

みんな、エリ合ってるかい!!

MARVEL
COMICS

MARVEL マーヴル・スーパー・ヒーローズ SUPER HEROES

新システムのジェムについてと、キ
ャラ別に空中コンボ「エリアルレ
イブ」について解説するぞ。

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.

ジェム出現の法則

ジェムを手に入れる方法は
CPU戦と対戦では少し違っ
ている。CPU戦では何人目
かの相手に勝つとあるジェム
を手に入れることができて、

このジェムを次以降の闘いに
持っていくことができる。
対戦では1試合のなかでど
ちらか2本先取りまで、6種
類全部のジェムが1個ずつ出
てくる。つまり、あるジェム
が出てきたらその1試合中は
絶対に同じジェムは出てこな
いのである。

ジェムの出現順番は写真の
ようにVS画面のところに表示
される。この6種類のジェム



6種類のジェムが出現順に並ん
でいる!!

が左から順番に現れる。

試合中の出現法則は、各ラ
ウンドの1個目はファースト
アタックをとった側にとりや
すい軌道で出現し、それ以外
はプレイヤーがピンチになる
とピンチになったプレイヤー
がとりやすい軌道で出現する。



ファーストアタックが重要!

またジェムを持った相手に
必殺技を当てればかならずジ
ェムを落とすので、それを拾
って手に入れることもできる。

ジェムカウンター について

ジェムを使っているポーズ

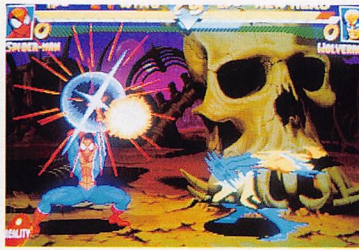
に攻撃力があるのは知ってい
ると思うが、実はこの瞬間は
無敵になって飛び道具な
どを抜けることができる。ま
たジェムは相手の技をガード
している山中でも、コマンド
を入力すれば使用することが
できる。

この2つのことから、いわ
ゆる「ガードキャンセル」に
ジェムを使用することが可能
になってくる。これは使って
損をするジェムというものは
ないし、インフィニティカウ
ンターと違ってゲージも消費
せず、うまくいけばこのあと
連続技にもつなげられたりと
いいことづくしである。

しかもコマンドの最後がう
しろ、つまりガード方向なの
で、ウルヴァリンがチェーンで固
めてきたぞ!



ウルヴァリンがチェーンで固
めてきたぞ!



ジェムカウンターで反撃だ!

で比較的狙いやすい。せひ使
いこなしたいテクニクであ
る。

各キャラの スペシヤル ジェムについて

キャラごとのスペシヤルジ
ェムを表にまとめてみた。少
しだけ説明していこう。

スパイダーマンは相手をは
さみ込むようにして分身が1
体現れる。ハンターのモリガ
ンが使つアストラルヴィシヨ
ンのような感じ。

ウルヴァリンは自分の動き
に合わせて、残像のような分
身が3体くっついてくる。

サイロックスは自分の左右に
やられ判定がなく攻撃判定の
み持っている分身で1体ずつ
現れる。

キャプテン・アメリカは必

殺技に残像がくっついて、H
IT数と威力がUPする。
ハルクは通常技がスピード
UPして、ボタンを1回押し
ただけで同じ技が素早く3H
ITする。

シュマゴラスは相手に技が
当たると石化させて、しばら
く動けなくすることができ
る。ジャガーノートは体が銅色
になって、投げ以外のダメー
ジをまったく受けなくなる。
マグニートーは自分の体の
周りにバリアを張って、相手
からの攻撃を一切受けなくな
る。

アイアンマンはすべての技
に電気特性が付き、電気攻撃
は相手のインフィニティゲ
ージを奪いとる能力がある。
ブラックハートは表にある
とおり、姿を消すことができ

スパイダーマン	Power	分身がつく
ウルヴァリン	Power	分身がつく
サイロックス	Power	分身がつく
キャプテン・アメリカ	Power	必殺技がパワーUP
ハルク	TIME	通常技がパワーUP
シュマゴラス	TIME	相手を石化
ジャガーノート	SPACE	バリアがつく
マグニートー	SPACE	ダメージ受けない
アイアンマン	SOUL	電気特性がつく
ブラックハート	REALITY	消える

空中戦闘能力比類なし マグニートー MAGNETO

担当：DS1



リアルレイブをスタンダードに狙えるキャラ。それがマグニートーだ。

空中連続技 リアルレイブ

地上では、チェーンコンボに何かしらの制約を受けているキャラクターも、空中ではその制約から解放され、自由にチェーンコンボをつないでいくことができる。

それを利用した空中専用のコンボ。それがこのリアルレイブであり、マーヴル・スーパーヒーローズ独自のファイチャーでもあるのだ。

ここでは、ハルクとマグニートーの2キャラを例に、リアルレイブについて実戦的な解説をしてみた。

他のキャラに共通する部分も多いと思うので、まずはこの2ページを読んだ後に、キャラ別のリアルレイブを見ていってもらいたい。

空中でのチェーンコンボの条件

先ほど、空中では自由にチェーンコンボがつかなくとも書いたが、ただ無茶苦茶にボタンを押していけばいいという訳ではない。

空中でのチェーンコンボは

どのキャラも、小・中・大(同じ属性の強さではパンチ・キック)の流れでボタンが押されていなければならぬから

だ。また、その流れが守られていても、空中で6HITずつ入るキャラは存在せず、攻撃が届かなかつたり、下に叩きつける攻撃になつたりする

追い打ちでリアルレイブを狙え!!

リアルレイブを狙うにはいくつかの状況があるが、特

に重要なのが吹っ飛ばし後の追い打ちで、全キャラ狙っていく必要があると言ってもいいだろう。

吹っ飛ばし技とは、攻撃を当てた時に相手が上空に吹き飛ばす通常の技を言い、全キャラ必ずこの吹っ飛ばし技を持つている。

しかも、吹っ飛ばし攻撃を当てた直後にジャンプをした場合、自動的にキャンセルスパージャンプになるので追い打ちが容易にできる。

ックのように、空中にいる敵に当てた時のみ吹っ飛ばしになる技もあるので、細かい部分はキャラ別のリアルレイブを参考にしてほしい。

リアルレイブ 実戦編

マグニートーは、地上でのチェーンが2個押し(小・中・大)のため、リアルレイブが必要不可欠なキャラクターだ。

地上の2段で終わらせた場

合と、リアルレイブをすべて当てた場合とでは、相手に与えるダメージが倍以上違う。

特にマグニートーの場合はハイパーグラビテーションという相手を捕まえる必殺技を持っているせいもあり、他のキャラに比べてリアルレイブを狙う機会が多い。

●しゃがみ大パンチ(昇セルスパージャンプ) (昇

りで) 小パンチ(小キック) 中パンチ(中キック) EEM デイスラプター(マグネティックフラスト)

マグニートーが常に狙っていくコンボがコレで、タッシュ攻撃やハイパーグラビテーションの後に使っていく。

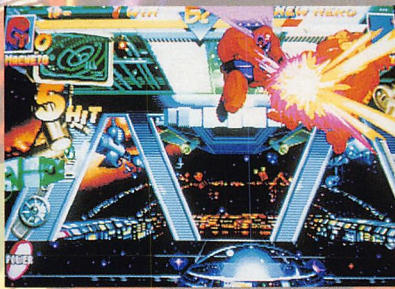
マグニートーの上空への吹っ飛ばし技は、立ち中パンチとしゃがみ大パンチなので、リアルレイブを狙う時はこの技を地上で当てることが前提条件だ。



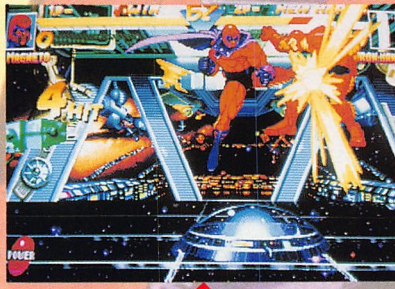
大パンチで叩きつける。最後の攻撃は大キックでもいい(同じ叩きつける技なの)。



中キック。キャンセルで飛び道具にしなければならぬ。



中パンチ。テンポよく押していく。



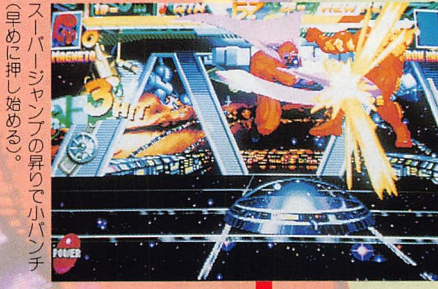
すぐに小キック。



リアルレイブの一例。タッシュ小パンチから...



しゃがみ大パンチのチェーンで吹っ飛ばし...



スパージャンプの昇りで小パンチ(早めに押し始める)。

なんかスゴイね、キミ
ハルク
 HALK

担当: GYU



マーヴルにおいて必要不可欠とも言えるエアリアルレイブ。もちろんハルクとて例外ではないぞ!

華麗なる
空中コンボの宴

マーヴルスーパーヒーローズの「ウリ」の一つ、「エアリアルレイブ」。X-MENから継承されたこのコンボシステムの重要性はマーヴルにおいてもなんら変わることはない。さて多種多様な超人たちが揃ったマーヴルの中でもひときわその巨体を誇るキャラ、ハルク。パワー重視のこのキャラも他キャラにひけをとらぬ華麗かつ強力なエアリアルレイブを狙うことができるぞ。

まずこの始まりは
「ちゃぶ台返し」から

ハルクのエアリアルレイブは通常技のしゃがみ大パンチ以下「ちゃぶ台返し」を基点として始まる。

この星一徹ばりの「ちゃぶ台返し」は2HIT技。2段目の攻撃をヒットさせることで相手を宙に浮かすことができる。ただしこの2段目をヒットさせるためには相手に近い距離で「ちゃぶ台返し」を出す必要がある。1段目を当てるだけではまったく意味が

ないので気をつけよう。

ではこの「ちゃぶ台返し」で相手をうまく具合に浮かせることができたのなら、すかさずレイバーを真上に入力しよう。マーヴルはアップ系の技を出した後にレイバーを上方向に入力することによって、通常は特殊な入力が必要とされる「スーパージャンプ」をすることが可能。もちろんハルクも例外ではないのだが、たとえば「ちゃぶ台返し」がガードされた場合でもレイバーを入力してしまえば勝手にスーパージャンプが出てしまうので注意が必要だ。

そして浮かせた相手にスー

パージャンプで追いついたのなら「ジャンプ中キック」大キック」のチェンコンボをぶち込もう。この時点で4HITのエアリアルレイブの完成だ。HIT後は他キャラのそれに比べ少ないが、これだけで相手の体力の3分の1弱を奪うことができる。また体格の大きいキャラに対しては「ジャンプ小・中・大キック」で5HITにすることもできるぞ。

「ちゃぶ台返し」への
布石

ここまではハルクのエアリアルレイブについて説明したわけだが、とかくスピードに難があるこのキャラでそう都合よく技がきまるとは考えにくい。そこでこの「ちゃぶ台返し」をヒットさせることを目的とした攻め方を解説しよう。まずはタツシュから攻める方法。相手との距離が近い場合はタツシュ小足払いから「ちゃぶ台返し」のチェンコンボを狙う。この攻めの有効範囲はハルクの立ち大パンチが相手に届く距離でもあるため、それを牽制してガードの堅くなった相手に用いる。

またタツシュ攻めの間合いより少し遠い場合やしゃがみ待ちをしている相手にはタツシュジャンプ中キックから「ちゃぶ台返し」を狙おう。

そして乱戦になった場合は小のカンマチャージを単発で用いる。ここで相手がヒットしたならばダウンする前に「ちゃぶ台返し」で拾い上げてエアリアルレイブにつなぐ。これらの攻めの中で最も「ちゃぶ台返し」の布石となりうるのがこのカンマチャージであ



大へつばい。



追いついたジャンプ中から...



スーパージャンプ。

インフィニティゲージが
溜まっている場合

マーヴルの最大の特徴「インフィニティ」(∞)ゲージ。

このゲージがストックされている状態であるならば「∞スペシャル」や「∞カウンタ」といった特殊技を使用することができる。ここでこれらのエアリアルレイブに関連した使用方法についても説明しよう。

∞スペシャルは「ちゃぶ台返し」がヒットした時にキャンセルして出すことで連続技にすることが可能。2段目の隕石が空中でヒットしてエアリアルレイブになるのだが、スカッても大抵の場合はダウンした相手に追い打ちとして入るので問題ない(小柄なキャラにはきまらないこともある)。

相手と少し離れた間合いで出した∞カウンターがヒット

したならば、そのまま「ちゃぶ台返し」につなぐことができる。もちろん狙うはエアリアルレイブ。

ここまではハルクの基礎的なエアリアルレイブについて触れたわけだが、勝つには最低限マスターしてもらう必要がある。特に∞スペシャルのガンマクラッシュはスキあらば連続技に組み込んでもらいたい。



隕石が追い打ちとしてきまる。



しゃがみ大で相手を浮かせて...



∞ゲージが溜まっているならキャンセルガンマクラッシュ。

ちょっとひねった吹っ飛ばし スパイダーマン SPIDER-MAN

担当：KKY-いなりん



スパイダーマンで気持ちよく空中コンボを決めるには、ちょっとしたコツが必要である。

吹っ飛ばす技は 何を使う??

スパイダーマンで相手を空中に吹っ飛ばす技は、1つは立ち中パンチでこれは割とわかりやすいのだが、もう1つは意外とわかりづらい立ち大キックである。

普通に立ち大キックを当ても相手も吹っ飛ばすことはできないのだが、ここに中足払いが絡んでくると違ってくる。中足払いを当てると相手を少し浮かすことができるがこの状態では立ち大キックを当てれば吹っ飛ばすことができる。厳密に言うと中足払いを当てたあとに限らず、相手が空中にいるときに立ち大キックを当てれば吹っ飛ばすことができるのである。

を吹っ飛ばしたら、すぐにレバーを上に入れてスーパージャンプで追いかけて連続技を当てて行く。

小パンチから始めて小キック→中パンチ→中キックと当てて、次に大パンチか大キックのどちらかを当てる。大攻撃を当てると、相手を叩きつけてしまおうの両方とも当てることができないのである。大パンチは真下に大キックは斜め下に叩きつけるので、こちらの着地のことを考えると大キックを使うほうがよい。また相手がジェムを持っている場合などは、中キックのあとにウェブスイングにつなげれば相手のジェムを奪つこともできる。



中足払いで少し浮かせて、



立ち大キックでさらに吹っ飛ばす。



これで相手のジェムを奪うことができる

しら小技が入ったときはなるべくしゃがみ中キックにつなげるようにして、そこから立ち大キックで吹っ飛ばしたい。ある程度近間で大のウェブボールが当たったときも、これを狙っていききたい。

一応キャラ限定ではあるが、ジャンプ小パンチ→小キック→中パンチ→大パンチ(ここまでジャンプ技)→小キック→中キック→大足払い→キヤンセル大ウェブボール(少し歩いて近づいて)→中足払い→立ち大キック(スーパージャンプして)→小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大キックと、合計15HITが可能である。



これだけつながると気持ちいいね。

ンブ攻撃の技数を減らして、しゃがみ大キックのあとにウェブボールがつかないキヤラは、着地してから小足払い→中足払い→立ち大キックと当てて吹っ飛ばす。

ノート君だって色々考えてるんだぜ ジャガーノート JUGGERNAUT

担当：ワイルダーK-TAN



ますます深まるマーヴルの世界。それにしても、ノート君の拳はでない。

ジャガーノートだって できるんだ!

感動：ジャガーノートでもリアルレリーブすることができるとは、おおファンタスティック!

まず、ジャガーノートほどの技で相手を浮かせられるが知らなくてはならない。しかも、その技を当てたときにレバーを上に入れておけばスーパージャンプする技だ。その技は、スパリーしゃがみ大パンチだ。



これで吹っ飛ばしてレバーをすく上に入れる。

具体的に連続技として説明していくと、最初にジャンプ小パンチ→大パンチと当てて着地にしゃがみ大パンチを出す。そうしたら、しゃがみ大パンチが当たったらレバーを上

に入れてスーパージャンプする。これで相手が空中に吹っ飛ばんだ相手にすぐ追いつき、追いついたら、小パンチ→小キック→中パンチ→中キック→大パンチと順に、タイミングよく押していこう。

これで、ノート君の空中コンボ、リアルレリーブの完成だ。スーパージャンプで相手を



スーパージャンプで追い駆けたら小パンチから入り、



大パンチでフィニッシュ! イエー!!

追い駆けたら、すぐに小パンチを押すようにしよう。そうしないと、相手に当たらずじまいで終わってしまうぞ。

どう狙うか!?

相手が素直にジャンプ攻撃からのリアルレリーブを決めさせてくれるとは限らない。ではどうするか?

元々しゃがみ大パンチは対空技に適しているので、相手のジャンプをしゃがみ大パンチで迎撃し、それからリアルレリーブを狙っていくといいだろう。



対空技として迎撃しつつリアルレリーブをねらっていく。

そうすると、地上戦しかない相手にはどうすればいいのか? ということになる。

こういう相手は、やはりシリシリといくしかない。が、ボティフレス(中心移動)というしゃがみガード不能の技があるので、長い中足払いを混ぜつつ使用していくといいだろう。

ただ、このコンボは、キャラに存在するので、他キャラのリアルも侮れない。が、これからはジャガーノートの時代だ。

パワフル!
キャプテンアメリカ
 CAPTAIN AMERICA

担当: KAL



キャプテンの空中連続技は実にパワフル。叩きこめい。

段数は多くないが…

我らがキャプテンのエリアルレイブは、総段数こそ多くはないが、決まったときの威力がウリだ。

もともと技の数々が力強いので、慣れないうちは無理してたくさん入れようとせず、確実に、攻撃力の高い技を当てていくよう心がけよう。

それでは、キャプテンのエリアルレイブの中から、代表的なものを紹介しておこう。

●ジャンプ中キック→ジャンプ大キック→立ち小パンチ→立ち中パンチ→ジャンプ小キック→ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチ

段数だけを増やしたいなら、ジャンプ小パンチから入ろう。これで空中3段になる。また、技の判定の強さ(リーチやぶつかりがあったときの当たり強さ)はジャンプ中キックよりもジャンプ中パンチのほうが上なので、指が動くらな中パンチ→大キックと押すといそ。

同じように、姿勢の低い相手にも当たる立ち小キックを、



立ち小パンチの代わりに使うとなおよい。ふっとばし技の立ち中パンチを当てたらすぐにレバーを上に入れ、スーパージャンプに入る。

着地したら、落ちついて立ち小パンチ。立ち小キックでもいい。

ジャンプ中キックのあと、ジャンプ大キック。レバー入れ、ノーマルのどちらでもよい。



中パンチでふっとばしたあとは、跳ぶと同時にジャンプ小キックを当て、次いで中パンチ……

中キック→大キック(大パンチ)とぎて完成。

中キックで投げたあとも追い打ち可能。

こんな感じ。

当てやすい、ジャンプ小キックを使うといい。ここから、ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→ジャンプ大パンチとぎて、終了。エリアルレイブに限ったことではないが、体の大きいキャラにはもう少し多く技が当たるので、ハルクなどと闘うときには狙ってみよう。ふっとばしたあとの、昇り小パンチあたりが狙い目だ。

立ち中キックから追い打ちだ!
シュマゴラス
 SHUMA-GORATH

担当: カオスサイダー・珈琲 ふりーく



異次元の生命体も郷に入れば郷に従ってことで、エリアルレイブ千本ノックなのだ。

投げが充実しているシュマゴラスといえども、エリアルレイブを無視してはマール・スーパーヒーローズの世界で生きていけない。

このゲームのキャラの違いとはエリアルレイブに持つていくまでのプロセスの違いと考えて良いほどである。したがってこれらがシュマゴラスもエリアルレイブをマスターすることが最初のステージとなるのだ。

すべては立ち中キックから

まず注目すべきは立ち中キックである。この技をヒットさせると、相手が浮き、それを追いかけようように自分がジャンプすると自動的にスーパージャンプになる。

これを利用して立ち中キックからエリアルレイブの連続技を狙っていききたい。浮かせた相手にはスーパージャンプから小P→小K→中P→中K→大P→大Kと入れるのがマールでのセオリーとなっている。シュマゴラスもこれに倣うことになるが、注意したいのはレバー方向だ。下方方向に入れておくと中キックが化



自動のスーパージャンプで追い打ちをかける。



立ち中キックで相手を浮かせて、

立ち中パンチまでのプロセス

立ち中キックはそれ単体で



ローリングステアの中と大はしやがみガード不可。



ジャンプ中P→中K→立ち中P→中Kの連続技はそれだけでもかなりの破壊力だ。

使うと当てにくい技なので、ヒットさせるためには工夫が必要である。まず思いつくのはチエーンコンボで使うことである。シュマゴラスのチエーンコンボはパンチからキックにつながる。中P→中K、中P→中K、小P→中Kといったつなぎ方になる。パンチ系の技は立ち中キックよりヒットさせやすいので利用していくべきである。パンチ系の技をヒットさせるにはタッシュユから使うのか、跳び込みから使うのが一般的だろう。タッシュユから使うなら出の早い立ち小パンチあたりから立ち中キックを狙ってみよう。跳び込みからならジャンプ中パンチ→ジャンプ中キックと空中で2ヒットさせて、地上で立ち中パンチ→立ち中キックとつないでいこう。ここからのスーパージャンプでは間合いが離れてしまうので追い打ちの1発目は小パンチではなく、小キックからしよう。

この人を抜きにして、連続技は語れない!

サイロック

担当：KAL



連続技の鬼、サイロックは、エアリアルレイブも玄人好みだ。

連続技でいくか？ 必殺技でいくか？

「連続技といえば、サイロック」というくらい、サイロックと連続技は密接な関わりをもっている。それはエアリアルレイブにしても同じこと。

サイロックのエアリアルレイブは分岐点がいくつもあり、プレイヤーの技術や状況によって使い分けることができる。ただしこれは自由度が高いというわけではなく、また一部のキャラのように順番にボタンを押すだけで空中6段ができるというほど簡単でもない。

これは技の判定の位置など、様々な理由からでくる問題で、相手キャラによってジャンプ中キックが当たらなかったり、逆に当たったりする。エアリアルレイブを狙うときは、以上のことに注意しておこう。

●ジャンプ (J) 大パンチ ↓ 大キック ↓ 立ち中パンチ ↓ シャガみ大パンチ ↓ SJ 小パンチ ↓ SJ 小キック ↓ SJ 中パンチ ↓ SJ 中キック ↓ キャンセルサイフレイドスピン (中) ↓ (小) ↓



SJで追いかけたら速攻で小パンチ→小キック…、
すぐにしゃがみ大パンチ。これで上空へ舞い上げる。
着地したら、落ちて立ちorしゃがみ小パンチを当て(中パンチも可)…、
ジャンプ大パンチ。次にジャンプ大キックで空中2段だ。



中パンチとくる。このあと中キックを出すか手堅く大パンチにいくか…、
サイブレイドスピンで派手にいくかはプレイヤー次第。
レバー上入れ大キックの蹴り上げを使う方法もあるぞ。

●体の小さいキャラには、ジャンプ小パンチ→ジャンプ

小キック→ジャンプ中パンチの空中3段から入る。地上を、中パンチではなく小パンチ(立ちorしゃがみ)にすると、小さいキャラにも確実に入るようになる。必殺技のサイブレイドスピンは、コマンドを入力して技を出したあと、まだ押していない別のボタン(小で出したなら中と大、中で出したなら小と大)を押すだけで連続して3回まで出すことができる。連続技にサイブレイドスピンを組み込むときは、レバー入力→中キック→小キック→大キックと続けてボタンを押す。これは鉄則だ。覚えておこう。また、ジャンプ中レバー上入れ大キックの蹴り上げ(新技、2段)と3段ジャンプを使って、2段近くのエリアルレイブも可能だ。みんなも探してみよう。

少ないチャンスに狙え! アイアンマン

担当：石井せんじ



エアリアルレイブは決めにくい。本当は通常のチェーンコンボが基本。

アイアンマンの吹っ飛ばし能力を持つ通常技は、しゃがみ中パンチと立ち大キックだ。この2つの技を当てることができれば、華麗なエアリアルレイブに持っていくことができる。

プはこのような性質を持っている。うまく決めれば、他キャラと同じような攻撃は可能。しかし、しゃがみ中パンチ、立ち大キックのリーチは相当短く、そう簡単には当てることができない。

ところが、アイアンマンの場合、ジャンプ後小◎→小◎→中◎まではつながるのだが、中キックはたいいていの場合空振りしてしまう。そこで、空中で中キックを出さずに、中パンチから大パンチへ直接つなげないといけない。その後の大キックも届かない。

例えば、ウルヴァリン、サイロックには地上で密着して小足→立ち大キックとチェーンコンボしても届かないのだ。ジャンプ攻撃からも、間合いをピッタリ合わせてようやくジャンプ大パンチ→大キックがつながるといいう程度。この二人に異常に決めにくいのはチェックしておこう。



エアリアルレイブ中、立ち中キックを出すとスカってしまう!

通常の、画面の中央の場合には他キャラより少ない、空中4段攻撃(小◎→小◎→中◎→大◎)になるわけだ。だが画面の端だと中◎、大◎共につながり、空中6HITが可能になるのは覚えておこう。アイアンマンのエリアルレイブ



まず中足払いでダウンさせ、着地の瞬間に追い打ちを狙う。

ここまで持っていくには、やはりスマートボムの助けが必要だ。空中から、地上からスマートボムを出し、ジャンプで突っこむ。そこで、ジャンプ攻撃や小足→立ち大キックからエアリアルレイブと攻めていく。

転ばせる、すぐ回転され回避されればだめだが、そのままなら小足→立ち大キックからエアリアルレイブを狙う。



小◎→小◎→中◎→大◎とつながり、エアリアルレイブの完成だ。



小足→立ち大◎とつながり、相手を浮かせる。



相手が回避しなかったら、小足払いで追い打ち。

俺を怒らせるなよ ウルヴァリン

担当: ももやん



最終的な連続技は難しいが、応用がきくので、いろいろと狙ってみてくれ。

狙いかたはいろいろ

ウルヴァリンのエリアルレイフ技相手は跳ね上げる技は、立ち大キックだ。この大キックは、単発でヒットさせることも跳ね上げることが可能だが、リーチがないので、突然出して当たるような技ではない。やはり、連続技として狙ってきたい。



しゃがみ中パンチにつなげる。中パンチせは当たると浮くので、そこに...



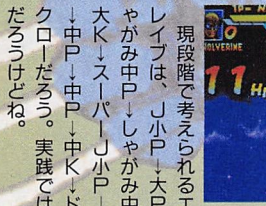
しゃがみ小パンチがヒットしたら...



立ち大キックを入れるのだ。この後は、スーパージャンプだ。

結果、地上だけで狙うならば、しゃがみ小パンチ→しゃがみ中パンチ→立ち大キックが強力だ。密着からならば、しゃがみ中パンチの後に、しゃがみ大パンチ→大キックと入れることができるぞ。

まず、地上で狙う場合、大キックのリーチがないので基本的には2発しかつながらない。小パンチ→大キック、中パンチ→大キックと言った感じだ。しかし、しゃがみ中パンチを使うと、話は別。この技は、単発で使っても意味がないが、小技→しゃがみ中パンチと入れると、相手をすこしだけ浮かし、引き寄せることができるのだ。そして、技を入れる。



最後のドリルクローは、斜めに出そう。

飛び込みから、この連続技を狙う場合、やはり段数は増やせない。ジャンプ小パンチ

では、空中で入れる連続技を説明しよう。空中でもいろいろと技が出せるが、最終的には気絶ダメージの高い、ドリルクローにつなげたい。そうすると、相手を叩きつけてしまう大パンチや大キックは使えない。小技と中技で構成しなければならぬのだ。

→ジャンプ大パンチ→地上連続技が限界だ。
地獄の底まで食らいつけ!
 大キックで相手を浮かしたら、スーパージャンプでエリアルレイフを狙うのだが、一つだけ注意してほしいことがある。スーパージャンプは垂直ではなく、斜めに飛びようにしよう。そうしないと届かないぞ。

エリアルレイフはアーマゲドンから! ブラックハート

担当: "ハートオブダークネス" ギイ



インフェルノが当たればアーマゲドンが、アーマゲドンが入ればエリアルレイフが、全てをつなげて息の根を止める。

きりりんフレードで 跳ね上げる!



キャンセルアーマゲドン! レバー相手方向+ボタン連打でヒット数を稼げ。画面端でなくともOKだ。

跳ね上げた相手をスーパージャンプで追いかけて、空中でチェインを決めるといのが代表的なエリアルレイフだが、ブラックハートの場合、ジャンプ大パンチ、大キックが、あんな感じの技であるため、立ち中パンチで跳ね上げた後、



キャンセルスーパージャンプから、空中4段でフィニッシュ。計27ヒット!

まず連続技の要となるのが、インフェルノだ。この技は9ヒットして相手を高く跳ね上げ、ダウンさせるため、どこで、どんな状況でもヒットさせれば追い打ちが可能という、まさに至れり尽くせりの

スーパージャンプから、ジャンプ小P→小K→中P→中Kの計5段が限界だ。しかしこの5段は、アーマゲドン、インフェルノから連続技として繋がる。つまり、より強力な連続技の一部に過ぎないのだ。

インフェルノから アーマゲドン、 エリアルレイフへ

またし、てるまでに時間がかかるので当てるにはちょっと工夫が必要。先読みで出したり、相打ちで当てても追い打ちが可能だ。

連続技ではないが、前々号で紹介したように立ち大キック→立ち小キックのチェインにキャンセルをかけて出せば、よほど早く回復しない限りガードされることはない。

ここに、遠いようならダッシュで近づき、立ち中パンチキャンセルアーマゲドンだ。

アーマゲドンは、レバー方向で隕石を降らす方向を決められ、ボタン連打でヒット数を降らすことができる。

この後更に、落ちてくるところへ立ち中パンチで再び跳び上げ、レバー斜め上でキャンセルスーパージャンプ、空中チェイン4段が入る。

インフェルノの後、直接立ち中パンチから空中チェインにつなげよう。



キャンセルダークサンダー。ヒット後も赤い魔物はくっついてたままなので結構減る。



空中チェインが苦手なら、インフェルノの後、立ち大パンチ、