

MARVEL SUPER HEROES

TM

今回はX-MENをやってなかった人にも分かる内容。
しかもボス紹介つきだ。

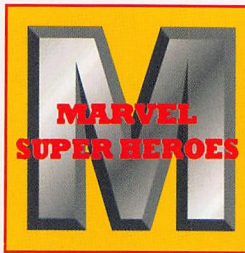
担当：KAL

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.

レバーを上方方向に入れるとキャラクターはジャンプする。立っている状態から、しゃがんでいる状態からでもそう
だ。
このノーマルジャンプとは別に、レバーを素早く下方向→上方向と入力するか、キックボタンを3つ同時押しすることで、より高くより勢いよく跳び上がる「スーパージャンプ（以下SJ）」ができる。
「なーんだ、そんなこと知ってるよ。」という人は多いだろうが、実際のしをどうい



君も明日からジャンパー！ スーパージャンプの心得

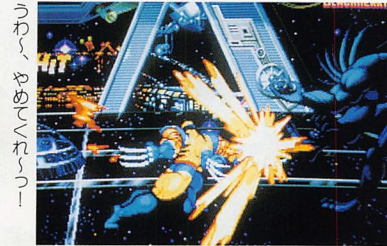
ほかの対戦格闘ゲームにはない一大要素として、スーパージャンプが挙げられる。スーパージャンプを理解すれば、より面白くなる！

担当：KAL

うときに使えばいいのか、どう使っていけばいいのかわからない。意外と理解しづらい。そこで、今回は初心に戻って、SJの基礎から解説していく。

なぜSJするのか？ SJをしたくなる理由

ラッシュが強烈なキャラクター、特に地上戦を得意としているウルヴァリンやスパイダーマンの猛攻を受けているとき、すべての攻撃を防ぎきるのは大変だ。一回でもガード方向を間違えたら、そこからB7段に至るヒドイ連続技を入れられる恐れがある。ところが、空中に逃げてし



うわ〜、やめてくれ〜！



てなときは、とりあえず空中から下しながら必殺入逃げよう。



こんなのを連発しながら落ちてこれたら、こりゃ迷惑だ。

SJを攻めに組み込む

SJは、慣れてくると攻撃手段としても利用できるようになる。
空中ガードが信頼できるし、地上対空技であまり強いがないので、上から攻めるのは得策。ところが、普通のジャンプでは、一回出した技は着地するまで出すことができない。いかに強力な空中技を持

まえば、ガードは一種類、空中ガードだけなので、ガード方向を間違えるというところが。さらに空中にいる間は自由が効かなくなるため、相手は正確に攻撃を続けることが難しくなる。制御しづらくなるのはお互いさまだが、一時回避にもってこいだ。
また、マーヴル・スーパーヒーローズでは、空中ガードの信頼度がかなり高い。空中ガードできない地上からの攻撃「などではなく、あらゆる攻撃をガードすることができるので、安全な場所を求めるなら、なおさらSJで空中へ行ったほうがいいわけだ。
というわけで、まずは逃げの手段として、SJを利用していき。

急襲するもよし、トリッキーにいくもよし。まさに使い方次第。ただし、中には例外もある。空中で出してしまうと、地上に落ちてくるまで硬直し続ける技、というのがそつだ。これらの技は、空中であればノーマルジャンプ、SJのどちらにも関係なく、少しの間行動不能になるので、こういった技を持っているキャラは要注意だ。



っているキャラでも、空振りしてしまえばそれまで。
しかし、SJ中は、同じ技を何度でも出すことができる。もちろん、技そのもののスキなどが大きいものは、そつ何回も出すことなどできないだろうが、スキの少ない技、小パンチや中キックなどなら、下に降りてくるまで何回だつて出せる。
となると、ノーマルジャンプよりSJを使いたくなるのは当然だ。
ほかに、ノーマルジャンプでは頂点付近からしか出せない技、ウルヴァリンの急降下キックやシユモゴラスの石化落ちなど、これらの技を、好きな高度から出すことができる。というのもSJの魅力の一つ。これを自由に出せるようになる。戦法に幅を持たせられる。

見たぞ新作! やったぞ傑作!! 熱いぜ! 僕らのニューゲーム!!

この場合、空中投げのあと追い討ちが入る、そこからコンボがつかえる、というキャラは要チェック。こういった

あまりにSJしすぎていたり、相手に行動を先読みされていたりすると、さまざまな方法で対処されてしまう。たとえば、SJをして上空に舞い上がったあと、真下からSJで追いつかれて空中投げを狙われたりする。いくら空中ガードが信頼できるといっても、投げが相手では意味がない。空中ガードが使えるからこそ、逆に有効となる対処法の一つだ。

まずは逃げ道として使いはじめ、慣れてきたら攻撃にも利用する。しかしこれでは、まるでSJしまくっていいはいいかのようだが、実際にはそうもいかない。



下に落ちるまではスキだらけなのだ。このタイプの技には注意。



たとえSJでも、サイブレイドスピンを出してしまおうと...

先にも空中へ上がったとしても、

このほかにも、地上から上空への攻撃手段を持っているキャラなら、その技で狙撃できるのが理想だが、なるべく遠くへ届けばそれでもいい。これは、一度前述の例のように空中投げをして見せたあとに狙うと効果的だ。

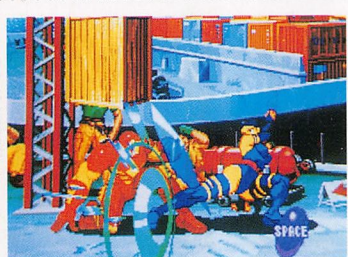
「レバレジャーノ(レバ)」「しまったアー空中投げというテガあったか。(スヤシ)」



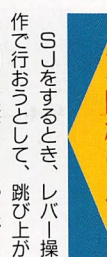
「な〜んかヤタな〜、てことと、とりあえず空中へ避難。空中コンボだつてガードで安定だな。(スヤシ)」



足払いなどを地上でガードして足払いをレバでSJしようとする...



この瞬間に攻撃をくらった、という経験はないだろうか。これは、ガード方向から上方にレバーが入力されてキャラクターが跳び上がるモーションに入ったときに、ちょうど相手の技が重なって起る現象だ。主に足払いを連続



SJをするとき、レバー操作で行おうとして、跳び上がる瞬間に攻撃をくらった、という経験はないだろうか。これは、ガード方向から上方にレバーが入力されてキャラクターが跳び上がるモーションに入ったときに、ちょうど相手の技が重なって起る現象だ。主に足払いを連続

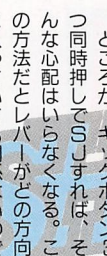
攻撃のことはかりでなく、こうした判断をしなければいけないわけだ。SJは絶対安心ではないし、万能でもないということだ。



レバーが上方方向に入ったとたん



特に今回の記事のように、まずは回避策としてSJを使う

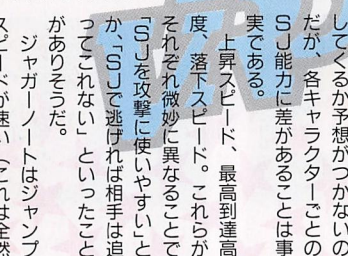


これは意外と重要だぞ。これは意外と重要だぞ。

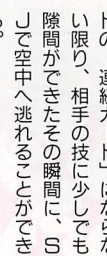
でしゃがみガードしている最中に起こりやすく、たいてい次の足払いに当たってしまう。足払いは斜め下にレバーを入れてなければガードできないので、ジャンプしようとするば、当然当たるわけだ。



ジャガーノートはジャンプスピードが速い(これは全然微妙ではない)ので、SJを攻撃手段として使いやすいと



これはまだこのように影響してくるか予想がつかないのだが、各キャラクターごとのSJ能力に差があることは事実である。



マールは非常に面白く、重要なマール・スパーヒーローズの世界の中で、SJがどれほど重要か、わかっていただけたであろうか。

ジャガーノートはSJの原点であり、サイロックはまだ上昇中



接に関わりあうSJを極めることはできない、と断言しておこ



マールは非常に面白く、重要なマール・スパーヒーローズの世界の中で、SJがどれほど重要か、わかっていただけたであろうか。



ジャガーノートはSJの原点であり、サイロックはまだ上昇中



コンボは續くよどこまでも めざせ! MARVEROUS!!!

基本的に「何でもアリ」の連続技。入りそうなら即実行。
それがマーヴルを理解する近道だ。
担当：ギィ

マーヴルエラスな人々

マーヴル・スーパーヒーローズ（以下マーヴル）はX-MENの直接の続編とはいえないが、多くの点でX-MENのシステムを受け継いでいる。

そのX-MENの最大の楽しみといえるのもろろんアレ。自由度が高く、意外なつながり方を見せる連続技だ。連続技の一段目となる技を当てなければならぬ。ジャンプ撃、地上攻撃や、チェーンコンボ、キャンセル必殺技などによりつなぐ。



大足払いで追い打ち。これが入るならアレも入るのでは?という発想が重要。



大足払いで転ばせ、

1.一部の必殺技およびインフィニティスベシヤル

連続技のポイント1 ダウンへの追い打ち

マーヴルにおいて、ダウンさせる技とは大きく以下の3つにわけられる。

とつなければ連続技として成立する。

X-MEN、マーヴルの連続技の秘密はこの「くらいポーズ」にあり、他の対戦格闘に比べ、くらいポーズに対する「追い打ち」に制約が少なくない。

ところが、その自由度の高さゆえにX-MENになじめなかったという人も多かったようだ。

そのあたり、マーヴルでは自由度を残しつつわかりやすくなっているのが、X-MENをやっていたいなかった人も安心して、ころゆくまで華麗な連続技に浸ってくれ。



ただし投げの場合、受け身や移動起き上がりで回避されることもある。



サイブレイク! 投げからのエリアルレイブの完成だ。



チェーンでしゃがみ大パンチ、さらにキャンセルして、



投げて落ちてきたところへ小足払い、れつきとした連続技。

2.足払いなどのその場で転ばせる通常技 (以下85P)

通常技の中には相手を斜め(上方向へ)と吹っ飛ばすがダウンしないものがある。これらの技こそ、X-MEN、マーヴルの連続技を格好よくかつ多彩にしている要素であること断言しよう。

これはいわば相手を強制的に空中に追いやる技であり、その点を除けば普通のダウンさせない技と変わらず、空中でくらいポーズが解ければガードも攻撃も可能だ。

また、X-MENをやっていたなかった人のために補足すると、吹っ飛ばす方向、高さには技によって決まっているが相手の体重によっても変わってくるし、ダッシュから出しても変化する。

そのため、ここに入れられ

連続技のポイント2 吹っ飛ばしからの追い打ち

3.投げ、掴み技

これらの技はヒット後、ダウンしきるまでは完全に無防備で、判定も残っている。ここへの追い打ちは当たりさえすれば何でもよく、ストンゼROやヴァンパイアハンターのように空中多段技である必要はない。また、わざわざ空中で当てなくとも、ダウンさせたところへ、足払いを当てるのも立派な連続技になり、そこからチェーンや、必殺技につなぐことも可能だ。

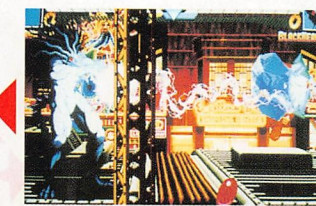
逆に足払いの場合、空中にいる間は追い打ちがかららないので、そのキャラ特有のダウンへの追い打ちをチェックしておこう。

連続技になるのはあくまで地面にたたきつけられた瞬間のみ。つまりガードや移動起き上がりで回避可能だ。ただし何もせず寝ていると追い打ちをくらってしまふぞ。

その名も「AERIAL RAVE」
マーヴルで新たに加わった「AERIAL RAVE」というメッセージは空中コンボ



攻撃も可能だ。



ガードされる。ということは、



吹っ飛ばせる技にキャンセルをかけても、出の遅い技では、



ジャンプしてつかむ、連続だ!今のところ投げ系で追い打ちに使えるのはこの技ぐらい。



キャンセルカオステイメンション(変身)を当て、浮いたところを、

サイロック、マグニートー、シュマゴラスなら話は簡単、空中でのチェーンコンボから

そこで、どのような技からどのように追い打ちがからるかかわかったところで、いかに華麗かつ強力な追い打ちをかけるかといったところを見ていくでしょう。



この表示を出すのは義務だ。華麗に決めろ。

見たぞ新作! やったぞ傑作!!
熱いぜ! 僕らのニューゲーム!!

レバーボタンに関わらずオートガード。自動削りともいえる。



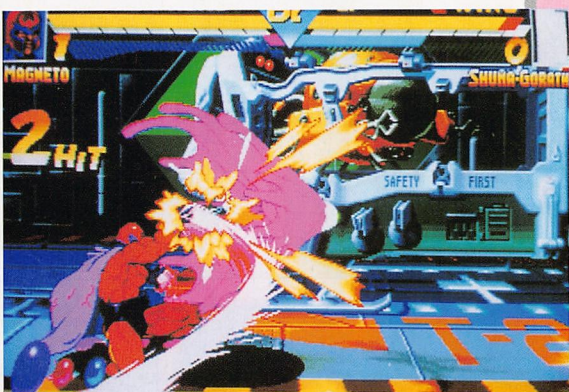
追い打ちが遅かったり、相手の回復が早かったりすると、

キャンセル必殺技が(簡単とは言い難いが)強力だ。その他のキャラもやはり、地上とほぼ同じ法則でのチェンが可能。
空中で2回までしか技が出せず、キャンセルしてつながらず空中必殺技を持たないキャラの場合、無理してスーパージャンプからの追い打ちを狙うより、直接キャンセルからの必殺技や、8Pをつなげたほうが強力だ。

**回復すれば
オートガード**

もちろんあくまで現時点ではの話。意外なものもつながらる可能性もあるのでは断言はできないぞ。
相手の動きを封じて無防備状態にしてしまう技がマールにもいくつかある。こういった技の常でレバガチャで回復することができるが、振り

しゃがみパンチ。受かしてレバー上でキャンセルスーパージャンプ。小パンチから、



キャンセルカオスマンション(変身)を当て、蹴いたところを、

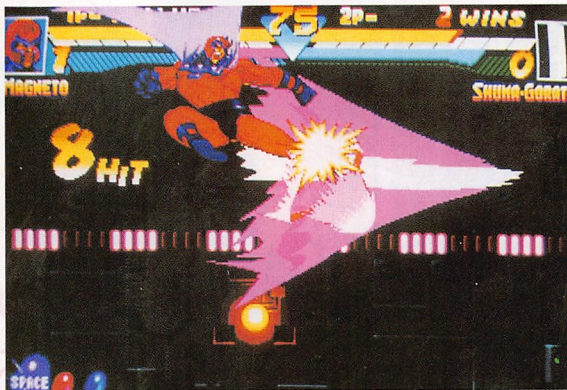


ほどいた直後はレバーがどこに入っていないようとも自動的にガードできる。つまり心おきなくレバガチャでの回復に専念できるわけだ。
逆の立場でいえば、これらの技を当てた後の追い打ちは(できればキャンセル)必殺技

から、レバー上でキャンセルスーパージャンプ。小パンチ



空中ボタンチェンフルセット。磁界主恐へ



で行うのがベスト。これならばなかなか反応してレバガチャをするのも難しいし、振りほどかれても自動的にガード

ダメージ補正について

連続技でヒット数が増えれば上がるほど一発一発の攻撃力が下がっていくというX-MEN以降のカプコンの格ゲーに共通したシステムだが、X-MENに比べ単体のダメージが落ちた代わりに補正の効果小さくなっている。サイロクでチェンからのサイフレイドを入れたのにキャプテンの大足払い一発で逆転、なんて心配をする必要はもうないのだ。
当時X-MENに燃えた人間にとっては非常にうれしい変更だ。コンボからコンボへとつなげて目指せ! MARVELOUS!



MARVELOUS!

