開啟主選單 Komica wiki 🖁 搜尋 Komica wiki 搜尋 世紀末籃球 世紀末籃球(世紀末バスケ)

現在是籃球員微笑的時代啊!

·這是 Google 對 https://wiki.komica.org/%E4%B8%96%E7%B4%80%E6%9C%AB%E7%B1%83%E7%90%83 的快取。 這是該網頁於 2022年10月31日 12:08:34 GMT 顯示時的快照。 在此期間,目前網頁可能已經變更。 瞭解更多資訊.

○ 秘孔・刹活孔(對敵方)

o 北斗碎霸拳

o 其他影片

大萌神賈基(ジャギ)<u>編輯</u>

介紹

● 影片介紹

介紹

● 影片介紹

新鮮希恩(シン)<u>編輯</u>

■ 紅の豚さんありがとう(簡稱KBA)

■ <u>碎霸拳特殊演出</u>(約在影片9:10處)

北斗有情破顏拳(專用顏文字:>∩(・ω・)∩<)

■ 破顏拳攻擊範圍示範影片(約在影片2:00處)

■ 看起來像北斗聖地中野TRF的日常的TAS

■ 各式各樣的破顏拳連段(跟原作一樣兩道光線都有判定)

■ <u>刹那の見斬り^[9]</u>(家用版特殊設定介紹。有PS2的話就能玩世紀末版星之卡比)

看到賈基打籃球的原因,但後來開發出難度高但省氣條的帶入法後就比較常見些。

■ 其實被對手帶籃球連段時跟托奇一樣反彈高度較低容易失誤,也算是賈基的強項。

○ <u>實戰中的「今は悪魔が微笑む時代なんだ」使用例</u>(約在影片1:00處其實這招一點用都沒有)

o <u>實戰中的「俺の名を言ってみろ」發動場面集</u>(其他「俺の名」動畫可參考同作者的其他影片)

本遊戲三強之一,詳細可參考世紀末條目的說明。現在更被認為是唯一一個對托奇有利的角色。

籃球連段所需氣條不多,連段操作難度也不高,加上雷伊的高機動力可說是實戰最容易打籃球的角色。

■ 碎霸拳攻擊判定調查

二而且還要運氣好搶到2P才能贏。

入籃球連段的數字。

o 看起來像北斗聖地中野TRF的日常的TAS

星補正(サザンクロス補正)。

○ <u>實戰ムテキング帶入影片</u>(約在影片18:37處)

o <u>貴重的實戰希恩籃球連段影片</u>(約在影片10:00處)

○ <u>實戰希恩自殺技發動影片</u>(約在影片11:39處你們真的是來比賽的嗎)

的賈基性能卻是那個樣子,大概是最受製作者扭曲的愛關照的角色。

o 世紀末DVD (花式連段集,最初的連段就是對蹲姿雷伊的無限段)

出這似乎是機合版唯一個讓修完成聖帝十字陵的方法。

籃球連段也算簡單,雖然不像雷伊容易但帶入機會也是不少。

o <u>空舞燕離斬的特殊現象</u> (約在影片11:36處快看!天上慢慢掉下一個世紀末救世主)

回合結束為止都不能再使用,相對的尤達的氣條和Boost會補到全滿。

家用版部下出現的位置與機台版不同,因此一部分利用部下的連段在家用版不成立。

○ <u>世紀末DVD</u> (花式連段集,約在影片3:59處可看到利用殺部下做出的耗4條氣連段)

○ <u>世紀末DVD</u> (花式連段集世紀末奧運會標槍部唯一的參加者高興帝[13])

o 然而不能使用Boost使紅心的立回能力大幅受限,現在被認為是最弱角之一。

。 紅心的某些連段只有在2P側才成立,情況允許的話盡可能待在2P側對戰況較有利。

在被帶籃球連段時有南十字星補正這個弱點(見希恩項說明)。

○ <u>世紀末DVD</u> (花式連段集,約在影片2:05處可看到場中籃球連段)

2. ↑ 原作本來是用披風遮住敵人視線再點穴,但本作把披風丢到對手身上的瞬間就已經扣血了。

5. ♪ 據說是因為流舞發動時托奇的台詞「ユクゾッ」在吵雜的遊樂場被聽成「ナギッ」

11. ↑ 據說是動畫希恩自殺時最後一句台詞「さらばだ」的空耳,但遊戲中沒這句。

12. ↑ 因為使用時的姿勢像是同名顏文字,至於動作同樣相似的空舞燕離斬則被稱為超ブーン。

6. △ 共分為地上對上中段版、地上對下段版、地上對飛行道具版、空中版四種

7. <u>↑</u> 讀作ナギナシトキ, 意為沒有(ナシ)流舞(ナギッ)的托奇。

10. ↑ 例如發生0F+2F的「北斗羅漢擊」放在其他格鬥遊戲幾乎可說是廚技

不是僥倖,現在已是眾多玩家公認的最強二爺之一。

13. ↑ 因為投標槍時沙奧剎會大笑加上本人自稱聖帝而有此外號。

14. ↑ 除托奇和麻美亞外的角色均可使用的特殊投技,可奪一星。

最後編輯於 2022年1月17日 (週一) 20:07

Komica wiki

● 隱私方針

● 桌面版

取自 "https://wiki.komica.org/index.php?title=世紀末籃球&oldid=365408"

○ <u>百聞不如一見的沙奧剎同角色戰</u> (約在影片10:44處別名東方爆星波)

<u>バグ昇竜(輸入法:A+C→923EズラしC)示範影片</u>

○ 世紀末DVD (花式連段集)

o 希恩一擊必殺奧義連段介紹

o 使用自動移動bug的籃球連段

o 家用版部下出現位置變更原因調查

o 籃球連段難度偏高,實戰中較少使用。

○ 實戰沙奧剎籃球連段影片(約在影片16:03處)

o <u>對人追蹤飛彈「聖帝十字陵上</u>(約在影片3:53處)

春花嫂子沙奧刹(サウザー)<u>編輯</u>

肉山魔王紅心先生(ハート様)編輯

○ 世紀末DVD (花式連段集)

○ 紅心先生的タイフーンループ大全集

o 回合開始前的飛行道具bug裁判她偷跑

{{pcomment|page=討論:世紀末籃球|number=|section=1}}

無敵希恩 (ムテキング)

o <u>希恩籃球連段介紹</u>

茶几雷伊(レイ)<u>編輯</u>

介紹

● 影片介紹

妖星尤達(ユダ)<u>編輯</u>

介紹

● 影片介紹

介紹

● 影片介紹

介紹

影片介紹

介紹

影片介紹

關連編輯

籃球

回應編輯

備註編輯

北斗の拳

• Arc System Works

麻美亞(マミヤ)<u>編輯</u>

○ 世紀末DVD (花式連段集)

完整版

純文字版

檢視原始碼

提示:如要在這個網頁上快速尋找您所搜尋的字詞,請按下 Ctrl+F 鍵或 ജ-F 鍵 (Mac),然後使用尋找列進行搜尋。

目錄 看看天上吧!你應該能看到的,這條概要!<u>編輯</u>

● 除現實的籃球運動外,在格鬥遊戲北斗神拳中的某些連段也被稱為籃球,為了與既有的籃球條目區分故本條目稱為「世紀末籃球」 連段看起來就像是把對手當成球進行各種運球動作,其他遊戲中真的拿籃球打人的角色反而不會這麼稱呼 o 類似的用語還有「戦国陸上」,出自同公司製作的格鬥遊戲戰國BASARA X ● 這種連段剛開始時只有少數角色才能施展,後來經多數玩家鑽研成為所有角色都能使用的技巧,但在實戰中帶入的難易度則不盡相同 大吃一驚。從此以後他的影片就多了一個世紀末行銷的別名 ■ 不過動畫的留言充滿世紀末風就算了,劇中某個情節將原作中的描寫改掉反而造成大炎上,畫師本人看到這情況恐怕很無言

○ 某天其中一個玩家做了一個連段影片放到網路上(<u>參考動畫</u>),但在最後投稿者突然說自己是輕小說《櫻花莊的寵物女孩》的畫師溝口ケージ,並為同名小說的改編動畫打廣告,讓不少觀眾 ○ 受這個遊戲影響,某些嚴重不平衡、無限連之類的格鬥遊戲就會被玩家叫做「バスケ」或「世紀末」 來究明運球的原理吧!編輯

● 遊戲系統1:這遊戲的hit數越多的話附加在挨打角色上的重力加速度越高,落下的速度也越大

● 遊戲系統2:角色落地彈起時附加在其身上的重力加速度則是固定值 ● 上述兩種機制結合加上落地反彈速度固定為落下速度的30%,造成連段段數多時角色反彈時的重力追不上反彈速度高高彈起且追擊次數越多則彈得越高的問題 這就是北斗神拳 (AC版) 2000年的歷史! 編輯 ● AC版稼動沒多久,玩家們馬上就發現了二爺托奇是一位明顯過強的角色(<u>Combo影片</u>)。雖然稼動初期新鮮希恩跟高興帝沙烏薩因為奪星能力優異也被視為強角,但現今已被打入中下位,唯有二 爺從以前到現在都是最上位強角 清…但是仍有部分修羅[1]繼續鑽研 力而重新獲得人氣,讓這遊戲在2008年的鬥劇再次成為比賽項目之一,可說是非常特殊的情況 而且至今還有一些大賽會定期舉行,例如三對三的「世紀末武闘会」在2020年已去到第九屆

● 不只各地遊戲中心充斥著量產型二爺,連格鬥遊戲大會「鬥劇」2006年的比賽大半參賽者也都用二爺,因此被當成平衡崩壞的遊戲而越來越少人玩,AC北斗格鬥機台頓時有如世紀末的荒野般冷 ● 後來發現每個角色都能開發出通稱籃球的無限連技,而且大半可以在實戰中使用,弱角只要掌握機會也能使出來打敗強角,讓遊戲得到特殊的平衡性。一度被認為是クソゲー的遊戲因熱心玩家的努 觀居然會在這種地方被體現出來

● 現在高手對決中一旦露出一次破綻就可能被帶入籃球連段,下場就是<u>你已經死了</u>;而會打籃球的玩家和一般玩家的強弱差就像原作的拳法家和一般人一樣,一般人絕對會被拳法家秒殺。原作的世界 我們是籃球員!籃球員怎麼打球都能被原諒!編輯 拳四郎(ケンシロウ)<u>編輯</u> 介紹 和其他格鬥遊戲的新手向角色相似,拳四郎的招式比較全面,包含昇龍(北斗有情猛翔破)與飛行道具,標準的近接能力及連段帶來的高暈眩值。 。 弱點是空中的對地能力不足和接近敵人的速度不足,以及空中挨打判定非常大絕佳的連段用沙包。在本遊戲的強度大約是中堅偏上位。 ○ 除此之外也有一些特殊的招式,如經過世紀末3秒20秒後敵人強制死亡的北斗残悔拳,以及抓準時機的話可無傷迴避7次攻擊的無想轉生。

o 籃球連段難度偏高,實戰中較少使用。 影片介紹 ○ 世紀末DVD (花式連段集手動百裂拳) ○ <u>相手端密着ドリブル(兩側対応)</u>(籃球連段介紹) o 持續殘悔拳 打到即死,而被戲稱為持續殘悔拳。 o 北斗残悔拳+無想轉生=你已經死了(約在影片2:40處) o 北斗有情猛翔破bug連段 (新奥義:北斗有情飛翔拳)

■ 約在影片16:30處,アナゴ真的拳四郎對ドラ的雷伊,round2時雷伊被殘悔拳打到,但是在倒數剩0.08秒時打倒了拳四郎勝利,解除了殘悔拳的危機…才怪,下一round馬上被北斗百裂拳 o <u>拳四郎的空中挨打判定調查之1</u>、<u>拳四郎的空中挨打判定調查之2</u>(看完影片後大多觀眾都覺得托奇的判定才比較有問題) 大爺拉歐(ラオウ)<u>編輯</u> 介紹

○ 連段威力高,利用必殺技"釵"做為連續技中繼可在無氣條且無boost的狀態下打出無限段,且連段起始技非常多,幾乎可說是摸到對手一次就贏。 。 然而無限段中必要的釵接2A(蹲下輕拳)的目押誤差只有2F(1/30秒)難度很高,即使高手也不能保證絕不失誤。加上大爺本身立回和防禦能力也偏弱,把這些都考慮進去的話實戰中的強度 大約介於三強和拳四郎之間。 。 跟拳四郎一樣會用無想轉生,其他耗氣技能如北斗披風拳^[2]秘孔新血愁和無想陰殺也優秀那個出招超慢的天將奔烈就算了,氣條的運用為重要課題。 想打出籃球連段基本上都要利用釵連段,但如果能克服釵連段的難度則帶入機會不少。

● 影片介紹 ○ 世紀末DVD (花式連段集拳王絕不屈膝(笑)^[3]) ○ <u>即死連段示範影片</u>(本作品別名為世紀末リズムアクションゲーム/世紀末節奏動作遊戲^団) ○ 秘孔新血愁的原作再現 (約在影片10:27處) o 天將奔烈使用法 (約在影片5:21處除此之外就找不到什麼用途了) o 早在Game Boy時期就出現的拳王戰法 ○ <u>原作再現版拉歐</u> (約在影片1:09處。出寨版是世紀末拳王,正版反而變成世紀末小パン王/世紀末輕拳王)

三爺托奇(トキ)<u>編輯</u> 介紹 グな柔の拳」(比剛之拳還要強壯的柔之拳)、<u>「命は投げ捨てるもの」</u>、「ジョインジョイントキィ」等話揶揄本作。

是需要Boost的,只是因為流舞的關係消耗比較少而已。一般認為托奇沒這招的話角色強度會大幅下降。 ■ 例如托奇的當身^[6]因發生為神速的1f而稱作神之1f當身,但要搭配流舞才能打出高威力連段,沒流舞的話並不算強到犯規的招式。 ■ 之後甚至有玩家在不使用流舞的情況下與他人對戰看能打出甚麼結果,這種玩法被稱為「那戱無鬪鬼^[7]」。

 籃球連段難度不算太高,不過因為光靠流舞進行多擇就夠強了所以不常用。另外托奇被對手帶籃球連段時反彈高度較低容易失誤。 ● 影片介紹 o 連續技集 世紀末DVD(花式連段集) ■ EMERALD SWORD (遊戲稼動初期連段集)

○ 本遊戲三強之一,詳細可參考<u>世紀末</u>條目的說明。在遊戲初期因托奇強度高出其他角色太多而出現<u>「お前のような病人がいるか」</u>(哪有像你這樣的病人完全正論)、「剛の拳よりストロン 。雖有不少高性能招式,但二爺破壞平衡的最大原因還是北斗無想流舞(通稱「ナギッ」^[5])這個性能可和Boost相提並論的多方向移動技。不過這招在空中用時只能下降,因此二爺想要打籃球也 北斗無想流舞 ■ <u>無想流舞折返跑</u>連段(約在影片3:47處,不是無限段。別名激流運送) ■ <u>神之1f當身起始的流舞即死連段</u>(約在影片11:30處,激流運送另一範例) o 那戲無閩鬼 ■ 那戲無閩鬼連段影片 ■ 那戲無閩鬼實戰影片

■ 約在影片6:17處,刹活孔counter hit接打臉的即死連段。因玩家「紅の豚」在鬥劇06用這個套路KO對手奪冠而成名。不過這句話是因為影片中的玩家「紅の豚さんありがとう」

■ 北斗神拳は隙を生じぬ二段構え(約在影片5:09處,就算逃到空中閃過剎活孔也來得及用碎霸拳迎擊原來托奇會飛天御劍流)

■ <u>始まりの地</u>(托奇場地BGM但對不少玩家來說是處刑用BGM,嚴格來說「始まりの地」是場地名而非曲名,BGM正式名稱並未公開)

。 但他的弱只是以本遊戲基準而言,也有一些性能優秀的招式^[10],加上籃球連段的帶入法慢慢被開發出來,在經過多年研究後目前被認為比1P側的紅心先生要強不過也只是稍微好

■ 雖是壓倒性的弱角仍有不少愛用者,尤其是其中一位高手QMZ在賈基的籃球連段還很難投入實戰時理所當然的在實戰中使出,就算沒機會用也能靠自身的立回技術與眾多用強角的高手

■ 另外早期的帶入法是在27 hit以後帶入籃球連段,因此這類連段被稱為魔法的數字「27」。但事實上這只是個約略的數字,26 hit或28 hit都有機會開始打籃球,不過27 hit是一個比較常進

原作再現率非常高,不少動作都可在動漫畫找到原捏他,例如「今は悪魔が微笑む時代なんだ」就是把賈基讓希恩走上惡之路的話直接放一部分進來,「俺の名を言ってみろ」則是幾乎完整

o 打出籃球連段的操作難易度非常高,在剛開發出帶入法時更被認為高手實戰中的成功率也只有5%。另外初期的籃球連段需要大量氣條與Boost,偏偏賈基集氣能力又很差,這也是比賽中很少

o 另外希恩跟紅心兩人從地上反彈的高度也較高,比其他角色更容易被當成籃球打,而希恩跟紅心在原作故事中都是屬於南十字星城一派(希恩是城主,紅心是部下),故此現象又稱為南十字

o 舉凡三段跳、高威力且一次連段中可多次奪星的「南斗淒氣網波」、有攻擊判定加上可擋下一次飛行道具的防護罩必殺技「南斗狂鶴翔舞」、可在連段中多次追擊的「南斗鶴翼迅斬(通稱

ブーン)^[12]」及方便用於空中連段收尾的超必殺技「空舞燕離斬」等,各種招式或行動幾乎無一不優秀,不少動作也有原作捏他,被某些人戲稱為最受製作者寵愛的角色但同樣原作捏他豐富

■ 昇龍系必殺技「南斗擊星嚇舞」打中敵人後雙方不停上升的現象,由於會造成機台當機所以多數大賽禁用,避免當機的方法是在KO對手或回合結束前使用Boost;家用版已修正而不能使

■ 如果用必殺技「俺を利用したのか~!!」讓部下ダガール擋下攻擊,則下次呼叫ダガール時他會反過來攻擊尤達,這時用超必殺技「南斗鷹爪破斬」打ダガール則他會當場死亡且直到

周旋並打出漂亮成績,因此被玩家尊稱為「魔法戰士」。且之後所有把賈基玩得出神入化宛如托奇等上位強角的高手則仿照托奇的「ジョインジョインジョイントキィ」稱為「ジョインジョインジョインジャキ」。

本遊戲最弱角之一,無論是立回、多擇及連段火力等都輸其他人一大截。從稼動初期開始角色強度排名就一直在下位徘徊從未翻身過。

重現威脅某流氓講出自己名字的一連串流程,其他還有攻擊中吐針、挑釁會丢槍、石柱攻擊和石像蹲防等等。

算是攻擊面優點較多的角色,對所有角色均能觸發防禦崩潰,還有指令投可拿來突破對手防禦,奪星能力也算不錯。

但維持攻勢的能力與連段火力均差,氣條回收率也是低的可以,加上超必殺技性能也不怎麼樣。目前算是中堅下位角色。

○ 原作再現率不低,其中以自己的的死兆星出現時才能用的自殺技「お前の拳では、死なん!(サラダバー)^{□□}」最有名不過實用性是0。

o 希恩在實戰中氣條和Boost消耗量很大,偏偏氣條回收率又差,造成他極難集滿籃球連段要求的量。因此比賽中幾乎看不到希恩打籃球。

但雷伊空中挨打判定也很大僅次拳四郎,故容易被對手帶入籃球連段。且蹲下被打時硬直比其他人大,所以有對蹲姿雷伊專用的無限段。

本遊戲三強之一,詳細可參考世紀末條目的說明。雖本體性能較另外兩人低,但兩名部下的連携攻擊與防禦技非常難以應付。

攻擊能力非常強,多擇和奪星力都很優秀,第一回合大量奪星之後在第二回合開場一個連段帶入一擊送走對手的情形絕不罕見。

○ 紅心先生(ハート樣)在本作是正式名稱,就連英語名也是「Mr.Heart」。就如同外表一樣是個高火力,低機動力的角色。

○ 利用進入特殊狀態的超必殺技「いてえよ~!!」可打出即死連段タイフーンループ,甚至可在防禦取消某招必殺技後直接帶入。

■ 在上述連段中還可用特殊技つかみ投げ^[14]不斷追擊一次奪走七星,但紅心的一擊必殺奧義只有在特定情況下才能帶入連段。

為了重現沙奧刹的特異體質,拳四郎的北斗殘悔拳對他無效但這招本來就不好用所以佔不到甚麼優勢。

雖然可帶籃球連段,但上述的タイフーンループ即死連段更好用所以實戰基本上看不到紅心打籃球。

沒有投擲判定的攻擊,如在血比希恩少的情形下被對手成功發動ムテキング則當回合等於宣告敗北。

o 紅心先生的倍速bug連段(約在影片10:13處,此bug必須對手故意以某種方式追擊紅心才能觸發故無法投入實戰)

o 擁有很多飛行道具招式,牽制能力很強。且籃球連段帶入容易,還是唯一一個可以在畫面正中央達成籃球連段的角色。

但是防禦性能和沙奧刹一樣的差,且弓箭和部分招式有使用次數限制必須抓時機補充,總言而之是較難上手的中堅下位角色。

1. ↑ 原作漫畫中通過一百次死鬥洗禮存活下來的男人就會擁有「修羅」的稱號,這邊則是指那些玩北斗神拳格鬥遊戲玩到出神入化的玩家們

4. ↑ 因為成功帶入後完全不用管對手動向,只要顧好自己的目押(連段過程中輸入按鍵的順序和時機)不要出錯就行了

9. ♪ 影片標題指的是星之卡比超豪華版(星のカービィ スーパーデラックス;SFC,1996年)的其中一個小遊戲。

3. ↑ 這是與拳四郎戰鬥且雙方均受傷之後看見對手膝蓋跪地時說的話,是展現自己身為強者氣魄的台詞。當然要解釋為死要面子也不是不行,而且用釵插托奇和自己的腳時就已經跪地了

8. ↑ 在獲勝後似乎有不少人批評他靠強角才能贏,本人也認為自己當時算是運氣好才拿冠軍,但在2年後的鬥劇08紅の豚在二爺不再壓倒性強勢的情況下依然打倒眾多高手拿到亞軍證明2年前的結果

最初只有拉歐可以打籃球,但在麻美亞也開發出籃球連段後發現其使用的帶入法可用在其他角色,可說是讓本作評價回升的功臣之一。

o 相對地防禦力很低,且無敵技只有要耗氣的Guard Cancel和「彷翔十字鳳(通稱羽ばたき)」,被壓著打就可能被秒殺,強度算是中堅下位。

。 因為參考原作的關係出現了不少不明所以的招式,包括憑空召出鏡子打碎的取星技和讓水壩潰堤的超必殺技南斗炸水壩

■ 讓希恩保持打擊無敵狀態的bug,當希恩被摔、被當身或作出帶無敵時間的動作就解除。因不會造成當機故某些大會不禁止;家用版已修正。

(不是紅の豚本人) 用這招獲勝才開始流行。另外紅の豚認為這句話是在挖苦他而不喜歡這個捏他^図。