

時は幕末、  
地獄門をめぐる混乱のなか、  
運命に導かれし者の戦いが始まる。

特別付録  
SNK  
描き下ろし  
ポスター

定価

1,100YEN

幕末浪漫

月華の剣士

剣技総覧





# 新生サムライスピリッツ、見参。

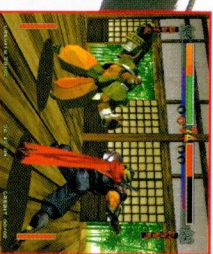
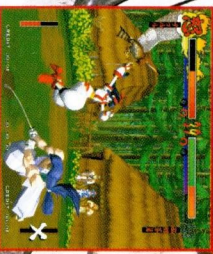


©SNK 1997



株式会社 エス・エス・エイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 ◆SNK テレマーケティングセンター 東京 ☎03(5275)6200 ◆大阪 ☎06(639)0110 /AM9:00~PM5:00 ※電話番号はお間違えなく

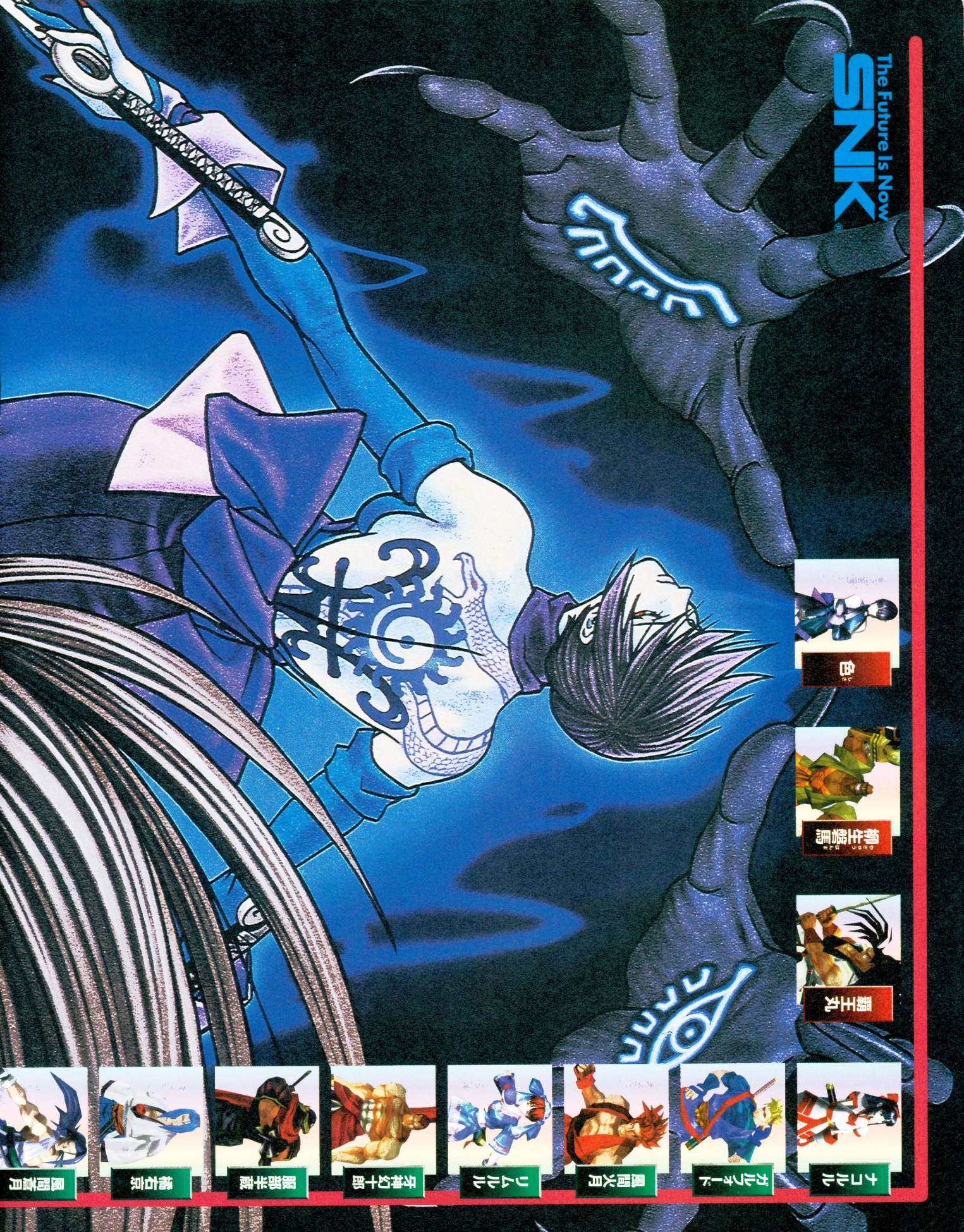
画面はすべて開発中のものです。おろかしめご了承ください。



HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。

インターネットで最新情報 <http://www.neogeo.co.jp>





色



柳生龍馬



聖王丸



ナコル



ガルクート



風間火月



リムル



牙神幻十郎



服部半藏



穂石宗



風間賢貞





# 世界観

生と死の境界“地獄門”。その境界を護る  
 四人の守護神“四神”。  
 四神の一人の暴走によって引き起こされた、  
 未曾有の混乱、天災、  
 そして「魔人復活」。  
 物語はそんな混乱に立  
 ち向かう個々の命を  
 追い、互いに引き寄  
 せ合う大いなる運命  
 の系を描く。



# 地獄門



## Fighting Hermit



地獄門と

四神の関係

## Magical Little Girl



### 北の玄武

守護神:玄武の翁  
 属性:水  
 “礼”は秩序、掟  
 四神としての  
 掟と、生と死の秩序を  
 守る監査役



## Iron Tiger

## Living Nightmare



### 西の白虎

守護神:直衝寺源  
 属性:金(硬い物すべて)  
 “義”は、当然なすべき  
 正しい道。  
 正義を正義として  
 通すための、力の存在。

## Oriental Justice

## Last Ninja

### 南の朱雀

守護神:?  
 属性:火  
 “忠”は真、真面目、心を尽くす  
 実務的に地獄門に  
 つくし、その封印を護る存在。



# Moon Destiny





## Anxious White

## 東の青龍

守護神: ?

属性: 雷

四神の長。海と天候を

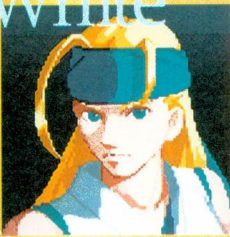
司る龍神の化身。

"仁"は、思いやり、慈しみの心。

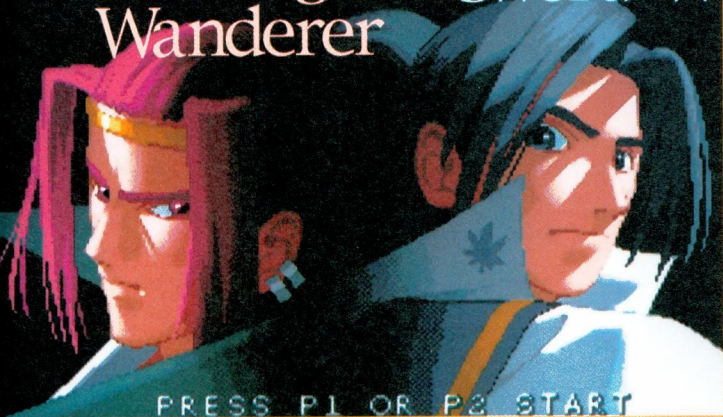
生者死者を

問わず、すべてに

慈悲を与える存在。

Romancing  
Wanderer

## Sword Wolf



## Shining Soul



## 物語

太古の昔より存在する

二つの世界…

生者が世界「現世(うつしよ)」と、死者が  
在りし地「常世(とこよ)」。

……此の二つを繋ぎし境界を

「地獄門」と呼ぶ。

そして遙か神話の時代より、此の

境界を守りし存在

「四神(ししん)」。

「東の青龍(仁)、

「西の白虎(義)、

「南の朱雀(忠)、

そして「北の玄武(礼)」。

人の世の歴史の

影で、彼らは代を重ね、その役を

こなし続けていった。

◎

…時は流れ、「幕末」。

二百年以上続いた徳川幕府…

その長き平安の果てに

武士は牙を無くし、人々は平和という

「箱庭」の中で

新たな「混乱」の兆しを感じ始めていた。

そして突然の動乱…

…日本全土を圧巻する未曾有の天災…

「魔人復活」の噂…

かつて無いほどの

「混乱」の中、

人々はただ絶望しているかに見えた。

◎

…しかし、そうでは無い者達が居た。

未だその牙を失わず、「混乱」に立ち向かう者達…

動乱の真の原因を

確かめようとする者…

その原因を知り、止めようとする者…

又、図らずも原因の

中枢を担ってしまった者…

此の機に乗じて、野望を巡らす者…

「魔人復活」に惹かれる者…

それぞれの思惑を胸に、

大いなる運命に導かれし者達の

戦いが始まる。



仁

義

ゲームスト1月15日号増刊  
～幕末浪漫～

月華の剣士  
剣技総覧

目次

ストーリー紹介	2		
キャラクターブロマイド	5		
システム解説	9		
妖怪グラフィック集	14	玄武	鷲塚 慶一郎 60
技表			紫鏡 66
楓	16		天野 漂 72
楓 (覚醒)	22		李 烈炎 78
御名方 守矢	28		斬鉄 84
雪	34		直衛 示源 90
玄武の翁	40		背景グラフィック集 96
一条 あかり	46		キャラクター相関図 98
神崎 十三	54	朱雀	設定原画集 100
			月華曙草子 104
			月華の剣士アイランド 106
			キャラ別クロスレビュー 108

忠

礼

Contents



幕末浪漫  
月華の剣士™

肖像写真館  
壺

SHINING SOUL



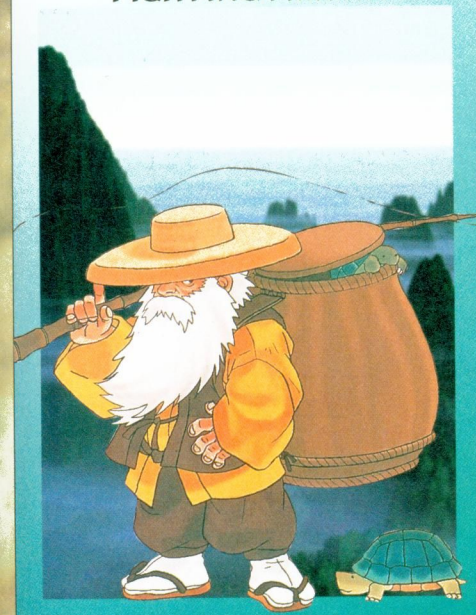
MOON DESTINY



ANXIOUS WHITE



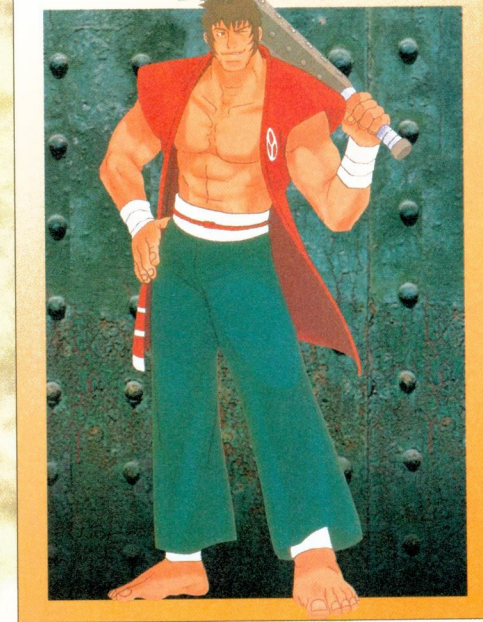
FIGHTING HERMIT



MAGICAL LITTLE GIRL




BIG HEART







# 肖像写真館 壺



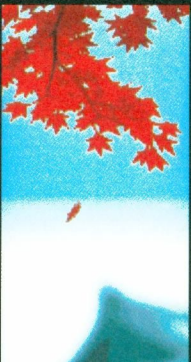
## 雪

名前◎ 雪(ゆき)  
性別◎ 女  
年齢◎ 18  
シンボルアイテム◎ 雪の結晶。拾われた時付けていた首かざり。  
格闘スタイル◎ “活心長槍術”  
長いリーチを利用して戦う。




## 御名方守矢

名前◎ 御名方 守矢(みななかた もりや)  
性別◎ 男  
年齢◎ 22  
シンボルアイテム◎ 月光。装飾品。  
格闘スタイル◎ “活殺逆刀流”  
テウニカルな剣術。



## 楓

名前◎ 楓(かえで)  
性別◎ 男  
年齢◎ 17  
シンボルアイテム◎ 紅葉。  
格闘スタイル◎ “活心一刀流”  
オーソドックスな剣術。




## 神崎十三

名前◎ 神崎 十三(かんざき じゅうぞう)  
性別◎ 男  
年齢◎ 26  
シンボルアイテム◎ 金棒と団子。  
格闘スタイル◎ “我流”  
金棒を使ったパワフルな攻撃。



## 一条あかり

名前◎ 一条 あかり(いちじょう あかり)  
性別◎ 女  
年齢◎ 13  
シンボルアイテム◎ 御札と赤糸。リボン。  
格闘スタイル◎ “一糸流”  
式神や妖怪を呼び出す。  
※大型の赤糸(「へいはいはく」  
推なもん)を持ち、式神を  
呼び出す御札や人形(「ひとかた」+紙で作った人形)  
を袖の中にしまっている。



## 玄武の翁

名前◎ 玄武の翁(げんぶのおきな)  
性別◎ 男  
年齢◎ 128  
シンボルアイテム◎ 釣竿と魚籠。  
格闘スタイル◎ “真心流 一の太刀”  
熟達したその技はトリッキーである。



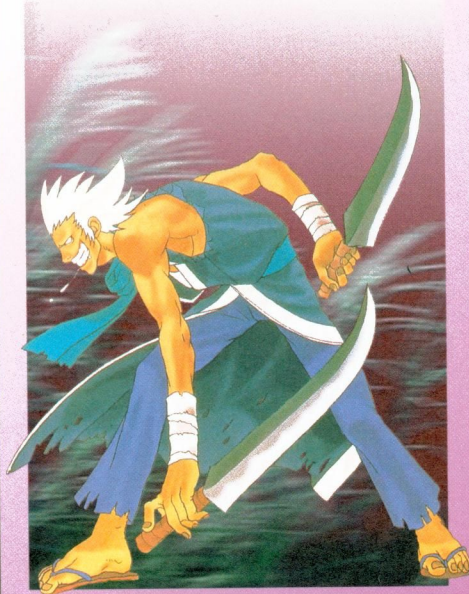
幕末浪漫  
月華の剣士™

肖像写真館  
貳

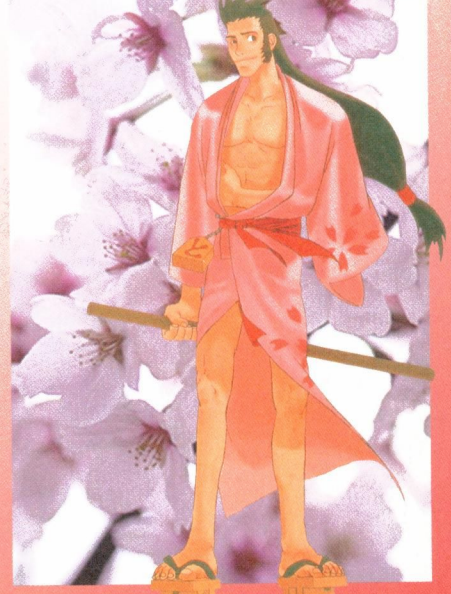
SWORD WOLF



LIVING NIGHTMARE



ROMANCING WANDERER



ORIENTAL JUSTICE



LAST NINJA




IRON TIGER





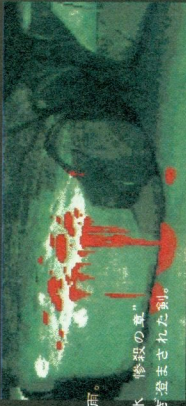


# 肖像写真館 式



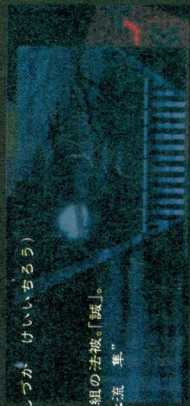
## 天野 漂

名前◎ 天野 漂(あまの ひょう)  
性別◎ 男  
年齢◎ 28  
シンボルアイテム◎ 桜。と金。  
格闘スタイル◎ "我流喧嘩失倉"  
躊躇のない攻撃が気持ちいい。




## 紫鏡

名前◎ 紫鏡(しきょう)  
性別◎ 男  
年齢◎ 34  
シンボルアイテム◎ 闇。刃。  
巨大な武器。  
格闘スタイル◎ "暗鏡止水"  
修羅の軍."  
狂気をはらみつつも、研ぎ澄まされた剣。



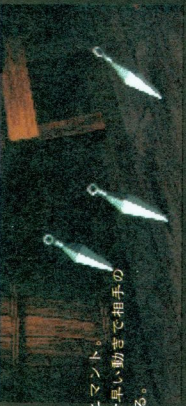
## 鷺塚 慶一郎

名前◎ 鷺塚 慶一郎(わしづか けいいちろう)  
性別◎ 男  
年齢◎ 28  
シンボルアイテム◎ 新報組の法被「踊」。  
格闘スタイル◎ "天然理心流"  
草."  
弁を抜けた一撃。



## 直衛 示源

名前◎ 直衛 示源(なおえ しげん)  
性別◎ 男  
年齢◎ 36  
シンボルアイテム◎ 白虎の数珠。  
格闘スタイル◎ "壊腕・白虎の爪"  
白虎の力により硬化する  
腕による打撃と体術。



## 斬鉄

名前◎ 斬鉄(ざんでつ)  
性別◎ 男  
年齢◎ 52  
シンボルアイテム◎ 空とマント。  
格闘スタイル◎ "忍術"素早い動きで相手の  
隙を諷い、致命傷を与える。



## 李 烈火

名前◎ 李 烈火(リー れつか)  
性別◎ 男  
年齢◎ 20  
シンボルアイテム◎ 炎。免許皆伝の証の扇子。  
格闘スタイル◎ "飛影拳"北派少林寺を  
ベースとする。  
素早い動きと、体術。大陸製の特殊武器を使用。



# 基礎知識

ひやく  
り  
百  
里  
を  
行  
く  
者  
は  
も  
の

きゆうじゆう  
な  
か  
は  
九  
十  
を  
半  
と  
す

システム／基本動作  
弾き／力と技



自然な操作感!

# 基本操作

月華の剣士の操作系は遊び易さが優先されている。自然に操作できるんじゃないかな？

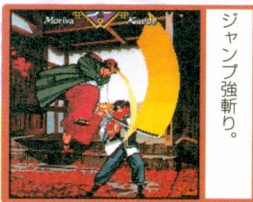
担当: 珈琲ふりーく

## 通常技

月華の剣士はネオジオのゲームなので8方向レバーと4つボタンで操作する。レバーはそのまんまとして、ボタンの内訳はAが弱斬り、Bボタンが強斬り、Cボタンが蹴り、Dボタンが弾きだ。弾きは後述するとして、まずは攻撃ボタンのABCを見ていくことにしよう。

レバーを入れずにこれらのボタンを押すと、それぞれの立ちの攻撃が出る。しゃがんでボタンを押すとしゃがみ攻撃、ジャンプしてボタンを押すとジャンプ攻撃、ここまででは問題なしとして気をつけた

## 強斬り Bボタン



ジャンプ強斬り。



キャラによってあたりなかつたりする。特殊技扱いだ。



立ち強斬り。



リーチの長い強斬り。



しゃがみ強斬り。



ジャンプ蹴り。

## 弱斬り Aボタン



ジャンプ弱斬り。垂直と斜めは同じ技だ。



リーチの短い弱斬り。



立ち弱斬り。



しゃがみ弱斬り。



投げ  
←(←)+B

ダッシュ時はガード方向のみで投げることができる。



挑発  
スタート  
ボタン

スタートボタンで挑発だ。



中段攻撃  
B+C

しゃがみガード不可技だ。

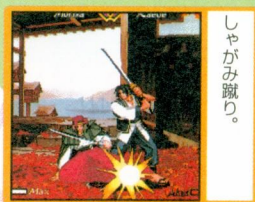
## 蹴り Cボタン



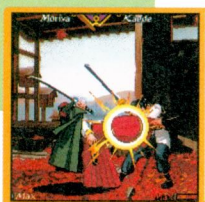
立ち蹴り。



相手を壁まで吹き飛ばす蹴り。



しゃがみ蹴り。



相手をダウンさせる足払い。

いのがレバー入れ攻撃だ。このゲームはレバー入れ攻撃により通常技のバリエーションを増やしているのもしっかり押さえておく必要があるぞ。

### ●Aボタン

立ちガード方向+Aでリーチの短い弱斬りが出る。

### ●Bボタン

相手方向真横+Bでリーチの長い強斬りが出る。特殊入力技として、立ちガード方向+Bがあるキャラもいる。

投げもBボタンで、相手が投げ間合い内にいるときに、前or後ろ+Bだ。

### ●Cボタン

相手方向真横+Cで相手を壁まで吹き飛ばす蹴りが出る。また、相手方向斜め下+Cで、相手をダウンさせる足払いが出る。



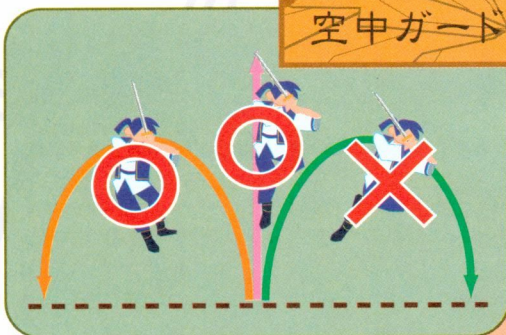
## ジャンプ & ダッシュ

ジャンプはオーソドックスに前ジャンプと垂直ジャンプ、そして後ろジャンプがある。ジャンプした瞬間にレバーを戻すことによって、小ジャンプすることも可能だ。

前ジャンプ時は空中ガードできず、垂直ジャンプ時とバックジャンプ時は空中ガードはできる。

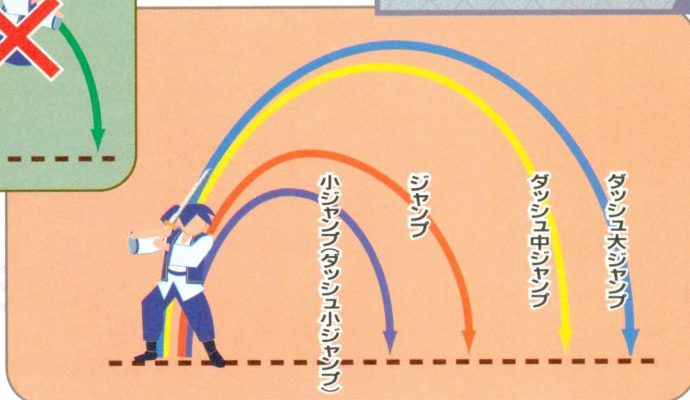
ダッシュは、 $\rightarrow\rightarrow$ でダッシュ(一部フロントステップ)、 $\leftarrow\leftarrow$ でバックステップだ。ダッシュからのジャンプはバリエーション豊富で、前ダッシュ中に斜め前方向にしばらく入れる

## 空中ガードの可・不可



とダッシュ大ジャンプ、斜め前方向に一瞬入れるとダッシュ中ジャンプ。斜め後ろ方向に一瞬入れるとダッシュから通常の小ジャンプが出、斜め後ろ方向にしばらく入れるとバックジャンプが出る。垂直ジャンプにも小とノーマルが存在するぞ。

## ジャンプの軌道



## ガード耐久値と素手

相手の技をガードすると、隠しパラメータのガード耐久値が減少していき、ガード耐久値が完全になくなると武器を落とし、素手状態となる。武器を落とす瞬間は隙なので、そこをさらに攻撃されると武器を落とした上に攻撃をくら

うことになるぞ。

素手状態になると弾きができず、ほとんどの必殺技が使えなくなる。通常技は素手技となり、基本的には武器があるときよりも弱くなると考えよう。

ただし、技の発生は早くなる傾

向にあり、立ち蹴り(一部レバー入れ)が相手を画面端にふっとばす技になったりしていて、とりあえず武器を拾いにいくための、最低限の性能は持っているようだ。



相手の攻撃をガードし続けていると、



武器を落として、



素手状態になってしまう。



武器を落とす瞬間は、



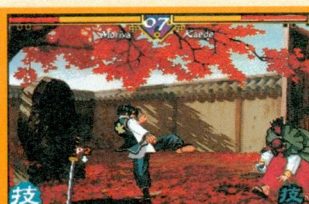
ガードすることができないぞ。



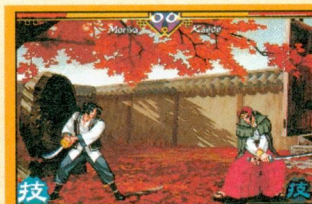
素手状態になっても剣質が技の通常技には削られないぞ。



ほとんどのキャラの立ち蹴りが、



相手を吹き飛ばす。



吹き飛ばしておいて、武器を拾うとGood。武器はボタンで拾えるぞ。



読みが重要!

# 弾き

このゲームのポイントになってきそうな「弾き」動作をチェックしておこう。

担当: 珈琲ふりーく

## 頼れる防御手段

Dボタンが専用に割り当てられ、このゲームの特徴の1つといえる「弾き」動作。これは相手の攻撃を受け止め、弾き返す防御行動である。Dボタンを押すとキャラは「弾き待機」動作を行う。ここに相手の攻撃が来れば、その攻撃を

弾いて相手側に隙を作ることができるわけだ。弾きを入力したのに相手が攻撃してこなかったときは「弾き待機」動作とその戻りモーション中は動けず、弾きを入力した側の隙となる。弾きは全部で4種類存在する。レバーニュートラルor後ろ方向+Dによる「通常技弾き」と、レバー前方向+Dによる「必殺技弾き」、そしてそれぞれの立ちとしゃがみだ。

「通常技弾き」はレバーをガード方向に入れたまま入力できるので、入力のリスクが比較的小さい

代わりに通常技しか弾けず、「必殺技弾き」はレバーを相手方向に入れるので、入力のリスクが比較的大きい代わりに通常技、必殺技共に弾くことができる。立ちとしゃがみは、基本的にはそれぞれのガードに対応しており、立ちの弾きは立ちガード可能攻撃、しゃがみの弾きはしゃがみガード可能攻撃を弾くことができる(例外有り)。相手の攻撃を弾くと相手は弾かれ状態になるが相手の蹴り攻撃を弾いた場合、相手はよろけ状態になる。弾かれ状態よりよろけ状態の

方が隙は大きい。立ちの弾きはジャンプ攻撃も弾くことができる。この場合、相手はやられ判定を持ったままで飛びダメージとなって落下してくる。そこに空中追い打ちのような感覚でダメージを与えることができるぞ。

相手を弾いた後は、相手が弾かれている間に自分の好きな攻撃を加えることが可能だが、弾きの後にDボタンをさらに押すことで、専用の弾き攻撃とでもいうべき攻撃が出る。

## 弾き4種

立ち通常弾き:レバーニュートラルor←+D



立ち必殺技弾き:→+D



しゃがみ通常弾き:↓or↙+D



しゃがみ必殺技弾き:↘+D



## 空中弾き



相手のジャンプ攻撃は、



立ちの弾きで弾くことができる。

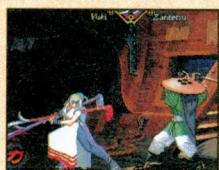


弾くと相手は、やられ判定を持ったまま落ちてくるので、



そこに攻撃を入れてやろう。

## 地上弾き



相手の攻撃を読んだら、弾きを入力。



相手が攻撃してこないと、逆にこちらが隙だらけ。



読み通り相手が攻撃してきたら、その攻撃を弾くことができるぞ。



弾いたら、相手の隙に攻撃を掛けよう。



弾いた後、Dボタンを押すと専用の攻撃ができる。



一発を狙うか？押さえ込むか？

# 力と技

最初はフィーリングで選んでOK。もう片方が気になり始めたら、色々比べてみよう。

担当：珈琲ふりーく

## 力と技

マイキャラを選んだ後に選ぶことができる剣質選択。簡単にいうと、単発ダメージが大きいタイプか、連続技が得意なタイプのどちらを選ぶか？ということである。剣質選択は、どちらがよいか？という選択ではないので、好きな方を使っていこう。もちろんそのキャラを理解していく過程で、勝手にいくならこっちは、という優位性は出てくるだろうが、メリットとデメリットのバランスはしっかりと考えられており、楽しく悩むことができるぞ。

さて、ここでのメリットの対照関係は、力と技のそれぞれの特長を表そうと、筆者が勝手に対照関係にしたものである。そのため、当然のことながら例外がある。対照関係として、ずれているものがあるし、逆に力の方が発生が早い必殺技や、力と技で性質が変わる必殺技が存在したりもする。まあ、あくまで目安としての活用にとどめて欲しい。

また、ここで挙げた以外にも力と技にはB+Cの性能差がある。力と技はしゃがみガード不可攻撃で、しゃがみガードしている相手に当たると相手はレバーガチャで回復できるよけになり、それ以外の状態の相手に当たると相手はふっさとぶ技だ。力と技ではこのふっさとぶ高さが違う。力の方がわずかに高いぞ。

ある程度プレイしたら力と技の違いをいろいろと試してみよう。新たな発見がきっとあるはずだ。\*連続斬とは原則として、レバー→A→立ちA→立ちorしゃがみ→立ちorしゃがみB→レバー→(←)+Bの順番で、下位の通常技を上位の通常技によりキャンセルをかけることができることを指す。

(編集部調べ)

# 力 V.S. 技

## 単発のダメージが大きい



とにかく単発のダメージが大きい。

## 連続斬による連続技



通常技から通常技にバシバシとつないでいくことができるぞ。

## 通常技で削れる



通常技を相手にガードさせるだけで体力が奪える。

## 一部の技の発生が早い



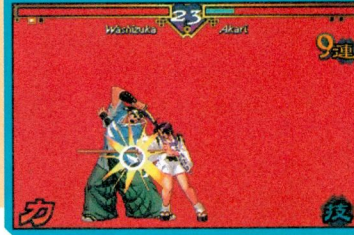
割と重要な技の発生スピードが早かったりする。

## 潜在奥義が使える



剣質MAX+体力ゲージ赤点減で、発逆転系ダメージ必殺技が炸裂した。

## 乱舞奥義が使える



剣質MAX+体力ゲージ赤点減で、なんでも有るの連続技を作れる。

## 昇華ができる



一部の必殺技をキャンセルして超奥義を出すことができる。

## キャンセルできる通常技が多い



力に比べて必殺技でキャンセルをかけられる通常技が多い。



# 幕末妖怪倶楽部

～君は百鬼夜行を見たか？～

漫画ディスコミュニケーションでおなじみの百鬼夜行。一般人が見ると一緒にアチラ空間まで連れていかれてしまうという恐ろしい百鬼夜行を、一条あかりは潜在奥義「幼鬼・百鬼夜行」として、ライトかつファンキーな技に昇華してくれた。それではその妖怪プロセスの一部を紹介しよう。(文字が小さくてすみません…)

担当: 福田柁太郎



## あみきり

人の知らないあいだに、蚊帳などの網を切る妖怪だ。貧しい女の人が売った髪の毛の怨念があみきりになる。輸入道の上で飛んでいる。

## 白ぼうず

前から2番目に位置する浮遊妖怪。白く大きな風船に着物を着せたような風体だ。人が夜道を歩いていると、いきなり目の前に現われて驚かしたという。和泉の国(大阪府の南部)に出るらしい。

## 狂骨

月華では前から3番目、白い骸骨のような幽霊が狂骨だ。井戸の中の忘れられた白骨が幽霊となり相手かまわすたたる。

## 輸入道

燃ゆる車輪にオヤジの顔がついている。見たものはたちどころに魂を抜かれてしまう。「此所 勝母の里」と書いた紙を家の出入り口に貼ろう。

## キジムナー

沖縄本島喜如嘉に多く生息する、沖縄独自の妖怪。一般に顔は赤く、髪形はおかっぱだとか。土ころびかもしれない。

## あかなめ

風呂場の垢を長い舌で舐める妖怪。月華ではぬらりひよんの前でその愛らしい姿をさらしている。不潔をいましめる善玉妖怪だ!

## ぬっぺらぼう

ぬっぺほふとも呼ぶ。古寺や墓地に現われ、腐肉を食い、死人の臭いがする妖怪である。あかなめと小豆洗いの間にいる肉の塊に顔があるやつ。

## つ目小僧

「待ってくれ～」と夜行を追いかけ、けていく可愛いやつ。

## おとろし

夜行の最後尾のデカイ顔がおとろし。夜遅く、人のいない神社でいたずらなどをしていると鳥居の上から現われて神にかわっておしおきかも。

## 小石衛門火

提灯くらの大きさの怪火。奈良県南葛城郡百濟の奥壘という墓場から小山の墓へ通う火。見ると病死するとか。あかなめの上を浮遊。

## 油すまし そでひき小僧

サディスティック19(白泉社)では「すまちゃん」として有名。家の天井などで色々な音を出し人を驚かせる。油すましの後ろにいるのが、そでひき小僧。

## ぬらりひよん

言わずと知れた妖怪総大将。漫画バタリロでは呉服屋をさんざんぬらぬらさせて、塩をかけられて死ぬという情けない末路を辿った。鬼太郎では蛇骨ばばあと共に原始時代へ流される。総大将か…。ぬっぺらぼうの後にいます。

## 小豆洗い

じいじ妖怪の中でも珍しい歌を歌う妖怪。「小豆とごうが、人どって食おうか、ショキショキ」と谷川のほとりとか、橋の下などで歌う。…すみません! 残りの白体わかりません! 知ってる人はアイランドまで投稿よろしく!

## 多関節外道妖怪六合現われる!



六合出現、俺を倒したければグドンでも連れてきなっ! 奴の複眼はそう訴えている。

六合進行対戦剣士の五臓六腑を食い破るたぶん幻体かそこらなのだろうけど。

さらば六合見送りつつスピードスケーターの真似をするあたり、ひき出し多いな。

## トリオ・ザ・剣士

～セカンドアイランド～

→(大阪府) 古谷川隣さん  
★血煙が再開のデコレーション。不可避の運命に抗うことばも…こっ!



★(東京都) 吉田光範君  
★江戸時代晩期、移りし時の迷走者たち。



参考文献:「水木しげる著 小学館入門百科シリーズ101 妖怪クイズ百科じてん」「水木しげる著 妖怪画談 岩波新書」



# 剣客紹介

士しは以もつて

弘毅こうきならざるべからず

人物紹介／基本形態一覧  
基本技一覧／必殺技一覧



# 楓 かえで



- 名前 楓(かえで) / 性別 男 / 年齢 17
- シンボルアイテム 紅葉。
- 格闘スタイル “活心一刀流” オートドックスな剣術。
- 設定 通常は幼さの残る少年だが、「覚醒」する事で、自信に満ち、神秘的な力を発揮する。義兄である「御名方守矢」を追っている。
- サブストーリー 剣術の師匠に拾われ、守矢、雪と共に兄弟のように育てられた。その頃から楓には不思議な力があり時々彼らを驚かせた。楓にとって彼らは家族同然であり、中でも剣術を教えてくれていた守矢は、特に信頼のある人物であった。しかし、楓が12歳になったある日、事件が起こる。雪と使いから戻った時に楓が道場で見た光景は、倒れた師匠の軀と、血の付いた刀を握る守矢の姿だった。今まで信じていた者が目の前で崩れ去り、楓は夢中で守矢に斬りかかっていた。守矢は楓の刀を避けようともせず、左肩に食らい、何も言わずに道場を去っていった。それから5年…楓は事件の真相を知る為、そして師匠の仇を討つ為に守矢を追って旅立つ。

時代を継ぐ少年

## スタンダードで分かりやすい。だがそれ以上も狙える

楓は、そこそこに長いリーチのある通常技、飛び道具、突進必殺技、対空必殺技と、対戦格闘ゲームでは基本的な技が一通りそろっている。また“クセ”の強い技などが少ないため理解しやすく、すぐに遊ぶことができる初心者にお薦めのキャラクターだ。

だが反面、他キャラと比較して特に秀でた技もなく、柱に据えて使っていける技というのがない。そのため「この技を頼って(メインにして)闘っていこう」といった方針を立てにくく、うまく立ち回らないと勝利するのはなかなか難しくなっている。

しかし、楓が至ってスタンダードなのはここまで。楓には設定上“覚醒”というフィーチャーがあり、一定条件を満たして“覚醒”することにより、本来の力を発揮するようになるのだ。

スタンダードなキャラでありながら、それだけでは終わらず、遊び応えも十分なヤツ、それが楓だ。

# Shining Soul

シャイニング・ソウル







# 基本技一覧

## 楓

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち	 HIT HIT-G	 HIT HIT-G	 HIT-G HIT-G
しゃがみ	 HIT HIT-G	 HIT HIT-G	 × HIT-G
ジャンプ	 × ×	 × ×	 × ×

**通常技**

			
←+A HIT HIT-G	→+B × ×	→+C × ×	
			
↓+C HIT-G HIT-G	中段技 × G	追い打ち(↓+B)	覚醒(BCD同時押し)

※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



## 通常技の検証

楓はオーソドックスな技の取り回しをしているが、通常技の性のほうも特別に良くもなければくもない。まあ、刀を振り回しているの、リーチという点に関しては良いほうだといえるだろう。Aボタン関連の技について覚えておいたほうがいいのは、ノーマルな立ちAがそこそこにリーチがなくて使いやすいということだ。中段はこれを出していった牽制し、相手の動きを封じていくのがいい。性質「力」選択時にはそのまま牽制が終わってしまうが、「技」選択時ならここから連殺斬へさらにキャンセルして、疾風や連刃斬へと攻めをつなげていくことができるの意外に重要だ。またジャンプA技の出が早くリーチがあるので、しゃがみガードを崩すときや、よこジャンプしてくる相手に対して使える。Bボタンは、はっきりいって立ちBを連続技用に使う程度で、あまり重要性はない。素手技に関しては良い点が何もない。

弾きは、追加で出る技がリーチがなくてかなり役に立つ。空牙の長い覚醒前は、どんどん弾きを使っていったって守りを固めよう。

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**

**投げ**

### 弾きの検証

**上段弾き技**

- Dor←+D (通常技弾き)
- +D (必殺技弾き)

**下段弾き技**

- ↓+Dor↘+D (通常技弾き)
- ↘+D (必殺技弾き)

(弾き後) Dボタン



# 楓

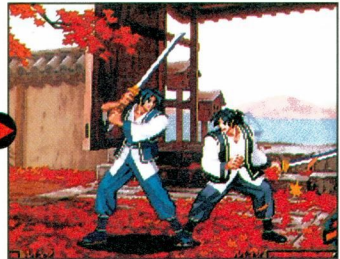
## 必殺技一覽

特殊入力技

必殺技

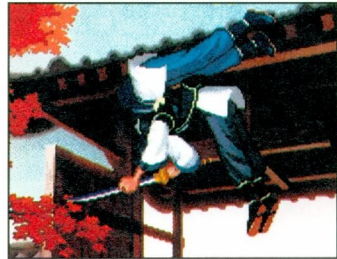
いっとう たばかぜ  
**一刀・束風**  
↓↘←+C 武 素

前方へ向かって前転する。前転中は相手キャラの体をすり抜けて向こう側へ行くことができるが、無敵時間は無く、投げもくらうので注意。



いっとう らいてい  
**一刀・雷霆**  
(空中接近)↑以外+B 武 素

空中投げ。武器を使った技のほとんどがリーチがあるため普段はあまり使う機会がないが、上下の投げ間合いが広いので近距離戦で狙うといい。

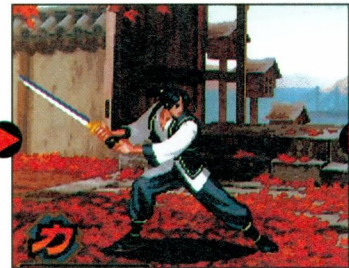


いっとう はやて  
**一刀・疾風**  
↓↘→+AorB 武

飛び道具。空を裂くかまいたち状の弾が、地面すれすれをまっすぐ進んでいく。性能は特別に良くもなければ悪くもないが、技の出があまり早くなく、ス

キもそこそこに長いので、武器のためにリーチが長く、ダッシュジャンプのあるこのゲームの世界ではあまり使えない。また非常に低い位置を飛んでいく(と

いうより這っていく)ため、ジャンプで飛び越されやすいという欠点もある。この技はあまり多用しないほうがいいだろう。



いっとう くろが  
**一刀・空牙**  
→↓↘+AorB 武

対空必殺技に分類されるタイプの技。しかし攻撃力の発生が遅く、そのわりに無敵時間も無いので、出しても相手の攻撃に潰されることが多く、使い勝手は悪

い。相当早めに出しておいて、すでにあるところに相手が突っ込んでくるようにする必要がある。Bで出したときのみ剣質「力」のほう

が出が早いですが、スキは「技」のほうが少なく、結局全モーションは「技」のほうが短い。

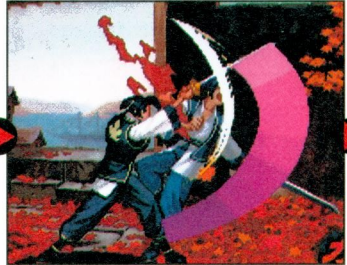


いっとう れんじんざん  
**一刀・連刃斬**  
↓↘←+AorB(連続3回入力) 武

刀を前方で横に振り払い、そのまま前進する突進攻撃技。連続して3回までコマンド入力可能で、3段目はしゃがみガード不可技となっている。連続技はほ

んどこの技につなぐため使用頻度は高い技なのだが、どこで止めてもスキがあるため、通常技がガードされているときには出さないほうがいいだろう。特

にBで出すと技の出が非常に遅くなり、スキも異常に大きくなるため危険。ちなみに2段目のあと1発だけ追いができる。



※技表中の●は、武器あり状態時に出せる技という意味。■は素手状態時に出せる技。



必殺技

いっとう あらうち  
一刀・嵐討

(接近) ←↙↘→+C 武

打撃扱いの技と思えるかもしれないが、単に技の発生が遅く、そのモーション用のグラフィックが作ってあるだけのコマンド投げ技。したがって連続技

などに組み込むことはできない。

この技は相手キャラを上空へ舞い上げる効果があるのだが、このとき落下してくる相手に追い打ちを加えること

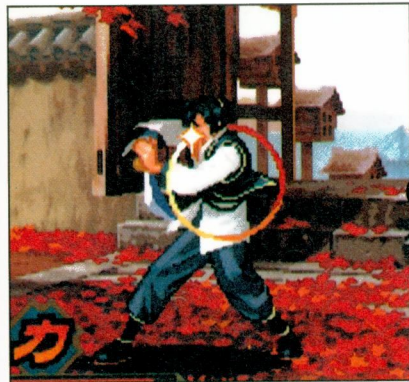
ができる。コマンドを早めに入力して、この技の最後のモーションをキャンセルして空牙か伏龍につなげるのがおすすめだ。



かっしん ふくりゅう  
活心・伏龍

↓↙↘→+AB 武

目の前の地面に刀を突き立て、そこへ雷を落とす超奥義。落雷は数秒間つづき、画面の上から下まで攻撃判定があるのでバリアのような使い方ができるが、嵐討後の追い打ちとして出すのがもっとも適している。

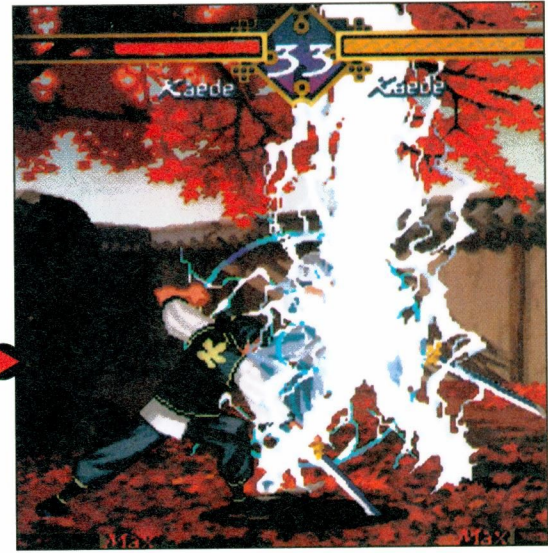
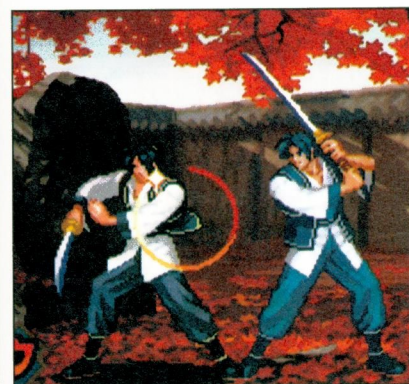


超奥義

かっしん こうりゅう  
活心・亢龍

↓↙↘→+B 武

発動までの楓のアクションは伏龍と同じだが、落ちてくる雷が龍のような形をしており、画面のなかを上下に往復しながら前方へ移動していく。クリーンヒットすれば最高3ヒットし、当たれば大ダメージだが嵐討からはつながらない。



潜在奥義



# 楓 かえで

## (覚醒)



### 稲妻の剣士、楓。覚醒後は時間との勝負だ！

主人公、楓は、一定条件を満たすことで“覚醒”することができる。こちらの楓は、その“覚醒”後の楓だ。

覚醒前のノーマル版楓は、全ての技が使いやすい反面、特に秀でた技がない。

そのため、一見個性があまりないキャラクターに見える。

だが、少年・楓も、ひとたび“覚醒”してしまえば、それまでのとはっきりしない性能がウソのようにパワーUPする！稲妻をまとったそれらの技は、すべてが「出が早くスキが少ない」技となり、例えば飛び道具で「跳ばせて」対空必殺技で「落とす」といった、できて当たり前のような戦法が簡単に実行可能となる。また覚醒中でないと使えない超奥義、潜在奥義もあり、どちらも強力だ。

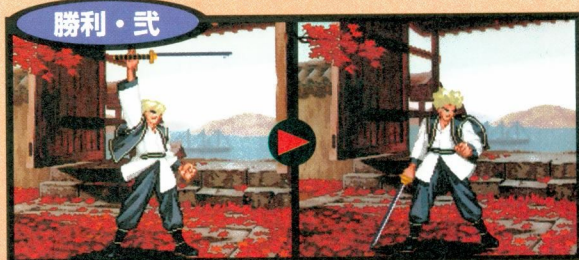
ただし楓はこの能力を制御しきっておらず、「覚醒中は時間とともに自動的に体力が減少していく」。覚醒したら、その強力な技の数々で圧倒し、一気に勝負をつけてしまわなければならないのだ！

時代を継ぐ少年

# Shining Soul

シャイニング・ソウル







# 基本技一覽

## 楓 (覚醒)

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技**


※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      X・X …キャンセル不可



# 通常技の検証

覚醒後の楓の通常技は、必殺技でキャンセルできるものが増えるだけでなく、一部の技はグラフィックの早さ、リーチなどで変わっており、気付きにくいところでさらにパワーUPしている。

Aボタンの重要性は変わらずだが、覚醒前から重要だったジャンプAはさらにリーチが長くなり、ますます使える技になっている。またしゃがみAが剣質「力」「技」に関係なくキャンセル可能なので、密着戦ではこれを使っていこう。

Bボタンでは立ちBがグラフィックからして変わり、技の出が早く、威力が少なく、と使いやすくなっている。近ければ立ちBから目押しで立ちAにつなぐことも可能だ。

覚醒後の通常技でもっとも使いやすいのは蹴り技関係。→+が「力」「技」に関係なく、さらにヒット、ガードのどちらでもキャンセルできるので、接近戦時の選択技が増えることになる。覚醒後は蹴り技をうまく使っていこう。

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**



投げ

## 弾きの検証

上段弾き技

下段弾き技

Dor←+D (通常技弾き)

→+D (必殺技弾き)

⇩+Dor⇧+D (通常技弾き)

⇩+D (必殺技弾き)

(弾き後) Dボタン

(弾き後) Dボタン



# 楓(覚醒)

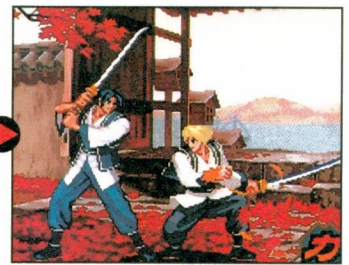
## 必殺技一覽

特殊入力技

必殺技

いっとう たばかせ  
**一刀・束風**  
↓↙←+C 武兼

ノーマル時となんら違いはない。この技は連刃斬から連続して出すことができるので、通常技キャンセルと合わせて華麗に出していこう。



いっとう らいてい  
**一刀・雷霆**  
(空中接近)↑以外+B 武兼

この技もノーマル時の楓のものとなんら違いはない。束風とこの技は武器が無くても使えるので、万が一のときには役に立つ。

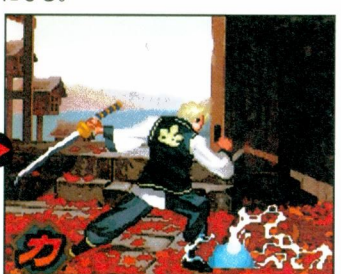
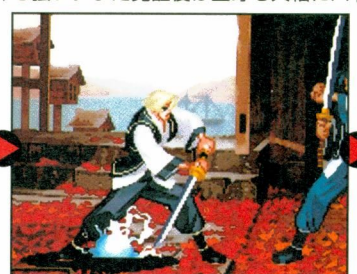
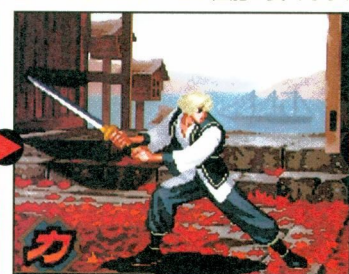
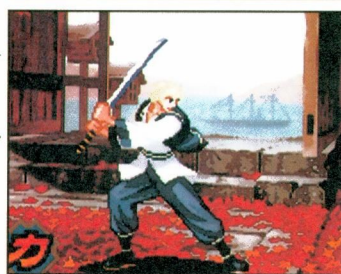


しんめい びやうて  
**晨明・疾風**  
↓↘→+AorB 武

飛び道具。ノーマル時にはかまいたち状のものだったのが、覚醒後は地を這う電撃に変化。出の早さ、スキ、弾のスピード、それらすべての性能が良くなり、

威力もかなりUPする。ガードのうえからの“削り”量もなかなかのもので、覚醒後は離れてこれを連発しているだけでも強い。また覚醒後は空牙も大幅にバ

ワープするので、疾風を出して、これを見てジャンプしてきた相手を空牙で落とす、という戦法も容易にできるようになる。

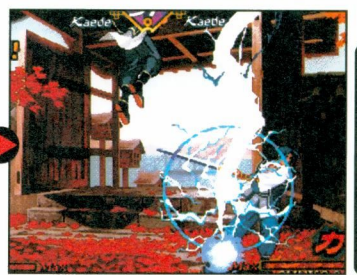
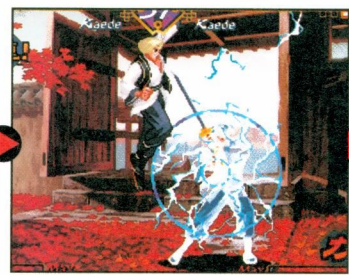
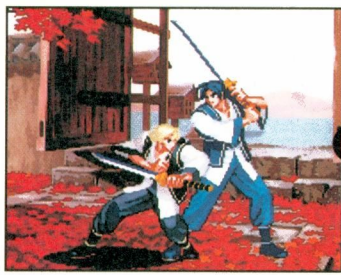


しんめい くうが  
**晨明・空牙**  
→↓↘+AorB 武

刀を振り上げて上昇するときに、体の前方に一筋の落雷を発生させる。この落雷のおかげで、頼りがいのある超強力な技へとパワーUPする。落雷は空中ガ

ード不可(ノーマル時は可)、弾き不可で、しかもガードさせた場合、多段技であるおかげで相手の硬直が長く、剣質「技」選択時にはこちらが先に動きだせるほ

どスキがない。さらにある程度の高さまでは全身完全無敵なのだ。

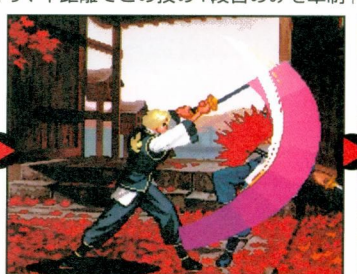
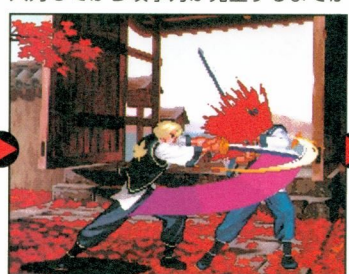


しんめい らんげん  
**晨明・連刃斬**  
↓↙←+AorB(連続3回入力) 武

疾風、空牙と比べると、覚醒後の見た目の演出が変わらないので、あまり変化がないように感じられるが、コマンドを入力してから攻撃力が発生するまでが

もの凄く早くなっている。どれほど早くなっているかという、なんと楓自身の立ちAよりも早いのだ。連続入力はせず、中距離でこの技の1段目のみを牽制

に使い、ときどき空牙を出す、というのが有効だ。ただいいことばかりではなく、3段目がなぜかしゃがみガード可になっている。



※技表中の■は、武器あり状態時に出せる技という意味。■は素手状態時に出せる技



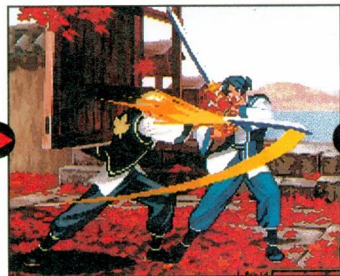
必殺技

晨明・嵐討

(接近) ← ↓ ↘ ↙ → + C 武

この技は、覚醒前のものと比べてほとんど何も変化がない。ただし若干威力が低くなっているという変化がある。なぜ覚醒して弱くなってしまうのか？

という疑問が浮かぶが、まあ覚醒後はほかの技が強烈にパワーUPするからよしとしよう。



活心・伏龍

↓ ↘ ↙ ↘ → + AB 武

覚醒前は目の前に一定時間雷を落とすという技だったが、覚醒後は目の前に落ちた雷がゆっくり前方へと移動していく。これによりかなりバリア効果が高くなっている。連続技等には、覚醒前と同じように組み込んでいくことができる。

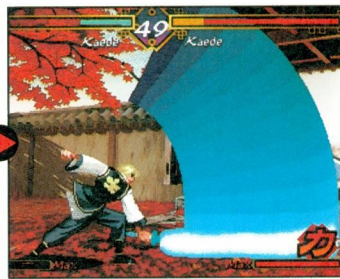
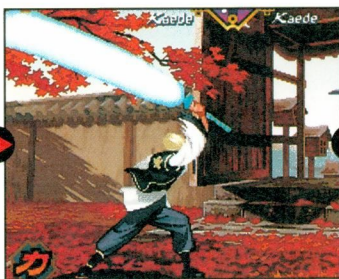
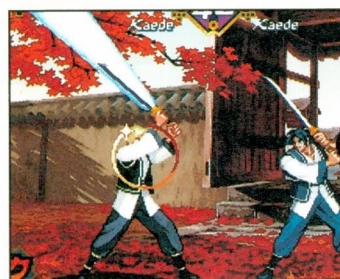


超奥義

活心・醒龍

↓ ↘ ↙ ↘ → + AB 武

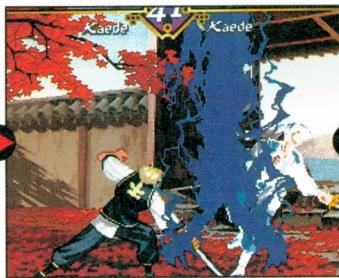
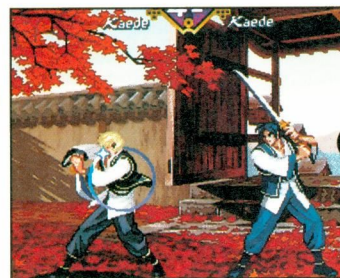
覚醒中専用の超奥義。刀が巨大化してビームサーベルのようになり、これを前方へ向けて振り下ろす。カバー範囲の広さ、威力と申し分ないが、出が遅く近距離戦には向かない。遠距離時か、嵐討からの追い打ちとして使っていこう。



活心・丸龍

↓ ↘ ↙ ↘ → + B 武

覚醒前は画面を上下に往復しながら進む雷龍の最高ヒット数が3回までだったのが、覚醒後は4回までヒットするようになっている。全段当てればゲージまるまる1本を奪う威力だが、間合いを合わせないと全段ヒットはしない。



潜在奥義

活心・蒼龍

↓ ↘ ↙ ↘ → + B 武

覚醒中専用の潜在奥義。刀を突き出し、これがヒットすると醒龍のように巨大剣で叩き斬る。威力は最高クラスだが、有効間合いが狭いためヒットさせるのが難しい。連刃斬の1段目から「昇華」を使って連続技にするのが確実だ。





# 御名方 守矢

みなかた もりや



- 名前 御名方 守矢(みなかた もりや)／性別 男／年齢 22
- シンボルアイテム 月光。装飾品。
- 格闘スタイル “活殺逸刀流”テクニカルな剣術。
- 設定 孤高の天才剣士
- サブストーリー 没落士族の末裔である守矢はその剣術を認められ、楓たちと同じ師匠に引き取られた。その後数年で、師匠の実力を越える程の天才で、楓、雪にとっては憧れの的であった。また、守矢は剣術を教え家族を与えてくれた師匠を心から尊敬していた。しかし彼が17歳のある日、事件は起こった。それは一瞬の出来事で、気が付くと目の前には師匠の軀が転がっていた。守矢は何も言わず、道場を去った。

あの日から5年…守矢はさらに剣術に磨きを掛け、自らの過去を清算するために旅を続けている。

月の宿命に生きさるる士

## 過去との訣別…月の運命とともに

御名方守矢は長い剣を操り、リーチの長い逸刀・臙や逸刀・新月、瞬時に移動できる歩月、移動と攻撃を兼ね備えた逸刀・月影といった技からも分かるように、中間～遠い間合いで真価を発揮する。これら各必殺技は連携して使うことにより、さらにその威力を発揮するようになる。相手をよせつけないリーチと目にも止まらぬスピードを併せ持つ天才・守矢は、月華随一のテクニカルキャラであると言えるだろう。

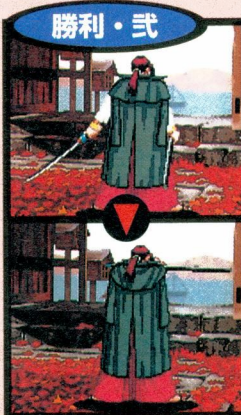
しかし、それだけに扱いにくいキャラでもあり、事実、意にそぐわぬ技の暴発という危険とも常に直面している。それゆえ次々に技を繰り出していく思い切りのよさと、正確なコマンド入力を心掛ける冷静さがプレイヤーには要求される。

戦法としては、遠間での臙による牽制、近間での月影を絡めた連続技やその派生といったところがメインとなる。いかに相手の裏をかき、虚をつき、攪乱し、スピードで押し切るかが守矢を使いこなすうえでの最重要課題だ。

# Moon Destiny

ムーン・デスティニー





# 基本形態一覽



# 基本技一覧

# 御名方守矢

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち	 HIT HIT-G	 HIT HIT-G	 HIT-G HIT-G
しゃがみ	 × HIT-G	 HIT HIT-G	 × HIT-G
ジャンプ	 Moriva × ×	 Moriva × ×	 × ×

**通常技**

		
←+A HIT HIT-G	→+B × ×	→+C × ×
		
▼+C HIT-G HIT-G	中段技 × G	追い打ち(▼+B)

※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



## 通常技の検証

守矢の刀は刀身が長く、そのたリーチも全体的に長めになっている。なかでも立ちBは、やや技の遅いものの、かなりリーチが長く、剣質「力」「技」ともにキャンセルがかかり、朧や月影といった殺技につなげることもできるの非常に使い勝手がいい。

リーチの長さなら→+Bもかななものだが、キャンセルがかからないので、遠距離で相手が何かしようとしたところをバッサリとくような感じで狙ってみよう。

守矢にはコマンド投げがないの、相手のガードを崩していくにうまく中段・下段に振っていく必要がある。しかしB+Cの中段は遅く弾かれやすいので、若干にくい。そこで威力は劣るが+Aの中段攻撃が生きてくる。

キャンセルがかからないのが欠点といえ欠点だが、下段であるしゃがみAと合わせて使うといいだろう。連殺斬の中に組み込んでくのも非常に有効だ。

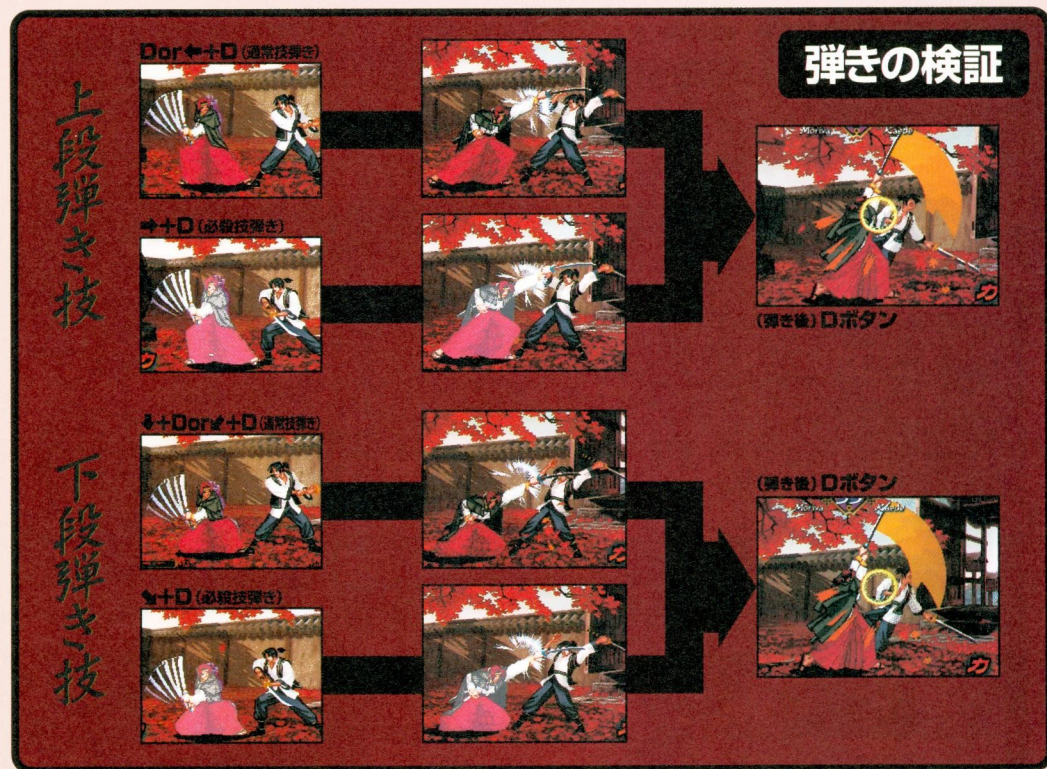
ジャンプ攻撃では、特に目を見るようなものはないが、威力をえるの強斬り(B)か、しゃがんでる相手にも当たる昇り蹴り(C)使おう。



## 通常技(武器なし)



投げ





## 御名方守矢

必殺技一覧

特殊  
入力技

## 逸刀・水無月

▼+A

特殊入力の中段攻撃。B+Cの中段攻撃は技の出が遅いので、近距離ではこの水無月のほうを使うといいだろう。しゃがみAが立ちガード不可なので、うまく使い分けよう。



## 逸刀・朧・上段

↓↙←+A (タメ可)

## 逸刀・朧・中段

↓↙←+B (タメ可)

## 逸刀・朧・下段

↓↙←+C (タメ可)

## 再待機

(抜刀発動後) AorBorC

## 抜刀解除

(抜刀待機中) D

## 抜刀待機状態



抜刀解除



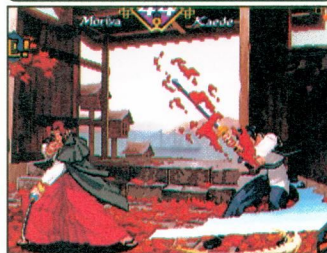
## 逸刀・朧・上段



## 逸刀・朧・中段



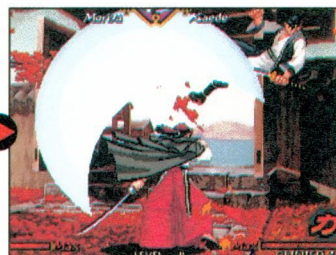
## 逸刀・朧・下段

追加入力で  
再待機(抜刀待機状態へ)

## 逸刀・新月

→↓↘+A

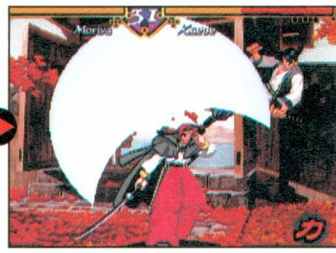
自分の頭上をなぎ払う技。地上付近から頭上まで攻撃判定があるので、カバーできる範囲が非常に広く、対地、対空どちらにも使っていける。



## 逸刀・新月・裏

→↓↘+B

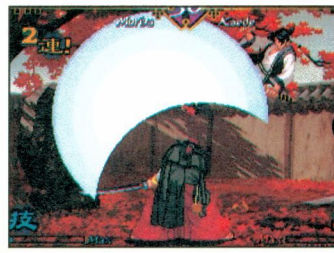
新月に比べてリーチが長く、技の出が遅い。新月にも言えることだが、出るのはあまり速くないので、対空で使うときはある程度の先読みが必要。



## 逸刀・双月

(抜状態・新月命中中) →↓↘+B

新月がヒット(ガードも可)したときに新月・裏を入力することで、新月→新月・裏を連続で繰り返す。剣質「技」状態のときのみ使用可能。



※技表中の●は、武器あり状態時にらせる技という意味。●は素手状態時にらせる技



必殺技

逸刀・月影

↓↘→+AorB(連続3回入力) 武

剣を振りつつ斬り込んでいく技で、連続3回入力可能。途中で朧や歩月などの必殺技に派生させることができ、守矢らしさをアピールできる非常に重要な技。2発止め→新月・裏が威力大。



帯刀・歩月

←↘↓+AorBorC 武

無手・歩月

←↘↓+AorBorC 素

A、B、Cでそれぞれ、相手の前(遠距離)、相手の前(近距離)、相手の背後へと瞬間移動する。月影をガードされたときのフォロー、落とした剣を拾いに行く、端からの脱出などに利用できる。

歩月での移動が完了した瞬間にボタンを押すと、自動的に朧が出てしまうので注意しよう。

ちなみに、守矢にとっては素手状態で出せる唯一の必殺技だ。



押したボタンで出現位置が変化

A



C

B



活殺・十六夜月華

→↘↙↓↘→+AB 武

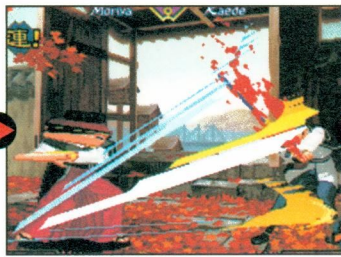
技が発動すると、高速で朧の乱れ撃ちを繰り出す、守矢の超奥義技。

全段ヒットするとそれなりの威力だが、間合いが少しでも離れていると途中

でヒットしなくなり、威力が落ちる。相手によっては反撃されることもある。

剣質「力」なら月影の2発止めから、「技」なら連殺斬からつなげること

できるのだが、どちらかというとも魅せ技的なものになるだろう。



超奥義

活殺・乱れ雪月花

←↘↙↓↘→+B 武

剣質「力」を選択したときにのみ繰り出せる潜在奥義、乱れ雪月花は、残像を残すほどの超高速で乱れ斬りを放つ技だ。十六夜月華と違い、初段が当たれば

全段ヒットする。移動速度はかなり速く、連続技にも使えるうえ、弾きから出せばほぼ確定して決められる。潜在奥義を使える状態になったら、常に弾きか

らの乱れ雪月花を意識しておくようにしよう。



潜在奥義



# 雪 ゆき

- 名前 雪(ゆき)/性別 女/年齢 18
- シンボルアイテム 雪の結晶。拾われた時付けていた首かざり
- 格闘スタイル “活心長槍術”長いリーチを利用して戦う。
- 設定 外国人。シャープな感じのクールな女の子。
- サブストーリー 幼い頃、天災で両親を亡くし、“楓”“守矢”と同じ師匠に拾われる。彼らは、雪を暖かく迎え入れた。外見の違いにコンプレックスを抱いていた雪はそんな彼らを信頼し、憧れて、剣術を始めた。楓、守矢に比べ、腕力の劣る雪は師匠から槍を習い、そのリーチと遠心力で非力を補っていた。互いに腕を磨き合い、時にはお姉さん的存在、また独りの女性としてすごした日々は雪にとって幸せそのものであった。そして、雪が13歳の時、例の事件が起こり3人はハラハラになった。あれから5年…。雪は楓を止め、思いを寄せる守矢を救い、あの日の事件の真相を知るために、師匠の槍を手に二人を連れ始める。

## 師匠、二人を救う力を下さい

過去に起こった事件の真相を知るために槍を握った雪。もともと「闘う」ために覚えた活心長槍術ではないが、かつての幸福な日々を取り戻せるだけの潜在能力は秘めているようだ。

雪の技は、基本的には大振りが多い。バカ正直に遠距離でまき散らしても、その前後の隙に簡単に差し込まれてしまうだろう。リーチの長さは、むしろ近距離でのラッシュのダメ押しや、中～遠距離で弾いた後などの反撃用として活用しよう。

しかし、近距離では長槍の特徴を生かせないので、A斬りや蹴りによる攻撃に切り換える必要がある。特に蹴り技は、外国人女性らしくリーチがあって回転も速い。攻撃の起点やつなぎとして大活躍してくれるはずだ。

ビジュアル的な特徴としては、自分の名前のごとく相手を凍らせることができる必殺技が多い。中には飛び道具を跳ね返したり凍っているところに追撃できたりと、雪独特の効果を持っているものもある。

最初のうちは「テンポ」の遅さが気になるかもしれないが、落ちついてくればかなりの対応力を見せてくれる。安定した強さを発揮してくれるだろう。



# Anxious White

アンキシヤス・ホワイト





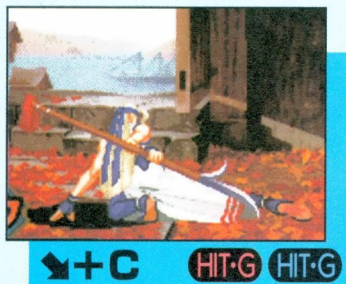


# 基本技一覽

## 雪

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち	 HIT HIT-G	 HIT HIT-G	 HIT-G HIT-G
しゃがみ	 × HIT-G	 HIT HIT-G	 HIT-G HIT-G
ジャンプ	 × ×	 × ×	 × ×

**通常技**



※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



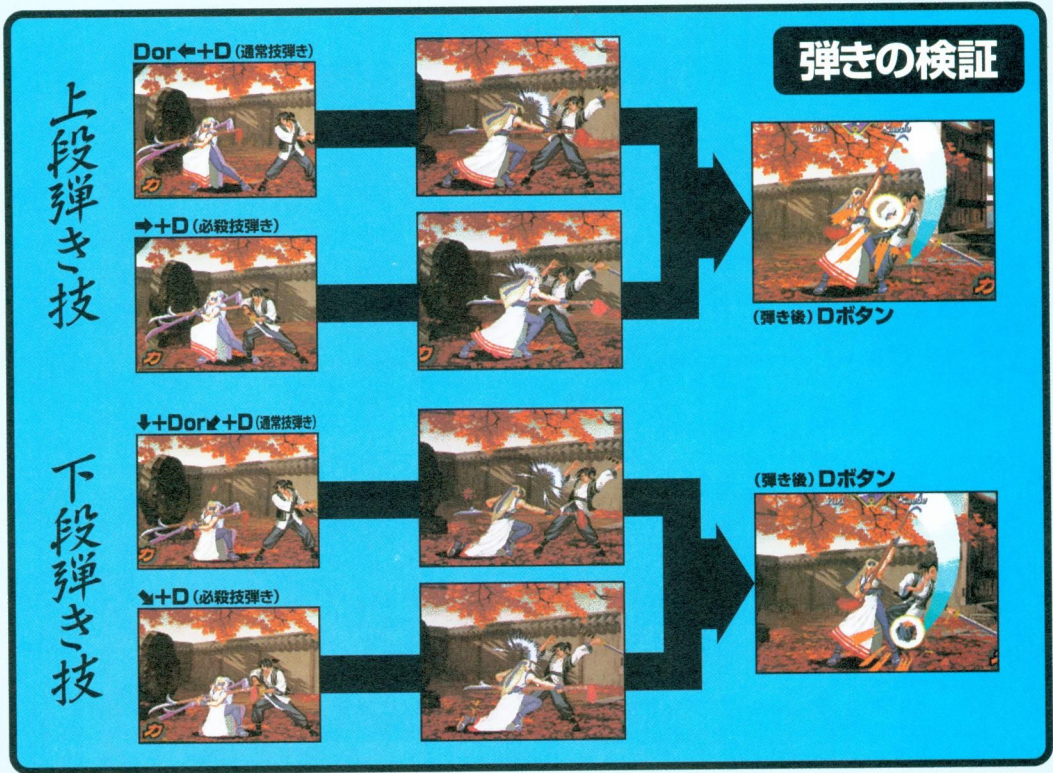
# 通常技の検証

雪の武器は長槍で、リーチと破力に長けている反面、どうして大振りになってしまい、技の回が悪い。しかし剣質「技」での連斬や、蹴り技、そして必殺技キャンセルを駆使することで、それら弱点は十分補うことができる。

斬り技は、槍の「突く」攻撃に加えて、長刀のような「斬る」技も豊富に揃っているのが特徴。立ちA牽制としてはかなり優秀で、キャンセルも可能。しゃがみAは立ガード不可で、剣質「技」であれ強斬り(Bボタン)にもつながる。立ちBはリーチが長くキャンセル可能で非常に使える。しゃがみもキャンセルでき、早めに出せば距離での対空にもなる。→+Bはキャンセルこそかからないものの、攻撃の早さ・威力・リーチ、どれも一級品だ。

蹴り技では、↓or↘+Cの足払いが強い。攻撃判定が横に長く、さらにタイミング良くボタンを押すことで連続ヒットさせることができ、さらにキャンセルで瞬間斬につなぐこともできる。

ジャンプ攻撃はどれも強力。ジャンプA・ジャンプBは攻撃判定が前のほうに出るので返されにくく、ジャンプCはやや難しいがめくることができる。





## 必殺技

## 氷刃

↓↘→+AorB 武

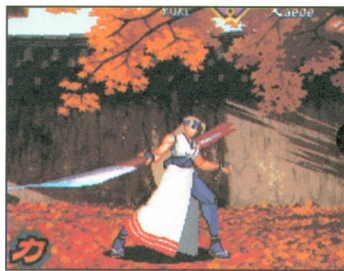
つららのような氷を飛ばす必殺技。技の出は非常に遅いが、当たれば相手を凍らすことができる。Aで出せば立ち状態で凍るので、連続技を叩き込むことも可能。Bはダウンしてしまうが、Aよりも技の出は早い。



## 霜華

→↓↘+AorB 武

斜め上へ氷を突き上げる技で、槍には攻撃判定がない。先読み気味で技を置いておくことで対空技になるが、どちらかといえば垂斬からの追撃で活躍することになるだろう。Aのほうが技の出が早いので、こちらをメインに使っていい。



## 瞬雪斬

↓↙←+AorB 武

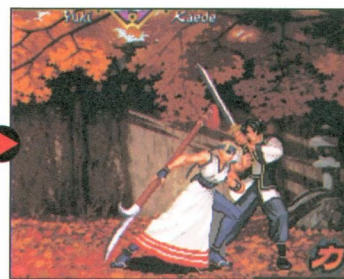
素早くダッシュし、相手の近くで一気になぎ払う突進技。相手との距離が離

れすぎていたり、ジャンプされていた場合は、技を出さずに停止する。この停止モーションには若干の間がある。

Aは技の出が早くBは遅いが、どちらも弱斬り(立ち・しゃがみA)やしゃがみ蹴り(↓or←+C)から連続技にできる。

また、Aの場合相手は倒れないが、Bはダウンを奪える。普段は連続技になりやすく隙も少ないAのほうを使っていこう。特に剣質「力」を選択している場合は、Aの瞬雪斬2ヒットから「昇華」で雪風巻へつなげることのできる。うま

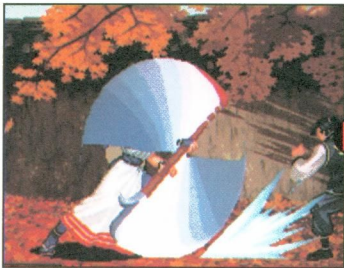
く活用したい。この技を地上でガードされると反撃を受けるが、Aがヒットした場合はほぼ直角となる。ここから再びしゃがみ蹴り(↓or←+C)→Aの瞬雪斬や、弾き、ダッシュ→垂斬といった選択技が有効だ。



## 氷鏡

←↙↘→+C 武

氷の盾を目の前に発生させる技で、相手の飛び道具を跳ね返すことができる。返した飛び道具はかなりスピードアップしているので、うまくいけば相手の硬直中にヒットさせることも可能。また、普通の攻撃にも使える。

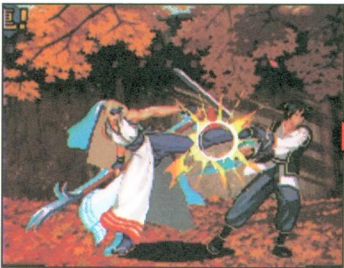


## 垂斬

(接近) →↘↓↙←+C 武

見た目は打撃だが、決まる条件は投げと同じ。有効間合いは狭いが、最後の1発を必殺技などでキャンセル、追撃することができる。

この技は素手でも出すことができるが、キャンセルはできなくなる。





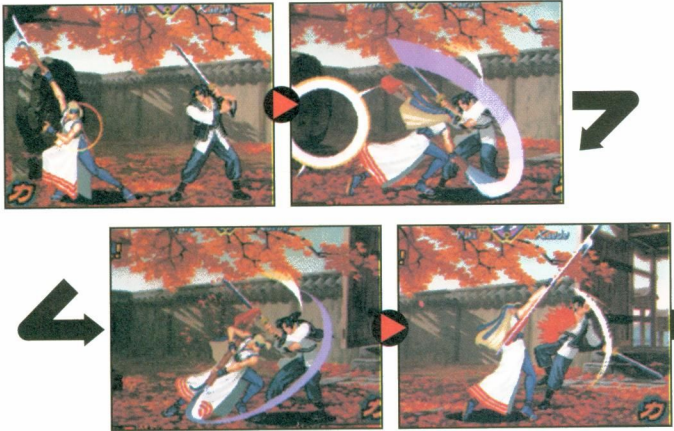
超奥義

雪風巻  
↓↙←→+AB 武

雪の超奥義は、何度も相手を斬りつける準乱舞技。1発目のリーチがそこそ長く、強斬りや瞬雪斬(剣質「力」のみ)から連続技にできる。威力も高く、なかなか強力である。  
この技は、2発目以降に追加コマンドを入力することで、4発目を変化させることができる。2種類あるが、ど

ちらも攻撃力がアップしていて、ダウン攻撃まで入るようになるので、ヒット時は必ずどちらかを入力するようにしよう。

ガードされたときでも、この追加入力時の4発目はしゃがみガード不可になるが、↓↙→+Cだと当たっても反撃されるし、ガードされれば結局どちらも危険。追加入力をしなければ、最後は突きになって間合いが離れるので、かなり安全だ。とはいえ、3発目と4発目の間に技で割り込まれる可能性はある(弾かれることはないが)。



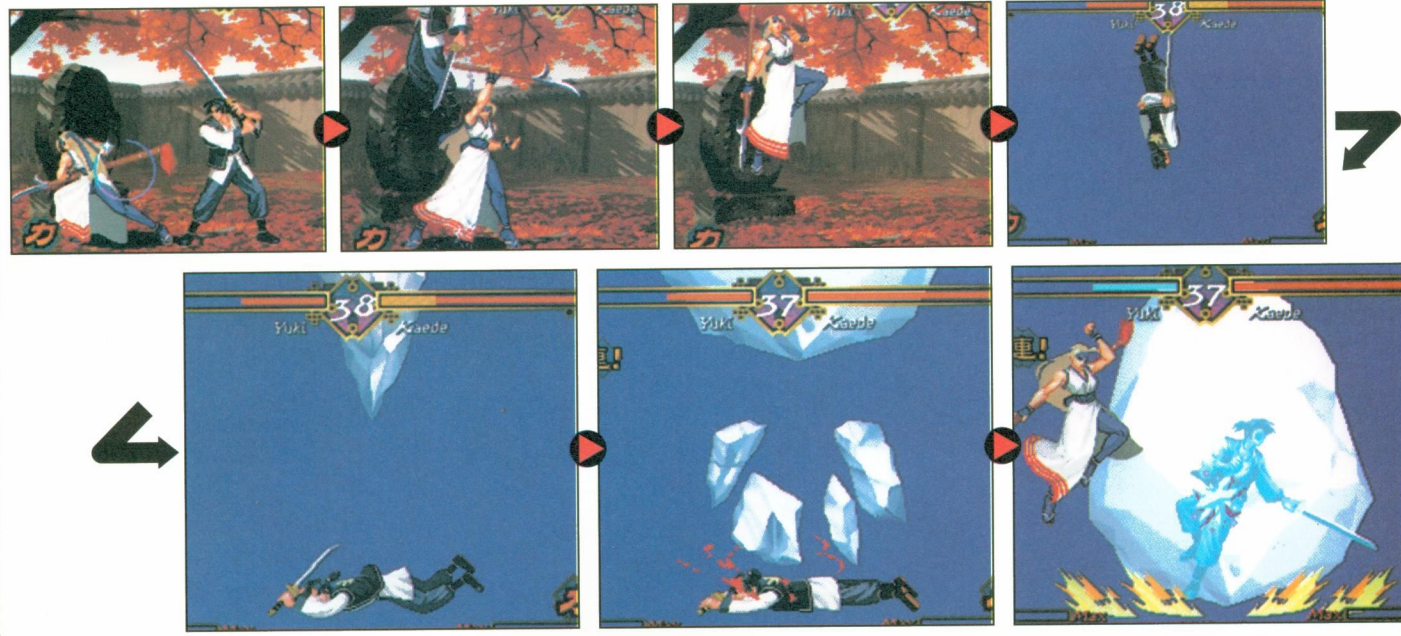
真・雪風巻  
↓↙←→+B 武

名前こそ超奥義に「真」を付けただけだが、中身は全然違うものになっている。

まず、コマンドを入力すると雪の竜巻を起こして、相手を吸い寄せる。その吸引力はかなりのもので、後ろに歩くぐらいでは間合いを離すことはできない。そして、一定間合いに近づくと相手のガードに関わらず上空に巻き上げ、巨大な氷の塊とともに地面に打ち付ける。つ

まり、一種のガード不能技だ。ただ、相手がどんな状態であっても吸い込みはするものの、完全に捕らえることができるのは地上の相手のみ(つまり投げと同じ)。よって、間合い外から跳びこまれると一方的にやられてしまう。見てから対応されないためにも、相手と

の距離が近いときに、意表をついて使うように心がけよう。



潜在奥義



# 玄武の翁

げんぶのおきな



## 元「闘将朴然」、128歳にしていまだ現役

翁の持つ技のほとんどは、リーチが短い上に攻撃力が低い。つまり翁を使って戦う場合は、自らすすんで間合いを詰めて攻めていくか、逆に相手に全く近寄らずに待ち続けて、時間切れを狙う必要がある。

自ら攻めていく場合でも、相当な手数と腕前が要求され、待ちを行う場合も根性をすえて徹底的に粘らなくてはならない。

このような理由から、翁は「いかなる環境であっても、いくら逆境であっても、常に前向きに情報を集めつつ日々努力していける」人に向いているといえるだろう。要するにマニアックなキャラである。

さて、翁の主な戦略だが、主にガード不能技である「大物じゃあ」を狙っていくことになる。亀には極力頼らずに、翁自ら突撃していくのだ。中段技である亀舞・天も上手に絡めていきたいところ。

剣質が力のときは、潜在奥義の玄武の怒りを最終目標とする。この技を当てれば勝機はあるだろう。そこまでの道のりは険しい。

剣質が技のときは、若干動きやすくなる。上手に相手の攻撃を弾いて、連撃を決めていくのだ。基礎的な戦法だけではだめだ！



闘将  
隠者

●名前 玄武の翁(げんぶのおきな) / 性別 男 / 年齢 128

●シンボルアイテム 釣竿と魚籠。

●格闘スタイル “真心流 一の太刀” 熟達したその技はトリッキーである。

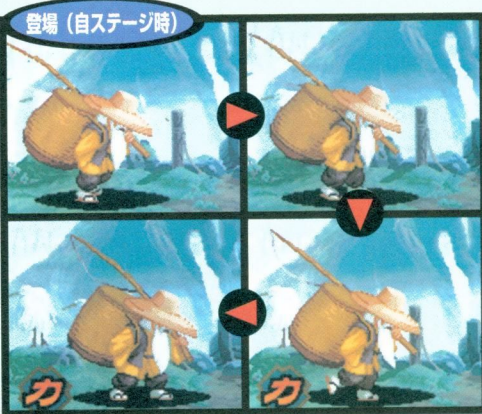
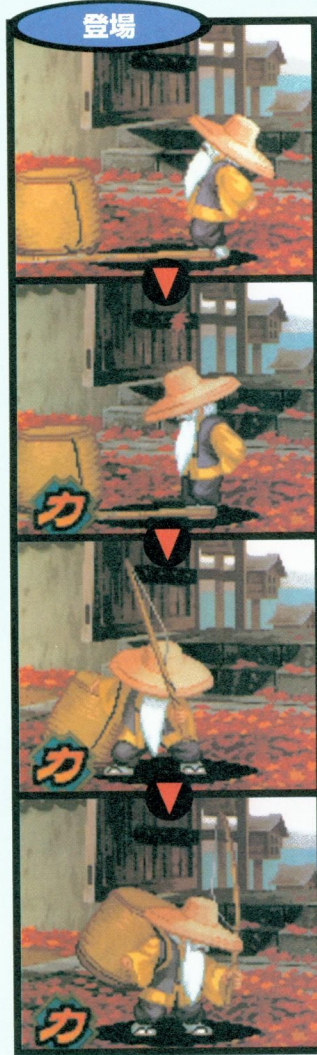
●設定 かつて「闘将朴然」と呼ばれ、243人もの強者を倒した剣豪。現在隠居中。

●サブストーリー 究極の極意「仏捨刀」に目覚め、“真心流”を完成させる。その心と技を買われ、“玄武”の守護神となり、その要職に就く男達の養成をする傍ら、好きな釣りに勤しんでいた。5年前、その翁の元に楓という少年が駆け込んできた。翁は楓に全ての剣術を教え、育て上げた。楓の上達ぶりは目を見張るものがあり、やがて翁から一本取れるまでになっていた。ある日、何かを決意した楓は黙って翁の元を去る。しかし、それに気づかぬ翁ではなかった。「やれやれ、あの坊主が間違った方向に行かぬ様、見届けてやらねばなるまい。それにわしもそろそろ決着を付けねばならんしな。」愛用の魚籠を背負い、釣竿を手にすると、ゆっくりと楓の後を追う。

# Fighting Hermit

ファイティング・ハーミット






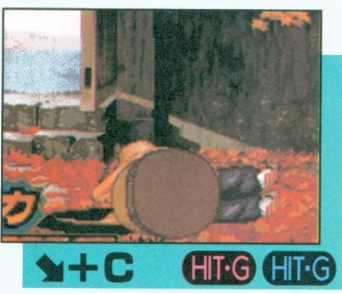
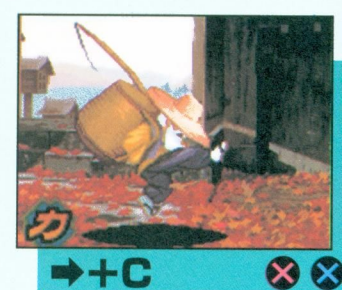
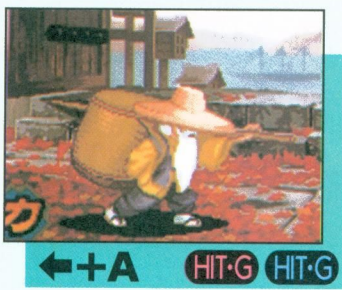


# 基本技一覧

## 玄武の翁

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち	 HIT HIT-G	 HIT HIT-G	 HIT-G HIT-G
しゃがみ	 × HIT-G	 HIT HIT-G	 × HIT-G
ジャンプ	 × ×	 × ×	 × ×

### 通常技



※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



# 通常技の検証

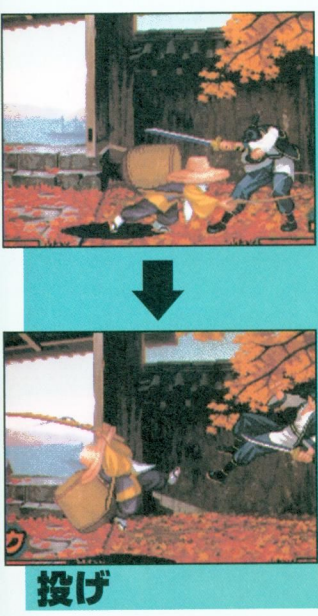
翁の持つ技は総じてリーチが短く、上手に相手に近寄るなり近寄られるなりしないと勝負できない。そんな中、少し信頼できる技がしゃがみA。この技は下段で、剣質「技」なら連続斬につなげなければ下段技が2連続で出てくれる。似たような技に、立ちAがある。こちらも剣質「技」なら追加入力を受け付けてくれる。連続技を狙っていきどきどちらの技も役に立つだろう。

しゃがみBはジャンプ防止・対空として使用できる。空中にいる相手にヒットさせた後は着地点にAの釣果大良を重ねていこう。

リーチ面では➡+Bがおもしろい。2回攻撃しながら突進していく技なので、ダメージも期待できる。ただ、跳ばれるとピンチだ。

キック系で使える技は、↓+Cと↘+Cだろうか。いずれも下段技で、スキもあまりない。

ジャンプ攻撃は、Bが使いやすい。判定が強いらしく、小型であるという利点を活かしつつ攻められるようだ。垂直ジャンプ後すぐに出す手が有効となる。Aは2段攻撃。ちょっとしたアクセント技だ。



	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**

## 弾きの検証

上段弾き技

**Dor←+D (通常技弾き)**

**➡+D (必殺技弾き)**

(弾き後) Dボタン

下段弾き技

**↓+Dor↘+D (通常技弾き)**

**↘+D (必殺技弾き)**

(弾き後) Dボタン



## 玄武の翁

## 必殺技一覧

## 必殺技

## 亀舞

↓↘→+AorBorC 武

翁の持つかごから亀が飛び出すという一風変わった技。出てきた亀は地面に着地したあと歩き出す。もちろん歩いている亀にも判定はあるぞ。

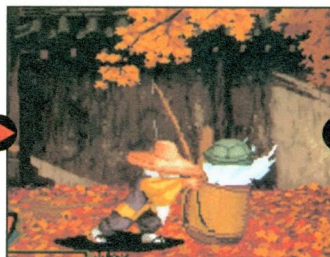
Aボタンで出した場合のスキはそれほど大きくはなく、連続技に使う場合やダウン攻撃用として有効となるだろう。

Bボタンで出す亀はAボタンで出す場面と同じように連続技用にすることもできる。ヒットさせるとダウンを奪える点は良いのだが、間違っているとガードされているのにB亀を呼んでしまうと大変なことになるので注意しよう。

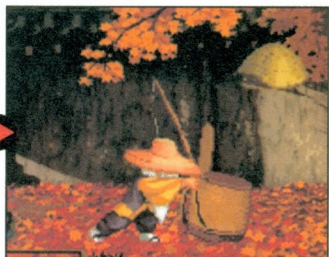
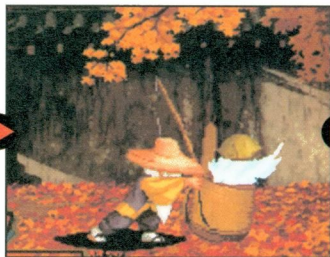
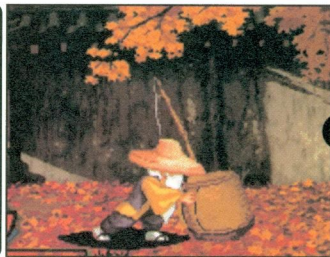
Cボタンで出すと、体力回復の効果を持つスッポンが現れ、翁側に歩いてくる。このスッポン、もちろん相手の体力を回復させることもできる。お遊び技かと思いきや、ちょっとした誘い技として働く。

この亀やスッポンは飛び道具判定なのだが、斬られるとあっけなくやられてしまう。困った亀だがかわいいので許そう。

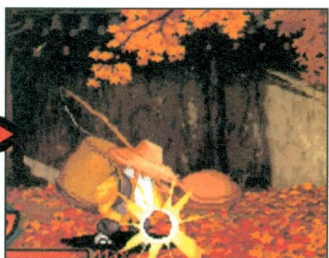
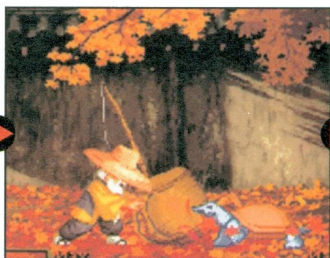
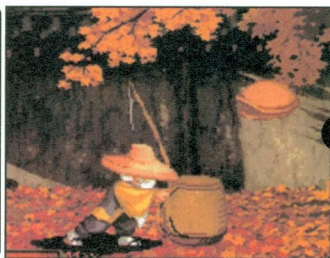
Aボタン



Bボタン



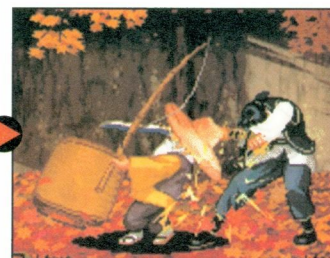
Cボタン



## 亀舞・地

→↘↓↙←+AorB 武

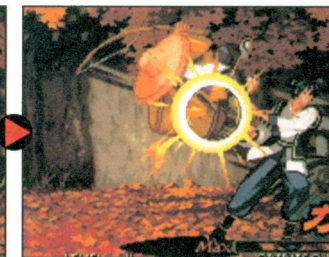
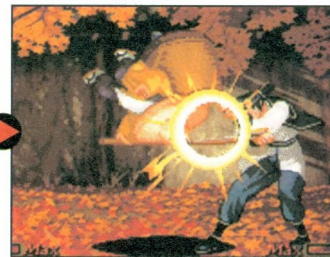
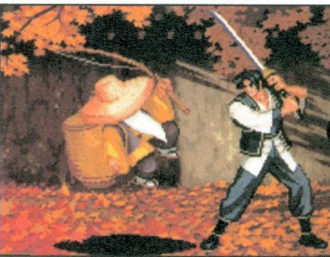
翁自ら回転しながら突進していく技。レバーを左右に入力することで、若干ではあるが突進スピードを変化させることができる。Aで出せば連続技として使用でき、またダウン攻撃技としても使える。



## 亀舞・天

→↘↓↙←+C 武

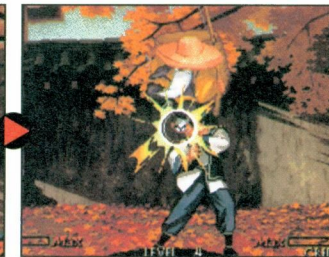
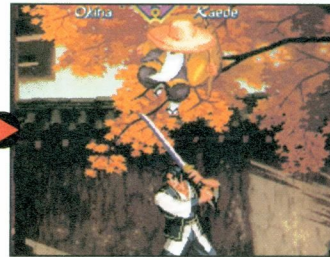
放物線を描くように空中から襲いかかる。中段判定でスピードもそこそこあるので、ガードを崩す一手段として有効。ダメージが低くスキがあるのが難点だが、連続技にも使えるので価値は高い。



## 無功用

↓↘+C 武

その場から消えたかと思うと、一瞬後に相手の頭上に現れて強襲する奇襲技。余裕でガードされてしまう上に反撃も痛いので、空中ガードがあるこのゲームでは使いどころが非常に難しい技だろう。



※技表中の●は、武器あり状態時に出せる技という意味。●は素手状態時に出せる技。



必殺技

釣果大良

→↓↘+AorBorC 必

「大物じゃあ」の声とともに、竿を相手足元に差し込み、そのまま相手をひっくり返してしまうという、見た目も楽しいガード不能技。

この技はA・B・Cで出したときに竿で狙う間合いが異なり、Aで出すと画面手前、Cで出すと画面端～端の間合いになる。Bはその中間だ。

基本的には相手に接近してからAを使用していくことになる。しゃがみAをガードされた後や、立ち・しゃがみBをヒットさせた後に、キャンセルで出していくといいだろう。

少し離れた間合いから相手が立ちガードすることを期待して、Bで釣果大良を出すという手もある。相手がガードしようとして後退したところにヒットするという寸法だ。

B・Cの釣果大良をヒットさせた後は、スッポン(↘↙↘+C)で体力回復を計るいい機会となる。ここでまた1つ駆け引きがあるわけだが…。



玄武の咆吼

→←↘↙+AB 必

翁がその場で大回転、巨大な竜巻を発生させつつ前進、相手をまき込み高く放ってしまうという荒技。

この技は多段ヒット技なので、まとも

なヒット数がないと攻撃力が無いに等しい。8ヒットもすれば相当なダメージを与えることができるだろう。だが、多段ヒットさせるには密着から決

めなくてはならない。剣質(力)・画面端でB+Cキャンセルで出すなり、跳び越えてしまった相手への対空なりで使うといいだろう。

超奥義

玄武の怒り

→←↘↙+B 必

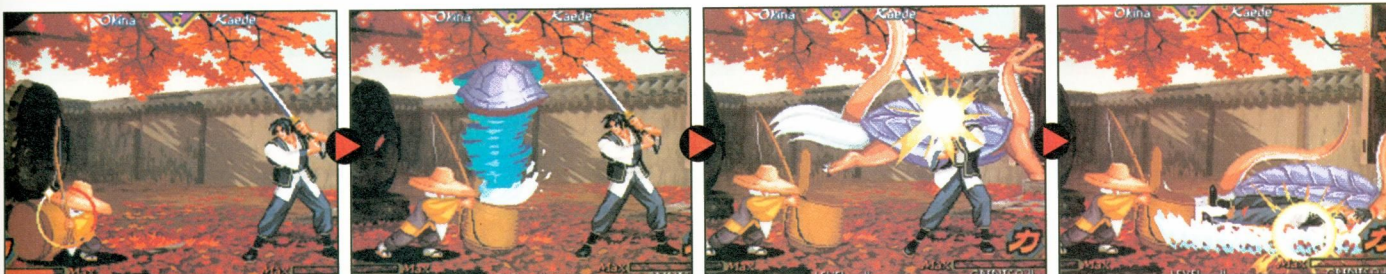
玄武自ら突撃し、大ダメージを与えつつ相手を踏みつけていく召喚技。

この技は玄武の上昇中にも攻撃判定がある。当たった相手はダウンし、上

から玄武がのしかかる。よって、玄武はダウン攻撃として使われているわけだ。つまり中段(B+C)にキャンセルで玄武を呼ぶと連続技になる。ゲー

1本分の破壊力だ。もちろんガードされてしまったときも玄武は上から落ちてくる。判定は中段だ。

替在奥義





# 一条 あかり

いちじょう あかり



- 名前 一条 あかり(いちじょう あかり)/性別 女/年齢 13
- シンボルアイテム 御札と幣帛。リボン。
- 格闘スタイル “一条流陰陽術”式神や妖怪を呼び出す。※大型の幣帛(「へいはく」→お払い棒のようなもの)を持ち、式神を呼び出す御札や人形(「ひとかた」→紙で作った人形)を袖の中にしまっている。
- 設定 陰陽師としての腕は一人前。猫のような顔立ちで、ピンと立った前髪と八重歯が特徴。関西弁をしゃべる。勉強好きな彼女は、最近「イングリッシュ」に凝っていて、日常会話程度は話することができる。明るい性格で、少し無鉄砲なところもあり、負けず嫌い。居候である神崎十三の世話を焼いてはお姉さんぶっている。
- サブストーリー 一家は守護役のオブザーバー的存在である。ある日あかりの父は地獄門の異変を察知した。父の部屋に呼ばれたあかりは、その調査を命じられる。「ホンマ? よっしゃ、ウチに任しとき!」くれぐれも調査だけだという父の言葉も上の空に、あかりは早くも元凶退治の筋骨きを考えていた。



小さな陰陽師  
おんみょうし

## 一撃離脱が基本だ

あかり本体はリーチ、攻撃力共他キャラに比べ、お世辞にも優れているとはいえない。その分攻撃判定の発生スピードには恵まれているが、通常技だけで相手と混り合うのはかなり厳しい。しかし式神や効鬼を呼び出すとその弱点は大幅にフォローされることになる。

“力”のあかりは、ゲージ使用役を主かしていきたい。星の巡り昇華六合や、百鬼夜行のダメージは凄まじく、ワンチャンスさえあればいい勝負に持ち込める。百鬼夜行は俯座でも大ダメージを与えることができるぞ。

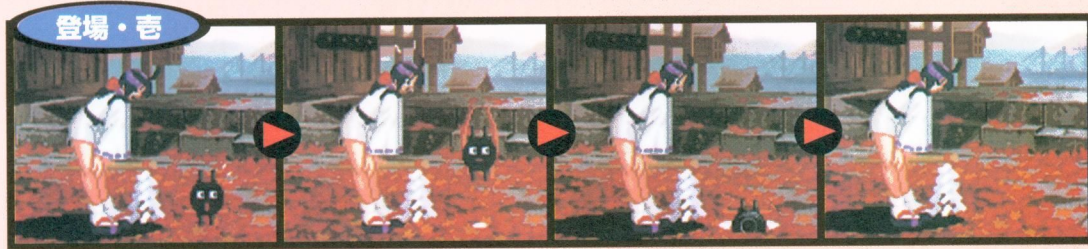
技のあかりは、全体的なスペックが上がる傾向にある。ほとんどの必殺技のモーションが早くなるのは魅力的だ。特に大斬りキャンセル清姫がほぼ連続技になる点は大きい。ゲージがないときの破壊力は力を上回るほどだ。ゲージも利用しやすい。連殺斬がヒットしたのを見てから六合につなぐことができるため、ゲージの無駄遣いがほとんどないのだ。高スペックを主かして一撃離脱を繰り返しつつ、清姫や六合で一気にダメージを奪っていこう。

あかりは小細工が得意なキャラである。護り人形をつけてからの一撃離脱、変化人形による変身、そして泥田坊によるワープと、まさに小細工のかたまりだ。リーチや攻撃力は他キャラに比べ、お世辞にも優れているとはいえないので、細かいテクニックを駆使して戦っていききたい。強斬りキャンセルから超奥義の六合がつかえるので、相手をかき回すことができれば、隙をついて一気にダメージを奪うことも可能だ。

# Magical Little Girl

マジカル・リトルガール







# 基本技一覧

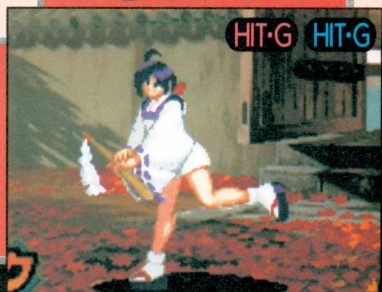
## 一条あかり

### Aボタン

### Bボタン

### Cボタン

立ち



しゃがみ



ジャンプ



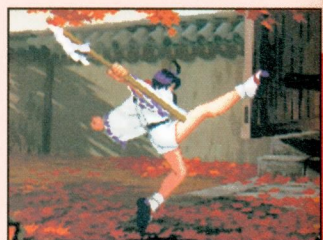
### 通常技



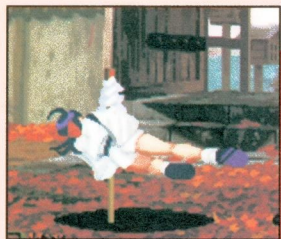
←+A HIT-G HIT-G



→+B × ×



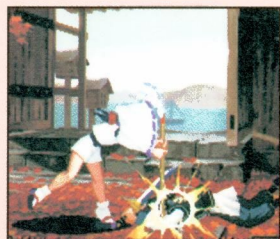
→+C × ×



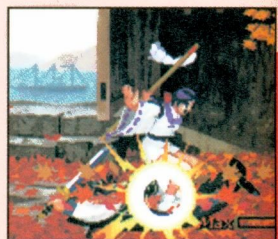
↓+C HIT-G HIT-G



中段技 × G



追い打ち(↓+B)



追い打ち(↑+C)

※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可  
 HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可  
 ×・× …キャンセル不可



# 通常技の検証

あかりの地上通常技のうち、単発で頼りになる技はしゃがみAだ。発生が早く、しゃがみAは×4まで連続技になる。ガードされると弾かれる可能性があるが、そのときは様子を見てからまたつけばいい。立ちAは剣質「技」で連殺斬として使っていく。

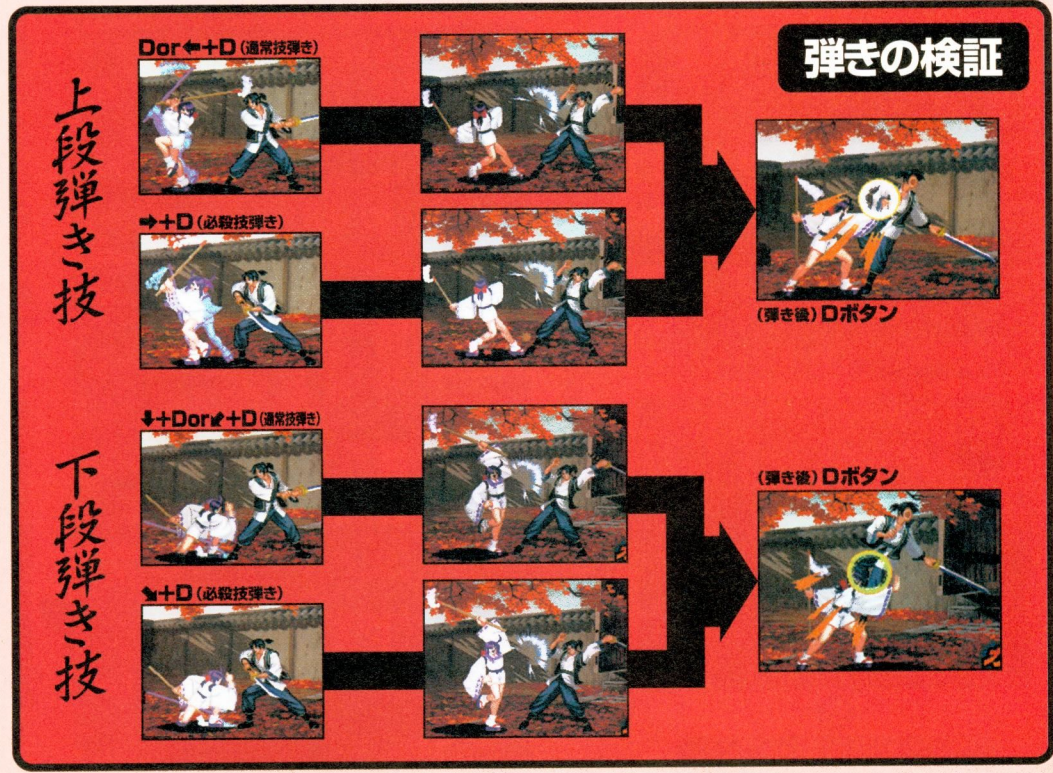
強攻撃で主に使っていく立ちBは、色々な必殺技でキャンセルをかけていく。しゃがみBは2段技で、1段目は立ちガード不可だ。キャンセルをかければ六合などが連続技になる。2段目は強力な対空技だが、キャンセルをかけないと反撃を受ける。しかし2段目は剣質「力」でないとキャンセルをかけることができないので、「技」は別の対空技を使っていく。

蹴りで注目したいのは▼+Cだ。発生が立ちAと同じで、立ちガード不可。ガードされると隙はあるが、キャンセルをかければOKだ。

ジャンプ技はトップクラスの性能を誇る。リーチは短いが、発生が早くめくり能力もあるジャンプAや、リーチが長く、斜め下方向に無類の強さを発揮するジャンプB、そしてそれを軽くした感じのジャンプAとジャンプ技すべてが使える技でそろっている。どの技も昇りで出せば立ちガード不可だ。



投げ





## 一条あかり

## 必殺技一覧

## 特殊入力技

## 符呪・唱閃

←+B 武 兼

強攻撃の割に発生が早く、近距離で使いやすい技。普通にここからキャンセルで天空や、六合という形もあるが、

## 武器あり時



## 素手状態時



唱閃の最大の魅力はヒットさせたときに相手が痺れることだろう。唱閃から唱閃が連続技になったりするぞ。唱閃が思いがけなくヒットしたときでも、しゃがみAなどにつないでいけばいい。素手状態の唱閃は、お札で2回攻撃するぞ。

## 明流・踏みつけ

(空中) ↓要素+C 武 兼



## 天文・墜つる宿曜

(空中接近) ↑以外+B 武 兼



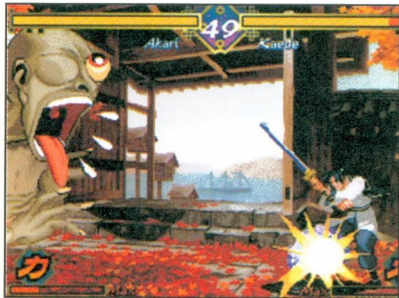
いわゆる空中投げ。ただしジャンプでもつれたときに使うと、ジャンプBが出てしまいやすく、意外に効率は悪いようだ。

## 劾鬼・泥田坊

→↓↘+AorBorC 武

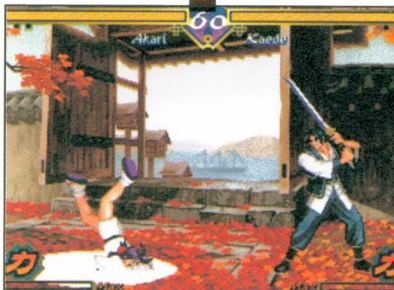
瞬間移動し画面端から攻撃をかけることができる技。相手の長いモーションの技なら、画面端同士でも見てから簡単に攻撃を加えることが可能だ。Aは自分サイドの画面端、Bは相手サイドの画面端からあかりが射出され、Cは画面上部中央からあかりが落下してくる。

AorBはヒットするか相手に届かずに接地すると、鞠転げや鞠放り、鞠落としといった追



## 追加入力で

「明流・鞠転げ」に派生

追加入力で「明流・鞠放り」、  
「明流・鞠落とし」に派生

加入力をしていくことができる。ただしガードされると、その後の跳ね返りはただの隙になってしまう。剣質「力」と「技」の差は主に射出角度で、「力」のほうが遠くまで届く分、相手にはガードされやすいぞ。

Cは「力」と「技」で追加入力できるタイミングが異なる。「力」は落下攻撃がガードorヒットしないと鞠放りや鞠落としを出せず、「技」はガードorヒットさせなくても落下中に鞠放りや鞠落としを出していくことができる。Cから追加入力せずに落下した場合はダウンしているように見えるが、隙なので注意しよう。



## 追加入力で

「明流・鞠転げ」に派生



明流・鞠転げ

(泥田坊接地後) AかB押し続ける 武

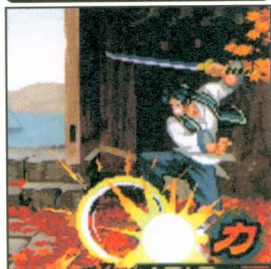
泥田坊 AorB がヒットもしくはスカって接地した後、AorB を押しっぱなしにすることによって、すぐにバウンドしてしまわずに転がり続けることができる。鞠転げ自体は攻撃判定は持っておらず、相手を突き抜けたりもしない。

転がる方向は、A は泥田坊から射出された方向と同方向に転がり続け、B は逆方向に転がり続ける。鞠転げ A で正方向に転がった後に、B ボタンを押せばなしにすることによって、逆方向に転がることも可能だ。逆方向から正方向に方向転換することはできない。転がりを解除するにはボタンを離すか、一定時間でバウンドに移行する。

バウンドからは鞠放りや鞠落としを出していくことが可能だ。

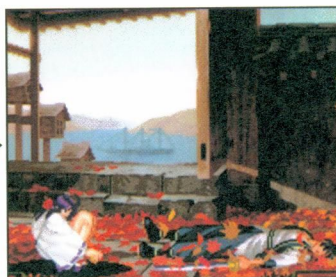
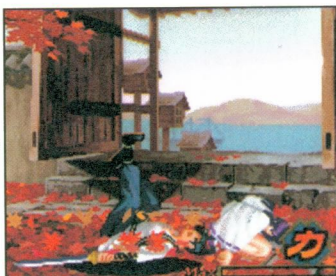


泥田坊 (AorB) 後



何も入力しないと

バウンド



追加入力で「明流・鞠放り」、  
「明流・鞠落とし」に派生

明流・鞠放り

(泥田坊接地後) ↑要素+C 武

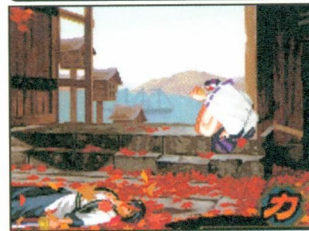
明流・鞠落とし

(泥田坊接地後) ↓要素+C 武

「劬鬼・泥田坊(C)」後



「泥田坊 (AorB)」 or  
「明流・鞠転げ」のバウンド後



剣質「技」、「明流・踏みつけ」後



↑+C

↓+C



泥田坊 C、泥田坊 AorB のバウンド後、鞠転げからのバウンド後、剣質「技」の踏みつけ後、これらの状態でのみ出すことができるフェイント&奇襲技。

鞠放りは攻撃判定を持っておらず、ジャンプ技も出すことができないので、技を出さずに脱出する目的で使う。鞠落としは攻撃判定を持っており、奇襲や連続技、ダウン攻撃として使っていくことができる。鞠落とし後は、剣質「力」はジャンプ攻撃を出すことができるのに対し、「技」はジャンプ攻撃を出すことができません、純粋な隙となる。

鞠落としはガードされると反撃される可能性が高いが、相手の反撃が超奥義レベルでない限り、反撃されても狙っていく価値がある。鞠落としは相手の武器を落とす能力が非常に優れているのだ。早いタイミングで2回ガードさせることができれば、相手の武器を落とすことができるぞ。



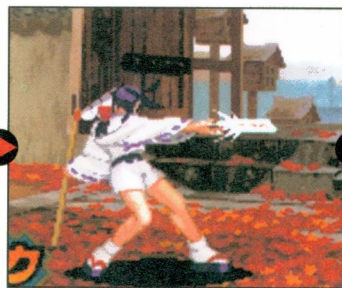
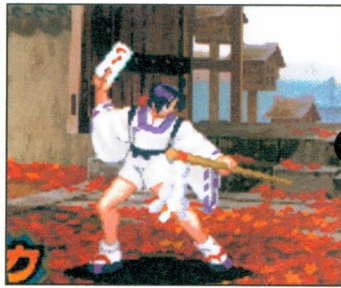
## 式神・天空

↓↘→+A or B 武 素

使い勝手の良い飛び道具。通常技キャンセルで連続技になるし、弾き対策にもなる。基本的には隙は少ないが、剣質「技」はさらに隙が少なくなる。画面端

同士で撃てばリスクはほとんどない。寄ってこられると跳び込まれるおそれがあるが、後ろに余裕があればバックステップしてから撃てば割と嫌がらせに

なる。もちろんバックステップ後毎度毎度天空を撃っていくとさすがに読まれるので、ダッシュジャンプなどから連続技をくらうおそれがあるぞ。



## 天文・星の巡り

↓↑素+C 武

昇りで相手を浮かせた後、自動的に空中の相手に追い打ちをしてくれる技。上半身無敵で強力な対空技として使うことができる。

追い打ちした後はダウン攻撃を入れることが可能だ。また、剣質「力」は「昇華」をかけることができるため、昇りの部分に式神・六合でキャンセルを

ければ、かなりのダメージとなる。追い打ちの部分も地上の相手にヒットすれば、そこから「昇華」は可能で式神・六合が連続技になるぞ。



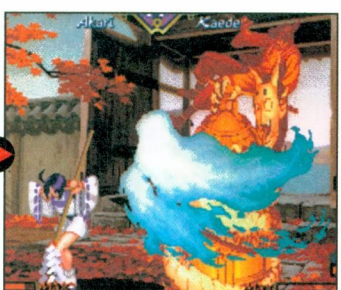
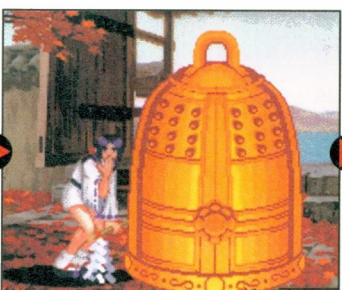
## 劊鬼・清姫

→↓↘←+A 武

ガード不能技。剣質「技」ならば立ちBやしゃがみBがヒット後キャンセルでほぼ確定させることができる。さらにダウン攻撃まで入るので、「技」の連続技

の主力となる。ただしB攻撃がヒットしていないと、清姫はすかしてしまうぞ。「力」の清姫はB攻撃キャンセルでは確定せず、ジャンプなどでかわされてし

まう。ダウン攻撃も入らないが、清姫単体のダメージは大きいので、相手の起きあがりや弾きモーションなどを狙っていきたい。



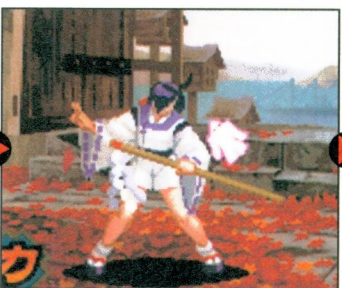
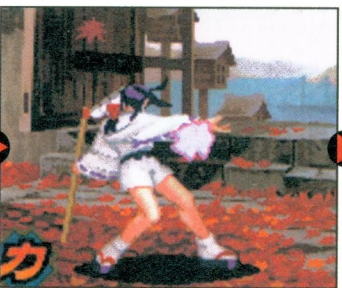
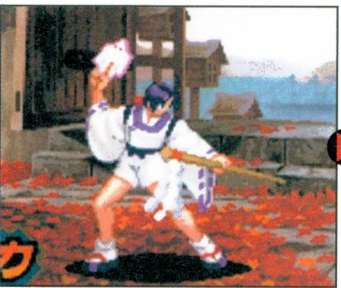
## 護り人形

→↓↘←+B 武

護り人形をつけることにより、相手の攻撃のダメージを1発だけ半減させることができる。投げには効果がなく、連続技は最初の1発目だけのダメージを半減す

る。つけてからのデメリットは確認されていないので、こまめに付けておきたいところだ。あかりはジャンプ攻撃を多用するので重宝するだろう。

護り人形は相手の攻撃を受けなくても、一定時間で消えてしまう。護り人形がついている状態でもつけ直すことはできるぞ。





必殺技

超奥義

替在奥義

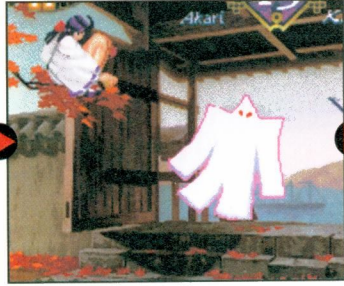
変化人形

→↓↘←+C 武

変化人形は、相手の姿に変身する特殊な技だ。相手の通常技や特殊技を使っていくことができる。あかりが剣質「技」ならば、相手が「力」でも連続斬を使っ

ていくことも可能だ。しかし所詮は偽物なので、必殺技や超奥義といったところは出すことができないぞ。変化人形は相手の攻撃をくらうか、一

定時間で元に戻ってしまう。変身時と元に戻るときに隙が存在するので、使いたころは間違えないようにしたい。

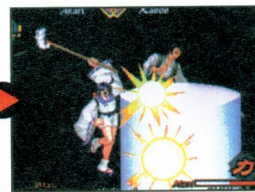


式神・六合

↓↘←↙+AB 武

地面から式神・六合を呼び出し、大ダメージを与える技。あかりがいったん宙に浮かぐが、その後地面にお札を張り付けるところで攻撃判定が発生するため、立ちガード不可攻撃となっている。人によってはいきなり出すと混乱してくる可能性がある。ただしガードされると隙だらけなので、博打に頼りすぎると逆にひどい目に遭うかも。

六合はB攻撃キャンセルで連続技にすることもできる。剣質「力」なら、星の巡りから「昇華」でも連続技になり、かなりの大ダメージを狙え、「技」ならば連続斬がヒットしたのを見てから入力できるためゲージの無駄がない。ゲージがあるときは積極的に狙っていくと良いだろう。



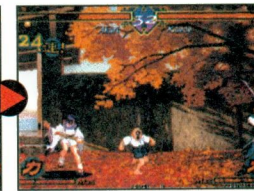
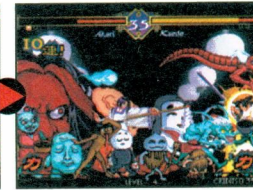
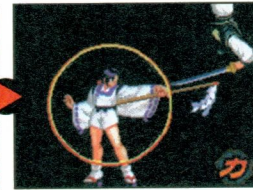
勁鬼・百鬼夜行

→↓↘←↙+B 武

鬼をたくさん呼び出して、大ダメージを与える技。一度ヒットするとロックされて演出になるので、投げと誤解されやすいが、立ち、しゃがみのどちらでもガードすることができる。

発生が早く連続技として使うことができる。対空技としてもかなり強力で、跳んでいる相手に大ダメージを与えることができるのはおいしい。届きさえすれば、ジャンプ攻撃を弾いてからでも入れることができる。

百鬼夜行がヒットした後、一つ目小僧が遅れて出てくるが、この一つ目小僧も攻撃判定を持っているぞ。





# 神崎十三

かんざき じゅうぞう



- 名前 神崎 十三(かんざき じゅうぞう)/性別 男/年齢 26
- シンボルアイテム 金棒と団子。
- 格闘スタイル “我流”金棒を使ったパワフルな攻撃。
- 設定 2メートル近い巨漢で、短い癖毛に長いもみ上げ。羽織を着て、一見すると傾き者。ワザバとした性格で、関西弁を喋る一条家の居候。三枚目を演じる切れ者?である。

●サブストーリー 十三は居候先の自室でヒマを持て余していた。バタバタ…と足音がしたかと思うと、スパーン!と後ろから頭をはたかれた。「なんやなんや」と振り返ると、あかりが腕組みして立っている。「地獄門の調査や!旅や!はよ支度しいや!グズグズしてると置いてくで!!」  
一方的にまくしたて、アツという間に走り去った。足音が聞こえなくなって数秒、十三は億劫そうに腰を上げた。「地獄門の調査…か。これまた疲れる旅になりそうや」あかりのお転婆ぶりに、出発前から先が思いやられるのだった。

陽気な  
羅漢

## 豪放快活! 動乱の時代を揺らせ

気は優しく力持ち、どこか三枚目の憎めない奴、それが神崎十三だ。あかりのお守り役(兼ポケ役)として地獄門に向かうことになった彼だが、腕前の方は折り紙付き。自慢の金棒から繰り出される豪技の数々は、並み居る剣士たちを圧倒してやまないだろう。

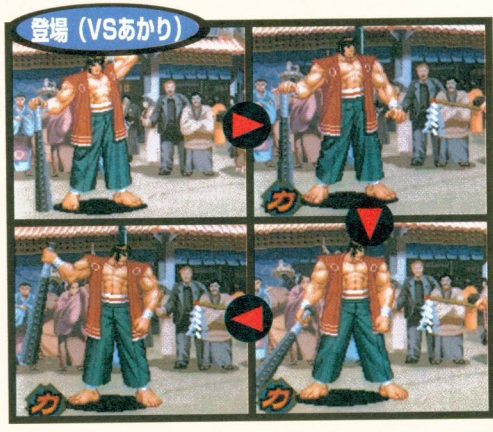
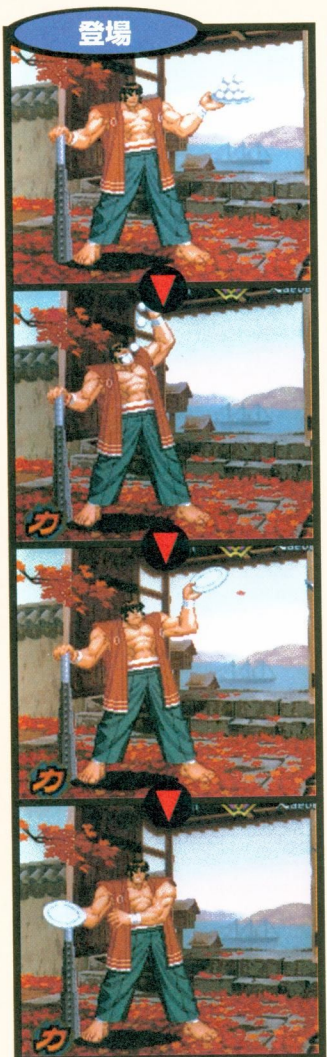
地面に大振動を起こして相手に衝撃を与える「激震」を初めとして、威力抜群の力強い必殺技が揃っているのが十三の魅力。特に突進系の技には目を見張るものがあり、主戦力の「金剛重壁」そして超奥義「刮目・大激衝」は、十三の豪放な戦い方を印象付けている。そして、切り札とも言えるのがコマンド投げの優秀さ。追加入力で大ダメージを与える「富嶽」、「力」のみに備わっている最強の潜在奥義「刮目・超激動」は、どちらも威力十分の上、一度決めたら病み付きとなるだろう。

“力”と“技”どちらを選んでも豪快な戦い方を楽しめる陽気な羅漢、それが神崎十三である!

# Big Heart

ビッグ・ハート







# 基本技一覽

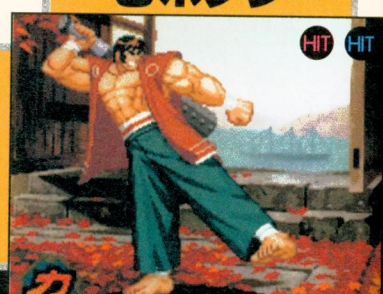
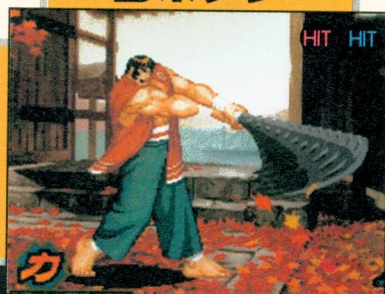
# 神崎 十三

Aボタン

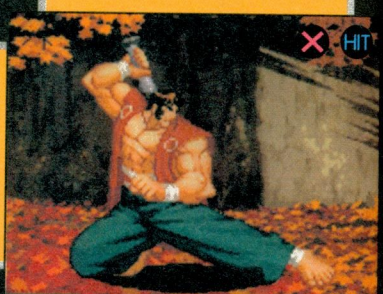
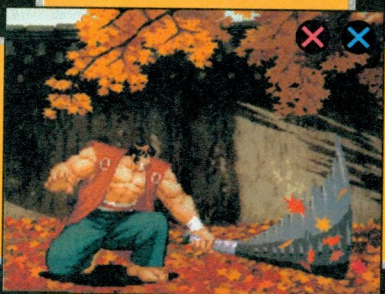
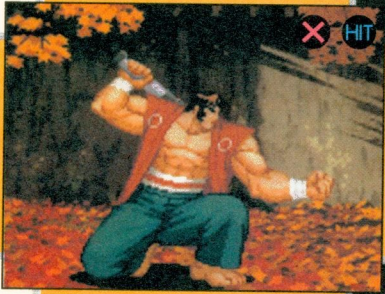
Bボタン

Cボタン

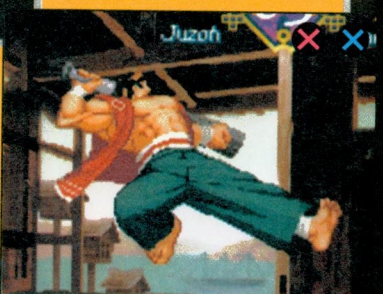
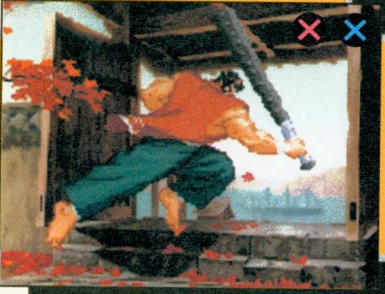
立ち



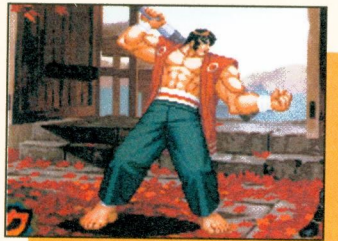
しゃがみ



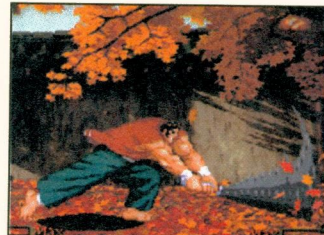
ジャンプ



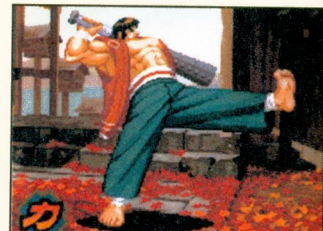
通常技



←+A X HIT



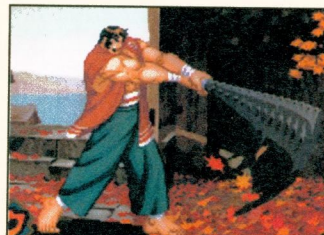
→+B X X



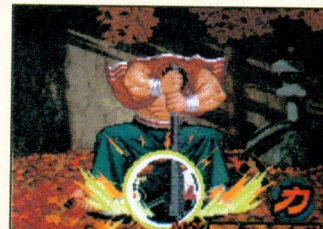
→+C X X



▼+C X X



中段技 X X



追い打ち(↑+B)

※技表中のC等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      X・X …キャンセル不可



# 通常技の検証

豪快な外観と同じく、十三の通常技は見た目通りにダイナミックなモノが数多く取りそろえられている。  
弱斬りボタンで出せる技は全般に牽制用。「斬り」と言っても十三の弱斬り技はみんなパンチなんだけどね。

弱斬りで出せる技は出は早いがいちいち短めなので、接近戦での牽制技として使用していこう。「技」の場合は連殺斬のスタート役として活躍するが、「力」の場合は完全牽制用として割りきって考えておいていだろう。同じく足技も同等の牽制技として押さえておこう。

「強斬り」ボタンを使って出せる技は、これまた豪快なモーションの技が揃っている。

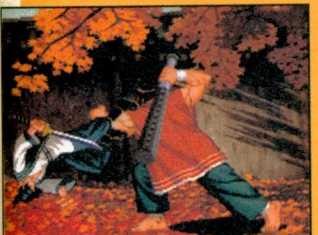
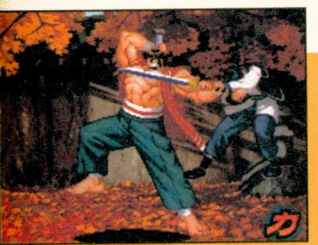
威力、リーチは申し分ないのだが、いかんせん技のスピードが遅いので、ガードされた後の隙が壊滅的なのがネックである。

→+Bは、十三の持つ技では最大のリーチを誇る技。

画面の中央から端にいる相手を殴ることが可能だ。

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**



投げ

## 弾きの検証

上段弾き技

**Dor←+D (通常技弾き)**

**→+D (必殺技弾き)**

(弾き後) Dボタン

下段弾き技

**↓+Dor⇨+D (通常技弾き)**

**⇩+D (必殺技弾き)**

(弾き後) Dボタン



## 神崎 十三

## 必殺技一覽

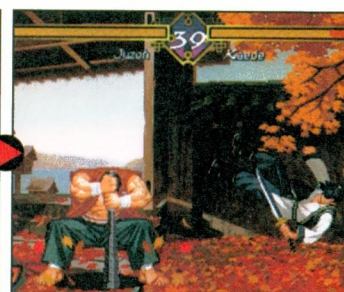
## 必殺技

びきしん  
激震

→↓↘+AorB 武

地面に金棒をたたきつけて、その振動で敵にダメージを与える技。Bボタンで出す激震は立ちガード不可。離れている相手にもダウン追い打ちとして使うことができるぞ。

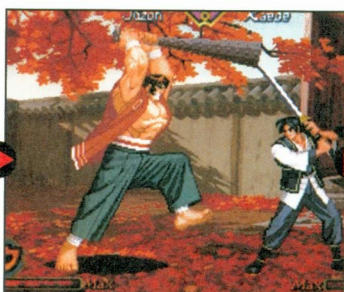
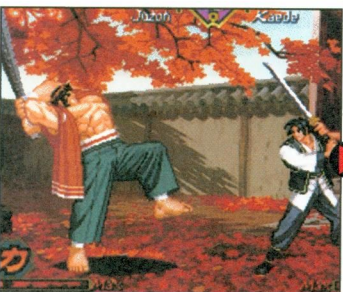
金棒自体にも当たり判定があるので、打撃技としても有効活用できる。

こっぴたんしょう  
轟弾衝

A~Cボタン1つを2秒以上押す 武

A~Cのボタン1つを押しっぱなしにして、2秒以上経過した後に離すと出せる。

ボタンを押す時間が長ければ長いほど威力が増す。ゲーム時間で6秒以上押しっぱなしにして離すと、しゃがみガード不可のごっつい炎が出る。

ぶかく  
富獄

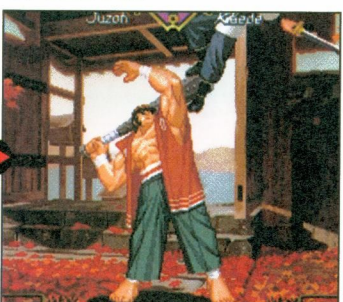
→↓↘↙+B 武

みんな大好きコマンド投げ。最初につかみモーションが発生して、射程内にいた相手をムズとつかんで放り投げていきます。

技が成立しなかった場合はすかりモーションが出て、隙を作ってしまうので覚悟しよう。

しゃがんでいる相手もつかめる素敵

な技なので、タイミング良く追い打ちを入れて、大ダメージを与えてやろう。



(富獄後) ↓↘↙+B

(追加1入力後) ↓↘↙+B

追加1

追加2

こんごうじゅうばん  
金剛重墜

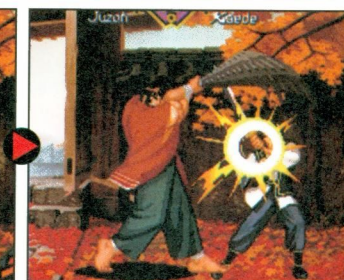
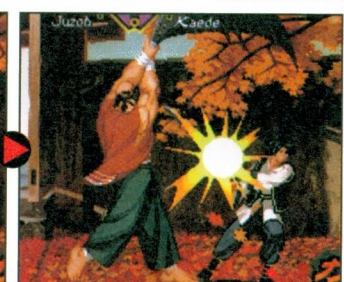
↓↘↙+AorB 武

コマンド入力後、オートで前方ダッシュして技を繰り出す突進技。弱斬りで出すとダッシュ間隔が短く2ヒット、強斬りで出すとダッシュ間隔が長く3ヒットするぞ。

弱の金剛重墜は、2発目がしゃがみガード不可、いわゆる中段になっているのがヒソカナ売りである。強で出しても2発目以降はしゃがみガード可能だ。

この技は前方にダッシュした後、相手に接触することによって(ヒット、ガード問わず)初めて技を繰り出せる。

コマンド入力後、ダッシュして相手に接触しなければ、ただの前方ダッシュで終わってしまうので、そこんとこ留意しよう。



Aボタン

Bボタン



かつもく だいげきどう  
刮目・大激働

↓↙←↘→+AB 武

コマンド入力後、十三が前方ダッシュするが、そのダッシュの最中に追加コマンドを入れて、初めてこの技は完全に成立する。追加コマンドを入れなかった場合、相手にヒットしても画面端に押しやるだけで、微々たるダメージしか与えられないぞ。



(大激働中) ↓↘→+B

追加



かつもく ちょうげきどう  
刮目・超激働

↓↙←↘→+B 武

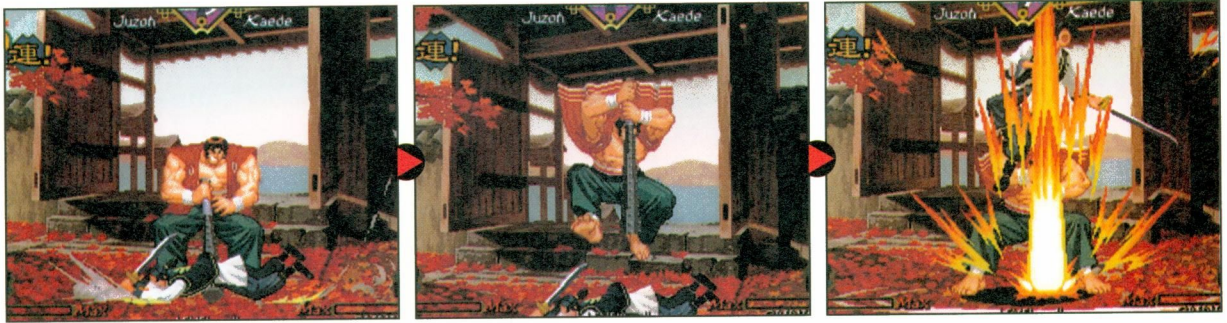
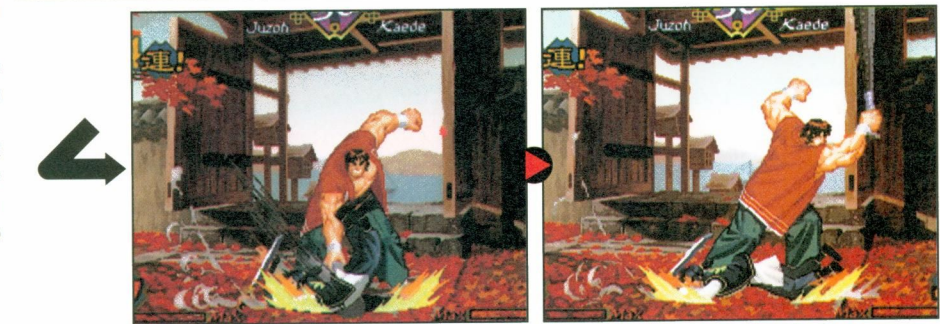
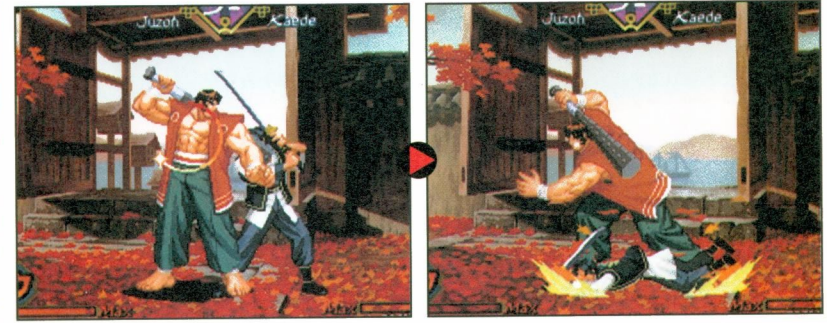
「力」のみに備わった潜在奥義が、この「刮目・超激働」である。

この技は“投げ”の性質を持っており、コマンド入力後につかみモーションが出て、射程内にいた敵を問答無用につかんで技を決める。

間合いは富嶽よりも若干広いが、ジャンプで逃げられたり小技で止められたりと、なかなか決めにくい通好みの技だ。

しかし一度決まれば大ダメージは必至。ゲージの7割は持っていき、超威力を誇る技だ。

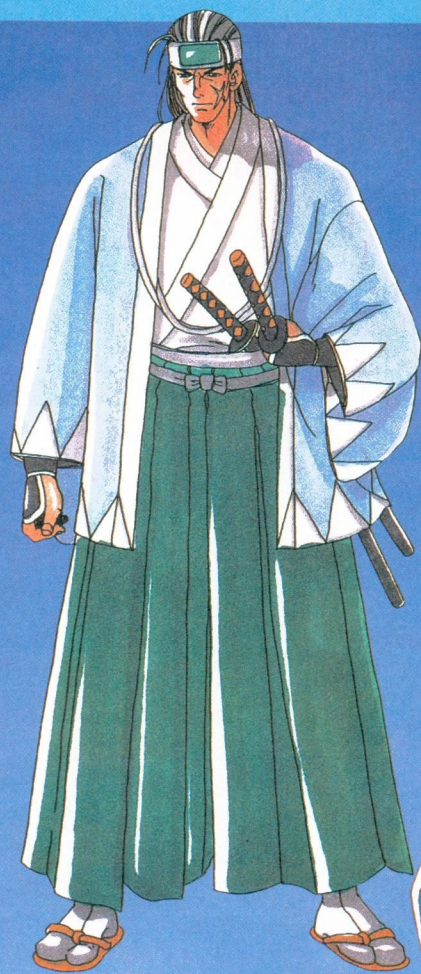
対戦では決めるシチュエーションはなかなかやっこないと思うので、ジャンプからのスカシ投げや、移動起き上がりの直後など、あらゆる手管を尽くしてつかみにいこう。





# 鷺塚 慶一郎

わしづか けいいちろう



- 名前 鷺塚 慶一郎(わしづか けいいちろう) / 性別 男 / 年齢 28
- シンボルアイテム 新撰組の法被。「誠」
- 格闘スタイル “天然理心流 隼” 牙を秘めた一撃。
- 設定 新撰組隊士。副長付隠密行動専属の隊士として「地獄門」を捜索する。鷺塚が信念としているのは、太平の世の内に忘れられてしまった「侍の美学。正直に、潔癖に、朴訥に、そして何より剣一筋によって己の生き道を開くこと、「忠義」の心を体現する事を決意している。
- サブストーリー 隠密行動を終え無事に壬生屯所に戻ってきた鷺塚に、新たな密命が下った。どうやら幕藩体制の混迷の原因に、「地獄門」と呼ばれる場所が、深く関わっているらしい。よって「地獄門」を見つけ出し、これに調査に当たって欲しいとの事であった。早速、鷺塚は調査を始めた。



誠忠の剣

## 溜めキャラと思うな!!

新撰組の隊士「鷺塚慶一郎」は“天然理心流 隼”をひっさげて今日も地獄門の捜索に精を出す。その持ち前の鋭い突き技をもって行く手を阻むものには容赦はしないのだ。

鷺塚の生き様に反映されるように、彼の魅力はその突き技にある。とにかく鋭く、そしてリーチのある突きを攻防の主体として、それに体術や剣気を混ぜていくのだ。

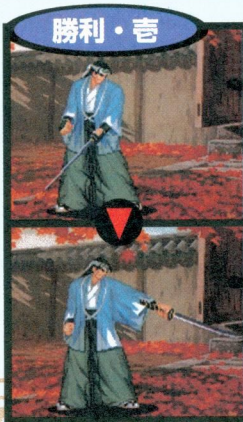
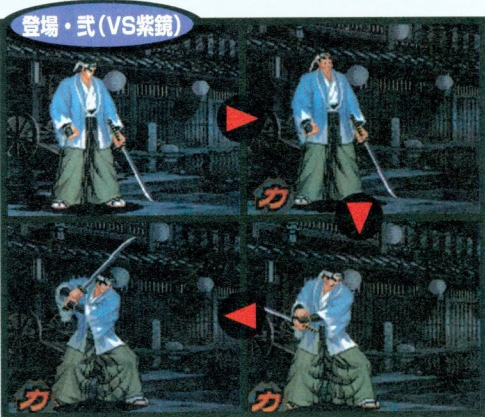
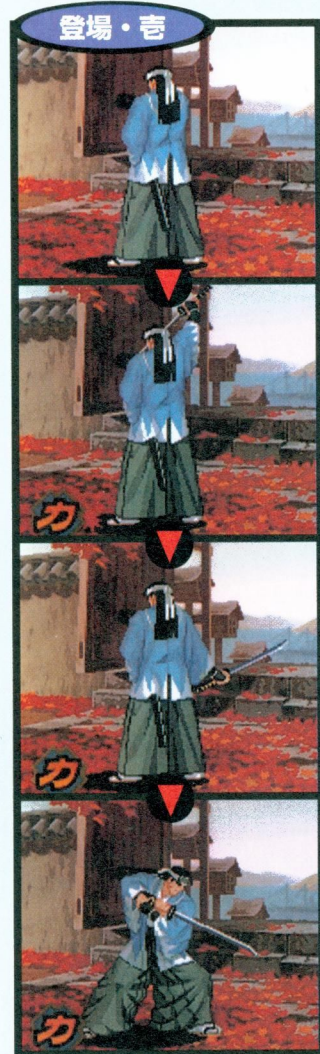
そして忘れてはならないのが蹴り技とダッシュである。蹴り技のうち、しゃがみガード不能のしゃがみ蹴りで接近戦の2択攻撃ができるのでかなり強力と言えよう。ダッシュは一気に間合いをつめるのに適しているが、鷺塚の必殺技は溜め技が多く非常に悩むはずだ。しかし、ダッシュを使わずに“静”の闘い方をしても、相手に容易に崩されやすい。相手にもダッシュからの戦法があるからだ。

従って鷺塚を扱う上では、ダッシュによる戦法をメインとして、常に“動”の姿勢で必殺技はその付加要素としてとらえるとよい。

# Sword World

ソード・ウルブ







## 基本技一覧

## 鷲塚 慶一郎



※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      X・X …キャンセル不可



## 通常技の検証

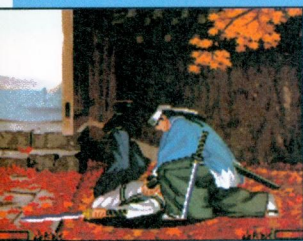
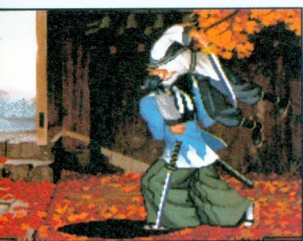
立ちAは技の出は早いものの、ダメージは小さい。←+Aはリーチは長い判定が強く、相手の攻撃をよく止めてくれる。Bボタンのダメージもリーチが長く、こちらは基本的に連続技用だ。→+Bはリーチが長いものの、空振りしたときが怖い。ただ剣質「力」を選択しているときのこの技はダメージが極めて高いので、狙っていてもいいだろう。立ちCは判定が強いが、威力は低く用途はないだろう。

しゃがみAは剣質「技」を選択しているれば連続斬キャンセルがかかるので、使っていてもいいだろう。また、しゃがみCから目押しでガードにつなげられるのも知っているといい。しゃがみBは連続技に使っていてもいいし、空中ガード不能技なので対空でも大活躍だ。しゃがみCは下段なので接近戦の関係に使用する。また目押しでしゃがみAにつなげることが可能だ。→+Cもガードされてもスキがなく、さらにこのあと↖+Bで追い打ちが入るので多用していこう。

ジャンプ技は、Aは空対空、Bは飛び込みからの連続技用と考えて使っていこう。Cは攻撃判定が斜めに強く、昇りで出すとしゃがみガード不可。また実用的ではないが、相手をめくることが可能だ。

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**



投げ

### 弾きの検証

上段弾き技	Dor←+D (通常技弾き)		(弾き後) Dボタン
	→+D (必殺技弾き)		
	↓+Dor↖+D (通常技弾き)		
	↖+D (必殺技弾き)		
下段弾き技	↓+Dor↖+D (通常技弾き)		(弾き後) Dボタン
	↖+D (必殺技弾き)		
	↓+Dor↖+D (通常技弾き)		
	↖+D (必殺技弾き)		



# 鷲塚 慶一郎

必殺技一覧

必殺技

## 疾空殺

←タメ→要素+AorB 武

第一の必殺技は飛び道具である。刀を振って衝撃波を出すこの技は、AとBでかなり性能が異なる。

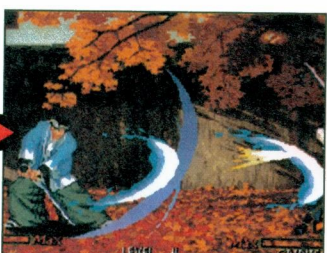
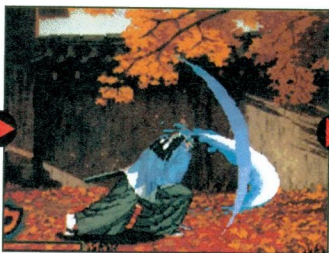
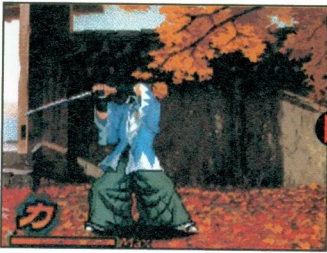
Aは出るまでが早くスキも小さい万能型で、弾速も早く非常に使いやすい。ただ画面端までは届かないので超遠距離の場合は使わないでいい。

Bは出るまでが遅くスキも大きいのが、衝撃波を2発続けて出すのでダメージが高い。また1発目をジャンプで飛び越そうとした相手に、後ろの2発目がヒットすることもあり、一応遠距離戦での対空になる。Aとは違って端まで届くのも重要なところだ。飛び道具の撃ち合いにはもってこいの技である。

Aボタン



Bボタン



## 虚空殺

↓タメ↑要素+AorB 武

下溜めというのが使う場所を選ぶが、斜め上に刀を突き出すこの技は対空兵器としてなかなか優秀である。

AとBの違いは単に斜め上へのリーチとスキ。Bはリーチは長いスキも若干多めというわけだ。

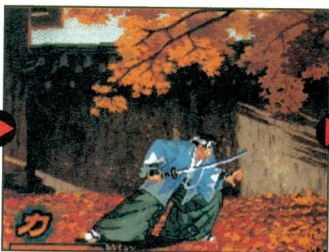
メインで使うのはやはりB。リーチが重要なのだ。また、ヒットさせることができれば、少し歩いて▼+Bで追い打ちを決められるぞ。

溜めについて説明すると、実はレバーを一定時間以内に戻すことで、溜めながら歩くというのが可能。さらに、ノーマル状態から◀→をガチャガチャやると、◀溜めができるのだ。

Aボタン



Bボタン



## 狼牙

←タメ→要素+C 武

かなり長い距離をダッシュして肩で体当たりをかますこの技は、ダッシュの素早さが幸いして非常に使いやすい技となっている。

また、この技には追加入力が2種類あり、それぞれ正面突き、ジャンプ突きに

変化する。ジャンプ突きのほうはしゃがみガード不可だ。

この追加入力は、狼牙のあとしばらくの間入力を受け付けてくれるので、遅らせて入力することで、狼牙後に反撃しようとした相手にヒットさせることができる。逆に追加入力を警戒させてそのまま攻め続けたりもできるので、非常に使い勝手がいい。ジャンプ突きのほうはガードされても投げ以外返し技をくらわないのも大きい。



(狼牙後) ↓◀→+C



(狼牙後) ↓◀←+C



※技表中の ◀ は、武器あり状態時に出せる技という意味。▶ は素手状態時に出せる技。



必殺技

超奥義

潜在奥義

しんろく 俊殺

↓←←+AorB 武

目にもとまらぬ突きを放つのが俊殺だ。本当に見えないくらい早く、リーチも非常に長いので、牽制として多用する。

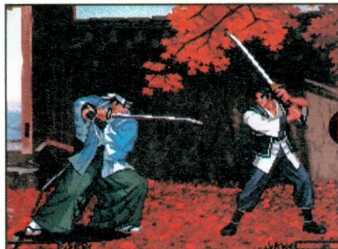
スキも少なく連発してもOKだ。

この技には追加入力があり、ABそれぞれボタン連打することで、数回突きを

放つようになる。基本的には毎回追加入力をしていくといい。というのも俊殺単体ではダメージが小さいからだ。

(俊殺HIT後)AorB連打

追加



しんろうが 真・狼牙

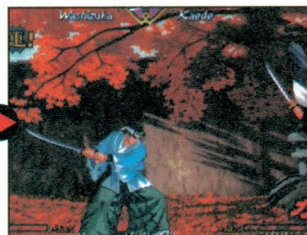
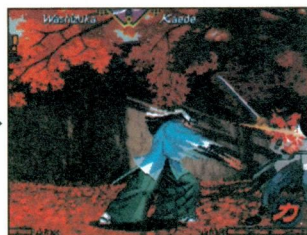
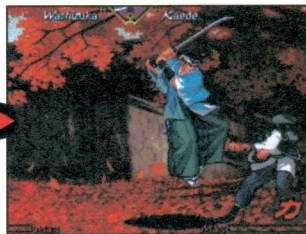
↓←←←+AB 武

画面効果が現れたあと、狼牙のようにダッシュして体当たりをしに行く。この体当たりがヒットすると、その勢いのまま画面端まで相手を押しこめ、そこで

無数の突きを繰り返したあと、巨大な衝撃波を発生させて相手を巻き込むのだ。

この技は↓←←←+ABと入力するだけで簡単に出すことができる。実戦では立

ちorしゃがみBから連続技として使っていくのが理想的だ。また剣質「力」を選択していれば、狼牙のあとに「昇華」で出すことができ、ダメージも超強力!!



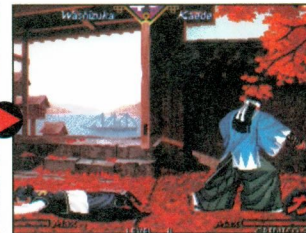
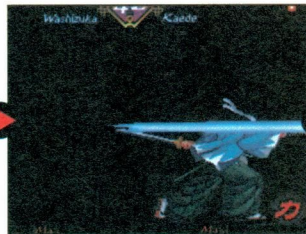
しんろうが 最終・狼牙

↓←←←+B(溜め可) 武

鷲塚の潜在奥義であるこの最終・狼牙は、その名のとおりに狼牙の究極形とも言える。狼牙が体当たりをするのに対し、最終・狼牙は目にもとまらぬ早さで踏み

込みつつ、突きを放つのである。決めると背景に巨大な「誠」の一字が表示されるので非常にカッコいいが、連続技には使えないので決める機会は多くない。

だがケズリ量はすごいので、相手の起きあがりに重ねてケズリを狙うといい。発動後Bを押しっぱなしで溜めることができ、2秒以上でガード不能となる。





# 紫鏡

しきょう



## 尽きぬ欲望、果てぬ枯渇

人を斬る喜びを知り、より多くの、より強い者を斬りたいという欲望に取り憑かれた紫鏡。その両の手に握られた武器は血を求めるのみではあるが、その欲望の純粹さゆえに、彼の強さもまた本物といえるだろう。

その紫鏡の主戦力はその武器の性質を十分に生かした強斬り。ジャンプの判定の強さ、→+Bのリーチの長さが目立つ。またその体軀を生かした、低い姿勢からの突進技である斬肉鎌鼬も性能が高い。ガードされても反撃を受けることはないの、気兼ねなく使っていける。鎌鼬の連発で、相手が焦れてきたところに合わせて、廻転肝えぐりを狙ってみよう。斬肉鎌鼬からダウン攻撃→狂行・臓物探りで、剣質ゲージを半分ほど溜めることができるので、2セットで超奥義が使える状態になる。超奥義の迷兇死衰・狂喜は、武器を落としてしまうものの、削り量が非常に多く、使いどころさえ間違えなければかなりの脅威となるはずだ。

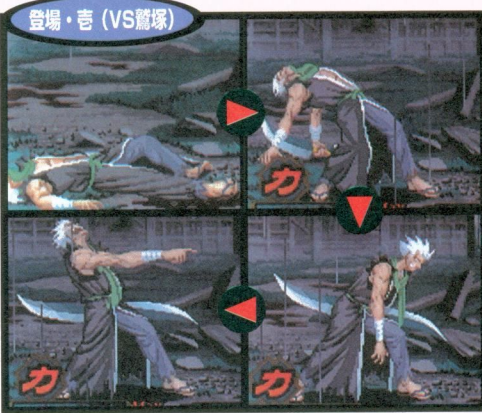
- 名前 紫鏡(しきょう) / 性別 男 / 年齢 34
- シンボルアイテム 闇。雨。巨大な武器。
- 格闘スタイル “明鏡止水 惨殺の章” 狂気をはらみつつも、研ぎ澄まされた剣。
- 設定 狂気の新撰組隊士。人を斬る事に何の迷いもない彼の剣筋には、一切の曇りもない。新撰組にいた頃は維新志士たちの強敵であったが、政治的思想などは何もなく“殺人欲”のみで動いていた為、内部で肅正されかける。しかしそれを事前に嗅ぎ付け、新撰組を脱退した紫鏡は、流浪の「浮浪(はぐれ)人斬り」となり、新撰組にもその切っ先を向ける。
- サブストーリー “地獄門”の影響で時代が再び混乱しはじめた。命懸けの充実感…一般の人間を斬っても得られる充実感とは知れている。紫鏡にとっては、より大きな充実感の得られる絶好の機会であった。“より多くの…より強い者を…斬りたい…”紫鏡の心が叫んでいた。そんな時、謎の男に声を掛けられる。「伝説の人斬りよ…好きなだけ人を斬らせてやろう…」そう言って男は闇の中へ消えた。紫鏡はただニヤリと笑っていた。

彷徨う悪夢

# Living nightmare

リビング・ナイトメア





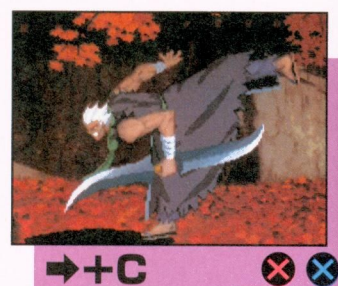
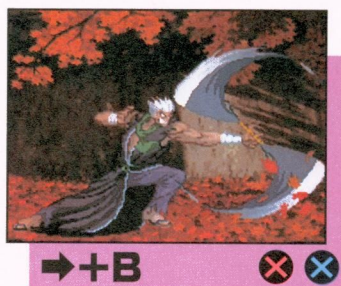


# 基本技一覽

## 紫鏡

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち	 HIT HIT-G	 HIT HIT-G	 HIT-G HIT-G
しゃがみ	 × HIT-G	 HIT HIT-G	 × HIT-G
ジャンプ	 × ×	 × ×	 × ×

**通常技**



※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



# 通常技の検証

紫鏡の通常技で特に強いのが、Bボタンによる攻撃全般。

ジャンプBは下方向に対する判定が強く、空中戦の要となる。めくりが狙いやすいので、相手の真上あたりを目標に飛び込むようにしよう。立ちBは上方向への判定が強く対空技に適しているが、横方向へのリーチが短く、それに対し→+Bは横方向へのリーチが長く、廻転が速く同じような感じで使っていくことができる。

そのほか通常技で多く使うのが立ちAと←+A。これにキャンセルをかけて斬肉鎌鼬というのが紫鏡のメイン戦法になる。またジャンプAは出が早く、昇りで出すとしゃがんでいる相手にもヒットするので、昇り斬り着地で無慈悲刺しも有効。

蹴り技では↘+Cがリーチも長くキャンセルもかかるので使いやすい。紫鏡は必殺技の性質上武器を落とすことが多いので、↘+Cにキャンセルをかけて地舐め蹴りを出すなどして、うまく武器の届きるところまで到達するようにしよう。

ダウン攻撃はレバガチャで臍物探りという特殊技に変化するが、単発のダウン攻撃のほうがヒット後の相手との距離が近く、その後の攻めに使いやすい。あえて単発で終わらせて、というのも選択技のひとつに入れておくといいだろう。



投げ

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**

### 弾きの検証

上段弾き技

下段弾き技

<p>→+D (通常技弾き)</p>		<p>(弾き後) Dボタン</p>
<p>↘+D (必殺技弾き)</p>		
<p>↓+Dor↘+D (通常技弾き)</p>		<p>(弾き後) Dボタン</p>
<p>↘+D (必殺技弾き)</p>		



# 紫鏡

## 必殺技一覽

特殊  
入力技

### 狂行・臓物探し

ダウン攻撃中にレバガチャ!! (武)

ダウン攻撃時にレバーをグルグル回すようにすると、普段より多く相手の体を斬り刻む。単純に威力が上がるので毎回狙ってもいいだろう。斬肉鎌鼬 (A) の後が狙いやすい。



### 地舐め滑り

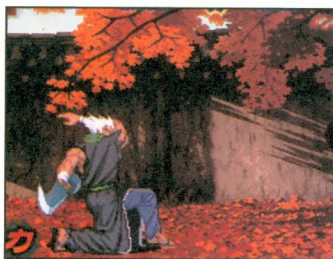
→←+C (武) 素



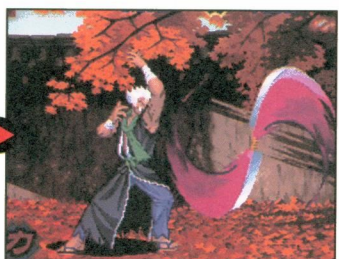
特殊なダッシュ。身を低くすることで相手の攻撃に当たりにくく、相手をすり抜けて背後に回り込むこともできる。武器を拾いに行くときに使える。

### 禿鷲

↓↙+AorB (武)

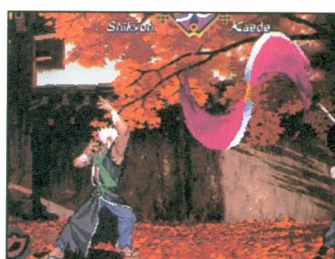


武器をブーメランのように投げつけて攻撃する。武器を飛ばしている間に攻撃をくらうと武器を落としてしまう。少し離れた間合いで使うほうが無難。



### 啄み

(禿鷲中) ↑+B (武)



禿鷲時に追加入力することで、武器が真上に跳ね上がり、しゃがみガード不可技になる。かならず武器を落としてしまうので、使うときは覚悟が必要。

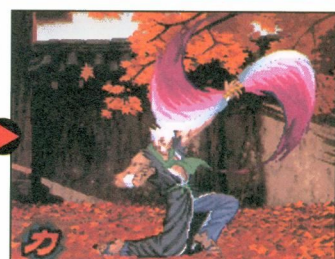
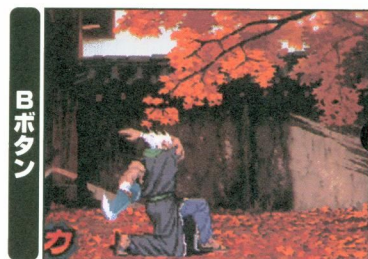
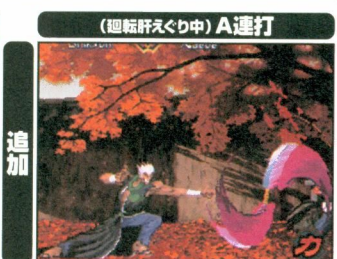
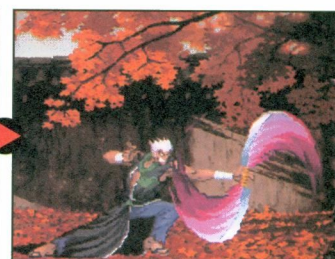
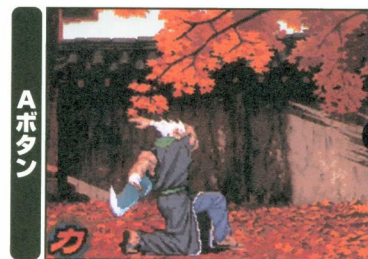
### 迴転肝えぐり

→↓↘+AorB (武)

腕を伸ばしつつ武器を回転させて攻撃し、ボタンによって攻撃する角度が違う。ボタンを連打することでリーチを伸ばすことができるのだが、ヒット数は減ってしまうことが多い。

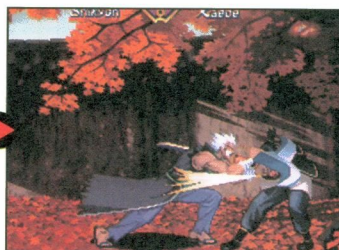
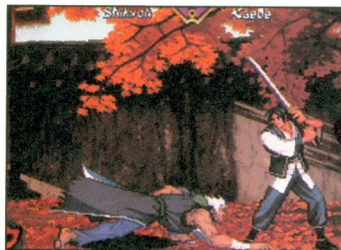
削りダメージもかなりのものなので、相手と密着して使うと効果的。また相手を端に追い詰めた状態でA、B取り混ぜて使うことで、直接のダメージは与えられなくても威嚇効果が期待できる。

Bのほうは対空に使えないこともないが、技の出が遅く攻撃判定もさほど広くはないので、絶対の信頼がおけるというほどではない。



### 斬肉鎌鼬

←↙↘↘+AorB (武)



ダッシュして近付いて相手に組み付き喉元を掻き斬る、紫鏡の攻めのメインとなる技。←+Aや連殺斬などにキャンセルをかけて出している。ガードさ

れても反撃は受けないので、ガードさせて弾きを狙うといったことも可能だ。Aのほうは移動距離は短い、ヒット後にダウン攻撃→臓物探りが確定する。

Bのほうは移動距離は長い、出が遅くヒット後は自分もダウンするので使い勝手はよろしくない。

※技表中の●は、武器あり状態時に出来る技という意味。●は素手状態時に出来る技。

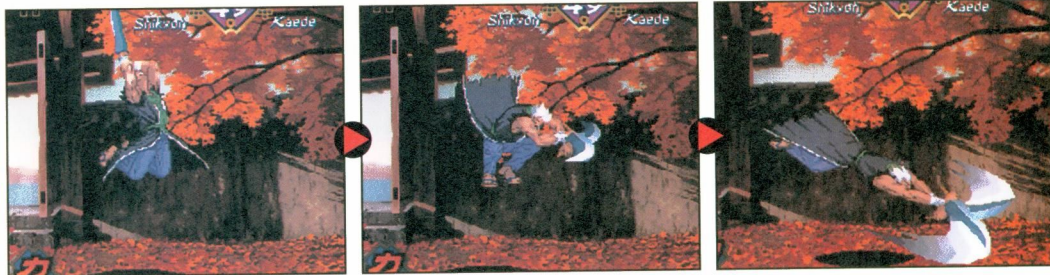


必殺技

斬肉大鉄

(空中) ↓↙←+B 武

上空から武器を構えて襲いかかる。ヒットしてもやや不利だが、着地で無慈悲刺しを出せば相手の通常技に負けることはない。ガードされると反撃を受けるが、剣質「力」なら「昇華」で狂喜を出せるので覚えておこう。



無慈悲刺し

(接近) →↘↓↙←+C 武

コマンド投げだが投げ間合いは狭い。起き上がりで狙う以外は斬肉鎌鼬のほうが使いやすいので、無理に狙っていくことはないだろう。技の終り際に相手の体に変色するのがちょっと楽しい。



速兇死衰・狂喜

↓↘↙↘↙+AB 武

禿鷲の発展版のような超奥義。武器で攻撃している間も自分は自由に動けるので、空中で追い打ちすることもできる。ガードされても削り量が薄く、武器が

宙に浮いている間はこちらが優位に立てる。

しかしヒット、ガードを問わず武器を落としてしまうことになるので、武器落

下点で落ちてくるのを待ち構えるか、いったん武器を見捨てて後で拾いに行くかのフォローが必要。

超奥義



速兇死衰・凶飢

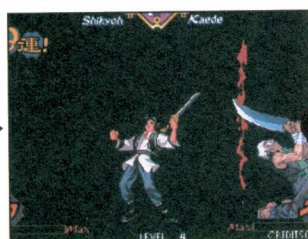
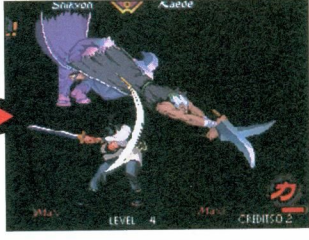
↓↘↙↘↙+B 武

高速で突進していき、凶の形に斬り刻む、剣質「力」選択時のみ使用可能な潜在奥義。

移動速度が尋常でないほど速いので、

遠くから出しても一瞬で相手をつかむことができる。

威力・性能うんぬんよりも、演出の面から見てみたい技である。



潜在奥義



# 天野 漂

あまの  
ひょう



●名前 天野 漂(あまの ひょう)/性別 男/年齢 28

●シンボルアイテム 桜。と金。

●格闘スタイル “我流喧嘩矢倉” 躊躇のない攻撃が気持ちいい。

●設定 風流を心から愛する男で、男気のあるキャラクター。その風体は飄々として捕らえられが無く、酒と女と喧嘩三昧の生活を送っている。動乱の最中、彼の生き様を見て疑問を持つ者も少なくないが、こんな動乱の時代だからこそ風流を味わう余裕が必要であり、彼を慕う人間もまた数知れない。

●サブストーリー 行きつけの「雪待」の窓から顔を出し、珍しく天野は溜息を付いた。

「全く…近頃どうしちゃったんだい？」不思議がって遊女の一人が尋ねると、天野は答える。

「見てみな、ここの神木の万年桜がどんどん散り始めてる。……どっかで風流の解んねえ野暮な野郎が悪巧みでもしてんのかなあ。」そう言うと、天野は立ち上がった。

遊女が尋ねる…「何処行こうってんだい？」天野は答えた…「喧嘩だよ。」

江戸の  
喧嘩  
桜

## 月夜の桜がよく似合う、風流な男

色あり酒あり喧嘩あり。気さくでまきぐれな大江戸一の風流人、天野漂。彼の剣術は、木刀「男前」をカ一杯に振るう、我流喧嘩矢倉。型などなく、ただカ一杯に振るその攻撃は凄まじく、防御などおかまいなしに突き抜けていく。

天野の攻撃はこのイメージ通りで、無闇やたらに武器を振り回すものが多い。その結果、ほとんどの技は出が遅く、隙が大きく使いくいだろう。しかし、それと引き替えに得たパワーは凄まじく、攻撃力は1,2を争うほどのだ。

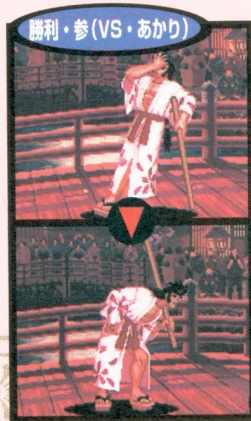
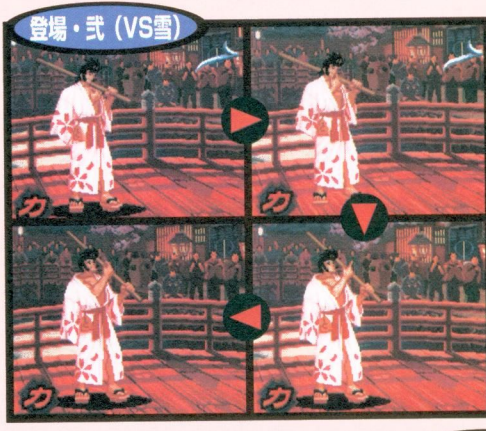
隙が大きければ、攻めに向いていないのは一目瞭然。だが、天野は防衛面が優れているので無闇に攻めず、じっと一撃を待つタイプのキャラと言える。相手の攻撃に対して自動で反撃する高飛車や、対空技となる桂馬の高上がりなどは、ヒットすれば4分の1近くの体力を奪うことも可能だ。

相手の行動を先読みし、反撃技と対空技で対処する闘い方になるので、剣質選択は“力”をお勧めしたい。一撃に賭けるのだ！

# Romancing Wanderer

— ロマンシング・ワンダラー —





# 基本形態一覽



# 基本技一覽

# 天野 漂

立ち

Aボタン



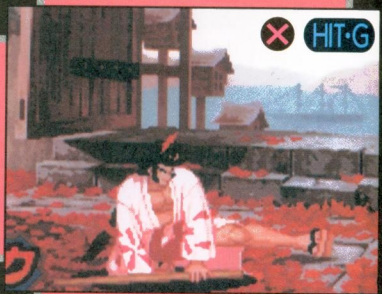
Bボタン



Cボタン



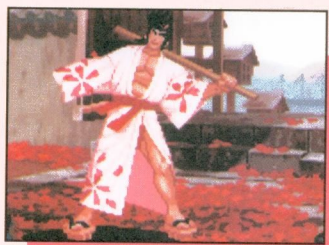
しゃがみ



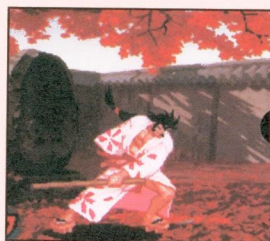
ジャンプ



通常技



←+A × HIT-G



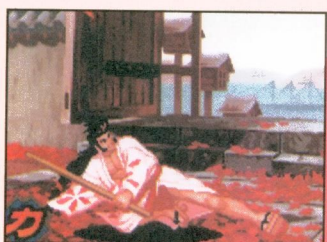
→+B



× ×



→+C × ×



↘+C HIT-G HIT-G



中段技 × G



追い打ち(↘+B)

※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



# 通常技の検証

天野の通常技は大振りなものが多く、出るまでが遅い。また外すと隙が大きい技などもある。その典型的な例が立ちBで、空振りすると勢い余ってよろけてしまうのだ。この際は致命的で、見た相手はさすがに反撃にくるだろう。レバーを後ろに入れながら強斬りを出すと、この隙を短くすることができるが、逆に技が出るまでが多少遅くなる。しかし外したときの隙を考えると、 $\blacktriangle+B$ のほうが安全だろう。

ジャンプBも外すと着地と同じ隙ができてしまう。さらにヒットさせても多少だが隙ができてしまうので、地上の技につなげることができないのだ。よって現在は使い道のない攻撃だが、攻撃力は半端でないから、使いたい技だ。基本的には攻撃持続時間の長い蹴り(C)を使っていこう。

意外と出番が多いのが、立ちAと立ちCだ。どちらもキャンセルできるので、連続技の重要なポイントとなる技だぞ。

しゃがみBは2ヒット技。上方向に強いので対空技として使えないこともないが、かなり先読みで出さないと潰されてしまう。

特殊入力技では、 $\blacktriangle+C$ がなかなか使える。キャンセルできるので、差刺しや必至を出して隙をなくすように使っていこう。



投げ

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**

	Dor $\leftarrow$ +D (通常技弾き)	$\rightarrow$ +D (必殺技弾き)	↓+Dor $\blacktriangle$ +D (通常技弾き)	$\blacktriangle$ +D (必殺技弾き)	弾きの検証
上段弾き技					 (弾き後) Dボタン
下段弾き技					 (弾き後) Dボタン



## 天野 漂

## 必殺技一覽

## 必殺技

## 雀刺し

→→+AorB 武

武器を突出しながら物凄い勢いで突進していき、相手のみぞおちを狙う突進系必殺技。突進力、攻撃力、ガード時の隙など、どれを見ても文句なし。だからといって、ただ出すだけでは当たらない。弱斬りや高飛車から連続技を狙おう。

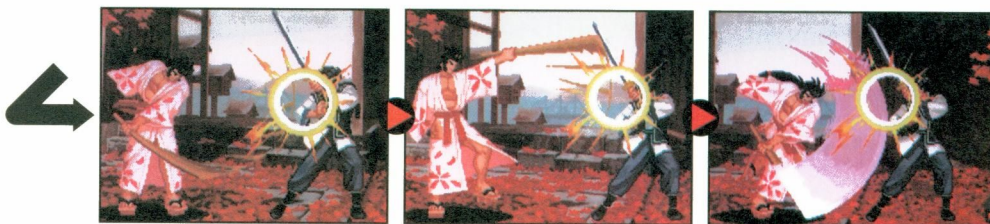


## 居飛車穴熊“九手詰め”

Aボタン連打 武

出るまでが意外と速いので、いろいろなところから連続技になる。だが離れて当たると途中がヒットしなくなり、ガードされる可能性もあるぞ。

追加入力技の「穴熊のふんどし脱ぎ」は中段攻撃になっているので、しゃがみガードで安心している相手に使ってやろう。ガードされると反撃確定なので、毎回使うのは問題だが。



## 居飛車穴熊“三手詰め”

Aボタン連打 武

素手状態の「居飛車穴熊“九手詰め”」と思ってほしい。素手状態ではキャンセルできる技がないので、ジャンプから直接狙うしかないだろう。



## 穴熊のふんどし脱ぎ

(居飛車穴熊中) ↓↓+B 武



## 必至

→↓↓←+B 武

思いっきり降り下ろすこの技は、出るまでが遅すぎるので、使いづらい。しかしヒット後は隙が少ないので、弱斬りや居飛車穴熊などにつながるぞ。



## 必至～詰み!

(必至入力後) Bボタン押し続ける 武

「必至」を押せばなしにすることで、ガード不能の必至～詰み! が出る。ガード不能ののだが、出るのが遅すぎるので、狙う機会はないものと考えよう。



## 高飛車

→↓↓←+C 武

顔を突き出す構えを取り、相手が攻撃を当てると反撃する当て身系の必殺技。ばれると大きな隙ができるが、攻撃力が半端ではないので頼りたくなる。ヒットすると相手がよろけるので、雀刺しなどで追い打ちしてやろう。



※技表中の 武 は、武器あり状態時に出せる技という意味。●は素手状態時に出せる技。



必殺技

将棋倒し

(接近) ↑↑+C 武兼

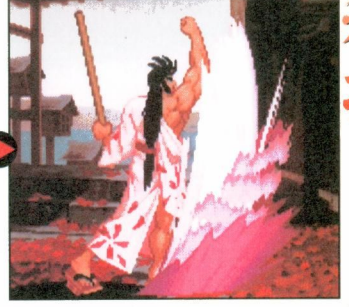
相手をつかんで頭突きを3発入れる投げ技。弱斬りや蹴りなどから連続技として入れることが可能。ただし間合いは狭いので、外すと悲惨だぞ。



桂馬の高上がり

→↓↑+C 武兼

突き上げるアッパー攻撃で、一部の飛び道具を返すことができる。だが主な使い道は対空技としてだろう。早めに出すのがコツだぞ。



盤上此の一手“と金”

→↓↑←→↓↑←+AB 武

腰にぶら下げた“と金”を、武器の先につけて思いっきり降り下ろす超奥義。出るまでが遅いが中段攻撃となっているので、相手の起き上がりなどに重ね

ることができれば、当たる可能性も高いだろう。

確実に当てるなら「昇華」を使って、雀刺し→“と金”と連続技にしよう。難

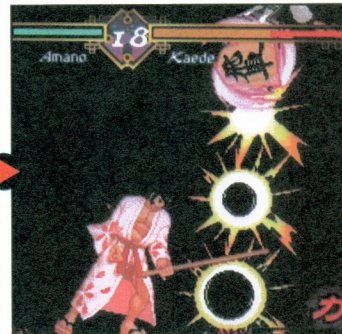
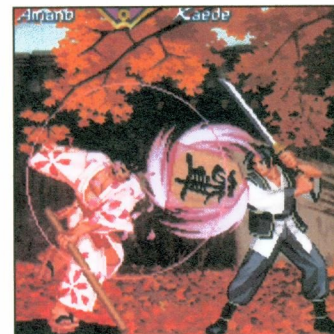
しいが凄まじい威力なので、ぜひ覚えてほしい。慣れたら高飛車→雀刺し→“と金”の連続技を狙ってみよう。



盤上此の一手“飛車”

→↓↑←→↓↑←+B 武

将棋の駒を横方向に飛ばす、飛び道具系の潜在奥義。モーションが大きいいため、なかなか当たってくれないのが難点。威力はこれまた凄まじいので、離れたときに狙ってみるのがいいだろう。連続技に使えないのが残念だ。

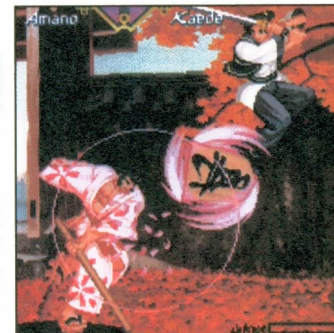


盤上此の一手“角行”

→↓↑←→↓↑←+A 武

“飛車”が横方向ならば“角行”は斜めに飛ぶ、飛び道具系潜在奥義。

この技の問題点は、“飛車”とまったく同じ。すなわち当てるのが難しい。空中ガードできないので、相手のジャンプを先読みで当てるしかないのか？ 威力は申し分ないので、一度は当ててほしい技だ。



超奥義

潜在奥義



# 李烈火



- 名前 李 烈火(リー れっか) / 性別 男 / 年齢 20
- シンボルアイテム 炎。免許皆伝の証の扇子。
- 格闘スタイル “飛影拳” 北派少林寺をベースとする。素早い動きと体術。大陸製の特製武器を使用。
- 設定 中国服に身を包み、弁髪を結う。まじめで正義感が強く、悪は許せない性格で、義に熱く、礼節を重んじる好青年。本名は“李 成龍(リー・チェンロン)”。中国の崇山少林寺で、武術を学んだ。近年は大僧正の側近として衛士を勤め、大僧正より、人の世の“無常”について学んでいた。

●サブストーリー 本山で修行に励んでいたある夜、東の方向に深紅の凶星が落ちるのを見た烈火は、あわてて大僧正の所へ駆けつけ、事の次第を伝えた。そして、大僧正の玲玉を覗き込み驚愕した。日出する国より起こった災いはやがて大陸へ、そして全世界へと広がり、この世を暗黒へと誘っていた。この世を暗黒に染めないため、“成龍”烈火はサムライの国へと足をおろした。

# 黄土からの使者

## 大陸からきた正義の炎

少林寺拳法最高の使い手であろう男、李烈火。彼の持つ武器は、少林寺拳法“飛影拳”の免許皆伝の証である扇子だ。武器が扇子と頼りないが、中国4千年の歴史が生み出した、最高の体術を駆使して闘う。

武器はめったに使わないので、攻撃のほとんどが素手になっている。素手攻撃ばかりなので、リーチがほかのキャラに比べて短い印象を受けてしまうだろう。

しかし、その短さを補って余るほどの機動力を備えているので、決して不利なキャラとは言えない。ダッシュも、ほかのキャラのような地上を走るダッシュではなく、一定間合いを一瞬で跳び跳ねるものになっている。また、通常技も移動しながら出す攻撃が多いので、これもリーチを補うことに一役買っている。

防御面では、霞という回避技が用意されている。全身が無敵になるので、相手の打撃はすべて無効となる。さらに霞から連携攻撃を出すこともできるので、攻守を一瞬で入れ替えることが可能だぞ。

# Oriental Justice

オリエンタル・ジャスティス





# 基本形態一覽



# 基本技一覽

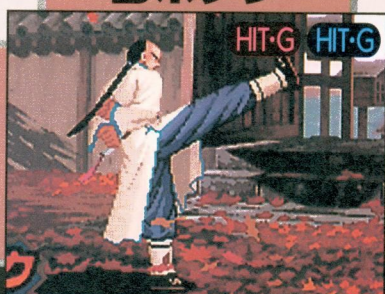
# 李 烈火

Aボタン

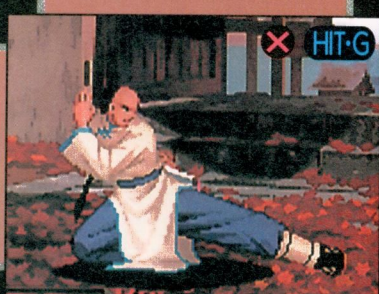
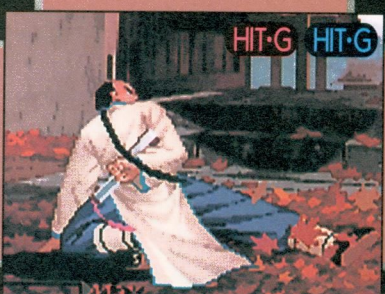
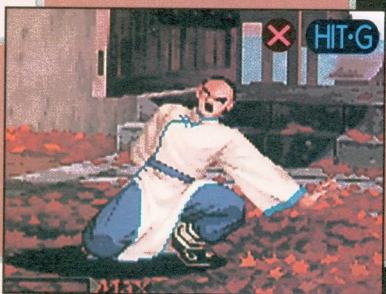
Bボタン

Cボタン

立ち



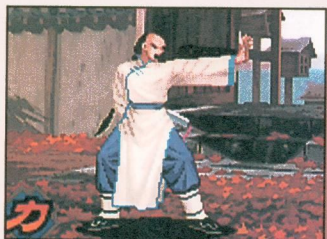
しゃがみ



ジャンプ



通常技



←+A HIT-G HIT-G



→+B



X X



→+C

X X

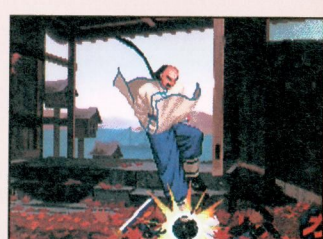


↓+C HIT-G HIT-G



中段技

X G



追い打ち(↑+C)

※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      X・X …キャンセル不可



# 通常技の検証

李烈火の通常技は武器を一切使用しないので、リーチはほかのキャラ比べて劣ってしまう。しかし前進する技が多いので、うまく使いこなせば苦労することは少ないだろう。闘いの基本となる立ちAIは、技の出現早く、少し前進するので攻撃間合も割と広い。また剣質「技」ならば、殺斬の起点となる。

ここで李の基本的な連続殺を説明しておく。メインとなる連続殺斬は、A・B・D・C・D・Cの5連続。最初のAが当たれば、ほとんど最後まで続技になるぞ。またD+Cはキャンセルできるので、龍槌旋などにつぐことも可能だ。最後にD+Cになると中段攻撃の龍碎落が出るので、中・下段とガードを揺さ振ることができるぞ。

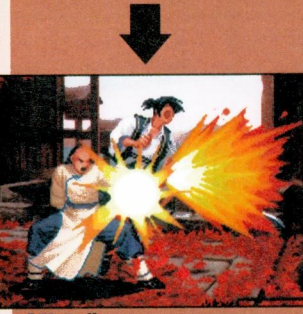
ジャンプ攻撃ではCボタンの蹴り、いい角度に攻撃判定が出ており、持続時間も長めなので使いやすい。ジャンプBは2ヒット技なので連続技の始めに決めたいが、当たりにくいので実戦では使いにくい。

レバーを入れる特殊攻撃は、単体で使うことはあまりない。レバー入り攻撃は連続斬に組み込むことができるので、連係や連続技として使うといいこう。

B+Cの中段攻撃はキャンセルできないが、出が早いので狙う機会は多そうだ。

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**



投げ

## 弾きの検証

上段弾き技

Dor←+D (通常技弾き)

下段弾き技

→+D (必殺技弾き)

↓+Dor↘+D (通常技弾き)

↘+D (必殺技弾き)

(弾き後) Dボタン

(弾き後) Dボタン

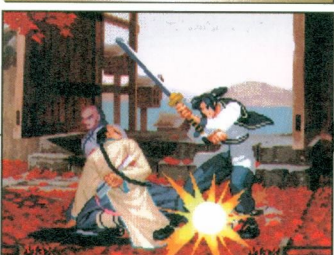


特殊入力技

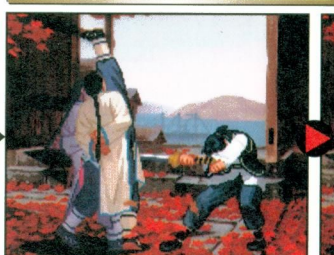
霞  
A+B 武



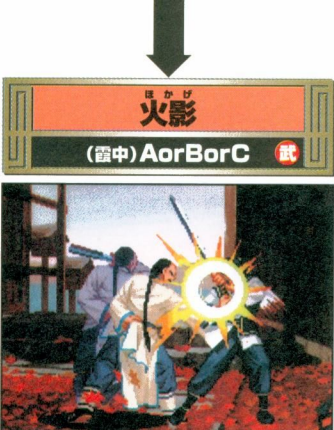
旋風  
(霞中) ↓要素+C 武



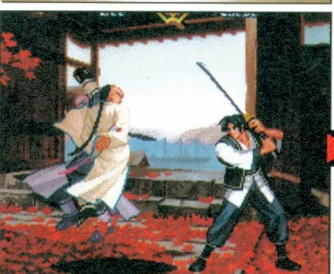
龍碎落  
(旋風後) →+C 武



火影  
(霞中) AorBorC 武



焔群  
(霞中) ↓↙←+B 武



霞は技を出した瞬間に、投げ以外に対して完全無敵となるので、相手のラッシュ等を簡単に回避できる便利な技だ。

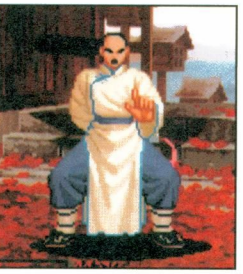
霞のあとはボタンを押すことによって、様々な特殊攻撃が出る。基本となるのは火影だ。リーチがそこそこあり、キャンセルすることができるので、必殺技へつなぐこともできるぞ。

↓↙←+Bで出る焔群は、中段攻撃になっている。ヒット後は両者ほぼ同時に動けるので、投げなどを狙ってみよう。

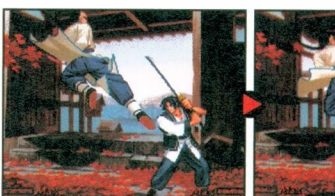
旋風は下段攻撃になっているので、焔群との2択が可能だ。続けて中段の龍碎落、表にはないが↓+C、↓+Cの下段攻撃を出すことができるので、強力な連携となるぞ。

息吹  
挑発中スタート押しっぱなし 武兼

スタートボタンは挑発となっているが、李烈火はボタンを押し続けることによって、体力を回復することができるのだ。しかし回復スピードが非常に遅いので、使う場面は少ないぞ。

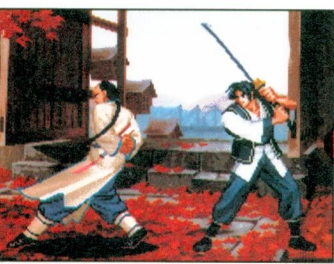


無影脚  
(空中) ↓要素+C 武兼



ジャンプしてすぐに出すことができるので、中段攻撃のように使うこともできる。しかしガードされると隙が大きいので、あまり多用はできないぞ。

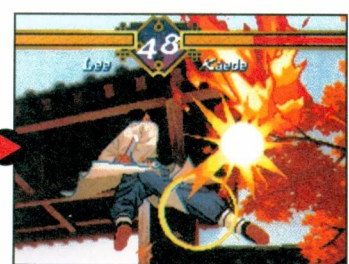
龍槌旋  
↓↙←+C(連続3回入力) 武兼



炎をまとった跳び回し蹴りを出す必殺技。3回まで連続入力可能で、最高9ヒット(1入力毎に3ヒット)する。ダメージは非常に高いのだが、ガード

されると隙ができるので、単発で使うことは少ない。主に連続技専用だ。連続斬からの連続技が理想だが、しゃがんでいる相手には連続ヒットにならず、

ガードされてしまう可能性もあるので、状況を見て判断してほしい。また、龍槌旋後は画面端でないと追い打ちが入らないので、端以外では出さないように。



必殺技

※技表中の ■ は、武器あり状態時に出せる技という意味。■ は素手状態時に出せる技



必殺技

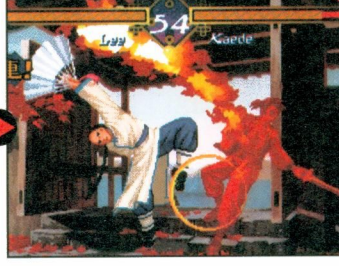
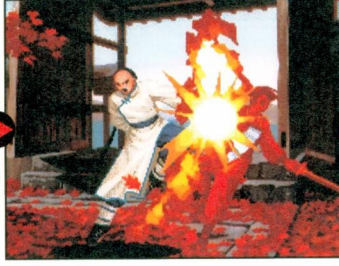
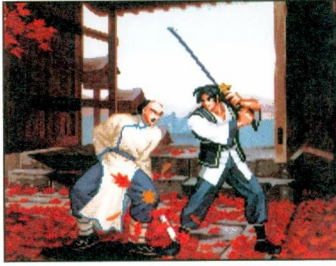
炎扇翔

→↓↘+B

炎をまとった攻撃を出しながら上昇していく、対空系の必殺技。  
見た目通りに上方向に強いのだが、無敵などはないので、引き付けて出すと潰

されてしまう。早めに出すのがコツだ。  
ヒット数は状況、キャラによって変化する。基本は3ヒットで、示源などには5ヒットする。追加入力には2ヒット以降い

つでも出せるので、炎扇翔プラス1ヒットで出すように狙おう。ヒット数を確認するのがポイントだぞ。



炎龍擺尾

→↘↓↙←+AorB

移動スピードが非常に速く、見切られにくい必殺技。Bで出したときには追加攻撃を出することができるが、連続ヒットにならず隙が大きいので、使いどころがはっきりしない。主にAの炎龍擺尾を使っている。



(強炎龍擺尾後) ←↙↓↘→+B

奥義・炎龍纏身

↓↙↘↙→+AB

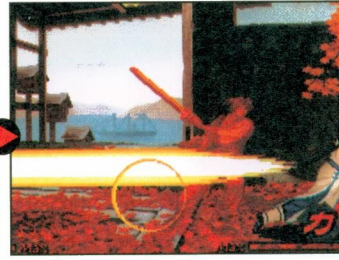
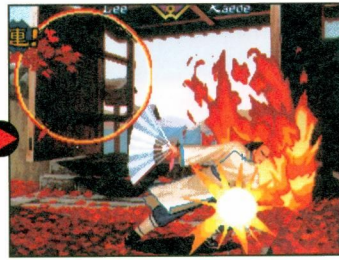
扇子を放り投げ突進していき、李を追うように上がる爆炎で追い打ちする超奥義。

されると悲惨。ガードされると爆炎に攻撃判定がなくなるので、ポーズを取っているところを斬られてしまうからだ。

に狙う。剣質「力」で、炎龍擺尾から「昇華」を使って連続技にするのが無難だ。連続斬からは外す可能性もあるので、注意しよう。

非常にカッコイイ技なのだが、ガード

よって、出すときは連続技になるよう



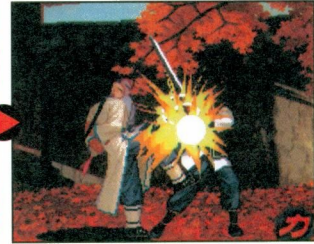
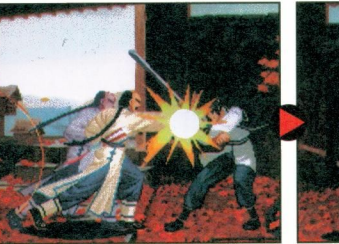
超奥義

秘奥義・管天無影脚

↓↙↘↙→+B

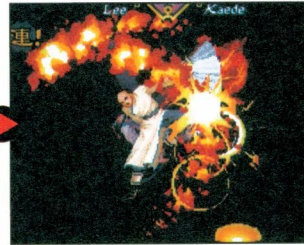
相手に突進していき、連続で技を入れ続ける乱舞系必殺技。

移動スピードが非常に速いので、一瞬の隙を突いて狙うことが可能。火影から連続技になるので、狙いやすいぞ。



7

←



潜在奥義



# 斬鉄

ザンテツ



●名前 斬鉄(ざんてつ)/性別 男/年齢 52

●シンボルアイテム 笠とマント

●格闘スタイル “忍術”素早い動きで相手の隙を誘い、致命傷を与える。

●設定 歴史の裏舞台を暗躍した忍者の一人。動乱により多くの同門を失い、気付いた時には斬鉄1人になっていた。「我が流派は最強か」という自らの中に生まれた疑問を、自分自身の弱さと考えている。「最強であるはずの自分に、弱さがある」という矛盾の苦しみから解放される為、「最強」の確証を得る為、果てしない戦いへ身を投じ、修羅となった悲しい男。

●サブストーリー 「この世に拙に勝るものはおらぬ。いてはならぬ」闇に溶け込む影は眩いた。足元に転がる男の死骸。愚かにも最強を名乗っていた剣士も、彼の術の前では赤子同然である。2本の小刀から鮮血が滴り落ちた。「だが…これでは最強の証にはならぬ…」この剣士程度の腕では勝負にすらならない。すなわち「虐殺」である。「どこぞに強者はいないものが…」

ある日、「魔人」を見たという噂を耳にした斬鉄は、その魔人を倒してこそ最強を確信できると考えた。



最強の忍道

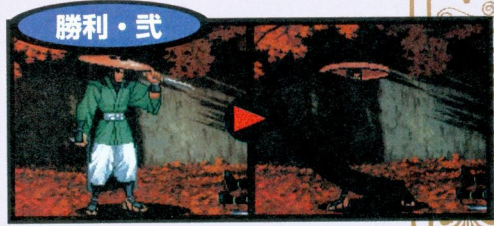
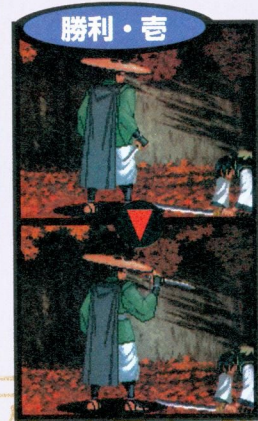
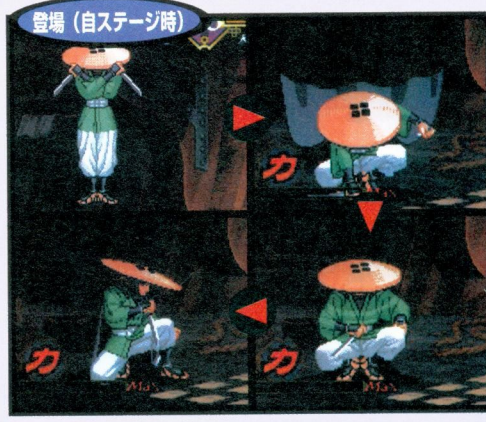
## 語らず…刀でもの申す！

攻撃範囲が非常に広く、めくることもできるジャンプ強斬り。このジャンプ強斬りは、ヒットしてしまえば確実に地上の通常技につなげていくことができる。つまり、この技を決めることができれば必殺技まで安定、もちろん相手が警戒するのもこの技なので、跳んでくるようなら早めに出し、地上にいて弾き狙いならすかしからの天魔落としや骸縫いといった方法を使う。こんな感じで効果的にジャンプ強斬りを決められる状態を作っていけばいい。斬鉄の魅力は自分が行える行動が多いこと。幅広い選択肢の中から読みで行動をとっていく面白さが味わえる。水面隠れも相手をかく乱させる行動、消えた後に適当に暴れてしまう相手には確実な反撃を決め、なんとか時間を稼ごうとするならめくりからの天魔脚や骸縫いを使ってもいい。自分の位置を把握できるならばこれほど頼りになる技はないだろう。そうそう、弾きからの霞斬りも忘れてはいけない。“力”を選択していてもつながってくれる上、キャンセル必殺技で与えるダメージも強力。まあ、簡単にいうと何をやってもいいってことだ。

# Last Ninja

ラスト・ニンジャ





# 基本形態一覧

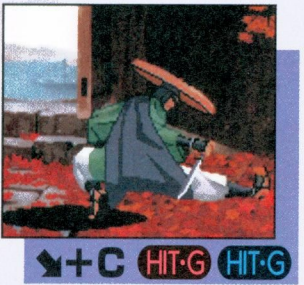
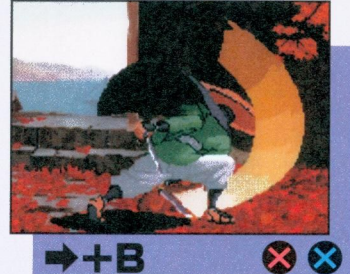


# 基本技一覽

## 斬鉄

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち	 HIT HIT-G	 HIT HIT-G	 HIT-G HIT-G
しゃがみ	 × HIT-G	 HIT HIT-G	 × HIT-G
ジャンプ	 × ×	 × ×	 × ×

**通常技**



※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT-G・HIT-G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



# 通常技の検証

通常技の中で攻めの起点になるのが立ちA。剣質「技」ならば、ガードされてもおかまいなしでも1回、さらに弱流影陣まで出しやすい。

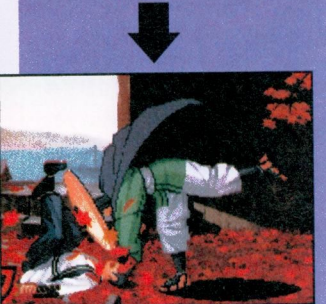
ジャンプAは昇りで使えばしゃがみガードを崩せるので、しゃがみA→ジャンプAでガードを揺さぶるといいだろう。

ジャンプBは攻撃範囲が非常に広い技。めくりも狙えるので、ダッシュからのジャンプを組み合わせると、かなり相手を押していくことができる。

しゃがみ技で使えるのはしゃがみ蹴り。かなり敷居は高くなってしまいが、完全目押しで立ちAにつなげることができる。この目押しをマスターすれば下段から強力な連続技がスタートするので、めくりBや天魔脚が使いやすくなった。投げも効率良く決まるようになることは間違いない。

素手状態での←+Bはしゃがみガードを崩すので、剣を拾うまでは役に立つ。

最後に弾きからの行動だが、剣質「技」なら先行入力ダッシュを利用して密着Aからの連続技、「力」なら霞斬りから攻めるといいだろう。



投げ

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**

## 弾きの検証

上段弾き技

Dor←+D (通常技弾き)

→+D (必殺技弾き)

(弾き後) Dボタン

下段弾き技

↓+Dor←+D (通常技弾き)

↘+D (必殺技弾き)

(弾き後) Dボタン



# 斬鉄

## 必殺技一覧

特殊  
入力技

必殺技

### 霞斬り

ダッシュ中B 

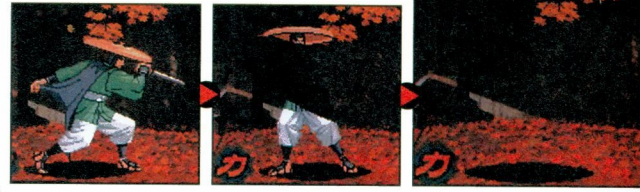
ダッシュから出すことができる特殊動作。しゃがみガードを崩すなどのメリットもある反面、技がスカったときの硬直は長い。霞斬りからはキャンセルがかかるので、弾き後に狙うといい。



### 水面隠れ

←↓↙+A 

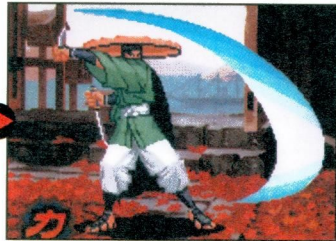
画面から完全に姿を消し、攻撃を補助する技。入力から消えるまでに攻撃をくらうと消えることができない。



### 流影陣

↓↘+AorB 

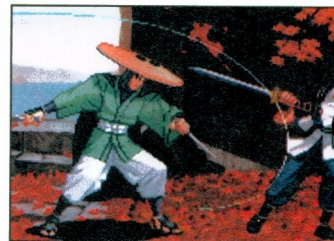
発生が非常に早く連続技向き。剣質「技」時に真価を発揮する。流影陣を出した後に相手が攻撃を出した場合、硬直をガードでのみキャンセル可能。



### 流影刃

(流影陣中) ↓↘+AorB 

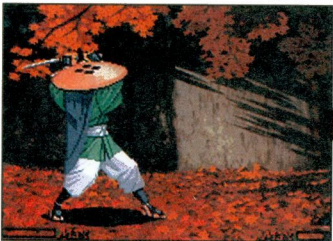
流影陣からの追加入力技。剣質「力」なら流影陣を最低ガード、「技」ならスカついても出すことができる。上方方向に強くないので、牽制は控えめに。



### 鋼断ち・改

←↙↘↓↘+B 

腕を振り下ろし衝撃波を飛ばす技。弱なら早い代わりに射程が短く、強はその分射程が長い。攻撃に変化を持たせる意味でも使っていきべき技だ。



### 龍斬り

→↓↘+C 

回転蹴りを見舞いながら上昇していく攻撃。対空として使うなら早めに出そう。気絶値が高いので、A→Aから連続技として使えばダメージ以上の効果がある。



### 天魔脚

(空中) ↓要素+C 

空中で突然軌道を変え、ヒットすると蹴りを連続で繰り出す技。追加入力で空中サマーソルトを出すことができる。ジャンプ中にいつでも出すことができるので、相手を跳び越してから狙うこともできる。しゃがみガードを崩せる反面、ガードされると反撃は必至だ。



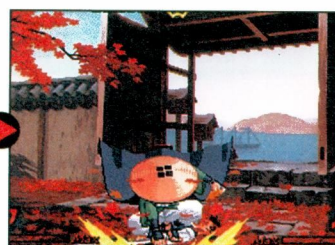
(天魔脚HIT中) ↓要素+C





### 天魔落とし

(接近) →↘↓↙←+C 

相手をマントでつつみ、空中から叩き落とす技で、いわゆるコマンド投げ。間合いは狭くはないが、入力の関係上ダッシュからやや決めづらいかも。要練習だ。



※技表中のは、武器あり状態時に出来る技という意味。は素手状態時に出来る技。



必殺技

超奥義

潜在奥義

骸纏い

(空中) ↓↘↙+AorB 敵

相手の足下目掛けて手裏剣を投げる。弱で出せば着地の硬直がないのでそこから連続技にもなる。跳ばれると終わるのでうまく他の技と組み合わせよう。



氣孔砲

↓↘↙+B 敵

リーチが長いので、流影陣が届かないときにも連続技になるのが魅力。剣質「力」なら、ここから超奥義である蠍螂双刃へつなげていける。マスターすべし。



蠍螂双刃

↓↘↙↘↙+AB 敵

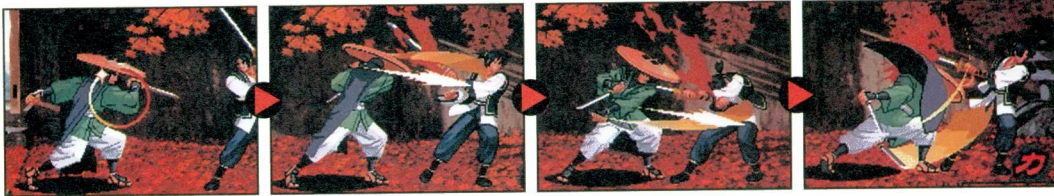
蠍螂双刃は、自分でコマンドを追加入力していくことにより、ヒット数やダメージを増やしていくことができる一風変わった超奥義。

攻撃は出の早い突進から始まるので、B攻撃や剣質「技」でのAAB(連続斬)、「力」の霞斬り→気孔砲など、連続技として決めるポイントがたくさん用意されている。また、相手の弾きを見てからでも入力が間に合うなど、決めるチャンスも多い。

一段階目は四段攻撃。最後の斬りのみキャンセルがかからないので、三段目までに追加入力を入れることで、追加1及び追加2へと移行していく。

追加1は三段攻撃で、二段目までにさらに追加入力すれば追加3のフィニッシュへ、追加2ならば四段目までに追加入力することで追加4のフィニッシュでしめる。だが追加4は上から蹴り降りる際に、座標が合わずにスカってしまうことも多いため、確実なダメージが欲しいときは追加1→追加3ルートがいいだろう。

追加3でフィニッシュしたときは、如月影二の新鉄蠍螂拳を彷彿(ほうふつ)させるので、見た目にもおすすめ。



(蠍螂双刃中) ↓↘↙+B



(蠍螂双刃中) ↓↘↙+C



(追加1HIT中) ↓↘↙+B



(追加2HIT中) ↓↘↙+C



闇狩り

→↘↓↘↙↘↙+B 敵

剣質「力」専用技である闇狩りは、天魔落としをさらに凶悪にしたような技。投げ技扱いのため、跳び込みをスカして弾きに合わせるといった使い方がもっとも基本的かつ合理的。

闇狩りが使える状態は蠍螂双刃も使えるので、跳び込みの読みが当たれば投げにしる打撃にしる約1ゲージ奪うことが可能。ダメージも高いので一発逆転に貢献してくれることは間違いない。





# 直衛 示源

なおえ しげん



## 投げは打撃の裏の選択と考えよう

その容姿から、多くの人は示源を「打撃の弱い投げキャラ」と考えるのではないだろうか。しかし、そうとは言い切れないのがこの示源というキャラである。

まず“力”と“技”で、その使い勝手が大きく違ってくる。“力”はこれといった優れた部分がなく、非常に使いにくい。それに比べて“技”となると、通常技の使いにくさは連続斬によって大幅にカバーされ、連続技も安定したものを期待できる。“力”は“技”と違って通常技で削れたり、ダメージが高い、昇華による必殺技キャンセルができるなどの特典がある。しかし、これのどれをとっても示源の場合は、“技”との対比で魅力的なものを見出すことはできない。

また投げについても、示源の投げは身体の大きさには御世辞にも間合いが広いとはいえない。そのため投げキャラと思ってプレイしているとフラストレーションが溜まる可能性が高いと思う。だから投げキャラとは考えないで、打撃でしつこく攻め、またかと思わせといての投げ、ぐらいに考えた方がいい。そのため、初めは“技”でプレイして、“力”に移行するなら“技”で十分に慣れてから、というのをおすすめしたい。



てつわん もりゅう  
鉄腕猛虎

●名前 直衛 示源(なおえ しげん) / 性別 男 / 年齢 36

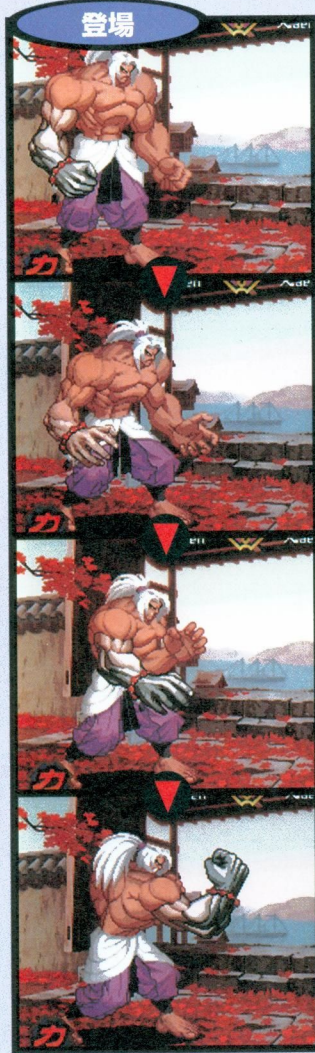
●シンボルアイテム 白虎の数珠。

●格闘スタイル “壊腕・白虎の爪” 白虎の力により硬化する腕による打撃と体術。

●設定 白虎の守護神。2メートルを越す巨体で、鬼のような形相をしている。実直で真面目な人柄と豪傑無双の強さで誰からも慕われていたが、親友の策略により封印されてしまった。その封印が解かれた時、復讐の虎は咆哮する。

●サブストーリー 激しい振動が周囲を脅かした。彼は今まで自分を拘束していた封印が解かれるのを感じた。10年間、指一本動かさずにいる彼は、静かに立ち上がった。以前の倍に増した体躯。筋肉がギリギリと引き絞られ、相貌には狂気のみが宿る。激しい痛みと怒りの中、失われた理性。彼に残っているのは復讐のみ。彼には復讐すべき者の名だけが頭にこだましていた。彼の一步は地響きを呼んだ。直衛示源。白虎の守護神と呼ばれた男。





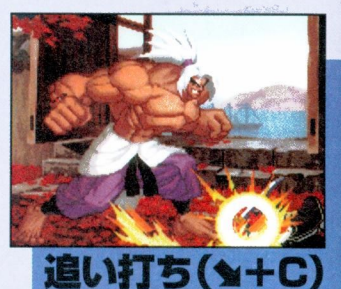
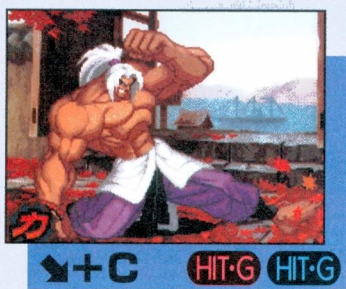
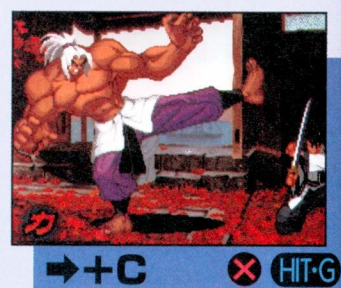
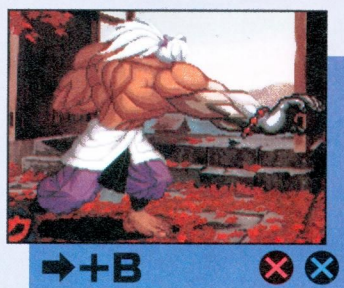
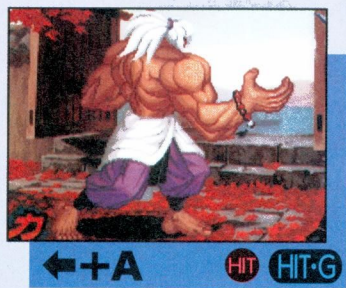


# 基本技一覽

# 直衛示源

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち	 HIT・G HIT・G	 HIT HIT・G	 HIT・G HIT・G
しゃがみ	 × HIT・G	 × G	 × HIT・G
ジャンプ	 × ×	 × ×	 × ×

## 通常技



※技表中のG等は、編集部調べによる必殺技キャンセルの可否を表しています(赤…剣質「力」時、青…剣質「技」時)。  
 HIT・HIT …ヒット時のみキャンセル可      HIT・G・HIT・G …ヒット、ガード時キャンセル可  
 G・G …ガード時のみキャンセル可      ×・× …キャンセル不可



## 通常技の検証

大型キャラの示源が持つ通常技は、他のキャラに比べてあまり性能の良いほうではない。剣質「力」になると連殺斬が使えないので、この傾向も強くなっていく。そのため、プレイに慣れていないうちから「技」から入っていくほうが良いだろう。

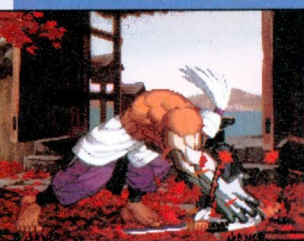
剣質「技」を選択すれば、先に触れた連殺斬を使うことができる。

このおかげで通常技の使い勝手の悪さはかなり解消される。示源の場合はレバーを後ろに入れたままAボタンを連打すると3ヒットするので、とりあえずこれを覚えておこう。ちなみにこのあとにはキャンセルがかかり、白虎爪が烈咆吼が連続技になるぞ。

Cボタンの蹴り技は無理に使う必要はないが、↓+Cが貴重な下段攻撃なので、攻撃を上下に散らす意味でもときどき交えるといい。

→+Cは2段技で、剣質「技」時の中段のみキャンセルをかけることができる。

また相手が近くでダウンしたときは、立ちCと↘+Cが追い打ちのダウン攻撃になる。威力は小さいが、決められるときにはキッチリ決めておきたい。



投げ

	Aボタン	Bボタン	Cボタン
立ち			
しゃがみ			
ジャンプ			

**通常技(武器なし)**

### 弾きの検証

上段弾き技			(弾き後) Dボタン	
	下段弾き技			(弾き後) Dボタン



# 直衛 示源

## 必殺技一覽

特殊  
必殺技

### 碎拳・猛虎爪

←+B 武素

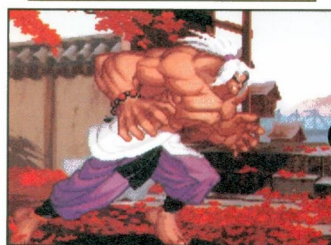


振りかぶった勢いで、そのまま拳を叩き落とす技。攻撃判定が出るのは遅いが、出かかりに上半身部分で打撃防御し、相手の技を受け流すことが可能。



### 碎脚・突角

ダッシュ中C 武素



レバー入れCのダッシュ攻撃版。2ヒット技で、2段目を当てる時と相手を吹っ飛ばすことができる。ただしガードされると隙が大きいので注意。

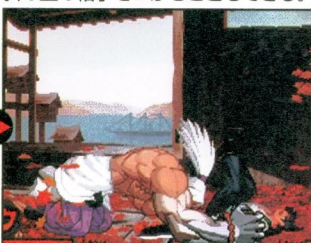


### 瑠璃碎

(空中接近) ↑以外+BorC 武素



空中投げ。投げ間合いは横方向に強く、跳びこんでくる相手を垂直ジャンプして吸う、という使い方が有効。斜め上の相手をつかむこともできる。



### 白虎爪

↓↙←+AorB 武



爪で叩き落とす技。軌跡がエフェクトで表現されているが、ここに攻撃判定がついている。これのおかげでかなりリーチが長いので、中間距離で有効だ。



### 烈咆吼

→↓↘+A 武素

爪を斜め前下に突き出す。このときボタン連打で追加入力を出そうとでき、相手をダウンさせることができるようになる。「技」ならば連続斬キャンセルで出すのが有効で、合計10ヒット以上の連続攻撃を繰り出すことができる。



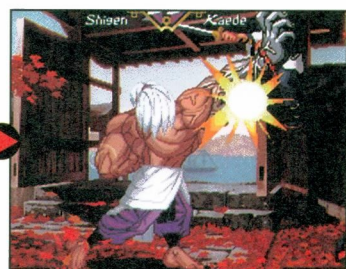
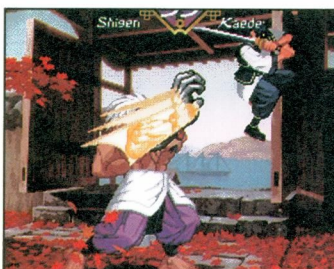
(武器あり状態・烈咆吼HIT中)A連打



### 絶咆吼

→↓↘+B 武素

烈咆吼の角度を斜め上にしたもの。ただし追加入力は叩きつける投げのようなものになる。攻撃力が非常に高いのが特徴。この技自体は先読みでないと対空にはならないので、跳びこみを弾き返して絶咆吼で拾うのが効果的だ。



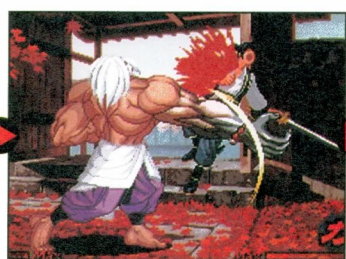
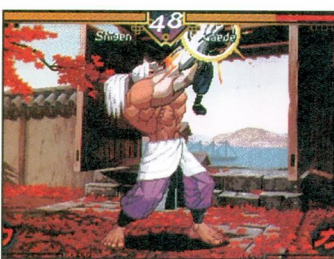
(武器あり状態・絶咆吼HIT中)B連打



### 翡翠碎

←↙↘+C 武素

つかみとスカリーションがあるコマンド投げ。間合いは少し広いが、いかんせんつかみモーションのせいでバレーやすい。また、ボタンを押したままで発動を保留できる特性を持つ。



※技表中の●は、武器あり状態時に出来る技という意味。●は素手状態時に出来る技



必殺技

超奥義

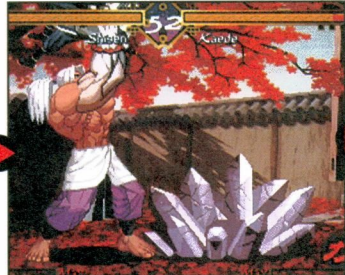
潜在奥義

こんごうさい 金剛碎  
(接近) → ↓ ↓ ↓ ← → + C 敵 兼

示源のメインコマンド投げとなるのが、この金剛碎だ。翡翠碎と違って、コマンド成立直後につかむことができる

出していくと痛い目を見ることになる。コマンドがやや難しいが、マスターするだけの価値はあるぞ。

上、通常技キャンセルから連続になるという特性を持つ。ただし失敗時はスクリモーションが出てしまうため、適当に

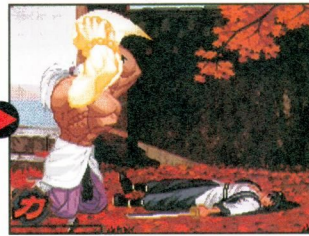
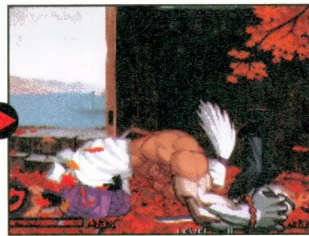
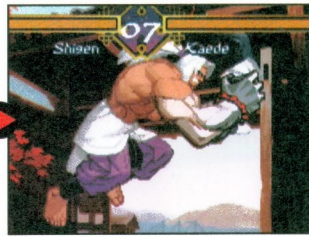


ひんがふりょう 因果応報  
→ ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↓ ↓ ← → + AB 敵 兼

超奥義は投げ扱い。コマンドを発動させると一瞬にして前進し、目前の相手につかみかかる。金剛碎と同じく通常技をキャンセル

して出すことができるほか、剣質「力」であればシステムの「昇華」を利用して必殺技キャンセルで連続技に組み込むことが可能だ。この「昇華」に対応した必

殺技は白虎爪なので、狙うときは超奥義のレバーコマンド部分までセットで入力するクセをつけておけば成功させやすいことを覚えておこう。

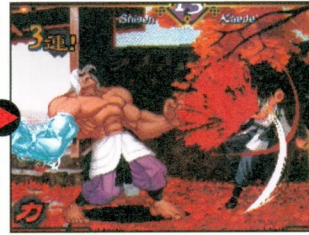
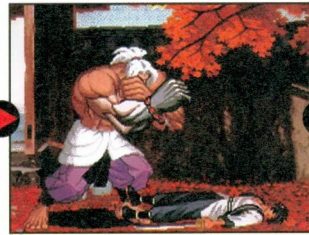
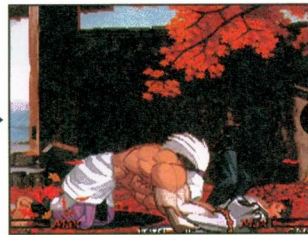
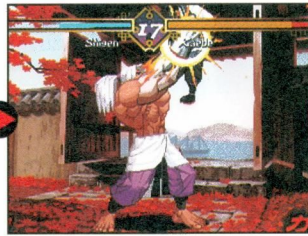


ふくたいてん 不倶戴天  
→ ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ↓ ↓ ← → + B 敵 兼

示源が持つ技の中で最大の破壊力を誇るのが、この不倶戴天である。この技も投げ属性なのだが、潜在奥義という性質上、まさに「一発逆転」を期待した使い

方になってしまう。当然相手のほうもこちらが潜在奥義を使える状態だと警戒するので、なおのこと決めにくい。つまりバレないようにするには、普段の攻

めで打撃がくるような局面で一気に勝負をかけなければならない。潜在奥義が使える状態になる前の「仕込み具合」が重要だといえるだろう。





# 背景にも注目!

担当:珈琲ふりーく

月華の剣士は、様々な視点から、細かいところまで配慮がなされており、腰を据えてじっくり楽しむことに耐えるゲームだ。当たり前と思うかもしれないが、それはとても凄いことで、感動に値する。ここでとりあげる背景にも様々なアイデアが盛り込まれている。その一例を紹介することにしよう。

## 降り積もる雪

キャラがダウンすると、



そこに、



地面は見えなくなる。雪ステージは3ラウンド目も見物だ。



雪ステージ。



雪が飛び散って、地面が現れる。



雪が降り積もっていき、



## 雀が集まってくる

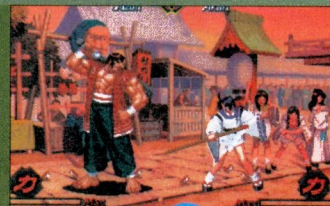
あかりステージ。地面にいる雀たちに注目。



雀たちは見えなくなってしまうが、



キャラの足元に集まる。



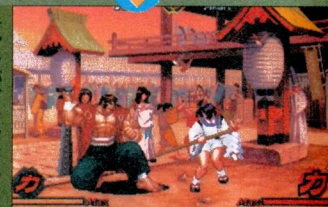
移動すると、



またどこからともなくが舞い降りてきて、



キャラがダウンすると一斉に飛び去ってしまうぞ。



## 倒れるぞ!

十三ステージ右側。ダウンすると



板が、



バラバラと...



倒れるのだ。



## 奴らは一体?

十三ステージの左側。一瞬の出来事だが、



すぐに隠れてしまう。



狐のお面以外にも、おにぎりをお食べているおばあさんが、



団子をお食べている人とか



スイカをお食べている人などがいる場合も。



狐のお面をかぶった野次馬? がびつくりして、



しかしお面の表情が変わるとは...





# 月華娯楽読物

人生じんせいは朝露あさつゆのごとし

人物相関図／設定原画集  
再録 月華曙草紙  
幕末出島／クロスレビュー



幕末浪漫

# 月華の剣士 相関図

～旅立ち～



神崎十三  
(居候)



一条あかり

守る

弟分?

一条家

仕える

後の師弟関係



玄武の翁



直衛示源



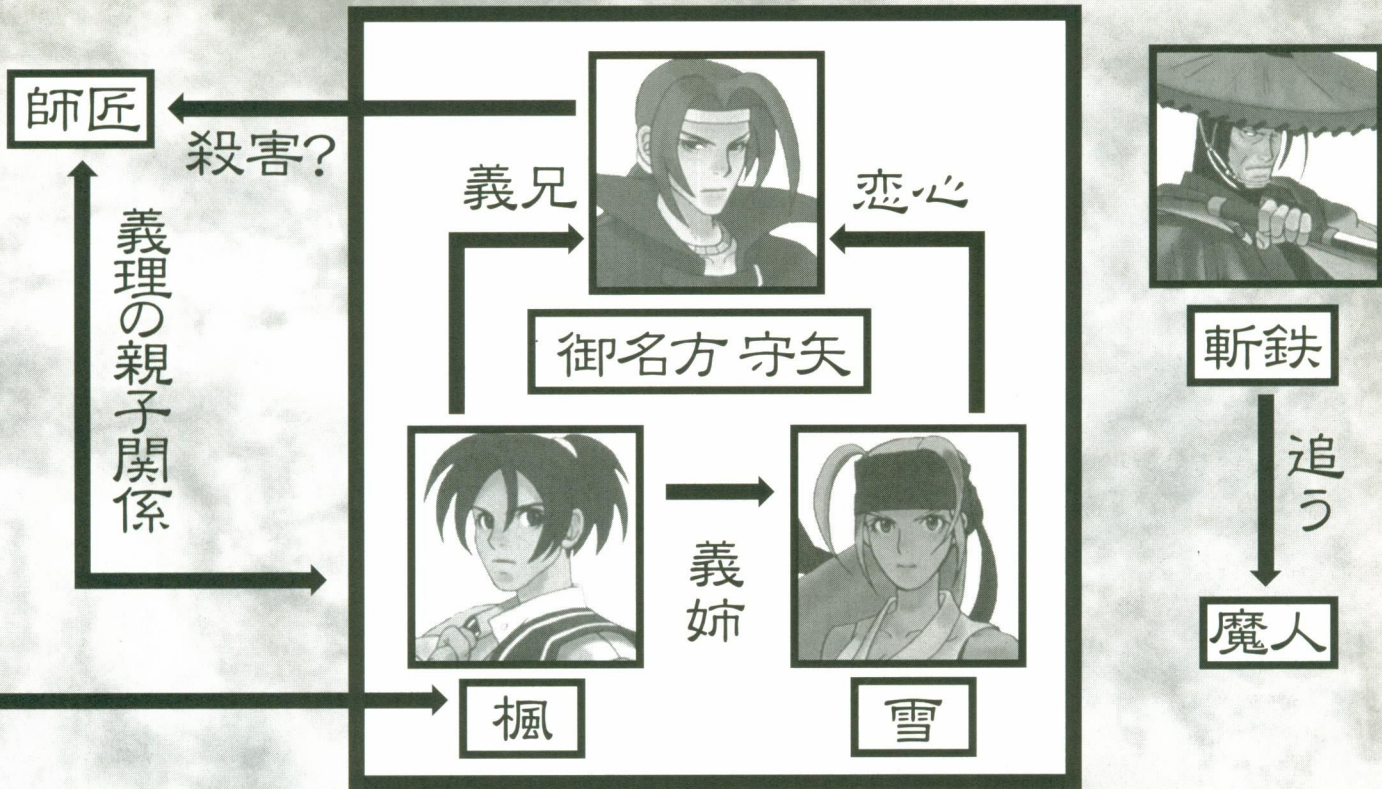
四神の長(?)



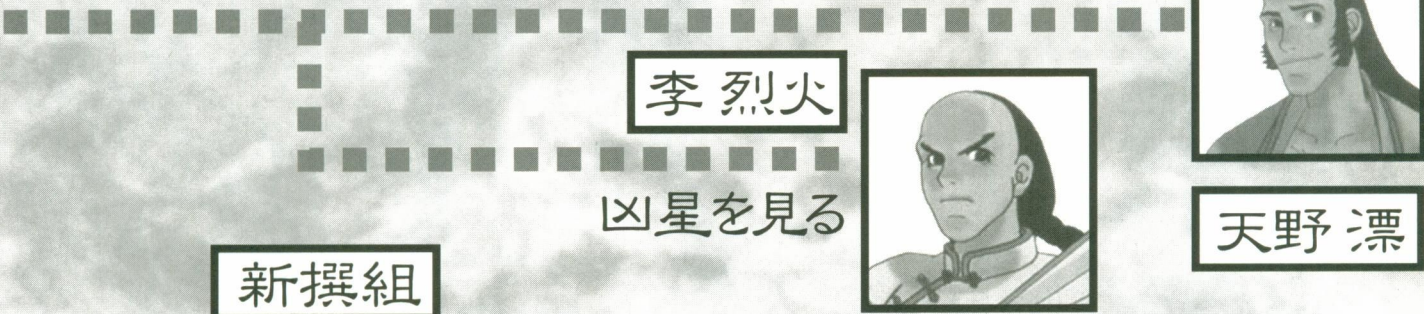
(?)

幕府の混乱

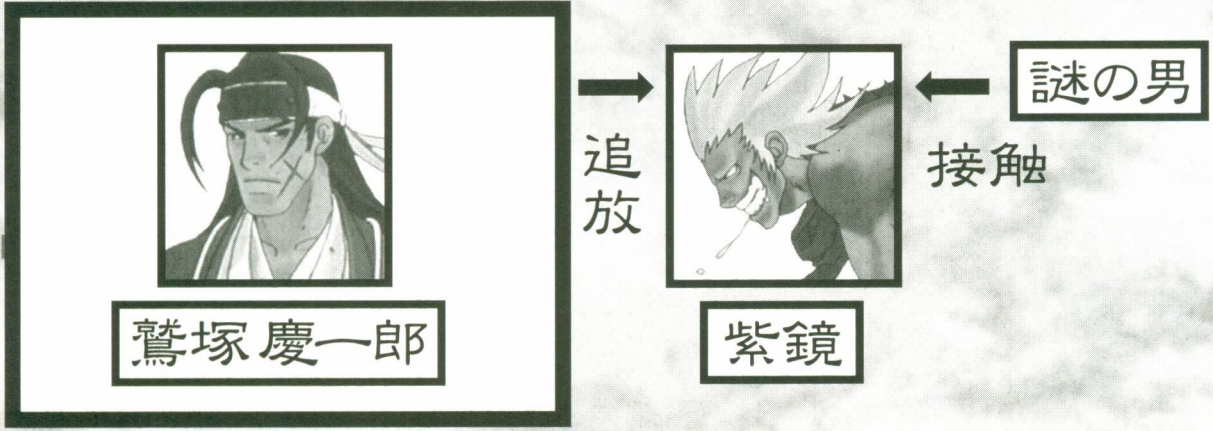




御神木を枯らす



新撰組





正面からまげは見えずせん

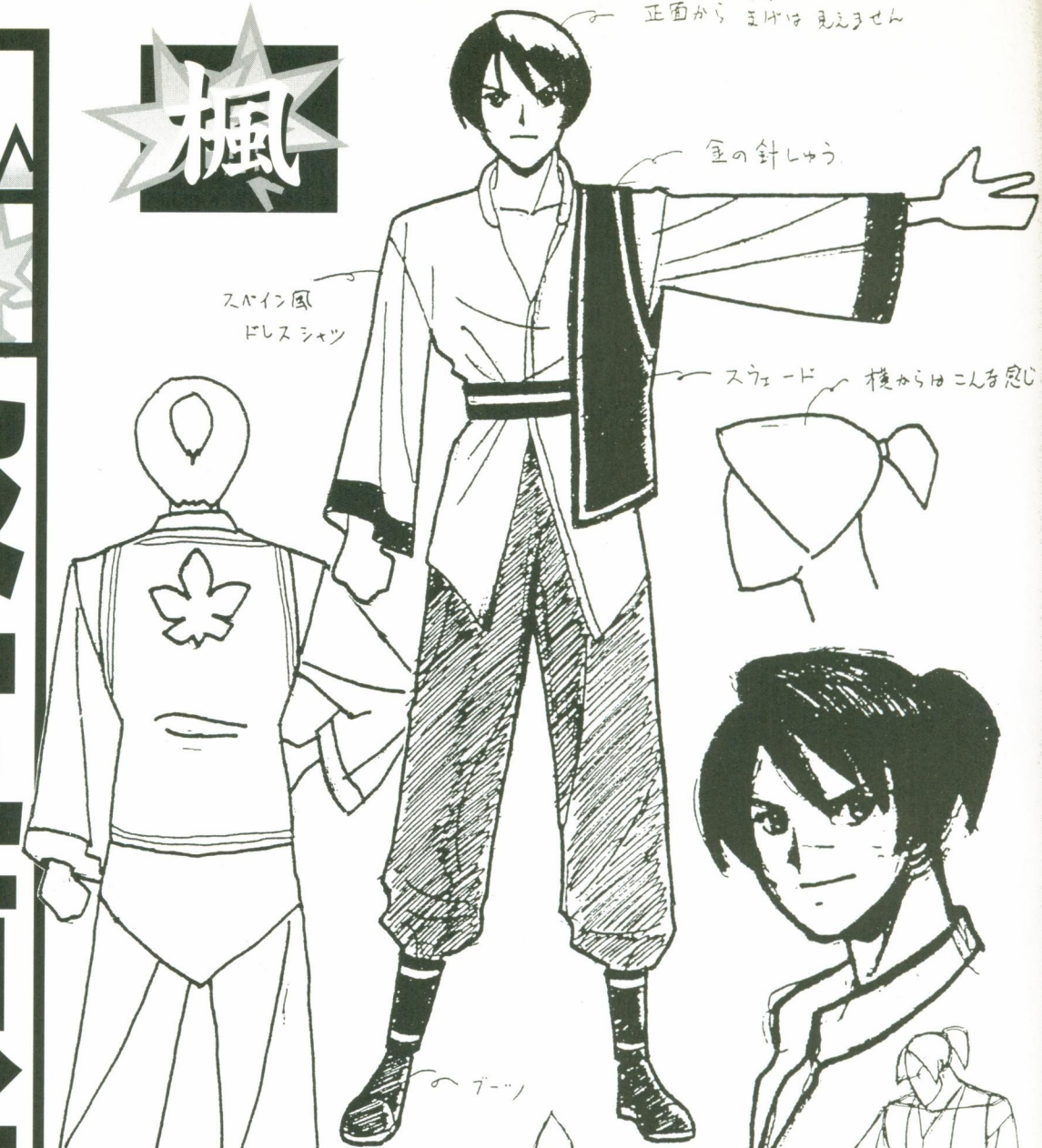


金の針しゃう

スペイン風  
ドレスシャツ

スウェード 横からはこんろ感じ

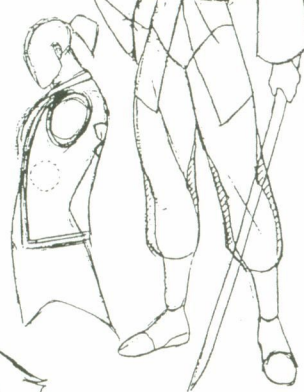
# 設定原画



のブーツ



背中マークは  
花梨の木の可憐さが  
おもしろい



男児生

これが楓の設定原画だ。所々に西洋の文化の雰囲気を感じ出している。背中のマークもこのころからあったようだ。

顔つきは現在のものよりも若干幼く見えるが、覚醒時の顔はキツイ感じがする。

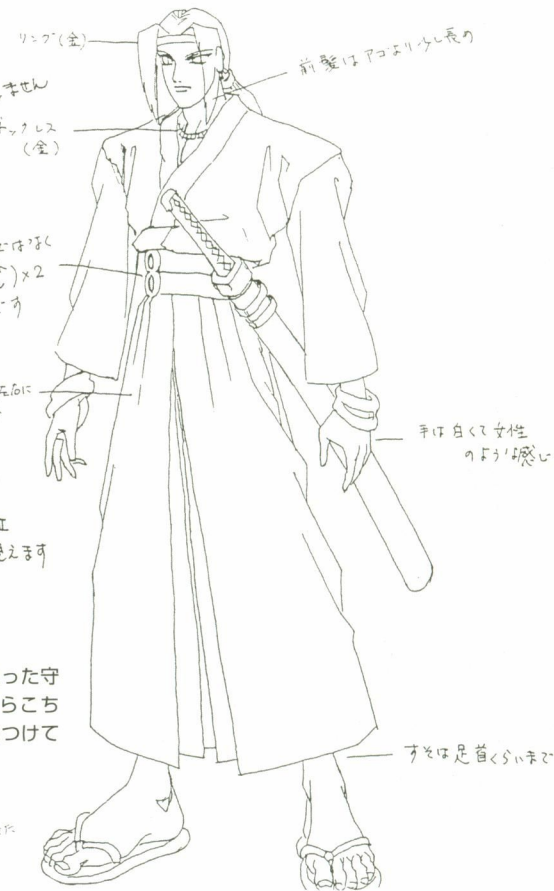
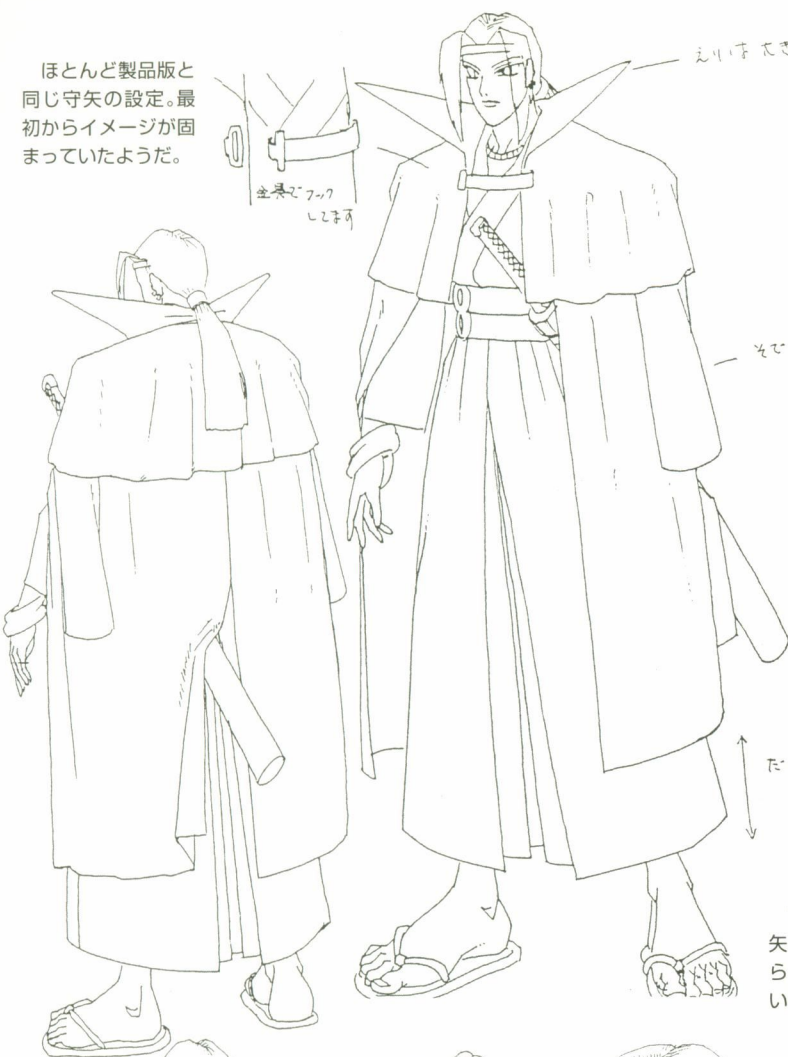
男児生



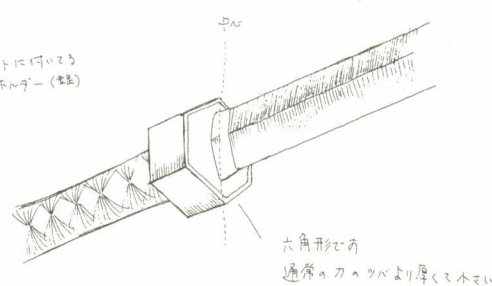
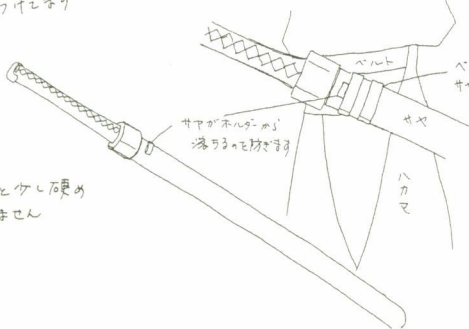
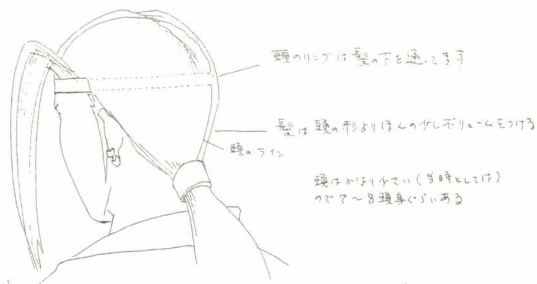
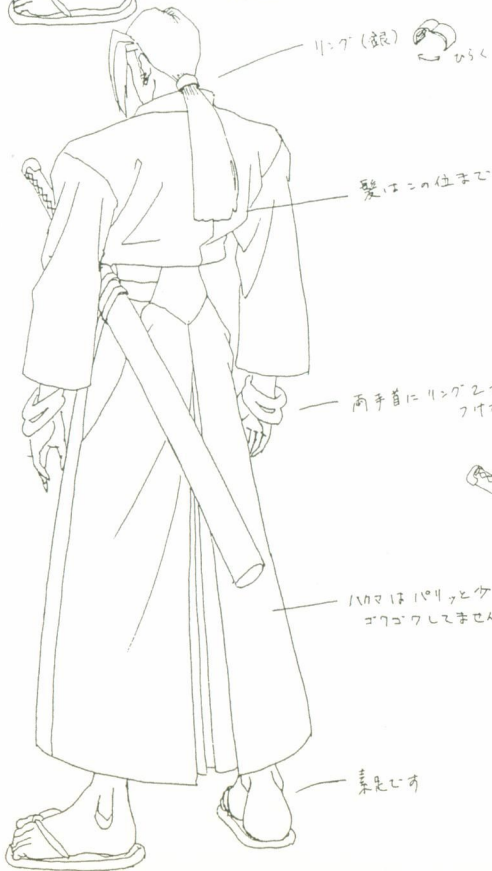


# 御名方守矢

ほとんど製品版と同じ守矢の設定。最初からイメージが固まっていたようだ。



マントをとった守矢。体のあちこちに装飾品をつけている。



女性のような顔立ちの守矢。耳にピアスをしているとは、かなりお洒落な人なんだね。  
ゲーム中で脅威的なリーチを誇る守矢の刀がこれ。鍔の形が特徴的だ。











# 月華曙草子

げっ  
か  
あけぼの  
ぞう  
し

開発者インタビュー  
キャラクターデザイン編  
(本誌11/30号掲載)

「サムライスピリッツ」とはひと味違  
う、個性的なキャラクターたち。

ゲームスト「キャラクターデザインの際に心がけたことは何ですか?」  
—キャラ全体のデザインで心がけたことは、やはり「侍魂」といかに雰囲気を変えるか、ということでした。時代設定が幕末なので、その辺を考慮に入れ、今までにないデザインを目指しました。  
また、全体の色調に気を遣い、あまりケバケバしくならないように気をつけました。

聞き手：田淵健康

デジタル版

せっかく増刊を出すのだから、開発インタビューでも…と思っただが、速報性がウリの本なので、今から大阪に行くのも…。

というわけで、その代わりというのなものだが、本誌で展開してきた電話インタビューのオイシイところをダイジェストでお届けしよう。

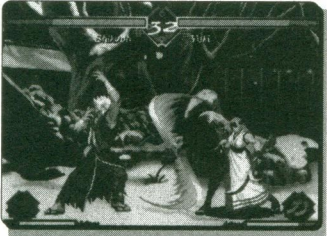
## 開発者電話インタビュー キャラクターデザイン編 (本誌11/30号掲載)



「サムライスピリッツ」とはひと味違う、個性的なキャラクターたち。

ゲームスト「キャラクターデザインの際に心がけたことは何ですか?」  
—キャラ全体のデザインで心がけたことは、やはり「侍魂」といかに雰囲気を変えるか、ということでした。時代設定が幕末なので、その辺を考慮に入れ、今までにないデザインを目指しました。

また、全体の色調に気を遣い、あまりケバケバしくならないように気をつけました。



いわゆる色モノキャラや女性キャラも、独自の魅力にあふれている。

# コメント キャラクター別



—豪快な荒武者が主人公という図式よりも、幕末ならではのスマートで格好良いキャラクターを作成したいと考えてました。

—最初からデザインの中に西洋的な部分を取り入れるように考えていました。ドットに立ち上げる時、制限内の色数でそれらを表現するのには苦労しました。



—名前が先に決まっていたため、そのイメージとデザインを結びつけるのに苦労しました。

—当初は大刀を持った渋い爺さんという設定もあったのですが、最終的に竿と魚籠というアイデアを採用しました。

—スレンダーで格好いい女性という設定になっていたため、体形はスーパーモデル等を参考にしました。



—当初はいろいろなデザイン案があったのですが、最終的にデザイナー側のわがままを通していただき、現在の形になりました。

—ラフの段階から比較的すんなりといったキャラです。デザインがシンプルだけに、体形や雰囲気とかに気がつかれました。





鷲塚慶一郎

紫鏡

—幕末といえばこの人は外せないでしょう、ということで登場しました。デザインの遊びがきかないぶん、資料などを調べて新撰組ファンの人にも納得していただけるよう作成したのですが、いかがでしょうか？

—初期デザインが立ち上がった時にはダークヒーローっぽい雰囲気だったのですが、完全なイロモノキャラという設定だったので、ポーズや髪型など、試行錯誤して現在の形になりました。

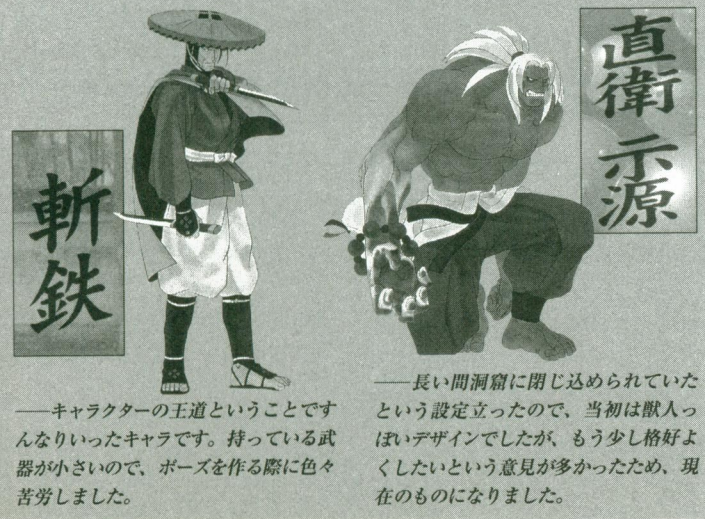


天野漂

李烈火

—テスト段階では立ち方の問題で着流しの裾から生足が出ていたため「ホモっほい」という意見などがあり、それらを払拭するのに苦労しました。

—アジア向けのキャラクターということで色々なデザイン案が出ましたが、今までにない路線だということで現在のものが採用されました。



斬鉄

直衛示源

—キャラクターの王道ということですが、かなりいったキャラです。持っている武器が小さいので、ポーズを作る際に色々苦労しました。

—長い間洞窟に閉じ込められていたという設定だったので、当初は獣人っぽいデザインでしたが、もう少し格好よくしたいという意見が多かったため、現在のものになりました。

### 開発者コメント システムコンセプト編 (本誌12/15号掲載)

### 剣質選択

ゲームスト「なぜ、剣質選択というシステムを組み込んだのですか？」

—「力」と「技」の基本コンセプトは、キャラクターごとに選択の幅を増やし、遊び方に幅を持たせたいというのが一番のポイントでした。

しかし、侍魂の同じキャラでもコマンドや必殺技の中身が違う「修羅」「羅刹」とはタイプが異なります。「月華」では、基本的なキャラクターの操作感やコマンドはそのままに、その日の気分で遊び分けができるようなシステムを目指しました。

「力」はパワフルな一撃で相手をねじ伏せるタイプ。一方の「技」はテクニカルで連続技をバシバシ決められるタイプに設定してあります。

### 弾き

ゲームスト「『弾き』に込められた意図はなんでしょう？」

—現在の2D対戦格闘における「遊び」の要素として…、テクニックを磨く「連続技」

例・キャンセル技、コンビネーションアタック(餓狼) 一発逆転を狙える「条件付き特殊攻撃」

例・超必殺技、潜在技(龍虎、餓狼) 読み合いを楽しむ「駆け引き」

例・中段攻撃、緊急回避(K.O.F) …という3点が挙げられます。

この中で現在までは「連続技」「条件付き特殊攻撃」は視覚的にアピールしやすかったこともあり、積極的に改良されてきたといえますが、現在はHIT数のインフレ化やシステムの複雑化などで行き詰

まり感があると思われます。

また「駆け引き」を楽しめるシステムとして、他社からも色々なものが出てきましたが、ほとんど操作が難しく、初心者と上級者の差が激しくなるというものでした。「弾きシステム」は極力テクニク的な難しさを排除し、「駆け引き」と「読み合い」といった部分を純粹に楽しめることを念頭に設定しました。

### 開発者コメント 設定&タイトル編 (本誌12/30号掲載)

### 舞台設定

ゲームスト「幕末を舞台に選んだ理由をお聞かせ下さい」

—このゲームの制作を進める時、当社にはすでに「サムライスピリッツ」というメジャータイトルがありました。

しかし、すでに剣ゲームを作るということは決定していましたので、そこから何とか差別化を図れないかと「サムライ」のイメージである江戸中期は避けました。

また、最終的に明治にするか幕末にするか迷いましたが、信念に生きた様々な男たちがぶつかりあった幕末のほうがドラマチックじゃないかということで、舞台は幕末に決定しました。

### タイトルの意味

ゲームスト「タイトルを『月華の剣士』に決定した理由をお聞かせ下さい」

—この物語は楓の成長を軸に色々な男たちの生き様を描こうとしています。

その楓の成長を語る時、どうしても守矢の存在を無視することはできません。

「月華」とは月の光を意味し、楓にその進むべき道を指し示す月の明かり=守矢という構図をタイトルに込められれば、と決定しました。



# アイランド出張版 幕末出島

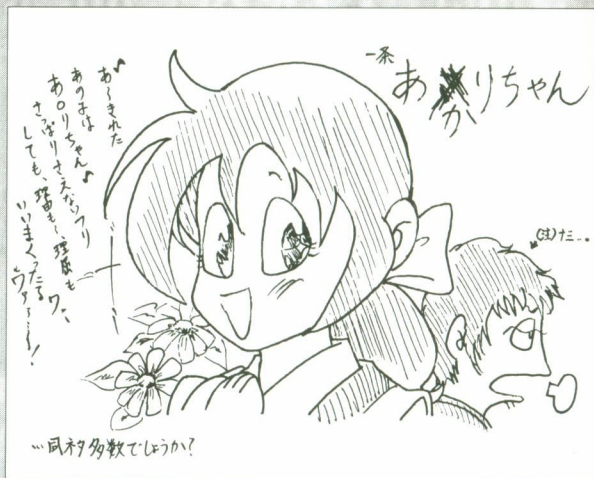
～単色版～

担当: 福田柵太郎



★(静岡県 YATO君)  
★異国から舞い込んだ運命の白雪、刃だけが私の決意の結晶。

## 黄絹幼婦 絶妙



↑(徳島県 乙羽幸滋さん)

★あかりの父ちゃんは鱈っていう名前か? あかりのママはさんごなのか? 寺小屋は桜貝小じょうか。姉がタタミなればバッチリだが、絶対いねえ。

だが! てんとう虫コミックスのあかりちゃん25巻96ページに「恐怖の妖怪寺」という話があって、その中であかりちゃんは小豆洗いと夢の中で遭遇している。これで共通性バッチリ!? んなわけないでしょ!

タタミ(小六)のほろがあかり13歳に年齢近いんですけど。アニメでさんごが神崎十三並みの金棒でせっかんしていたのは鮮明に覚えているぞ。

## 大泥田坊ホッチェンプロツツ三たび現わる

～清姫と泥田坊について語ろうか～

「劾鬼・清姫」

安珍という旅の僧が、庄屋の娘・清姫と愛し合う仲になった。しかし、仏に仕える身で結婚が許されないため、ある日、清姫に黙って旅立ってしまった。

だまされたと思った清姫はすさまじい勢いで安珍の後を追ひ、途中の日高川では大蛇に変身して泳ぎ渡った。

安珍は、道成寺という寺に逃げこみ、つり鐘の中に隠れたが、蛇となった清姫は、その鐘に巻きつ

き、口から火を吐いて、つり鐘もろとも安珍を焼き殺してしまった。

(佐藤有文著 ビッグコロタン妖怪大図鑑より抜粋)

…げに恐るべきは女の執念。一介の町娘が蛇に化けるとは…。あかりが使うユーモラスな投げ技劾鬼・清姫にこんなにも陰惨な悲話がつまわっていたのですなあ。しかし、この話を格闘ゲームの必殺技に仕上げた企画者も凄、どんな脳味噌してんだ? いい意味で、もう、涙なくしては劾鬼・清姫



★(東京都 混血BEM君)

「クレートンドマンチャラう! てめえは陰陽師やろが!」  
「フ、イエスイトワイズ! アイアム、シャドウサニーマスター! ハハハ!」  
「そんでなこいつは運れ! ヒーイスオフジョン!」  
「誰がやねん! 誰が原始島のオブジョンや! 誰がNAM-1975のクリスヘルバーやねん! しまいにやいわずそがキ! イイヤヤッピ! アイムカンザキ、カンザキサーティーン!」  
「チャーリンチャーリン。お客が金を投げ込む!」  
「お、なんや今日のお客はん、えらい気前えやないか!」  
「あかりだけに上がり大きいいうやんか。どーも!」



★(茨城県 MKI)Ⅲ君  
 ★ちゃやな強がりとしの妖気、それがあかりの魅力だ。妖怪ぽっかりに  
 さまつてなして他にも目を向けてほしい、と魂う今100%の頃。



★(東京都 素敵★凡人君)  
 ★あかり13歳。異性に対し興味を示し始め、その知識が耳学問なりなんなりで叩き込まれていてもおかしくはない年頃ではある。江戸時代の性教育  
 ってどんなんだ。スライドもないしな。



★(大阪府 鷹君)  
 ★ボテイカードはちみもりより、神崎君の力も妖怪レベルに達している  
 と思えます、鈴。



は使えない。

「幼鬼・泥田坊」

泥田坊は田の多い農村に現われる妖怪だが、怠け者をこらしめる  
 だけで、いたずらはしない。  
 怠けて田んぼに水をやらないでい  
 ると、家の中に暴れこんで、そこ  
 らじゅうを泥だらけにしてしまう。

また、田の見回りを怠っていると、  
 田んぼに穴をあけて、水をすっか  
 りなくして、田を干あがらせてし  
 まうという。  
 田の草取りを怠けていた人が、  
 たまに田に出ると、泥の中にひそ  
 んだまま足を引っばり、ぬげなく  
 してしまおうという。  
 (佐藤有文著 ビッグコロタン妖怪

大図鑑より抜粋)  
 …水木しげる先生の「どろたぼ  
 う」はなまけ者の息子のために、  
 自分の残した田を売られてしまっ  
 た人が「どろたぼう」になって、う  
 らみと怒りを込めて「田んぼを返  
 せ！」と叫ぶのだという。  
 どちらも、田を敬うことを忘れ  
 た者に罰を与える妖怪という根幹

のところは変わらない。  
 さて、月華の幼鬼・泥田坊であ  
 るが…恨みまで無し。あかりを  
 飲み込み、任意のボタンが指定し  
 た位置に吐き出すというワープホ  
 ール、ピンボールコーナーのC.C.  
 氏を思いだしたのは私だけではな  
 いはずだ。

順位は文脈から判断してね  
 月華の剣士 キャラクター人気投票 番外編

★「どーせあかりが1位なんだから、ケ  
 ッ」とスネてる直衛示源軍団よ。カッ  
 コマン系、マスコット系がポイントを  
 取る時代は終焉を告げた！  
 剣を持って、体を鋼とせよ！ マッチョ&  
 イロモノ系が97年のモードだ〜。

**第1位 鷲塚慶一郎**  
 やっぱカッコいい系でしたわね。フフ。  
 「維新志士として鷲塚と一戦刀を交えたい  
 愛知県 石黒圭一君」、「好きだけど鷲っ  
 て字が書けそうにありません 東京都  
 月吉三兵君」、「個人的に新選組と突き技  
 大好きなんで、myキャラ鷲塚。悪・即・  
 斬 北海道 佐藤裕之君」。新選組という  
 設定に引かれた剣士が多いぞ。突きに魂  
 を込めるんだ！

**第2位 一条あかり**  
 「FCの妖怪倶楽部を購入した時から目をつ  
 けてました。 東京都 福田柵太郎君」、「  
 なにがなんでもあかりを使うぜ。でも慶  
 一郎なんてのもいい感じ 三重県 小泉

康彦君」、「13歳って脱がしていいのか？  
 (福：月華は脱衣ゲーじゃない) 福岡県  
 田中雅彦君」  
 早くも固定ファンが推定6万人はいそ  
 なあかりちゃん。ま、せいぜい夜道の六道  
 に気をつけるこった。

**第3位 斬鉄**  
 今をときめくラストニンジャが上位に  
 つけた。技の渋さ、闇を操るような漆黒度  
 がプレイヤーのツボにハマったのだ。  
 「お気に入り斬鉄。一条あかりと雪の3  
 サイズから好みまで全て明らかにしろ、  
 してくれ 神奈川県 麻積まゆ命のダン  
 マスター君」  
 「斬鉄に『闘神翔』を!! 東京都 GUU君」  
 ★覚えていますが、アートオブファイティ  
 ング龍虎の拳外伝を？使っていましたが、  
 不破刃を！最強の忍者を!!

真空斬首刀が頸椎を砕き、猛牛流投陣が  
 敵を受け止め放る！ ↓↓+Cで闘神を呼  
 べ！ガード可能の超必技だ！アルティメ  
 ットウオオオオオー!!グオオオオー  
 (ダウン時ボイス)

**第4位 御名方守矢**  
 「地味目のキャラだが育ててあげたい。  
 北海道 佐藤昭子さん」、「開発は天外チ  
 ャームですか 東京都 西井喜一郎君」  
 逸刀・躍で超遠距離核攻撃が出来るモリ  
 ー。間合い取りが重要になるだろうね。

**第5位 雪**  
 「髪髪最高ー！ 大阪府 ガッチョ君」、  
 「背が高い女が最近好みに…トレッ。 埼  
 玉県近藤毅君」  
 守矢との展開はいかに？ゲーセンやピ  
 デオレンタル屋などMVSがある場所で確  
 かめてほしい。

**第6位 天野 凛**  
 「近年まれに見るもみあげだ。モミー隊隊  
 員認定。 千葉県 田中利明君」、「天野、  
 こう行きたいものです。 愛知県 シタ  
 ロンHP君」  
 ちょっぴりLIPS入ってる天野さん。そ  
 れもEDでね。

**第7位 玄武の翁**  
 「玄武の翁め、カメを投げるとはてめえ鬼  
 か？カメの冥福を祈る 高知県 式地大  
 君」  
 誰だライブラの黄金聖闘士とか言っ  
 てる奴は！私だ。  
**第8位 神崎十三**  
 「金棒キャラには触れななきゃなんねえ 埼  
 玉県 加藤知之君」

田淵健康氏が攻略担当だぞ。  
**第9位 楓**  
 「楓はスーパーサ○ヤ人なんですか？それ  
 とも銀狼なんですか？ 北海道 山口加  
 代子さん」  
 わかんねえっす。

**第10位 直衛示源**  
 「投げキャラですよ…使います。北海道  
 斎藤宏君」  
 明滅を繰り返す右腕が10年前の記憶を  
 振り動かす。闘示示源！その身砕け散る  
 日まで…。

**第11位 紫鏡**  
 「殺人欲…心理分析したい 千葉県 高橋  
 仁志君」  
 月華コミックでもキレにキレていたバ  
 ーブルミラー氏。紫鏡ってどういう意味な  
 のだろう。  
**第12位 李烈火**  
 「あの髪形ってどーなってるの？ 東京都  
 藤井洋介君」  
 余裕かましてるよな、あの風体。

さて、いかがでしたでしょうか。月  
 華人気キャラ投票、あなたの好きな剣  
 士は上位に入ったかな？月華の剣士は  
 くせもの揃い、必ず君の求める剣士に  
 出会えるはずです。さあゲーセンで江  
 戸時代末期にタイムスリップ！



幕末浪漫  
月華の剣士  
格子状評価

キャラクター&  
担当者

対応要素

楓 担当：KAL



力度

剣質“力”を選んだときの使い勝手の度合い。さまざまな威力の潜在奥義が使え、一発逆転の可能性を秘めた、一撃必殺の破壊力が魅力だ。

6

連刃斬があるため、連続斬にそれほど頼らなくても連続技には困らない。また攻撃力を高めて覚醒後一気に勝負を決めるという戦法にできるのであれば、相手を圧倒できる強さを発揮する。

技度

力と対をなす存在の“技”。連続斬や乱舞奥義など手数が多くなるのが特徴。  
とくかく暴れた人や連続技マニアに向いている。

6

連続斬が使えるようになるメリットはあまり無いが、束風(前転)のスキが無くなるのはトリッキー派にとっては嬉しい。また覚醒後の空牙のスキも少なくなるので、実は覚醒後はこちらのほうが強い。

手軽度

初心者向けかどうかということ。必殺技のコマンドが楽で、使いやすい等があげられる。  
初めて格ゲーをする人の参考になれば幸いである。

5

どんな技をもっているのか、という点に関しては理解しやすさNo.1。ただし勝ちを狙うようになると覚醒のことを考えなければいけないので、そうなると途端に難しくなる。万人向けといえる!?

万人受け度

文字どおり、多くの人々に、すべからく好かれるか否か。  
逆に低い点数だとマニア受けするキャラということになるだろう。

7

上のものとリンクしているので、理由はほとんど同じ。初心者から格闘ゲーム上級者まで幅広く遊べるキャラだといえるが、見た目地味なので7点。これで外見が守矢+あかりだったら9点はいける。



御名方 守矢 担当：びぐ



7

月影2発止め→新月・裏→ダウン攻撃のダメージの高さが実に魅力的。弾きからの潜在奥義・乱れ雪月花もかなりの確率で決まるので、一撃の魅力を愛する人にオススメ。

8

連殺斬、隴、月影、歩月、双月と動きまわる技には事欠かない。コマンドの都合上、必殺技の暴発は避けられないので、技術と覚悟は必要。けどデタラメだとかえってカッコよく見えることも多い。

否

使いどころを間違えたり、暴発したりするとひどい目に遭う技が多いので、慣れないうちはしんどい。よってお手軽度は「否」と判断。

猫

さすがに満点は言い過ぎか。しかし編集部で3本の指に入るミーハーライターが、一目で気に入って担当を希望したくらいなので、多分大丈夫(弱気)。きゃ〜、守矢さま、らぶらぶ〜♡

雪 担当：はまー



9

どこからでもつながると言ってもいい瞬雪斬から、これまた安定で雪風巻がつながるのがおもしろすぎる。弾きがうまく使えれば、ハッキリ言って「ズルい」の域にも到達できる。

8

力ほどの破壊力は望めないが、長〜い下段のしゃがみA斬り(からのB斬り→瞬雪斬)はやはりおいしい。ヒット確認して安全に痛い技を出せるので、やっぱりズルい!?

7

長い槍を使うため、多少「大振り」になってしまうのが気になる。とは言え、基本的にやるべきことはハッキリしているので、そういう意味では分かりやすいキャラかも。

7

あかりとは対極にいるファン層にウケそうな「お姉さま」タイプ。でも、技のモーション自体もカッコいいので、その手の人以外にも好印象を与えるはず。何と云っても強いし。

玄武の翁 担当：P・鈴木



6

B攻撃の一撃の重さに期待しつつ、釣果大良と亀舞・天、B+Cでガードを崩そう。あとはかにかに玄武に怒ってもらうかになる。Aはあまり必要ないので、大味重視作戦で戦おう。

8

A攻撃の連打力は見逃せない。ヒットしているか否かを判別して、連撃を決めるかガード不能・限定技を仕掛けていくかを選択していこう。あとはDの弾きの後、ダッシュからの連撃を決められるかどうかで勝敗が決まる。

鬼門

いくらおじいさんファンの人でも、このキャラは難しいぞ。石の上にも3年いれば…って3年後弱かったらどうしよう。いいの、翁は争いを止めるために参加している人だから。

修羅

見た目のつかみはバッチリだけど、一目惚れはしないね。10つけるつもりは全くないから、もみあげは問わないよ。思い入れの強さで、いつまで頑張れるかが鍵だ。君はじじい好き?

一条 あかり 担当：咖啡ふりーく



7

百鬼夜行による一発逆転!それまでは我慢の子だけど、しゃがみAと星の巡りでなんとかしのごう。泥田坊の破壊力もかなりのものだ。投げは清姫よりは通常投げメインで。

9

必殺技の発生が軒並み早くなっており、軽さを感じることができはすだ。連殺斬からの清姫や六合を狙っていけば、パワー不足も補える。踏みつけを要にした攻めも面白い。

6

剛のキャラではないため、対戦の独特な押しどきと引きどきを見切る必要がある。一撃離脱の繰り返しが必要になるのだ。基本性能は悪くないので、相手の虚を突いて攻めていこう。

5

一目惚れする人は多いはず。ただし媚びキャラだと決めつける人には嫌われるだろうから、万人受けとはいえないかも。プレイヤー側のレベルアップが求められるキャラだ。



神崎 十三 担当：田淵健康



8

一撃のデカさはなんつっても魅力。→+B一発でゲージ半分減らすぜヘイ。

超激働も決まれば超幕末って感じだが、大抵こたわっちゃって負けちゃうんだよねえー。

鷺塚 慶一郎 担当：MVP



10

とにかく強力なのが狼牙→真・狼牙の連続技。これはヒット確認から出せるのでモノにしたい。あとは虚空殺の大ダメージも見逃せない。そして→+Bも…とにかく豪腕だ。

紫鏡 担当：ひぐ



8

立ちA→斬肉鎌鼬→ダウン攻撃→狂行・臍物探りのダメージ量がハンパじゃない。斬肉大鉄から「昇華」で出す迷兇死衰・狂喜の削りもイケてる。あと迷兇死衰・凶飢が見たい。

天野 漂 担当：桃



9

攻めるのが苦手なキャラなので、一撃のダメージを増やすのが得策。「昇華」を使うことにより、高飛車→雀刺し→“と金”の連続技ができるのも魅力。総体力の半分を減らす連続技は、気持ちいいぞ。

7

連殺斬が備わっているものの、「力」ほどの狂暴さが見られないのが残念。反面、小回りが利くようになり、激震が超使えるようになるのは○だ。金剛重墜も主戦力に!!

8

強斬りのリーチが短いので連続技が狙いにくい。ただしゃがみ蹴りにキャンセルがかかるので、接近戦での中下段ゆさぶりはなかなか。というかそれをできないとキビシイ。

6

キャンセルからの斬肉鎌鼬が強いので、キャンセルのかかる技が多い剣質「技」では鎌鼬出し放題。連殺斬からドサクサに紛れて出すと決めやすい。けど流れるに攻撃力不足に泣くことも多い。

5

連殺斬を使うことにより、力に近い攻撃力を持つことは可能。しかしそれほど攻められないので、当てる機会は少ないだろう。力の強烈な連続技などを覚えてしまうと、非常に物足りなく感じる。

7

初心者は是非とも「力」を選んで、豪快プレイを楽しんでもらいたい。慣れてきたら「技」を使って、中段下段とガードを揺さぶりつつ戦ってください。

0

とにかく溜めという厄介な代物が常につきまとう。溜め技が暴発することが多いのだ。これをどう対処するかがわかるまで相手に押されまくる。一度慣れるまでが難しいのだ。

A

斬肉鎌鼬の強さに気がついてしまうと正答までは一直線。へたに気を利かせて禿鷲→啄みや、廻転肝えぐりに手を出すも墓穴を掘ってしまう。

2

半分を減らす連続技が、お手軽と言えばそうかもしれない。しかし当てるには高飛車を使わなければならない、守りが中心となるので胃が痛くなるだろう。戦略を考えないと、勝てないキャラだ。

もみあげ2000

見た目のつかみはバッチリで、一目惚れする人は多いはず。10つけてもいいんだけど、もみあげが人を選ぶかもしれないね。ゴリ押し上等に幕末を感じれるかが鍵だ。そーか？

10

新撰組隊士という設定と、見た目の渋さでやる人は多い。しかも技が強力なので、初めてでも運良く勝てることが多いのでとっつきは悪くない。あとは溜めをマスターするだけ。

?

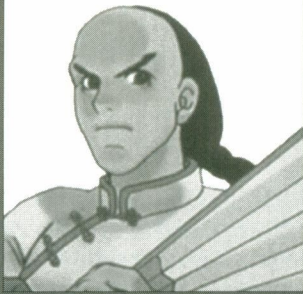
比較的イロモノを好む人の多い編集部内にあっても、あまり受けのよろしくなかった紫鏡。いったいどういう層に受けるのか知りたいところでもある。筆者的には結構イケてるんだけど…。

7

理由は上とまったく同じ。守り一辺倒で、いかに高飛車を当てるかが楽しいキャラだからだ。高飛車で返せる技などを調べると、ますますマニア度が高くなっていくだろう。



**李 烈火** 担当：大僧正 桃



5

龍槌旋など、連続で入れれば物凄いダメージなのだが、いかんせん当てる機会が少ない。炎龍擺尾からの「昇華」は狙いやすいが、外したときが恐ろしいので、期待するもどうかと思う。

10

連続斬と言うシステムは、李烈火のために作られたのではないかと、思うほど。AAB↓CやAAB↓C→Cを中心に使っていく、キャンセルで龍槌旋につなげて連続技を狙うのが基本となるぞ。

7

非常に微妙なところ。連続斬はそれほど難しくないので簡単に覚えることができるが、使いこなそうとすると工夫が必要になる。連続斬をひとつふたつ覚えれば攻められるので、お手軽と言えるかも。

5

ガンガン攻めることができるので、待つのが嫌いな人にはお勧めのキャラ。しかし、飛び道具がなかったり、超必殺技が使いにくかったり扱いづらい部分も多いので、敬遠する人も多いと思う。

**斬 鉄** 担当：借金



9

「力」なら弾きからの霞斬り→気孔砲→螭蠍双刃にすべてをかけてもいい。適当に技をばらまき、ゲージを溜め、溜まったら弾きで1ゲージ。この繰り返しで十分強い。

8

連続技はAA→龍斬りやAAB→気孔砲がメイン。流影陣のガードもうまく使っていけば勝機はかならずある。多少のダメージをもらってもじっくり落ち着いて心構え冷静に闘おう。

**満員御礼**

めくることもできるジャンプB斬りをメインにびよびよん跳び回り、ヒット確認なしの決め打ちコンボ流影陣で暴れていこう。なんとなく攻撃は当たるし、それなりに楽しめる。

並

斬鉄の渋さに理解を示すはずもない、格好いいキャラ好きプレイヤーはその時点で終了。女キャラに恋してしまう2次コンも終了ってことで、受けはまあまあなのかな？

**直衛 示源** 担当：FRS-N,O



5

必殺技の出が遅く、見てから弾きを入力されて返されてしまう。投げも実は間合いが狭く、威力も低い。「力」で闘うには時間一杯使いきるなど、戦略家のような頭脳も必要だ。

9

連続斬をからめた連続技が使いやすいさ抜群。打撃にいくと見せかけて投げ、という戦法も「力」よりやりやすく、非常にとっつきやすい。示源をプレイするなら技から入ったほうがいい。

4

「技」なら7くらいつけてもいいほど闘いやすいが、力の扱いにくさを差し引いて4。といっても、初心者がいきなり示源を選ぶんだらうか？まずは「技」で試して自分にあえば、かな。

7

いやあ、万人受けはしないでしょう。というわけで1。あとコテコテの投げキャラを期待している人は注意。あくまで示源の場合は「打撃の裏の選択としての投げ」と考えよう。

**総評**

力の弱いキャラがそれを補完する意味もあるので、数字だけを見ると雪や鷲塚などが高得点だが、やはり剣質「力」を使用して、その醍醐味を最も堪能するにはこのキャラをオススメしたい。

**推奨キャラは 神崎 十三**

あまりにも妥当すぎるという意見もあるが、ここは李 烈火が他のキャラよりもアタマ差でリードといったところか。

どんな連続斬があるか探してみるのが面白いよ。

**推奨キャラは 李 烈火**

意外にも紫鏡と斬鉄のダークヒーローが使いやすいという結果に落ちついた。

が、今回は初心者がとっつきやすいと言う点もあるので、ここは見た目も含めて…

**推奨キャラは 雪**

すべからく好かれるというのが割と厄介で、楓はノーマル過ぎ、守矢は個性が強すぎ、あかりは幼すぎ等々…ということで、このような結果になりましたが、どうでしょう？

**推奨キャラは 鷲塚 慶一郎**



# 編集後記

時代を開くは無垢の剣か烈士の太刀か

～幕末浪漫～ 月華の剣士 剣技総覧

## FRS-N,O

・直衛 示源

みんなは私めが示源やるのを意外だと言う。「飛び道具があって無敵技のあるカッコイイ系」とか「スピードと手数で押す」というイメージらしい。私が斬紅郎やクラウザーの担当だったことを覚えていないのかなあ。

## KAL

・楓

本当は驚塚か雪を希望していたが、本来なら成り行きなんかで担当を持たず、さらに普通のキャラはやらない私が今でも楓をやっているのは、もちろん覚醒のおかげ。実はあんまり普通じゃなくて結構いける。

## 桃

・天野 漂  
・李 烈火

当て身ん坊將軍としては、天野は非常におもしろい。どこで高飛車を出せば相手の反撃を誘えるのか、そういった戦略を考えるのが楽しいキャラだ。でもこの手のキャラは、毎回胃が痛くなるんだよな…。

## びぐ

・御名方 守矢  
・紫鏡

守矢は京サマ以来の大ヒットと思っていた矢先、不覚にも(?) あかりもちょっといいかもと思えてきた。「おえっ」と「感じ悪いなあ」は流行ってほしいな、と密かに思っているのはキミとボクだけの秘密だ。

## 田淵健康

・神崎 十三

オッスおれブチケン! ひさびさに増刊で担当を持ってちょっと興奮気味で困っています。それから今回は時代劇風なので、はりきっています。みんなもいっちょ街のゲーセンではっちゃけて下さいな。

## はまー

・雪

グラフィックは至極美麗、キャラクターの動きも秀逸なんだけど、何となく「新しいものに挑戦した」感がなくて少し残念。今までの作品を踏襲した秀作であることは確かなんだけどね。このへんが幕末!?

## 珈琲ふりーく

・一条 あかり

送られてきた表紙&ポスターのイラストを見て愕然とした。月華の魅力に占めるこの2キャラの魅力は3分の1に満たないはずだ。月華をプレイした人ならそんなことは解っているだろうけど。…心残りだ。

## MVP

・驚塚 慶一郎

最近弱いキャラばかり担当してきて胃がよじれそう。血へど吐くのも当たり前になってきたので、こらでいっちょ強そうなキャラを…で決めたのが驚塚。マジでイケてるキャラなので楽しく対戦で勝ってるぜ。

## 借金

・斬鉄

最近、朝目覚めることがない。ないといっても目覚ましがあっても起きれないというわけではなく、まして低血圧ということでもない。ただ単純に生活にリズムがないだけなのである。それはそれは、きつい…。

## P・鈴木

・玄武の翁

空中ガードなんですよ。例えば空中ガード後空高く弾かれたり(もちろん反撃はできない)、ガードすると体力半分減ったり、武器を弾かれたり、必殺技使えなくなったり、そもそもできなかったりゲームオー(一生続く)

## 福田柵太郎

・妖怪関係  
・アイランド

あかりが呼ぶ妖怪たちは、驚かしたり追いかけて回すだけの無害なヤツが多いです。中にはシャレならんのもいるけど。「画図百鬼夜行、鳥山石燕画、渡辺書店、昭和42」を読めば残りもわかるのだろうか。

Never End...

### ■ゲームスト1月15日号増刊

#### ～幕末浪漫～ 月華の剣士 剣技総覧

■平成10年2月15日発行 第13巻 第1号 通巻210号

■発行人 加藤博

■編集人 高橋己代子

■発売元 株式会社新声社

〒101 東京都千代田区神田神保町1-26

電話 03-3293-9321

■印刷 大日本印刷株式会社

■雑誌 22443-1/15

©SHINSEISHA 1997

©SNK 1997

●編集担当 杉田 哲朗 / 高安 聡 / 伊丹 恭

●編集補佐 川田 雅裕 / 沼崎 弘貴 / 田中 正樹 / 荒川 保

●執筆者 FRS-N,O / KAL / MOMO / びぐ / 田淵健康 / はまー  
珈琲ふりーく / MVP / P・鈴木 / 福田柵太郎

●デザイン ザンボッツ / ヒーゲ・ノ・ビール / イタキュウ / しぼりみ屋  
ズルヌも / すりこぎ86B / 宇地原 良之

●制作協力 株式会社エス・エヌ・ケイ

本誌からの無断転載・複製を禁じます



私服版八神庵の登場だけ!

八神庵  
複製原画集

ROUGH



ILLUSTRATION

ルーガル・ガメ夫  
榊 亜城  
伏喜 瑠  
高塚 カズイ  
ひらのわたる  
鎧良 寿  
RURU  
MILMIL

12月下旬発売  
定価 1200円(税別)

ナコ・リムワ

(このイラストは実際のパッケージとは異なります。)



マルゲ屋・読者サービス部販売グッズにて使用されたナコリムワイラスト11点に描き下ろし1点を含めた激・豪華版!

ス決定版!

神ノ龍

七瀬 葵  
複製原画コレクション

12月下旬発売  
定価 2500円(税別)

マルゲ屋・読者サービス部限定販売  
原画集ラインナップ

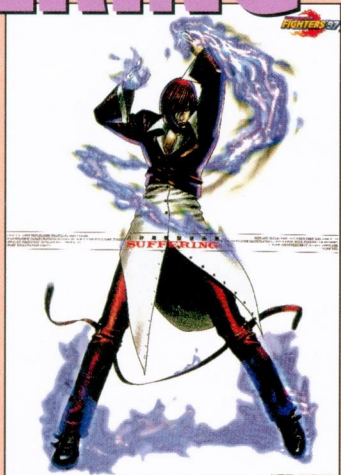
大ヒット御礼!原画集第1弾

八神庵複製原画集

SUFFERING

ILLUSTRATION

HAIR SALLON MIYAMOTO  
夏元 雅人  
ルーガル・ガメ夫  
高塚 カズイ  
伏喜 瑠  
ほたか 乱  
ひらのわたる  
鎧良 寿



NOW ON SALE  
定価 1200円(税別)

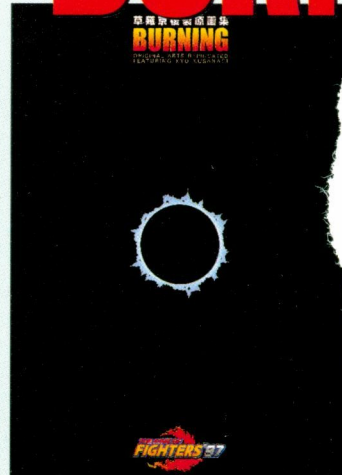
炎の画集だ!原画集第2弾

草薙京複製原画集

BURNING

ILLUSTRATION

夏元 雅人  
ほたか 乱  
榊 亜城  
ルーガル・ガメ夫  
伏喜 瑠  
高塚 カズイ  
ひらのわたる  
鎧良 寿



NOW ON SALE  
定価 1200円(税別)

お問い合わせ先

読者サービス部: 0120-531917 (月~金: AM10:00~PM5:00 土日祝休み)

マルゲ屋各店: 神保町本店 03-3293-9325 池袋店 03-3986-7891 大阪上六店 06-7711-348  
名古屋名駅店 052-583-2970 札幌店 011-233-0238 大阪梅田店 06-359-7751 神戸三宮店 078-272-5011

東京秋葉店 03-3392-8231 仙台店 022-712-4787



◆NEOGEOはSNKの商標です。



The Future Is Now  
**SNK**

**新製品**  
まずはアーケードから



剣に生きた時代でした。



幕末浪漫

# 月華の剣士

©SNK 1997

*The Real Blade Battle goes on.*

幕末動乱の舞台裏に、誰にも語られなかった物語があった。  
「幕末浪漫 月華の剣士」いま、ネオジオから。

株式会社エス・エヌ・ゲー 〒564 大阪府吹田市江の木町1-6 ◆SNK テレフォンサービス 東京 ☎03(5275)6200 大阪 ☎06(339)0110[AM9:00~PM5:00] ※電話番号はお間違えなく。

SNK Home Page URL <http://www.neogeo.co.jp>

GAMEST EXTRA NUMBER NO. 02

幕末浪漫  
剣技  
月華の剣士  
総覧

平成10年1月15日発行 第13巻 第1号 通巻210号  
昭和62年9月6日第3種郵便物認可

発行/加藤 博 編集人/高橋 三代子  
発行/株式会社 折巻社 〒101 東京都千代田区神田神保町1-26  
TEL 03-3293-9321

定価: 1,100円 本体1048円

T 1122446011101



雑誌22446-1/15 PRINTED IN JAPAN 大日本印刷株式会社  
©-2/13 ©SHINSEISHA1998