

第 1 回ミカド初心者対戦会

【はじめに】

今日は第1回ミカド初心者対戦会にお越しいただきありがとうございます。

この冊子は GGXXAC+R の初心者向けに作成しました。

内容としては基本的なシステム説明や各キャラクターの連続技などを載せております。

是非、参考にしてください。冊子の内容についてご質問がありましたら、お気軽に講師にお声をかけてください。

【簡単なシステム説明】

・ボタンについて

GGXXAC+R では P、K、S、HS、D の 5 つのボタンを使います。

ボタン名	読み方
P	パンチ(小さく殴り)
K	キック(蹴り)
S	スラッシュ(斬り)
HS	ハイスラッシュ(大斬り、ハイスラ)
D	ダストアタック(特殊技、ダスト)

・レバーについて

ゲーセンでのボタン配置です。

↖	↑	↗			
←	N	→	K	S	HS
↙	↓	↘	P		D

よくレバー方向はテンキーで表記されます。上方向が 8、右が 6 といった具合です。

7	8	9
4	5	6
1	2	3

5P は立っている状態で P ボタンを押すということ。2P だとしゃがみながら P ボタンを押すこと。

JP だとジャンプしながら P ボタンを押すことです。

この表記は他の格闘ゲームでも一般的な表記ですので、覚えておくと良いと思います。

ここら辺は GGXX wiki から転載させて頂きました。
詳しい説明はこちら URL 先の「システム紹介」を参考にすると良いと思います→http://wiki.livedoor.jp/ggxx_matome/

・テンションゲージと主なシステムの使用方法

ゲージ名		初期ゲージ量	簡易説明	
<u>テンションゲージ</u>		空っぽ	攻めると増えやすい。色々な行動に使用	
略称	見た目		ゲージ消費	操作
<u>ロマキャン、RC</u>	赤い何かが出る		50%消費	D 以外のボタン 3 つ押し(攻撃中)
<u>青キャン、FRC</u>	青い何かが出る		25%消費	D 以外のボタン 3 つ押し(特定の攻撃の特定のタイミング)
<u>フォルトレス、FD</u>	緑のバリアが出続ける		少しづつ消費	D 以外のボタン 2 つ押し+レバー後ろ(ガード中も可能)
<u>スラバ</u>	黄のバリアが一瞬出る		2%消費	相手の攻撃直前にガード+S+HS
<u>デッドアングル、DAA</u>	ガード中でも反撃		50%消費	D 以外のボタン 2 つ押し+レバー前(ガード中)

・ガード

相手の居る方向と逆の方向にレバーを入れるとガードモーションになります。
通常ガードと直前ガードという 2 つのガードがあり、直前ガードは相手の技を直前にガードすることにより自身のキャラクターが白く光ります。

フォルトレスディフェンス(通称 FD)

ゲージを使うガードシステムです。
テンションゲージがある場合にガードしながら D 以外のボタン 2 つを押す(P+K や K+S)と自身のキャラクターの周りに緑色のエフェクトが発生します。
この状態で相手の攻撃をガードすると、通常より相手との距離を離せるようになります。
また、ジャンプ中に相手の地上攻撃をガードする際にも使用する必要があります(このゲームでは基本的に相手キャラの地上攻撃は空中ガードできません。空中攻撃は空中ガードできます)。

スラッシュバック(通称スラバ)

ゲージを使うガードシステムです。
テンションゲージがある場合にガードしながら HS+D を押すと自身のキャラクターの周りに黄色のエフェクトが発生します。
相手の攻撃タイミングに合わせて出し、成功すると特殊エフェクトが発生して、ガード硬直が短くなり反撃、割り込みなどがしやすくなります。ただし、成功失敗に関わらず一定時間ガードができません。
難しいシステムなので、慣れないうちは使わなくて良いです。

ロマンキャンセル(通称 RC)

テンションゲージ(赤い状態)を 50%消費して、通常技や必殺技のモーションをキャンセルするシステムです。

通常技や必殺技を相手にガード、もしくはヒットさせている状態で D 以外のボタン 3 つ押し(攻撃中)(例:P+K+S)で発動します。

成功すると赤いエフェクトが自身のキャラクターの周りに発生します。

大体の行動をキャンセルできます。コンボや隙の多い技のフォローなどに使用します。

フォースロマンキャンセル(通称 FRC・青キャンなど)

テンションゲージ 25%を消費して、特定の通常技や必殺技の最中にタイミングよく D 以外のボタン 3 つ押し(例:P+K+S)を押すことでキャンセルするシステムです。成功すると青いエフェクトが自身のキャラクターの周りに発生します。

こちらも難しいシステムなので、慣れないうちは使わなくて良いです。

バースト

体力下にある「BURST」の文字が黄色くなっているときに HS+D で使用できます。

効果は 2 つです。

1.相手キャラから攻撃をくらっている、もしくはガードしている最中に発動すると「青バースト」が発動します。

一定時間無敵になり、相手を吹き飛ばします。その後一定時間使用不可能になります。当てない、もしくはガードされると BURST の文字が無くなります。当てた場合「BU」2 文字分が回復します。

2.相手キャラから触れられていない状態で発動しますと、「金バースト」が発動します。

自身のキャラの周りに金色のオーラが発生し、当たるとテンションゲージが 100%になります。当てると「BU」2 文字分が回復します。

以上です。他にも細かいシステムがありますが、それは段々と覚えておけばいいと思います！

【キャラ別基本&簡単コンボ】

ここからはキャラ別の基本コンボです。簡単なので練習すれば必ずできます！やってみましょう！

なお、S ボタンは相手との距離によって 2 種類のモーションがあります。

それをここでは近 S(相手との距離が近い)、遠 S(相手との距離が遠い)と表記しています。

ソル バッドガイ編

AC に比べるとコンボダメージが下がっているキャラが多い中、AC よりもコンボダメージの上がったキャラ。

使いやすい技も一通り揃っていて使いやすいパワーキャラ

■地上ガドリング

2P→2K→近 S→2D

5K→近 S→2HS→2D

■ガドリングから必殺技に繋いでみよう

2P→2K→近 S→2D→バンデットリヴォルバー(236+K)

※一部キャラにはバンデットリヴォルバーが当たり難い・当たらない場合があります。

5K→近 S→2D→HS ヴォルカニックヴァイパー(623+HS)→叩き落とし(214+K)

※一部キャラには叩き落としが空振ってしまう場合があります。

5K→近 S→遠 S→5HS→ファフニール(41236+HS)→FB タイランレイブ(64+D)

※FB タイランレイブはゲージが 25%以上必要です。

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

バンデットブリンガー(236+K 押し放し)→ダッシュ 5K→2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→空中 S ヴォルカニックヴァイパー(623+S)→叩き落とし(214+K)

空中にいる相手に 6P→2HS→(JC)→JD→FB サイドワインダー(236+D)

→着地後に跳ね返ってきた相手に 2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS

→空中 S ヴォルカニックヴァイパー(623+S)→叩き落とし(214+K)

※FB サイドワインダーはゲージが 25%以上必要です。

■相手を投げてコンボを決めよう

コマンド投げ:ぶっきらぼうに投げる

投げ方:相手に近づいて(623+K)

ぶっきらぼうに投げる→ダッシュ 2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→空中 S ヴォルカニックヴァイパー(623+S)→叩き落とし(214+K)

・ゲージが 25%以上ある場合は

ぶっきらぼうに投げる→ダッシュ 2HS→(JC)→JD→FB サイドワインダー(236+D)→着地後に跳ね返ってきた相手に 2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→空中 S ヴォルカニックヴァイパー(623+S)→叩き落とし(214+K)

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JD→JD→JS→JK→JS→JK→JS→(JC)→JS →JHS→空中 S ヴォルカニックヴァイパー(623+S)→叩き落とし(214+K)

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JD→二段ジャンプ→JD

→ソル着地→ダッシュ 5K→2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→空中 S ヴォルカニックヴァイパー(623+S)→叩き落とし(214+K)

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

画面端付近のコンボ

6P→ガンフレイム(236+P)FRC→バンデットブリンガー(236+K 押しっ放し)→2HS

→(JC)→JD→サイドワインダー(236+HS)→ソル着地

→画面端で跳ね返った相手キャラを追いかけるようにダッシュ 2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→空中 S ヴォルカニックヴァイパー(623+S)→叩き落とし(214+K)

※FRC とはフォースロマンキャンセルの事です。タイミングよく D 以外のボタン3つを同時押しで可能です。

※サイドワインダーはクリーンヒットさせることが前提です。

クリーンヒットするタイミングは相手キャラごとに違うので、JD の後に出すサイドワインダーのタイミングを相手キャラごとに変えて対応します。

カイ・キスク編

主人公キャラ。飛び道具と対空技など基本的な技が揃っており、スタンダードで扱いやすい遠～中距離が強いキャラです。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

2P→2K→2D→スタンエッジ・チャージアタック(236+D)

5K→近 S→2S→2D→スタンエッジ・チャージアタック(236+D)

※順番にボタンを押すだけでできます。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

5K→近 S→5HS→ディッパー(236+K)→ライトニングストライク(222+HS)

2P→2D→S ヴェイパー(623+S)→派生ジャベリン(HS)→ライトニングストライク(222+HS)

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

グリードセバー(214+K)→近 S→2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→HS ヴェイパー(623+HS)→派生ジャベリン(HS)
→ライトニングストライク(222+HS)

※JC とはジャンプキャンセルの事です。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げ FRC→近 S→2HS→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→HS ヴェイパー→派生ジャベリン(HS)→ライトニングストライク(222+HS)

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JS→JS→JHS→HS ヴェイパー→派生ジャベリン(HS)→ライトニングストライク(222+HS)

ダスト→2 段ジャンプ→JHS→カイ着地→ダッシュ近S→2HS→HS ヴェイパー→派生ジャベリン(HS)→2P→S→2HS→HS ヴェイパー→派生ジャベリン(HS)→ライトニングストライク(222+HS)

※FRC とはフォースロマンキャンセルの事です。タイミングよく D 以外のボタン3つを同時押しで可能です。

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

画面端付近のコンボ

2D→スタンエッジ・チャージアタック(236+D)後、すぐ(地上スタンエッジ・チャージアタック攻撃前に)214+D→HS→6K→S
→S→2HS→HS ヴェイパー→派生ジャベリン(S)→カイ着地→6HS→6K

メイ 編

強力な判定技を兼ね備える数少ない溜めキャラです。キャラコンセプトとしては対応するキャラではなく、ガツガツ攻めるぞ！というキャラです。飛び(上からの攻め)を通して高火力コンボで押し倒せ！

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

5K→近 S→2D→拍手で迎えてください(41236+HSorD)

5K→遠 S→3K 遠すぎると当たらないので注意が必要です。

2P→2K→2D→イルカさん・横(4 溜め 6)

※ポイントとしては、ガトリング最中に 1 を入力することです。(4 溜め 6)と書きましたが(1 溜め 3)の入力でもイルカさん・横が出ます。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

5K→近 S→2D→イルカさん・横(4 溜め 6+HS)

JS→5P→2D→拍手で迎えてください(41236+HSorD)

J2HS(メイスタンブ)→2P→2D→イルカさん・横(4 溜め 6+HS)

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

メイというキャラは基本的な対空は取れないので良くある場面での空中コンボを紹介します。

JHS(カウンターヒットなどから、飛躍的に受身不能時間が上昇するため拾いやすくなります)→JK→JD→(JC)→JHS→JD

※JC はジャンプキャンセルです。

■相手を投げてコンボを決めよう。

画面端付近で通常投(4or6+HS)→(ダウン引き剥がし)究極のだだっこ(63214+HS)

※ダウン引き剥がしがついています。

オーバーヘッド・キッス(63214+K)→近 S→5HS→イルカさん・HS 縦(2 溜め 8+HS)

※オーバーヘッド・キッスとはメイ限定の投げ技です。一定距離ダッシュします。

※通称縦イルカループの原点です。近 S→5HS→イルカさん・縦の出し方ですが、5HS の硬直時間中に 1or2or3 を溜めます。あまり早く入力してしまうと、2HS が出てしまいます。逆に遅いと、イルカさん・縦が出ないので要練習です。

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JHS→JHS→JD(JC)→JHS→JD

※JC はジャンプキャンセルです。

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

5K→2D→イルカさん頑張って・HS 派生(イルカさん・横の派生技)(レバーニュートラル後に 6+D) →ダッシュ近 S→5HS→イルカさん・縦(2 溜め 8+HS)

※派生はフォースブレイク技です。テンションゲージを 25%消費して、より強力な技を出します。

5K→2D→イルカさん頑張って・HS 派生(イルカさん・横の派生技)(レバーニュートラル後に 6+D)

→近 S→6P→イルカさん・横(4 溜め 6+HS)

※6P の長い受身不能時間を利用したコンボです。今までのコンボよりは格段に難しくなってます。6P を入力と同時にすぐ溜めます。溜めを意識し過ぎて 5P が出てしまい、遅すぎて横イルカが出ないときがあります。反復練習が必要なコンボです。

なんでも Q&A メイ講座

Q:溜め技が難しい！

A:溜めはとにかく慣れが必要です。一回感覚を掴むと簡単！と思う時が必ず来るでしょう。

Q:オーバーヘッド・キッスで相手を投げたいけど、一定距離ダッシュするから絶対通らないじゃん。

A:そんなことないです。最後の数フレームだけ打撃無敵が付いてますし、6P と 6HS の空キャンセル(6P と 6HS のモーション中に数フレームキャンセル猶予がある)から出すと相手はビックリして投げられますよ！

Q:AC の家庭用持っているけど縦イルカ硬直が違うので、縦イルカループの練習意味ないけど何練習すればいいの？

A:AC の家庭用でも出来るのが近 S→6P→イルカさん・横の練習です。これは AC でも受付猶予は変わってないと思いますので(ムック参照)反復練習には持って来いだと思います。

ミリア レイジ編

一度ダウンを奪えば強力な起き攻めを展開できるスピードキャラ。ループさせる起き攻めを覚えれば爆発力はGGでも随一。防御力が少ないのが難。操作が上手くなってくるとものすごく楽しいキャラなのでがんばりましょう！

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

(5K)→5S→5HS→2D 横の判定の薄いキャラはしばしば最後の2Dが当たらないので距離感覚を覚える。
まずは密着してから始めてください。

First ステップ「2D(足払い)を当てたら？」

ダッシュからタンデムトップを重ねます。この際2366+HSとするとダッシュ慣性の少ないタンデムトップが出せます。
この特殊タンデムはメリットが色々あります。
しかし、最初は難しいのでまずはタンデムトップを完全に重ねることから始めましょう。

Second ステップ「タンデムトップを重ねたら？」

中段(しゃがみガード不可)と下段(立ちガード不可)で相手に2択をかけてガードを崩します。
中段技 6K、低空バッドムーン(2369+P)など。
下段技 アイアンセイバー(214+K)2K, 2Sなど。

Third ステップ「ガードを崩したら？」

コンボを決めてダウンを奪い first に戻ります。この一連の流れをいかに繰り返せるかがミリアでの勝敗の鍵となります。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

5K→5S→ラストシェイカー(214+S)→ロンギヌス(ラストシェイカー中214+D)

ロンギヌスが当たった場所が中央ならシークレットガーデン(214+HS)
端ならダッシュからタンデムトップ(236+HS)を重ねてみましょう。

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

6P→2HS→JC→HS→ダッシュキャンセル2HS(2HIT)→Sサイレントフォース(214+S)→着地6HS→前転(214+K)

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げコン

投げ→ダッシュ5S→2HS→JC→HS→ダッシュキャンセル2HS(2HIT)
→Sサイレントフォース(214+S)→着地6HS→前転(214+K)

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

元々2択が強いのでこのキャラのダストに関しては低姿勢になることさえ知っていればあまり使う機会はないかも？

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

画面中央

FBメイズ(236+D)→5S→2HS→JC→HS→ダッシュキャンセルHS→ダッシュキャンセル2HS(2HIT)
→Sサイレントフォース(214+S)→着地6HS→前転(214+K)

画面端

6K→ラストシェイカー(214+S)→ロンギヌス(ラストシェイカー中214+D)→ダッシュ5S→2HS→JC→HS→ダッシュキャンセルHS
→ダッシュキャンセル2HS(2HIT)→Sサイレントフォース(214+S)→着地6HS→シークレットガーデン(214+HS)→追加入力1818+HS

5S→2HS→JC→S→HS→空中メイズ(236+D)→JC→D→着地6HS→シークレットガーデン(214+HS)→追加入力1818+HS

なんでも Q&A ミリア講座

Q 相手の起き上がりにタンデムトップがうまく重ねられない！

A タンデムトップを重ねる際に入力を2366+HSとするとダッシュ慣性の少ないタンデムトップが出せます。
このタンデムトップにより相手の投げ間合い外からの2択を仕掛けやすくなります。

Q けん制とかどうやるの？

A 基本は地上が遠Sと足払い、空中からはSサイレントフォースを相手にガードさせてから低空ダッシュで相手に触りに行き、2択や投げなどで崩していきましょう。

エディ編

本体と分身を使う、非常に独特のキャラクターです。強力なキャラクターですが、上級者向けのキャラクターです。

まずエディを使う上で重要なテクニックでホールドというものがあります。

※ホールドとは？

ボタンを押しっぱなしにする事です。

エディはホールドを使って分身を動かすキャラです。

分身は離れたボタンに応じて行動します。

例えば召喚した状態で S ボタンを押します。

普通に押すと本体は 5S を出し、分身は「対空攻撃」を出します。

ですが S ボタンをホールドすると本体は 5S を出し、分身は「対空攻撃」を出しません。

この後にホールドしたままの S ボタンを離すと、本体は何もしませんが分身は「対空攻撃」を出します。

このようにホールドを駆使することで分身を自由に動かすことが可能となります。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

5P→2P→2D→HS 召喚(236+HS)

5K→近 S→2D→HS 召喚(236+HS)

※順番にボタンを押すだけでできます。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

近 S→5HS→S ドリル(22+S)

近 S→2HS→D ドリル(22+D)→JD

■分身と一緒に動いてみよう

K 召喚(236+K)→ダッシュ 6P→近 S(ホールド)→K(移動攻撃)→ホールド離し→2D→K 回収(236K)

HS 召喚(236+HS)→近 S(ホールド)→2HS(ホールド)→S 離し(対空攻撃)→JD

■分身と一緒にコンボを繋げよう

HS 召喚→S ドリル(ホールド)→K(移動攻撃)→ホールド離し→JK→JHS→JD(ホールド)→S(対空攻撃)→ホールド離し

ポチョムキン編

格闘ゲームに一人はいる投げ技をメインにした重量級キャラ。ダッシュと空中ダッシュがないため機動力がないがリーチが長く、威力が高い攻撃が多いので中距離でじっくり、近距離で一気にダメージを取るのが狙い

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

K→2S→2D→HJS

近い相手に使います

2K→2D→HJS

少し離れた相手に使います。

6K→2D

発生が遅いですが下段ガードを崩す中段技からダウンを奪えます。

HJS を相手の起き上がりに重ねてから遅めにポチョムキンバスター(632146+P)、6K(中段)、K(下段)で 3 択をかけるのが基本戦術です。

HJS だと相手のリバーサル技に負けるキャラもいるので一部キャラには使用を控えましょう(ソル、チップ)

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

K→2S→2HS→ヒートナックル(623+HS)

K→2S→2HS→ヒートナックル(623+HS)→ヒートエクステンド(ヒートナックルヒット中に 63214+HS)

ヒートナックルで止めるとより有利な状況で起き攻めができます。

エクステンドまで入れると高威力でゲージ増加が見込めますが相手との距離が離れるので画面端で狙うようにしましょう。

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

対空 6P→JP→JK→(JC)→JK→JS→JD

■相手を投げてコンボを決めよう。

画面端でポチョムキンバスター(632146+P)→P→2S→ヒートナックル(623+HS)→ヒートエクステンド(ヒートナックルヒット中に 63214+HS)

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

ダスト→JHS→JHS→JP→JK→JS→JD

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

K→2S→2HS→ガイガンダー(632146+HS)→ガイガンティックブリッド(4123641236+P)→HS→ヒートナックル(623+HS)→ヒートエクステンド(ヒートナックルヒット中に 63214+HS)

密着始動でキャラ限定のコンボです。女性キャラとファウスト、クリフには入りません。

相手の必殺技を撃った後の隙だらけの所で狙うコンボになります。

K→2S→ガイガンダー(632146+HS)→FDB(63214+S)→6HS→メガフィスト(236+P)

ゲージを使ってダメージアップができるコンボです。上記よりは狙いやすいですが近い間合いでないとガイガンダーが当たりません。ガイガンダーや FDB は硬直が長いのですが、よろけやられを誘発する技なので硬直が切れるタイミングを覚えれば狙いやすいです。

K→2S→2HS→ハンマーフォール(4 溜め 6+HS)→ハンマーフォールブレーキ(ハンマーフォール中に P)→HJP→JK→JS→JD

ヒット時はコンボ、ガード時はハンマーフォールブレーキでフォローができます。2Sの時点で1の状態にしておいて溜めを作っておくとできます。ハンマーフォールは相手の近くに行く技が出てしまい、技が出るとブレーキは出せませんのでできるだけ早くPを押すのがポイントです。

相手との間合いが遠ければ2D、近ければ2HSと連携を変えられるとよいです。

なんでも Q&A ポチョムキン講座

Q 何をねらうべきか

A 最終的な目的は打撃でダウンをさせて近づいてからポチョムキンバスターを狙うという点です。

また6Kの中段攻撃も見きりにくく、投げと中段を意識させた後にKを出すといった戦法が強力です。

Q 近づけない

A 9JからのJHSやJSを出しながら飛びこむというのが手っ取り早いですが動きが遅いため相手の対空攻撃の的になりやすいです。メガフィスト(236P)やスライドヘッド(236+S)を当てると相手をダウン状態にするのでとりあえず打つという選択肢もあります。逃げに徹している場合やダウン中の相手にハンマーフォールブレーキやHJを使って間合いを詰めていきましょう。

Q 中間距離でなにをするの

A 上記の近づく方法一辺倒では相手がこちらに接近してきた時の対処ができなくなるので、牽制を置く様子見を混ぜてみましょう。

牽制は遠S、HS、2Dが使えます。最初は牽制にキャンセルスライドヘッドやメガフィストを入力しておくといいですね。

慣れてきたらハンマーフォールブレーキで隙を消すようにしましょう。

Q 相手の攻撃がづらい

体が大きく、小回りが利かないので我慢する時間が多いです。相手の攻撃に慣れる意味でもむやみボタンは押さないようにしましょう。

返し技としてはポチョムキンバスターが有効です。発生が早いため連続技を狙いにきた相手に対して切り返しに使えます。

J攻撃をガードした後にとりあえず入力しておくというのは最初の戦法として有効です。

ばれてしまうと再度J攻撃や密度の高い連携で崩されてしまうので過信はしないようにしましょう。

またポチョムキンのバックステップは全体20F中19Fが無敵になっておりモーションが長い相手相手の攻撃をかわしやすくなっています。バックステップで仕切り直しを狙ったり、バックステップから投げを狙うのも強い戦法なので困った時はバックステップを使ってみましょう。

ゲージがある場合はガイガンダー(632146+HS)が無敵技、ジャッジガントレット(63214+D)は攻撃が絶対に出るスーパーアーマー技なのでこちらも頼れます。

チップ ザナフ編

忍者をモチーフにした非常に移動速度が早いキャラですが、その代わり防御力が低いキャラです。
通常技、必殺技自体はスタンダードで扱いやすい近距離キャラです。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

5K 連打→2D

2K→近 S→2D

近 S→6P→近 S→6P→2D

※順番にボタンを押すだけでできます。

■ガトリングから必殺技を繋いでみよう。

近 S→2S→5HS→色即是空(236236+K)※ゲージが 50%ないとできません。

γブレード(41236+HS)→ダッシュ近 S→5HS→ゲンロウザン(41236+K)→派生(ゲンロウザン中に D、すぐに押すこと！)

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

6P→近 S→JK→JD

■ダストアタックからからコンボを決めてみよう。

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JD→JD→JD→βブレード

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

2K→近 S→2D→レッシュウ(236+S)→5HS→(JC)→JD

2K→近 S→5HS→レッシュウ(236+S)→ロクサイ(236+S)RC→ダッシュ近 S→6P→近 S→6P→2D

γブレード(41236+HS)→ダッシュ近 S→5HS→(JC)→JP→JP→JK(2)→JK(2)→JD→αブレード(236+P)

※JC とはジャンプキャンセルの事です。

※RC とはロマンキャンセルの事です。D 以外のボタン3つを同時押しで可能です。

ファウスト編

ファウストはリーチが長い地上牽制や対空技に加えて、
何が出るかな？(236+P)でランダムに出現するアイテムを使うことで、
スタンダードな動きとトリッキーな動きが同時にできちゃう面白いキャラクターです！
はじめは大振りな通常技に戸惑いがちですが、慣れていくうちにどんどん楽しくなりますよ！

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

- ・2K→5HS→2D(→236+P)
- ・2P→2S→2D(→236+P)
- ・5P→5S(近 S)→5HS→2D(→236+P)

※順番にボタンを押すだけでできます。

基本の地上ガトリングです。

まずは「**ダウンを奪ったら何が出るかな？を出す**」を意識してみましょう。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

- ・5S(近 S/遠 S どちらでも OK)→5HS→槍点遠心乱舞(236+S)
→【画面中央】何が出るかな？(槍乗り中に D)→その場降り(槍乗り中に 2)
→【画面端】華だろ？俺、華だろ？(槍乗り中に S)→ごーいんぐまいうえい(槍乗り中に HS)

- ・5S(近 S)→2HS→槍点遠心乱舞(236+S)→(上と同じ)

【相手が立ち状態の場合】

- ・5K→2HS→槍点遠心乱舞(236+S)→(上と同じ)

ファウストは槍点遠心乱舞に繋ぐコンボが多いです。

画面端以外で使う場面が少ないので、
地上ガトリング・空中コンボを優先して覚えるのがよいと思います。

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

【地上ガトリングからの空中コンボ】

- ・2K3 段目までヒット→2D→2S(→JP)→JK→JD(→236+P)
- ・5S→2D→2S→5K→JK(→JK)→JS→JHS

【対空からの空中コンボ】

- ・6P(カウンターヒット)→5K→JK→JP→JHS

ダウンを奪いたいときには JD に繋ぐルート、ダメージを優先したいときには JHS に繋ぐルートを覚えましょう。そしてコンボを終えたら「何が出るかな？」を出しましょう。

■相手を投げてコンボを決めよう。

ファウストは通常投げからロマンキャンセルをすることでコンボができます。

少し難しいので要練習ですが、画面端だと簡単になります。

通常投げ(4or6+HS)→(RC)→5K→JK→JS→JHS

■ダストアタックからからコンボを決めてみよう。

5D→JHS→JHS→JK→JP→JK→(JC)→JK→JS→JHS

JC…ジャンプキャンセル

ファウストはダストコンボがとてもお手軽！

練習しておいて損はないはず！

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

【FB 技を使ってコンボを伸ばそう！】

・2K3 段目までヒット→2D→2S(→JP)→JK→JD→レレレの超突き(空中で 236+D)→ごーいんぐまいうえい(槍乗り中に HS)

・2P→2S→2D→(JC)→低空ダッシュ

→【すぐにキャンセル】レレレの超突き(空中で 236+D)→ごーいんぐまいうえい(槍乗り中に HS)

→【遅めにキャンセル】レレレの超突き(空中で 236+D)※めくりヒット→後方移動(槍乗り中に 44)

→華だろ？俺、華だろ？(槍乗り中に S)→ごーいんぐまいうえい(槍乗り中に HS)

【ロマンキャンセルを使ってコンボを伸ばそう！】※画面端限定

・5S(近 S/遠 S どちらでも OK)→5HS→槍点遠心乱舞(236+S)→(ロマンキャンセル)

→ダッシュ 2S→5K→JK→JS→JHS

このコンボが使えるとダメージアップが狙えます！レレレの超突きは「ダウン引き剥がし」なので、アイテムを絡めたコンボを伸ばしやすいです。今のうちからちょっとだけ意識してみましょう。

※おまけ※

【ドリル始動のコンボを覚えよう！】

・相手がしゃがみくらの場合

J2K→5P→2D(→236+P)

・相手が立ちくらの場合

J2K→5P→5S(遠 S)→何が出るかな？(236+P) など

ドリルはファウストの主要の牽制技の一つです。とても便利な技なので、ガンガン使っていきます。

コンボ自体はどれも簡単ですが、ヒットしたときに相手の状況を見てコンボを変える必要があります。

相手のくらい状態(立ちくらい、しゃがみくらい)や、通常ヒット・カウンターヒットを確認しながら その後のガトリングをチョイスしてみましょう！

なんでも Q&A ファウスト講座

Q: 立ち回りでは何をすればいいの？

A: まずは「何が出るかな？」を使いまくりましょう！ ファウストの醍醐味はやはりアイテムです！
ダウンを奪ったときだけでなく、立ち回りでどんどんアイテムを投げていきましょう。

【以下の通常技を「何が出るかな」でキャンセルしよう！】

遠 S、2HS、5HS、2D、5P

上の通常技はあくまで一例ですが、通常技を先端でガードさせつつ何が出るかな？でキャンセルすると、反撃を受けにくい状況でアイテムを画面上に出せます。

Q: 「ドリキャン」ってなに？

A: 色々な場面で使える素敵テクニックです！

ジャンプ中に「J1K+ずらし押し JP/JS」をするとファウストが空中で急停止します。

(ずらし押しは「同時押しよりちょっとずれて押すくらい」をイメージしてください。タツって感じですかね。)

起き攻めで使うことも可能ですが、

まずは立ち回りで「ドリキャン→JHS」を使ってみましょう。

ドリキャンから JHS やドリル(ジャンプ中に 2K)を適当に出すだけでも強いですよ！

※補足※

【ドリキャンでの崩したい人向けコンボ】

低空でドリキャン→JK→(JC)→J2K→5P→2D

↑が基本のパーツです。ゲージがある場合は

J2K→レレレの超突き(236+D)→ごーいんぐまいうえい(槍乗り中に HS)

のようにコンボを簡易化できます。

梅喧編

ガード中に行動できる特殊な必殺技を持っています。また、飛び込みが強く固め技などをもち、攻める事も得意です。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

・2K→近 S→2D(ダウン)

しゃがんで K、レバーを離して S、しゃがんで D としゃがみが多いので、2 回目のしゃがみをしっかり入力しましょう。

・2K→6P(2 段目)→6K→HS

6P は、2 段目を出さないと 6K に繋がらないので、レバーは前に倒したまま、タイミング良く 6K を押しましょう。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

・2K→近 S→2D→畳替し(236+K)

2D の後はレバーを ↓↘ と下から前に動かして K ボタンを押しましょう。

・2K→6P(2 段目)→6K→HS→畳替し(236+K)

距離が離れた場合は HS を省略して 6K から畳替しを出しましょう。

・2K→6P(2 段目)→妖刺陣(623+P)

上の応用です。6P の後はレバーを → に倒したままにして、2 段目が当たるタイミングで ↓↘ と動かして P ボタンを押しましょう。

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

・[空中の相手限定]6P(2 段目)→(前 JC)→JS→JP→JK→(JC)→JS→JP→JK→妖斬扇(空中で 623+S)

6P の 2 段目を当てた後は、レバーを斜め上に入れて JSJPJK と出しましょう。JK を当てたタイミングで上を押すと JK をジャンプでキャンセルできます。

・[空中の相手限定]6P(2 段目)→(前 JC)→JK→(JC)→JHS→空中畳替し(空中で 236+K)

JK の後にジャンプキャンセルをして JHS を出すとガトリングルートには無いコンボが繋がります。

・蚊鉤→鉄斬扇→(前 HJ)→JS→JD(FRC)→空中ダッシュ→JS→JD

蚊鉤が当たった後は追撃のチャンスです。硬直が切れたらレバーを2方向から素早く9に入れて HJ を出しましょう。

※JD の FRC タイミングは JD が当たった瞬間です。タイミング良く D 以外のボタンを3つ同時押ししましょう。

■相手を投げてコンボを決めよう。

・[画面端限定]投げ→ダッシュ→2K→近 S→(前 JC)→JS→JD

投げの後に動けるようになるまでのタイミングを覚えましょう。

・[画面端限定]投げ→HS→畳替し(236+K)→(前 J)→JK→(前 JC)→JHS→空中畳替し(空中で 236+K)

畳替しの後はナナメ上にレバーを入れっぱなしにしておくで最速でジャンプが出ます。

[画面端限定]投げ→ダッシュ→HS→爵走(63214+K)→追加斬凶輅(412+P)

ダッシュの後 6 方向に入れているレバーをすかさず戻さないと 6HS が暴発してしまうので注意しましょう。。

■ダストアタックからからコンボを決めてみよう。

・D→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)JS→JS→JS→(ここでレバーを離す)→JP→JS→JP→JK→(前 JC)→JS→JP→JK→妖斬扇(空中で 623+S)

JS を三回当てるまではレバーを上にいれっぱなしにしておきましょう。

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

・[画面端限定]2K→近 S→2D→畳替し(236+K)→跳ね返ってきた相手に 2D→【JC】→JS→JD 青→空中ダッシュ→JHS→空中畳替し(空中で 236+K)→(着地→6P(2 段目)→爵走(63214+K)→追加斬凶輅(412+P)

空中畳替しの後は、相手が画面中央に跳ね返るので、6P と爵走のレバー方向に気をつけましょう。

6P は深めに当てるのがポイントです。

【JC】のポイントは

女性キャラに対しては 後ろジャンプ、

男性キャラに対しては垂直ジャンプ、

ジョニーやロボに対しては前ジャンプを出してください。

・[画面端限定]投げ→ダッシュ前 P→(前 JC)→JK→(垂直 JC)→JHS→空中畳替し(空中で 236+K)→着地→6P(2 段目)→爵走(63214+K)→追加斬凶輅(412+P)

ダッシュ前 P を深めに当てる事、JK のジャンプキャンセルの後 JHS を引き付けて出すのがポイントです。

・[画面端限定]D→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JS→(レバーを離す)→JHS→(レバーを一瞬上に入れてから空中ダッシュ)→下り際 JHS→着地→近 S→2D→(JC)→JS→JD(FRC)→空中ダッシュ→JHS→空中畳替し(空中で 236+K)→(着地→6P(2 段目)→爵走(63214+K)→追加斬凶輅(412+P)

JHS から空中ダッシュをするコツは、JHS を当てたタイミングでチョンと一瞬上を入れることです。
上が入っていないと空中ダッシュができないで注意しましょう。

■できるようにになると楽しい梅喧のテクニック

●ガードキャンセル必殺技

梅喧の最大の特徴であるガードキャンセル技を身につけて、相手の攻めを切り返しましょう。

出し方は、相手の攻撃をガードしている間に 412+ボタンです。

ボタンでガードキャンセル技がそれぞれ違いますが、オススメは 412+D ボタンで出せる縛(テンションゲージを 25%使用)です。 縛がヒットした後は、2D 等が繋がりますので、しっかりコンボを繋ぎましょう。

●低空妖斬扇

GGXX シリーズでも最速レベルの中段で、RC することで補正無しの大ダメージコンボを狙えます。

妖斬扇が出せるようになると、P から投げ、下段(2K)、中段(妖斬扇)の 3 択をしかけられるようになり、相手のガードをより崩しやすくなります。梅喧使いとしては是非習得したい技ですね。

そんな低空妖斬扇が簡単に出来るコツをお知らせします。

例)

P

↓ ←P をガードさせた時点で斜め上にレバーを入れっぱなしにします)

近 S ←斜め上入れっぱなしです。不思議とジャンプが出ないはずです。

↓ ←近 S のガードが終わったら、後は畳替しと同じように下から前にレバーを動かして S ボタンを押します

妖斬扇発生 ←発生したら大成功です！

コマンドが難しいですが、ナナメを入れて畳替しと同じコマンドを入力するだけなら出来そうな気がしませんか？
これであなたも妖斬扇マスターになれるはずです！

●キレ畳(低空ダッシュ畳)

空中ダッシュの直後に畳替しを出す事で、通常の空中ダッシュ畳替しよりも短い距離で畳の判定を出すテクニック。

入力は 2369N6+K です。

※空中ダッシュ畳を早く出すことで限りなくキレ畳に近い空中ダッシュ畳を出すことが出来ます。

キレ畳の入力は難しく、失敗することで隙だらけになってしまうので、あまりオススメしません。

空中ダッシュ畳を出すには 9N6236K と入力してみましょう。

9N6236K と書いてあると難そうですが、低空ダッシュと空中ダッシュ畳替しに分けて考えてみましょう。

低空ダッシュ(9→レバーを離して→6) + 空中畳替し(236+K) = 低空ダッシュ畳返し ≡ キレ畳

なんだかできるような気がしてきましたよね。低空ダッシュと空中畳替しに分けて練習をして、慣れたら続けて入力してみましょう。

ジャム編

スピードが速い、近距離を得意とするキャラクターです。リーチが短いですが、攻撃力が高くインファイターらしい戦い方が出来ます。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

【難易度: ☆】

2K(連打)→2D(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

5K→近 S→2S→2D(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

2S→5K→2D(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

※順番にボタンを押すだけでできます。

【難易度: ☆☆】

5K→近 S→5HS→6HS→HS(追加)(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

近 S→6P→5HS→6HS→HS(追加)(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

※最後の HS(追加)は連打でも OK です。

【難易度: ☆☆☆】

5K→近 S→5HS→6HS→6P→5HS→6HS→HS(追加)(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

※6P の部分は目押しになります。6HS ヒット時の硬直を覚えれば成功率アップします。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

【難易度: ☆】

5K→近 S→2HS→龍刃

2K(連打)→2HS→龍刃

※相手が立ち喰らいでないと当たらないので注意！

【難易度: ☆☆】

5K→近 S→5HS→6HS→龍刃

近 S→6P→5HS→6HS→龍刃

※6HS が強制で立たせるので、相手を気にせずできます！

※朝風の呼吸で龍刃(K)を溜めていれば、朝風龍刃で代用が可能。

5K→近 S→5HS→6HS→FB 百歩(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

※朝風の呼吸で龍があれば FB 百歩の後に繋がります。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げ→HJS→HS

■始動技を変えてみよう。

【難易度:☆☆☆】

千里心鐘 始動

千里→2HS→6HS→HS(追加)(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

逆鱗 始動

逆鱗→2HS→6HS→HS(追加)(→朝風の呼吸[22+KorSorHSorD])

なんでも Q&A 紗夢講座

Q:朝風の呼吸が出ない。

22(↓↓)の部分で 222(↓↓↓)等、2 回以上押してからボタンを押してみると確実にできます。

Q:朝風の呼吸はどのボタンがいいの？

まずは K ボタンで龍刃を溜めてみましょう。

朝風龍刃は出すだけで強いです。

Q:相手に近づけないよ。

まずは無理に近づこうとせず様子を見ましょう。

そして、相手から近づいてきたら、遠 S か、2D を振って迎撃しましょう。

Q:2HS を出そうとすると 3HS が出てしまう。

2HS の際に 3 が入っています。まずはゆっくり 1 にレバーを入れて HS を押してみましょう。

Q:相手の出す技に勝てないよ。どうしたら勝てる？

2S、遠 S、2D を押してみましょう。

それでも勝てない場合は FB 百歩を使ってみましょう。

Q:ホチフってどんなの？

N46 の 6 を相手の攻撃(上中段)に合わせることで出ます。

まずは CPU カイのスタンエッジ等、飛び道具に併せて練習しましょう。

Q:特殊 0 はどう出すの？

空中ダッシュ中に龍刃、逆鱗、ケンロウ閤を出すことで

特殊なモーションで攻撃が出来ます。

まずはジャンプして降り際に空中ダッシュ→逆鱗で練習しましょう。

アクセル ロー編

遠距離特化キャラ。非常にリーチの長い牽制と強力な対空技など相手を迎撃するスタイルからダメージを奪えるキャラですが、近距離もそれなりに戦える比較的オーソドックスなキャラです。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

2K→2D

立ち K→近 S→2D

3P2 段→2HS2 段→2D

※アクセルの 3P や 2HS などの 2 段技は、ボタンを押しっぱなしにする事により 1 段目で止める事ができます。

上記「3P2 段→2HS2 段→2D」の繋ぎに関してはボタンを押しっぱなしにせず、2 段目が当たったら次のボタンを押せば OK です。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

2K→2D→鎌閃撃(←タメ→+S)

立ち K→近 S→2D→鎌閃撃

3P2 段→2HS2 段→2D→鎌閃撃

※鎌閃撃はタメ技です。ガトリングを入力する際はあらかじめレバーを後ろに倒して入力し、屈み攻撃である 2D をレバー 1 方向で出し、当たったらタイミング良くレバーを前に倒して S ボタンを押しましょう。

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

(空中の相手に)2S2 段→(JC)→JHS→JD→虚空撃(63214+S)

(空中の相手に)2S2 段→(JC)→JHS→JD→FB アクセルボンバー(空中で 623+D)→(硬直が切れた後に)空中ダッシュ JD→虚空撃

※JC とはジャンプキャンセルの事です。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げ→立ち P2 段→6K2 段→2S2 段(HJC)→JD→虚空撃

※HJC とは JC をハイジャンプで出す事です。

一瞬レバーを下方方向に入れてから JC を入力する事で残像のついた通常より高度のある J を出す事ができます。

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JD→JD→JK→JS→JHS→JD→虚空撃

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

地上ガトリング→鎌閃撃 FRC→ダッシュ 6P→近 S→2S2 段→6K1 段→2S2 段→(HJC)→JHS→JD→虚空撃

(画面端付近)投げ→微ダッシュ→近 S→2S2 段→(JC)→JD→アクセルボンバー(空中で 623+HS)→2S2 段→(JC)→JD→
アクセルボンバー→鎌閃撃→旋鎖撃(鎌閃撃中にレバーを下方方向に追加入力)

なんでも Q&A アクセル講座

Q:鎌閃撃 FRC ができない！どこらへんで押せばいいの？

A:あくまでも目安ですが、鎌閃撃が相手に当たった瞬間に押してみましょう。

Q:FRC や投げの後の近 S が遠 S になっちゃうんだけど…。

A:FRC 後や投げの硬直を把握して直ぐにダッシュしましょう。

Q:直ぐに乱入されてしまって練習ができない！

A:アクセルのコンボは前作 GGXXAC の家庭用で大体練習する事ができます。

もし、AC の家庭用を持っているならトレーニングモードを活用してみましょう。

御津 閻慈 編

閻慈は固有システムのガードポイント(以下 GP)や無敵時間の長い風神による切り替えしから、火力の高いコンボや起き攻めが強力なキャラです。コンボは簡単で火力が出せるものも多いので扱いやすいキャラです。

■地上ガドリング

5K→近 S→2S→2D→疾(236+P)

5K→近 S→5HS→2D→疾(236+P)

■ガドリングから必殺技に繋いでみよう

5K→近 S→5HS→S 風神(236+S)→凧刃(風神後に S)

5K→近 S→5HS→HS 風神(236+HS)→FB 臨(風神後に D)

■対空などから空中コンボに繋いでみよう

P 戒(214+P)→5K→近 S→遠 S→(HJC)→JK→JS→JD

※HJC とはハイジャンプによるジャンプキャンセルの事です

■ダストアタックからコンボを決めてみよう

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JS→JS→JS→JP→JS→JP→JS→JD

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう

画面端付近のコンボ

5K→近 S→5HS→2D→S 風神(236+D)→FB 臨(風神後に D)→ダッシュ 5K→近 S

→陰(623+HS)→疾(236+P)

・上記のコンボでの最後の疾を FB 疾(236+D)にした場合のガード不能連携

FB 疾(236+D)→(相手が疾をガード)→ダッシュ近 S→遅めに 2S(跳ね返った疾と同時に相手に当てることでガード不能になる)→5HS→S 風神(236+S)→凧刃(風神後に S)

ヴェノム編

ボールを生成して、生成したボールを弾くことにより飛び道具とするトリッキーなキャラです。

中距離～遠距離が強いキャラです。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

2K→2D→P 生成(214+P) →P で玉打ち

2K→近 S(2 段目ヒット)→2D→P 生成(214+P) →P で玉打ち

※順番にボタンを押すだけでできます。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

2K→近 S(2 段目ヒット)→5HS→K デュービスカーブ(421+K) →P 生成(214+P) →P で玉打ち

2K→近 S(3 段目ヒット)→6K→K デュービスカーブ(421+K)→P 生成(214+P) →P で玉打ち

■ 対空などから空中コンボに繋いでみよう。

2K→近 S(3 段目ヒット)→(JC)→JK→JS→(JC)→JS→JHS

6P→近 S(1 段目ヒット)→(JC)→JK→JS→(JC)→JS→JHS

※JC とはジャンプキャンセルの事です。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げ→近 S(1 段目ヒット)→6K→K 生成(214+K)→6P→K デュービスカーブ(421+K)→瞬間移動(623+K)→JK(起き攻め)

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

2K→近 S(2 段目ヒット)→5HS→S スティンガー(4 タメ 6+S)FRC→ダッシュ 2D→P 生成(214+P) →P で玉打ち

※ FRC とはフォースロマンキャンセルの事です。タイミングよく D 以外のボタン3つを同時押しで可能です。

なんでも Q&A ヴェノム講座

Q どうやって戦うの？

A けん制は遠 S、2S が強いのでこれを使って生きましょう。ヒット、ガード問わず最初は P 生成して打ち、攻めましょう。

Q どうやって崩すの？

A 崩しは投げ、ダストアタックが基本ですが、他には特殊なテクニックとして低空マッドストラグルがあります。やり方は 2369+S です。これで低めにマッドストラグルが出せて、中段となり相手ガードを崩せます。ヒット時は 2K→足払いとつなぎましょう。ガードされても大丈夫です。

Q ゲージは何に使うの？

A 最初は相手の起き上がりにダークエンジェル(2141236+S)を重ねるのが強いです。他にも先ほどの低空マッドストラグルを 2369+D で出すと FB マッドストラグルとなり、より早い中段が出せます。

テストメント編

罠を作る事により相手の動きを制限して迎撃する事ができるキャラです。見えない中段を持ち、強力な中下段を駆使してダメージを取る事もできます。技のモーションが大きいものが多く、ややクセが強いですが、設置技を上手く活かせれば非常に面白みのあるキャラです。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

2K→2S→2D

6P→2S→2D

6P→近 S→2S→6K→6HS

※順番にボタンを押すだけで出来ます。2K は下段、6P は中段です。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

1.2K→2S→2D→P ファントムソウル(236+P)

2.6P→2S→立ち HS→バットランズ(214+P)

3.6P→近 S→2S→6K→6HS →S エグゼビースト(41236+S)

※1.ファントムソウルを当てても直接的なダメージは見込めませんが、使い魔が一定時間援護してくれるため立ち回りを強化する事ができ、その後の展開を重視しています。

※2.バットランズはその後さらに追撃する事ができ、ダメージを重視しています。

※3.S エグゼビーストは相手の起き上がりにエグゼビーストを重ねる事により、再び中段の 6P と下段の 2K により 2 択を仕掛ける事ができます。

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

(空中の相手に)2S→ゼイネスト(214+HS)→JHS→JD→バットランズ

(空中の相手に) 立ち P→近 S→JP→JK→JD→バットランズ

※JC とはジャンプキャンセルの事です。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げ→遠 S→6K→6HS

空中投げ→(着地後)P ファントムソウル

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JD→JK→JS→JHS→JD→バッドランズ

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

1.6P→2S→立ち HS→バットランズ→遠 S→6K→バットランズ→S エグゼビースト設置

※中量級以上限定です

2.ガトリング→2D→ディガー→近 S→ゼイネスト→JS→JP→JS→空中ゼイネスト→空中バックダッシュランズ 1 段目
※画面端付近限定です

なんでも Q&A テスタ講座

Q:地上の相手に遠 S→6K が繋がらないよ！

A:相手が屈み状態で攻撃を食らっている時のみ繋がるパーツになります

Q:どんな時に罠を作ればいいのか分からない…

A:まずは相手に遠 S などの牽制をガードさせた後に作ってみましょう

ディズイー編

多種多様な飛び道具と高い機動性や高い攻撃力を持つ可愛いギア。

各種飛び道具を使用することで、相手の動きを制限できる・他キャラにない起き攻めができる

などといった特長を持っています。飛び道具を出す際に隙ができる欠点や、クセのある通常技・低い防御力に慣れる必要はありますが、自分だけの立ち回りを身に付けましょう。

※注:ディズイーは技名が長いので、以下のように略します。

- ・魚を捕る時に使ってたんです(236+HS)を『魚』
- ・よく話相手になってくれます(214+P,K,S,HS,D→追加 P,K,S,HS,D)を『○○話相手』(○には入力ボタンを書きます。)
- ・木の実を捕る時に使ってたんです(421+S 押続けると停滞→ボタンを離すと射出)を『木の実停滞』『木の実射出』
- ・独りにしてください(空中で 214+P,K,S)を『○泡』(○には入力ボタンを書きます。)

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

- ①5K→5HS
- ②【近距離】5K→5HS→2HS→(214+HS→P)
- ③2K→5HS→2D→(214+HS→P)
- ④2P→2K→2D→(214+HS→P)

※順番にボタンを押すだけでできます。

2K,5K どちらも 5HS に繋ぐことができます。

2HS と 2D にダウン効果がありますので、キャンセルして話相手を出してみましょう。

話相手を出すと起き攻めができます！

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

- ①5K→5HS→魚(236+HS)
- ②【近距離】5K→5S→5HS→2D→魚(236+HS)

地上ガトリングからダメージを取るなら、魚を使います。

最初は①のコンボを使って、5HS の当たる位置を確認しましょう。

慣れてきたら、5HS から近距離なら 2HS、少し離れていたなら 2D へとガトリングを繋いで魚を出すといった判断を行って、ダメージアップを図りましょう。

また、魚でダウンを奪った後は話相手などを出して、自分に有利な状況を作りましょう！

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

- ①【対空からのコンボ】2S→JK→JS→(JC)→JK→JS→JHS

②6HS(2 段)→JS→JP→JS→(JC)→JP→JS→JHS

※JC とはジャンプキャンセルの事です。

ダメージを上げたい場合は、最後の JHS を JD に変えてみましょう。

6HS の 2 段目は相手を浮かせる効果があります。

JC のコツは、JC する前の技 JS のボタンを押した瞬間に、9 の方向へレバーを入れること。

①の JK→JS→(JC)→JK→JS を例にとると、コンボを繋ぐためにボタンを押すタイミングは

『トン(JK)→トン(JS)→トン(JK)→トン(JS)』と一律のタイミングですが、

JC を入れるので『トン(JS)→トン(JK)』の間に、ガチャ(JC)が必要です。

結果、『トン(JK)→トン(JS)→ガチャ(JS を押した後すぐ 9 入力)→トン(JK)→トン(JS)』

となります。必須ですのでしっかり練習しましょう。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

①投げ→魚(236+HS)

②投げ→ダッシュ(66)→2P→遠 S→魚(236+HS)

③【ジョニー限定】投げ→ダッシュ(66)→遠 S→魚(236+HS)

ディズニーは投げた後に様々な行動ができます。コンボは②が基本となっています。

入力のコツは 66 後、そのまま 3 にずらして P を押し、先端を当ててから S を押します。

遠 S は多段ヒットしますので、少し待ってから慌てずに 236+HS を押しましょう。

■ダストアタックからコンボを決めてみよう。

・ダスト(5D)→ホーミングジャンプ(レバー上入れっぱなし)→JHS→JHS→

JS(レバーを離して)→JP→JS→JP→JS→(JC)→JS→JD

ダストが当たったらレバーを 8 入力に入れたまま JHS を 2 回出して下さい。

その後、JS を押したらレバーを離して上記のボタン通りに押しましょう。

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

①【25%テンションゲージ消費】2K→2HS→(FRC)→ダッシュ(66)→2P→遠 S→魚(236+HS)

②【25%テンションゲージ消費】5K→5HS→魚(236+HS)→(FRC)→空中ダッシュ(96 入力)→

J2S→JHS→(着地)→JK→JS→(JC)→JK→JS→JD

※FRC とはフォースロマンキャンセルの事です。通称:青キャン。

タイミングよく D 以外のボタン3つを同時押しで可能です。

FRC を絡めたコンボの紹介です。FRC はダメージアップや隙を消すために使用します。

①は 2HS の FRC を使用しています。FRC タイミングは 0.15 秒です。

ストップウォッチで早押しをしたことがある方は分かると思いますが、結構速いです。

②は魚の FRC を使用しています。FRC タイミングは 0.3 秒です。

初めてディズイーに触る方にとって、鬼門になりますのでしっかり練習しましょう！

FRC 後の空中ダッシュ J2S の入力は、963S となります。

■起き攻めに挑戦してみよう。

【中央】魚で相手がダウン→HSP 話相手(214+HS→追加 P)→ダッシュ JS→・・・

基本となる起き攻めを紹介します。

魚でダウンを取ったとき、HSP 話相手を使ってみましょう。

ダッシュ JS は相手のジャンプを狩る行動になっています。相手がジャンプをしなかった時、

話相手がレーザーを打ってくれるので相手の地上ガードになります。

①相手がジャンプしてガードをした時

JS→JP→JS→・・・といった形で、相手を地上へ引きずりおろします。

下には P 話相手がいますので一緒に攻めましょう。

②相手がジャンプして JS をくらった時

JS→JP→JS→(JC)→JS→JD でダメージをとりましょう。

③相手が地上でガードしている時

JS がスカリますが、話相手のレーザーにより相手がガードします。

その後、P 話相手により噛みつくので、ディズイー側は着地に合わせて J2S などを振ってから話相手と一緒に攻めましょう。

【画面端で】魚などで相手がダウン→(相手の前まで行き)話相手(214+P→追加 P)→

相手の起き上がりに 2K か投げ→話相手噛みつき→2K か投げ→話相手噛みつき→・・・

ディズイーの真骨頂である起き攻めの基本を詳しく紹介します。

基本は『2K と投げの 2 択』です。それを忠実に行うのが A の起き攻め。

なぜ『2K と投げの 2 択』なのか？・・・といいますとディズイーの特徴の 1 つである

『投げ間合いが、他キャラ(一部を除く)より広いから』です。

相手の投げ間合い外で、ディズイーの投げ間合い内なら

こちらが一方向的に投げることができ、2K を出せば相手の投げ暴れ(4or6+HS 連打)潰しになります。

少し難しい内容になりましたが、最初は『話相手と交互に攻める』という点に慣れましょう^^

なんでも Q&A ディズイー講座

Q. 立ち回りはどうするの？

A. まず、離れて K 泡(空中で 214+K)を出しましょう！

泡は『ディズイーが攻撃すると破裂する』というプレッシャーを相手に与えることができます。

相手が近づいてこないようなら話相手(214+P,K,S,HS,D→追加 P,K,S,HS,D)や木の実停滞(421+S 押し続ける)を使ってディズィーにとって有利な状況を作りましょう。

例: 低空 K 泡(2147+K)→着地→木の実停滞(421+S 押し続け)→泡破裂→

(S 押し続けたまま様子見して)HSP 話相手(214+HS→追加 P)や PP 話相手(214+P→追加 P)

Q. 他の起き攻めを知りたい！

A. 中級者向けの起き攻めを紹介いたします。

【画面端で】魚などでダウン→ダッシュで相手の近くで KD 話→

2K→木の実停滞(K 話相手噛みつき)→・・・

①相手ガード時

木の実の S 押し続けたまま、ダッシュ 5K→2D→D 話(2D から空中ダッシュ)→木の実射出(S を離す)→

中段: 空中ダッシュ J2S、下段: 着地 2K、投げ: 着地投げ

②相手ヒット時

木の実の S 押し続けたまま、ダッシュ 5K→5HS→D 話(ここで S を離す)→木の実射出→

ダッシュ 5K→5HS→2D→魚→起き攻め

【中央】(25%テンションゲージ消費)投げでダウン→HSP 話相手→空ダ裏周り→

①中段: 空中ダッシュ J2S→JHS→・・・

ガード時: P 話相手と一緒に 2K と投げの 2 択を行いましょう

無理に捕らえようとせずに、一旦後ろに下がり木の実や泡を作る

ことも考慮しましょう

ヒット時: 着地ダッシュ近 S→5HS→2HS→魚

②下段: 着地 2K→2HS→(FRC)→ダッシュ 2HS→P 話相手(木の実停滞)→・・・

ガード時: P 話相手の噛みつき 1 回と木の実停滞がありますので、2K と投げの

2 択をかけつつ、無理そうなら木の実停滞を維持しながら有利な状況を維持しましょう。

ヒット時: 木の実停滞がヒットしますので、泡を使ったコンボに行きます

→JHS→K 泡(ここで S を離す)→木の実射出→JK→泡破裂→着地→

HJK→JS→JD

ジョニー編

ジョニーは高火力、機動力低めのキャラクターです！

ダッシュがないかわりにステップ、ちょっと変わった性能を持つ飛び道具のグリターイズゴールド、レベルによって性能が変化しバックスサイによってガード不能となるミストファイナー、使いこなせばダウンを取れる燕穿牙、等を駆使して戦うのが基本的なスタイルです。戦い方やコンボに幅が広く、使い手によって動きが大きく変わる面白いキャラクターですよ！

■地上ガトリング（まずはこれをやってみよう！）

- ・2P→2K→2D（→236+HS）
- ・5K→5S→2D（→236+HS）
- ・2K→5S→2K→2D（→236+HS）

※順番にボタンを押すだけでできます。

基本の地上ガトリングです。

まずはダウンを取ってグリターイズゴールド（以下コイン）を当てましょう

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

- ・5K→5HS→lv1 中段ミストファイナー（236+K）
- ・3HS→6HS→lv1 中段ミストファイナー

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

【地上ガトリングからの空中コンボ】

- ・5K→5HS→lv2 下段ミストファイナー（236+S）→JK→JS→（JC）→JK→JS→JD→燕穿牙（41236+HS）

【対空からの空中コンボ】

- ・6P→（JC）→JP→JK→JS→（JC）→JK→JS→JD→燕穿牙

■相手を投げてコンボを決めよう。

- ・通常投げ（4or6+HS）→コイン
- ・通常投げ（4or6+HS）→JK→JS→（JC）→JK→JS→JD→燕穿牙

【画面端限定】

- ・通常投げ→JK→JS→JD→ 燕穿牙（1段目のみヒット）

■ダストアタックからからコンボを決めてみよう。

- ・D→（JC）→JD→JD→JK→JP→JK→JS→（JC）→JK→JS→JD→燕穿牙
- ・D→（JC）→JHS→JD→（少し待つて）JS→（JC）→JK→JS→JD→燕穿牙

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

【空中キラージョーカーのフォースロマンキャンセル(以下 FRC)を使ってダメージを伸ばしてみよう！】

・5K→5HS→lv2 下段ミストファイナー

→JK→JS→(JC)→JS→JHS→空中キラージョーカー(214+S)→FRC→JS→(JC)→JK→JS→JD→燕穿牙

【画面端のコンボを覚えよう】

・5K→5HS→lv2 中段ミストファイナー(236+K)

→66(前ステップ)→6HS→FB ジャックハウンド(214+D)→5S→lv1 上段ミストファイナー(236+P)→JD→燕穿牙

なんでも Q&A ジョニー講座

Q ジョニーのレベルって何？

A ジョニーは主にグリタイズゴールドを当てることでミストファイナーを強化することができます！

最大は lv3、一度ミストファイナーを打ってしまうと lv1 に戻る等が主なミストファイナーの性能ですね。

Q 燕カスって何？

A ジョニーの空中技、燕穿牙の1段目のみを当てることです。燕穿牙は2段技で1段目のみ当てるとダウンを取ることが可能です！1段目でロマンキャンセルを使うとわかりやすいですね。

Q ミスキャンって何？

A ミストファイナー構えキャンセルのことです。

ジョニーは隙の大きい技が多く、ミスキャンを使うことで隙を減らす事が可能です。

例えば 5HS をミスキャンする場合、

5HS→中段ミストファイナー構え(236+K 押しっぱ)→構えキャンセル(HS)で出来ます。

ちなみにミストファイナーは上中下段どれを構えても問題ないです！

Q マハステって何？

A ステップを連続して入力することです。

ジョニーのステップは後半を通常技やフォルトレスディフェンス(以下 FD)でキャンセルする事が出来ます。

ステップ→FD→ステップ→FD→ステップ、と行う事で素早く移動することが可能です。

66→FD の出るボタン2つを押しっぱ→464646

が主な入力方法です。

簡単に言うとボタン2つ押しながら左右に綺麗にレバーを動かせば出せます！

Q 霧ハメって何？

A ジョニーのバックスサイは相手にかかるミストファイナーがガード不能になります。

基本的にはダウンを取り、起きあがりにバックスサイを重ね、ミストファイナーを打つ連携のことですね。

スレイヤー編

攻撃力が高いインファイターキャラクター。さまざまな行動に無敵時間がある、少し変わったパワーキャラクターです。

・無敵付加とは？

このキャラクターはバックステップ(44)、ステップ(66)に無敵時間が存在します。

これをジャンプキャンセルしながら必殺技を出すと、必殺技に無敵時間が付与されます。

例えばマツパハンチ(236+P)に付与する場合、442369+P と入力すると出始めが無敵になります。

・目押し

このキャラクターはガトリングがあまり無いのですが、タイミングよくボタンを押すことでつながるようになっています。

2K→2HS などはガトリングではありませんが、タイミングよくボタンを押すとつながるようになっています。

コンボ

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

2K→2S→2D (通常のカトリック)

2K→2HS(目押し、ヒット時に相手がよろける)→2D

6K(中段)→2K→2HS(相手がよろける)→2D

近 S→遠 S→2K→2D

2D でダウンを取り、その後 P ダンディーステップ(214+P)→派生イツレイト(P ダンディーステップ中に HS・中段)or2K(下段)で2択をしかけていくのが基本です。

■ガトリックから必殺技に繋いでみよう。

K→マツパハンチ(236+P)

ダンディーステップ(214+P or K)→クロスワイズヒール(ダンディーステップ中に K)→JK→J2K→JK→JC→JK→J2K→JD

K→FB ダンディーステップ(214+D)→クロスワイズヒール(ダンディーステップ中に K)→JK→J2K→JK→JC→JK→J2K→JD

※FB ダンディーステップにはゲージが 25%必要です。

2K→2HS→ビックバンアッパー(236+D) →2D→近 S→遠 S→JC→JK→J2K→JD

※ビックバンアッパーにはゲージが 25%必要です。

アンダートゥ(632146+P) →JK→J2K→JK→JC→JK→J2K→JD

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

2S→JK→J2K→JK→JC→JK→J2K→JD

■ダストアタックから空中コンボを決めてみよう。

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JD→JD→JK→J2K→JD→フットルースジャーニー(214+K)

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

画面端付近

K→FB ダンディーステップ(214+D)→クロスワイズヒール(ダンディーステップ中に K)→HS→アンダートウ(632146+P)→JK→J2K→JD

難易度もありますが、アンダートウの後を HJHS→JD→J2K→JD と変えるとさらにダメージがあがります。

※ ゲージが 25%必要です。

2K→2HS→ビックパンアッパー(236+D)→6HS→HS→アンダートウ(632146+P)→JK→J2K→JD

なんでも Q&A スレイヤー講座

Q けん制は何を使えばいいの？

A とりあえず K と足払い(2D)がメインとなります。

Q 相手に近づけない！

A 相手に近づきたい場合は D ステップと K マツパハンチを使っていきましょう。D ステップからは S ボタンで出るアンダープレッシャーを出して、相手にガードさせましょう。ガードさせた後は追加派生のイツツレイト(HS・中段)か、2K(下段)を出していきましょう。

Q 触った後に相手のガードを崩せない！

A 6K が中段ですので、これをメインに。ガードする相手には 6K フェイント(押しっぱなし)から 2K で崩しましょう。前ステップから相手の裏に回って、通常投げなども強力です。

ブリジット編

HS ボタンがヨーヨーを設置する技となっている自由度が高いテクニカルなキャラクターです。このヨーヨーを設置しながら戦う、中距離が強いキャラクターです。

■地上ガトリング→必殺技(まずはこれをやってみよう！&必殺技に繋げよう)

地上ガトリングでは考え方としてダウンを取ることを優先させましょう。

ダウンを取る場合は最後に 2D(2D)or キックスタートマイハート(236+K、その後 P で停止)(以後 KSMH)を入れましょう。

※尚☆3 つはダウンを取っていませんので注意です。

【難易度: ☆】※各種設置:ヨーヨーの設置(レバーNor 入力+HS)

5K→近 S→遠 S→2D(→各種設置)

5K→近 S→KSMH(236+K)→停止(P)or 発射(→各種設置)

2S→2K→2P→2D(→各種設置)

※KSMH 発射後は着地前に設置が可能です。

【難易度: ☆☆】

5K→近 S→6P→近 S→KSMH(236+K)→停止(P)止 or 発射(→各種設置)

6P→近 S→遠 S→2S→2D(→各種設置)

【難易度: ☆☆☆】(RC を利用しよう: TG(テンションゲージ)50%使用

5K→近 S→6P→近 S→2D→KSMH(RC)→6S→エリアル

※エリアル: 空中技の繋ぎになります。

エリアルと書いてある場所は(JS→J2S→JS→J2S)とやってみよう。

■ガトリングに設置したヨーヨーを使ってみよう。

ブリジットは各レバー入力 or N(ニュートラル)で HS を押すとヨーヨーを設置します。そのヨーヨーを組み込むことでガトリングを伸ばすことができます。

※相手をブリジットとヨーヨーで挟んだことを前提とします。

【難易度: ☆ 0☆☆】

5K→近 S→引き戻し(HS)→5K→近 S→2DorKSMH→停止(P)or 発射(K)

遠 S→引き戻し(HS)→遠 S→2DorKSMH→停止(P)or 発射(K)

※引き戻しはすぐに HS を離しましょう。

【難易度:☆☆☆】(ヨーヨー溜め停滞を利用してみよう)

ヨーヨーは HS をホールド(押しっぱなし)することで溜めておくことができます。

離すと攻撃判定を持って引き戻しになるので、それを利用します。

ヨーヨー溜め停滞→2K→近 S→KSMH→停止→HS 離す(引き戻し)→5K→6S→エリアル

ヨーヨー溜め停滞→6K→HS 離す(引き戻し)→5K→近 S→2DorKSMH→停止 or 発射

※6K が中段(下段ガード不可)なので崩しに使えます。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げ(RC)→5K→6S→エリアル

ロボカイ編

基本的にはスタンダードなキャラクターですが、座談カイを使って自分のテンションゲージを溜める、直前ガードをするとゲージが他のキャラよりたまる、ゲージ量により必殺技の性能が大きく変化するキャラクターです。また、近作より熱量が上昇することで通常技も大きく変化するようになりました。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

2K→2S→座談カイ(2D)

5K→5K→近 S→2S→座談カイ(2D)

近 S→2P→2K→2S→座談カイ(2D)

※順番にボタンを押すだけでできます。

■ガドリリングから必殺技に繋いでみよう

5K→近 S→カイ現象 lv3(214+S)

カイ電波(63214+K)→駄目な奴は何をやっても駄目(236236+S→S 連打)→追加頭突き(236+S)

5K→近 S→遠 S→駄目な奴は何をやっても駄目(236236+S→S 連打)→追加頭突き(236+S)

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

カイ現象 lv3(214+S)→5K→5S→(JC)→JK→JS→(JC)→JS→JHS

■FRC を使ってみよう。

近 S→カイ現象 lv3(214+S)→5HS→FRC→6P

近 S→カイ現象 lv3(214+S)→5HS→FRC→ダッシュ近 S→(JC)→JK→JS→(JC)→JS→JHS

※ FRC とはフォースロマンキャンセルの事です。タイミングよくD以外のボタン3つを同時押しで可能です。

アバ編

中～近距離で闘う火力型インファイターキャラ。

動きが遅い、リーチが乏しい、攻撃力が低い「通常モード」と

動きが早い、リーチが長い、攻撃力が高い代わりに攻撃すると自分の体力が減る「諸刃モード」と

諸刃モードの性能をより強化する代わりに自分の体力減少も諸刃モードより大きい「極諸刃モード」を

対戦の状況を見て使い分けて闘うという特徴があります。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

・通常モード

2K→近 S→2D

5K→近 S→5HS

・諸刃モード

5K→近 S→遠 S(1 ヒット)→6HS

2K→近 S→2HS

※順番にボタンを押すだけでできます。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

・通常モード

2K→近 S→2D→結合(63214+HS)

5K→近 S→5HS→抹消(236+S)→覆滅((抹消中)46+S)→断獄((断獄中)63214+S)

・諸刃モード

5K→近 S→遠 S(1 ヒット)→6HS→抹消(236+S)→覆滅((抹消中)46+S)→断獄((断獄中)63214+S)

2K→近 S→2HS(2 ヒット)→飽食(421+HS)

■対空などから空中コンボに繋いでみよう。

・通常モード

2S→(JC)→JS→(JC)→JS→結合(空中で 63214+HS)

・諸刃モード

2S→(JC)→JS→(JC)→JS→JHS→JD

※JC とはジャンプキャンセルの事です。

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

・通常モード

投げ→(前ダッシュ)→ダウン追い討ちで結合(63214+HS)

・諸刃モード

投げ→(前ダッシュ)→近 S→2S→飽食(421+HS)

■ダストアタックからからコンボを決めてみよう。

・通常モード

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JS→JS→JS→JP→JS→JP→JS→結合(空中で 63214+HS)

・諸刃モード

ダスト→ホーミングジャンプ(レバー上いれっぱなし)→JS→JS→JS→JK→JS→JK→JS→JD

■ちょっと難しいコンボに挑戦してみよう。

どちらも慣れるまでは画面端でダッシュを挟まず練習してみてください。

・通常モード

抹消(236+S)→覆滅((抹消中)46+S)→断獄((断獄中)63214+S)FRC→(前ダッシュ)→5HS→結合(63214+HS)

・諸刃モード

抹消(236+S)→覆滅((抹消中)46+S)→断獄((断獄中)63214+S)FRC→(前ダッシュ)→2K→2S→飽食(421+HS)

※FRC とはフォースロマンキャンセルの事です。タイミングよく D 以外のボタン3つを同時押しで可能です。

断獄 FRC のタイミングは、断獄の攻撃が当たった瞬間です。

なんでも Q&A アバ講座

各モードの切り替えルートは以下となります。

通常モード⇄諸刃モード→極諸刃モード→通常モードに戻る

通常モードから諸刃モードに移行するには、以下の行動をしてください。

・結合(63214+HS)を相手に当てる

・焼成(63214+P)を使う ※ラウンド開始時に 3 つあるパックを 1 つ消費します

諸刃モードから通常モードに移行するには、以下の行動をしてください。

・結合(63214+HS)を相手に当てる

・分離(63214+P)を使う ※ラウンド開始時に 3 つあるパックを 1 つ消費します

諸刃モードから極諸刃モードに移行するには、以下の行動をしてください。

・変質(6321463214+S)を使う ※テンションゲージ 50 と、ラウンド開始時に 3 つあるパックを 1 つ消費します

諸刃モードから極諸刃モードに移行するには、以下の行動をしてください。

・結合(63214+HS)を相手に当てる

・分離(63214+P)を使う ※ラウンド開始時に 3 つあるパックを 1 つ消費します

聖ソル編

チャージゲージという独特のゲージをもっており、これをためることで必殺技の性能がレベル 1→レベル 2→レベル 3 と強力に変化していくのが特徴のキャラクターです。基本的にはスタンダードなキャラクターです。

■地上ガトリング(まずはこれをやってみよう！)

2K→近 S→2D

5K→近 S→2S→2D

※順番にボタンを押すだけでできます。

■ガトリングから必殺技に繋いでみよう。

5K→近 S→2D→BHB(236+P)→チャージ(D)

5K→近 S→5HS→バンデットリボルバーlv3(236+K)→バンデットリボルバーlv2(236+K)

■相手を投げてコンボを決めよう。

投げ方:相手に近づいて 4or6+HS

投げ→JHS→JD→(JC)→JHS→JD→バンデットリボルバー(236+K)

※画面端限定なので注意！

■空中コンボを繋いでみよう。

ガンブレイズ lv1(214+S)→ダッシュ近 S→(JC)→JK→JS→(JC)→JK→JS→シュトルムヴァイパー(623+HS)→チャージ(D)

ザッパ、イノ、クリフ、ジャスティスはまだ未作成です。