

読んで得する情報ばかり!

MARVEL マーガール・スーパーヒーローズ SUPER HEROES

系統的に難解な部分や各キャラ対戦攻略を
パッチリフォローだ!!

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.

よく理解しよう

ジェムを 使いこなせ!

ジェムの使い方が今ひとつ
分からない、という人。
そんな人にこそ読んでほしい。

担当：KAL

スタート時に 出現順が表示される

試合開始前、両キャラクターが並んで紹介される画面のときに、その試合におけるジェムの出現順番が同時に表示される。

これは、それほど重要なことではないが、ほしいジェムがいつ頃出てくるのか、知っているのだいぶ気が楽になる。



ここで、ジェムの出現順番を覚えてしまおう。

ジェムはいつ出現する?

ジェムは、次の条件のときに出現する。

対戦時

- 各ラウンドのファーストアタック時、ファーストアタックを決めた側のプレイヤーめがけて飛んでいく。
- どちらかの体力が赤くなつたとき、赤くなつた側へ飛んでいく。
- 残った側のプレイヤーの体力も赤くなつたとき、赤くなつた側へ飛んでいく。

- 特定のCPUキャラが初めて持っている。

以上の条件を満たしたときに、出現したジェムに触れば取得したことになる。

スタートボタンで ジェムの順番を替える

ジェムを2つ以上手にいれたら、スタートボタンを押して、持っているジェムの並び順を替えよう。これはかなり重要だ。

例えば、すぐにソウルジェムで体力を回復したい、というときに、



スタートボタンで順番をかえればいい。



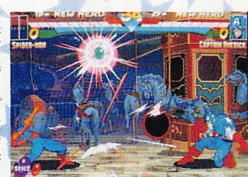
ソウルで体力回復したいのにつてなときは……

必殺技を当てて ジェムを奪え!

ここで、スタートボタンによる順番替えの方法を知らなかったとすると、前2つのジェムを使うか奪われるかというまで、体力回復はできないことになる。その頃にはやられている可能性が高い。

入手後のジェムは、必殺技かインフィニティ・スペシャルをくらうことで、ポロツと落ちてしまう。逆に、相手の持っているジェムを奪いたいときは、とにかく必殺技による攻撃をヒットさせればいわけだ。

CPU戦では、特定のCPUキャラが初めからジェムを持っているため、戦っている最中に直接奪うことになる。もし、所持しているジェムが複数の場合、先頭にセレクトしてあるジェムを落とすようにしている。そのため、



先頭にあるジェムを落とす。



必殺技をくらうと……

双方の得意ジェム状況に 応じた使用を心掛けよう

ジェムの使用タイミングは、基本的には「取ったら使おう」でいいのだが、自分の使用キャラの得意ジェムであるかどうか、相手キャラの得意ジェムであるかどうかといった要素を考慮して使うようになる。戦略性がUPしておもしろくなる。

基本どおり取ったらすぐ使おう、でいいのは、自キャラの得意ジェムと相手の得意ジェム。ただし、得意ジェムがソウルのアイアンマンだけは、使用タイミングを考えたほうがいい。

回復効果のあるマインドジェムやソウルジェムは、それぞれゲージが満タンでなくなると、

己を鍛え上げ、立ち向かう敵をなぎ倒せ 究極奥義伝授!

得意ジェム表

キャラ名	ジェム	効果
スパイダーマン	パワー	ヒット数2倍、威力も当然2倍
キャプテン・アメリカ	パワー	必殺技がパワーUP
アイアンマン	ソウル	通常技に電気効果がつく
ハルク	タイム	地上の通常技が3HITになる
ウルヴァリン	パワー	残像がつく。残像も攻撃力をもつ
サイロク	パワー	前後に無敵のサイロクがつく
ジャガーノート	スペース	投げ以外には無敵になる
マグニートー	スペース	完全無敵になる
ブラックハート	リアリティ	透明になる
シュマゴラス	タイム	通常技で相手を石化させられる

*電気効果…電流で痺れる効果は、インフィニティ・ゲージを減少させる。
～インフェルノ(ブラックハート)、～大ボタン(リアリティ・ジェム)など

取ったらすぐ使う——相手の得意ジェム、パワー、リアリティ
使うべき状況になったら——マインド、ソウル
どちらともいえない——スペース、タイム

ジェム使用例

例えばソウルジェムが相手の得意ジェムで、なおかつ自分は複数のジェムを持っている場合(タイム、ソウルの場合)。

この場合は、自分の体力が満タンなら、スタートボタンで並びかえて、タイムジェムを先頭にもってきておくのがいい。こうしておけば、もしジェムを落としてしまっても、今イチ使いづらいタイムジェムを落とすので被害は少ない。そして自分の体力が減ったら、またスタートボタンで順

ジェム使用ワンポイント講座

リアリティジェム

リアリティジェムは、使い方を心得ていればかなりの戦力になる。

といつても、主に使うのは中パンチの氷(上)と大パンチの誘導弾、それにスタートボタンで出るカボチャの3つ。状況を問わず信頼して使っているのが、大パンチボタン3WAY誘導弾だ。この誘導弾はかなりしつこく相手を

番を替えて、ソウルジェムを使う。

ただし、相手の体力が減っているなら、たとえ自分の体力が満タンでもソウルジェムを使ってしまい、攻撃の手を強めるのがいい。

あと少しで倒せる相手に取られて回復されるくらいなら、使いつつ攻撃、という例。



かなり使える誘導弾。大/パンチだ。

誘導弾を出したらこれを追いかけていき、ダッシュ足払い、ダッシュジャンプ攻撃などを使って連続技を狙ってもいい。たんなる削り技として使っても十分だ。

中パンチボタンで出る氷(上)は、ある一定の高さからつららを下へ降らすもの。これは相手の動きを瞬間的

追いかけるし、3発すべて入ったときの威力もかなりのものだ。またインフィニティ・ゲージを減少させる電気効果もある。対シュマゴラス、ブラックハート戦では嫌がらせとしての効果も高い。



上から押さえ込もう。ジャンプ防止にもなる。

に封じる効果がある。地上戦メインのウルヴァリン、スパイダーマン、サイロクなどに対して、ジャンプすると同時に頭上から押さえ込もう。

スタートボタンで出るカボチャ(時々、鉄球や弥七なども出る)は、単発で当たりにも出るが、異常なまでに気絶ダメージが高い。カボチャでキャラの顔パネルが黄色に3発で気絶してしまふ。またスタートボタンを使用するたため、カボチャ発射時に余計な技が出ないどころか、キャラの状態を問わず使用すること

リアリティジェム

スタートボタン
→カボチャその他



小P→火球(上)



中P→氷(上)



大P→誘導弾(3発)



小K→火球(下)



中K→氷(下)



大K→5WAY



スペースジェム



こんな状態でも出せるカボチャもその他。

連続技をくわらない限り、攻撃がヒットしたときの「のけぞり」グラフィックが表示されなくなる。スペースジェム。防衛効果のスペースジェム。防御力もかなりUPする。

このジェムを使ったらからは、たとえ攻撃をくらってもせめて相打ちをとれるように、突進系必殺技が、速度の速い飛び道具を多く出していくようにしよう。移動ボースやジャンプモーションで攻撃を当

マインドジェム



スペース使用時は、相打ちOK技に早替わり!(になればいい)

インフィニティ・ゲージを1本半増やすマインドジェム。ゲージがMAXまでほど速いときに入手したら迷うことなく使うのがいい。が、別にMAX状態で、マインドジェムを使ってすぐにインフィニティ・カウターを狙うなどすれば、無駄にはならない。ただし、お互いの体力が残らずかなどのラウンド終了間際には、使わないほうがいい。たいして増かせず終わらせてしまふぞ。

ができる。何か必殺技などを出しているとき、足払いなどで転ばされてるときなど。ジェムを使つた方がいいが、攻め込まれている、というときや、一気にラッシュをかけるなどにも使おう。

てられるのはもったいない。また、体力が少なくなつてから使つても、やられるものはやられるので、体力が多いうちに使用して少しでも優位にたとう。

意外と忘れがちな…

"投げ"からの 追い打ち

意外と知られていない投げからの連続技。相手次第で決まらないことも多いが、狙って損はしないはず!

担当: GYU

マーヴルスーパーヒーローズにおいて相手に大ダメージを与える手段の代表的なものとして、「浮かせ技から追い打ち」(エアリアルレフ)がある。もちろんそれをマスターすることは絶対に必要なことだが、今回は覚えておくべき得をする「投げからの追い打ち」について説明しよう。

追い打ち必す決まるとは限らない

さてこれから説明する「投げからの追い打ち」のご様子について注意点が。例えばキャプテンの中・大パンチ投げに



地面に叩きつけるタイプの投げは…



回転起き上がりを出されると、



追い打ちを入れることができない。

代表される「地面へ叩きつける投げからの追い打ち」は回転起き上がりで回避されることのできる。厳密にいうと「連

続技」ではないが、あえて紹介しようと思う。

● C・アメリカ

● 中・大P投げ→ダッシュ大足払い→小シールド(軽量級用)

● 中・大P投げ→小シールド(重量級用)

先ほど説明したとおり共に回転起き上がりによる回避が可能なので注意しよう。

● 中・大K投げ→エアリアルレフ(キャラによって中Pを除く必要あり)

● 中・大K投げ→F・ジャステイス(空中の相手に当てること)

これらのほかにモダウンした相手に歩き→小K→大P→エアリアルや歩き大K→F・ジャステイスといった追い打ちもあるが、回避される可能性がある。

● 空中投げ→ジャンプ(以下J)→大K→大P→エアリアル(対重量級)

● 空中投げ→J大P→中P→エアリアル(対軽量級)

● 空中投げ→ダッシュ→叩きつけ系「であるため回避される」ことがあるが、常に狙えるようにしておこう。

● サイロックス

● 中P投げ→ダッシュ→中K→大P→エアリアル

● 中P投げ→エアリアル(対重量級)

● 中P投げ→ダッシュ→エアリアル(対軽量級)

サイロックスの中P投げは相手手を浮かせるという性質のため直接追い打ちをきめることができるが、リスクを承知のうえでダッシュ→中K→大P→エアリアルで大ダメージを狙うという手もある。

● 空中投げ→中K→大P→エアリアル

サイロックスの空中投げは相手より先に着地するため回避



サイロックスの中P投げに代表される「持ち上げ系」の投げは…



空中でヒットするので、



かわされることはない。

不能と思えるが、キャラの位置や大きさによって回避されることがあるので注意しよう。

● スパイダーマン

インク

大P投げの直後にスパイダーマンステイリングを出す→段目がヒットするが、残念ながら回転起き上がりによる回避が可能なので実用度はさほど高くないだろう。

● 中P投げ→中K→スパイダーマンステイリング(画面端限定)

画面端で中P投げで相手を壁に投げつけた場合のみ可能な4ヒットコンボ。しかしスパイダーマンの中・大P投げはどちらでも「叩きつけ系」であるうえ、威力も低いのであまり意識しなくてもいいだろう。

● ウルヴァリン

● 中P投げ→大P(→画面端限定でバーサーカーバレッツ) or トルネードクロウ

ウルヴァリンも投げからの追い打ちが乏しいキャラの一人。一応中P投げからスライディングが追い打ちとして入ることは入るが、回避可能となっている。ちなみにウルヴァリンが壁際で中P投げ→スライディングとつなげた場合は、キャンセルバーサーカーバレッツがトルネードクロウでさらに相手の体力を奪うことができる。ただしバーサーカーバレッツXはヒット数が少ないのでお薦めできない。

● ハルク

● 中・大P投げ→大P→ガンマチャージ(対重量級用)

● マグニート、ハルク、ジャガーノート、ブラックハートの4人に対して用いる連続技だが、回避される可能性がある。しかしガンマチャージ(2段階目を含む)の威力が高く、画面端なら全キャラに対応できるので積極的に狙っていいだろう。

● 中・大P投げ→ガンマチャージ(1段階のみ)

投げを入力した瞬間からガ

ンマチャージをタヌ始めればダウン中の相手にギリギリで間に合う。ただしキャプテンとスパイダーマンにはほとんど入らないうえ、回避可能なので実用性は低いといえる。

● 空中投げ→J大K→対空ガンマチャージ

通常のジャンプ中に空中投げをきめた場合、ウルヴァリン、シュモゴラス、ブラックハートに対してのみ入るのがこの連続技。この技も回転起き上がりによる回避は可能だが、失敗してもリスクは少ないので必ず狙うようにしよう。

● アイアンマン

● 大P投げ→小K→中P→エアリアル(J小P→J小K

に…)

アイアンマンの大P投げのよう



投げによって追い打ちの入りやすさは異なる。

己を鍛え上げ、立ち向かう敵をなぎ倒せ 究極奥義伝授!

↓J中P)・空中投げ(中P)
回避可能な連続技だが、ア
インマンの大P投げは相手
を画面端に押しつけるものな
ので、相手の大ききによる制
限がなく追い打ちをきめるチ
ヤンスは多い(画面端に遠い
場合でも投げの後に、小Kを
入力すれば自動的にタツシユ
小Kになるのでエリアルにつ
なげる場合が多い)。

またエリアルレイブはJ小
P・J小K・J中Pで止めて
空中投げにつなぐ。コンボを
すべてきめるよりダメージは
大きいはずだ。

●中P投げ(投げ入力後レバ
ー斜め上方向へ入力) ↓EM
ディスプレイorハイパーグ
ラビテーション(画面端の必
●中P投げ(投げ入力後レバ
ー斜め上方向へ入力) ↓タツ
シユ小P ↓大P ↓エリア
ル

●中P投げ(投げ入力後レバ
ー斜め上方向へ入力) ↓EM
ディスプレイorハイパーグ
ラビテーションをきめるこ
とができ、この後にエリアル
レイブを入れれば8HITコン
ボの完成だ。またタツシユ
小Pも間に合う。もちろん
この後は大Pにつなげてエ
リアルをきめよう。

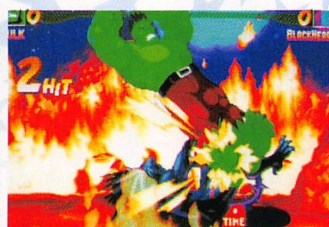
●空中投げ(レバー斜め上
方へ) ↓EMディスプレイ
orハイパーグラビテーシ
ン(画面端の場合)

●大P投げ ↓EMディスプレイ
or大P ↓エリアル(ど
ちらも画面端のみ)

ジャガーノート



空中投げから...



追い打ちを入れたりすることも可能。

●大P投げ ↓立ち中P ↓ジ
ャガーノートパンチ(画面
端のみ)

ジャガーノートも他のキヤ
ラと比べ、投げからの追い打
ちに乏しいキャラといえる。
ジャガーノートで投げからの
追い打ちをきめるには相手の
画面端に追いつめ、大P投げ
をきめる。そして相手が横転
起き上がりをしなかった場合
のみ、中Pキャンセル小ジャ
ガーノートパンチがヒットす
る。たしかに威力はデカイの
だが、威多に見られるもので
はないだろう。

●中・大投げ ↓中K ↓中P
↓エリアル(画面端のみ)

●空中投げ ↓J中K ↓立ち中
P ↓エリアル

●空中投げ ↓J中K ↓立ち中
P ↓エリアル

●空中投げ ↓J中K ↓立ち中
P ↓エリアル

↓J中P
画面中央でエリアルレイブ
後に空中投げをきめた場合は
この連続技を狙う。空中投げ
後は相手方向にレバーを入れ
相手がダウンした瞬間を狙っ
てJ中K ↓中Pで再度跳ね上
げてJ中Pをきめる。画面中
央ではこのJ中Pが限界だが
ダメージはなかなかのもので
ある。一応回避可能なので注
意すること。

●空中投げ ↓J中K ↓中P ↓
J小P × 2 ↓空中投げ ↓J中
K ↓中P ↓J小P ↓J中P ↓
J中K

●空中投げ ↓J中K ↓中P ↓
J小P × 2 ↓空中投げ ↓J中
K ↓中P ↓J小P ↓J中P ↓
J中K

●空中投げ ↓J中K ↓中P ↓
J小P × 2 ↓空中投げ ↓J中
K ↓中P ↓J小P ↓J中P ↓
J中K



シユマゴラスの∞SPからの、

●K投げ ↓タツシユ中P ↓中
K ↓エリアル
これらは共に回避可能だが
きまれば相手を浮かすことが
できるので積極的に狙ってい
こう。

●空中投げ (P) ↓レバー入
れJ中K
これは高い位置で空中P投
げをきめた場合にレバー入れ
J中K(石化)を使って追い
打ちをきめるというもの。も
ちろん回避可能だ。

●空中投げ (K) ↓J中P ↓
中K ↓エリアル
これも空中投げからの追い
打ちで当然回避されるが、き
まればエリアルレイブにつな
がるので狙う価値大だ!

●カオステイメンション ↓J
中P ↓中K ↓エリアル
前出の空中K投げからの連
続技と同類だが、インフィニ
イティスペシャルからという
ことでダメージがハンパじゃ
ない。もちろん回避されてし
まうがカオステイメンション
後という事できまる可能性

も高いぞ!
以上で全キャラの投げ後の
追い打ちについて説明した訳
だが理解してもらえただらう
か。もちろん今紹介したもの



でも回転起き上がりでかわすこともできる。



追い打ちは強烈!

のより今後の研究次第ではよ
りよい追い打ち技が見つかる
と思うので、いずれまた紹介
していくつもりだ。

キッチリきめよう

ガード後の
返し技
∞SP編

一見反撃不可能と思える
∞SPも実は楽勝!

担当: GYU

エリアルレイブと並ぶ爆発的な威力とド派手な演出により対戦者に多大な恐怖を与え、8SP。

しかしその強烈なインパクトの前にガードするだけで終わることが多いこの技も、冷静に対処すればガード後に反撃できるものも少なくないのだ。

返し技表の見方

さて今回返し技を入れる対象となる8SPは9つ。投げ技であるシュマゴラスのカオススティンションとウルヴァリン、サイロックス、マグニートー、ブラックハートといった8SPを複数所有するキャラクターの一部の都合により割愛させてもらった。ここでは、そく返し技表の解説に入る。

まずキャプテンの返し技は基本的に小足払い↓立ち大⊗↓中シールドのチェーンコンボかファイナルジャスティス(FJ)を用いる。ちなみに表のFJと書いている部分についてはチェーンも入るのでヨロシク。

スパイダーマンは大⊗また

はチェーン(小⊗↓中⊗)か小↓中足払い↓立ち大⊗)のエリアル狙いかマキシマムスパイダー。ここで登場するDとは「ダッシュユから」という意味。

社長ロボ アイアンマンの返し技は⊗中⊗(エリアル狙い)とユニビーム、そして8SPのプロトンキャノン(PC)。

素早い動きがウリのウルヴァリンは大⊗(⊗中⊗↓大⊗)のチェーンも含むと2つの8SP。ちなみにパーサーカーハレックス(通常のものでDOK)のほうがウエボンXより出が早いぞ。

サイブレイドスピン小↓大のチェーンが返し技の基本となるサイロックス。落ちついて出そう。

そして技の出が遅く、反撃不可能と思われるジャガーノートもレバー入れ大⊗とヘッドクラッシュ(JNHHC)を駆使すれば意外と返すことができるぞ。

磁界王は近距離なら⊗大⊗遠距離ならE-Mティスラタワー、と使い分けが超重要だ。「黒夢」もとい「黒心」はエ

リアルを目的とした中⊗とハートオブタークネス(HOD)が返し技の中心となる。つまり、ならないこと書いてゴメン。

返し技はGC(ガンマチャージ)で万事OKといった感じのハルク。チェーンコンボも小↓中足払い↓GCと結局同じ。

リオン(小⊗↓中⊗)のシュマゴラス。浮かせたらもちろんJ中⊗↓J中⊗↓J中⊗↓J中⊗↓J中⊗をきめよう。

前者は密着状態ならば反撃可能。小足払いからのチェーンかFJやGCなどの出の早い必殺技で返そう。

またアーメゲドンに関してはガードする前に飛び道具で潰すか∞カウンタークらいしか対抗作はない。あしからず。今回は8SP(一部を除く)に対する返し技を解説して、局同じ。

返し技表

	キャプテン アメリカ	スパイダー マン	アイアンマン	ウルバリン	サイロックス	ジャガー ノート	マグニートー	ブラック ハート	ハルク	シュマゴラス
ファイナル ジャスティス	⊗小⊗ →大⊗→ 中シールド	大⊗	⊗中⊗	Dチェーン	⊗大⊗	⊗中⊗ ↓ 小JNP	⊗大⊗	中⊗	チェーン	Dチェーン
マキシマム スパイダー	FJ	Dチェーン ・MSP	D⊗中⊗ ・PC	Dチェーン ・ウェボンX	チェーン ・サイスラスト	レバー入れ 大⊗ ・大JNP	D⊗大⊗	H. O. D	GC	Dチェーン
プロトン キャノン	FJ	D大⊗ ・MSP	D⊗中⊗ ・ユニビーム	ウェボンX	D大⊗ ・チェーン	Dレバー 入れ大⊗	大E-M	⊗中⊗	GC	Dチェーン
ウェボンX	FJ	チェーン	⊗中⊗ ユニビーム	BV(X) ・大⊗	チェーン	レバー入れ 大⊗ ・JNHHC	⊗大⊗	中⊗	GC ガンマ クラッシュ	チェーン
サイスラスト	FJ	Dチェーン	D⊗中⊗ ・PC	Dチェーン ・ウェボンX	チェーン ・大⊗	Dレバー 入れ大⊗ ・JNHHC	D⊗大⊗	H. O. D	GC	Dチェーン
ジャガーノート H.C	FJ	Dチェーン	D⊗小⊗ ↓ ⊗中⊗	Dチェーン	チェーン	小⊗→ レバー入れ 大⊗	大E-M	小⊗→ 中⊗	チェーン	Dチェーン (近距離 のみ)
マグネティック テンベスト	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
アーメゲドン	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
ガンマ クラッシュ	FJ	チェーン	D⊗中⊗ ・ユニビーム ・PC	DBV(X) ・D大⊗	Dチェーン	Dレバー入れ 大⊗ ・JNHHC	D⊗大⊗ ・ハイパー ラビテーション	D中⊗ ・HOD	GC ・D⊗大⊗	Dチェーン

アイアンマン対戦攻略 正しい空の 飛び方講座

担当：故郷は海の底・石井せんじ

アイアンマンの 真の姿を知れ!

アイアンマンをアイアンマンたらしめているのは、空中戦の自在さにある。遠くでユニビームを撃って、対空技にリバルサープラストを使ってあるだけではちょっと決定力不足。何より、アイアンマンの面白さ、魅力に気づいていないと言える。

空中戦の戦い方を知り、アイアンマンの攻撃力(次いでに防御力も)をずっとパワーUPさせよう。

斜め空中ダッシュの 正しい使い方

前号でも紹介したが、アイアンマンは空中で8方向に空中ダッシュできる。その中で一番有効に活用でき、多用すべきなのは斜め下方向への空中ダッシュだ。これをスーパージャンプと組み合わせることで、超高速ロングジャンプが可能になる。

まず、斜め上のスーパージャンプしたら、頂点に達する前に、右下へ空中ダッシュする。ここで、相手の背後に回



通常ジャンプではなく、
スーパージャンプと空中
ダッシュを組み合わせ、
コンボを狙っていくのだ。

るのが理想的。急降下したら、レバーを下に入れて、大パンチを下へ向けて攻撃しよう。ボタン操作は、スーパージ



スーパージャンプしたら頂点に達する前に右下へ空中ダッシュ。



後ろに回ったのに、大パンチを出すのがちゃんと振り向いて出る。

ジャンプ後レバー右下、ボタンは小パンチと中パンチの同時押しで右下へ空中ダッシュ。そして、さらにレバー左下、大パンチで攻撃する。空中ダッシュはボタン2つでOK。3つだと、すらして押ししまつと空中ダッシュ大パンチが瞬間的に出てしまう。このなりやすいので、必ず小(中)の2つ同時押しにしておくこと。

地上では、着地小足払い↓中足払い↓立ち大パンチキヤンセル必殺技とつなぐ。高速で飛び回り、ジャンプ大パンチが決まればチェーンコンボで体力を一気に奪えるぞ。

相手は正面から攻めてくるわけだから、瞬時に後ろに回って空中からコンボを狙えるのは実に有効。OPU戦で練習を積み、操作に慣れるようにしよう。

裏と見せかけ 正面からも行け!

もちろん裏回り空中ダッシュだけでなく読まれてしまう。そこで、スーパージャンプしたら途中でレバー下中キックを出し、正面からひざ蹴りを攻める戦法も使ってみよう。

ひざ蹴りからは、空中大パンチ↓着地小足払い↓中足払い↓立ち大パンチとつないでいく。

ひざ蹴りから大パンチは、相手に当たったらすぐ押さないと、はね返ってしまいがち。チェーンにならないので注意。しかし、連打してしまつと着地のタイミングよく目押しすること。このコンボは、実に重要なのでぜひ練習しておこう。

着地では、ガードしにくさ



スーパージャンプから、ひざ蹴りして急降下。



大パンチを目押ししてつなぐ。

を重視して小足払い↓中足払いの連携を選んだ。当たって倒れた場合、チェーンで大パンチにつないでおくとい打右になる(サイロック以外)。一応、回転起き上がりで回避できるが、投げと比べて実戦で回避するのはとても難しいはず。

そして、大パンチで追いついた場合は、早めにキヤンセルして小ユニビーム、小リバルサープラストが連続で入るぞ。中、大ユニビームも入るが、チェーンとキヤンセルのタイミングを早くしないといけないので難しい。

その他の バリエーション

その他の空中ダッシュの使い方としては、スーパージャンプ後真横に空中ダッシュしてからひざ蹴りに行く戦法がある。

裏回りなどよりスピード感

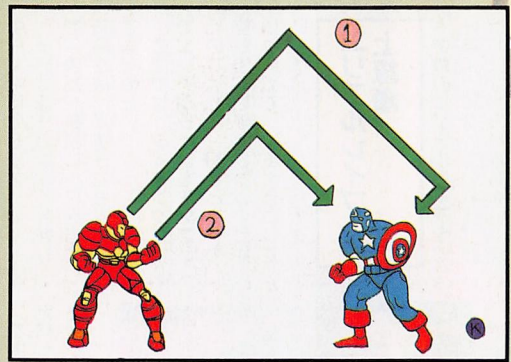
は落ちるが、いったん背後に回ってからひざ蹴りで落ちて

くるので、ガード方向がわかりにくい。めくりに近い形で当たることもある、ときおり混ぜていくと有効だ。

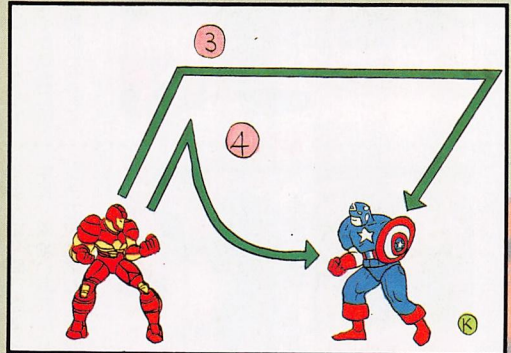
また、スーパージャンプを早めにスマートボムでキヤンセルし、斜め下空中ダッシュで突っこんでいく戦法もある。この場合は、相手が画面から消えないくらい低いほうがいい。

ここから斜め右下へ空中ダッシュすると、低空を水平移動する感じになる。ここで近づいてから中キックを出すことができる。また、大パンチなどを出すと、技が出ずに着地できるので、すかし投げや小足払いからのチェーンを狙えるぞ。

近づかせてくれれば、見切りにくい攻撃だ。ただし、相手が強引に攻めようとした場合はその前にほとんど落とされてしまう。相手の様子を見ながら使ってみよう。



①が裏回り空中ダッシュの軌道。②が正面からひざ蹴り。



③は水平空中ダッシュからひざ蹴り。④は低空斜めダッシュ。

魔界の皇子は空中戦がお好き ダークネス レイヴ!

担当：ギィ



キャラ特性は空中ダッシュ、これで空中戦が不得手なわけではない。ブラックハートのエリアルレイヴの恐ろしさ、とくと味わうがいい。

飛び込みの基本

ブラックハートのエリアルレイヴの大半は立ち中パンチから始まる。その立ち中パンチの当て方としては今までに紹介した、インフェルノ、アーマゲドン、ハートオブタークネスからの追い打ちとして当てる方法と、飛び込みからの連続技からのものがあり、こちらのほうがダメージ的には劣るものの、空中戦の得意なブラックハートにとってはもっともチャンスが多い導入法だ。

その連続技とは、ジャンプ中K↓しゃがみ小K↓立ち中Kの3段。ブラックハートのチェーンは地上、空中ともにK↓Pの2段のみ。ジャンプパンチはいずれも横方向に強い半面、下方向に弱く近くではしゃがんでいける相手には当たらないうえ、中キックは判定もめくり性能も高いので飛び込みは一段で止めておこう。しゃがみ小K↓立ち中Pは立ち中Pに繋がる最小コンボではあるが、唯一下段を含み、しゃがんでいるスライダーマン、ウルバリン、サイロロック以外にならばあらゆる状況



非常に強い中キック。せつかくめくりで当てるも...

パンチにつなぐとスカッとして入ってこれる貴重なコンボでもある。これ以上ヒット数を増やそうとすると、立ち中パンチが入りつらくなるので注意しよう。飛び込みから中

エリアルレイヴ 初級編

さて、この中パンチの吹っ飛ばし性能は、他キャラのそれと比べ、非常に高性能で、浮かせる高さも高く、当たったのを確認してからキャンセルスライダージャンプ、さらに浮いた高さを確認しつつエリアルレイヴをいれていける。空中チェーンは、小P↓中P↓中K。



落ちついて、このへらいの高さからチェーンを始めよう。

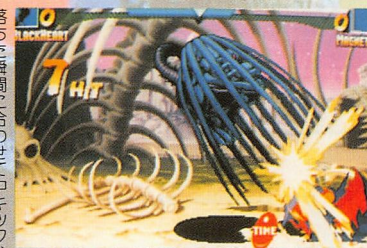
とりあえず飛び込みの3段からこの3段、計6段をいれるようにしよう。もっと強い連続技は、この連続技ができるようになってからだ。

エリアルレイヴ 中級編

素直につなげると小P↓小K↓中P↓中Kとなるが、これだと小Kが状況やキャラによってはすかっしてしまい結構具合が悪い。そこで覚えておきたいエリアルレイヴが、立ち中パンチで浮かせた後に、小P×3↓

エリアルレイヴ 上級編

中級のエリアルレイヴがでるようになっていけば、技術的には何の問題もない。浮かせてから、ジャンプ小P×3、空中投げ（ダウン状態へ）ジャンプ中K↓立ち中P↓ジャンプ中P。画面中央ではこれがベストのエリアルレイヴだ。小P×3からの空中投げは中Pボタンで、チェーンにならないように一歩置いてから入力。ベストのタイミングで投げを決めればちゃんとヒット表示が繋がるが、はじめのうちは落ち着いて、落下を始めたところへ空中投げを決めよう。



落ちた瞬間に合わせて中キック、



はい、連続技。つかまつたらスライダージャンプはなしにしておき、



目押してバシバシの後、一歩置いて、今だー



で、浮いたところをさらに立ち中Pで跳ね上げ、



昇のビームII一応これも連打じゃダメ。



投げだけに、受け身や移動起きで逃げられる可能性の。

パンチへと至る、基本にして究極のコンボと言える。

中P↓中Kの5段。小Pは連打ではなく目押しで、また、最初に小Pを当てる高さは、早すぎても遅すぎてもだめだ。ここでは、タイミングだけでエリアルレイヴを決めていくのではなく、相手と自分の位置関係を確認しつつ、目押しで決めていけるようにしていく。

空中投げ後はスライダージャンプ方向へ入れ、相手が地面に叩きつけられた瞬間にヒットするように、降り際にジャンプ中K、着地と同時に立ち中パンチで再度跳ね上げる。画面

中央の場合、この後に当たるのはジャンプ中P→発が限界。しかしこれだけでもゲージの半分近くを奪うことができる。

上級編・応用

画面中央以外、具体的には2度目の立ち中Pで相手が画面はしに到達するような位置からなら、さらにもう一度、空中投げ+追い打ちが可能。順に並べてみると、

- 立ち中P→ジャンプ中P×3
- 空中投げ→ジャンプ中K↓
- 立ち中P→ジャンプ中P×2
- 空中投げ→ジャンプ中K↓
- 立ち中P→ジャンプ中P↓中P↓中K

となり、立ち中パンチからでも15ヒットになる。

もちろん立ち中パンチの後はずべて、レバー上でキャンセルスーパージャンプしてから決めるのだ。

空中投げを2度決めた後の吹っ飛ばしは空中投げはおろか小パンチによる浮かし直しもできない(永バ防止)ので素直に小P→中P→中Kの4段で安定しよう。

しかしこれはキャラ限定で安定してはいるキャラは、C・アメリカ、アイアンマン、ハルク、マグニートー、ブラックハートの5キャラ。シユマゴラス、ジャガーノートには2度目の追い打ちが入らないが、威力的には問題がないので使っている。

問題なのは、スパイターマン、サイロク、ウルバリンの軽量級トリオ。こいつらにはエリアルレイブに空中投げを組み込むと自体が難しいうえに、追い打ちがかりにくい。中級コンボで安定して



実はここからも難しい。最速で小P→中P→中Kとつなげよう。

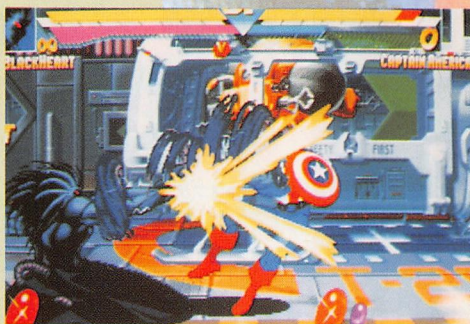
エリアルレイブ 超上級

相手を真横に吹っ飛ばすしやがみ中パンチ。レバー上でキャンセルスーパージャンプできるけど果たしてエリアルレイブを決めることができるのか!

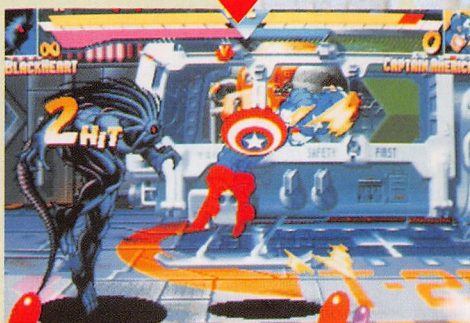
「結論IIできるけどムスイ」
しゃがみ中パンチキャンセルスーパージャンプをした瞬間に空中ダッシュ、小P↓中P↓中Kの3段が決まる。

これを少しでも楽に入力する方法としては、スーパージャンプも空中ダッシュも、ボタン8つ同時押し入力で行うという手がある。

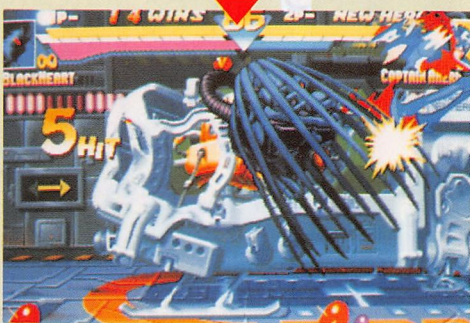
しゃがみ中パンチもレバーを↓か↓で出せば入れ直す必要がないのでさらに楽。これが当たったらキック3つでキ



オラアツ! 18ヒットだアツ! でもあんまり減らないかな?



ヒットしたらK 3つ同時押しでキャンセルスーパージャンプ。



ここでP 3つ。かなり難しいが体がタイミングを覚えよう。

ヤンセルスーパージャンプ、即パンチ3つで空中ダッシュし、素早く小P↓中P↓中Kとつなげる。すべて目押しし発入力、先行入力も、連打も通用しないので超ムズ。威力も大したことないので無視し

勝利に振り向いてくれる空中ダッシュで攪乱したいのはやまやまだけど、何か技を出してからでは、空中ダッシュから技を出せない。
自然、逃げか、遠くから跳び込む手段としてしか使えない。

特にしゃがみ小Kにキャンセルをかけて使えば、ガード3つ入力法を使うのだ。

この場合は◆◆+P 3つと素早く入力しよう。くれぐれもアーマゲドンや、ダークサンダーにならないように注意。

応用の応用

ても良いが、できたほうが対スパイターマン、ウルバリン、サイロク戦が楽になることは確かだ。

しかしそれは通常のジャンプから出した場合の話、スーパージャンプからのダッシュであれば、空中ダッシュの最中及び前後に、何度でも技を出すことができる。もちろん普通にスーパージャンプしてからではパレバレなので、超低空スーパージャンプでダッシュというものの出番となる。そつ、前述したK 3つ→P 3つ入力法を使うのだ。

方向を上下左右に揺さぶることが可能だ。ただ、技がヒットしなければキャンセルスーパージャンプは出せないし、中間距離からいきなり出すのは不可能に近い。



間髪いれず裏へ回り中キック。もちろんこのあとはエリアルレイブへ。

すべてはカオスディメンジョンのためにシュ!
シュマゴラス
 対戦攻略

カオスサイダー：珈琲 ふりーく



シュマゴラスを使うならやっぱりカオスディメンジョンを決めたいよね。

選んで良かった
 シュマゴラス♡

シュマゴラスの狙いははっきりしている。カオスディメンジョンを使うためにゲージを溜め、カオスディメンジョンを決めるために相手に近づき、カオスディメンジョンを決め、エリアルレイブで追い打ちをかけるというものだ。ここではそのストーリーにそってシュマゴラスを操ってみよう。プレイヤーの腕の見せどころはカオスディメンジョンからのエリアルレイブ、愚案のしどころはゲージの溜め方、そして読みポイントが相手への近付き方だ。

技性能を確認

カオスディメンジョンの強さのポイントを確認しておこう。
 ●変身モーシジョンの出かかりが無敵。
 ●変身モーシジョンはしゃがみガード不可。立ちガードすらされないこともある。
 ●変身後の触手はガード不可。
 ●変身後の触手は空中でも出せる。



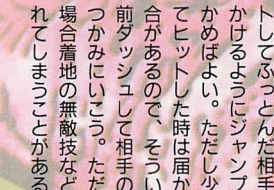
それを追いかけるようにジャンプしてつかめば連続になる。



変身モーシジョンをヒットさせると相手はふっとぶ。



ちょっと遠いなと思ったらダッシュして、着地をつかむ。



以上のことをふまえてカオスディメンジョンの使い方を考えてみると、変身モーシジョンをほぼ密着もしくは対空として使い、そこから連続でカオスディメンジョンを入れ、エリアルレイブで追い打ちをかけるというものがわかる。変身モーシジョンからカオスディメンジョンを連続で入れるには、変身モーシジョンがヒットしてふっとんだ相手を追っかけるようにジャンプしてつかめばよい。ただし少し離れてヒットした時は届かない場合があるので、そういう時は前ダッシュして相手の着地をつかみにいこう。ただしこの場合着地の無敵技などで返されてしまうことがある。相手



変身後の触手もチェーンコンボにできるぞ。例えば立ち小Pから中Kでつかむとか。



カオスディメンジョンは空中ガードできる。ただしできない時もある。



空中大Pを当てて…。中Pのほうがやさしいかも。



カオスディメンジョンから！SHOW TIMEって感じ。

それを狙ってきたら、ガードして硬直をつかむか、ふっとび中の相手にダッシュ小パンチを当てて着地のタイミングをくわけて、さらにダッシュで近づいてつかむという手もある。同じ相手に何度も通用する手ではないけどね。TIMEジエムを持っていないなら変身モーシジョンで石化させて、動けない相手をつかむこともできるぞ。TIMEジエムを使った通常技で石化させたなら、近づいて連続技狙いのカオスディメンジョンを入れるといい。

カオスディメンジョンからの追い打ち



振り向きのポーズ。相手の裏側に着地したってことだね。



シュマゴラスのポーズに見とれずに立ち中Kで浮かせる。



相手は逆方向に浮くから注意して自動スーパージャンプ。



あとはお好きなように！

優雅に泳ぐ白鳥も水面下では必死に足をばたつかせているものである。シュマゴラスもカオスディメンジョンによる晴れ舞台に立つためには、ゲージを必死に溜めなくてはならない。
 効率良くゲージを溜めるには、ミスティックステアを相手にヒットガードさせるのが一番だ。マーヴルでは技をガードさせなくてもキャンセルをかけることができる。いわゆる空キャンセル可能というやつだ。だからしゃがみ中キックなどかタイミングを考えてミスティックステアを出していこう。ミスティックステアはある程度対空になるし、空中ガードされてもゲージは増えるしね。

ゲージの溜め方



小ミスティックスマッシュでも追い打ちできるよ。

うして着地するとシュマゴラスがポーズをとる。プレイヤーサービスでずなーそこから立ち中キックが連続で入る。相手が浮く方向は逆方向なので、注意して自動のスーパージャンプをし中P・中K・中P・中Kなどのエリアルレイブを入れよう(詳しくは前号を参照)。
 他のバリエーションとしては次元の穴からの落下中、空中小ミスティックスマッシュを出せば追い打ちになるし、空中大パンチ・空中小ミスティックスマッシュや、地上ミスティックスマッシュなんてのもある。当たり方によっては、さらに追い打ちできる場合もあるけど今回はこれくらいでいいかな。

リアルチャンスを見逃すな!! マグニートー

対戦攻略

担当：DS1



リアルレイブに始まりリアルレイブに終わる。マグニートーはリアルがすべてだ!!

今まではリアルレイブを中心としたコンボの紹介をしてきたが、今回はそのコンボをどのようにして使っていくかを説明しよう。

厳選された コンボの数々

まずはマグニートーが実戦で使うコンボ3種類を解説する。

①しゃがみ大P↓スーパージャンプ・小P↓小K↓中P↓中K↓EIMデイスラプター
マグニートーの基本中の基本であるコンボ（リアルレイブ）がこれである。スパイダーマンには最後のEIMデイスラプターが入らないので



最後のEIMデイスラプターが密かに重要。

イスラプターが入らないので大Pか大Kに切り替える。

このコンボは、ハイパーグラビテーションやスーパージャンプからの飛び込み後に狙っていく。

②ジャンプ大P↓ジャンプ大K↓立ち中K↓EIMデイスラプター
飛び込みを空中2段にした場合、背の小さいキャラにはしゃがみ大Pがつかずリアルレイブを狙えないので立ち中Kやセルレーサーにする。一応①のリアルレイブとほぼ同程度には減らせることができる。

ジャンプ小P↓ジャンプ小K↓ジャンプ中Pの空中3段



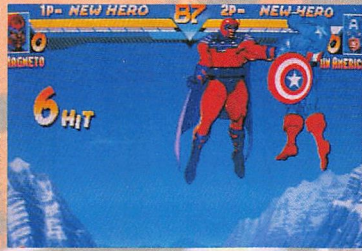
HIT数優先のコンボ。爽快感はあるのだが...

にすれば反動も少なく、しゃがみ大Pにつなぎ①のリアルレイブで9HITも可能だが...。なんとその9段は①のリアル6段よりも減らないコンボになってしまふ。

③しゃがみ大P↓スーパージャンプ・小P↓小K↓中P↓中P↓中投げ↓EIMデイスラプター

前回紹介した強力コンボ。強力コンボと言っただけあってうまくすれば体力半分近く減るリアルレイブになる。

ただし弱点もあり、キャラごとに浮き方が違うためコンボ自体の難度が高いこと、中投げの時に受け身をとられること、サイロックにはコンボ後の投げが非常に入りにくいなど、制約が多い。



コンボになっても投げだけはできる。

中投げの後にレーサーを撃たず先に着地して、ダウンした相手にタッシュしゃがみ小P↓しゃがみ大Pで再びリアルレイブに持っていくこともできる（もちろん相手が前転起き上がりした場合は入らない）。

書き忘れてしまったが、コンボに使うEIMデイスラプターはすべて大にすること。ハイパーグラビテーションは



飛行中はソニエティフラストで追い払う。

出の早さや硬直が小・中・大で変化しないので、必ず大で出すようにしよう。

マグニートーの 特殊能力

マグニートーのアビリティである飛行能力。今の今までこの能力に触れなかったのは、使い所の難しさに原因があるといっている。

飛行中はすべての攻撃をガードできなくなるため、普段空中に脱出する場合はスーパージャンプで代用できてもいい。

現時点で飛行を使う場面は



マグニートーの投げの追い打ちは、しゃがみ小パンチから。

対シユマゴラス戦でカオステイメンジョンから逃れる時や、同キャラ戦でスペースのジェムを使われた時くらいだろうか。何にせよ多用は避けたい方が無難だ。

スペースの ジェムについて

スペースのジェムでフォーファイールドを張る時間は、ゲーム上の時間で約10秒。この間に攻撃を受けると（敵のたびに時間は短縮されていく）。

スペースのジェムを使っている時は、相手も警戒してスーパージャンプなどで逃げ回ることがほとんどだろう。ここは深追いせずに、着地を待つ



無理矢理タッシュで近づき、とにかく投げる。

って投げを狙っていくべきだ。スペースのジェムを使ったのなら、1回ないし2回は投げを決めたい。相手に無キスで逃げられると後々の展開まで書いてくるぞ。



オマケ、シユマゴラスのカオステイメンジョンは防げず。