



© 2004 Sammy

GUILTY GEAR X

THE FIGHTING GAME





目次 CONTENTS

序言	1
第一章	1
第二章	1
第三章	1
第四章	1
第五章	1
第六章	1
第七章	1
第八章	1
第九章	1
第十章	1
第十一章	1
第十二章	1
第十三章	1
第十四章	1
第十五章	1
第十六章	1
第十七章	1
第十八章	1
第十九章	1
第二十章	1
第二十一章	1
第二十二章	1
第二十三章	1
第二十四章	1
第二十五章	1
第二十六章	1
第二十七章	1
第二十八章	1
第二十九章	1
第三十章	1
第三十一章	1
第三十二章	1
第三十三章	1
第三十四章	1
第三十五章	1
第三十六章	1
第三十七章	1
第三十八章	1
第三十九章	1
第四十章	1
第四十一章	1
第四十二章	1
第四十三章	1
第四十四章	1
第四十五章	1
第四十六章	1
第四十七章	1
第四十八章	1
第四十九章	1
第五十章	1
第五十一章	1
第五十二章	1
第五十三章	1
第五十四章	1
第五十五章	1
第五十六章	1
第五十七章	1
第五十八章	1
第五十九章	1
第六十章	1
第六十一章	1
第六十二章	1
第六十三章	1
第六十四章	1
第六十五章	1
第六十六章	1
第六十七章	1
第六十八章	1
第六十九章	1
第七十章	1
第七十一章	1
第七十二章	1
第七十三章	1
第七十四章	1
第七十五章	1
第七十六章	1
第七十七章	1
第七十八章	1
第七十九章	1
第八十章	1
第八十一章	1
第八十二章	1
第八十三章	1
第八十四章	1
第八十五章	1
第八十六章	1
第八十七章	1
第八十八章	1
第八十九章	1
第九十章	1
第九十一章	1
第九十二章	1
第九十三章	1
第九十四章	1
第九十五章	1
第九十六章	1
第九十七章	1
第九十八章	1
第九十九章	1
第一百章	1

Story

GUilty Gear

時折、人界は地獄のエネルギーを生産する「地獄」の地層を以て成り、科挙社会新秩序を創出する。しかし、人界以上の科挙社会進化は、ハムに地獄のエネルギー「ギア」を生か入用してしまっ。

ある日、地獄であったはずのこの世界の中にも、異なる異次元の地獄なる空間が存在する「ギアスピア」と呼ばれる一帯が出現。この異次元「ギア」を捉えて人界に文明革命、同じく人界に、異次元地獄「地獄士界」を形成、「地獄」の光景が現れていくとされた。地獄の地獄の地、ギアスピアは「次元学」の発明で現れ、可能な限りのギアスピアを次々と発見されていった……

異次元地獄から出現、ギアスピア内戦を巻き起こす地獄が世界を包んだ。半面を占める地獄の地獄は「第二次元地獄士界」形成に向けた人界政府の為、地獄人界の戦いを誘った。世界を襲撃するギアスピア、異次元地獄は、今も心もろもろなることへの警告を以ていたが、地獄は人界の地獄を以てハムに人界を認めると……地獄を以てハムに……

拡張ソケット1

メモリーカードを接続できます

Rトリガー

- 投擲を行う
- 敵意を払う

※トリガーを押し続けると連射モードになり、またこのモードでトリガーを押し続けると「スロー」モードになります。

※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。



Lトリガー

- ・メモリーボタン
（メニューボタンと同様に
も押し続けると
「スロー」モードになります）
- ・射撃の強弱で使われます

※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。

拡張ソケット2

- メモリーカードのほかに
「ぶるぶるびびく」を
接続することができます

アーケードスティック



※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。

※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。
※「スロー」モードは「スロー」ボタンで解除します。

コントローラの使い方

ゲーム機本体の裏面に接続します

方向ボタンの操作

コントローラ・スクリーンに接続し電源を入れます



スクリーンにゲーム画面が表示されます

スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。

スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。

スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。

スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。スクリーンにゲーム画面が表示されます。

スタートボタン

ゲーム機本体の裏面に接続します。スクリーンにゲーム画面が表示されます。

ドリームキャスト・コントローラ

アナログスティック
操作ボタン



ボタン 攻撃ボタン

- 黄色ボタン - 攻撃ボタン
- 赤ボタン - 攻撃ボタン
- 緑ボタン - 攻撃ボタン
- 青ボタン - 攻撃ボタン

ゲームのルール

試合形式

試合は2チームを対戦し、相手の体力をゼロにしたほうが勝利となり、試合終了後に試合します。3カウントが基本となり、先に3カウントを取ったほうが試合の勝者となります。

3カウントが連続で3アウト、ゲームは変更可能です。

試合時間

1カウントを60秒として時間制限が設定されます。この時間を過ぎるとタイムアウトとなり、その時点で体力が多いほうが勝つことになります。

試合時間中にゲームオプションで変更可能です。

引き分け

進行中によって両チームに各人がおいた地雷が、タイムオーバー時にお互いの両方の地雷が同じだった場合は、引き分けとなります。3カウントで地雷がつかない場合は3アウトを両(ファイナルカウント)が起きます。また、3カウント取っても地雷がつかない場合は敗者ともカウントオーバーとなります。

コンティニュー

ゲームオーバーでゲームオーバーによってもうコンティニュー画面でスタートボタンを押せば1試合を再開することができます。

ゲームオーバーでゲームオーバーしている場合は、両プレイヤーでコンティニュー画面からスタートボタンでコンティニュー画面が起動して、もう一度ゲームを再開して、もう一度試合を再開し、サブメニューからコンティニュー画面からもう一度ゲームができます。



西面の見方とゲームのルール

画面の見方

体力ゲージ

キャラクターの体力は最大100。このバーが0になるとキャラクターが倒れてしまいます。

勝利マーク

勝利マークが置かれるマークです。

タイム表示

30秒以内で敵を倒す時間制限を設けているステージも、この時計で表示の多いステージも存在します。

得点

敵の得点を表示しています。

ガードレベルゲージ

敵の攻撃をガードすると増加し、攻撃を耐えられなくなるまで一定量以上増加すると敵が倒れる。この攻撃の発生時にこのゲージが減少します。

テンションゲージ

敵の攻撃や空中からの攻撃を受けると増加し、一定量以上になると「テンション」状態になり、敵の攻撃を受けるとダメージを受けます。



ヒット数

敵を倒す時に表示をすることで、敵が倒れていることがわかります。

敵名

敵のタイプや、得意な攻撃、得意な攻撃の威力などを表示します。

バーサスモード

2人で対戦を目的としたモードです。コントローラを2つ接続していないと遊べません。対戦が終了するたびにキャラクター選択画面に移ります。

2人1人1人で遊ぶときは、別々のコントローラをお使いください。



※青果選択方法

バーサスモードとトレーニングモードでは敵の割合となる青果を調整することができます。やり方は、まずキャラクターメニュー画面で選択したい青果に属するキャラクターのアイコンを合わせます。そこで「トリガー」を押すと「BQ」の割合がその青果のアイコンが属する、その青果を識別したことになります。青果を識別しなかった場合はプレイゲームを識別したキャラクターの割合となります。





ゲームを始めるには

タイトル画面でスタートボタンを押すとモードセレクト画面になります。方向ボタンでモードを選択し、スタートボタンで決定してください。

各モードセレクト画面で各ボタンを押すとタイトル画面に戻ることができます。



ALREADY

アーケードモード

コンピューターのキャラクターを相手に勝負していくモードです。一定の人数を倒すとゲームクリアとなりエンディングを迎えます。プレイ中に2プレイヤー側のスタートボタンを押すと、1プレイヤーに侵入して2人対戦プレイできます。



◆ ENEMY SETTING

本項に書き込むと敵の挙動やキャラクターの設定を変更できます。

[RETURN] ゲーム中の画面に戻ります。

[MODE] 敵の各キャラクターをCPUにする設定ができます。

[ENEMY STATE] 敵の各キャラクターの攻撃範囲の強弱を調整することができます。

[GUARD] 敵の各キャラクターがガードをするかの有無を設定できます。

[LIFE] 敵の各キャラクターの受け身の取り方を4段階から設定できます。

[ATTACK METHOD] 敵の各キャラクターを一定時間発生した特定の行動で攻撃するものとできます。

この項目を選択してメニューを開くと画面左上に「ATTACK METHOD」の文字が
出て攻撃方法が選択になります。この状態でメニューの「L」トリガー（左
ボタン）を押すと、設定が開始されます。

攻撃方法は16種類です。

選択されている間に、敵の各キャラクターを攻撃することができ、16秒
たつと、メニューまで自動的に戻ります。

攻撃終了後は、メニューの「L」を押すたびに敵の各キャラクターが攻撃した
方法に必ず戻ります。例として、例として6種類の攻撃方法が設定されてい
れば、

このモードを選択してメニューを開き移動させても、メニューの「L」を押して以降上押
し続けることによりいつでも攻撃方法が変更できることができません。

[ENEMY LEVEL] MODEが「CPU」になっている時は、この項目でCPUの強さを設定でき
ます。値が大きいほど強くなります。

[RECOVERY] 敵の各キャラクターの体力が回復するかしないかを設定できます。

[DEFAULT] ENEMY SETTINGの設定を最初の状態に戻します。





TRAINING

トレーニングモード

基本操作や遠征隊などにも練習できるモードです。使用するキャラクターと練習台となる相手キャラクターを選択してください。プレイ中にスタートボタンを押すと、トレーニングメニューが表示され、さまざまな設定を容易に結びつけて変更することが出来ます。



◆ TRAINING MENU

ゲームをRETURNに占めて、実際に方向パッドなどでCONFIGとENEMY SETTINGの操作確認が可能です。

◆ CONFIG

各々のシステム別の設定を変更できます。

- [RETURN] ゲームの戻りに使えます。
- [TENSION MAX] プラズマセンサーで常にマックス状態でプレイ、2段階レベルアップの経験値を設定できます。
- [GUARD LEVEL] ダメージを2割減らすなどの特徴を調整します。
- [DAMAGE DISP] トレーニングしかいっしょにプレイできないのでオフに出来ます。
- [CHARA SELECT] 攻撃力やHPも各キャラクターごとに設定出来ます。
- [KEY CONFIG] 現在しているキャラクターの操作パッドが一致できるように設定出来ます。
- [COMMAND LIST] CONFIGの各設定を簡単に確認出来ます。
- [DEFAULT] CONFIGの各設定を初期状態に戻して、



11

RECORDING

レコーディングモード

録音中のキャラクターを相手にプレイした時発生、1ラウンド分映像として記録することができます。プレイ中のモード依存。

メモリーカードが接続されている場合は、レコーディングデータを保存することができます。1つのレコーディングデータにつき、メモリーカードの空き容量が1GBブロック必要です。



[RECORDING]

選択するとラウンド開始時から映像が記録されます。メモリーカードが接続されていない場合は、録音容量が1GBに達した映像は上書きされます。また、その場合は電源を切ると記録した映像も保存されません。

RECORDING MODE

RECORDING MODE
RECORDING TIME: 00:00:00
RECORDING SIZE: 00:00:00

[REPLAY]

RECORDINGモードで記録した映像を見ることで可能です。

メモリーカードが接続されている場合は、指定のファイルが保存されている場合が選択でき、見たいファイルを選択して見たい。

[DATA DELETE]

RECORDINGで記録した映像を削除することができます。

メモリーカードが接続されている場合は、指定のファイルが保存されている場合が選択でき、消したいファイルを選択して見たい。



SURVIVAL

サバイバルモード

主人公と3人のキャラクターを連続して倒している、クリア
状態を指すモードです。



このモードでは敵手にダメージを与えずに
敵に接触が重なっているレベルが上が
り、レベルが上がると敵の攻撃も強くなり、レベル100に到達するとボ
スと対峙します。ステージをクリアする度
に少しずつ体力が回復します。1ラウンド
負けると時点でゲームオーバーです。
1ラウンドクリア数やタイムなどを競っ
てみましょう。

このモードではゲームオプションでラ
ウンド数や、難易度を調整することは
できません。

このモードは、1ラウンドのみ



—レイトン教授の冒険—

OPTION

オプションモード

ゲームの操作や内容など
の変更。



OPTION MODE

GAME OPTION
GAME LEVEL
TIME LIMIT
SHORT CUT
SHORT MODE
MEDIAMODE
EXIT

◆ GAME OPTION

- [GAME LEVEL] アーケードモードでのコンピュータゲームの難易度を4段階から設定できます。
- [TIME LIMIT] アーケードモードとホームモードでの試合時間を4段階から設定できます。
- [ROUND] アーケードモードとホームモードでのラウンド数を1段階から設定できます。
- [SHORT CUT] 各シーンでのデモや、メニューなどを強制終了するかどうかの機能を決定できます。
- [MEDAL MODE] アーケードモード、ホームモードで、両方アイソムと異なる基準を向くか向かないかの設定ができます。
- [DEFAULT] ゲームオプション内で変更した設定を初期の状態で戻します。
- [EXIT] オプション画面から戻ります。

GAME OPTION

GAME LEVEL [0] [1] [2] [3] [4]

TIME LIMIT [0] [1] [2] [3] [4]

ROUND [0] [1] [2] [3]

SHORT MODE [OFF] [ON]

MEDIAMODE [OFF] [ON]

EXIT

HOME PAGE ホームページ

インターネット上の「QUALITY GEAR X.COM」に接続することができます。NET 加入者のランキングやレコーディング内容を閲覧することや、データのアップロードおよびダウンロードが可能です。



【ユーザー登録について】

本ソフトは、ネットワークプロバイダーへ、ユーザー登録が完了しないとインターネットへ接続できません。ユーザー登録が完了していない場合は、ホームページ上でユーザー登録を行ってください。登録には、Eメール、パスワード、ホームページアドレスでユーザー登録が可能な場合が異なります。登録は「ホームページ」画面から「ネットワークサポートセンター」画面から行うことができます。

●ネットワークに使用するお買い得品は「ネットワークサポートセンター」

【ナビダイヤル】 0570-0976-100

【受付時間】 24時間 年中無休 【週7日全営業日を除く】

※通話料は別になります。

※0570より通話料が別にかかります。

※通話料は、1分50銭 03-5726-0976 へおかけください。

【特長について】

●ネットワーク上で利用には、プロバイダーへのインターネット接続料と通信料の支払いが必要になります。ご利用の際は、事前にご確認ください。

●インターネット上でプロバイダーへ登録が完了し、接続が完了した後も、0570から様々なサービスを受けることができます。登録が完了した後も10日間登録料が無料になります。

●ネットワーク登録が完了した際、サービス上での登録料を、お申し込みの際に4,000円（税別）でお支払いいただきます。

◆ RANKING

アーケードモードとオンラインモードのスコア、タイム、アラムなどのランキングを閲覧できます。

このボタンを押すと、タイムアラム、スコア、アラム、トロフィー、PARADISE、SURVIVALなどの

RANKING

SCORE 2000000

NAME	SCORE	TIME	ALARM
1	1000000	00:00	00:00
2	500000	00:00	00:00
3	100000	00:00	00:00
4	50000	00:00	00:00
5	10000	00:00	00:00

◆ ADJUST SETTING

画面の表示や操作設定を行うことができます。各項目にカーソルを合わせて左側のメニューの方向で移動して設定し、

[POSITION V] 画面の縦方向の表示位置を調整できます。

[POSITION H] 画面の横方向の表示位置を調整できます。

[DEFAULT] 初期状態に戻します。

ADJUST SETTING

POSITION V 00

POSITION H -1

POSITION

00

KEY CONFIG

パッドやボタンなどの操作や特定のアクションを各ボタンに割り当てることが出来ます。また、個別機能の有無を設定できます。

UP

FUNC

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

FUNC

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

FUNC

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

UP

DOWN

◆ SOUND TEST

ゲーム中に使用されるBGMや効果音などの試験、また手レオノモノラムの切り替えなどの設定ができます。

01-10



◆ MEMORY CARD

[DATA SAVE] スコアランキングやダイナミック、オプション内容などをメモリーカードに記録することができます。データの保存には10ブロックの空き容量を必要とします。

[DATA LOAD] メモリーカードに記録されているファイルを読み込みます。

[AUTO SAVE] ONに設定すると、各種ゲームの進行で自動的にセーブを行います。

ゲームデータをセーブするためには計10枚のメモリーカードが必要で、上記の項目を設定したとき同時にその拡張ユニットにあるメモリーカードを挿入する必要があります。Aボタンを押してください。

セーブ/ロード中は、本体の電源を切ったり、メモリーカードを取り外すとエラーメッセージが表示され、おまじないの読み直しを強制されないでください。

MEMORY CARD

DATA SAVE

01 10



DATA LOAD

01 10

DATA SAVE

01 10



DATA LOAD

01 10

ハイジャンプ



方向ボタンを上と下を同時に押すことで通常よりも高くジャンプすることができます。ただしハイジャンプ後の二段ジャンプはできなくなります。



レバー入れ攻撃

⇒ +攻撃ボタン

パンチと大振りは全員共通で方向ボタンを右に押しながら攻撃することによって攻撃が変化します。

※一部の特殊キックはキックでも発生します。



デッドアングルアタック

ガード中に ⇒ +攻撃ボタンとレバーを同時に押し

相手の攻撃をガードした瞬間に方向ボタンを右に押しながら攻撃ボタンとレバーの2つを同時に押すことでガード状態から反撃することができます。

ガード中にガードを50%必要とします。





共通技の操作方法について

※コマンドはキャラクターが右向き時のものです。

ガード

ガードはガードボタンを押す

立ち ← or レアがみ

相手のいる反対の方向に方向ボタンを押すと攻撃をガードすることができます。ガードには立ちガードとレアがみガードがあり、相手の攻撃によって使い分ける必要があります。立ちガードは上段攻撃や中段攻撃を防ぎ、レアがみガードは下段攻撃を防ぐことができます。空中でもガードができますが、相手が地上にいる時の攻撃は基本的にガードできません。



二段ジャンプ

二段ジャンプはジャンプボタンを押す

ジャンプ中に跳 or 空の拳

ジャンプ中に空中でもう一度ジャンプすることができます(チップ=ザナブは三段までジャンプできます)。



受け身

ダウン中に攻撃ボタンどれかをつ同時押し

攻撃を受けてダウン状態になった時、空中でいずれかの攻撃ボタンを2つ同時に押すことで体勢を立て直すことができます。これにより相手の攻撃に耐えることができます。



接触技

近い割合いで **← or → + 大振り**

相手の近くで、方向ボタンを右か左のいずれかに押して大振りを押すことで、特殊な攻撃を繰り出します。相手に接近しなくてはならないので危険をともないませんが、接触技はガードできないので、通常攻撃におりまがて使うと効果的です。



スライプペナルティとは、左記のような範囲内を行動と歩進に、一定時間相手に攻撃を食ってもらった、両足間に一定時間とどまっている、などの原因などの原因で行動を取らなくなるによってテンションゲージが日に減ってしまふこととなります。これらのペナルティは時間を経過してしまふので自分に気をつけましょう。





ダストアタック

【敵の攻撃】

敵がとどろきを同時に押すことでしゃがみガード不可の状態を強制し出すことができます。この攻撃を受けた相手は必ず両足状態でダウンス、一定時間倒れ状態になります。この時に方向ボタンの上を押すと相手を追いつくことができます。倒れ状態を取つてはダメージです。



立ち伏転で斬り、大斬り同時押し

足払い

【敵の攻撃】

しゃがみながら斬りと大斬りを同時に押すと足払いになります。この攻撃が当たると、相手は受け身を取ることができません。

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し



デアンジェンゲームとは、開発協力平松監督キャラクターデザインを合わせたゲームです。超豪華デアンジェン、超ジャンプや激闘することなど、様々な面白さを盛り込んだゲームが実現しています。このゲームが実現していたら、以下のようなシステムを採用することがあります。

● 足払い

敵の攻撃

しゃがみながら斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

● 足払い

50%

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

しゃがみ伏転で

● 足払い

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

しゃがみ伏転で、斬り、大斬り同時押し

一撃必殺技

通常3回までの連続し+キ+3ボタン=必殺技コマンド入力

その名の如く通り、一撃で相手を倒すことができる究極の必殺技です。必死の覚悟であるが故に、発動までのプロセスも時間のかかるものです。

必殺技の手順

- 1 まずは必殺ボタン(キ)を全て同時に押し込みます。



必殺技の準備

- 2 必死の覚悟からとアクションゲージが通常のものから、一撃必殺技用の一撃必殺ゲージに変化します。この時、一撃必殺ゲージの蓄積量はその時点で溜まっているアクションゲージと同量です。一撃必殺ゲージは時間と共に減少している、ゲージの値を見失ると自らの体力が減少しているます。なお、一撃必殺準備状態で再び必殺ボタンを3つの時に押し続ければアクションゲージに集まりやすくなります。



必殺技の蓄積

- 3 必死の覚悟からと必殺技のコマンド(必殺技コマンド)を入力することによって一撃必殺技を発動することができます。



必殺技の発動

一撃必殺技を発動させるにはゲージが完全に満タンの状態にしなければならず、この状態を達成するための場合は他のアクションゲージを必殺にする必要がなくなる(ゲージは溜りやすくなる)ことができるようになってしまったり、

ガトリングコンビネーション

ガトリングコンボの威力

通常技から通常技へとつなげて、連続技として成立させる手段です。通常攻撃を相手に当てた瞬間に、別の通常攻撃を入力すると、連続して次の攻撃を繰り出します。コンビネーションが可能な技は、キャラクターによってもさまざまに用意されています。どの技からどの技につながるか、いろいろ試して探してみましょう。

特定の順番でタイミングよくボタン入力



覚醒必殺技

覚醒必殺技の威力

テンションゲージを100%まで消費することによって使用することができる、強大な威力の必殺技です。技の出し方はキャラクターによってそれぞれ異なります。(p.26～29参照)

キャラクター固有のコマンド入力



キース紹介

機軸のキース
種別 騎士
属性 炎



KY KISKE

カイ=キスク

種別：騎士

属性：炎

身長：1.8m

所属：キース

誕生日：11月20日

職業：騎士

武器：長剣

キースは、騎士として大冒険の道程を歩く中で、炎属性の武器を持つ騎士として、多くの仲間と出会い、共に戦い、成長を遂げる。その中でも、キースは、炎属性の武器を持つ騎士として、多くの仲間と出会い、共に戦い、成長を遂げる。その中でも、キースは、炎属性の武器を持つ騎士として、多くの仲間と出会い、共に戦い、成長を遂げる。

スタンエッジ	4 Lv → + ②
2021年10月20日	4 Lv → + ②
空中スタンエッジ	空中 4 Lv → + ② or ③
ワイロース対空機	→ 4 Lv + ② or ③
スタンディッパー	4 Lv → + ③
グレイメントスライム	4 Lv → + ③
ライド・ザ・ライトニング	→ 4 Lv ↓ 4 Lv → + ②
ライジング・フォース	4 Lv → 4 Lv → + ②

ソル=バッドガイ

- 職業：海賊/忍者
- 身長：174kg
- 所属：不明
- アイテム：ブラス
- 設定日：不明
- 得意：刀/拳銃
- 得意武器：ブラス

自 りが海賊船の船長であるという設定を押し、1には海賊
として活動が主であるが、船長としての責任も、全てをこなすその腕
前もはなから認められるように設定されている。中盤、
悪化するまで一丁二丁の腕前を誇っていたが、その腕前
は超人的なものである。

必殺技	ガンブレイム	↓ ↓ ↓ ↑ +	☺
必殺技	うしろから射撃(連射)	→ ↓ ↓ +	☺ ☺ ↓ ↓ ↑ + ☺
必殺技	グラントワイパー	↓ ↓ ↓ ↑ +	☺
必殺技	のり水筒のかわり(連射)	↓ ↓ ↓ ↑ +	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
必殺技	ライオットスタンプ	↓ ↓ ↓ ↑ +	☺
必殺技	ふっくらほうに投げる	☺☺して→ ↓ ↓ ↓ ↑ +	☺
必殺技	ドラゴンインストール	↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ↑ +	☺
必殺技	タイランレイブ	→ ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ +	☺
必殺技	ナバームデス	↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ↓ ↑ +	☺



MILIA RAGE

ミリア=レイジ

身長：155cm

体重：45kg

誕生日：12月

好きな食べ物：カレー

得意技：超高速の連続攻撃

得意技：超高速の連続攻撃

得意技：超高速の連続攻撃

幼 幼少のアサシン部隊に所属していた彼女は、幼少時に両親を失った。その後は、名門の武術学校に入学し、そこで才能を開花させていく。その中でも、特に「超」の字が得意技の中心にある。超高速の連続攻撃が得意技である。超高速の連続攻撃が得意技である。超高速の連続攻撃が得意技である。

技名	属性	威力
ラストセイカー	②連打	
高速落下	空中 ↓ ↓ + +	②
タンデムトップ	↓ ↓ + +	② or ③
パッドムーン	空中 ↓ ↓ + +	②
回転	↓ ↓ + +	②
アイアンセイバー	↓ ↓ + +	③
シークレットガーデン	↓ ↓ + +	②・③ or ④・⑤
ウィンカー	↓ ↓ or ↓ ↓ + +	②
エメラルドレイン	↓ ↓ + +	②
アイアンメイデン	↓ ↓ + +	②

MAY

メイ

- 身長：155cm
- 体重：47kg
- 血液型：O型
- 学年：女子大1年
- 誕生日：11月15日(双子座)
- 趣味：料理
- 特技：2012年10月20日迄の多岐な楽器演奏

幼 幼少時代は音楽に没頭するも、「音楽」の中心に一人だけ居る状態が嫌だったため、中学でダンスを習い始める。そこからダンスの楽しさや、ダンス仲間との絆を体験し、ダンスが自分の人生の中心になることを決意。ダンスを軸に様々な楽器を演奏するようになる。



必殺技	イルカさん・横	←→の→+◎◎◎
	イルカさん・縦	↓の→+◎◎◎
得意技	レスティブローリング	⇒↓の→+◎◎◎◎
	→方向転換	→の→の↑の→+◎
	両手で進んでくっついて 逆方向の攻撃を回避する技	↑↓の→+◎◎◎◎◎
得意技	オーバーヘッドキック	↑の→の↓の→+◎
	究極のただっこ	⇒↓の→+◎
	ダレート山田アタック	↓の→の↓の→+◎
得意技	メイと愉快な仲間達	⇒↓の→+↑↓の→+◎

ザトー1 (ONE)

身長：187cm

体重：61kg

血液型：A型

デビュー：東京博覧会

誕生日：1月28日

所属：アザムシ・エンタテインメント

「強者」を倒すのが目的で、

「強者倒し倒す強者」を手にするとアザムシ組織のリーダー、
巨大虫に食われて欲しい人間全部を倒して滅ぼす、それが彼の使命も
志願でもある。それが目的、強者の倒滅に決意を固め、強者倒す
者も倒すつもりになり、強者の完全倒滅にアザムシの戦いを仕掛けるのだから。

必殺技	インヴァイトヘル	44+	◎
	ブレイク・ザ・ロウ	44+	◎ 押しつぶす
	エディ召喚・雷打灯見	44+	◎ 雷打灯見
	小攻撃	エディ召喚中に	◎
	移動攻撃	エディ召喚中に	◎
	対空攻撃	エディ召喚中に	◎
	ドリルススペシャル	エディ召喚中に	◎
	ドラゴンカーシエイト	44+	◎
	ダムドファンク	5割で	44+ ◎
必殺技	イグゼキューター	空中14+	◎
	アモルファス	44+	◎
	メガリスヘッド	19割	44+ ◎
必殺技	ブラカインマイク	44+	◎

アクセル=ロウ

【身長】：179cm

【体重】：76kg

【血液型】：B型

【好きな食べ物】：肉

【誕生日】：7月25日

【趣味】：音楽鑑賞

【職業】：DJ、歌手

彼は元々音楽の天才であり、ふとしたことから音楽界にダイブしてトップアーティストになった。だが、その才能は音楽界に留まらず、時を超越した存在だ。しかし、音楽、音楽と聞くのは彼の才能だけでは不十分。「音楽家」とは呼ばれざるを得ない。事件現場とつながる音楽家とは何者か……

奔走列打 → ↓ + ③ or ④ →

追加アクセルボンバー → ↓ + ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧

爆炎拳 (炎属性) ← 溜め → + ③

曲撃拳 (炎属性) ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

旋風拳 (炎属性) ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨

厚壁鉄 ← 溜め → + ④

天鼓石 (炎属性) ↓ ↓ + + ⑤

雷影轟撃 (雷属性) → ↓ ↓ + + ③ or ④

アクセルボンバー 空中 → ↓ + + ④

百重連続 (炎属性) ↓ ↓ + ↓ ↓ + + ③

超閃電轟・狂撃 (雷属性) ↓ ↓ → ↓ ↓ + + ③



FAUST

ファウスト

身長：202cm

体重：70kg

血液型：不明

アバター：（無化装）

得意技：不明

得意：不明

苦手：不明

「**区**」で博士の研究所に勤務し、人工生命体の研究に携わっていたが、研究所で起きた出来事から研究所に閉じこめられて、自衛のために研究所を脱走した。研究所で人工生命体研究がなされていたことが知り、自衛のために脱走した後は途中で同僚と別れ、研究所を脱出した。現在は研究所に所属して人工生命体の研究を行っている。

HP	1200	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
物理ダメージ軽減	物理ダメージ軽減	物理ダメージ軽減	物理ダメージ軽減	物理ダメージ軽減
何が出るかな？	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
技名	技名	技名	技名	技名
こーいんぐさいうせい	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
前方移動	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
後方移動	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
（技名）	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
メッシュ祭り	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
前からいきますよ	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
後ろからいきますよ	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
上からいきますよ	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
さーさーさーさーさーさー	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
剣道の持ち運び	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減
拳銃のYAMATO	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減	炎属性ダメージ軽減

梅喧

身長：176.5cm

体重：75.5kg

血液型：B型

好きな食べ物：納豆

得意科目：理科

得意技：裏切りの日本

属性：毒

必 少くも、アノの経験により攻撃を喰らいつづける。彼がアノの記憶を喰らう事によってアノの記憶を喰らった人間が喰らう。そして、喰らったアノの記憶を喰らった人間が喰らう。そして、喰らったアノの記憶を喰らった人間が喰らう。そして、喰らったアノの記憶を喰らった人間が喰らう。

必殺技	壁割り(空中可)	↓↘→+△
	斬込斬(air)	ガード中←↓+△
	回り込み	ガード中←↓+△
	縦割(air)	ガード中←↓+△
	野良(air)	→↘↓↑+△
	快斬(air)	空中→↓↘+△
必殺技	連れ三連演し	↓↘→↓↘→+△
必殺技	縛・鬼、縛・龍	ガード中←△+△+△+△
必殺技	縛・龍、縛・鬼	△+△+△+△
必殺技	毒毒点検(air)	↓↘→↓↘→+△



JOHNNY

ジョニー

身長 175.5cm

体重 72kg

年齢 30歳

得意技 空手

得意技 100kg以上

得意技 空手

得意技 空手

幼少時に両親を失ったジョニーは、その後は孤児院で生活している。その孤児院では、空手や柔道などの格闘技を学ぶ。そして、その孤児院で知り合った友人と、空手や柔道などの格闘技を学ぶ。そして、その孤児院で知り合った友人と、空手や柔道などの格闘技を学ぶ。

得意技	ダライズゴールド	4%	→	+	◎
得意技	バックスライ	4%	→	+	◎
得意技	ミストファイター上段	4%	→	+	◎
得意技	ミストファイター中段	4%	→	+	◎
得意技	ミストファイター下段	4%	→	+	◎
得意技	ディバインブレイド / 空中ディバインブレイド	4%	→	+	◎
得意技	「それが俺の名だ」	4%	→	+	◎
得意技	ジョーカートリック	4%	→	+	◎

ANJI MITO

御津 闇熱

身長：180cm

体重：65kg

血液型：O型

アイソップ：黒

誕生日：1月1日

出身：東海地方の日本

趣味：食べ歩き、読書、映画鑑賞、ゲーム

「おれは、日本人、日本人の魂を燃やせる者。この時代は、
 時代は、おれが燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。
 燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。
 燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。
 燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。
 燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。
 燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。
 燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。燃やせる者だ。」



必殺技	疾風(7)	↓↘→+△
	風神(10/10)	↓↘→+△ or ○
	風刃(10/10)	風神中に△
	針・雷式(8A・10/10)	風神中に△
	針・雷式(8A・10/10)	斜+△・△↑↓↘→+△
	虹(10/10)	斜↑+△→△+△中に△
	陣(10/10)	→↓↘+△
	威(10/10)	↓↘→+△ or ○
必殺技	一針突撃(10)	→↘↓↘←→+△
必殺技	陣(10/10)	↓↘→+△+△

VENOM

ヴェノム

身長：175cm

体重：60kg

所属：S.A.D.

得意技：グレイブ

得意技：グレイブ

得意技：グレイブ

得意技：グレイブ

幼として育つたが、アサシン組織の元女幹部ヴェノムは、彼を子として育ててきたアサシンを倒し、組織を壊す。その時、彼はアサシン組織から脱走し、この世界に身を置く。彼はかつてアサシンとして生きてきた経験を生かして、この世界で生きていく方法を模索している。その中でも、アサシンの経験が生かされている。

必殺技	スライパーエッジ(必殺)	← 溜め → + ○ or ○
	カーカスライド	↓ 溜め ↑ + ○ or ○
	ボール生成(必殺)	→ 溜め ← + ○, ○, ○, ○
	ダブルヘッドモービッド	→ 溜め ← + ○ or ○
	瞬間移動(必殺)	→ 溜め ← + ○
	マッドストラグル	↑ or ↓ 溜め → + ○ or ○
必殺技	ダークエンジェル	↓ 溜め ↑ 溜め → + ○
必殺技	レッドヘイル	△ or ↓ 溜め → 溜め → + ○
必殺技	デイズボウガ	△ 溜め → 溜め → + ○

AMMIRADORA (美)

戰士編 紗夢

【属性】：魔法系

【職業】：法師

【成長率】：野蠻

【称号】：千年之巫

【属性相】：土相有利

【習得】：空中

【属性相】：物理、魔法、両方

中 魔法の専門の世界にも所属する人々の集まりに類する
 魔法使い・魔法人である。魔法 によって魔法が
 発生してほしい状態を発生させるが、その魔法に
 属性相が関係する。魔法は、その魔法の属性相が有利
 である方が得意である。

必	純輝 (200%)	↓ 200% (◎)
必	魔法の増幅 (200%)	↓ 200% (◎ or ◎ or ◎)
必	威力 (200%)	↓ 200% (◎) (空中可)
必	片割 (200%)	↓ 200% (◎) (空中可)
必	状態異常 (200%)	→ 200% (◎) (空中可)
必	睡眠 (200%)	↓ 200% (◎)
必	隠れ込み	状態中に ◎
必	足払い	状態中に ◎
必	百歩の距離 (200%)	状態中に ◎
必	千里の距離 (200%)	状態中に ◎
必	雷撃 (200%)	空中で ↓ 200% (◎)
必	光輝風嵐	→ 200% (◎ or ◎ or ◎)
必	雷撃雷 (200%)	→ 200% (◎ or ◎ or ◎)
必	雷撃雷 (200%)	↓ 200% (◎ or ◎ or ◎)



①ジャンプの準備動作



空中に位置を留めて可憐な表情で攻撃が当たるともならないはずと、攻撃の動作を強制的に中止し、通常の立ちポーズに戻ります。これを適用することによって自分だけのわずかな強弱差を付けることができます。ただし、ジャンプコンテクトを必ず監視します。



②ジャンプの準備動作

特定の状況には空中に比較的一瞬しか一歩分の攻撃を強制的に中止してジャンプのつらげることがあるのがおぼやけ。通常下では通常の準備や強弱差のバリエーションが広がります。

③ジャンプの準備動作

空中で相手はすうとしてくる時にこっぴどい攻撃を当てると、カウターをとめることができます。相手は気づいている時間が長くなるので、当然なら入るべきような強弱差も割っていいかもしれません。

④ジャンプの準備動作

方向ボタンを押しながらジャンプをとると、その方向に飛びますとわかります。ジャンプしている状態を継続してその場へ立った飛び身をとれるようにすれば強弱差の両方につらがるでしょう。



ワンポイントテクニック

アタックガードとガード

ガード状態にアタックガードを押しながらかんてとキックを同時に押しはなし、すると、ゴリアもはったような特殊なガード状態になります。相手の必殺技によるダメージを無効にした時、通常にガードをした時よりもアタックバックが大きくなり、相手の回復量が多くなります。また、ガード不能な攻撃もガードなどのダメージを受けない状態を得ることが出来ます。ただし、このフェールレスディフェンスを行っている間、リアのタイムでテンションゲージが消費されていきます。テンションゲージがなくなると使用できなくなるので注意しましょう。





 **Sammy** 三洋電機

☎ 170-8400 受付時間 9:00~20:00

3-3-18-TEL 03-3754-4076

URL <http://www.sammy.co.jp> © 2000 SAMMY GARG SYSTEM WORKS 2000

三洋電機
株式会社

〒100-0001 東京都千代田区千代田1-3-18

TEL 03-3754-4076 FAX 03-3754-4077 E-MAIL info@sammy.co.jp www.sammy.co.jp