

キャラの戦法はかたまってきたかな？

MARVEL マーヴル・スーパーヒーローズ SUPER HEROES™

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.

発売からそろそろ1カ月になるMSH。そこで、「実はまだ…」という人のために、おさらいを含めて初心者が見落としがちなポイントを、分かりやすく解説。

入力方向は「正方向」で！

まずはこのことは覚えてほしい。このあと解説する事項にも深く関わってくるので、非常に重要だ。これはどういう意味かとい

うと、何らかの理由で相手キャラと位置が入れ替わったとき、必殺技その他のコマンドは、それまで向いていた方向に入力すること、という意味だ。相手に「めくり跳び込み」をされたとき、「正ガード」なのか「逆ガード」なのか、といったことに用いられる用語



で、そのままの向き、つまり右方向に向けて \blacktriangledown \blacklozenge \blacktriangleright キックと入力すれば、ホラ、サイブレイドが!



例えば、ダッシュジャンプで跳び越えて、めくり気味に中キック!

にちなんでつけられた。相手キャラの頭上を跳び越えたときや、逆に頭上を越えられたときなど、わざわざ相手のいるほうに向いて入力する必要はなく、それまでの向きで入力すればいい。

いきなりこんなネタから入って、「ええ、何のこゝろ」と戸惑っている人もいるかもしれない(特に初めての人など)。しかし、これが重要なのだ。戸惑う気持ちを抑えながら、次へゴーだ。

君は忘れていないか? 3つの重要「コマンド」

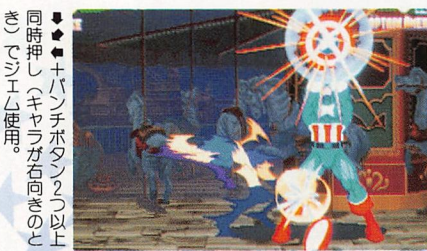
マーヴル・スーパーヒーローズ(以下、MSH)には、各キャラ固有の必殺技コマンドの他に、全キャラ共通のシステム的なコマンドがいくつかある。その中でも、「このコマンドを頭に叩き込んでおかないと、ゲームにならない」というくらい大切なコマンドが3つある。

- ジエム使用(\blacklozenge \blacklozenge 十パンチボタン同時押し)
- 回転起き上がり(\blacklozenge \blacklozenge 十パンチボタン)
- インフィニティ・カウンタ(\blacklozenge \blacklozenge 十パンチボタン同時押し)

この3つがそれだ。まあ、先の表現は大袈裟で、実際ゲームにならないことはないがこれらのコマンドをしっかり覚えて、しっかり入力できないと、それだけでかなり「損」をしていると言える。

ジエム

MSHの特徴の1つである



● \blacklozenge \blacklozenge 十パンチボタン2つ以上同時押し(キャラが右向きとき)でジエム使用。

ジエム。これを有効に使えば勝率は間違いなくアップする。このジエムは、所持してさえいれば、いつでもコマンドを入力して使用することができる。それがたとえ相手の攻撃をガードしている最中でもだ。これはジエムカウンターと呼ばれる。ガードキャンセルと同様のものと思ってい

ジエムを使用した瞬間のポーズには攻撃判定がついているので、対空として使うなどのほか、攻撃をガードしジエムカウンター→攻撃(連続技)といった使い方もできる。

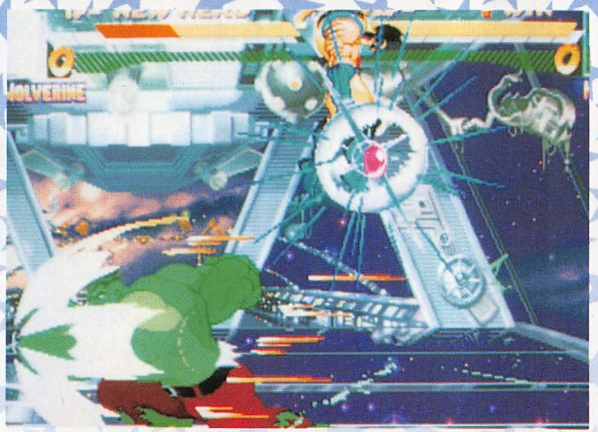
なお、対戦が始まる前、両者のキャラクターが揃って紹介されているときに表示されている並びどおりに、ジエムは出現する。相手の得意なジエムや自分のほしいジエムが何番目に出てくるのかをチェックしておくのも、いいかもしれない。



リアルティ・ジエム使用中に入ターゲットボタン。気絶数値の高い弾を飛ばすことができる。時々変なモノが出ることも...

また、ジエムを2つ以上所持しているときは、スタートボタンを押すことによって順番を変えられる。これを使い、たいジエムを選ぶのだ。

回転起き上がり



このような位置関係でも◆◆◆+パンチボタン（キャラが右向きするとき）で回転起き上がり。

飛ばされたとき、投げられたとき、エリアルレイブを最後まで決められたときなど、とにかく「ダウンする」状態になったとき、回転起き上がりができる。MSHの世界では、足払いで飛ばされたあとや投げたあとなどに追い打ちを加えるのが常識であり、各キャラの目的の一つでもある。したがって、「ダウンさせたところ」にしっかり追い打ちしてくる相手」と闘う際には、回転起き上がりは必須。ダウンしたままでいると、何度も痛い連続技を入れられるぞ。

ここで、冒頭の入力方向の話思い返してほしい。対戦中、何度も回転起き上がりのコマンドを入力しているのに、全然転がってくれないという経験をしている人はいないだろうか？

動きの激しいMSHでは、吹っ飛ばされた直後に位置が入れ替わるなどという現象は日常茶飯事。瞬間的に向きが変わって、とっさにその方向

へ入力し直しても、それでは回転起き上がりは出ない。入力は、元の方向でいいのだ。必要以上にダメージを受けな

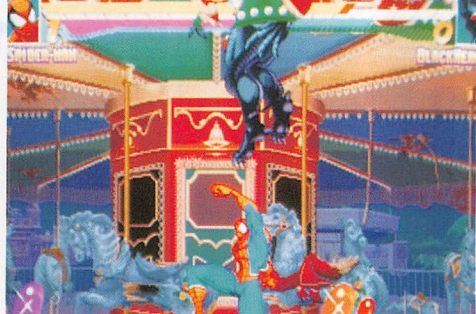
ために、回転起き上がりはせひマスターしておきたい重要テクニク。とりあえず出せるようにはなっておこう。ちなみに、回転して転がっている最中は完全無敵。しかし、回転が終わった直後に投げを重ねられると、一方的に投げられてしまう瞬間があるのだ。100%安全とはいえない。このへんの細かな部分は次号以降で扱っていく予定だ。

インフィニティカウンター



◆◆◆+パンチボタン（キャラが右向きするとき）でインフィニティカウンター。

攻撃をガードしている最中



立ち中パンチでは、これくらい浮か。



中足払いで少し浮かせたところに…



さらに立ち大キックでこんなに浮か！これでエリアルレイブも決めやすくなる。

エリアルレイブ 通常チェーン豆知識

MSHの華、エリアルレイブ。みんなはもう決めまくっているだろうか？

エリアルレイブを決めるために、浮かせ技（吹っ飛ばし技）を当ててからスーパージャンプするところまでいいのだが、どうもその先がうまく

- 入力すると、そのガードボイスをキャンセルして各キャラ固有の技で反撃をする。ストZEROのゼロカウンターと同様のものと考えればいい。これは案外軽視されがちだが、威力が高くコマンドも簡単なので、こそとというときには優先して狙っていくべきものだ。また、もともとインフィニティ・スペシャルを狙いにいくというキャラを使っている人は、ゲージストックをすべてこちらに注ぎ込んでおきたいだろう。
- ただし、インフィニティ・ゲージの最大ストック数が一つしかないキャラの場合には、どちらにゲージを消費するかなかなか難しい問題だ。
- 飛ばし技を当ててからレバーを上に入れるタイミングは、早ければ早いほどいい。キャラによって多少の差がある程度で、基本的にはすぐ跳ぼう。2つめのようなことをやっている人はまずいと思うが、通常技がヒットしたときのみ、X・MEINのときに可能だった「スーパージャンプキャンセル」ができる。これは現在のところ無意味なので、特殊な戦法が確立するまでは使用を控えよう。
- 3つめは重要だ。せっかく

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

※ 6個押し……小Pから始まって、小K→中P→中K→大P→大Kと最大6回押せるチェーン。ハンターチェーンともいう。開始ボタンや途中をどのようにとばすかなど自由。小K→中P→中K→大Kなどなど。

浮かせても、自分がジャンプしていったところには相手は勢いよく落ちていってしまう。これではスレ違う一瞬にしか、攻撃を叩き込めない。

これには一応の解決策がある。吹っ飛ばし技を重に当てて、より高く浮かすのだ。これは写真の例を見てもらえば理解しやすいと思う。

ただ残念なことに、キャラごとに決められているチェーンの法則（ボタンを押せる順番）によっては、このような便利なテクは使えない。自分の使っているキャラのチェーンがどういう法則性をもって

いるのかを、しっかりと把握しておくのも重要なポイントとなるのでめめめめ。

最後になったが、チェーンコンボを狙うときには、ボタンは連打しないように。一度押したボタンをもう一度押ししてしまうと、次のボタンを押しても技は出ない。例えば小P！中Kと続けたいときに、小Pボタンを2回以上押ししてしまうと、もう中Kは出なくなってしまうのだ。

チェーンは自押しで、こればかりは練習だ。

コンボ重視か、威力重視か スパイダーマン SPIDER-MAN

担当：KKY-いなりん



スパイダーマンの大きな魅力、エアリアルレイブとマキシマムスパイダーについて触れていこう。

エアリアルレイブについて

スパイダーマンのエアリアルレイブは、跳び込みから始めるものと地上から始めるもの2つに分けて考えられる。その前に、前回のおさらいも含めて、スパイダーマンが



中足→立ち大図ならこんなに浮く。



立ち中図はこれだけ浮くが、

相手を浮かせてエアリアルレイブに持っていくための技は2つあって、1つが立ち中図(パンチ)でもう1つが中足払いで少し浮かせたあとの立ち大図(キック)である。要するに跳び込みからだろうと地上からであろうと、この2つの技のどちらかにつなげていくのである。もう一つ、スパイダーマンのエアリアルレイブはコンボ数を稼ぐか威力を重視するかで全然別物になってしまう。まずコンボ数を稼ぐほうから書いていくが、ちなみにコンボ数を稼ぐメリットはほとんどなく、強いて言えば自己満足とギャンブリ受けといったところである。

ようやく跳び込みから始める話にもどってこれだが、背の低いキャラと高いキャラでは少し違う。背の低いキャラ(つまり全キャラ共通)には、ジャンプ小図→中図→大図で3HITを当てる。背の高いキャラには少し欲張って、ジャンプ小図→小図→中図→大図の4HITを当てる。着地したら小足→中足→立ち大図と当てる相手を浮かせて、レバーを上に入れてキャンセルスーパージャンプをす

る。ここでエアリアルレイブを狙うときの注意点を一つ。浮かせる技を当ててからレバーを入れてキャンセルスーパージャンプをするときは、レバーを相手方向斜め上に入れてスーパージャンプすること。

スーパージャンプをしたら小図→小図→中図→中図→キャンセルウエブスイングを当てる。ウエブスイングは出が早くてつながりやすい小を使う。一応大図でもつながるのだが、ここまでHIT数が増えていると威力はほとんど変わらない。これで全キャラに対して跳び込みから11HITつなげられる。

跳び込みから威力重視でいく場合は、ジャンプ大図→大図→中足→立ち大図→キャンセルスーパージャンプ→中図→中図→大ウエブスイングの7HITを当てる。これで相手の体力を4ゲージ以上奪うことができる。

地上から始める場合は、立ち中図や中足をいきなり当ててエアリアルレイブに持っていくよりも、出の早い小の技からつなげるほうが実戦向きである。これは人それぞれがやりやすいかなどでよいが、立ち小図→立ち中図や小足→中足→立ち大図などがよい。おもにダッシュで近づきなが

小図や小足を出して、そのままコンボでつなげていく。地上から始めた場合も威力重視でいくなら、キャンセルスーパージャンプのあとに中図→中図→大ウエブスイングとつなげるのがよい。

たればかなりの威力なのだがガードされるとダメージを受けられるのがほぼ確実という使いこなしがいのある技である。この技の特徴として、空中でも出すことができる、壁についてから跳んでいく方向をある程度コントロールできる、壁にはね返ったあとはほぼ無敵という3点である。先ほど書いたとおり、この技はガードされてしまうと

マキシマムスパイダー、行くぞ。

な〜んちやっつて、削れ削れ。

マキシマムスパイダーは当たればかなりの威力なのだがガードされるとダメージを受けられるのがほぼ確実という使いこなしがいのある技である。この技の特徴として、空中でも出すことができる、壁についてから跳んでいく方向をある程度コントロールできる、壁にはね返ったあとはほぼ無敵という3点である。先ほど書いたとおり、この技はガードされてしまうと

ダメージよくとリターンして技のすきに当てたりする。その他にも自分だけのオリジナルの誘い方を作っておくのがよい。

話は変わるが、ゲージが溜まっているときのスパイダーマンの三角跳びは警戒されるので、普通に三角跳びからの空中ウエブボールが有効である。



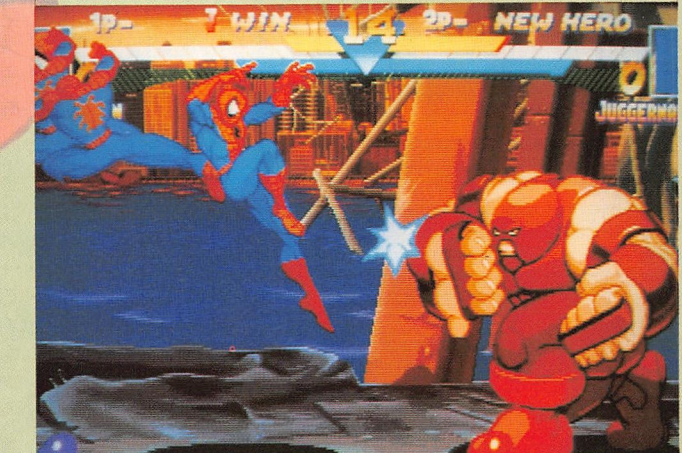
このときレバーを右上に入れる。



7HITでこんなに減る。



11HITでこの減りで、



はい、さようなら〜。

キャップは戦術家なのだ
キャプテンアメリカ
CAPTAIN AMERICA

担当：KAL



パワーにまかせてゴリ
押しで何となく闘って
いる人、いないかな？

普段どーして
いけばいいの？

キャプテン・アメリカ(以下、キャップ)は、広範囲にわたる攻撃と、高い攻撃力を備えた「パワーキャラ」に属するキャラクターだ。そのため、破壊力にものを言わせてパワーでゴリ押し……という姿をよく見かける。

確かに、ゴリ押しもキャップの1つの手段ではあるが、いつまでもそれでは進歩がない。勝ち続けるのは不可能だろ。

ところが、いろいろとできるぶん、逆に普段何をすればいいのが理解しづらいのもまたキャップの特徴。そこで、今回は3つの基本と3つのポイントについて解説だ。

跳ぶか、走るか、
投げるか

- ① 遠くからダッシュジャンプ大パンチ→連続技
 - ② ダッシュ立ち大パンチ
 - ③ 中シールドスラッシュ
- 基本はコレ。

もしれないが、キャップのジャンプ大パンチは超強力。単純に技の当たり判定の強さだけならジャンプ大キックのほうが



これが当たつたら……



これも出ず。J大パンチとJ大キックは1セットと考えよう。

うが上なのだが、ジャンプ大パンチは、その広い攻撃範囲が魅力。多少高いところを出してしまっても、結構当たってくれるのだ。

しかし、ただジャンプ大パンチで跳び回っていたのでは甘すぎる。時折ジャンプ大パンチを出すタイミングを微妙に遅くして、そこから連続技を確実に決めていくのだ。

忘れたころに突然狙うと効果的なのが、遠くからのダッシュ立ち大パンチ。これには中シールドスラッシュを付けて出すのが基本だが、ダッシュ立ち大パンチ→側転といったバリエーションもある。

技の出の早さ、安全さという点でより高いものを望むなら、中シールドスラッシュを使うようにしよう。

はつきり言って、地上での通常技、特に立ち大パンチのかわりとして、余りある性能を持っているので、慣れてきたら地上では中シールドスラッシュ。約束だ。



中シールドスラッシュ。立ち大パンチを強くしたものと考えると……

以上の3つの基本を踏まえ、たうで、ポイントとなる3つの応用技について語ろう。

ポイント①

ダッシュスターズ&ストライプスを駆使する

つまり、ヴァンパイアハンターのデミトリよろしく、ダッシュしてすぐに小のスターズ&ストライプスを出すのだ。こちらがダッシュジャンプや中シールドスラッシュばかりを使うように相手に思い込ますことができれば、なお効果的だ。

離れたらすぐに飛び道具を出す相手には、代わりに中のチャージングスターで近づくのもいい。

ポイント②

中シールド→中シールド

近くで中シールドスラッシュをガードさせたら、戻ってきた盾をキャッチすると同時に再び中シールドスラッシュ。

この連携はかなりのスピードを誇っているため、図体のデカイ相手や、すぐ跳ぼうとする人に有効。逆に、しゃがむと小さいキャラや、ダッシュ足払い等を駆使してくる相手には多用しないようにしよう。下をくぐられてしまう。そういう相手には、中シールド→小シールドの連携でいこう。

ポイント③

接近戦で意表を突こう

接近戦で、おもむろに側転を使って相手の裏側へ回り、小足払い→立ち大キック→ファイナルジャスティスなどの連続技を決めてみよう。

通常技をガードさせて、これをキャンセルして側転を出すとスムーズでバシバシいぞ。



これくらいの間合いでは、中シールドが威力を発揮。先読み注意。

基本はコレ

- ① ダッシュジャンプ大パンチ+コンボ
- ① ダッシュ立ち大パンチ
- ③ 中シールドスラッシュ

コンボは簡単かつ強力なのを1つだけ…
○ J大P → J大K → 中足払い → 立ち大K → 中シールド (立ち中Kでも可) (小)

超減る

※ 中足払いを抜けば、ファイナルジャスティスも入るぞ



すかさず連続技を投げる相手を狙おう。



側転で裏へ回り込め！

空飛ぶ社長 アイアンマン IRON MAN

担当：石井ぜんじ



ユニビーム、ジャンプ大パンチを駆使して近づけるな！近づかれたらスーパージャンプから空中大作戦だ。

地上での固め パリエーション

地上戦で大足払いキャンセルスマートボムなどをガードさせると、間合いはある程度離すことができる。このときに、いくつかのパリエーションで相手を近づきにくくすることができる。

まず一つは、ユニビームを連発すること。端々に離れていけば、特殊な技がない限り一気に近寄られてくることがない。ユニビームをガードした後、レバーを入れたままなら近寄られるが、少し迷って遅れるとくらってくれる。



ユニビームで動きを止める。端と端と小は届かないので中か大を使う。

だが、これだけではあっさり読まれてしまう。こういったときは、昇りジャンプ大パンチを先読みで出しておこう。

当たってくれたらもうけもの、空中ガードされたらキャンセルスマートボムを落とすところ。



ジャンプしてきそうだったら、長いジャンプ大ジャンプを置く。

ユニビームを撃たないで、スマートボムで固めたあとでツッシュ大パンチでもいい。キャンセルしてユニビーム、スマートボムを出しておこう。このようにして、地上からまっすぐ近寄らせないように心がけよう。

こうなると、相手はスーパージャンプしてくることも考えられる。この場合、基本的に対空技はリバルサーフラスト。これはめくり対策にもなり、非常に強い技だ。このようにに相手が近づきたい攻め

攻めるときに 狙うコンボは

通常ジャンプ攻撃からコンボを狙いたいところだが意外にいい跳びこみ技がない。そこで、レバー下中キックからのコンボを狙ってみよう。レバー下中キックは、当たってボタンを押すのが遅れるとハネてしまう。だが、ヒットしたのを確認してすぐ大パンチを押せば、はねずにチエーンがつながってくる。

そこで、レバー下中キック→大パンチ→着地小足払い→中足払い→立ち大パンチなどのコンボが有効だ。中足払い



レバー下中Kを当ててからボタンを目押しして大パンチ。



連打してしまおうと地上のチェーンがつながにくいぞ。



地上で小足払いにつなげる。

は立ち中キックキャンセルスマートボムorユニビームに変えてもいい。背の高いキャラだと、空中でレバー下中キック→大パンチ→大キックまで入る。

このジャンプレバー下中キックからのコンボは、スーパージャンプしてスマートボムを出しつつ急降下して狙っていくのが一つの戦法。

その他に、狙っていききたいのはリアルレイブだ。だが、これを直接狙うなら、大投げから追いついで決めていくのがいい。

大投げは、必ず画面の端まで押していった投げてくれる。そこで、回転起き上がりで回避しなかったら、小足→しゃがみ中パンチで浮かすことができる。これは、全キャラに

対して可能。コンボは、小P→小K→中P→大Pが確定だが、キヤラとタイミングによっては中Kや大Kも入る。また、その他に途中で投げを組みこんでもいい。

投げを入れる場合は、小P→小K→中Pのあと、一泊おいて中Pで投げる。大Pだと技が出てしまうぞ。下に投げつけたら、スマートボムを落としてからレバー下中Kなどで落ちていこう。

その他、小足払いが決まれば確実に立ちOKしゃがみ中Kが入るのを覚えておこう。ダッシュ小足払いからつなげることができる。

空中大作戦！

アイアンマンと云えば、空中戦である。空中を自在に動ける感覚は、他のゲーム、キ

ャラでは味わえない面白さがある。だが、空中ダッシュ、飛行中はガードできない。そこで、相手が画面外にいるときでも、必ず相手の位置を常に確認しておくこと、人の形をしたマークに注意するのがとても大切だ。

さて、それでは具体的に、空中戦を説明していこう。まず、重要な事実、アイアンマンは8方向に空中ダッシュできるということである。その中でも、特に多用するのが、斜め下方向への空中ダッシュ戦法である。

ノーマルジャンプ、スーパージャンプから斜め下へ空中ダッシュすることによって、素晴らしい高速で攻めることができる。



スーパージャンプ後スマートボムを出して...



レバー斜め下パンチボタン2つ押しで高速移動だ。



空中斜め下ダッシュ中キックから地上にコンボがつながるぞ。

ができる。スマートボムをあらかじめ出しておけば、スマートボムに追いつくことができるぞ。

斜め下空中ダッシュのときにし出しやすき技は中キック。出るのが速く、横へ向いているため使いやすい。空中ダッシュの終わりがわに当てれば地上にコンボをつなげるのも可能だ。直接しゃがみ中パンチにつなげれば、リアルレイブに持っていくこともできる。斜め空中ダッシュは、空中ダッシュというより一つのジャンプ攻撃と考えよう。

ちなみに、空中ダッシュはボタン2つ押しでOK。3つより2つのほうがミスが少なく、飛行については、重要ポイントとしてレバー下中キックで強制解除できるということが挙げられる。コマンドを入れ直して降りるより隙が少ないし、中キックキャンセルスマートボムが出せる。その後、再び飛行再入力や空中ダッシュ(技は出ない)が可能だ。

一見まともな外観だが、とてもテクニカルかつトリッキーに動けるキャラなのだ。



プロテクションは、近くガガードのほかに反撃されやすい。

ガツンとぶち当てろ!

ハルク

HULK

担当：GYU



重量級はコンボが苦手
とは限らないっつ〜こ
とを証明しよう。

大柄で一発屋というイメージの強いハルク。しかしその豪快な技の数々もコツさえ掘れば華麗な連続技に発展させることができ、真のハルク使いと言える。そこで今回は実戦でも使用頻度の高い連続技を体系的にまとめたいので、その連続技を狙うコツも紹介しよう。

小足払い ガンマチャージが すべての始まり

さて爆発的な破壊力を誇るハルクの連続技の基点となる技はいったい何であろうか。それはやはりガンマチャージである。

もちろんこのゲームのウリの1つである「エリアレイン」をハルクでできるためにはしゃがみ大パンチの2段目をヒットさせる必要がある。

しかし美のころししゃがみ大パンチの2段目を直接ぶち当てるのは思いのほか難しい。というのはいくつかの理由がある。この中で前号№17の訂正という流れなので「ヨロシク」発売バージョンのしゃがみ大パンチは横方向の攻撃判定が短くなり通常時に2段目をヒットさせることが困難となったため(ちなみに小



さらにしゃがみ大パンチで拾う。



小ガンマチャージ(受け身を取られたら以上!)



小→中足払いときて…

足払い→しゃがみ大パンチという連携で相手を浮かせることはできなくたってます。誤報ですイマセン。

だが逆にダウンしている相手をしゃがみ大パンチで拾うことができるようになったため、中間距離でガンマチャージでダウンした相手を浮かせやすくなった。

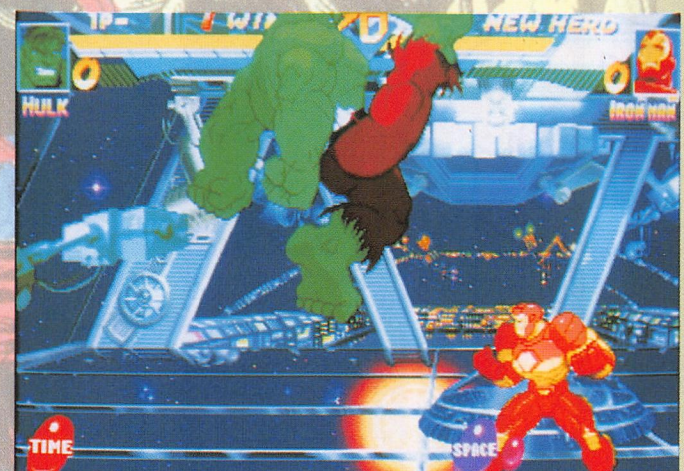
そこで前回に説明した小足払い→しゃがみ大パンチを小足払い→中足払い→小ガンマチャージに変えてみよう。すると、うまくいってしゃがみ大パンチで拾えるハズだ。さらに小K↓中P↓中K↓大Kのエリアルコンボをきめれば、HITコンボの完成となる。

しかしこのコンボは画面上に連続技として表示されるのにもかわらず、失敗する場面がある。ガンマチャージ後に「受け身」をとられた場合である。このような場合はしゃがみ大パンチを出さず受け身の終わりを投げるか、中足払いの後にガンマトルネードにつないでぶっつけてしまおう。もちろんインフィニティゲージがたまっている場合は小足払いがヒットした時点でガンマクラッシュにつないでもいい。要は的確にその状況に合わせてつなぐ技を選択すればOKということだ。

きっかけを作る

ではこれらの連続技をきめるための基本戦法を簡単に説明しよう。

まず小ガンマチャージがうまくいかにヒットする間合いについて説明しよう。ガンマチャージは小さいえどもかなりの移動距離がある。この



ダブルジャンプ超重要!

距離は慣れてしまえば感覚で覚えることもできるが、もっと簡単に計る方法がある。それは立ち大パンチをガードさせること。

この立ち大パンチはリチ・威力・当たりの強さなどをとつても申し分のないハルクの地上戦のメイン武器である。この技は通常、ガンマスラムキャンセルして牽制しつつ用いるのが基本で、たまにガンマチャージを交ぜるとよい。

あくまで連続技以外でガンマチャージを使うことはバクチに近いところもあるが、当たり負けするとはほとんどないので乱戦時には積極的に狙おう。

さてハルクの基本的な攻めにはジャンプ系からの攻撃も重要である。ここでいうジャンプとは通常のモノとは異なり

スーパージャンプとダッシュジャンプのことを指す。特にダッシュジャンプは互いが画面端の位置で出せば一気に跳び込むことができるスクレモノ。通常のジャンプよりもスピードが段違いに速いので見切られにくい。跳び込みは中キックにしよう。

ベストのタイミングでダッシュジャンプ中キックがヒットしたならばそのまましゃがみ大パンチを狙うか、小足払いからのコンボで攻めよう。

空中投げからのコンボ

マーヴルはスーパージャンプ等といった空中戦が多いため空中投げを狙う機会も多い。低めの位置で空中投げをきめたらそのままジャンプ大キック



空中投げから…



ジャンプ大キック。



さらに対空ガンマチャージ。

くでダウンした相手に追い打ちをきめ、なおかつ対空ガンマチャージもガンマチャージのコンボをきめよう。ただしこの場合も空中投げの時点で受け身を取られるまで。ちなみにこの連続技はウルバリン・シュモゴラス・ブラックハート以外のキャラには入らないので、あしからず。

爪の錆になりやがれ ウルヴァリン WOLVERINE

担当：ももやん



スピードを武器に大暴れする、ウルヴィ。今回も殺人的な暴れっぷりだ！

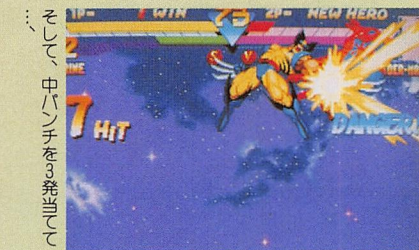
常人を遥かに凌ぐスピードで動き回り、鋼鉄をも切り裂くアダマンチウムの爪で襲いかかる、野獣の力を秘めたオヤジキャラ、ウルヴァリン。前作では最強キャラの一人だったが、今回は多少パワーダウン。それでも、前作同様に大暴れできるキャラだぞ。

接近戦こそ我が薙れ

ウルヴァリンには飛び道具などはないので、接近戦がメインとなるが、ただ近づけばいいってものじゃない。相手もそれなりに接近戦ができるので、近づくタイミングと、近づいてからが重要になってくるのだ。

基本的には距離を取り、離れたところからのダッシュ攻撃で攻めていく。ウルヴァリンのダッシュは非常に速いので、スピードで攪乱させて連続技をきめていくのだ。

狙っていくのは、エアリアルレィフかチェインコンボ。エアリアルレィフは前号でも紹介した、しゃがみ小キック→しゃがみパンチ→立ち大キック、といった連続技だ。これを、ダッシュから決めていく



そして、中パンチを3発出して



浮いた相手に、まずは小キック



とこめは、ドリルフローだ。このコンビミエ。

のだ。浮いた後の連続技としては、ジャンプ小キック→中パンチ×3→ドリルフローが、多量ダメージは落ちるが、バーサーカーバレッツは入るぞ。ダメージは期待できないが、相手のジエムを奪うことができるので、なるべく狙っていいところ。

大足払いは一気に前に出て攻撃を出すので、大パンチと同じように使える。また、画面端近くならば、キャンセルドリルフローが連続になるので、これも狙ってほしいのは、ドリルフローはガードされると大きなスキができるので、なるべく弱で出すことだ。強で出すよりは、反撃されにくいぞ。

簡単で強力。全部で8ヒットになるぞ。

基本的に、地上戦での狙いはコンボだが、ほかに大パンチやスライディング(★10大P)、大足払いなども使える。特に大パンチはリーチがあるもので、中間距離で出すと効果的だ。

スライディングは、前作同様に足元を攻めるのに使えるが、キャンセルドリルフローが入らなくなってしまった。多量ダメージは落ちるが、バーサーカーバレッツは入るぞ。ダメージは期待できないが、相手のジエムを奪うことができるので、なるべく狙っていいところ。

ジャンプからガードを崩せ

正面ばかりから攻めても、なかなか相手のガードは崩せないだろう。そこで、ジャンプからも攻めていく。ジャンプで使える技は新し



この中キックがヒットしたら...



大キックで連続技だ。この後は、地上コンボ狙い。



く覚えた、ジャンプ中キック(ジャンプ中→中キック)。この技は、急降下していくので、かなりヒットさせやすい。だが、ある程度跳ばないと出せない。スーパージャンプから出していくようにしよう(スーパージャンプはフォームルジャンプよりも速いので、すぐに出せる距離まで跳べるのだ)。

この技は単発でヒットさせると跳ね返ってしまうので、ヒットした瞬間に大キックを出すようにする。こうすると跳ね返らずに、すぐ着地するぞ。

ここからも、当然コンボを狙っていく。ジャンプ中キック→大キックから着地後、しゃがみパンチ→立ち大キックとつなげて、エアリアルレィフを叩き込むのだ。これは、ぜひとも覚えてほしい。また、飛び道具のスキに陥り込む場合は、斜めドリル



斜めドリルフローは、ジャガーノート戦で重要になるぞ。

インフイニティを使いましょう

インフイニティスベシヤルである、ウエボンX。開発中のバージョンでは、連続技として使えたのだが、発売バージョンでは入らなくなってしまったのだ。また、出るまでは遅いし、ガードされるとスキは大きいので、非常に使いづらい。

使い道としては、反撃用としてだろう。相手のスキの大きな技をガードしたら、狙ってみよう。

バーサーカーバレッツは、連続技として使うことができるが、あまり狙う場面はない。スライディングで倒した後などにも入るので、そこを狙ってみては。

連続技こそサイロックの命!

サイロック

PSYLOCKE

担当: KAL



ガンガン攻め込めて気持ちのいいキャラ、サイロック。しかし、肝心の連続技ができないと、話にならない。

連続技決めてえ! てもどつやめて 決めんの?

サイロックといえば連続技連続技といえはサイロック。

切れない「かため」と派手な連続技のできないサイロックなんて、チエーンコンボのないビシヤモンみたいなものだ。

もうとにかく、連続技の練習に費やす時間が長ければ長いほどいいのだが、いくら練習で確実に成功したとしても、実際の対戦で決められなければ意味がない。

そこで、数ある連続技を実戦で決めるためのコツ(狙いどころ)を、解説していこう。

狙いは主に 3パターン

ここから先は、表中の連続技例を見ながら、読み進めてほしい。

まずはじめに考えるのは、地上からいくな、空中からいくな、どちらにするのかという点。

たとえば小サイプラストをダッシュで追いかけていって容易に近づかせる相手の

なら、表中の④~⑥などが狙える。ただ一回転させるだけ

いいのなら、画面の端から届くダッシュ屈伸大足払い(コツ)がいる。次号以降の対戦攻略で詳しく解説)を狙い、起き上がり攻めよう。

また、普段からダッシュ立ち大キック→サイプラストor裏回りは地上戦の主戦力の1つとなっているので、どんな使っていい。

これらとの組み合わせで効果を発揮するようになるのがダッシュ小足払い→レバー入れ立ち中キックの連携や(⑦)⑧、ダッシュから直線連続技を狙った中足払い→しゃがみ



レバー入れ立ち中キック。こちら、様々な連続技を狙える。重要だ。



例⑥。レバー入れ中キックのあと、小足払い→しゃがみ中パンチときて...



立ち大キックからサイブレイド(スビ)。ガード中なら大足払い→サイプラストなど。



ジャンプ攻撃ヒット後、ほんの少しだけ歩く。



そしてすぐ中足払い。少し浮かせたら...



しゃがみ大パンチでさらに高く浮かせるの(こうするとエリアルレイブを入れやすい。

~どんな連続技があるの?~

- ① J大P→J大K→ちょい歩き中足払い→しゃがみ大P→J中P→J中K→サイブレイド小中大 12段
※格好よく見せるなら、昇りでJ小P→J小Kを追加 14段
- ② J大P→J大K→ちょい歩き立ち中P→立ち大K→サイブレイド小中大 10段
※格好よく見せるなら、立ち小Pを追加 11段
※体の大きいキャラには立ち小Kも入る 12段
- ③ J大P→J大K→ちょい歩き中足払い→しゃがみ大P→サイメイルシュトルム 25段前後
- ④ ダッシュ中足払い→しゃがみ大P→エリアルレイブ
- ⑤ ダッシュ大足払い→サイプラスト小※(回転起き上がりで反撃される危険性アリ)
- ⑥ ダッシュ立ち大K→サイプラスト小
- ⑦ レバー入れ立ち中K→立ち大K→サイブレイド小中大 8段
- ⑧ レバー入れ立ち中K→小足払い→しゃがみ中P→立ち大K→サイブレイド小中大 10段
※格好よく見せるなら、立ち小Pを追加 11段
- ⑨ サイラスト引きずり→中足払い→しゃがみ大P→サイメイルシュトルム 36段前後
※(回転起き上がりで抜けられる可能性あり)
- ⑩ J大P→J大K→J大P→J大K→(2段ジャンプ) J大P→J大K→(3段ジャンプ) J中K→J大P→J大K(1打目キャンセル) サイブレイド小中大 18段
※夢コンボ、分岐は山ほど

って「ダッシュジャンプ→垂直ジャンプ」とか、「ダッシュジャンプ(相手を跳び越え)→バックジャンプ」というふうに翻弄して真上を取ろう。ジャンプ攻撃の手応えが確かなら①を、イマイチ不確かなときは②を狙うか、途中から⑦、⑧あたりに切り替える。このように状況に応じてその後のかためを選択できるようになれば申し分ない。

ちなみに①や②にある「ちょい歩き」とは、ジャンプ攻撃を当てて着地したあと、ほんの一瞬だけ前進して距離をかせぐためのもの。このちょい歩きは、様々な場面で応用が効くのでわりとポイント高いぞ。

さて、地上にいたがらない



前にも強いし、めくりにも使えるジャンプ中キック。めくったらサイブレイド×3だ。

で、かつこちらのダッシュジャンプを警戒している相手に対しては、地上を歩いて近づいて、突然ダッシュジャンプ中キックで跳び込もう。ジャンプ中キックで「めくって」サイブレイドスピン×3を入れるのが狙いだ。空中で中キックが当たった場合もそのままサイプラストやサイブレイドを狙っていい。これはおススメだ。

略号 J...ジャンプ P...パンチ K...キック J大K...ジャンプ中、上入れ大キック(2段キック)

アーマゲドンを超える恐怖 ブラックハート BLACK HEART

担当：しっぽといえは・ギイ



インフェルノ、そして
ハートオブダークネス。
今回はこの使える？大
必殺技に絞った攻略
だ。

DARKNESS

発売バージョンでは、連打してもヒット数が増えず、ダメージも低く、連続ヒットすらしないこともあるアーマゲドン。やはり名前がやばかったか？しかしブラックハートにはもう一つ、より強力なインフィニティスペシャルがある。炎売バージョンでは、連打してもヒット数が増えず、ダメージも低く、連続ヒットすらしないこともあるアーマゲドン。やはり名前がやばかったか？しかしブラックハートにはもう一つ、より強力なインフィニティスペシャルがある。あ「ゆにびー！」ぶ「インフィニティ！」ほぼ同時に出せば、



間に合う！半分近く減らせるぞ。

る。コマンドも簡単なのでもう知っている人も多いと思うがコマンドは「◆◆+K」で同時。その名もハートオブダークネスだ。性質的にはインフェルノに近いがより早く、ホーミング性能も高い。間合いに関係なく、即座に技が出るため、たとえばガンマクラッシュやマキシマムスパイダーのガード後や、ユニバーサルサンダーに合わせることで可能。これもヒット数はランダムで20〜40とばらつきが大きい。インフィニティの炎の柱のダメージが大きいのでダメージのばらつきはさほどでもない。これ単体でゲージの半分近くを奪ううえ連続技に組み込んでいくこともできる。技の後の落下は隙ではなく



ハッハッハアと笑っているときからしパー横連打で空中ダッシュ、

とりあえず インフェルノ

インフェルノは、入力時のボタンによって魔法陣の描かれる位置が変わる。小なら目の前に、中なら画面中央に、大なら画面端といった具合だ。それに加えてホーミングもするため大であっても目の前に相手がいれば、相手の足元に魔法陣が描かれる。逆に小は相手が遠くにいても目の前に出るため、大は小を兼ねると言える。



こーゆつのが一番具合悪い。



着地で立ち中/パンチで拾い、エアリアルレイブへ、プラス4ヒットだ。

ジャンプ扱い。よって画面端近くで決めれば、空中ダッシュで近づき、立ち中パンチからエアリアルレイブも可能だ。インフェルノは、入力時のボタンによって魔法陣の描かれる位置が変わる。小なら目の前に、中なら画面中央に、大なら画面端といった具合だ。それに加えてホーミングもするため大であっても目の前に相手がいれば、相手の足元に魔法陣が描かれる。逆に小は相手が遠くにいても目の前に出るため、大は小を兼ねると言える。



立ち大キックの緑の魔物が出てから、ヒットするまでの間に目押しでチェインで



立ち小パンチ。これにキャンセルをかけて、

電よ！氷よ！炎よ！

インフェルノには距離以外にも操作できる要素がある。コマンド入力後素早く中パンチボタンを押すと電撃ではなく、氷の柱に、大パンチボタンで炎の柱になる。もちろんグラブティックだけでなく技の性質も違う。

- 電撃：威力が3つのうちで最も高く、相手のインフィニティゲージを減らす効果がある。出るのは遅い。
- 氷：威力は電撃に次いで高く、出るのが電撃よりも早い。追加効果はなし。
- 炎：威力は最も低く、出の速さは氷と一緒に。

基本的に、大でホーミング



大インフェルノ。連続技ではないが、固め技としても効果的だ。

させるなら出の早い氷か炎、電撃は小や中で、先読み気味に使うのが効果的。飛び道具も消せるのでバリア代わりにもなるのだ。

もちろんいずれの場合も近くでヒットすれば、立ち中パンチで落ちてくるころを拾い、エアリアルレイブへ繋がる。また、速く当たったとしても、氷か炎のインフェルノ、ハートオブダークネスが連続技になる。とはいえこの場合はダウン回避で逃げられる可能性が高いので当たったら出せばいいってもんでもない。ただし空中でインフェルノがヒットした場合はそのまま空中で繋がり、回避されることはない。今回はインフェルノとハ



インフェルノからハートオブダークネス。入力は結構シビア。トオプタークネスに絞って攻略してみたが、どちらかといえばこれは切り札的なもので、空中ダッシュや妙な通常技を駆使した攪乱、ラッシュが平時多用すべき戦法。次回はその辺を突っ込んでいくとしよう。エアリアルレイブもさらに強力かつ多彩になりつつあるぞ。

浮かせればこっちのものでシュ

シュマゴラス

SHUMA-GORATH

カオスサイダー：珈琲ふりーく



変則エリアルレイブからの逆ガードミスティックステアor空中投げ! 狙いは決まったのだ。

前号に書いた立ち中キックで相手を浮かせて自動スーパージャンプから小P小K中P中K大Pのエリアルレイブはもはや過去のものとなってしまった。立ち中キックを当てるまでのプロセスも多様化している。バリエーションはほぼ無限だ! どれから紹介しようかな。

空中逆ガードミスティックステア

変則エリアルレイブで相手の体力をしっかりと奪った後、さらにガード方向がP折の空中ミスティックステアで追い打ちをかける恐るべき連携技。立ち中キックはほぼ密着で当てよう。

●立ち中K→スーパージャンプ→中P→中K→中P→中K→中ミスティックステア

スーパージャンプ後の小P→小K→中P→中K→大Pは連打しやだめで目押しじゃないと入らない。このエリアルレイブでも中Pから中Kへのつなぎは目押しである。中Kから中Pへは自然につながっているので連打でもよい。しかし中Pを連打するとさらに次の中Kが出なくなってしまう



自動スーパージャンプから素早く中P。



立ち中Kを当てて相手を浮かせる。



中Pからすぐ中K。



タイミングよく中P。こちらにぐるなら溜めておくこと。



ちょっと間を置いてタイミングよくキック投げ。



すぐ中K。



投げた方向にレバーを入れて中P連打で中Pヒット後、



投げた方向とは逆にレバーを入れて中P。



空中中ミスティックステアを出す。相手は逆を向いている。



パンチ投げまでできる。相手が投げ抜けや回転起き上がりをしていないとさらに…



中Pヒット後空中中ミスティックステアを出せば…

うのでやはり全段目押ししたい。中Pから中Kは早めに、中Kから中Pは遅めにボタンを押すとい。トントントンという感じかな。もちろん前スーパージャンプしたらすぐ、方向にレバーを持っていき、溜めながら中P→中K→中P→中Kを目押しする。2度目の中Kを出したらすぐ中ミスティックステアを出そう。これは連続技にはならないが、空中で相手がちやうど振り向くので逆方向でガードしなくてはならな

なる。この逆ガードはなかなか気づかれにくいものだろうが、もし気づかれても中ミスティックステアを小にすれば相手は振り向かないので正方向ガードしなくてはならない。要は限りなくガード不能に近い2択攻撃だということだね。

エリアルレイブ投げ

投げ抜けをしてこない相手には超効果的な投げ連携。でも前述の逆ガード空中ミスティックステアと同じような状況から入るため、投げ抜けしようと思う相手は少ないだろう。これも立ち中キックはほぼ密着が望ましい。

●立ち中K自動スーパージャンプ中P中Kキック投げ中Pパンチ投げ

自動スーパージャンプからの中Pは素早く入力する必要があり、中Kも素早くつないで、少し間をおいて空中キック投げで相手をつかむ。レバー方向は自動スーパージャンプからすつと、方向にしておくべきだが、投げのときは好きな方向に投げたよい。キック投げた方向にレバーを入れたら、投げた方向にレバーを入れて中パンチボタンを連打し、タイミングがよければ中パンチがヒットし、そのままパンチ投げまで入る。ここで回転起き上がりをしない相手には、

新・立ち中キックまでのプロセス

上に書いた2つの連携技を使用するには立ち中キックをほぼ密着でヒットさせなくてはならない。しかし立ち中キックをそのままくらくらくする人は珍しいので他技から連続

でつなげる必要がある。●ジャンプ中キック→立ち中キック
最も単純な形の連携技だが、ジャンプ中キックは相手を跳び越してもヒットするので実用度は高い。地上で立ち中パンチあたりをかませたいところだが、離れてしまうのは面白くない。
●ジャンプ中パンチ→ジャンプ中キック→立ち中キック
正方向で相手はほぼ真下、というときはジャンプ中パンチから入るといいだろう。
●ダッシュ立ち中パンチ→立ち中キック
かなり強引だが立ち中キックが入ってしまえば、こっち

のものである。たまに狙って損はないぞ。
●立ち中パンチ→立ち中キック
キック投げや低空での空中パンチ投げなどでダウンした相手を狙うときに使う。キック投げの場合はダッシュで近づくと必要あり。ただし回転起き上がりされると逃げられてしまう。回転起き上がりがわかっていればさらにキック投げをしてやればよい。
立ち中パンチが入っているのがかなり離れてしまいが、立ち中パンチではダウンした相手に当たらず、しゃがみ小パンチは中パンチ並みに離れてしまう。

お願いジャガー! 私を守って!!
ジャガーノート
JUGGERNAUT

担当: ワイルダー-K-TAN



最初は暴れているだけでも勝てるけど、そのうちつらくなってくるんだよね。



レバー入れ大パンチを当てたら、

ジャガーノートの大で出す通常技は、技の戻りが遅いので出しすぎると手痛いしっぺ返しをくらってしまふ。これは必殺技においても同じことが言えるだろう。

その辺の、相手にボコボコやられなため、好き放題攻めさせないための闘い方を覚えていくとしよう。

小技で押す

ここでいう小技は、しゃがみ小パンチと立ち小キック。小技とはいえどもリーチが長いので、これで相手を押しつつレバー入れの大パンチを出してみるといいだろう。また、この小技からレバー入れの大パンチにつなげることもできるぞ。



連打もできるのでかなり有効。

例えば、ジャガーノートが相手が好き放題攻撃をしているとする。このとき、ガードしている状態から小パンチボタンを連打してみよう。相手が隙間なく連続攻撃をしてくるとさすがに止めることはできないが、ガード中に小ボタンを連打しておく、技が出て相手の攻撃を止めることが可能だ。

しかし、必殺技を絡めて出されると危険なので、やり過ぎは禁物。

レバー入れ大パンチの硬直をどうするか

相手方向にレバーを入れた大パンチは、リーチも長く威力もあるのだが、その分硬直が非常に長い。この硬直は、できるだけ早くなくしたいよね。

通常技は、相手に当てなくても必殺技でキャンセルをかけることができるので(空振りしても大丈夫、常にとまでは言わないが、キャンセルをかけて必殺技を出したほうがいいだろう。

ここで、「常にとまではいかないが」というのは、状況によっては必殺技をキャンセル



とのあえずキャンセルをかけて必殺技を出してみる。跳んでくる相手には避けて出してもいいだろう。

ルをかけて出さないほうがいい場面もあるのだ。

だいたいこのときにキャンセルをかけて出す必殺技というのは、アースクエイク、パワーアップ、ジェム(これは問題ない)ぐらいだろう。

アースクエイクは、振り下ろす腕の部分をガードさせればまず問題ないが、反応して跳び込んでくる相手には苦戦を強いられる。エクエイクのスキに技を叩き込まれてしまうのだ。

パワーアップに関しては、もエクエイクほどではないが、キャンセルをかけるタイミング

グが遅いと反撃をくらう恐れが出てくる(通常技が出てくる間ならいつでもキャンセルをかけることが可能)。

要するに、レバー入れ大パンチを出したら、そのままガード方向にレバーを入れておいたほうが安全という場合もあるのだ。この辺の状況は、対戦慣れしないと判断するのは難しいだろう。と言うよりは読み合いの部類だろうな。

かといってパンチを出さずばなしにしておく攻撃をくらってしまふし、やはりパワーアップが安定かな。

レバー入れ大パンチは先ほど述べたように非常にリーチが長いので、不意打ちには最適だ。

ジャンプで逃げる相手を捕まえる

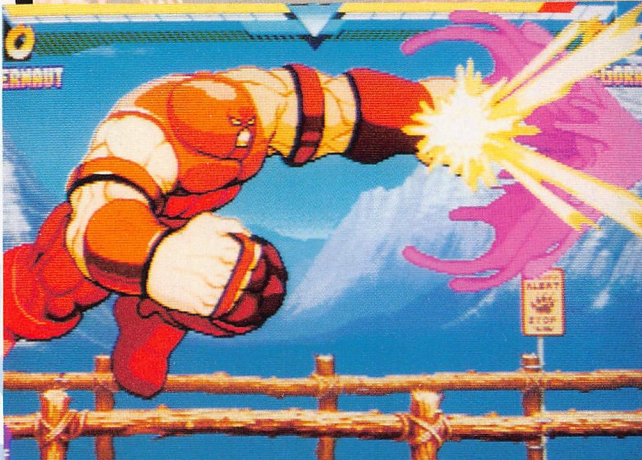
ジャガーノートのパワーを恐れて、ジャンプで逃げる相手

手を捕まえるにはどうすればよいか。こういう場合は、ジャンプ大パンチと大キックが非常に有効だ。技のリーチが素晴らしいほど長いので、相手を捕まえることができる。ジャンプ力のあるキャラが相手なら、ジャンプ大キックのほうを使うといいだろう。

ジャガーの頭

ジャガーノートのインフィニティスベシヤルはとても強力だ、ゲージが∞のときの1回目がヒットしたときほど嬉しいものはない。

ジャガーノートヘッドクラッシュが相手にヒットすると、当然後ろにぶっ飛び形になる。その相手の落下中に、もう1回ジャガーノートヘッドクラッシュを当てることが可能なのだ。



逃がさん!



この落下中にもう1度当てる。



相手がボーツしているとジャガーノートパンチがヒットする。

この2回目のジャガーノートヘッドクラッシュのあと、相手が移動起き上がりをする瞬間、今度はジャガーノートパンチが相手のダウンしているところへヒットさせることができる。が、これを当てるのは少々難しい。全部決まったときの破壊力といったらもう

う...といった感じだ。もちろん、このときに相手が移動起き上がりをした場合は、ジャガーノートパンチを当てることはできない。

かといって出し過ぎてガードされると反撃を受けるので、ヘッドクラッシュは相手の飛び道具に対して狙って出していくといいだろう。

また、ジャガーノートを使っていて困ったことがあったら、対策を練っていきまふので、手紙でも私宛に送ってください。

超強力コンボ発見!!
マグニートー
MAGNETO

担当：DS1



マグニートーの必殺コンボと使える通常技を紹介。

マグニートーに
超強力コンボがあったぞ!!

画面端限定ながらも、マグニートーに強力なコンボがあることを発見した。早速それを紹介しよう。

まず画面端で相手を浮かせる。浮かせる技は、しゃがみ大パンチ、立ち中パンチ、立ち小パンチ、立ち中パンチのどちらでもよい。



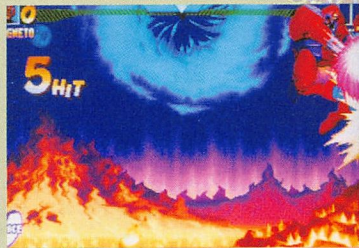
画面端、しゃがみ大パンチで浮かせたら...

キック→中パンチまで普通にエリアルレイブを決める。直後に再び中パンチを連続



小パンチ→小キック→中パンチ。最初の小パンチを早めに当て始めること。

この中パンチは連打はダメ。中パンチ投げを入れる。マグニートーの中パンチ投げは、右斜め上・右・左斜め上・左・下方向に投げ飛ばす位置を指定できるので、画面右端ならば右斜め上に、左端ならば左斜め上に投げ飛ばす。



技になるように当てる。これは、中パンチを当てることにより相手の体を強引に上にスラし、次の投げを決めやすくするための技である。

なお、もともと体の軽いスライダーマンなどは、ほかのキャラより技を当てたときの上へのスラが大きいので、再び中パンチを当てる必要はななく次の投げに移行できる。ここでコンボになるように



直後にハイパーグラビティでここで自押しの中パンチ投げ。早いとただの中パンチになる。

シオンを撃てば、見事に当たり強力コンボ完成。あとは、再び地上で浮かす技を当ててこの流れを繰り返す。実際にこのコンボを使うに



落下中にハイパーグラビティコンボが当たり...



再びしゃがみ大パンチ。以降繰り返す。

は、多少の熟練が必要なので、実戦でバリバリ使うといった感じではない。また、近日中に出る新しいバージョンではできないようだ。

とはいえ、投げの後をE-Mティスラフターに切り替えれば、画面端以外でも使え、通常のエリアルレイブよりも減らせるコンボになる。

大攻撃をメインにした
闘い方が有効

マグニートーの対戦での狙いは、とにかくエリアルレイブだ。なんとしてもしゃがみ大パンチを当て、エリアルレイブを叩き込もう。

マグニートーは立ち中パンチも浮かせる技になっているが、リーチはしゃがみ大パンチとほぼ同じなので、威力の高いしゃがみ大パンチにした



意外と上方向に強い大キック。

ほうがいい。

また、しゃがみ大パンチは強力な対空技で、タイミングさえ合っていればほとんどの跳び込みを返せる。

立ち大パンチは、マグニートー最大のリーチを誇る通常技だ。相手の突進技を止めるのに最適で、攻撃判定の出現も早い。

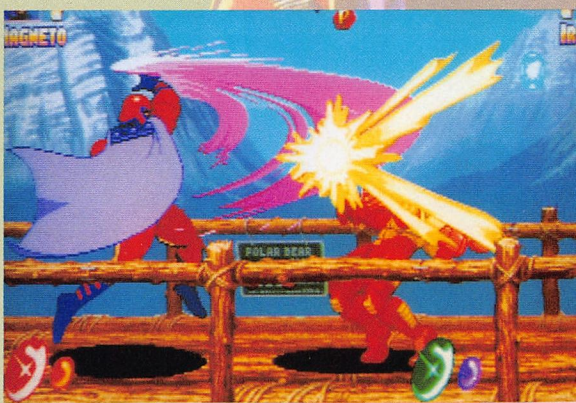
ほかに地上で有効なのが立ち大キックで、ダッシュから使えば相手のジャンプ直後を

叩き落とせる。対空技としても跳び込み攻撃は、ジャンプ大キックがかなり強力。スライダーマンから相手を左右に揺さぶりつつ大キックで強襲する。

このジャンプ大キックが当たれば、着地しゃがみ大パンチに続いてエリアルレイブが狙える。

マグニートーは、地上では大攻撃の単発技で相手の動きを止め、空中では大キックで跳び込みエリアルレイブを狙っていく。こんな闘い方が中心となるだろう。

もちろんハイパーグラビティ・シオンやE-Mティスラフターなどの必殺技も、通常技にうまくかみ合わせて使っていくことが大切だ。



相手のタッシュ攻撃は立ち大パンチで止める。ウルヴァリンやスライダーマンには、しゃがみ大キック(スライディング)にする。



オマケ。無敵と思われたフォーシールドも、フラックハートの赤い生物には関係ないらしい(泣)。