

MARVEL SUPER HEROES™

ジェムアビリティ他、マーヴル・スーパーヒーローズのゲームシステムを、ちょっと突っ込んで紹介してみよう。

MARVEL SUPER HEROES™ & ©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.

今回は、ジェムアビリティやX-MENからの独特のシステムについてまず紹介しよう。その後のページでは、ヒーローたちがどのような技を持つキャラクターなのか、タフリティとページを取っているの期待していきい。

それでは、まず今に全ぼうが明らかになっていない、ジェムアビリティシステムについて説明していこう。

新システムで、ジェムアビリティとは?

前号で紹介した通り、各キャラクター共にジェムと呼ばれるアイテムを拾得すると、さまざまなパワーUPをする

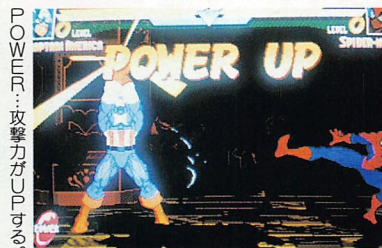
TIME...キャラクターのスピードがUPする。



ウルヴァリンのスペシャルストリート。分身する。



SOUL...体力が回復する。



POWER...攻撃力がUPする。



特定の必殺技が、ジェムパワーによりパワーUP。

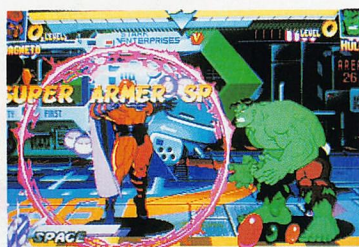
ことのできる。このジェムの種類は6種類。今回は、その秘められた能力を、1つずつ見ていってみよう。これらのジェムは、空中か



MIND...インフィニティゲージをUPする。



SPACE...防御力がUPする。



マグネトのスペシャルストリート。おなじみのハリ

アで完全ガード。ら降ってきたり、相手を倒すと出てきたりする。相手を攻撃して出した場合は、相手の持っているジェムが落ちて、



REALITY...飛び道具が撃てるようになる。使用するボタンによって、出る道具が変わってくる。

奪われたような感じになる。ジェムはコマンドで使用。一定時間効力を発揮する。ジェムを複数取ったときは、ある操作により使う順番を変えることができる。

また、各キャラクターには得意なジェムというものがあり、そのジェムを使うとより強力なパワーUPをすることができる。このスペシャルジェムの場合、分身したり、特定の必殺技が変化したりと見た目にも特殊な効果が現れる場合があるようだ。だが、まだ開発途中なので、いろいろな変更、+αがあることが予測される。

X-MENから受け継いだ数々のシステム

X-MENの基本システムはマーヴル・スーパーヒーローズでも受け継がれている部分が多い。一見わかりづらい部分もあるが、実は慣れればそれはそれほど複雑ではない。ここでは、わかりやすく基本システムのおさらいをしてみよう。

①スーパージャンプ
初心者が一番とまどいそうなのがこれ。やたら高く飛び

今このゲームをPS2打してはやる! アーケード最新情報



無敵対空技でさえ、完全に空中ガードできる。

上がり、相手の姿すら消えてしまふ。だが、一応消えた相手の姿は矢印で示されているから、これを見逃してはいけない。このゲームは、空中で完全にガードできるシステムだし、空中制御も可能なのでスーパージャンプ中はかなり安全度が高い。もちろん、落下中に攻撃しようとするれば対空技をくらくらし、空中投げをくらくらすることも有り得る。

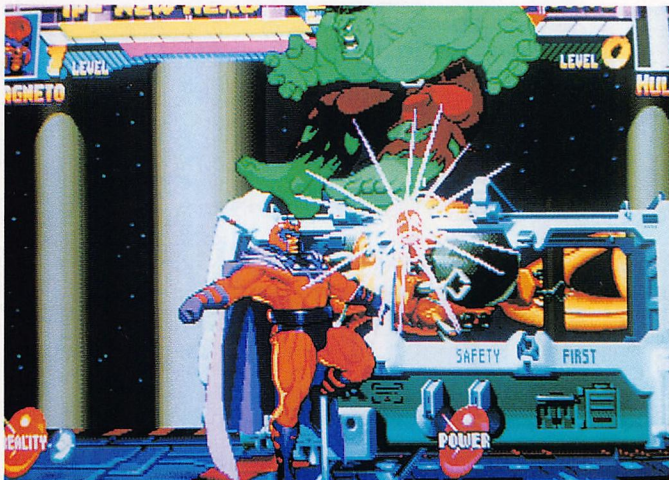
また、相手もスーパージャンプして、先にジャンプ攻撃をしたり位置をずらして攻めようという駆け引きが生じる。さらに、特殊な飛行技を持っているキャラは、トリッキーな動きで相手の攻撃をかわしつつ攻めることが可能だ。

そこで、ただのジャンプの空中戦というより、空中で地上戦のように、立体的に間合いを取り合う戦いになると言える。その他、相手に地上で一気な攻めたてられたときに緊急回避のための脱出技という側面も持っている。

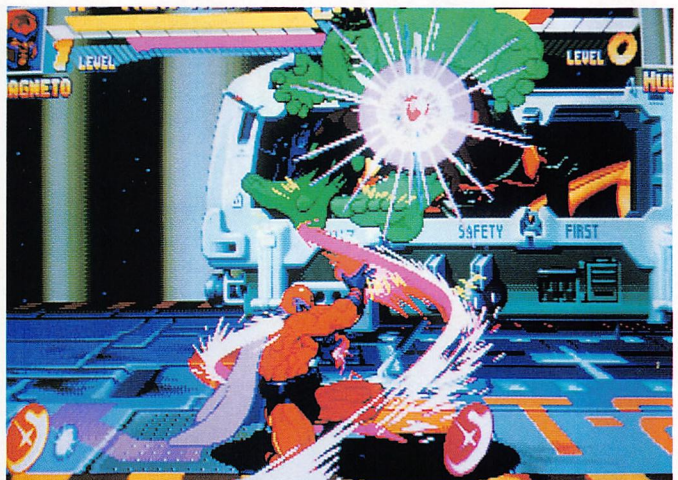
操作方法はレバー下↑上か

キックボタン3つ。キャラによって、ジャンプ性能は異なる。スーパージャンプ中は、通常技・必殺技共に、何回でも出せるのは重要ポイントなので覚えておこう。さらに、どの通常技もキャンセルしてスーパージャンプすることができる。

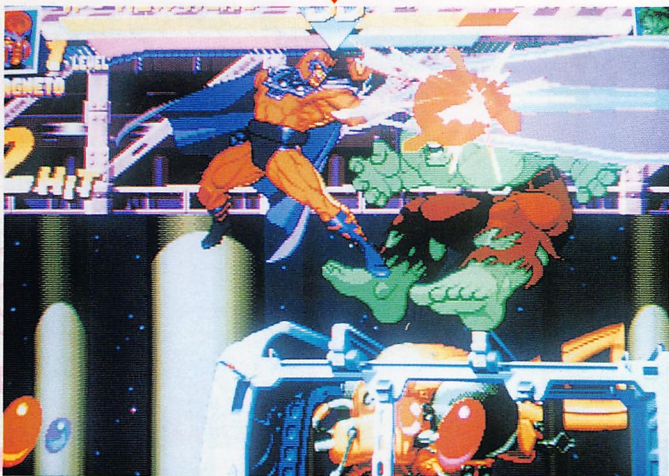
②吹っ飛ばし・追い打ち攻撃
通常技や必殺技を当てたとき、相手が大きく吹っ飛ばす場合がある。このとき、すかさず攻撃することによって、追い打ちをかけることができる。例えば、ただ単なる大足払いや投げなどの技でも、相手がテンテンとはずんでいるときに、すかさず攻撃することができた。大足払い・大足払いで2HITできるキャラクタもX・M・E・Nには存在した。マーヴル・スーパーヒーローズでは、キャラクターが大きく変わっているため、このような吹っ飛ばし系のコンボがどれだけ使えるのかはわからない。左か、吹っ飛ばしたあとのコンボをどうつなげて



すべての通常技は、スーパージャンプでキャンセルできる。スーパージャンプキャンセルで追いかけよう。



しゃがみ大パンチで敵を吹っ飛ばすと追い打ち可能な状態になる。



そして追い打ちに成功。これは連続技になる。

いくつかを研究するのは、このシリーズの魅力の一つである。これは間違いないだろう。

③特殊能力
マーヴル・スーパーヒーローズでは、各キャラクターごとに特殊能力を持っている。その能力とは、三角跳び、空中ダッシュ、削り能力、2段ジャンプである。

三角跳びは、文字通り画面の左右に向かってジャンプし、レバーを逆に入れると壁を蹴って跳んでくれるというもの。スパイダーマン、サイロックスなどが使用可。

空中ダッシュは、空中で前方に直進できる能力。レバーを横に2回のほかに、ボタン3つ同時押しでもいい。アイアンマン、ブラックハートなどが使用可。

削り能力は、通常技をガードさせるだけでガードの上から削っていける。パワー型の

ハルク、ジャガーノートなどが持っている。

空中でレバーを入れると、もう一度フワッと空中でジャンプすることができる。これが2段ジャンプだ。キャプテンアメリカ、サイロックスが使える。

④その他のシステム
基本的に、全キャラの通常技にも必殺技。スーパージャンプでキャンセルをかけることができる。また、どの技も空中ガード可(空中投げを除く)。

起き上がりに、回転して起き上がることも可能。ただし、操作方法は未定。受け身もとれるようになっているが、まだ開発途中なので詳しいところは次号以降を参照してほしい。

とにかく、ひたすら自由度が高く、いろいろな戦略が楽しめるのがこのシリーズの魅力だ。

M SPIDER-MAN

日本でもおなじみクモ男 スパイダーマン

担当：KKYーいなりん

**非常に
とっつきやすいキャラ**

前作のX-MENのときもそうだったが、一部のキャラの通常技は知らない人が見ると必殺技だろうと思ってしまうものが少なくなかった。

このスパイダーマンの通常技はグラフィックと技名が無理なく一致するので、誰でも気軽に選ぶことができるオンラインドックスなタイプのキャラクタであるといえる。

この通常技の性質は、小パンチや小キックなどの小技系は連打性能がよく、チェーンコンボのつながりもかなり具合のよいものとなっている。

相手キャラに接近したときに通常技で「ビシビシビシ」と固めたり、そこからキャンセルして必殺技で攻めていったりと、接近戦においては面白さが倍増する。



立ち小キック・立ち中キック・立ち大キック、このようにバツと見わかりやすい通常技ばかりである。

**やっぱりクモだよ、
ワモの巣でしょ**

スパイダーマンの必殺技といえ、そうクモの巣のよう

なネットである。飛び道具は腕から相手に向かってクモの巣の塊のようなものを飛ばす。そして相手に当たると、クモの巣で敵をつくるかのように相手の体をくるんでしまう。なんとこの状態のとき相手は何もすることができない、つまり気絶状態なのである。



クモの巣のような塊が飛んでいき、

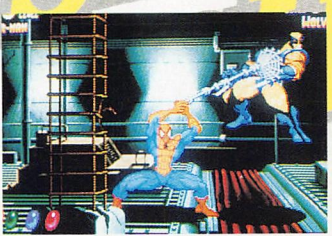


相手をくるんでしまう。



真上に出すことも可能、スーパージャンプ対策か？

とロープの先のほうで相手をつかんで、それをスパイダーマンがブンブン振り回してから投げるのである。



こうやってブンブン振り回す。

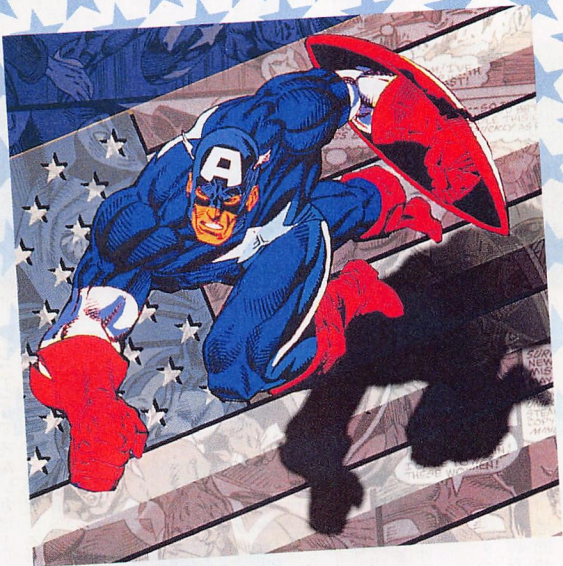
もう一つクモの巣をロープのようにして斜めに出す技がある。ロープの先のほうが画面から消えるどこか引っぱったような感じになりこのロープにつかまったらスパイダーマンが振り子の原理で



この〇イイもどきで空中を制することができるか。

蹴りを繰り返す技である。この技は相手に攻撃するだけでなく、空中を移動するのにも使えそうである。そしてもう一つ、これはク

モの巣とは関係ないのだが、アッパーカットのような必殺技である。この手の技としておなじみの、対空や連続技として使えそうである。



私だよ、アメリカだ。 キャプテン・アメリカ

ポスト“リーダー”の呼び声も高い肉弾派キャラ、
キャプテンと呼ぼう。
担当：KAL

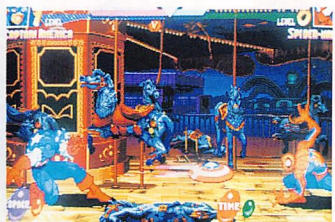
扱いやすさはNo.1

飛び道具、対空必殺技、突進系必殺技など、必要なものを全て備えているのが、このキャプテン・アメリカだ。同タイプにスパイターマンがいるが、あちらがスピードを活かした連続攻撃で相手を固めていくキャラだとすると、キャプテンはスーパージャンプで上空から強烈な蹴りを見舞うか、遠距離から飛び道具orタツシュ攻撃で一気に粉砕する、ヒット&アウェイ戦法のとれるオールラウンダーといえそう。離れてよし、跳んでもよし、近づけば強力な連続技があり、また守ってもよしときた。

その外見などから、X-MENのリーダー（サイクロップス）と比較されることが多いが、前代でリーダーを使っていた人はもちろん、そうでない人も多くとりつけるだろう。リーダーほどの「クセ」がないせいだと思われる。リーダーは硬直時間を気にしながらビームを撃たねばならなかったし、空中ビームは横にしか出せなかった。地上戦では、ハッキリ言って大足払い以外信用できる技がないのと、都合よくジャンプ大キック、大パンチなどが強かったせいで、普段は地上にはいない、「まずは空から」という特殊なキャラになってしまった。



大だと上へ投げ。中は真正面。



シールド投げの小。



ジャンプ小投げ。回数はいつでも可能。素手で使えなくなるのはこの技だけ。



突進系必殺技だ。めりこむとヤバイが、スピードは遅早。



無敵時間があるっぽい対空必殺技。

連続攻撃能力もあるにはあったが、通常技が貧弱だったために、長く相手を固めていくのは苦手だった。連続技も同じ理由からバツとしない。ところが、キャプテンの投げるシールドは、ごく普通の飛び道具と同じ感覚で出せるし、空中では角度を変えられることも可能。投げたあととキックのちよいか不安だが、キャプテンの真骨頂は地上での肉弾戦にあるので気にしない（今のところ）。

立ち大パンチ、立ち大キック、大足払いといったリーチの長い技が豊富なのに加え、体当たりをがめます必殺技があるので、牽制しながらこれにつなげられる。さらにこれに「二段ジャンプ」ができるので、いざ近づいてしまったあととタイミング・ガード方向などを



側転の決定的瞬間。翻弄に使えるそう。

を感かせながら動くことができるのだ。守りに関しては、昇龍系必殺技だけでなく、「側転」を使うことでより堅くなったといえる。側転も必殺技で、地面についている手など、一部分を除いてはやられ判定がないという移動技だ。タツシュ、タツシュ攻撃、そこからのキヤンセルタツクル、側転、キヤンセル側転など、地上戦を強くしたリーダー、といえるかもしれない。



立ち大パンチは長〜い。素手だと短くなってしまいが、立ち大キックも長いのでOK。



レバー下入れジャンプ大キック。…似てる。



立ち中キックは2回押しで2段技に。



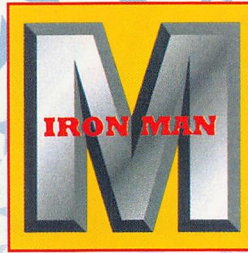
ジャンプ大パンチ！振り回す範囲はこんなものじゃない（振り終えてない）。

機械の体を持つ男

アイアンマン

ジェット噴射で飛び回り、チェーンコンボで攻め立てる。使いやすかつテクニカル!

担当：石井せんじ

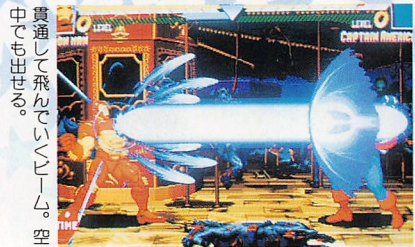


多彩な飛び道具

アイアンマンは、くせ者ぞろいのマーヴル・スーパーヒーローズの中では比較的体型が普通の人間に近い。飛び道具も持っている、使いやすいプレイヤーだと言えるだろう。ほとんど全身が機械化しているため、手や足からジェット噴射して空中を飛ぶことができる。変化の多い空中戦を行えるのも、大きな特徴といえる。

通常の必殺技は3種類あるが、どれも性能が違う。まず、一直線に放つビームがある。これは、正面にしか

撃つことができないが地上、空中共に出すことができる。



貫通して飛んでいくビーム。空中でも出せる。

次に、同時に2個発射する爆弾がある。爆弾は放物線を描いて落下していくが、地面や相手にぶつかると爆発する。この爆弾も地上、空中共に出すことができる。



戦術上、重要になりそうな爆弾爆風を活用したい。

特に空中で出すと、画面上に爆弾が落ちていく前に動けるようになる。ビームを出したり、追いかけていくつたりと戦術上幅広く使えるようになるだろう。

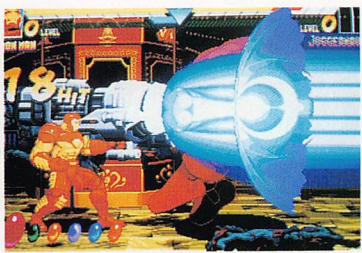
残る一つは、両手を上げてかざし、そこから光を飛ばして攻撃する技である。光の射程はそれほどないが、自分の前後をカバーしている、上方にも強いので空技に使えそう

だ。相手に当たると、くらいながら光に引きつけられ、多段HITするようになっていく。



謎の光に当たると、吸いこまれて多段HITだ。

インフィニティは肩に巨大な武器をかきつき、極太レーザーを発射するというもの。撃つまでの隙は大きいですが、ガードの上からもガリガリ削れる強力な破壊力を持つ、とにかくカッコいいぞ!



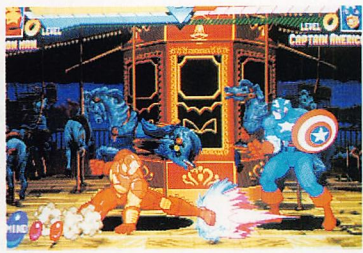
ドッキョーインフィニティ炸裂。

トリッキーに飛び回れそうなき感

通常技は、比較的ノーマルなタイプ。ちょっとくせがあるのは、中足払いがスライディングになっているところ。大足払いには、リーチはあるが



立ちガード可だ。中足払いを当てるとわずかに吹っ飛ばすので、現段階ではキャンセル必殺技で追いつくことができることも可能。



地面を滑っていく下段攻撃。中足払い。相手を吹っ飛ばせる。

その他、地上技で変わっているのはしやがみ大パンチ。小型のミサイルを飛ばす飛び道具になっている。このミサイルと、ジェット噴射を使う技(立ち大パンチ・大足払いなど)は削り能力を持っている。



レバー入れによって、ジャンプ大パンチは方向が変わる。

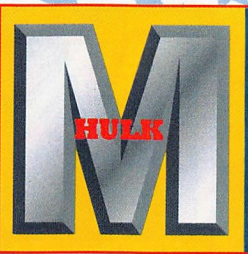
ジャンプ技は、大パンチ・大キックがレバー入れによって技が変わる。だが、特筆すべきは中キックで、斜め下にニードロップのような形で下に加速して突っこんでいくことができる。

アイアンマンは、この他空



たとえ空中でジャンプ中でも、ジャンプ中キックは急降下する。

一見ノーマルなきラックタ1だが、かなりテクニカルな攻めもできそうだぞ。



デカけりゃいいってもんでしょ!

ハルク

期待のマーベル・スーパーヒーローズの
中でも巨漢フェチにはたまらないハルクを
可能な限り、レポートするぞ!
担当：GYU

カプコンの新作ゲーム「マーベルスーパーヒーローズ」の中でも日本人にとってなじみの深いハルクについて、できる限り紹介しよう。



このゲームの中でも、2を争う巨体キャラのハルク。まずは現在確認されている必殺技からチェックしていこう。まず突進系のガンマチャージャー



強力なツツフルで相手を吹き飛ばしてから…

ジについて。これはハルクがその巨体を生かして猛然とツツフルをかけるという技。ポ



手を突き出してナイスキャッチ。



さらに追い打ちをかけることができるぞ!

タンで移動距離が変化し、ある程度移動した後でさらにボタン押すことで上方に跳び上がり、追い打ちをかけることができる。これもレバーで方

向が変化するぞ!
スピードの遅さが弱点になりがちな巨体キャラにとってこの手の突進系の技がそのキヤラ性能を決定することも多い。コマンドなどが気になるところだ。

2つめは巨体キャラならではのといえるコマンド投げ、ガンマトルネード。コマンドを入力すると手を前方に突き出して相手をつかみ、投げを決めるというものだ。しかし現時点では相手がガードポーズをとっていること投げることができない。つまり一種の打撃技といった感じか?この技もこれからのような扱いを受けられるか楽しみだ。
そして3つめのガンマスラ



ブンブン回してやれ。



地面をはぎ取って…

ムは今までにない画期的な技である。ハルクが地面の一部をはぎ取って相手に投げつけるというのだが、地面をはぎ取る際にも攻撃判定があり、しかも立ちガード不可となっている。この技は飛び道具として使うだけに限らず、近距

離で下段技として使うことに意義がありそうだ。
ではインフィニティ・スベ



投げつける。オイオイ、地球は大事にしろよ!



ド派手なインフィニティスベシャル!

シャルについても簡単に説明しよう。それは画面外に高く跳び上がり、巨大な隕石をかかえて急降下してくるというもので、レバーで降下位置を調節できる。ハルクらしい豪快かつ大胆な技だ。
一通り必殺技について説明してみたが、ハルクが打撃系のパワーキャラというニュアンスは伝わっただろうか?次は通常技についても考察してみよう。

ハルクは根本的に人間タイプのキャラクタであるためパンチ・キック共にノーマルな技が多いが、やはり巨体であるためリーチが長く、大振りであることが特徴として挙げられる。いくつかインパクトの強い技をピックアップして紹介しよう。

まずジャンプ系では大キック。これはハルクが斜め下にドロップキックのように両足

で蹴る技で、ハルクの巨体ぶりが印象的な技だ。判定も意外と強く、巨体キャラが一般的に苦手とされる空中戦もこれでカバーできそうだ。
立ち技系にもハルクのパワフルさが表れた技が多い。特に立ち大パンチは拳を上から叩きつけるリーチのある技で、遠距離戦を主体とする相手に有効な技といえるだろう。しやがみ系もやはり大パンチが使えそう。この技は両手を下から持ち上げるもので、2段階となつている。X-MENのシステムを受けついでいるのなら、この技で相手を浮かせてコンボを決めるといったことも可能か?
ここまで簡単にハルクにつ



通常技もパワフル。ちなみにこれはしやがみ大パンチ。

いて説明したが、あくまでこれは開発バージョンということとを付け加えておこう。ハルクがどんなキャラかは発売バージョンをプレイした君たちが確認してくれ!



M BLACKHEART

狂気こそ我が力 ブラックハート

ジャガーノート以上のデカキャラでありながら、それを感じさせない機動力と変な技の数々。
担当：ギィ

魔王の息子、狂える異界の王、ブラックハート……こいつは格好良すぎ。



まだまだ開発段階だし、完全な新キャラということもあってこれからまるっきり変わってしまう可能性もあるが、現時点ではこんなキャラだ。

影と化して移動

ブラックハートのダッシュはかなり、というが、唯一の特殊なダッシュで前後ともに影のようになって移動するもので、消えている間は無敵となる。そのため、途中で止まることはできないが、移動距離



離はレバーニュートラルOK入ればなして2段階に変化する。ただ、出現時に結構隙があるため移動手段として使うには無理がある。おまけに通常の歩行速度も気が遠くなるほど遅いため、機動力の鍵は



空中ダッシュが握っている。

我に従え

まずブラックハートの技で最初に目がいく変な技が、通常技の大パンチ系の技と大キック系の技。どちらも正体不明の魔物を呼び出し、取り付かせて攻撃する、といった感じの技だが、その効果はさらに変わっている。

大パンチ（立ち、しゃがみジャンプ）で出ている、赤い魔物は相手に取り付き、一定の間、体力を奪い続ける。取り付かれている側は攻撃もガードも可能だが、レバガチャによって振りほどかないとどんどん体力を奪われていってしまう。



大キック（立ち、ジャンプ）で出る青い魔物（亡者？）は相手に取り付き、一定時間動きを封じる。

どちらの技も、相手に当たってからならキャンセルをかけても効果は失われないので



連続技などが狙っていきける。そのほかで使える通常技という連打の効くしゃがみ小パンチ、リーチの長い立ち小キックといったところ。

遠距離砲撃キャラ？ 必殺技紹介

ブラックハートの必殺技は現時点ではたったの二つ。しかもそのどちらも地上でしか使えない、遠距離用の技だ。一つは電撃を発する飛び道具。大で斜め上、中で真正面、小で斜め下に電撃を発するのだが、小は地面を這って画面端まで届くので空中で当てるとき以外は小をメインに使っていく。

もう一つはちよつと変わった技で、コマンドを入力すると相手の足下に魔法陣を開き、一定時間後、小なら氷の、中なら炎、大なら雷が柱状に吹き出してダメージを与える。



タイムラグがかなりあるので普通に出してもまず当たらないが、立ちやしゃがみの大パンチにキャンセルをかけて出せば……
そしてインフィニティスベシャルは、その名も「アーマゲドン」。時期的に結構やばいかも。無数の隕石を降らす、ド派手な技だが、ヒット数にかなりばらつきがある。一応レバー方向で隕石を降らす位置を決められる。

M SHUMA-GORATH

タコだ! なんて言わないで シュマゴラス

ダッシュ性能の良さと、石化の急降下で他のヒーローもほとんど全生命を抹殺だ。

担当: 珈琲 ふりーく



ジャンプ中石化してドスンと落ちる。スーパージャンプから使うと効果倍増。

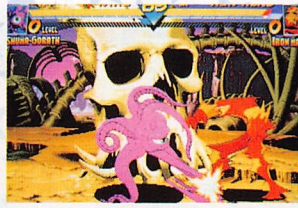
混沌の破壊神であろうが、全生命の完全な抹殺を目的としているのが、シュマゴラスは愛らしい奴である。紅一点がサイロックでは、こいつが一番かわいいと思っても誰に非難されよう。
こんなベツトがいいたら...いやお友だちでもいい。そんなあなたにだけ、今わかっていない。



地面を転がるタイプ。

またコマンドは確定していかないけど、必殺技のある程度の方角性は見えてきたみたいなので紹介しよう。
●シュマゴラスA
回転系の突進技。軌道は9種類あって、地面を転がるタイプと、宙に浮いて横方向に突進するタイプと、斜め上方向に昇っていくタイプに分かれる。ストII Xのプランカの

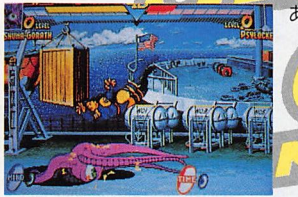
必殺技を見てみよう!



ゲシゲシ。立ち小キックなのだ。惚れました。



考えるシュマゴラス。勝ちポーズだけど、これで挑発したいなあ。



しゃがみ中キックでダウンさせて追い打ちを狙えるぞ。

あ。シュマゴラスAや後述のシュマゴラスBは空中でも出せるようになってる。ポンポンと小気味よいスピードで跳ねまわれば、爽快だろうなあ。

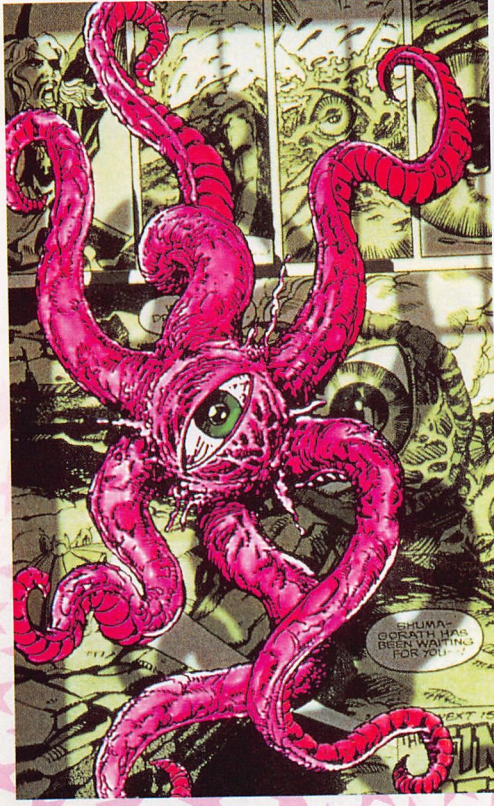
まだコマンドは確定していかないけど、必殺技のある程度の方角性は見えてきたみたいなので紹介しよう。
●シュマゴラスA
回転系の突進技。軌道は9種類あって、地面を転がるタイプと、宙に浮いて横方向に突進するタイプと、斜め上方向に昇っていくタイプに分かれる。ストII Xのプランカの



斜め上に昇っていくタイプ。



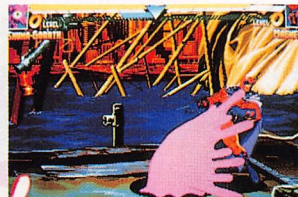
ノーマルタイプ。



こんなかわいい奴でも、獲物を狙うダッシュ時は野生が出てしまうのか。



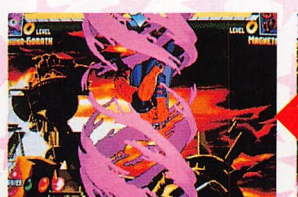
シュマゴラスB。目玉がくるくる回っている。



ダッシュからシュマゴラスC。



追い打ちグラフィック。



その状態で投げると、こんな風!



シュマゴラスDのコマンドを入ると、体が光り出す。

●シュマゴラスB
飛び道具。自らの目玉の分身がリング状になって飛んでいくという、なんとモユモラスな技である。今のところ相手の飛び道具には相殺されないの頼りになりそうだが、ダッシュとの連携がどこまでできるかに注目したい。

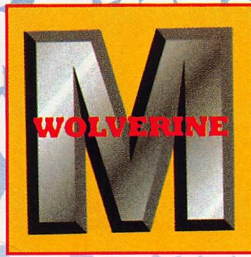
打ちグラフィックまである。シュマゴラスは歩くスピードはのろくて、こいつやる気あるのかって感じだけど、ダッシュはかなり早くて獲物を狙うクモを連想させる。そこからシュマゴラスCでバクッと相手を吸収してしまおう。ダッシュからは地上通常技も

出せるので、それとの択系の攻めも期待できるぞ。
●シュマゴラスD
これはインフィニティスベシャルの技だ。コマンドを入力すると、シュマゴラスの体が怪しく光り出す。この状態の時に投げる技である。XIMEENのスパイラルのメタモルフォーゼや、ヴァンパイアハンターのビクトルのグレートゲルデンハイムを思い出し



「X-MEN」では、その暴れっぷりに定評のあったオヤジキャラ、ウルヴァリン。このキャラの魅力は、何と云ってもめちゃくちゃに暴れ回るところにあったわけだが、そんなウルビーにほとほと困り果てていた人も、また

誰か一つを止めてくれ



やっぱりアイツは暴れ者だった ウルヴァリン

ほとんど変更のないウルヴァリン。ファンは安心。
担当：KAL

ほとんどX-MENのときのまま、とはいっても、ゲームバランス的な部分では、多少見直されているようだ。例えば、立ちガード不可能のすべり込み(レバー前斜め下入れ大パンチ)→キャンセルドリルクローで気絶直前までもっていかれた前作と比べると、気絶ダメージ値等は押さえられているようだし、人の限界を越えたバーサーカーチャージ(スピードUP)もマーヴルではジエムを取らないと使えない。ただし、ウルヴァリン側から見ると、ドリルクローの返し方を心得ているプレイヤーにじっくり構えられると、めくりキックやタッシュ投げなどの奇襲で打開しないといけ

新技はやっぱり気になる



レバー下軌は、斜め下へ急降下する新グラフィック技に。



このすべり込みが強いんだ。



もう1つのインフィニティベシヤルは乱舞系、決めポーズに還るオヤジ。



こちらはインフィニティベシヤル版。手しか見えない凄さ。



これは普通のバーサーカーレツジ。

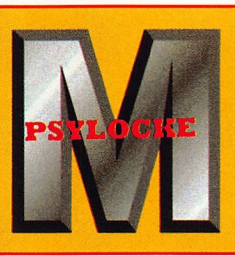
ない、という言い方もできた(ドリルクローは知っててもなかなか返せるものではない)。マーヴルでは、スピードUPや回復能力がどのキャラでもできるの、ウルヴァリンにとっては結果的につらくなったのかも?という考え方もできる。そこで、通常必殺技として使えるようになったバーサーカーレツジがどれほどのものなのか、非常に気になってくるわけだ。小では短距離、大では長距離を疾走、技の出も早い。強い勝利はいよいよだが、戦闘スタイルは変わるかな?



飛び道具のサイアブラスト。空中でも出せる。

まわりの連中が「少し普通の人間とは違う」外見の者ばかりになったおかげで、まるっきり人の姿をしているサイロックはX-MEN時代よりも目立つようになった。ただし、目立つようになっ

より目立つ存在に、真二点の実力は?

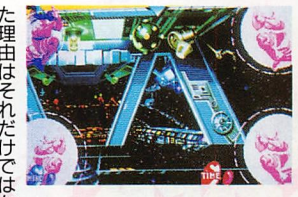


指のリハビリを始めよう サイロック

瞬発的な移動速度と連続技がウリのサイキック忍者。指先がいそがしいのだ。
担当：KAL

た理由はそれだけではない。各必殺技に変更がなされて、演出面でも派手になったのだ。中でも大きく変わったのが必殺技の「忍術」。X-MENでは計5体に分身し、並んでいる中どこに立っているか本物がわからない、といった技だったが、今回は6つのボタンに対応して6箇所瞬間移動できるワープ技になったのだ。その際、画面の4角に1体ずつ、計4人のサイロックが同時に出現するので、どれが本人かわかりにくくなっている。また、瞬間移動後、ボタンとレバーを入力しておく、出現直後にサイラストのよいうなポーズで突っ込む技が出る。ただ移動して惑わすもよし、移動して攻撃するもよしだ。上手に使えばサイロックの戦法に大きく影響しそうな期待大の技だ。そのほかの必殺技では、スパージャンプ中にサイラストを連発できなくなっていたり、サイブレイドスピンを連続ヒットさせるのが難しくなっていたりと、少しばかり

気になる変更を受けそう。インフィニティベシヤル(ハイパーXのこと)と略す)は2つも増え、変化に豊富んでいる。従来のサイラストに加え、サイロックの体を中心に円を描きながら大きく広がっていく精神波の渦。もう一つはサイブレイドスピンの強力版といったもので、敵を巻き込みながら上空へすっ飛んでいくもの。それも派手派手だ。通常技では、ジャンプ大キックがレバー入れて変化するようにになった。あとはジャンプ速度などの細かい変更になる。壮快感は以前にも増して強烈、といった感じだ。



新しくなった忍術。瞬間移動したあと……



ジャンプレバー上大キックの二段蹴り。華麗な連続技がまた1つ。



やつぱりサイロックには華麗かつ格好いい技が似合うのだ。



ボタン+レバーでこうなる。カッコイイ!





ほ~らこの通り！股間を晒されても大丈夫だぞ。

ジャガーノートの魅力…それは、スーパーアーマーという能力が、最初から備わっていることである。スーパーアーマーというの

たまらない!



俺とお前の ジャガーノート

防御することを知らない彼…
そんなあなたにフォーリンラブ。
担当：K-TAN



ごあしただあ!!



それが…



は、X-MENのコロッサスというキャラも持っていた能力で、相手の攻撃をくらいつつも攻撃し返せるというものだ。普通なら転んでしまう大足払いも、一発くらったぐらいで倒れたりはない。が、さ

だからなんだ!!
ジャガーノートに脳ミンがあるかどうか定かではないので、君自身が頭脳となって動かしてあげよう。



すぐに連続して当たってしまうと転んでしまうぞ。しかし、いくら相手の攻撃をくらっても大丈夫だからといって、無理に通常技で返そうとするのはさすがに危ない。それに、強力な技をくらうと、のけぞり、気絶する可能性も非常に高くなってくる。

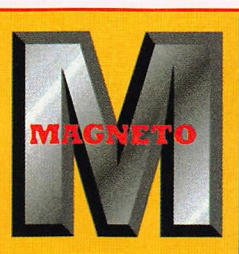
ジャガーノートは体が大きい分、相手の攻撃を受けやすいという一面を持つが、その反面、リーチがすさまじく長いという特徴もある。特に、立ち小キックやレバー入れの大パンチが長い。はっきり言って、全部長い。



ジェムを使えばエネルギーフィールドも発生させられる。

X-MENで圧倒的な強さを見せつけたマグニートーが、今作品マーベルスーパーヒーローズでプレイヤーキャラとして登場する。

完全無欠のミュータント
その名はマグニートー



磁界の王、今再び降臨す。

マグニートー

AOUショーバージョンのX-MENでのみ使えたマグニートー。
今度はきちんと持ちキャラとして使えるぞ。
担当：DS1

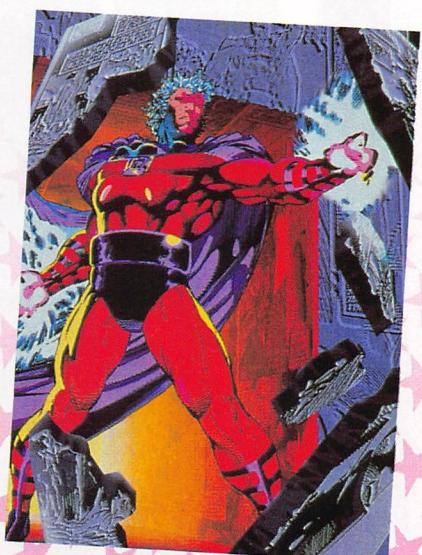
マグニートーの通常技は攻撃力の高いものが揃っている。

高い基本性能 磁力
バグリーに死角なし



撃ち出すグラフィックも一新の重力弾。

さすがに前作のCPUのままの強さとはいかないが、あの強力かつカッコイイ必殺技の数々を自分で繰り出すことができるのだ。
マグニートーの必殺技は、すべてが飛び道具である。しかし、ただ飛び道具を色々持っているといっただけではなく、それぞれの性質に合った使い分けが必要になってくる。特に、X-MENでも使っていた重力弾は強力で、重力弾で相手を捕えてからハイパーX（現インフィニティスパンヤル）を当てることも可能だ。



中でも大攻撃は使い勝手が良く、しゃがみ大キックがスライディングなので使う機会は多いだろう。



スライディングからキャンセルで全ての飛び道具につながる。その他では、ダッシュが速いこと、飛行能力が依然として使えることなどが挙げられる。飛び道具が充実していて、ダッシュが速く、飛行能力も備えている。こう聞くと逃げ回って飛び道具を撃つだけのキャラクターに思えるかもしれないが、むしろ強引に飛び道具を当てにくく特攻型のキャラクターではないだろうが。