

ファイティングバイパース

©SEGA 1995

FIGHTING VIPERS



完全版全技コマンド初公開

写真で解説 完全技表

全キャラ各種データ掲載

開発者インタビュー

闘う毒蛇たち その牙には毒がある

VIDEOGAME MAGAZINE
GAMESTMOOK Vol.26

980円

これだけは覚えておきたい

ファイティングマニュアル for ファイティングバイパース

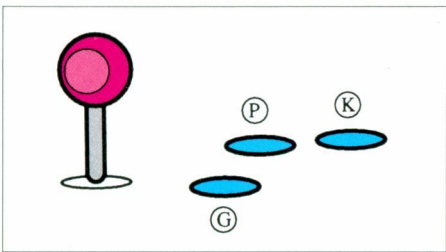
1本のレバーと3つのボタンには無限の可能性が秘められている。ファイティングバイパースをプレイするには必ず読んでほしい情報が満載だ。

試合のルール

ファイティングバイパースで相手に勝利するには2つの判定方法がある。1つは相手の体力をゼロにしてKOすること。1つは時間切れで体力の多いほうが判定で勝つというもの。閉鎖された空間にリングアウトはないぞ。

基本操作

レバーは8方向に設定されている。操作はレバーを相手方向に倒せばキャラクターが前に進み、後ろに倒すことで後退する。また、すばやくレバーを同じ方向にいれることでキャラクターをクイックフオワード、バックステップ、もしくは走らせることができる。走るための条件は2回目のレバー入力を長めにするのと、相手との距離が3メートル以上離れていることだ。



レバーを上方向にいれることでキャラクターはジャンプをする。前の方向にいれるとキャラクターは前斜め方向にジャンプをする。レバーの入力時間が長ければ大ジャンプ

に、短ければ小ジャンプになる。レバー下方向はしゃがみに

対応している。斜め下方向にいれることでしゃがみ前進、後退ができる。しゃがみ状態からすばやく斜め下方向に連続してレバー入力することでしゃがんだままタッチする



レバーを連続して入れるとクイックフオワード。



しゃがみ状態から斜め下に連続入力してしゃがみタッチが可能。

ことも可能だ。

ボタンは全部で3つ。ボタンの持つ役割はそれぞれパンチ、キック、ガードとなっている。

レバーとボタンとの入力の組み合わせにより様々な技を繰り出すことができる。

全キャラクター共通のボタンを使い方として受け身がある。相手に浮かされたときこのゲームでは空中で受け身をとることができ。操作は簡単。浮

いている間にボタン3つを同時に押せばいいだけ。詳しくはシステムページをみてほしい。



受け身をついたあと空中で技を出すことも可能。

攻撃判定とガード

このゲームには3つの攻撃判定と2つのガード方法がある。攻撃判定の3つとは上段攻撃、中段攻撃、下段攻撃のことだ。

上段攻撃はただの立ちパンチや立ちキックなどの相手がしゃがんでいればあたらない攻撃である。すばやく出る技が多く牽制攻撃に向いている。ガード方法としては、上段攻撃に対してはしゃがんで避けるが、立ちガードすることでガードできる。

中段攻撃はヒジやミドルキックに代表される攻撃だ。ガード方法は立ちガードのみガード可能でしゃがみもしくはしゃがみガードがしみると攻撃をくらってしまっ。下段攻撃とはしゃがみキックなどの下方向に対する攻撃で、しゃがみガードのみガード可能な攻撃だ。

また上記のことにプラスして投げの存在があるためにガード方向の駆け引きはさらに複雑になってくる。投げは基本的に相手に立っていいと成立しない。しかし投げを恐



上段攻撃はしゃがんでいればあたらない。



中段攻撃は立ちガード。



立ちガードばかりしていると投げられるぞ。下段攻撃はしゃがみガード。

ガード外しとよろけ

ガード外しとはガード外し技に認定された技を当てることにより相手のガードを強制的に外すことである。ガード外し技を相手に当てて、ノーガード状態のところに技をぶち込むといった使い方をしたいところなのだが、いかにせんガード外し技のどれもが硬直が長いと、相手の回復が速いにより、そういったおいしい攻撃ができない。で

ガード外しと違って重要度が高いのが「よろけ」である。これもよろけ技に認定された技(基本的に中段攻撃)を相手がしゃがみ、もしくはしゃがみガードしているところに当てるとよろけさせることができる。また大ジャンプ攻撃の中にもよろけ技がある。この場合は立ちガードをしているときにくらうとよろけが発生する。



FIGHTING MANUAL

よるけているときは完全に無防備な状態でPKなどの連続技をいれることができる。かといってよろけている間にもせずには相手の攻撃をくらうのを待ってはいられないわけではない。よろけはレバガチャ及びボタン連打である程度回復できるのだ。ある程度とは相手の打撃があたらない程度まで。よろけたらレバガチャ&ボタン連打で確実に回復しよう。



よろけたらレバガチャだ。

アーマーの重要性

ファイティングバイバースの一つの特徴としてあげられるのがアーマーの存在。キャラクターは対戦スタート時に上半身と下半身にアーマーをつけている。アーマーによってキャラクター達の体を守られており、アーマーをつけていれば相手の攻撃力を緩和することができる。次ページから始まるキャラクター別技表に表記されている技のダメージがベースダメージとなるのだが、アーマーをつけているとベースダメージの75パーセント(ダメージ100の技なら、アーマーがあれば75に軽減される)となる。しかし自分を守ってくれる

アーマーがなくなるとダメージがベースダメージの1.5倍になってしまふのだ。以上のことを考えると、アーマーをいかに破壊するかというのがこのゲームの一つのポイントといえる。



アーマーがあればダメージは75パーセントに。



破壊されたら150パーセントだこの減り!

では、どうすれば相手のアーマーを破壊することができるのだろうか? いちばん簡単なのが相手が勝手に脱いでくれること。□□□□+P+G+Kで自ら脱衣が可能だがリスクが大きすぎるためまず誰もやってこないだろう。ではどうやって破壊すればいいのか。アーマー破壊技に認定された技をヒットさせればよいのである。アーマーを破壊するためにはまず相手のアーマーの耐久値をゼロにしなければならぬ



アーマー耐久値は各キャラごとに設定されている(それぞれは各キャラの紹介ページを参照してください)。アーマー耐久値は相手の技がヒットした場合ベースダメージの1倍の値が引かれ、ガードした場合は1.5倍の値が引かれる。ガードアタックでガードしているときには2倍の値が引かれることになる。そしてアーマー耐久値がゼロになったとき、アーマー破壊技を当てると、アーマーが見事に破壊されることになる。アーマー耐久値の有無の確認はダメージゲージの横



いくつかの種類があるらしい。

にある人の形をしたアーマーゲージで知ることができる。点滅していればそのキャラの耐久値はもうゼロだぞ。連勝が続いているとアーマーゲージの形が変わっていくのがなかなか面白い。

ガード&アタック

ガード&アタックとはその名の通り相手の攻撃をガードした瞬間、閃光とともに技を繰り出して反撃ができる攻撃。出された技の硬化時間の短い技以外(立ちPなど)この攻撃をガードすることはできない。唯一返す手段としてガードアタックをガードアタックで返すことができる。ガードアタックをガードアタックで返されたときさらにガードアタックで返すことができる。これがガード&アタック返しである。無限に続きそうなのガード&アタックが計3回までしか出すができな。要するに相手の攻撃を最初にガードアタックで返した側が、最後までできっちり反応できさえすれば有利といえる。



フレイムって?

このムックを読むにあたって最も重要ともいえる単語は、「フレイム」である。フレイム

ムとはいったい何なのか? それは時間の単位である。ファイティングバイバースの世界は1秒が60分割されており、ゲーム内の全ての物事が60分の1秒単位で計算されている。そしてこの60分の1秒の単位の呼び方が「フレイム」なのである。たとえば技表ページ内の表に発生・持続・硬化という項目がある。それぞれ表内では12・2・28と表記されているがこれは、攻撃判定が発生するまでに12フレイムかかり、その攻撃判定が攻撃力を持つている時間が2、技ができて攻撃力をなくした瞬間から技が戻りきって自由に動き出せるまでの時間が28ということである。技の出が速いとかスキが大きいとかを知るのに重要な値といえるだろう。そのほかこのように使われる単語なので覚えておこう。



反応したモノ勝ちかな?

FIGHTING VIPERS

基礎システム



FV版Gボタン 活用法

◎ボタンがある限り続いていく恒例の…。

担当：GYU

Gボタンはその本来の使用目的である「ガード」以外にもさまざまな利用価値がある。そこでこのページでは知っておくだけでプラスになる「Gボタン活用法」をまとめて紹介しよう。

技を キャンセルする

まずは技をキャンセルするための使用法から。
例えば上段の◎が暴発した場合に、◎ボタンでそのモーションをキャンセルして引き戻すといったことが可能。
また単発の上段◎以外にもジェーンのナックルハイキック



一部の技、特に◎系の出し方

クに代表される◎◎系やパンクの厄挫鬼苦、ラクセルのキックアウェイ等の一部の中段◎もキャンセルをかけることができるぞ。

◎ボタンを「コマンド 入力」に利用する

FVでは◎ボタンを押した状態ではレバーによる移動等の基本動作を行うことは不可能だが、コマンド技の入力に關してはいえレバー入力のみ受けつけるといった性質がある。

例えばグレースのブレードカッターや、ラクセルのデトロイトノックダウン等の↑方向のレバー入力が必要とするコマンド技を通常の状態出すことはほとんど不可能。そこで◎ボタンの出番となる。

まず◎ボタンを押しながら▲を入力し、すかさず◎を離して、▼◎(▼◎+◎)と入力する。一応◎を押しながら▲とレバー入力を終了してから◎を離しつつ◎(◎+◎)という方法でも可。この◎ボタンの使い方は必ずマスターしよう。



◎を押すこと「キャンセル」を



通常では入力のできないブレードカッターも(普通ジャンプ)してしまおう。



◎を使えば簡単にさせる。

V F2との相違点

ここでV F2を比較対象に出すのもどうかと思うが、V F2でできてFVでは不可能な◎ボタン活用法を並べてみた。

1、◎による先行入力
これは◎▲◎といったV F2では基本的な◎活用法もFVでは不可であるということ。

2、◎による「走り」キャンセルが不可能
「走り」はレバーを逆方向に入力して止める。

3、台湾ステップの◎による簡易入力が不可能

といったところか。

よろけ回復

意外に重要

担当：キャサ夫

「よろけ」って
知ってるか?

ファイティングバイバースでは、相手の技をガード、または特定の技をくらった場合に「よろけ」というシステムが存在する。

「よろけ」とは基本的に自分が無防備状態になることを言う。つまり、相手の攻撃を一方的にくらう、とても不利な状況だ。

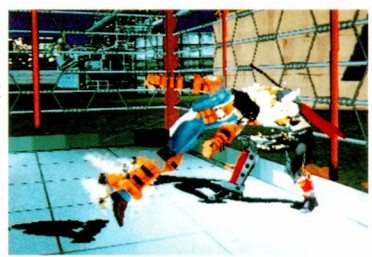
よろける技は大きく2つに分かれる。1つは全キャラ共通のダッシュ攻撃。もう一つはしゃがんでいる相手に有効な中段攻撃だ。これらの技をガードもしくはくらうと、自分はそのまゝしばらくの間、よろけ状態になる。よろけ回復は、この状態から元の状態に戻ることを指す。

これはVfでも同じことが言えるが、よろけを回復させることが可能なのだ。やり方は簡単。よろけ中にレバーをグルグルと早く回すだけでOK。これをすることによって、少しの時間だがより早く回復することができるのである。回復するときは、◎ボタンを押しながらレバーを回せば、相手の次の攻撃を

ガードしてくれる。

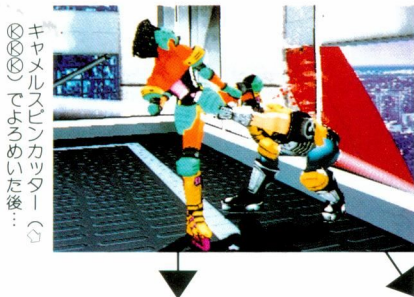
しかし、バイバースではよろけを回復できるものと、できないものがある。

特定の技をくらった場合は先程のやり方で回復可能だが、ダッシュ攻撃（主にシヨルドアタック）をガードしたと

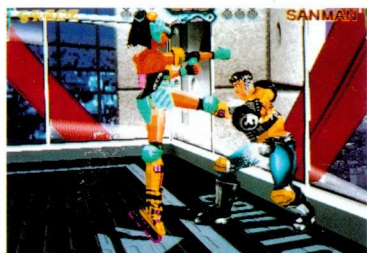


このシヨルドアタックガード後のよろけは回復不能だ。

このシヨルドアタックガード後のよろけは回復できない。これが、バイバースならではの注意だ。このときのよろけは回復できないが、ダッシュ攻撃にもかなりの硬化が発生するので、よろけ中に攻撃をくらう恐れはない。ただ、立場的には不利であることに間違いない。



カメラズピンカッター(◎)でよろめいた後...



回復すると、間にあつのだ。超重要だぞ。



回復しないと、ロングアクシス(◎+◎)で浮かされ、空中コンボを決められる。

違いない。

よろけ回復後の攻防を簡単に説明しておこう。

基本的によりめいた相手には打撃と投げの二択を狙う。これを回避するには、打撃なら回復と同時にガードアタック。でも、ガードアタックには投げ判定が存在。

投げ判定には下(◎)がおススメ。打撃に潰されること

がある。このような二択になっているのだ。なお、よろけ中には投げ判定が存在しないので覚えておこう。

ダッシュ

間合いを見切わめろ!

担当：ピストンいとー

「ダッシュ」って

このゲームでいうダッシュとは、前・後方ダッシュと前後方走りっぱなしのダッシュの4種類がある。どれもとても重要なので心して読んでほしい。



一応このゲームでもしゃがみダッシュはできるが重要ではない。まず、前方ダッシュなのだが、相手との間合いによって進む距離が違う。相手と近いと1m少々なのだが、相手と遠いと1.5m以上進むのだ。後方ダッシュのほうは、相手と近いと1m少々で、相手と遠いと0.9m少々となってしまう。

この数字を見てもらえばわかるだろうが、前方ダッシュは間合いが遠い程長く、後方ダッシュは間合いが短い程短くなる。しかも、後方ダッシュは連続ではできないようになっているため、必然的に近距離戦になる。

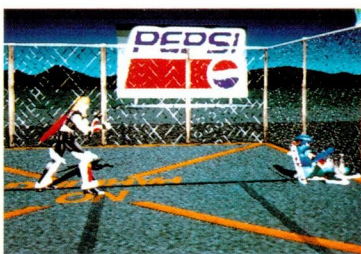
次に前・後方の走りっぱなしのダッシュについて語ろう。まず前方走りっぱなしのダッシュの特徴は、どんなに遠くても相手に向かって走って行けること。もう一つは、そのまま(◎)を押すと走り攻撃ができることだ。これで遠距離からの攻撃が可能で、し



スタート時の間合いから1回バツダッシュすれば...

走り攻撃ができる。間合いを自分なりにつかんでおこう。

かも実戦においてかなり重要な戦術になる。相手をぶっ飛ばしたりふっ飛ばされたりすることの多いこのゲームにおいて走り攻撃は、かなり重要なハズ。中段でいくか下段でいくか、又は相手のダッシュ攻撃をスカらせてからの攻撃、と考えればキリがない。しかも、ダッシュ攻撃はキャラによって特徴があるのだから、各キャラに対して対応しなければならぬ。走り攻撃を制するものが勝つといっても過言ではないこのゲーム、よく考えておくと一の手だ。



後方走りっぱなしの時でも走り攻撃が出るので注意しよう。

の目的は、自キャラが相手に背を向ける時に、相手の攻撃を避けるために使うことが多い。そうしてダッシュして相手に背を向けたまま止まりたい時はレバーを離してから止まろう。避けてから(◎)で攻撃してもいいし、そのまま振り向きたい時には、相手方向にレバーを入れればい

投げ技が決まる条件とは？

投げ技

SYSTEM FOR FIGHTING VIPERS



担当：伊勢 猫

投げ技の種類とその分類は？

F・Vにおいて数多く存在する投げ技は大きく分けると3つに分類することができ、
①基本投げ技
②コマンド投げ技
③特殊投げ技
となる。

①の基本投げ技とは⑩+⑥の同時押しで出すことができる全キャラクター共通(技のモーションの違いはある)のものであり、もっとも基本的な投げ技となっている。



ウォールスローのみ、レバーガチャとボタン連打で投げ投げ。

この基本投げ技である⑩+⑥投げ、実はある状態においていくつかに派生、変化していく。その条件とは、F・Vの特徴ともいえる壁との距離に關係しており、普段は相手を壁に向かって走らせるだけのウォールスロー(⑩+⑥)であったものが壁にほぼ密着した状態で自キャラが壁を背にしていればタグハンドウォ

ダメージ量が多く、相手を手ダウンさせることもできたりといふことすくめなのが格闘ゲームにおける投げ技の定義。しかし、フアイティング・バイバース(以下、F・V)においてはどうだろうか？



背後からの⑩+⑥投げは、全部のキャラに一つは付いている。

②のコマンド投げとは立ち状態から特定のコマンドを入力することで出せる投げ技のことで、⑩+⑥派生の投げ技よりもダメージ量の多いのは全体的に高い技が多く、強い。通常は立ち状態の相手に決める投げ技がほとんどだが、中にはしゃがんだ状態を投げるしゃがみ投げなどといった技もある。



重量級キャラのサンマンは、なんと倒れた相手も投げられる。

③の特殊投げ技とは、それ以外の両者空中に居る状態が成立する空中投げや投げ手側が空中にいる状態を決めることができるヒッキーのフライングヘッドシーサスやグレースのフランクシユタイナー等の投げ技のことで、一部キャラクターにある⑩+⑥からの派生投げ技であるウォールスクワッシュなどもそれぞれにあたる投げ技としてある。



壁を使わないコマンド投げにのみ、カウンター時は倍となる。

投げの基本とその条件

さて、この各種投げ技を決めるためには、基本的にはいくつかの条件があり、
①相手が立ち状態であること
②相手が近距離に居る
③相手が技を出していない
④キャラ軸のスレが少ない
などの点が上げられる。

①は、⑩+⑥の派生投げ技と立ち状態から出すコマンド投げ全般に言えることで、しゃがんだ状態や空中に居る相手を投げてやることは基本的にはできない。ただし、しゃがみ投げはし



しゃがんでいれば、通常は立ち投げできないのだ！

やがみ状態の相手のみを、また中には倒れている相手に対してのみ決まるといった投げ技もある(サンマンのみ)。②の近距離とはいわゆる投げ間合いのことで、キャラに

よる違いは一切なく、立ち投げであれば基準点となる腰の中心位置間が1.7メートル以内、またしゃがみ投げであれば1.6メートル以内が投げ間合いとなっている。またこれ以外の特殊な投げ



投げ間合いが広く感じるグレースのフランクシユタイナー等の自分が空中に居る、地上に相手がいる場合の投げの場合は、相手が立ち状態でさえあれば距離やガードの有無、攻撃を出しているにないにかかわらずに相手に攻撃モーションがヒットした時点で投げ成立となってくる。このほかの壁に近いことが条件の投げ技に関しては、対象となるキャラが壁から1メートル以内に居る必要がある。③は技の攻撃判定発生までの出がかりのことであり、技の戻りモーションに対しては投げることもできる。

④のキャラクター同士の軸スレの上限は90以内であり、それ以上では投げ失敗と見な



横転起き上がり後などは軸がズレていて投げられない。

ただし、壁際においてのみ相手の体の向きが壁の鉛直方向45度以内にあるといった条件も同時にクリアしていなければならない。このほかとしては⑩+⑥からの派生であるウォールスクワッシュ系の投げ技は、最初のパンチを相手にならずにヒットさせることが条件となる。

以上の条件を満たさない状態で立ち投げ入力を行った場合、投げ失敗とされ、通常では出ることのない失敗ポーズがでる(例外技有り)。なお、この失敗ポーズ自体に投げ判定はないものの、ダメージの攻撃判定がついている。



攻撃判定があるから、ガード＆アタックも可。当然体力も...

攻めるか、待つか…

起き上がりの知恵

SYSTEM FOR FIGHTING VIPERS



担当：キャサ夫

起き上がりの重要どころ

対戦時、攻撃や投げが決まるとダウン（倒される）してしまう。倒されてしまったとき、そのままだと永遠追い打ちを決められてしまうのだ。それを回避するために起き上がりという動作が必要なのだ。ダウンを奪われるというのは闘いの流れとして、非常に不利な状況といえるのである。なぜなら、起き上がる際、相手は攻めにくる。しかも、バイパースはVF（バーチャファイター）とは異なり、起き上がりながら攻撃する「起き上がり蹴り」が存在しない。だから相手は安心して密着してくるのだ。

起き上がりは前転、後転、横転、その場で起き上がり方を選択できる。操作の仕方は簡単で、自分の起きたい方向、例えば相手から離れたいときは相手逆方向にレバーを入れる。後転もしくは前転して起き上がる。

打撃などをくらって倒されたときは、そのときの技ダメージと自分のダウンしているときの時間を比例している。つまり、大技をくらうとその分倒れている時間が長く、小技ならすぐに起き上がるることができるのだ。

ダウンダメージはある程度回復が可能で、それをやることによって本来くらう技なのだが、回復力が早いためによかった、ということが出来る。ダウンダメージを回復するために必要な行動とは…

- レバーを回転させるのと同じにK、Gボタンを連打する

この動きが一番良い。

◎ボタンは押せば早くなるが、◎ボタンにはヘッドスプリング起きが入っていて、本

ダメージ回復をしないとダウン攻撃をくらったあとに…

一番重要なのは起き上がりの攻防だ

バイパースは起き上がりの攻防を相手と五分五分にすることが出来る。

それを使うとき、無敵”を使用することである。VFとは違い、基本的に蹴り起きが存在しないバイパースは全起き上がりに無敵ができる。これによって相手の起き攻め技などをスラスラと、無敵起きは一定の時間を過ぎる技を出すことが可能。スラスラ瞬間に反撃をするのだ。



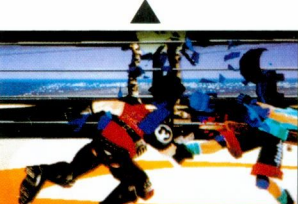
ダメージ回復をしないとダウン攻撃をくらったあとに…



ダメージ回復をしないとダウン攻撃をくらったあとに…



無敵から技を出そうとしたら、読まれて「ドッパーン」



ダウンを奪われて起き上がり攻めをするサンマン。



最後まで無敵なら同じタイミングで技を出されてもスラスラ。二択だね

わかりやすく説明しよう。

倒れている状態からちゃんと立ち上がるまでの時間を60秒と考える。これは60秒間ずっと無敵である。で、40秒まではキャラクタが起き上がっている、レバーを動かしても動かない。

しかし、40秒過ぎた残り20秒間ではコマンド入力を受け付け、起き上がりモーションをカットしていきなり技を出すことができるのである。

もし、起き上がりが毎回復秒で起きるならば、攻める側はタイミングを極めて技を重ねることが可能だ。しかし、無敵起きを使うことによって残り20秒の間で判定がでるか分からない。攻める側もどこで技を出したいのかわからなくなる。

これがバイパースの「起き上がり」の攻防である。

前転や横転などの違う起き

説明を忘れていたが、無敵のやり方は特になく、選択し

上がり方で無敵時間（ダウン時から立ち上がるまで）と技受け付け時間（無敵中にコマンドを受け付けて攻撃可能な時間）は異なり、場合によっては技受け付け時間が、ほぼないに近いものもある。

ちなみに技受け付け時間が一番長い起き上がりは、「その場起き」で、全フレームが40フレームに対し、受け付け時間は16フレームからである。つまり、24フレーム中の中ならいつでも技を出せるのだ。この起き上がりが一番おすすめだね。

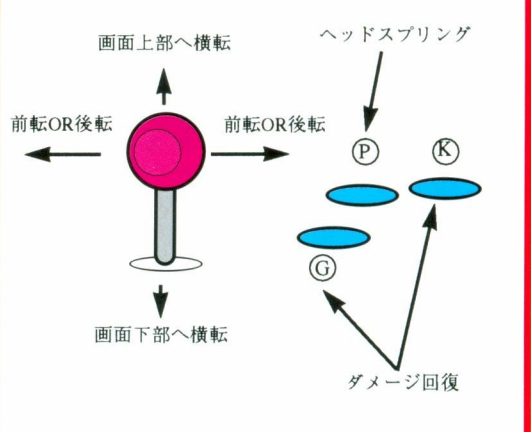
た起き上がりの数値ですべてが決まる。

基本的ににも技を出さずに起き上がり立ちガードと無敵起きからの攻撃、この二択なのである。

技を出す際、当たり前だが出す技は攻撃発生が早い技を出すこと。攻撃発生の遅いものを出してしまうと、無敵状態から更に技発生時間がプラスされ、遅すぎると潰されてしまうのだ。

あともう一つ。無敵から投げ。これもあまり狙わないように。技の出がりは投げ判定が存在しないため、逆に潰されるぞ。

基本的に自分が軸となり、レバーで操作、ボタンでダメージ回復



金網付近での攻防を制しよう！

金網

SYSTEM FOR FIGHTING VIPERS



担当：ピストンいと一

金網ダメージについて

このゲームで大体ダメージを与えるor与えられる場所が金網に当たったからの攻撃だ。技を当てて技のダメージを与え、しかも金網にはじかれてダメージを受けてしまう。これが空中コンボなら、とてもなくダメージを受けてしまう。

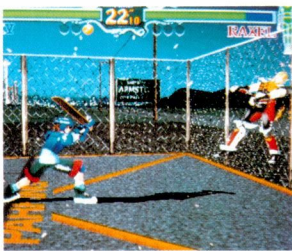
では、どれくらいダメージを受けるのかというと、金網に当たった技のダメージの4分の3も受けてしまうのだ！数字のとれくらいか例を挙げてみると…

(例)PICKY ボードスラップを金網付近にいる相手に当てた場合、

ボードスラップ40ダメージ
+金網ダメージ30ダメージ
=70



ボードスラップが当たった時はこれだけなのだ！



金網に当たるとこんなになってしまう。

面に当たった時に、金網に当たって与えた30ダメージの4分の1ダメージを与えることができるので、7・5となり、ボードスラップのダメージ40の2倍近くになるのだ。単発の技でもこれだけ減るので、トキオのコンボなどの連続技をくらったらたまったもんじゃないやない。

②の無敵起き上がりは、すべてのコンボを無敵でかわすことはできないのだが、そのコンボの始動がわかれば見えてガードできる。そうしてガードして反撃に応じよう。そうやってガードしていると、今度は相手が無敵起き上がりを見れば警戒して目の前で様子を見られたほうのプレッシャーはたまったもんじゃないのですぐ



ヤメロ。

金網付近での攻防

まず自分が攻められた時のことを述べていく。

相手がやられて一番ツライのが、下段スタートのコンボもきかないし、たいていは立ちガードしてる場合が多いので、くらってしまいがちだ。その下段スタートの技をメインに使ってきて、たまに中段からの連続コンボをやられるとたまったもんじゃない。もしくればコンボ系の技が2倍になってしまい、あっという間にKOされてしまう。そうならないようにするには

まず、①横転起き上がりをす



無敵起き上がりは…



かなり使える。

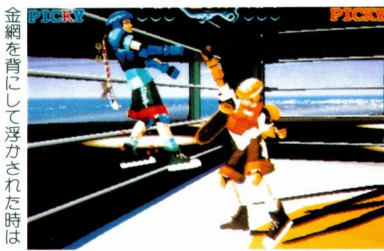
③の技を出すは、出るのが早く、しかもガードされた時のスキが小さいものが好ましい。ガードされても少しは壁から離れられるので、少し安心できる。

さて、やられる側の対処法がわかったので、攻める側としてもどうすれば攻め込めるのかもわかるだろう。攻め込む側としては、その金網に追い詰めたままKOするのが理想だ。なるべく単調にならない

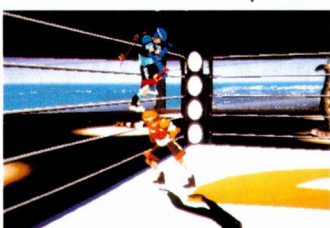
②の投げはかなり使える。相手が様子を見てる時に投げを先に入力してしまえば、OKだ。相手が立ってれば投げられるし、下段攻撃を投げようちよつとも遅く入力してしまえばモーシヨンでツブせるのでかなり有効だ。

金網を制する者は…

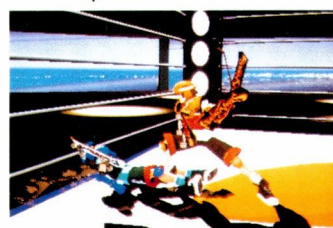
金網に当たってしまうと約2倍のダメージを受けてしまうこのゲーム、金網付近での攻防がうまいだけではない。逆にいえば、金網付近での攻防がわかからないとかなり苦労するぞ。使うキャラによっても少々違うが、金網に追い込んだほうが闘いやすいキャラの投げ技は、すべて金網に追い込める投げにしたほうがいいぞ。そうすれば、投げによっても金網に追い込めるように。最後にいい忘れてたが、自分から金網に当たった場合のダメージは30だ。⑩⑪投げで金網に当たった時も同様だ。



金網を背にして浮かされた時は



上に浮か⑩⑪の回復でタイミングをずらす。



何もしないか、

ラッシュを止めろ!!

ガード&アタック

SYSTEM FOR FIGHTING VIPERS

基本コマンド=○+ⓂorⓀ (※コンビネーション技の中に組み込まれているものもあり)



担当：N.O

反撃の突破口!!

ファイティングバイパースの特長的なシステムの一角を成す「ガード&アタック」。通常、このゲームの世界において技とは「発生→持続→硬化」で形成されている。「発生」とは攻撃ボタンを押した直後から、攻撃判定を待つまで。「持続」は攻撃判定が出ている時間。「硬化」は攻撃が終了し、技の戻りといわれるバックモーションから再び動けるようになるまで、の隙ともいえる状態だ。

一般的には技の強い部分は「持続」の部分。「発生」と「硬化」は何もできない隙だらけの状態、といかえることができる。その隙のひとつである「発生」の部分で、なんとガード状態になっている攻撃：それが「ガード&アタック」であり、つまり、基本的に「硬化」以外に隙はないということがこのシステム最大の特長なのである。

当然、このような性質を持つているなら考えられる有効な使い途は「反撃」に用いることである。

この技は完全なシステム技として導入されているため、ガード&アタックは全キャラが使用できる。コマンドは、



コマンド入力で全身が光る。このとき立ちガード判定。



攻撃判定が出るまでガード効果は続く。



相手の攻撃を1文字返して反撃!!相手のラッシュの間に決めて逆転、攻めに転ぶよう。

「○+Ⓜ(OR)」。キャラにより、ⓀかⓀを押すボタンに違いがある。キャラによってはⓀとⓀ両方持っている場合もある。こういうタイプでは必ずⓀとⓀに違いがある。例えばラクセルなら、Ⓚの方はアッパータイプで、吹っ飛ばす方向は上方。Ⓚは真横へ蹴るため、当てた場所によってはガード&アタックのダメージ+壁ダメージが期待できる。このような違いがあるので、持ちキャラのガード&アタックの属性はしっかりとチェックしておきたい。

また、ガード&アタックの○+Ⓜ(OR)は基本型にすぎない。キャラによって、ⓀⓀと入力するとワンツーパーンチ後のキックが、ガード&アタックになっていたたりするものもある。これについてはキャラ別の技表に詳しい記述があるのでそちらを参照してほしい。

ガード&アタックの光と影

ファイティングバイパースをやりこんでいけば分かってくることだが、ガード&アタックは、このシステムのもうひとつの特長なシステムである「アーマー破壊」と密接な関係がある。

先程、ガード&アタックは出かかりがガード状態であることを説明した。このガード

部分は、いわゆる「立ちガード」となっている。というところは、ガード&アタックの出かかりがいかにか強力であろうと、立ちガードが弱い状況には同じように弱いということがいえる。立ちガードが弱い状況では、まず下段攻撃。これはしやがみガードしなればならないので当然。つぎに投げ技。立ちガードは防衛オンリーなので、投げに対しては無力。そしてアーマー破壊技。アーマー破壊技は、立ちガードを崩すことができる。ダメージはないが、同じようにガード&アタックであってもお互いを打ち消しあってしまう。これらのことから分かる通り、ガード&アタックの出かかりは立ちガード時と同じ長所と短所があることを覚えておこう。



アーマー破壊技とカチ合うと相殺される。このほか、下段攻撃や投げには出かかりで潰されてしまう。

最後に最大の弱点をひとつ。ガード&アタックの技後は絶望的な硬化時間があるということをお忘れはけない。

のおかげで、ガード&アタックを出した者勝ちという事態にならないかわりに、そう気軽に出すことができない要因にもなっている。ガード&アタックをスカされたときはもちろんのこと、ガードされて

●これぞGG&Aの罠!! ガード&アタック返し返し

本文中で、ガード&アタックはガードされたらなす術がない、と説明したが厳密にはひとつだけできることがある。それは、相手がこちらのガード&アタックで返そうとしたときだ。

このときだけ、初めに仕掛けた側が再度ガード&アタックで返すことができる。これが「ガード&アタック返し返し」だ。この返し返し



うわ、相手もGG&A!!でも、



レバーは後ろに入れたままⓀ連打しておけばこの通り。

しまつても反撃はまぬがれないと思つたほうがいい。いかに、相手の連携ラッシュの瞬間を見切つてガード&アタックを出せるかが、ファイティングバイパースの戦略であり、醍醐味なのである。

しを相手は返すことができない。つまり、ガード&アタックの攻撃部分が相手のガード&アタックのガード部分に触れたとき、一度だけ先に出した側のみキャンセルでガード&アタックが可能となるわけだ(わかる!!)。

もっとカンタンに言つてしまえば、「自分のガード&アタック直後に相手にガード&アタックを出されても、もう一度入力することでエキストラガード&アタックが出せる」ということ。ただし、入力はこちらのガード&アタック後、余計なボタン入力をしてはならないのが条件。とはいえ、実はその入力の連続入力はOKなので、「ガード&アタックを入力したらレバーは●に入れたままⓀ(OR)を連打」しておけば、相手もしガード&アタックで返してきたとき返し返し成立する。

基本ガード&アタック(○+ⓂOR)の方。ⓀⓀの○などの特殊入力は除く)を2種類持っているキャラは片方しか返し返しに対応しない。例えば「○+Ⓚ」で出して、相手もGG&Aに対して○+Ⓜで返し返し」ということはできないので注意してほしい。基本GG&Aを2種類持っているキャラは、技表で返し返しを確認しておこう。

柔の道は受け身から…

受け身 (浮かせ技&カウンターについて)



担当：牛

SYSTEM FOR FIGHTING VIPERS

受け身基礎 受け身をマスターしよう

さて最初に「受け身とはなんぞや」という人のために、「受け身」をマスターするために必要な事柄を説明しよう。まずは「受け身」の出る条件と入力から。「受け身」は



のけぞって浮いたら…



⑩⑪⑫⑬で受け身だ。

対戦格闘ゲームの根本的な要素となる攻撃と防御。その防御という要素の代表的なものとして「ガード」が挙げられるが、FVに限っていえば「受け身」というテクニックもガードと並び高い重要性をもつ。

このコーナーではその「受け身」を中心に、相手の攻撃によって生じる現象(浮かせ技、カウンター等)をまとめて紹介しよう。

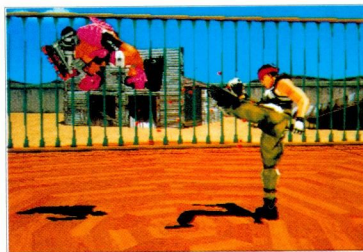
また「空中で体勢回避すること」とは⑩⑪⑫⑬の受け身入力を行うことでキャラが空中で一回転して着地することで、回転することで着地のタイミングを変えることができるのだ。



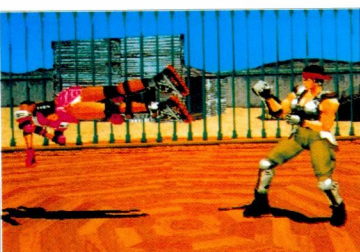
一部の技は絶対に受け身をとれない。

受け身の可・不可は技によって設定されているのでまずはそれを覚えよう。

ちなみに「受け身」を取る際レバーを下に入れることで落下を早めることができる。さて受け身にはタウンの回避・着地タイミングの変更以外、もう一つ利点がある。「受け身後に一定の高さがあればジャンプ攻撃を出すことが可能」ということである。



受け身をとった後…



ジャンプ攻撃を出すことができる。

ジャンプ攻撃としては全キャラ共通技のフロントエアキックとフレアターが使える。

ジャンプ攻撃

受け身

受け身なし

スカし投げ

打撃による追い打ち

ダウン攻撃

浮いた側

浮かせた側

☆ → が浮かせた側有利
→ が浮いた側有利

☆ ジャンプエアキック、空中投げは浮いた側の選択すべてに対し有効

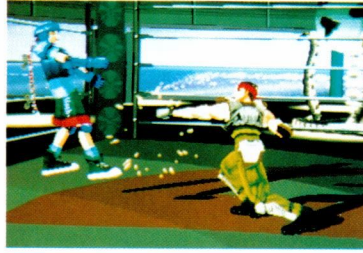
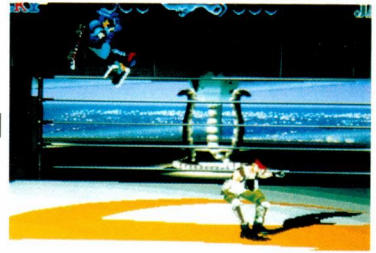
受け身応用 「受け身の対抗策」

では実際に実例を出して受け身の使いどころについて説明しよう。

まず表を見てもらいたい。まず浮いた側が受け身をとらずにそのままタウンする場合に最も有効なのはタウン攻撃となっている。追い打ちも可能だが、ここでは浮かせた技の相手を持ち上げる力とカウンターの有無、そして追い打ち技の種類によって成否が異なる。

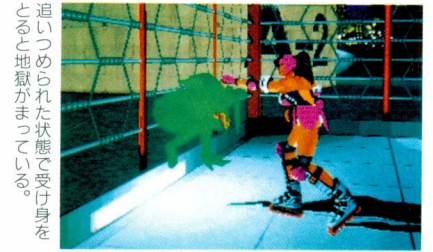
次に受け身を取った場合に最も確実なものは追い打ちである。これも前出の追い打ちの成否の条件が同じように関係してくるのだが、ここで、浮かせ後の追い打ちと回避について例を挙げて説明しよう。まずジェーンのスアッパーで相手を浮かせてその硬化の解除と共にトルネードパンチを出す。ここで重要なことはアッパーがノーマルヒットして浮いても何もしなければトルネードパンチが落下に間に合わず当たらないこと。つまりアッパーがノーマルヒットした時に受け身を取る滞空時間が長くなり、トルネ

浮いたからといっても...



必ず受け身をこらばいいっても
んではない。

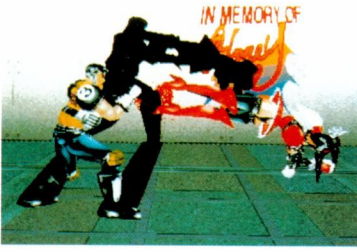
ードパンチがヒットするとい
うことになる。逆にアッパー
がカウンターヒットした場合
(通常より高く浮く)はダウ
ンの落下時にトルネードパン
チのタイミングがちょうど重
なるので受け身で滞空時間を
稼いでスリカさなければなら
ない。『浮かせからの追い打ち
の成否』とは結局読み合いに
頼る部分が大いといえる。
ただし画面端に追いつめられ
た状態でアッパー系以外の技
で受け身を取ると滞空時間が
長くなる分、より連続して攻
撃を喰らう可能性が高くなる。
連続的に攻撃を喰らうことで
ジャンプ攻撃を出すことすら
できなくなる。『浮かせからの



追いつめられた状態で受け身を
とると地獄がまっている。

められたら受け身を取らない
と覚えてもらってもかまわな
いだろう。

さて受け身後にフロントエ
アキックを出す相手には基本
的に追い打ちを狙うことはハ
イリスク&ローリターン。真
下にもぐり込んで運が良けれ
ばアッパーが当たる程度。つ
まりアッパー系以外の技に受
け身を取られると追い打ちは
まずきまらない。これに対抗
するにはフロントエアキック
をスリカして投げるといった攻
め方がベスト。しかしジャン
プトローを出されるとこれも不



ジャンプ攻撃はスリカし投げて対
抗。

可。ただしジャンプトローはヒ
ットしてもダウンしないので
積極的に攻めてもいい。これ
は積み重ねがポイント。

以上「受け身側」の行動に
対する選択肢を説明したが、
読み合いが重要であるとい
うことがわかってもらえたと思
う。だがしかしこれを見る限
り互いにまったくの五分であ
るような「受け身と攻めの関
係」だが、浮かせた側の選
肢の一つであるエアローリン



エアローリングソバットと:



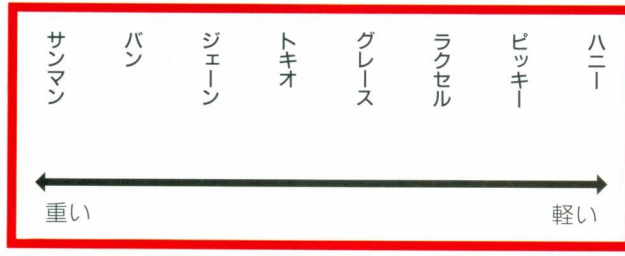
空中投げは安定した追い打ち技。

グソバットは相手のどの行動
に対しても安定して対応でき
る。またこれと同様にハニ
ーとビッキーの空中投げもか
なり万能。この点ではやはり浮
かせ側が有利といえる。

浮かせ技について

さてここで、『浮かせ技に関

説明しておこう。
まずは先程も説明した「カ
ウンターによる浮きの変化」。
これは単純に「浮きが高くな
る」と理解してもらってかま
わないだろう。
また、相手の体重によって
浮きが変化する」という点に
も注目してもらいたい。キャ



ラの体重については表で示し
てあるが、簡単に言えばサン
マンが浮きが最も低く、ハニ
ーが最も高く浮くということ
だ。ちなみにサンマンは浮き
が低いためアッパー・空中投
げといった連携を受け身でか
わすことはほぼ不可能だ。

カウンターのについて

文中でも頻繁に登場したカ
ウンターについても触れてお
こう。

まず技表に記載しているタ
メージをベースタメージとし
よう。打撃によるカウンターの
種類は4種あり、それぞれ
タメージが異なる。

- Ⓐ カウンター 1・5倍
相手が攻撃している時にこ
ちらの攻撃がヒットした場合。
(相手の攻撃判定が発生して
いない場合やこちらの攻撃力
が上回っている場合)
- Ⓔ 急所 1・25倍
攻撃が手足ではなく、体に
ヒットした場合。ただしダウ
ン攻撃の場合は手足に当たら
なかった場合、逆に0・75
倍となる。

Ⓒ 空中 1・5倍
相手がダウン中ではない状
態で空中でヒットした場合。
ただし受け身モーション中に
ヒットした場合は0・5倍。

Ⓓ 小カウンター 1・12
5倍
相手の攻撃の硬直中にヒッ
トした場合。
これらはⒸから順にチェッ
クしていき合致した時点で決
定される。重複されることは
ない。
また投げについてもカウン
ターは存在する。相手の硬直
中に「コマンド投げ」をきめ
た場合は1・25倍になるの
だ。ただしコマンド投げのみ
以上だ！



サンマンが最も浮きが低く、



ハニ-が最も高い。

ガード硬直って何？そんな疑問にお答えします

ガード硬直の秘密

SYSTEM FOR FIGHTING VIPERS



ガード硬直って何？

基本的にファイティングバイパスというゲーム（というよりむしろバーチャファイター2なのだが）では相手のだした技の硬直時間が長ければ、その技は返しやすいうことになっている。

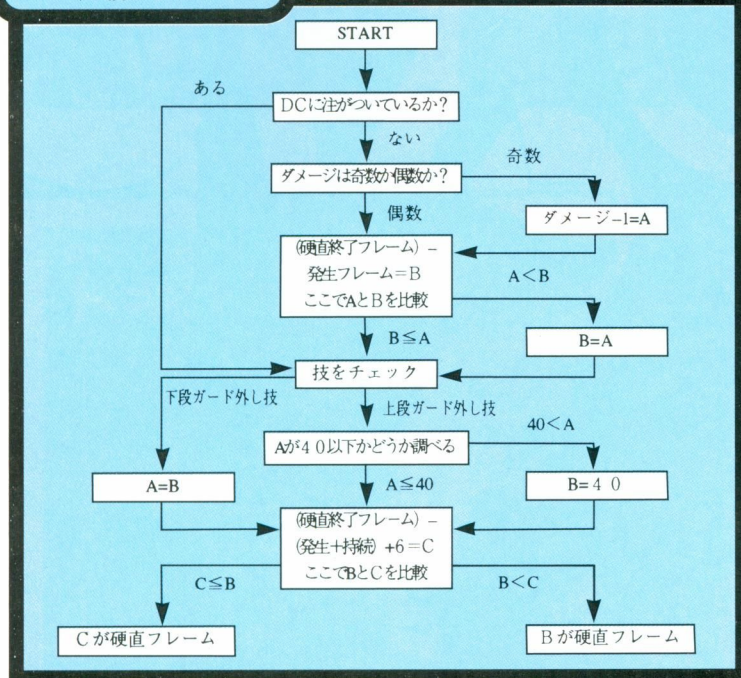
しかしながら、全く同じ硬直時間なのに返せる技と返せない技が存在するの事も事実である。なぜこのような現象が起こるのだろうか。

それは相手の技をガードしたときに自分のキャラが、いわゆる固まってしまう、ガード硬直というものが存在するからだ。当然ガード硬直が短ければ自キャラは早く動けるし、長い場合は反撃するまでに時間がかかるということである。

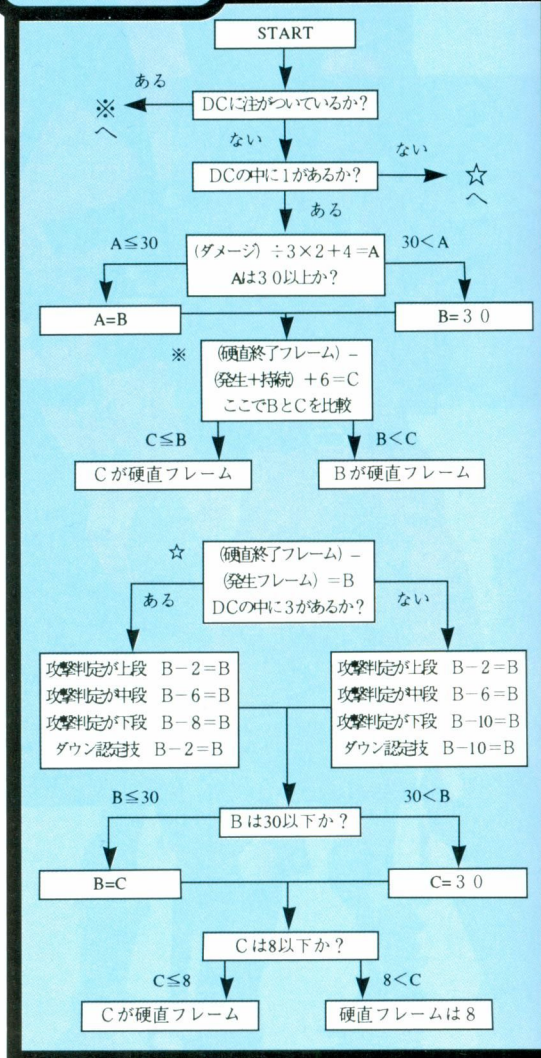
このコーナーではそのガード硬直時間を割り出すための計算式を公開するのでぜひみんなの攻略に役立ててほしい。16ページから始まる技表コーナーをみてもらえばわかると思うのだが、写真の下にそれぞれDC11××という数値があるのに気づくはずだ。この数値がガード硬直時間を解さあかす大きな鍵になっている。この数値を元にした計算式に照らし合わせればガード硬直時間がでる。気になる技は要チェック。徹底的に調べあげてくれ。

ちなみに硬直終了フレームとは発生+持続+硬化時間のこと。各キャラクターの技表コーナーの一番下の表をみていただきたい。ガード外し技とも載っているしね。

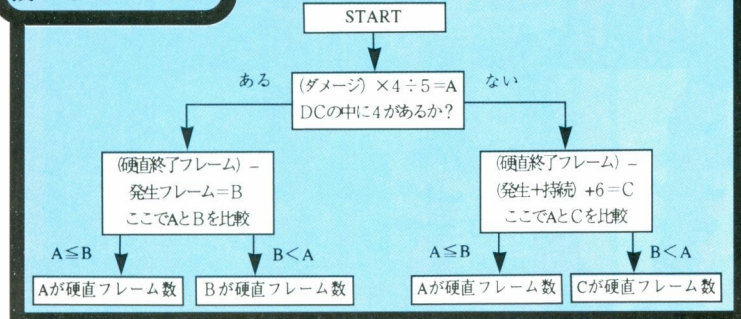
ガード外し技があたったとき



ガードされたとき

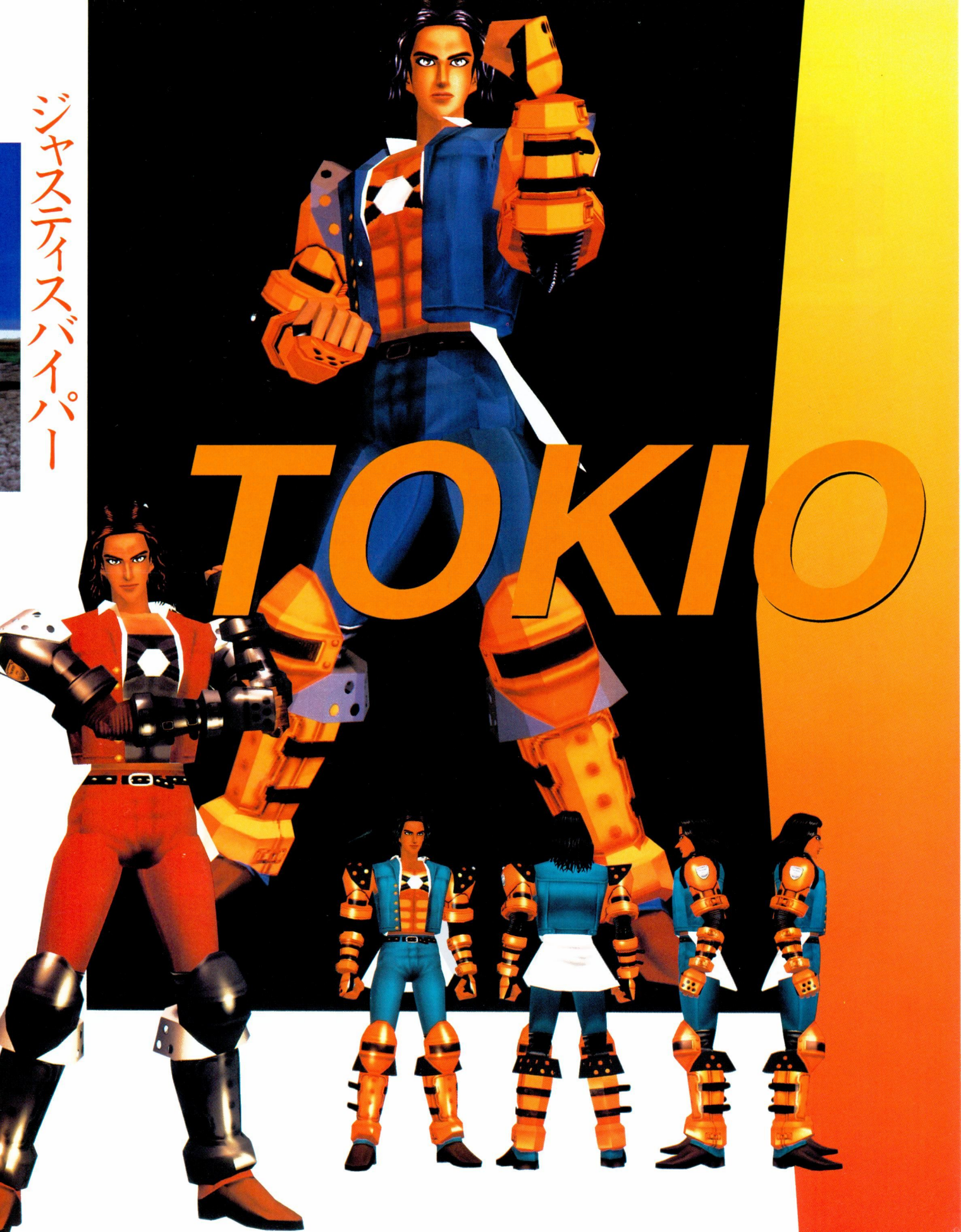


技があたったとき

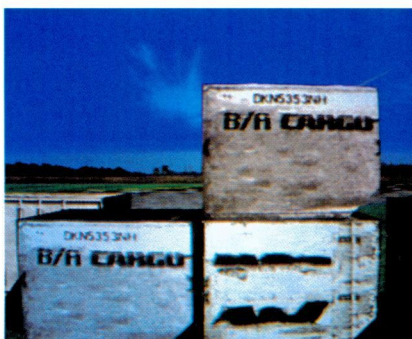


ジャスティスバイパー

TOKIO



Character's View



● パーソナルデータ

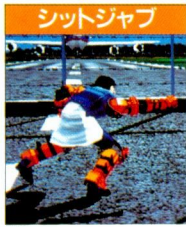
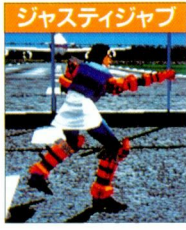
トキオ

身長	175cm
体重	69kg
アーマー耐久値上半身	200
アーマー耐久値下半身	75
上アーマー重量	9.15kg
下アーマー重量	8.79kg
小ジャンプ	0.43m
大ジャンプ	1.41m
走り小ジャンプ	0.40m
走り大ジャンプ	1.40m
小ジャンプ (飛距離)	1.20m
大ジャンプ (飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ (飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ (飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.08m
遠距離クイックフォワード	1.52m
近距離バックステップ	1.09m
遠距離バックステップ	0.98m



Arts of CHARACTER

基本攻撃



トキオの基本技はほかキヤラとは異なっていて、単体の技にキャンセルはかからない。
立ちキックはコンボ始動キックになっていて、かなり利用される技の一つ。パンチのほうはストレート。技スピードが速く、返し技として使える。
しゃがみ系の技はほかキヤラ同様で差が無い。しゃがみキックのリーチの長さが目立つかな？



小ジャンプ攻撃

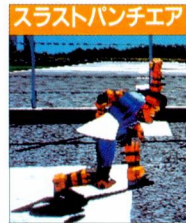
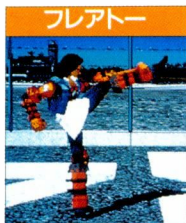
小ジャンプ攻撃はスタンダードでいろいろな種類がある。
その中でも優れているのがジャンプハンマー。小ジャンプ攻撃から⑨の連携につなぐことができる。
ミドルホッピングスピニングキック、ローカットキックも強い。ミドルホップは中段でローカットは下段攻撃になっている。しかも、どちらもダウン技なのだ。通常時には狙えないので、起き攻

技名	コマンド	ダメージ	判定 A・破壊	発生・持続・硬化	ガード 外し
通常攻撃					
ジャスティスジャブ	Ⓟ	12	上段	9・1・20	×
ローキック	Ⓚ	30	上段	12・4・26	×
シットジャブ	Ⓛ+Ⓟ	20	下段	10・2・15	×
ローキック	Ⓛ+Ⓚ	22	下段	17・1・30	×
走り攻撃					
ランニングストレート	Ⓟ	25	中段	15・1・28	下段
ファイヤーダーツ	Ⓚ	56	中段	18・9・33	上段
ランニングトリックス	Ⓛ+Ⓚ	40	中段	14・3・33	×
ホッピングスピニングキック	Ⓛ+Ⓚ	30	中段	15・1・29	×
スライディングキック	Ⓛ+Ⓚ	40	下段○	18・3・29	×
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓚ	40	中段○	16・6・23	上段
ランニングジャンプキック	Ⓛ+Ⓚ	50	中段	18・1・21	上段
ジャンプ攻撃					
スラストパンチエア	Ⓛ+Ⓟ(ジャンプ同時)	30	中段	50・5・24	×
ジャンプハンマー	ⓁⓅ(空中)	30	中段	28・3・10	×
ジャンプトロー	ⓁⓀ(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
エアローリングソバット	ⓁⓀ(空中)	45	中段	15・1・29	×
フレアトロー	ⓁⓀ(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
フロントジャンプトロー	Ⓛ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
フロントエアキック	Ⓛ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・53	上段
エアダイブ	Ⓛ+Ⓚ(空中)	40	中段	15・2・23	×
フレアキック	Ⓛ+Ⓚ(着地際)	30	中段	15・2・13	上段
バックエアキック	Ⓛ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
ジャンプハンマー	Ⓛ+Ⓟ(ジャンプ同時)	30	中段	28・3・10	×
トリックス	Ⓛ+Ⓚ(ジャンプ同時)	40	中段	14・3・33	×
ローリングソバット	Ⓛ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
ホッピングキック	Ⓛ+Ⓚ(空中)	30	中段	34・4・26	×
ローカットキック	Ⓛ+Ⓚ(着地際)	30	下段	10・2・26	×
ミドルホッピングスピニングキック	Ⓛ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
後ろ攻撃					
ターンパンチ	Ⓟ	18	上段	13・1・6	×
ターンローキック	Ⓚ	38	中段	13・5・26	×
スピニングターン	Ⓛ+Ⓚ	30	中段	15・1・29	×
ローターンパンチ	Ⓛ+Ⓟ	18	下段	13・1・14	×
ターンロースピニングキック	Ⓛ+Ⓚ	28	下段	12・2・30	×
ターンパンチジャブ	ⓅⓅ	18+12	上・上	9・1・20	×
ターンパンチローキック	ⓅⓀ	18+30	上・上	14・3・33	×
ロースピニングキックターン	ⓀⓅ	38+18	中・上	21・1・18	×
ダウン攻撃					
イーグルランディング	Ⓛ+Ⓟ(敵ダウン中)	50	ダウン攻撃	30・1・70	×

大技を決めた際、ダウン攻撃を入れることが可能。
トキオのダウン攻撃は両足をそろえて、相手の腹の上のつかってしまっ。
基本的にダウン攻撃が決まる場面というのは少ないが、確実に決まるときを覚えて使ってほしい。
ちなみに当たり前のことなのだが、ダウン攻撃をよけられてしまった場合に生じる硬化はとんでもないほどある。覚えておいてくれ。



ダウン攻撃



後ろ攻撃

相手と背中合わせになる状況は少ない。が、アッパーで浮かせた後の攻防などで下をくぐって故意にそういう状況を作ることができ。その際おすすめできる技はターンパンチジャンプ、ロースピッキングターンの2つがベスト。

この2種類の技は振り向き攻撃から㊸でつなぐことができるのだ。

つまり、後ろ攻撃がヒットしたら、そのままコンボ

相手へ持っていったダメージを与えることが可能というわけ。

ロースピッキングターンは中段攻撃だが、ターンパンチジャンプは上段なので相手にスキがないと当たらないぞ。

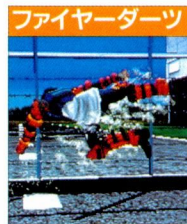
相手に後ろ攻撃がバレてそうだったら、攻撃発生が比較的早く下段攻撃のターンロースピッキングで牽制しておくのも一つの手段となる。

ジャンプ攻撃の中でも最強の技が存在する。それは昇り蹴り(フロントジャンプ)。攻撃発生時間は持つ技の中でも最速を誇り、なおかつヒットすればダウンを奪ってしまう。弱点は1つ、ガードされたときの落下時だけだ。

基本的には初心者者の武器であり、壁際などに追い込まれたとき、起き上がり時などで使うと良い。なるべくならバイパースを知った人には使ってほしくない技の1つ。

ジャンプ攻撃は自分で跳んだとき以外、相手に浮かされて受け身を取ったときでも出せる。

落下時におすすめできる攻撃はフレアト。スカされないよう注意すること。



ダッシュ攻撃は起き上がり攻めや中間距離で超重要とされる。

トキオが使うダッシュ攻撃は基本的に3種類でOK。

1つはダッシュ中に㊸ボタンで出るファイヤーダーツ。判定は中段で攻撃力もかなり高い。使い方としては投げ(ウォールスロー)を決め、壁に当たったところに追い打ちとして使うのが有効だ。

基本的に走り攻撃は中段ので覚えよう。

ランニングタックルはガードされると硬化は長い、相手はひるむので反撃を受けることがない。逆にひるみ後に攻撃と投げの二択を仕掛けることが可能だぞ。

いかにダッシュ攻撃を使いこなすかで勝敗が決まるので覚えよう。

と下段攻撃の2つに分かれている。そのほかに特殊なアーマー破壊技というのがある。

それはランニングタックル、スライディングキックの2つである。相手体力ゲージの横にアーマーゲージを確認してから使い方が正しい使い方だ。

スライディングキックはガードされると投げられてしまう。

Arts of CHARACTER

FIGHTING VIPERS



TOKIO

オープンスピン

(P)(K)

12+50



DC=2

攻撃判定は上段パンチから上段回し蹴りという、上段を2発出す技。技スピードは意外に速いが、連続攻撃にはならない。

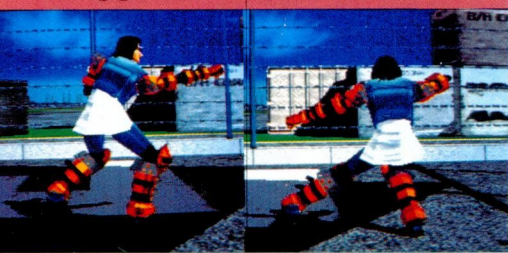
使い方としては空中コンボ時に狙うのがベスト。

でも、威力が低く、空中コンボを狙うならトキオはもっとカッコよく、強い技をたくさん持っているので、そちらをおすすめしようぞ。

オープンチェスト

(P)(P)

12+18



DC=1・4

オープンアーム

(P)(P)(P)

12+18+10



DC=1・3・4

オープンロール

(P)(P)(K)

12+18+30



DC=2

(P)と入力するとパンチが2発出る。そのパンチは素早く、技判定が上から中段へかわる。比較的パンチの威力が低めだが、オープンチェストからの派生技が存在する。

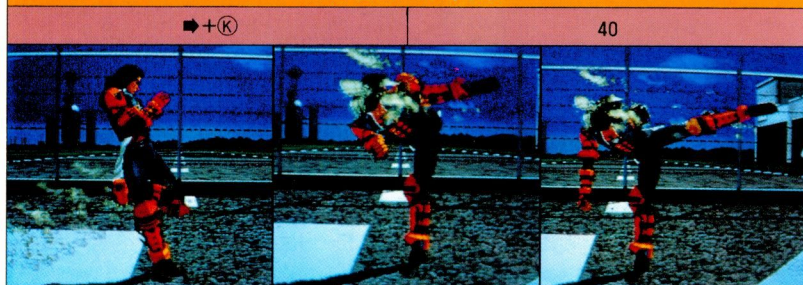
(P)(P)と3回パンチを押すと、オープンアームという技が出る。オープンチェストの2発目中段から裏拳を出す。これもまた、技判定は中段だ。しかし、ヒットしてもダウンを奪うことができません、3発すべてヒットしても与えるダメージは体力ゲージの7分の1くらいと極めて少ない。これらの技は返し技も存在しないので、多用して良い。

派生技はもう一つ。相手の硬化中、つまり確実に技が入ると思ったときは、(P)(K)のオープンロールがおすすめ。最後のキックは上段回し蹴りで、もちろん判定は上段だ。が、2発目が当たれば、キックまで必ずつながり、ダウンを奪える。受け身をとられたら再度オープンロールが当たるぞ。スカされたらスキが生じるので多用は禁物。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
オープンスピン	(P)(K)	12+50	上・上	22・3・26	×	○	×	×
オープンチェスト	(P)(P)	12+18	上・中	15・1・24	×	×	×	○
オープンアーム	(P)(P)(P)	12+18+10	上・中・中	8・1・21	×	×	×	×
オープンロール	(P)(P)(K)	12+18+30	上・中・上	14・3・33	×	○	×	×

TOKIO

ロングロールキック



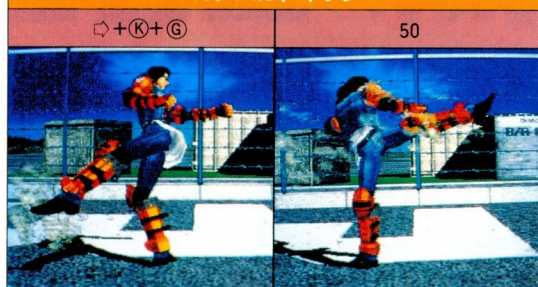
DC=1・4

レバー前+K+Gでカタバルトキックが出る。攻撃発生は少し遅めで、更に判定も上段攻撃なので、まず当たることがない技である。

威力はトキオが持つ技でも最高の攻撃力なので当たれば当然ダウンは奪える。でも当たらない。しかし、そこが狙い目ののだ。

カタバルトキックからの派生技があり、1発目のあとに上、中、下段の3通り選択が可能なのだぞ。

カタバルトキック



DC=2

カタバルトキック入力後、更にコマンドを入れると再び蹴り技が出せる。

1発目に比べると2発目は全て威力が低めになるが、フェイントからの二択攻撃は当たりやすい。上、中、下と3つあるが、中段攻撃が一番早く出るのでおすすめだ。

主な使い方としては、中段と下段で相手を上下に振ることが重要だ。尚、ガードされたときのスキは大きいので1発止めも良い。

カタバルトハイ



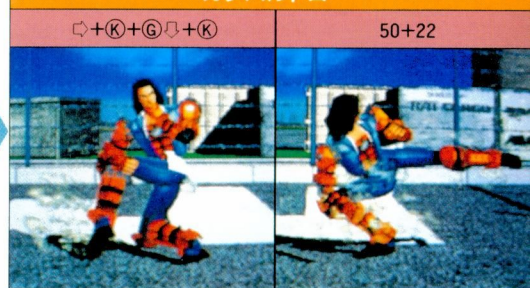
DC=1・4

カタバルトミッド



DC=1・4

カタバルトロー

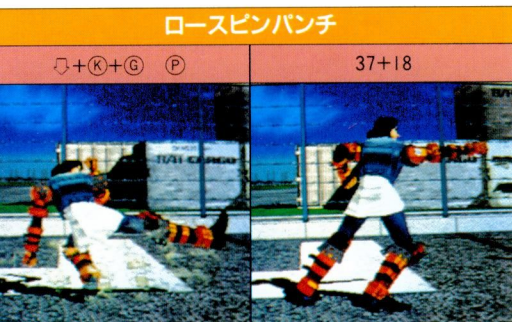


DC=1・4

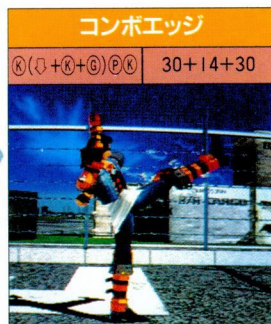
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ロングロールキック	➡+K	40	上段	15・1・24	×	○	×	×
カタバルトキック	◁+K+G	50	上段	24・6・15	×	○	×	×
カタバルトハイ	◁+K+G K	50+40	上・上	18・4・28	×	○	×	×
カタバルトミッド	◁+K+G▷+K	50+26	上・中	14・4・30	×	×	×	×
カタバルトロー	◁+K+G▷+K	50+22	上・下	17・1・30	×	×	×	×



DC=1・4



DC=1・4



DC=2

トキオがメインとして使う技、それがこれらのコンボ系の技である。

入力は比較的簡単で、ほとんどの入力がボタンだけでOKだ。

立ち状態からKまたは⇩K+Gで上段or下段のキックが出る。この1発目のキックは攻撃力が高く、当たるとダウンする。

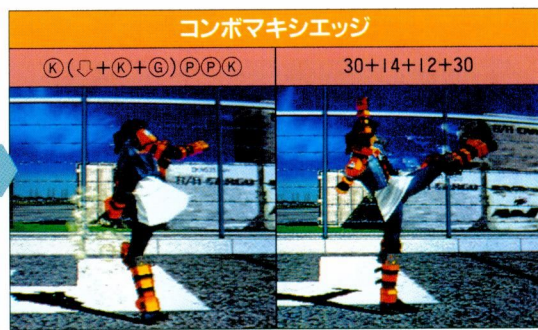
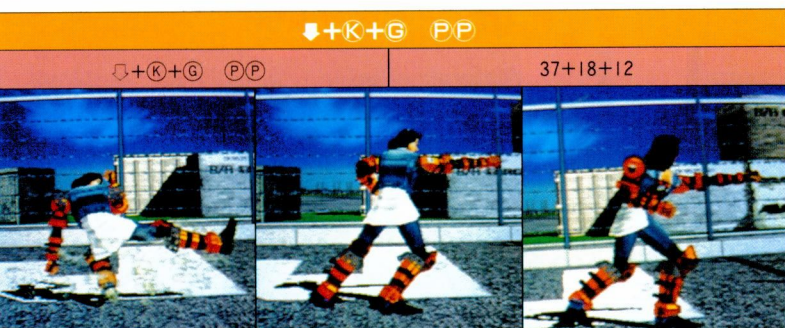
がしかし、技の出がどちらも遅めで反応されやすい。

で、1発目のあとにPを押すとリアクターといって、さらに上段パンチが連携で出るのだ。もう1回Pを押すとコンボリアクターが出るわけ。

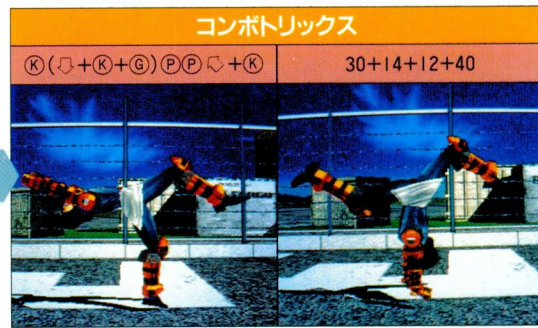
これらの技は先行入力が必要としく、ディレイ（遅らす）をかけて使うことも可能なので覚えておいてほしい。



DC=1



DC=2



DC=1

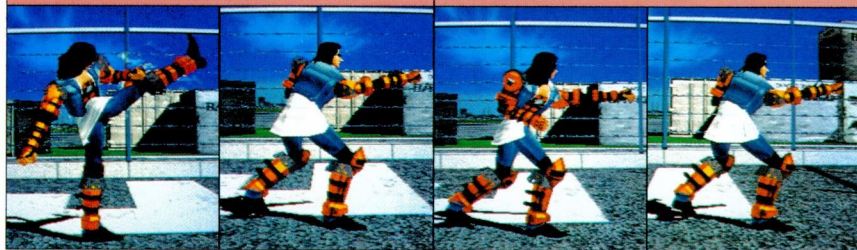
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
リアクター	(K)P	30+14	上・上	9・1・20	×	×	×	×
ロースピンパンチ	⇩+K+G P	37+18	下・上	25・1・14	×	×	×	×
コンボエッジ	(K)P(K)	30+14+30	上・上・上	14・3・33	×	○	×	×
コンボリアクター	(K)P(P)	30+14+12	上・上・上	8・2・18	×	×	×	×
コンボマキシエッジ	(K)P(P)K	30+14+12+30	上・上・上・上	14・3・33	×	○	×	×
コンボトリックス	(K)P(P)⇩+K	30+14+12+40	上・上・上・中	14・3・33	×	○	×	×

TOKIO

コンボリアクタープラス

ⓀⓅⓅⓅ

30+14+12+ 8



DC=2・4

トキオがメインとして使う技、その2。

ⓀorⓀ+Ⓚ+ⓀからⓅⓅⓅとパンチを3発出すとコンボリアクタープラスだ。そこからさらに中段のトリックス、下段のリアクターコザックを出すことができる。2発目以降のⓅが当たると連続で中段までヒットし、ガードされても中と下段の二択で攻められる。主な使い方は空中コンボ、または壁際で使うのが普通。ⓀⓅⓅで止めて投げを狙うのも良い。

空中コンボでⓀⓅⓅⓅⓀが決まったときに与えるダメージは、体力ゲージの3分の1程度奪うことができるぞ。

コンボベントエッジ

Ⓚ(↓+Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ)ⓅⓅⓅⓀ

30+14+12+ 8 +30

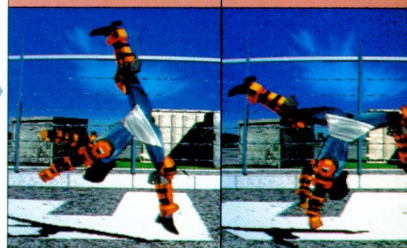


DC=2

コンボトリックスプロ

Ⓚ(↓+Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ)ⓅⓅⓅⓅ+Ⓚ

30+14+12+ 8 +40

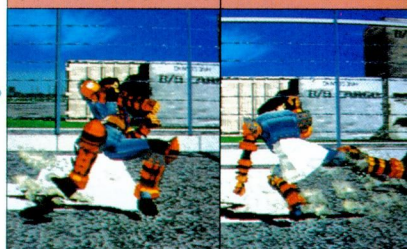


DC=1

コンボリアクターコザック

Ⓚ(↓+Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ)ⓅⓅⓅ↓+Ⓚ

30+14+12+ 8 +30



DC=1

スタンディングトーキック

(しゃがみから立ち)Ⓚ

30



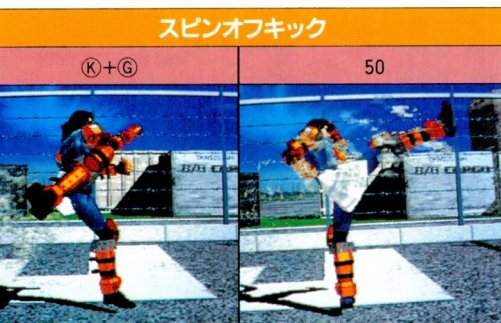
DC=1・4

足を前に突き出すトーキック。しゃがんでいる状態から立つ途中でⓀを押すと出る。

中段攻撃なのだが、いまいち技の出が遅めなのが気になる。

コマンドを考えると、しゃがみパンチからの連携として使えそうなのだが、簡単にしゃがみパンチで潰されるので多用できないぞ。

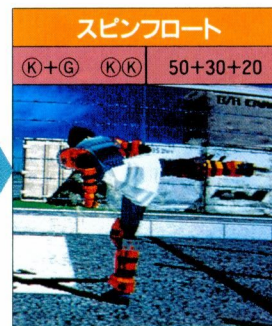
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
コンボアクタープラス	ⓀⓅⓅⓅ	30+14+12+ 8	上・上・上・上	11・2・17	×	×	×	×
コンボベントエッジ	ⓀⓅⓅⓅⓀ	30+14+12+ 8 +30	上・上・上・上・上	14・3・33	×	○	×	×
コンボトリックスプロ	ⓀⓅⓅⓅ↓+Ⓚ	30+14+12+ 8 +40	上・上・上・上・中	14・3・33	×	○	×	×
コンボリアクターコザック	ⓀⓅⓅⓅ↓+Ⓚ	30+14+12+ 8 +30	上・上・上・上・下	17・5・28	×	○	×	×
スタンディングトーキック	しゃがみから立ちⓀ	24	中段	13・2・31	×	×	×	×



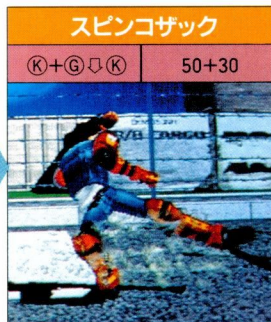
DC=2



DC=2



DC=1・4



DC=1

蹴り技が得意なトキオならではの技だ。
 ⊕+⊕で上段回し蹴りが出て、更にコマンド入力をすると中段と下段の攻撃ができる。
 この技もやはり、1発目の威力が高いのだが出が遅いためにガードされがち。つまり、フェイントとして使えということだ。2発目の攻撃は中段、下段のどちらもヒットすればダウンは取れる。中間距離がおすすめだね。



DC=1・3



DC=1・4

接近戦で利用価値が高くなるオープンアッパー。

判定は中段で、ヒットすると高く相手を浮かして空中コンボを狙うことができる。

攻撃力はそんなにないが、浮かせてから技を入れることができるので、かなり重要な技の1つといえよう。

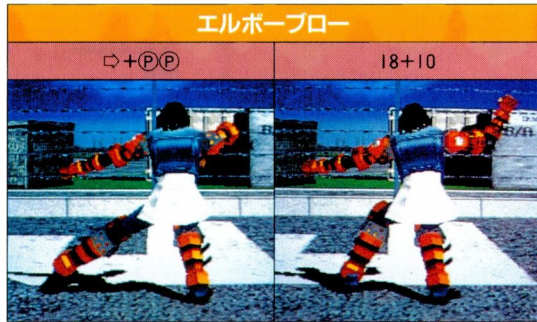
硬化もほとんど無く、多用しても問題はないし、攻撃発生が早いのがポイントだ。

肘を使った攻撃で、相手の胸元に素早く突き出す。もちろん判定は中段で、しゃがんでいる相手にヒットすると多少ひるむ。

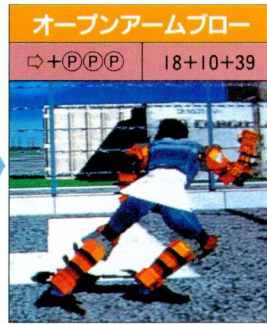
攻撃力は超低く、大きなダメージは与えられない。

でも、技のリーチが意外に長く、自分のペースに持ち込むときにはオープンエルボーを使うことが多い。スキがないので、しゃがんだと思ったら使うようにしましょう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スピノフキック	⊕+⊕	50	上段	22・3・26	×	○	×	×
スピノフサンライズ	⊕+⊕⊕	50+30	上・中	16・3・30	×	○	×	×
スピノフロート	⊕+⊕⊕⊕	50+30+20	上・中・中	25・1・32	×	×	×	×
スピノコザック	⊕+⊕⊕+⊕	50+30	上・下	24・3・26	×	○	×	×
オープンアッパー	⊕+⊕	30	中段	13・3・24	×	○	×	×
オープンエルボー	⊕+⊕	18	中段	15・1・24	×	×	×	○



DC=1・4



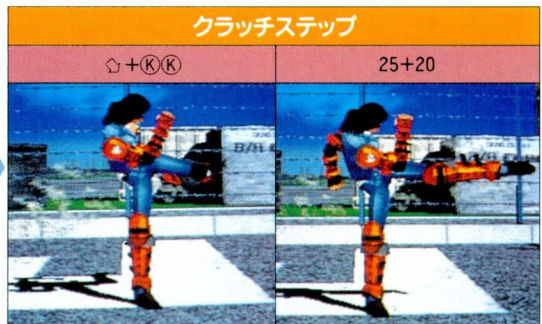
DC=1・3・4



DC=2



DC=1・4



DC=2



DC=2

ミドルキックの連携技で、中、中、中と3連続キックを出すことができる。

始めのミドルキックがヒットし、ハイキックが出る。ハイキックが当たってもダウンは取れない。で、最後に中段蹴りだ。

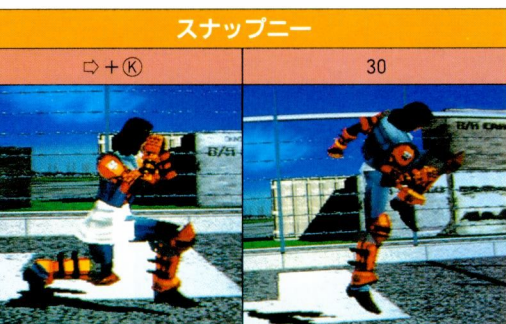
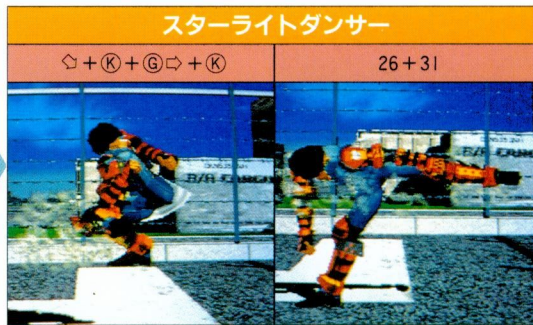
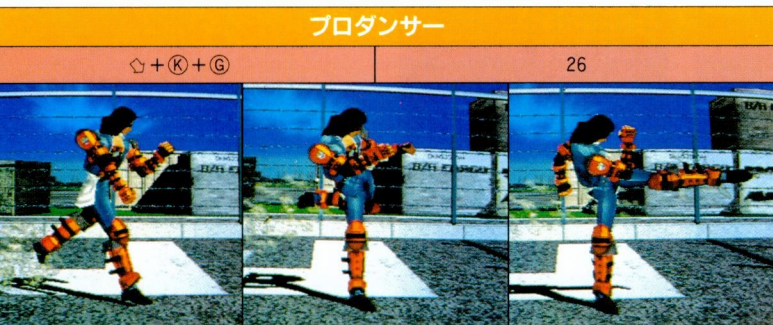
最後の攻撃はヒットするとダウンを奪える。

が、ガードされると多少のスキが生じるので使うならスターライトダンサーがおすすめだね。

オープンエルボーの派生技が2種類ある
1つは⇨+P⇨P⇨Pのオープンアームブロー
始めから3発続けて中段攻撃で、技スピードも非常に早く、ダメージもなかなか。

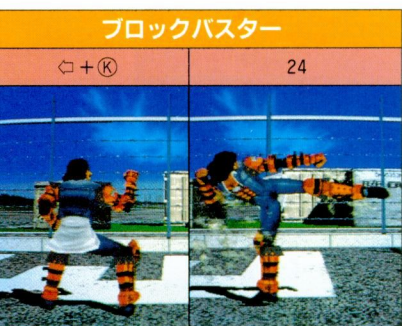
もう1つは超使えるライトニングアロー
判定が中、中、上段だが、2発目をガードされても強制的に3発目もガードする。技もく、ヒットしたら相手を壁まで吹っ飛ばし
ダウンが取れる。バリバリ使おう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
エルボーブロー	⇨+P⇨P	18+10	中・中	8・1・21	×	×	×	×
オープンアームブロー	⇨+P⇨P⇨P	18+10+39	中・中・中	19・1・26	×	×	×	×
ライトニングアロー	⇨+P⇨P⇨⇨+P	18+10+35	中・中・上	11・1・29	×	○	×	×
ミドルキック	⇨+K	25	中段	15・2・31	×	×	×	×
クラッチステップ	⇨+K⇨K	25+20	中・中	21・2・30	×	○	×	×
ダブルクラッチステップ	⇨+K⇨K⇨⇨+K	25+20+31	中・中・中	29・1・30	×	○	×	×



いわゆる膝蹴りだ。
 ヒットするとダウンを奪うが、空中コンボを決めることはできない。
 膝の発生時間は比較的早いほうだが、これといった使い方はない。使うときのアドバイスは接近戦のときがベスト。というより当たり前だね。

◇K+Gで通常より強力なミドルキックが出る。中段攻撃でヒットすると、相手はひるむ。で、そこにコマンド入力をしてくとスターライトダンサーで追い打ちをする。2発目が決まると吹っ飛ばしてダウンするぞ。
 1、2発とも攻撃力は高く、出も早いのでどンドン使って良い。注意点が1つあり、ほかの技とは異なり、先行入力でないと出ないということのを忘れずに覚えておこう。



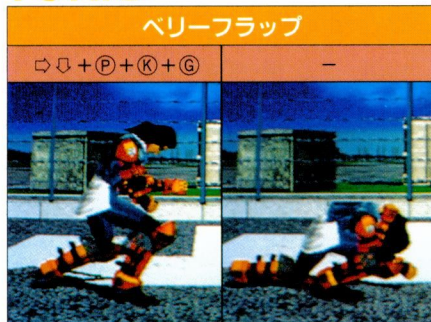
相手の上、中段攻撃にあわせて出すと、カウンターがとれるガードアタックだ。ブロックバスターの判定は特殊中段。しゃがんでいる相手を強制的に立たせるのだ。がしかし、ガードアタックには長い硬化があり、返し技として投げを決められてしまう。他、ガードアタックは下段に潰されやすい。ガードアタックを出した際、相手も同じ技を出してきたら更にコマンド入力でガード返し返しが可能。



▲+G、▼+Kというコマンド入力に多少のコツが必要とされるヒールドロップ。
 攻撃は踵落として、もちろん中段攻撃となっている。相手のガードアタックと相殺するし、技スピードが速く、硬化も小さいので安心できる。ヒールドロップがヒットすると相手はひるみ、そこに打撃or投げの二択を仕掛けよう。中間間合いで使うのがよろしい。

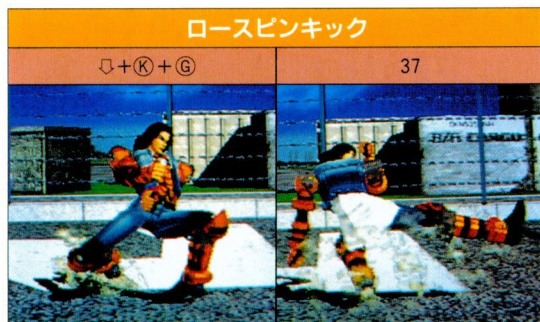
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
プロダンサー	◇+K+G	26	中段	14・2・30	×	×	×	○
スターライトダンサー	◇+K+G▷+K	26+31	中・中	29・1・30	×	○	×	×
スナップニー	▷+K	30	中段	15・2・33	×	○	×	×
ブロックバスター	◇+K	24	中段	28・2・40	○	○	下段	×
ガード&アタック返し返し	◇+K▷+K	30	中段	28・2・40	○	○	下段	×
ヒールドロップ	▲+G▼+K	49	中段	18・3・30	×	×	上段	○

TOKIO



ロースピンパンチからのコンボ系と始めが同じ蹴り技、□+K+Gで出るロースピンキック。

パンチに続くこともできるが、異なったコマンドを入れることにより、更に下段と上段キックを選択できるのだ。ロースピンの派生技はすべてダウンを奪うことができる。□+K+Gからパンチにいくか再びロースピンの二択で攻めよう。

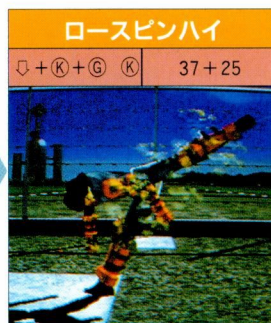


DC=1

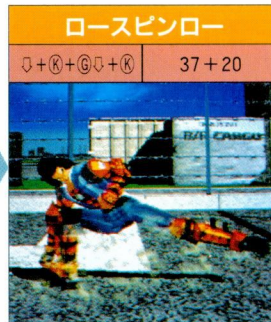
ロースピンの派生は3通り。

ロースピンハイは下、上と流れて意味がなさそうだが、上段のあと更に中段蹴りが出るので。意外に使える。

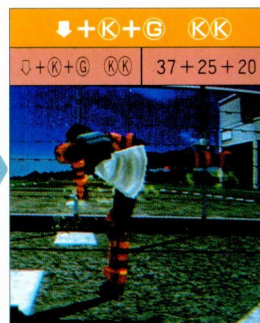
もう1つは、ロースピン後に□+Kを押すと再びロースピンが出せる。再度Kで合計3発ロースピンが出せる。非常にいやらしい連携だ。3発目だけワテンポおいてから出るため反撃を受けやすいので覚えておこう。



DC=1



DC=1



DC=1



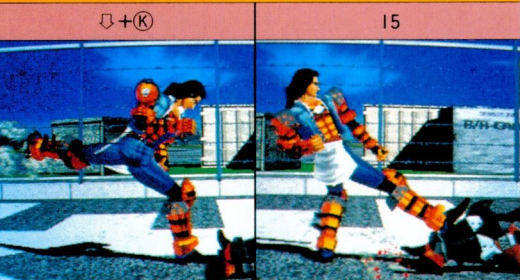
トキオのメインとなるのはロースピンとでも良い。ロースピンからの連携で、いかに相手を上下に振るかが問題となる。

ロースピンからの派生技にはすべてディレイがかかるのだ。それを使うことによって、フェイントとなり、上下に振ることが可能なのである。

□+K+Gからパンチに続くコンボと再びロースピンを上手に使おう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ベリーフラップ	□↓+P+K+G	-	-	-	×	×	×	×
ベリーフラップキック	□↓+P+K+G K	26	中段	11・2・47	×	○	×	×
ロースピンキック	□+K+G	37	下段	22・3・26	×	○	×	×
ロースピンロー	□+K+G□+K	37+20	下・下	19・3・24	×	○	×	×
ロースピン	□+K+G□+K K	37+20+20	下・下・下	30・3・21	×	○	×	×
ロースピンハイ	□+K+G K	37+25	下・上	19・3・24	×	○	×	×

スピットキック



相手からダウンを奪ったときに追い打ちとして使うダウン攻撃がこのスピットキックだ。確実に大ダウンが決まるのなら良いが、投げを決めたときなど、長い間倒れていない場合にスピットキックを決めよう。与えるダメージは極めて少ないが、相手に精神的ダメージを与えられるぞ。ダウンを取ったら正確に決めていこう。

OC=2

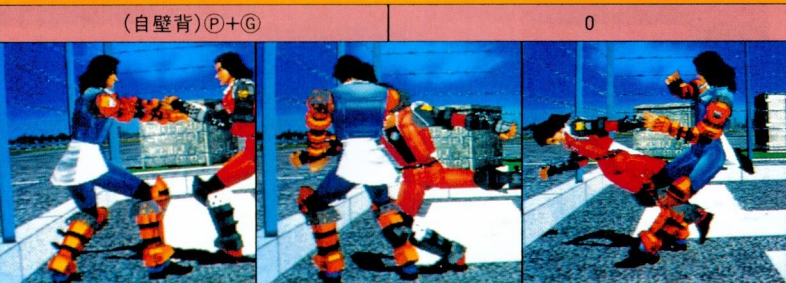
ウォールスロー



バックウォールラッシュ



タグハンドウォールラッシュ

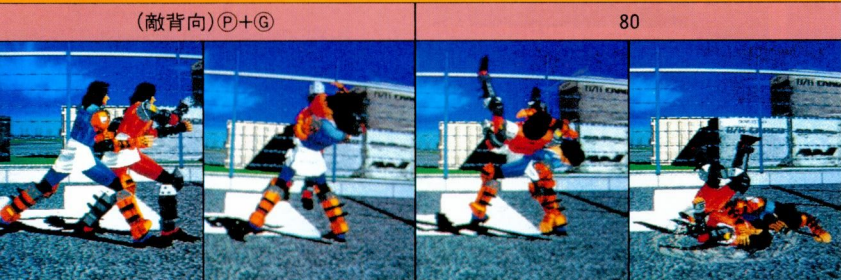


Ⓟ+Ⓞ入力で、これらの投げ技が出る。

トキオの投げは基本的にウォールスローで相手を壁のほうへ投げる技だ。しかし、自分の位置と状況によってバックウォールラッシュになる。

ウォールスローは相手を壁に投げ、ぶつかるて高く浮くのだ。その際、空中コンボを入れることが可能。しかし、投げたときの方向が壁に遠い場合、途中で距離が足りず止まってしまう、ノーダメージになる。ちなみに投げた瞬間にレバーをグルグルと回転させると、すぐ回復できるぞ。

バックスープレックス



相手が自分に対し背を向いているときにⓅ+Ⓞ入力で投げることができる。いわゆる背後投げだ。

背中を取るのめったにない状況だが、浮かせたときや昇り蹴りをガードしたときに下をくぐって狙ってみよう。

威力が高く、ほとんど見れないのでカッコイぞ。ぜひチャレンジしてくれ。

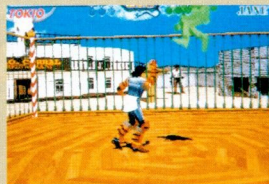
●こりゃいい感じだね

オープンアッパーなどで相手を浮かし、落ちてくるところに空中コンボを入れてやろう。しかし、受け身を取ってドロップキックをくらってしまう。そんな経験キミはないかな？トキオはそのドロップキックをうまくスカすことが可能。ベリーフリップが力を発揮するの

だ。ドロップキックにはかなりの硬化時間が存在するので、自分の好きな技的になる。

ドロップキックは全キャラ持っているので、これはぜひ自分のテクニックの1つにしてほしい。

ちなみにドロップキックでなく、ライダーキックみたいなものには潰されるので注意しておいてね。



アッパーで浮かせて、受け身を取ったぞ。



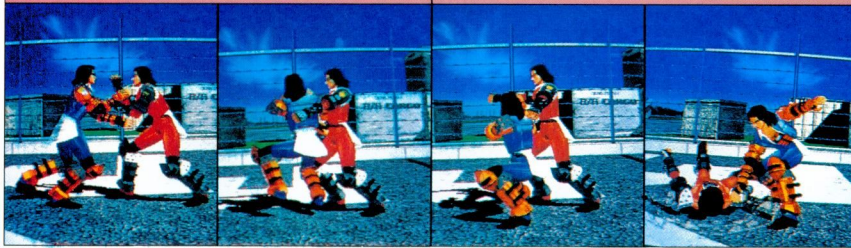
敵「ドロップキック！」トキオ「あまあい(影風)」でスカせ!!

TOKIO

スナップストール

⇨+P+G

45

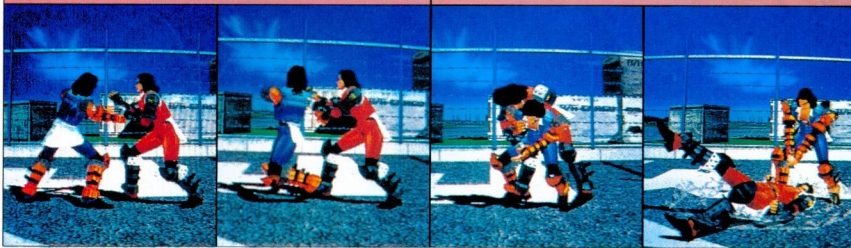


コマンド投げの1つ。
見た感じ崩し投げのように見える投げ技で、カッコが良い。
⇨+P+Gで投げれるのだが、投げの中では与えるダメージがちょっと低めだ。
コマンドが簡単な分、ダッシュしてからいきなり投げるなどの使い方が良いだろう。

ショルダーズロー

⇨⇨+P+G

60

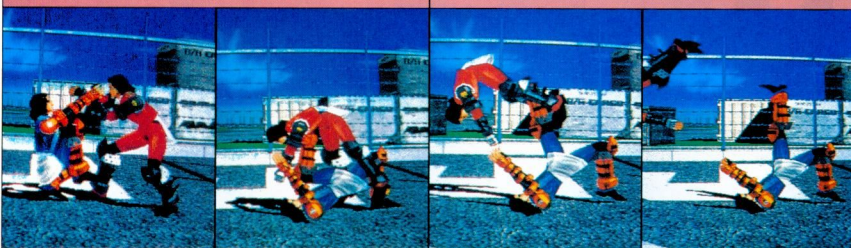


VF2の影丸のような一本背負いがショルダーズローだ。
⇨⇨+P+G入力で投げることができる。この状況のときはショルダーズロー、という正しい使い方、つまり投げたあとに有利になるというのはないので、自分の判断でショルダーズローを使ってほしい。

グランドアクセル

⇨⇨+P+K+G

50

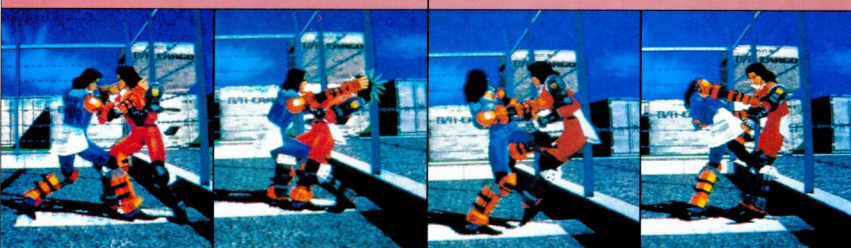


トキオが持つ投げ技で最も利用価値があるのがグランドアクセルだぞ。
巴投げで相手をボンと後ろに投げてしまう。
⇨⇨+P+K+Gというコマンドで投げれるが、このコマンドはショルダーズローとほぼ同じなので、こちらをおすすめする。
壁際に追い込まれたときにグランドアクセルで投げると、壁に当たり追い打ちもバリバリ入れられるので狙ってみてくれ。

デッドエンドダブルニー

(敵壁背)⇨⇨+K

30



相手を壁際に追い込んで、膝蹴りを2発入れるとても痛々しい投げ技だ。
壁際に追い込むと相手はたいてい何かしら反撃をしようとしてくる。だからデッドエンドダブルニーもなかなか決まらない。中段攻撃で何度か誘っておいてから狙うと決まるぞ。
ちなみに失敗したとき、膝蹴り(ステップニー)になりやすいぞ。これが得か損かは自分で経験してみてください。

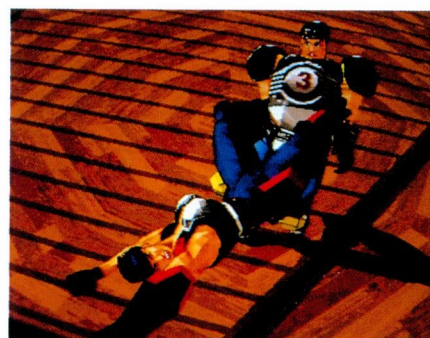
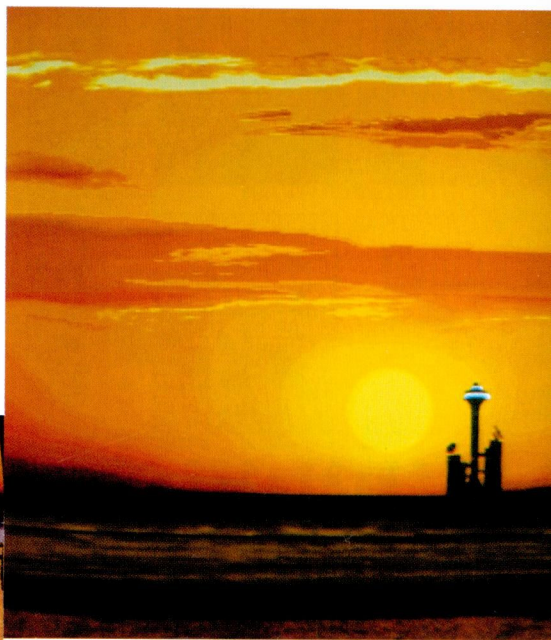
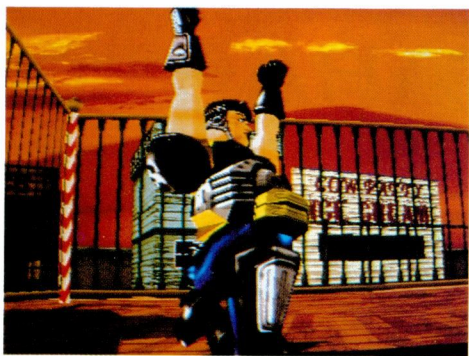
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スピットキック	⇨+K	15	ダウン攻撃	19・1・49	×	○	×	×
ウォールスロー	P+G	0	投げ	75	×	-	-	-
バックウォールラッシュ	敵壁背P+G	50	投げ	100	×	-	-	-
タグハンドウォールラッシュ	自壁背P+G	0	投げ	76	×	-	-	-
バックスープレックス	敵背向P+G	80	投げ	191	×	-	-	-
スナップストール	⇨+P+G	45	投げ	120	×	-	-	-
ショルダーズロー	⇨⇨+P+G	60	投げ	81	×	-	-	-
グランドアクセル	⇨⇨+P+G+K	50	投げ	76	×	-	-	-
デッドエンドダブルニー	⇨⇨+K	30	投げ	183	×	-	-	-

マッドライダー

SANMAN



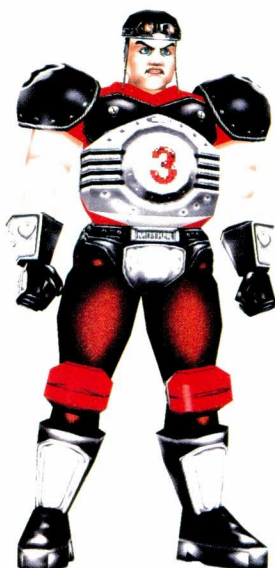
Character's View



●パーソナルデータ

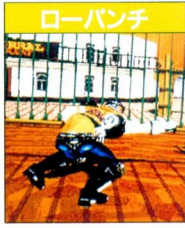
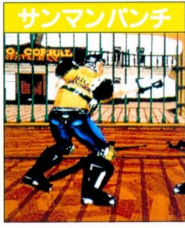
サンマン

身長	180cm
体重	120.0kg
アーマー耐久値上半身	250
アーマー耐久値下半身	100
上アーマー重量	34.22kg
下アーマー重量	10.70kg
小ジャンプ	0.42m
大ジャンプ	1.40m
走り小ジャンプ	0.39m
走り大ジャンプ	1.39m
小ジャンプ (飛距離)	1.20m
大ジャンプ (飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ (飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ (飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.10m
遠距離クイックフォワード	1.57m
近距離バックステップ	1.26m
遠距離バックステップ	1.04m

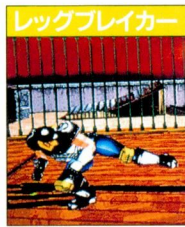
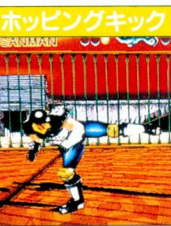


Arts of CHARACTER

基本攻撃



基本技の◎と⊗は、相手の攻撃を止めるときや自分の連携に組み入れるのが普通。
 ⊗は◎ボタンでキャンセルをかけてフレイントに使うとかなり使える技で、もし相手に当てた場合でも相手を転ばせられるのでいいかんじだ。
 しやがみ◎は相手の攻撃を止め、そこから自分の連携を持ち込むのにおおつ。またガード&アタックを



小ジャンプ攻撃は使えるものばかり。基本的にジャンプ同時で出すものを使うといい。
 ⊗はソバットでリーチがあるので少し遠めで使ってもいい技。もちろん下段はかわす。
 ◎は複雑。一度ガードさせると、そのまま相手はこの技を出されるだけであらうしか選択肢がなくなる。従って相手の攻撃を読んで1回のみ出すようにしよう。

小ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	ガード外し
通常攻撃					
サンマンパンチ	Ⓟ	12	上段	9・1・20	×
サンマンキック	Ⓚ	38	上段	15・1・26	×
ローパンチ	Ⓡ+Ⓟ	15	下段	10・1・16	×
ローサンマンキック	Ⓡ+Ⓚ	22	下段	15・1・30	×
走り攻撃 走り中					
サンマンアタック	Ⓟ	35	中段	15・6・39	上段
ランニングビーチボンバー	Ⓚ	30	中段	15・15・30	上段
ホップスピンキック	Ⓡ+Ⓚ	30	中段	15・1・29	×
スライディングキック	Ⓡ+Ⓚ	40	下段○	18・3・29	×
ランニングジャンプキック	Ⓡ+Ⓚ	50	中段	18・1・21	上段
ジャンプ攻撃					
サンマンハンマー	Ⓡ+Ⓟ(ジャンプ同時)	40	中段	16・3・39	×
ナックルハンマー	Ⓡ+Ⓟ(空中)	30	中段	28・3・10	×
スカイバーナー	Ⓡ+Ⓟ(空中)	40	中段	21・10・59	×
フロントジャンプター	Ⓡ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
ジャンプター	Ⓡ+Ⓚ(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
ビーチフォール	Ⓡ+Ⓚ(空中)	40	中段	30・5・55	上段
ライダーター	Ⓡ+Ⓚ(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
フロントエアキック	Ⓡ+Ⓚ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・53	上段
エアダイブ	Ⓡ+Ⓚ+Ⓚ(空中)	40	中段	15・2・23	×
ライダーキック	Ⓡ+Ⓚ+Ⓚ(着地際)	30	中段	15・2・13	上段
バックエアキック	Ⓡ+Ⓚ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
サンマンハンマー	Ⓡ+Ⓟ(ジャンプ同時)	40	中段	16・3・39	×
ローリングソバット	Ⓡ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
ホッピングキック	Ⓡ+Ⓚ(空中)	30	中段	9・2・27	×
レッグブレイカー	Ⓡ+Ⓚ+Ⓚ(着地際)	30	下段	10・2・26	×
ミドルローリングソバット	Ⓡ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
後ろ攻撃					
ターンナックル	Ⓟ	18	上段	13・1・6	×
ターンキック	Ⓚ	38	中段	12・2・30	×
スピンキックターン	Ⓡ+Ⓚ	30	中段	15・1・29	×
ローターンパンチ	Ⓡ+Ⓟ	18	下段	13・1・14	×
ロスピンキックターン	Ⓡ+Ⓚ	28	下段	12・2・30	×
ターンナックルパンチ	Ⓟ+Ⓟ	18+12	上・上	9・1・20	×
ダウン攻撃					
ビーチバーガー	Ⓡ+Ⓟ(敵ダウン中)	50	ダウン攻撃	38・1・63	×

サンマンのダウン攻撃はケツである。
 相手が受け身をとりなかつた場合、かなりの技の後に入れることができるが、現実にはそれほど甘くない。もし失敗すると、サンマンはケツを痛そうにさすり、その間にボコボコにさされてしまう。気をつけよう。
 転ばした相手にジャイアントスイングを入れた場合は100%この技が入るので覚えよう。



ダウン攻撃

SANMAN

ナックルハンマー



ライダートー



ビーチフォール



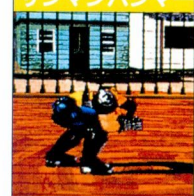
ジャンプトー



スカイバーナー



サンマンハンマー



バックエアキック



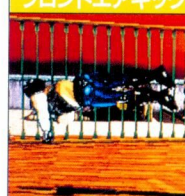
ライダーキック



エアダイブ



フロントエアキック



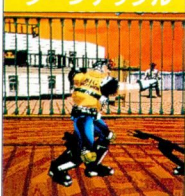
フロントジャンプトー



ターンキック



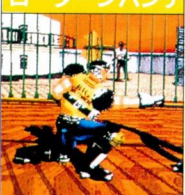
ターンナックル



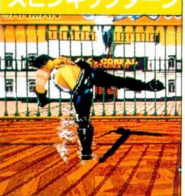
ロスピンキックターン



ローターンパンチ



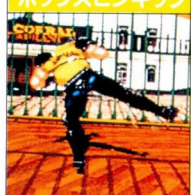
スピッキックターン



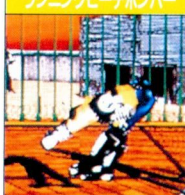
まず挙げられるのが昇り蹴りと呼ばれるジャンプトー。これは攻撃発生時間が超速く、とりあえずやばいと思ったら出すだけで強い技である。しかし、ガードされると着地を狙われるので乱用は禁物である。ナックルハンマーは相手をひるませることができ、ガードをアタックで返されない技なので、起き上がりにも重ねてみるといい感じである。フロントエアキックはアッパー等で浮かされて受け身を取ったときに使いやすい。技のリーチがあり相手に当てれば相手を吹っ飛ばせるのでそこで攻撃を断ち切ることができる。そのほかのジャンプ攻撃はほとんど使う必要がない。

後ろ攻撃

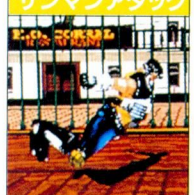
ホップスピンキック



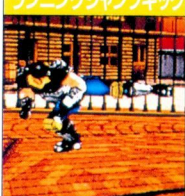
ランニングビーチボンバー



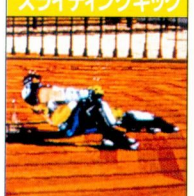
サンマンアタック



ランニングジャンプキック



スライディングキック



相手に後ろをとられるのはだいたい攻撃をくらったときに受け身をとったときが多いと思う。普通は後ろをとることがないので、たいていの人はビビる。こういうときはやみくもに②を連打する人が多いが、これはこれかかなり有効である。②はその後に①始動のものにつながる。スキが少ないのである。よって②で振り向くのは大正解で、これだけに

サンマンのダッシュ攻撃は主に3つあり、全て使える技である。まずダッシュ②OR④。ケツの方がリーチがあるのでこちらを使ったほうがいいだろう。ガードされても相手をひるませることができ、そこから再び攻めることができる。相手に当たった場合、近ければジャイアントスイングを入れよう。次にスライディング。この技はサンマン唯一の二段アーマー破壊技であるのでその存在価値は大きい。この技はガードされると投げが安定して入ってしまうので絶対に当てたい技である。最近では下段ばかりを狙う人が多いので、しゃがみガードをすることが多い。よっ

ほってもいいくらいである。④は使い方が難しいというかほとんど使わないだろう。④で出る下段攻撃は、一見ダウンするのみに見えるがそうではない。ただ単に下段技なのであまり使った意味はないだろう。普通に出す④はダウンするものの当てにくいので却下。

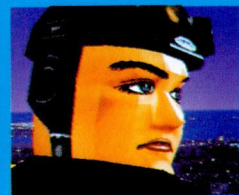
この技はあまり多用せずケツをメインで使い、たまにスライディングを使うのがいい。さて、ダッシュ攻撃の狙いどころであるが、相手との距離が遠いときはもちろん、自分から一度バックダッシュをしてから出したほうがいい。また、起き上がりにダッシュ攻撃を重ねたりするのもいい。ダッシュ攻撃は攻撃力の持続時間が長いので起き上がりに重ねるのが楽なはず。一度バックダッシュをしてから攻撃する場合は間合いが近いので②でいったほうが相手につぶされにくい。

ジャンプ攻撃

走り攻撃

Arts of CHARACTER

FIGHTING VIPERS

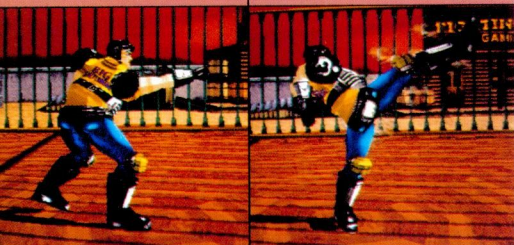


SANMAN

サンマンパンチキック

ⓅⓀ

12+16

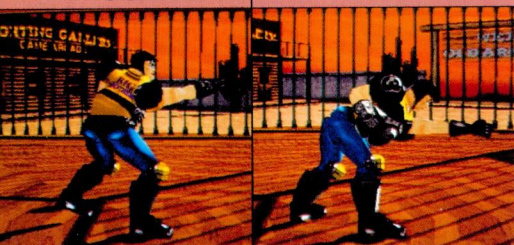


DC=1・4

ワンツーパンチ

ⓅⓅ

12+16



DC=1

ワンツーハンマー

ⓅⓅⓅ

12+16+30



DC=1

ワンツーピーチ

ⓅⓅⓀ

12+16+25

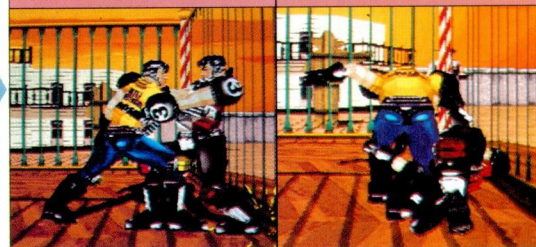


DC=2

ワンツークラッシュ

ⓅⓅⓅ

12+16+30



ワンツーからの派生は3つあり、それぞれ最後がⓅ、Ⓚ、Ⓟ(壁近く)となっている。

ワンツーハンマーはこれと違って使い道がなく、ディレイをかけるぐらいである。3発連続にならないのが痛いところで、しかもたとえ転ばせてもジャイアントスイングにつながらない。しかもガードされると返し技が待っている。

ワンツーピーチは3発目がガード&アタックになっている。ガード&アタックになっているといっても、実戦で当たる確率はほとんどない。ガード&アタックなので、もしガードされてしまうと投げ技や強力な打撃技のいい的になってしまう。これほどのリスクがあっても相手に当たる確率が低く、たとえ当たってもそれほど大ダメージを与えるわけではない。要するにこの技は使うなということだ。

ワンツークラッシュは壁に追いつめたときにらせる技で、パンチがヒットすると3発目の技が投げになるものである。

いわゆるⓅⓀであるこの技は、Ⓟが入ればⓀも連続でつながる。ガードされてもスキはなく、ヒットさせれば相手を転ばす事ができ相手に受け身を取らなければ転ばした相手にジャイアントスイングをかけることが可能。ということはダウン攻撃も入り、約体力半分を奪える。

しかし相手が受け身を取った場合は別で、この時は、かすり傷程度のダメージで終わる。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
サンマンパンチキック	ⓅⓀ	12+16	上・上	15・1・26	×	○	×	×
ワンツーパンチ	ⓅⓅ	12+16	上・中	14・3・23	×	×	×	×
ワンツーハンマー	ⓅⓅⓅ	12+16+30	上・中・中	22・2・38	×	○	×	×
ワンツーピーチ	ⓅⓅⓀ	12+16+25	上・中・中	25・3・42	○	○	下段	×
ワンツークラッシュ	ⓅⓅⓅ	12+16+30	上・中・投げ	114	×	-	-	-

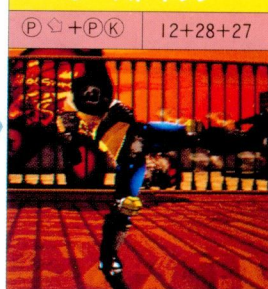
SANMAN

サンマンパンチアッパー



DC=1・3・4

ブーストキック



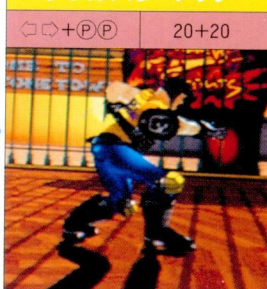
DC=2

この技は全てガードされると、打撃や投げの返し技が待っているが、ミドルキックボタンでキャンセルをかけられるので問題ない。

3発全てが連続技なので、ガードされるとき以外は全て出し切ったほうがいい。

また、ヒットさせたときに相手との間が近ければ(金網の近くでヒット)、ジャックナイフスローにつなげることも可能で

ダブルパワーノック



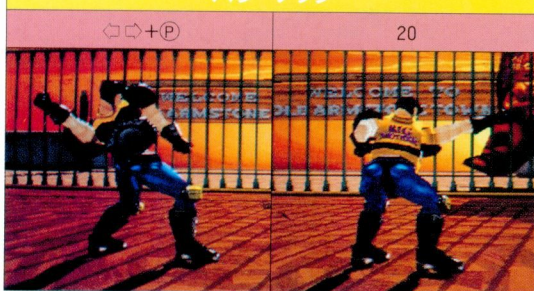
DC=2

この技は3発まで出せ、3発目がヒットした場合相手を転ばすことができる。受け身をとることが可能なのであるが、非常に取ららしい。

受け身をとられなかった場合、100%ジャックナイフスローが入るので、実は非常に使える技である。

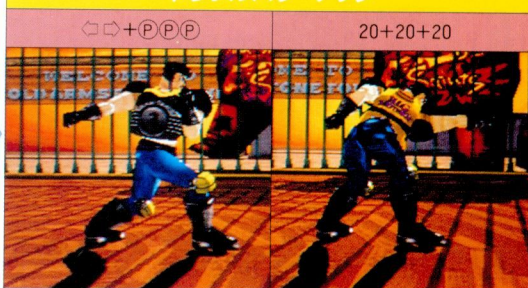
この技も全てガードされると返し技があるので、そこらへんは注意しよう。

パワーノック



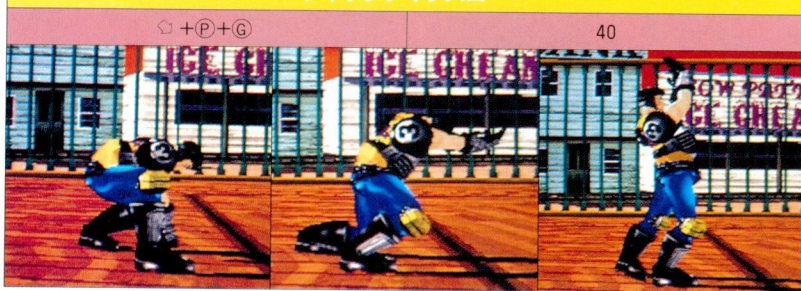
DC=2・4

トリプルパワーノック



DC=2

ジャックナイフスロー



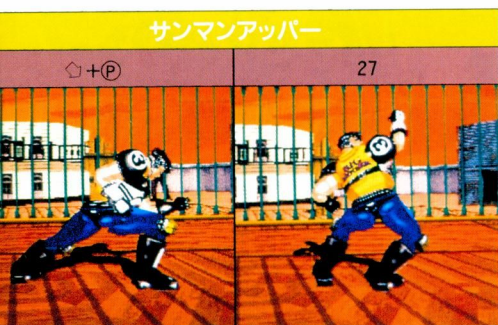
DC=1

いわゆる“ちゃぶ台返し”であるこの技はサンマンの数少ない浮かし技なので、その存在価値は高い。

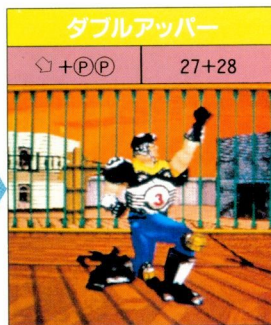
少し出るまで遅いがガードされても返し技がないので、使える技である。

ただ、サンマンの打撃技というのは、攻撃力が低いので、浮かしてからの空中コンボというのはあまり期待しないほうがいい。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
サンマンパンチアッパー	(P) + (P)	12+28	上・中	17・1・27	×	×	下段	×
ブーストキック	(P) + (P) + (K)	12+28+27	上・中・中	18・2・34	×	○	×	×
パワーノック	(P)	20	中段	19・2・25	×	×	×	×
ダブルパワーノック	(P) + (P)	20+20	中・中	19・1・26	×	×	×	×
トリプルパワーノック	(P) + (P) + (P)	20+20+20	中・中・中	16・1・29	×	○	×	×
ジャックナイフスロー	(P) + (G)	40	中段	20・4・26	×	○	×	×



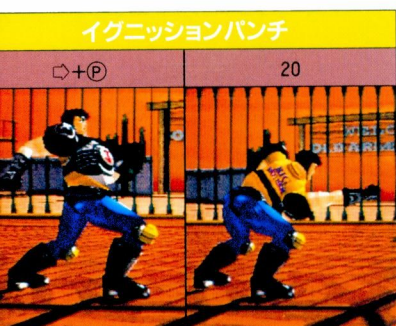
DA=1・3・4



DA=1・3・4



DA=1



DA || 1・4



DA || 1



DA || 1



DA || 1



DA || 1

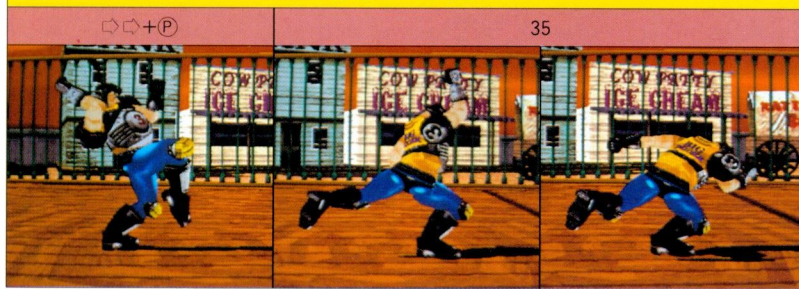
ディレイ入力の可能なこの技は、3発連続でヒットするので、その利用価値は高い。ただ、相手にくらわしている状態で2発目のアッパーで止めてしまうと、くらい投げが確定なので注意しよう。また、3発目までガードされると反撃を受けてしまう。よって、1発目のアッパーがヒットするかしないかをよく見極めて使うのが重要である。

だだをこねるようなパンチを5発出す。2発目のみディレイがかけられるが、5発連続でつながらないこのパンチはいまいち使いどころがない。一応金網の近く以外で使用すれば、5発全てガードされても反撃はくわないので、自分が金網に追いつめられたときに、中央に押し戻すために使うのが今のところの使い方である。空中コンボに使ってもいいかも。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
サンマンアッパー	◻+Ⓟ	27	中段	13・3・30	×	×	下段	×
ダブルアッパー	◻+ⓅⓅ	27+28	中・中	20・2・26	×	×	下段	×
ダブルアッパービーチ	◻+ⓅⓅⓀ	27+28+27	中・中・中	22・2・38	×	○	下段	×
イグニッションパンチ	◻+Ⓟ	20	中段	16・3・21	×	×	×	×
ジェネレーターパンチ	◻+ⓅⓅ	20+16	中・中	14・3・23	×	×	×	×
ファイヤージェネレーターパンチ	◻+ⓅⓅⓅ	20+16+20	中・中・中	14・3・23	×	×	×	×
アトミックジェネレーターパンチ	◻+ⓅⓅⓅⓅ	20+16+20+16	中・中・中・中	14・3・23	×	×	×	×
フュージョンジェネレーターパンチ	◻+ⓅⓅⓅⓅⓅ	20+16+20+16+20	中・中・中・中・中	14・3・23	×	×	×	×

SANMAN

エルボースマッシュ

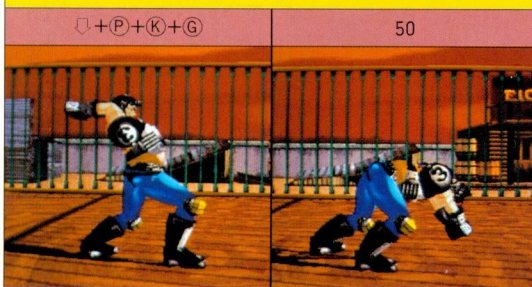


DA=1・4

出るまでが遅いが、非常に使える技である。アーマー破壊技であり、ガード&アタックをつぶす硬化もあり、ガードされてものけぞるために反撃は受けず、ヒットすればジャイアントスイングにつながるこの技はもう使いまくるしかない。

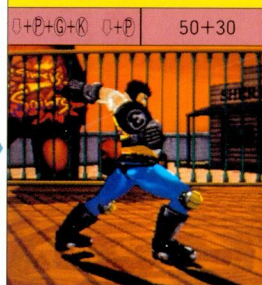
出の遅さをカバーするために、少し遅めから使っていくといい。また、起き上がりに重ねてみるのもいいかんじだ。

パワーハンマー



DA=1

ダブルパワーハンマー

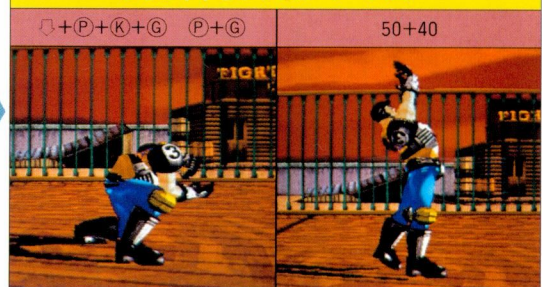


DA=2

1発目でやめてもいいし、2発目につながるでもいい。いずれもガード&アタックをつぶす効果を持ち、相手をのけぞらすために反撃は受けない。この技はディレイ入力ができるので、反撃を誘ってつぶすことができる。

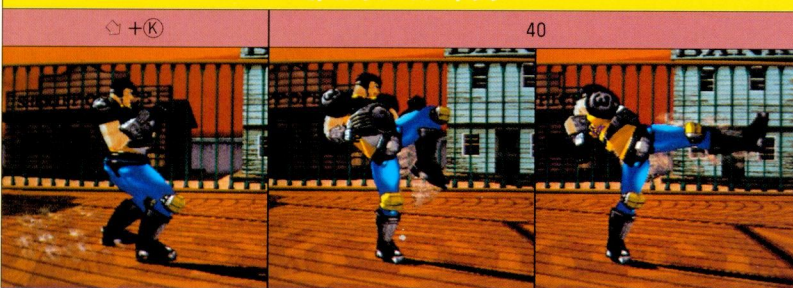
パワーハンマーは、下方向に叩きつけるので、受け身をとるのが難しい。ラウンドトリップハンマースローは、2発目のみヒットした場合、空中コンボを狙えるぞ。

ラウンドトリップハンマースロー



DA=1

ミドルサンマンキック

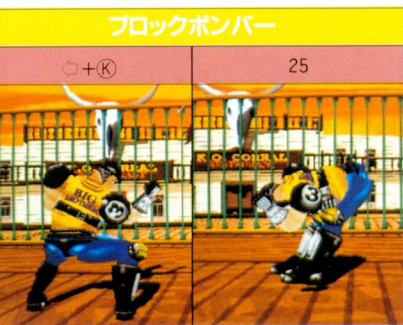


DA=1

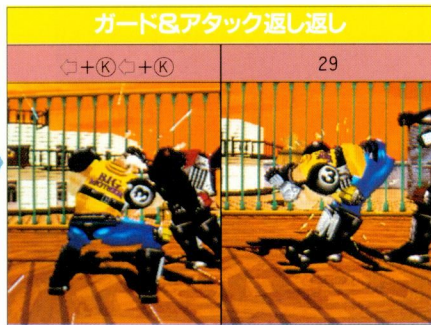
ただのミドルキックであるが、使い勝手はいい。ヒットすると転ばせることができるので、金網が近くて相手が受け身をとらなかった場合にジャイアントスイングにつなげることが可能。

また、ガードされても反撃は受けず、◎ボタンによるキャンセルで、フェイントとして使うのも有効である。

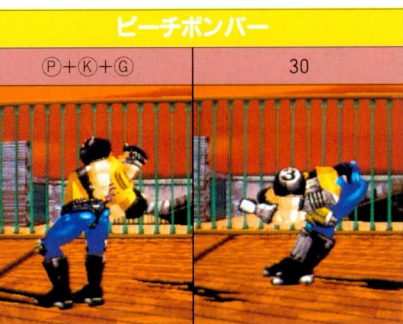
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
エルボースマッシュ	□□+P	35	中段	22・3・25	○	○	上段	×
パワーハンマー	□+P+(K)+G	50	中段	20・2・38	×	○	×	×
ダブルパワーハンマー	□+P+G+(K) □+P	50+30	中・中	26・2・22	×	○	上段	×
ラウンドトリップハンマースロー	□+P+(K)+G □+P	50+40	中・中	14・4・32	×	○	上段	×
ミドルサンマンキック	□+(K)	40	中段	18・2・28	×	○	×	×



A=2



DA=2



A=1



DA=1

自分がガード&アタックをした時に、たまたま相手がガード&アタックで返してきた場合に、1回目のガード&アタックのモーションの終わり際がカットされて2回目のガード&アタックが出せるというもの。

連続でケツが出る様は見ていておもしろいが、ガード&アタックをガード&アタックで返してくる奴はいるかと思うと、これはめったに見ることができなさそうである。

ケツを2回出す技である。他にとくにこれといった使い方というのではなく、中段だからまあ使ってもいいかな程度の技である。

1つ特長を挙げると、2回目のケツはガードされても相手をよろけさせることができるので、絶対に反撃は受けないということである。

また、2回目のケツはガード&アタックを無効にすることができる。



A=1・4

サンマンの固有技の中で、唯一の下段攻撃であるレッグスローは、ガード&アタックによる反撃を受けず、ヒットすれば転ばせられる上に、間合いが近ければマックスストリップでの追いうちも可能という非常に頼もしい技である。

ガードされると反撃を受けるが、下段攻撃なのでうまく使っていこう。技の出がかりをつぶされやすいので、少し遠くから使おう。



A=2

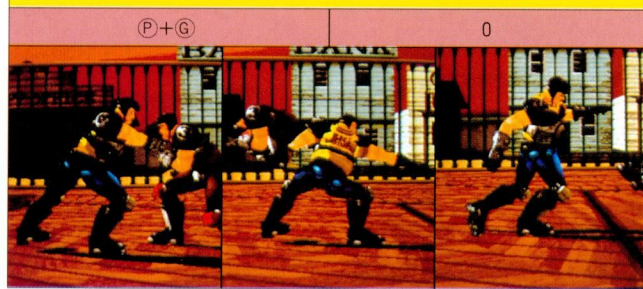
四肢をふむように相手を踏みつけるダウン攻撃である。

ダウン攻撃は他にピーチバーガーというのがあり、攻撃発生時間を見てみるとわずかに5フレームだけこちらのほうが早い。このわずかの時間は、ダウン攻撃にはそれ程影響が出ないため、よりダメージの高いピーチバーガーを使ったほうがいいと思う。

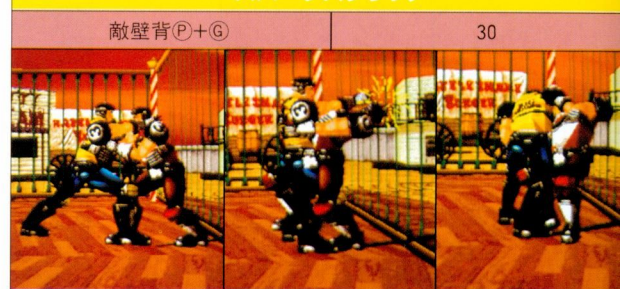
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ブロックボンバー	□+K	25	中段	25・3・42	○	○	下段	×
ガード&アタック返し返し	□+K □+K	29	中段	25・3・42	○	○	下段	×
ピーチボンバー	P+K+G	30	中段	16・2・42	×	○	下段	×
ダブルピーチボンバー	P+K+G P+K+G	30+30	中・中	32・2・42	×	○	上段	×
レッグスロー	□+K+G	24	下段	18・2・29	×	○	×	×
メガトンスタンプ	□+K	30	ダウン攻撃	33・1・46	×	○	×	×

SANMAN

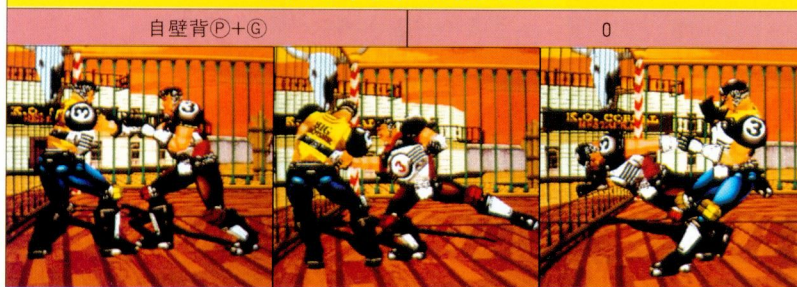
サンマンナイスカン



スパークスクラッチ



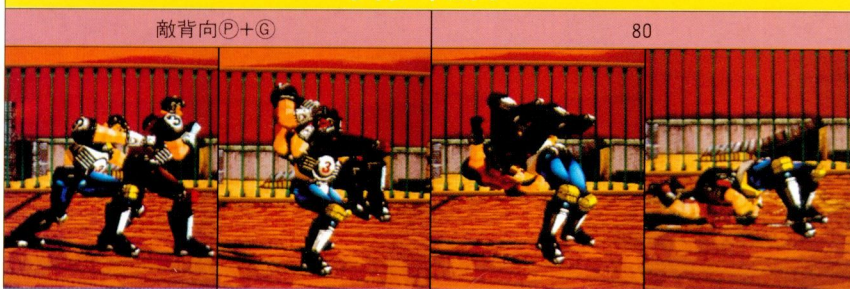
タグハンドウォールクラッシュ



いわゆる基本の投げ技であるこれら3つは、あまり見ることがないだろう。なぜならばサンマンには他にもっとすごい投げ技が豊富にあるからである。

しかし、1フレームで出せるこの投げは（しかもボタン打）、相手の攻撃を受けている時に役に立つのである。ということかという、コンビネーション系の技をくらって時に(P)+Gを連打すると、相手はそのコンビネーションを中々止めた場合に世にいう「くらい投げ」が成功する場合があるからだ。

ウイリートロップ



背後投げであるこの技はめったに見られないだろう。

というのは、このゲームの背後攻撃はかなり速く出るために、相手が背を向けたと思って投げにいくと、あっさり「ドカーン」と攻撃をくらってしまうからだ。

しかし、1度決めれば闘いのペースは自分のものになるかもしれない。

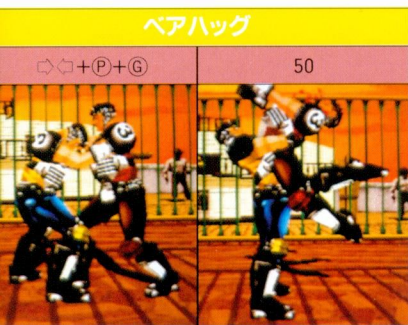
バックボーンクラック



相手の体を高々と持ち上げ、背骨を「メキッ」と折るこの技は、音とダメージが比例していない。要するにダメージが低いのである。

一体どういう時に使うのかよくわからない技であるが、1つだけ特長がある。それは、この技を決めた後相手方向に大ジャンプをすると、自分の後ろに相手がいる状況になるということだ。どこがどういうふうがいいのかはよくわからないが…。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
サンマンナイスカン	(P)+G	0	投げ	180	-	-	-	-
スパークスクラッチ	敵壁背(P)+G	30	投げ	133	-	-	-	-
タグハンドウォールクラッシュ	自壁背(P)+G	0	投げ	76	-	-	-	-
ウイリートロップ	敵背向(P)+G	80	投げ	181	-	-	-	-
バックボーンクラック	□□+P+(K)+G	50	投げ	318	-	-	-	-



その名のとおりベアハッグをするもの。コマンドの性質でダッシュしてから一瞬で出せるので使い勝手はいい。

エレファントハッグは、ベアハッグのコマンドを入れたらすぐに先行入力をして出せるもの。

エレファントハッグまで入れると、ダメージは約体力3分の1程度奪える。かなりいいかんじの投げ技だ。使うべし！



相手を壁に追いつめたときにできる投げ技。はっきりいって超使える投げ技である。その理由というのは、この技単体でのダメージもそれなりにあるのであるが、恐るべきことにジャイアントスイングまで100%確実に入ってしまうのである。もちろんダウン攻撃も1セットなので、体力半分以上を奪う威力を持っているのである。壁に追いつめたときには必ずこれを入れよう。



世にいうしゃがみ投げの1つ。これも壁に追いつめていないと使えないのであるが、コマンドが簡単なので狙って損はない。

パイルドライバーより威力は落ちるが、こちらのほうが1フレームで出るので、その成功率は高いのは間違いない。

ただ投げの間合いはかなり狭いので、そこらへんは注意するようにしよう。



同じくしゃがみ投げである。このパイルドライバーは、相手がしゃがんでさえいれば壁でなくても出せるのが特長である。

ダメージも高い見た目もいいので、ぜひ決めたい技である。コマンドが難しいというか、入力が遅くなってしまいうるか、そういうやや厳しい条件なので、各自、しゃがみ投げを入れる状況というものをあみ出してほしい。



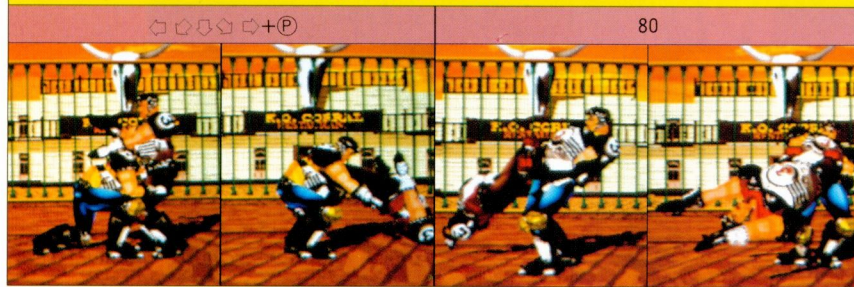
一度転ばした相手の頭を持ち、左右にドツタンパタン(?)やる技。

この技は、相手の頭が自分のほうにあるときに使うことができる。

転ばしたときに相手の頭がこちら側になるような技は主に2つあり、1つがレッグスローでもう1つがダッシュ攻撃のスライディングキックである。この2つの技をヒットさせたときは、できるだけ決めていこう。

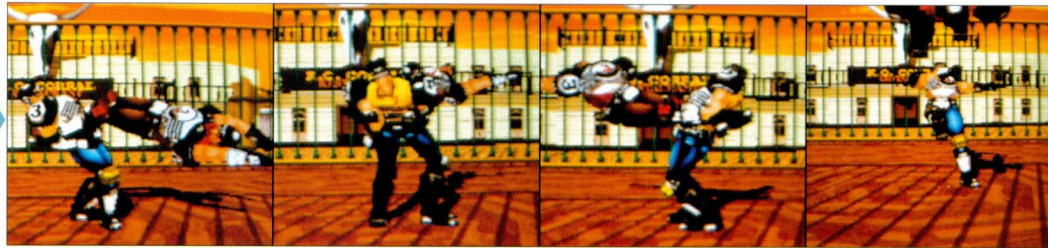
SANMAN

ジャイアントスイング



ファイナルオーバードライブの影に隠れてしまうが、実はかなり威力が高いので狙っても損はないぞ。

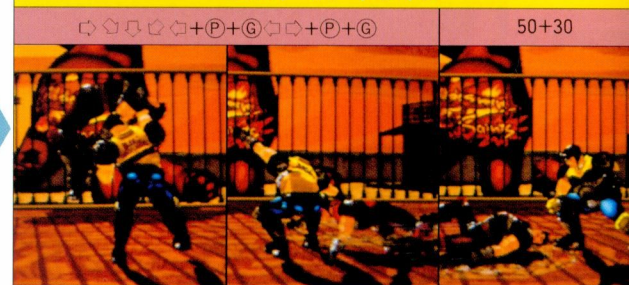
もうすっかりメジャーな投げ技になったこのジャイアントスイングは2通りあり、立っている相手を投げるものと、ダウンしている相手を投げるものがある。その違いは回転数にあり、当然立っている相手に決めたときのもののほうが、回転数が多くダメージも高い。



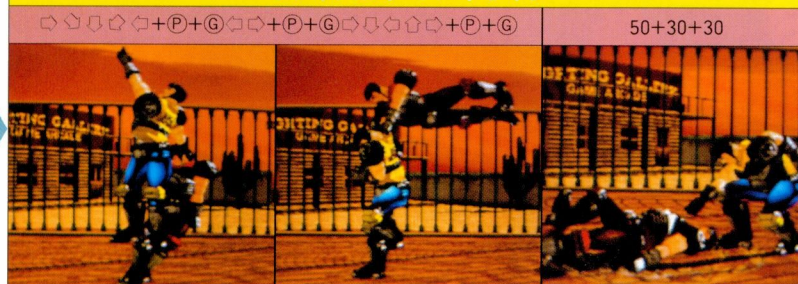
オーバードライブ



フルオーバードライブ



ファイナルオーバードライブ



サンマンの投げ技の中で、最高の威力を誇るのがこのファイナルオーバードライブである。見た目は地面にバンバン4回叩きつけるものである。

この投げは、フルオーバードライブまでは入力が簡単なのであるが、ファイナルオーバードライブまで入れると若干タイミングは難しいようである。

気をつけるのは、相手がいる方向によってコマンドが逆になるということである。常に相手のいる方向から見たコマンド入力なので、実際には逆の入力をしたら出るかも…。

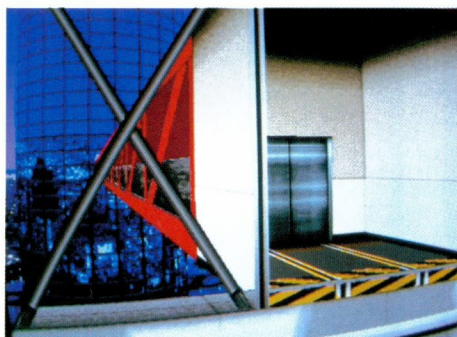
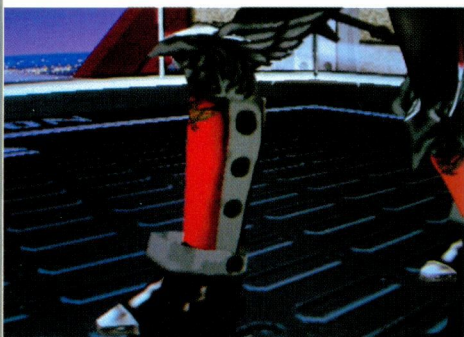
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ヘアハッグ	□◇+P+G	50	投げ	90	-	-	-	-
エレファントハッグ	□◇+P+G□◇+P+G	50+30	投げ	136	-	-	-	-
サンマンボム	敵壁背□◇+P+G	40	投げ	282	-	-	-	-
パワーハンティング	壁近□◇+P+G	50	投げ	183	-	-	-	-
パイルドライバー	敵しゃがみ□◇+P+G	80	投げ	284	-	-	-	-
マックススリッパ	敵ダウン中□◇◇+P	30	投げ	134	-	-	-	-
ジャイアントスイング	□◇◇◇◇◇+P	80	投げ	283	-	-	-	-
オーバードライブ	□◇◇◇◇◇+P+G	50	投げ	100	-	-	-	-
フルオーバードライブ	□◇◇◇◇◇+P+G□◇◇◇◇◇+P+G	50+30	投げ	134	-	-	-	-
ファイナルオーバードライブ	□◇◇◇◇◇+P+G□◇◇◇◇◇+P+G□◇◇◇◇◇+P+G	50+30+30	投げ	116	-	-	-	-

バトルロツカー

RAXEL



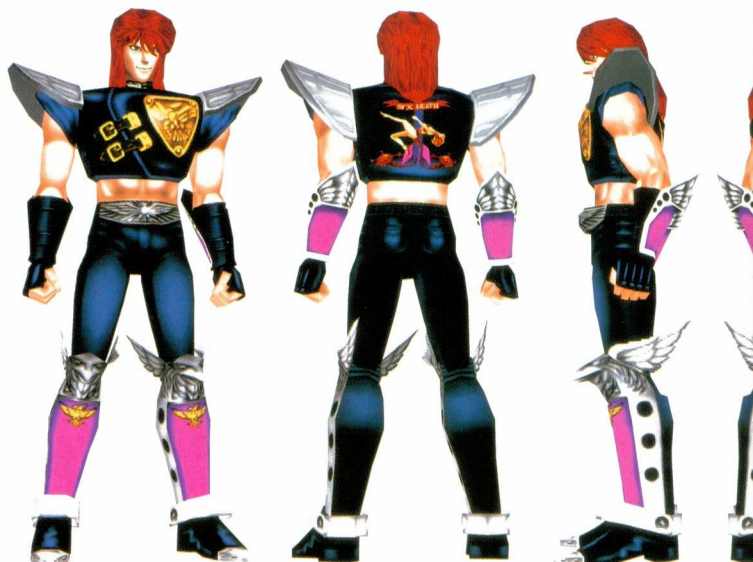
Character's View



●パーソナルデータ

ラクセル

身長	177cm
体重	54.0kg
アーマー耐久値上半身	200
アーマー耐久値下半身	75
上アーマー重量	13.72kg
下アーマー重量	6.88kg
小ジャンプ	0.47m
大ジャンプ	1.45m
走り小ジャンプ	0.44m
走り大ジャンプ	1.44m
小ジャンプ (飛距離)	1.20m
大ジャンプ (飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ (飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ (飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.08m
遠距離クイックフォワード	1.57m
近距離バックステップ	1.11m
遠距離バックステップ	0.92m



Arts of CHARACTER

基本攻撃



ファイティングバイパーのようなタイプのゲームは、**Ⓟ**単発がかなり隙がなく、ケンセイや、誘いとして重宝するが、なんとラクセルの**Ⓟ**は硬化が20フレーム。**Ⓟ**だと14フレーム。**Ⓟ**で止めるより**Ⓟ**止めのほうが使えるのである。これはかなり重要なことなのでよく覚えておいてほしい。**Ⓟ**はリーチはあるが硬化フレームが30もある。ガイ



小ジャンプ攻撃

小ジャンプ攻撃で特にビックアップしたいのが**Ⓟ**のホッピングハンマー。実はこの技、着地と同時に**Ⓟ**につながらず、コンボ開始技である。そのこともさることながら**Ⓟ**自体、相手の下**Ⓟ**などを空振らせつつ攻撃ができる。やたらと下**Ⓟ**ばかり使ってくる相手には小ジャンプ攻撃が強い。レッグキラーは、下段攻撃なので、これも覚ええ

技名	コマンド	ダメージ	判定 A・破壊	発生・持続・硬化	ガード 外し
通常攻撃					
ジャブ	Ⓟ	12	上段	9・1・20	×
ハイキック	Ⓚ	30	上段	12・4・28	×
シットジャブ	Ⓟ+Ⓟ	20	下段	10・2・15	×
ローサイドキック	Ⓟ+Ⓚ	22	下段	17・1・30	×
走り攻撃 走り中					
ランニングストレート	Ⓟ	65	中段	13・1・36	下段
ランニングニー	Ⓚ	40	中段	13・5・22	上段
ランニングサマーソルト	Ⓟ+Ⓚ	50	中段	10・4・50	×
ホップスピッキング	Ⓟ+Ⓚ	30	中段	14・3・20	×
スライディングキック	Ⓟ+Ⓚ	40	下段○	18・3・29	×
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓟ	40	中段○	16・6・23	上段
ランニングジャンプキック	Ⓟ+Ⓚ	50	中段	18・1・21	上段
ジャンプ攻撃					
ジャンプハンマー	⬆+Ⓟ(ジャンプ同時)	60	中段	50・5・24	×
ジャンプハンマー	⬆Ⓟ(空中)	43	中段	28・3・10	×
ジャンプトロー	⬆+Ⓚ(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
エアローリングソバット	⬆Ⓚ(空中)	45	中段	15・1・29	×
フレアトロー	⬆Ⓚ(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
フロントジャンプトロー	⬆Ⓟ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
フロントエアキック	⬆Ⓟ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・53	上段
エアダイブ	⬆Ⓟ+Ⓚ(空中)	40	中段	15・2・23	×
フレアキック	⬆Ⓟ+Ⓚ(着地際)	30	中段	15・2・13	上段
バックエアキック	⬆Ⓟ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
ホッピングハンマー	Ⓟ+Ⓟ(ジャンプ同時)	43	中段	28・3・19	×
サマーソルトキック	Ⓟ+Ⓚ(ジャンプ同時)	50	中段	10・4・30	上段
ローリングソバット	Ⓟ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	14・3・20	×
ホッピングキック	ⓅⓀ(空中)	26	中段	9・2・27	×
レッグキラー	ⓅⓅ+Ⓚ(着地際)	30	下段	10・2・26	×
後ろ攻撃					
ターンパンチ	Ⓟ	18	上段	13・1・6	×
ターンキック	Ⓚ	38	中段	12・2・30	×
スピッキングターン	Ⓟ+Ⓚ	30	中段	15・1・29	×
ローターンパンチ	Ⓟ+Ⓟ	18	下段	13・1・14	×
ロースピッキングターン	Ⓟ+Ⓚ	28	下段	12・2・30	×
ターンパンチジャブ	ⓅⓅ	18+12	上・上	9・1・20	×
ダウン攻撃					
フライングタスク	Ⓟ+Ⓟ(敵ダウン中)	50	ダウン攻撃	39・1・65	×

ダウン攻撃のフライングタスクは、攻撃力が50もある。こんなにウマイ技を眠らせておくのはもったいない。ラクセルの固有技でダウンを奪える技のあとにこの技が必ず入る、というのがある(例、デトロイトロックダウン)ので、その技の後は毎回入れられるようにしよう。ただテキトーに出しているだけでは、外れたときの隙が大きき致命傷になりかねないぞ!!



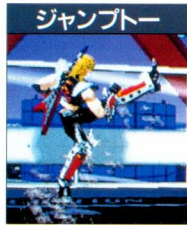
ダウン攻撃



フレアトー



エアローリングバット



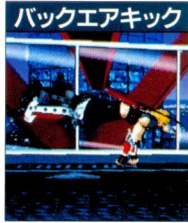
ジャンプトー



ジャンプハンマー



ジャンプハンマー



バックエアキック



フレアキック



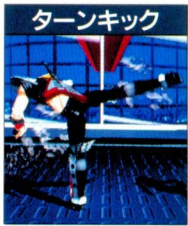
エアダイブ



フロントエアキック



フロントジャンプトー



ターンキック



ターンパンチ



ロースピニングターン



ローターンパンチ



スピニングターン

後ろ攻撃

振りかえり攻撃である「後ろ攻撃」。ラクセルでこの技を使うとしたら、スライディング (Ⓚ+Ⓚ) を当てたあとが挙げられる。相手スライディングはヒットの起き上がりがないと中段か下段で、反対側まで抜けるので相手に背を向けることになる。普段は、Ⓚ+Ⓚと入力すれば自動的に振り返って追い打ちしてくれる。だが、あえてこれをやらずに相手が起き上がってくるころにこの後ろ攻撃で起き

攻めるといふ手段もある。というのも、後ろ攻撃には攻撃属性が上、中、下段とすべてそろっているところに注目してほしい。相手スライディングはヒットの起き上がりが中段か下段をせまることができるのは大きい。上段は意味ないように思えるが、Ⓚ+Ⓚと押すことで2段攻撃が出せる。ほかの格闘ゲームは一部のキャラにしかこのテの使える技がなかったが、FVではかなり有効な技である。

ここでいう「ジャンプ攻撃」とは、大ジャンプのことを指す。これら大ジャンプ攻撃の中で最も使えるもの、といえばジャンプトローで決まりだろう。この技は攻撃力が発生するまでに、わずか9フレーム。9フレームといえは、立ち回と同じである。一瞬の隙を伺って、相手のラッシュを止めて試合の流れを変えるにはもってこいの技だが……。いかにせん、ちまたの対戦台はこればかりの人が多く、悪い、とはいわれないが、人間と闘っているとときくらいCPU戦じゃあるまいしちゃんと闘ってほしい。こういうプレイヤーと対戦すると、勝っても負けても「つまらない」この一言につきるといふものだ。



ホップスピニングキック



ランニングニー



ランニングストレート



ランニングサマーソルト



ランニングジャンプキック



スライディングキック



ランニングタックル

ダッシュ攻撃の特長といえは、「ダメージが大きい」、「中・下段の二択をせまれる」、「アーマール破壊技に規定されている」……など、メリットが多い。しかも、技後の硬化も小さいものがある。ダッシュ技と比べると、ファイティング技、パイバースのウリのひとつとなっていて、ぜひ活用したいところだ。

使いどころとしては、やはり相手の起き上がり時を、これらの中で使えるのは、「ランニングタックル、ランニングニー、ホップスピニングキック。これらに下段であるスライディングも交じえよう。スライディングは、Ⓚ+Ⓚのものより発生、持続、硬化のすべての性能が良い。Ⓚ+Ⓚがあるからといって、決してダッシュスライディングをおろそかにしないようにしよう。

狙ったり、一歩半バックステップしてから仕かけたりする方法がメジャーなところ。特に後者は、相手とのくらの離ればダッシュ可能になるのか、をよく把握しておけば実戦でダッシュ攻撃が大きな戦力になつてくれることは間違いない。

Arts of CHARACTER

FIGHTING VIPERS



RAXEL

ジャブハイキック

(P)(K)

12+20



DC=1・4

ライトスルー

(P)(P)(P)

12+22+18



DC=1

ライトスピン

(P)(P)

12+22



DC=1・4

ルックス・ザット・キル

(P)(P)(K)

12+22+24



DC=2

ライトスルースクワッシュ

(P)(P)(P)

12+22+30



ライトスルーはPPPで、オールラウンドに使っていい。普通、こういう技はすべて上段攻撃なのだが、ラクセルのPPPは最後のPが中段判定となっているのが特長。また浮かした相手への追い打ちとしても使えるので、ラクセルの技の中ではメインに使っていい。なお、相手が壁付近でこの技をくらった場合は最後のPが変化する。相手のノドを絞め、壁に押しつけて地面に叩きつける技、「ライトスルースクワッシュ」に自動変化する。

ルックス・ザット・キルはPPKと入力するだけで、なんとK部分はガード&アタックになっている。ライトスルーと見せかけておいてPPで止めておき、下Pやスライディングなどと併用して反撃を誘うようなシチュエーションをつくり出せば、この攻撃も生きてくる。

コンボ始動系の立ちPスタートの技。ジャブハイキックはPKで、出るのが早いためにし技として使うのがメイン。しかし、パーチャファイター2.1と同じく、PKのKがヒットしてもダウンしないことと、威力がないためにイマイチ実用性に欠ける。ただ、Kの部分でタイミングよくCボタンを押すことによって技を中断できる。この俗にいうPKキャンセルはフェイントとして重宝する。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ジャブハイキック	(P)(K)	12+20	上・上	12・4・26	×	×	×	×
ライトスピン	(P)(P)	12+22	上・上	14・4・14	×	×	×	×
ライトスルー	(P)(P)(P)	12+22+18	上・上・中	11・1・24	×	×	×	×
ルックス・ザット・キル	(P)(P)(K)	12+22+24	上・上・中	28・2・40	×	×	×	×
ライトスルースクワッシュ	(P)(P)(P)	12+22+30	上・上・投げ	124	○	○	下段	×

RAXEL

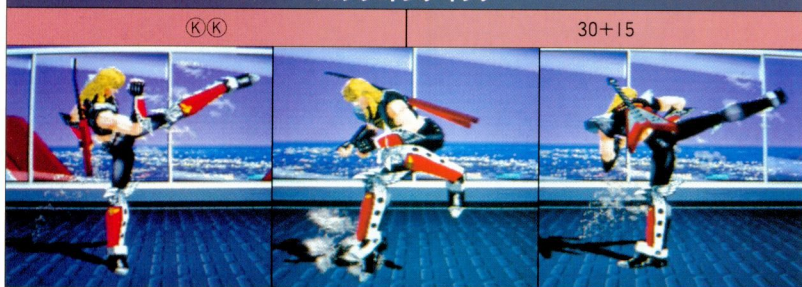
ライトニングアッパー



DC=2

□+Pで出るこの技は、ガード&アタック技。ここで気が付いた人もいると思うが、ラクセルには基本入力のガード&アタックがPとRの2種類ある。両者の違いは、□+Pのほうがアッパーなので相手を浮かせられる。□+Rは直線的に蹴るため、そのまま壁ヒットのダメージも与えることができる。リーチ面でいえばアッパーと水平キックなので、□+Pのほうが短いという欠点がある。

バックオフディッチ



DC=1・4

上・上段攻撃の2段キック。これといった使いみちはないが、確実なのは空中コンボに導入する方法だろう。入力がR,Rと、Rを連打するだけで良く、ダメージも30+15=45、とまあまあなので安定したいときに叩きこむ技として認識しておこう。

デススピッキック

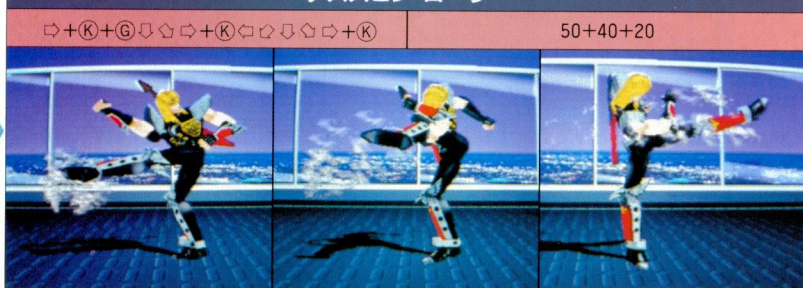


DC=1

デススピン・スラッシュ



デススピン・ローラー



DC=2

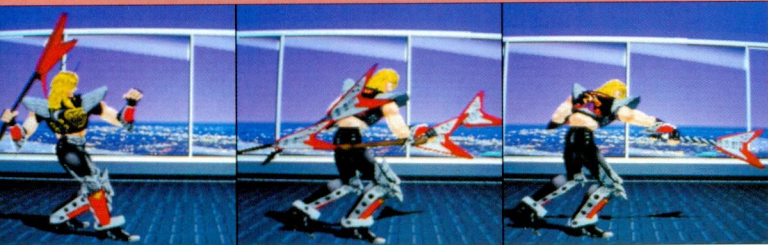
インストラクションカードにも載っているデススピックからの発展シリーズ。デススピッキック自体は上段攻めなので、しゃがまれると避けられてしまう。しかし、立ちどを強制的に外してしまう効果を持っているので、デススラッシュならデススピッキックをガードしたが最後の発目の蹴りが無条件でヒットする。さらにキャラによって3発目のデスピンローラーまでヒットさせることも可能。バクチで3発出したら、空中コンボに導入するべき。壁らめば、デススピンスラッシュで追い打ちしよう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ライトニングアッパー	□+P	20	中段	24・2・44	○	○	上段	×
バックオフディッチ	R,R	30+15	上・上	20・2・28	×	×	×	×
デススピッキック	□+R+G	50	上段	15・5・40	○	○	上段	×
デススピン・スラッシュ	□+R+G followed by directions and R	50+40	上・上	17・4・35	○	○	×	×
デススピン・ローラー	□+R+G followed by directions and R	50+40+20	上・上・上	19・3・44	○	○	×	×

ギタートラスト

⇨⇨+P

50



攻撃判定の強力な中段攻撃のひとつ、ギタートラスト。アーマー破壊技としても規定されており、要所で重宝する。技の出かかりが少し遅いのが弱点だが、あらかじめ何らかの技をガードさせて相手が手を出したくなるような状況をつくる。そこにバックステップからギタートラスト…。そんな感じで使っていけば相手にとって脅威の技となるであろう。

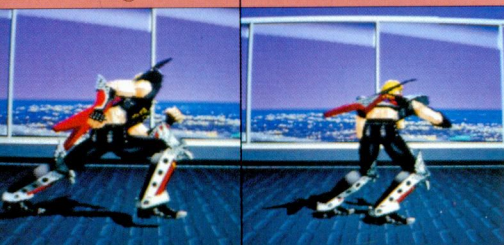
DC=1

エルボーからの派生技は大きく分けると2つに分類することができる。まずは、ナックルクローキック。これはVF2のジャッキーのエルボースピンキックのようなものと思っていれば良い。つぎにナックルブラッククロウは、エルボーから裏拳へつなげる技で連打として用いることが多い。ケンセイ用の技としても重宝するぞ。

エルボーカット

⇨+P

19



DC=1・3・4

ナックルクローキック

⇨+P(K)

19+25

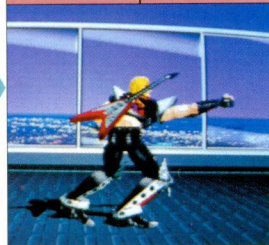


DC=1・4

ナックルブラッククロウ

⇨+P(P)

19+22



DC=1・4

●エルボーデスピンコンボについて

実は、ラクセルには技表にない、名無しのコンボがある。コマンドは…

①⇨P(K)⇨⇨K+G ②⇨P(K)⇨⇨K+Gの2つ。見た目は、デスピンコンボの最初にエルボーがついたもの。技の攻撃力、発生、持続、硬化の数値はナックルクローキック+デスピンコンボのものと同じ。

このコンビネーションは、一発目がエルボーというだけあり、デスピンよりもある意味で使いやすい。エルボーからの派生コンビネーションとして対戦でも多用していただける実用的なコンボだ。

ライトハンド

⇨+P(P)P

19+22+25

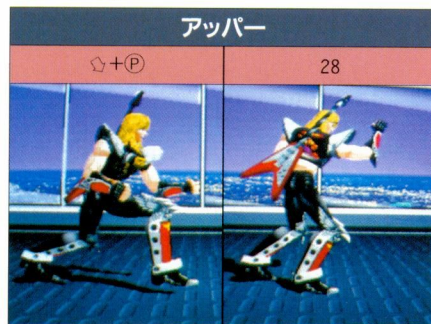


DC=1

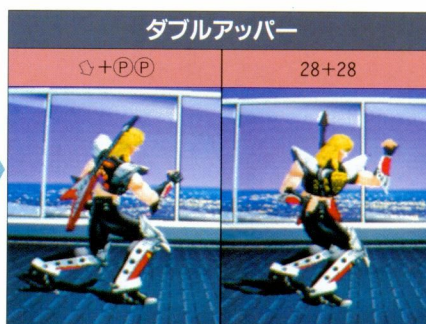
ライトハンドはエルボースタートのP(P)Pのこと。コマンドは⇨P(P)Pだが、判定はしかり中→上→中段なのでバカにできない強力な技だ。FVは、ボタンを押すタイミングによってP(P)Pのような技を遅らせて出すと、通称「ディレイ」ができない技が多い。しかし、このライトハンドは例外的にこれが可能。ただ出すだけでなく、タイミングをズラして入力してフェイントとしても使おう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	カード外し	よろけ
ギタートラスト	⇨⇨+P	50	中段	25・1・44	○	○	上段	×
エルボーカット	⇨+P	19	中段	13・2・19	×	×	×	○
ナックルクローキック	⇨+P(K)	19+25	中・中	15・2・31	×	×	×	○
ナックルブラッククロウ	⇨+P(P)	19+22	中・上	19・1・22	×	×	×	○
ライトハンド	⇨+P(P)P	19+22+25	中・上・中	15・1・28	×	○	下段	○

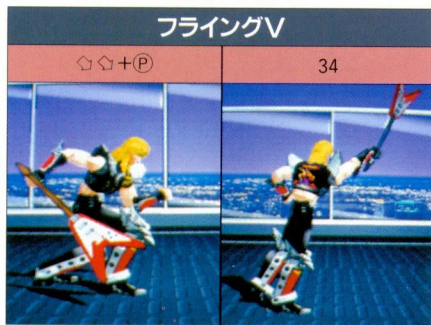
RAXEL



DC=1



DC=1・3・4



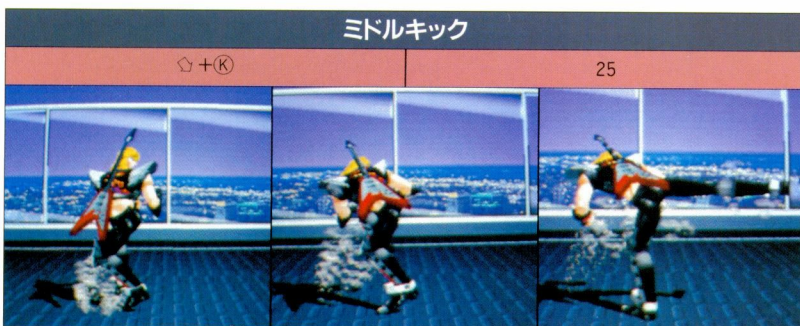
DC=1・3



DC=1・3

攻撃発生がすごく早い、下段崩し。一歩が入れば、2発目のダブルアッパーまで吹っ飛ばすことが可能。よくカン違いしている人がいるが、このダブルアッパーはガードヒットしても高く浮くということはない。壁の近くなら、バウンドを利用して追いつける。壁が近ければダブルアッパーでフィールド中央なら崩し技としてアッパーを使うようにするといいたい。

ラクセルの浮かし技には強力なものが少ない。その中でも貴重な浮かし技のひとつがこのフライングVだ。ただの浮かし技としてもいいが、壁付近の追い打ち技としても使える。この技の後、再度△を押すと、返す（返すギター、か？）振り降ろし技が出る。地上でガードされたときにワンテンポ遅れさせれば、結果的にフライングVもガードされたときに反撃を受けにくくなるだろう。



DC=1・4

VF 2 などでもおなじみ、俗に中段キックと呼ばれる技。この技から、デススピコンボや、ロースピコンボに派生することができる。

ただ、思いのほか硬化が長いので、単発で止めるよりも△をつなげて裏拳まで出したほうが良い。



DC=1

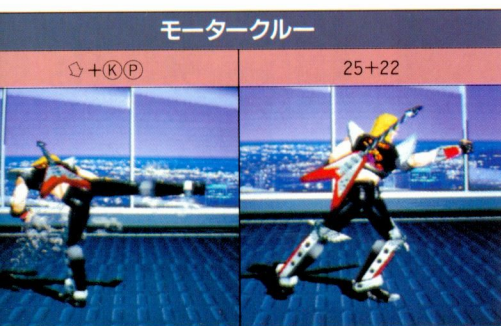
VF 2 でいうところのジャッキーのダッシュハンマーキック的な技。割と軽視されがちだが、攻めの中には入れていきたい技である。ミドルキックよりもリーチ以外では優れているので、デススピックへの派生を考えていないならば、このキックアウェイを使うべき。なお、攻撃判定が出る前なら、Ⓞボタンで中断できる。さんざんキックアウェイを見せておいて、中段→投げも効果的だ。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
アッパー	△+P	28	上段	15・2・26	×	×	×	×
ダブルアッパー	△+P(P)	28+28	上・中	15・1・27	×	○	下段	×
フライングV	△△+P	34	中段	19・2・39	×	○	×	×
フライングスクリュー	△△+P(P)	34+34	中・中	30・3・27	×	○	×	×
ミドルキック	△+K	25	中段	15・2・31	×	×	×	×
キックアウェイ	△+K	29	中段	12・4・30	×	○	×	×

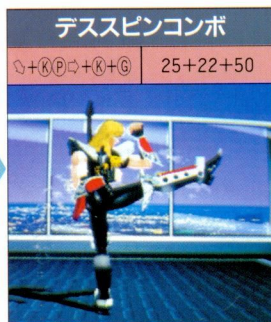


名前のとおり、相手を空高く吹っ飛ばす技で、ヒットすればかなり高く浮かせるためにかなり有利にその後の優先権を握ることができる。数値的には、そんなに気にならないのだが、出るまでがそのモーションのために見切られやすい。今現在、ちまたのラクセルは空中コンボを使わずに、浮いた相手の下に入ってこの技で再度浮かし…の繰り返し。そんなことだけやって楽しいか!?

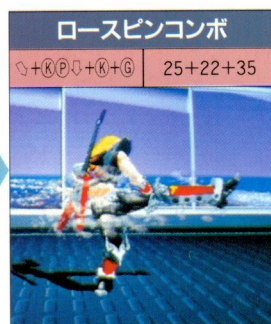
DC=1



DC=1・4

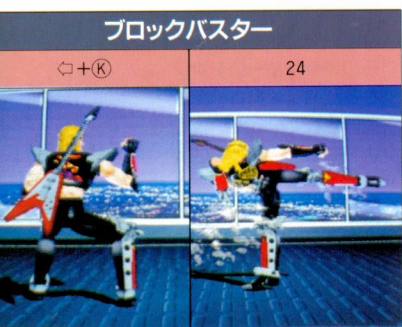


DC=2

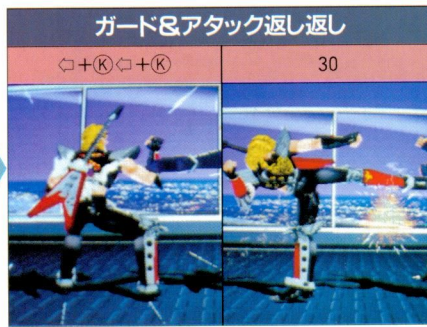


DC=2

インストラクションカードにもある、デススピンコンボ。この技はミドルキック→裏拳→デススピニングキックというコンビネーションで、ロースピンコンボは最後が下段回し蹴りになっている。最後を上段にした場合、ガードせずにしゃがまれてしまう危険性がある。しかし、ガードしてくれたときは反撃を受けない。ロースピンコンボは、ガードされることはあっても空振りすることがないのが上段との違い。だったら毎回ロースピンコンボのほうが良いのでは?と思うかもしれない。だが、そこが落とし穴で実はロースピンコンボはガードされてしまうと返し技をくらってしまうほど硬化が長いことを忘れてはいけない。よほど安定したいなら別だが、このコンビネーションを使うなら△P△P△△+Gの例のコンビネーションのを使ったほうが相手には当てやすい。



DC=2



DC=2

ラクセルのガード&アタックは□Pと□Kの2種類があるが、ここでは□Kのキック版のほう。□Pよりもリーチがあり、硬化も短めで、さらに相手を壁まで吹っ飛ばせるので追加ダメージも期待できる。

そして、□Kのほうの特長として、こちらの技でのみG&A返し返しができる。返し返しはレバーを入れたままK連打でもOKなので□Kを入力したときはKも連打しておこう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スカイスクリーマー	(K)+G	35	中段	16・4・26	×	○	×	×
デススピンコンボ	△+(K)P→△+(K)+G	25+22+50	中・上・上	20・4・22	×	○	×	×
ロースピンコンボ	△+(K)P↓△+(K)+G	25+22+35	中・上・下	18・4・34	×	○	×	×
ブロックバスター	□+(K)	24	中段	28・2・40	○	○	○	×
ガード&アタック返し返し	□+(K)□+(K)	30	中段	28・2・40	○	○	○	×

RAXEL

スタンディングハイキック

しゃがみから立ちⓀ

40



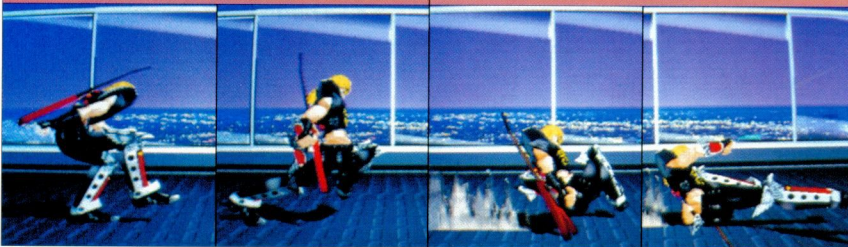
DC=1・4

VF2のラウ&パイが持っていた腿登裏旋脚と同じ入力、「しゃがみから立つまでの間にⓀ」という技。ただし、判定は上段でしゃがんだ相手には空振りする。ここは、自分の起き上がりを出して、起き攻めしてくる相手に対抗する技として使うべきだろう。それを毎回しゃがんでやる相手には起き上がりサマーソルトが決まるぞ。

スライディングキック

↓+Ⓚ+Ⓞ

30



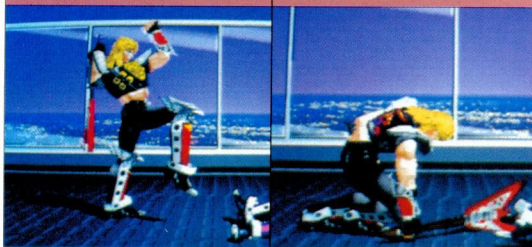
DC=1

各キャラには、ダッシュ技にスライディングという下段攻撃技がある。ラクセルのこの技は、ダッシュしなければならないスライディングをその場で出せるものだ。やはり、立ちガード安定のこのタイプのゲームでいきなりくるスライディングは、相手にしてみれば相当イヤな技だろう。ただし、いきなり出せるという反面、ダッシュ版より出が遅く、硬化も長いというデメリットがある。

ギタークラッシュ

↓+Ⓟ

14

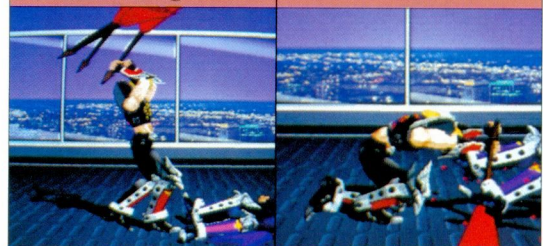


DC=2

グレイブポスト

↓↓+Ⓟ

14



DC=2

スピットキック

↓+Ⓚ

15



DC=2

ダウン攻撃3種。↓Ⓟと↓↓Ⓟは片手と両手という違いのほか、なんと↓↓Ⓟ(両手)のほうが技の発生が4フレームも早く、硬化も1フレーム短い。ラクセルのダウン攻撃は、↓↓Ⓟ→↓Ⓚ→↓↓Ⓟ…とやるとヌルイ相手にはかなりの数が入る。それでも、たいていの場合は↓↓Ⓟ→↓Ⓚまでは入ることが多いぞ。↓Ⓚは追い打ちが1回しか入らないようなときに単発で入れよう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スタンディングハイキック	しゃがみから立ちⓀ	40	上段	14・4・30	×	○	×	×
スライディングキック	↓+Ⓚ+Ⓞ	30	下段	22・7・45	×	○	×	×
ギタークラッシュ	↓+Ⓟ	14	ダウン攻撃	29・1・40	×	—	—	—
グレイブポスト	↓↓+Ⓟ	14	ダウン攻撃	25・1・39	×	—	—	—
スピットキック	↓+Ⓚ	15	ダウン攻撃	19・1・49	×	—	—	—

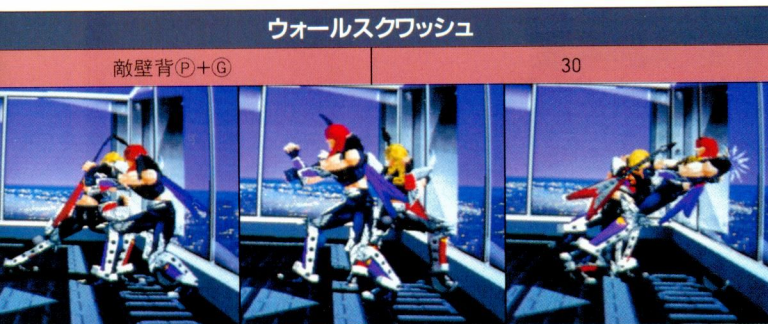
ウォールスロー



相手を反対側へ投げとばす。ちょうど、プロレスでいう「相手をロープに振る」を思い浮かべてもらおうと間違いない。この技で吹っ飛ばしたあと走り、追って行って追い打ちを与えよう。

ただし、この技をしかけたとほぼ同時に相手がレバーとボタンをガチャガチャやっていると、途中で止まってしまう。まず偶然しかできないが一応覚えておいてほしい。

ウォールスクワッシュ



ウォールスローと同じコマンドだが、相手が壁を背にしているとこの投げになる。ちょうど、PPPが壁際でヒットしたときラストが投げになるが、あの投げを単発で出したようなもの。

この技でダウンさせたらP or K系の追い打ちが入るが、これならPP+Gの投げから追い打ちしたほうがより大きなダメージを与えられる。

タグハンドウォールクラッシュ



ウォールスロー+ウォールクラッシュ、といった感じの技。相手の攻撃によって壁際に追い込まれてしまったときに形勢逆転を狙って使うといい。そういう点では、ウォールスローやウォールスクラッシュよりも使える投げといえるだろう。不利な状況からの脱出するための技、と考えればいい技なのではないだろうか。

デストロップ



いわゆる、バックドロップ。相手が背中を向けたときに使う背後投げである。この技の使いどころは、相手がダウン攻撃を失敗して硬直しているとき。ここは逃がさないようにバッチリ決めたい。ダメージは80と高いために、ヘタに打撃技を入れるなら、ダッシュでデストロップを決めよう。投げたあとはダウン攻撃も入る。

ラクセルで多用しがちなPPPことライトスロー。判定は上・上・中段、と使い勝手もよさそう。しかし、この技にはとんでもない欠点があるのです。なんと、PPPの最後のP、これはガードされたときはともかく…ヒットさせてしまうと相手に投げられてしまう技ということが発覚!! さらに、ラ

クセルの場合、Pの硬化よりPPの硬化のほうが短い!!

これで、ケンセイとして出すPはもちろんPPのほうがいいということになる。P止めからのコンビネーションを展開すれば、より隙の小さい攻め方をすることができる。



これがPPPの硬化。よくみると相手のほうが先に動いている!!

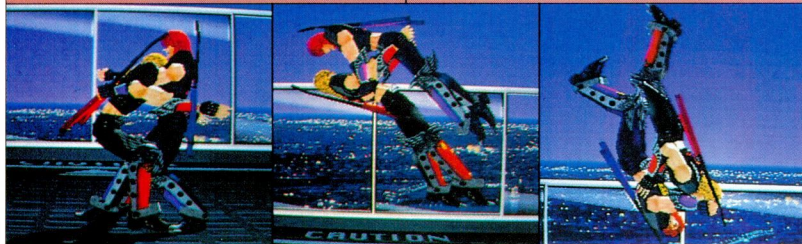


これがPより硬化の小さい2発目のP。ここからのPが強力。

テロイトロックダウン

△+Ⓞ ▽+Ⓟ+Ⓞ

65



FV発表時より、CPUのラクセルがフィニッシュ技として使ってきてその存在が話題となった技。コマンドは△+Ⓞ、▽+Ⓟ+Ⓞとなっているが、ハッキリいってこれでは出しにくい。簡単に出すには、Ⓞボタンを押したまま△▽、Ⓞを離してⓅ+Ⓞ。これで格段に出しやすくなるはず。決まったら△▽で追い打ちしよう。ラクセルのステータス的な技なのでぜひ修得してほしい。



デスキャノン

□□+Ⓟ+Ⓞ

30



□□+Ⓟ+Ⓞで出るこの投げは、壁をからませればいろいろな追い打ちが可能。相手が浮いたとき、受け身をとらなければ、デスピンスラッシュも決めることができる（デスピンローラーは入らないこともないが激ムズなので狙わないほうがいい）。

デンジャラスノイズ

□□+Ⓟ+Ⓞ

50



□□+Ⓟ+Ⓞは、モーションがデスキャノンに似ているが首をつかんだまま首折りを仕かける技。特にこれといった使いみちがないのだが、決まったときに「ボキッ」という小気味よい音が聞けるので、それを聞くためだけに使うのも一興。この技のファン多し。ラクセル使いは、主にテロイトロックダウン派か、デンジャラスノイズ派に分かれているらしい(?)。

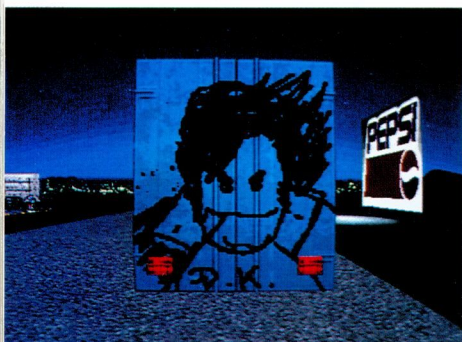
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ウォールスロー	Ⓟ+Ⓞ	0	投げ	81	×	-	-	-
ウォールスクワッシュ	敵壁背Ⓟ+Ⓞ	30	投げ	150	×	-	-	-
タグハンドウォールラッシュ	自壁背Ⓟ+Ⓞ	0	投げ	76	×	-	-	-
デスドロップ	敵背向Ⓟ+Ⓞ	80	投げ	181	×	-	-	-
テロイトロックダウン	△+Ⓞ ▽+Ⓟ+Ⓞ	65	投げ	170	×	-	-	-
デスキャノン	□□+Ⓟ+Ⓞ	30	投げ	97	×	-	-	-
デンジャラスノイズ	□□+Ⓟ+Ⓞ	50	投げ	197	×	-	-	-

スケボーファイター

PICKY



Character's View



●パーソナルデータ

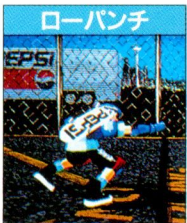
ピッキー

身長	162cm
体重	48,0kg
アーマー耐久値上半身	150
アーマー耐久値下半身	50
上アーマー重量	11.17kg
下アーマー重量	3.27kg
小ジャンプ	0.49m
大ジャンプ	1.47m
走り小ジャンプ	0.46m
走り大ジャンプ	1.46m
小ジャンプ (飛距離)	1.20m
大ジャンプ (飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ (飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ (飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.05m
遠距離クイックフォワード	1.57m
近距離バックステップ	1.06m
遠距離バックステップ	0.90m



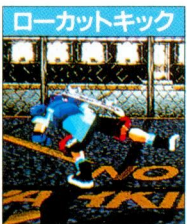
Arts of CHARACTER

基本攻撃



立ち◎は他のキャラと比べてかなり出が遅い分類に入る。その代りに立ち◎はかなり出が早く、なんと8フレームで攻撃判定が出るのだ。

しゃがみ◎の発生は10フレームだ。しゃがみ◎がカウンターの相手に入れればしゃがみ◎までつながるので、しゃがみの基本攻撃はしゃがみ◎やしゃがみ◎のローパンチテールキックで出し



小ジャンプ攻撃の◎は中
段攻撃である。くらった相
手はダウンしてくれるので
かなり使える。しかも、さ
らに◎と押せばダブルボ
ーダーパンチの2発目が出
る。小ジャンプ空同時◎の
コンボにつなげられるの
で、技自体のスキはこれ
で、技のスキはこれ
で、技のスキはこれ
で、技のスキはこれ

小ジャンプ攻撃の◎系
の技はこれだけで、あとは
すべて◎系の技だ。小ジャン
プで、あとの小ジャンプ攻
撃は30だ。なかなか攻撃力
が

小ジャンプ攻撃の◎は中
段攻撃である。くらった相
手はダウンしてくれるので
かなり使える。しかも、さ
らに◎と押せばダブルボ
ーダーパンチの2発目が出
る。小ジャンプ空同時◎の
コンボにつなげられるの
で、技自体のスキはこれ
で、技のスキはこれ
で、技のスキはこれ
で、技のスキはこれ

小ジャンプ攻撃の◎系
の技はこれだけで、あとは
すべて◎系の技だ。小ジャン
プで、あとの小ジャンプ攻
撃は30だ。なかなか攻撃力
が

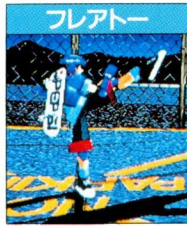
小ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	判定 △・破壊	発生・持続・硬化	ガード 外し
通常攻撃					
ボーダーパンチ	Ⓟ	18	上段	13・1・12	×
スタンディングニー	Ⓚ	20	中段	8・2・20	×
ローパンチ	⇩+Ⓟ	15	下段	10・1・16	×
テールキック	⇩+Ⓚ	25	下段	15・1・30	×
走り攻撃 走り中					
ランニングボードスラップ	Ⓟ	35	中段○	17・1・32	×
ランニングニー	Ⓚ	40	中段	13・5・22	上段
ダッシュエア	Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ	40	中段	26・5・29	×
フリップキック	Ⓚ	40+41	中段	12・2・30	
フリップローキック	⇩+Ⓚ	40+28	下段	12・2・30	
スライディングキック	⇩+Ⓚ	40	下段○	18・3・29	×
ジャンプ攻撃					
ジャンプハンマー	⇨+Ⓟ(ジャンプ同時)	60	中段	50・5・24	×
ホッピング	⇨Ⓟ(空中)	43	中段	28・3・19	×
ジャンプト	⇨+Ⓚ(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
エアローリングソバット	⇨Ⓚ(空中)	45	中段	15・1・29	×
フレアト	⇨Ⓚ(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
フロントジャンプト	⇨⇨+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
フロントエアキック	⇨⇨+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・53	上段
ハッチ	⇨⇨+Ⓚ(空中)	28	中段	9・15・15	×
フレアキック	⇨⇨+Ⓚ(着地際)	30	中段	15・2・13	上段
バックエアキック	⇨⇨+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
ホッピングハンマー	⇨+Ⓟ(ジャンプ同時)	43	中段	28・3・19	×
ホッピングキック	⇨Ⓚ(空中)	30	中段	9・2・27	×
ローカットキック	⇨⇨+Ⓚ(空中)	30	下段	10・2・29	×
コイン	⇨+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	上段	24・4・26	×
後ろ攻撃					
ターンパンチ	Ⓟ	18	上段	13・1・6	×
ターンキック	Ⓚ	38	中段	12・2・30	×
スピニングターン	⇨+Ⓚ	30	中段	15・1・29	×
ローターンパンチ	⇩+Ⓟ	18	下段	13・1・14	×
ロースピニングキックターン	⇩+Ⓚ	28	下段	12・2・30	×
ターンダブルパンチ	ⓅⓅ	18+12	上・上	9・1・20	×
ダウン攻撃					
フライングドルフィンアタック	⇨+Ⓟ(敵ダウン中)	50	ダウン攻撃	36・1・64	×



ダウン攻撃

レバー上+◎で出る。も
っとも相手にダメージを与
えるダウン攻撃だ。倒れて
る相手へ向かって大ジャン
プをし、PICKYの胸で
相手にダメージを与えるの
だ。胸から落ちて行くため
かなりPICKYも痛そう
な技だ。
ダウン攻撃に失敗すると
かなり痛いらしく、戦いに
復帰するまで123フレームも
かかってしまうので、失敗
だけは避けよう。



フレアトール



エアローリングキック



ジャンプトール



ホッピング



ジャンプハンマー



バックエアキック



フレアキック



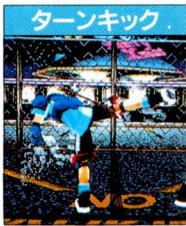
ハッチ



フロントエアキック



フロントジャンプトール



ターンキック



ターンパンチ



ロースピッキングターン



ローターンパンチ



スピッキングターン

ジャンプ攻撃の中で、一番ホビュラーなのが、前ジャンプ同時のフロントジャンプトールだろう。攻撃力は30とさほど高くないのだが、攻撃判定が出るまでがかなり早いので、かなり使えるようになってきている。他には、相手に浮かされて、(P)(K)を押した後によく出すフレアトールとフロントエアキックだ。フロントエアキックは、相手の空中コンボを阻止するためになり使えるが、あまりフロントエアキックばかりやっているとは着地したスキに攻撃を入れたるので、ジャンプ攻撃を使いわけるとなれば、使いわける必要はない。色々変えたほうがいいだろう。他のジャンプキックはあまり狙って使えないぞ。

後ろ攻撃



スライディングキック



ランニングニー



ランニングボードスラップ



フリップローキック



フリップキック



ダッシュエア

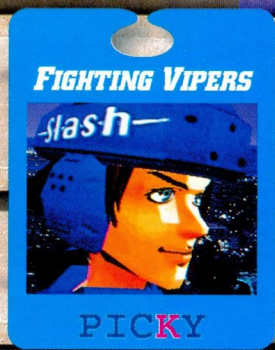
後ろ攻撃とは、PICKYが相手に背を向けている時に出す攻撃だ。
 (P)を押せば相手方向に向くターンパンチ。もう一度(P)を押せばターンダブルパンチだ。そのままワンツ〜につなげていけるので、(P)始動は何も問題ないだろう。
 後ろ攻撃の(P)攻撃は3つある。そのまま(P)を押せば出るターンキックは中段攻撃だ。後ろ攻撃の中では一番攻撃力が高い3Dで、くらった相手はダウンする。レバー下+(P)で出るロースピッキングターンは下段攻撃だ。しかし、相手はくらくらしても倒れないので注意しよう。
 そして少し変わった入力の、小ジャンプ振り向き蹴りのスピッキングターンだ。意外と攻撃判定が出るのが早く、15フレームで出るので案外使える。くらった相手はもちろんだウンする。

前方に一度走ってからの攻撃で、全部で6つある。6つともレバーを前に入力しながらでないといけないので忘れないように。
 まずは(P)攻撃。ランニングボードスラップという名の通り、走ってから(P)を押せばボードスラップが出る。技的にかなり強く、スキも無いので中段攻撃はこれでOKだ。
 次は(P)攻撃のランニングニーだ。ランニングニーはランニングボードスラップよりリーチが短いので、相手に当たるのが少し難かしい。今度は走りながらレバーナナメ下入力+(P)のスライディングキックだ。かなり使える下段攻撃で、PICKY
 K.Y唯一の下段アーマー破壊技なので、相手の下段アーマー部分が点滅している時はスライディングキックを入れよう。
 後に残った3つは(P)(K)の入力のダッシュエアからの攻撃だ。ダッシュエア自体の攻撃力は40とまあまあ高い。ダッシュエアで相手を飛び越えた場合にレバー相手方向+(P)でフリップキックが出る。レバー相手方向ナナメ下+(P)でフリップローキックが出る。このフリップキックは、スライディングキックからも出せるので、覚えておこう。

ジャンプ攻撃

走り攻撃

Arts of CHARACTER



パンチコイン

(P)(K) 18+40

C=1



コンボテールキック

(P)↓+(K) 18+25

DC=1・4

PICKYの(P)(K)、パンチコインは、大して使うことが無いだろう。連続で入るわけでもなく、(K)をガードされたらなんでもされ放題になってしまうからだ。

その点、コンボテールキックはかなり使えるようになっている。上段(P)をガードして、すぐにでる下段の蹴りを見てガードできる人はまずいないだろうし、もしガードされても反撃をくらわないので、利用価値大だ。



ダブルボーダーパンチ

(P)(P) 18+18

C=1



ボードバッシュ

(P)(P)(P) 18+18+25

DC=1・4

ダブルボーダーパンチからの連携で、もう1度(P)を押せばボードバッシュが出る。あくまでも連携であり、連続技ではないので注意しよう。

相手の背が壁で、相手がダブルボーダーパンチをくらった時にもう一度(P)を押すと出る、相手を壁に押し付けて倒す技がウォールスクワッシュだ。相手を壁ぎわに倒すことができるので、狙えるときは迷わずに狙って行こう。



ウォールスクワッシュ

(P)(P)(P) 18+18+30

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
パンチコイン	(P)(K)	18+40	上・中	26・5・29	×	○	×	×
コンボテールキック	(P)↓+(K)	18+25	上・下	15・1・30	×	×	×	×
ダブルボーダーパンチ	(P)(P)	18+18	上・中	11・1・24	×	×	×	×
ボードバッシュ	(P)(P)(P)	18+18+25	上・中・中	17・2・41	×	○	×	×
ウォールスクワッシュ	(P)(P)(P)	18+18+30	上・中・投げ	130	×	○	×	×

PICKY

コンボトーチンハイキックは、 P 始動での唯一の連続技である。主に返し技空中コンボに使え、ガードされてもさほどスキは無いので、かなり使える連続技である。

1つ欠点を挙げるとすれば、与えるダメージの低さだろう。連続技としてはかなり使える部類に入るのだが、すべて入れてもたったの76だ。しかも、相手は倒れないので、次の反撃を考えてなければならないぞ。

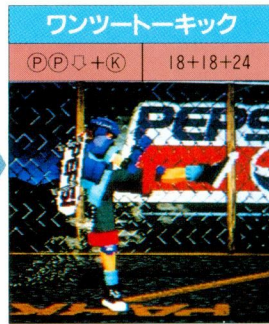


コンボスキッピングニーは、空中コンボとして使おう。最後の飛びヒザ蹴りはあまりにもスキがデカイので、相手が地上にいるときは使わないほうがいいだろう。

空中コンボの場合は別だ。パンチコインからの連携技の中で、1番ダメージが高いので、空中コンボとしては最適だ。ただ、空中コンボを入れるときに、相手の背に壁があるときには入りにくいことがあるので注意しよう。



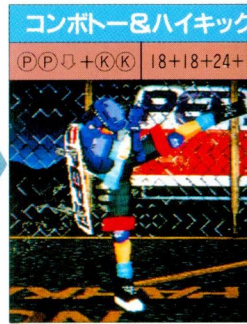
DC=1



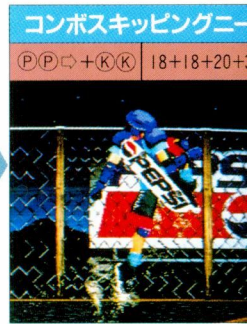
DC=1・4



DC=1・3



DC=1・4



DC=1

ワンツーコインは、時間差で使うようにしよう。 P と押しとして、チョット間をおいて使うと良い。そのまま P と押しと相手をガードしてしまうぞ。 P と押しとしておけば、相手は反撃しにかかってくるハズをそこを前転ゲリでツブすのだ。

この技をガードされたときのスキはかなりの大きさなので反撃は覚悟しておこう。かなりスクのある連携技だ。

PPからの二択攻撃を使おう!

みんな P からの連携を上手く使っているかな? P からうまくやれば二択攻撃に2回も持ち込める。かなり使える連携なので覚えておこう。基本になる技はワンツートーキック

ドルスピンからだ。

まずワンツートーキックを出し、ほんの少しタイミングをずらしてアッパーか投げの二択攻撃をかける。投げに失敗したら連携が止まってしまうが、アッパーをガードされたらさらに二択攻撃をかけよう。ミドルスピンを出すか投げをねらうかだ。そうすればかなり有利に押せるぞ。

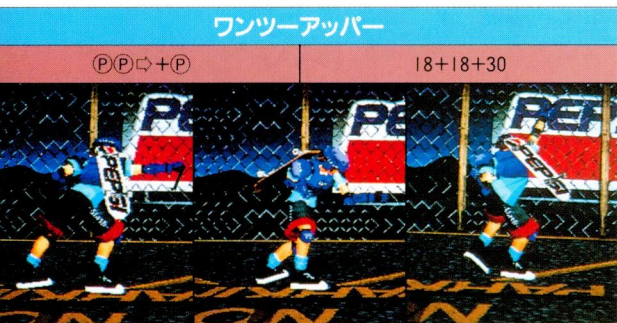
中段攻撃は何もアッパーとミドルスピンでなくともよいが、一度ワンツートーアッパーミドルスピンを相手に見せたほうが効果的だ。そして次にワンツートーからの投げにいったり中段をねらったりすればかなりいい感じだ。

地味な連携だがかなり使えるのでうまく使いこなしていこう。

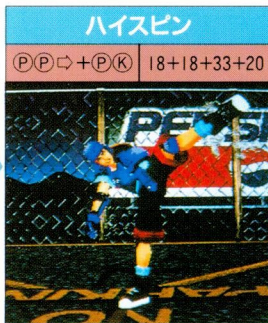


P から投げを入力すれば、相手はかなり困るぞ。

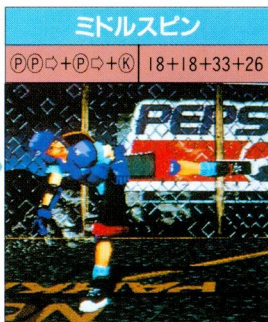
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ワンツーコイン	(P/P/K)	18+18+40	上・中・中	26・5・29	×	○	×	×
ワンツートーキック	(P/P) + (K)	18+18+24	上・中・中	13・2・31	×	×	×	×
コンボトーチンハイキック	(P/P) + (K) + (K)	18+18+24+16	上・中・中・上	18・3・30	×	×	×	×
ワンツートニー	(P/P) + (K)	18+18+20	上・中・中	17・1・32	×	×	×	×
コンボスキッピングニー	(P/P) + (K) + (K)	18+18+20+34	上・中・中・中	14・4・34	×	○	×	×



C=1・4



DC=1・4



DC=1・4



C=1・4



C=1・3



C=1・4

ⓅⓅと押し、レバーを相手方向に入れてⓅを押せばアッパーが出る。

このアッパーはブロックアッパーや△Ⓟのアッパーとは少し違い、あまり浮かないようになっている。

そこからの追い打ちとして、ハイスピンとミドルスピがある。

ハイスピンなのだが、上段攻撃である。ミドルスピは中断攻撃で、こちらを使うことをオススメする。

さて、この連携の使い方なのだが、まずワンツーまで一気にこそ。そこから時間差でアッパーを出し、投げかミドルスピの二択にかけよう。アッパーが入ればミドルスピを出せばいいし、アッパーをガードされたときは中段のミドルスピか投げにいったりゆさぶりをかけよう。そうすれば、攻め方もかなりよくなるぞ。

かなり重要な技だ。最初のニーはリーチが短い、技の出が8フレームと全キャラの技の中で1番早く、しかも中段攻撃なのでかなり使えるぞ。しかし、この技はくらい投げができてしまう。知らない相手に対しては使えるのだが、知ってる相手にはすべてくらい投げをされてしまう。

ハイスピンは最悪で、くらってもガードされても投げが入ってしまうぞ。

このニーキックはアッパーと同じ性質を持っている。相手に当たれば空高くぶっ飛んで行く。そこにアッパーと同じく空中コンボなり投げなり入れればいい。

この技の最大の欠点は、技のスキのデカさだ。相手がホッピングニーをガードした場合、相手は動けるのにPICKYはまだ飛んできるとい、とんでもない状態になってしまう。多用は禁物だ。

ボードスラップはスケートボードで相手をブッ叩く、決まればやたら気持ちいい技だ。

コマンド入力が難しいが、多少練習すれば問題ないだろう。いつでも出せるようにしておきたい技の1つだ。

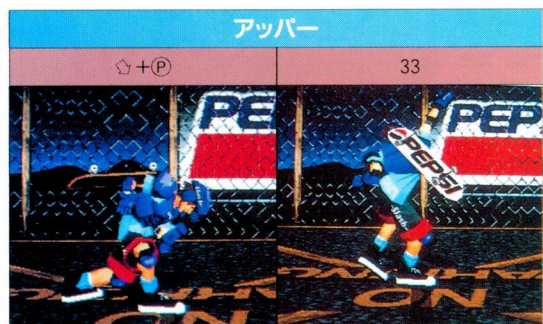
アーマーを壊せるので、相手のアーマーが点滅してるときにこの技をブチ込もう。この技でアーマーを壊したときの気持ち良さといったら…。

PICKY

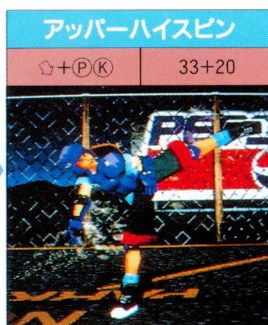


DC=2・4

PICKYの単発の技の中で、一番ダメージを与えることのできる技が、このハイスピキックだ。ダメージ値は60と高く、攻撃発生時間も12フレームとなかなか早いのだが、なにしろ上段攻撃なので、絶対当たると確信したときにしか使えない。ガードorしゃがまれたときなどは目もあてられない。適当に出すと痛い目を見るので、当てられるときに狙って当てていこう。

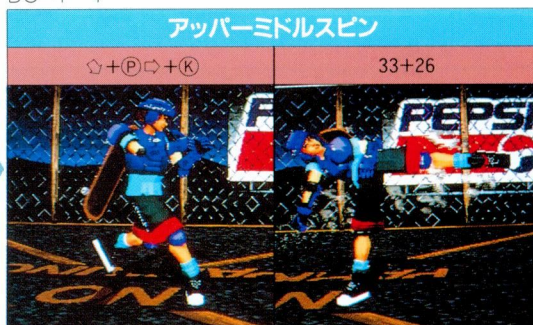


DC=1・3



DC=1・4

アッパーハイ-spin&ミドル-spinのキック攻撃は、時間差で使うようにしよう。アッパーが決まらなかったときに少し間をおいてハイ-spin&ミドル-spinを出せば効果的。ちなみに、ハイ-spinを使うよりもミドル-spinを使うことをオススメする。攻撃発生時間も早だし、与えるダメージも高いし、にしろ中段攻撃だ。ミドル-spinはハイ-spinより性能が上ということ覚えておこう。



DC=1・4



DC=2

このブロックアッパーはガード&アタック攻撃だ。しかも、アーマーを壊せるのでかなりいい感じだ。相手が上・中段攻撃をしてくるな、と思ったときに入力すればOKだ。相手の上・中段攻撃をガードして反撃できるぞ。しかし、この技にも欠点はある。ガードされたときのスキの大きさだ。かなりのスキがあり、ガードされたら投げや打撃がなんでも入ってしまう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ワンツーアッパー	ⓅⓅ⇨+Ⓟ	18+18+30	上・中・中	22・2・30	×	○	×	×
ニー&ハイ-spin	ⓀⓀ	20+20	中・上	14・3・30	×	×	×	×
ホッピングニー	Ⓚ+Ⓞ	30	中段	15・2・33	×	○	×	×
ボードスラップ	⇨⇨⇨+Ⓟ	40	中段	17・2・32	○	○	×	×
ハイスピキック	⇩⇨⇩+Ⓚ	60	上段	12・3・39	×	○	上段	×
アッパー	⇨+Ⓟ	33	中段	15・2・26	×	○	下段	×
アッパーハイ-spin	⇨+ⓅⓀ	33+20	中・上	16・3・30	×	○	×	×
アッパーミドル-spin	⇨+Ⓟ⇨+Ⓚ	33+26	中・中	14・3・30	×	×	×	×
ブロックアッパー	⇨+Ⓟ	20	中段	24・2・44	○	○	下段	×

オーバーヘッドボードバッシュ

△+Ⓞ△+Ⓟ

40



C=1・4

PICKYの技の中で、1番コマンド入力が難しい技がこの技、オーバーヘッドボードバッシュだ。なにしろ入力が馴れるまではバック転したり、アッパーが出たりと大変だ。

使えないと思われがちなの技、実はかなり使えるのだ。空中コンボとしては最適で、相手がかなり高い位置にいても当たってくれる。しかも相手が蹴りを出す前に当たってくれるので、安定した空中コンボとして使える。

ミドルスピンキック

△+Ⓚ

26



C=1・4

アッパーミドルスピンのキックとまったく同じ蹴りだ。攻撃発生時間が14フレームとなかなか早く、中間距離での間合いでかなり使える技となるだろう。

しかし、たとえミドルスピンキックを当てたとしても、ダウンしない。ちゃんと次の行動まで考えておかないと、次に何をしたらいいのかわからなくなるので自分なりの攻めパターンを作っておいたほうがいいかも。

ステップニー

□+Ⓚ

20



C=1・3

ステップニーは、スタンディングニーと見た目は変わらないように見えるので間違いないように。

レバー相手方向+Ⓚで少し前に進んでヒザを出す。そのままⓀを入力すればハイスピンが出てくれるぞ。

技の発生時間も少し違う。スタンディングニーが8フレームに対し、スタンディングニーは10フレームと少しだけ遅い。

ロケットミサイル

△+Ⓚ

39



C=1・4

その名のとおり、PICKYが壁を利用してロケットのように飛んでいく技だ。意外に技の硬直は短いのだが、問題は技が出るまでだ。なにしろ技の発生時間が40フレームなので、相手の技にツブされることが多くなるハズ。

そこで、オススメするのが、1度ほかの技をガードさせて、間合いを少し開けてからロケットミサイルを使う。そうすればツブされる確率はグンと減るぞ。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
オーバーヘッドボードバッシュ	△+Ⓞ△+Ⓟ	40	中段	17・2・41	×	○	×	×
ミドルスピンキック	△+Ⓚ	26	中段	14・3・30	×	×	×	×
ステップニー	□+Ⓚ	20	中段	10・2・20	×	×	×	×
ロケットミサイル	△+Ⓚ	39	中段	40・10・26	×	○	×	×

PICKY



DC=1・4



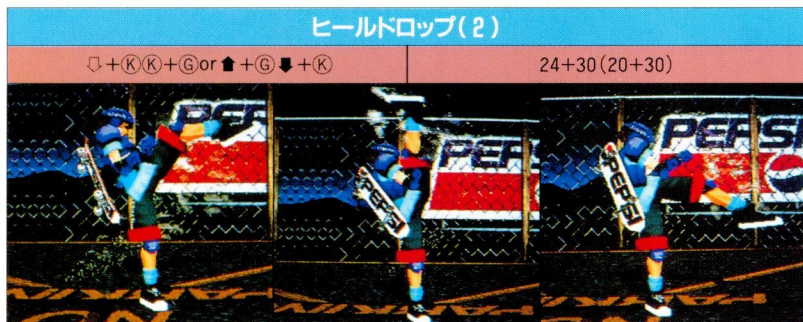
DC=1・4



DC=2



DC=2



DC=1

なかなかリーチもあり、攻撃発生時間短いのがこの技だ。

この技を使うなら、トーアンドハイキックまで出してしまう。なぜなら、トーキックで止めるよりトーアンドハイキックまで出たほうが硬直時間も少し短く、攻撃力も高からだ。ハイキックまで出したほうがよいとが多いので、トーアンドハイキックまですることをオススメする。

ブロックニーは相手の上・中段攻撃を受けて、ヒザで返してしまう技だ。かなり使える技なのだが、むやみに使うのはよしておこなにする技の硬直時間が長く、相手の反撃まぬがられないからだ。

ブロックニーを相手がガード&アタック返しそうなどときには、もう1度入力すれば手のガード&アタックを返せる。それがガード&アタック返し返しだ。

ヒールドロップは2種類ある。↓+Ⓚ→Ⓚ+ⓐと押すとするヒールドロップのほうは、攻撃力は合わせて54で技の発生時間は12フレーム。Ⓢ+ⓐ→↓+Ⓚのヒールドロップは、攻撃力は50で技の発生時間は13フレームだ。

コマンドの入力方法は前者のほうがだんぜんやりやすく、しかも使い勝手が良い。相手がくれば二択攻撃に持っていける。

ヒールドロップを使おう!

みんなヒールドロップを使っているかな? ヒールドロップは楽しいぞ。ヒールドロップをくらった相手はよろけてしまいかなりとまどうぞ。

ヒールドロップは2種類あるが、ヒールドロップよりヒールドロップのほうが入力が簡単なのでやりや

すいよ。ヒールドロップをくらわせたら二択をかけよう。立ちっぱなしの相手なら投げにいき、しゃがみOR反抗するならもう一度ヒールドロップを入れよう。相手のアーマーゲージが点減しているときにはボードスラップをぶち込むのもいい。下段が点減していたら一歩下がってスライディ

ングだ。ヒールドロップを入れるコツは、ヒールドロップの先端があたるくらいの間合いで出すことだ。あまり接近しているときに出すと相手の技につぶされることが多いので、少し間合いを開けたほうがいいぞ。そしてうまく二択攻撃をしかけよう。



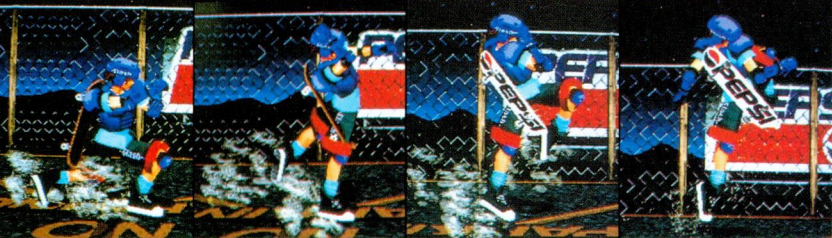
よろけてからはピッキー側のほうが有利なので、うまく攻め込もう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬直	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
トーキック	↓+Ⓚ	24	中段	13・2・31	×	×	×	×
トー&ハイキック	↓+ⓀⓀ	24+16	中・上	18・3・30	×	×	×	×
ブロックニー	⇐+Ⓚ	22	中段	26・2・42	○	○	下段	×
ガード&アタック返し返し	⇐+Ⓚ⇐+Ⓚ	28	中段	26・2・42	○	○	下段	×
ヒールドロップ	↓+Ⓚ Ⓚ+ⓐ	24+30	中・中	12・5・24	×	×	×	○
ヒールドロップ	Ⓢ+ⓐ ↓+Ⓚ	20+30	中・中	12・5・24	×	×	×	○

スキッピングニー

⇩⇨+Ⓚ+Ⓞ

34



C=1

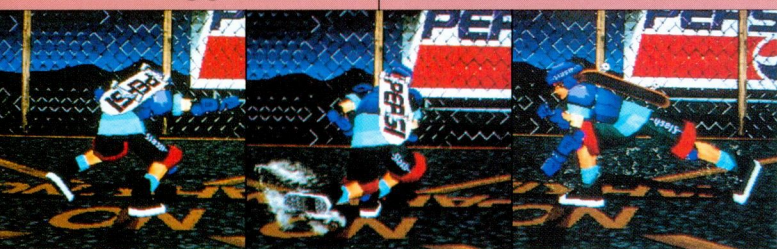
スキッピングニーは攻撃発生時間も14フレームとなかなか早く、くらった相手はアップーと同じで空高く飛ぶため、空中コンボを入れやすく使い勝手がいいのだが、技の硬直時間が長すぎる。ガードされた場合は反撃されてしまうぞ。

いい使い方の例として、空中の相手に入るともう1度浮くので、お手玉のようにポンポン飛ばそう。壁ぎわがかなり有効だ。

ローパンチテールキック

⇩+ⓅⓀ

15+25



C=1・4

下段のⓄⓀだ。いろいろな所で使えるので、かなりお世話になる技だ。使い方としてはまず間合いを広くするためだ。技の出が早いので、そう技をツブされることもないハズ。

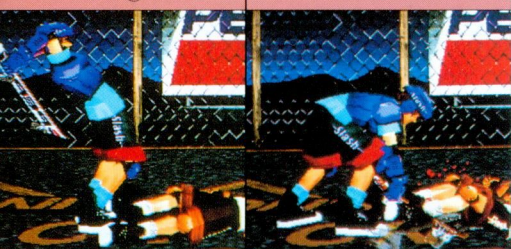
もう1つは最後のケズリだ。あともうちょっとで相手が死ぬときに使えばOK。チクチクいこうぜ。

キックをガードされても相手は返せないの、どんどん使っていこう。

モールバッシュ

⇩+Ⓟ

26



C=2

モールバッシュとフットスタンプはダウン攻撃だ。モールバッシュのほうが攻撃発生時間が早く、大体の場合は入るだろう。

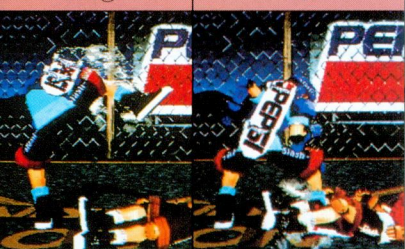
フットスタンプは、そのままⓀⓀと押せばダブルスタンプ→トリプルスタンプへと変化する。

フットスタンプが入ったらトリプルスタンプへと持っていわずにモールバッシュを入れよう。安定して入り、ダメージも大きいぞ。

フットスタンプ

⇩+Ⓚ

20



ダブルスタンプ

⇩+ⓀⓀ

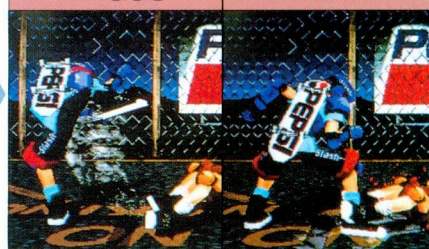
20+5



トリプルスタンプ

⇩+ⓀⓀⓀ

20+5+5

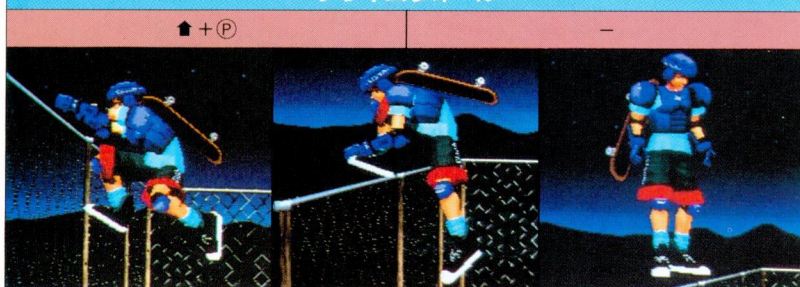


4
2
0
0
2

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スキッピングニー	⇩⇨+Ⓚ+Ⓞ	34	中段	14・4・34	×	○	×	×
ローパンチテールキック	⇩+ⓅⓀ	15+25	下・下	15・2・30	×	×	×	×
モールバッシュ	⇩+Ⓟ	26	ダウン攻撃	18・2・50	×	○	×	×
フットスタンプ	⇩+Ⓚ	20	ダウン攻撃	27・2・35	×	○	×	×
ダブルスタンプ	⇩+ⓀⓀ	20+5	ダウン攻撃	31・1・42	×	○	×	×
トリプルスタンプ	⇩+ⓀⓀⓀ	20+5+5	ダウン攻撃	31・1・42	×	○	×	×

PICKY

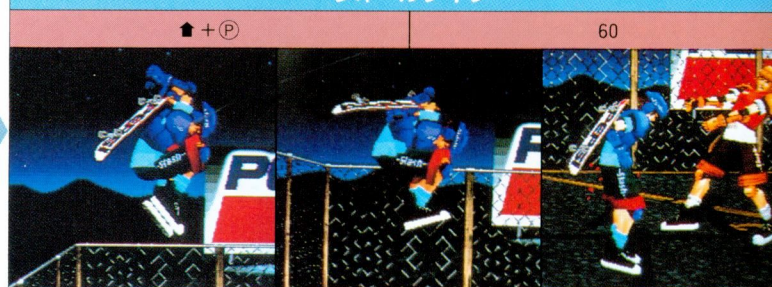
クライムウォール



クライムウォールは、壁に向かってジャンプして、レバー上+Pで壁の上に登る技だ。ずっと登ってるわけでもなく、かかってに降りるので忘れないように。

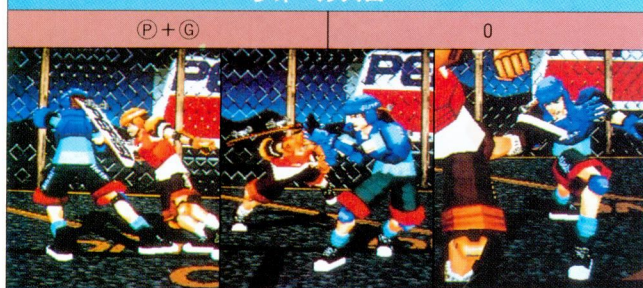
ウォールダイブは、壁の上から下に向かって降りて攻撃する技だ。相手が下にいなくとも攻撃するので注意しよう。スカットするときの技のスキはかなり大きいので、相手がいないときはほかの蹴りを出したほうがいいぞ。

ウォールダイブ

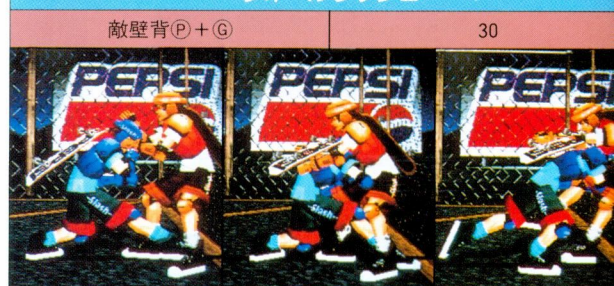


DC=2

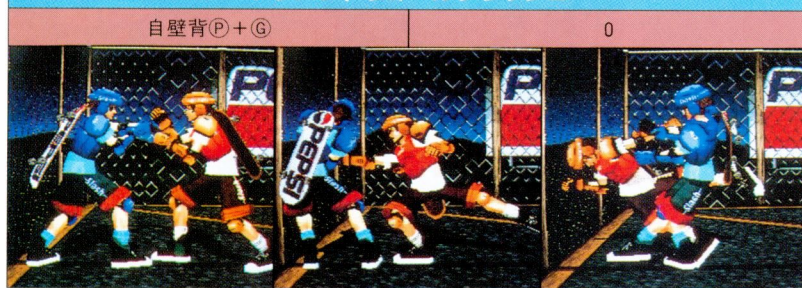
ウォールスロー



ウォールラッシュ



タグハンドウォールクラッシュ



ウォールスローは通常のP+G投げだ。相手の手を引いて、壁に向かってほうり投げるのだ。投げた方向が壁に近い場合は相手は壁でふっ飛ぶ。そこに追い打ちをかけよう。壁が遠い場合は立ち止まるので、ダッシュ攻撃の中段か下段をしかけよう。

タグハンドウォールラッシュはPICKYの背に壁がある場合になってくれる。必ず相手を壁にぶつけてくれるので、そこに空中コンボを入れよう。

ウォールラッシュは相手の背に壁があるとってくれる。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
クライムウォール	↑+P	-	-	-	-	-	-	-
ウォールダイブ	↑+P	60	ダウン攻撃	39・1・40	○	○	-	-
ウォールスロー	P+G	0	投げ	92	×	-	-	-
ウォールラッシュ	敵壁背P+G	30	投げ	104	×	-	-	-
タグハンドウォールラッシュ	自壁背P+G	0	投げ	76	×	-	-	-

バックスープレックス

敵背向(Ⓔ)+(Ⓖ)

80



いわゆる背後投げだ。何かの間違いでいきなり相手の背後を取れる場合が多く見られるが、そういう場合は素直に(Ⓔ)(Ⓖ)を押そう。そうすればバックスープレックスが見れるぞ。

与えるダメージはPICKYの技の中では最高で、80もある。かなりのダメージなので、色々考えて背後から攻撃を加えるより、安定した1フレーム投げのバックスープレックスを入れたほうが簡単でいいぞ。

フォークスルー

Ⓕ+(⒫)+(Ⓖ)+(Ⓖ)

0



フォークスルーは相手の股の間をぬけ、相手の背後を取る技だ。一応投げ技なので、投げに失敗するとちゃんと投げ失敗モーションを取る。相手の背後を取ったらあとは自由だ。

フォークスルーキックは自分の背にすぐ壁があるときに使おう。そうすれば、相手は壁に当たってフツ飛び、空中コンボが狙えるぞ。

もちろん、フォークスルーも壁ぎわで使ってもOKだぞ。

フォークスルーキック

Ⓕ+(⒫)+(Ⓖ)+(Ⓖ)←(Ⓖ)

30



フォークスルー& フォークスルーキック を使おう!

みんな、フォークスルーを使っているかな?フォークスルーは楽しいぞ。投げとしての与えるダメージは0なのだが、相手の背後をとってからのいろいろできるので、考えるだけでも楽しいぞ。

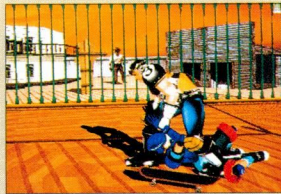
安定して(Ⓔ)始動のワンツ〜やコンボ~を入れてもいいし、逃げる相手を追っかけてもいい。逃げた相手が上・下段攻撃を入力してきたときは技をスカすorガード&アタックで返そう。下段攻撃をしてきたときは小ジャンプ攻撃のコインやジャンプハンマー始動のコンボを入れてあげよう。きっと、相手はめんくらうはずだ。

そうやって相手を引きずり回してボコボコにしてやろう。気持ちいいよ。

フォークスルーキックはビッキーが壁に追い込まれたときに使うといい感じだ。蹴りをくらった相手は金網にはじかれ、一瞬空中で止まるので、そこにワンツ〜やコンボ~をぶち込んであげよう。結構ダメージを与えられるよ。安定してダウン攻撃にいくのもいい。がががん踏みつけてやろう。

投げてからいろいろできるフォークスルー&フォークスルーキック、与えるダメージはそんなにないが、投げてからかなりダメージを与えることができるので、他の投げより使えるぞ。しかも使い方が豊富なので、いろんなことに対応できるのだ。

フォークスルー&フォークスルーキックの楽しさを味わってくれ。



フォークスルーから...



安定もよし。



アーマーを壊してもよし。



下段を攻撃されたらこれで返すのがカッコいいぞ。

PICKY

デッドエンドダブルニー

敵壁背 ◯◯+K

30



相手の背にすぐ壁がないとできない投げ技だ。

条件がキビシわりにコマンド入力も少々難しく、与えるダメージも30と大してない。単なる魅せ技っぽいのだがグラフィックはそうでもない。

この技を使うのならウォールクラッシュを使ったほうがいだろう。同じダメージで、同じ効果があるのだから。

オーバーヘッドキャノン

◯◯+P+G

30



相手の頭をつかんで壁に向かってほうり投げる技だ。

この技を使うときは相手の背に壁が近いと効果的である。空中コンボを狙っていきやすいからだ。あまり相手は高く浮かないので、いそいで空中コンボを狙ったほうがいいぞ。

◯◯P+Gというコマンドなので、少し間合いが広まって投げを失敗しやすくなるので注意しよう。

エアグラブ

両者空中 ◯+P+K+G

50



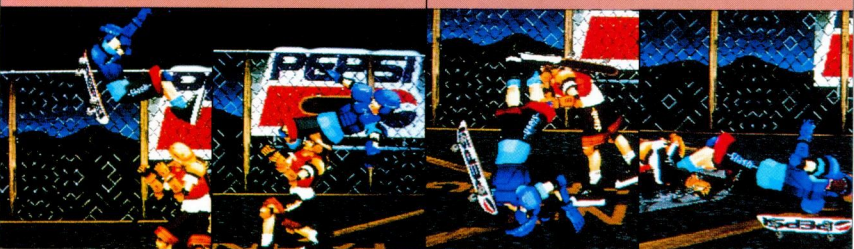
PICKY待望の空中投げだ。この技のおかげで空中戦がラクに闘える。与えるダメージは50となかなか高く、技的にもそんなに難しくないので、簡単にきめられるハズだ。投げ間合いが意外に広いので、ある程度自分と相手との上下のズレがなければOKだ。

ちなみに、相手の大ジャンプキック攻撃をガードしたときも、速攻で対応すればちゃんと投げれるぞ。

フライングヘッドシザース

自空中 ◯+P+K+G

36



決まればやたらカッコイイ技なのだが、あまりダメージを与えられないのがチツ残念だ。しかも、この投げを失敗するとPICKYがダメージをくらうので、残りの体力があと少しのときには狙わないほうがいいぞ。

1番狙いやすい状況は、相手の起き上がりにもこの技をやると始めはひっかかってくる。

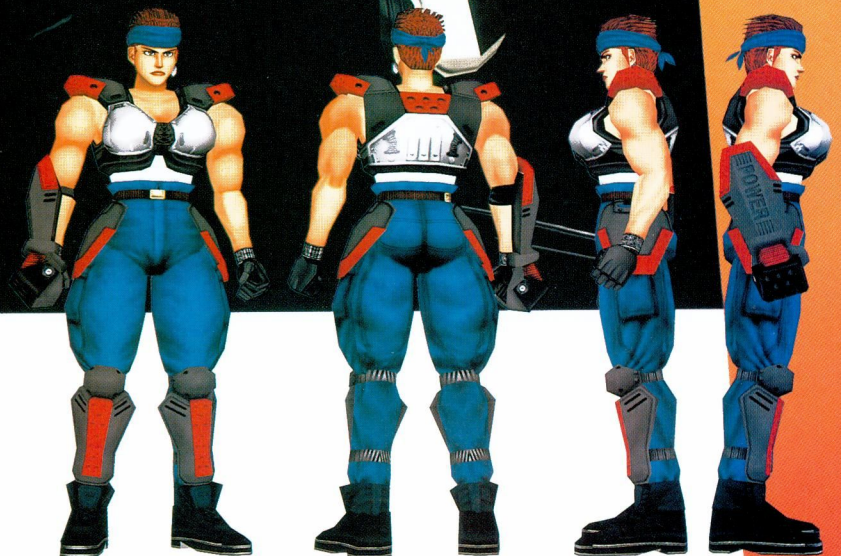
1番カッコイイのは、ダッシュして幅跳びのように跳んでかけるヤツだ！

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
バックスブレックス	敵背向P+G	80	投げ	191	×	—	—	—
フォークスルー	⇩+P+K+G	0	投げ	60	×	—	—	—
フォークスルーキック	⇩+P+K+G+◯K	0+30	投げ	97	×	—	—	—
デッドエンドダブルニー	敵壁背◯◯+K	30	投げ	183	×	—	—	—
オーバーヘッドキャノン	◯◯+P+G	30	投げ	97	×	—	—	—
エアグラブ	両者空中◯+P+K+G	50	投げ	134	×	—	—	—
フライングヘッドシザース	自空中◯+P+K+G	36	投げ	134	×	—	—	—

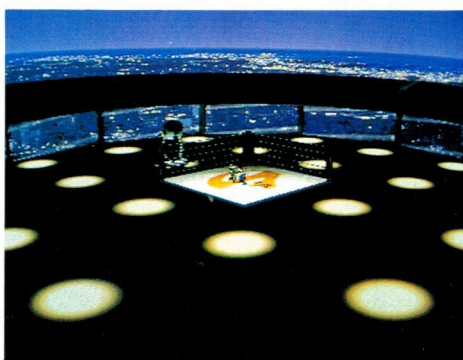
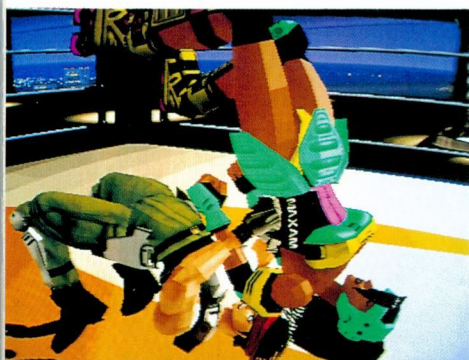
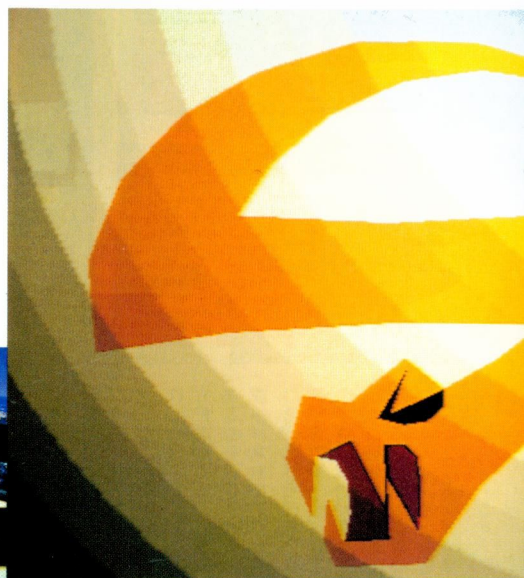
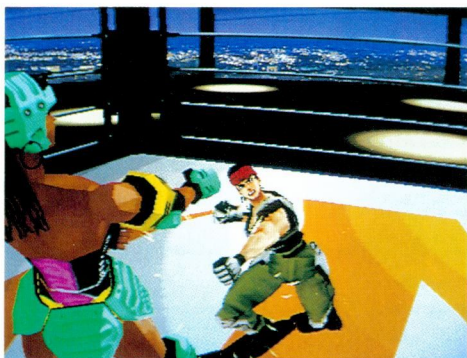
災の女戦士



JANE



Character's View



●パーソナルデータ ジェーン

身長	168cm
体重	72.0kg
アーマー耐久値上半身	200
アーマー耐久値下半身	75
上アーマー重量	8.87kg
下アーマー重量	10.45kg
小ジャンプ	0.51m
大ジャンプ	1.49m
走り小ジャンプ	0.48m
走り大ジャンプ	1.48m
小ジャンプ (飛距離)	1.20m
大ジャンプ (飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ (飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ (飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.14m
遠距離クイックフォワード	1.57m
近距離バックステップ	1.06m
遠距離バックステップ	0.90m



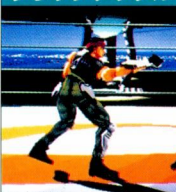
Arts of CHARACTER

基本攻撃

スマートキック



クラブナックル



ロースピニングキック



ローナックル



ジェーンの基本攻撃は、VFを少しでも触ったことあるなら分かるが、スタンダードなもので構成されている。数字で見ると、スマートキックは威力が高めに設定され、硬化時間が比較的長い。キャンセルも可。ロースピニングキックも、そのなかの思いきや、取り立てて特徴もなく、割と普通。前にせり出すので、リ

ホッピングキック



ジャンプハンマー



ローカットキック



ローリングソバット



小ジャンプ攻撃は、実戦で使われることの少ないマインナー技だが、ローリングソバットなんかは、連携止めに役立つ。連携止めとしてのみでなく、リーチがあるから、相手のしゃがみ◎を潰したいときなども活用してみよう。ほかの小ジャンプ技は、別にこれといった特徴がない。あえていうなら、ジャン

小ジャンプ攻撃

非常に短く次の技に連携させやすい。一般的に、小ジャンプする、という行為は対戦において大きなリスクが伴うもの。出すのなら、ある程度間合いを開け、尚かつ確固たる目的を持ってから出すべきだ。ちなみにヒットしてもハンマーのみダウンが奪えないことも、常に念頭に入れ

技名	コマンド	ダメージ	判定 A・破壊	発生・持続・硬化	ガード 外し
通常攻撃					
クラブナックル	(P)	12	上段	9・1・20	×
スマートキック	(K)	30	上段	12・4・26	×
ローナックル	⇩+(P)	15	下段	10・1・16	×
ロースピニングキック	⇩+(K)	22	下段	17・1・30	×
走り攻撃 走り中					
ランニングタックル	(P)	25	中段	15・1・28	下段
ランニングタックル	(P)+(G)	40	中段○	16・6・23	上段
ランニングニー	(K)	40	中段	13・5・22	上段
ホップスピニングキック	⇩+(K)	30	中段	15・1・29	×
スライディングキック	⇩+(K)	40	下段○	18・3・29	×
ランニングジャンプキック	(K)	50	中段	18・1・21	上段
ジャンプ攻撃					
スラストバンチエア	⇩+(P)(ジャンプ同時)	30	中段	50・5・24	×
ジャンプハンマー	⇩+(P)(空中)	30	中段	28・3・10	×
ジャンプトー	⇩+(K)(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
フレアトー	⇩+(K)(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
フロントジャンプトー	⇩⇨+(K)(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
エアローリングソバット	⇩+(K)(空中)	45	中段	15・1・29	×
フロントエアキック	⇩⇨+(K)(空中)	40	中段	12・4・53	上段
エアダイブ	⇩⇨+(K)(空中)	40	中段	15・2・23	×
フレアキック	⇩⇨+(K)(着地際)	30	中段	15・2・13	上段
バックエアキック	⇩⇨+(K)(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
ジャンプハンマー	⇩+(P)(ジャンプ同時)	30	中段	28・3・10	×
ローリングソバット	⇩+(K)(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
ホッピングキック	⇩+(K)(空中)	30	中段	9・2・27	×
ローカットキック	⇩⇨+(K)(着地際)	30	下段	10・2・26	×
後ろ攻撃					
ターンナックル	(P)	18	上段	13・1・6	×
ターンキック	(K)	38	中段	12・2・30	×
スピニングターン	⇩+(K)	30	中段	15・1・29	×
ローターンナックル	⇩+(P)	18	下段	13・1・14	×
ロースピニングターン	⇩+(K)	28	下段	12・2・30	×
ターンダブルナックル	(P)(P)	18+12	上・上	9・1・20	×
ダウン攻撃					
ナックルダイブ	⇩+(P)(敵ダウン中)	50	ダウン攻撃	39・1・61	×

実戦でナックルダイブが完璧に入る状態は、(P)+(K)+(◎)の通常投げの後、ただし派生技の後はダメ。コマンド投げなら、フリングアップブレイカー後が割と安定している。その他、打撃技ならクルールトルネード、コンボス イッチアッパー、(P)(P)(K)、レイドニーのヒット後、受け身を取られなければ、一応狙えるが、早く起き上がる相手にはよけられる。



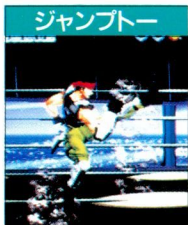
ダウン攻撃



フレアキック



エアローリングソバット



ジャンプキック



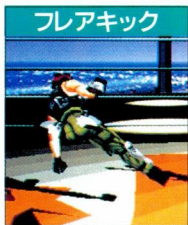
ジャンプハンマー



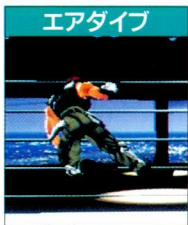
スラストパンチ



バックエアキック



フレアキック



エアダイブ



フロントエアキック



フロントジャンプキック



ターンキック



ターンパンチ



ロースピッキングターン



ローターンパンチ



スピッキングターン

実戦で、自らジャンプ攻撃を行おうと、考える人は少ないと思う。昇り蹴り以外、たいてい自分が浮かされた際の対処法が、それにたはす。

といってもフレアキックが一番安定している上、強力だから、これに頼ることが多いだろう。

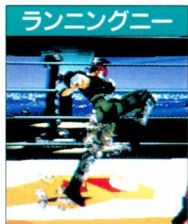
しかし着地後の隙(前転)は膨大にあるから、空中コンボを考えず待っている相手には極力注意。

さらにジェーンは限られたキャラのみの、クライムウォール(壁登り)が可能。特に有効なものだとは言いがたいが、登って相手が壁際にいたなら、バックエアキックで背中を襲ったりできる。その他、起き攻めにも使える。

後ろ攻撃



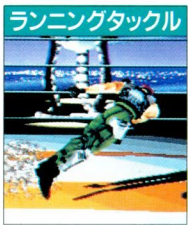
ホップスピッキング



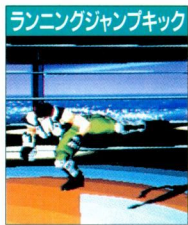
ランニングニー



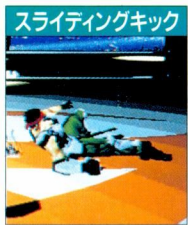
ランニングナックル



ランニングタックル



ランニングジャンプキック



スライディングキック

トルネードパンチを始めとする、前にせり出す技が多いせい、比較的背後をとられる機会が多い(よくな気がする)。

そこで、一番使える後ろ攻撃はターンダブルナックル。

振り向き様に上段パンチを繰り出すものだが、ヒット後ダブルクラップラッシュキック(ⓂⓂⓂ)につながるので、とても心強い。

コンボレイドニー(ⓂⓂ)にしても、背後から投げられない点に注意。その他の後ろ攻撃は、あえて使い分ける必要はないだろう。

威力と性質を考えれば、スピッキングターンがダブルナックルの次にお薦め。もしかしらば、相手の技をすかしてくるかもしれないし、ダウンが奪えるのもいい。ま、悪あがきともいっけね。

どのキャラでもそうだが、走り攻撃を仕掛ける際は、昇り蹴りに注意し二択を心掛ける。

ただしスライディングは硬化時間が長いので、ガードさせてもよろけさすことができる、タックルのほうを多用したほうがいいだろう。

よろけさせた後は、トスアップとSCKの二択だ。さて、ジェーン独特の走り技はランニングニー。

ニーランチャーと同様の外見ではあるが、性質は異なり、相手を浮かせて空中コンボを狙うことはできない。

走ってからⓂのみで出るタックルは、VFアキラの猛虎のような技である。非常に素早い攻撃である。

ため、相手も走り技を狙っている場合、撃ち勝つには便利な技だ。

もともと、スライディングとタックル(Ⓜ+Ⓜ)は威力が高くて、アーマーを破壊できるので、隙が大きく出す状況が意外に難しい。もちろん昇り蹴りが、一番の恐怖の的。

これに対処するには、走り攻撃と見せかけて止まったり、タックル(Ⓜ+Ⓜ)を早めに置いておいたりする。

ランニングニーなら、上方向に強いから、その読み自信がないときに使うといいだろう。結構、潰せるものだ。

ちなみにCPU戦でも、走り技は活用できるぞ。

Arts of CHARACTER

FIGHTING VIPERS



JANE

ナックルハイキック

(P)(K)

12+20



DC=1・4

コンボスイッチアッパー

(P)(K)(P)

12+20+22



DC=1・3

ナックルハイキックはいわゆる(P)(K)。(K)にキャンセルをかけることが可能で、ダウンは奪えない。その(K)にキャンセルをかけた状態で、次に隙なくアッパーを繰り出すことができるのが、コンボスイッチアッパーである。

最初の(P)(K)をしゃがんでかわそうとする相手に有効で、ヒットした後受け身をとられなかったらダウン攻撃が狙える。とられたら、すぐにダッシュして二択を迫ろう。

トリプルバッシュ

(P)(P)(P)

12+22+24



DC=1・4

ほかに(P)(P)からつながる強力なコンビネーションがいくつかあるが、中段に移るのはこの何の変哲もない(P)(P)(P)だけである。

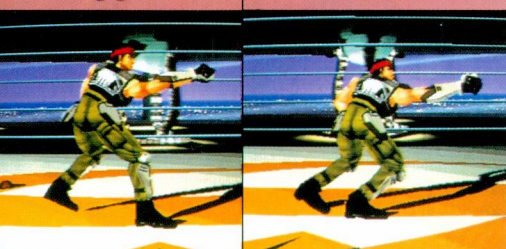
しかも3発目の(P)は、しゃがみ状態でヒットするとよろける。簡単に回復することはできるが、ただガードボタンを押しているだけの相手には、がんがんだ撃技で押しつこう。

もっとも、そこには期待せず、よろけ中にはアッパーと投げの二択を考えるのが賢明。

ダブルクラブ

(P)(P)

12+22



DC=1・4

コンボウォールスクラッチ

(P)(P)(P)

12+22+30

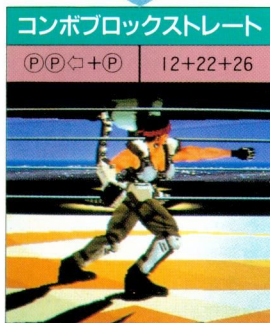
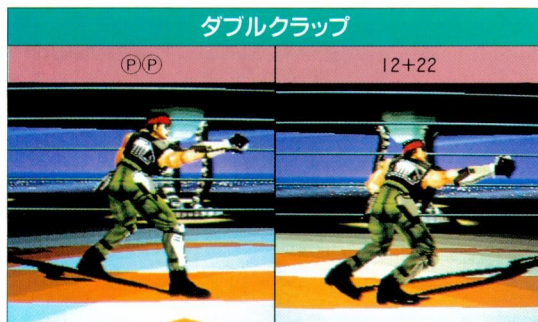


技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ナックルハイキック	(P)(K)	12+20	上・上	12・4・26	×	×	×	×
コンボスイッチアッパー	(P)(K)(P)	12+20+22	上・上・中	21・2・25	×	○	下段	×
ダブルクラブ	(P)(P)	12+22	上・上	19・1・22	×	×	×	×
トリプルバッシュ	(P)(P)(P)	12+22+24	上・上・中	16・1・23	×	×	×	○
コンボウォールスクラッチ	(P)(P)(P)	12+22+30	上・上・投げ	124	×	-	×	×

コンボブロックストレートは、②②→ガードアタックとなるわけだから、当然ガードされると膨大な隙が生じる。

実戦でヒットさせようと考えた場合“②②で止めて二択を迫る奴”と、相手に認識させ手を出させるように仕向けるといいだろう。

もっとも、しゃがみ②（下段）で対応されたら無意味だから、詰まるところあまり使う必要のない技だといえる。



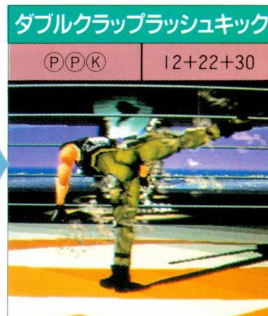
DC=2



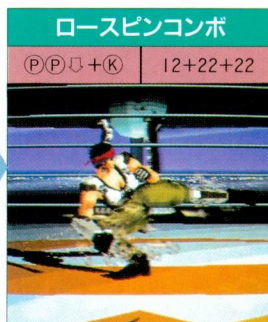
DC=1・4



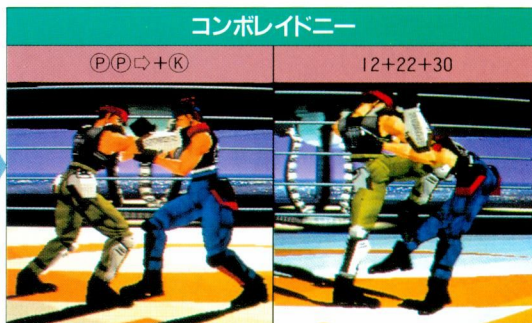
DC=2



DC=1・4



DC=1・4



ダブルクラップラッシュキックは、要するに②②(K)。3発すべて連続技である上、5身をとられなかったら、次に大ダウン攻撃割と安定して入る。打撃の返し技としてはベストなものだといえるだろう。ただ全段攻撃だから、ガードされても返し技が半分、しゃがんでかわされると非常に危険。

その欠点を補うべく、ガードされていけ(かわされている)、ロースピンコンボに転じて移行できると心強い。

ロースピンを相手がからったら、次にキングアッパーを連携させることをお勧めしたい。この連携は隙が少なくて使えるぞ。

コンボレイドニーは、②②が入っている自動的の投げ技になってくれる、好都合な連続技。②②から派生するものとしては、強力だ。②②の途中から入力するわけだから、ヒットが確認できたら迷わずコレにしよう。一応、上段の投げスカリポーズは出るが、常のものに比べたら隙は少ない。

ジェーンのガード&アタックは、②のブロックストレートのみである。

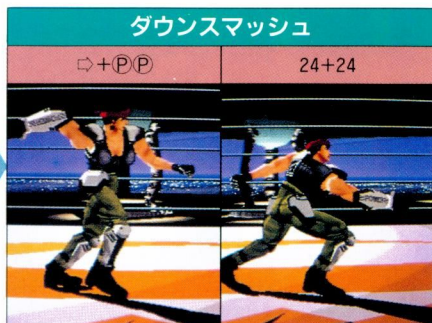
VFの影響からか、大技のガード後は返しがある、と無意識に手を出してくる人が多い。

②②(K)やカットニー、トルネード(クル)パンチをガードさせた後がまさにそれ。相手の出方を良く見て、できるだけバクツではなく、反応で出せるようにしよう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ダブルクラップラッシュキック	②②(K)	12+22+30	上・上・上	14・2・28	×	○	×	×
ロースピンコンボ	②②⇐+K	12+22+22	上・上・下	17・1・30	×	×	×	×
コンボレイドニー	②②⇐+K	12+22+30	上・上・投げ	70	×	-	×	×
コンボブロックストレート	②②⇐+②	12+22+26	上・上・中	29・1・46	○	○	下段	×
ブロックストレート	⇐+②	26	中段	29・1・46	○	○	下段	×
ガード&アタック返し返し	⇐+②⇐+②	31	中段	29・1・46	○	○	下段	×



DC=1・4



DC=1・4

普通に考えれば出の遅い技ではないのだが、このゲームでは別。ほとんど実戦では使えない。

1発目のボディブローは、しゃがみ状態の相手に当てればよろけさせることができる。その間に2発目が入り、ダウスマッシュとなるわけだ。

ダウンが奪えるのは魅力だが、他の技に比べれば使って意義のある技とはいえない。



DC=1・3

効果は他キャラと変わらない、相手を浮かせるための出の早い中段技。カウンターだとより高く浮く。

比較的リーチがあるのが強みで、何か技をガードさせた後置いとけば、すかることも少ないし、たいていの反撃技に撃ち勝てる。

相手を金網につけ、受け身を取りまくってくるようななら、延々とコイツを繰り返してやろう。



DC=1・4

型も何も無い。ただやみくもに手を振り降ろし、相手をダウンさせる。

出るまでの隙が若干気になるものの、貴重なアーマー破壊技。もちろん相手のガード&アタックとぶつかっても相殺、ガードされてものけぞらすことができるため、出たしまえば頼りになる技だ。

空中コンボでアーマー破壊を考えるなら、真先に組み込んでいこう。



DC=2

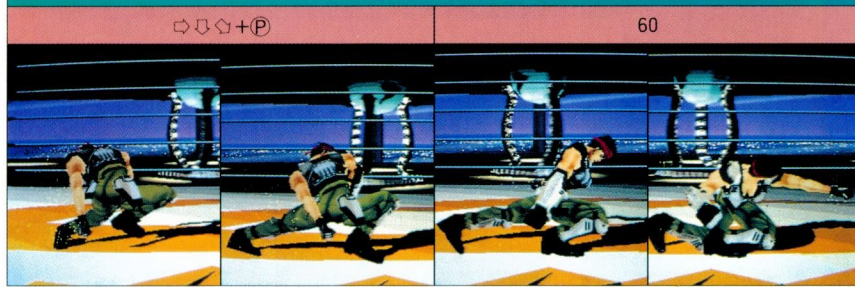
ジェーン最強の中段技が、このトルネードパンチだ。モーションが異常に大きく、接近戦で狙えるものではないが、特筆すべきはその威力。

通常の状態でもヒットしてもたいしたことはないが、カウンターを伴った際の威力には目を見張るものがある。基本的にこの技を、ポーとして当たる相手はいないと思うので、ヒット=大ダメージと考えてもいい。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ボディブロー	□+P	24	中段	16・1・23	×	×	×	○
ダウスマッシュ	□+P・P	24+24	中・中	19・2・31	×	○	×	○
トスアップ	◇+P	33	中段	17・3・26	×	○	×	×
ライジングアップ	◆+P	37	中段	13・3・24	×	○	×	×
パワースマッシュ	□□+P	35	中段	16・2・32	○	○	上段	×
トルネードパンチ	◇◇◇◇◇+P	100	中段	39・1・36	○	○	上段	×

JANE

クロールトルネードパンチ



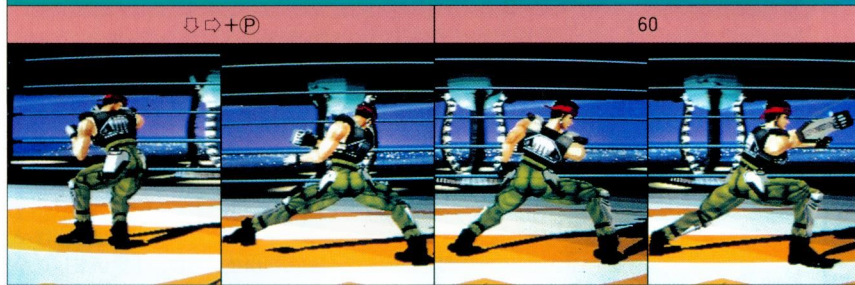
DC=2

前述のトルネードパンチは中段技だが、それとほぼ同様のモーションで下段技となるのが、このクロールトルネードパンチだ。

当然、二択が主な使用法となる。しかし完璧と同じモーションではないので、よく見れば簡単に見切られるはず。

ヒット後受け身は取られないので、早く起きない相手には大ダウン攻撃が狙えるぞ。ただしガードされると、状況的には不利になる。

ツーハンドバッシュ



DC=2

“ジェーン白虎”とも呼ばれる、両腕を揃えて突き出す中段技。

この技自体のダメージは決して高くはないが、ヒット後相手を吹っ飛ばすことができるため、金網のダメージもプラスされることが多い。

またガード&アタック相殺&のけぞらす技だから、どちらかというところからガードさせてからの攻防のほうが重要。

スタンディングハイキック

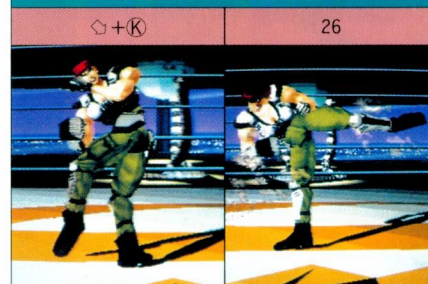


DC=1・4

VF界では、もうお馴染み。出の早さ、判定共に1級の回し蹴り（腿登裏旋脚）。

普段の立ち回りで活用されることは少ないと思うが、ダウン時の無敵時間を利用して“起き上がり蹴り”として使える。

ミドルスピニングキック



DC=1・4

要するにミドルキックジェーンのは、それにねりが加えられている。リーチがあって出もいわけではないが、ホイブローと同じ様な理で、やはり重要視されい。モーションを盗まると◎&△的になる

カットニー



DC=1・3

VFのジャッキー、ウルフ、ジェフリーが持っていたニーアタック。

ただし用途は異なり、相手の連携技を止めたり、カウンターで空中コンボを狙うといった概念はなく、アッパーの次に使える単発の中段技として考えられている。

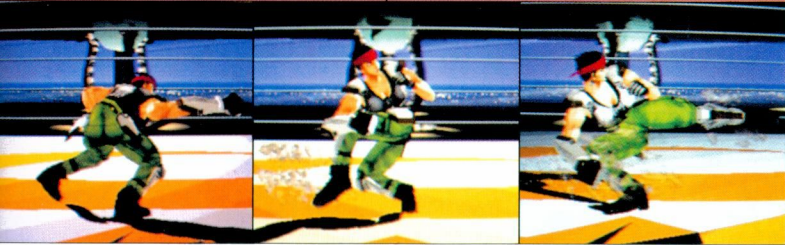
ダウンを奪えるし、腐ってもニーアタック。一度出せば、判定の強さは逸品だ。空中コンボには、あまり活用されない。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
クロールトルネードパンチ	⇨⇩⇨⇨+P	60	下段	39・1・36	○	○	上段	×
ツーハンドバッシュ	⇩⇨+P	60	中段	19・1・25	×	○	×	×
ロースピニングキック	しゃがみから立ちK	40	上段	14・4・30	×	○	×	×
ミドルスピニングキック	⇨+K	26	中段	14・4・30	×	×	×	×
カットニー	⇨+K	30	中段	15・2・33	×	○	×	×

ローナックルスピンのコマンドとダメージ

↓+P(K)

15+22



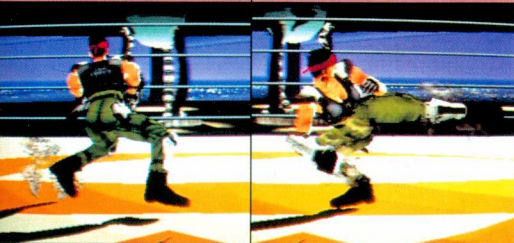
DC=1・4

しゃがみPから隙なく、しゃがみKを繰り返す。ジェーンならではのコンビネーション。
基本的にしゃがみPからは、二択を考慮するのが鉄則なので、使う必要がないといえない。

ロースピニングキックのコマンドとダメージ

↓+(K)+G

22



DC=1・4

ロースピニングアップのコマンドとダメージ

↓+(K)+G (K)

22+30

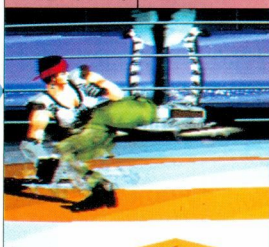


DC=1・4

ダブルロースピニングキックのコマンドとダメージ

↓+(K)+G↓+(K)

22+18



DC=1・4

ジェーンには似つかわしくない(?) 足技のみのコンビネーション。

一応、ロースピニングからの派生は2通りもあるが、取り立てて使い分ける必要はないだろう。

まずロースピニングアップは、下段→上段の連携技。当然、1発目をしゃがみガードされたら終わり。なまじ2発目がヒットしても、ダウンが奪えないのはあまりにもいただけない。これを使うなら、しゃがみK→スタンディングハイキックとしたほうが実戦的。

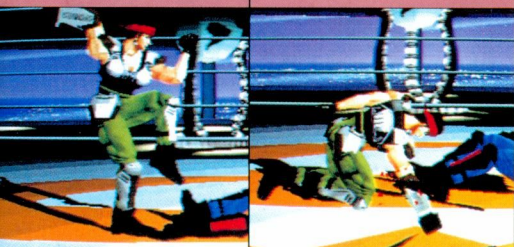
次にダブルロースピニングキック。こちらは下段→下段。威力は捨てて、相手の動きを止めることを目的とするならまだ使い道は残されている。

相手を浮かせて低空で拾いたい場合(本来はダウン攻撃にいったほうがいい)や、ロースピニング→アッパーの連携の布石としても有効。

ナックルバットのコマンドとダメージ

↓+P

34

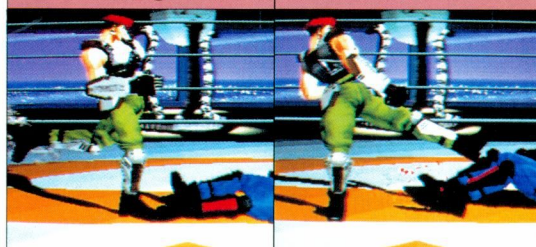


DC=2

スピットキックのコマンドとダメージ

↓+(K)

15



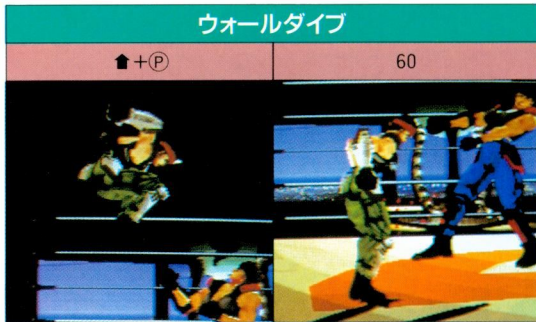
DC=2

スピットキックは、俗にいうサッカーボールキック。ナックルバットは、超気合の入った槍下砲だ。

ま、このキャラだけではないが、ナックルバットが近くで入ったら次にスピットキックも入る。大ダウン攻撃の硬直が怖い人は多用しよう。

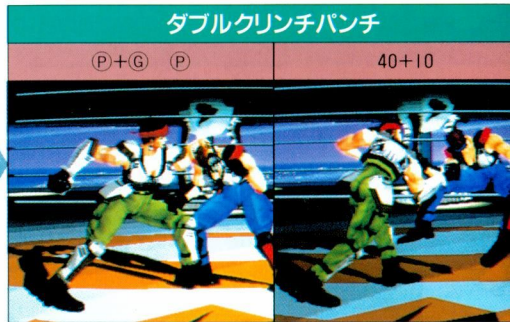
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ローナックルスピン	↓+P(K)	15+22	下・下	17・1・30	×	×	×	×
ロースピニングキック	↓+(K)+G	22	下段	17・1・30	×	×	×	×
ロースピニングアップ	↓+(K)+G (K)	22+30	下・上	14・4・36	×	×	×	×
ダブルロースピニングキック	↓+(K)+G↓+(K)	22+18	下・下	17・1・31	×	×	×	×
ナックルバット	↓+P	34	ダウン攻撃	29・1・39	×	○	×	×
スピットキック	↓+(K)	15	ダウン攻撃	19・1・49	×	○	×	×

JANE



DC=2

数キャラの特典…かどうか分からないが、ジェーンも金(壁)に登り、そこから攻撃を掛けることが可能。
空中で出す技は、とりあえずフleaキックが安定。
相手が壁近くにいる場合は背後に回ってバックエアキックがいいだろう。



後のページに出てくるが、ジェーンはコマンド投げの種類が割と豊富な部類に入る。そのため、P+Gの通常投げで安定しまくっていると“ダサイ奴”といわれる恐れがある。
気にしない人はいいが、老婆心から一応最初に忠告しておこう。
で、そのP+Gのクリンチパンチについてだが、これで投げた後は絶対といっていいほど大ダウン攻撃が入る。
よって威力を考えるなら、P+Gからの派生、つまりここではダブルクリンチパンチ。これは使わないほうがいだろう。
また壁を利用してダメージを高めるものも(タグハンドウォールクラッシュ、ウォールスクラッチ)、あえて使う必要はない。
どうせ壁を利用するなら、K+Gからの派生技のほうがいからだ。
ともあれP+Gの投げ技は、ショルダータックルの入力失敗時に期せずして出ることがあるので、スカリポーズにだけは注意。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
クライムウォール	↑+P	-	-	-	-	-	-	-
ウォールダイブ	↑+P	60	ダウン攻撃	39・1・40	○	○	×	×
クリンチパンチ	P+G	40	投げ	76	×	-	-	-
ダブルクリンチパンチ	P+G P	40+10	投げ	62	×	-	-	-
タグハンドウォールクラッシュ	敵壁背 P+G	0	投げ	76	×	-	-	-
ウォールスクラッチ	自壁背 P+G	50	投げ	153	×	-	-	-

クリンチストライクニー

Ⓟ+Ⓞ+Ⓚ

40+50



同じ膝を叩き込む投げ技としてここではまとめてあるが、クリンチストライクニーとクリンチニーとは入力法がまったく違う。

クリンチストライクニーはダブルクリンチパンチ同様、Ⓟ+Ⓞからの派生。

威力が意外に高く、一見受け身を取られそうなお互いを高く吹っ飛ばすが、実際はとられない。

ダウン攻撃を考えないなら、派生投げはこれが一番いいだろう。

クリンチニーはⓀ+Ⓞの、一応コマンド投げともいえるが、通常投げに近い扱い。Ⓟ+Ⓞと同じく、次に大ダウン攻撃を狙える。

壁際でこのⓀ+Ⓞを使ったなら、とりあえずそのまま同時押し連打。するとニーが2回出てダブルウォールストライクニーという技になるわけだ。

かなり高威力だから、あえて壁の威力を利用した投げ技を狙うならば、これを1番お勧めしたい。

クリンチニー

Ⓚ+Ⓞ

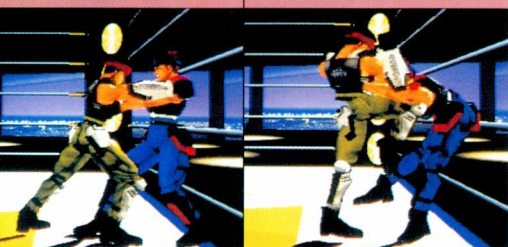
40



ウォールストライクニー

敵壁背Ⓚ+Ⓞ

60



ダブルウォールストライクニー

敵壁背Ⓚ+Ⓞ Ⓚ+Ⓞ

60+30



ブレイクネックドライバー

敵背向Ⓟ+Ⓞ

20



2つある背後投げだが、ダメージ数値から考えるとタイガースプレックスのほうがいいようだ。

ただし、とっさにⓅ+Ⓚ+Ⓞを押せるかどうかは疑問。VFのように、あらかじめ狙える状況というのは皆無に近いからね。

一応、このゲームは昇り蹴りを多用するので、相手はこちらに背を向ける状態はある。しかし、そこに投げ技を入れるような余裕はまずないだろう。

ジェーンだけってことはないが、敵が背を向けた場合は振り向きⓅから、ⓅⓀⓄをつないでいくのが一般的。

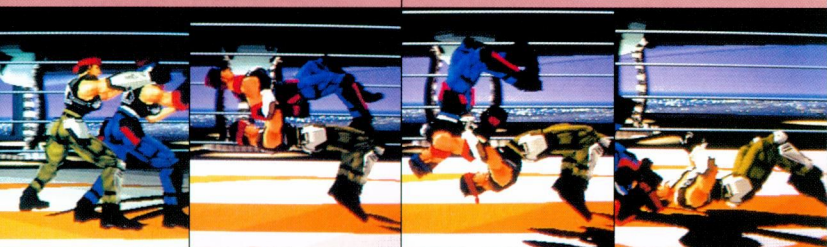
とはいえ、せっかく2つも背後投げがあるのだから多少考えて…ダメージだけなら前述したようにタイガースプレックス。

起き攻めを考慮するなら、ブレイクネックドライバー。て、こんな風に考えて背後投げを使う人っていないだろうな。

タイガースプレックス

敵背向Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ

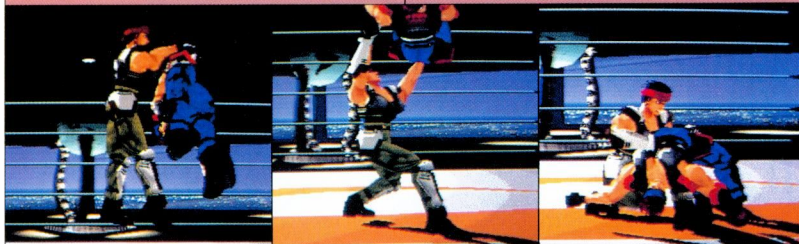
80



フリングアップブレイカー

□◇+P+G

50



ブレンバスター

□◇+P+G

60



クリンチニークラブ

□◇□◇□+K+G

20



ニーランチャー(スーパーコンボニーランチャー)

(□◇□◇□◇+K+G) □◇+K

(20+) 48



DC=1

天地頭落入力 (VF・パイ) によるコマンド投げ。クイックフォワードから□といった感覚で入力するため、相手との間合いが離れてる際は非常に使いやすい。

見た目はフロントバックブリーカーそのもので派手なのだが、威力は低め。

投げた後の相手のダウン時間は長いので、ほぼ完璧に□+Gが入るのが強み。

ちなみにギャラリー受けがいいぞ。

コマンド投げの中では、最も入力が楽。この投げ技自体の威力を見てみるとそれほど低くないのだが、投げた後自分もダウン状態になってしまうのが痛い。結局、起き攻めも何もなくて仕切り直してしまうからね。

この投げ技を使うぐらいならG+GがK+Gの通常投げのほうがいいので、よっぽどこだわりがある人以外は、極力使用しないことを薦める。

最後に登場する、このコマンド投げこそシャーン最強の技だ。

外見こそダブルウォールストライクニーにそっくりで、威力も高くないが、FV界では貴重な崩し投げなのである。

つまりクリンチニークラブの後は、G+Gを投入したりアッパーで浮かすことも可能。

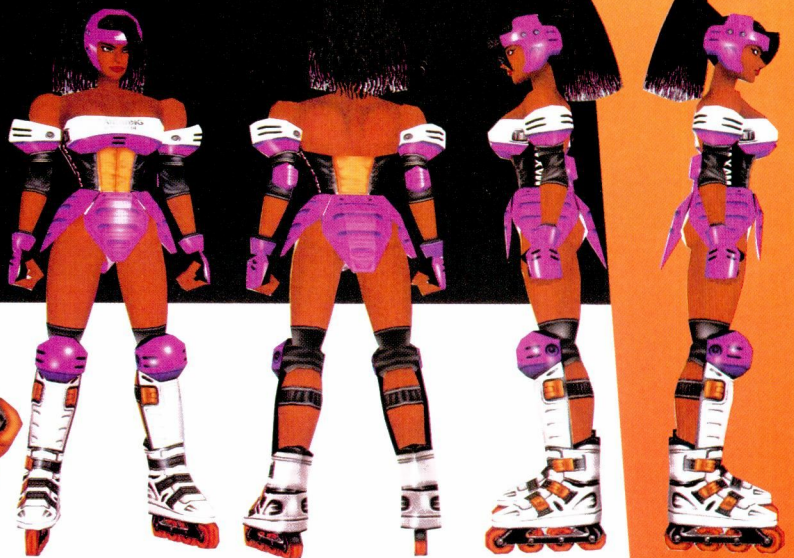
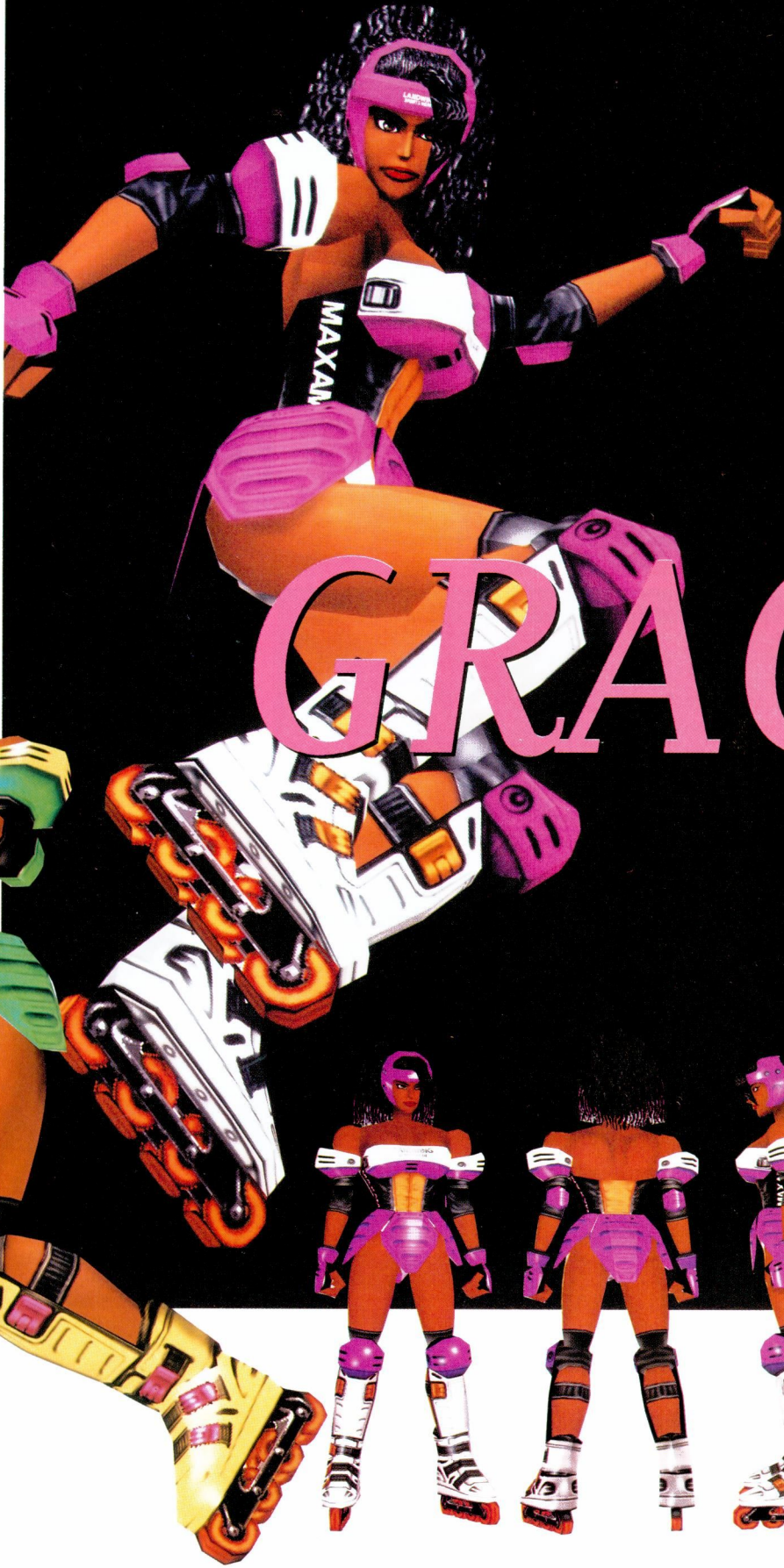
しかし、それらを入れるよりもニーランチャーを入れたほうが威力、効力共にベスト。

この時のニーランチャーは、通常1度しゃがみ状態にならないければ出ないものではなく、□◇で出せる。これがスーパーコンボニーランチャーだ。ここまで入ったら、後は空中コンボタイムというわけ。

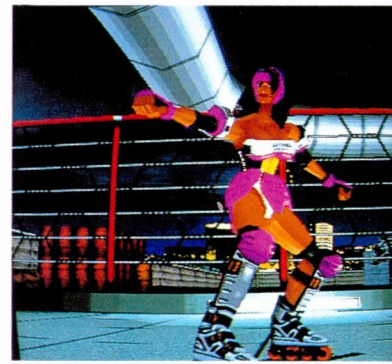
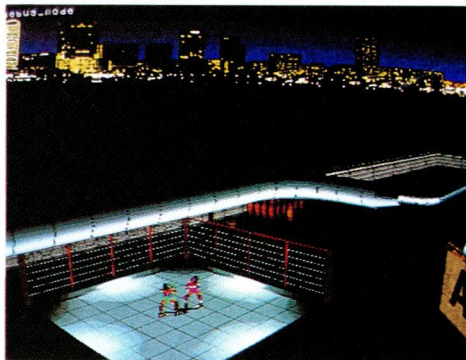
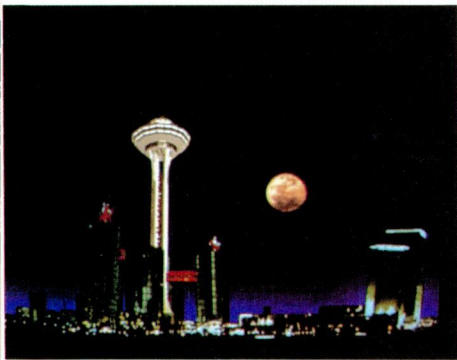
もともとニーランチャーは相手を高く浮かすガード外し技。ただ普段の立ち回りで、単体では非常に使いづらく、しゃがみダッシュから出そうにも、◆(◆) □としても出ない。必ず真下に入れる必要があるのだ。よって空中コンボに組み込むのも難しいぞ。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
クリンチストライクニー	P+G□+K	40+50	投げ	79	×	-	-	-
クリンチニー	K+G	40	投げ	70	×	-	-	-
ウォールストライクニー	敵壁背K+G	60	投げ	70	×	-	-	-
ダブルウォールストライクニー	敵壁背K+G K+G	60+30	投げ	82	×	-	-	-
ブレイクネックドライバー	敵背向P+G	20	投げ	150	×	-	-	-
タイガースーパーレックス	敵背向P+K+G	80	投げ	227	×	-	-	-
フリングアップブレイカー	□◇+P+G	50	投げ	119	×	-	-	-
ブレンバスター	□◇+P+G	60	投げ	143	×	-	-	-
クリンチニークラブ	□◇□◇□+K+G	20	投げ	110	×	-	-	-
ニーランチャー(スーパーコンボニーランチャー)	(□◇□◇□◇+K+G) □◇+K	(20+) 48	(投げ) 中段	14・4・38	×	-	-	-

スケートクイーン



Character's View



● パーソナルデータ グレース

身長	178cm
体重	55.0kg
アーマー耐久値上半身	150
アーマー耐久値下半身	50
上アーマー重量	9.77kg
下アーマー重量	15.16kg
小ジャンプ	0.41m
大ジャンプ	1.39m
走り小ジャンプ	0.39m
走り大ジャンプ	1.38m
小ジャンプ(飛距離)	1.20m
大ジャンプ(飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ(飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ(飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.07m
遠距離クイックフォワード	1.55m
近距離バックステップ	1.12m
遠距離バックステップ	0.98m



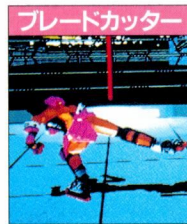
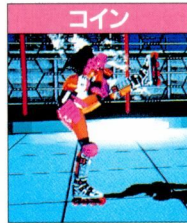
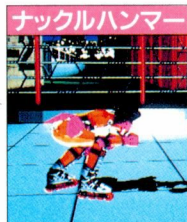
Arts of CHARACTER

基本攻撃



グレースの基本技は、**Ⓟ**や**Ⓚ**からの派生が結構多く、この基本技（主に立ち**Ⓟ**としゃがみ**Ⓚ**）で相手の技を止めつつ、ほかの連携した攻めをそのまま実行に移ることが出来る。しゃがみ**Ⓚ**で止めつつシットスピートかね。

また、しゃがみ**Ⓚ**はとてもちリーチが長く、相手との間合いが離れているときに使うと、とても有効である。



小ジャンプ攻撃

何と、サマーソルトは小ジャンプ扱い。そのほかにも空中で1回転してから出す踵落としのコインや、ナックルハンマーという技がある。

その中でもよく使うのがホッピングキックとブレードカッターだ。相手の起き上がりや連携攻撃の中に混ぜて使うといい。単純な二択攻撃ではあるが、小ジャンプ攻撃は、当たれば必ず

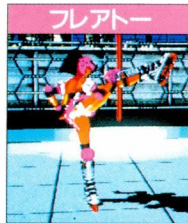
技名	コマンド	ダメージ	判定 A・破壊	発生・持続・硬化	ガード 外し
通常攻撃					
シングルビート	Ⓟ	12	上段	9・1・20	×
アイスレグ	Ⓚ	30	上段	12・4・26	×
シットビート	Ⓟ+Ⓟ	20	下段	10・1・16	×
シットキャメル	Ⓟ+Ⓚ	22	下段	19・1・25	×
走り攻撃 走り中					
ランニングビート	Ⓟ	65	中段	13・1・36	下段
ダッシュブレード	Ⓚ	40	中段	15・2・31	上段
サマーソルトキック	Ⓟ+Ⓚ	50	中段	10・4・50	上段
スライディングキック	Ⓟ+Ⓚ	40	下段○	18・3・29	×
ランニングタックル	Ⓟ+Ⓚ	40	中段○	16・6・23	上段
ダッシュコイン	Ⓚ+Ⓚ	40	中段	26・5・29	上段
ジャンプ攻撃					
ナックルハンマー	Ⓚ+Ⓟ(ジャンプ同時)	30	中段	28・3・10	×
ナックルハンマー	Ⓚ+Ⓟ(空中)	30	中段	28・3・10	×
ジャンプト	Ⓚ+Ⓚ(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
フロントジャンプト	Ⓚ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
エアローリングソバット	Ⓚ+Ⓚ(空中)	45	中段	15・1・29	×
フレアト	Ⓚ+Ⓚ(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
フロントエアキック	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・53	上段
エアダイブ	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ(空中)	40	中段	15・2・23	×
フレアキック	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ(着地際)	30	中段	15・2・13	上段
バックエアキック	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
ナックルハンマー	Ⓚ+Ⓟ(ジャンプ同時)	30	中段	28・3・10	×
サマーソルトキック	Ⓚ+Ⓚ(ジャンプ同時)	50	中段	10・4・50	×
コイン	Ⓚ+Ⓚ(ジャンプ同時)	30	中段	24・4・26	×
ホッピングキック	Ⓚ+Ⓚ(空中)	30	中段	9・2・27	×
ブレードカッター	Ⓚ+Ⓚ+Ⓚ(着地際)	30	下段	10・2・26	×
後ろ攻撃					
ターンビート	Ⓟ	18	上段	13・1・6	×
ターンキック	Ⓚ	38	中段	12・2・30	×
スピニングターン	Ⓚ+Ⓚ	30	中段	15・1・29	×
ローターンビート	Ⓟ+Ⓟ	18	下段	13・1・14	×
ロースピニングターン	Ⓟ+Ⓚ	28	下段	12・2・30	×
ターンダブルビート	ⓅⓅ	18+12	上・上	9・1・20	×
ダウン攻撃					
スマートダイブ	Ⓚ+Ⓚ(敵ダウン中)	50	ダウン攻撃	40・1・61	×

ダウン攻撃



小ダウン攻撃は倒れている相手を蹴り、大ダウン攻撃は、空中高くジャンプして、相手の体の上に思いっきり落下して踏みつけるというものだ。

この大ダウン攻撃の入る状況は、バルカンレグ、クロスブレイドラウンチで相手をダウンさせたときと、シヨルダースルーで投げたときだ。他の技で相手をダウンさせたからといって、何でも入るわけじゃないぞ。



フレアトロー



エアローリングソバット



ジャンプトロー



ナックルハンマー



ナックルハンマー



バックエアキック



フレアキック



エアダイブ



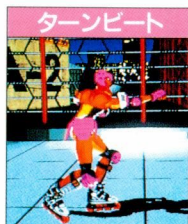
フロントエアキック



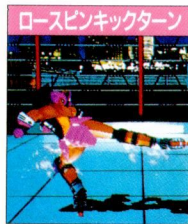
フロントジャンプトロー



ターンキック



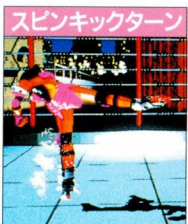
ターンビート



ロースピッキングターン



ローターンビート



スピッキングターン

グレースにとってのジャンプ攻撃というのは、非常に重要な位置を占める。もちろん、空中に浮かされたときに受け身をとって下で待ち構えている相手に向かってエアキックを狙ったりするが、他にも使わなくてはならない場合がある。フランクেশユタイナー活用法のコーナーを見ても大抵はわかると思うのだが、大ジャンプからの投げ（フランクেশユタイナー）と下降中に出すジャンプ攻撃の二択を行うのだが、このときに、ジャンプ攻撃を行うのである。フレアキックやフロントエアダイブを狙っていったらよい。要するに、グレースにとってのジャンプ攻撃は、昇り蹴りだけではないのだ。

後ろ攻撃



ダッシュコイン



ダッシュブレード



ランニングビート



ランニングサマーソルト



ランニングタックル



スライディングキック

グレースの後ろ攻撃5つの中で、ダウンを奪うことのできる技は、ターンキックとスピッキングターンの2つ。ターンキックはそのままⓀボタンだけを押せば出すことができ、スピッキングターンのほうは、小ジャンプと同時にⓀボタンを押すと出すことができる。ローリングソバットのよう

な技だ。ターンビート（ターンダブルビート）は両方共上段攻撃だ。が、そのままⓀを5発出すこともでき、ⓀⓀⓀⓀⓀと入力して、Ⓚをガード&アタックにすることもできる。あとは、レバーを下に入れたらⓀとⓀだが、もちろん両方とも下段攻撃で、威力はⓀのほうが高いが、その分硬さも長い。

走ってからⓀボタンだけを押しと正拳突きになり、この技はダッシュ攻撃の中でも最高の威力を誇っている。が、その分硬さも長い。Ⓚ+Ⓚで出せるランニングタックルは、相手のガードを崩すことができるので、そこから投げや打撃（中段、下段）の3択攻撃ができる。ダッシュブレードはⓀボタンだけで出したもので、威力はそれほどでもないが、ダッシュ攻撃の中では一番硬化が少ない。リスクを少なくしたいならば、この技を使うといいだろう。

ダッシュコインはその名の通り、コインがダッシュになったもの。一応ダッシュからサマーは出せるが、威力はランニングビートに走ってからのⓀボタンだけを押しと正拳突きになり、この技はダッシュ攻撃の中でも最高の威力を誇っている。が、その分硬さも長い。Ⓚ+Ⓚで出せるランニングタックルは、相手のガードを崩すことができるので、そこから投げや打撃（中段、下段）の3択攻撃ができる。ダッシュブレードはⓀボタンだけで出したもので、威力はそれほどでもないが、ダッシュ攻撃の中では一番硬化が少ない。リスクを少なくしたいならば、この技を使うといいだろう。

ジャンプ攻撃

走り攻撃

Arts of CHARACTER

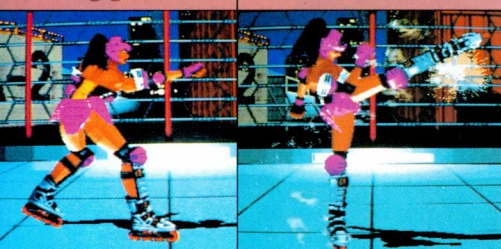
FIGHTING VIPERS



GRACE

ビートハイキック

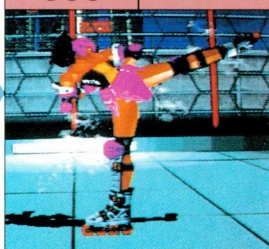
(P)K 12+20



DC=1・4

ビートターンレグ

(P)K(K) 12+20+20

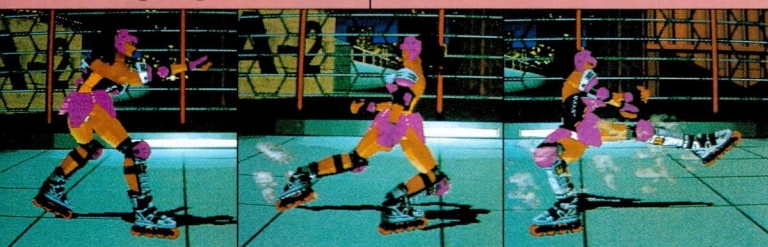


DC=1・4

最初の1発目のPが入れば、2発目以降のK2つは連続コンボとしてつながる。だが、すべて上段攻撃なので、相手にしゃがんで避けられると非常に危険である。それゆえにヒットさせることができれば相手をダウンさせることができ、小ダウン攻撃に移行することが可能だ。大ダウン攻撃をしようとする避けられやすいので注意しよう。

ビートルースピン

(P)↓+K 12+20

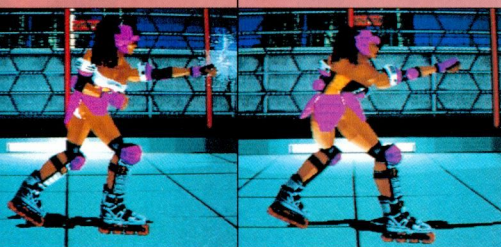


DC=1

立ちPからシットスピン1回の連携技で、グレースの持つ技の中でも、最も使える技の1つである。上段から下段攻撃になり、この下段がヒットしたとき、相手は空中で受け身を取ることはできない。安定して小ダウン攻撃に移れるのも、強みの1つだ。が、Pがヒットしても、下段攻撃は連続ヒットにはならない。使い過ぎても困らない技であるが、近くでガードされると、しゃがみPで返されることもある。

デュアルビート

(P)P 12+8



DC=1

ビートブロックバスター

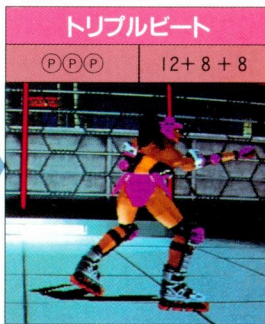
(P)P(K) 12+8+25



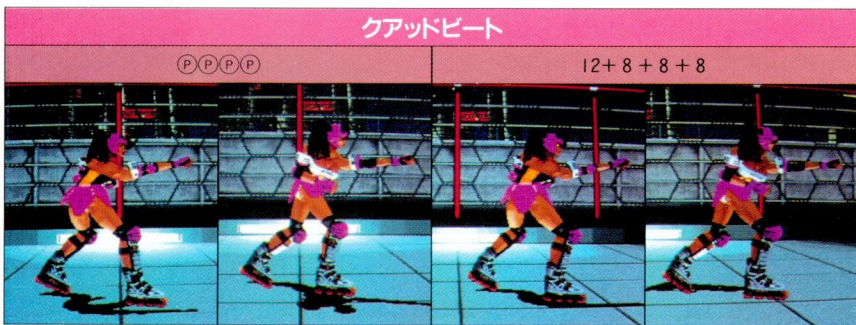
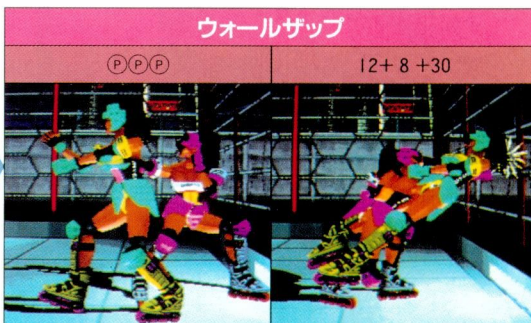
DC=2

P2発から中段蹴りになるもので、この中段蹴りは自動的にガード&アタックになる。上段攻撃から中段攻撃にはなるものの、蹴りが出るまで少し間があるので、相手のしゃがみPに止められやすい。相手が上・中段攻撃をしてくれば、吹っ飛ばすことができる。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ビートハイキック	(P)K	12+20	上・上	12・4・26	×	×	×	×
ビートターンレグ	(P)K(K)	12+20+20	上・上・上	20・2・28	×	○	×	×
ビートルースピン	(P)↓+K	12+20	上・下	17・6・33	×	○	×	×
デュアルビート	(P)P	12+8	上・上	11・2・17	×	×	×	×
ビートブロックバスター	(P)P(K)	12+8+25	上・上・中	25・2・43	○	○	下段	×



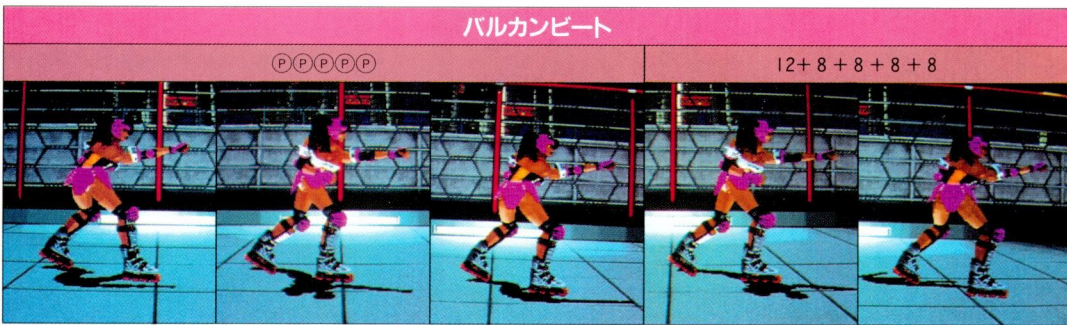
Ⓟを連続で3発出せるというものだが、発目はガードされてしまい、地上での連続コンボは成立しない。これを、相手をフェンスまで追い詰めたときに使用すると、自動的にⓅⓅから投げになる。しかし、この投げは合いによって、投げが成功するときとしないときがある。また、角度も関係しており、敗したときはただのⓅⓅⓅになる。



DC=1

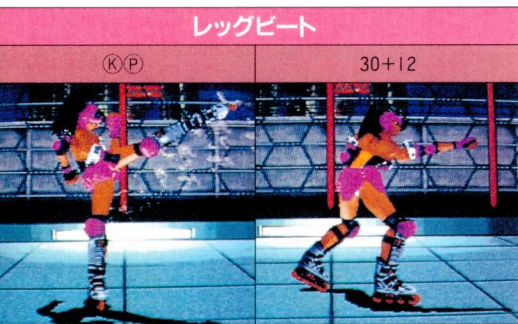
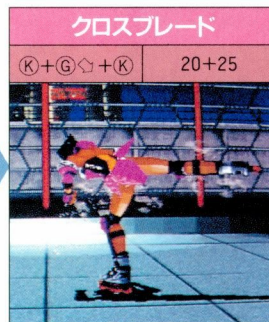
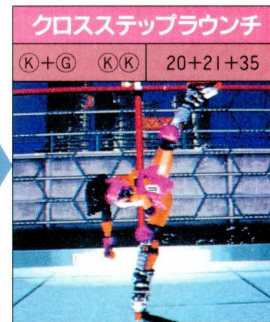
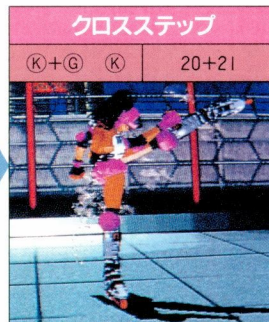
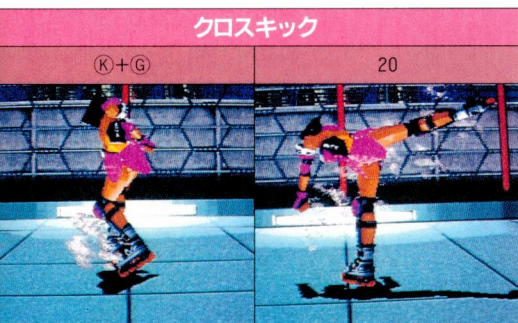
怒濤のパンチ連打だ。グレースのⓅは、最大5発まで連続で出すことができる。もちろん、2発でも4発目で止めることも可能だ。

しかし、全部上段攻撃なので、しゃがんで避けられると投げをくらいやすい。だいたいこの技を使うときというのは、空中コンボが相手をフェンス近くまで押し進めたいときだろう。空中にいる相手にヒットさせたときほど気持ちいいものはない。

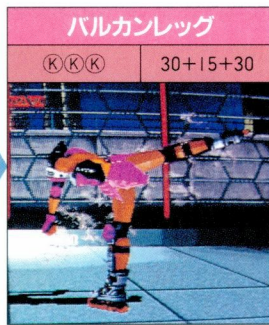
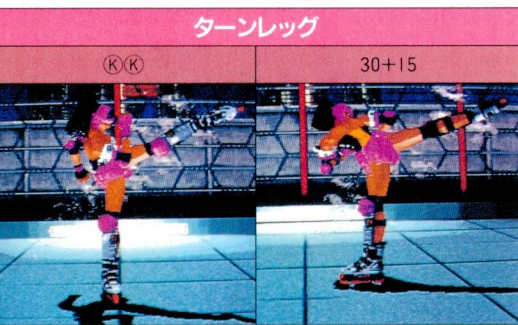


DC=2・4

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
トリプルビート	(P)(P)(P)	12+8+8	上・上・上	11・2・17	×	×	×	×
ウォールザップ	(P)(P)(P)	12+8+30	上・上・投げ	130	×	○	×	×
クアッドビート	(P)(P)(P)(P)	12+8+8+8	上・上・上・上	8・2・18	×	×	×	×
バルカンビート	(P)(P)(P)(P)(P)	12+8+8+8+8	上・上・上・上・上	11・2・17	×	×	×	×



この技を、ただの(K)Pだと思っはいけない。実は(K)Pから色々と技を派生させることができ、(K)P(K)、(K)P(K)(K)、(K)P(K)(K)、(K)P(K)P(K)、(K)P(K)△(K)と様々である。この中でも、最も使えると思われるのは(K)P(K)△(K)であろう。(K)からPは連続ヒットするが、これ以降の蹴り((K)P(K)の部類)はつながらない。普通にP(K)(K)と出せばつながるのだが。



これは、攻撃パターンとしてはなかなか面白く、クロスキックからの2発目の蹴りを上段、中段攻撃のいずれかに移行することができる。CステップからCステップラウンチ(中段跳ね上げ技)は連続ヒットにはならないが、CブレードからCブレードラウンチは連続コンボになる。また、クロスキックから、少しボタンの入力を遅らせて、2発目の蹴りを出すことも可能である。

すべて上段攻撃の、連続3段蹴り。しゃがんでかわされると危険ではあるが、1発目の蹴りが決まれば3発全部入り、ダウンを奪うこともできる。相手がダウンしたら、大ダウン攻撃が入るのできちっと入れよう。相手との間合いが近いと、相手の立ちPやしゃがみPに止められたりする恐れがあるので注意しよう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
クロスキック	(K)+G	20	上段	13・3・28	×	×	×	×
クロスステップ	(K)+G (K)	20+21	上・上	21・3・20	×	×	×	×
クロスステップラウンチ	(K)+G (K)(K)	20+21+35	上・上・中	16・4・26	×	○	×	×
クロスブレード	(K)+G △ + (K)	20+25	上・中	15・2・31	×	×	×	×
クロスブレードラウンチ	(K)+G △ + (K)(K)	20+25+30	上・中・上	14・2・28	×	○	×	×
レッグビート	(K)P	30+12	上・上	22・2・12	×	×	×	×
ターンレグ	(K)(K)	30+15	上・上	20・2・28	×	×	×	×
バルカンレグ	(K)(K)(K)	30+15+30	上・上・上	14・2・28	×	○	×	×

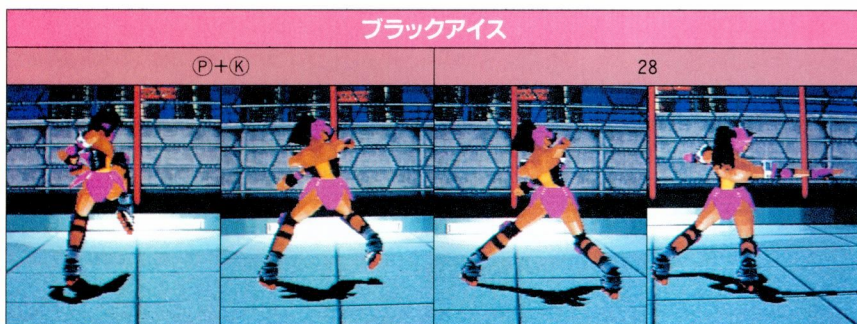


強烈な裏ピンタとでもいおうか。ガード&アタックと同時に、アーマーを破壊する能力を持っている。そして、相手にヒットすればダウンさせることもできて、立ちガードをしている相手の防御を、外す(崩す)こともできる。技を出した後の硬直は、意外と少ない。

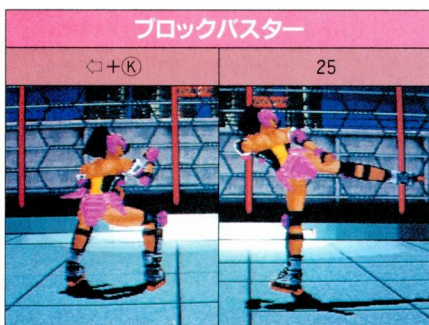


グレースのガード&アタックは2つあり、そのうちの1つがこれ。技のモーションはほぼディップスラップと同じだが、こちらのほうが、硬化が長い。

しかし、こちらのガード&アタックは、再び入力して、相手のガード&アタックを返すことはできない。

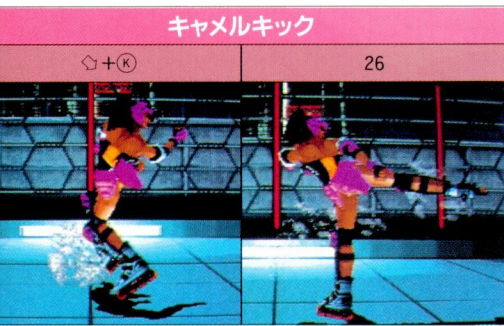


水平チョップ。技の出も遅くなく、相手にヒットすればよろめかすことができる。他の技との連携として組み合わせると、非常に有効だ。相手のガードを外せるというも利点の1つ。相手をよろめかすことができれば、再び中段、下段などの攻撃をしたり、投げを狙いによいだろう。が、技の硬化は少し長めだ。

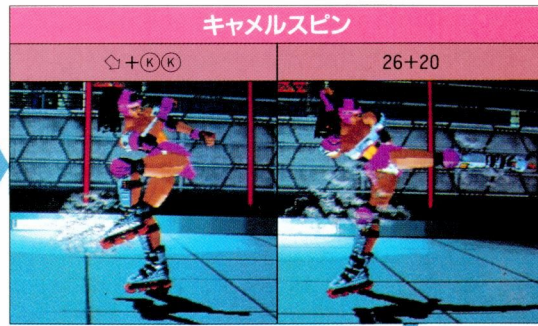


ブロックバスターから再び同じコマンドを入力することによって、相手のガード&アタックを返すことができる。入力がほぼ同時の場合は(ほんの少し相手のほうが遅い)ガード&アタック返しに間に合わず、ってしまふ。1度入力したら、取りあふう1度コマンドを入力してみよう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ディップスラップ	⇨⇨+P	35	中・中	18・3・29	○	○	上段	×
ブロックスラップ	⇨+P	30	中段	28・3・39	○	○	×	×
ブラックアイス	P+K	28	中段	16・2・32	×	×	上段	○
ブロックバスター	⇨+K	25	中段	25・2・43	○	○	下段	×
ガード&アタック返し返し	⇨+K⇨+K	30	中段	25・2・43	○	○	下段	×



◎=1・4

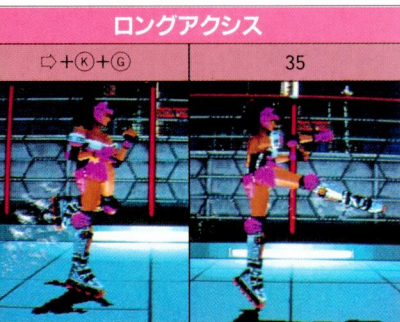


DC=1・4



DC=2・4

1発目がヒットすれば全弾ヒットし、3発目で相手をよろめかすことができる。このよろめいている相手に、投げや攻撃の二択をとてもしにいきやすく、連携として使う技では最適である。ただし、近距離間合いで使用すると◎に止められやすいので、少し間合いを離してから出すといいだろう。

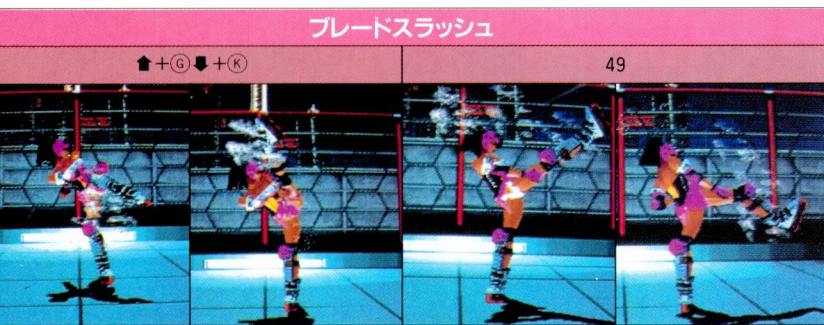


◎=1・4



DC=1

ロングアクシスがヒットすれば、自動的にターンまでヒットする。しかし、入力が遅いと2発目が出ないので、早めにボタンを押すようにしよう。1発目を相手がガードしたときに相手が反撃しようとする、2発目がカウンターヒットになり、普段より高く浮く。この技はフェンス近くまで相手を運べるというメリットもあるので、カウンターヒットの場合は、バルカンビートで空中コンボを狙っていく。

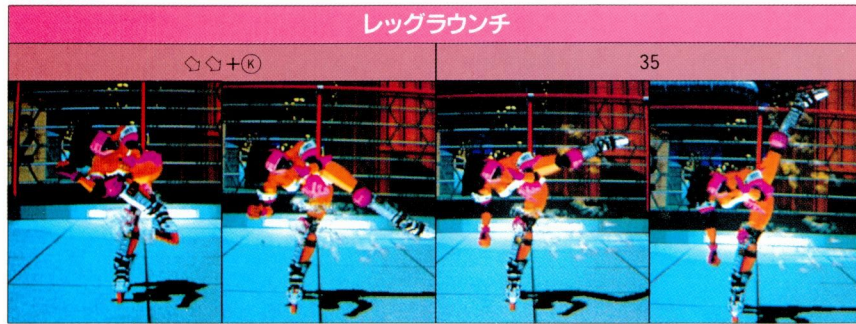


◎=1・4

◎を押したままレバーを上に入れ、下へ入力と同時にレバーを離して◎ボタンを押せば、このブレードスラッシュが出る。入力は早くても出せる。これは、キャメルスピнкаッターの3発目と同じ効果があり、ヒットすれば相手をよろめかすことができ、その後の二択攻撃をすることも可能である。キャメルスピнкаッター→ブレードスラッシュという連携も面白い(ヒット時の連携)。

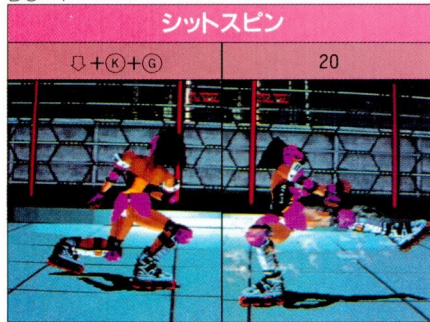
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
キャメルキック	◇+Ⓚ	26	中段	15・2・3	×	×	×	×
キャメルスピン	◇+ⓀⓀ	26+20	中・中	20・2・26	×	×	×	×
キャメルスピнкаッター	◇+ⓀⓀⓀ	26+20+22	中・中・中	18・3・30	×	×	×	○
ロングアクシス	◇+Ⓚ+ⓐ	35	中段	15・1・30	×	○	×	×
ロングアクシスターン	◇+Ⓚ+ⓐ Ⓚ	35+38	中・中	27・2・3	×	○	×	×
ブレードスラッシュ	▲+ⓐ▼+Ⓚ	49	中段	18・3・30	×	×	上段	○

GRACE

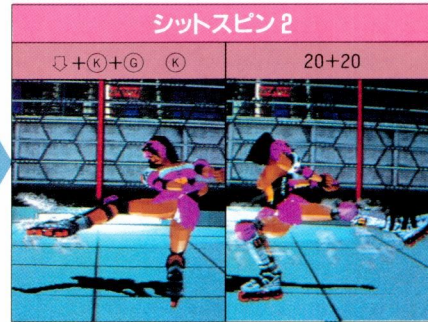


DC=1

クロスステップラUNCHの3発目とモーションは同じで、相手を跳ね上げるのを目的とした技。だが、これを直接狙うとなると、相手がガードをし続けたいくなるような状況にしたほうがいいだろう。この技は出るまでに時間がかかるので、Ⓟで止められやすいのだ。よろめかせたあとに使ってみるのもいい方法だ。

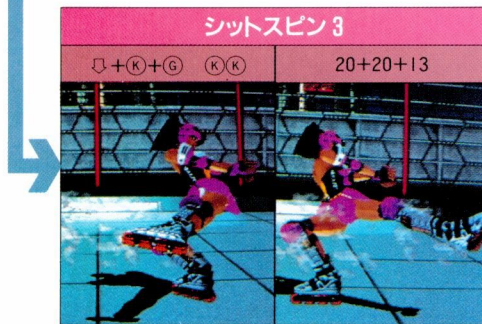


DC=1

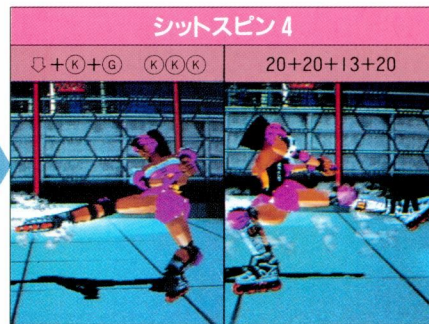


DC=1

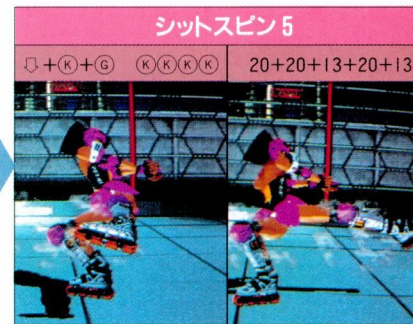
シットスピンを5回連続で出せるというので、ボタンを押すタイミングを遅らせることで、技の出かかりを2発目からずらすことが可能だ。もちろん一気に入力して5発出こともできるが、できるだけ3発目で相手様子を見たほうがいい。特に、ヒットしたきなどがそうで、相手に空中で受け身を取れたときが非常に困る。1秒くらいたってからボタンを押しても出るぞ。



DC=2



DC=1



DC=2



DC=2

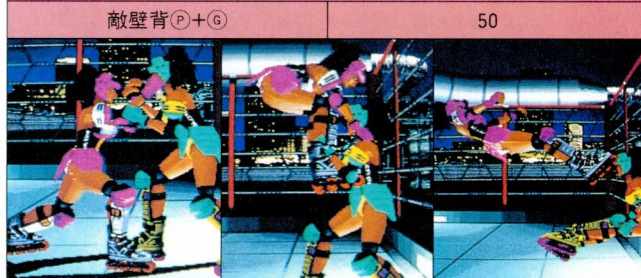
グレースの小ダウン攻撃で、ⓅⓀⓀなどの、大ダウン攻撃を決めることのできない技で、相手をダウンさせたとき専用の技。このダウン攻撃は、相手にヒットさせると空中で受け身を取られる技でもある。受け身を取られたときのことも考えて、その後の攻め方を頭に入れておくといいだろう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
レッグラUNCH	△△+Ⓚ	35	中段	16・4・26	×	○	×	×
シットスピン	△+Ⓚ+Ⓞ	20	下段	17・6・33	×	○	×	×
シットスピン2	△+Ⓚ+ⓄⓀ	20+20	下・下	15・6・35	×	○	×	×
シットスピン3	△+Ⓚ+ⓄⓀⓀ	20+20+13	下・下・下	15・6・35	×	○	×	×
シットスピン4	△+Ⓚ+ⓄⓀⓀⓀ	20+20+13+20	下・下・下・下	15・6・35	×	○	×	×
シットスピン5	△+Ⓚ+ⓄⓀⓀⓀⓀ	20+20+13+20+13	下・下・下・下・下	15・6・35	×	○	×	×
スピットキック	△+Ⓚ	15	ダウン攻撃	19・1・49	×	○	×	×

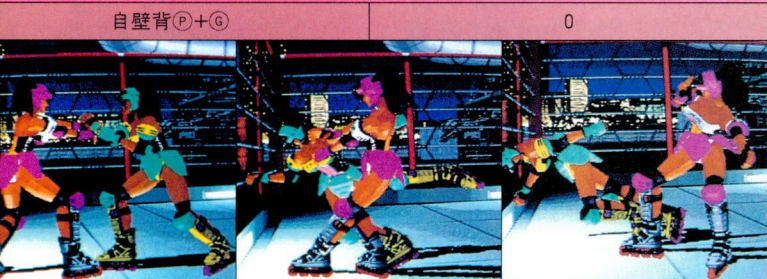
ウォールスロー



スクラッチハート

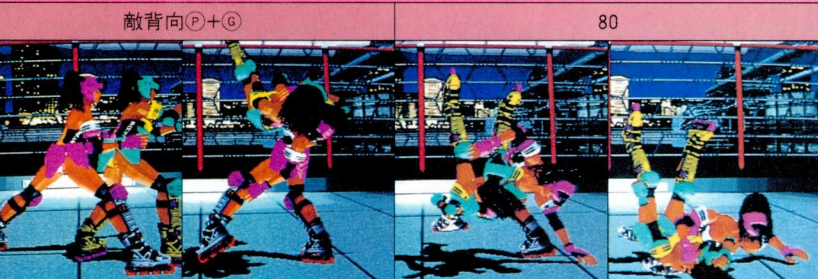


タグハンドウォールクラッシュ



Ⓟ+Ⓞ投げは自分と相手の位置とフェンスがあるかないかで、色々違ってくる。壁が近くになれば相手を後ろにほうり投げて、その行く先に壁があれば撃たさせることができる。なければリング中央で、相手が背を向けたまま止まり、追い駆けていってダッシュ攻撃を狙いにいったりと、読み合いがある。相手がフェンス側の方にいた場合は、足を相手の胸に押しつけつつ蹴る投げになり、もう1つは自分がフェンス側にいるときで、投げが成立すれば後ろにある壁に激突させて、すぐ空中コンボを狙いにいくことができる。

バックスープレックス



なかなかお目にかかれぬ背後投げだが、それだけにとっても威力が高い。また、背後投げをワザと狙わずに固有技をヒットさせて、大ダウン攻撃をしにいくという手もある。無理に決めにいこうとすると、反撃を受けるので注意しよう。

フランケンシュタイナー 活用法教えます

大ジャンプから地上にいる相手をつかまえて投げるフランケンシュタイナー。不発するとダメージを受けちゃうのよね～。ちょっとちょっと、そこの君。もしかして使えないと思っているんじゃない？ホー——ホッホッ。あまいわね。あまいあまい！使い次第で確実に投げられるのよ。私の太ももにお顔をさはまれるなんて、とってもラッキーなヤツらだわ。

では、その決められる状況というのを見てみましょう。キャメルスピナーという技は知っているでしょ？まあ、相手にヒットさせることが大前提なんだけど、3発目が当たるとよろけるわよねえ。その相手

がよろけを回復している最中に大ジャンプをして、フランケンシュタイナーのコマンドを入力するの。この間合いて、Fシュタイナーを決めにいくのに、とっても都合のいい間合いなよ。もちろんしゃがんでいる相手を投げることはできないんだけど、しゃがんでいる相手に出しちゃった場合は、自分もダメージを被っちゃうけど、ヒップブレスで一応相手にもダメージを与えられるよ。

だけれどね、ね。しゃがんでガードしている相手にはね、Fシュタイナーにはいかないで、普通に下降中にキックを出して攻撃するのも1つの手よ。要するに、大ジャンプから投げと攻撃の二択攻撃をすることができるのよ。

さあ、これでもっと私を使う気になったでしょ。



こうよろけさせたら…



ジャンプして…



はさむ…もとい…ドッキング…もとい!!
投げる!!はあ…疲れる。

ショルダースルー

⇩⇨+P+G

50



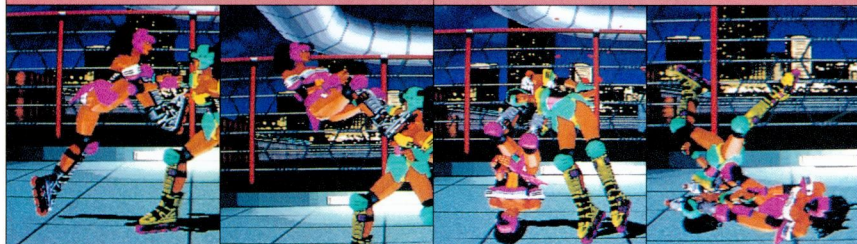
プロレスを知っている人ならわかると思うが、この投げ技は、相手の懐に潜り込んで、後ろに放り投げるものだ。このあと、大ダウン攻撃が入るので、忘れないようにしましょう。

また、自分が壁側に追い詰められたときに使用すると有効で、相手を壁に当て浮かすことができ、空中コンボを狙いにいける。覚えておこう。

アイスネメシス

⇨⇨+P+(K)+G

55

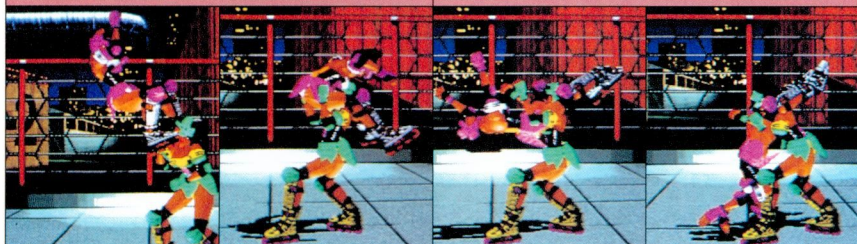


相手の片腕をきめて、逆十字固めのような技である。この投げも相手をダウンさせることができるので、小ダウン攻撃をしにいこう。コマンドの入力もそれほど難しくなく、グレースの持つ投げの中では、背後投げを除いて一番威力がある。

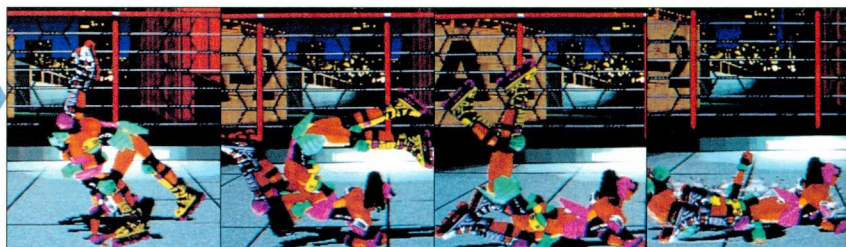
フランケンシュタイナー

自空中⇩+P+(K)+G

36



投げが成功したときは美しいのだが、失敗するとそのままドンと落下してダメージを受けてしまう。リスクが大きいわりに威力があまりない。が、戦法として組み込むと、非常に有効な手段の1つに早変わりする。ちなみに、しゃがんでいる相手を投げることはできず、押し潰す形になる。



技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ウォールスロー	P+G	0	投げ	84	×	-	-	-
スクラッチハート	敵壁背P+G	50	投げ	72	×	-	-	-
タグハンドウォーククラッシュ	自壁背P+G	0	投げ	76	×	-	-	-
バックスープレックス	敵背向P+G	80	投げ	191	×	-	-	-
ショルダースルー	⇩⇨+P+G	50	投げ	75	×	-	-	-
アイスネメシス	⇨⇨+P+(K)+G	55	投げ	123	×	-	-	-
フランケンシュタイナー	自空中⇩+P+(K)+G	36	投げ	110	×	-	-	-

喧嘩番長



BAHN

威破安終

Character's View



●パーソナルデータ

バン

身長	185cm
体重	85.0kg
アーマー耐久値上半身	250
アーマー耐久値下半身	100
上アーマー重量	15.01kg
下アーマー重量	12.12kg
小ジャンプ	0.48m
大ジャンプ	1.46m
走り小ジャンプ	0.45m
走り大ジャンプ	1.45m
小ジャンプ(飛距離)	1.20m
大ジャンプ(飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ(飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ(飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.05m
遠距離クイックフォワード	1.57m
近距離バックステップ	1.06m
遠距離バックステップ	0.90m

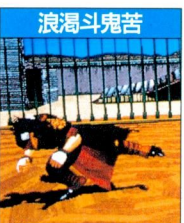
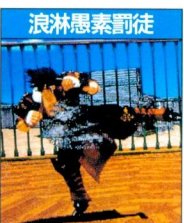


Arts of CHARACTER

基本攻撃



パンの基本的な攻撃は上段①・②と下段③・④の4つ。これらはどれも単発のモノで他の技に連携させようにも、相手が最速のタイミングで③等の早い技を出せば止められてしまう。しかし相手の攻撃に対する返し技や連携止め、フェイント等として絶対に欠くことができないものなので、うまく使いこなそう。



小ジャンプ攻撃

技名	コマンド	ダメージ	判定 A・破壊	発生・持続・硬化	ガード 外し
通常攻撃					
拳骨	①	14	上段	9・1・20	×
足蹴	②	40	上段	15・1・24	×
座拳骨	③+①	20	下段	10・1・16	×
下足蹴	④+②	22	下段	15・1・30	×
走り攻撃 走り中					
疾走衆賭麗斗	①	25	中段	15・1・28	下段
疾走膝	②	40	中段	13・5・22	上段
奪首鉄山	③+④	60	中段○	13・1・42	下段
跳鬼苦	⑤+④	30	中段	15・1・29	×
滑込鬼苦	⑥+④	40	下段○	18・3・29	×
疾走竜狗留	⑦+⑧	50	中段○	16・6・23	上段
疾走飛鬼苦	⑨+④	40	中段	18・1・21	上段
ジャンプ攻撃					
捺苦流般魔	①+②(ジャンプ同時)	50	中段	50・5・24	×
捺苦流般魔	③(空中)	30	中段	28・3・10	×
前飛爪先	④+⑤(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
跳爪先	⑥+④(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
空浪林愚素罰徒	⑦(空中)	45	中段	15・1・29	×
浮麗亞爪先	⑧(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
前餌亞鬼苦	⑨+⑩(空中)	40	中段	12・4・54	上段
餌亞醒舞	⑪+⑩(空中)	40	中段	15・2・23	×
舞降足鬼苦	⑫+⑩(着地際)	30	中段	15・2・13	上段
後餌亞鬼苦	⑬+⑩(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
捺苦流般魔	①+②(ジャンプ同時)	30	中段	28・3・10	×
浪林愚素罰徒	③+④(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
賽怒鬼苦	⑤(着地際)	30	中段	9・2・27	×
跳爪先鬼苦	⑥(空中)	30	中段	9・2・21	×
狼渴斗鬼苦	⑦+⑧(着地際)	30	下段	10・2・26	×
中浪林愚素罰徒	⑨+④(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
後ろ攻撃					
踵返捺苦流	①	18	上段	13・1・6	×
踵返鬼苦	②	38	中段	12・2・30	×
回転鬼苦踵返	③+④	30	中段	15・1・29	×
下踵返番治	⑤+⑥	18	下段	13・1・14	×
下回転鬼苦踵返	⑦+④	28	下段	12・2・30	×
双踵返捺苦流	⑧⑧	18+14	上・上	9・1・20	×
ダウン攻撃					
特攻	①+②(敵ダウン時)	50	ダウン攻撃	30・1・70	

ダウン攻撃



ダウン攻撃

全キャラ共通である①②入力によるダウン攻撃。パンの場合はジャンプして相手を踏みつける「特攻」という技になる。
さてこの技はダメージも大きい分、ハズれると一方的に攻撃をくらう恐れがある。それを避けるためには確実にヒットする状況を覚えることが理想。例えば仁義激闘破ヒット後は100%きまる！といったようにね。

パンの小ジャンプ攻撃は①系1種類に②系が5種類の計6種類となっている。これらはどれもダウン技となっているため、使い勝手は悪くない。
さてこの中で実際に使える技はというと浪林愚素罰徒(ミドル)と狼渴斗鬼苦の2つ。前者はリーチの長い中段技、後者は受け身不可の下段技でヒット後ダウン攻撃が安定と覚えてもらいたい。



浮麗亞爪先



空浪淋愚素罰徒



前飛爪先



捺苦流般魔



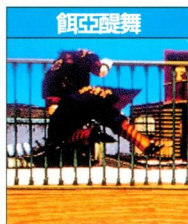
捺苦流般魔



後餌亞鬼苦



舞降足鬼苦



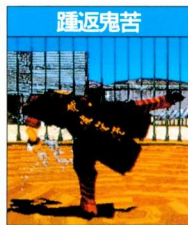
餌亞醒舞



前餌亞鬼苦



前飛爪先



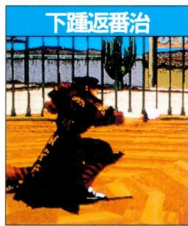
踵返鬼苦



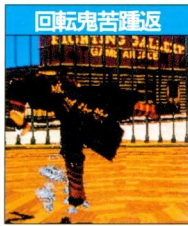
踵返捺苦流



下回転鬼苦踵返



下踵返番治



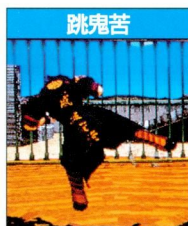
回転鬼苦踵返

後ろ攻撃

登り蹴り失敗等相手に背後を取られることが多いFV。後ろ攻撃の選択は意外と重要だ。とにかく素早く体勢を立て直したいなら下踵返番治を使う。注意すべきことは真下にレバーを入力すること。斜め下だと踵返捺苦流に化ける。相手の攻撃に対抗するならば踵返鬼苦がいい。中段攻撃で出が早く、判定も強い。

基本的には前出の2つの技を用いるが、ここで注目したいのが双踵返捺苦流。バンには貴重な多段攻撃である。踵返捺苦流を使うなら双踵返にしてみてもいいかも。回転鬼苦踵返はダウン不可の下段技。相手の技を止めつつ、仁義激闘破へのつなぎとして使うことがベタ。回転鬼苦踵返は余興で使おう。

バンのジャンプ攻撃は多数あるが、この中で重要なものは2つ。前飛爪先と前餌亞鬼苦である。前者は出が早く攻撃判定も強いうえ、相手を吹き飛ばすことができることが特長。通常の立ち合い以外に起き上がり等使う機会が多い。ちなみに跳爪先は性能のかなり劣るので別物と考えていい。前餌亞鬼苦は対空中コンボ用の返し技として使う。受け身をとったならこの技でせまりだ。さて大ダメージ攻撃の失敗で暴発することが多い捺苦流般魔。★+◎同時入力ならガードした相手をよるけさせることができる。ラッキー。



跳鬼苦



疾走膝



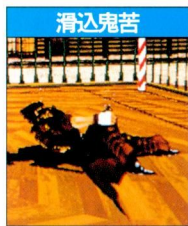
疾走衆賭麗斗



奪首鉄山



疾走飛鬼苦



滑込鬼苦



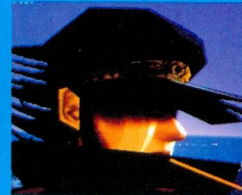
疾走竜狗留

バンは走り攻撃は6種類。まず走り中◎の疾走衆賭麗斗は特殊中段技(しゃがみガードを強制的に立ち上げらせる)であることに注意。走りて相手に接近してからSストレートを出そうとすると、この技に化けやすい。疾走竜狗留はアーマー破壊効果のある中段攻撃。ガードされても相手はよるけるので反撃を受けることがないこの技、バンの走り攻

撃の要である。奪首鉄山はバンオリジナルの特殊中段技。アーマー破壊可能だが、疾走竜狗留のほうが融通が効く。通常の鉄山より威力が低い点にも注意。疾走膝も中段攻撃だがアーマー破壊不可という点で疾走竜狗留に劣る。跳鬼苦も同様。疾走鬼苦もリーチが長いという点以外の有効性が見当たらない。さて唯一の下段技である滑込鬼苦はアーマー破壊技であるうえ、受け身不可というスグレモノ。疾走竜狗留と使い分ければ強力な武器になる。

Arts of CHARACTER

FIGHTING VIPERS



BAHN

超衆賭麗斗(スーパーストレート)

▶+Ⓟ

55



○=2

「イテマウソ! コラァ」という気合と共に高速でリーチのあるストレートを繰り出す。この技は上段のアーマー破壊技だが、しゃがみ状態の相手が技を出していれば(例えば●◎)中段攻撃のような働きをするので、実用性も高い。またG & A に対しての相殺能力はもちろんのことガードされてもリスクはない点からもバンの主力武器としての価値は十分にある。

肘鉄砲(ひじでっぼう)

◁+Ⓟ

27

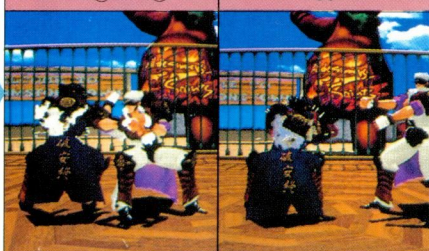


○=2

ガード&アタック返し返し

◁+Ⓟ◁+Ⓟ

33



DC=2

バンにはG & A が2種類あるが、そのメインになるものはアーマー破壊効果のある肘鉄砲である。この技はガードされてしまうと確実に返し技が入ってしまうが、入力のやさしさとリーチの点からもバンにとって欠くことができない技の1つだ。

また肘鉄砲の後に相手がG & Aを出してきた場合、もう1度同じコマンドを入力することでG & A返し返しを出すことができる。

速攻足蹴(そっこうあしげ)

◁⇨+Ⓚ

30



○=1・4

速攻足蹴というこの上段蹴り、名前の割に同じ上段◎の足蹴より出が遅く使いづらいと思うかもしれない。しかしこの技の真価は◎キャンセルによって発揮されるのだ。例えば速攻足蹴がヒットした瞬間に◎ボタンを押すと残りのモーションがキャンセルされ、瞬時に次の技へ連携させることができるのだ。いわゆる「居合い蹴り」と呼ばれるこのテクニック、マスターすればよりバンを楽しめる。

鉄肘(てつひじ)

◁+Ⓟ

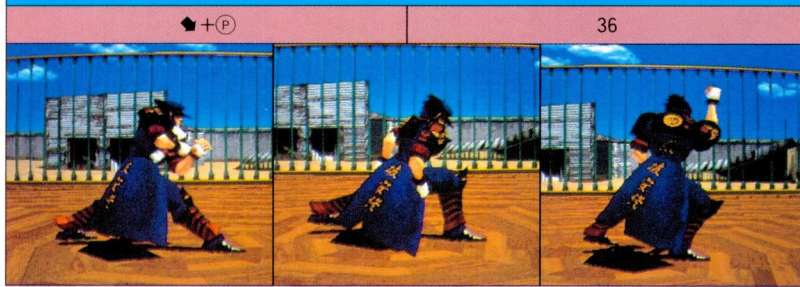
28



○=2

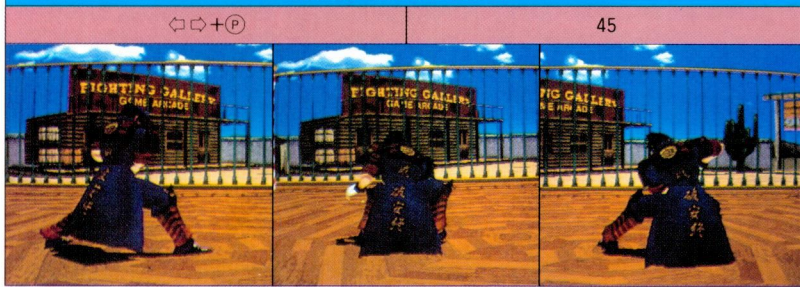
鉄肘はリーチこそ短いが出が早く相手をダウンさせることができるといったバンの接近戦において不可欠な技である。◎・◁◎からの連携はもちろん、返し技としても重要する。さてこの鉄肘のヒット後の選択肢は3つ。受け身を取るならスーパーストレート、受け身後蹴りを出すならスカシ投げ。それ以外はダウン攻撃が安定だ。

拳華火(こぶしはなび)



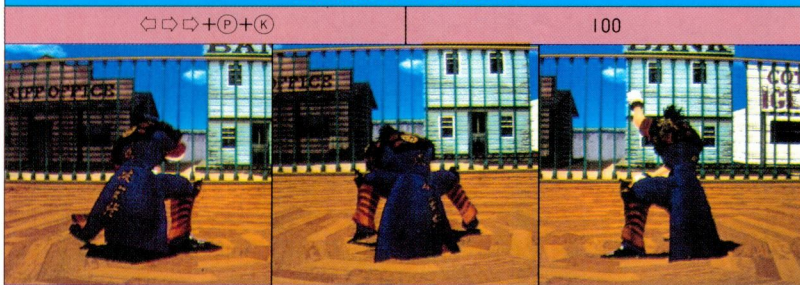
DC=1・3

根性肘(こんじょうひじ)



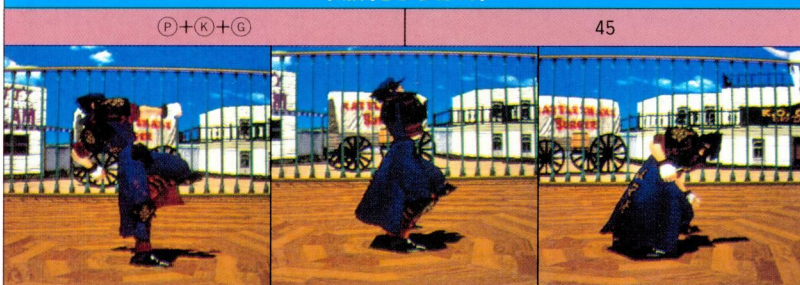
DC=2

鉄山靠(てつざんこう)



DC=2

弔般(ちょうばん)



DC=1・4

この技は“こぶしはなび”という技で、いわゆるアッパーのことである。中段攻撃で立ち・しゃがみ状態どちらからも出せるのが特長。

バンにはほかにも“浮かせ技”はいくつかあるが、空中コンボを狙うなら拳華火がメインとなる。上手に下段の仁義激闘破と使い分けることが重要だ。

一度大きく体を引いてから強力な肘打ちを繰り出す技。中段攻撃のアーマー破壊技である。

独特なモーションをもつこの技は攻めの主力になることはないが、相手の攻撃を先読みして出すことで“スカして攻撃する”ことができる。使い方としてはG & Aに似ているが、相手にガードされても反撃を受けることはないので積極的に使っていこう。

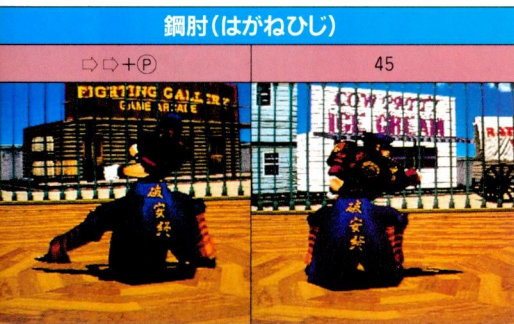
この技は喧嘩殺法がウリのバンの技の中では珍しい正統派武術の1つ、八極拳の鉄山靠である。つまりVFのアクラのものと同じだ。

さてこの鉄山靠、威力の面でもVFと同様に密着して出せば出す程ダメージが高くなる。特に壁際を背にして壁投で相手を投げた直後に鉄山靠を出す一撃で相手を倒す即死コンボが完成する。壁に密着すると壁投が手愚般怒壁碎に化けるので少し間合いを開けよう。

いきなり振りかぶって頭突きを繰り出す技。一応中段攻撃でアーマー破壊の効果もあるが、いかんせんリーチが短く出も遅めなので使いどころが難しい。

あえて使いどころを拳けるなら起き攻めに用いることがベター。相手が起き上がる直前に入力して置いておこう。ただしG & Aを出されたら以上だ。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スーパーストレート	◆+P	55	上段	19・1・28	×	○	上段	×
肘鉄砲	◇+P	27	中段	24・2・44	○	○	下段	×
ガード&アタック返し返し	◇+P◇+P	33	中段	24・2・44	○	○	下段	×
速攻足蹴	◇◇+K	30	上段	13・3・32	×	○	×	×
鉄肘	◇+P	28	中段	11・1・25	×	×	×	×
拳華火	◆+P	36	中段	10・2・34	×	○	×	×
根性肘	◇◇+P	45	中段	28・2・30	×	○	×	×
鉄山靠	◇◇◇+P+K	100	中段	13・1・42	○	○	上・下	×
弔般	P+K+G	45	中段	19・1・30	○	○	×	×



DC=2



鋼肘は遠距離版“鉄肘”といったモーションの技だが、出が遅く相手をダウンさせることもできないので全くの別物と考える必要がある。またこの技はさらに肘を繰り出す“肘根善”や“肘鉄山”といった連続技に派生させることもできる。このことから□□からの連携等に用いるより、遠距離でいきなり出すか空中コンボに使うことが無難といえる。ちなみに肘鉄山の2段目はアーマー破壊技。



肘根善DC=1 肘鉄山DC=2



蛇武流)怒羅魂圧破DC=2

体を回転しながらジャンプしつつ、拳を上へ突き上げるアッパー系の技がこの怒羅魂圧破である。威力は同じアッパー系の拳華火より高いが、空中コンボを狙うなら拳華火で浮かせたほうが無難。ガードされると反撃される点も考えれば魅せ技の域を出るとはいえない。蛇武流怒羅魂圧破も2発連続して出す以外は同じ。一応1段目に返し技を入れようとする相手には2段目がヒットするぞ。



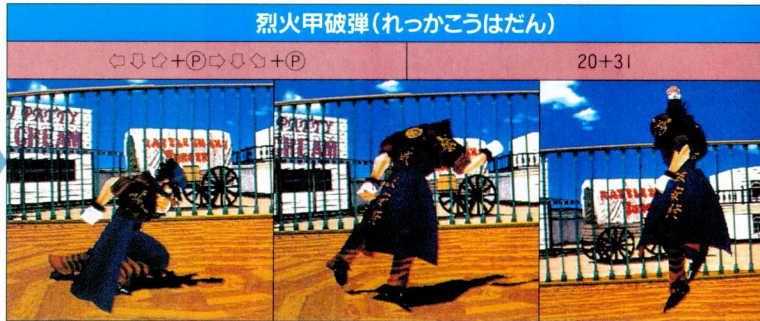
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
鋼肘	□□+P	45	中段	19・1・25	×	×	×	×
肘根善	□□+P□□+P	45+30	中・中	17・1・35	×	○	×	×
肘鉄山	□□+P□□+P+K	45+60	中・中	13・1・42	×	○	下段	×
怒羅魂圧破	□□□+P	40	中段	10・2・48	×	○	上段	×
蛇武流怒羅魂圧破	□□□+P□□□+P	40+60	中・中	10・2・58	×	○	×	×
甲破弾	□□□+P	20	中段	21・3・46	×	×	下段	×
烈甲破弾	□□□+P□	20+20	中・中	27・8・35	○	○	下段	×
烈火甲破弾	□□□+P□□□+P	20+31	中・中	27・8・35	×	○	下段	×
厄挫鬼苦	□+K	30	中段	14・2・29	×	○	下段	×
仁義激闘破	□◆+P	33	下段	21・1・30	○	○	×	×



DC=1・4



DC=2



DC=2

一発死の宴

パンには体力満タンから一発で相手を死に至らしめる“即死コンボ”というものがある。やり方はある間合いで壁投で相手を投げ(技表参照)、硬化が解けた瞬間に鉄山靠を出すだけ。する

と鉄山靠がヒットする前になぜかダメージが加算され、ヒットした時点でKOとなる。即死はしないがSストレートや怒羅魂圧破でも同じことが可能だ。

甲破弾とは拳華火に似たモーションをもつアップー系の技だが、その性質はまったく異なる。まず相手を浮かせることができない、ダウン不可といった点。さらに最も大きな違いは“A”である点である。そこで甲破弾を出すならダウンさせたいにも派生連続技につなげる必要がでてくる。

甲破弾からの派生技は2つ。烈甲破弾は甲破弾後に回転する怒羅魂圧破につなげる技で、相手を浮かせることができる。

烈火甲破弾は通常よりジャンプの高い怒羅魂圧破につなげることで、甲破弾+アーマー破壊効果がある。どうせ使うなら烈火甲破弾でまじりだ。



DC=1・4



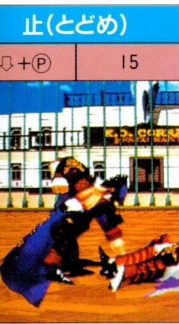
DC=1・3

足を相手の正面めがけて突き出す中段蹴り。多少出るまでにスキがあるが、リーチもあり使い勝手は悪くない。ダウン技でもある。

またこの技は相手にヒットしても高く浮かすことはないのを受け身がとられにくい。受け身をとらない相手には大ダウン攻撃の特攻が簡単に入るの、技を出す努力に比べれば手軽に大ダメージを与えられる技でもある。

「ウース！」と掛け声をかけつつ、相手の足元をすくう下段攻撃。

この技は下段攻撃でありながら出が早くモーションが見切られにくいだけでなく、下段アーマー破壊可能という高性能なモノ。しかも相手に受け身を取られることがなく、特攻(大ダウン攻撃)が安定して入るという点からも、パンの攻撃のバリエーションから絶対に欠くことのできない技といえよう。



すべてDC=2

バン固有の追い打ち攻撃である“止”。これを2発繰り出す技が“引導”であり、どちらも受け身不可である。これに対して全キャラ共通のⓀⓀ入力“对婁足蹴”は追い打ち後受け身を取られることがあるので2度続けて技を出すことは危険だ。



相手の後頭部を掴み、顔面を壁にこすりつけたのち、倒す技。

この技の発生条件は相手が壁際に密着しているときにⓅ+Ⓠ、きめた後はもちろん“引導”で追い打ちだ。

しかしこの卸金をきめるぐらいなら激用般にしたほうがより高いダメージを期待できる。基本的に壁投を狙えない場合は激用般を入れることを勧める。



自分が壁を背にした状態、しかも密着している場合に相手にⓅ+Ⓠで投げると手愚般怒壁碎が発生する。相手との位置を入れ換え、壁に叩きつける技だ。

しかしこの投げは壁投に比べ硬直が長く、受け身を取られると大ダメージを狙うことが困難になるため、激用般で次につなぐことが利口。その後の二択で壁投がきまれば即死コンボのチャンスだ。



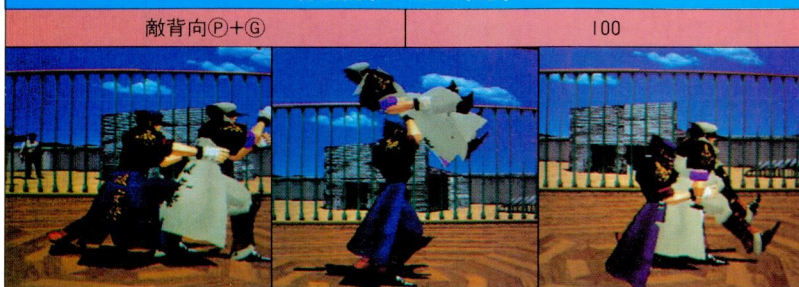
壁投とはバンの基本投げで相手をリング側に投げとばすものである。

この壁投、基本投げといってもさまざまな応用が可能で、例えば壁投後のコマンド入力派生技の刹那落、また特定の間合いなら鉄山靠による即死コンボも可能である。

さてこの即死コンボを狙える間合いとは壁から1キャラ分距離を開けている状態。そして壁投で投げた直後に鉄山靠を出せばOKだ。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
止	↓+Ⓟ	15	ダウン攻撃	19・1・39	×	○	-	-
引導	↓+ⓅⓅ	15+10	ダウン攻撃	23・1・37	×	○	-	-
对婁足蹴	↓+Ⓚ	15	ダウン攻撃	19・1・49	×	○	-	-
卸金	敵壁背Ⓟ+Ⓠ	30	投げ	133	×	-	-	-
手愚般怒壁碎	自壁背Ⓟ+Ⓠ	0	投げ	76	×	-	-	-
壁投	Ⓟ+Ⓠ	0	投げ	60	×	-	-	-

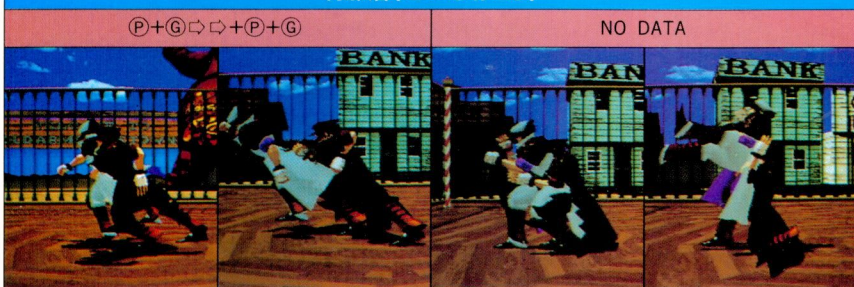
骨盤割(こつばんわり)



背後から相手をつかみ上げ、尾骶骨を膝に叩きつける技。いわゆるバックブリーカーといったところか。

さて実際にこの投げをきめる状況は少なくともめったにお目にかかれなと思うかもしれないが、壁投で相手を投げた後に骨盤割をきめる連続投げの“刹那落”の一部と考えたほうが妥当といえよう。

刹那落(せつなおとし)

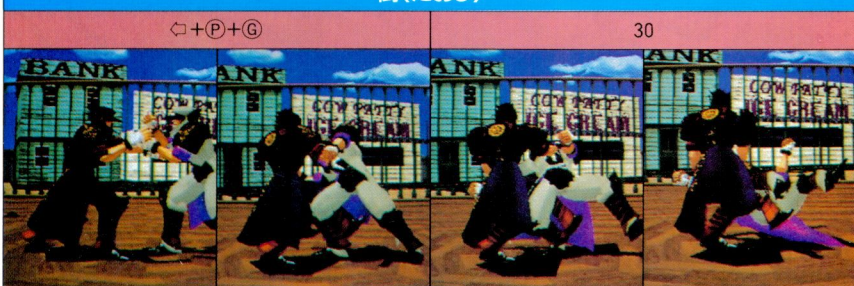


まず壁投で相手をつかみ投げ飛ばした直後に、背後から骨盤割でさらに投げをきめる連続投げがこの刹那落である。

入力は壁投による“つかみ”が解ける寸前に相手方向へダッシュコマンドを入力しつつP)+G)を押す。入力受付時間が短いのでコツを掴むまで要練習！

ちなみに刹那落は通常の骨盤割よりダメージが高く、2回きまればまずKOできるぞ！

倒(たおし)



相手の腕と襟を掴みつつ、足を掛けてバランスを崩して倒す技。

この技は入力が簡単で比較的使いやすい分類に入るが、バンはほかの投げが非常に使えるので、実際に使う機会はほとんどないだろう。まあそれでも倒れを使うのなら“引導”で追い打ちを入れて少しでも体力を奪ってやろう。

激弔般(げきちようばん)



相手を掴みつつ、気合の入った頭突きをきめる“激弔般”。この技は投げ扱いだが、相手を倒さずにさらに二択攻撃が可能といったいわゆる“崩し技”である。

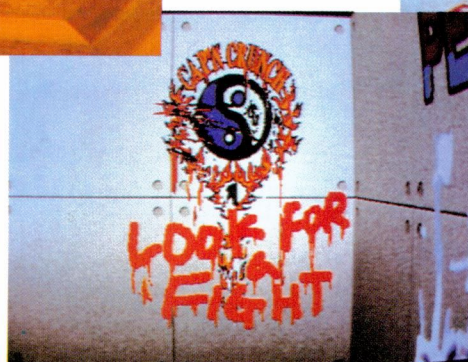
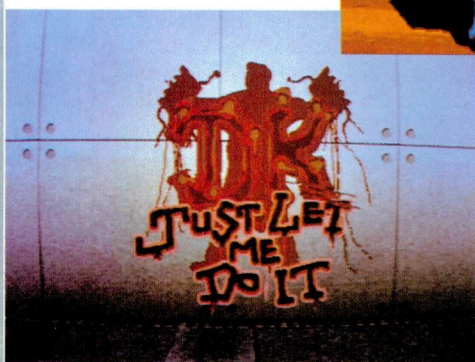
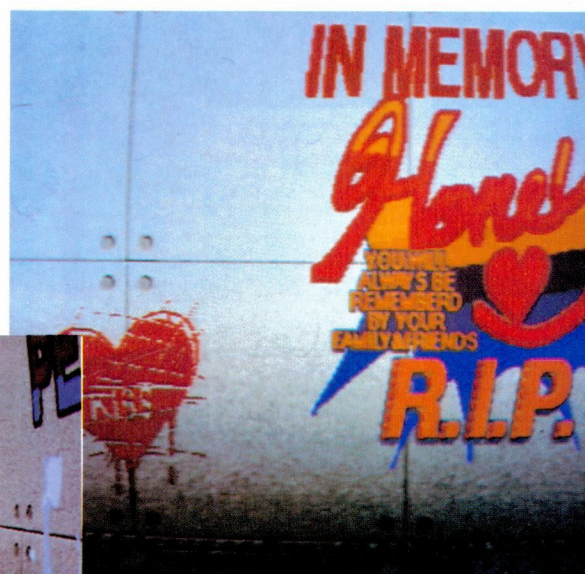
さて激弔般後の二択としては中段の拳華火と投げがベーシックだが、投げを警戒して手を出す相手にはスーパーストレートを先行入力を出すことも有効。相手にとって恐怖の瞬間であることは間違いない。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
骨盤割	敵背向(P)+G	100	投げ	190	×	-	-	-
刹那落	P)+G)⇨⇨+(P)+G)	NO DATA	投げ	NO DATA	×	-	-	-
倒	⇨+(P)+G)	30	投げ	64	×	-	-	-
激弔般	⇨⇨+(P)+(K)+G)	50	投げ	100	×	-	-	-



FUSHIGI YUUGI

Character's View



● パーソナルデータ

ハニー

身長	159cm
体重	40.0kg
アーマー耐久値上半身	150
アーマー耐久値下半身	50
上アーマー重量	9.14kg
下アーマー重量	16.33kg
小ジャンプ	0.48m
大ジャンプ	1.46m
走り小ジャンプ	0.45m
走り大ジャンプ	1.45m
小ジャンプ(飛距離)	1.20m
大ジャンプ(飛距離)	2.30m
走り小ジャンプ(飛距離)	2.16m
走り大ジャンプ(飛距離)	4.14m
近距離クイックフォワード	1.18m
遠距離クイックフォワード	1.51m
近距離バックステップ	1.10m
遠距離バックステップ	0.94m



Arts of CHARACTER

基本攻撃



キャットスナップは立ち
 ①のことで、ロースナップ
 とはしゃがみ②のこと。基
 本的にキャットスナップ、
 ロースナップ共他他のキャ
 ラと同様でこれといった差
 はない。ロースナップは相
 手の連携を止める上で非常
 に重要な技だといえる。
 立ち①であるハイキック
 としゃがみ②であるローキ
 ックに聞しても同様だが、
 こちらはこれといった使い
 道は特になし。



小ジャンプ攻撃

小ジャンプ攻撃のほとん
 どは、他のキャラクターと
 同様に使える技がそのほと
 んど。中でもローカットキ
 ックは非常に使えて、ホッ
 ピングキックと合わせて使
 っていくことで、中、下段
 の二択を起き上がりなどに
 狙っていく。その他には、
 ローリングソバットなどは、
 下段をスラスラ性質を利用し
 て、しゃがみ②をカウンタ
 ーで取ったりもできる。サ
 マーは少し出が遅いぞ！

技名	コマンド	ダメージ	判定 A・破壊	発生・持続・硬化	ガード 外し
通常技					
キャットスナップ	①	12	上段	9・1・20	×
ハイキック	②	30	上段	12・4・26	×
ロースナップ	③+①	15	下段	10・1・16	×
ローキック	④+①	18	下段	17・1・32	×
走り攻撃 走り中					
ランニングストレート	⑤	25	中段	15・1・28	×
ランニングタックル	⑥+⑤	40	中段○	16・6・23	上段
ランニングピーチアタック	⑦+⑤+⑥	30	中段	15・15・30	上段
ランニングニー	⑧	30	中段	15・15・30	上段
ランニングキャットサマー	⑨+⑧	40	中段	16・3・39	上段
ホップスピニングキック	⑩+⑧	30	中段	15・1・29	×
スライディングキック	⑪+⑧	40	下段○	18・3・29	×
ランニングジャンプキック	⑫+⑧	50	中段	19・1・21	上段
ジャンプ攻撃					
キャットハンマー	⑬+①(ジャンプ同時)	50	中段	50・5・24	×
キャットハンマー	⑭+①(空中)	30	中段	28・3・10	×
フロントジャンプター	⑮+⑧(ジャンプ同時)	30	中段	4・5・55	×
ジャンプター	⑯+⑧(ジャンプ同時)	26	中段	9・2・57	×
エアローリングソバット	⑰+⑧(空中)	45	中段	15・1・29	×
フレート	⑱+⑧(着地際)	30	中段	8・3・19	上段
フロントエアキック	⑲+⑧+⑧(空中)	40	中段	12・4・53	上段
エアダイブ	⑳+⑧+⑧(空中)	40	中段	15・2・23	×
フレアキック	㉑+⑧+⑧(着地際)	30	中段	15・2・17	上段
バックエアキック	㉒+⑧+⑧(空中)	40	中段	12・4・43	上段
小ジャンプ攻撃					
ナックルハンマー	㉓+①(ジャンプ同時)	30	中段	28・3・10	×
キャットサマーキック	㉔+⑧(ジャンプ同時)	40	中段	16・3・39	上段
ローリングソバット	㉕+⑧(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
ホッピングキック	㉖+⑧(空中)	30	中段	9・2・27	×
ローカルキック	㉗+⑧+⑧(着地際)	30	下段	10・2・26	×
ミドルローリングソバット	㉘+⑧(ジャンプ同時)	30	中段	15・1・29	×
後ろ攻撃					
ターンスナップ	①	18	上段	18・1・6	×
ターンキック	②	38	中段	12・2・30	×
スピニングターン	③+⑧	30	中段	15・1・29	×
ロースピニングターン	④+⑧	28	下段	12・2・30	×
ローターンスナップ	⑤+①	18	下段	13・1・14	×
ターンドブルスナップ	⑥+①	18+12	上・上	9・1・20	×
ダウン攻撃					
スピランディング	⑦+①(敵ダウン中)	50	ダウン攻撃	40・1・61	×

ハニーのダウン攻撃はス
 ピランディングがそれと
 なっている。ダメージ量は
 50と高いので入る場面では
 しっかりと入れていきたい
 技だが、出は全キャラ中で
 グレースと並んでもっとも
 遅く、入る機会はそのほ
 のが本当のところだとい
 える。ちなみに⑧入力でも
 ⑨入力でも同じ技が出るの
 で基本的には、エイ×5や
 スピットキックで追い打ち
 をしていこう。



ダウン攻撃



フレアトー



エアローリングソバット



ジャンプトー



キャットハンマー



キャットハンマー



バックエアキック



フレアキック



エアダイブ



フロントエアキック



フロントジャンプトー



ターンキック



ターンスナップ



ロースピッキングターン



ローターンスナップ



スピッキングターン

大ジャンプ攻撃は空中受け身を取った後などと同様となっており、非常に重要な意味を持っている。しかし実際に使っていく技の数は多くはないので使うポイントをしつかり覚えておきたい。それほど難しくはない。

もっとも使うであろう大ジャンプ攻撃はフロントジャンプトーキックで同時に出しさえすればすべての技の出がかりをツブすことが可能で、パイバース中最強の技だともいえる。空中に跳ね上げられた後は基本的にフロントエアキックが強いので下へと来た相手に対してはこの技を使って、攻撃してこの技を返しては、フレアキックを使ってみよう。

後ろ攻撃



ホップスピッキング



ランニングビーチアタック



ランニングストレート



ランニングキャットサマー



ランニングジャンプキック



スライディングキック



ランニングタックル

相手に背後を取られた状態から出すことができるのが各種後ろ攻撃。

立ち状態としゃがみ状態とで◎とⓀとに対応して基本的には4種類あり、それぞれ立ち◎がターンスナップ、しゃがみⓀがローターンスナップ、立ちⓀはターンキック、しゃがみⓀがロースピッキングターンとなっている。

◎系とⓀ系の主な違いは、技の出が早く硬化が長い

が、逆に技の出が少し遅く硬化が短いのが◎となっている。また振り向き立ち◎であるターンスナップなどは、キャットスナップと同様のあつかいとなっているため、そこから派生する各種連続技へと繋げていくこともできる。

しかし実際の所は、これといったチャンスも少なくそれほど気にする技でもなく、たいがいは一方向的に負けることがほとんどだ。

◎入力ダッシュから普段では出すことのできない技をいれると出すことがパイバースではできる。

ハニの技はそのほとんどが他のキャラクターと共通で基本的な技がメインだといえる。中でも強力な中段アーチャー破壊技であるランニングタックルは使わないと損をする。具体的な使い方としては、これに下段攻撃であるスライディングキックとで二択として使っていくのがいいだろう。

ハニ固有技であるランニングビーチアタックも出が早く、判定持続も長いので、使っていくといい技の一つといえる。ダッシュ後にも小ジャンプ攻撃が可能

ジャンプ攻撃

走り攻撃

Arts of CHARACTER

FIGHTING VIPERS



HONEY

スナップハイキック

(P)(K)

12+20



DC=1・4

上段立ち◎であるキャットスナップからハイキックへのコンビネーション技。1段目のキャットスナップが当たれば連続してハイキックが入る2連続技となっている。主な使い道としては、ガード後の返し技として使っていけるが、HIT後に相手をダウンさせたりよろめかせたりといった、おまけはついてこない。したがってダメージ重視でいくならば、キャットスクラッチのほうがよい。

キャットバット

(P)(P)

12+14



DC=1・4

キャットスクラッチ

(P)(P)(P)

12+14+18



DC=1・4

立ち技の中でもっとも攻撃発生が早いキャットスナップからの派生技の一つ。相手が壁を背にした状態でなおかつ壁に近い状態でキャットスクラッチを出すとウォールザップへと変化する。ただし、1段目をスカしてしまうとキャットスクラッチになってしまう。

出が早くキャットスナップが当たれば3段確定の3連続技なので返し技として使っていくといだろう。

ウォールザップ

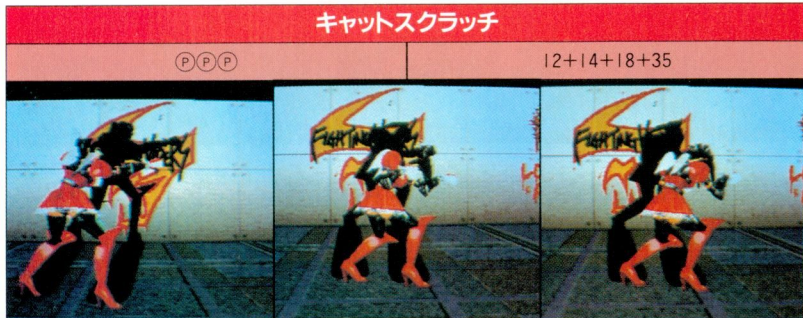
(P)(P)(P)

12+14+30

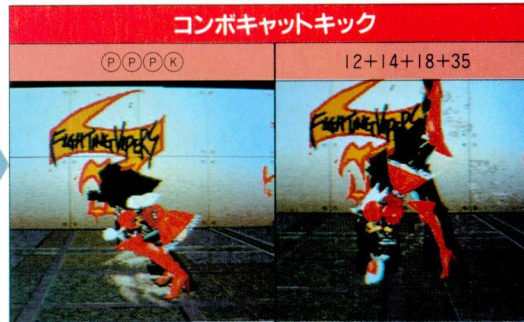


DC=1

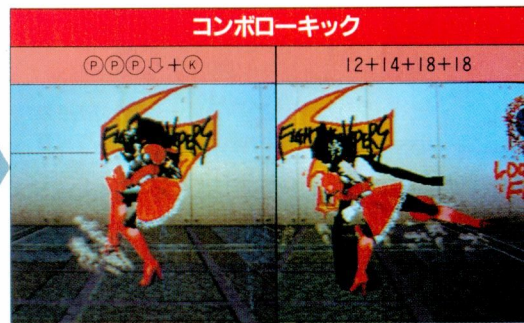
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スナップハイキック	(P)(K)	12+20	上・上	12・4・26	×	×	×	×
キャットバット	(P)(P)	12+14	上・上	15・1・24	×	×	×	×
キャットスクラッチ	(P)(P)(P)	12+14+18	上・上・上	14・2・24	×	×	×	×
ウォールザップ	(P)(P)(P)	12+14+30	上・上・投げ	15・1・130	×	○	×	×



DC=1・4



DC=1



DC=1・4



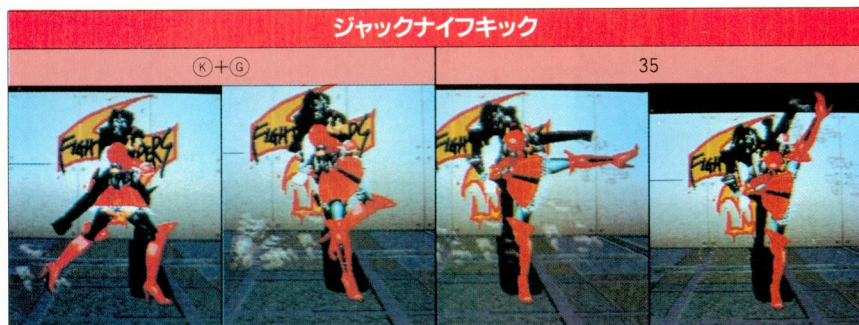
DC=2

ガード&アタック攻撃であるブロックボンバーのP版で、モーションはキャットスラップと同様の中段アーマー破壊技。

ブロックボンバーが相手を横方向へと飛ばすといった性質を持っているのに対して、こちらは目の前に相手を叩きつけるといった性質を持っている。またこの技が当たった後には安定で、エイ×5やスピットキックが入るといった点も忘れてはいけない。

技の出が早く、3連続技となってくれる。キャットスクラッチから中段、下段攻撃の2となるコンビネーション技。

実際には、キャットスクラッチ後どちらと移行しても連続とはなってくれない連携なので注意が必要。具体的な使い方としてガード&アタックのできないコンボローキックを使っていき、ガードされるようになってからコンボキャットキックといった感じ。

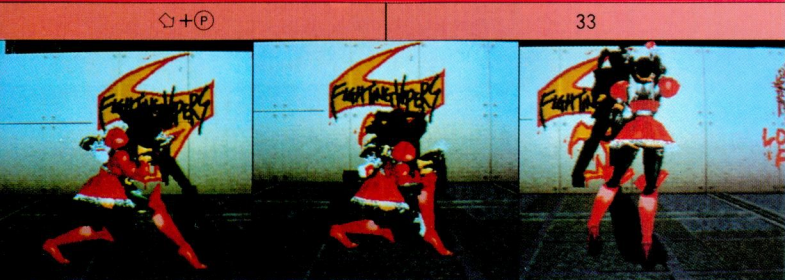


DC=1

相手のアゴを目掛けて蹴り上げるようなモーションの技で判定は中段攻撃となっている。名前だけ聞くと、使えそうな技だけれどもいかんせん技の出が遅く使いがてはいま一つといわざるをえないのが本当のところ。ただリーチは長く、相手を跳ね上げる性質を持っているので、中間距離から狙っていく分にはいいかもしれない。ただし、スカされれば投げで返されるので覚悟して使うように。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
コンボキャットキック	(P)(P)(P)(K)	12+14+18+35	上・上・上・中	18・2・40	×	○	×	×
コンボローキック	(P)(P)(P)↓+(K)	12+14+18+18	上・上・上・下	17・1・32	×	×	×	×
ブロックスラップ	□+(P)	30	中段	28・3・39	○	○	×	×
ジャックナイフキック	(K)+(G)	35	中段	15・2・28	×	○	×	×

キャットアッパー

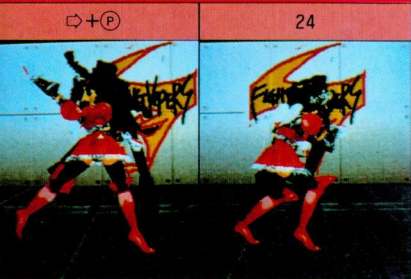


DC=1・3

□+Pの入力で楽に出すことができる中段攻撃で、立ち技の中ではもっとも出が早い。

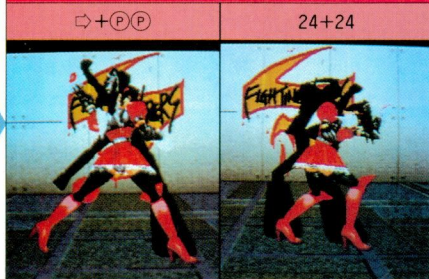
立ち状態から出せることはもちろんのこと、しゃがみ状態からでも出すことができ、こちらの方が1フレーム出が早く、硬直も少なくすむ。また、当たりさえすれば相手を跳ね上げることもできて、空中コンボやハニーエアリアルを狙っていける。ハニーにとっては数少ない多用していい中段攻撃の一つ。

ハニースイング



DC=1・4

ハニーワンツ

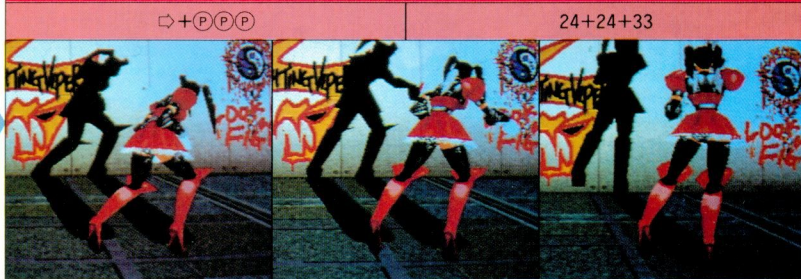


DC=1・4

□+Pで始動する3連続技で、判定はすべて中段攻撃となっているコンビネーション技。

しかし、1段目のハニースイングの出が遅く、ガードされた場合などはガード&アタックのいっぺんにしかならない。ただし、当たった場合にはダメージ量は1ダメージと高く、3段目がキャットアッパーと同様の性質を持っているので、入る場面では投げを使うよりも、こちらの方がいいだろう。

ハニートリプル



DC=1・3

キャットスラップ



DC=1・4

ブロックスナップのガード&アタックではないのがこの技。

はっきりいってこれといった使い道はない技で、相手の起き上がりに重ねていくといったぐらいだろう。また、ショートダッシュ後などによく暴発されてしまいがちになる人は、ショートダッシュ後に、□□、◎と入力するクセを付けておくといいだろう。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
キャットアッパー	□+P	33	中段	12・3・30	×	○	×	×
ハニースイング	□+P	24	中段	19・1・30	×	×	×	×
ハニーワンツ	□+P/P	24+24	中・中	20・2・30	×	×	×	×
ハニートリプル	□+P/P/P	24+24+33	中・中・中	19・5・26	×	○	下段	×
キャットスラップ	□□+P	35	中段	18・3・29	○	○	上段	×

ライジングキャットアップパー



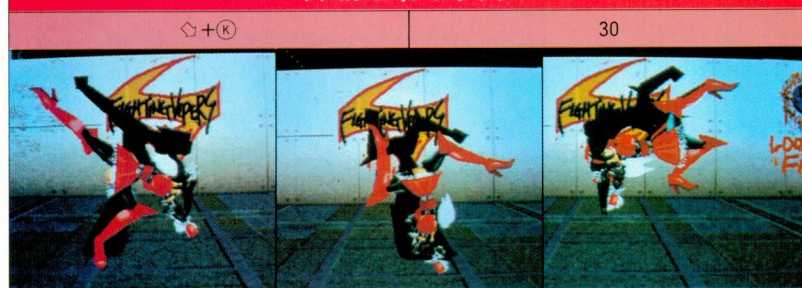
DC=1・3

ティップ・ザ・レッグ



DC=2

スコルピオンアタック



DC=1・4

しゃがみダッシュのようなモーションで相手の距離をつめた後に跳ね上がるようにして繰り出される中段攻撃技。

技の攻撃判定発生までが長く、出がかりをしゃがみ△などで止められてしまったり、ガードされるとスキが大きく使える技とはいえ。ただ一つ使いどころがあるとすれば、相手を浮かした後の空中コンボで、返し方をしなくてはほとんど決まってくるぞ！

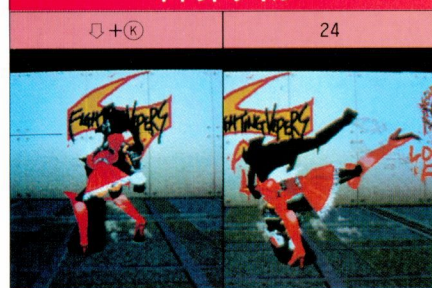
しゃがみ込むようなモーションから、猫が手を出すかのごとく相手の足元を扱う下段攻撃技で、数少ない下段アーマー破壊技の一つともなっている。

技の出は少し遅いが、相手の上攻撃などをスカセたりもするので起き上がりに重ねていたりするといいだらう。また、ダブルローキックからも連携技として出すこともできるので覚えておくこと。

技名の通り、サソリが尾で攻撃するかのごとく前転しながら繰り出されるカカト落としで、判定は中段攻撃となっている。

モーションが大きい割には技の出は早く、リーチも長いので密着した状態でもなければかなり使える技となってくれる技の一つで相手のダッシュ攻撃をよくツプしてくれる。またHIT後に相手が受け身を取らなければ、安定してエイ×5が入るので忘れずに…。

キャットテイル



DC=1・4

キャットテイルハイ

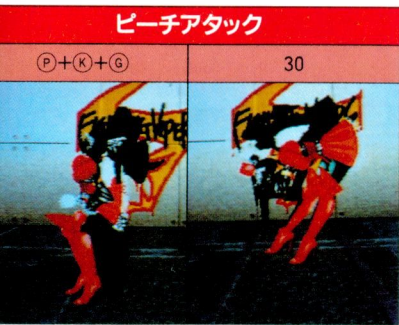


DC=1・4

中段攻撃であるキャットテイルから連続して上段蹴りへと繋げる2連続技となっており蹴り技のコンビネーション。

ただ、この技も他の例に漏れず1段目の出が少し遅く、ガードされた場合にはガードアタックや投げ技で返されてしまうというリスクを持っている。また、ヒット時に相手が受け身を取らなければ、安定してスピニングで追い撃ちをかけることも可能。

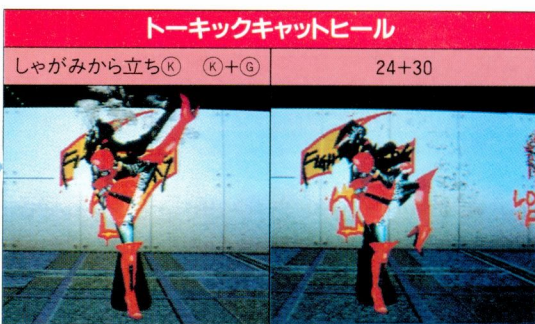
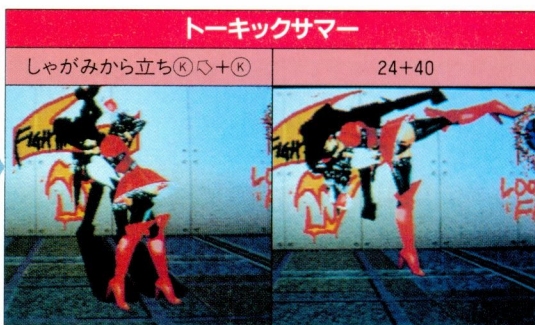
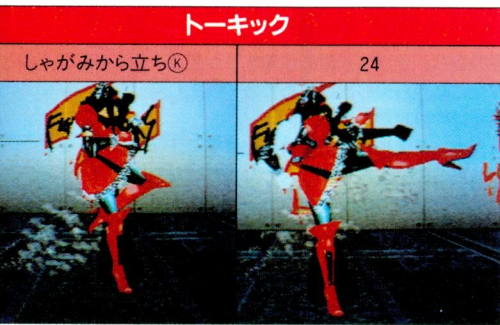
技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ライジングキャットアップパー	□◇△+P	43	中段	22・3・50	×	○	上段	×
ティップ・ザ・レッグ	△◇△+P	30	下段	21・1・36	○	○	×	×
スコルピオンアタック	△+K	30	中段	15・1・29	×	○	×	×
キャットテイル	△+K	24	中段	17・1・32	×	×	×	×
キャットテイルハイ	△+K△	24+34	中・上	30・2・22	×	○	×	×



Ⓟ+Ⓚ+Ⓞの同時押しで出すことができる
いわゆるヒップアタックのことで判定は中段
攻撃で下段ガードを強制的に立ちガード状態
へとする性質も持っている。

1段目がヒットすれば相手は低く浮き、ダ
ブルビーチアタックであれば連続して入っ
てくれる上、下段ガードに当てても同様に2段
目が当たる2連続技となっている。ただし、
ガードされたら反撃をかうので注意すること。

この技は一風変わっていて、しゃがみ状態
から立ち状態へと移行する時にしか出すこと
ができず、立ち状態からでは出すことができ
ない。ただし1段目となる中段蹴りであるト
ーキックがHITしさえすればどの技へも連続
して繋がってくれるので狙っていく価値は
ある。が、3種類ある技のどれへと移行して
中段攻撃でしかないので、ガードされた場
合にはガード&アタックで返されやすい。



3種類ある連続技の具体的な使い分け方を
明らかにすると、トーキックスコルピオンであ
れエイ×5が、トーキックサマーであればス
ランディングがそれぞれ受け身をとりな
ればその後に入れることができる。
トーキックキャットヒールはダメージ量は
少なく、相手をダウンさせることもできない
反撃を受けることはない。トーキックサ
マーのみ反撃を受けるので覚えておくこと。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ビーチアタック	Ⓟ+Ⓞ+Ⓚ	30	中段	16・2・42	×	○	下段	×
ダブルビーチアタック	Ⓟ+Ⓞ+Ⓚ Ⓟ+Ⓞ+Ⓚ	30+30	中・中	33・2・42	×	○	上段	×
トーキック	しゃがみ→立ちⓀ	24	中段	13・2・31	×	×	×	×
トーキックスコルピオン	しゃがみ→立ちⓀⓀ	24+26	中・中	25・1・29	×	○	×	×
トーキックキャットサマー	しゃがみ→立ちⓀⓄ+Ⓚ	24+40	中・中	22・4・38	×	○	×	×
トーキックキャットヒール	しゃがみ→立ちⓀ Ⓚ+Ⓞ	24+30	中・中	12・5・24	×	×	×	○

HONEY



DC=2



DC=2

インストラクションにも載っているガード&アタック攻撃のⓀ版で中段アーマー破壊技になっているのがこの技。

ヒット時には相手を横方向へとフツ飛ばし性質を持っているが、ヒット後にエイ×5の一定のブロックスタンプを使ったほうがダメージ量も高くない。ただしガード&アタック返しのみ□Ⓚでしか行えず、□Ⓚからでは行えないので覚えておくこと。



DC=1・4

しゃがみⓀから連続してⓀを出すコンビネーション技で、簡単になってしまうがしゃがみⓀⓀ。判定は下段だが連続攻撃となる。

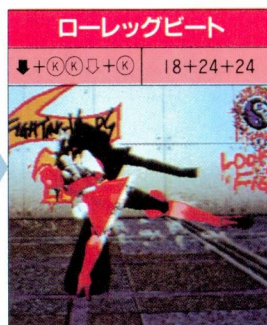
技の出が早くリスクも少ないので、多用していい技の1つ。また、サンマンの持つしゃがみ投げもこの技であればヒットもしくはガードさせれば、取られることはない。しつこい位使った後にしゃがみⓀ→キャットアップパーなどの中段を使っていこう。



DC=1



DC=2



DC=1

連続した下段キックから、相手を転ばせ下段蹴りと下段アーマー破壊技でできるティップザレグへと連携するコンビネーション

1、2段目のローキックは出は遅いものの連続技となってくれるが、ダブルローキックティップ、ローレグビートのどちらであっても連続とはなってくれない。基本的には段止めでキャットアップパーといった連携と二択っぽく使っていく必要がある。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
ブロックボンバー	□+Ⓚ	25	中段	25・3・42	○	○	下段	×
ガード&アタック返し返し	□+Ⓚ□+Ⓚ	29	中段	25・3・42	○	○	下段	×
ローパンチローキック	↓+ⓅⓀ	15+18	下・下	17・1・32	×	×	×	×
ダブルローキック	↓+ⓀⓀ	18+24	下・下	14・2・30	×	×	×	×
ダブルローキック&ティップ	↓+ⓀⓀ↓+Ⓟ	18+24+26	下・下・下	24・2・38	○	○	×	×
ローレグビート	↓+ⓀⓀ↓+Ⓚ	18+24+24	下・下・下	30・2・22	×	○	×	×

レッグビート

↓+ⓀⓀⓀ

18+24+34



○=1・4

キャットパロウ

⇨⇨+Ⓚ+Ⓞ

40



○=1

ダブルローレックからハイキックへと繋げるコンビネーション技。

結論から先にいってしまうと、はっきりいって使えない。判定が下、下、上となっているために、下、下、下であるローレックビートと二択とならずにしゃがみガードで安定して避けられてしまうためだ。

この技が暴発しないようにⓀⓀⓀ入力の後はしっかりと⇨⇨と入力するクセをつけよう。

しゃがみ状態から相手を蹴り上げるようにして攻撃する中段攻撃。

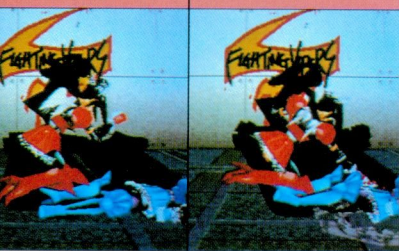
技のモーションが大きく出るまでが遅いが技の出かかりには相手の上、中段攻撃をスカす性質があるので、中距離から置くような感じで使っていこう。

また空中で受け身を取った後にフロントエアキックを多用してくる相手に対して着地を狙っていくといった使い方もある。

エイ

⇨+Ⓟ

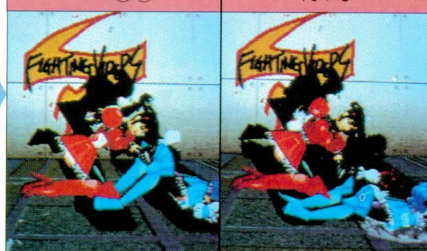
10



エイエイ

⇨+ⓅⓅ

10+5



ダウンしている相手に対して入れることのできるダウン攻撃で、1発目のエイが入ればその後最大5発まで連続して追い打ち攻撃を入れることができる5連続追い打ち攻撃。

技の出の早さは、スピットキックより遅いもののダメージ量は計30と高く相手のアーマー耐久値も多くケズれるこちらのほうが、入るのであればお得。ただし、起き上がりで避けられたときのリスクは高い。

エイエイエイ

⇨+ⓅⓅⓅ

10+5+5



エイエイエイエイ

⇨+ⓅⓅⓅⓅ

10+5+5+5



エイエイエイエイエイ

⇨+ⓅⓅⓅⓅⓅ

10+5+5+5+5



技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
レッグビート	↓+ⓀⓀⓀ	18+24+34	下・下・上	30・2・22	×	○	×	×
キャットパロウ	⇨⇨+Ⓚ+Ⓞ	40	中段	25・3・42	×	○	×	×
エイ	⇨+Ⓟ	10	ダウン攻撃	23・1・35	×	○	×	×
エイエイ	⇨+ⓅⓅ	10+5	ダウン攻撃	17・1・46	×	○	×	×
エイエイエイ	⇨+ⓅⓅⓅ	10+5+5	ダウン攻撃	15・1・46	×	○	×	×
エイエイエイエイ	⇨+ⓅⓅⓅⓅ	10+5+5+5	ダウン攻撃	17・1・48	×	○	×	×
エイエイエイエイエイ	⇨+ⓅⓅⓅⓅⓅ	10+5+5+5+5	ダウン攻撃	15・1・46	×	○	×	×



ダウンしている相手に蹴りを入れるようなモーションの追うち攻撃。

ダメージ量は低いものの、ダウン攻撃の中ではもっとも技の出が早く、ほとんどのダウン技後に入れることができる。ただしヒットしたときに受け身を取られることもあるので、入るのであれば、エイ×5を使っていったほうが、アーマー耐久値も多くゲズれてよい。



壁やフェンスを使って三角跳びをする要で↑+Pと入力してやると壁の上へと跳びのクライムウォールとなり、↑+P入力後に壁の上へと乗るまでに再度↑+Pと入力してやるダウン攻撃であるウォールダイブへと変化する。この技自体、実際の対戦で決められる会はなく、はっきりいってただのギャラリ受け用の技でしかない。またクライムウォール後には、各種ジャンプ攻撃も一応は出せ



全キャラクターが持っているP+Gのファイティングバイパズにおける基本投げ技となるのがこのウォールスロー。この投げ技自体は攻撃力を持ってはならず、相手を壁に向かって走らせるだけとなっていて、投げる方向の近くに壁があればそこへと当たるといった投げ技となっている。また壁に近い状態で、相手が壁側に近い場合にはバックウォールラッシュへ、それとは逆に自分が壁側に近い場合にはタグハンドウォールクラッシュへと変化してゆく。中でもタグハンドウォールクラッシュ後には壁を使った空中コンボが狙えるぞ。

技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
スピットキック	↓+K	15	ダウン攻撃	19・1・49	×	○	×	×
クライムウォール	↑+P	-	-	-	-	-	-	-
ウォールダイブ	↑+P	60	ダウン攻撃	39・1・40	○	○	×	×
ウォールスロー	P+G	0	投げ	58	×	×	×	×
バックウォールラッシュ	敵壁背P+G	50	投げ	100	×	×	×	×
タグハンドウォールクラッシュ	自壁背P+G	0	投げ	76	×	×	×	×

バックウォールスロー

□+Ⓟ+Ⓞ

0



フォックスルー

▽+Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ

0



パールティングホース

◇+Ⓟ

30



バックスープレックス

敵背向Ⓟ+Ⓞ

80



べりべりチェック

敵背向Ⓟ+Ⓚ+Ⓞ

0



基本投げであるⓅ+Ⓞ投げに□入力を同時に行うことで、相手を後へと走らせるバックウォールスローとなる。

通常のウォールスローでは自キャラの位置によりどちらへその後のダッシュ入力を行えばよいか分かりづらいが、バックウォールスローであれば次のダッシュ入力は逆でよく、素早く次の行動を行える。また、Ⓟ+Ⓞ派生である3種の投げ技よりも優先度も高い。

相手キャラクターの股下をチャリダーよろしく滑るようにして、相手の背後へと回り込む投げ技でこの投げ技に関してもウォールスローなどと同様に技自体には攻撃力が設定されていない。

相手の背後を取った後には、キャットテイルハイヤスコルピオンキックが入るので、狙って使っていくほうがよい投げ技の1つ。決まれば他の投げ技よりダメージも高い。

相手を前屈させその上を馬跳びの要領でもって後ろへと回り込む投げ技で、性質的には▽+Ⓟ+Ⓚ+Ⓞで出せるフォックスルーと同様となっているが、こちらのほうが相手に近いところへと移動することができる。しかし、投げ技が失敗した場合には小ジャンプ攻撃であるナックルハンマーになってしまうこちらのほうが、リスクは高い。ちなみにフォックスルー失敗時にはスカリポーズが出る。

相手の背後からⓅ+Ⓞで投げることで決めることができる背後投げの一つ。

しかし、実際のパイパーズの対戦中においては、まず背後投げを決められるようなチャンスはなく、ほとんどお目にかかれない。あくまでも知識として知っておくにとどめる投げ技の一つでもあるが、一度は対戦で決めてみたい技でもある。

相手の背後を取った状態から、決めることができる背後投げで、その様子から巷では通称“ヒザカクン”と呼ばれている。

ただでさえ背後投げを決めるチャンスは少ないのにその上こんな投げ技を入られた日には…。1度でいいから対戦で相手に決めてみたい投げ技である。ちなみにこの投げ自体も相手を崩すだけで、攻撃力はない。しかしながべりべりチェックなんだろうかね？

キャットホイール

↓□+P+G

50



柔道でいうところの巴投げと同様の技で、自分からあおむけに倒れ込むようにして、相手を頭越しに投げ飛ばす投げ技。

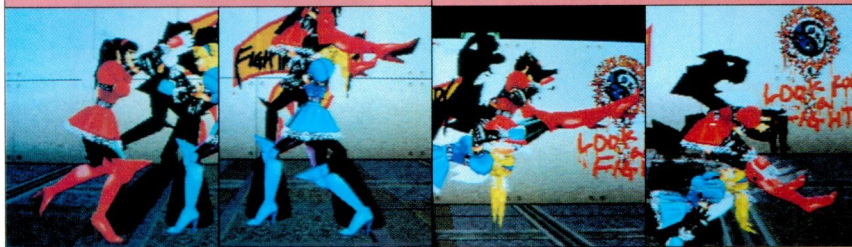
同じコマンド投げならば、ダメージ量も多くその後に追い打ち攻撃を入れられるゴートゥヘブンのほうがいだろう。

まあ使いたい人は使ってもいいが、あくまでも趣味の技といったところだろうか。

ゴートゥヘブン

◇□+P+G

60



相手の顔目掛けて跳びつき、股間にはさんだ状態で相手を押し倒す投げ技。別名“開脚股間押しつけ投げ”と呼ばれている(らしい)。投げ技で、ダメージ量も60とハニーの投げ技の中では最強。しかもその後に、追い打ち攻撃であるエイ×5やスピットキックが入る。

相手を投げるチャンスがあるなら、この投げ技かフォークスルーを狙っていきといだろう。男なら一度は投げられてみたい技だ。

ハニーエアリアル

自敵空中□+P+K+G

30



空中高く跳ね上げた相手を空中でつかまえて投げてしまう、いわゆる空中投げと呼ばれる投げ技。

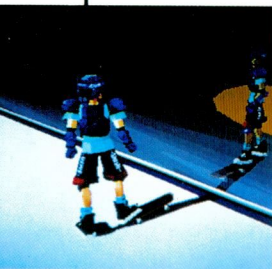
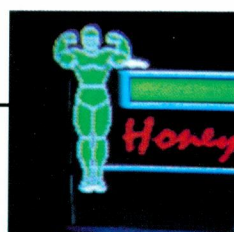
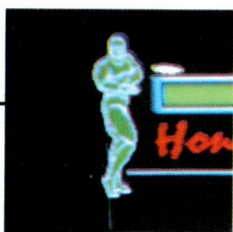
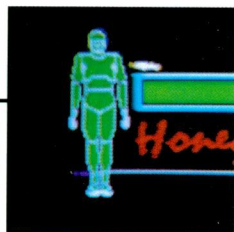
基本的には小ジャンプでは出すことができず、大ジャンプ時のみ決められた間合いに居る相手を投げる事が可能。その投げ間合いは非常に広く、まさに吸い込むといっている。しかし実際には空中受け身を取ってタイミングをズラされたりと、なかなか決めづらい。



技名	コマンド	ダメージ	判定	発生・持続・硬化	アーマー破壊	ダウン	ガード外し	よろけ
バックウォールスロウ	□+P+G	0	投げ	58	×	×	×	×
フォークスルー	↓□+P+G+K	0	投げ	60	×	×	×	×
パールティングホース	◇□+P	0	投げ	75	×	×	×	×
バックスープレックス	P+G	80	投げ	191	×	×	×	×
ベリベリチェック	P+G+K	0	投げ	80	×	×	×	×
キャットホイール	↓□+P+G	50	投げ	164	×	×	×	×
ゴートゥヘブン	◇□+P+G	60	投げ	92	×	×	×	×
ハニーエアリアル	□+P+G+K	30	投げ	131	×	×	×	×

その名はダメ男

アーマーゲージの横に立つ彼の名はダメーシゲージ男、略してダメ。対戦で8勝することによって次々とポーズを変えていくナイスガイだ。なかみよーにアニキなポーズ多し。



き・り・げ・な・い♡

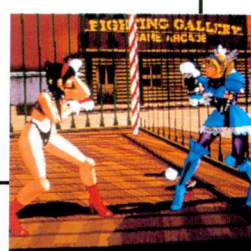
読者サービス の ページ



芸術のためなら脱ぎます、私

一部でウワサになっていたハニーのスカートハズシ。これはハニーを使って百勝以上すれば可能になる。

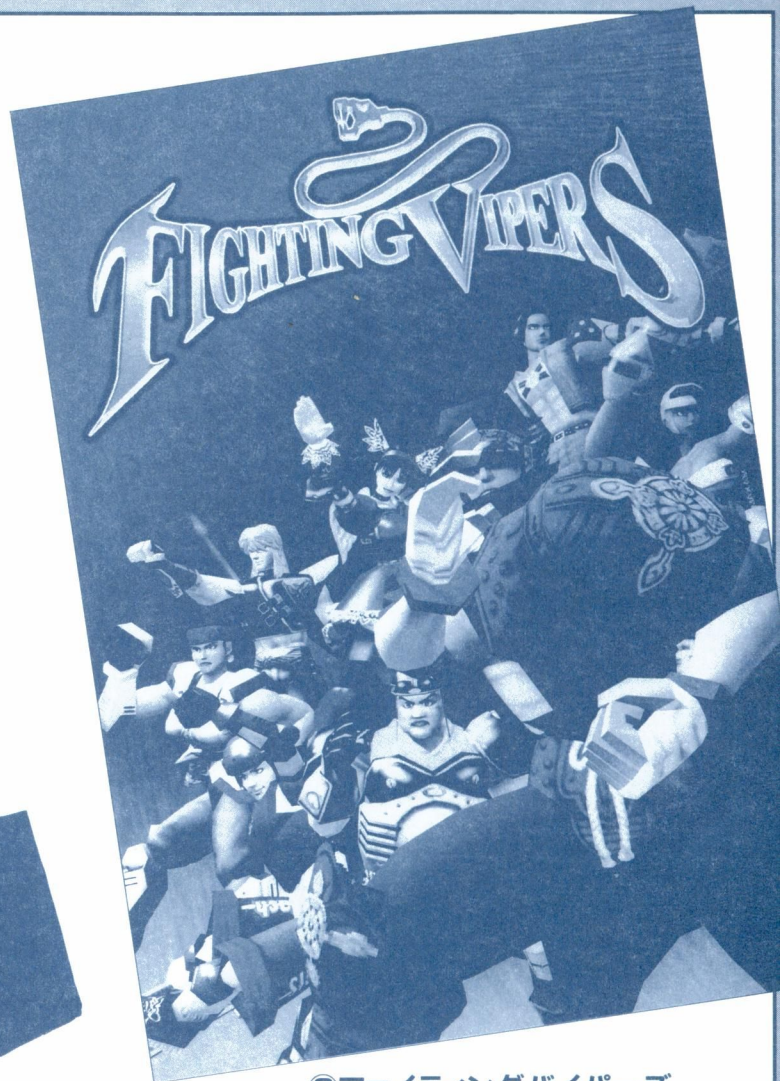
当初編集部ではパンツまで脱げるとのデマがまことしなやかに流れていたため、撮影時には必要以上のギャラリーが殺到した(涙)。



ファイティングバイパーズ ムック読者プレゼント

さあさあ今回もやってまいりました、読者様大プレゼント。折り込みのアンケートハガキで応募してね。しめ切りは4月8日消印有効。

①ファイティングバイパーズ ポスター 5名



②ファイティングバイパーズ 表紙イラストパネル 1名

このムックの表紙のイカしたCGをパネルにして1名様に。なんつーたってこの世で一枚でっせ。

③ジャッキー革ジャン 1名

発売同時に完売状態の貴重なジャッキー革ジャンを1名に。L、Mのサイズ明記のこと。



ゲームスト 壁が勝ったときぶっこわれるというのは。K…そうですね。アーマーもそうですけど、とにかくバカにバカなにか壊れるという気持ちがいい。僕はそういうのが好きなんで、ぜひ壊してくれ！と。

K…そうしたのは、かなり最後の方でした。

ゲームスト そういう演出は後回しになっちゃうので、ずいっと入っていないかっただけです。最後にやっと入りました。

バーチャファイター5

ゲームスト あと、こちらの制作の時期、バーチャが盛り上がりつつあるところとちょうど重なっているかと思うんですが、やっぱりバーチャを意識していませんか？

D…むしろやっちゃ、してました。社内で「似たゲーム」と言われないように。

K…結局、大分違いますが、言われました。僕は絶対に何をやっても、「二番煎じだ」と言われると思っただけです。だから言われるのはしょうがないな、と思って似ているところは似ていてもいいし、というように気にしないでいたんです。

でも結果的に、あまり二番煎じとかは言われなかったですね。

ゲームスト バーチャとは、意識的に変えていったという部分もあるんでしょうか。

D…まあ、ハデにすることでですね。

ゲームスト アーマーっていうのは、最初からバーンと外れたんですか？

D…その頃やっていて「何がとれたかわからない」とって鈴木部長に言われてまして。「なんだよ、これ」「いや、アーマーがとれているんですけど」「全然わからないから、上と下と、せめて3か所に分ける」と言われて3か所に分けたら、確かにとれたって分かったので、2か所に分けておくかと思っただけです。

K…最初は本当に腰だけだったとか、いかに全部はがすかっというのをやっていたんですけど。どうしても右の腰がとれない、とか(笑)。



ゲームスト 結構後半あたりから、どんどん派手にとなっていたわけですか。

K…最後の二カ月ぐらい、急に派手に。

D…地味すぎましたね。最初は、

K…動機的には派手だったんですけどね。結局リングアウトがないから、ドーンと飛ばせるじゃないですか。それはわりと初期からやっていたんです。そういう吹飛ばし技が出る人は派手だな、ってわかるんですけど。ポコポコ殴っているだけだと全然もう…

バイパーズ

とになるんですけど、空中受け身とかは、どういう発想から？

D…最初の最初は、Kさんからの話で「倒れないゲームをしたいね」と話していたんですよ。当たっても、バーチャみたいにPKで倒れない、あんな風にドテツ、ドテン、ドテツ、ドテン、だけじゃダメだから、なるべく倒れないようにしよう。それで最初は倒れないようにして、確かに熱くはないんですけど、全然面白くないんですよ。なんか、PK、またそっちでPK、それだけでずっとやっているから。

「なんだか、よけいにチマチマしませんが」とって。それじゃあもう1回倒れるようにして、倒れた後を作ろうと思っただけで、最初ドテツ、つて倒れたらしばらく動けないんですよ。それをやめて、ドテツの時にタイミングよく押したら、コロッと起き上がれるようにしよう。でもそれだとバグっぽく見えるね、って話になって。そこでPKGで起き上がると立ちました。そこでまたそこからはいって。出来ないけどドテツとよくし、そこで色々また二択攻撃なんかできて面白くないか、って。

ゲームスト 追い打ちに失敗するとしげれちゃう、というのは？

D…それは失敗したら失敗したなりにベナルティーがあるなど、でもレバーで復活もできまします。

失敗と成功というのを分けておき、これは失敗があったから、これは失敗だからお前は罰を受ける、とゲームスト あとは、あの昇りキックの強さっていうのは

K…大ジャンプの前キックですね。昇り蹴り。

ゲームスト この辺は狙ってやったものなんですか？

D…まあ、誰にでも出せる究極回避がある技っていうのが欲しかったんです。だから技を重ねられた時も簡単に返せる技っていうのを明確に出したかったんですよ。

で、それぞれのキャラで違っているのは、マニアックでいいんですけど、それに全部対応してやるというのが初心者だとかかなり難しいと思っただけで、だったらレバー入ればなしにしてダーッと押ししていればとりあえずは返せるよ、という技を一つ作っておいでもいいんじゃないかと。

それでいちばん入力が簡単だし、レバーも入ればいんで、Kを押していればいんで、それだけ知っていてもええよ、返せるよ、という技がいいなと。とりあえずは返せる、という技を1コだけ作っておこうと思っただけで自分ですてですけど、それで自分でも使ったら、強すぎるんですが、みんなに責められたんですけど(笑)。その後いろいろそう大ジャンプを認識する時間が早くなったんで、それでまたちょっと強くなったんですよ。

ゲームスト 技の出が早い？

D…技の出が早いというか、大ジャンプに移行するまでが早い。バーチャだと十数フレームあったのが、7フレームで大ジャンプを認識するんで、その分だけ早くなっている、というのがあってですね。それでさらに強くなっているとは思いますが。

ゲームスト あとは投げ間合いなんですか、これは全部一緒なんですか？

D…全部一緒です。

なものがありますよ。あれほどの理由で？

D…あれもバーチャで、投げ失敗がしゃがみパンチになったり、立ちパンチになったり、肘になったり、失敗しても不利にならないか、不利な技が多かったんで、もう少し不利にしようという配慮です。

ゲームスト 失敗したら投げかえされる、という。

D…そうですね。お前は失敗したんだ、それは牽制のパンチじゃないだろ」というのを、よりはっきりさせよう(笑)。

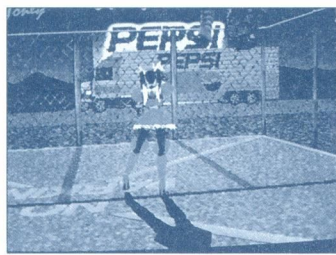
でも、そのかわりバーチャより投げ間合いを広くして、確実に投げられるポイントというのを作ったので。それで投げる人は確実に狙って投げられる。できる人は別にそんなとなく投げてると思うんですけど、**ゲームスト** 各キャラクターの体重差はあるんですか？

D…体重差はあります。アーマーがとれた時も変わります。**ゲームスト** アーマーが軽くなるんですか？

D…軽くなるというか、浮きやすくなる。**ゲームスト** そんなに差があるんですか？

D…一応各キャラのパーツによって違う。

ゲームスト 前の技の硬直中にコマンドを先行入力可能な技とかがありますよね。先



前から入力可能なんですか？

D…先行入力の可、不可は技によって設定してあります。あとは硬直中に入力できるものも、多少は存在しています。硬直中の入力はだいたい何フレームだとかいうのは、ちょっと覚えていないんですけど、技によってそれぞれ受け付け時間というのが設定してあるから、それと兼ね合いで出たり出なかったり、そんな感じですね。

ゲームスト ほとんどの技にデレイがからなくなっているのは、何か深い意味があるんですか？

D…いや、コンボが長くなるとこの理由なんです。今回は攻撃も3連というのが多いから、やういいうので、あまりにもくちやぐちやになつて、どこが切れ目だか分からないっていうような話があったので。

ゲームスト 起き上がりの技をほとんどなくして、無敵起き上がりにした、という理由は何？

D…起き上がりは両方どちらからでも攻められるようにしたい、というのがまずあって、それから間合いの調節してもらおう。バーチャは危険ですから、誰も起き上がりに蹴らないですよ、結局スカしねらいになるから。

それだったから、そこから全部の技が出せたらほうがいい。起き上がりに蹴りというのなら、起き上がりに下にレバー入れて蹴り蹴りだったり、そういうのが出来るようにしました。それで起き上がり際に、起き上がり蹴りと同じような感じを出せるフレームっていうのがあって、起き上がりが60フレームだとすると、30フレームから後っていうのが

そうです。そこでパンチならパンチで、キック押せばキック、投げをだせば投げが入るし、という時間を存在させてそこで駆け引きをしてみたらおうと、そういうことにしてあるんです。

主人公は誰だ

ゲームスト これは、ライターからの質問なんですけど、主人公は結局誰なんですか？

ゲームスト 毎回、それを聞かれるなあ(笑)。

K..永遠のテーマですね。トキオです。

ゲームスト パンじやないんですか？

K..僕はトキオだと言いつづけてるんですけど。

ゲームスト 私はパンだと思いつづけてる(笑)。

K..意思の統一がとれていないんです。まあ、でも主人公決めないと。

ゲームスト トキオじゃないんですか？

K..決めなきゃだめなんです。トキオの生まれですもんね？

ゲームスト でもそんな濃いキャラばかりで、「こんなじゃ感情移入できないよ」という話からなんです(笑)。

K..じゃあわかったよ。普通のキャラ作るよ。って。日本人でなんか普通の兄ちゃん作って、「よし、これでだんだん主人公」って言ってたんですけど。ところがトキオが出来たらみんな、「パンがいいよ」って言い出して(笑)。

ゲームスト とりあえず、メーカーから主人公を決めていたかないと(笑)。

K..いや、まあトキオ..50%ぐらい主人公ということではないですか(笑)。

ゲームスト ここは、はっきりしましょう(笑)。

K..じゃあ、トキオにしまし

ゲームスト トキオが主人公ということ。

例にもよる細かいところ

ゲームスト 各キャラのステータスは、けっこう派手めなんですか？

K..まあ、ゲームですもんね。かなり意識されたんですか？

ゲームスト そうしようと思ってるんですけど。そうじゃないんですか？

ゲームスト フィニッシュ技によってリング外にふっと飛ばせるとありますね。あれって、距離が技によって変わって、威力がベースになつたりするもんなんですか？

ゲームスト 一応、威力がベースになつていて、それそれの威力で変わりますよ。

ゲームスト 各キャラの武器みたいなものは？最初から武器でポコポコ殴り合っちゃう予定だったんですか？スケボととかで。

K..武器は..

ゲームスト 中盤あたり。スケボーが出てきたから。

ゲームスト 殴るでしょう。やっぱこれ(笑)。

K..それで作つたら、

ゲームスト 「いいじゃん、これ」

K..別に武器格闘にしようと思ってるんですけど。やっぱよくて、なんか背負つてたから「背負つてたらよっぽど使ってるよ」って話になつてきた(笑)。

ゲームスト みんなに言われましたからね。

ゲームスト では、当初からあれで行くという予定ではなかった。

ゲームスト そうですね。

ゲームスト ハニーって、いかにも脱げそうな感じがありますよ(笑)。最後までとれ

ゲームスト ハニーって、いかにも脱げそうな感じがありますよ(笑)。最後までとれ

ゲームスト ハニーって、いかにも脱げそうな感じがありますよ(笑)。最後までとれ

ゲームスト ハニーって、いかにも脱げそうな感じがありますよ(笑)。最後までとれ

ゲームスト ハニーって、いかにも脱げそうな感じがありますよ(笑)。最後までとれ

ゲームスト ハニーって、いかにも脱げそうな感じがありますよ(笑)。最後までとれ

ゲームスト ハニーって、いかにも脱げそうな感じがありますよ(笑)。最後までとれ

ゲームスト あとはやっぱいちばん気になるのは壁ですか。登れますよね？あのへんってやっぱ最初から壁なんかあったら、登れるようにしよう、みたいなことを決めていたんですか？

ゲームスト ポリゴンっていうのは、わりあいと材質的にぼつと見硬そうなものを使つてキャラクタを動かして、今回は部分的に、髪の毛であるとかそういう部分に分けられると動きますよ(笑)。

ゲームスト ああいう類のものを見ていて、

ゲームスト 「ああ自然に動いているな」と感動するんですけど。特に目新しくそういうことをやってみた、というものはあるんですか？

K..そうですね。そんなに意識していないんですけど。

ゲームスト たえばパンのガクランなんかも、最初はカチカチだったんですけど。倒れようがジャンプしようが、ずーっと、びたーとして動かないんですよ。それじゃおかしいからやっぱ直そうということになつて。それだけでですね。

K..胸が揺れているのは、さつき言ったハニーを作つたデザイナが、

ゲームスト 「ゆらしてみたいんですけど、色々パターンが出来たから使つてくれ」って(笑)。

ゲームスト 勝手に作つちゃったんですか？

K..もう、それには徹夜も惜しくない、って人間なんです(笑)。すごいんですね。そんなのできりやいんで、と言っていたことはありますけど、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト あとはやっぱいちばん気になるのは壁ですか。登れますよね？あのへんってやっぱ最初から壁なんかあったら、登れるようにしよう、みたいなことを決めていたんですか？

ゲームスト ポリゴンっていうのは、わりあいと材質的にぼつと見硬そうなものを使つてキャラクタを動かして、今回は部分的に、髪の毛であるとかそういう部分に分けられると動きますよ(笑)。

ゲームスト ああいう類のものを見ていて、

ゲームスト 「ああ自然に動いているな」と感動するんですけど。特に目新しくそういうことをやってみた、というものはあるんですか？

K..そうですね。そんなに意識していないんですけど。

ゲームスト たえばパンのガクランなんかも、最初はカチカチだったんですけど。倒れようがジャンプしようが、ずーっと、びたーとして動かないんですよ。それじゃおかしいからやっぱ直そうということになつて。それだけでですね。

K..胸が揺れているのは、さつき言ったハニーを作つたデザイナが、

ゲームスト 「ゆらしてみたいんですけど、色々パターンが出来たから使つてくれ」って(笑)。

ゲームスト 勝手に作つちゃったんですか？

K..もう、それには徹夜も惜しくない、って人間なんです(笑)。すごいんですね。そんなのできりやいんで、と言っていたことはありますけど、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト あとはやっぱいちばん気になるのは壁ですか。登れますよね？あのへんってやっぱ最初から壁なんかあったら、登れるようにしよう、みたいなことを決めていたんですか？

ゲームスト ポリゴンっていうのは、わりあいと材質的にぼつと見硬そうなものを使つてキャラクタを動かして、今回は部分的に、髪の毛であるとかそういう部分に分けられると動きますよ(笑)。

ゲームスト ああいう類のものを見ていて、

ゲームスト 「ああ自然に動いているな」と感動するんですけど。特に目新しくそういうことをやってみた、というものはあるんですか？

K..そうですね。そんなに意識していないんですけど。

ゲームスト たえばパンのガクランなんかも、最初はカチカチだったんですけど。倒れようがジャンプしようが、ずーっと、びたーとして動かないんですよ。それじゃおかしいからやっぱ直そうということになつて。それだけでですね。

K..胸が揺れているのは、さつき言ったハニーを作つたデザイナが、

ゲームスト 「ゆらしてみたいんですけど、色々パターンが出来たから使つてくれ」って(笑)。

ゲームスト 勝手に作つちゃったんですか？

K..もう、それには徹夜も惜しくない、って人間なんです(笑)。すごいんですね。そんなのできりやいんで、と言っていたことはありますけど、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト あとはやっぱいちばん気になるのは壁ですか。登れますよね？あのへんってやっぱ最初から壁なんかあったら、登れるようにしよう、みたいなことを決めていたんですか？

ゲームスト ポリゴンっていうのは、わりあいと材質的にぼつと見硬そうなものを使つてキャラクタを動かして、今回は部分的に、髪の毛であるとかそういう部分に分けられると動きますよ(笑)。

ゲームスト ああいう類のものを見ていて、

ゲームスト 「ああ自然に動いているな」と感動するんですけど。特に目新しくそういうことをやってみた、というものはあるんですか？

K..そうですね。そんなに意識していないんですけど。

ゲームスト たえばパンのガクランなんかも、最初はカチカチだったんですけど。倒れようがジャンプしようが、ずーっと、びたーとして動かないんですよ。それじゃおかしいからやっぱ直そうということになつて。それだけでですね。

K..胸が揺れているのは、さつき言ったハニーを作つたデザイナが、

ゲームスト 「ゆらしてみたいんですけど、色々パターンが出来たから使つてくれ」って(笑)。

ゲームスト 勝手に作つちゃったんですか？

K..もう、それには徹夜も惜しくない、って人間なんです(笑)。すごいんですね。そんなのできりやいんで、と言っていたことはありますけど、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

ゲームスト 出たからって、

対 VS CPU

かなり、割と、結構…楽勝!?

CPU基礎

スタッフロールを拝みたかったりする今日この頃…。僕とあなたは星になれる!

担当：FVチーム
文責：アディ本トシ太郎

PUは強かった…。マイキャラの技を知り、使いこなせ、街で対戦するとそれなりに勝てる。そんなレベルのプレイヤーでも、バターンを使わなければ、負けてしまい、クリアできないこと、しばしば…。だが安心してくれ。やればわかると思うが、F・バイパースのCPUの難度は、決して高くない。

よって次から説明していくバターンを知れば、目をつぶってたって勝てるようになるぞ…。誇張しすぎました…。

まずは狙え!
強力空中コンボ

アッパーで浮かせて、または投げて壁にぶつけてからの追い打ち、空中コンボはこのゲームでの必須科目。

対人戦では、浮かせることが、即大ダメージにつながる。とはいっても、有効であることには違いない。

では、ある意味、人よりも狡猾なCPUを浮かせた場合は、どうだろうか?

はつきりいって、超有効。なぜなら、受け身はしっかりとるくせに、迎撃してこないからである。

よって、そのキャラの持っている浮かし技を繰り返し放ち、空中で一番強力だと思われる技を叩き込む。

CPUの受け身の取り方は結構ランダムで、早く取る場合もあるし、遅く取る場合もあり、こちらの出した技によっても変わってくる。

しかし回数は、多くても3回延々と取りまくってくれるということはない。

尚、一人目のパンに限っては、ほとんど受け身を取らない点に注意。キャラ重量や、

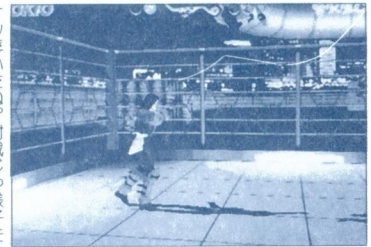
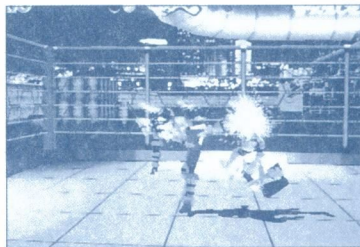
も、あらかじめ見極めておく。

オツ浮いたね。対戦しや様子をみるが、

取りも直さず有効?
昇り蹴り

昇り蹴り(レバー斜め前上入れっ放し)の強さについては、今さら語るまでもないだろう。さすがのCPUも、このお手軽で普遍的に有効な武器には、鋭敏な反応を示さず、くらってくれることが多い。

状況もほとんど限定されず、開幕、CPUの起き上がり時、攻め込まれたときなど、それを昇り蹴りの判定内にCPUがいた場合、それぐらいアバウトな感覚でもいいのだ。ジェーン、B・Mの後半?



用しないほうがいいが、それまでなら仮にガードされても、手痛い反撃は受けない。ただし、格好悪い。要所で使うぐらいがいいが、それだけで勝っていくというのは、ちよつと…ね?

ガード外し技
でタイムアップ

ガード外し技とは、つまりはガード&アタック相殺技。ガードさせても、相手のけぞるやつだ。

各キャラにいくつか常備され、たいいの走り技が、それになっていくはずだが、ここで使用するものは、単発で出がそこそこ早く硬直が短かめのガード外し技。

よってジェーンのパワースマッシュはいが、パンの鉄山靠はダメ。

で、その条件にあてはまる技が見つかったら、ガードさせるよう、おもむくに連発。前半ならヒットしてくれることも、まああるが、たいいはガードされるはず。そこに、また同じガード外し技を出す…。あら不思議、タイムアップまで繰り返せる。

この現象は、ハニーが特に顕著で、ガードせずにガード&

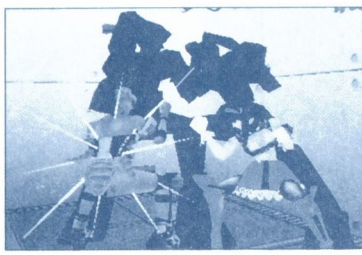


ガード外し技を、1発…、

そしてもう1発…。タイムアップまで繰り返せるぞ。

アタックで返そうとするからこちらもガード&アタックでもOK。ただし、極端に硬化時間の長いものは、ハニーのガード&アタックをガードで

ハニー相手に、できるだけ接近して◎&△。起き上がりが堅い



起き上がり時
フォローパターン

自分が倒れた際に、知っておくと便利な起き上がり方を説明しておこう。

一つは、CPUに近い位置で起き上がるということ。VF2では、ほとんどできなかった前転がFVではできるので、これを使って接近す

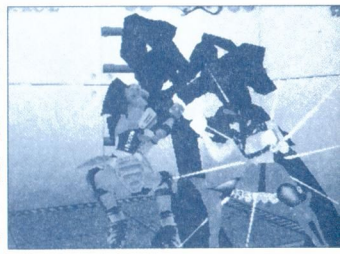
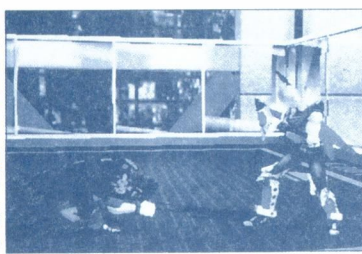
きない時もあるぞ。

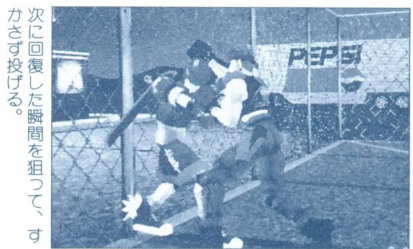
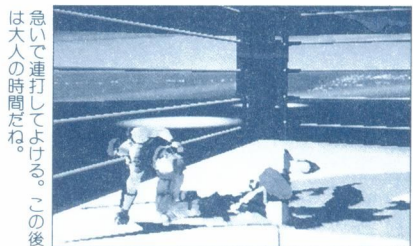
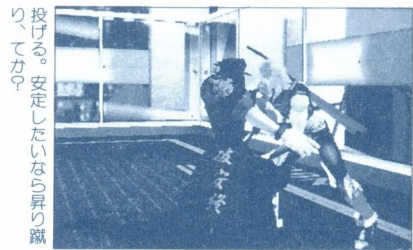
ま、知って得する、でもでもないけど、体力はリードしてるけど、その後の展開に自信がない場合など、これでタイムアップ勝ちを狙ったりするといだろう。

ちなみに、B・Mを含む全キャラに可能だ。

するとハニーも◎&△。こりゃあく◎&△返し返しを狙うしガ。

自分が倒れたら、前転で近づい





る。起き上がった後、昇り蹴りが一番安定。余裕があるなら投げにいてもいい。意外にうまく決まるぞ。

急いで連打してよける。この後は大人の時間だね。

次に回復した瞬間を狙って、すかさず投げる。

これを真打ち!! タックル投げ

走り①②③(タックル)をガードさせた後、よるけるCPUを回復した瞬間、投げる事が可能。

ので、再びやり直そう。このパターンは、B・M以外なら、ほとんど高確率に決まるはずだ。

できるだけ威力のあるコマンド投げを使うことが望ましいが、難しければ通常投げでもいい。

よって、その他のCPUほど高確率に楽勝できるとはいえないが、勝つことは可能だ。

CPUはタックルに対して迎撃しようとはせず、パン以外はまずガードする。

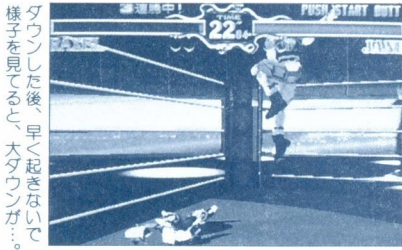
だが念には念を入れて、対B・M用(専用ではない)のパターンを、各キャラ別に説明して、「CPU基礎」を締めたいと思う。諸君らの健闘を祈る(ちよいオーナー)。

さるとCPUは様子を見た後、大ダウン攻撃にすることが多いので、かわして、その硬直中に大技を叩き込もうというわけだ。

確率的には、そう高いものではないが、サンマン、ジェーンは普段のアルゴリズムで大ダウンを多用するため、どちらかという、この2キャラ専用パターンといった感じ。

簡単にタックルは出させてくれるし、まずガードは出させてくれる。

①②③からのコンビネーションに弱く狙う。



ダウンした後、早く起きないで様子を見ると、大ダウンが...

簡単にタックルは出させてくれるし、まずガードは出させてくれる。

①②③からのコンビネーションに弱く狙う。

B・Mは結構くらくらくしてくるし、ガードされても間合いが離れるので繰り返す。

サンマン

小ジャンプパンチで、ガードを外し④⑤となれば、倒れている間にジャイアントスイングでセット。

このパターンはB・M、CPU全搬を問わず、対戦でも超有効。

ラクセル

このキャラ独自のパターンというのではない。

よって共通パターンをなぞるか、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩とセコイが最も安全な動きで、徐々に体力を削っていく。

ビッキー

一度B・Mをダウンさせ、起き上がり方を見る。

後転して距離を取れば、次は必ず走ってくるので、そこに①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩投げが、高確率で入るぞ。

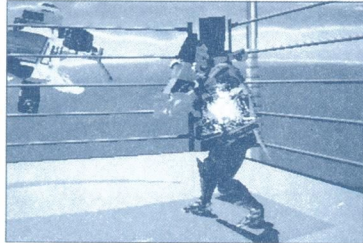
これをくらくらくしてくることはないで、すかさずトスアッパーを出す。

ここをガード&アタックされたら仕方ないが、よくくらくらくして浮いてくれる。そこにトルネードパンチを叩き込む。ダメージが半端じゃないので、2回やれば完璧。

グレース

ビッキーと同様、一度転ばす。転ばす技は、ビートルロースピニングがいいようだ。

で、起き上がりには、距離を調整してフランクエンシユタイナーを重ねる。後は繰り返すだけ。



グレースは、起き上がりにつぎの技を、重ねていくのだ。

パン

開幕からしやがみ、仁義激闘破を出す。

ヒットしたら、大ダウン攻撃にいき、起き上がりに再び重ねる。

ガードされたら、アッパーを出し浮かせ、スーパーストレートをぶち込む。これもダメージが半端じゃない。

ハニー


ラクセル同様、独自のパターンというのは、今のところない。

共通パターンを駆使するか、安全な①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩等で、地道に丁寧に...

●ランダムモード
レバーを上に入れたままでスタートボタンを押すと、通常パン・グレース・ビッキーの出現順が崩れ、ランダムになる。

●ランキングモード
①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩を押しながらスタートボタンを押すと、ゲーム終了後、闘い方を評価してちなみに、ランキングモードを設定していない台がたまにあるので注意。

RESULT



JANE

YOUR POINTS

19448 pts.

RANKING

1st.	42732	pts.
2nd.	39503	pts.
3rd.	37905	pts.

CPU特殊モード

負けたくない。だから負けない。



攻略編

ジャスティスな人へ贈る トキオ



トキオの 有利な間合い

リーチの長い技を多く持つトキオは接近戦より中間距離戦を得意とする。

持つ技は中段、下段のどちらも豊富だが攻撃発生を考えると接近戦では潰されがちなのである。

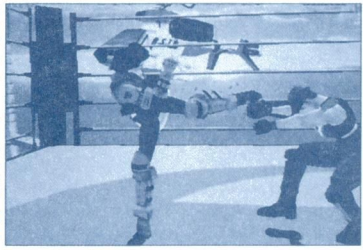
という理由から中間間合いが得意とされるのだ。

基本となるのは コンボ系

トキオは単発の技も持っているが、決め手となるのはやはりコンボ系の技に限られる。コンボ始動の技は立ちキック、ロキ+ロキと通りあり、主にロキ+ロキのロースピンキックを使う。

ロースピンからの連携は全てにディレイ(遅れ)がかかり、パンチと再度ロースピンを出すことができる。ロースピンをガードされたあとパンチに続いてトリックスを出すと決まり、立ちガードをしたらロースピンでダウンを取る戦法が良い。

中間間合いではその他にもスターライトタンサーを1発で止めたプロダンサーも使える。



る。

プロダンサーはヒットすると、相手はよるめく。よるめいているところに打撃と投げの二択を仕掛けるのだ。

打撃はライトニングアロー、またはヒールドロップがおすす。プロダンサーがヒットしたあと少し間合いが開くがこの2つの技はどくので心配無要だ。

中間間合いではこれらの技でキッカケを作って闘うのが理想である。

接近戦は 読み合いだぞ

接近戦では下(下)をいかに上手に使うか、いかに読み勝てるかが重視されてくる。

下(下)を相手がガードもしくはヒットしたときの選択は次の4通り。

- ① 中段攻撃
- ② 下段攻撃
- ③ 各種投げ
- ④ 立ちガードで様子見

と、これらの4つの行動が挙げられる。

下(下)のあと、相手がどのような動きをするかでその場の勝敗が決まるが、まずはガード&アタックで返そうとしてきたときを説明しよう。

ガード&アタックは中段攻撃を潰すことができる。とい

うのは①がなくなる。しかし、特殊な技、トキオならヒールドロップは潰されずに相殺するだけ。ガード&アタックに対しては下段攻撃が有効。③を狙った場合、ガード&アタックは光った瞬間から投げ判定が存在するので、カウ

ンターで決めることができる。相手がガード&アタックだと

読めた際の正しい答えは④番。ひとまずガードしてからライ

トニングアローを確実に決めて



下(下)後ガード&アタックを出してきたぞ。

下(下)のあと下(下)で返そうとしている場合は②と③は潰されてしまうので却下。

狙うのは中段攻撃である。使用する技はライトニングアローがよい。ここはやはり攻撃発生が早く中段攻撃のものに限る。

壁際に追い込んでいるときはアッパーを使い、浮かせて空中コンボを決めるのもよい。

**結構困るんだよね
ガードされたあとどう**

返し技が存在しない技、アッパーなどをガードされた場合、何が有効なのか？

ハッキリ言って有効な行動はない。

返し技のない技をガードされたとき、相手の取る行動は3つ。

- ① 投げに来る。
- ② ガード&アタックを出す
- ③ こちらのガード&アタックを警戒して下(下)を出す

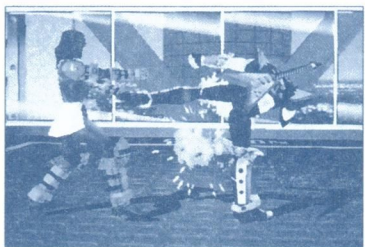
必ずこの3通りの行動をする。

①に対しては再度アッパーや下(下)などの打撃を出せば良い。

②は、わかっていれば投げが決まるが、その行動はやってはいけない。とりあえずガ



でも下段には弱いのだ。



ライトニングアローはモロに潰されちゃう。読み合いだね。

③はくらくらでも大したダメージを受けないので、下(下)後の攻防をしっかりとるようにしよう。

起き上がりをどう 攻めればいいのか

ライトニングアローやスターライトタンサーがヒットすると相手は吹っ飛び、それと同時にダウンを奪うことができる。相手が受け身を取らなかった場合の起き攻めに有効な攻撃を紹介しよう。

まずダウンを取ったときに頭に入れておいてほしいことが1つある。起き上がり蹴りは存在しない。が、起き上がる際、相手は2通りの選択が

通常起きである。勿論どちらの起き上がりも立ち上がりから技を出すことが可能。

相手はこれを必ず利用し、起き攻めに来たところを返そうとしてくるのだ。ちなみに通常と無敵の選択は見切れない。感覚で読むしかない。これをとりあえず覚えておいてほしい。

では起き攻め時、何が有効なのかを説明していこう。

- 起き攻めに有効な技は…
- ロースピンキックからの派生技
- 小ジャンプキック
- ライトニングアロー

が有効な技だ。基本的にこれらの技を出す



起き上がりにはロースピンキックが超使える。派生技を上手に使い分けると…



「ハイ」を再びロースピン。

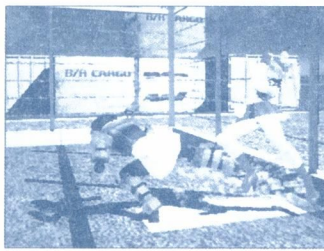
FIGHTING VIPERS

対戦攻略

その牙には毒がある

担当：キャサ夫

少しバフ特性があるガードキックも決まりやすい。ちなみにダウン攻撃確定だよ。起き上がりに関した注意点を一つ。下段攻撃を出すなら問題ないが、ライトニングアローを狙ったときのガード&アタックに注意。ガード&アタックや無敵起きを読んで、わざと眼の前で立ちガードして待つのも意外に効果的であ



るので使ってみよう。小ジャンプの攻撃は一番返されやすい攻撃だ。小ジャンプ攻撃で使うのはローカットキックがメインでヒットすると大ダウンも入るので実は決めたい攻撃だ。ちなみに小ジャンプしたあとレバーを入れずに着地さわりで中段蹴りが出る。潰されやすいが、中段と下段の完璧二択を仕掛けられるので使ってみよう。

ライティングアローも同じタイミングで出すこと。判定が中、中、上なので一発目がスカッても二発目が当たりやすいので使える。小ジャンプの攻撃は一番返されやすい攻撃だ。小ジャンプ攻撃で使うのはローカットキックがメインでヒットすると大ダウンも入るので実は決

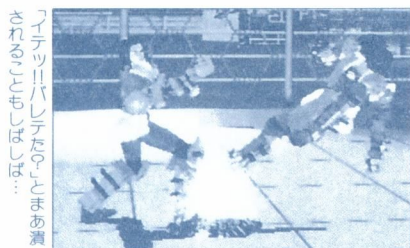
立ち上がったら出す。ロースピニングキックは重ねたあと、パンチともう一回ロースピンの使い分けが重要だ。ロースピンの後に相手が下段を出して来るとパンチが当たってコンボトリックスまで決まる。もしガードされたときはパンチで止めて投げけるか最後の蹴りをデレィレイで中下段に振るよう。



「ウンだよん、パーカ」てな感じでスカッせす。



アッパーで浮かせて、空中コンボ狙いだ。



「イテッ!!バレテたろ」とまあ潰されることもしばしば...

逆で自分が起き上がるときも勿論無敵と通常起きを使い分けること。で、起き上がりと同時に出す技はオーブンアッパーかカード&アタックが良い。あまりおすすめたくないが、やむを得ないときは昇り蹴りが一番強い。

知って得するワンポイントアドバイス

●空中コンボはコンボトリックスがいい感じ
色々な状況でいえることだが、空中コンボを決めようとしたとき(○)までは当たりますが、どうも最後が決まらな

だ安定して決まる。一応トリックスは一番ダメージを与えることができるのでお得。●「フッ、オレのワナにかかったな」ペリーフリップ応用編
中段攻撃をスカししやすいペリーフリップ。アッパーで浮かして空中コンボを狙うとドロップキックで迎撃されてしまう。それをかわすことができ。ドロップキックはスカせばスキだらけなので大技的になる。注意してほしいのは、バレた場合にエアタイプで潰されてしまうこと。

●知らない人にはキツイかも? 起き攻めワンポイント
横転、前転、その場と起き上がり方を問わず、相手が起き上がる寸前に相手方向へ飛び、頭の上も飛び越す。で、相手方向にレバーを入れて連打すると、起き上がり後の相手の後頭部に蹴りを決める。回避法を知らないとはムっほい攻撃。回避はしゃがむだけでOK。しゃがまれてかわされた場合、相手も背を向けているので大ダメージをくらうことはない。

無敵起きから昇り蹴り超安定。という最強を誇る武器の一つである。起き攻めで昇り蹴りと読んだときのベストな対応策とはガードすること。ガードさえしてしまえば、相手はむなしく落下してくるだけで、そこはトキオの大技的になる。しかし、起き上がりを潰したいという人のために一つの技をおすすめしよう。起き上がりからの昇り蹴りは上段攻撃に弱い。でも普通は上段が無意味(しゃがまれると当たらない)なので使わない。そのあとに連携があればOKなのだが。



で、相手方向にレバーを入れてキックだ。ちなみにしゃがまれると当たらないよ。



ダウンを奪い、動いたら飛び越す!

そこのポイントだ。トキオのコンボを使用するのである。○のあとにパンチはすく早く出るので、○がスカッても返されない。それに始めのキックは持続時間が長いので、ジャンプするとヒットしてしまうのである。これを覚え、実際使ってみると意外に効果的なので試してみよう。失敗した相手は当分昇り蹴りを出してこないだろう。

ちなみに相手が20%昇り蹴りでくると分かってしまった場合、そこは投げを狙おう。昇り蹴りには投げ判定が存在していて、モーションが見えているにもかかわらず投げが決まることもあるぞ。レックストライ!

無敵起きからの昇り蹴り超安定。という最強を誇る武器の一つである。起き攻めで昇り蹴りと読んだときのベストな対応策とはガードすること。ガードさえしてしまえば、相手はむなしく落下してくるだけで、そこはトキオの大技的になる。しかし、起き上がりを潰したいという人のために一つの技をおすすめしよう。起き上がりからの昇り蹴りは上段攻撃に弱い。でも普通は上段が無意味(しゃがまれると当たらない)なので使わない。そのあとに連携があればOKなのだが。

無敵起きから昇り蹴り超安定。という最強を誇る武器の一つである。起き攻めで昇り蹴りと読んだときのベストな対応策とはガードすること。ガードさえしてしまえば、相手はむなしく落下してくるだけで、そこはトキオの大技的になる。しかし、起き上がりを潰したいという人のために一つの技をおすすめしよう。起き上がりからの昇り蹴りは上段攻撃に弱い。でも普通は上段が無意味(しゃがまれると当たらない)なので使わない。そのあとに連携があればOKなのだが。

無敵起きから昇り蹴り超安定。という最強を誇る武器の一つである。起き攻めで昇り蹴りと読んだときのベストな対応策とはガードすること。ガードさえしてしまえば、相手はむなしく落下してくるだけで、そこはトキオの大技的になる。しかし、起き上がりを潰したいという人のために一つの技をおすすめしよう。起き上がりからの昇り蹴りは上段攻撃に弱い。でも普通は上段が無意味(しゃがまれると当たらない)なので使わない。そのあとに連携があればOKなのだが。

常に投げることを考えるように サンマン



狙うのは3つ

最大のダメージを誇るファイナルオーバードライブを狙うのが基本だが、3発目が出ないと何かかっこ悪い。そういう人はエレファントハッグか、ジャイアントスイングを狙うのがいい。特にエレファントハッグはダッシュしてから出す時には一番簡単な投げなのでいいかんじだ。

立っている相手を投げるのは、この3つのうちのどれか一つを使うといい。

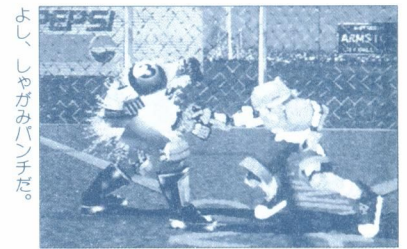
パイルを決める!!

しゃがんでいる相手を投げるパイルドライブは、しゃがんで硬化している技を投げるのは勿論であるが、実はしゃがみパンチをくらった瞬間に投げることもできる。これは非常に使えるもので、相手のしゃがみパンチがくるのがわかっていれば、わざとくらってパイルドライブをかけることができる。

ではどういつに狙うのかを考えてみよう。

まずは自分の連携の中で、投げを狙う時。例えば(○)キヤンセルで投げを狙うのはサンマンのよく使う戦法であるが、相手もそれがわかっていれば投げを回避するためにしゃがみパンチをやるはず。そういう時にわざとくらってからパイルドライブを決めてやる。

次の狙い目は、相手の連携である。いろいろな中段や上段で攻めてきた時に、こちらのガード&アタックを読んで



よし、しゃがみパンチだ。

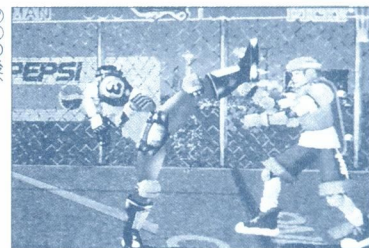


このようにパイルが安定。

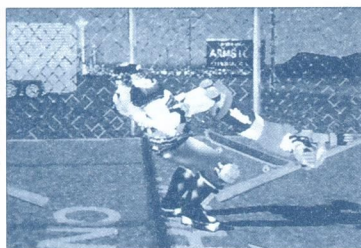
多い。しゃがみパンチを混ぜることによってガード&アタックに対してはかなり有効な戦法なのであるが、サンマンはそのしゃがみパンチを投げてしまえばいいのだ。かなり難しいと思えるが、しゃがみパンチのみに集注すればできるはず。ぜひパイルドライブを決めてくれ。

ジャイアントにつなぐ

サンマンは転んでいる相手をジャイアントスイングでつかむことができるのはもう皆知っているだろう。ではどの技で転ばせたらいいのか、と



●(P)K
●トリプルパワーノック
●エルボースマッシュ
この3つの技は相手が受け

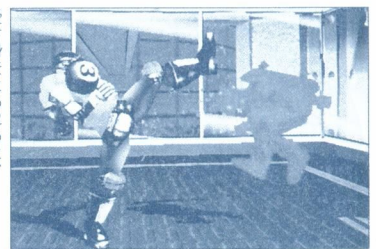


ジャイアントスイング!!

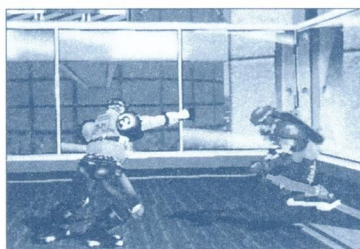
身をとならなければ100%決めることができる。

相手を金網に追いつめている場合は、ダブルアッパーヒッチャーやブーストキック、さらにはサンマンミドルキックの後を狙えるぞ。

一番多い状況と思われるのが(○)で、この後に受け身をとるかとならないかという問題がある。転んでいる相手にかけるジャイアントスイングは、だいたい先行入力でないとならない。従って相手が受け



受け身をとりぬれぬ。



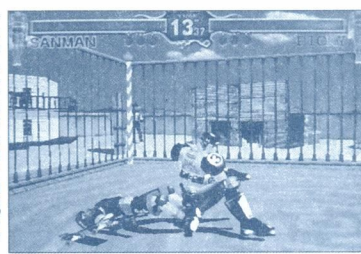
こうなってしまう。

地面に手をついてしまうのだ。しかし、逆に受け身をとるのを先読みして、ジャイアントスイングの入力をやめておき、着地した相手をダッシュして投げをきめるということもできる。

要するに(○)を当てたからといって、100%ジャイアントスイングを入力するのではなく、相手によって行動を変えることが重要である。ジャイアントスイングを決めた場合は、少しダッシュしてダウン攻撃を入れよう。

追いつめてポム

金網に追いつめているサンマンは超強い。サンマンポムは金網に追いつめていないと使えない技であるが、もし決めた場合サンマンポム+ジャイアントスイング+ダウン攻撃で、体力を4分の3奪えるのである。



サンマンポムからのこの減り。

これは非常に強力なので、どんどんラッシュをかけて追いつめるのがサンマンの闘い方である。

いよいよ基本戦法

とりあえず投げにつなぐことを考えた上で、打撃技の使い方を考える。

●(P)Korブーストキック、のキヤンセルから
●アッパーorトリプルパワーノック

●小ジャンプ(P)K
●しゃがみパンチ

この4つの技を自分なりにうまく組み合わせよう。上中段ばかりでいくと、簡単にガード&アタックの的になってしまうので、適度にガード、もしくはしゃがみパンチでガード&アタックをつぶ

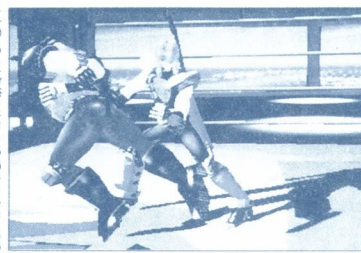
FIGHTING VIPERS

対戦攻略

その牙には毒がある

担当：MVP

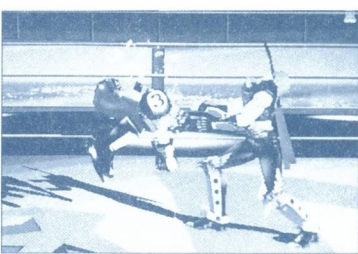
を続けるためにアッパーで止めてしまおうと、相手に投げられてしまうのである。
 従ってアッパーはガードされたらOKで、もし相手がくらった時はちゃんと最後までつなげる。
 小ジャンプ攻撃はなぜ使うかという、それは下段攻撃に強いからである。
 このゲームは下段技がかなり強いのでそればかりやってくる奴がいるが、そういう奴には小ジャンプ攻撃をするという。②と③には使い方に差はないが、②には重大なことが隠されている。



確実に入るので、見逃さないようにすること。
 ②(Ⓚ)キャンセルまたはフースティックキャンセルというのは、フエイントをかけた投げや中段につなぐのに使えるパンチは出が早い技なので、上段であるが使う必要がある。アッパーは重要。一発目のアッパーが鍵を握っていて、ガードされた場合は投げか打撃でどんでん行けるが、もし一発目を相手がくらってしまった場合は、ダブルアッパーピーチにちゃんとつながないといけない。これはどういふことかという、自分の連携

止めるか投げをくらってしまう。
 うな気がする。しゃがみパンチなどの下段攻撃を読んで出すのならばそれはいいことであるが、むやみやたらと小ジャンプばかり出すと相手に嫌われるぞ。
 そこでおすすめが小ジャンプ③。これはリーチがあり垂直で出しても当てやすい。使い方は②とかわらないのでこちらを使うようにしましょう。

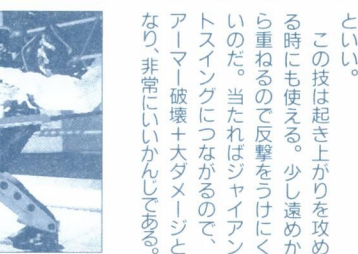
小ジャンプ②は強い技である。相手にガードさせると、必ず③が安定して入るのである。もし相手にくらわせた場合は安定してジャイアントスイングが入る。
 ガードさせた場合に②③が入るのは、ちよっとするくらいがよい。



かなり使えるが...
 使って損はない技なので、どんでん使っちゃおう。

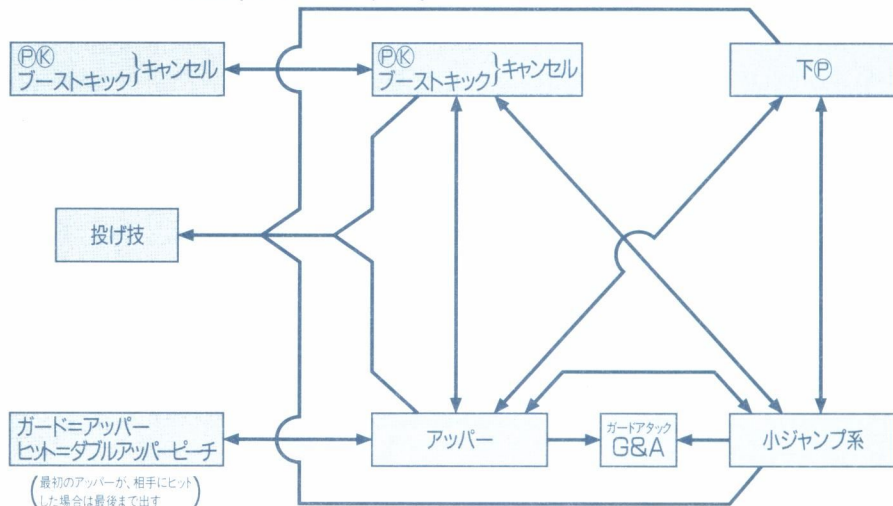
ダッシュ攻撃から
 ダッシュ攻撃はいろいろな所で使うだろう。自分の連携の中で一度バックダッシュをしてから出すのが実はいい。ダッシュ攻撃はガードされても相手をひるませられるので、そこから通常の連携を持ち込んでもいいし、投げや昇り蹴りを使うのもいい。

エルボースマッシュ
 エルボースマッシュは使えるぞ。
 やはり投げにつなぐための連携とダッシュからの攻撃のハリエーションが多ければ多いほど強い。
 あとはガードするところの判断、相手に押された時にしゃがみパンチから押しかえすこと、相手に浮かされた時や起き攻めのしぎのうまさですべてである。
 何でもかんでも昇り蹴りは



エルボースマッシュ
 アーマー破壊技であるこの技は、はっきり言って強い。ダッシュ攻撃と同じ感覚で使うといだらう。出がかりをつぶされないようにするために少し距離をとってから出すといい。
 この技は起き上がりを攻める時にも使える。少し遠めから重ねるので反撃をうけにくいのだ。当たればジャイアントスイングにつながるので、アーマー破壊+ダメージとなり、非常にいいかんじである。

マッドライダーの基本フローチャート

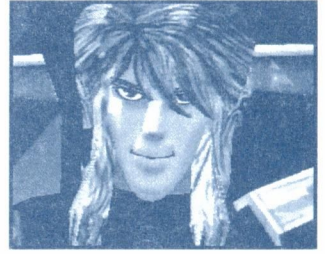


※1 ダッシュ攻撃をガードされた場合は全ての行動ができる。
 ※2 相手を近くで転ばせた時は、Gスイングを入れること。

ついで返している、そのうち着地をほこほこにされてしまうようになるので、いろいろな返し方を身につけるのが重要である。

バトルロッカーのデンジャラス・ライブ!!

ラクセル



紅

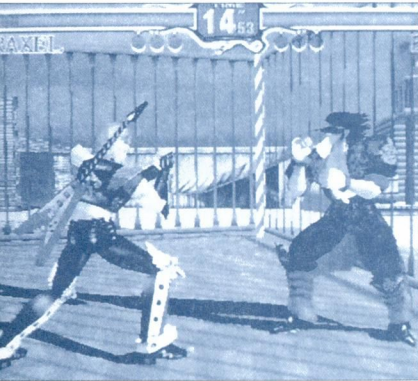
基本戦法

ラクセルで勝つにはギター
のフライングVを効果的に相
手に叩きこむことが勝利への
パスポートとなる。しかし、
ただやみくもにギターをブン
回しているだけではダメ。そ
こで、ギター技につなぐため
のプロセスを解説していこう。

まず、壁や金網に囲まれた
ファイティングバイパスに
おいて最初に考えることは何
だろうか。対戦格闘にあって
勝つために欠かせない要素の
ひとつに連続技の存在が挙げ
られる。

こういう3次元CG格闘と
いえば、空中コンボの成否が
大きくものをいうが、このゲ
ームでは受け身の存在によっ
て完璧な空中多段コンボは成
立しない。相手が受け身をと
るタイミングを見計らって、
空中にいる相手に「追い打ち」
する、というニュアンスのほ
うがFVの世界ではあつてい
るだろう。

では、相手を天高く舞い上
がらせ、追い打ちしていくに
は何をなせばよいのだろうか。
ここで登場するのがFV独特



の間合い、壁際まではこの距離がベスト。

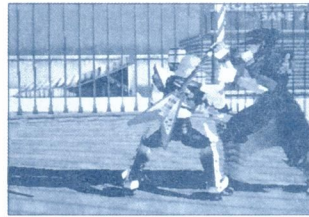
のシステム「壁」だ。
FVには、相手を浮かせる
技——主にアッパー系——が
ある。これで浮かせて「トン
トン」と空中コンボが
入ればいいことはない。だが
そうは問屋がよろさないのが
このゲーム。よく「浮かせる」
という言葉を聞くとと思うが、
FVはそれだけではコンボが
入らない。このゲームでの浮
かし技は、浮かせるというよ
りも、吹っ飛ばす、といった
ほうが正しい。これでは空中
コンボなんか狙えない。そこ
で先程登場した「壁」が大き
くクロースアップされること
になる。

もう頭の回転の速い人は氣
がついたかもしれないが、浮
かせて追い打ちを入れるには
「相手を壁に追い詰める」こ
とが重要なのである。そのた
めには相手を押し切らなけれ
ばならない。

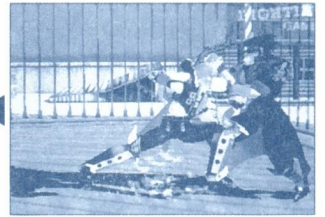
このことが理解できたら、
つぎはどうやれば相手を壁際
まで追いやるかを考えてみ
よう。

Sieat Jabousy

相手を押すには、技の威力
よりも手数が必要になってく
る。



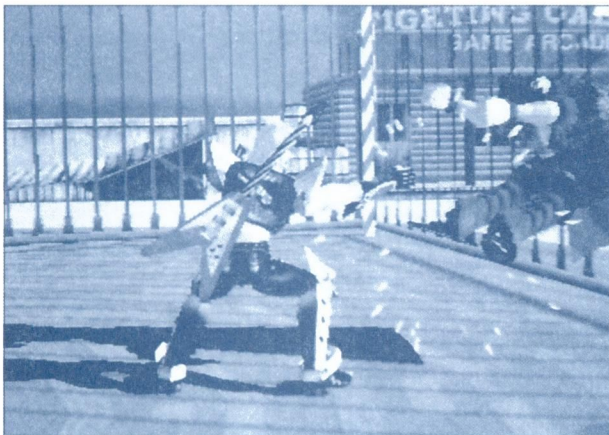
ⓐⓐ止めからの連携で押せ!!



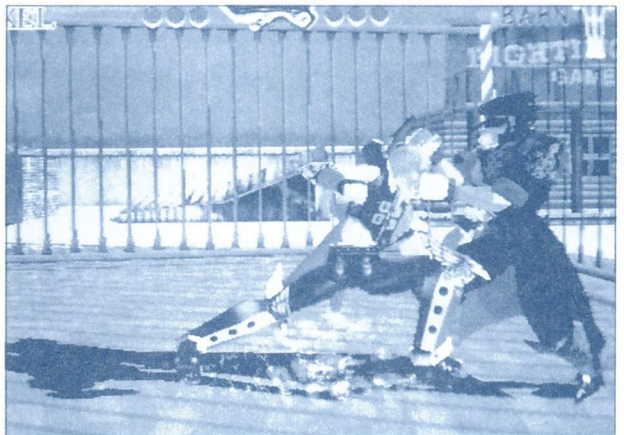
る。ラクセルの中で隙の小さ
い技は「?と問われれば、大体
の人は「しゃがみⓐ」、「立ち
ⓐ」と答えると思う。たしか
に、しゃがみⓐは正解だ。し
かし問題は立ちⓐ。他の3D
格闘で立ちⓐ、ⓐといえは全キ
ャラ共通の万能技、と認識さ
れている。でFV:もと思う
かもしれないが、ラクセルの
場合は「ⓐⓐ」が正解。理由
は技表を見てもらえば分かる
だろう。実は、ⓐの硬化より
ⓐⓐの硬化のほうが短いとい
うことが分かると思う。

これを利用して、ⓐⓐで相
手の動きを牽制する。ここで
固まった相手をさらに押して
いこう。ⓐⓐは攻撃属性が上
上段。つぎに押さえるとい
う、中段スタートの技がいい。
特に、ライトハンド(ⓐⓐⓐ)
ⓐⓐは相手を押しこむのにす
ごく使える。FVでは、コマ
ンド入力を割と早めに入カシ

いくつかの技は「時間差入力
が可能となっている。本来は
ⓐⓐ、ⓐⓐ、ⓐと入力しなけ
ればならないのに、この時間
差を利用する。この時間差を
「タイムラグ」と呼ぶ。



ディレイライトハンドで幻惑。ときどきタイミングを変えよう。



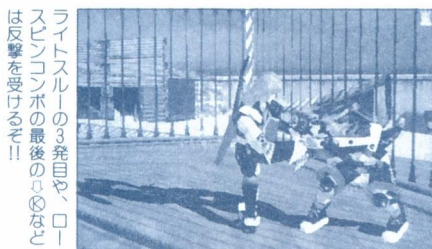
「タイムラグ」と呼ぶ。

FIGHTING VIPERS

対戦攻略

その牙には毒がある

担当：これでウチの大將もバッチリ。N,O



ライトスルーの3発目や、ロースピンコンボの最後の○などには反撃を受けるぞ!!

このように、技を連携させつつ相手を壁に追いやっていこう。このときは、別にヒットしなくてもいい。逆にヒットしないほうがいいくらいだ。うまく押しやれた場合はいいとして、逆に押されてきた

仕かけると、相手がガード&アタックを仕かけようとしてきたときに少し軸がズレてかわしやすくなる特性がある。ディレイライトハンドに相手が慣れてきたら、○◎◎…、◎◎◎…、◎◎◎…などタイミングをずらしていこう。このコンビネーションに、ナックルクロウ(○◎◎)から派生するコンボも組みこんでいく。技名はないが、○◎◎◎◎◎◎+という「ナックルクロウ+デススピンコンボ」がある(以下、エルボーデススピン、に略)。このエルボーデススピンを、○◎◎◎で止めて投げや中段に連携させてもいい。

に当たって投げける◎+◎投げを使おう。押されているときに◎+◎で逆に投げれば、結果ガン押すと同じことになる。押されたら無理に押し返さず反撃のチャンスを持って◎+◎で形勢逆転といこう。



これで押し返したと同じことだ。



押されていてもあわてず◎+◎。

Say Anything

「空中追い打ちへ」

首尾よく、相手を壁際へ追いやったら、相手としては押し返したくなるもの。そのときを狙って、バックステップしよう。ここからギタートラスト、ダッシュ投げ、フライ

あとは、ダブルアッパーで浮かせて壁バウンド→ライトスルー(◎◎◎)など小技も効かせていく。ちなみに◎◎◎は、地上でヒットするとくらい投げ(◎◎◎ヒット中から◎+◎連打)されてしまうので注意!! VF2でよくいる、「下◎50万連打君」もたまにFVでやってくる人がいるが、このゲームでは下◎に対して小ジャンプ攻撃が強い(ラクスセルなら◎+◎)。ラクスセルは◎◎から地上で◎◎につながるのでさにお得。なお、投げは◎◎◎+◎◎がオススメ。壁が近ければ、先程の追い打ちも狙える。デト

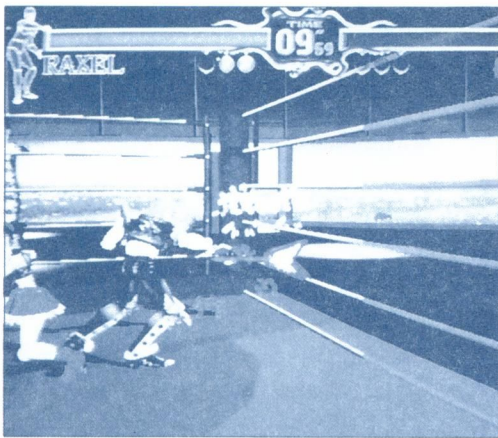
上へ吹っこんだ相手は壁の上部にぶつかってバウンドする。ここから落ちてくる相手に、追い打ちを入れよう。上へ吹っこんだ相手には、つぎのような技を叩きこむ。

- スカイスクリーマー
- 超安定選択肢。ただし、受け身後のキックに注意。
- フライングV

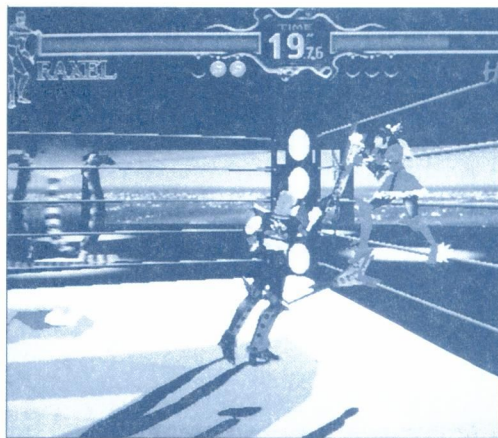
落下をこれで吹っ飛ばして振り降ろし◎(スクリュ)でもいいし、中量級には◎で振り降ろしが出ないようにしてギタートラストにつなげてもいい。両方とも、アーマー破壊規定技なのでヒットすればかなりおいしい。

- デススピスマッシュ

図々しくもデススピスマッシュを叩きこもうというもの。本当は、軽いビッキーとハニーにはデススピンドローが入るけど、3発目を入れるのが鬼難。一生のうち一回決まれば立派、ってレベルなので、スマッシュでガマンすべし。



ギタートラスト!!このかわりにデススピスマッシュも○。相手が受け身をとるタイプなら◎+◎なども使っていこう。



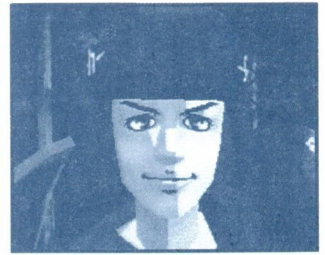
◎+◎や、◎◎◎+◎で壁/バウンドから落ちてくるところにフライングV。または…

と見の威力が小さいが、その後フライングタスク(相手ダウン◎+◎)が入るので、技を入力する自信があるならこちらでも使っていこう。

あとは、技表のほうにもくわしい解説をつけてあるので、そっちも参照しつつ対戦に役立ててほしい。

い技が多いが、いかんせんパワー不足。ジェーン、サンマン、パンあたりにつらいかも。キャラ性能自体はセカンドグループのトップくらい。トップグループ入りできるが、セカンドランナー止まりかは君次第!!

うなれスケボー ピツキー

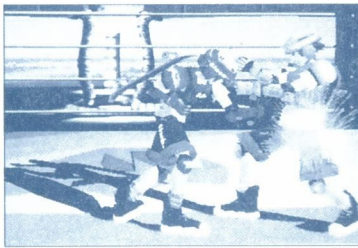


**ピッキーの闘いやすい
間合いとは…**

ピッキーの技はあまり出の早くて強力な技がないので接近戦では、相手の技にピッキーの技がツブされることが多い。接近戦で技の出が早く、相手の技にツブされにくい技と言えば…

- ・上段(開始)の連携
- ・ローパンチテールキック
- ・アッパー
- ・ガードアタック
- ・スタンディングニーとニー&ハイスピン
- ・フロントジャンプ

と多いように見えるが始めの2つ以外はすべて連発で止まってしまいうので、連携として使えない。スタンディングニーとニー&ハイスピンなんか



上段(開始)の連携や、



は相手にくらわせると逆に投げられてしまうので(投げ確定)、くらい投げができることを知ってる相手にはまるで使えない。

というわけで、接近戦で使える技は上・下段の(開始)の技のみになってしまおう。

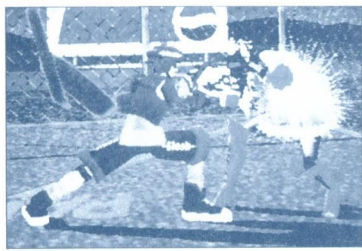
- ・ポードスラップ
- ・ヒールドロップ
- ・テールキック

がかなり使える。どれもガードされても反撃されないの、いつ出してもいいし、当たれば当たったで色々攻め立てら

中段攻撃や、



ヒールドロップをくらわせたら、



れる技であるので、かなりいい感じだ。しかし接近戦においてこれらの技を使っても、相手の技にツブされることがほとんどなので、中間距離で

これで技の連携の組み立て方がわかってもらえたらどうか。ピッキーは、主に中間距離で闘い、接近戦に持ち込まれた場合は一度上・下段(開始)の連携で相手との間合いを取り、闘いやすい中間距離で闘うというパターンがもっとも闘いやすい。そこからへんの技の連携はローパンチチャートにしているで参考にしてほしい。

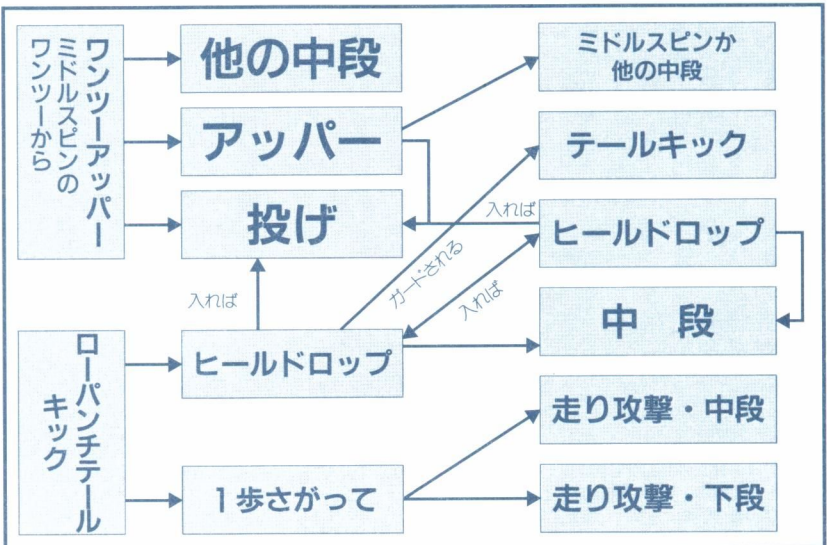
空中コンボは何を入れるか？

さて空中コンボなのだが、いまだに何を入れればいいのか

投げをしかけよう。



かわからない人が多いと思うので、じっくりと説明しよう。狙って行く技は…



- ・ポードバッシュ
- ・ポードスラップ
- ・スライディング
- ・フロントジャンプ
- ・エアクラフ

そこを投げてしまうと、次から相手はこうする。この時に(開始)の技を入れるわけだが、実はこの状況、太字であげたすべての技が入る。

ワンツーパーミドルスピン、コンボスキッピングニー、ポードバッシュを入れるにはかなりの条件がある。
①相手が(開始)で体勢を整えないが、整えても蹴りを出さない時、②相手が軽いキャラ、③相手が体勢を整えるヒマがない程度低く浮かせた時
まず①だが、相手が(開始)で体勢を整えて、さんさん空中で蹴りを出したにもかかわらず、何もして来ないと着地



軽いキャラ限定だが、アッパーで浮かせた後、

FIGHTING VIPERS

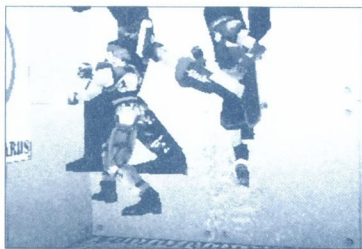
対戦攻略

その牙には毒がある

担当：ピストンいとー

手が金網に当たってふっ飛ばす時に、相手をアックパーで空中に浮かせた時に速攻で入れたりとかなり使える。

金網に当たった時のフロントジャンプは安定技だ。



フロントジャンプはかなり実用的だ。②③投げて相

手が着地する時にうまく当てよう。

スライディングは1歩さが

って、相手が着地する時にう

まくだ。②③投げて相

手が着地する時にうまく

当てよう。

スライディングは1歩さが

って、相手が着地する時に

うまく当てよう。

スライディングは1歩さが

って、相手が着地する時に

うまく当てよう。

スライディングは1歩さが

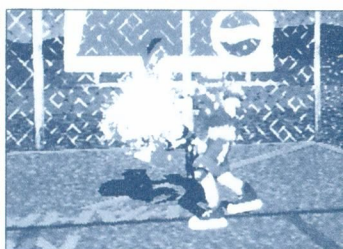
って、相手が着地する時に

うまく当てよう。

スライディングは1歩さが

って、相手が着地する時に

裏から入れることが出来る。



次は起き攻めだ!

量級に対してはやりやすい。さほど浮かないので、相手が体勢を整えるヒマがありませんのでやりやすい。空中コンボはこんな感じだ。常に対応して行かなければ空中コンボを入れるのは難しいので、その場の状況に合わせてうまく打ち込もう。

起き攻めなのだが、中段・下段をうまく使わないとキツ

い起き攻めができませんので、

起き攻めにはいろんな技を使

うことになる。起き攻めに使

える技は、

・ 上段・下段②始動の連携

・ スキのない中段攻撃(ボードスラップ、ヒールドロップ

など)

・ 小ジャンプ攻撃

・ 投げ各種

・ 走り攻撃

・ 上段・下段②始動の連携

・ スキのない中段攻撃(ボードスラップ、ヒールドロップ

など)

・ 小ジャンプ攻撃

・ 投げ各種

・ 走り攻撃

・ 上段・下段②始動の連携

・ スキのない中段攻撃(ボードスラップ、ヒールドロップ

など)

・ 小ジャンプ攻撃

・ 投げ各種

・ 走り攻撃

・ 上段・下段②始動の連携

・ スキのない中段攻撃(ボードスラップ、ヒールドロップ

など)

・ 小ジャンプ攻撃

・ 投げ各種

・ 走り攻撃

・ 上段・下段②始動の連携

・ スキのない中段攻撃(ボードスラップ、ヒールドロップ

など)

・ 小ジャンプ攻撃



スキのない中段攻撃もい相手

の起き上がり用小ジャンプ

をして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、



中段攻撃だ。



下段攻撃もいぞ。



たまに投げに行くのもいいかも。

投げをうまく使えよう

投げを使う場合、投げる場

所・投げた後に入れる技のこ

とを考えて、うまく使えよう。

使う投げは、

・ ウォールスロー

・ タグハンドウォールクラッ

シュ

・ ウォールスロー

・ タグハンドウォールクラッ

シュ

・ ウォールスロー

・ タグハンドウォールクラッ

シュ

・ ウォールスロー

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

ガードアタックについて

ガードアタック攻撃は、相

手の上・中段を返すための技

であっておやみに出す技は

ない。ガードされれば当然相

手の攻撃を受けてしまい、か

なり不利になってしまう。

入力するポイントとして、

相手が必要反撃するだろうと

いう時と金網に追いつめられ

まず①の場合、ダメージを

優先したい時はオーバーヘッ

ドキャンonde投げ、登り蹴り

をくらわせた後にダウン攻撃

に行けば約半分のダメージを

与えることができる。相手の

アーマーを壊したい時はウォ

ールスローで投げ、走り攻撃

の中段・下段を入れればい

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

スキのない中段攻撃もい

相手の起き上がり用小ジャン

プをして、

その拳は、地球外生命体をもぶちのめす！

ジエーン



気合いの拳と怒涛の膝

初めてこのキャラを動かした時思った。分かりやすく、一発の威力を重視する、単純なパワー派キャラだ、と。実際、現在でもこの印象が強いのだが、いざ文章や口で説明するととなると、意外に複雑で難しい。しかし、これだけは言える。このキャラは「強い」ぞ。

最初に文章表記上の注意。スーパーコンボニランチャーは略して「SCK」。トルネードパンチは、中段のものを「トルネード」、下段のものを「トルネードパンチ」については「グロウル」とする。

さて、基本的にジエーンの戦略は、中段のトスアップと投げ技のSCKとの2択、その後相手を浮かしてからの攻防に集約される。

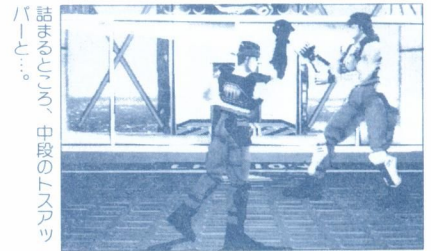
しかし、トルネードという単発でカウンターなら、相手の体力の半分以上持つていく中段技と、ダッシュ技が、必ずしもそれへの布石とは言い切れない。

つまりジエーン独特のコンビネーションで立ち振る舞いつつ、トスアップとSCKを狙い、そこにトルネードとダッシュ技を組み込む。これがジエーンの特長で王道と言えるだろう。

ダブルクラップからの派生に、重きを置く

先程「ジエーン独特のコンビネーション」という、曖昧な表現を使用したのが、具体的にはダブルクラップ (P) (P) からの派生技を指している。

3発目の入力によって、いろんなコンボが成立する、この(P)(P)は対戦での何の気無



詰まるころ、中段のトスアップと...



投げ技(できるだけ)SCKとの2択がメイン。で、空中へ。しても役立つ。もちろん、出の早さは言うまでもない。相手にヒットしていたら、確認してコンボレイドニーにつなぐのがベスト。(P)(P)を繰り返した際の簡易な対策とも言える。

(P)(P)がガードされていたら、順当に考えるとロースピンコンボに変え、ローキックが相手にヒットしたかどうか確認。ヒットしていたら、完全とは言わないが、ある程度優位に立て、ヘタに手を出してくる相手にはトスアップで撃ち勝てるはずだ。

手を出さずガードに徹するようならニランチャー、ツィーハンドパッシュでガードを

述参照)。無論、ローキックがガードされたら、こちらが不利。上・中段で反撃してくるならガードアタック。投げにきたら、しゃがみ(P)。それと昇り蹴り。かなりの格好悪いが、このゲームでの基本ではある。話を戻して：(P)(P)がしゃがんでかわされている場合。これは、そのまま(P)を連打してトリプルパッシュまで出して



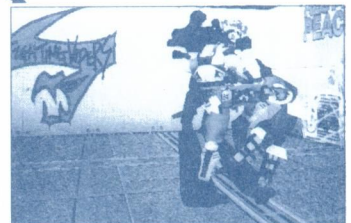
ジエーンの立ち回りの基本は、(P)(P)で入って...

しまつ。しゃがみ状態でヒットするとよるけるから、次に二択に持ち込む。またトリプルパッシュは硬直時間が短いから、ガードされていても、たいして不利な状況にはならない。よってトリプルパッシュ(P)(P)という連携は、単純だが強力なのだ。

念頭に入れて受け身も

ここまで説明してきたことは、既製のもので予め用意されていた戦略といったところか。とは言い、有効なことには違はなく、ある意味単純作業になつてしまつても仕方ないことだ(このゲームの欠点でもある)。

しかしレベルが上がれば上



ヒットしてりやあ〜レイドニー→ダウン双撃。



ガードされてれば下段の、ロースピンコンボ。



しゃがまれていたら、トリプルパッシュでよるめかす。

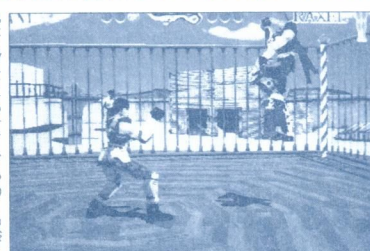
のも難しくなってくるし、何より楽しくない。

そこで、あえてコンボレイドニーが入るところを(P)(P)にし、相手に受け身をさせ(P)で、もしくは(少し下)でダッシュ技で突っ込んで、もっと高いダメージを狙う、といった戦法。

但し(P)(P)は、あまり受け身を



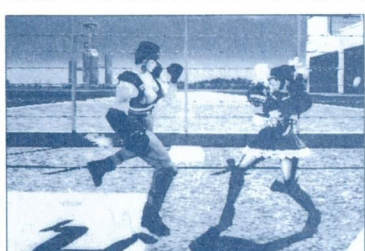
スイッチアップを使う理由の1つとして...



受け身をもらせてからの2択があげられる。

うが、相手の受け身を考慮する技としては優秀。

この(P)(P)を、(P)(P)↓投げ、と工夫したりするとマニ



(P)(P)をキャンセルして投げ

FIGHTING VIPERS

対戦攻略

その牙には毒がある

担当：アディトシ

お手製連携とその背景

ジェーンが(○)ときたら、次は隙なく3発目は何かがあるから、ガードをしつかり固めておく。

こういったクレバーな奴を相手にした場合、重要になってくるのがお手製の連携。

(○)で止めてトスアッパーOR SICKの二択や、(○)→しやがみ(○)といった間をとってからそれに持ち込む。

こういった攻防になってくると、コンボブロックストリートが生きてくる。といって、別に狙わなきゃいけない



(○)で止め、既製のものに頼らなければならない。



アッパーや投げにいく。こういった攻防が多くなると楽しい。

でも、このゲームの手製の連携は、実際あまり生きない。

既製のものが強いから、というののも一つの理由だし、何よりも昇り蹴りがある。

昇り蹴りの対処法は、ガードアタックもしくは、こちらがガード後の昇り蹴り等。これも考えて初めて成り立つものなのだ。

そしてトルネードを狙う

ジェーンの(○)という基本の攻めが理解できたところで、最強の六段トルネードの狙い所について考えていこう。

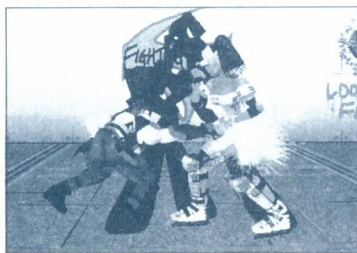
ひと言でいってしまうと、大振りゆえに、相手の意表を突いた状況すべてが狙い所。

よって、ここまで書いた基本攻撃の途中に織り混ぜていくのが有効。

(○)からはもちろん、しやがみ(○)トルネードとしたりするわけだ。

その他に、シヨルダータックル、トリプルバッシュでひるませた後、多少強引だが、ガード外し技後に狙っていくのも悪くない。

言うまでもないが、一度下がってからの、という行為も、



小技から、アッパー等を連携させると思わぬ。

トルネードと同じ状況で放ち、クロールも使い分けていくわけだが、5分5分と言うよりは、ガードされた後のことを考えれば、トルネードの割合を多めにしたほうがいいだろう。

ただし、クロールはモーション姿勢が低いため、相手の上段攻撃、距離によって中段攻撃もすかしつつ攻撃できる。その点は踏まえておいてほしい。

尚、クロールとトルネードの二択は起き攻めにも使えるが、ちゃんと見ればモーシヨンの違いが分かるし、よほど完璧なタイミングでない限り、相手の起き上がり攻撃をくらう。

トルネード。一度下がってからの、という行為も、



起き上がりに重なるのは、それほど有効ではない。



トルネード。一度下がってからの、という行為も、

ガード外し技後の攻防

ガード外し技は、それぞれ浮かすことができたり、アーマーを破壊できたり、その個々の性能を考えたついでに、とりあえずガードさせて次につなげる、という目的もあるはず。

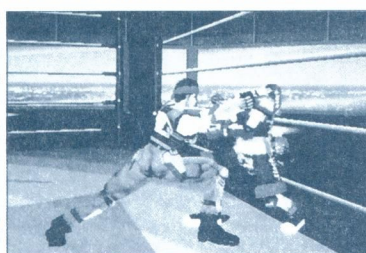
読みに自信がないときなどは、頼るといい。

ま、厳密に言うところ、相手のけぞってからは、とりわけこちらが早く動けるといって、ではないが、ツルハンドバッシュは他に特典がない分、硬化時間が結構短いのだ。

そこで相手にガードさせた後、こちらが取る行動だが、アッパーが(○)と(○)のが無難で割と引かかってくる。

思い切っていくなら投げ技を狙ってもいいし、もっと無難にいくならしやがみ(○)。

一応、二択を意識する必要は、それほどないだろう。



他に特典がないからこそ、次の攻防が重要なのだ。

空中大作戦の巻

トスアッパーとSICKを大元の2選択と考えた際、たど

由で、相手の様子と相談したジェーンならでは空中コンボを考えてみよう。

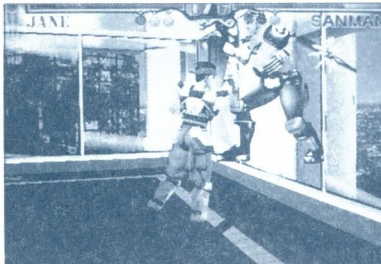
多分、ほとんど入ることはないと思うが、最も強力なのはトルネードパンチ。状態にもよるが、高威力が期待できる。ただし、フレアキックで簡単に迎撃される。

普段、画面中央で浮かした際は、迎撃されない位置(真下)とタイミング(できるだけ高い高度)を合わせたアッパーで浮かし直す。相手の受け身の様子を見て、入るならできるだけたくさん入れて昇り蹴りに締め。という、全キャラ共通の安定したもの。

こうい位置なら、アッパーを繰り返せる。

迎撃されるのが恐かったら、直接昇り蹴りにいったり、空中では何も入れずに、着地点にタッシュ技を重ねたり、二択を迫る(これも共通)。

相手が壁を背に浮いたなら、適当な位置でアッパーを繰り返して、もう入らないようならカットニー、ツルハンドバッシュ(○)↓、アーマーが壊せるならパワースマッシュ等の出の速い技で締めるといいぞ。



こうい位置なら、アッパーを繰り返せる。

迎撃されるのが恐かったら、直接昇り蹴りにいったり、空中では何も入れずに、着地点にタッシュ技を重ねたり、二択を迫る(これも共通)。

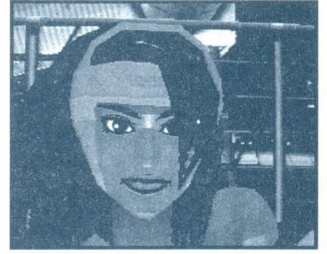
相手が壁を背に浮いたなら、適当な位置でアッパーを繰り返して、もう入らないようならカットニー、ツルハンドバッシュ(○)↓、アーマーが壊せるならパワースマッシュ等の出の速い技で締めるといいぞ。

相手が壁を背に浮いたなら、適当な位置でアッパーを繰り返して、もう入らないようならカットニー、ツルハンドバッシュ(○)↓、アーマーが壊せるならパワースマッシュ等の出の速い技で締めるといいぞ。

相手が壁を背に浮いたなら、適当な位置でアッパーを繰り返して、もう入らないようならカットニー、ツルハンドバッシュ(○)↓、アーマーが壊せるならパワースマッシュ等の出の速い技で締めるといいぞ。

色気じゃ勝ってると思うのだが…

グレース

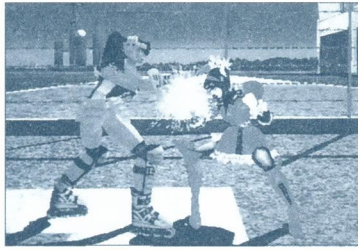


シットウウ!!

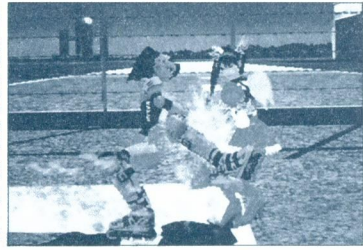
グレースは、色々と強い中段、下段攻撃を持ち合わせており、足技が主体のキャラである。

まずは、ビートルースピン。グレースは、この技からすべてが始まる…と言っても過言ではないくらいに使用頻度が高い。上段から素早く下段攻撃に移行してくれるので、非常に使い勝手もよい。これで相手のダウンを奪えたら、小ダウン攻撃をしよう。

また、この技は、たとえ③の部分で相手にガード&アタックをされても、次の下段攻撃をしよう。



ん？ガード&アタック？



ホーホッホッ。だからこうしたつて？

撃で潰せるというメリットもあるのだ。

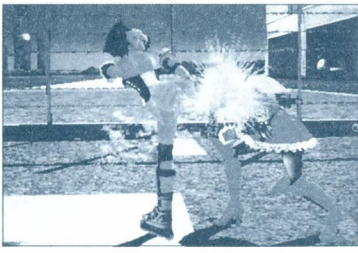
足技の猛威

ビートルースピンばかり使っていると、さすがに相手も懲りてガードするようになるだろう。それゆえに、ここから工夫して攻め方を考えていかなければならない。

元々、ビートルースピンというのは、相手をしゃがませるための誘い技と思ってい。これで相手をしゃがませる



③で止めて、



中段技を狙いにいへ。

ことができたら、そこへ中段攻撃を叩き込みにい。例え、③で止めてから

①②③を狙いにいったり、ブロックアイス(④+⑤)を狙いに行くといった方法がある。

壁側に追い詰められたら

グレースには、他のキャラにはない、⑤連続のバルカンビートルという便利な技がある。相手に追い詰められたとき、押し戻すために使っていける。また、その逆も有効で、相手を壁まで押し付けていくことにも使っていける。

しかし、ガード&アタック格好の餌食にもなりやすいので、1〜5発の間に③ボタンを押して止めるようにしよう。何もしてこず、ガードに専念する相手なら、③ボタンで止めて様子を見る必要はない。

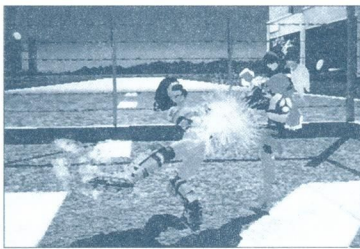
コザック大回転

ここでは、シットキヤメル2〜5発出しに対しての、ちよつとした知識を紹介したいと思。この技は一気にコマンド入力で5連発出することもできるが、ティレイ(コマンドを一口气に入力せず、すし間を遅らせてからボタンを押したりする)をかけることもでき、①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿と入力して出すこともできる。この運出する意味というのは、相手のガード後の返し技を止めることにある。シットキヤメル2をガードしたからといって反撃をす、相手は次に来るシットキヤメル3をくらうというわけだ。

だが、あまりにも長い時間(とて言っても2秒くらい)ティレイをかけすぎると、さすがにシットキヤメルからシットキヤメルの間を、しゃがみ



3発で止めたい。③は押さない。



止めておかないと、このように反撃されることもある。レイのかけすぎは禁物だ。注意しよう。

それから、相手が最初のシットスピンをくらったときはなるべく3回転で止めるようにしよう。この技はビートルースピンとちがって、空中で受け身を取ることが可能なのである。が、シットキヤメル4を、相手の着地に置いておくといった措置も取れる。

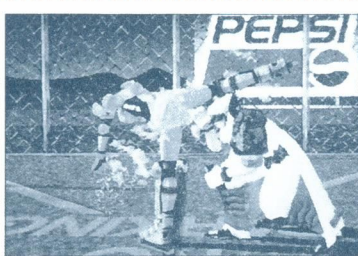
愛の十字架

クロスステップラウンチは上・上・中段と攻撃していくが3発目はコンボとしてはつながらず、クロスステップラウンチ

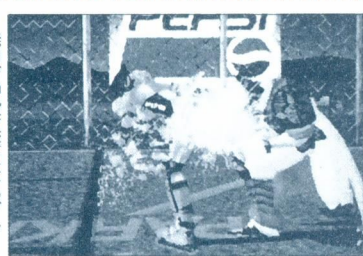
は全弾ヒットする。どちらも非常によいコンビネーションだが、短所もないこともないのだ。

ステップラウンチのほうは、相手がバルカンレックと勘違いをしてすつとしゃがみガードしている相手に有効で、技を知っている相手だと、2発目のときにしゃがみ③で止めてきたり、投げを行ってくる人もいる。

ここで活躍するのがフレードラウンチなのだが、これは3発目が上段攻撃なのでしゃがまれると危険だ。が、技の出が早いので、3発目だけしゃがんでかわされるといいうことはあまりない。



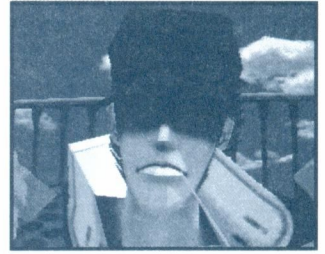
最初は上段で不発が多いが、



2発目が中段攻撃になるフレードラウンチ。ティレイは短い。

一撃必殺っつ〜ことで世露死苦！

バン



FVの中でも学帽と長ランという時代に逆行した容姿でひときり異彩を放つキャラ、バン。ここでは性能面でも、一撃必殺を重視した独自の強いこのキャラの「勝つためのタイムナ術」を伝授しよう。

接近戦で夜露死苦！

バンは「一撃必殺」という性格付けのためか、コンビネーション系の固有技が非常に乏しい。そのため無闇に相手に突っ込んでいくのではなく、少し距離を取ったほうがスーパーストレートや仁義激闘破



遠距離ならスーパーストレートや仁義激闘破などが有効。

といった強力なアーマー破壊技を有効に使って闘つことができる。

しかし対戦プレイではそもそもいってられるハズもない。そこでまずは接近戦での連携の組み立て方を説明しよう。さて相手がコンビネーション系の固有技で攻めてきた場合はG&Aの肘鉄砲や烈火甲破弾で返せばいいのだし、②や③を基点とした連携で攻めてきた場合は大抵こちらの②③や鉄肘で止めることができる。

まずこちらの②③で相手の連携を止めた場合は拳華火や鉄肘といった早い中段攻撃

撃や下段の仁義激闘破や投げで二択っぽく攻めよう。こちらの②からの攻撃もヒットしようとガードされると相手が即座に②を出すと止められるので、あくまで二択っぽくということ。



②から、

さてこちらの②からの攻撃を②で止めようとしてくる相手には、②から二択で攻めるのではなく根性耐につなげると相手の②をスカシつづ攻撃することができる。相手が②からさらに技を出そうとしたり、しゃがみガードする場合はかなり有効。根性耐はガードされても優先権が移るだけで反撃されることはない。ここへ新たな二択(相手側)が生まれる訳だが、

中段ならG&A、下段なら…と読み合いの繰り返しとなる。鉄肘や拳華火がガードされた場合も同じ。仁義激闘破も同様だが、この技から拳華火という連携はかなり強力なので無理矢理つなげてほしい。

追い打ちで世露死苦！

鉄肘や拳華火をヒットさせた場合は追い打ちを入れるために相手の行動によって対応を変える必要がある。鉄肘は二択しても浮きか

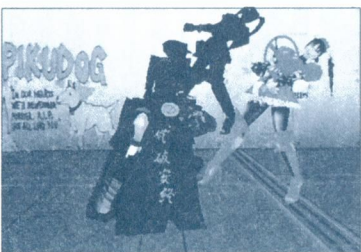


中段と下段(投げ)の二択か、



相手の②を先読みして根性耐。

低く受け身を取られにくい。相手が受け身をとれずにそのままダウンするなら、大ダウン攻撃の追い打ちを入れる。受け身を取る場合は鉄肘の硬



鉄肘にヒット後、受け身を取らな

化解除と共にスーパーストレートを入力すればちょうどヒットするが、受け身から蹴りを出されると逆に返されるので、スカシして着地のスキを投げる。

拳華火をヒットさせて相手を浮かせた場合は多少追い打ち技を変える。

相手の受け身+蹴りに対してはスカシ投げ。それ以外の場合は拳華火でさらに浮かせて様子を見る方法が安定。それでも受け身を取らないなら大ダウンで追い打ち。拳華火で浮かせないでスーパーストレートを狙ってもいいが、受け身の不可でタイミングが変わるので難しい。拳華火なら例え相手が受け身+蹴りを出



相手の受け身+蹴りに対してはスカシ投げ。



大ダウンにいく。

しても運が良ければ迎撃できる。

また仁義激闘破がヒットしたら無条件に大ダウン攻撃が入る。覚えておこう。

ダッシュで世露死苦！

近距離戦を耐えぬいて少し間合いを広げることができたなら、スーパーストレートでガンガン攻める。スーパーストレートはガードされても反撃されることはなく、上段攻撃といっても②等の下段攻撃を潰す中段攻撃のような性質を持つため、相手はしゃがみガードでスカシして投げる以外対応策がないので多用することができる。もちろんG&



スカシ投げ。

Aで返されることもないぞ。さて上手い具合にスーパーストレートがヒットしたならば、すかさず走る。根性耐・肘鉄砲ヒット時と同様に走るぞ！

ここで相手が受け身を取らずにダウンしたなら起き上がり攻める。

しかし受け身をとったならそのままダッシュ攻撃でさらに攻めよう。ここでの基本は中段のランニングタックルと下段のライディングキック。どちらで攻めるかは相手との

FIGHTING VIPERS

対戦攻略

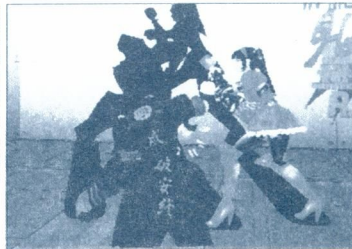
その牙には毒がある

担当：⊕

投げで世露死苦!

読み合いだね。結局は読み合いだね。

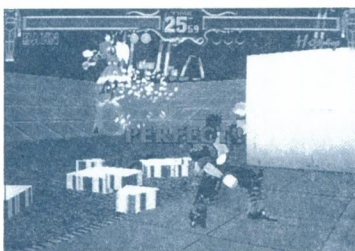
根性肘でスカして反撃。



タッシュコタツクルは、



鉄山葬で「即死コンボ」の完成。

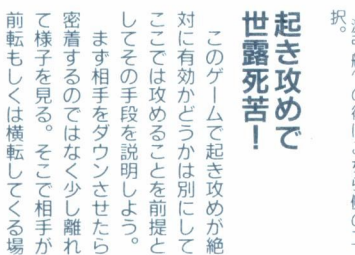


この位置で壁投を投げたら、



だがしかし単に壁投で投げればいいのではなく、ここでさらに細かく使い分けることが重要。通常は壁投で相手を掴んだらコマンドを入力して「刹那落」にする。刹那落がで

めにも重なるかガードで様子を見る。



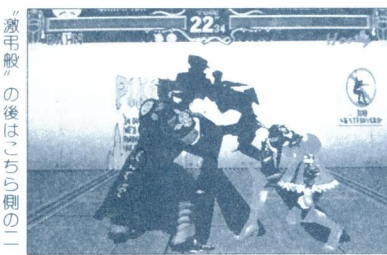
「激甲般」の後はこちら側の一



さして⊕+⊙で投げてても壁投にならず他の投げに化ける位置、つまり壁際に密着した状態では「激甲般」を使う。激甲般で投げた後はこちら側の二択。しゃがみガードする相手には拳華火、立ちガードに対してはもう一度投げを狙う。相手が無理矢理手を出してくるのならスーパーストレートを最速で出せば相手の技すべ

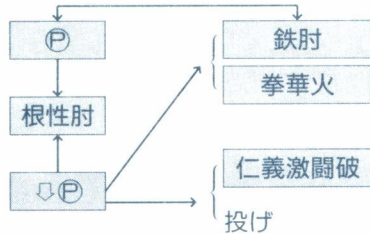
起き攻めで世露死苦!

このゲームで起き攻めが絶



また後転する相手にはラニングタックルを早めに重ねる。また後転する相手にはラニングタックルを早めに重ねる。

接近戦フロチャート



遠距離
お薦め技
・スーパー
ストレート
・仁義激闘破
・厄座鬼吉

近距離
お薦め技
・鉄肘
・拳華火
・根性肘
・仁義激闘破

☆投げ以外→肘鉄砲
☆ちなみにサンマンに対して⊕を出すとしゃがみ投げでほぼ返されるので厳禁!

起き上がり攻めるならスーパーストレートを重ねるのも手。



蹴りといった強力な技を潰すため、単に立ちガードするだけの相手なら、スライディングキックをたまに折り交ぜてもいい。また攻めるつもりでガードするといった手もある。起き攻めはなければリスクもないが、危険を犯した分の見返りは十分にある八

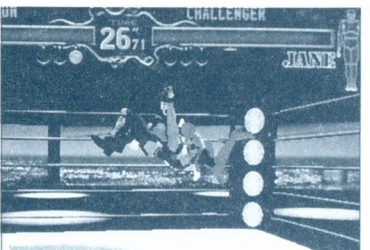
狙いは空中コンボ?!

ハニー



紅のコスプレ天使ハニー。フアイティング・バイパス（以下F・V）の女性キャラ三人の中で、このキャラクターを選んだキミならば、いまさらその魅力について多くを語る必要はないと思う。ハニーの対戦における闘い方のスタイルは攻撃力低めの手数で勝負といったところ。しかし、出が早くかつ強力な中段攻撃がないので、間合いとして見た時には、しゃがみパンチをすかせる中間から近距離の間ぐらいをキープしながら相手の体力を少しずつ削っていくのがよい。

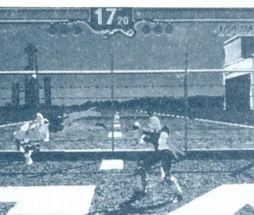
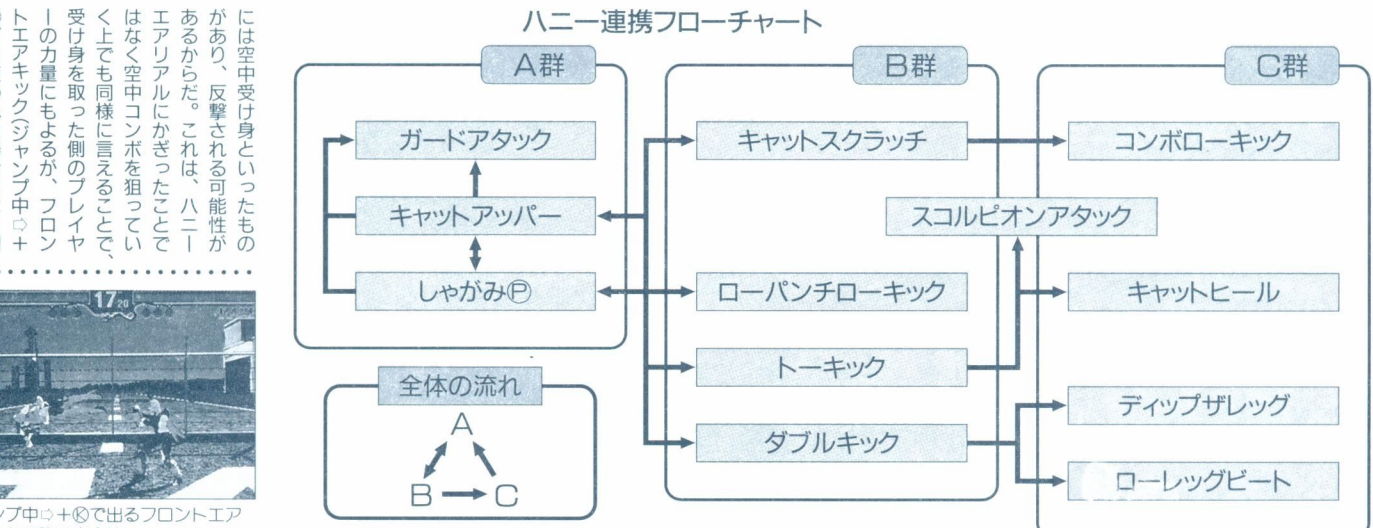
浮かせるための布石として…
ハニーのトリッキーな技の中でまず目に付くのは、空中投げであるハニーエアリアルだが、空中投げというからにはまず相手を空中へと跳ね上げなければならぬ。他のキャラクターに比べても、浮かし技に関しては技の出の早さともかく、キャットアップ（☆ or ◆ + ⊕）を始めてとして数の上では申し分ない。しかし実際の対戦中には中段攻撃であるこれらの技をただ出しているだけでは当てはくれない。



そこで必要になってくるのが、上下へと攻撃をして相手のガードを揺さぶるといった戦法だ。便宣上、上下と云ってはいるが、基本的には下段攻撃と中段攻撃に投げ技を合わせていくのが普通で、技の出が早い、ローパンチローキック（○ or ◆ + ⊕）やコンビネーションは技であるダブルローキック（◇ + ⊕、Ⓚ）からの派生技であるローレックグビート（● + ⊕、Ⓚ、◇ + ⊕）などといった下段攻撃をメイソンとして使っていく、相手をしゃがませておいてから中段攻撃である浮かし技へと移行していくのがよい。

特にしゃがみは技の出が早くガード&アタックをツツせたり、相手の技の出がかりを止めたりもできるので、そういった意味でも多用していったほうがいい技だ。

ネコアップーからの攻防
さて、首尾よく相手を浮かせることができたならば、いよいよハニーエアリアルで取りに行きたい所だが、その前にちょっとまった！
空中高く気持ちいい位に相手を跳ね上げて安心してはいけない。なぜならばF・V



ジャンプ中◇+Ⓚで出るフロントエアはかなり強い空中技。

FIGHTING VIPERS

対戦攻略

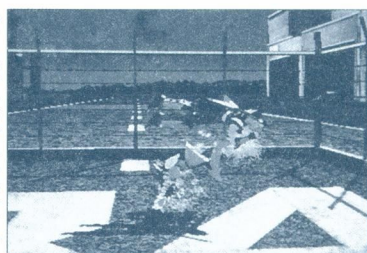
その牙には毒がある

担当：伊勢 猫

タイピングが巧みならずはツッパせる位のものであって完全ではない。



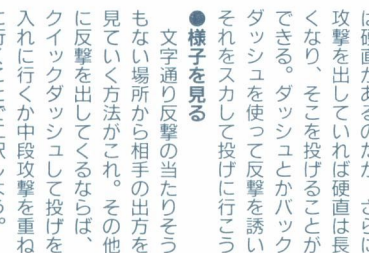
うまくタイピングを合わせてやれば、一方的に勝てるのだ。
八二一の技で使っていくならキヤットパロウ(△+□+×)が中段をスカせるぞ！
また、打点の高いライジン



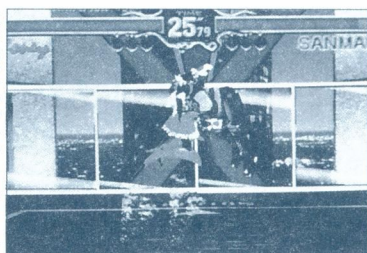
空中コンボを狙うとは言ったもただ重ねに行っただけでは先にも書いた通り、反撃で返されてしまうが特定の中段攻撃をすかさず技を重ねてやれば一方的に勝てる場合もある。

このため空中コンボに關しては完全な物はなく、読み合いが必要となってくる。具体的な対処法は4つあり。
空中コンボを狙う
空中投げを狙う
反撃をすかして投げる
様子を見る
などといった選択肢がある。
●空中コンボを狙う
空中コンボを狙うとは言ったもただ重ねに行っただけでは先にも書いた通り、反撃で返されてしまうが特定の中段攻撃をすかさず技を重ねてやれば一方的に勝てる場合もある。

文字通り反撃の当たりそうもない場所から相手の出方を見ていく方法がこれ。その他に反撃を出してくるならば、クイックダッシュして投げを入れに行くか中段攻撃を重ねて行くことで一択しよう。



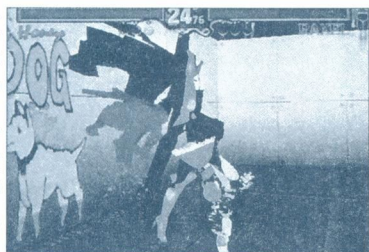
●反撃をスカして投げる
この場合の反撃とは空中受け身後のフロントエアキックなどのこと。もともと着地には硬直があるのだが、さらに攻撃を出していれば硬直は長くなり、そこを投げる事ができる。ダッシュとかバックダッシュを使って反撃を誘い、それをスカして投げに行こう。



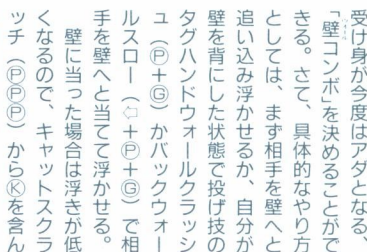
ただし、サンマンやパンの重量キヤラであれば、浮きか低いためにエアリアルを決めやすいので、狙っていい。

●空中投げを狙う
八二一の空中投げと言えは八二一エアリアルのことだけど、受け身の取り方によってタイピングをスラされてしまつので、慣れている相手であればまず入らない。
空中コンボを狙うとは言ったもただ重ねに行っただけでは先にも書いた通り、反撃で返されてしまうが特定の中段攻撃をすかさず技を重ねてやれば一方的に勝てる場合もある。

しかし、あくまでも一応というこは覚えておいてくれ！



受け身が今度ではアダとなる。壁コンボを決めることができる。さて、具体的なやり方としては、まず相手を壁へと追い込み浮かせるか、自分が壁を背にした状態で投げ技のタグハンドウォールクラッシュ(△+□)かバックウォールスロー(△+□+×)で相手を壁へと当てて浮かせる。壁に当たった場合は浮きか低くなるので、キヤットスクラッチ(△+□)から(△)を含んだコンボキヤットキック(△+□+×)を連続で入れていける。決まりさえすれば体力の半分以上は確定。コンボキヤットキックの4段目を受け身されなければ、エイ×5(△+×)



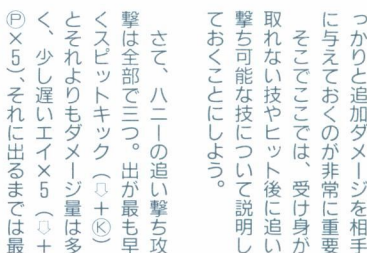
この他として、壁を使った受け身が今度ではアダとなる。壁コンボを決めることができる。さて、具体的なやり方としては、まず相手を壁へと追い込み浮かせるか、自分が壁を背にした状態で投げ技のタグハンドウォールクラッシュ(△+□)かバックウォールスロー(△+□+×)で相手を壁へと当てて浮かせる。壁に当たった場合は浮きか低くなるので、キヤットスクラッチ(△+□)から(△)を含んだコンボキヤットキック(△+□+×)を連続で入れていける。決まりさえすれば体力の半分以上は確定。コンボキヤットキックの4段目を受け身されなければ、エイ×5(△+×)

要はダッシュで誘っておいで、バックダッシュですかさず。
この他として、壁を使った受け身が今度ではアダとなる。壁コンボを決めることができる。さて、具体的なやり方としては、まず相手を壁へと追い込み浮かせるか、自分が壁を背にした状態で投げ技のタグハンドウォールクラッシュ(△+□)かバックウォールスロー(△+□+×)で相手を壁へと当てて浮かせる。壁に当たった場合は浮きか低くなるので、キヤットスクラッチ(△+□)から(△)を含んだコンボキヤットキック(△+□+×)を連続で入れていける。決まりさえすれば体力の半分以上は確定。コンボキヤットキックの4段目を受け身されなければ、エイ×5(△+×)

勝ちラウンドであっても、アーマー耐久力はケスれる。
ていくのは、エイ×5。ダメージ量も5発全部で30ダメージ



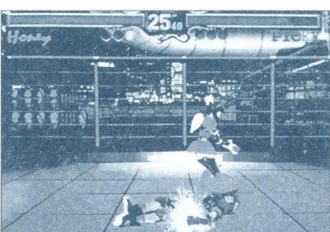
さて、八二一の追い撃ち攻撃は全部で三つ。出が最も早くスピットキック(△+□)とそれよりもダメージ量は多く、少し遅いエイ×5(△+×)がそれとなる。この中でメインとして使う



知っている気分で、意外に判っていないためにせっかくのチャンスを追いつけずに入れ損なっていたりはしていないだろうか？手数で勝負の八二一にとっては追い撃ちを相手につかりと追加ダメージを相手に与えておくのが非常に重要。そこそこは、受け身が取れない技やヒット後に追い撃ち可能な技について説明しておくことにしよう。

知っている気分で、意外に判っていないためにせっかくのチャンスを追いつけずに入れ損なっていたりはしていないだろうか？手数で勝負の八二一にとっては追い撃ちを相手につかりと追加ダメージを相手に与えておくのが非常に重要。そこそこは、受け身が取れない技やヒット後に追い撃ち可能な技について説明しておくことにしよう。

受け身不可技	受け身を取らなければ入る技
↓ + △ □	ダブルピーチ トーチックサマー キヤットサマー
△ + □ ×	スコルピオンアタック トーチックスコルピオン キヤットテイルハイ



目の前に落ちてきたら、スピランディングが安定して入る。

EDITOR'S NOTE

- FV技増刊、いかがでしたか?え、技コマンド間のフレームがないって?いやあ、それは諸事情により先送りされてしまいましたが、必ず公開しますよ!! (X-N,O)
- F・シュタイナーのコーナーで、ちょっとぶっ飛んだWKEIです。これを書いているちょい前、B・Mのクリアパターンを発見しました。ふう… (ワイルダーKEI)
- この原稿をUPする前日、友人にスノボに誘われた。ムチャクチャ行きたかったけれど今回は断念。己の仕事の遅さをこれほど悔やんだことはない。次こそイクゼ! (GYU)
- 今回のムックの仕事が終わり、ふと自分が書いた原稿をみると山のようにあり、我ながら驚いた。小学校の時はあんなに作文を書くのがキライだったのに…。(いとー)
- 最近のゲームは一昔前のSF小説や映画に出てきそうなテクノロジー最新線作品が多い。ほんの10年前から考えると信じられないほどの進化ですなあ(アナーキヤ-松井)
- 全技初公開ちゅうことで、ますます加熱していきそうなファイティングバイパーズ。ムック片手に修業にはげめ、若者たちよ。俺はトキオだ、茶髪仕様 (Norick)
- アストロ貯金を始めて早1年になるのに、まだ3万。筐体買う前に人生終わっちゃうよ。貧乏はイヤだね、まったく。みんなも貧乏には十分気を付けようね。(ちあき)
- 最初トキオを担当しようと思ったが、Tパンチに惚れて無理矢理ジェーンとトレード。いろんな意味で、いい選択だったと今思う。(アデイトシ)
- あ、ども明けておめでとうございます。どうでしょうバイパーズムック。VF2とはまた違う楽しさがあるからトキオをやっています。全国大会もできます。(キャサ夫)
- 写真撮影で見つけたんだけど、サンマンのケツになんか黒いふんどのようなものがついているのだ!! なんでもないことだが妙に笑えた (MVP)
- ようやく終わったと思いきや…出てくる出てくる新事実! 短期間といったこともあって非常にしんどかったです。ところで、ハニーのべりべりチェックって何?? (伊勢猫)
- このムックの制作にあたって、年末年始の忙しい時期に無理なスケジュールに合わせたいただいた、富川さんはじめ、セガAM2研の皆様方、有り難うございました。(森川)
- このファイティングバイパーズムックのお手伝いが、編集部での最後の仕事に。1年と2ヵ月あまり、大変お世話になりました。どうせなら寿退社したかった! (水島)
- 脱衣ハニー撮影のため、100連勝をしたのが私であったことをここに記す。いや何の報酬も求めはしない。ただ、私も一度なりと脱衣ハニーでプレイを…クツ… (みたらい)

ゲームスト ムック VOL. 26 ファイティング バイパーズ

CONTENTS

システム	2
TOKIO	
担当: キャサ夫	12
SANMAN	
担当: MVP	26
RAXEL	
担当: N.O	38
PICKY	
担当: ぴすとんイトー	50
JANE	
担当: アデイトシ	64
GRACE	
担当: K-TAN	76
BAHN	
担当: GYU	88
HONEY	
担当: 伊勢 猫	98
インタビュー	114
対CPU攻略	117
対戦攻略	119

- 平成8年3月8日 第1版第1刷発行
- 発行人 加藤 博
- 編集人 高橋己代子
- 編集スタッフ 松井雄一
- 編集アシスタント 鈴木規康/森川哲雄/水島清美/御手洗浩司
- ライター N.O/アデイトシ/K-TAN/キャサ夫/GYU
/MVP/ぴすとんイトー/伊勢猫
- デザイン インフォアート/越屋デザイン事務所/西村 光賢

- 制作協力 株式会社セガエンタープライゼズ第2AM研究開発部の皆さま
- 発行所 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-11-4藤吉ビル
営業部 03(3293)9321
編集部 03(3293)9324
- 印刷 凸版印刷株式会社
- ©1996新声社
雑誌63381-26 本誌からの無断転載を禁じます
©SEGA 1995

読者サービス部バイパース

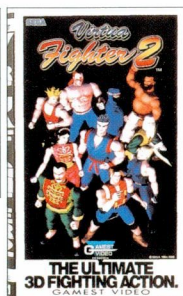
※実際の商品とは異なります。



サムライスピリッツ 新紅郎飛剣
価格4800円 送料:H
通販番号:GV121



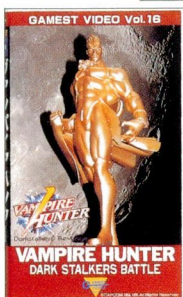
真サムライスピリッツ
価格4800円 送料:H
付録:十兵衛アイパッチ



バーチャファイター2
価格4800円 送料:H
付録:INDIVIDUAL CODE

読者の皆様はゲームストグ
ッズを通信販売している読者
サービス部。バイパースムック
では、新作も含めたビデオ
とムックを一挙紹介だ!!強くな
りたいヤツは見るベシ! 読
むベシ!

ゲームスト編集部が総力を結集し
た、最高の技とバトルが収録され
ているゲームストビデオ。サムラ
イスピリッツの最新作、新紅郎無
双剣もリリースされ、ますます充
実してきたぞ/おちゃめなグッズ
や解説書など、ビデオを120%楽
しめる付録もついているよ!



GAMEST VIDEO Vol.18
価格4800円 送料:H
付録:VH大会収録録音CD



ヴァンパイアハンター
価格4800円 送料:H
付録:魔剣しおりん



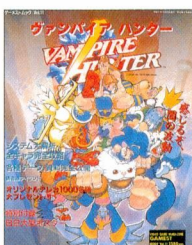
餓狼伝説3
価格4800円 送料:H
付録:特殊解説書



サムライスピリッツ 新紅郎無双剣
価格4800円 送料:H
付録:京極エリヤクマツ

GAMEST VIDEO&MOOK

最強への道を示す、最高の秘伝書だ!!



ヴァンパイアハンター
価格1380円 送料:E
通販番号:GMC-11



サムライスピリッツ 新紅郎無双剣
価格780円 送料:E
通販番号:GMC-14



餓狼伝説3
価格1280円 送料:E
通販番号:GMC-12



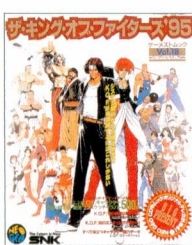
鉄拳2 Act.1
価格780円 送料:E
通販番号:GMC-15



ストリートファイター-ZERO
価格1380円 送料:E
通販番号:GMC-16



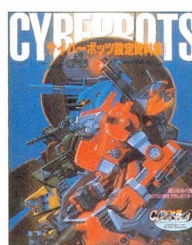
カプコンイラストレーションズ
価格2000円 送料:E
通販番号:GMC-17



サムライスピリッツ 新紅郎無双剣
価格1480円 送料:E
通販番号:GMC-18



バーチャファイター2 Act.3
価格980円 送料:E
通販番号:GMC-19



サイバーボッツ設定資料集
価格1800円 送料:E
通販番号:GMC-20



アーケード
価格880円 送料:E
通販番号:GMC-21



鉄拳2 Act.2
価格1280円 送料:E
通販番号:GMC-23



サムライスピリッツ 新紅郎無双剣
価格780円 送料:E
通販番号:NO-161

読者サービス部
通信販売
お申し込み方法

- 読者サービス部の通信販売は、本誌に付いている郵便払込通知票か、郵便局の払込通知票でお申し込みください。
- ※現金書留・銀行振込・電話注文などでのご注文は受け付けておりません。
- ご入金後から、商品のお届けまでに15~25日ほどかかります。
- 返品は、お届けの商品が不良品、または配送中の破損以外、基本的には受け付けません。
- 価格はすべて税込みです。
- ご注文の際には必ず、住所・氏名・電話番号・商品名・商品番号を、ボールペンなどではっきりとお書きください。
- 商品の送料は、E(何品でも500円)・H(無料・サービス)です。

郵便振替口座番号: 00150-4-98420 株式会社 新声社
お問い合わせ先: 株式会社 新声社 読者サービス部
〒101-00 東京都千代田区内神田1-11-4
お問い合わせ電話番号: ☎03-3293-9326
受付時間: 月~金曜日 AM11:00~PM5:00

ゴールドチケットサービス

- 通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封し、住所・氏名・年齢・電話番号を記入した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。
- 1 コインホルダー: 10点
- 2 グレンジャーテレカ: 20点
- 3 吉崎観音テレカ: 20点
- 4 システム手帳: 30点
- 5 ゲームストプレスTシャツ: 40点

SEGA™

PEPSI

FIGHTING VIPERS

PEPSI JAPAN CUP

金網 デスマッチ

Vol.26

平成8年3月8日発行
第3巻第7号通巻26号

発行人 ● 加藤 博 編集人 ● 高橋 三代子
発行 ● 株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-11-4 TEL.03(3293)9321 (本誌951円) 送料980円



激闘のゴングが響く!!

店舗大会: 3/16~4/21 (2/16よりエントリー開始)
エリア大会: 4/28~5/6
東日本大会: 5月下旬開催予定(会場東京)
西日本大会: 5月中旬開催予定(会場大阪)
全国大会: 5月下旬開催予定(会場東京)
(開催予定は変更される場合があります。)

* エントリー者、全員にファイティングバイパーズオフィシャルオールコマンドブックをプレゼント。



問い合わせ先: (株)セガ・エンタープライゼス AM施設商品企画部(白川・関口まで) TEL.03-5736-7835 主催/(株)セガ・エンタープライゼス 協賛/ペプシコーラ
営業事業本部(清水まで) TEL.03-3743-7455 © SEGA 1995

定価980円

