

期待のCAPCOM最新ゲームの最新情報だ!!

MARVEL
COMICS

MARVEL マーヴル・スーパーヒーローズ SUPER HEROES

TM

X-MENシリーズ名物のつながるチェーン
コンボと、その対抗策、∞カウンターTMの解説だ。担当：KAL

MARVEL SUPER HEROES TM&©1995 MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. ALL RIGHTS RESERVED.

©CAPCOM CO. LTD. 1995. ALL RIGHTS RESERVED.
THIS VIDEO GAME IS PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC.

インフィニティカウンター
窮地を脱出せよ!

今回は、ゲームを盛り上げる、格闘ゲームの華ともいえるべき連続技に必要不可欠な「チェーン」のわかり方を解説する。

X-MENをプレイしていた人は身にしみて覚えていると思うが、この作品もやはり「ここでも追い打ち」と、キャラごとに性質の違う通常技のチェーン、そしてあらゆる通常技を必殺技等でキャンセルして次の技につなげられるという特徴を前面に押し出している。

これは、連続技を研究するだけで面白いし、変幻自在の攻めができて爽快感も抜群という気持ち良さはあるものの、守る側からすると、しばらくはとほりが冷めるまでは耐えるに耐えて、辛抱する以外になく、ともすれば「ハメあい」になってしまいうるような雰囲気さえあった。

しかし、マーヴル・スーパーヒーローズには、そんな危機をのりこえる防衛技、その名も「インフィニティ・カウンター」(∞カウンター)が設けられているのだ。

∞カウンターのコマンドは、**◆◆+P**。相手の攻撃をガードしたら素早く入力。すると、ガードによる硬直を無視して、各キャラごとに設定された必殺技で調子にのっている攻め手のキャラに報復の一撃をあたえることができるのだ。

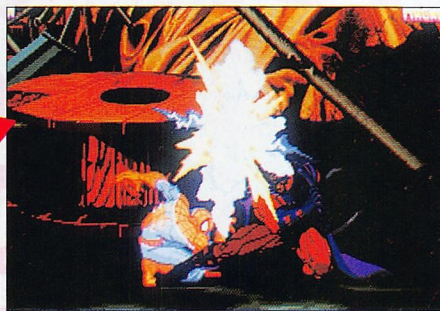
∞カウンターがどんなものか、もうわかってもらえた

気になるのは
ゲージの限界値



この一瞬の間だけ相手は動けないので、スキの大きい技にかけるとダメージを与えられる。

成功すると、画面が暗くなって自キャラのみが必殺技を出す。



相手の攻撃をガードしたら、素早く∞カウンターのコマンドを入力!



ジェムでガードキャンセルするときも、タイミングは同じ。コマンドは、普通にジェム使用のもの。

る。ストゼロの「ゼロカウンター」と同類のものだ。しかし、この∞カウンター、いつでも使えるわけではない。∞カウンターを1回使うと、「∞ゲージ」のストロークを、まるまる1つ失うのだ。ここで問題になってくるのが、「∞ゲージ」を溜められる回数。ヴァンパイアハンターでは何個でも溜めることができ、ストゼロは3個が最大ストローク数だった。このどちらも、全キャラに共通していることだったが、∞ゲージは、「キャラ」によって溜められる量が違ってくるのだ。

∞ゲージを1回フルにしたらそれ以上はもう溜まらないキャラもいるし、最大5回分まで溜められるキャラもいる。もうわかりだろう。ゲージを溜められる量の少ないキャラは、∞カウンターにゲージを消費してしまつたら、それで終わりなのだ。

超強力な「インフィニティスベシヤル」に使うか、守りの鍵、∞カウンターののためにとっておくか、キビシ判断を迫られそう。

なお、∞カウンターと同じような効果が、ジェム・アビリティを使用することで得られる。攻撃をガード中に、ジェムを使用すればいいのだ。ゲージ限界値の少ないキャラは、これでフォロー!?

チェーンコンボ表

スパイダーマン	小→中→大	4
キャプテン・アメリカ	小→中→大	4
アイアンマン	小→中→大	3
ハルク	小→中・小→大	3
ウルヴァリン	6個押し	4
サイロック	6個押し	5
ブラックハート	K→P	1
シュマゴラス	P→K	1
ジャガーノート	小→中・小→大	3
マグニートー	K→P	3



素早く立ち中パンチボタンで立派な連続技に、実はこのあと……



「K→P」のチェーンの一例。立ち大キックから……

る可能性の高いチェーンだ。
「小→中、小K→大Pでもいい。」「K→P」というのは、キックからパンチへの方向ならボタンの強弱に関係なく押せば、中K→中Pや大K→小Pなど、意外なつながり方をすることができる。



小K→中Kと素早くボタンを叩いてみた。ベーシック。



ジャンプ攻撃に昇りと下りで出すのが常識。しかし連続技にするなら、一応打点に注意して……

華麗さに酔うのもいい。
そこで、自分が空中にいるときの対空連続技、対地連続技を、いくつか作っておく、試合を優位に進められる。なかには途中で空中投げが入ったりする連続技もあり、その



「小→中→大チェーン」の使い手、アイアンマンに一例を示してもらった。まずは小足払い。



すぐに立ち中Kを押してチェーン成功。続いて大足払いを連打し……



大足払いがヒットしている間にスマートボムのコマンドを速攻で入力。入力が間に合えば……



大足払いのモーションを途中でキャンセルしてスマートボムが出る。代表的なチェーンだ。

チェーンを極めろ!

今や常識となりつつあるチェーンコンボ。通常技から通常技につながる連続技だ。

マーヴル・スーパーヒーローズの世界では、6個あるボタンを次々と押し続けてチェーンコンボになったりならなかったりするのを、一部の例外を除いて「チェーンがかかる、かからない」という

チェーンのかかる順番でボタンを押した場合、1打目の通常技の「戻りモーション」として、すぐに2打目の通常技が出る。ちょうど通常技→キャンセル必殺技と同じようになるわけだ。

チェーンのかからない順番でボタンを押した場合、1打目の通常技の戻りモーションが表示され終わってから2打目の通常技が出るので、連続技にならずにガードされてしまつことがほとんど。しかし

小足払い連打とか小パンチ連打のように、もともとスキのない通常技と出の早い通常技を使った、チェーンではない自力コンボも存在する。

マーヴル・スーパーヒーローズでは、あらゆる通常技に必殺技などの特殊入力技でキャンセルをかけられる、というのも特徴のひとつ。したがって、チェーンで小P→小P→中P→大K→必殺技、という連続技や、ジャンプ小K→ジャンプ中K→空中必殺技

というような連続技もできる。チェーンのかかるタイミングなどはかなりアバウト。通常技が当たっている最中に次のボタンを押しておけばOK、てな具合だ。連打していても、ヴァンパイアでチェーンが苦手だったという人も安心して構わない。

左に、チェーン→キャンセル必殺技の例を載せておいたので、X→MENをやっている人が多かったという人は、見て感覚をつかんでほしい。

チェーンのかかる順番、方向

先にも述べたとおり、マーヴル・スーパーヒーローズのキャラクタリーには、それぞれチェーンのかかり方に違いがある。

これは、ストゼロのようにボタンを押せる順番(道すじ)を決められているのとは違い、「どの方向へ押し続けているのか」という法則だけが決められている。

表のなかに、各キャラのチェーン法則を載せておいたので、具体的な意味については、少し解説しておこう。

「小→中、小→大」というのは、小Pが小Kのどちらかスタートで、中か大のどれかのボタンを押したら終わり、というチェーンだ。小P→中K

「P→K」はその逆。「小→中→大」というのは、同じ強さのボタンは押せず、強方向へのみつながるチェーン。6個押しは、小P→小K→中P→中K→大P→大Kと押せるチェーンのことだ。

空中チェーン まずはここから

同じカプコンの対戦格闘ゲームでも、マーヴルほど空中連続技が重要な作品はこれまではない。同シリーズのX→MENを除いて、マーヴル・スーパーヒーローズには、スーパージャンプという他に類を見ないファクターがあるため、必然的に空中戦になることが多い。また地上にいる相手に対しても、空中からの攻撃が第一手になることが大半だ。

LET'S SHOW TIME スパイダーマン

さあ、このページでスパイダーマンの必殺技のことがわかったら、さっそく君も記念撮影。
担当：KKYーいなりん

キャラクターについて

スパイダーマンのキャラ特



ここから右に跳ぶことが出来る。

ウェブボール	○+P	マキシマムスパイダー	○+P+P+P
スパイダースティング	△+P	三角跳びができる。 ふっとび中にウェブスイングで受け身ができる	
ウェブスイング	○+K		
ウェブスロー	○+P		

必殺技について

各必殺技のコマンド公開と
いうことで、それぞれ細かい
ところを書いていこう。

●ウェブボール

人工クモ糸「ウェブシュー

ター」を使った飛び道具で、
当たった相手を繭にくるんで
しばらく動けなくしてしまう。
小は出るまでが早く大だと
遅いのだが、相手を繭にくる
んでいる時間は大が一番長く

性は「三角跳び」ができるこ
とである。これはジャンプし
て画面の端に入ったとき、し
ばを反対方向に入れるとで
きる。空中戦が大きなポイン
トになるこのゲームでは、せ
ひ使いこなしたいテクニック
である。



ここでもボタン連打しているこ
とがわかる。

小は短い。小でくるととき
は一瞬でほどけてしまつので
さらに攻撃を加えることはほ
んどできないが、大ならば
近づくに連続技を決めるぐら
い余裕がある。
それなら大だけ使っていてい
ればいいのかというところが微
妙なところで、小ならばほと
んの通常技にキャンセルをか
けて連続技でつながるのだが
大だと限られた技からしかつ
ながらないのである。
この技の使い方がスパイダ
ーマンの大きなポイントとな
っているさうである。
●スパイダースティング
いわゆる昇龍タイプの必殺
技で、この技の大きな特徴と



足が伸びてなくても攻撃判定アリ。

●ウェブスロー
X-MENのオメガレット
の使っていた「カーボナテ
ウムコイル」に似ている、伸
ばるが、足を伸ばす前の膝に
も攻撃判定があるのであまり
問題ない。この技は空中で出
すこともできる。

してX-MENから伝統の、
技を出したあとボタンを連
打することでさらに追加攻撃
ができることである。
これを出すときキができた
りすることもなく、ほとんど
連続でつながってくるので、
この技を出すときはいつもポ
タンを連打していかまわな
い。



大足のあと大がキャラ限定でつ
ながる。



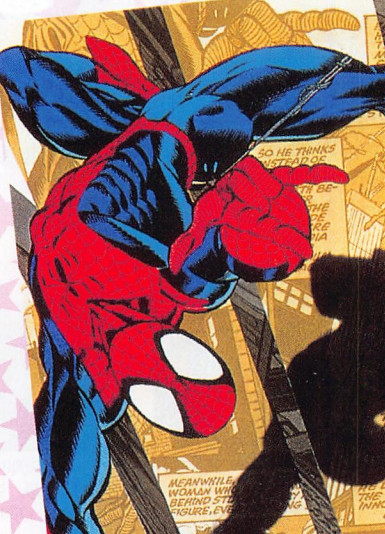
手から離れてしまつとただの飛
び道具。

●マキシマムスパイダー
スパイダーマンのインフィ
ニティ・スペシャルは、まず
ばした「ウェブシューター」
に当たった相手をフンブン振
り回す技である。また小中大
で伸ばす方向が変わるのも一
緒で、それぞれ小が水平、中
が斜め上、大が真上となつて
いる。
このときスパイダーマンは
いつまでも「ウェブシューター
」を持っているわけではなく、
写真のようにある程度伸びた
ところで手を離してしまう。
こうなると「ウェブシューター
」に相手をつかまえる力は
なくなつて、ただの飛び道具
と化してしまう。



あわれ相手は羨望の底に、実は
助かったんだだけね。

この技は最初の一発目が相
手に当たらないと、そのまま
着地して技が終わってしまう。
もちろんこれでもゲージは消
費してしまう。
全部の技がすべて当たると
5HITでかなりの威力があ
るのだが、たまに途中でスカ
つて相手が下に落ちてしまつ
ときがある。



壁に向かって跳んでいき、分
身しながら相手に突っ込んで
いく。そして画面の両端を分
身したスパイダーマンが行つ
たり来たたりしながら昇つてい
き、相手を蹴ったり殴ったり
しながらどんどん空中に持ち
上げていく。

だからキャプテンと呼ぶのだー!
キャプテン・アメリカ
コマンド技が豊富なキャプテン。
自由度が高そうだ。
担当：KAL



キャプテンはコマンド技、いわゆる必殺技の類の技が豊富だ。それも同系統のものが多いのもあるのではなく、それぞれ全く違った性質をもったものばかりなので、使いこなす甲斐があるぞつだ。

必殺技

●シールドスラッシュ
左手に装着している超合金のシールドを投げつける、いわゆる飛び道具だ。小だと姿勢を低くして、極めて低弾道で投げ、中だとほぼ頭の位置の高さで投げつける。どちらも真正面へ投げる。大だと斜め上へ投げつけるため、先読



空中から投げることもできる。これは小。



これは中のシールドスラッシュ。しゃがまると当たらない。

シールドスラッシュ	○+P
スターズ&ストライプス	Q+P
チャージングスター	○+K
ファイナルジャスティス	○+PPP
○+Pで側転ができる。2段ジャンプができる。	

みしているときに早めに出して相手のジャンプ攻撃を阻止する、などに使えそうだ。またジャンプ中に出すこともでき、この場合は小が斜め下へ、中が正面へ、大は斜め上へ投げることになる。他のキャラのもつ飛び道具との大きな違いは、手にしたシールドを投げている」とい

●チャージングスター
相手に向かって突進し、体当たりをかます必殺技。小は移動距離が短く、大だと画面の端まで届く。技の出かかなり早く、当たり判定もそれなりに強そうなのだが、ガードされたあと、勢い余ってめりこんでしまうと確実に反撃を受けてしまう。連続技向きの必殺技といえる



無敵対空技のスターズストライプス。

う点だ。つまり一度投げたしまつと、シールドを回収しないかぎり次のシールドスラッシュは使えない。なんとも不憫だ。ちなみに投げたシールドは、相手キャラや画面端に当たると跳ね返り、地面に落ちる。この跳ね返ってくるところをキャッチしてもいいし、落ちている上へ移動して拾ってもいい。また一定時間拾わないで、かつシールドが画面外にある場合、勝手に頭上から降ってくるぞ。

●スターズ&ストライプス
昇龍拳系の、無敵対空技。楯を構えて肩口から当たっているが、シールドなしでも使用可能。シールドのない状態では多段ヒット技となる。当たったときの威力はなかなかだが、上昇してしまつたために、ガードされたときの反撃が怖い。それにこのゲームの世界では空中ガードの信頼度が非常に高いため、対空技はそれほど重要とはいえない。



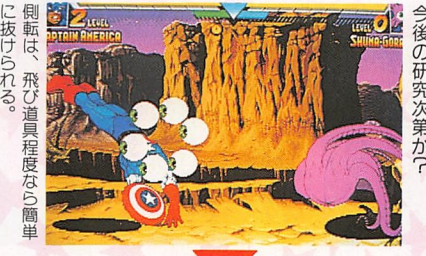
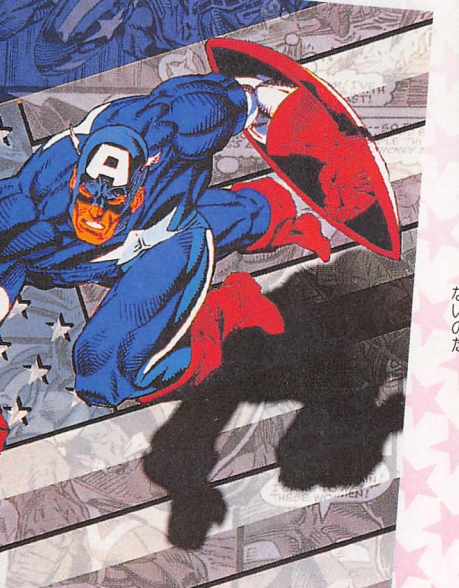
それを追つように自身もジャンプし、相手をつかまえて真つ逆さまに落としてくる。



突進して乱舞を叩き込んだあと、相手を上空へ跳ね上げて……



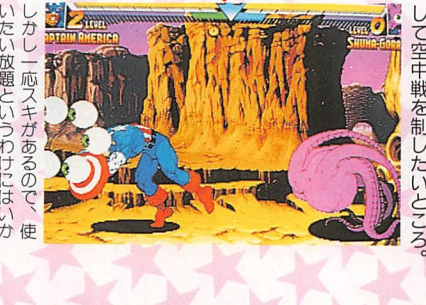
強力的な突進技であるチャージングスター。



側転は、飛び道具程度なら簡単に抜けられる。

●側転
側転をしながら前方へ移動する。側転中は地面についている手など、一部を除いては無敵になっているので、上手に使用すれば移動、かく乱を様々な場面で利用できそう。ただ、こういった技は結局使わなくなることが多いので今後の研究次第か？

●2段ジャンプ
空中にいるとき、もう一度レバーを上3方向のどこかに入れると、その場から2度目のジャンプをする。跳び込むように見せかけて、2段ジャンプで垂直ジャンプにかえて相手の対空技をスカしたり、スーパージャンプで落ちてきたとき、相手キャラの頭上で2度目のジャンプをし、背中側へ回って「めくり」攻撃をしかけたらなど、応用範囲は広い。



またキャプテンはジャンプで攻撃が強いので、特に大バウンチとレバー下入れ大キックこの2段ジャンプを駆使して空中戦を制したいところ。

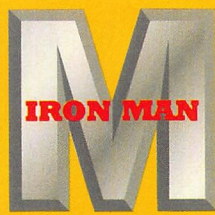
キャラ特性

なかなかでシュネ

アイアンマン

豊富な飛び道具とバリバリつながるチェーンコンボ!
果たしてアイアンマンに死角はあるのか?

混沌の密偵：珈琲 ふりーく



●ユニビーム
地上でも空中でも出せるビーム。間合いが近いほど多段ヒットする。小中大の違いはモーションの長さでヒット数で、小はモーションが短くてヒット数が少なく、大はモーションが長めでヒット数が多い。

アイアンマンの必殺技はすべて飛び道具であるといつてよい。そのため遠距離戦が得意であると思われるが、通常技によって接近戦も十分こなせ、オールラウンドなキャラといえる。まずは遠距離戦を支えている必殺技から見てみよう。

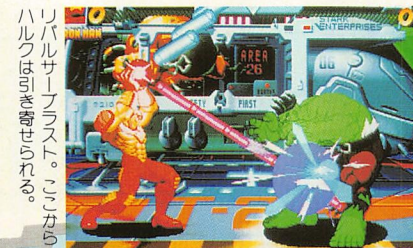
ユニビーム	○+P
リバルサーブラスト	○+P
スマートボム	同じ強さのP+K
プロトンキャノン	○+P P P
○+K K K で飛行できる	

い。大で出せばかなりのダメージを与えられる。
近くて出したほうが多段ヒットするが、地上の遠距離で使うことになりそう。

●リバルサーブラスト
特殊な飛び道具! 両手に光を溜めて、そこからまき散らされる光で攻撃する。ヒットすると相手はアイアンマンのほうに引き寄せられてしまう。原則として多段ヒットレタウするので、そこから追い打ちができる。斜め上方向にも光がまき散らされるので対空になりそうだし、相手を引き寄せると効果をj利用してチェーンコンボに混ぜて追加ダメージを狙うなどの使い方もできそう。



ユニビームはダメージ大きい。



●スマートボム
肩から爆弾を2個発射する技。地上でも空中でも出せる。爆弾は放物線を描いて落下し、相手や地上に着弾すると爆発する。小中大により発射時の初速が変わるらしく、小だとすぐ落ちてしまい、大だと遠くまで届く。空中から出す時は爆弾をくぐらせないように、小や中で相手の手前に落とす。



小スマートボムの軌道。

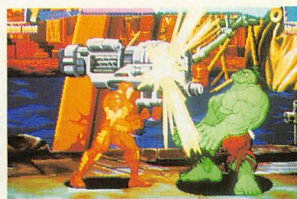


大スマートボムの軌道。

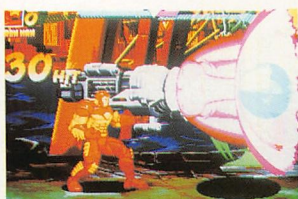
としていくのがセオリーになりそうだが、わざと大で出して相手のくぐりを誘い、前に歩いて襲いかかるといいう使い方もできそう。アイアンマンの真の特殊能力は、スマートボムによる布石能力かも。

●プロトンキャノン
巨大なレーザー発射装置(登場時のアレか?)を肩にかつぎ、レーザーを発射するインフィニティスベシヤル技。レーザー発射装置そのものにも攻撃判定があり、それに当たってしまうとレーザーが連続で入ってしまう。もちろんダメージもグラフィックに負けず、強力な破壊力を持つ。マグニートのフォースシールドなど一瞬でふき飛ばしてしまえ。

●飛行能力
アイアンマンの特殊能力は



プロトンキャノンの発射装置自体にも攻撃判定が。



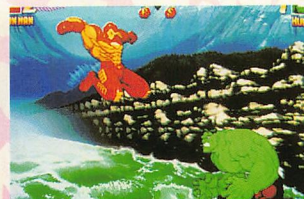
さようならハルク。

飛行能力だ。ジャンプ技が地上技の如く出せ、特殊な戦い方ができる。

使える通常技がそろっている!

アイアンマンの通常技はしやがみ大パンチを除いて、一見普通っぽい。しかし細かい部分での配慮が利いていて、闘いのバリエーションを増やしていきそう。チェーンを小中大とつなげられキャンセルも自在となれば、チェーンをからめた接近戦を狙いやすくなるのは必然である。狙いのしやがみ大パンチはロケット弾を発射するという飛び道具になっているが通常技なのでもちろんキャンセル可能だ。今回のバージョンではアイアンマンは通常技による削りができなくなっているが、それでもキャンセル可能な飛び道具は利用価値大である。

ジャンプ技の中では、やはりレバー下キックが目がい。今回のバージョンではある一定の高度以上でない限り、レバー下キックになってしまいが、そのかわりしやがみガード不可になっている。アイアンマンの空中戦の要となるであろう技なので、色んな使い方を考えてみよう。



このあたりからレバー下キック。



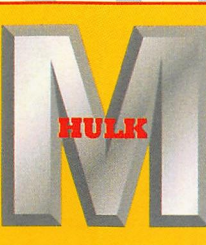
立ち大キックははね上げる。この写真は地上ヒットなのだ。



スライディングなので、少し近付けるのがポイント。

グリーンジャイアントではありません ハルク

元科学者とは微塵も感じさせないパワーキャラ、
ハルクのすべてを教えてア・ゲ・ル♥
担当：GYU



ハルクのキャラ特性

このゲームのキャラはそれぞれに見合った特殊能力をもっている。見た目とおりパワーキャラであるハルクの特殊能力はスバリ、「削り能力」だ。

この「削り能力」とは通常

ガンマチャージ	●ため○+Ⓚ(地上)
ガンマチャージ	♀ため○+Ⓚ(対空)
ガンマトルネード	敵の近くで○+Ⓚ
ガンマスラム	○+Ⓚ
ガンマクラッシュ	♀+ⓀⓀⓀ
♀♀+ⓀⓀⓀで地面をもちあげられる ガードの上からでもダメージをあたえられる	

技をガードさせるだけで相手に体力を少しずつ、「削る」ように奪っていくこと。大攻撃はもちろん小攻撃でも削ることができる。



ハルクは通常技でも削れマース!

この秋、期待の「マールウル・スパーヒーローズ」。

その中で比較的、巨大ともいえるキャラ(ハルク、ジヤガーノット、ブラックハーブ)のうち、知性と優しさ、怪力と緑色にあふれたハルクのキャラ性能について説明しよう。

そして他にもその怪力を生かした特殊攻撃ももっている。ナント地面の一部をはぎ取って持ち上げることができるのだ。これによる効果は2つあり、1つははぎ取る地面の上で相手が立っているのなら下段攻撃としてダウンさせることができる。もう1つは持ち上げた地面を飛び道具代わりとして相手に投げつけることができる。ちなみに地面を持



相手を巻き込みつつ、地面をはぎ取る。



はぎ取った地面を持ち上げたまま、スパーヒーローズ!

ち上げたまま移動することも可能なので、スパーヒーローズの後など工夫して投げよう。パンチボタンで水平へ、キックボタンで水平から上へ角度をつけて投げることができる。

さて、このゲームの特徴の1つでもあるジェムアビリティについて、特にハルクにとって重要なスペシャルジェムについて説明しよう。

パワーキャラのハルクのSPWELLと連想しがちだが、実はTIMEである。基本的にはTIMEの効果はスピードアップであるが、ハルクにこれを使用すると通常技が連打できるようになるのだ。例えば

立ち大パンチのような大振りな攻撃も連打で残りのモーションをキャンセルしてさらに同じ技をたてつづけに出すことができる。「連打キャンセル」のことである。



TIMEジェムで通常技の連打キャンセルができる。ウツツツツ。

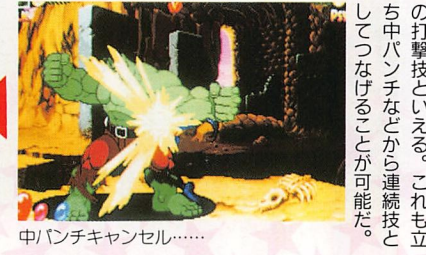
これは「削り能力」を併用させるわけだから、いかにハルクのスペシャルジェムが強力かわかってもらえたろうか?

強力無比な必殺技

では必殺技についても詳しく解説しよう。

ガンマチャージは突進系の必殺技。小・中・大ボタンで移動距離が変化し、さらにボタンを押すことである程度移動した後で上方に跳び上がり追いつても可能。しかしこのガンマチャージ、スキが大きいのでガードされると反撃を受けることが多い。浅くガードさせることでこれは防ぐことができるので使い分けが重要だ。

ちなみに連続技という「小ガンマチャージ」しゃがみ大パンチ「小ガンマチャージ」しゃがみ大パンチがある。これも最初のガンマチャージを浅く当てなくてはならない。しゃがみ大パンチは相手ダウンする瞬間に当てること。次はコマンド投げ、ガンマトルネード。これは投げたい時もガード可能なので一種



の打撃技といえる。これも立ち大パンチなどから連続技としてつなげることが可能だ。



コマンド投げ! つながりマース!



することはできない。これは地面をはぎ取る際も攻撃判定があるぞ!

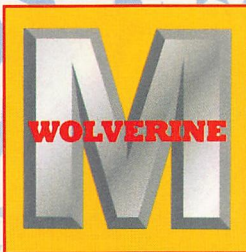
そして最後はインフィニティイェスベシヤル。ハルクがスパーヒーローズのように一度画面の外へ消えて、上空から隕石をかかえて急降下してくるという技だが最初のジャンプにも攻撃判定があるので、こ



インフィニティを昇りて当てれば下りも当たる。

飛び道具のガンマスラムは特殊攻撃と同じように地面をはぎ取って相手に投げつける技だが、投げるまでが一連の動作になっていて途中で操作

ここまではハルクが巨体といえども多彩なキャラということもわかってもらえたかな? この秋はハルクで充血、じゃなくで充実したマールウルライフを送ってくれ!



I'm the best at what do.
(俺の右に出る奴なんざいやしねえ)

ウルヴァリン

アダマンチウムを埋めこまれ、野獣と化したウルヴァリン。誰にも奴を止めることはできない…。

担当：超人兵器ウエボンM (ももやん)

前作との違いは？

前作のX-MENでは大暴れをした、カナダの超人兵器ウルヴァリン。新技を覚え、さらにパワーアップして戻ってきたぞ！

前作では超回復やヴァーサーカーチャージ(スピードアップ)といった特殊な能力があったが、今回、その能力はすべてジェムアビリティによって発動されるようになった。超回復やヴァーサーカーチャージのコマンドはなくなったのだ。だからといって、ウルヴァリンの特徴であるこの能力が



ほら、少し回復したでしょ。これが超回復能力なのだ！

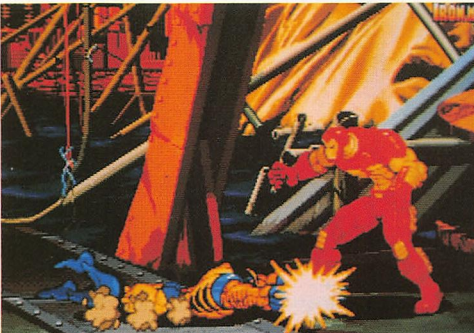


体力ゲージ下の、目盛に注目！

ドリルクロー	レバー+ 同じ強さのP+K
トルネードクロー	Z+P
バーサーカーバレッジ	Y+P
ウエボンX	Z+P+P
連続技が得意。三角跳びができる ヒーリングファクター (超回復力)	

消えたわけではない。少し変更されたのだ。まずスピードだが、これは通常時でもかなりの速さになっている。前作のヴァーサーカー状態より、少し遅い程度なのだ。最初から、大暴れできるようにしたぞ。超回復は少し特殊で、受け

たダメージの何%かを回復させる能力になったのだ。簡単に言うと、ほかのキャラより受けるダメージが少ない、ってことだ。しかし、回復するのはダメージを受けた直後なので、一気にK.Oまで減らされると回復できずに倒れてしまうぞ。これらが、今回のウルヴァリンの特殊能力だ。ほかに前作との違いがあるの、一つずつ説明していこう。



スライディングをキャンセルして…

前作ではキックをキャンセルしてパンチを出す、といった能力があったが、少し変更された。キックからパンチではなく、小、中、大という流れで連続技にすることができるようになったのだ。途中にキックを混ぜることができるよう、小P、小K、中P…のような「ヴァンパイア」コンボも可能だぞ。

超兵器 WEAPON-X

それでは、ウルヴァリンの必殺技を紹介していこう。ドリルクロー
爪を出しながら回転し、相手に跳び込んでいく技。前作と同様に、レバーを入れた方向に出すことができる。またジャンプ中でも出すことができたり、壁を使ったと出しても可能。

●三角跳び(変更点)
普通に壁を使った三角跳びはできるが、相手キャラを使った三角跳びはできなくなったのだ。残念。

●スライディング・ドリルクロー(変更点)
こまかいことではあるが、



ドリルクローは当たらない…。



ガードされても、ガリガリ削れるバーサーバレッジ。

●トルネードクロー
爪で相手をひっかけ、上空に突き上げていく技。この技も、前作と違いはない。ヒット中にボタンを連打すれば、ヒット数がアップしていくぞ。

●バーサーカーバレッジ
両手の爪を振りまわしながら相手に突っ込んでいく。ウルヴァリンにはビッタリの技。前作ではハイパーXだったが、



●バーサーカーバレッジ (ハイパーX)
ハイパーX版のバレッジも、ちゃんと残っている。ただし、ハイパーXだけあって、スピードもダメージも段違いである。この技も、連打でヒット数アップだ。



ウエボンXのフィニッシュは、このXマーク。カ、カッコイイぞ！

●ウエボンX (インフィニティ)
今回、新しく覚えたのが、

今回は必殺技にもなった。非常に便利な技で、ガードされてもスキはなく、インフィニティゲージも溜まりやすい。また、ヒット中にボタンを連打すればヒット数が増えるので、威力も十分にあるぞ。

かなり突進スピードがあるので、大パンチをキャンセルして出せば、連続技にもなる系の技だ。

ほかに新しい通常技やジェムによるパワーアップがあるが、今回はページもないので、ここまで。次からの攻略を待ってね。



小サイブラストは斜め下に急角度で飛んでいく。空中でも出る。

●サイブラスト
精神波を発射する飛び道具。小は斜め下、中は正面、大は斜め上へ飛ばす。正面へ飛ぶ中のサイブラスト

必殺技
さっそく必殺技の紹介に入ろう。

サイロック

必殺技より体術か？

必殺技にクセのあるサイロックは、通常技を使いこなせないといカンぞ。

担当：KAL



小を地上で出したところ。高速回転するのだ。

●サイブレイドスピ
精神波のナイフ、サイキックナイフ(別名、サイブレイド)を出して敵を斬り裂く、連続技向きの必殺技。小は前へ少しだけ移動、中は斜め上40度くらいへ移動、大はさらに急角度で斜め上方へ移動しつつ攻撃する。また空中でも出せるうえ、サイブレイドスピが出ている間に連続して違うボタン(小なら中、大、中なら小、大キックボタン)を押すことで、サイブレイドスピを連続させることができるのだ。

トは、しゃがまれるとほとんどの相手にあたらす抜けていってしまふ。スライディング系の技を駆使してくる相手には、近距離用の小サイブラストをうまく使っていくといぞ。

サイブラスト	○+P
サイブレイドスピ	○+K
忍術	○+ボタンどれか
胡蝶隠れ	○+K(K)(K)
3段ジャンプができる。連続技が得意	



IS、胡蝶隠れ。無数の蝶が周囲を舞う。

●胡蝶隠れ
インフィニティスペシャル(1Sと略す)。



これでした。小Kで消えたときの例。消えたあと、4体に分身。本物は...?

きる。ヒット数が3発から2発に減ったのが残念。
●忍術
各ボタンに対応した場所に移動するワープ技。小Pで消えれば左上に現れ、大Kで消えれば右下に現れる。例外なのは中ボタン2つで、中Pは元いた場所、中Kは元いた場所のちょうど反対側(右上で消えれば左下)に出る。
また、ただワープするだけではなく、ワープ後ボタンを叩いていると、レバーを入れている方向へ向けて突進技を出せる。これに変化をつけられるわけだ。

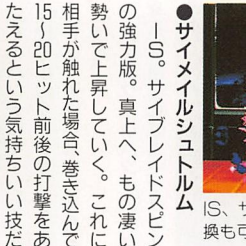
キャラ特性



3段ジャンプ
高速回転しながら急上昇。ボタン連打でヒット数UPだ。



●サイメイルシュトルム
1S。サイブレイドスピの強力版。真上へ、もの凄い勢いで上昇していく。これに相手が触れた場合、巻き込んで15~20ヒット前後の打撃をあたえるという気持ちいい技だ。

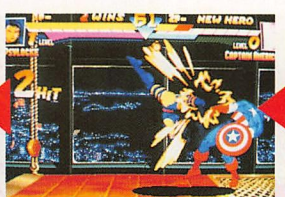


IS、サイスラスト。途中で方向転換も可能。

精神波が渦を巻きながら広がっていき、触れた相手を巻き込む。渦の出が早いので、意外と様々な場面で使えそう。
●サイスラスト
1S。X-MEIN時代のハイパーX。ガードの上からガリガリ削れ、使い勝手もいい。やっぱりこれかな？



レバーを上に入れて放しにして昇り小Kで追い打ち。



空中連続技に。この蹴り上げ(2段)で相手を舞い上げ...

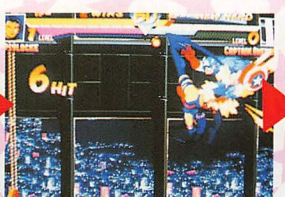


J大Pのあと、すぐにレバー上入れ大Kで...

空中で2度目、3度目のジャンプができる。サイロックはタッシュ、ジャンプが速いので、それに3段ジャンプが加われば鬼に金棒だ。フェイント女王を目指せ！
連続技が得意
サイロックは、小Pからスタートして小K↓中P↓中K↓大P↓大Kとボタンを押せば...



続けて中K→大K(上入れ)ときて...



ここでキャンセルサイブレイドスピ。



空中サイブレ×3で完成。これをサイロック。

て、これが通常技のチェインとなる。これは途中の技がレバー入れ技だったり小K連打だったりしてもOKなので、自由度の高い連続技をつくるのが可能だ。
また新技のジャンブレバー上入れ大Kの蹴り上げを使うことで、華麗な空中連続技をつくることもできるぞ。



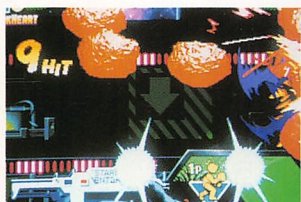
得意ジエムはリアリティ、姿が消える、かなりいい感じ。

惚れた。画面写真を見てヒソカに惹かれた人も多いと思うが、その動きを見れば、はまること間違いなしだ。力強く優美でありながらどこか狂気めいた技の数々、なによりあの相手を見下すような威圧的な態度が素晴らしい。



相手がスーパージャンプしたときにこっそりと小インフェルノ。効果的。

を発するものになった。この技は3ヒットする以外



アーマゲドン！連打次第でヒット数が 中パンチキャンセル、変わる。

段目以降をキャンセルしてしまっし、遅ければせつかく大キックで固めたところを解放してしまふことになる。文字通りの目押しが必要なので指



ジャンプ中キックから繋がる立ち大キックから、



すると小パンチヒット後に大キックの？段目以降がとりつき、



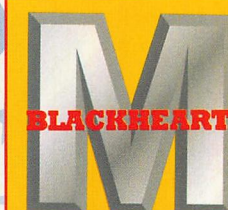
タイミング良くチェーンで小パンチへ。立ち小パンチ×2を立ち中パンチでもOK。



小パンチキャンセルで入力したダークサンダーがヒット。



画面端ならインフェルノでもOK。ということとは…。



狂気の復讐者

ブラックハート

空中ダッシュ、チェーンコンボ、エアリアルレイヴで手の込んだ連続技が可能だ！

担当：ぎい

狂気の必殺技

●ダークサンダー

手から電撃を発する、いわゆるビーム系の飛び道具。大なら斜め上へ、中なら水平に、小なら斜め下へ電撃を飛ばす。主に使うのは地面を這っていく小のダークサンダー。中は一部キャラにしかやがまると当たらないのでジャンプ封じにときどき使う程度。キャンセルして連続技や連係に組み込むのはちょっとコツが必要なので後述するでしょう。

●インフェルノ

前号で紹介したバージョンでは、小、中、大で効果が異なっていたが、最新のバージョンでは魔法陣から柱状に小では雷、中では水、大では炎

ダークサンダー	☉+P
インフェルノ	☉+P
アーマゲドン	☉+P(PP)
空中でダッシュできる	

にも相手のインフニティゲージを減らすという効果があつて嫌がらせには最適だ。小、中、大いずれでもコマンド入力時に相手のいた位置に魔法陣が描かれるが、ボタンによってそのホーミングする範囲が異なる。大なら画面中どこでも相手の足下に魔法陣が描かれるが、中なら半画面分まで、つまり相手が画面端にいる場合、画面中央に魔法陣が描かれる。攻撃力を持つまでは結構タイムラグがあるので、大よりも中や小を主に使っていくようにしよう。

ちえいんがついたつれいいな

ブラックハートのチェインはいわゆる、パンチキック系。威力の大小に関わらずパンチキックの流れで繋がるというものだが、実はこれがちよつと癖があつて必殺技によるキャンセルよりチェーンが優先されてしまう。このため前号で紹介した、大キック→小ダークサンダーとかやろうとすると大キック→小パンチが出てしまう。かといってキャンセルをかせぎずに出してはまず逃げられてしまう。

にタイミングを覚え込ませよう。また、立ちやしやがみの大

パンチからならキャンセルして中や大のダークサンダーが繋がるぞ。





タコは8本、イカは10本

シュマゴラス

決めはやっぱり
カオステイメンション！
担当：珈琲 ふりーく

シュマゴラスの必殺技は溜め系の技と、投げ技に分けることができる。溜めはいずれも横溜めだ。それでは特別にみていこう。

●ミスティックステア
今回のバージョンでミスティックステアは大幅な変更がなされた。これまでは直線的な軌道を持っていたが、放物線を描くようになったのだ。小は低い弾道で遠くまで飛び、大は高い弾道で近くに落ちる。よりトリッキーになったといえるが、空中で必殺技が出なくなったので、使い方は難しくなった。

どれも多段ヒットレシメーシム大きい。基本的に上方向に跳ぶので、空中もしくは対



目玉が戻るまで硬直がとけないミスティックスマッシュ。

空通常技の追い打ちとして使えそう。

●ミスティックスマッシュ
自分の目玉を回転させながら飛ばす飛び道具。小中大でスピードが変わる。多段ヒットし、ガードされても反撃を受けにくいので、チェーンコンボで固めてから削り狙いで使っていくとよい。ただし硬直は長いので、近間でガードさせると反撃されてしまうぞ。

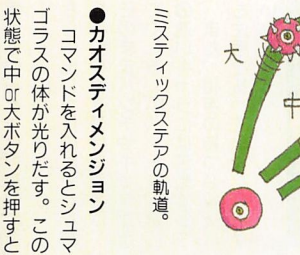


小ミスティックステアの出かかりは特徴がある。

ミスティックステア	←ため→+P
ミスティックスマッシュ	←ため→+K
ディバイタリゼーション	敵の近くで○+K
カオステイメンション	○+P/P/P後 敵の近くで中or強攻撃
○+中or強K(敵の近くで)で生命力を吸収できる	

カオステイメンションの出かかりにも攻撃判定があるぞ。

●カオステイメンション
コマンドを入れるとシュマゴラスの体が光ります。この状態で中or大ボタンを押すと短い触手が出る。これが相手にとどけば相手をつかんでつつみこみ、ダメージを与える。空中でも相手をつかむこ



ンボで固めてから削り狙いで使っていくとよい。ただし硬直は長いので、近間でガードさせると反撃されてしまうぞ。

●ディバイタリゼーション
いわゆるコマンド投げ。モーションのグラフィックで追い打ちをしているが、実際の追い打ちをさらにかけることもできる。特殊能力である生命力吸収はディバイタリゼーションでは行えない。

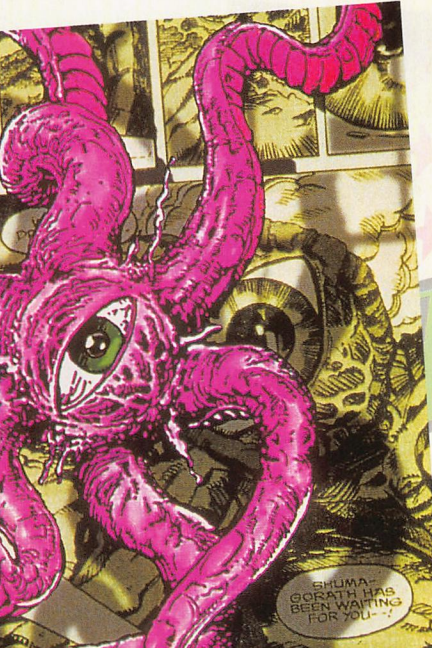
●石化(仮名)
ジャンプ頂点近くでレバー

●特殊能力
キックボタン投げて相手の生命力を奪える。つかんだ後ミスティックステアやミスティックスマッシュで追い打ちをかけられる。

とができるぞ。
コマンド入力の変身時にも攻撃判定を持っているので、狙ってみるのも面白い。



空中でもつかめるカオステイメンション。



SHUMA-GORATH HAS BEEN WAITING FOR YOU--!

下入れキックでシュマゴラスが石になって落下する。もちろんしゃがみガード不可。落下スピードが速いので、利用価値は高い。スパージャンプからだと出せるポイントに融通がきくので、主にスパージャンプから使っていくことになるだろう。

シュマゴラスは投げ系の技を5種類持っている。特殊能

このくらい位置でレバー下中キックで石化するぞ。

カオステイメンションの生命力もからんでいることだし、投げを主軸に闘っていきたい。ただしマーウル・スパーヒーローズのゲームシステム上、相手キャラは空中にいることが多いので、地上投げに頼ることができない。そこでスパージャンプやタッシュを利用したタイナミックな動きで闘いを組み立てる必要があるので。前述の石化やレバーを入れない中キックなどで空中戦を闘いつつ、虚を突いてタッシュ投げを狙うという方向になりそう。システムに独特の面白さがあるので、マーウル・スパーヒーローズならではの闘い方を考えよう。

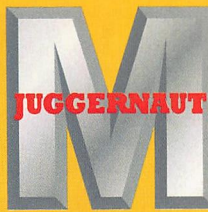


お前は強い!お前はでかい!

ジャガーノート

耐久力がハチャメチャなノート君だが、調子に乗り過ぎるとヤバイよ。

担当: ワイルダーK-TAN



ようこそ!

ジャガーノートは、まず体がでかいゆえに当たり判定が実に大きい。優に、画面の5分の2を占めている。

しかし、技のリーチがとてもし長いので、何気なく出した技が相手に「おっ!当たった!」なんてことが多い。

また最初から備わっている能力として、「スーパーアーマー」というものがある。

スーパーアーマーとは、相

手

アースクエイクパンチ	Q+P
ジャガーノートパンチ	U+P
サイトラックパワーアップ	Z+P/P/P
ジャガーノートヘッドクラッシュ	O+P/P/P
多少のダメージをものともしない	

手の攻撃を無視、または、くらいポーズを無視して攻撃に移れるというものだ。普通なら、当たってしまうと倒れてしまう大足払いも、ジャガーノートなら倒れたりしないのである。



この状態から技を出そうとしても。



こうなるだけだよ。

だが、この素晴らしいスーパーアーマーは、確かに凄いや能力ではあるが、欠点もある。例えば、ジャガーノートが相手に向かってスズンズ歩いちゃったとすると、この間に、何もしていない状態で相手の連続攻撃をくらってしまうとさすがにくらいポーズになってしまう、最終的には気絶してしまうことになる。

そして、相手の攻撃をくらっている最中に通常技を出して反撃しようとしても、これは無理。小足払いなどを連打されてしまうと、技を出すモーションからくらいポーズに戻されてしまうのだ。相手の攻撃を受けているときは、素直にガードするのが無難だが、こちらの出した技の出かりに、相手の攻撃を受けた場合は、そのままパンチやキックが出てくれる(小パンチなど連打の速いキャラには苦戦する)。

また、相手の持つ必殺技にも注意を払っていったほうがいいだろう。

僕らのジャガーノート

さて、ここからは、僕らのジャガーノートの必殺技を見ていこう。

●アースクエイクパンチ

とてもくやしそに地面を



この技はかなり使えるぞ。

叩き、その勢いで、盛り上がった地面が相手に向かって走って行くというものだ。ボタンによって、地面の走る距離が短かったり長くなったりするぞ。



うへー、痛そう...

●サイトラックパワーアップ「オオーツー」と雄叫びをあげて体が赤くなるこの技は、通常技の攻撃を上げることでできるというもので、相手にヒットしようがガードされようが空振りしようが、一度通常技を出してしまうと効力が切れてしまうのだ。



これは赤くなってからすぐ相手に当たったときのダメージ量。



そして、この技を使ったとき、いつまでも出さないのでおくと、体は赤くてもほとんど攻撃力が落ちていってしまうのである。

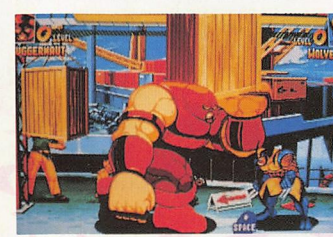


こっちは赤くなってから5秒くらいたってから当たったダメージ量。だいぶ違うぜ!

ゆえに、この技を身に付けたときは、なるべく早く、相手に当たりたいものだ。

●スーパーリフト

これは、ある特定のステーションのみに使うことができ、地



お...男らしい!

面に置いてある木箱などを持ち上げて、相手に投げつけることが可能だ。投げたいときは、パンチボタンを押せばいいぞ。

●ジャガーノートヘッドクラッシュ

不発すると悲しいものがあるが、ヒットするにせよガードされるにせよ、相手に触れることができるだけでも、爽快だ。豪快に相手めがけて突



猛烈突進野郎だ! 進んでいくぞ。ジャガーノートの魅力は、何といっても「相手をゴリ押しできる」という言葉に尽きるだろう。が、何も考えずに操作するだけじゃ、駄目だぜ。

全磁力完全支配!!

マグネーター

磁力、磁場、磁石、磁極…磁力の生ずるものすべてはこの男の支配下にある。

担当：DS1

*この原稿は開発バージョンをもとに制作したものです。

自然界に存在する4つの力を知っているだろうか。強い力、弱い力、「電磁力」、「重力」。これらが自然界で働いているすべての根本なのである。今回はそのうち「電磁力」にスポットを当て、マグネーターの能力と比較しつつ解説していく。といったことは関係なく必殺技の紹介をしよう。

●E・Mテイスラプター

ビーム系の飛び道具で、撃つまでの隙が少なく攻撃範囲も広い。

小、中、大それぞれビームの出ている時間が違う。

E・Mテイスラプター	☉+⊕
ハイパーグラビテーション	☉+⊕
マグネティックブラスト	空中で ☉+⊕
マグネティックテンベスト	☉+⊕ⓀⓀⓀ
☉ⓀⓀⓀで飛行できる	



●ハイパーグラビテーション
4つの重力弾を発生させ、当てた相手を捕らえながら自分の手前に引き寄せせる。



●E・Mテイスラプター
マグネーターを使う上での一番のネックが、このハイパーグラビテーションだ。

この技の特徴は、引き寄せた相手にさまざまな追い打ち攻撃ができることだ（これについては後述）。

●マグネティックブラスト
斜め下に撃つ空中専用の飛び道具。

実は、空中専用とは言ってもコマンドの性質上必ず上方向に入るため、地上からでも撃つことができる。



●マグネティックブラスト
斜め下に撃つ空中専用の飛び道具。

●マグネティックテンベスト
磁石の塊を相手目掛けて打ち出す技で、空中でも使用可能。



●ショックウェーブ
前回ハイパーXだった技がこれ。相変わらず攻撃力が高い。

く、撃つた後の隙が全然ない。さらにショックウェーブを当てた後に、ダッシュ大キックが追い打ちで入る点も見逃せない所だろう。

●マグネティックテンベスト
磁石の塊を相手目掛けて打ち出す技で、空中でも使用可能。



●マグネティックテンベスト
磁石の塊を相手目掛けて打ち出す技で、空中でも使用可能。



●地上でのチェインコンボはないが
マグネーターは地上でのチェインコンボが一切つながらない。

その代わりにどうかは知らないが、飛行中やジャンプ攻撃からは小⊕・小⊕・中⊕・中⊕・大⊕・大⊕のフルチェインコンボが狙える。

インコンボを使うことができる。ただ、普通に飛行中から狙ってもそう簡単に決まるものでもない。そこでハイパーグラビテーション後の追い打ちとして空中コンボを狙っていくことになる。



●ハイパーグラビテーションで相手を捕らえたら…



●果敢に空中コンボを狙うか。

としては、立ち大キックが最も安定した追い打ち技だ。ジェムについては前号でも触れてある通り、スーパーアイマー、SPACEのジェムがマグネーターのスペシャルジェムだ。



●磁力フィールドの前ではあらゆる攻撃が無効化される。



●立ち大キックで安定か。

