前方ジャンプをした

こちらのほうが先に着地するので、下表にある技で迎撃する。これで相手をダウンさせた場合はパターンA、そうでない場合はパターンBの最初にもどる。

キャラ名	対空に使う技
春麗	立ち強P、立ち強K
ナツシユ	立ち強K、しゃがみ強K
ケン	弱・昇龍拳、しゃがみ強K
ガイ	しゃがみ強P
アドン	しゃがみ強K
ローズ	しゃがみ強P、しゃがみ強K
サガット	強タイガーブロウ、しゃがみ強K
ゴウキ	弱・昇龍拳、しゃがみ強K
ダン	弱・昇龍拳、しゃがみ強K

垂直ジャンプをした

届くなら、降りぎわにしゃがみ強キックを当て転ばせて、パターンAへ持ち込む。ダメならば間合いを離してパターンBの最初からやりなおし。

専用パターン

バーディーVSリュウ

スタートから「キックボタンによるブルヘッドの連発」パターンを使えば勝てる。くわしい方法はVS CPUゴウキのページ(P.252)で解説しているので、そちらを参考にしてほしい。

ソドムVSリュウ

開始直後に前へ歩いていき、リュウが画面端に、ソドムがタイム表示の下に着いたときにしゃがみ強キック(スライディング)をだすと、波動拳をくぐりつつ攻撃を当てることができる。

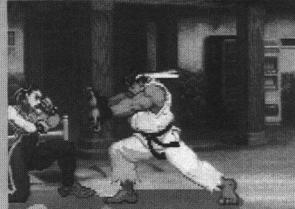
ダウンさせたら、そのスキにタイム表示の下まで移動しておく。そして、リュウの起き上がり動作が完了するのを見たら、またしゃがみ強キックだ。

CPUリュウのコンビネーションの対処法

リュウに近づかれたら

パターンA、Bともに相手との距離が離れていないと使えない。それでは、画面端に追い込まれるなどして、リュウに近づかれてしまったらどうするか。

確実なのは、リュウが前方ジャンプ弱パンチ→立ち弱キック→弱・昇龍拳の連続をだすか、至近距離で波動拳を撃ってくるまでガードを固めて待っていることだ。前者は昇龍拳の降りぎわに、後者は波動拳をガードした直後にしゃがみ強キックが当たられる。その後、パターンAに持ち込もう。



ベガVSリュウ

開始直後は、間合いはおかまいなしにリュウに近づいて投げてしまおう。

投げがキマっても受け身をとられて、すかさず間合いを広げて弱サイコショットを連発しよう。切れ目なく撃てば、リュウを近づかせずに勝てる。

万が一接近されたら、左の「コンビネーションの対処法」を使用して脱出する。ベガワープを使ってもいい。



基本戦略

しゃがみ弱Pの連発で 飛び込みを誘う

中間～遠距離でしゃがみ弱パンチを連発していると、春麗は以下の行動のうち、どれか一つをやってくるので、それぞれ対応する。これをくり返す。

(A) 前方ジャンプで飛び込んでくる

右表にあげた技を使って迎撃する。相手がダウンしたら、「攻撃パターン②起き上がりに攻撃を重ねる」へ移行するか、再び問合を広げてしゃがみ弱パンチ連発からやりなおそう。

(B) 後方ジャンプのあとに、三角跳びをしてこちらへ飛び込んでくる

春麗の着地点が遠いので、対空技はしゃがみ強キック（ガイとベガは右の連続写真で紹介している技）を使う。それ以外は戦法(A)とまったく同じ。

(C) 後方ジャンプ×2～3→気功拳

ジャンプを何回かくり返したあと気功拳を撃つ。無視してもかまわないが、ジャンプ攻撃が届く距離なら、気功拳の硬直に飛び込み、連続技をキメたい。



しゃがみ弱パンチ連発

ジャンプ攻撃を的確に迎撃していく

やたらと跳びまくるアルゴリズムは本作でも健在。動きがすばやいので、やみくもに攻撃しても捕らえることができ、逆に相手の連続技やスーパー・コンボを食らってしまうだけ。ここは

地道に、しゃがみ弱パンチを連発して春麗のジャンプを誘い、対空技で迎撃する、という「跳ばせて落とす」戦法で闘うのがベストだ。倒すまでに時間がかかるだろうが、アセりは禁物だぞ。

春麗の三つの行動を見極めろ

VS春麗用の対空技			
リュウ	弱・昇龍拳	アドン	強ライジングジャガー
ナッシュ	弱サマーソルトシェル	ローズ	しゃがみ強P
ケン	弱・昇龍拳	サガット	強タイガーブロウ
ガイ	しゃがみ強P	ベガ	立ち強K
バーディー	弱ブルヘッド	ゴウキ	強・豪昇龍拳
ソドム	しゃがみ強K	ダン	弱・晃龍拳

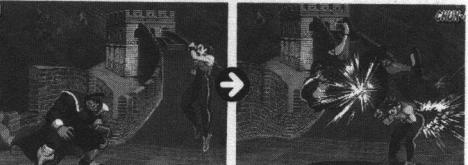
ガイ

▶しゃがみ強パンチのかわりに、しゃがみ中キック（1段目）→影すくいの連続技を対空技として使う



ベガ

▶春麗が離れた位置に着地する場合は強ダブルニーブレスも対空技になる。写真的タイミングでだせ

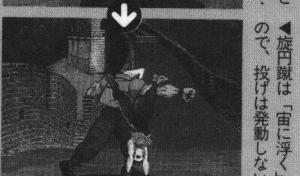


CPU春麗のコンビネーションの対処法

鶴落脚(背中蹴り)→旋円蹴

たまに、なんの前ぶれもなくだしてくる鶴落脚。もし食らったら、絶対にしゃがみガードをしないように。直後にだしてくる旋円蹴（しゃがみガード不可）を食らってイタ目になうぞ。

鶴落脚をガードできた場合は、さかさず足払い（しゃがみ弱キックなど）を連発するか無敵必殺技をだせば、旋円蹴を迎撃することができます。



▶鶴落脚を防衛したあとに投げようとしても……

▶旋円蹴は「宙に浮く」ので、投げは発動しない

VS CPU

ナッシュ

攻めても守ってもOKの楽勝キャラだ

しゃがみガード不可のジャンピングソバット、およびジャンプ強パンチ→立ち中パンチ→スーパーコンボという強力な連続技を使ってくる強敵だが、基本的に前半にしかでてこないこと、

足払いが簡単にジャンプが説くことなどから、これから紹介するパターンさえおぼえてしまえばラクな相手だ。スーパーコンボ・フィニッシュが狙いやすいのもうれしい。

基本戦略

自分から跳ぶか、跳ばせて落とすか

・飛び込み連続技を狙う・

スタートと同時に前へ歩いていくとナッシュも後方へ下がる。この習性を利用したのが右の連続写真の戦法だ。飛び込みが成功して相手をダウントしたら、そのまま攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」でハメよう。失敗したときは、すなおにあきらめてつぎに紹介するパターン「ジャンプを誘う」を使って闇うべし。



▲バーディーは前方ジャンプで、▲相手が画面端へたどり着いたら▲ナッシュが技を空振りするのでほかのキャラは歩いて前進する すかさず飛び込む。すると……そのスキに連続技がキメられるぞ

・相手のジャンプを誘う・

はじったら、ジャンプや空中竜巻旋風脚を使って後方へ下がり、画面端でしゃがむ。この状態で、ナッシュが近づいてくるのを待とう。

うまくできたら、ギリギリで空振りするように足払いをだす。相手はそれに反応して飛び込んでくるから、そこを対空技で迎撃してやるのだ。あとはこれを最後までくり返せばOK。



画面端まで下がって
しゃがんで相手を待つ



足払いを空振りする
跳んでくるので迎撃せよ

キャラ名	空振りする技	対空技
リュウ&ケン	しゃがみ中K	弱・昇龍拳、しゃがみ強P
春麗	しゃがみ強K	強・天昇脚、立ち強K
ガイ	しゃがみ中K	強・武神旋風脚、しゃがみ強P
バーディー	しゃがみ弱K	弱ブルヘッド、しゃがみ強P
ソドム	しゃがみ中K	しゃがみ強P、しゃがみ強K
アドン	しゃがみ中K	強ライジングジャガー、立ち強K
ローズ	しゃがみ強K	しゃがみ強P
サガット	しゃがみ弱K	強タイガープロウ、立ち強K
ベガ	しゃがみ中K	立ち強K、しゃがみ強P
コウキ	しゃがみ中K	強・豪昇龍拳、しゃがみ強P
ダン	しゃがみ中K	弱・晃龍拳、しゃがみ強P

CPUナッシュのコンビネーションの対処法

ソバット→裏拳

「相手のジャンプを誘う」パターンを使って闇っているときに、空振り用の足払いをだすのか?迷いと、しゃがみガード不可のジャンピングソバットを食らってしまうことがある。しかし、ナッシュはソバットのあとにかならずス



この直後に無敵必殺技
か足払いをだせば反撃可

ピニングバックナックル（裏拳）をだすから、そのスキに足払いの連発や無敵必殺技をだせば反撃できるぞ。



飛び道具を持っていないとツラいかも

「跳び込み連続技」と「起き上がりに攻撃を重ねる」の二大戦法は昇龍拳で封じられてしまうため、どうしても消極的な戦いになってしまいます。とくに飛び道具を持たないキャラは、昇龍拳

昇龍裂破の降りぎわに連続技を狙う以外に攻める手段がないのがソラ。数少ない攻撃のチャンスをモノにするためにも、スーパーコンボと連続技は確実にだせるように練習しておこう。

基本戦略

スタート時はしゃがんで待つ

ラウンド開始時にしゃがんでいるとケンはたまにこちらへ飛び込んでくることがある。もしジャンプしてきたらP.240にある対空技で迎撃しよう。



▲この画面のときからレバーは↓に入れておく

飛び道具を持たないキャラは

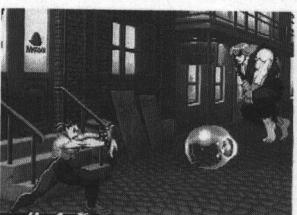
ケンが昇龍拳を弱→中→強とだしてくるか、昇龍裂破が使える状態になるまではガードに徹するしかない。下の「コンビネーションの対処法」をよく読み、ダメージを最小限におさえろ。

飛び道具を持っているキャラは

お互い画面端にいるような間合いで弱の飛び道具を連発しよう。ケンは弾を跳び越そうとするが、距離がたりなくて降りぎわにヒットするのだ。

相手が倒れたら、起き上がりに強の飛び道具を重ねてガードさせてから、また弱の飛び道具を連発すればOK。

万が一近づかれたら、防御を固めて間合いが広がるのをジッと待つべし。



▲ケンはなぜか空中ガードをしないので、おもしろいように飛び道具がヒットするぞ

昇龍裂破を誘え

ケンがスーパーコンボを使える状態のときに遠距離でしゃがみ中パンチを空振りすると、昇龍裂破を誘うことができる。ガードしたあと、降りぎわにP.236の「起き上がりに重ねる連続技」かスーパーコンボをキメろ！



▲昇龍裂破に巻き込まれないよう、間合いで注意



▲ケンが着地したと同時に攻撃を当ててやるのだ

CPUケンのコンビネーションの対処法

昇龍拳連発モード

もしも、ケンが弱・昇龍拳をだしてきたなら、すかさずケンの残り体力をチェックしよう。半分以上残っている場合は弱→中→強と連続で昇龍拳を、半分以下になっている場合は弱→中と昇龍拳をだしたあとに波動拳を撃ってくる。前者なら強・昇龍拳の降りぎわを攻撃、後者なら波動拳を撃つスキに飛び込んで連続技を狙え。

CPUケンのラッシュ

跳び込み連続技は防御しているのがもつとも安全だが、腕に自信があればP.240(VS CPUナッシュ)で紹介している対空技で跳び込みを迎撃しよう。なお、ナッシュは立ち強キックでOK。前方転身で背後にまわり込んでからの攻撃は、めくり立ちガード（ケンが左側から転がってきた場合はレバーを←へ入れる）で防ぐこと。

専用パターン

アドンVSケン

強ジャガートゥースだけで勝てる。ただし、ケンのスーパーコンボゲージがたまっているときには、昇龍裂破を誘ってゲージを減らしておくように。



▲強ジャガートゥースを連發するだけでバッヂ

VS CPU

ガイ

基本戦略

弱・飛び道具パターン

遠くから弱の飛び道具を連発するとガイはこちらへ飛び込んでくるので、右の表にある技（着地点が遠いときはしゃがみ強キック）で迎撃する。

対空技がヒットしたら、ガイが完全に起き上がる（あるいは、吹っ飛んだガイが着地する）瞬間に重なるように弱の飛び道具を撃ってガードさせる。これで相手との間合いを広げておいて

疾駆けを駆使したラッシュが脅威だ

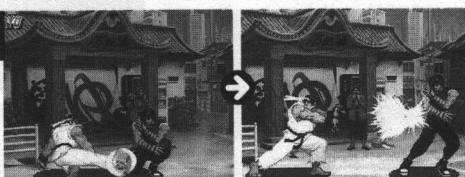
どのキャラで闇っても、比較的単純なパターンでハメられるが、決して楽勝キャラではない。いったん守勢にまわってしまうと、持ち前のスピードを活かした波状攻撃を食らってイッキに

やられることも多いからだ。基本戦略や専用パターンから脱出されてもすぐにはメナおせるように「CPUガイのコンビネーションの対処法」にもしっかりと目を通しておこう。

飛び道具を連発して疾駆けを封じ込めろ

間合いを離せ

●ガイが歩いてきたところにしゃがみ強キック→キャンセル飛び道具を当てれば間合いを広げられる



この距離で、弱のが基本だ
具を連発するのが基本だ

キャラ名	使う技
リュウ	弱・昇龍拳
ナツシユ	弱サマーソルトシェル
ケン	弱・昇龍拳
ローズ	立ち強K
	強ソウルスルー
サガット	強タイガーブロウ
	立ち強K
ベガ	立ち強K
	強ダブルニーブレス
ゴウキ	強・豪昇龍拳

CPUガイのコンビネーションの対処法

後方ジャンプ→疾駆け

ガイは、基本技を使った固めコンビネーションが一段落すると、後方ジャンプで距離を広げることがある。このあとは、たいてい疾駆けで突っ込んでくるので、カウンターで無敵必殺技やスーパーコンボを当てることが可能。



疾駆けをしたあとにも
疾駆けで走ってくるぞ

疾駆けからの三択攻撃

疾駆けからの攻撃手段は、しゃがみガード不可の首狩り、立ちガード不可の影すくい、目の前で止まって投げ、の3種類がある。

まず首狩り。これはガード、ヒットにかかわらず反撃ができる。影すくいは食らうとダウンしてしまうので、ガード後の反撃可能だ。

問題は最後の「投げ」だ。ガードはまったく意味だから、ガイの行動を読んで投げ返すか、走っているうちにスーパーコンボなどを当てるしかない。

武神旋風脚連発モード

中間距離で、いきなり武神旋風脚をだしてたらチャンスだ。ガイの体力が半分以上残っている場合は弱→中→強、半分以下なら弱→中と連続でだすので、タイミングを合わせて降りぎわにスーパーコンボをキメてやろう。



降りぎわは無防備にな
るので、やりたい放題

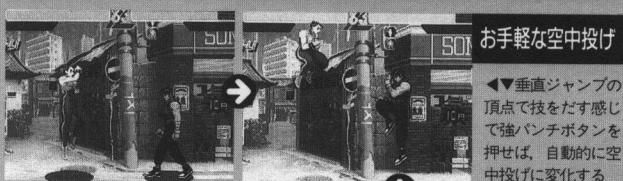
VS CPUガイ 専用パターン

春麗VSガイ

スタート直後と同じくらいの間合いで垂直ジャンプをする（跳んだと同時にレバーをガード方向へ入れておく）と、ガイはこちらへ跳んでくるから、垂直ジャンプの頂点付近で強パンチをだして空中投げをキメよう。

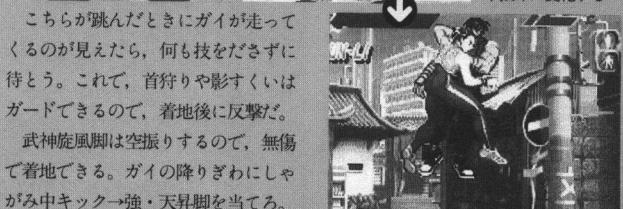
相手が受け身をとらずにダウントしたなら、倒れているスキに間合いを調節したあと、ガイが完全に起き上がったのを見てから垂直ジャンプをすれば、同じようにハマってくれるぞ。

さて、ガイが「前方ジャンプ」以外の行動をとった場合はどうするか。



お手軽な空中投げ

▼垂直ジャンプの頂点で技をだす感じで強パンチボタンを押せば、自動的に空中投げに変化する



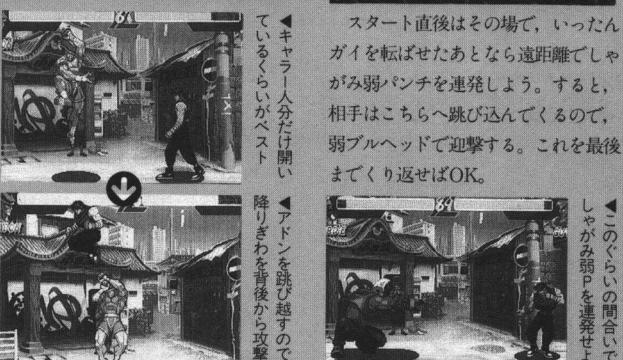
こちらが跳んだときにガイが走ってくるのが見えたら、何も技をださずに待とう。これで、首狩りや影づくりはガードできるので、着地後に反撃だ。

武神旋風脚は空振りするので、無傷で着地できる。ガイの降りぎわにしやがみ中キック→強・天昇脚を当てろ。

アドンVSガイ

基本的な動きは、春麗VSガイで使ったパターンとはほとんど同じだ。

まずは後方へ歩いて間合いを調節。ちょうどキャラ1人分のスキ間が開いているくらいの距離までガイが近づいてきたら、垂直に跳ぶ（レバーはガード方向に入れておく）。すると、相手はアドンを飛び越すようにジャンプしてくるので、降りぎわに背後から「しやがみ弱キック→しやがみ強キック」の連続技をキメる。これをくり返そう。疾駆けへの対処は春麗VSガイを参照。



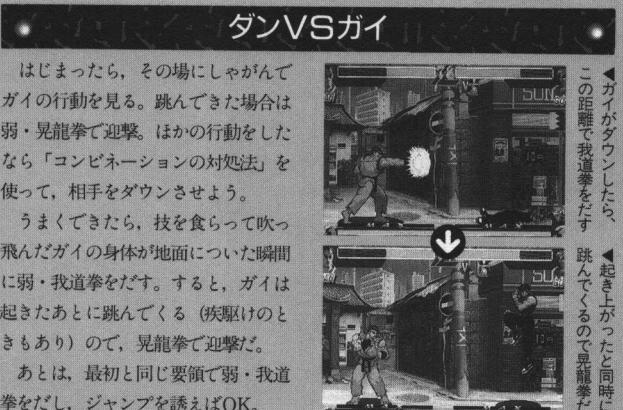
ソドムVSガイ

中間距離でしやがみ強キックを連発したり「コンビネーションの対処法」を使って、とにかくガイを転ばせる。

うまくできたら、あとは攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」で最後までハメてしまえばOK。



一回でも転ばせてしまえばこっちのものだ！



▲ガイがダウンしたら、この距離で我道拳をだす

▲起き上がりがつたと同時に跳んでくるので見龍拳だ

VS CPU CPU バーディー

何があっても近づかせるな！

中間～遠距離で闘っているうちは、完全にこちらのペース。しかし、近づかれてしまうとたちまち形勢は逆転。恐怖の「マーダラーチェーン地獄」にハマる。そうならないためにも、細心

の注意をはらって闘いたいものだ。なお、プレイヤー・キャラが春麗のときにバーディーができるのは1～2人目だけなので、攻撃パターン①「相手に飛び込んで攻める」で闘えばOK。

CPUバーディーのコンビネーションの対処法

近づかれたらどうするか

バーディーの攻撃でもっともコワイのは、前方ジャンプ強パンチ→立ち弱キック→マーダラーチェーンの連係。こちらの足払いいや飛び道具に反応して飛び込んだかと思うと、一瞬のうちにつかまれてしまうのだ。

正直なところ「バーディーに近づかれたら、負けを覚悟しろ」と言っても言い過ぎではない。画面端に追いつめられそうになったら、右表で紹介している方法を使って間合いを広げよう。



・ブルホーン連発モード・

ジャンプ強パンチ→立ち弱キック→マーダラーチェーンの連係とならんでよく見るのがコレ。「ワン、ツー」と2回連続でだすが、1発目と2発目の間にスキがあるので、このときに無敵必殺技やスーパーコンボ（真空波動拳などはダメ）をだせば反撃できる。

リュウ ＆ケン	しゃがみ強キック→キャンセル弱・波動拳をガードさせる 強・空中竜巻旋風脚で反対側へ逃げる
春 麗	三角跳びで反対側へ逃げる
ナッシュ	弱サマーソルトシェルでカウンターを狙う
ガイ	三角跳びで反対側へ逃げる
ソドム	しゃがみ強キック（スライディング）を連発する
アドン	強ジャガートウースで反対側へ逃げる
ローズ	しゃがみ強キック→キャンセル弱ソウルスパークをガードさせる
サガット	強引に飛び込み連続技を狙う
ベガ	ベガワープで反対側へ逃げる
ゴウキ	阿修羅閃空で反対側へ逃げる
ダン	強引に飛び込むか、強・断空脚をだす

VS CPUバーディー 専用パターン

リュウ、ナッシュ、ケンVSバーディー

はじめたらすぐに、後方ジャンプで間合いを広げてから弱の飛び道具を撃とう。バーディーが前方ジャンプで飛び越えてきたら、着地点にしゃがみ強キックをだして迎撃する。

うまくできたら、バーディーが地面に倒れるときの「ドンドン」という音を聞いた直後（2回目の「ドン」とほぼ同時）に、再び弱の飛び道具を撃つ。すると相手は、起き上がった同時にこちらへ飛び込んでくるぞ。これで、最後までハメつけよう。

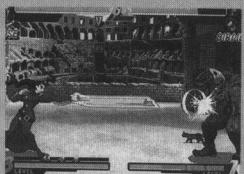


●この間合いを奪は
ぶんできたところを……

しゃがみ強キックの足
先で迎撃することが可能

ローズ, サガット, ベガVSバーディー

お互いが画面端にいるような間合いから、強の飛び道具を連発するだけ。バーディーは弾を跳び越そうとするのだが、失敗して食らってくれるのだ。なお、サガットはタイガーショット（上タイガー）のほうを使う。

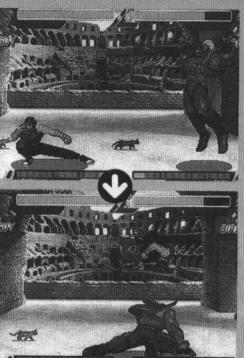


▲気絶したら飛び道具未

ガイVSバーディー

遠めの間合いではしゃがみ弱キックを連発していると、バーディーは「前方ジャンプ（何も技をださない）→しゃがみ強キック」と行動するので、相手が着地したと同時に武神イズナ落として跳んで、しゃがみ強キックを空振りしているところを頭上からつかもう。

投げたら、相手が倒れているスキに間合いを広げて、しゃがみ弱キックを連発するところからやりなおせばOK。攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」を使ってもいいだろう。



▲相手が跳んできたら、イズナ落との準備だ
▲しゃがみ強Kをはじめているスキに上からつかめ

▲写真をよく見て、技をだす間合いをおぼえよう

ソドムVSバーディー

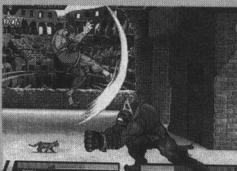
中間距離でしゃがみ強キック（スライディング）をだすと、バーディーはそれに反応して立ち強パンチをだそうとして、こちらの技を食らって転ぶ。そのあとは、攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」で闇おう。



アドンVSバーディー

足先だけを当てる感じで強ジャガーキックを連発すれば、立ち強パンチをだしたり前方ジャンプをしたところにヒットする。これをくり返そう。

相手との間合いが近いと、防御されたときにマーダーラーチェーンで投げられてしまうので、何発か当てたら後方へ下がるクセをつけておくといい。



▲攻撃判定がギリギリでカスるようになっていいけ



▲相手に近づくと抜けられてしまうぞ

ゴウキVSバーディー

スタート時よりもやや広めの間合いで垂直に跳び、ジャンプの頂点付近で弱・斬空波動拳を擊つのをくり返す。気絶したら、滅殺豪波動を当てよう。

間合いが少しでも近いと、垂直ジャンプをした直後に立ち強パンチで迎撃されてしまう。「近い」と思ったら、後方ジャンプから撃つたり阿修羅閃空を使うなどして間合いを調節すべし。



▲「お互いが画面端にいる状態」より少し近いぐらいがちょうどいい間合い

ダンVSバーディー

強・断空脚を中間距離からだとすると、バーディーは立ち強パンチなどで迎撃しようとするが、こちらの技が勝つ。



ヒットしてもガードされても、攻撃終了後は後方ジャンプで間合いを調節して、また強・断空脚をだせばOK。



間合いをおぼえろ

▲スタートの間合いより少しだけ離れたくらいの距離、この位置から強・断空脚をだせばヒットする

VS CPU

ソドム

基本戦略

飛び込み連続技でOK

最初に述べたとおり、スタートから攻撃パターン①「相手に飛び込んで攻める」を使う。2~3回くり返せば画面端でダウンさせることができるので、その時点で攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」に移行すればOK。

隠れキャラ・ダンとならぶ「連続技の練習台」

ほかのキャラだと、1~2人目で出現したときと3~8人目でたときで攻撃パターンを変える必要があるので、ソドムは人目にでたときでも、開始直後から「飛び込み連続技」と「起き

上がりに攻撃を重ねる」の二つを使うだけで勝てる。こちらの攻撃に対する反応がキビしいリュウやケンとくらべると、かなりラクな相手だ。もし後半に出現したらラッキーかも。

攻撃パターン①と②だけで楽勝なのだ



▲こちらのジャンプ攻撃をしゃがみ技で迎撃しようとするが、失敗してしまうのだ



▲攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」にも弱い。ガンガン食らってくれる

CPUソドムのコンビネーションの対処法

・シゴクスクレイブ連発モード

いきなり、弱または中ジゴクスクレイブを3回つづけてだしてくる。連続技ではないので、たとえ1~2発目を食らったとしても、つぎの攻撃がくる前に無敵必殺技（スーパー・コンボ含む）をだせば反撃できる。

・前方ジャンプ強P→ブツメツバスター

相手の前方ジャンプ強パンチを空中ガードしたときは、かならず着地と一緒にしゃがみ強キックなどをだしていくこと。うっかりしゃがみガードをしていると、ソドムが着地後にだしたブツメツバスターに捕まってしまう。



▲前方ジャンプ強Pをだしたあと、着地と一緒にブツメツバスターを仕掛けてくるぞ

コラム

相手の技をガードしたあとにキメる連続技

昇龍裂破や武神旋風脚など「だしたあとに大きなスキができる必殺技」をガードした場合、本来なら降りぎわにスーパー・コンボを当てるのだが、コンボゲージを温存したいときには右表の連続技をキメよう。どれも、手軽にダメージを与えられるものばかりだ。

なお、ここで紹介されていない残り7キャラは、攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」のページ(→P.236)に掲載されているものを使いこなす。

キャラ名	連続技
リュウ	立ち強P→強・波動拳
ケン	立ち強P→強・昇龍拳
バーディー	しゃがみ強P（1段目）→強ブルヘッド
アドン	しゃがみ中K→強ライジングジャガー
サガット	強タイガープロウ
ゴウキ	立ち強P→強・豪昇龍拳

VS CPU アドン

基本戦略

跳ばせて落とす

遠めの間合いでしゃがみ弱パンチを連発していると、必殺技をだすか飛び込んでくるので、跳んできた場合のみ右表の技で迎撃。これをくり返そう。

必殺技は、基本的にガードするしかないが、ライジングジャガーを目の前で空振りしたときだけは、しゃがみ強キックなどで降りぎわを攻撃できる。



変則的な蹴り技には手をだすな

弱パンチの連発で相手のジャンプを誘う……という戦法を使うが、ここで障害となるのがジャガーキック。攻撃判定ができるのが速いため、技がでたのを見てから防御するのはむずかしい。

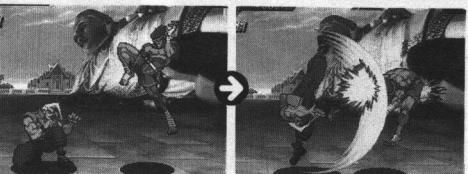
弱パンチをだすときは、つねにレバーをガード方向に入れて「2~3発だしては様子を見る」という感じで連発するといいぞ。なお、プレイヤー・キャラがダンのときはアドンは登場しない。

必殺技は無視、ジャンプ攻撃だけを狙え

VSアドン用の対空技			
リュウ&ケン	弱・昇龍拳 しゃがみ強P	ローズ	しゃがみ強P
春麗	★強・天昇脚	サガット	強タイガーブロウ ★立ち強K
ナツシユ	★弱サマーソルトシェル	ベガ	立ち強K ★強ダブルニーブレス
ガイ	★強・武神旋風脚	ゴウキ	強・豪昇龍拳 しゃがみ強P
バーディー	★弱ブルヘッド		
ソドム	★しゃがみ強K		

これは迎撃可能

▶対空技一覧表の、★がついている技は攻撃が横に伸びる。アドンの降りぎわを攻撃してやれ



CPUアドンのコンビネーションの対処法

必殺技＆ スーパーコンボ

必殺技＆スーパーコンボには、手をださないようにしよう。技がでたのを見てから迎撃するのは至難の技だし、いったんガードしてから着地のスキに反撃しようとすれば、立ち中キックで技の降りぎわをツブされる。間合いが離れるか、跳んでくるまではガードだ。



めくりジャンプ攻撃

アドンは、こちらへ跳び込むときは前方ジャンプ中キックでの「めくり」を狙ってくる。相手に跳び越される前に早めに対空技をだして迎撃すべし。

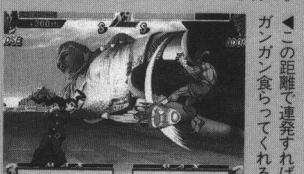


専用パターン

ローズVSアドン/ベガVSアドン

基本戦略で開っているときに、もし相手をダウンさせることができたら、すかさず間合いを広げて弱の飛び道具を連発しよう。切れ目なく撃つことができれば、おもしろいように当たる。

ただし、この戦法はあくまで遠距離用だ。もし近づかれたら、また基本戦略にもどってつぎのチャンスを待て。



VS CPU ローズ

基本戦略

・ローズの行動は4通り

スタート時ぐらいの間合いで垂直に飛び、ジャンプの頂点付近で強パンチをだそう。するとローズは、約4通りの行動をとる。以下がその対処法だ。

(A) 前方ジャンプでこちらへ飛び込んできたときは、下の表の技（着地点が遠い場合はしゃがみ強キック）で迎撃



▲このぐらいの間合いで垂直ジャンプ強パンチをだして、ローズを飛び込ませるのだ

女性キャラはジャンプが好き……？

あまり積極的に攻めてこないからといって適当に闇うと、思わぬダメージを受けてしまうことがあるのが彼女。きちんとパターンをおぼえて、確実に勝ちをひろっていきたいものだ。

プレイヤーがバーティーのときは、CPUローズは1~2人目にしか出現しないので、攻撃パターン①「相手に飛び込んで攻める」、および②「起き上がりに攻撃を重ねる」を使って闇えはOK。

垂直ジャンプ強Pをだすと跳んでくるぞ

する。昇龍拳を使ったときなど、相手をダウンさせることができれば、その後起き上がりを攻めてもいい。

(B) 後方ジャンプをしたとき。ローズが画面端にいるとき以外は距離が離れてしまうので、歩いて間合いを調節するか、近づいてくるのを待つ。

(C) スライディングは避けることができないが、食らったあとにすかさずし

やがみ強キックをだせば、反撃可能だ。(D) ソウルスパークも、垂直ジャンプ強パンチをだしたあとは絶対に食らってしまう。しかし、垂直ジャンプをした瞬間に撃ってきたなら、そのまま強パンチをださずに空中ガードをすれば大きなダメージを受けずにすむぞ。

これらの対応がすんだら、また垂直ジャンプをするところからくり返せ。

VSローズ用の対空技

リュウ	弱・昇龍拳	ソドム	しゃがみ強K
春麗	立ち強P、立ち強K	サガット	強タイガープロウ
ナツシユ	立ち強K	ベガ	立ち強K
ケン	弱・昇龍拳	ゴウキ	強・豪昇龍拳
ガイ	しゃがみ強P	ダン	弱・晃龍拳

CPUローズのコンビネーションの対処法

・ソウルスルー連発モード

基本戦略で闇っていると、ローズはなんの前ぶれもなくソウルスルーを連発してくることがある。ローズの残り体力が半分以上なら弱→中→強、半分以下のときは弱→中とだすので、降りぎわに連続技（攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」）で使うもの）をたたきこんでやろう。ソウルスルーはケズり能力を持たないうえ、地上にいる者をつかむことはできないから、すぐ目の前まで近づいても平気だ。

・飛び込み連続技

ローズは、残り体力が少なくなると自分から積極的に飛び込んでくるようになる。わざわざ垂直ジャンプで誘わなくてもローズが跳ぶのを待てばいいから、霸王天昇脚やサーマーソルトジャステイスなどでスーパーコンボ・ファニッシュを狙うときには重宝する。

ただし、このときのジャンプ攻撃は「めくり」になることが多い。飛び越されるのを防ぐため、あらかじめ画面端まで下がって待つのがベターだ。

専用パターン

アドンVSローズ

スタートから強ジャガートウースを連発するだけで勝てるぞ。ヒットしたら相手が起き上がった瞬間に、ガードされたときはこちらの立ち中キックを相手に防御させておいてから、つぎの強ジャガートウースをだすと、反撃を受けにくい。



VS CPU サガット

基本戦略

スタート時の攻防

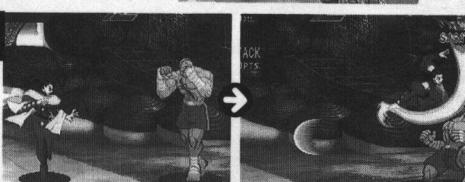
サガットは、スタートと同時に後方へ下がろうとするから、こちらも前へ歩いていく。そして、相手が画面端にたどり着いた瞬間に、レバーを防御方向へ入れながら飛び込むのだ。

このとき、サガットが(グランド)タイガーショットを撃ってきたなら、そのスキに連続技をキメる。何も技をださずして立っていた場合は、直後に強タイガーブロウをだしてくるので、空中ガードすること。

ここまでが序盤のパターンとなる。

先制攻撃

▶開始直後から前へ歩き(パーティーは前方ジャンプで)、相手を画面端へ追いつめたら飛び込もう



CPUサガットのコンビネーションの対処法

飛び込み連続技

プレイヤー側がしゃがみガード状態でジッとしていると、前方ジャンプ弱キック→しゃがみ弱パンチ(キックの場合もあり)→強タイガーブロウの連続技を仕掛けてくる。飛び込み後は裏にまわられるので注意すべし。

うまくガードできない人は、画面端にピッタリとついて闇おう。これなら飛び込まれてもめくりにならないぞ。

タイガーショットをかいくぐって飛び込め!

各技の攻撃力が高いので、CPUサガットのペースで闇うと圧倒的に不利だ。開始直後に飛び込み連続技で転ばせたら、すかさず攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」へ持ち込み、イ

ツキに勝負をキメてしまいたい。

それができなかったときは、相手が飛び道具を撃つ「一瞬のスキ」をつくしか手はない。プレイヤーの反射神経と判断力が問われる一戦だろう。

攻撃パターン①と②を駆使して闇え

その後の展開は?

飛び込みが成功して相手を転ばせた場合は、攻撃パターン②「起き上がりに攻撃を重ねる」へ移行すればOK。

問題は、強タイガーブロウをだしてきたので飛び込みが失敗した、または起き上がりに攻撃を重ねたけどガード



された、というケース。この場合は、距離を離してガードを固めよう。そのうち、相手はタイガーショットを上下に(または下だけを)連発するから、タイミングを読んで飛び込むのだ。

そのほか、自分が画面端にいるときに目の前で飛び道具を撃たれた場合は、ガード後にしゃがみ強キックを当てることができる。おぼえておこう。



◀このあとにしゃがみ強キックが当たられるのだ

専用パターン

ベガVSサガット

しゃがんで待つか後方へ歩きながらダメを作り、一定の間合いになったら強ダブルニープレスをだす。サガットはそれに反応してタイガーショットを撃とうとするが、間に合わずにこちらの攻撃が先にヒットするのだ。

あとはこれをくり返せばOK。



▲この距離で強ダブルニープレスをだすと飛び道具を撃とうとして食らってくれる



◀この弱キックのあとはまわられる
◀ガードできればきわを一方的に攻撃可能



全盛期のサイコパワーはやっぱり強い

ここでは、8人目として登場したときのパターンだけではなく、「リュウ&ケンVSベガ・モード」(→P.13)での攻略法もフォローしているので、参考にしてほしい。なお、ボスキャラ

2人はCPUキャラとして出現したときのほうが性能は高い。例を挙げると、ベガなら「ベガワープで移動したあとで硬直が短い」、ゴウキなら「食らい判定が小さい」といった感じだ。

基本戦略

サイコショットのスキを投げるのだ

スカし投げ

前方ジャンプをしたと同時に攻撃をだす「昇りジャンプ攻撃」を、着地点が相手の目の前になるような距離からだそう。ベガはサイコショットを撃ってくるが当たらないので、着地と同時に投げることができる。

ジャンプするときの間合いには個人差がある。以下の距離から跳ぶべし。

- 春麗、ゴウキ……開始時の間合い
- ナッシュ……開始時よりやや近め
- ガイ……開始時よりも広め
- バーディー……ベガの立ち中キックの足先が当たるぐらいい



▲ベガの目の前に着地するよ
▲すると、ベガはそれに反応
▲こちらから着地したときは、
うに昇りジャンプ攻撃をだせしてサイコショットを撃つぞ
また硬直中。すかさず投げろ



▲ゴウキは投げのかわりに強・豪昇龍拳を当てる。威力バツグンだ

キャラ名	前方ジャンプ後に昇りでたす技
春麗	強P、強Kのどちらも可
ナッシュ	強P
ガイ	強P
バーディー	強K
ローズ	強P
ゴウキ	強・空中竜巻斬空脚

CPUベガのコンビネーションの対処法

画面端での攻防

こちらが画面端を背負っている状態では、ベガの必殺技への反撃がやりやすくなる。サイコクラッシャーと二プレスナイトメアはガードしたあとに投げ(必殺投げを含む)がキマるし、ヘッドプレスからサマーソルトスカルダイバーの連続も、表か裏かの選択がなくなるぶん、迎撃がラクにできる。

問題はダブルニーープレスだ。ベガの硬直のほうが先に解けてしまうため、バーディーの「ガード後にマーダラー・チェーンでつかむ」以外には、確実な反撃手段はない。すばやい攻撃をだすと当たることもあるが、スーパーコン



ボなどで反撃される場合が多い。

これに関しては、ZEROカウンターを使うしかなさそうだ。攻撃位置の高いナッシュ、バーディー、ローズならばとくに確実性が高いぞ。

春麗とガイは、ダブルニーープレスをガード後、後退していくベガを前進して追いかけ、投げるという手もある。ただし、これはベガのコンボゲージがLV0のときのみ有効(LV1以上だとサイコクラッシャーがくる場合がある)。

◀ZEROカウンターの
使用がもっとも確実か

ヘッドプレス→ サマーソルトスカルダイバー

ヘッドプレスの迎撃はかなりむずかしいので、ヘッドプレスを立ちガードしたあとにだしてくるサマーソルトスカルダイバーを狙いうちしよう。

春麗が立ち強パンチ、ナッシュなら立ち強キック、ほかの4人はしゃがみ強パンチで迎撃するのが有効だ。表か裏かをすばやく見きわめる必要があるが、ガイの中・武神旋風脚とゴウキの強・豪昇龍拳も使える。また、ベガがやや離れたところへ降りてきた場合、春麗とゴウキ以外の4人はしゃがみ強キックでベガを転ばせることができるでおぼえておこう。

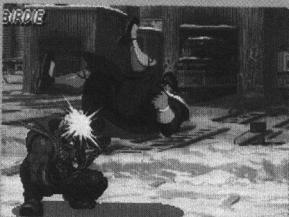
VS CPUベガ 専用パターン

春麗VSベガ

基本戦略を駆使して闘うしかない。ひたすらスカし投げを狙っていこう。もし受け身をとられても、ベガが着地したときの距離がちょうど「飛び込む間合い」になっているので、すかさず飛び込めばパターンはつづけられる。

バーディーVSベガ

画面端まで下がってガードを固め、ダブルニーープレスなどを待ち、マーダーチェーンで投げるのをくり返す。



▲消極的だが、安全で確実な戦法だ。スーカンボやヘッドプレス後も投げられる

ナッシュVSベガ

スタート直後から前進して、ベガが画面端まで後退しきる直前に昇り前方ジャンプ強パンチをだせば、そのままスカし投げパターンに持ち込める。

間合いが離れてしまった場合には、とりあえず弱ソニックブームを撃っておこう。ベガワープで接近されても、レバーを←に入れながら中or強パンチボタンを連打しておけば、技の硬直が解けた瞬間に、出現したベガを投げることができる。ヘッドプレスを食らっても、そのあと迎撃すれば問題ない。

そのほか、密着より少し離れた位置で立ち弱キック→しゃがみ強キックとやや遅め（連続技にならない程度）のZEROコンボを当てるなど、かなりの確率で食らってくれる。ベガのコンボゲージがたまっている状況では有効だ。



▲相手の攻撃への対処はZEROコンボで

ガイVSベガ

まず、開始直後に基本戦略（スカし投げ）でベガをダウンさせる。それがうまくできたら、相手が起き上がったときに頭上にいるようなタイミングで強・武神イズナ落としをだして、ベガを投げる。これでハメてしまおう。



▲ベガが起きたと同時にイズナ落としてつかめ！

ローズVSベガ

開始と同時にスライディング（▲+中キック）をだすと、サイコショットをくぐって当てることができる。

それ以降は「スタート時ぐらいの距離からスライディングをだす→攻撃が届かなくなるまでしゃがみ強キックを連発」をくり返そう。コンボゲージがたまっているなら、ソウルイリュージョンを使ってからのスライディング連発もなかなか有効だ。

ただし、ベガの起き上がりにスライ

ディングを重ねるとスーパーコンボで反撃される場合があるので、転ばせたあとはいったん後方へ下がり、間合いを調節しておくのが安全だ。



▲アセって起き上がりに技を重ねるのは危険だ

ゴウキVSベガ

基本戦略を使って闘う。ベガをダウンさせたら、起き上がりに強・灼熱波動拳を重ねておくと、サイコショットやサイコクラッシャーをだそうとしたところに食らってくれることが多い。



▲ベガの起き上がりには強・灼熱波動拳を重ねろ

リュウ&ケンVSベガ

隠しコマンドを入力することでプレイできる、2対1の変則マッチだ。体力ゲージはリュウとケンの共用なので、同時に攻撃を食らうと倍のダメージとなる。サイコクラッシャーが直撃すると、いきなりKOになる場合もあるぞ。

有効な戦法は二つ。まずは無難に、一方が波動拳を、一方が昇龍拳を担当する方法。もう一つは、どちらかが空中竜巻旋風脚などでベガの背後にまわり込み、はさみうちにする方法。左右から攻撃を加えてハメてしまうのだ。



▲こういう状態に持ち込まれれば、勝ちは確定だ

VS CPU ゴウキ

「拳を極めし者」を倒して「マスター」の称号を得よ！

攻撃力、持久力、プレイヤー側の技に対する反応のスルドさ……すべての面で最高レベルの実力を持つが、その「反応のスルドさ」を逆利用すれば、おどろくほど簡単な戦法で倒せるぞ。

なお、ゴウキはどの順番に出現しても（1人目でも8人目でも）強さがまったく変わらないので、1人目からゴウキと闘えるモード（→P.13）を使って練習するといいだろう。

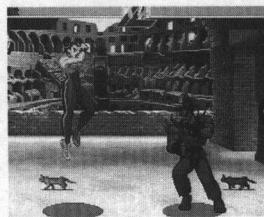
基本戦略

勝利の秘訣は垂直ジャンプ強(中)キックにあり！

・垂直ジャンプ・パターン・

はじまつたら、後方ジャンプをして間合いを広げる。そして、豪波動拳や斬空波動拳を垂直ジャンプで避けつつゴウキが近づいてくるのを待とう。

相手が、スタート時より少しめいぐらの間合いで歩いてきたら垂直



▲使用キャラにもよるが、これぐらいの間合いでゴウキが近づいたら跳べ

ジャンプをして、その頂点付近で技をだす（なにをだすかは右表を参照）。すると、ゴウキはそれに反応して前方ジャンプをしてくるが、直後にこちらの技を食らってくれるのだ。

うまく迎撃できたら、着地後の間合いを見る。近いならすかさず、遠いなら相手が歩いてくるのを待ってから垂直ジャンプをして同じ技をだせばOK。



▲そして、垂直ジャンプの頂点付近で反応して跳んでくるが

基本戦略で使う技

春麗	垂直ジャンプ強K
ナッシュ	垂直ジャンプ強K
ガイ	垂直ジャンプ強K
ソドム	垂直ジャンプ強K
ローズ	垂直ジャンプ中K
サガット	垂直ジャンプ強K
ベガ	垂直ジャンプ中K



▲着地後の間合いで注意。写真の状態なら、すかさず跳ぼう

CPUゴウキのコンビネーションの対処法

・阿修羅閃空→豪昇龍拳・

高速移動技の阿修羅閃空でこちらの背後にまわり、豪昇龍拳をだすというもの。たとえ自分が画面端にいる状態でも油断は禁物。ほんのちょっとでもすきまを開いていると、背後にまわり込まれてしまうのだ。注意しよう。



●このあとの豪昇龍拳はめぐりガードで防御せよ

・跳び込み連続技・

いくつか種類があるが、とりあえずジャンプ攻撃を立ちガードで防御したあとは、全部しゃがみガードでOK。

なお、前方ジャンプ強キック→立ち弱キック→しゃがみ中キックのあとはかならず滅殺豪昇龍をだしてくるぞ。



・起き上がり時の三択・

相手がこちらの起き上がりを攻めるときは、しゃがみ弱キックから、頭蓋破殺（→+中P）、投げ、しゃがみ強キックの三択を仕掛けてくる。

頭蓋破殺は攻撃をだす前に腕を振りかぶるし、投げを狙っているときには少し前に歩く。そこで、起き上がりた直後はしゃがみガードをして、これらのモーションが見えたらすかさず立ちガードに変えよう。

ゴウキが投げを狙っているなら投げ返しの動作も忘れずに。

VS CPUゴウキ 専用パターン

リュウ、ケン
アドン、ダン VS ゴウキ

彼らの垂直ジャンプ技はゴウキの技に負けてしまうので、スタートと同時に画面端まで下がり、以下の後方ジャンプ技を連発することで代用する。ジャンプする間合いは、基本戦略と同じ。

リュウ	後方ジャンプ強K
ケン	後方ジャンプ強K
アドン	後方ジャンプ中P
ダン	後方ジャンプ中K



△この間合いで後方ジャンプ技をだすと当たるぞ

バーディーVSゴウキ。

開始直後からしゃがみガード状態で待ち、相手が目の前まで近づいてきたところでブルホーンをだす。

ヒットしたら、技の動作が終わってニュートラル状態にもどった（頭を上にあげた）と同時に次の一連のブルホーンをだせば、相手が飛び道具やしゃがみ強キックをだしたところにヒットする。あとはこの調子で連発すれば、おもしろいように食らってくれるぞ。



▲「I, I, I, …」と目の前でブルホーンを連発する。豪波動拳も足払いもスカせるぞ

もし、ブルホーンを食らって相手がダウンした場合は、

- ①倒れているスキに前へ歩いていき、相手から1キャラ分離れた位置で待つ。
- ②相手の起き上がり動作が完了したのを見てからつぎのブルホーンをだす。

……という手順をふんで、パターンに復帰しよう。

ブルホーン連発のコツ

まず、スタート前からキックボタン三つを押しっぱなしにして、ラウンドが終了するまで離さないようにする。

攻撃をだすときは、弱キックボタンを一瞬だけ離してもどす。残り二つは押したまま。これなら、頭突きをしてニュートラル状態にもどるころにつぎのタメができる。「タン、タン」とリズミカルに指を離す感じでだしていく。

VS CPU
ダン

基本戦略

はっきり言って「立っているだけ」なので、飛び込んでの連続技を当てていけば簡単に勝てる。しかし、8人目のゴウキを出現させたいならば、全ラウンドでスーパーコンボ・フィニッシュを狙っていこう。



△スーパーコンボだつて
簡単に食らってくれる

格闘ゲーム史上最弱の隠れキャラだ

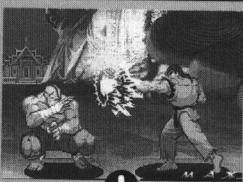
通常、対戦格闘ゲームの隠れキャラと言えば「イヤになるほど強い」のがパターンだったが、ダンは例外。自分から積極的に攻めることもなければ、こちらの攻撃を防御することもない。

あとあらゆる攻撃が通用する、最弱キャラなのだ。連続技の練習台にしてもしよし、レベル3スーパーコンボをキメて気分をスカッとさせてもしよし。煮るなり焼くなり好きにしよう。

CPUダンのコンビネーションの対処法

必殺技連発モード

ダンが自分から動くことはほとんどないのだが、こちらも何もしないで待っていると、我道拳の弱、中、強→晃龍拳の弱→強→断空脚の弱→強と、必殺技を連発することがある。ただ、かなり離れたところで技をだすから、まず食らうことはないはず。念のために解説しておくと、ガードすればコンビネーション終了後に反撃可能だ。



△いきなり我道拳を撃つ
ダン。でもどどかない



△晃龍拳をガードしたあ
とに降りきわを攻撃せよ

予備知識 A CPUキャラにスーパーコンボをキメるには

8人目のゴウキと闘うには、7人目を倒した時点で「スーパー・コンボ・ファニッシュ(ケズリもOK)」を10回以上キメている必要がある。確実にゴウキを出現させるためにも、どんな場面でどのスーパー・コンボをだせばいいかをきちんとおぼえておきたい。

さて、スーパー・コンボをキメるチャンスは、大きく三つにわけられる。

まず「カウンター」。相手が目の前で飛び道具を撃ったり突進技をだしてきたときに、スーパー・コンボ発動時の無敵時間を利用して、相手の技を避けつつ攻撃するものだ。強・昇龍拳など「攻

撃後のスキが大きい技」をガードしたあとにキメるもの、これ。

つぎに「対空」。読んで字のごとく相手が跳んできたときに使う。

そして「対飛び道具」。相手が中間～遠距離から飛び道具を撃つを読んで(または誘発しておいて)だそう。

このほかに例外として、バーディーのブルリベンジャーがある。これは、スーパー・コンボの中で唯一「相手の起き上がりに重ねる」ことが可能だ。

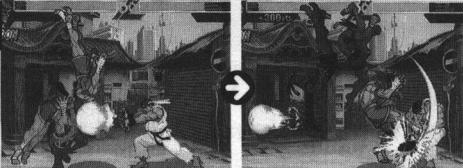
カウンターに

▶相手の突進技などを避けながら攻撃。無敵時間が長くなるので、レベル2～3でだすのがいいだろう

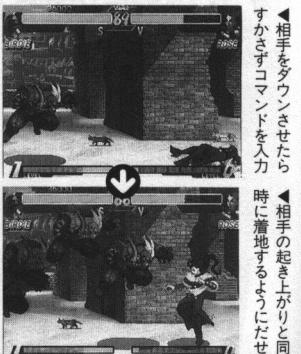


相手の飛び道具に

▶敵の弾を打ち消す真空波動拳タイプと弾を飛び越して攻撃するジャガーリボルバー・タイプがある



・特殊例：バーディー・



キャラ名	カウンター用	対空用	対飛び道具用
リュウ	真空波動拳	真空竜巻旋風脚	真空波動拳
春麗	千裂脚、気功掌	霸王天昇脚、気功掌	—
ナッシュ	クロスファイアブリッツ	サマーソルトジャステイス	ソニックブレイク
ケン	昇龍裂破	神龍拳	—
ガイ	武神剛雷脚	武神八双拳	—
バーディー	ザ・バーディー	ザ・バーディー	ブルリベンジャー
ソドム	メイドノミヤゲ	メイドノミヤゲ	—
アドン	ジャガーバリードアサルト	ジャガーリボルバー	ジャガーリボルバー
ローズ	オーラソウルスパーク(レベル2)	オーラソウルスルー	オーラソウルスパーク(レベル103)
サガット	タイガージェノサイド	タイガージェノサイド	タイガーキャノン
ベガ	サイコクラッシャー	サイコクラッシャー	—
ゴウキ	滅殺豪昇龍	滅殺豪昇龍	滅殺豪波動、天魔豪斬空
ダン	震空我道拳	震空我道拳	震空我道拳

▲相手をダウンさせたら
すかさずコマンドを入力
時に着地するようだせ
同

予備知識(B)CPUキャラの出現順序について

CPU戦の対戦相手は、基本的に8人。ダンカン・ゴウキを出現させた（→P.13）ときは9人になるが、どちらにしても13キャラ全員と闘う必要はない。

どのキャラが何人目でてくるかは「キャラ出現順テーブル」と呼ばれるもので決定される。下の表がそれだ。テーブルは、プレイヤー・キャラごと

に専用のパターンが八つずつ用意されていて、スタート時にその中から一つがランダムで選ばれる。

なお、表中の「キャラ名が大きく縦に書いてあるもの」は、出現順が固定されているキャラ。たとえば、自分がナッシュでプレイしているときには、4人目は絶対にバーティーだし、7人目

はサガットになるわけだ。

最後に、隠れキャラの出現についての補足を。8人目にゴウキを出現させた場合は、本来の8人目とは闘えないし、各キャラのエンディングを見ることもできない。また、7人目を倒した時点では2人の出現条件を同時に満たしたときはダン→ゴウキの順に闘うことになる。



リュウ							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A 春 麗 バーティー ソドム ナッシュ アドン							
B バーティー ローズ アドン ソドム 春 麗							
C ソドム 春 麗 ナッシュ バーティー ローズ							
D アドン ソドム ローズ 春 麗 ナッシュ							
E ナッシュ バーティー アドン 春 麗 ローズ							
F ローズ ナッシュ 春 麗 バーティー アドン							
G アドン 春 麗 ナッシュ ローズ バーティー							
H ナッシュ アドン ローズ 春 麗 ソドム							

ガ イ							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A 春 麗 ガ イ リュウ							
B リュウ ケ ン ガ イ							
C ケ ン 春 麗 ローズ							
D ローズ ガ イ 春 麗							
E リュウ ローズ ケ ン							
F ローズ 春 麗 ケ ン							
G ガ イ 春 麗 リュウ							
H 春 麗 リュウ ケ ン							

春 麗							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A ソドム ガ イ アドン ケ ン ナッシュ リュウ サガット							
B バーティー ソドム ガ イ ナッシュ ケ ン リュウ サガット							
C バーティー ガ イ ローズ リュウ ナッシュ ケ ン サガット							
D ソドム バーティー アドン ナッシュ リュウ ケ ン サガット							
E ガ イ ソドム ローズ ケ ン ナッシュ サガット リュウ							
F ローズ バーティー ソドム ナッシュ ケ ン サガット リュウ							
G アドン ローズ ガ イ サガット ナッシュ ケ ン リュウ							
H ガ イ バーティー アドン ナッシュ サガット ケ ン リュウ							

ナッシュ							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A 春 麗 ガ イ リュウ							
B リュウ ケ ン ガ イ							
C ケ ン 春 麗 ローズ							
D ローズ ガ イ 春 麗							
E リュウ ローズ ケ ン							
F ローズ 春 麗 ケ ン							
G ガ イ 春 麗 リュウ							
H 春 麗 リュウ ケ ン							

ケ ン							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A ナッシュ アドン サガット ローズ ソドム 春 麗 バーティー							
B バーティー ローズ ソドム 春 麗 ガ イ アドン サガット							
C 春 麗 ガ イ ローズ バーティー サガット ソドム ナッシュ							
D ガ イ ソドム 春 麗 サガット ナッシュ ローズ アドン							
E アドン ナッシュ サガット バーティー ソドム ガ イ ローズ							
F ソドム ナッシュ ガ イ 春 麗 アドン バーティー サガット							
G ガ イ ソドム バーティー ローズ アドン ナッシュ 春 麗							
H ローズ バーティー ガ イ 春 麗 ナッシュ サガット アドン							

ガ イ							
1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A 春 麗 ナッシュ アドン							
B バーティー アドン 春 麗							
C アドン バーティー ローズ							
D ナッシュ アドン バーティー							
E バーティー ナッシュ 春 麗							
F ローズ 春 麗 ナッシュ							
G ローズ バーティー 春 麗							
H ナッシュ アドン ローズ							

バー・ディー

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	ソドム	春 麗	ケン	リュウ			
B	ナッシュ	ガ イ	春 麗	ケン	リュウ			
C	ナッシュ	ローズ	ケン	春 麗	リュウ			
D	ガ イ	ソドム	ケン	春 麗	リュウ			
E	ガ イ	ローズ	リュウ	春 麗	ケン			
F	ローズ	ソドム	リュウ	春 麗	ケン			
G	ソドム	ナッシュ	春 麗	リュウ	ケン			
H	ローズ	ガ イ	春 麗	リュウ	ケン			

アドン
サガット
ベガ

ソドム

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ローズ	ナッシュ	バー・ディー					
B	春 麗	バー・ディー	ナッシュ					
C	ナッシュ	ローズ	春 麗					
D	バー・ディー	春 麗	ローズ					
E	バー・ディー	ローズ	ナッシュ					
F	ナッシュ	春 麗	バー・ディー					
G	ローズ	ナッシュ	春 麗					
H	春 麗	バー・ディー	ローズ					

ケン
リュウ
アドン
サガット
ガイ

アドン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	春 麗	ナッシュ	ローズ	ソドム	ガ イ	バー・ディー		
B	ナッシュ	ローズ	ケン	春 麗	ガ イ	バー・ディー		
C	ローズ	ケン	ガ イ	ナッシュ	ソドム	バー・ディー		
D	ケン	ガ イ	ナッシュ	春 麗	ソドム	バー・ディー		
E	ガ イ	ナッシュ	ローズ	ケン	バー・ディー	ソドム		
F	ナッシュ	ローズ	ケン	春 麗	バー・ディー	ソドム		
G	ローズ	ケン	春 麗	バー・ディー	ガ イ	ソドム		
H	ケン	春 麗	ナッシュ	バー・ディー	ガ イ	ソドム		

リュウ
サガット

ローズ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	リュウ	ナッシュ	ケン					
B	春 麗	リュウ	ケン					
C	ケン	ナッシュ	ガ イ					
D	ナッシュ	リュウ	春 麗					
E	ガ イ	ナッシュ	リュウ					
F	春 麗	ガ イ	リュウ					
G	ケン	ナッシュ	春 麗					
H	ガ イ	ケン	春 麗					

バーディー
ソドム
アドン
サガット
ベガ

サガット

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	バー・ディー	ローズ	ガ イ	春 麗	ナッシュ			
B	バー・ディー	ソドム	春 麗	ナッシュ	ガ イ			
C	バー・ディー	ソドム	ナッシュ	春 麗	ローズ			
D	バー・ディー	ソドム	春 麗	ローズ	ガ イ			
E	ソドム	バー・ディー	ガ イ	ローズ	ナッシュ			
F	ソドム	バー・ディー	ローズ	ガ イ	ナッシュ			
G	ソドム	バー・ディー	春 麗	ガ イ	ローズ			
H	ソドム	ローズ	ガ イ	春 麗	ナッシュ			

アドン
ケン
リュウ

ベガ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	春 麗	ガ イ	ソドム	リュウ			
B	バー・ディー	ナッシュ	ソドム	春 麗	リュウ			
C	春 麗	バー・ディー	ナッシュ	ガ イ	リュウ			
D	ナッシュ	ソドム	ガ イ	バー・ディー	リュウ			
E	バー・ディー	春 麗	ガ イ	ソドム	ケン			
F	ガ イ	ナッシュ	ソドム	春 麗	ケン			
G	春 麗	バー・ディー	ナッシュ	ソドム	ケン			
H	ナッシュ	春 麗	ガ イ	バー・ディー	ケン			

アドン
サガット
ローズ

ゴウキ

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ナッシュ	春 麗	バー・ディー					
B	バー・ディー	ローズ	ソドム					
C	ソドム	アドン	春 麗					
D	ローズ	ナッシュ	アドン					
E	アドン	ソドム	ローズ					
F	春 麗	アドン	ナッシュ					
G	バー・ディー	ローズ	ナッシュ					
H	ソドム	バー・ディー	春 麗					

ガイ
ケン
リュウ
ベガ

ダン

	1人目	2人目	3人目	4人目	5人目	6人目	7人目	8人目
A	ソドム	ローズ	春 麗	ナッシュ	リュウ	ガイ		
B	ソドム	バー・ディー	ローズ	ナッシュ	リュウ	ガイ		
C	春 麗	ソドム	ローズ	バー・ディー	リュウ	ガイ		
D	ナッシュ	ローズ	ソドム	バー・ディー	リュウ	ガイ		
E	バー・ディー	春 麗	ナッシュ	ソドム	ガイ	リュウ		
F	ローズ	春 麗	ナッシュ	ソドム	ガイ	リュウ		
G	バー・ディー	ナッシュ	春 麗	ローズ	ガイ	リュウ		
H	ナッシュ	ソドム	バー・ディー	春 麗	ガイ	リュウ		

ケン
サガット

5
S

SPECIAL ROOM

ある意味で『ストZERO』は ひとつの実験作だったんです

ゲーム中だけでなく『ストZERO』の制作過程にもさまざまなミステリーストアクトが存在している。それらを解き明かすべく開発スタッフを直撃した。



船水紀孝

(株)カブコン商品開発本部AM制作部次長。
『ストZERO』のプロデューサー。「ストII」シリーズでは過去「ターボ」「スパII」「スパII X」の開発に携わる。

岡田成司

(株)カブコン商品開発本部AM制作部ソフトウェア制作課係長。初代『ストII』のリュウ・ケンも担当したプログラマー。スープアミ版『ストII』「ターボ」も手がける。

村田治生

(株)カブコン商品開発本部AM制作部企画制作課上級主任。「スパII」「スパII X」につづき、『ストZERO』では、演出全般やセリフの制作などを担当。

新生『ストリートファイター』

——まずは定番の質問からうかがいま
すが(笑)、「ストリートファイター
ZERO」の『ZERO』というのは、
どんな意味があるんでしょう？

船水：一番の大きな意味としては「原
点」ということですね。僕も村田も『ス
トリートファイター』シリーズっていうの
を、ずっと作ってきたわけですが、これで最後ねって言ってだしたのが『スパII X』だったんです。でも人
気シリーズなので、やっぱりもう1回作
ることになって、じゃあどうせ作るん
だったら、『ストII』を引きずるんじ

ゃなくて、自分たちで新しい『ストリ
ートファイター』を作つてみようじゃな
いかと。そういう気持ちが『ZERO』
っていう言葉には込められています。

——『ZERO』の開発は、いつ頃か
らスタートしているんですか。

船水：去年の10月ぐらいですから、『ス
パII X』が終わって、半年以上聞いて
いますね。僕らは『ヴァンパイアハン
ター』をやってたんで、もう『ストII』
はおしまい、と思っていたんですけど、
『ハンター』が終わってから、急にこ
の企画がウニョウニョと現れて、じゃ
あやろうか、ということになって。

——新しい『ストII』を作ろうと思つ
たときに考えられたコンセプトは、ど

のものですか？

船水：まず第一に、キャラクターの人
気ですかね。今回のゲーム・コンセプ
トのひとつに、キャラ人気をあおりた
いというのがあったんですよ。今まで
のカブコンのゲームって、どうしても、シブイのが多かった。そんななか
『ハンター』は、ものすごくキャラク
ター人気が高かったじゃないですか。
これだけ支持されているのを見て、こ
ういう方向性も追求してみたいな、と
思ったんです。

——なるほど。

船水：それともうひとつ、ウチで作る
ゲームもどんどん大作化の傾向にある
わけです。『ハンター』を作るのなん

て、2年ぐらいかかってムチャクチャ大変だった。そういう路線がひとつの柱となっていくのはまちがいないですが、ときには、ちがうタイプの作品もあっていいのではないかと。

——ちがうタイプ？

船水：ええ、10か月なら10か月という決められた開発期間で、どこまで詰め込めるかに挑戦したような作品ですね。それで、ユーザーのみなさんに、より多くのおもしろい作品を提供できたら、と。そういう意味で『ZERO』は、ウチにとってひとつ実験作だったと言えるかもしれません。いま思うと、それを『ストリートファイター』シリーズで、試しちゃおうっていうのがスゴかったんですけどね(笑)。実際のところ、データ量で言ったら『ZERO』は『ハンター』の約4分の1なんですが、僕が予想していた以上の良い反響をいただけたので、ホッとしています。

キャラクターにまつわる話

——登場するキャラクターは、どのようにしてピックアップされたんですか？

船水：まず、リュウとケンと春麗は絶対にハズせないなあっていうのがあって、そこから決めていったんですけど、はじめに注意したのが人種ですね。どうしても日本人とか東洋人ばかりになってくるんで、なるべくバランスよく、いろいろな肌の色のキャラがでてくるように考えました。

村田：体の大きさとか、すばやいキャラであるとか、そういったゲーム・バランス上の理由から、決められていったキャラもいますね。

船水：『ストリートファイター』シリーズの色をだしながらも、『ストII』ばかりに偏らないようにしようというのもありました。そこで『ストI』からキャラを呼んできたりとか、あと『ファイナルファイト』は発売前の仮タイトルが『ストリートファイター'89』でしたから、これもシリーズってこと

で(笑)呼んでこようとか。

——新キャラクターを入れる予定といふのは、最初からあったんですか？

船水：ありましたね。ずっと新キャラ1, 新キャラ2って呼ばれてました(笑)。

——その2人が、結局ナッシュとローズに落ちたわけですね。

船水：そうですね。格闘ゲームをやる人には、コマンド・キャラ派とタメ・キャラ派っていうのがいますよね。最終的にはコマンド・キャラのほうが多いという人が多いんですけど、タメ・キャラにはタメ・キャラの楽しさがあると僕は思うんです。それをわかってほしくて入れたのがナッシュですね。

——『ストII』でナッシュと言えばガイルの戦友ですが、『ZERO』のナッシュがそれと同一人物なのかどうかは、オフィシャルとしては、コメントされていないですよね。時代設定的に『ZERO』は、どうとらえればよろしいんですか？

村田：イメージ的には『ストI』の数か月後ぐらい。リュウがサガットを倒した、さらに数か月後という感じです。

——『ストI』『ストII』と同じ時間軸の流れにあるって考えていいわけですね。

村田：いいような、悪いような……。いろいろと『ストII』の設定と矛盾しているところもあるんですけど、「こんな闇いかもしかしたら『ストII』のどこかにあったのかも」というイメージでプレイしてもらえたなら、と思ってます。だから、あえてエンディングでも、ストーリーをきっちりとほかの作品へつなげてないですし……何となく『ストI』のあとかなって想像させる部分は入れてるんですけど。

——パラレル・ワールドという説もよく聞きますが。

村田：『ZERO』のコンセプトの一つとして、みんなに勝手に想像して、自

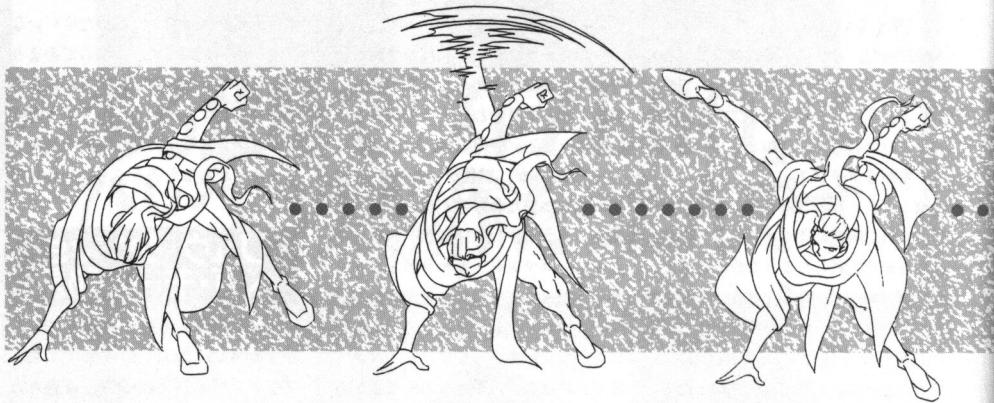
由に世界を作っていただけたらいいなっていうのがあって、こちらであまり押しつけがましい設定をするのは止めているんです。だから、そういう意味では、プレイヤーの数だけパラレル・ワールドがあると考えてもいいわけですよ。

リュウ・ケンVSベガ・モード秘話

——『ZERO』で驚かされたのは、かずかずの“隠し”的要素でした。

『ヴァンパイアハンター』を遊んだときに、てっきりカブコンは、複雑なコマンドとか、隠しの要素を切り捨てたゲーム作りを始めたんだなあ、と思っていたんですが……。





船水：隠しはですね、『スパIIIX』でゴウキが使えたときに、すごくみんなピックリしてくれたじゃないですか。あれだけ驚いてもらえるなら、この作品でもう一度やってもいいかなって思ったんですよ。ただ、ゴウキとベガはその存在を最初からわからせるために「？」セレクトを用意しましたし、ダンに関しても、どうせすぐバレるだろうと予想はしていました。『ZERO』で本当に隠したかったのは、リュウ・ケン対ベガの2対1モードでして、バレなかったらそのまま黙っていようって思ってたんです。そしたらもう、バレしてくれる人がいっぱいいたんで(笑)。

——あの2対1のバトルというのは、最初から企画に入っていたんですか？

船水：いえいえ。開発途中で「こんなんできたらオモロイかなあ」って僕がボロッて言ったんですよ。そしたら、それいいですね、やりましょうって岡田が言うから。

岡田：言ったことを後悔しましたけどね(笑)。

——プログラム的には、かなりむずかしいことをやっているんですか？

岡田：最初からそういう仕様になっていたら、やりやすかったんですけど、あとで追加したもんで、細かなところに矛盾が生じたりして、ものすごく大変でしたね。

——あのモードで、リュウとケン以外のキャラも使えるようにするとかいう

案はなかったんですか？

船水：それはなかったですね。最初にある程度の制限をつけないと、すごくむずかしいところがあったんで、使用キャラはリュウとケンで、服の色は白と赤——これが大前提としてありましたから。

——あと、あのモードと言えば、篠原涼子のBGMだと思うんですけど……。

船水：せっかく『ストII』アニメ映画のテーマソングで大ヒットしたんだから、絶対に入れようってダダをこねたんですけど、上からいろいろ文句を言われましてね。版権料が1分につき10円かかるんですよ。わずか10円って言つたって、何万枚ぶんも払わなきゃいけないわけですからねえ。結局、国内バージョンだけってことで入れてもらったんですけど、これに関してはスタッフがみんなノリ気でしたね。サウンドのほうも「やるやるやる」って言って、OKがでる前に作っちゃったりして(笑)。

そのときの曲が2分3秒だったので、3秒切りつめれば20円でいいけるなっていう考えもあったんですけど、どうせだったらもうちょっと長くして30円払おうよ、ということになって、長い曲にしてもらったりもしましたね。

ダンの正体に迫る！

——隠しの要素と言えば、ダンについてもうかがっておきたいんですけど……。

船水：ウチに『ファイナルファイト』からずっとデザインを担当している安田という者がいるんですけど、彼が昔CDブック用に書いたイラストで、サガットがある格闘家の頭をにぎって片手で持ち上げている、というものがあったんです。そのやられている格闘家が、ロ×-×・サ×ザ×に似ているという話がありますが、ダンもそうした遊び心から生まれたキャラなのかもしれません。本当かどうかわかりませんが、ダンを見た某社のスタッフが「やり返してやる！」って言ったとか(笑)。

——ダンが妙に弱いのにも、何か意味があるんですか？

船水：みなさん、ヘンに勘ぐるんですけど、それは、ダンがいまのカタチになる以前から決まっていたんですよ。ゲームにててくる格闘家って、みんなすごいじゃないですか。たとえば、K1グランプリで闘っている空手家より、さらにスゴいような格闘家ばかりで。そうじゃなくて、普通の格闘家がいたら、もっとスゴさが強調できないかなっていうのがあって、あえて「二流格闘家」というコンセプトのキャラを入れてみたんです。

「〇〇〇〇〇〇パンチ」とはナニ？

——ボツになった必殺技には、どんなものがありますか？

船水：思ひだせないぐらいいっぱいあ

りますけど、一番の傑作は“〇〇〇〇〇〇”ですかね。ソドムが、×××のマネしてジャンプするっていう技があったんですよ。技名は「〇〇〇〇〇〇・パンチ」、ちゃんとピロリン音も入ってたんですけどね(笑)。転がってくるタルを飛び越えたら3000点、なんてアイデアもでてました(笑)。

——どうしてボツになつたんですか?

船水：イメージがちがいすぎましたからね。『ファイナルファイト』のソドムには、僕はすごくカッコいいイメージを持ってたんですよ。ところが『ZERO』では、十手をだした時点で、お笑いキャラへの道を走ってしまった。デザイナーのほうがお笑いな登場パターンとかどんどん作っていくから、さらには拍車がかかってしまいましたね。

——ゲーム・システムでも、採用されなかつたアイデアというのはあるんですか?

船水：移動起き上がりですね。いったん組み込んでいたんですが、『ストII』シリーズでつちかわれてきた、起き上がりに対する攻め込みができるから直してほしい」と、ロケテストでかなり多くのプレイヤーから意見をいただいたんです。ただ、なにか攻めにつなげられるものがあつたらいいなっていうんで、今のダウン回避技に変更したんですけどね。

村田：あと、スーパーコンボページというのも、大幅な内容の変更が加えられました。最初は、今のように好きなスーパーコンボを使いわけるのではなくて、たとえば、真空波動拳はゲージ1消費で、真空巻旋風脚はゲージ2消費というように、はじめから消費量が決まってたんですよ。

船水：でも、なんかわかりづらくて、これじゃダメだあ、とか言ってたときに、村田がタイムリーな企画をだしてくれたんで、それでやろうってことになつて。で、みんなにちょっとした大変更をかけたんだよね(笑)。

岡田：全然ちょっとじやなかったから、しんどかったですねえ。作り直しみたいなもんでしたから。

『ストII』がヒットしたのは ナゼなのか?

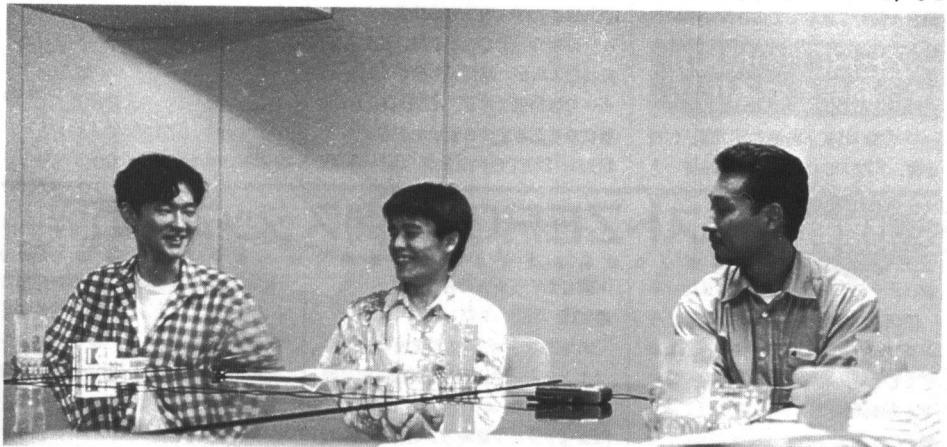
——ところで『ストII』シリーズっていうのは、プレイしているときの手触りの感覚というか、こちらの入力に対する画面内のキャラクターの反応が絶妙ですよね。それが、『ストII』がいまだに2D対戦格闘のトップ・グループに位置する大きな理由だと思うんですけど、なにか秘密があるんですか?

岡田：初代『ストII』のメインのプログラマーが、異常なほどこだわっていたのが、その部分ですね。ほんのひと

つの例を挙げると、攻撃とガードが同時に入力されているとき、プレイヤーはどちらがしたいのかをコンピュータが状況から判断して実行する、というようなことをやっているんです。みなさん操作性がいいと感じいただけたのは、そうしたプログラマーのこだわりの成果ではないですかね。

船水：さっき話したとおり、『ZERO』は短い開発期間で制作されたわけですが、そういう細かいところまですごくていねいに作るという方針は受け継いでます。たとえば基本技ひとつに対しても、どのような意味を持たせるのか、ボタンが6個あるっていうところの発想までもどって考えたりとか。そういうのはすごく徹底してやっていますね。僕らは「ゲーム性」って呼んでるんですけど、何に対してもゲーム性はあると思うんですよ。ボタン1個押すのも、レバーを倒すのも、あるいは画面を見るというのもゲーム性のひとつだし、そういうのをひとつずつ消化できたものが絶対ヒット作になると、信じているというか。それにはこだわってますね。で、それにこだわる人間がどんどん増えてきたんで、いろいろな良い作品ができてきていると思うんです。

——『ストII』シリーズっていうのは、対戦格闘ゲームのブームを起こしたわけですが、開発のかたがたは、なぜ



●今回取材にうかがった、カブコン開発ビル。ここでのショーウィンドウには、パソコン・ゲームのボスターをはじめ、いろいろとおもしろいものが展示されている



こんなにウケたとお考えですか？

船水：むずかしい質問ですね(笑)。ひとつには、僕らは「対戦ツール」っていう言葉を使うんですけど、その対戦ツールとしてのすごくハマったからじゃないんですかね。その後も数々の対戦格闘ゲームがございましたけど、結局『ストII』をやりつづけてくれる人がいるっていうのは、やっぱり、最初のシステムが、ものすごくハイレベルだったと思うんです。やればやるほど、どんどん味がでてくる対戦ツールとでも言いましょうか。それがやっぱり、一番最初にくる理由だと思うんですよ。

二番目は、対戦台の普及というのが、すごく大きく影響していると思います。それはその、オペレーターの人たちの努力なんじゃないかなあって。

— そうですね。あの向かい合わせの対戦台っていうのがもしまなかつたら、対戦格闘ゲームはこれほどのブームを迎えるなかつたでしょうね。

船水：最初はピックリしましたけどね。「何すんだよ」とって。「そんなことしたら、片一方の色がおかしくなるじゃないかよ」と(笑)。でも、それに対応するハーネスまで売られて。

岡田：あの発想をしたのは誰なんでしょうね。すばらしいですよね。

— ひそかに、ものすごくゲーム業界に貢献している人ですよね。

船水：何かで表彰してあげたい(笑)。

『ZERO』の続編が発売される!!

— 「スマII X」のあと、『III』に行かず、『ZERO』にもどったっていう

のはなぜなんですか？

船水：答えにくいこと聞かないでくださいよ(笑)。『III』は、べつに作っているからです。

—ええっ!? ホントですか？

船水：正確に言うと、『III』ではないんですけど、それにあたるようなものは作っていますんで、べつに。

—ポリゴンの『ストII』ですか？

船水：あ、それはウワサになっていますけど、ちがいます。まあ、究極の格闘ゲームとでも言いましょうか——来

年以降の話なんで、まだあんまり言わないでおきますが。

—『ZERO』に関しては、続編の予定はないんでしょうか？

船水：それも作っています。

—ええっ!?

船水：いつでるかは、まだ全然未定で

— タイトルは『ZERO II』とかになるんですかね(笑)？

船水：そのあたりはどうなるかは未定ですけど、『ZERO』の続編を制作中であることだけはA.A.続者のみなさんにお知らせしておきます。どんな作品になるのか、期待してみてください。

— では恒例ですが、最後にA.A.読者にひとことずつお願いします。

村田：『ZERO』の世界はプレイヤー

—のみなさんが創ってくださいね。マンガや小説もどんどん書いてやってください。

岡田：ガードするなら昇龍拳(笑)！バグだしてしまってゴメンナサイ。

船水：『ZERO』はいろいろな人が楽しめる作品にしたくて、格闘ゲームをやめちゃった人も、もう一度もどってきてませんか。今後も、1人でも多くの人に楽しんでもらえるようなゲームを作っていますので期待してください。

(1995.8.17 カブコン開発ビルにて)

特別手記

『ストZERO』開発スタッフ俗語辞典

●バーディー

開発内でのバーディーの呼び名。インタビューなどで思わずこの呼び名がでてしまい、恥ずかしい思いをすることがある。

●ナシュー

同じくナッシュの呼び名。

●てげ

あるソフトマンの出身地の方言で『すごい』『VERY』の意味。

●てげキック

ジャッティングキックのこと(判定)

が結構強く、担当ソフトマンが非常にうまく使う)。

●マニアパンチ

アドンの立ち強パンチのこと(これも強い)。

●くちファイナル

パーティのブルホーンを使うときには、レベルがいくつであってもねに『ファイナル!』と叫んでケンセイに使う。

→『今のはホンマやったのに~』(たまに本物のファイナルがでたときに信じてもらえないくなる)

●タン塩

ゲーム制作中にミスを犯すと、「タン塩表」に正の字の線が1本ずつ足されていく。のちに焼肉を食べに行ったときに、タン塩を表の数だけおごらなければならぬ。

→『おまえはタン塩10枚じゃ!』

●ビカビカヘン

スーパーコンボファニッシュをキメたときに勝者が発する言葉。

類→『ビカビカファニッシュ』『あけぼのファニッシュ』

●××強すぎ

おもに対戦に負けた側がキャラ差のせいと負けたことを主張したいときに使う。企画マンが対戦で負けたときに使うと、くやしくて苦しまぎれに言っているのか、本当に調整が必要なのか判断がつきにくい。

●ちょっとした大変更

プログラム的に大改造が必要な企画の大変更。〔ただし企画マンからソフトマンに頼むときのみ〕

●『それってイジメですか?』

「ちょっとした大変更」がかかったときにソフトマンが企画マンに言う言葉1。

●『イヤガラセ?』

「ちょっとした大変更」がかかったときにソフトマンが企画マンに言う言葉2。

●『ウソです』

企画マンがキャラクターマンやソフトマンに「ちょっとした大変更」を相談して相手がイヤそうにしたときにきりぬける言葉。

●第7ボタン

弱パンチ～強キックまでの6ボタンで与えるダメージのほかに、口で精神

的ダメージをさらに与える攻撃方法のこと。

●ダーティーベレー

『ストZERO』ソフトマン・チームのこと。ゲームのためであれば、犯罪以外なら何でもやってしまう。

●豪~

ゴウキの技が開発中にどんどん増えていき、どんな技でも最初に豪をつけ呼んでいた。

→豪チョップ、豪フリーガン、豪プレジャー、など

●仮壇返し

ソドムの『ブツメツバスター』のかけ声「ブツメツッ！」に合わせて「ブツダーン！」と叫んで技をかけていたことから、ブツメツバスターのことをこう呼ぶ人もいる。

●ミンテンダー

ソドムに最初ついていた昇龍拳系の必殺技。マリオのジャンプパンチに似ていたので、別名『〇〇〇〇〇〇〇』とも呼ばれていた。

●『コマンド?』

ルーレットでせっかくゴウキを引き当てたのに、開発者はコマンドを知っているためにねに疑われる。

●無視キチ

指示した仕事をやってなかったときに言う言葉。

→『それって無視キチ?』(某企画マンはそれをやりすぎて、アダ名が「無視キチ君」になってしまった)

●最弱トナメント

マスターアップ日に、工場にマスタートーナーを提出しに行く人を決めるため、開発内で行なわれたトナメント大会(全員疲れているうえにカプコンの工場まで1時間弱かかるため、公平にしようということで行なわれた)。ちなみにルールは、キャラクター・ランダム・セレクトの負け残り。優勝(敗?)者が工場まで行くことになっていた。

●目押しの練習

ZEROコンボ(チェーンコンボ、目押しコンボ)の練習ではなく、最弱

トナメントのためのランダムキャラ・セレクト・ルーレットの目押しの練習。最弱トナメントを行なうことが決まった瞬間、全員が技の練習ではなく、目押しの練習をはじめた。

オマケ

●必殺技について

必殺技のネーミングはいつも苦労します。開発終了直前まで決まらないことがほとんど。

リュウ、ケン、春麗、サガットの『ストII』組は、基本の必殺技がある程度決まってましたが、あのキャラは……。比較的ラクに決まったのはアドン、ローズ、ナッシュあたり。ガイなんかは、技自体がなかなか確定せず、二転三転しました。

●勝ちセリフについて

1人につき16種類の勝ちセリフも、結構大変でした。リュウやゴウキなど、あまり口数が多そうにないキャラはとくに……。

その中で、「今回もっともうまくいったかな?」と思えるのは、ソドムでしょうか。コイツはどんなしゃべりかたをするのだろう……と考えていたとき、ふと思いついたのが「英語発音の日本語」。「掘ったイモいじくるな」のアレです。これば!!という感じで、あとはつぎつぎとセリフが浮かんできました。

●かけ声について

「スーパーコンボ発動時のかけ声」は、VOICE収録中にふと思いついて、追加してもらったものです。絵と合うかどうか心配でしたが、合わせてみるとピッタリ。

「いくぜ! 昇龍裂破!!」の評はおおむね良いようで、入れてよかったです。

●ダンについて

ダンの技名は、わざとインチキさくしています。彼は「2流格闘家」というイメージで設定していますので……。

Aftercare

アフターケア

ここでは、基本システムや技表のページで載せきれなかった情報を紹介しよう。開発スタッフからの興味深い話もあるぞ。

コマンドの入力受付について

LV3ジャガーバリードアサルトの変化

『ストZERO』の基板には、何種類かのバージョンがあるのだが（→P.272），最新バージョンのみ、LV3ジャガーバリードアサルトは、技がたたかにボタンを連打すると以下のように動作が変化する。

- ・P連打：『サウザンドジャガー』……肘打ち4ヒットのあと、百裂パンチのような技が0.5秒で（1発につき攻撃値10、ピヨリ値1）。
- ・K連打：『アサンショウガ』……肘打ち4ヒットのあと、3ヒットするライジングジャガーができる（1発につき攻撃値12、ピヨリ値1）。

変化させる条件を正確に紹介すると、LV3ジャガーバリードアサルト入力後から、4発目の肘打ちができるまでに、「60分の12秒以内にボタンを1回押す」を4回連続で行なっていればOK。ただし、ボタンの入力が60分の24秒間行なわれないと、それまでの入力ぶんはリセットされる。

瞬獄殺

この技はかなり特殊なコマンド判定をしている。基本的には「弱P、弱P、→、弱K、強P*」という五つの入力を、それぞれ10~16／60秒（ランダムで時間が変化する）以内の間隔でつなげていけばいいのだが、各ボタンを押しているときは、レバーを中立にしておかないと入力が認められないのだ。

ガイ隠し投げ 名称「武神流背負い投げ」

コマンドは、「K投げ動作中に→↑←+中or強P」。

コマンドの受付時間は、ほかの技よりシビアになっていて、ひとつひとつの入力間隔は4／60秒以内。K投げ中にレバーを逆時計回りにしばらく回転させながら、中Pと強Pを連打するとだいやすい。この技を作った理由は、「開発担当のお遊び（開発者・談）」だと。※『ファイナルファイト』で、つかみひざ蹴り（=『ストZERO』のK投げ）の途中で、レバーをどこかに入力して攻撃ボタンをたたくと、この武神流背負い投げと同じ投げ技に変化した。

ZEROカウンターについて

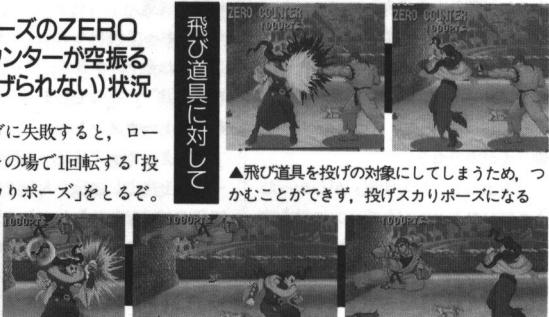
ローズのZEROカウンター

飛び道具にZEROカウンターを仕掛けると、相手がどんなに近くにいてもつかまえられないのは、ローズが「ガードした攻撃に対してもZEROカウンターを仕掛ける」ため。つまり、「飛び道具の弾に対してZEROカウンターを仕掛ける」ので、相手キャラかたとえ投げ範囲内にいても投げ判定の対象にならず、投げられないのです（開発者・談）。

ローズのZEROカウンターが空振る（投げられない）状況

投げに失敗すると、ローズはその場で1回転する「投げスカリポーズ」をとるぞ。

めぐり攻撃に
対して



▲飛び道具を投げた対象にしてしまうため、つかむことができず、投げスカリポーズになる

ZEROカウンターの 技名は？

特別な技名は存在しません。「ZEROカウンター」というシステム名が技名でもあります。たとえば、リュウのZEROカウンターは昇龍拳ではなく、昇龍拳のグラフィックによる「リュウのZEROカウンター」なのです（開発者・談）。

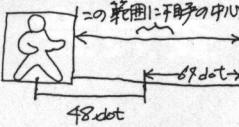
*基板のバージョンにより、最後の強Pは入力しなくても可（→P.272）

必殺投げの投げ間合いについて

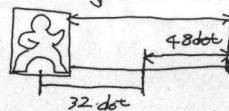
これは各キャラの必殺投げの投げ間合いで表す図だ。お互いの距離（位置）を見る判定が、体の中心ではなく足元にある点がおもしろい。

バーディー

マーラー・フェーレ

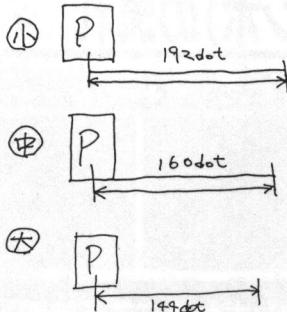


ブルリバーンジャー

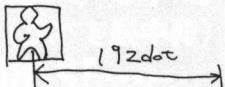


ソドム

ブルバツバスター

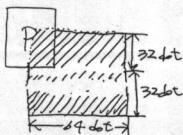


アフターサイ

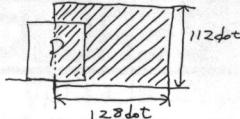


ローズ

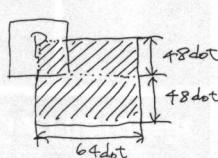
Y-レスラー



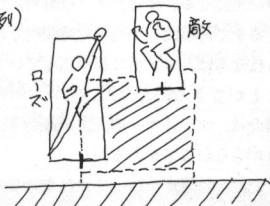
マエロカボン



オーラソウルスル



例)

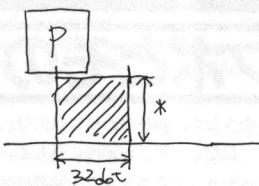


ゴウキ

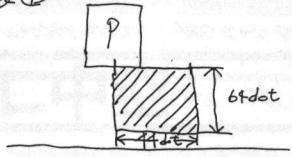
*相手の範囲 (せら、しゃかう)

1. まくら
まくら、キャラに向むきをもどな。→ 相手の頭をつかむ
よこにまくらをひ。

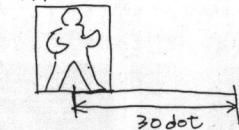
百鬼襲①



百鬼襲②

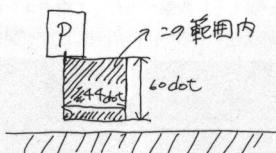


瞬発拳殺



ガイ

武神イットチ落とし



通常の飛び道具を空中ガードできない状況

飛び道具を空中ガードする場合、キャラは「弾」に反応してガード姿勢をとる。飛び道具を撃つまでの「動作」に対しては、レバーを後方に投入していくもガード姿勢にならない。つまり、撃った瞬間にキャラが弾と接触していると、反応してガード姿勢をとる時間がなく、食らってしまうのだ。



▲発射した瞬間の弾に触れていると、空中ガードを食らってしまう
→ ドボーズをとる前に弾を食らってしまう

ダンの挑発が無制限にだせることについて

このほうが「ダンらしい」と思ったからです（開発者・談）。

ローズ最強伝説(やや誇張)

連続技研究委員会



現実的な連続技は対CPU&対2P戦攻略ページに託して、夢幻の世界を進む連研。今回は8ページと少ないので、最低限のデータと説明で進行することを先に言っておこう。

なお掲載されている連続技は、特別な説明がないかぎり、基本技・基本技は連打キャンセルやZEROコンボで、基本技・必殺技は必殺技キャンセルでないでいるぞ。

★『ZERO』における連続技(コンボ)の流れ★

『ZERO』では、右にある「のけぞり時間」内につづきの攻撃を当てればコンボになる。すなわち「攻撃判定ができるまでの時間」が右記の時間内である技ならば、コンボに組み込んでいくことができるのだ(ZEROコンボの場合は、プレイヤーの入力が遅いとつながらないことがある)。

ただ、攻撃が空振っては無意味なので、技のリーチを考えつつ計算すると、あみだせる連続技はだいたい右上の写真のような感じになるだろう。

対CPU&対2P戦ページ、そして連研で紹介している連続技は、入力にどの程度の余裕があるのか、§1のタイムチャートで調べてみるのも一興だぞ。



相手ののけぞり時間(コンボが成立する時間)

弱…12/60秒

ジャンプ攻撃
(弱中強すべて)

中…18/60秒

……12/60秒

強…22/60秒

※基本技、特殊技の場合

★空中コンボとその狙いかた★

攻撃を食らって宙に吹き飛んだ相手は、60分の32秒間、特定の「吹き飛びポーズ」をとっている。このときの相手に「空中連続ヒット能力のある攻撃」が届くと、攻撃が当たって空中コンボが成立するのだ。時間内に攻撃が間に

合うなら、組み合わせは自由だ。

ただし、相手が地面に落ちる寸前だったり、すぐさまダウン回避技を入力していた場合、相手の「吹き飛びポーズ」が通常よりも早く変化するため、空中コンボを狙える時間も短くなる。



▲攻撃を当てた直後に
ダウン回避技を入力さ
れると、大半の空中コ
ンボは空振ることに



▲ダウン回避技を入力して空中コンボをかわした場合、着地と同時に前転ポーズ(食らい判定あり)になるため、ときにはこんな喜劇も

空中コンボが成立する時間

相手が宙に浮いてから……32/60秒(最大)

相手がダウン回避技を入力していた場合……16/60秒(最低)

リュウ

前方ジャンプ強K→しゃがみ弱K×1~2→しゃがみ中K→強・波動拳が基本となるスタイル。リュウの連続技は、ほとんどがここから発展していく。

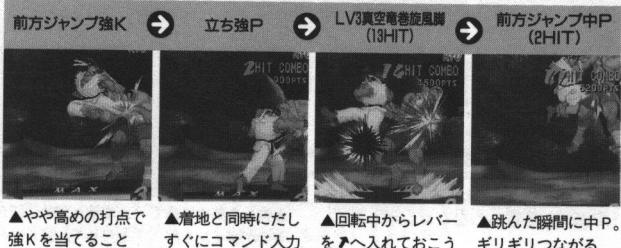
Aは、しゃがみ弱Kをはぶけば、最後の竜巻旋風脚

を弱や中でだしても大丈夫になる(空振りする危険が少なくなる)。Bはめくりからの威力優先コンボ。相手が画面端なら前方ジャンプ攻撃から狙える。Cはリュウの最多コンボだ。

- | | |
|---|---|
| A | 前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→強・竜巻旋風脚 |
| B | めくりジャンプ中K→しゃがみ弱K×2→しゃがみ中K(or立ち強P)→真空波動拳 |

C 17ヒットコンボ

画面端の相手専用。立ち強Pは「立ち弱P→立ち中P」で代用可能だが、その場合真空竜巻旋風脚のヒット数が減ってしまう。真空竜巻→LV2にした場合、空中コンボでLV1真空波動拳(2HIT)へつなぐことも可能だ。



- ▲やや高めの打点で強Kを当てること
▲着地と同時にだしすぐにコマンド入力
▲回転中からレバーをアヘ入れておこう
▲跳んだ瞬間に中P。ギリギリつながる

春麗

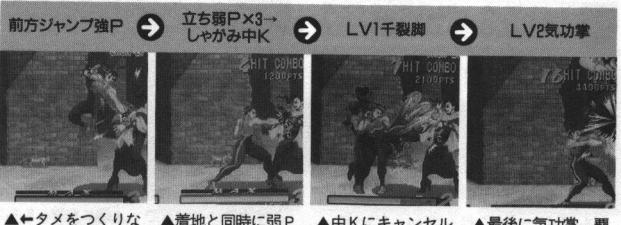
基本的にAでコト足りる。しゃがみ中Pの前にしゃがみ弱攻撃をはさみ、千裂脚へつなげてもいい。Bは、画面端の相手を強・天昇脚でダウンさせたあとに狙える。レバーをアヘ入れたまま、相手が地面にドン、

ドンと2回落ちた瞬間に挑発をだし、判定が消える直前に当てるのだ。同じような流れで、強・天昇脚のあとすぐに重ね鶴脚落(△+強K)→強・天昇脚(2HIT)or気功掌という簡易空中コンボもある。

- | | |
|---|--------------------------------------|
| A | 前方ジャンプ強P→しゃがみ中P or 中K→強・天昇脚 or 強・気功掌 |
| B | 重ね挑発→千裂脚→強・天昇脚など |

C 16ヒットコンボ

全員に狙える、春麗の最多コンボ。立ち弱P連打をしゃがみ弱P→しゃがみ弱Kに変えれば、確実性も高くなる。最後の気功掌は霸王天昇脚でも問題なし。千裂脚をLV3でだして、強・天昇脚につなぐのもいいだろう。



- ▲タメをつくりながら高い打点で強P連打。リズムが重要
▲着地と同時に弱P連打。
▲中Kにキャンセルをかけて千裂脚へ
▲最後に気功掌。霸王天昇脚でも代用可

ナツシユ

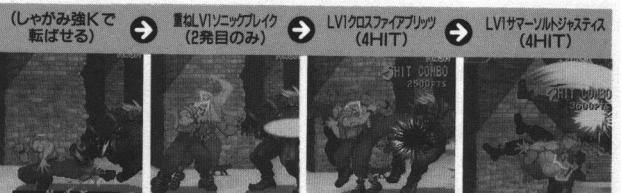
立ち中Pはしゃがみ中Pより技の速いのが速く、攻撃力も少し高い。その立ち中Pを組み込んだ例がAだ。しゃがみ弱Pのあと、レバー中央+中P、レバー上+中Kとすばやく入力しよう。サマーソルトは、相手が

画面端なら強だとしてヒット数を増やす。→+強P orしゃがみ強Kに変えてもいい。Bは画面端のベガ、ナッシュに狙える。弱ソニックへの当たるタイミングでだいで、最後のしゃがみ中Kが連続につながるぞ。

- | | |
|---|---|
| A | 前方ジャンプ強P→しゃがみ弱P→立ち中P→中サマーソルトシェル |
| B | 前方ジャンプ強P→しゃがみ弱P→しゃがみ弱K→しゃがみ中P→弱ソニックブーム→しゃがみ中K |

C 9ヒットコンボ

スーパー・コンボをすべてつなげる、画面端にいるパーティ専用の究極ゼイタク屈辱限定コンボ。うしろの足が左右のコンボゲージの間にくる位置でしゃがんでタメをつくり、あとはすべての動作をスキなくつなげること。



- ▲強Kで転ばせたらすぐ△+P連打
▲2発目をパーティーの背中に当てる
▲スキなくクロスファイアへつなぎ
▲さらに、スキなくサマーソルトへ

ケン

リュウの基本的なコンボがそのまま使えるが、波動拳の速度がリュウよりも遅い点には注意。

AはCPUケンの御用達コンボ。最後をLV3昇龍裂破に変えてもいい。Bは、『ストIIダッシュターポ』に

おける有名なコンボの再現（立ち中Pがアッパーである点がミソ）。一見簡単そうだが、じつは高難度。立ち中Pをだすのがわざかでも遅いと、昇龍拳が直撃しないぞ。最後の昇龍拳はLV3昇龍裂破で代用可能。

- | | |
|---|---|
| A | めくりジャンプ中K→立ち弱P→立ち弱K→立ち中K(1HIT目)→強・竜巻旋風脚 |
| B | めくりジャンプ中K→しゃがみ弱K→立ち中P→強・昇龍拳 |

C 17ヒットコンボ

画面端の相手専用の、ケン最多コンボ。奇しくもリュウと同じコンボだ。相手が画面中央なら、めくりジャンプ中Kから狙うことも可能。3発目のしゃがみ弱Pを立ち中Pに変えて、LV3昇龍裂破へつなぐコンボもある。



▲強Kを高めに当てるのがポイントだ
▲着地と一緒に弱Pをだして、弱Kへ
▲Pを押すと同時にコマンドを高速入力
▲14ヒットさせるには連射力が必要だ

ガイ

立ち強Kは攻撃後のスキが少なく、立ち中P、しゃがみ強P、しゃがみ中K、しゃがみ強Kへ目押しつなげられる。それを最大限に活用したのがA。立ち弱Pをはぶき、しゃがみ強Pをしゃがみ中Kに変えると

より実戦的になる。ちなみに、画面端近くにいる相手をキックの投げでつかんだ場合、相手が離れた直後に武神八双拳で追いうちをかけることが可能。武神イズナ落としからでも、同様の追いうちコンボが可能だ。

- | | |
|---|--|
| A | 前方ジャンプ強K→立ち弱P→立ち中P→立ち強K→しゃがみ強P→中・疾駆け(影すべり) |
| B | 前方ジャンプ強K→立ち弱P→立ち弱K→中・武神旋風脚 |

C 9ヒットコンボ

武神剛雷脚を7発すべてヒットさせるためのコンボ。しゃがみ弱Kのあと立ち中P→立ち強Kと入れてから武神剛雷脚につなぐこともできるが、その場合、剛雷脚の1発目が空振るため、与えるダメージはこれと変わらないぞ。



▲やや高めの打点でジャンプ強Kを当て
▲弱Kを押したらすぐにコマンドを入力
▲この裏拳が当たれば最後までつながる
▲画面中央でも狙える強力なコンボだ

バー・デイー

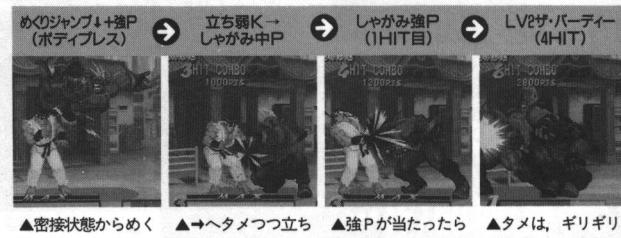
ZEROコンボの組み合わせも、連続技に使える必殺技も少ないので、コンボの種類は限られる。対CPU戦や対2P戦ページに未掲載のコンボというと、Aぐらいか。Bは、ブルリベンジャーが連続技にならず、ジャ

ンプで簡単に回避される。ただし、バーディーとソドムだけは後方ジャンプで回避しようとすると、一瞬ガードポーズをとって行動が遅れるため、つかまえられるのだ(まさに逃げられるときがあるが、原因はナゾ)。

- | | |
|---|---|
| A | めくりジャンプ↓+強P(ボディプレス)→しゃがみ中P→立ち強P(2HIT) |
| B | めくりジャンプ↓+強P(ボディプレス)→しゃがみ強P(2HIT)→ブルリベンジャー(パンチ版) |

C 8ヒットコンボ

バーディーの究極コンボ。相手と密着する位置から前方ジャンプ、↓+強Pでめくり、→+弱P、↑+中P、↓+強Pと、タメを作りつつZEROコンボでつなげるのがコツ。最後のザ・バーディーは中ブルヘッドで代用可能だ。



▲密接状態からめくりボディプレスだ
▲→へタメつ立ち弱K→しゃがみ中P 即座にコマンド入力
▲強Pが当たったらタメは、ギリギリで完成しているぞ

ソード

(ジャンプ攻撃→)立ち弱K→立ち中K→立ち強K→
強ジゴクスクリエイプorダイキヨウバーニングでコト足りる。あとは、立ち強Kをしゃがみ強Kにしたり、

立ち弱Kから立ち中P→立ち強Pへつなぐくらいか。
相手が画面端近くにいるなら、通常の投げ技でほうり投げたところを、メイドノミヤゲで追いうちできる。

A

10ヒットコンボ

メイドノミヤゲを7発すべて当てる
ことを前提としたコンボ。立ち中Kを使っていないのが重要なポイントだ。
ちなみに、ソドム相手に密着してしゃがみ弱K→メイドノミヤゲをだすと、
攻撃が通り抜ける怪現象が起こるぞ。



▲相手の真上へ乗せ
るように強Kを当て
▲立ち弱K→立ち強
Kとスキなくつなぐ
▲強Kを押したらす
ばやくコマンド入力
▲入力をきれいにこ
なせば7ヒットする

アド
ン

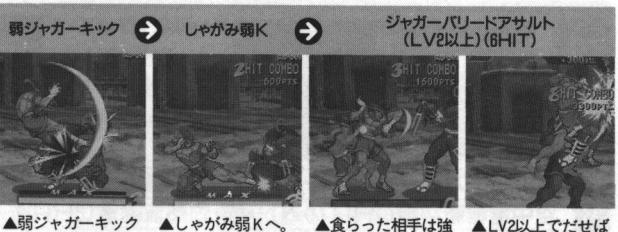
キャラの特徴だけにしかたないが、こいつも連続技
にとぼしく、対CPU戦、対2P戦で紹介しているもの
以外のバリエーションがない。残っているのは前方ジ

ャンプ強K→しゃがみ弱K→しゃがみ中K→強ライジ
ングジャガー (画面端限定。サガットなど一部の相手
には中央でも入る) くらいか?

A

8ヒットコンボ

しゃがんでいる相手、あるいは相手の起き上がりにジャガーキックの終わりぎわを重ねた場合のみ狙える。まずは、立ち強Kがギリギリ届かない距離から弱ジャガーキックをだして、上から乗せる感じでヒットさせよう。



▲弱ジャガーキック
の終わりぎわを当て
▲しゃがみ弱Kへ
ギリギリでつながる
▲食らった相手は強
制的に立ち上がるぞ
▲LV2以上でだせば
合計8ヒットとなる

ローズ

スーパーコンボが使える。通常の連続技にはLV2オーラソウルスパークかLV3オーラソウルスルー、空中コンボには(しゃがみ強K→)LV1(LV2)オーラソウルスルーorLV1オーラソウルスパークだ。分身(ソウルイリュージョン)を混ぜると、基本技だけでなくLV2のスーパーコンボも強力になるし、右の写真のような特殊例もつくりだせる。



▲分身中に飛び込んできた相手の下をスライディングでくぐると、
分身の攻撃に引っかけられる。そこから連続技に持ち込めるぞ

A

前方ジャンプ強P→立ち強P→中ソウルスパークorオーラソウルスパーク (LEVELは問わず)

B

前方ジャンプ強K→立ち中P→強ソウルリフレクト→LV1オーラソウルスルー

C

前方ジャンプ強K→しゃがみ弱K→しゃがみ中K→LV3オーラソウルスルー (3HIT+投げ)

D

28ヒットコンボ

画面端限定だが、ヒット数も技の内容も究極のコンボ。ただ、ヒット数が多くすぎて与えるダメージはやや低め。単純に破壊力を楽しむなら、

LV1ソウルイリュージョンのあと相手に密着してLV2オーラソウルスパークをたたき込む。15ヒットだが、このコンボより減るぞ。



▲強Kを高めで当て
て、しゃがみ中Pへ
▲すばやくソウルイ
リュージョンを入力
▲キャンセルで分身。
相手はのけぞり中
▲相手が気絶しない
よう、2回で止める
▲分身中なので4ヒ
ットするハズだが
▲暗転中に当たった
1発は無効となる*

* 基板のバージョンにより、スーパーコンボ発動時の暗転中に当たった攻撃は、コンボ数に加算されない。このローズのコンボは、本当は29ヒットしている

サガット

AはLV3タイガージェノサイドを12発すべてヒットさせるためのコンボだ。

Bは、ジャンプ中Pのピヨリ値の高さを利用した気絶連続技。この技は垂直・斜め共通だが、斜めジャン

ト中Pではソドムとサガットにしか当たらない。垂直ジャンプ中Pならば、この2人に加えてナッシュ、バーディー、アドン、ローズ、ゴウキ（マゲがあるぶんリュウ、ケンより広い？）にも当たるようになる。

- | | |
|---|--------------------------------|
| A めぐりジャンプ弱K→立ち弱P→LV3タイガージェノサイド(12HIT)or中タイガークラッシュ | B 垂直ジャンプ中P→立ち弱P→立ち中P→強タイガーショット |
|---|--------------------------------|

C 17ヒットコンボ

画面端の春麗のみにキマる、サガットの限定最多コンボ。自分が画面端を背負っている状態なら、めぐり弱Kからでも狙える（タイガーレイドの突進力で春麗を画面端まで追い込めば、タイガープロウへつなげられる）。



▲高めの打点で強Kを当て、立ち弱Pへ
▲しゃがみ中Pは立ち中Pで代用可能
▲LV3のため、最後に春麗は燃えるが
▲ちゃんと強タイガープロウが当たるぞ

ゴウキ

リュウ、ケンの連続技は（該当する技があれば）ゴウキでも可能で、さらに、斬空波動拳をmajiedしたコンボや空中コンボもあり。はっきり言って、必殺技が届けたいが何でもつながる。不可能なのはスーパーコンボをつなげることくらい。CとDは、画面端の相手に対して可能。



- | |
|--|
| A 前方ジャンプ強K→(立ち弱P)→立ち中P→中・竜巻斬空脚(1HITのみ)→強・豪昇龍拳or滅殺豪昇龍 |
| B 空中竜巻斬空脚(1HITのみ)→強・灼熱波動拳(2HIT) |
| C (遠距離から垂直ジャンプ頂点付近)弱・斬空波動拳→阿修羅閃空(→↓↘+P)→しゃがみ弱Kから連続技へ |
| D (遠距離から前方ジャンプ降下中に)弱・斬空波動拳→強・百鬼豪衝→強・豪昇龍拳or滅殺豪昇龍 |

E 12ヒットコンボ

斬空波動拳を2発、LV3滅殺豪昇龍を8発すべて当てるコンボ。立ち弱Pのあと立ち強K→LV3滅殺豪昇龍、とつないでも12ヒットになるぞ。

同じ条件下で、前方ジャンプ弱・斬空波動拳→前方ジャンプ強・空中竜巻斬空脚→弱・竜巻斬空脚→滅殺豪昇龍の必殺技コンボも可能。



▲相手は画面端。自分は反対側の端から前へ跳ぶ
▲弱・斬空→を相手の足に当てる。再度前へ跳び
▲相手の頭に強・斬空波動拳を当て
▲着地後、少し前進して密着したら
▲ZEROコンボで2発たたき込み
▲仕上げにLV3滅殺豪昇龍を当てる

連研・番外編 ベガ相手に最多コンボを狙う

リュウ&ケンvsベガ・モード（→P.13）は、2人の呼吸しないで永久コンボが可能。では何ヒットコンボまでできるのか、ダメージレベル2で確認。まずはベガの体力を減らさずに左右からはさみ込み、しゃがみ弱K連打で3回気絶させて、ベガのピヨリ耐久値を増やす。その後しゃがみ弱P連打をギリギリまで当たら、トドメにLV3神龍拳（要連射）。これで68ヒットだ。



▲ピヨリ値の高いしゃがみ弱Kでベガを3回気絶させ
▲ピヨリ値の低いしゃがみ弱P連打から最後に神龍拳

ベガ

ZEROコンボがなく、攻撃の速度も遅いベガに連続技は期待できない。一応、しゃがみ弱P→しゃがみ弱P or立ち弱Kが目押しでギリギリ連続技になるが、あとがつづかない。Aはお互い画面端まで離れていると

きのみ可能だが、非常に高難度。Bは画面端の相手専用で、ジャンプ強Pを高い打点で当ててギリギリ成立するが、相手の反撃を食らう。対CPU戦や対2P戦で紹介されている連続技以外は、まるで役立たずなのだ。

- | | |
|---|---|
| A | 弱サイコショット→ペガワープ(→↓↘+Pで相手の背後に回る)→しゃがみ弱P×3 |
| B | 前方ジャンプ強P→しゃがみ弱P→弱サイコショット |

C 9ヒットコンボ

画面端の相手限定。サイコショットを撃ったら前進して、相手に当たる直前に前方ジャンプ、レバーを \blacktriangleleft に固定して、高めの打点で強P、着地と同時に中K→スーパーコンボ。理論上でのコンボだけに、人の手ではまず無理か。



▲目一杯はなれてサイコショットを撃ち
▲少し前進して飛び、高めに強Pを当てて
▲着地と同時にしゃがみ中Kをだすこと
▲LV3ニーブレス〜なら計11ヒットだ

ダン

あらゆる性能が中途半端なダンの、カナメである断空脚を使わない連続技を追及してみた。Aは画面端の相手専用。同じく画面端の相手に、前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P→しゃがみ中P→LV3晃龍烈火(6HIT)というコンボも可能だ。Bは基本技のみでコンボを構成してみた。



ZEROカウントダウントラッパー

- | | |
|---|---------------------------------------|
| A | 前方ジャンプ強K→しゃがみ弱P×2→立ち強P→LV3震空我道拳(5HIT) |
| B | めぐりジャンプ中K→しゃがみ弱P→立ち弱K→立ち中K orしゃがみ強K |

C 14ヒットコンボ

LV3必勝無頼拳を12発すべてたたきこめる、ダンの最多コンボ。画面端の相手専用だが、端でなくてもめぐりジャンプ中Kから14ヒットが可能だ。しゃがみ弱Pを強Pにすると、晃龍烈火か震空我道拳へつなげられる。

前方ジャンプ強K → しゃがみ弱P → LV3必勝無頼拳(12HIT)



▲高めの打点でジャンプ強Kを当てて
▲着地と同時にしゃがみ弱Pをだしたら
▲速攻でコマンド入力。気合いで入れろ
▲3発目が当たるか。勝負の分かれ目

ついに発覚!! 冥土行き連続技

中ソウルリフレクト(LV3震空我道拳が5HIT)

震空我道拳をソウルリフレクトで跳ね返せることを利用したローズのコンボ。LV3震空我道拳とLV3オーラソウルスルーの両方で会心の一撃

(→P. 147)があれば、見事冥土行きとなる。オーラへの1発目を当てると、震空我道拳の5HIT目(会心の一撃あり)が空振ってしまうので注意。



▲中ソウルリフレクト出現中にLV3震空我道拳を撃つ

▲ダンは画面端、ローズは画面中央よりの位置

▲やや遅めにだして、発目を空振りさせる

▲この時点でダンの体力がこれくらいなら

▲「そうるするー」ばばーん! ……合掌

業務中のBGMは篠原浩之なんだろう
（情報局長）
それは山本厚一
（古すぎ）
（山）

株式会社 リュウケン

放電加工 ワイヤーカット加工
電解加工 NCフライス加工
特殊加工 高圧クランプ
ワイヤーソー eTC

ストリートファイターZERO

超情報局

JOE FOR KEY YOLK DEAR RUE / (訳:今回も役に立つ情報と役に立たない情報を紹介していこう。P.140の「怪現象の部屋」も読み忘れぬよう)

バージョンのちがい

本作品は、出荷タイミングによって、初期版、現行版、最新版、という三つのバージョンある。ここでは、各バージョンのちがいを説明しよう。なお、本書における記事は、出荷数の多い現行版をもとに作成している。

●キャンセル可能な基本技

ナッシュのしゃがみ中キックとしゃがみ強パンチは、初期版のみ必殺技キャンセル可能。また、最新版では、サガットの立ち中パンチが必殺技キャンセルするのが困難になっている。

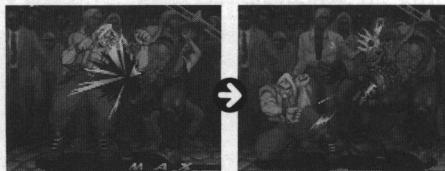
●スーパーコンボの性能

最新版以外は、LV3ジャガーバリー

ドアサルトの攻撃中にボタンを押しても、攻撃が変化しない。（→P.81）

●めくり立ち強キック

ガイガ画面端の相手に密着して、立ち強キックを使った場合、初期版はかならず相手の反対側に回れるが、それ以降のバージョンだと、相手によっては反対側に回れないことがある。



現行版では必殺技キャンセルが不可能なナッシュのしゃがみ中キックとしゃがみ強パンチだが、それ以降のバージョンは、最後の強Pを押さなくてもコマンドが認められるようになった。

ガード不能技① 使えすぎる強キック

最新版以外のバージョンでは、ソドムの立ち強キックは、攻撃判定が出現している6/60秒間のうち、2/60秒目以降の動作になると、プログラムが「攻撃が終わった」とカンちがいしてしまう。つまり、相手の起き上がりや吹き飛び後の着地に、その2/60秒目以降の攻撃を重ねると、相手はガード操作しているのに、プログラムの関係上防御ポーズをとらせてもらはず、無条件で攻撃を食らってしまうのだ。

さらに、ガード不能部分のうち、最初の1/60秒は必殺技キャンセル可能なので、強ジゴクスクレイプにつなげて相手をダウントされれば、再度ガード不能技を使掛けることができる。

また、最後の1/60秒が当たったときは、立ち強（中）キックがギリギリつながり、そこからキャンセルで強ジゴクスクレイプをだせる。これも相手がダウントするぞ。

どちらの連続技も全キャラに通用するが、あまりにムズカしいため、最初のガード不能技だけで連続が途絶てしまうことが多いんだ。

これへの対処法は、リバーサルで無敵必殺技を使うか、近場なら通常投げで反撃するしかない。また、相手が対応しないのを祈ってダウント回避で逃げる手もある。いずれにせよ、ソドムに転ばされたら、立ち強キック1発ぶんのダメージは覚悟しておこう。



立ち強キックを相手の目前で空振りし、それに防衛ポーズをとらせると



攻撃が終わらないのに防衛ポーズが解ける。これがガード不能の原因だ

ちなみに、初代『ストII』でプランカの垂直ジャンプ強パンチ（ブッシュバスター）がガード不能だったのは、これと同じ理由だ。

ガード不能技② 分身スライディング

ローズのソウルイリュージョンで分身して、+中K（スライディング）をガードさせると、本体の攻撃判定がなくなった瞬間、相手の防御ポーズが解除され、そこに分身の+中Kがヒットする。このガード不能技を成功させるポイントは……。

- ①少し離れた間合いで使う。
- ②+中Kの直後に攻撃しない。
- ③画面端の相手は無視する。

①は密着以外なら可。弱攻撃の1発でも当ておけばOKだ。②は相手が

防御ポーズをとり直してしまうから（強制ガードされる）。つまり、少しだけ間を置けば、つぎの攻撃を使用してもかまわない。③は絶対条件。どんな間合いから仕掛けても、分身の攻撃が強制ガードされてしまうぞ。

これへの対処法は、画面端まで逃げたら、相手の分身が消えるまで、たとえ投げられてもガードを固めること。無敵必殺技や垂直ジャンプ攻撃などで、+中K自体を迎撃してもいい。可能ならZEROカウンターも有効だ。



▲分身スライディングに
対しても、本体攻撃が終
わると防護ポーズを解く
追撃を食らってしまうのだ
▲その直後、分身たちの
食らってしまうのだ

ガード不能技③ 奇襲拳

本作品は、互いの中心線と中心線の間隔が96ドット以上離れていると、攻撃を仕掛けられても、絶対に防御ポーズをとらないようになっている。

ところが、一部の基本技は「防御ポーズをとらない間合」から、ギリギリ攻撃が届いてしまうため、これもガード不能技となる。

この原理によってガード不能となる技は表にあるとおり。また、サガットの立ち弱キック以外は、相手キャラが限定されるので、それも表にまとめておいた。○の相手なら、その技をガード不能にすることが可能だ。

このデータに個人差があるのは、食らい判定の横幅が異なるため。中心線の間隔が同じでも、横幅が広いキャラは、食らい判定がハミでるぶん攻撃が当たりやすくなるからだ。つまり、バーディーは、本作品で一番の「テグ」ということになる。

これらへの対処法は、ガードに固執しないこと、間合いを調整しやすい画面端に追い込まれないことだ。

もっとも、これらがガード不能となる間合いは2~3ドットぶんしかないので、狙って仕掛けることはかなりキツイ。サガットの立ち弱キックだけは、比較的ガード不能になりやすいので、とりあえず警戒しておくこと。



▲ガイのガード不能技は、この間合いから仕掛ける。
これがヒットしたら、相手をダウンさせられる
▲キャラセルで影すくい
をせば連続技になり、相手をダウンさせられる
▲キャンセルで影すくい

■遠距離におけるガード不能技と有効な相手

使用キャラ	攻撃内容	相手キャラ										
		リュウ	春麗	ナツシユ	ケン	ガイ	バーディー	ソドム	アドン	ローラ	サガット	ベガ
リュウ	立ち中キック					○				○○		
春麗	しゃがみ中キック					○						
ナツシユ	立ち強キック					○						
ガイ	立ち中キック					○						
バーディー	立ち強パンチ					○			○			
	しゃがみ中パンチ					○			○			
ローズ	立ち強キック					○						
	しゃがみ強キック					○						
サガット	立ち弱キック	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
	立ち強キック			○		○○			○○			
ベガ	立ち強キック					○			○			

恒例の超情報一挙公開

●ジャンプ時の注意点

レバーを↑要素に入れ、キャラがジャンプする前に、レバーを別方向に入れる、ジャンプ方向を変更できる。たとえば、△の直後に↓に入力すると、前方ジャンプではなく、なぜか後方ジャンプになってしまうのだ。

●地形効果

バーディーのブルヘッドとブルホーンは1P側のほうが移動距離が長い。

●スーパーコンボゲージを稼ぐ

必殺技でスーパーコンボゲージを稼ぐなら、中or強の基本技でぎわきヤンセルをかけてみよう。本来のゲージ増加量に、その基本技の増加量（基本値）がプラスされるのだ。

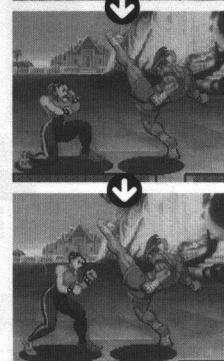
●オートマチックのワナ

リュウ&ケンvsベガの2人同時モードをプレイする場合、一方でもオートマチックを選んでしまうと、2人同時にモードにならない。

ついに発見！「気絶から気絶」



▲「氣絶している相手にし」と「V3ザ・バーディー！」
▲「たった3段で『氣絶』……」



▲「ら氣絶」
▲「直後に前進を重ね、そのまま近づいて投げればまさにV3の世界」



▲タイトルが右上、ZEROが左下から出現、斜めに移動したあと合体



▲タイトルが回転+拡大してきて合体



▲タイトル、ZEROともに下から吹き上げるように出現してから合体

一部をのぞいて文字だらけの設定資料

最後は、各キャラのエピソードについて、開発スタッフのかたがたから解答をいただいたので紹介しよう。

ただし、『ストZERO』における設定は、プレイヤーが自分なりの世界観を創れるように、かなり不確定要素が多いものとなっている。解答のほとんどが推定調査なのはそのためだ。

Q. リュウは『ストI』と『ストZERO』だとハチマキが白ですが、これが『ストII』で赤色になった経緯は？

A. エンディングでケンに会ったときから、赤いものに替えたみたいですね。それが、ケンのしている赤いリボンと同じものかは不明です。

Q. ケンが金髪なのは？

A. じつはクォーターの日系アメリカ人という噂があります。

Q. ケンの道着が赤いのは？

A. 目立ちたがり屋の性格だからでしょう。ほかにも、いろいろな色の道着を持っているようですね。

Q. ケンがアメリカに渡ったのは？

A. いろいろな相手と聞いたかったか

らだと思われます。アメリカは賭け試合とか、ショーアップされたものが多々、彼の性格に合っていたようです。Q. エンディングに登場する女性・イライザは、『ストII』で彼の恋人となっているイライザなのですか？

A. そうですね。あれが最初の出会いで、だんだん親しくなっていきます。

Q. 春麗の服はジャージなんですか？

A. いえ、ウェットスーツみたいな全身にフィットしたものです。

Q. 春麗が刑事になろうと思ったのは？

A. 幼いころから父親の仕事に憧れて、いつかは同じ仕事をしたいと思っていました。父親は反対したのですが、確かにトレーニングもしていたようです。

Q. 警察手帳や銃は携帯しているのか？

A. 手帳は持っています。銃については、仕事の内容によりますね。

Q. ナッシュは眼鏡をしていますが、どのぐらい視力が悪いのでしょうか？

A. 左右で2.0あります。つまり、オシャレでダテ眼鏡をしているんです。

Q. ナッシュの技が、ガイルのそれに酷似しているのは？

A. あの格闘術は、彼が所属する部隊が独自にアレンジした、足技主体のマーシャルアーツで、すべての選手がそれを修得しています。ガイルがそれを学んだ可能性はありますね。

Q. 米空軍とシャドーのつながりは？

A. 麻薬の密売ルートとして利用していたのではないかと思われます。

Q. ナッシュ面の背景にいるTシャツとGパンの青年は『ファイナルファイト』のコーディーなんですか？

A. とくにそれはないです。左にウチの社長らしき人がいますけど(下写真)。



Q. 武神流忍術は、歴史の中でどのような役割を果たしたのですか？

A. 権力には屈せず、特定の主も持たない、独自の武力集団でした。

Q. 『ストZERO』は『ファイナルファイト』から何年後の話？

A. マッドギアが解体され、街も落ち着いたころだと思います。おおよそ1年後というレベルじゃないでしょうか。

Q. パーティーのモヒカンの穴は？

A. 彼なりのオシャレのようです。どうやって穴を開けているのかは不明ですが、他人には絶対マネできないところが気に入っているようですね。

Q. ソドムの素顔は？

A. じつは、スゴイ美男子で、体格もそれほどゴツくないという噂があります。

Q. ソドムの武器が十手になったのは？

A. 権力の象徴であると、彼が勝手に思い込んだからです。

Q. マッドギアとシャドーにつながりはあるのですか？

A. それは不明ですが、あったとしてもマッドギアが格下でしょうね。

Q. アドンはサガットの弟子なのに、技が全然ちがうのは？

A. 彼ぐらいのレベルになると、模倣だけでなく、独自の技も開発できるからです。体格に見合った技を自分なりにアレンジしているようです。

Q. アドンの技名が「タイガー○○」ではなく、「ジャガー○○」なのは？

A. この時点ではサガットに愛情をつかしてますから、これを機に「オレはサガットとはちがう」ということを、名前に込めているのかもしれません。

Q. サガットの弟子はアドンだけ？

A. まだいると思いますが、彼だけがズンドギで抜けてる感じですね。サガットに匹敵するほどだと思います。

Q. ローズのマフラーの役割は？

A. ソウルパワーを運動させたり、リーチを補うためですね。

Q. あの髪型とソウルパワーは関係あるのでしょうか？

A. もともとそういう髪型なんです。

Q. ソウルパワーとサイコパワーのちがいというの？

A. 精神的なものを物理的なものに替える点は同じですが、その引きだしかたがちがうんです。サイコパワーは悪の心、ソウルパワーは正義の心、殺意の波動は相手を倒したい心、サガットは勝利に執着する心などですね。

Q. サガットの頭にあるキズは？

A. ほかの試合や修行でついたものだと思われます。リュウとの闘いでついたのは胸のキズだけです。

Q. サガットが髪を剃ったのは？

A. 髮をつかまれないためですかね。あんな高いところにある頭をつかむヤツはいないと思いますが(笑)。

Q. シャドーの発足時期は？

A. 『スマII X』のT.ホークに関する設定では、30年前に存在していたことになりますが、詳細は不明です。

Q. ベガがサイコパワーを使えるようになったのは？

A. もともとパワーは持っていましたが、自在に操れるようになったのは、シャドーを結成してからですね。

Q. ゴウキは果物を売って生計を立てているのですか？

A. 実際どうかは不明ですが、果物は売らないでしょう。売ってたとしても、誰も買わないと思いますよ(笑)。

Q. 背中に浮きでる「天」の意味は？

A. 兄・ゴウケンが背中に「無」をしようていたので、それに対抗してつけたのではないかと思われます。

Q. あの文字が浮きでる仕組みは？

A. いわゆるオーラで作った文字だと思います。その気になれば、いろんな字が浮かぶんでしょうね(笑)。

Q. ダンは日本人なのですか？

A. 香港で生まれ育った日系人です。

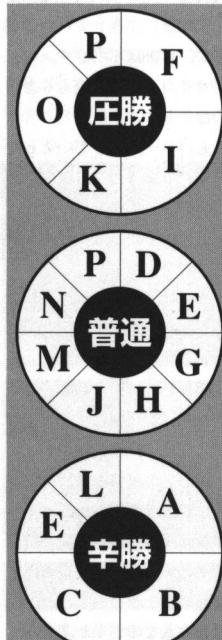
Q. 断空脚を会得した経緯は？

A. ゴウケンに破門されてから独自に編みだしたようです。竜巻旋風脚が使えないのは、教わる前に破門されたのだと思います。我道拳や見龍拳が不完全なもの、それが理由でしょう。

メッセージLibrary

『ZERO』の勝利メッセージは、そのときの勝ちかたによって、どうが表示されるかが決まる。各キャラの欄の円グラフがその表示確率で、たとえばリュウが「圧勝」した場合は、F,I,Oのメッセージがそれぞれ4分の1の確率、PとKが8分の1の確率で表示される。また、右が隠しコマンド(→P.13)とメッセージの対応表だ。

A	↑十弱(P中)P強(P)	F	↓十弱(K中)K強(K)	L	→+強(P中)K強(K)							
B	↑十弱(K中)K強(K)	G	↓十弱(P中)P弱(K)	M	←+弱(P中)P強(P)							
C	↑十弱(P中)P弱(K)	H	↓+強(P中)K強(K)	N	←+弱(K中)K強(K)							
D	↑+強(P中)K強(K)	I	→+弱(P中)P強(P)	O	←+弱(P中)P弱(K)							
E	↓+弱(P中)P強(P)	J	→+弱(K中)K強(K)	P	←+強(P中)K強(K)							



勝利メッセージ

- A 勝負は一瞬の差だった さあ、立ってくれ
- B いい試合だったな、またおれと戦ってくれ!
- C たった一度の勝負じゃあ どちらが強いかはわからない
- D おれは勝機をのがない!
- E 修行がたりない……おまえも、おれも!
- F どうした、おまえの 本当の力を見せてみろ!
- G おれは……おれより強いヤツに、会いにいく!
- H この勝負はもらった いつでもうばいかえしにこい!
- I 見たか! 天をきりさく波動の力!
- J 何もいうな おまえの拳がかたっていた
- K 今度戦うときは……またおれが勝つ!
- L あなたは強い……おれにはわかる!
- M これで終わりじゃない! さあ、もう一戦だ!
- N おれには、この拳だけがすべてなんだ
- O きっと何かが見えるはず この闘いの果てに……!
- P 心ゆさぶる聞いあるかぎり おれは立ち止まらない!

- ① You fought well. I was honored.
- ② I look forward to our next battle.
- ③ What's wrong? Why do you hold back?
- ④ Now I'll find a better challenge!

備考 K: 対サガットのみ

ボス戦メッセージ(vsサガット)

おまえは……サガット!
Back for more, Sagat?

まっていたぞ……リュウ! キサマにうけたこの傷……わすれはない! 帝王の怒り……思い知るがいい!
Every day I see this scar...and I imagine you broken at my feet. Today I will have my revenge!

エンディング・メッセージ

「グ……まけるはずはない! 世界最強の、このオレが……! おまえごときに、2度までも!」
I hate you Ryu! More than ever! It's not over! You will die!

憎しみにゆがむサガットの目。みにくい狂気と怒りの視線……。
Sagat stares hard! Ryu ignores him!

リュウの心を、いよいよのない虚無感がかけぬける。
Ryu feels empty! And very upset!

「このこぶしは、本当の格闘家のものじゃない……。真の戦いは、怒りも憎しみもこえたところにあるはず。……もう一度、はじめからやり直した」
Is that it! Great! You are weak. Sayonara! One more thing. A true Warrior fights with skill not anger!

サガットのもとを立ち去るリュウ。いつたどりつくとも知れぬ、「真の格闘家」への道をもとめ、リュウの旅は、これから始まる。
Ryu leaves Sagat behind. As he walks away, he meditates on the true way of the warrior.

リ
コ
ウ

春麗



勝利メッセージ

- A 強そうに見えて、たいしたことないのね!
- B 私の勝ちね！ どう、おどろいた？
- C これだからシロウトはこまるわ！
- D さ、素直に負けを認めなさい！
- E あら、軽くやっつけるんじゃ なかったの？
- F あなたの弱さ、もう一度たしかめてみる？
- G もうわかったでしょ？ この辺でやめたほうが身のためよ
- H よそ見てるから そうなるのよ！
- I 格闘は、パワーより スピードだとおもわない？
- J もう、ドコ見てるのよッ！
- K 女の子だからって 手かげんしなくていいのよ！
- L まって父さん もうすぐ会えるわ……きっと
- M あなたの男でしょ？ ビシッとしなさい！！
- N いいべんきょうになったわ、オバサン！
- O フフ、ごめんね！ やりすぎちゃったかな？
- P ヘえ～、なかなかやるじゃない？

① I expected better.

③ You don't have the skill to beat me!

② I don't have time for amateurs!

④ If you're going to fight, fight for real.

備考 M:対男性キャラのみ N:対ローズのみ

ボス戦メッセージ(vsベガ)

ほう、女か……。
Well, this is a pleasant surprise.

やっとお出まし！ 麻薬組織「シャドラー」のベガ！ あなたをタイホします！
Stuff it Bison! You're under arrest for drug dealing. You and Shadaloo are finished!

フッ……小娘のあそびにはつきあってられんな！
I have no time to waste on you!

エンディング・メッセージ

「ベガ！ インターボールが包囲してるわ、覚悟なさい！」
Give up Bison it's over. Now!

(まさか……こいつが父を……！)
Almost as if in dream Chun Li cries out "Father!"

「なかなかの腕だ。我が組織に加えてやつてもよいぞ」
Such anger in such a beautiful woman. Join me or die! Either way I win.

……数日後……
Sometime later...

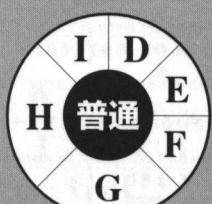
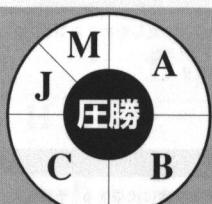
「残念だけど、おことわりよ」
No thanks to both.

「お、気がついたが、春麗！」
Chun Li. Are you alright???

「……そういう昔、おまえと同じ目をした男がいたな……。そいつも私のさそりを断り……こうなったのだ!!」
You're as stupid as your father. So I'll kill you like I did him!

見舞いの同僚の話では、ベガはゆくえ不明のままだという。春麗は決意していた。いつかならず、この手で父のかたきを……ベガを討つ、と！
The agent explains that Bison escaped. Thai Land, maybe. Chun Li has but one goal in life, to destroy Bison and avenge her father's death!

「キャアアアアアアッ！」
No!!!



勝利メッセージ

- A 止まってみえるぜ！
- B ブロにかなうと思ったか！
- C そろそろ本気をだしたらどうだ？
- D 笑えるダンスだな、もう一回やってみろ
- E ウォーミングアップは終ったか？ ジャ、始めようぜ
- F 悪いがマムゴトにつきあっている 時間はないんだ、じゃあな
- G イージー・オペレーション、いわゆる「朝メシ前」ってやつだ
- H なかなかのセンスだ いい軍人になれるぜ
- I ストリートファイトじゃ クールなほうが勝つ……おぼえておけ！
- J ワン・バターンな動きだ 手にとるようにわかるぞ
- K あまりスマートじゃなかったが……ま、いいだろう
- L シロウトあいての戦いは てかげんのぐあいがどうにもわからん
- M 残念だがまぐれじゃない シミュレートどうりだよ
- N わかっていると思うが……ここは戦場だ！
- O おそれいったよ まさかここまでやるとはね！
- P タイムアップだ やはりキミにチャンスはなかったな

ナツシュ



- ① Are you always so slow?
② One more down. On with the war.

- ③ Be all that you can be, scumbag!
④ You've got talent. Uncle Sam could use you.

ボス戦メッセージ(vsベガ)

やっと見つけたぞ、ベガ!! もう逃げられん!
So, you finally show your face! I'm taking you in.
Bison!

軍人のキサマが私にいいたいナンの用だ?
What do you want with me?

ジブンのムネに聞いてみるんだな! さア、ご行ねがおう。

You'll have a long time to figure it out.

あいにくだな! キサマごときのわからずにはやられる道理はないッ!!

A pity that you shall die so young.

エンディング・メッセージ

「こちらナッシュ、聞こえるか?」
Charlie to base. Over.

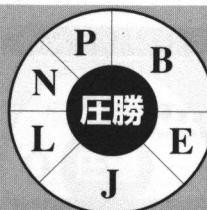
「ああ、聞こえる。どうした?」
This is base. Go ahead.

すぐ来てくれ。ついでにデカいネズミをとつつかまえた。軍のくさった連中も、まとめて牢獄に送ってやれるぜ! 名前はベガ、「シャドルー」という麻薬組織の……!!」
Send a recon team. Looks like we got ourselves one drug lord to bring in. Tell them to come in nice and quiet. We've got him now. I'm taking him down hard. Base, hurry up with the back... ...!

「……? おい、どうした!? ナッシュ! ナッシュ!!」
Say again. Over. Communication br.

「ベガ様! やつは仲間と連絡をとっていたようですが……」
You got to him too late. He spoke to his army base.

「心配いらん。あの国の軍隊は私がしつけてある。しかしバカな男だ。たった一人で私を倒せるとでも思ったか!」
His army is my army. Bison rules all. Did he truly believe I would let him live. He was a fool!

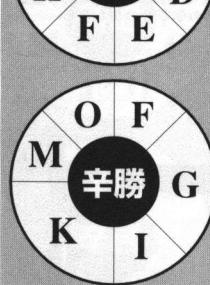


勝利メッセージ

- A もう目は覚めたかい?
B これが、実力の差ってやつさ!
C たいくつな攻めばかりじゃ 勝てねえぞ!
D 格闘ゴッコならよそでやりな!
E いつでもかかってきな! たたきつぶしてやるぜ!
F ま、そんなもんどううな いい線いってると思うぜ
G チッ、てこすちましたぜ
H おとなしくネンネしてな!
I なかなかやるな……まあ、あいつのつぎくらいに強いんじゃないかな?
J これぐらい差をつけないと ナットクしないだろ?
K いとくけど、これで本気じゃないからな!
L ようし、この感じだ!
M ……ツメのあさまはなおってないな! このつぎはマジで来なよ!
N あんまりトロイから ねちまうとこだったよ!
O キモチはわかるけどな 負けおしほはカッコ悪いぜ
P やっぱり勝つのは、この俺だろ?

- ① Don't tell me you're actually unconscious.
② Now you see the difference between us!
③ Next time I won't be so easy on you!
④ You're better than you look. Try harder.

備考 I: 対リュウ以外 M: 対リュウのみ



ボス戦メッセージ(vsリュウ)

やっと見つけたぜ! ウワサはきいてるぞ。
You're a hard man to find, Ryu. Everyone's talking about you now.

ひさしぶりだな、ケン。おまえもひとまわりたくましくなったな。
Long time no see. Still training?

こんどの俺は手ごわいぜ。たしかめてみるかい?
Still good enough to beat you.

ああ、のぞむところだ!!
We'll see about that!

エンディング・メッセージ

「ケン……強くなったな」
You fight with the fury of a tiger.

「おまえこそ、な！」
As do you my friend.

「俺はまた旅にでる。ケン、おまえはどうするんだ?」
I must return to Japan. What are your plans Ken?

「アメリカで修行を続けるさ。強いヤツはごまんといいるしな」
I must return home to America. Someone has issued a challenge to me.

「……また会おうぜ！」
See you then!

「ああ！」
Take care!

アメリカに戻ったケンは、全米格闘選手権に出場する。予選を経て会場をあとにする時、ひとりの女性が話しかけてきた。
Back in America Ken finds his challenger at a Karate tournament. After destroying the opposition he meets a very pretty girl.

「あなた、強いのね。何のために戦ってるの? お金? それともスターになるため?」
You fight well but why do you fight? For money, fame or for the attention?

「オレには倒さなくちゃならない男がいるんだ。そいつとも一度戦うためさ」
There's a man that I must defeat. Until that day I will not stop. He must pay.

「フフ、変なひと……わたしはイライザ、よろしく！」
I wouldn't want to be him. By the way my name is Eliza.

ケ
シ

ガイ

勝利メッセージ

- A 攻防一体、これぞ武神流！
 B おぬしの力、とくと見せてもらった！
 C ……おぬしとは また聞いたいござるな！
 D 世が戦国なら おぬしは生きていらねまい
 E 死を視ること、生けるが如し！
 F 勝負はついた、そこまでにいたせ！
 G 勝機は鬼神の攻めにあり！
 H セッシャの技、おぬしには まだ見えておるまい！
 I わるくおもうな……これも武神流のため！
 J 勝負をあせったようござるな
 K 明鎖止水の極意なり!!
 L セッシャには、なきねばならぬ大義がある！
 M ゆめゆめ、ゆだんめされるな！
 N 真の敵は、おのれの心なり！
 O それいじょうみずからのはこりを 傷つけなさるな……
 P 敵になきは 無用でござるぞ！

① You can't beat what you can't touch!

② You are so outclassed.

③ Don't worry, everyone loses to me!

④ Shouldn't you be crawling to a hospital about now?

ボス戦メッセージ(vsベガ)

ニンジツ使いか…… フッ……おもしろい！

A new enemy? Why have you come here?

おぬしからまがまがしい気を感じる。これを倒せぬとあっては、武神流の名おれ！

There is great evil within you. I will not let you succeed!

ヌハハハッ！ こぞうがぬかしおるワ!!

You are a fool and soon you will be gone!

エンディング・メッセージ

「我！ 奥義を得たり!!」

Now I am ready.

戦いのなかでつかんだ極意。新・武神流の完成である！

After years of practice Guy has found his inner power.

「しかし、こやつ……『サイコッパー』とは、恐ろしい技であった……。冥府魔道にさえ落ちねば、すばらしい格闘家になれたものを……。まことに無念……さらば！」

Bison. Such power in the hands of evil. You could have been a great man. A great warrior if you tried harder. I leave you with your conscience.

「……フ……武神流か……」

You will pay for this insult Guy.

バーディー

勝利メッセージ

- A ウチへ帰んな、オッサン!! (ボウヤ!! orおじょうちゃん!!)
 B イツツ ザ スマート!!
 C こいつあ、キクゼ!!
 D I'm No.1!!
 E あの世にイッちまいなア!!
 F 「バーディー様」と呼んでくれ!!
 G それがパンチかい？ ネコでもかわせるぜ!!
 H GOOD!! ナイスな悲鳴だ!!
 I どんな手をつかおうが 勝ちは勝ちだぜ!!
 J オレ様のシアワセはなア！ そのマヌケヅラをおがむ時よオ！
 K スカしたヤローだ！ 気にくねえわ！
 L このチェーンですよ！ グルグルのボキボキだぜ、オイ！
 M すぐグズこわれちって ハナシにならねえな！
 N こう見えてもオレ様はよオ アタマはキれるんだぜエ！
 O チッ！ もっとあばれてえんだけどなア！
 P さて、いっぷくするか……なんだ、まだいたのかよ！



- | | |
|-------------------------|---|
| ① It's good to be back! | ③ What made you think you could beat me? |
| ② Still the best! | ④ Show some respect and maybe you keep breathing. |
- 備考** A:「オッサン！」……ベガ、ゴウキ、サガット、ソドム、バーディー
「ボウヤ！」……リュウ、ケン、アドン、ナッシュ、ガイ、ダン
「おじょうちゃん！」……チュンリー、ローズ
K:ナッシュ、サガット、アドン、ベガ、ケンのみ

ボス戦メッセージ(vsベガ)

アンタが『シャドルー』のベガか……。俺様の腕をかわねえかい?
So you're the famous M.Bison. Think there's a place for me in Shadaloo?
ならばその“ウデ”を見せてもらおう。
I have no need of weaklings.

そこのくちゅあいねえ! 俺が勝ったら幹部だぜ!!
And if I maybe beat you?
……勝てればな……!
Perhaps...

エンディング・メッセージ

ベガに実力をみこまれたバーディーは、『シャドルー』の一員となる。
Notorious thug turned killer, Birdie earned his place under Bison.

「ヘッヘ、オレはもう昔のようなチケな用心棒じゃねえ! オレの力なら、『シャドルー』のトップになるのもすぐだぜ!」
I feel like throning Yanks! One day mate I'll have it all.

それからのバーディーの生活はまさに充実していた。

「オラオラ!! このオレ様をだれだと思ってやがる! 泣く子もだまる『シャドルー』のバーディー様だぜ!!」
Watch the Birdie! I'm the best there is mate. Do you well to remember that! Shadaloo!!

ベガを倒し、『シャドルー』のボスになるのは、いつの日か……。
Is Birdie thinking about taking over? Will he kill Bison to reach his goal?



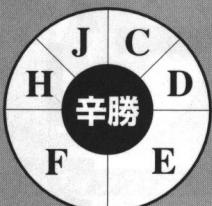
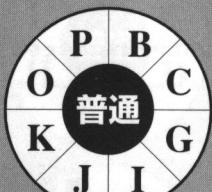
勝利メッセージ

- | | |
|---|----------|
| A GO CLACK, JAW BOOTS! (訳: あの世へいきな!) | もととなつた言葉 |
| B DO MORE SWIM A SEND! (訳: おっとスマネエ!) | 極楽成仏 |
| C GO SHOES SHOW SUMMER! (訳: 気の毒なこった!) | どうもすいません |
| D OH, ME GO TOO! (訳: やるじゃねえか!) | ご愁傷さま |
| E YOU'LL SAME A SEND! (訳: 生かしちゃおかねえぞ!) | お見事 |
| F DIE GET KEY, DO! (訳: もうガマンならねえ!) | 許せません |
| G FOOL INK A THAN! (訳: キアイがちがうぜ!) | 大激怒 |
| H NEVER, NEVER NOT, OH! (訳: しつこいやロウだ!) | 風林火山 |
| I SORRY DIE ZING! (訳: オレがイチバンだな!) | ねばねば納豆 |
| J SHOW GUN I DEATH! (訳: ま、あきらめな!) | 総理大臣 |
| K DIE JOB DEATH CAR? (訳: オイオイ、もうおしまいか?) | しょうがないです |
| L SHOW SEA SEND BANG! (訳: 笑っちまうぜ!) | 大丈夫ですか |
| M UP A RAY!! (訳: カンベキ!!) | 笑止千万 |
| N OH, AT EARLY!! (訳: きましたな!!) | あっぱれ |
| O WHAT SOME BEAT? (訳: ビリッときたかい?) | 大当たり |
| P SHOW BY HUNG JAW! (訳: 今日もゼッコーチョーだぜ!) | わざび |
| | 商売繁盛 |

ソドム

- ① You're just too weak!
③ You will not interfere with my plans!
② Not bad. Maybe you should work for me.
④ Guess I beat you pretty bad. Nothing personal.

備考 ソドムの英字メッセージは、日本語の音に英単語を当てはめるようにして作られている。そのもととなつた日本語の言葉を右端の段に併記してみた。



ボス戦メッセージ(vsガイ)

ハイ、ガイ! コノマエハ ヨーケモヤッテ
クレタナ。
You ruined my life! Time to pay the price!
お……おぬしはあの時の!
You again?

1タイ1ノショウウブデハ、負ケハセヌゾ! ワガヤ
ボウノタメニモ!!
I'll make you suffer! You'll never interfere with me
again!
まだコリておらぬな……。
Didn't I beat you enough the first time?

エンディング・メッセージ

マッドギアの再生。その夢に思いをたくし、昔の仲間たちがソドムのもとへ集まる。

Rebuilding of Mad Gear. With new determination the Mad Gear gang begins the reconstruction of the new HQ.

EVERYBODY! コレガ アタラシ TEAM ノ ナマエダ! 魔奴義姫 (MADGEAR) !!

Gentlemen! Our new gang name. We will take over. How do you like? Can you read it?

ソドムの野望……それは、この名を世界にとどろかせることであった!

Sodom hopes that the name will spread fear all over the world.

頼むから、やめてくれ!

That's so stupid!

アドン



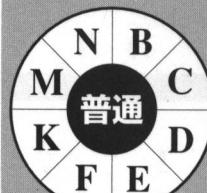
勝利メッセージ

- A 世界最強のムエタイ、その頂点がこの俺なのだ
- B そうだ、その目だ！ ケモノにならんと俺には勝てん！
- C まだやるのか？ よほど血の海でおぼれたいようだな
- D いよいよだな！ 地獄に旅立つ準備はいいか？
- E 名ばかりの帝王はいらん いまから俺の伝説が始まる！
- F あわてるな すぐラクにしてやる！

- G おっと……うらむなら じぶんのふがいなさをうらみな
- H ククク……もろいな！ それで格闘家きどりか……ククク！
- I セイなる「ムエタイ」の名が 俺の真けることを許さぬ
- J いったはずだ 俺は負けん、とな！
- K しっかり見ておけ！ 俺こそがムエタイの新たな神だ！
- L この力はどうだ!? 神そのものとしか思えん！
- M はいつくばるキサマのすがた 戦う前から見えていた
- N 見えたか？ 俺のケリが！
- O 勝つことのみが、我々を神へとちかづけるのだ！
- P 一度ムエタイをかけがした者が 俺に勝てるはずがない！

- (1) I am a Muay Thai master. You are sucking gravel. (3) Don't worry, it's all over.
 (2) My legend starts now! (4) Is that the best you can do?

備考 E, P: 対サガットのみ



ボス戦メッセージ(vsサガット)

サガットよ……あなたはすばらしい師であった……。だがそれも今日までだ！ 敗者に帝王を名のるしかくはない!!!

You have taught me well, master. Now I have surpassed you!

よかろう……。キサマの腕がどれほどのものになったのか……。わが帝王の拳でこたえてやろう！

You are a mere shadow of my skill. It's time you learn your place!

エンディング・メッセージ

「これでわかっただろ。ムエタイ最強の男がだれか、そして世界最強がだれかがな！ ……！」
I am the strongest fighter ever. I crushed Sagat as I will crush any who opposes me! ...!

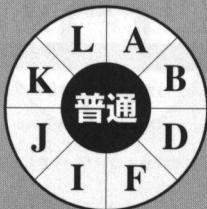
「アンドンとやら……おまえの胸前、みせてもらったぞ。我が『シャドルー』に、幹部として迎えようではないか」
You could be a valuable asset. Join me in taking over the world. Join me or die.

「『シャドルー』……？ あの麻薬屋か？ 俺はそんなところに行く気はない。失せな！」
I care not for you or your drugs. Now out of my way drug lord!

「ほう……いせいのいいことだ。そこくなくてはな、フハハハ！」
No one speaks to me in such a tone.

「……やるか!?」
Bison if you fight me, you die!

ロードズ



勝利メッセージ

- A どんな力も 正しく使わなければ無意味なの
- B 胸力だけが強さじゃない 私の勝ちがその証明よ
- C まだまだヒヨッコね！
- D あなたの「氣」は乱れているわ
- E 使命をまっとうするまで 倒れるわけにはいかないわ！
- F 師よ……無益な戦いをお許しください
- G レッスンはここまでよ

- H すこしあまく見すぎていたかしら？
- I いつの世も 正しい者だけが生きのこるので
- J あなたの「いきおい」はかうわ……でもそれだけね
- K イヤな女と思われるでしょうね でも、しかたないわ
- L げんきなおじょうさんね ケガには気をつけるのよ
- M ハンパな強さで 思い上がらないことね！

- N この戦いも、ムダだったようね……
- O もっと修行すれば いいところまでいくかもね

- P あなたの「氣」の力、たしかに見せてもらったわ



- ① Power is nothing without skill.
 ② Are you done?
 ③ Forgive me. My fight is not with you.
 ④ Today's lesson is over.

備考 D: 対アドン、バーディー、ベガ、ゴウキのみ
 L: 対チュンリーのみ
 P: 対リュウ、ケン、チュンリーのみ

ボス戦メッセージ(vsベガ)

ベガ! 「力」をそんなことに使うのは、もうおやめなさい!!
You've abused your powers for too long.

やはり来たか。同じパワーをもつ者どうしあげられぬ戦いだ。
I knew you'd come sooner or later. Let's finish this!

あなたの悪の力、かならず封じてみせるわ。このソウルパワーで!!
You do not deserve those gifts. The day of reckoning is here!

フッ……たわごとを!
Stop making speeches and fight!

エンディング・メッセージ

「グアアアアアアアアッ!!」

Arrghh!!

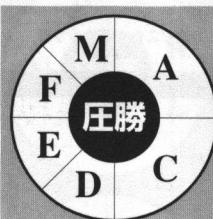
「ベガ……！ これで最後よ！」

How do you like my Soul Power now?

全力を賜したローズの「ソウルパワー」はベガの体を包み、邪悪な「サイコパワー」を封じた。おそるべき魔人の最後……。
The Soul Power of Rose is the one thing that can defeat Bison's Psycho Power. With her last bit of Soul Power Rose defeats Bison.

「これで……使命は果したわ……。……もう私も……ち、ちからが……」
I have done what I was sent to do. I feel as if I may have used up all...

壮絶な戦いのあとのわずかな静寂。ローズには聞こえただろうか。不気味にひびく、魔人の鼓動が！
Exhausted and near death, Rose hears what sounds like a heartbeat. Was it Bison?



勝利メッセージ

A オレ以外のなんびとも 世界一を名のることは許さん!

B 過ちは、2度くり返しはせん!

C さがれ敗者よ!

D オレに勝つたと? ふざけるな!

E その弱々しいこぶしで 帝王にはむかうとは、愚かな……!

F 2度とはいわん、よく聞け キサマとは格が違い過ぎる

G 悲しきは、おのれの強さを 知らぬことか……!

H しょせん2流には そのていどの技しかだせぬ

I フン、ございくをろうしおって

J 目をそらして、勝てるのか?

K オレに本気をださせたことは ほめてやろう

L 生まれ変わったオレに もはや負けはありえぬ!

M おまえの完全な敗けだけが このキズをいやすのだ!

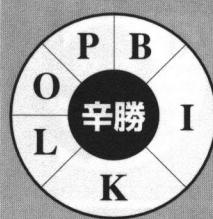
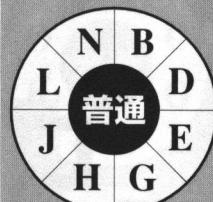
N ヤツは……ヤツはどこだ!?

O 戦いは勝つことがすべて……それだけだ!

P なるほど、つぶしがいのあるヤツだ

① Now who is the strongest? ③ Do not challenge what you cannot defeat!

② It will take more than you to best me! ④ Accept your weakness. Never return here!



サガット

備考 B, M: 対リュウのみ F: 対アドンのみ N: 対リュウ以外

ボス戦メッセージ(vsリュウ)

リュウよ！ こんどはようしゃせん！ このキズのうらみ、そして帝王の名をかけがされたうらみをいま、はらす!!
You scarred me and sealed your fate. Now the scales will be balanced. You took my honor and I'll destroy you!

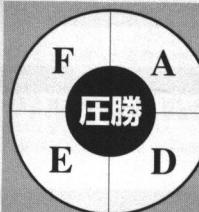
……サガット……。おまえがなぜ負けたのか、まだ気づいてないのか?
You just don't get it, do you?

だまれ！ 帝王に2つのあやまちはないッ!!
Shut up! I won't lose this time!

エンディング・メッセージ

「ようやく雪辱をはらせたといでのに、このむなしさは何だ? ヤツの目……あのあわれみに満ちた目はなんだったんだ!? 憎しみのこぶしには、本気になんとでもいうのか……。この傷の痛みはまだ消えん。ヤツに、本当に勝つまでは!!」
Revenge is a dish best served cold. But now that I have defeated Ryu why do I feel so empty? Why did he look at me with pity? Ryu is a man of honor. Perhaps he held back. Ryu would not do that? Would he? I must know if he fought with all his strength.

「サガットよ……あの男ともう一度戦いたいか? ならば、われのもとに來い。真の力をひきだしてやるぞ。この「サイコパワー」でな!!
Sagat give up this foolish vendetta. You've won. Now Sagat if you wish to be feared, you must master Psycho Power.

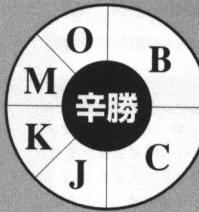


勝利メッセージ

- A フ、ぬるいワ!
 - B こわっぱが (or 小娘が) ……悪い知れい!
 - C 我に従え……その命を ムダにしたくなば、な
 - D 絶望にうなれい!
 - E フッハッハッハッハッ！ 悪こそ絶対の力よ!!
 - F サイコパワーに死角なし!!
 - G まだわからぬのか？ キサマに勝ち目はないのだ！
 - H やっと気づいたか ここがキサマの墓場だ
 - I キサマには「シャドルー」の一員になるしかくもない！
 - J その程度の格闘家など 「シャドルー」にはクサるほどいる
 - K それだけか……ならば死ね！
 - L 「正義」だと？ この世で最もくだらんセリフだ！
 - M フン、ひまつぶし程度にはなったワ
 - N キサマのようなやつを 「けおどし」というのだ
 - O 見えるぞ……悪にそまったく世界が!!
 - P きれいごとは勝ってからいえ！

① You are a fool to challenge me!
② You were almost entertaining.
③ You cannot fight destiny. The world will be mine!
④ Leave my sight.

備考 B:「こわっぱ」……男性キャラ 「小娘」……女性キャラ
L: 対口ニズ、ナッシュのみ



ボス戦メッセージ(v5口=3)

ペガ……。あなたのあやまち、もうほうってはおけない！ 私の使命はあなたを封じること……サイコパワーもここまでよ！

Bison... You have misused your powers. It will no longer be tolerated.

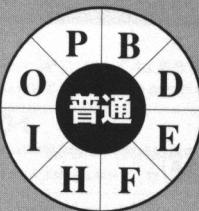
ほう……ソウルパワーの使い手がまだいたとはな。おしえてやろう。「力」とは、こうThey sent you to deal with me, did they? Now you'll learn what real power is!

エンディング・メッセージ

「……正義などというくだらぬものに惑わされおって……。同じ力をもちながら……おろかなことよ！」
Soul Power is nothing to me. You wasted my time and your life. So pitiful.

ロースが倒された今、サイコパワーの伝承者は、ベガひとりとなってしまった。世界を暗黒にそめんとするベガの野望をうしくたく者は、一人としていなくなったのか?

With Rose defeated Bison replays the battle in his mind over and over. Is there no one to stop him from ruling the world?



勝利メッセージ

- A わが最強の拳、しかと見よ！
 - B うせろ……目ざわりだ！
 - C 駆さは恥と知れイ！
 - D まやかしの拳めが 碎いてくれるワ!!
 - E ぬしでは役不足だ いまさら気づきおったのか
 - F ザコめが……つまらん！
 - G フン、肩ならしにもならん
 - H おのれの愚かさ、さとったか！
 - I 笑止……去ねい！
 - J せめて一瞬なりとも 我をしりぞかせてみよ！
 - K 今一度、うぬの拳に問いかけてみよ
 - L 我が名はゴウキ！ 拳を極めし者なり！
 - M よもや、それで終りだなどといまいな？
 - N ぬしの力、見切った！
 - O 我を満たす者はいすこに……

① Now stay down!
② Weaklings! Is there no one worth fighting?
③ This grows boring!
④ You are not enough even for a warm up.

備考 D: 対ゴウキのみ

ベ
ガ

コウキ



登場時メッセージ

我は拳を極めし者…… うぬらの無力さその体で知れい!
I am power made flesh! Feel how weak you truly are!

ボス戦メッセージ(vsベガ)

……。フ……どうした? かかってこんのか? そのすさまじい「氣」、みせかけではあるまい!

Rarely have I seen such power! Why do you hesitate?

……うぬに倒せるか……? 我こそ拳を極めし者なり……!!
Is it possible that you can defeat me? No! I will always triumph!

エンディング・メッセージ

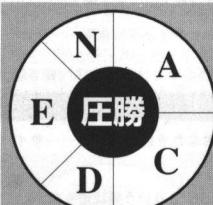
ゴウテツ……ゴウケン……そしてベガ……。あらゆる強敵がゴウキに倒された。「殺意の波動」の前になすすべもなく沈んでいった……。
If evil has a name it is Akuma! Many have opposed this warrior. All have failed. Powerless against his great skill even Bison fears the mighty Akuma.

「我を超えるものはこの世に存在せぬのか。ならばこの世に生きる道理もなし……」

There is no one who can defeat me. My quest is at an end. Yet I am...empty... For some, it's the path not the goal.

究極の拳を手に入れた男の孤独。最強への到達……それは終焉のことなのか?

ダ
シ



勝利メッセージ

A 格闘家たって? そのトロさじゃ3流だな

B チッ! またこの手がうずきやがる!

C なされねえザマだな! そ者はなりたくないもんだ

D オイ, フザケてんのか! 本気でやりやがれ!!

E どおしたよ? しんじられねへってツラだぜ!

F ま, そういうこった! あなたの強さもたいしたことねえ!

G ナメンなよ! あまくみてると大ケガするぜ!

H オレのオヤジは強かったよ! アンタのなんばいもな!

I おまえにわかるか!? このオレの無念が!!

J やるじゃねえか すこしはみとめてやるぜ

K わかってんのか? ワキ役に見せ場はねえぜ!

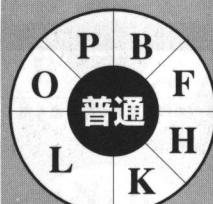
L でかいクチたくやつほど からっきしなんだよ!

M ゴタゴタいってんじゃねえ!

N ものの2ふんももちゃしねえ たいした格闘家サマだぜ!

O にたようなワザを使うわりにゃ さえねえなあ!

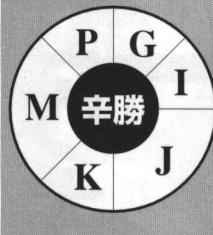
P 女とコドモはひっこんでな!



① Don't even try to get up! ③ My dad could beat you, and he's dead!

② Keep your day job! ④ For a loser, you did pretty well.

備考 I, H: 対サガットのみ O: 対リュウ、ケン、ゴウキのみ P: 対チュンリー、ローズのみ



ボス戦メッセージ(vsサガット)

かた目の男……おまえがサガットだな!

At last we meet, Sagat!

キサマなにものだ?

Do I know you?

オヤジのかたきだッ! 俺と勝負しろッ!!

Years ago, you killed my father. Now it's your turn!

あの男のむすこか……この目のうらみ、まだはれてはおらんぞ!!

Ah...him. He cost me an eye. Now I will have revenge on his son!

エンディング・メッセージ

「オヤジ……! ついにオレは……あなたのカタキをぶちのめしたぜ!! ヒャッホーッ!!」
I made it, dad! Sagat is gone and you can rest. Nothing can touch me now!

「イギのいいのがいるな……」

Such confidence...

「!? だれた!!」

Who the heck are you?

「我がだれかなど、どうでもよい。ただついてくればいいのだ。それだけでお前は……今のはばいにも強くなる!」

My name is not important. Come with me and I'll make you...the strongest in the world!

「何いってんアンタ? オレはもう最強なんだぜ? ヒャッホーッ! やったぜオヤジ!!」

You're a little late, pal. I'm already there!

「……フッ、バカさかげんも 最強のようだな……。その程度の腕にうねぼれるキサマなど、クズほどのねうちもないワ……」
When we meet again my young friend...you will regret your decision.

エンディング・サービス・メッセージ

うつくしく勝った者のみが 拳を極めし者をよびよせる……

同じ勝負を続けし者に 新たなるちゆう戦者が……

帝王を憎む男「ダン」 戦いの中あらわれる。

戦いはまだ終わっていない…… 修行をおこなうことなけれ。

Your skill has not gone unnoticed. Someone new has entered the fight! The struggle never ends. Train for new challenges!

リュウ&ケン vs ベガ・モード

試合前

フフ……こいつはいい！ 一流的格闘家ふたりをいちどに見つけたぞ。このベガ様についてこい！ 「シャドルー」最強のファイターにしてやる!!
Gentlemen, I'm M.Bison, lord of Shadaloo. You are worthy fighters and I have an offer. Join me or die. Decide now.

なんだテメエは!! リュウ、こんなヤツにジャマされたくねエ！

You must be joking. Shall we give him our answer?

……ああ！ いくぜケン、やつをぶちのめすぞ!!

Yeah, I could use a laugh.

勝利メッセージ

チエイサーッ!!

リュウ、つぎはオレと勝負だぜ！

(海外版では専用の勝利メッセージが用意されておらず、通常どおり、リュウ or ケンの勝利メッセージが4種類の中からランダムに表示される)

ロケテスト・バージョン用ボス戦メッセージ

使用キャラ「ハア、ハア やっとボスまでたどりついたぞ！（ハア、ハア やっとボスまでたどりついたわ！）」

ボス「私を倒せばエンディングだと思っているのではないだろうな！」

使用キャラ「とうぜんたろ！（とうぜんでしょ！）」

ボス「残念だな……私を倒してもロケエンディングだ!!」

ロケテスト・バージョン用エンディング・メッセージ

ストリートファイターZERO COMING SOON!

コンティニュー・メッセージ(海外版には存在しない)

全キャラ用

「ゼロカウンター」をうまく使えば勝機は見える！

「ダウンかいひ技」で敵の目をあざむけ！

リュウ

→+中Pで『さこつわり』だ！

→+中Kで『せんぶうきゃく』だ！

春麗

ジャンプ中↓+中Kで『ふみつけ』だ！

↘+強Kで『せなかげり』だ！

ナッシュ

→か←+中Kで『ジャンビングソバット』だ！

→+強Pで『スピニングバックナックル』だ！

ケン

↓↙←+Pで『ぜんてん』後ろに回りこめ！

→+中Kで『いなづまかかとわり』だ！

ガイ

弱P+中P強P強Kで『武神獄鎮拳』連続技だ！

ジャンプ中↓+中Pで『ひじ落とし』だ！

バーディー

ジャンプ中に↓+強Pで『ボディーブレス』だ！

『ブルホーン』は、敵をひきつけてから使え！

ソドム

ぶっ飛び中→↙↓+Kで『テングウォーキング』！

『スライディング』は、波動拳をくぐれるぞ！

アドン

↘+中Kで『ジャッティングキック』だ！

『ジャガーリボルバー』は、まあいいがたいせつだ！

ローズ

↘+中Kで『スライディング』だ！

『ソウルリフレクト』の弱中強を使いわけろ！

サガット

『タイガーブロウ』はネモトからあてろ！

立ち強キックであいてをけんせいしろ！

ベガ

←タメ→←→+Pで『サイコクラッシャー』だ！

→↘か←↓↙+PかK×3で『ベガワープ』だ！

ゴウキ

ジャンプ中↓→↓↘→+Pでスーパー・コンボだ！

→↘↓↙←→↘↓↙←+Pでスーパー・コンボだ！

ダン

↓↘→↓↙→+Pでスーパー・コンボだ！

↓↘→↓↙+Kでスーパー・コンボだ！

禁断の章

禁断の章へようこそ。このコーナーでは、普通では決して見られない秘密のイラストを紹介していく。とくに今回は、開発者がイラストに

そえたメッセージを特別に収録。当然、背景原画やグラフィック原画など、いつものメニューもいつものように充実させている。

開発スタッフからのコメント

春麗



主)コスモの時は、まともでみんながいいよ。

春麗のニュー
コスチュームについで…



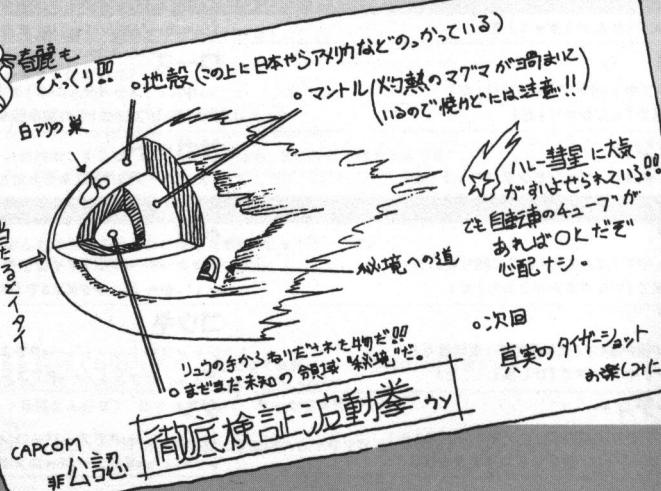
いきなり当章の目玉である『ストZERO』開発メンバー（とくにキャラクター設定の担当者）からのイラスト・メッセージ集だ。爆笑必至！

IIでは本田だつた私が「ZERO」では春麗とは出かつこいくて強そうだから。ばいいERI PYON



ウリです

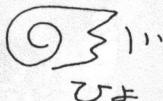
効果全般とリュウ、春麗を手伝いましよかつたです。た中谷です。ゲームが無事に発売されて



。次回
真実のタイヤショット
お楽しみに!!

リュウ

ひよ



『II』の時同様、カッコ悪かったあのクツは脱がせました。あのクツを改造して『スパII X』のゴウキがゾウリにしたという説があります。髪については某グラッパーぼくでよいかな、と思い赤くしました。

ケン



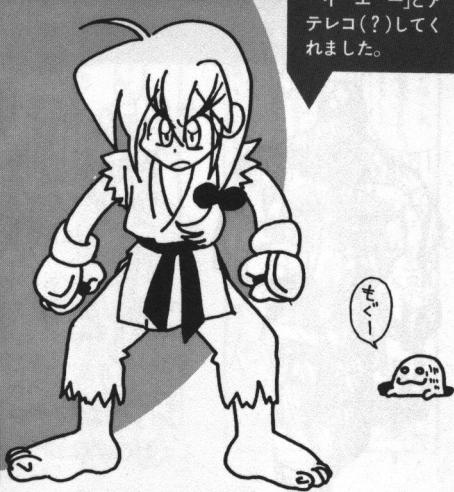
「やったぜ！」の勝利ポーズ、作り終わったあとに年末休みに入りました。それで『某神伝』を買ってやってみたら……ゲッ、同じだ！ 年明けにみんながあの勝利ポーズを見ています「イエー」とアテレコ(?)してくれました。

THRASH
1992

96c



あるイラストを描く時に参考にした「THRASHER MAGAZINE」にはさまっていたハガキです。ケンとナッシュがいます。こげてます。



ガイ

3種ごボッソリ シリーズ①

勝利ポーズ
コドモに
見せいかれる。

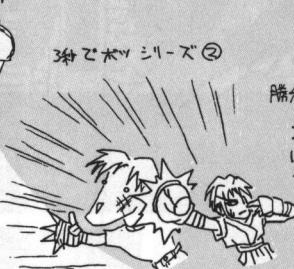


だれかがかっこよく作ってくれればいいなと思って、ガイの登場をリクエストしたら、いつの間にか自分が作ることになっていてショック大でした。ガイのファンだった人にはごめんなさい。

3種ごボッソリ シリーズ②

勝利ポーズ

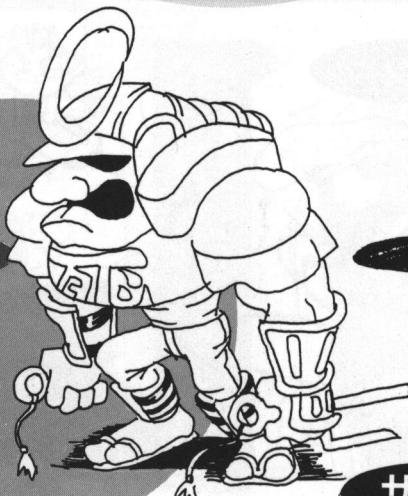
コーラーをボンボンにしてバハシャン♪
で云々いく。



ソドム

僕が入社したのは、ちょうど『ファイナルファイト』が大ヒットしている時でした。まだ『ストII』は開発中で、格闘ブームがくる前です。あれからずいぶんたって、今になってあのソドムを作ることになって、なつかしいやら、変にしちゃったらどうしようとか（いや、結局は変なキャラにしてしまいました。スマセソ）いろいろ最初のころは思ったものです。

さて、担当キャラが決まって、チームの後輩の女の子に「ソドムを作ることになったよ」と言ったら、きょとんとした顔をされ、「ソドムってなんですか？」え？ 知らないの！



サガット

サガットのメイン担当の KAWAKAMI です。

気付いた人も多いと思いますが、サガットは対戦用の登場乙つおり、サガットが COM の時と PLAYER の時とちがうので興味のある人は、リュウ、サガットで PLAYしてみてください。



サガットを手伝わさせてもらいました=MASAAKIです。
さかこう、自分のすぐれないう、
タイツガーッ// ジョーカーイツ!! ククク
ンジエ/オツサアアアアイル!! ハハハ
とさけむるが、L3スースニボを決めてください。さよとまくはるといいです。



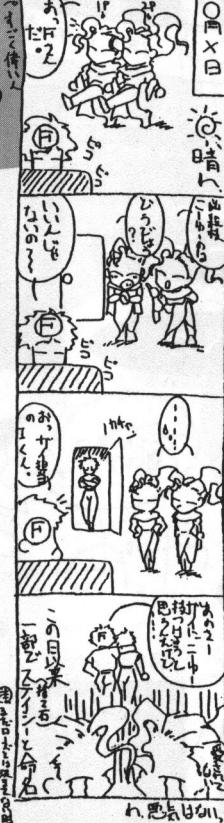
強あ撃ちやあ跳ね返す、跳んだら投げられるし、身体(がたい)でかいからリーチはあるし、こりやあひでえやツになるぞと思いつながら作りました。当時攻撃性を持たぬオーラは青色!と決めたのですが、リフレクトには攻撃力があるようになりましたね。私は好きなんんですけどねえ。(YATSUNO NA WA D)

ローズ

ナッシュ



ローズ開発日記①

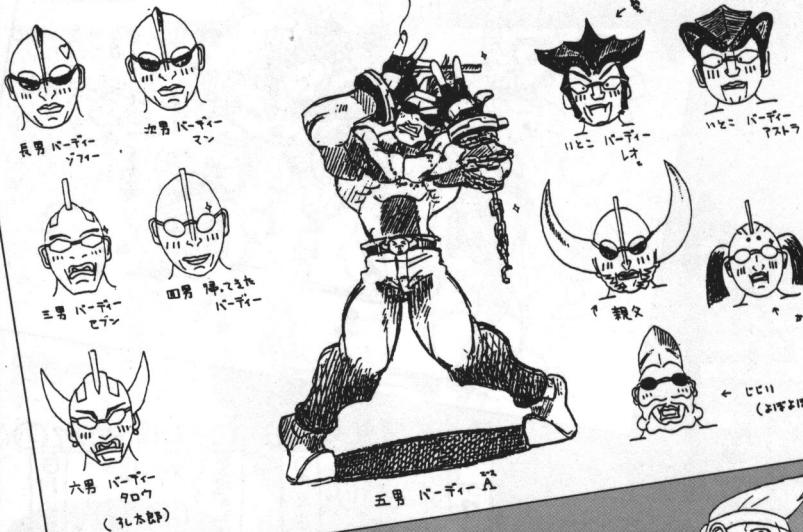


ローズ開発日記②



コメント
ストの突然変異
バーディーを今後ともヨシク

オレナカちゃんねる



『ストZERO』の突然変異、バーディーを今後ともヨシク。

バーディー

ベガ

バーディーが終わっててよかつたです。



By TAKAYUKI KOOSAKA

アドン



コマンドをしっかり覚えて
ガでアドンを倒してください。
MAKOTO ISHII

ムエタイを使うキャラというわりには、ムエタイにこだわりきれなかったことが心残りです……。ちなみに、開発中、夜食の食べすぎが原因で3kgほど太ってしまい、いまだに腹のたるみがとれません……
<合掌>。by来田 (KURIOTOKO)

ゴウキ

じつはこれまでのすべてのゴウキを担当しています(ハンターの仏像以外)。今回2Pカラーは血の色の道着で髪も最初は金髪だったのですが、金髪は惜しくもボツになってしまった。

まにあわながった

サイバー
ホッパ
ハニ



キャラサイズ同じたがり そのまま出ればいいのに。

お笑い ダンだ ダン



ダン担当の川です。

コメント



ダンの
おやぢ

奥さま
うとい

制作時間 2分

以上。

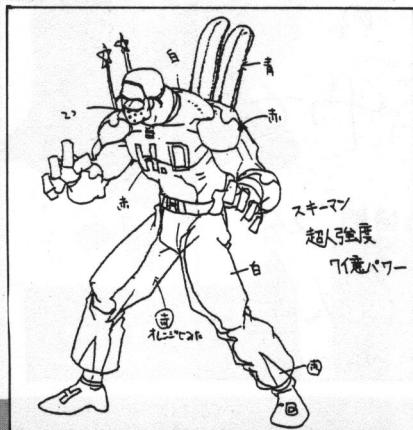
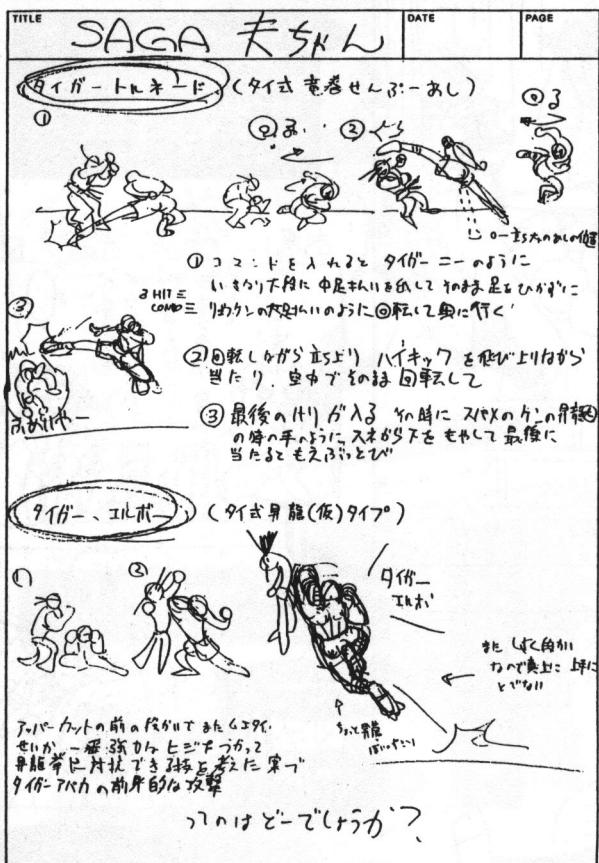
このキャラこの程度でOKやね。

ダン



キャラクター設定資料集

つづいては、ゲーム開発途中に作成された、キャラクターに関する各種設定資料を集めてみた。幻の必殺技やボツキャラ資料などもあるぞ。



◀本作ではめずらしい
ボツキャラ。なんとバ
ーディーの原型なのだ
“超人強度”ついで……

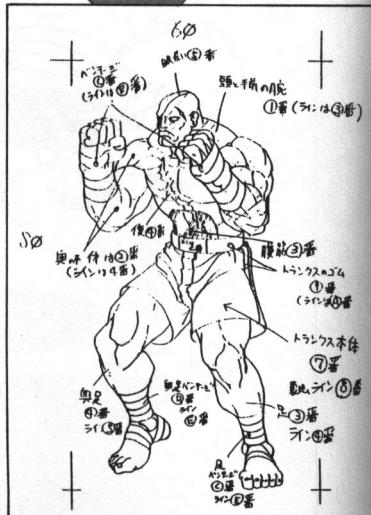
バーティー
ボツ案



◆サガットの新必殺技案。タイガートルネードは、タイガーレイドの原型だろうか。“竜巻せんぱーあし”というのが笑える。タイガーエルボーは、タイガーブロウが採用されたために消えたようだ

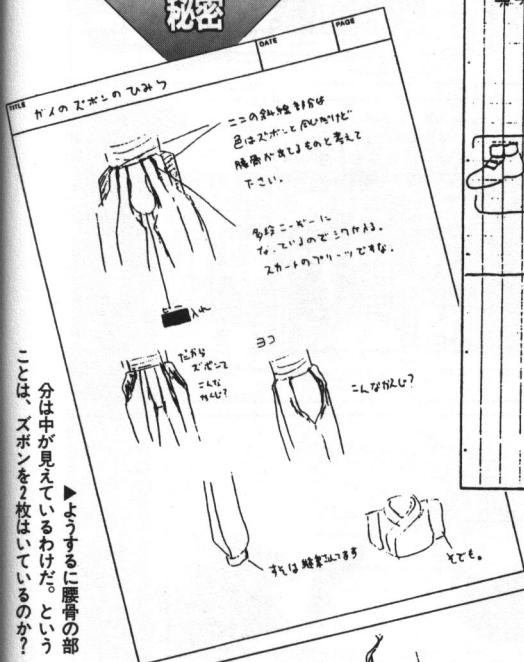


▼色つけをするためのベタ指定。指定番号のカラーで着色していく



▶ハイネックのくさりかたびらに、NI○Eのシユーズ。うーんオシャレ

ガイ
ズボンの
秘密

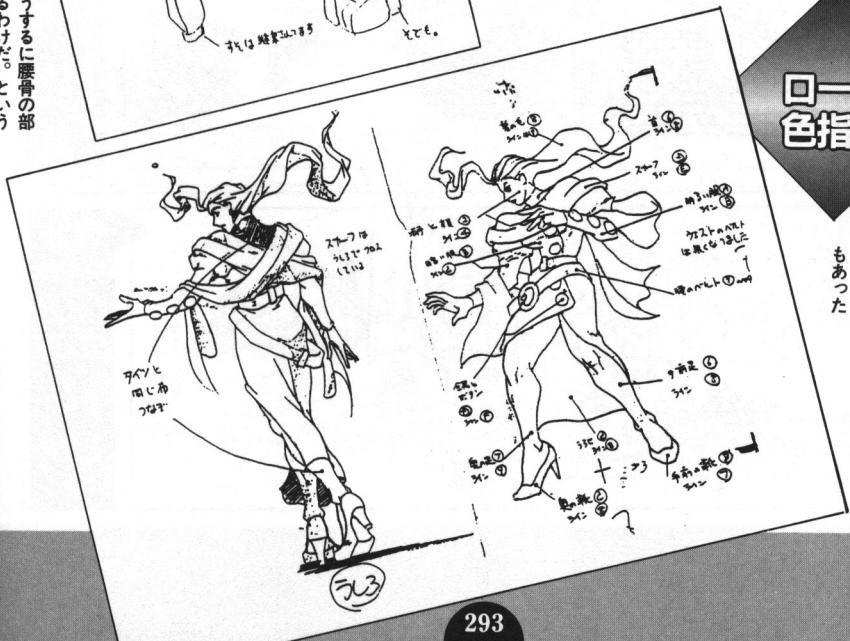


▶ようするに腰骨の部
分は中が見えているわけだ。といふ
ことは、ズボンを2枚はいているのか?

**ガイ
色指定**



ローズ
色指定



▲最終的に腰の1本のみになつてゐるベルトが、この時期にはウエストにあつた

○ステージ背景原画

各ステージ背景のもととなった原画コレクション。実際のグラフィックとは多少異なっている部分があるが、それは開発中に手直しがされたからだ。

リュウ STAGE

早朝ということで、コンビニの店員が掃除している。新聞配達人が通る。



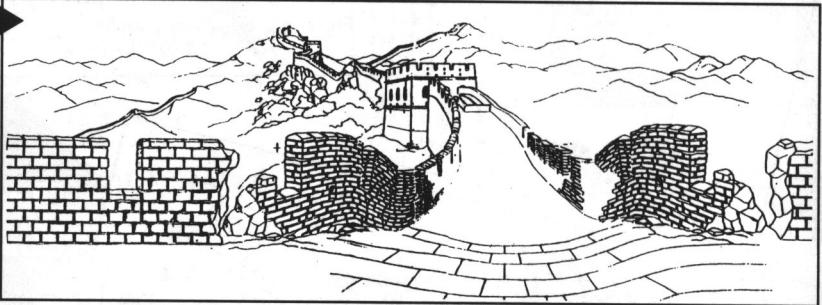
ガイ STAGE

リュウと同場面のタスク時。女子校生がコンビニ前で話をしている。



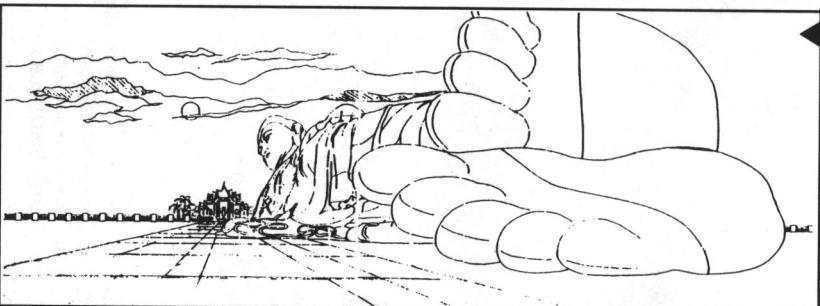
春麗・コウキ STAGE

リュウケン VS ベガ
変わるもの。
変わるもの。



サガット・アドン・ダン STAGE

アドンとダン
だと、左上の月
がなくなる。



ケン STAGE

ケンの背景はアメリカのストリート。うしろにはトランペットを吹く人が立っている。



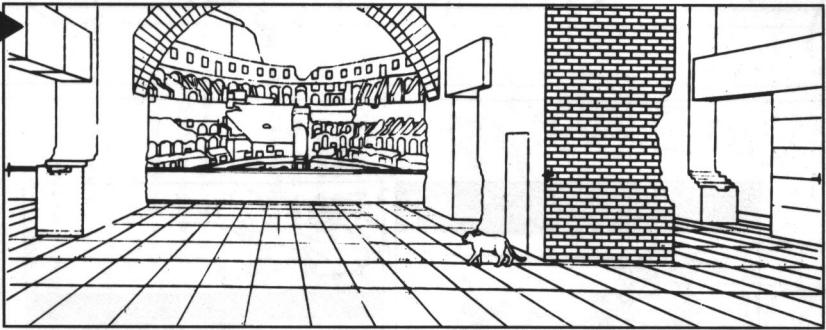
ナッシュ STAGE

ケンと同じ場所だが、黒山の人ばかりがでている。右はじめの楽器演奏者もちがう。



ローズ ・ バーティー STAGE

ローズ・ステージだが、奥に猫が一匹いるのだ。



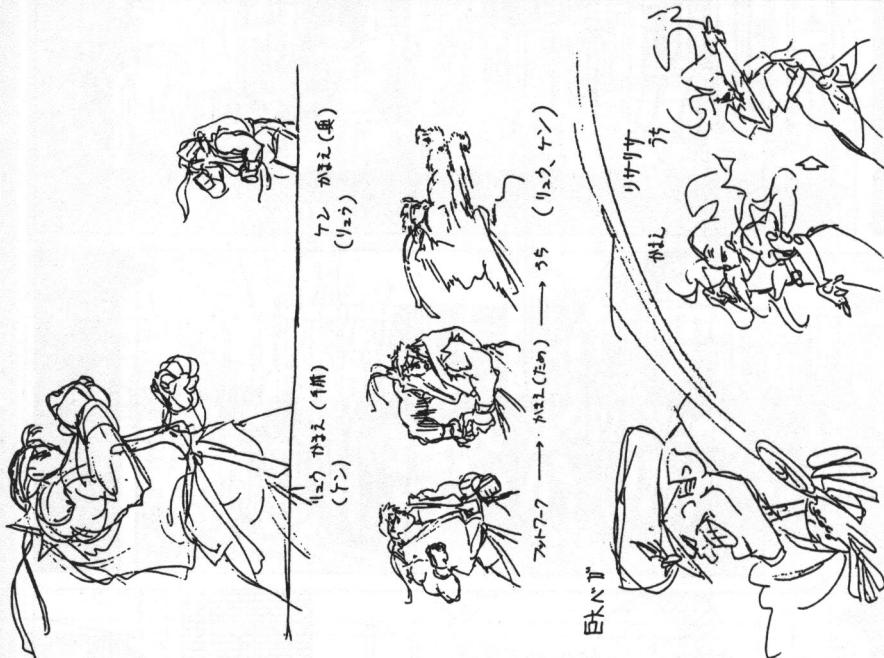
ベガ ソドム STAGE

これはベガのときのもの。ソドムだと、車庫からケムリができる。

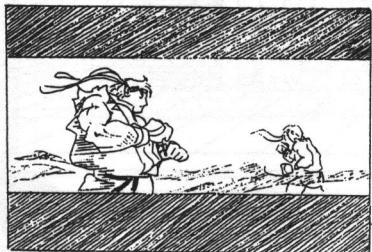


○ オープニング&エンディング絵コンテ

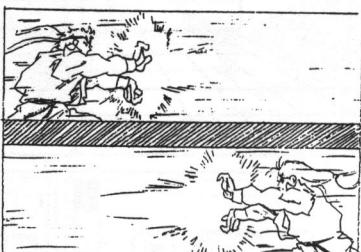
デモと各キャラのエンディング用に描かれたコンテ集。実際のものと見くらべてみよう。



(モイタージ)



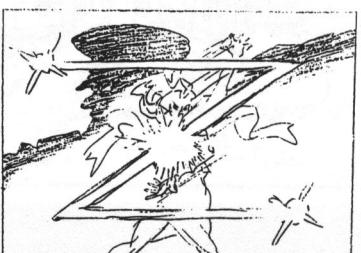
対崎する リュウヒケン



波動拳をガフリコウヒケン



リサリサ_(フ) & ベガ



二字に切りたく サイコ・パワー

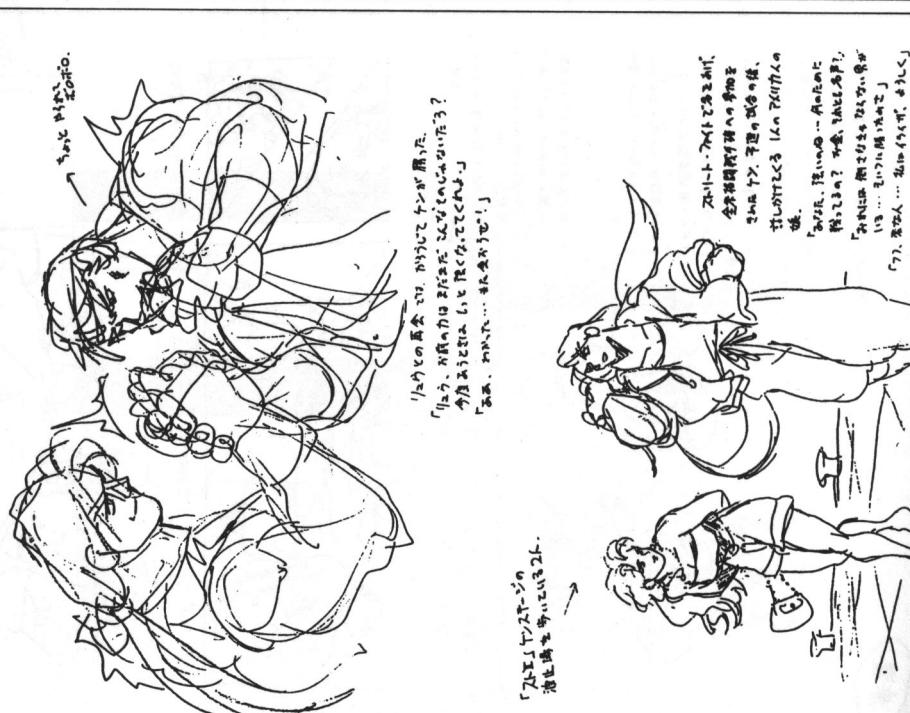
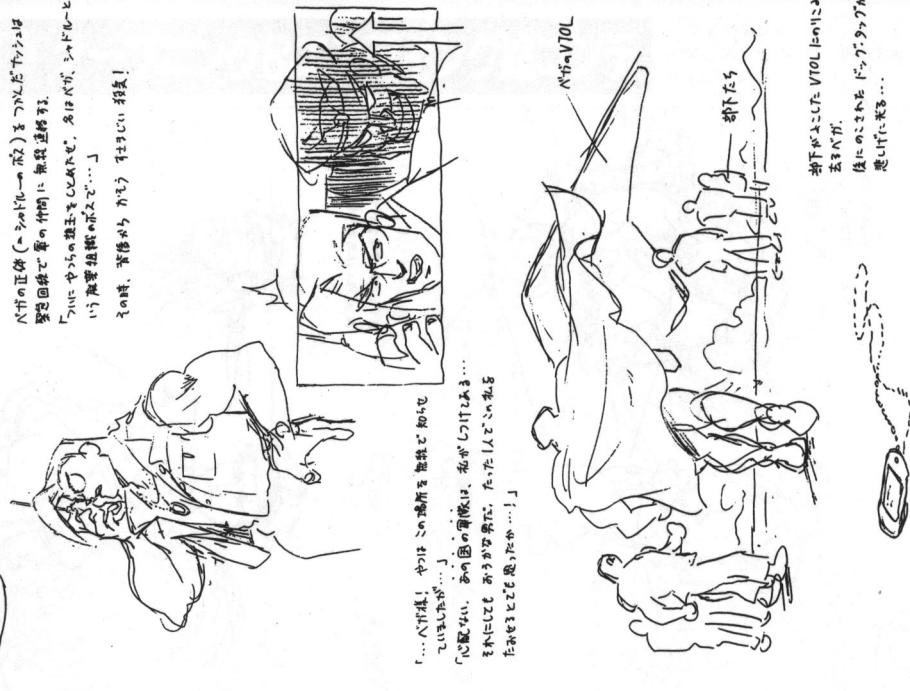


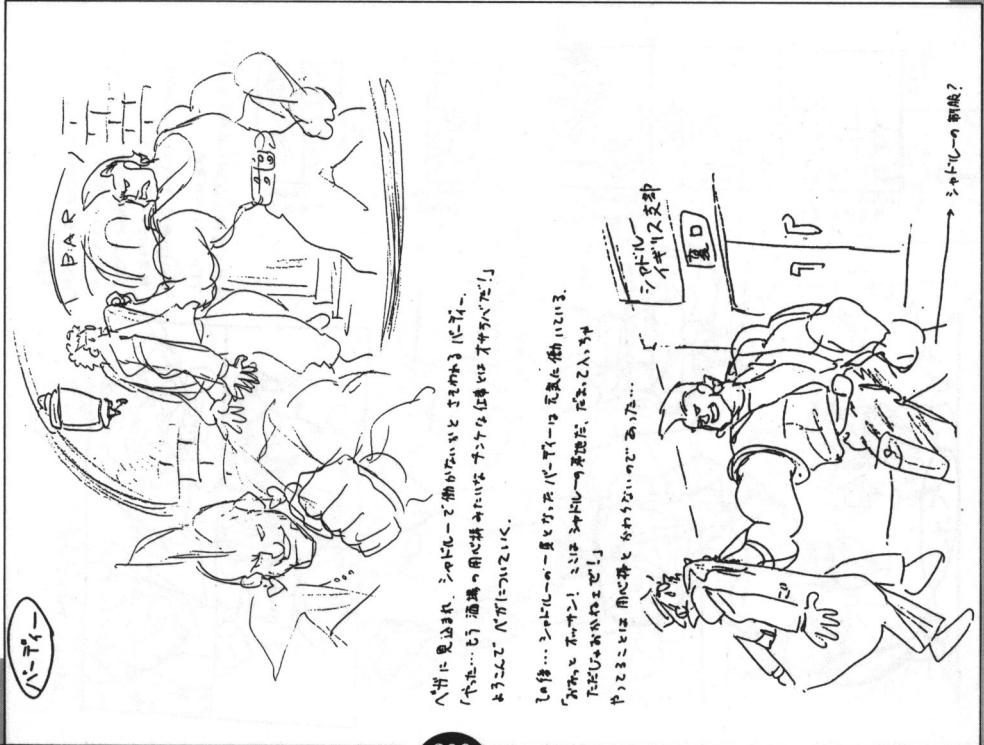
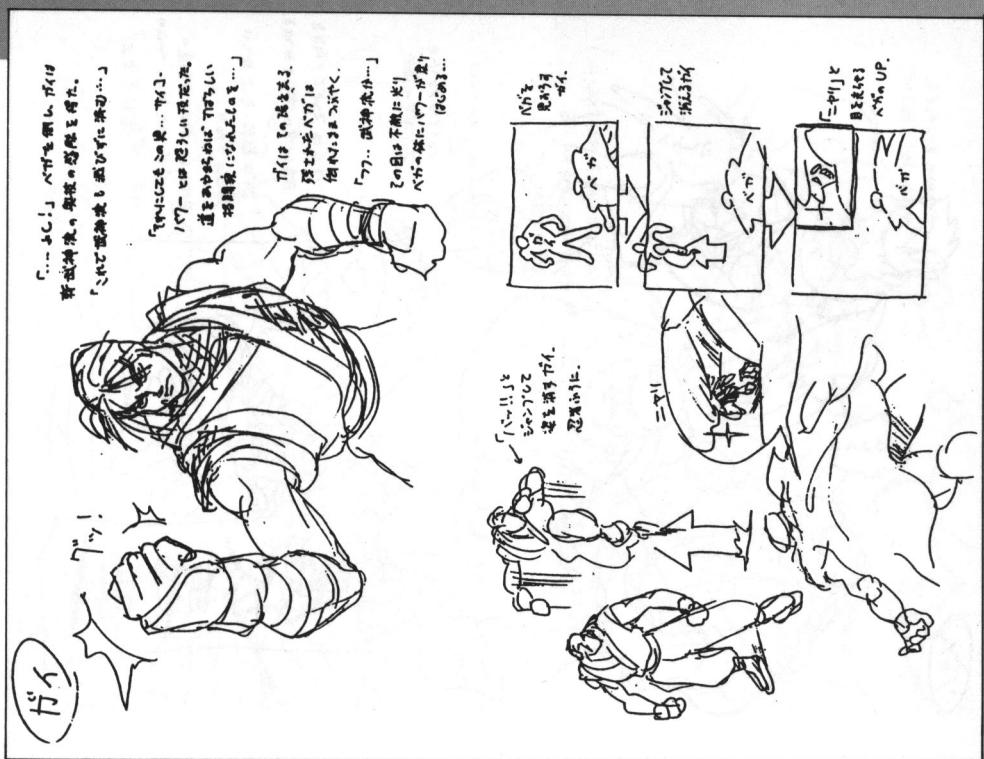
$$T_{\mu\nu} = \rho u^\alpha u^\beta T_{\alpha\beta}$$

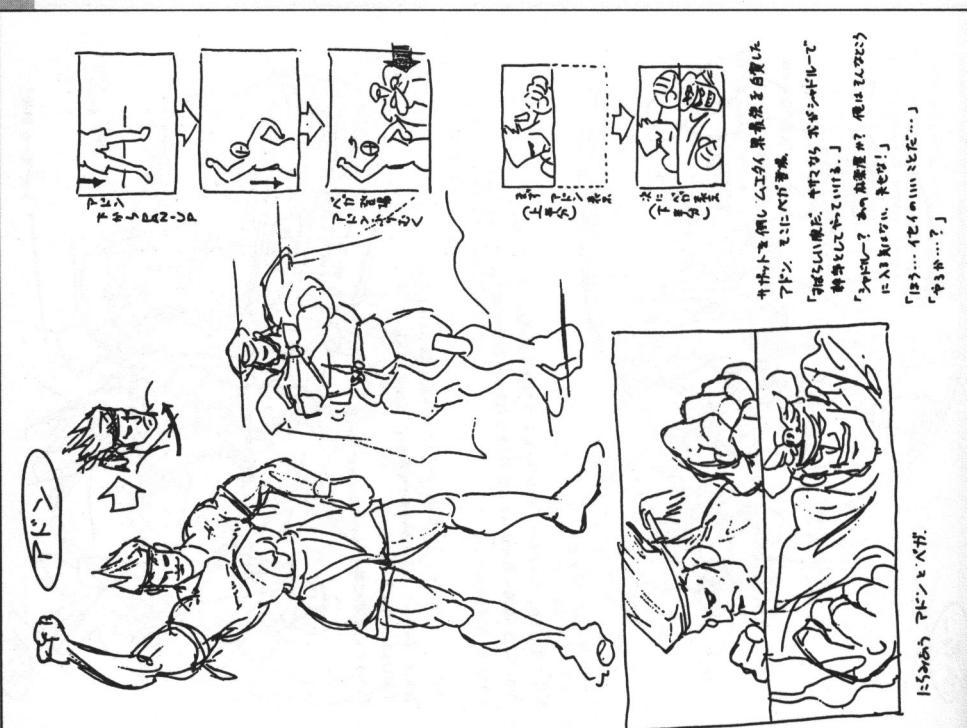
「畢業。大二生……要找你一下！」

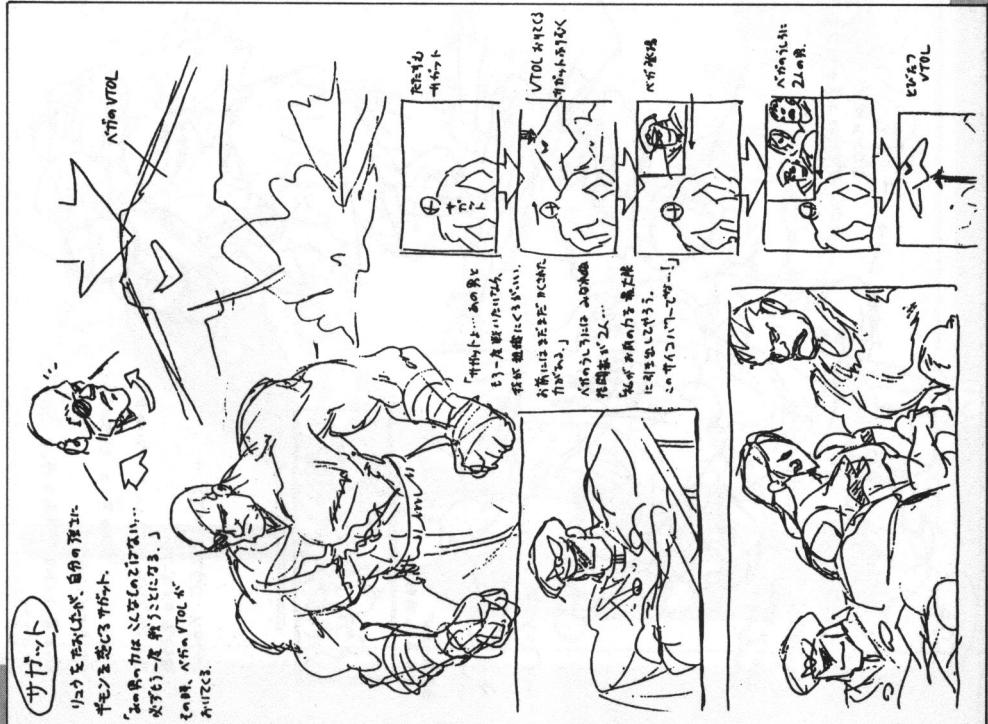
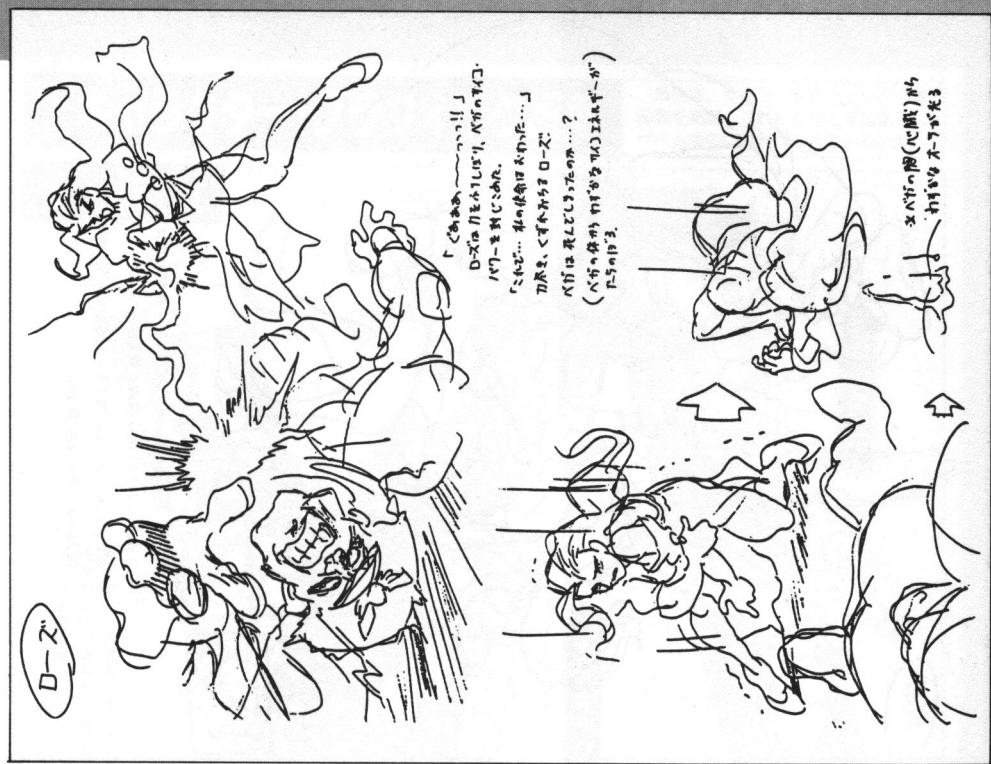
「懐しみを買う事」に、自分の本懐である「
あくまで修業をやめなかつては」感じ
飛び出る決意である。

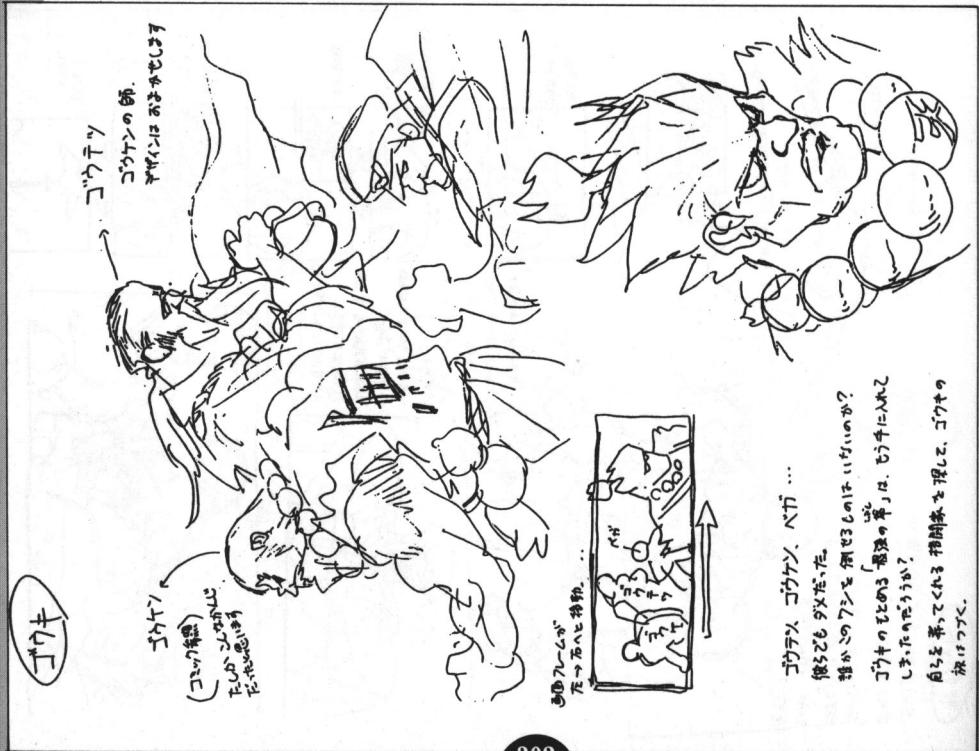
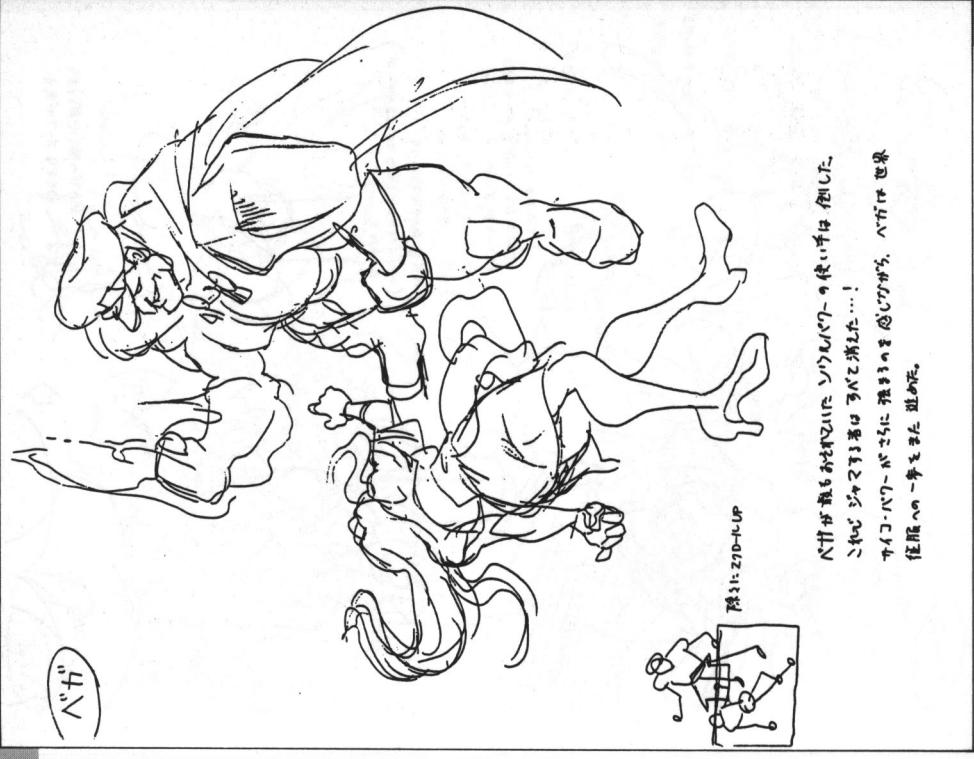
西面：A、Bが重なる







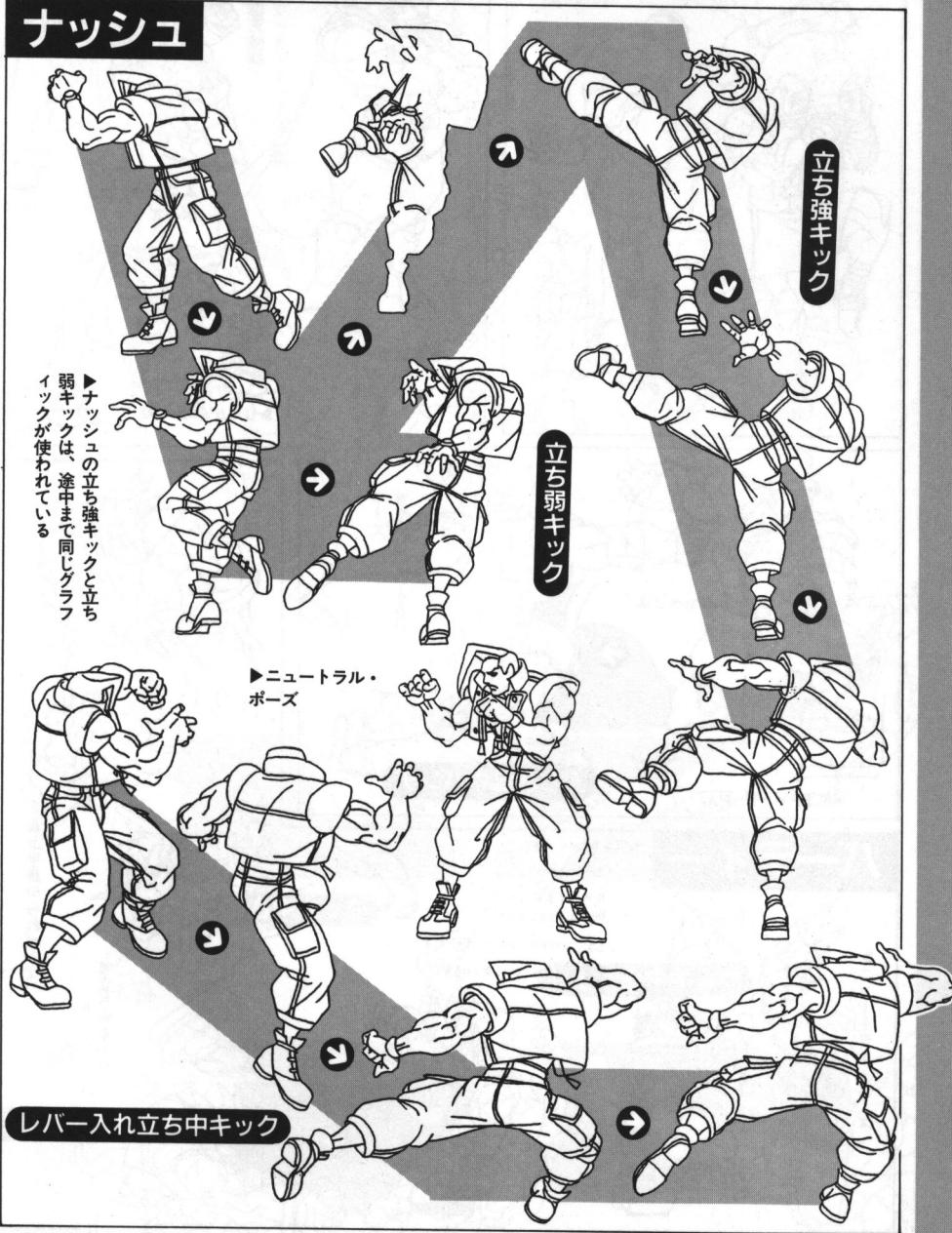




キャラクター・グラフィック原画

最後は、キャラ・グラフィックの線画集を掲載。これらに修正を加えて、ゲーム中のCGが作られているのだ。

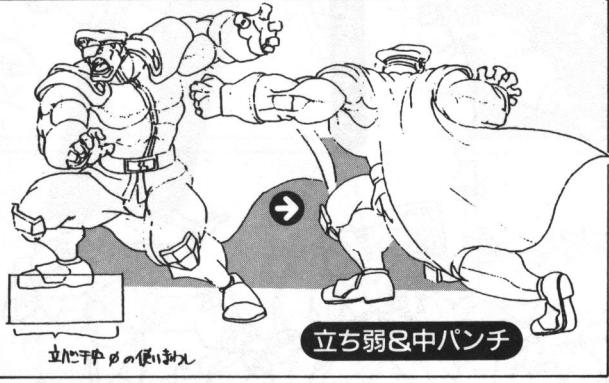
ナッシュ



サガット



ベガ



バーディー

▲ニュートラル・ポーズ

ストの時の立ちがいい。
それが王のハズ。
日が入りまだ22
歳もとがて30でしょう?
もう、こいつはにせバーディーです
魔界宇宙人に帰つております。

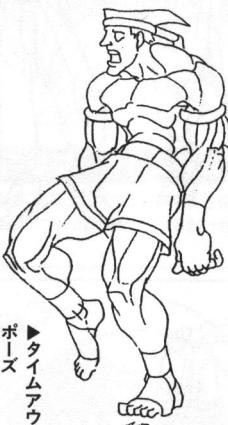


立ち強パンチ

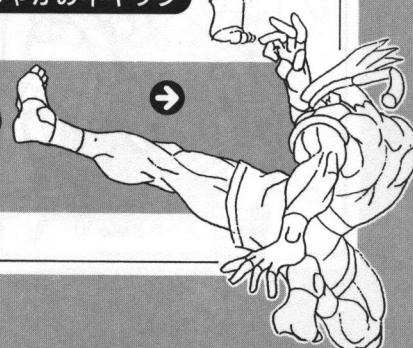
アドン



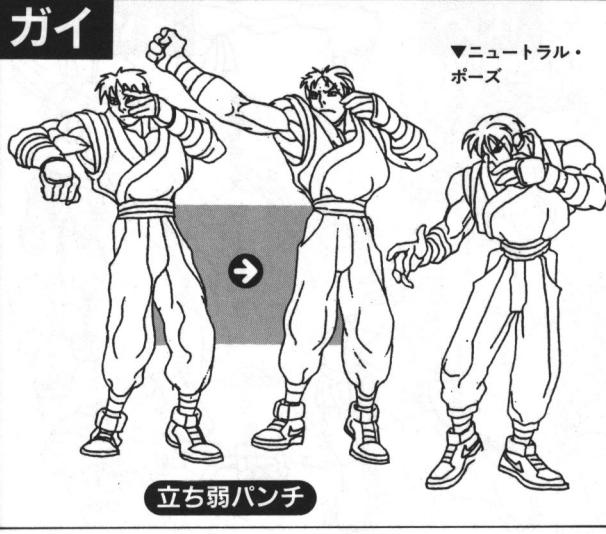
►ジャガートゥース(画)
面端反射時



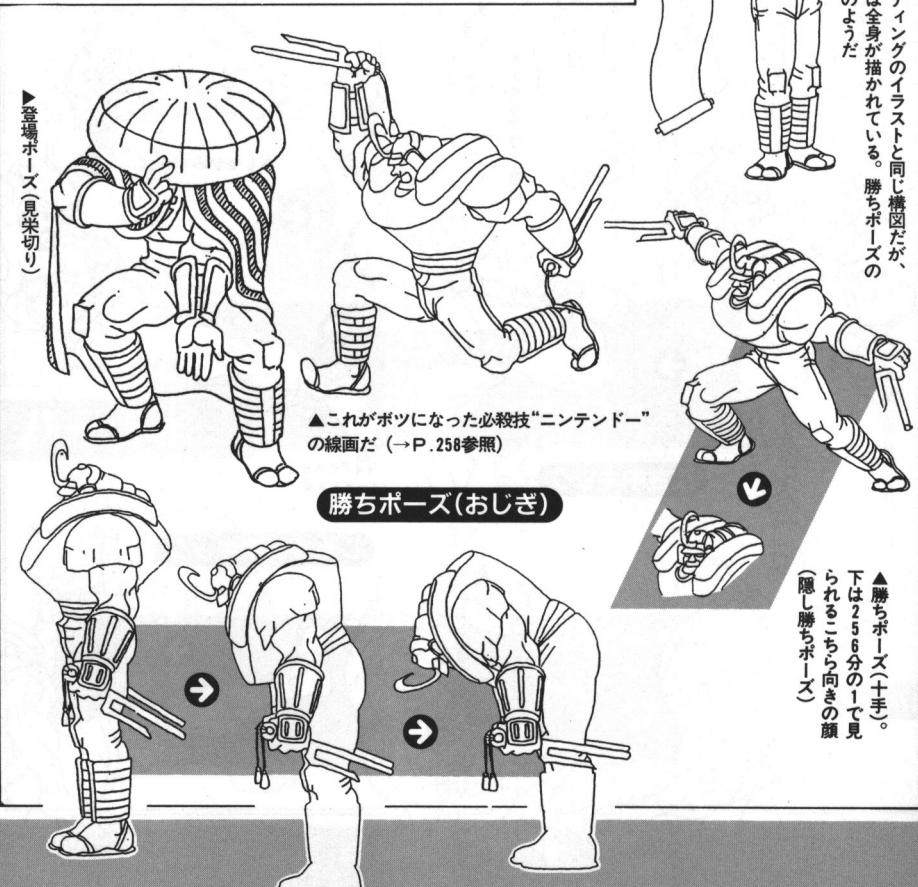
立ち中キック



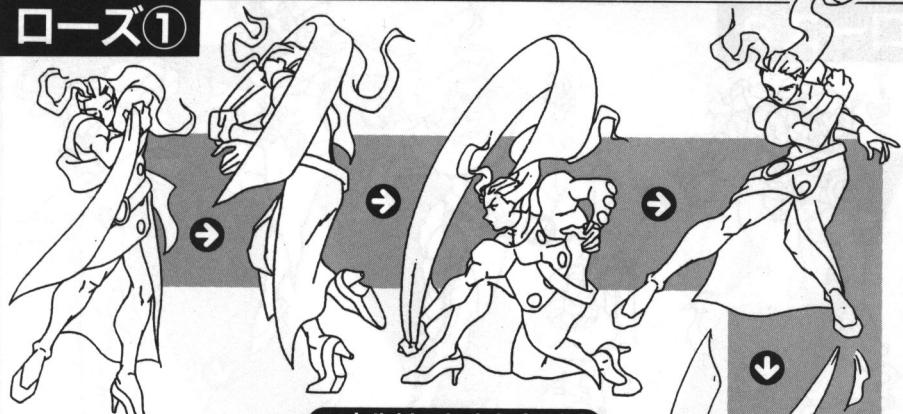
ガイ



▲エンディングのイラストと同じ構図だが、こちらは全身が描かれている。勝ちポーズのボツのようだ。



ローズ①

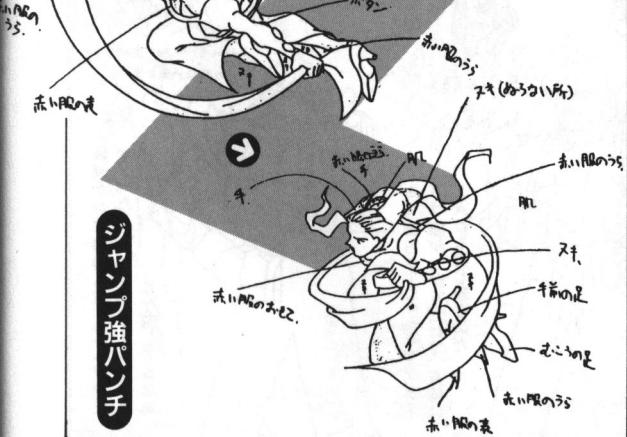


ソウルリフレクト(吸収)

ローズの動きは右上まで、その後のマ
フラーの動きはべつに用意されているわけだ。



ジャンプ強パンチ

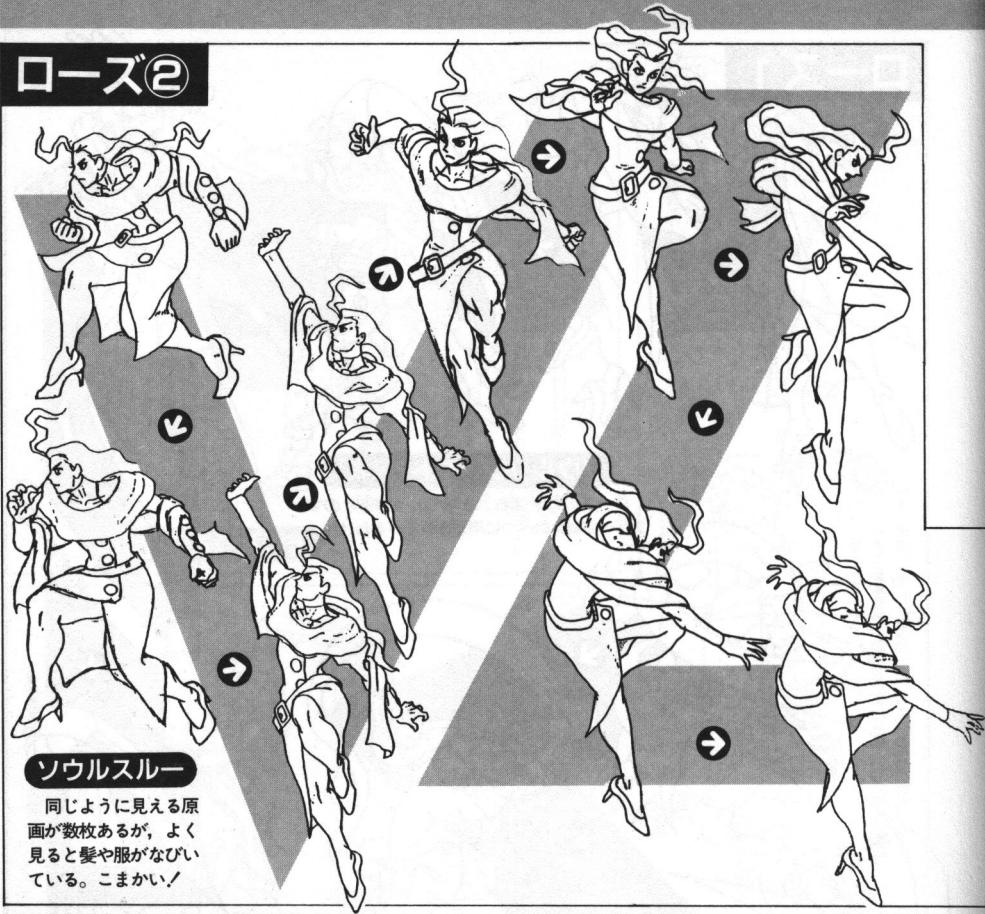


ゴウキ



▲勝ちポーズ、その他

ローズ②



ソウルスルー

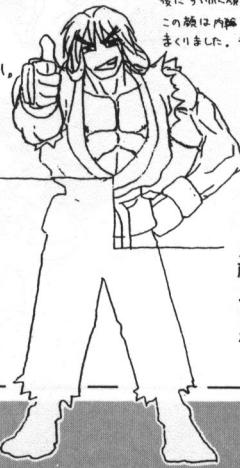
同じように見える原画が数枚あるが、よく見ると髪や服がなびいている。こまかい！

リュウ&ケン



ケンは顔を
ちょと変えて下さい。

▲▲勝ちポーズ（ガツツボーズ）。顔がちがうだけで、身体は
2人とも同じ絵なのだ

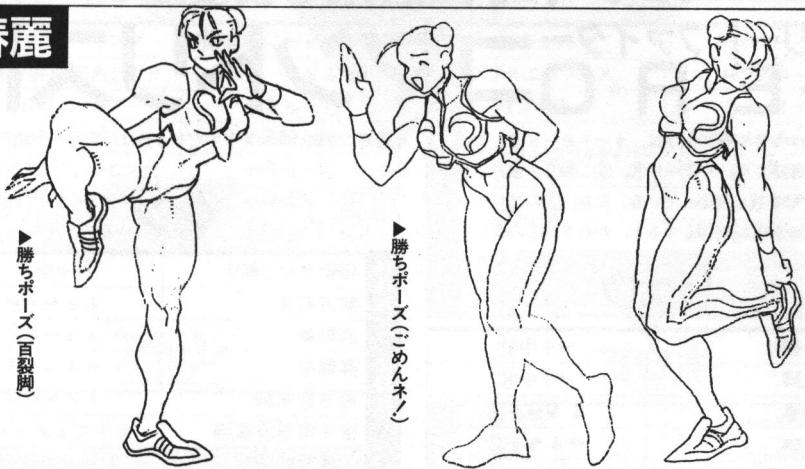


ケン専用
勝利2①

後にういーん顔が変わりました。
この顔は元顔で塗ぬら
まくりました。や。

▲▲ケン専用勝ちポーズ（やつた
ぜ）。たしかになんだかイジワルそ
うな顔しててるなあ

春麗



◀ソウルスルーのボツボース。
前ページの連続イラストと見く
らべてみよう

立ち中キック



プレイ時に活用しよう!!

ストリートファイターZEROコマンドリスト

■スーパーコンボの欄の数字は、オートモードのときに、
①：弱(P)+弱(K)、②：中(P)+中(K)、③：強(P)+強(K)、を同時押してだせる技に対応している。なお、③の技がないキャラが強(P)+強(K)同時押しすると、かわりに②の技ができる。

*通常より短いコマンドでだせる技は、そちらを表記している。

リュウ

特殊技	鎖骨割り	→+中(P)
必殺技	旋風脚	→+中(K)
	波動拳	↓↘→+P
	昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻旋風脚	↓↙←+K
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
スーパーコンボ	①真空波動拳	↓↘→↓↘→+P
	②真空竜巻旋風脚	↓↙←↓↙←+K

春麗

特殊技	鶴脚落	↘+強(K)
必殺技	魔爪脚	空中で↓+中(K)
	気功拳	←タメ→+P
	天昇脚	↓タメ↑+K
	百裂脚	K連打
	旋円蹴	→↘↓↙←+K
スーパーコンボ	①千裂脚	←タメ→←→+K
	②霸王天昇脚	↖タメ↘↖↗+K
	③気功掌	↓↘→↓↘→+P

ナッシュ

特殊技	スピニングバックナックル	→+強(P)
必殺技	ジャンピングソバット	↔or→+中(K)
	ステップキック	↔or→+強(K)
	ソニックブーム	←タメ→+P
	サマーソルトシェル	↓タメ↑+K
スーパーコンボ	①ソニックブレイク	←タメ→←→+P連打
	②クロスファイアブリッツ	←タメ→←→+K
	③サマーソルトジャスティス	↖タメ↖↗+K

ケン

特殊技	稲妻かかと割り	→+中(K)
必殺技	前方転身	↓↙←+P
	波動拳	↓↘→+P
	昇龍拳	→↓↘+P
	竜巻旋風脚	↓↙←+K
	空中竜巻旋風脚	空中で↓↙←+K
コスplayers	①昇龍裂破	↓↘→↓↘+P
	②神龍拳	↓↘→↓↘+K連打

ガイ

特殊技	武神獄鎖拳	弱(P), 中(P), 強(P), 強(K)
必殺技	鎌馳	↘+強(K)
	首碎き	→+中(P)
	肘落とし	空中で↓要素+中(P)
	武神旋風脚	↓↙←+K
	武神イズナ落とし	↓↘→+P+近(P)
	イズナの肘落とし	↓↘→+P+遠(P)
	疾駆け	↓↘→+弱(K)+K
	影すくい	// +中(K)+K
	首狩り	// +強(K)+K
コスplayers	①武神剛雷脚	↓↘→↓↘+K
	②武神八双拳	↓↘→↓↘+P(+P)

バーディー

特殊技	ボディプレス	空中で↓+強(P)
必殺技	ブルヘッド	←タメ→+P
	ブルホーン	P or K二つ以上押して離す
	マーダラーチェーン	1回転+P
スーパーコンボ	①ザ・バーディー	←タメ→←→+P
	②ブルリベンジャー	↓↘→↓↘+P
	③ //	↓↘→↓↘+K

COMMAND LIST ソドム

特殊技	テングウォーキング	転倒前に← ↴ ↓ + K
必殺技	後転移動起き上がり	// → ↴ ↓ + P
	ジゴクスクレイプ	→ ↓ ↴ + P
	ブツメツバスター	1回転+P
コンボ	ダイキヨウバーニング	1回転+K
	①メイドノミヤゲ	↓ ↴ → ↓ ↴ + P
	②テンチュウサツ	2回転+P

COMMAND LIST ベガ

必殺技	サイコショット	← タメ → + P
	ダブルニープレス	← タメ → + K
	ヘッドプレス	↓ タメ ↑ + K
	サマーソルトスカルダイバー	↓ タメ ↑ + P + P
		ヘッドプレス+P
	ベガワープ	→ ↓ ↴ + ボタン三つ
コンボ		← ↓ ↴ + ボタン三つ
	①サイクロラッシュヤー	← タメ → ← → + P
	②ニープレスナイトメア	← タメ → ← → + K

COMMAND LIST アドン

特殊技	ジャッティングキック	↘ + 中 K
必殺技	ジャガーキック	← ↓ ↴ + K
	ジャガートウース	→ ↴ ↓ ↴ ← + K
	ライジングジャガー	↓ ↴ → ↗ + K
コンボ	①ジャガーリボルバー	↓ ↵ ← ↓ ↵ + K
	②ジャガーバリードアサルト	↓ ↴ → ↓ ↴ + P

COMMAND LIST ゴウキ

特殊技	頭蓋破殺	→ + 中 P
	旋風脚	→ + 中 K
	天魔空刃脚	前方ジャンプ中に↓ + 中 K
	前方転身	↓ ↴ ← + P
	豪波動拳	↓ ↴ → + P
	斬空波動拳	空中で↓ ↴ → + P
	灼熱波動拳	← ↵ ↓ ↴ → + P
	豪昇龍拳	→ ↓ ↴ + P
	竜巻斬空脚	↓ ↴ ← + K
	空中竜巻斬空脚	空中で↓ ↴ ← + K
必殺技	阿修羅閃空	→ ↓ ↴ + ボタン三つ
		← ↓ ↴ + ボタン三つ
	百鬼豪斬	↓ ↴ → ↗ + P
	百鬼豪碎	// + 近 P
	百鬼豪衝	// + 遠 P
	百鬼豪壁	// + 近 K
	百鬼豪尖	// + 遠 K
コンボ	①減殺豪波動	→ ↴ ↓ ↴ ← X2 + P
	②減殺豪昇龍	↓ ↴ → ↓ ↴ + P
	③天魔豪斬空	空中で↓ ↴ → ↓ ↴ → + P
	瞬獄殺	弱 P, 弱 P, →, 弱 K, 強 P

COMMAND LIST ローズ

特殊技	スライディング	↘ + 中 K
必殺技	ソウルスパーク	← ↴ ↓ ↴ → + P
	ソウルスルー	→ ↓ ↴ + P
	ソウルリフレクト	↓ ↴ ← + P
コンボ	①オーラソウルスパーク	↓ ↴ ← ↓ ↴ ← + P
	②オーラソウルスルー	↓ ↴ → ↓ ↴ + P
	③ソウルリュージョン	↓ ↴ → ↓ ↴ + K

COMMAND LIST サガット

必殺技	タイガーショット	↓ ↴ → + P
	グランドタイガーショット	↓ ↴ → + K
	タイガーブロウ	→ ↓ ↴ + P
	タイガークラッシュ	→ ↓ ↴ + K
コンボ	①タイガーキャノン	↓ ↴ → ↓ ↴ → + P
	②タイガージェノサイド	↓ ↴ → ↓ ↴ + K
	③タイガーレイド	↓ ↴ ← ↓ ↴ + K

COMMAND LIST ダン

必殺技	我道拳	↓ ↴ → + P
	晃龍拳	→ ↓ ↴ + P
	断空脚	↓ ↴ ← + K
コンボ	①震空我道拳	↓ ↴ → ↓ ↴ → + P
	②晃龍烈火	↓ ↴ → ↓ ↴ + K
	③必勝無頼拳	↓ ↴ ← ↓ ↴ + K

カブコシ ストリートファイターゾERO 楽譜集

Opening

♩ = 134

(fx taiko) ova

8vb

8va

*G = Tambourine
(Tambourine 1x, 2x, accent)*

*E = Conga hi mute
C = Conga hi
A = Conga low*

2.4.

Stage Ryu

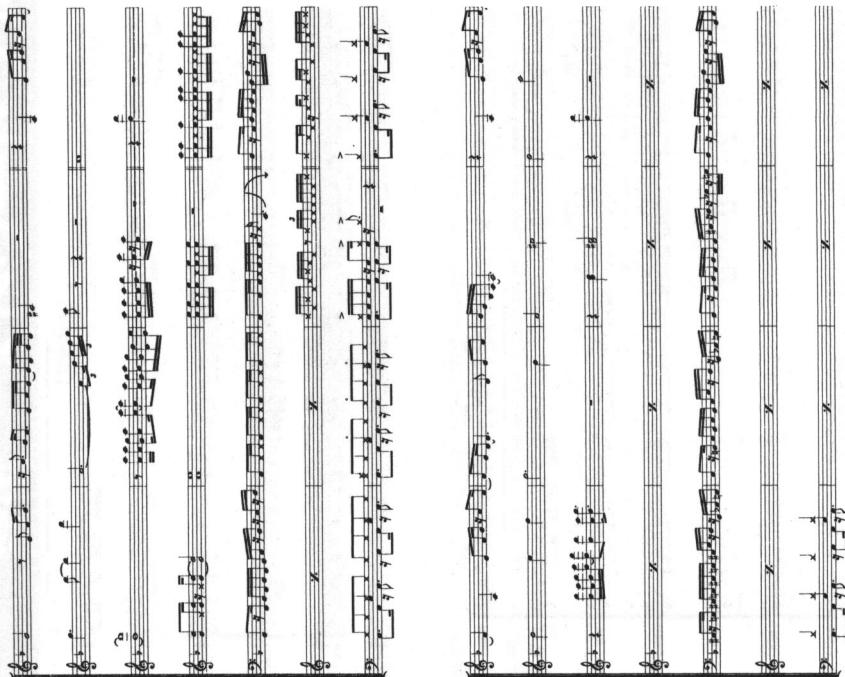
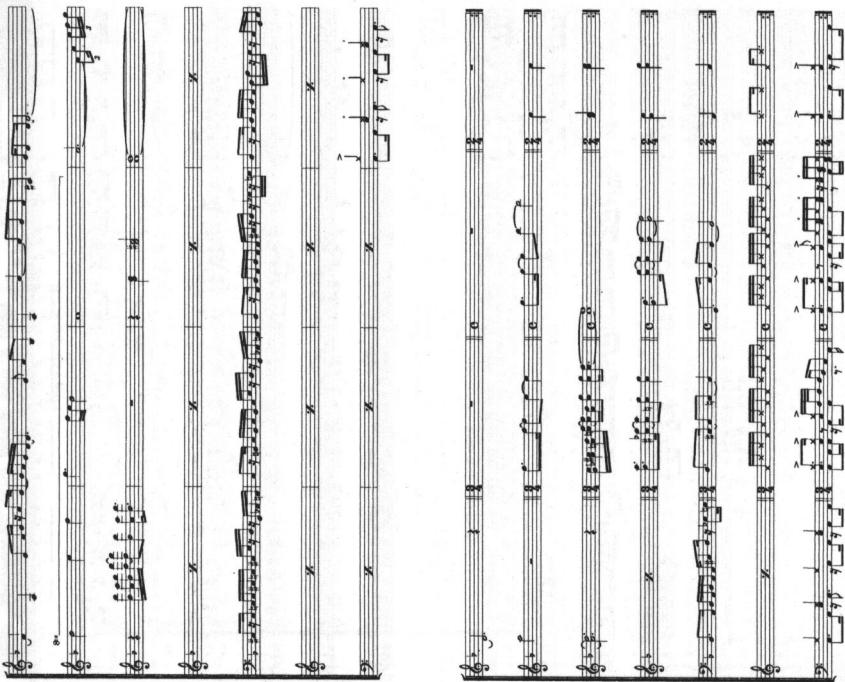
Stage Ryu

♩ = 130

This section contains two staves of musical notation. The top staff consists of five lines of music for different instruments: Strings, 1st Trombone, 2nd Trombone, Bassoon, and Bass. The bottom staff consists of five lines of music for Saxophone, E. Trumpet, Bassoon, Drums, and Conga. The notation includes various note heads, stems, and rests.

This section contains two staves of musical notation. The top staff consists of five lines of music for Saxophone, E. Trumpet, Bassoon, Drums, and Conga. The bottom staff consists of five lines of music for Saxophone, E. Trumpet, Bassoon, Drums, and Conga. The notation includes various note heads, stems, and rests.

Stage Ryu



Stage Chun-Li

Stage Chun-Li

$\text{♩} = 130$

Lend Square
Guitar
Organ
E Piano
Marimba
Bass
Drums
Comp.
Perc.
Bongo

Stage Chun-Li

The musical score consists of two staves of music. The top staff uses a treble clef and has a key signature of one sharp (F#). It features a variety of dynamic markings including ff , f , mf , mp , pp , and p . The bottom staff uses a bass clef and has a key signature of one sharp (F#). It also includes dynamic markings such as ff , f , mf , mp , pp , and p . Both staves contain measures of music with various note heads and stems.

Stage Nash

Stage Nash

Lower Voice Is Tied

Lead Guitar
Banj. Sax
Strings
Orch Hit
Brass 1
Sth. Dist. Gtr
Syn. Pick Bs
Drums

Lead Guitar
Banj. Sax
Strings
Orch Hit
Brass 1
Sth. Dist. Gtr
Syn. Pick Bs
Drums

Lead Guitar
Banj. Sax
Strings
Orch Hit
Brass 1
Sth. Dist. Gtr
Syn. Pick Bs
Drums

Lead Guitar
Banj. Sax
Strings
Orch Hit
Brass 1
Sth. Dist. Gtr
Syn. Pick Bs
Drums

Stage Nash

Musical score for Stage Nash, page 1, featuring ten staves of music. The first five staves are treble clef, and the last five are bass clef. Measures 1-10 show various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth note figures, and rests.

Musical score for Stage Nash, page 1, featuring ten staves of music. The first five staves are treble clef, and the last five are bass clef. Measures 11-20 continue the rhythmic patterns established in the previous section, with some measure 11 containing a tempo marking of 128 BPM.

Musical score for Stage Nash, page 2, featuring ten staves of music. The first five staves are treble clef, and the last five are bass clef. Measures 1-10 show a variety of rhythmic patterns, including eighth and sixteenth note figures, and rests.

Musical score for Stage Nash, page 2, featuring ten staves of music. The first five staves are treble clef, and the last five are bass clef. Measures 11-20 continue the rhythmic patterns established in the previous section, with some measure 11 containing a tempo marking of 128 BPM.

Stage Ken

Stage Ken

M=156

Melody Square Strings.Synth
Choir E.Piano Bass Drums

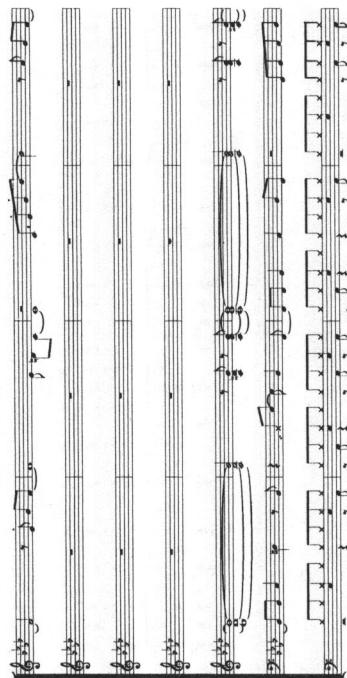
This musical score page contains six staves. The first three staves (Melody, Square, Strings.Synth) have treble clefs and common time. The next three staves (Choir, E.Piano/Bass, Drums) have bass clefs and common time. The E.Piano/Bass staff has a dynamic instruction 'g'. The tempo is marked as M=156.

This is the ending section of the musical score for Stage Ken, page 1. It continues the six-staff layout established on the previous page, with the same instruments and clefs. The E.Piano/Bass staff has a dynamic instruction 'f'.

This is the beginning section of the musical score for Stage Ken, page 2. It maintains the six-staff format and instrument assignments from the previous pages. The E.Piano/Bass staff has a dynamic instruction 'ff'.

This is the ending section of the musical score for Stage Ken, page 2. It concludes the piece with the same six-staff arrangement and dynamic markings as the beginning of page 2.

Stage Ken



Stage Ken~Guy

Musical score for Stage Ken~Guy, page 321, measures 1-10. The score consists of two systems of music. The first system starts with a treble clef, common time, and a key signature of one sharp. It features a single melodic line with various note heads and rests. The second system begins with a bass clef, common time, and a key signature of one sharp. It also features a single melodic line with note heads and rests.

Stage Guy

Musical score for Stage Guy, page 321, measures 11-20. The score consists of two systems of music. The first system starts with a treble clef, common time, and a key signature of one sharp. It features a single melodic line with various note heads and rests. The second system begins with a bass clef, common time, and a key signature of one sharp. It also features a single melodic line with note heads and rests.

Musical score for Stage Ken~Guy, page 321, measures 11-20. The score includes five staves: Brass, E. Guitar, E. Piano, Bass, and Drums. The tempo is marked as 124 BPM. The brass and guitar staves show rhythmic patterns with eighth and sixteenth notes. The piano staff shows a continuous eighth-note pattern. The bass staff shows a continuous eighth-note pattern. The drums staff shows a continuous eighth-note pattern.

Stage Guy

Mute

This block contains the first two systems of a musical score for a single instrument. The score consists of two staves per system. The first system begins with a dynamic marking "Mute". The music features various note heads, some with stems pointing up and others down, and includes several grace notes indicated by small vertical strokes above the main notes. The second system continues the melodic line with similar patterns and dynamics.

Mute

This block contains the next two systems of the musical score. It follows the same two-staff system format. The first staff of each system begins with a dynamic marking "Mute". The music consists of eighth-note patterns, with some notes having stems pointing up and others down. Grace notes are present in both systems, adding complexity to the rhythmic patterns.

Stage Guy

A handwritten musical score on two staves. The left staff consists of six systems of music, each starting with a treble clef, a key signature of one sharp, and a common time signature. The right staff also has six systems, starting with a bass clef, a key signature of one sharp, and a common time signature. The music includes various note heads, stems, and rests. Measure numbers 1 through 6 are written above the first staff, and measure numbers 7 through 12 are written above the second staff. There are several dynamic markings, including 'ff' (fortissimo), 'f' (forte), and 'p' (pianissimo). Articulation marks like dots and dashes are also present.

A page of musical notation for two staves, likely for a harpsichord or organ. The left staff uses a soprano C-clef, and the right staff uses a bass F-clef. The music consists of mostly eighth-note patterns, with some sixteenth-note figures and rests. Measure numbers 1 through 10 are visible above the staves. Various performance markings are scattered throughout, including dynamic signs like ff, f, and p, as well as slurs, grace notes, and articulation marks.

Stage Guy Birdie

Stage Birdie

J=125

E.Gtr. Organ E.Gtr. & Dr. E.G.

Oche.Hlf. Bass Drums scratch conga timbal Perc.

Score for Stage Birdie featuring six staves. The instruments are: Electric Guitar (E.Gtr.), Organ, Electric Guitar and Drums (E.Gtr. & Dr.), Electric Guitar (E.G.), Oboe/Harp (Oche.Hlf.), Bass, Drums, scratch conga, timbal, and Percussion (Perc.). The tempo is marked as J=125. The score includes dynamic markings like 'x' and 'z' and performance instructions like 'scratches' and 'timbal'.

J=125

Score for Stage Birdie featuring six staves. The instruments are: Electric Guitar (E.Gtr.), Organ, Electric Guitar and Drums (E.Gtr. & Dr.), Electric Guitar (E.G.), Oboe/Harp (Oche.Hlf.), Bass, Drums, scratch conga, timbal, and Percussion (Perc.). The tempo is marked as J=125. The score includes dynamic markings like 'x' and 'z' and performance instructions like 'scratches' and 'timbal'.

Stage Birdie

String

Stage Birdie~Adon

Stage Adon

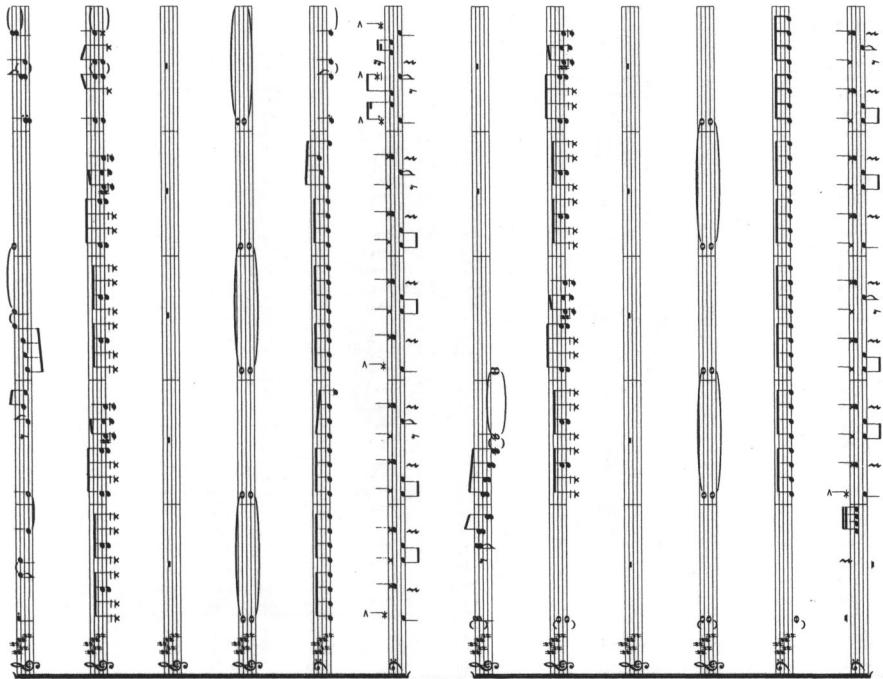
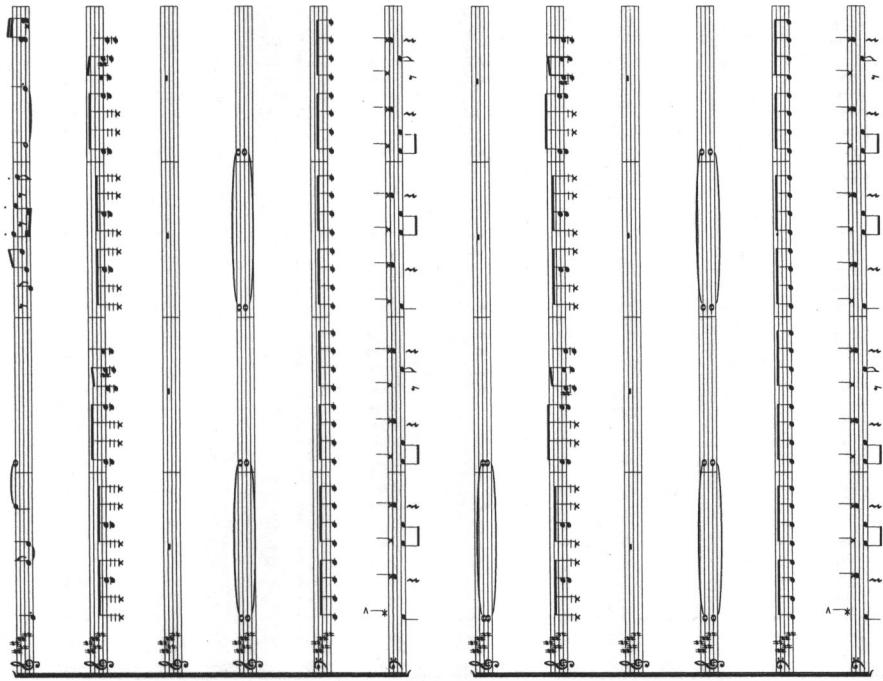
J-156

1stect

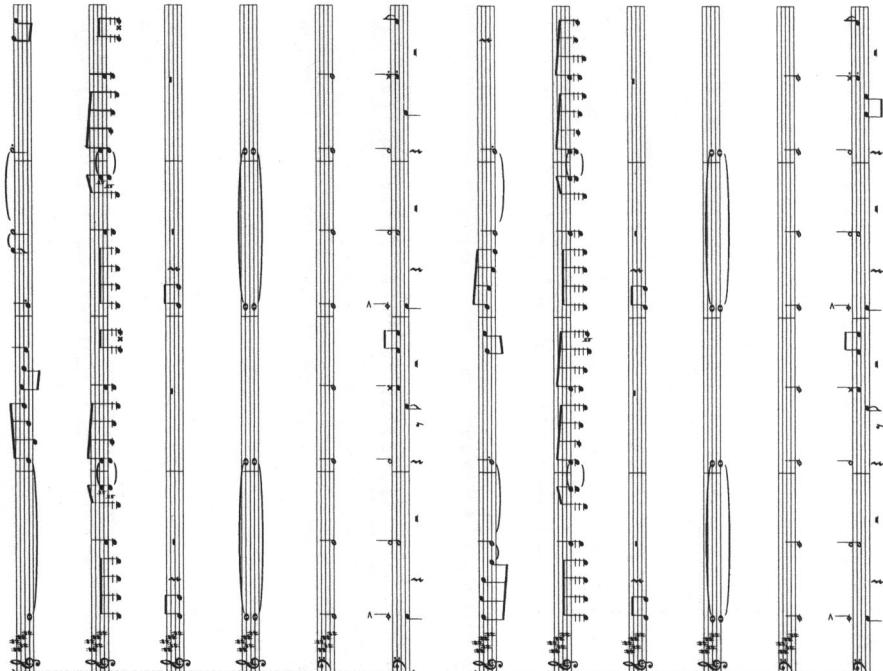
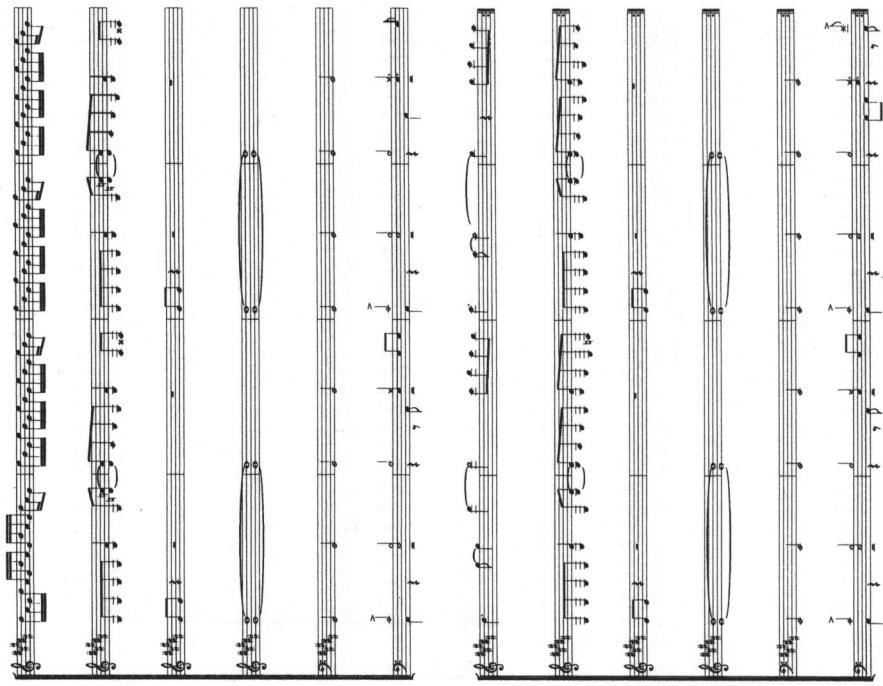
E.Gtr1
E.Gtr2
Orch Hit
Strings
Bass
Drum

E.Gtr1
E.Gtr2
Orch Hit
Bass

Stage Adon



Stage Adon



Stage Sodom

J=225

Shakuhachi E. Guitar Shamisen S. Brass E. G. 5th
E. Bass Drums

The musical score consists of two systems of music. The top system starts with a single measure of Shakuhachi followed by measures for all seven instruments. The bottom system starts with a single measure of Drums followed by measures for all seven instruments. The notation includes various rhythmic patterns and rests.

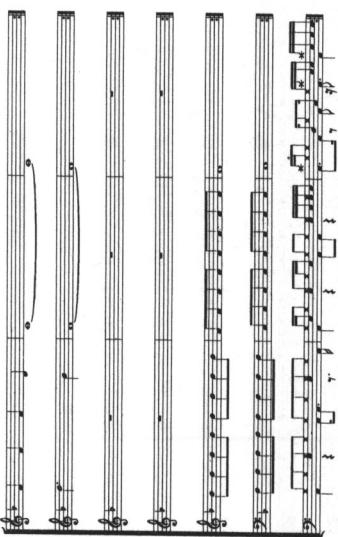
Stage Sodom



Stage Sodom~Rose



Stage Rose



116

Lead Organ	
Organ	
Strings	
5th Dist. Gr.	
E. Bass	
Triangle	
Drums	

Stage Rose



Stage Sagat

Stage Sagat

L=169

Trumpet
Sax/Synth solo
E. Piano
E. Guitar
Bass
Drums
Cowbell/Clap
Conga

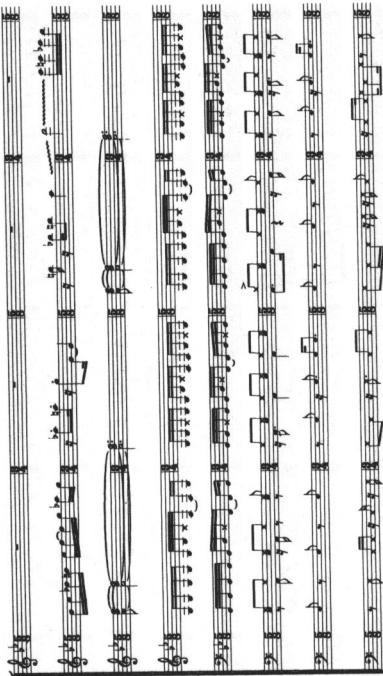
This musical score page contains eight staves, each representing a different instrument or section. The instruments listed are Trumpet, Sax/Synth solo, E. Piano, E. Guitar, Bass, Drums, Cowbell/Clap, and Conga. The tempo is marked as L=169. The score is divided into ten measures, with the tenth measure being the final stage of the sagat. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth note groups, along with rests and dynamic markings.

This musical score page continues the sequence from the previous page, showing measures 11 through 15. The instruments remain the same: Trumpet, Sax/Synth solo, E. Piano, E. Guitar, Bass, Drums, Cowbell/Clap, and Conga. The score shows the progression of the sagat across these five measures, with complex rhythmic patterns and dynamic changes.

This musical score page continues the sequence from the previous page, showing measures 16 through 20. The instruments remain the same: Trumpet, Sax/Synth solo, E. Piano, E. Guitar, Bass, Drums, Cowbell/Clap, and Conga. The score shows the continuation of the sagat, with the Conga part explicitly labeled as (Chop) in measure 19.

This musical score page continues the sequence from the previous page, showing measures 21 through 25. The instruments remain the same: Trumpet, Sax/Synth solo, E. Piano, E. Guitar, Bass, Drums, Cowbell/Clap, and Conga. The score shows the final stages of the sagat, with the Conga part explicitly labeled as (Chop) in measure 24.

Stage Sagat



A musical score page featuring five staves of music. The staves are in common time and key signature. The first staff contains eighth-note patterns. The second staff has a prominent eighth-note bass line. The third staff features sixteenth-note patterns. The fourth staff consists of eighth-note chords. The fifth staff concludes with a single eighth note.



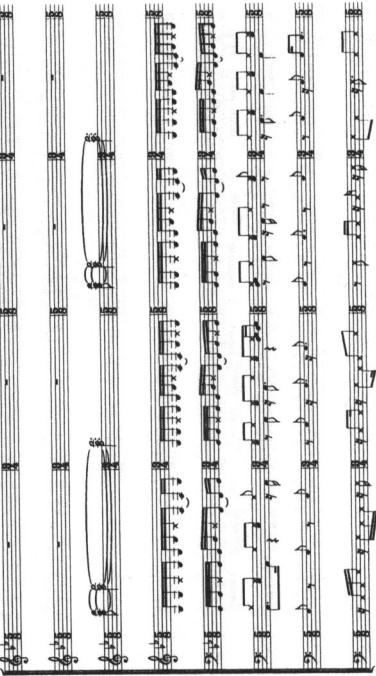
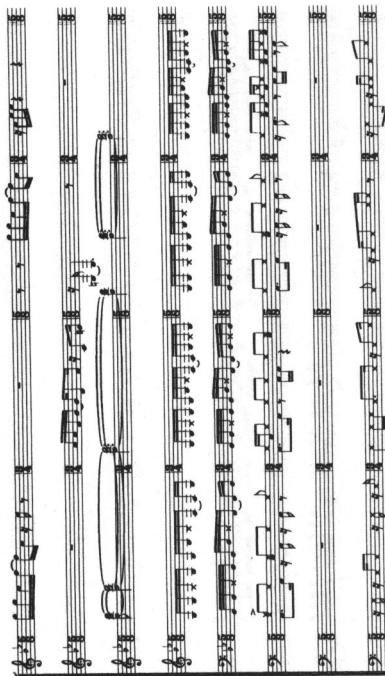
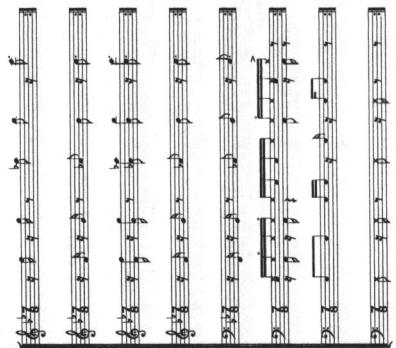
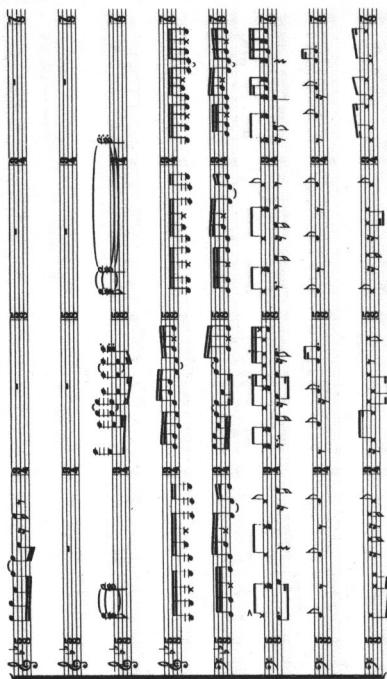
A musical score page featuring five staves of music. The staves are in common time and key signature. The first staff contains eighth-note patterns. The second staff has a prominent eighth-note bass line. The third staff features sixteenth-note patterns. The fourth staff consists of eighth-note chords. The fifth staff concludes with a single eighth note. A dynamic instruction "Synth solo." is present above the first staff, and "(Controll)" is written near the end of the fourth staff.

Stage Sagat

Sheet music for Stage Sagat, consisting of two staves of musical notation. The top staff uses a treble clef and the bottom staff uses a bass clef. Both staves feature a series of notes and rests, primarily eighth and sixteenth notes, with various slurs and grace notes. The music is divided into measures by vertical bar lines.

Sheet music for Stage Sagat, consisting of two staves of musical notation. The top staff uses a treble clef and the bottom staff uses a bass clef. Both staves feature a series of notes and rests, primarily eighth and sixteenth notes, with various slurs and grace notes. The music is divided into measures by vertical bar lines.

Stage Sagat



Stage Vega

Stage Vega

L: 128

Saw Wave Square Wave Dist Gir Piano Flanger Syn E Bass Drums

Stage Vega

Musical score for Stage Vega, page 339, featuring ten staves of music. The first five staves (measures 1-5) show mostly rests and occasional eighth-note patterns. Measures 6-10 feature complex sixteenth-note patterns and eighth-note chords.

Musical score for Stage Vega, page 339, featuring ten staves of music. Measures 11-15 show eighth-note patterns and rests. Measures 16-20 feature sixteenth-note patterns and eighth-note chords, similar to the patterns in measures 6-10.

Stage Gouki

Stage Gouki

140

Sitar

Shakuhachi

Orche Hit

580

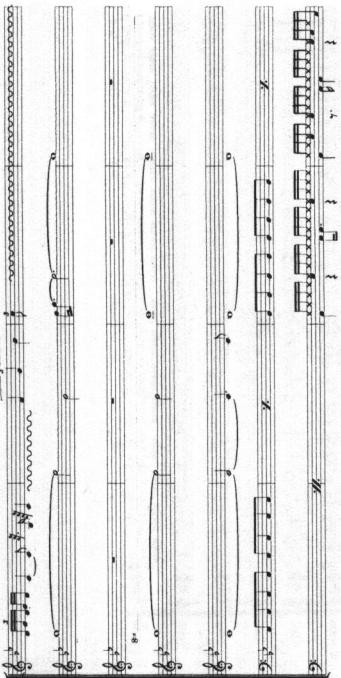
E-Gitar

E Basu

Dynamis

A musical score page with six staves. From left to right: 1. Sitar: Shows a single note on the first staff and a sixteenth-note pattern on the second. 2. Shakuhachi: Shows a sixteenth-note pattern on the first staff and a single note on the second. 3. Orche. Hrt.: Shows eighth-note patterns on both staves. 4. Strings: Shows eighth-note patterns on both staves. 5. E. Gr. Str.: Shows eighth-note patterns on both staves. 6. E. Bass: Shows eighth-note patterns on both staves. The score includes various musical markings such as grace notes, fermatas, and dynamic changes.

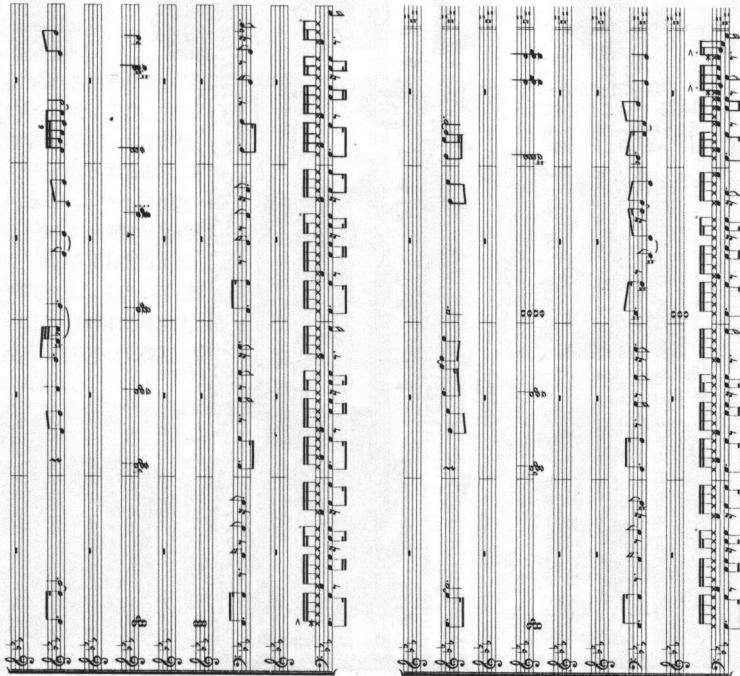
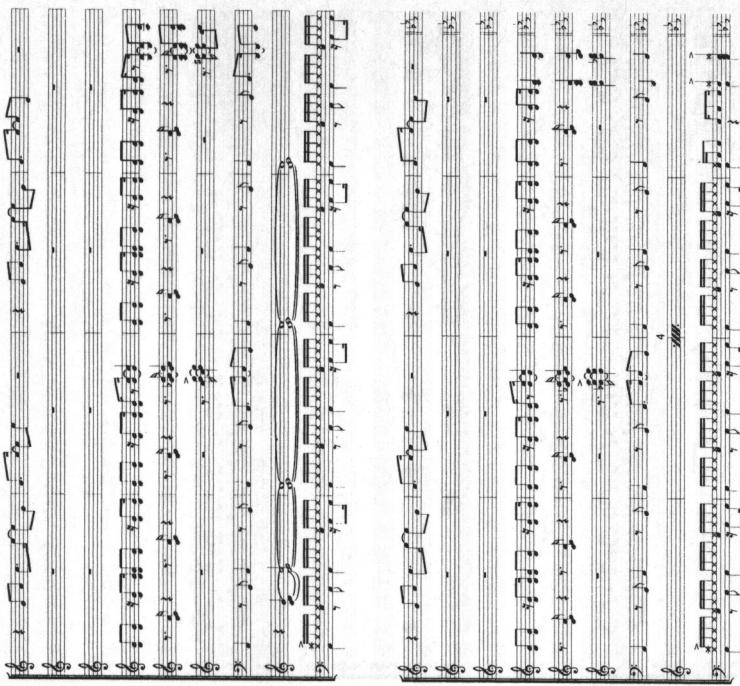
Stage Gouki



Stage Dan

Stage Dan

Stage Dan



Stage Dan



ダン

ゴウケンの目の前に、その額を床に接するようにして、一人の若者が座っていた。

どこで聞きつけたのか、人里離れた山奥で己の技にさらに磨きをかけんとするゴウケンのもとに、教えを乞おうと若者はやつてきたのだつた。一目みてゴウケンは見抜いた。この若者の中に、類稀な闘いの才能が秘められていることを……。

「ダンとやら、お前はその拳に何を求める」

そのゴウケンの言葉に若者は静かに頭を上げ、凛としてこう答えた。

「だだ、強さのみ！」

ゴウケンがダンの才能に興味を持ち、弟子として迎え入れてから、いくばくかの月日が流れていった。ゴウケンの睨み通り、ダンは着実に才能を開花させていったのだったが、なにかが、おかしかった。繰り出される拳に常につきまとつ、ひとときわ燃え上がるような憎悪の念と、何かに駆り立てられるかのような焦り……。ゴウケンの目指す拳の心は、ダンの拳の先にはなかった。「わしは誤ったのかもしれない……」ゴウケンは何かを決意した目で、そう呟いた。

漆黒の闇の中、ロウソクの明かりだけがほのかに揺らめく道場に、初めて出会った日のように、じっと対座する2人の姿があった。

「ダンよ、お前は何を背負っている」その問いに顔を背けて沈黙するダンを見て、ゴウケンはゆっくりと立ち上がった。

「ならばお前の拳、封じるしかあるまい」静かに歩み寄り、膝の上に置かれたダンの拳を身掛けて突きを放つた。

身をこわばらせたダンがゆっくり目を開けると、その突きはダンの拳の直前で止まつていた。いやしくも師として、教えを受けた弟子の拳を自らの手で碎くことなど、ゴウケンにできようはずもなかつた。

「ダンよ、わしの前から立ち去れ……そして、拳は捨てよ」背を向けそう言い放つと、ゴウケンは涙を流すダンを残してしまって道場を出ていった。

その夜ダンはゴウケンのことを去つた。憎しみにまみれていようと、拳を捨てるわけにはいかない……。そう、あの男への復讐を果たすまでは！

豪 者 プ レ ゼ ン プ

今回も関係各社からご提供いただいた、すごいグッズの数々をプレゼントするぞ。

プレゼント希望者は、本書付属のアンケートはがき（切手不要）に必要事項を明記して、ポストに投函しよう。応募の〆切は、95年11月15日消印有効。当選者の発表は、賞品の発送をもって換えさせていただく。

1



CAPCOM

5名

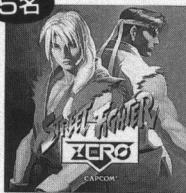
カブコン開発
特別制作

設定資料集
(提供・カブコン)

2

ゲーム・ミュージックCD
「ストリートファイターゼロ
アーケードゲームトラック」
(提供:ソニーレコード)

5名



3

ストZERO
キーホルダー
6種セット

5名



7

ストZEROカードダス
42枚セット (提供:バンダイ)

10名



4

国技館Tシャツ
(提供・カブコン)

5名



5

ポスター2種セット
(提供・カブコン)

5名



6

ストZEROパンフレット
(提供・カブコン)

5名



バガ

やけに赤味を帯びた月が闇を照らす中、山の奥へと進む男の影があつた。すべての生き物がこの男の影に怯え、じつと息を潜めているかのように、辺りは静けさに包まれていた。この山に道場を構え修業を続けるゴウケンを、その男は探し求めてきたのだ。

「かの暗殺拳を受け継ぐ者は貴様か」といつの間に入ってきたのが、道場を照らすロウソクの明かりの中、一人座禅を組むゴウケンの前にその男の影はあつた。「貴様の技のすべて、見せてもらおう」とその言葉にこもる明らかな殺意。その言葉を聞き、ゆっくりと睨み上げたゴウケンの目には、ある決意が秘められていた。

「外道が……」
静かに立ち上がり構え、ゴウケンは闘気を一気に解放した。

再び山に静寂が戻った時、道場の前の石畳に倒れていたのは、ゴウケンだった。
「噂に聞く暗殺拳とは、この程度のものではあるまい」その男は、息を切らすこともなく両手を組み平然とその傍らに立った。

この邪悪な気をまとった男が、いずれ自分のもとにやつてくることをゴウケンは予期していた。が、その男と向き合った瞬間、その比類なき力を悟り、無敵の昇り竜・最強の波動の力を敢えて使うことなく、拳を交えたのだった。己の拳の極意をその男にさせられぬ様に……。

「貴様、あくまでその真の力を見せぬつもりか……まあよい……ならばその技、貴様の弟子たちに見せてもららうとしよう」不敵な笑みを浮かべて、その男は言った。

「！」

「驚くことはない、貴様の気がすべてを物語つておるわ」

男の底知れぬ力。ゴウケンの誤算は、思いもよらぬ結果を招いたのだった。
「これもまた運命だというのか……」意識の薄れゆくゴウケンを残したまま、男は静かに立ち去つた。

吹き荒ぶ嵐の中、2人の男が対峙していた。

ゴウテツ（轟鉄）とその弟子ゴウキ（豪鬼）である。

ゴウキ

ゴウキは幼い頃から兄のゴウケン（剛拳）と共に、ゴウテツのもとで修業に明け暮れていた。彼は強くなりたかった。誰よりも誰よりも…そんな彼の姿はまさに「鬼」であった。

ゴウテツの修業は年を追うことになりますが、敵しくなつていな。暗殺拳において敗北は死に直する……手段を選ばない。勝利のみがすべてだ。その言葉を純真に受け止め、ゴウキは更に修業に没頭していった。

彼らにすべてを伝授したと判断したゴウテツは、ある日突然、修業の成果を彼自身にすべてぶつけみよといつた。

彼はいきなりゴウキを名指しながら、実はゴウテツはこの日を楽しみにしていた。それは格闘家の血が燃いたといつてもいいだろう。ゴウキの非情なまでの強さ、そして内に秘めた格闘の才。それを目の前にして、彼自身すでに自らを抑えることができなかつた。ゴウテツも『師匠』の前に、1人の格闘家であり修羅だったのである。

彼らの闘いは数時間に及んだ。波動と波動の激突。拳と拳とが交差し血しぶきが飛びかかるその様は、師弟の関係を越えた「殺し合い」そのものであつた。

「ゴウキよ、なかなかやるではないか。だが、これで最後だ！」

ゴウテツが両手に氣を溜め始めた。すさまじいほどの氣力。弟子たちに初めて見せる究極の殺意の波動。氣の塊は無数の灼熱の炎と化した。

「うおおーっ！」雄叫びを上げ、ゴウキは突撃していった。確かな「殺意」を拳に込めて

最後に大地に立っていた者。それはゴウキだった。

ゴウテツはすでに息絶えていた……しかしその顔は、わずかに笑みを湛えていた。傍らに立ちすくむゴウケンの姿……。

ゴウキは師が身につけていた数珠を奪い取り、無言のままどこかに消えていった。その横顔は、赤い血の涙を流した修羅のようだった……。

ローズ

以前から何か不穏な先感を感じていた。それは邪悪な意志の力、すべてを支配しようとする惡意のパワー。その力、「ソウルパワー」と呼ばれるものを彼女自身も扱うことができたが、それは彼女のものとまったく異質のもの様だった。最初はほんの小さなうちに過ぎなかつた。しかし、その力は徐々に増大していくのが分かつた。それも確実に……。

ある日彼女は夢を見た。青く冷たい憎惡の炎が世界に広がるのを。地獄の業火が大きな塊となり、すべてを焼きつくす光景を……。

それはまさに恐怖だった。彼女自身が恐れていたこと、「ソウルパワー」による大きな災いを暗示するものだったのである。

その悪夢を見た翌日、彼女は一人考えていた。いやな予感がする。夢が現実になる前に食い止めなければ……しかし……。

その時、突然邪悪な気を感じた。それはしだいにこの場所へ近づいてくる様だった。彼女は急いでドアを開け、家の前の通りに飛び出した。しかし、そこには何も怪しいものはない。……いや！ それは確実に、こちらに迫ってきている！ 彼女はもう一度精神を集めさせた。

数台の車が裏通りから現れ、彼女の横を猛スピードで通り過ぎていく。彼女はハツとしてその中の一台を見つめた。

その黒いリムジンには赤い軍服に身を包んだ男が乗っていた。青白いオーラを見にまとうその姿は悪夢そのものだった。彼女は彼を凝視した。

その瞬間、軍服の男が振り向いた。彼女を見つめ、不敵な笑いを浮かべながら……。背筋に悪寒が走り、たゞ立ちつくすだけの彼女を尻目に車は走り過ぎていった。

「いつか必ず、お前は戦いの場へと足を向けることになる。……忘れるな『ソウルパワー』はお前にとって、強力な武器でもあり、克服できない弱点でもあるのだ……」やがて彼女は、この言葉の真の意味を、過酷な運命との戦いの中知ることになる。

數千年の時を刻み、静かにたたずむ遺跡が点在する森の奥に、屈辱にまみれた1人の格闘家の姿があった。

「この俺が負けるはずなどない！」何度も巨木に打ちつけ血まみれになつた己の拳を見つめ、苦しみの叫びをあげる男。それはかつてムエタイの王座に君臨し、『帝王』の称号まで手に入れた無敵の虎、サガットだった。

タイ格闘界の頂点にあつた中での子期せぬ敗北。なん勝ち続けることによってのみ支えられてきた己のすべてが拳を打ち込まれるたびに崩れ落ちていくような感覚……それは、サガットの中に大きな恐怖として残っていた。この言い知れぬ恐怖を振り払うように、サガットは突然タイの格闘界から姿を消し、1人孤独な修業を始めたのだった。

しかし、いきなり地に叩き落とされた敗北の混乱は、サガットを大きく狂わし、ただ拳を空しく打ちつけるだけの日々が繰り返されていた。

……あの運命の闇から、いくばくかの時が流れた。降りしきる雨の中、立ち尽くすサガットの姿。「俺はもう2度と負けん！」奴を打ち碎くパワーと、この胸をえぐつたあの技に対抗しうる拳を必ず手に入れてやる！」すべての迷いを自らの精神力で断ち切り、サガットが再び闘いを決意した時、あの男への憎悪と怒りの感情が全身に躍動し、握りしめた拳に凌まじい気が集中された。「ぬおつ！」打ち放たれた拳は、次の瞬間、大きく巨木を引き裂いていた。

それから数カ月……朝日に照られた、かつて帝王と呼ばれた男の姿は、まさに別人であつた。二回りも大きくな上げられたその体は、自らの存在を誇示するかのように溢れんばかりの力をみなぎらせていた。そしてついに完成させた、復讐の炎を宿した拳。『タイガープロウ』。圧倒的な力と新たな必殺技をその手にし、絶対の自信を取り戻した今、かつての恐怖はもはやどこにもなく、憎悪と怒りだけがその拳にはあつた。

リュウを求め、サガットの王座奪回の旅は始まった。

サガット

ソドム

滝に打たれて、たがひたすらに片言の「ネンブツ」を繰り返す男がいた。彼の名はソドム。「ブシードー」を理解し、日本武道の真髓を得んがため、単独アメリカから飛驒山中の禅寺を訪れたのである。

彼は以前マッドギアの幹部だった。この頃彼はまさに天下を取つたような気分だった。妖刀ムラマサを両手に携え、鎧兜と身を固め多くの猛者どもと闘うその姿は、「ショウグン」と呼ばれ恐れられていたのである。しかし、そんな夢の日々も突然打ち碎かれた。『武神流』という日本の古武道の使い手によつて……。

「おぬしは日本を勘違いしているようござるな。もっと精進いたせ」

その言葉は彼の胸に今でも刻み込まれている。最大の屈辱として。

……自分の考えは間違つていたのか？ 本当のジャパニズムとは何なのか？ 大和魂とは？……

禪を組む彼の頭の中に現れては消える数々の思い。それを振り払うかのようには彼はもくもくと修業に打ち込んでいた。

幾日が過ぎたことだろう。彼はついに無の心境、すなわち「サトリー」を獲得した。

古物商で手に入れていた日本の権力の象徴「ジッテ」を握りしめ、究極のジャパニーズ・マーシャルアーツ習得の喜びに、ソドムは打ち震えた。杉の大木に己の技を叩き込み、その確かなパワーを感じ、感動の声を上げる。

「ツイニヤタネ。コレデ、オニニカホーネ！」

彼はその翌日帰途につくことになった。次の野望を達成するため。世話になつた禅寺の住職に礼を尽くし、他の修行僧に見送られ彼は旅立つ。その後ろ姿を見ながら住職は呟いたという。「いや、熱心な外人さんじやつた。しかし勝手にいろいろやつとつたが、いつたい何をしに来たつたのかの？」

アドン

ここにまた、ある男を探し求め、さまよう者の姿があつた。帝王であり自らの師でもあつた男・サガットにまみえるべく、旅を続ける若きムエタイの戦士アドンの姿が……。照りつける日差しの中、全身を覆つたマントから飢えた黒豹のごく眼を光らせ、若き戦士は呟いた。「サガットよ、貴様は今ここで何をしている……？」

アドンもまた、ムエタイで名を成し、どん底の生活から這い上がらんとする若者のひとりだつた。数多くのライバルがひしめく中、チャンスは突然やつてきた。試合を見ていたサガットの目に留まつたのだ。自分よりはるかに大きい対戦相手を前にして、打たれ血を流しても、まったく闘志を失わないその若者の目に、サガットは昔の自分を重ねて見ていたのだつた。

「この男ならば！」

サガットはアドンを手元に置き、自らの技とその哲学をたたき込んでいった。

「アドンよ、ムエタイこそ最強の格闘技……そして強さこそがすべてだ！」その言葉に違わぬ圧倒的な強さを見せるサガット。師として、まだムエタイの帝王として、ただならぬ尊敬をアドンは抱いていた。そしてその教えのもと、アドンはサガットにつけ実力者地位をゆるぎないものにしていったのだった。

そんなある日、遠征先のアドンのものに信じられない報せが届いた。帝王が名もなき格闘家に敗北したというのだ。なぜだ……？ ムエタイは、帝王は最強ではなかつたのか！ アドンが取つて返したところ、すでにサガットの姿はどこにもなかつた。アドンの中で、帝王の神話は音をたて崩れ始めようとしていた。

ひとり失踪したサガットを追い求める旅の途中、多くの格闘家と拳を交える度に、やはりムエタイが最強の格闘技であることをアドンは確信していく。サガット、貴様の慢心、俺は許さぬ……！ ムエタイは最強の拳……ムエタイの名を汚した貴様を倒し、俺が頂点に昇りつめる！」

自ら答える導き出した若き戦士は、いざれ訪れるであろう師との闘いを決意し、闘志を燃やしていくのである。

ガイ

真の武神流の復活——それには新しい力が必要だった。

時代の流れとともに、形骸化していった格闘術・武神流。それを復活させることのできる器を持った男を探し出す。このいつ叶うとも知れぬ目的を果たすため、当てもなく全国を旅した男がいた。その男の名はゼクウ（星空）。第38代目・武神流正統繼承者であつた。

彼がその『運命の男』に出会つたのは、今から数年前のことだった……。

ひたすら旅を続ける中で立ち寄った、とある街でのことだった……。さわめきの中、何やら人ばかりができていた。「チンピラのケンカか……」「通り過ぎようとしたその瞬間、ゼクウは目を見張つた。大きな男を相手に一步も退かない、野獣のような少年。そして、その瞳に宿る本物の格闘家だけが持つ闘志と、その天性の素質。「間違いない……」ゼクウの目が輝いた。

その夜、待ち伏せしていたゼクウに、拳を振るう少年の姿があつた。

「……まだまだ強いてはこの世には数多くいるということ、そして、人に教えを乞うといふことをお前は学ばねばならん……」いきなりやつてきただその男に、少年は軽くあしらわれていた。打ち出された拳はすべて空を切り、相手に触ることさえできなかつたのだ。

「クソッ！」叫びと共に少年が飛びかかった瞬間、少年の体が逆に吹き飛ばされていた。

「今のは一体!?」自分が何をされたのかも、少年にはまったくわからなかつた。

「これぞ武神流！ 私のものに来い、お前の生きる道を教えてやる」そう言い切つた男の顔には、己の信じる道を歩む人の格闘家との誇りが満ち満ちていた。

「お前の名は？」ゼクウは歩み寄り、腰が抜けたように座り込む少年にそっと手を差し伸べた。少年はその手を素直に受け、答えた。「俺の名は……ガイ」

こうして今、ゼクウの元で修業を重ねるガイの姿があつた。やり場のない力を持て余し

ぎらぎらしていただあの少年が、技だけではなく、その魂までも受け継ぎ、武神流のすべてを担えるまでに見事に成長していた。

真の武神流復活のため、ガイの動き始める日はもうそこまで近づいていた……。

バー・デイー

とある歓楽街の路地裏で、ドサツという音と共にけたたましい声が上がつた。

「お前、しつこいんだよ！」出てけつたら出でけ！」

一軒のパブから男が放り出され、その後にタマほどの体格の男が現れた。コームで自慢のモヒカン頭を梳きながら、男に向かって叫ぶ。

「シャドール？ あの噂の麻薬シンジケートだろ？ だから何だつてんだ、今日は機嫌が悪いんだよ！ 何か？ おまえがオレの相手をしてくるっていうのかい？」

一瞬の内に男が投げ飛ばされ、ジャラジャラという鎖の音が夜の街にこだました。

「何てえ、こんなやつらがのさばつているんなら、オレ様はもつとリッチになつてゐるはずだぜ！」男の財布をかづばらつて意氣揚々と店に戻つたバー・デイーはふと考へた。このままこんなしがない酒場で用心棒なんかやついてても仕方がない。一度は様々な格闘技で無敵を誇り、あまりの強さに相手がいなくなるほどまでになつたのオレだ。本気になれば金も名虜も思つがままになるはずじゃねえか……。よし決めた、こんな生活とはおさらばだ。これからはこのバー・デイー様の時代にしてやるぜ！」

「何だバーディー、やけに機嫌がいいじやねえか」パブのマスターが話しかけると、突然バー・デイーは立ち上がり、叫んだ。

「おやや、今日はこのバーディー様の新しい門出を祝つてバーディーだ！ みんな、もちろんオレのおごりだ。朝まで大暴れするぜ！」

店のあちこちから歓声が上がり、バー・デイー・コールが沸き起つた。

そうだ、町中が、いや世界中がこのオレ様の名前を高らかに叫ぶ時がもうすぐやつて来るぞ！」

栄光の日々を確信し、前祝いのバーボンをがぶ飲みするバー・デイーであつた。

そして翌朝、バー・デイーは一人旅立つていった。眠りこけたマスターに一枚の書き置きを残して……。

「出世払いよろしく、あと、錢別にレジの金をいただいていくぜ！」

ナツシユ

派手にガラスが割れる音と共に、チンピラがフツ飛ばされて転がり出てきた。

「ブン、プロにかなうと思つたか」両手でベストを整えながら、ゆっくりと店から出てきた知的な顔だらの男。その男の胸には、エアフォースのドッグ・タッグが揺れていた。

「さあ、話してもらおう……こいつを誰から手に入れた」チンピラの襟首をつかみ、ビニールに入った白い粉末をチラつかせた……。

麻薬の売買に軍人が絡んでいる——この噂の真偽を確かめるため、ナツシユは単独で情報を集めていた。だが、こうして調べを進めていくなかでナツシユが直面したことは、とても個人レベルの犯罪とは考えられないことばかりだった。「何かが狂つていて……」日を追うごとにそんな思いが募つていった。

さらに捜査を続けるなか、有力な情報をもとに、直接麻薬の売買に関わった3人の軍人を捕まえることができただときには、彼らなどたゞの末端にすぎないことがすでにナツシユにはわかつていた。押収した麻薬のおびただしい量。組織的な『何か』が背後で動いている……。

滅多に人の訪れる事のない山奥の修業場に、拳と拳が激しくぶつかり合う音が響き渡り、夜の静寂を乱していた。

「真の暗殺拳を受け継ぐ者は、われひとりのみ！」うぬはここで果てよ！」その黒い道着をまとった男は叫び、邪悪なまでの紅蓮の闇気をほとばしらせた。その勢いに一步もひけを取らず、それでいて全く異質の透き通るような闇気を持つ男が対峙していた。

ゴウケンであった。『お前の『波動の力』は邪気に満ちている……殺りくのための拳なら、封じねばならん！』

この2人の闘いを、傍聴して瞬きひとつせず見つめる少年たちがいた。幼い日のリュウとケンであった。この壮絶な闘いに、まだ未熟な少年たちが入り込む隙などあろうはずもな

く、2人はただ師匠の勝利を信じて見守るしかなかった。

突如降り出した雨の中、果て知れず続くかと思えたこの闘いは、わずかに勝るゴウケンの拳が謎の男を地に伏したことで決着をみた。「うぬの命、必ず必ずわが母らい受け取るぞつづく！」うめき声に近い叫びを上げ、男が瞬く間に姿を消した後、山はもの静寂を取り戻していた。ゴウケンは駆け寄ってきた弟子たちの頭を撫でつつ、天を見上げて言つた。

「あの男の力はいずれ私を越え、大きな災いとなつてお前たちに降りかかるだろう……私の力が衰える前に伝えておけば……我が拳のすべてを、波動の力を！」

「飲み物はいかがですか？」スチュワーデスの声で、ケンは現実に引き戻された。差し出されたコップを受け取ると、心中でつぶやいた。「俺たちはどこまで強くなれるだろ

ケン

ムエタイの帝王サガットをリュウが倒した——この噂を聞きつけ、ケンはリュウと再会すべく飛行機で旅立つた。シートに深く腰を沈め、流れる雲をぼんやりと見つめていると、

不意にあの日のことが思い出された。幼い頃に見た師・ゴウケンと謎の男との闘いのことを……。

リュウ

「どうらが先に格闘家としての名声を手に入れるか、競つてみないか」

2人で積み重ねてきた修業の締めくくりとして、何気なく言ったケンのこの一言がすべての始まりだった。なぜなら、それがリュウにムエタイのチャンプ・サガットへの挑戦を決意させたにはならないからだ。

並みはずれた格闘能力を持ち、最強の格闘技といわれるムエタイの頂点に一気に駆け上がったというその男と拳を交え、自分の実力を確かめてみたい！

以前から温めていたその思いを抱いて、リュウは自身タイへと旅立ったのだった。多くの強者がひしめくタイの格闘の世界で、無名の格闘家である自分がいきなりチャンプに挑戦できるはすもないことは、リュウ自身自ら承知していた。だが策はあった。それは、王座に君臨する虎を呼び寄せる餌を。ムエタイのチャンプが無視できないような状況を、己の拳で作り出すことだつた……。

KOしている東洋人がいる——タイの格闘家たちの間で、囁かれる噂。

それがガリュウの、あの男を呼び寄せる秘策だった。こうしてムエタイを操る多くの格闘家と闘い、そして勝ち続けければ、自分の噂はいずれサガットの耳にも届くはず。そうなればきっと、ムエタイの誇りにかけて、サガットは自分を潰しにやつてくる。そう考え、リュウは毎夜闘いに身を投じていたのだ。

「よそ者にデカイ面をさせてムエタイの名を汚すとは……情けない奴等め！」リュウの思惑通り、噂を耳にしたサガットの闘志は燃えた。謎の拳法を使うというその男——1人の格闘家としてサガットは興味を抱かずにはいられなかつた。

「俺が本物のムエタイを見せてやる！」

ついに帝王が動き出した。その闘いが両者のこれから運命を決定的なものにすることなど、2人はまだ知る由もなかつた。

春鹿

春鹿は大きく溜息をつくと、そのままベッドに倒れ込んだ。

行方不明になつた父を探すため、勇んでインター・ポールの刑事となつた春鹿であつたが、捜査はこれといった進展をみせぬまま、空しく月日だけが過ぎていた。

インターネットの捜査官であつた父が失踪直前まで追つていたという麻薬組織——その洗い出しにはインターネットの全力が注がれていたはずだつたが、有力な情報とともに起された摘発作戦も、なぜかカラ足ばかりを踏まされ続けていた。そんな中、春鹿の心には焦りと立ちの気持ちばかりが募つた。時には「最悪」の状況さえ脳裏をよぎつてしまふのだった。

「父さん……いまいつたいどこで何をしているの……」春鹿はシーツを握りしめ、呟いた。が、目を閉じると、溢れる全身の疲労感がやがて彼女を眠りの世界へと誘つてくれた。

不意にリビングの電話がけたましまく鳴つた。もう何もかも放り出して眠つていたかつたが、やつとの思いでけだるい身体を起こすと、ひきずるように電話口へと向かつた。

「はい春鹿です……もしもし……う」

瞬おいて、男の声がした。

「……いまおまえが追つている事件の裏には、おまえが想像する以上に大きくな……とてつもなく大きな麻薬組織が動いている。そして、その組織はあらゆる権力という権力と繋がつている。もちろん警察の上層部とともに……近づく者を待つてるのは『死』だ。……気がつけろ……」

「まつ、待つて、あなたはいつたい？」

呼びかけに答えるはなかつた。電話の発信音だけが小さく耳の中にこだましていた。

まったく心当たりのない男からの唐突な電話……そして、その男が語つた驚くべき内容。「まさか……そんな……」春鹿は受話器を握りしめたまま立ち尽くすよりほかなかつた。单なるてたらぬのいたずら……でも……。

この謎の電話を機に、事態は動き始めた。しかし、それはまた春鹿を果て知れぬ闘いの渦へと巻き込んでいくものでもあつた。

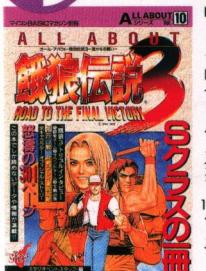
ストリートマニア ZERO Official Story

INDEX

リュウ	351
春麗	351
ナッシュ	350
ケン	350
ガイ	349
バーディー	349
ソドム	348
アドン	348
ローズ	347
サガット	347
ベガ	346
ゴウキ	346
ダン	345

情報の密度は 業界No.1!! オール・アバウト・シリーズ 大好評 発売中

Vol. 10 ALL ABOUT 餓狼伝説3



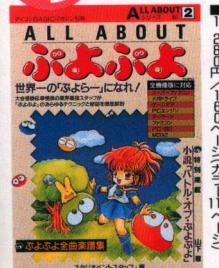
開発スタッフ、サウンドチーム、生駒治美へのトリブル・インタビューなど企画モノも満載。

Vol. 6 ALL ABOUT ヴァンパイア



システム解析は基本と応用の二部構成。各種攻略法のほか、設定ストーリーを完全掲載。

Vol. 2 ALL ABOUT ぶよぶよ

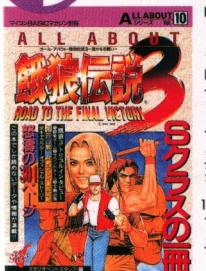


初步的な積み込みにはじまり、ぶよマスターへの道を徹底指導。ドキュメント小説を特別掲載。

最新情報

『ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'95』近日発売決定!!
『ALL ABOUT ぶよぶよ通』も制作快調!!

Vol. 9 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 下巻・徹底攻略編



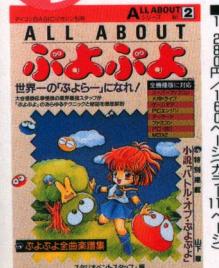
対2P戦、対CPU戦の攻略法がメイン。エンディング集、インタービュー記事、投稿コーナーも掲載。

Vol. 5 ALL ABOUT ワールドヒーローズ2 JET



メーカー協力による人物相関図、当たり判定の範囲を独占掲載。独自の解析データも豊富。

Vol. 1 ALL ABOUT 対戦格闘ゲーム



計9タイトルにおよぶ対戦格闘ゲームのルールや攻略法を紹介。「ワーヒー2」の開発手記もある。

Vol. 8 ALL ABOUT 真サムライスピリッツ 上巻・システム解析編



多くのデータを併記した技表とシステム解析、設定イラスト+αを集めた「禁断の章」が大好評。

Vol. 4 ALL ABOUT 龍虎の拳2



データや攻略法の紹介にとどまらず、 henな写真や謎の歌詞など、お笑い情報も欠かさず網羅。

DELUXE ALL ABOUT ヴァンパイアハンター



從来の倍サイズ(変型A4判)でカラーページを惜みなく使った技表、ポーズ集は必見。

Vol. 7 ALL ABOUT ザ・キング・オブ・ファイターズ'94



基本的なデータや攻略法、そして毎回情報を大量に掲載。全キャラの「冥土行き連続技」は必見。

Vol. 3 ALL ABOUT 餓狼伝説スペシャル



ネオジオ・ファンに多大な影響を与えた一冊。攻略、資料、楽譜など、関連情報を広く深く掲載。

ALL ABOUTシリーズを確実に入手する方法

書店でA.A.シリーズを探すときは、攻略本のコーナーだけでなく、コンピュータ雑誌のコーナーもチェックしよう。しかし、そのどちらにもなかつたという人は、以下の方法で購入することをオススメする。

- 電波新聞社(大代表:03-3445-6111)に電話して、出版販売部につないでもらう。そして、ほしい本の名前、自分の住所と電話番号を教えれば、「FAX急便」で2~3日以内に到着するぞ。代金は本の値段+380円(送料)の着払い。

CAPCOM



大宇宙の存亡をかけた 闘いが始まる！

無限の力を持つ「宇宙」が進化した！

マーヴル・スーパーヒーローズ新登場。

MARVEL
COMICS

MARVEL SUPER HEROES

MARVEL SUPER HEROES TM & © 1995 MARVEL ENTERPRISES, INC.
© CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO., LTD. 1995 ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

- マーヴル・コミックスのヒーロー達が夢の総出演!
 - 『インフィニティ・ジェム』を使って超人能力アップ!
 - 超破壊力で打ち砕け『インフィニティ・スペシヤル』



画面は開発中のものです

株式会社 カブコム

- 本社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒162-02東京都新宿区西新宿2丁目(新宿住友ビル43階)

中古コンピュータ情報> 大阪 / (06)946-6659 関西 / (03)3340-0718

QSound chips have been developed by QSound and incorporate QSound's proprietary QSound sound

enhancement technology
Qサウンド™はQサウンド社の

www.english-test.net

www.orientmoon.com

定价1480円(本体1437円) 雑誌18362-10 T1018362101487