

1 から始める

CHAOS BREAKER
カオスブレイカー

DARK AWAKE
ダークアウェイク

for



0. はじめに

2012年9月20日、「ネシカクロスライブ」にて4ボタン2D対戦格闘ゲーム「カオスブレイカー」および「ダークアウェイク」が配信されました。

一見して、どちらも同じようなゲームに見えます。実際、その通りです。

ゲームバランスは、2タイトルともに同じ調整がなされています。

では、何が違うのかと言いますと、以下の3点。

- ・キャラクター「ラムダ」「サンドラ」のコスチュームが違う。
- ・「ダークアウェイク」では、ゲーム開始前にゲームモードセレクトができる。
- ・CPUの強さが異なる（ダークアウェイクの方が、CPUは弱い）。

初めてこのゲームを触るのであれば、「ダークアウェイク」を選択するのがお勧めです。また、ダークアウェイクで選択できるゲームモードは以下の3つ。

- ・エリミネーション（Aボタンで決定）
- ・シングル（Bボタンで決定）
- ・トーナメント（Cボタンで決定）

この中で、一般的なゲームモードが3キャラと1アイテムを選択して戦う「エリミネーション」です。KOF（キングオブファイターズ）のようなゲームモードと考えてもらって構いません。これは、Aボタンで決定できます（ボタンは左下のもの）が、分かり難ければ、時間経過で勝手に選択されます。ボタン配置は、次の章で説明します。

目次

1. 共通システム	p. 3～
2. キャラクターセレクト、アイテムセレクト	p. 6～
3. 各種アイテムの性能一覧	p. 25～
4. 対戦で重要な要素について	p. 31～

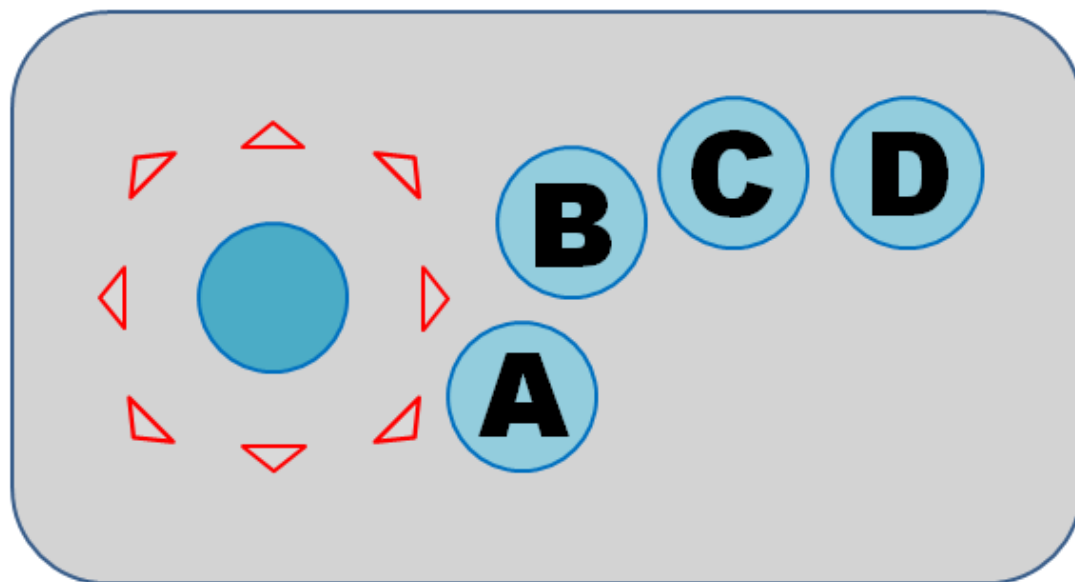
参考

「カオスブレイカーwiki」 <http://chaos.versus.jp/>



1. 共通システム

このゲームは、4 ボタン式の 2D 対戦格闘ゲームです。ボタン配置は以下。
レバー操作は、キャラクターが右向きの場合で表記します。



・A ボタン

弱攻撃。 攻撃の届く間合いは狭いものの、攻撃の発生が早い。
相手と距離が近い場合によく振る技。
技後の硬直をキャンセルできない場合が多いですが、隙も少ないです。

・B ボタン

中攻撃。 攻撃間合いと発生速度はそこそこ。コンボの要となります。
技後の硬直を必殺技でキャンセルできる場合が多いです。

・C ボタン

強攻撃。 攻撃間合いが広いものの、発生は遅いです。
ガードされた場合は大きな隙を晒し、必殺技でキャンセルできないキャラが多いです。
基本的に、ぶんぶん振るべきでない攻撃。

・D ボタン

正式名称ブローアタック。蹴り攻撃。 蹴りを使わないキャラもあります。
全キャラ共通で、立 D が中段（しゃがみガードできない）、しゃがみ D が下段（立ちガードできない）となっています。

その他、共通のシステムを記述します。

・→ : 前進

・← : 後退、立ちガード

・↖or↑or↗ : ジャンプ

・↓or↘ : しかがむ

・↙ : しかがむ、しかがみガード

・すばやく→→ : ダッシュ

・すばやく←← : バックステップ

・すばやく↓↖or↓↑or↓↗ : ハイジャンプ

・相手に密着して→or←+D : 投げ

・ダウン直前に攻撃ボタン : 受け身

相手の攻撃を受けてダウンした場合、地面にキャラがぶつかる直前に攻撃ボタンを押すことで受け身を取り、**相手との距離を離すことができます**。地面にぶつかるタイミングを見計らって、攻撃ボタン4つを順にすばやく入力すれば受け身を取りやすいです。
(ダウン直前に D>C>B>A と入力がお勧め)

・相手の攻撃をガード中←↙↓+D : マナ・カウンター

ガードキャンセル攻撃。**通称マナカン**。相手の攻めを切り返す有効な手段です。
ゲージを0.5本消費することで使用可能 (ちなみに、ゲージは最大3本まで)。
ただ、このゲームのガード硬直時間は短いため、相手の攻撃を見てから出すのは困難。
大抵の場合、相手の攻撃を読んでマナカンのコマンドを入力する必要があります。

・A+B or B+C or C+D : アイテムストックアクション and ヘルパー・アタック

セレクト時に選んだ**アイテム**を使用する (通称SA)、もしくはゲージを1本消費して**後続のキャラクター**を画面内に呼び出して攻撃させる (通称ヘルパー) ことができます。

・↓↙→+ A+B or B+C or C+D : マナ・アイテム・バースト

ゲージを1本使用して、個々のアイテム特有の技を出します (通称IB)。

・ソード・インパクト・リアクション

もっぱら「相殺」と呼ばれることが多いです。本ゲームの最大の特徴。

D ボタン攻撃を除いた殆どの攻撃、そしてダッシュとバックステップには相殺判定というものがあり、これ同士が接触することで「相殺」が発生します。この時、攻撃ならば攻撃判定が消滅します。

「相手の飛び道具をダッシュで相殺して距離を詰める」

「多段技の攻撃を連続ダッシュ相殺して切り抜ける」

といった独特の動きが展開されます。

また、相殺が起こった場合は完全な五分状況になるわけではありません。

・通常技、ダッシュ、バックステップでの相殺

→ 一定の硬直後、技のモーションがキャンセルされて**即行動可能**

・必殺技、マナ・バーストでの相殺

→ 一定の硬直後、技のモーションが終了するまで**無防備**

大雑把に行ってしまえば、「(ダッシュで相殺可能な) 必殺技をダッシュで相殺すれば、攻撃入りたい放題」ということです。付け加えるなら、このゲーム、おおよそ 6 割の攻撃がダッシュで相殺可能なのです。とりあえずダッシュすれば何とかなったりします。もちろん、残り 4 割はダッシュで相殺できないということです。

・バーストキャンセル

一部の必殺技、およびマナ・バーストをマナ・バーストもしくはアイテム・バーストでキャンセルすることを言います。

必殺技からキャンセルする場合はゲージを 1.5 本、ゲージ消費技からキャンセルする場合はゲージを 2 本消費します。

・ダウン追い討ち

一部キャラは、ダウンした相手に対してしゃがみ D で追撃ができます。受け身を取られた場合は追撃できません。しゃがみ D でダウン追い討ちが可能なキャラは次の通り。

ラムダ、サンドラ、カースヘッド、ヴリトラ、ナーガル、トロル、ベルンハルト

しゃがみ D 以外でも追撃可能な技もいくつか存在します。ラムダのデスデッセンド、イヴェッタのスライディングアタック、アローショット（空中）が該当します。

・挑発（スタートボタン）

特に意味のない行動ですが、一部のキャラには攻撃判定があります（サンドラ、エリオン、イヴェッタ、ゴブリン）。ただし、攻撃力はごく僅か。

2. キャラクターセレクト、アイテムセレクト

このゲームは3キャラ、1アイテムを選んでから試合が始まるのですが、その制限時間がおよそ20秒と非常に短いです。そのため、初めてこのゲームに触る人は時間が足りず、セレクトを強制終了されてしまうことが多々あります。

ここでは、セレクト画面におけるキャラとアイテムの位置を簡単な図で示します。
(キャラに対する専用アイテムの位置は、それぞれの番号に対応しています)

キャラクター一覧								
1 ラムダ	2 サンドラ	3 カースヘッド				4 マーラ	5 ナーガル	6 ヴリトラ
7 エリオン	8 フィーナ	9 イヴェッタ				10 ゴブリン	11 トロル	12 オーク
13 ドルガン	14 バルガン	15 ゲルハッセンⅡ				16 ゾン	17 ンシドル	18 ベルンハルト
アイテム一覧								
1 ヘルファイア ソード	2 マジック シールド	3 アース ハンマー	19 ヒーリング ポーション	20 マナ ポーション		4 デススタッフ	5 イビル スタッフ	6 ナイトメア ブレード
7 アイス ブレード	8 シャイニング スタッフ	9 シャイニング ボウ	21 パワー ブレスレット	22 スクロール		10 ゴブリン スピア	11 デーモン クラブ	12 スパイク メイス
13 ルーン アックス	14 エクストラ バレット	15 ドラゴニック フィギュア	23 プロテクション リング	24 アミュレット		16 ダーク スタッフ	17 ノート ウェポン	18 ブラッドソード
25 ホーリー シンボル	26 インビジブル マント	27 ウインド ブーツ	28 ストロング メダル	29 マスター リング		30 ラッキー コイン	31 タリスマン	32 ミューテイト ストーン

①ラムダ（ヒューマンチーム）

■特徴

飛び道具は持たないものの、優秀な牽制能力を有しているオールラウンダーなキャラです。地上中段技である立 D からは特殊な状況でない限りコンボにいきませんが、それを補って余りある優秀なコマンド投げを 3 種類持っています。特に、マッスルドライブ（↓↘→↓↘→D）が優秀。また、どのアイテムとも相性が良いので、とりあえずチームに入れておけるキャラです。

■立ち回りで有効な技の紹介

・ジャンプ C

発生は少し遅いものの、攻撃範囲が広く、地上の相手に当てた場合はコンボの始動になる。出すタイミングとしては、ジャンプの頂点付近で。

・しゃがみ B

牽制技として、とても優秀な技。攻撃判定が横に長く、発生もそれなり。キャンセルが掛かるのでコンボの始動にも。A ボディセパレイション（↓↘→A）を入れ込もう。

・立 A

ラムダの通常技で最も発生が早い。近距離では、とりあえずこれを出そう。ヒットしていたら、ノーキャンセルで A ウイングカッター（→↓↘A）が繋がります。

・しゃがみ A

ダッシュ相殺不可で、しかも攻撃判定が横に長いです（しゃがみ B>しゃがみ A>立 A）。ヒットしていれば立 A と同じく A ウイングカッターが繋がります。

■専用アイテム：ヘルファイアソード（番号：1）

全てのキャラに打撃攻撃力+10%、魔法攻撃力+10%の恩恵。まれにクリティカルが発生。ラムダの場合は、打撃攻撃力+32%となり、そして通常技に削り効果が付加されます。

牽制技の強いキャラに対して、通常技に削り能力を持たせると凶悪さは倍増。相手の攻撃が届かない位置で延々と牽制をガードさせることだけを考えても良いくらいです。

SA はガード不能攻撃。ヒット時には C 攻撃と同じくらいのダメージを与えられます。一方、IB はいまいちな性能。使うべき技ではありません。

必殺技		
1	ボディセパレイション	↓↘→A～C
2	タックルスロー	↓↘→D
3	ウイングカッター	→↓↘A～C
4	ジャンプキャッチスロー	→↓↘D
5	ループスライサー	↓↘↙A～C
6	⇒ループスライサー・フィニッシュ	追加 ↓↘↙A～C
7	デスデッセンド	空中で ↓↘↙A～C
8	ソードラッシュ	A～C連打

マナ・バースト		
1	バーバリアンラッシュ	↓↘→↓↘→A～C
2	デスピース（ホールド可）	↓↘↙↓↘↙A～C
3	マッスルドライブ	↓↘→↓↘→D

連続技集		
1	ジャンプC>しゃがみB [C] ↓↘→A [C] ↓↘→↓↘→C	
2	立ちA>→↓↘A or ↓↘↙↓↘↙A～C	
3	しゃがみD [C] ↓↘→A	

[C] は、前の攻撃ヒット後の硬直をキャンセルして次の技に繋ぐことを意味しています。

②サンドラ（ヒューマンチーム）

■特徴

機動力があり、小技の回転が良い。ジャンプも鋭いため、間合いの調整をしやすいキャラ。密着してからが勝負で、A 攻撃ヒット確認からのコンボや、歩いて投げに行ったりしよう。反面、ガードを固めた相手に大ダメージを与える手段に乏しいです。

■立ち回りで有効な技の紹介

・ジャンプ C

斜め下に判定が強く、早めにジャンプ C を出しても相手に当たることが多いです。これと、ダッシュ相殺不可なジャンプ D とを使い分けましょう。

・しゃがみ A

発生が早く、攻撃判定が横に長く、ダッシュ相殺不可。ヒットしていた場合は、ノーキャンセルで A エアリアルターン (→↓↘A) やグランドバースト (↓↘→↓↘→D) が繋がります。相手との距離が近い場合に振る技はコレ。

・前 B

発生が早く、リーチの長い突き攻撃。サンドラの重要な牽制技です。コンボ始動として使う場合は、C エアリアルターン (→↓↘C) を前 B キャンセルから出そう。

・しゃがみ D

貴重な下段技。キャンセルして A ソードウィンド (↓↘←A) を出しておけば、貴重な下段からの連続技になります。

■専用アイテム：マジックシールド（番号：2）

全てのキャラに打撃防御力+5%、魔法防御力+5%の恩恵。また、攻撃を自動で防いでくれる「ブロック」が低確率で発動するようになります。サンドラの場合は、防御力が+27.5%となります。もともとの防御力が高いため、非常に硬くなります。

SA は、一定時間防御力+ブロック発動率が上昇します。IB は、上方向に判定の強く 3 ヒットする攻撃を出します。これがヒットした場合は相手が確定ダウンするので、しゃがみ D でダウン追い討ちをしましょう。

必殺技		
1	アドバンスストライク	←↘↓↘→A~C
2	エアリアルターン	→↓↘A~C
3	ソードウィンド	↓↘←A~C
4	ダウンスタッド	↓タメ↑A~C
5	スティー爾シールド(空中可)	AD同時押し

特殊技		
1	-	↘D
2	地上前投げ(ヒット時ボタン連打可※)	→D>ボタン連打
2	空中投げ	空中で→D or ←D

マナ・バースト		
1	エアリアルバースト	↓↘→↓↘→A~C
2	グランドバースト	↓↘→↓↘→D

連続技集		
1	A攻撃>→↓↘A	
2	ジャンプC>前A>↓↘→↓↘→A or ↓↘→↓↘→D	
3	しゃがみD [C]→↓↘←A	

※サンドラの前投げはヒット時ボタン連打で攻撃速度上昇(全8HIT)。

投げられた側も、ボタン連打でヒット数を減らすことが出来る(最低3HIT)。

③カースヘッド（ヒューマンチーム）

■特徴

打撃と投げの択が非常に強力な投げキャラ。近距離では前 A、遠距離では立 C で相手のジャンプ逃げを咎めつつ、近づいてコマンド投げを叩き込もう。さらに、1 ゲージを消費技のバーサク（↓↘↙↓↘↙A～C）を使うと、数秒間だけ相手の攻撃を受けても仰け反らない状態になります。相手の攻撃を受けつつコマンド投げを決められるため、凶悪です。

■立ち回りで有効な技の紹介

・前 A

近距離で相手の飛びを咎めるために使います。飛ばなくなったら、投げに行こう。

・立 C

遠距離での牽制や、相手の飛びを咎めるために使います。単発の攻撃力が非常に高く、ガードされても先端当てなら反撃を受けにくいです。

・しゃがみ D

ヒットすれば相手がダウンする下段技です。これをチラつかせて相手をしゃがませるようにして、飛ばれにくい状況を作ってから思い切り投げに行きましょう。

・バーサク（↓↘↙↓↘↙A～C）

カースヘッドの代名詞たる技。約 5 秒間だけ相手の攻撃を受けても仰け反らなくなり、無理矢理攻めに行けるようになる。近距離～中距離でこれを発動し、ローリスクな打撃と投げの 2 択を迫ろう。

■専用アイテム：アースハンマー（番号：3）

全てのキャラに打撃攻撃力+20%の恩恵。カースヘッドの場合は、**打撃攻撃力+44%**となり、さらに**通常技に削り効果が付加**されます。打撃と投げの 2 択がさらに強化され、さらにバーサク中にひたすら前 A を連打するだけで相手は何もできなくなります。カースヘッドを使う場合は、**アースハンマーを選択しないと真価を発揮できない**と言っても過言ではありません。初心者がもっとも使いやすく勝ちやすいキャラでしょう。

SA は下段技。空中にいる相手にヒットさせた場合は浮かせることができ、追撃可能です。IB は複数ヒットする地割れを発生させます。これも、空中ヒットさせた場合は SA と同様の状況になります。

必殺技	
1 ブランディッシュ	↓↘↙A～C(3回まで)
2 ハンマーカウンター	↙↓↘A～C
3 フックターン	→↘↓↙A～C
4 ハンマースウィング	レバー1回転A～C
5 ホーンスロー	←タメ→D

マナ・バースト	
1 バーサク	↓↘↙↓↘↙A～C
2 スーパーハンマースウィング	レバー2回転A～C

連続技集	
1	ジャンプC>↓↘↙C(3回まで) or レバー2回転A～C
2	ジャンプC>レバー1回転A～C>立ちA or ジャンプA
3	立ちD>レバー2回転A～C

④マーラ（ダークエルフチーム）

■特徴

ゾンビとスケルトンを召喚しつつ戦う魔法使い系のキャラ。マナ・バーストの威力と切り返し能力が非常に高いため、大将向きです。マーラの出番までゲージを温存しつつ、マーラの出番が来たらスケルトンやゾンビを召喚し、近付いて中下段の択からマナ・バーストをヒットさせて一気に体力を削ってしまおう。

短所は、ゲージが無いと切り返しに困ることと、物理防御力が低いこと。専用装備を持った肉弾戦キャラのコンボを貰ったら、体力が半分以上持って行かれることも。

■立ち回りで有効な技の紹介

・前 B

中距離での牽制に。キャンセルすればワイトタッチ（←↘↓↘→D）が繋がります。

反面、硬直が長いため、前 B に対して飛ばれてしまった時は攻撃を貰いやすいです。

・立 D

近距離での崩しに。中段。キャンセルすれば A デスボーン（→↓↘A）や各種マナ・バーストが繋がります。ガードされていても、マナ・バーストに繋いでしまえば反撃を貰いにくいです。お勧めはスケルトンアーミー（↓↘→↓↘→A～C）。

・しゃがみ C

立 D と対になる崩しの選択肢。下段。キャンセルして A アニメイトデッド・スケルトン（↓↘→A）や各種マナ・バーストに繋ぐのが常套手段です。

・スケルトンアーミー（↓↘→↓↘→A～C）

通称アーミー。ヒットの仕方にランダム性があるものの、ヒットしていればおおよそ体力 5 割は奪える高性能マナ・バースト。ガードされていても反撃を受けにくい、ローリスクハイリターンな技です。

■専用アイテム：デススタッフ（番号：4）

全てのキャラに魔法攻撃力+15%と魔法防御力+5%の恩恵。マーラの場合は、魔法攻撃力+32%となり、レバーニュートラル状態でマナゲージが自動的に溜まっていきます。ただ、マーラの攻撃の中で純魔法攻撃はバッドブラッド（↓↘←↓↘←A～C）のみで、他のキャラに適したアイテムを選択した方が無難です。その他の効果は後述。

必殺技		
1	アニメイトデッド・スケルトン	↓↘→A～C
2	デスボーン	→↓↘A～C
3	アニメイトデッド・ゾンビ	↓↘←A～D
4	ワイトタッチ	←↘↓↘→D

マナ・バースト		
1	スケルトンアーミー	↓↘→↓↘→A～C
2	バッドブラッド(ホールド可)	↓↘←↓↘←A～C

連続技集		
1	ジャンプD>立ちB	[C]←↘↓↘→D
2	立ちD	[C]→↓↘A×2 or 各種マナ・バースト
3	しゃがみC	[C]↓↘→A or 各種マナ・バースト

⑤ナーガル（ダークエルフチーム）

■特徴

全てに万能と言って差し支えないキャラです。全キャラ中最速の通常技を持ち、優秀な下段技を多く持ち、中下段からのコンボが非常に強力。唯一ナーガルのみ、通常投げが決まると、しゃがみ D でのダウン追い討ちが確定します。飛び道具も優秀で、相殺されても硬直中の相手を攻撃できます（追加入力による攻撃）。

■立ち回りで有効な技の紹介

・立 A

全キャラ中、最速の A 攻撃。ヒットしていればノーキャンセルで前 A、A デーモンキック（⇒↓↘A）、A ボルトクラックル（↓↘⇒↓↘⇒A）が繋がります。

・しゃがみ D

優秀な下段技。キャンセルして A ボルトスロウン（↓↘⇒A）を出せば連続ヒットし、ノーキャンセルでもデーモンキック（⇒↓↘A～C）やボルトクラックル（↓↘⇒↓↘⇒A～C）が繋がります。

・立 D

しゃがみ D と対になる選択肢。ヒットしていればしゃがみ D が繋がるので、以降はしゃがみ D からのコンボと同じように技を繋ぎましょう。

・しゃがみ C

非常に長い下段技。ただし硬直が長く、飛ばれていると攻撃を貰ってしまいます。

・ボルトジャンプ（レバー2回転 A～C）

唯一の喰らい抜け技。地上立ち状態で攻撃を喰らった際にキャンセルで出すことも可能。発生が非常に速いため、相手は喰らい抜けを見てから対処することは不可能。

■専用アイテム：イビルスタッフ（番号：5）

全てのキャラに打撃攻撃力+10%、魔法攻撃力+10%の恩恵。ナーガルの場合は魔法攻撃力+25%となり、レバーニュートラル状態でマナゲージが自動的に溜まっています。その他の効果は後述。

必殺技		
1	ボルトスロウン	↓↘⇒A～C
2	⇒ボルトラッシュ	追加⇒A～C
3	⇒ラッシュプラス	追加↓↘⇒A～C
4	ボルトチャージ	空中で↓↘⇒A～C
5	デーモンキック	⇒↓↘A～C
6	バックジャンプ	←↓↘A～C
7	ボルトロッド(空中可)	⇒↘↓↘←A～C
8	フロントチョッパー	↓↘↔⇒A～C

特殊技		
1	-	↘D

マナ・バースト		
1	ボルトクラックル	↓↘⇒↓↘⇒A～C
2	ボルトナギ	↓↘↔↓↘↔A～C
3	ボルトジャンプ(立ちダメージ中可)	レバー2回転A～C

連続技集	
1	立ちD>しゃがみD>⇒↓↘C or ↓↘⇒↓↘⇒C
2	地上投げ>しゃがみD(確定ダウン追い討ち※)
3	しゃがみC [C] ↓↘↔⇒C

※ナーガルの通常投げのみ、相手は受け身不可。

⑥ヴリトラ（ダークエルフチーム）

■特徴

あまりの強キャラさ故、ネシカ移植の際に結構な下方修正を受けてしまったキャラ。それでも十二分に強いです。立 A は全キャラトップクラスな攻撃判定の広さを持ち、これを振り回すだけで戦いに困るキャラも。さまざまな移動技を持ち、相手をかく乱、奇襲する術に長けています。ジャンプ攻撃も優秀で、ジャンプ B は横に強く、ジャンプ C および D は下に強いです。また、高難易度ですが、ノーゲージかつジャンプ攻撃始動でどこからでも行ける永久コンボを搭載しています。

■立ち回りで有効な技の紹介

・立 A

発生が標準的であるにもかかわらず、攻撃判定が異様に大きい技です。押し付けに最適。密着ヒット時には、ノーキャンセルで A バトルクライ (→↓↘A) が繋がります。

・しゃがみ D

下段技。キャンセルしてシャウトストライク (↓↘→A～C)、さらに追加入力 (A～C 連打) が連続ヒットします。ヒット後は相手が確定ダウンするので、しゃがみ D でダウン追い討ちが可能です。

・ジャンプ C

発生は遅めだが、下方向に判定が強い。ジャンプの昇り中に出すと、いい具合に地上の相手に当たります。

■専用アイテム：ナイトメアブレード（番号：6）

全てのキャラに物理攻撃力+10%、魔法攻撃力+25%の恩恵。デメリットとして、物理および魔法防御力に-5%の修正。ヴリトラの場合、**打撃攻撃力+32%**となり、さらに**通常技に削り効果が付加されます**。ヴリトラは牽制として優秀な立 A や立 B があるので、**通常技に削り効果があると立ち回りが楽になります**。その他の効果は後述。

必殺技		
1	シャウトストライク	↓↘→A～C(ヒット時ボタン連打)
2	バトルクライ	→↓↘A～C
3	ハウリングジャンプ	↓↘←A～C
4	⇒レイジングカッター	追加A～C(連打可)
5	⇒レイジングキック	追加D
6	サイクロンカッター	空中で↓↘←A～C
7	ペインストライク	A～C連打
8	フェイタルストライク	→←→A～C
9	ウェービング	↓↓D
10	フロントシフト	↓↘→D
11	バックシフト	↓↘←D
12	フロントジャンプ	→↓↘D

必殺技		
13	バックジャンプ	←↓↘D
14	フロントデルタキック	空中で→→D(※)
15	バックデルタキック	空中で←←D(※)

※ヒット時レバー上要素で高く飛び、レバー下要素で急降下。

マナ・バースト		
1	ランページ	↓↘→↓↘→A～C
2	ビシャスキラー	↓↘←↓↘←A～C

連続技集		
1	しゃがみD	[C] ↓↘→C [C] ボタン連打or ↓↘→↓↘→C
2	立ちB	[C] →←→A
3	ジャンプD	[C] 空中で↓↘←A> ↓↘←↓↘←C

⑦エリオン（エルフチーム）

■特徴

牽制技が優秀で、飛び道具もそこそこ優秀な性能。近距離では立 D としゃがみ D の択からアウェイキングエレメント (↓↘←↓↘←A～C) に繋げて大ダメージを取ることができます。ゲージが無い時のコンボ火力は低いため、中堅大将に置いて輝くキャラです。短所は、下方向に強いジャンプ攻撃がないこと。

■立ち回りで有効な技の紹介

・しゃがみ A

優秀な牽制技。ヒットしてもコンボには行けないものの、A 攻撃としては横に長い攻撃判定が光る技です。

・前 B

中距離で光る牽制技。横に長いため、牽制合戦で勝ちやすいです。反面、硬直が長いので先に飛ばれてしまうとコンボを貰いやすいです。

・立 D

発生がそこそこ早い中段技。ヒット時、ノーキャンセルでしゃがみ A、A ガーディアンソード (→↓↘A)、各種マナ・バーストが繋がります。上方向にも判定があるため、飛ぼうとした相手に引っかかることがとても多いです。

・しゃがみ D

下段技。キャンセル可能ですが、ノーキャンセルでも A ガーディアンソードや各種マナ・バーストが繋がります。少々横に短い攻撃判定が短所。

・アウェイキングエレメント (↓↘←↓↘←A～C)

エリオンの代名詞たる技。通称ゲイザー。相手が近距離で初段を相殺してしまった場合は 2 段目以降が確定ヒットし、攻撃力が高く、ガードされても不利になりにくいローリスクハイリターンな技です。

■専用アイテム：アイスブレード（番号：7）

全てのキャラに共通で物理攻撃力+15%、魔法攻撃力+10%の恩恵。エリオンの場合、**打撃攻撃力+38%**となり、さらに通常技に削り効果が付加されます。専用アイテムを装備したエリオンは、しゃがみ A を連打して体力を削るだけでも相当面倒なキャラになります。

SA および IB はヘルファイアソードとほぼ同じです。詳細は後述。

必殺技		
1	エレメントウォール(空中可)	↓↘→A～C
2	⇒エレメントショット(空中可)	追加A～C
3	⇒エレメントソード(空中可)	追加→↓↘A～C
4	ガーディアンソード	→↓↘A～C
5	ガーディアンキック	→↓↘D
6	フォースダッシュ	←↘↓↘→D
7	⇒追加でD以外の地上通常技	3回まで

マナ・バースト		
1	エレメントスラッシュ	↓↘→↓↘→A～C
2	アウェイキングエレメント	↓↘←↓↘←A～C
3	グレートエレメント(3ゲージ消費)	↓↘←↓↘←ABC同時

連続技集	
1	立ちD>しゃがみA or →↓↘A or ↓↘←↓↘←A～C
2	しゃがみD [C] ↓↘→A [C] 追加A
3	しゃがみD>↓↘←↓↘←A～C

⑧フィーナ（エルフチーム）

■特徴

全体的に動きが遅いキャラ。魔法使いキャラですが、起き攻めと接近戦に活路を見出す必要があります。マナ・バーストの威力は高く、魔法防御力の低い肉弾戦キャラにはダメージが通りやすいです。こちらの打撃防御力も低いので、同じことが言えます。大将向き。

■立ち回りで有効な技の紹介

・前 A

ヒット時のみキャンセルが効く、近距離戦の要となる通常技。ジャスティスソード（→↓↘A～C）をいれ込んでおけば、ヒット時はコンボに、ガードされていたら何も出ないので隙を晒す危険性が減ります。

・前 B

中距離での牽制技。リーチが長く打点が高いので、相手の飛びを落としやすいです。

・立 D

中段技ですが、密着でそのまま当てても繋がる技はありません。しかし、相手の起き上がりや離れた位置から出すことで技の後半部分を重ねると、前 A やジャスティスソードなどが繋がるようになります。

・しゃがみ D

2 ヒットする下段技です。キャンセルして、ジャッジメント（↓↘→A～C）やジャスティスソード、各種マナ・バーストに繋がります。

・ホーリィジェイル（←↘↓↘→D）

下段技の飛び道具。相手のダッシュを防止する技で、ヒットしていた場合はノーキャンセルでデヴァインジャスティス（↓↘→↓↘→A～C）が繋がります。

■専用アイテム：シャイニングスタッフ（番号：8）

全てのキャラに対して、魔法攻撃力+15%と魔法防御力+5%の恩恵。フィーナの場合、魔法攻撃力+32%となり、レバーニュートラルでマナゲージが自動的に回復します。

SA は、使用するとキャラの前に相殺判定を持つバリアを展開します。相殺が起こった場合、バリアが自動で反撃します。IB は、前方にまっすぐ飛ぶ光弾を発射します。

必殺技		
1	ジャッジメント(空中可)	↓↘→A～C
2	ジャスティスソード	→↓↘A～C
3	ホーリィウォール	↓↘←A～C
4	⇒ホーリィショット	追加A～C
5	ホーリィジェイル	←↘↓↘→D
6	マナチャージ	↓↘←D押し続ける

マナ・バースト		
1	デヴァインジャスティス(空中可)	↓↘→↓↘→A～C
2	ホーリィテンペスト	↓↘←↓↘←A～C

連続技集		
1	前A	[C]→↓↘A>→↓↘C or ↓↘→↓↘→A～C
2	ジャンプC>前B	[C]→↓↘C
3	しゃがみD	[C]→↓↘→↓↘→A～C

⑨イヴェッタ（エルフチーム）

■特徴

弓を使うキャラですが、それに加えて早い中段と下段、有利時間の長い立 A からのコンボでラッシュをかけていく必要があります（相殺システムの都合上）。

スカイアロー（↓↘→↓↘→A～C）の削り量が凄まじく、また、このスカイアローを用いたコンボの威力がとても高いです。相手の体力を削り切りたいときに最適。ボタンによって矢を撃ち出す方向が変わり、その中でも C 版がおすすめです。

■立ち回りで有効な技の紹介

・立 A

近距離で振るべき技。ノーキャンセルで A 攻撃が再び入るほど有利時間が長く、しかもキャンセル可能です。立 A→立 A でヒット確認しつつ、ダガースラッシュ（→↓↘A～C）を繋げましょう。ノーキャンセルで A,B 版、キャンセルで C 版が繋がります。

・前 B

中距離牽制の要。前に移動しながら切りつける打点の高い技です。キャンセルしてスライディングアタック（↓↘→D）がコンボになります。

・立 D

中段技。ヒット時はノーキャンセルで A 攻撃が入るので、ヒット確認からコンボへ。立 D をキャンセルして C スカイアローも繋がります。

・しゃがみ D

下段技。キャンセルしてサマーソルトアサルト（↓↘←A～C）に繋ぐのが基本です。ガードされていた場合、サマーソルトアサルトを空中 C アローショット（空中↓↘→C）や C スカイアローでキャンセルしてフォローしましょう。

■専用アイテム：シャイニングボウ（番号：9）

全てのキャラに対して魔法攻撃力+10%の恩恵。まれにクリティカルが発生するようになります。イヴェッタの場合、アローショットが 2 ヒットするようになります（連続相殺可能）。SA は矢を 3 本撃ち出し、IB は後方上空から大量の矢を振らせます。SA は立ち回りの強化に、IB は相手の体力を削りたい時に使えます。IB は相殺しても続く大量の矢が確定でヒットし、追撃もできる優秀な性能です。

必殺技		
1	アローショット(ホールド可)	↓↘→A～C
2	アローショット(空中)	空中で↓↘→A～C
2	ダガースラッシュ	→↓↘A～C
3	サマーソルトアサルト	↓↘←A～C
4	スライディングアタック	↓↘→D
特殊技		
1	-	空中で↓+B同時押し

マナ・バースト		
1	ヘブンスアロー	↓↘→↓↘→A～C
2	スカイアロー	空中で↓↘→↓↘→A～C
連続技集		
1	立ちD>立ちA>→↓↘A	
2	しゃがみD [C] → ↓↘←A	
3	立ちD [C] → 空中で↓↘→↓↘→C	

⑩ゴブリン（オークチーム）

■特徴

唯一 2 段ジャンプを持っている、素早い動きで相手を翻弄するキャラ。相手との殴り合いには不向きで、体力リードを奪えたら、張り付き（←↓↘D）や 2 段ジャンプ、C 回転切り（空中↓↘→C）などで逃げ切りましょう。攻める必要がある場合は、前 A で固めつつ、通常投げやジャンプ D、しゃがみ D などではたか崩しましょう。マナ・バーストの袋叩き（↓↘→↓↘→A～C）は発生が早く無敵のある突進技で、相手の攻撃の隙に差し込めるようになると便利です。ただしガードされると隙だらけになるため注意が必要です。

■立ち回りで有効な技の紹介

・前 A

少し前進しながらの突き。回転が速いので固めに重宝します。ただし、ここから繋がる技はありません（カウンターヒット時は例外）。

・A 突きまくり（A 連打）

発生 of 早い連続突き。攻撃判定は弱いですが、削りとして使えます。

・分離アタック（↓↘→A～C）

飛び上がって前進しながら槍を振り下ろす技。中段技で、奇襲として使います。ガードされると跳ね返って、乗り物のトカゲが追いつくまで無防備になります。

・舌投げ（→↘↓↘←D）

リーチの長い下段投げ。ジャンプ D や立 D で中段を意識させてから出そう。

■専用アイテム：ゴブリンスピア（番号：10）

全てのキャラに対して物理攻撃力+15%の恩恵。ゴブリンの場合は、**通常技に削り効果が付加されます**。攻撃力に対する追加補正がないため、チーム全体に対する恩恵を考えると、ゴブリンスピアをわざわざ使う必要性はありません。立ち回りを強化できるアイテム（シャイニングボウや後述するタリスマン）や、他のキャラを考えたアイテム選びをした方が吉。その他の効果は後述。

必殺技		
1	突きまくり	A～C連打
2	分離アタック	↓↘→A～C
3	回転斬り	空中で↓↘→A～C
4	張り付き	←↓↘D
5	⇒のけぞり突きまくり	追加A～C連打
6	舌投げ	→↘↓↘←D

特殊技		
1	しゃがみ前進	↘
2	しゃがみ後退	↙
3	二段ジャンプ	ジャンプ中レバー上要素

マナ・バースト		
1	袋叩き（ボタン10回入力で追加攻撃）	↓↘→↓↘→A～C
2	髑髏投げ	↓↘→↓↘→D

連続技集		
1	B攻撃 [C] ↓↘→↓↘→A～C	
2	ジャンプC>立ちC [C] ↓↘→A	
3	しゃがみC [C] 空中で↓↘→C	

⑪ トロル（オークチーム）

■特徴

打撃とコマ投げの択を迫るパワータイプのキャラ。掴める距離が長い投げ技の「叩きつける（→↘↓↗←A～C）」と、溜め時間によってはハイパーアーマー（相手の攻撃を無視できる）が付く打撃技「頭突き（D 押し続けて離す）」をメインに攻めていこう。また、トロルはレバーニュートラルで自動的に体力が回復する特殊技を持っています。

短所は魔法防御力の低さと、喰らい判定の大きさ。背が高いために相手の昇りジャンプ攻撃が引っかかりやすく、通常技の振りが遅いのでとっさの切り返しに困ることも。

■立ち回りで有効な技の紹介

・しゃがみ C

発生は遅いものの、広範囲をカバーできる対空技。攻撃間合いの先端をあてるようにすれば、ガードされていても反撃を受けにくいです。

・前 B

ヒットした場合、相手を受け身不能のダウン状態にする通常技。ガードされた場合のみキャンセルが可能なことを生かして、「前 B>C 叩きつける」と入力しておけば、前 B がヒットしていた場合は何も出ず、ガードされていた場合はガード硬直の切れた相手を「C 叩きつける」で掴むことができます。起き攻めの基本。

・頭突き（D 押し続けて離す）

溜め時間により性能が 4 段階に変化する打撃技。溜め時間が増えるごとに前進距離が伸び、ヒット数が増え、発生が遅くなります。また、約 3 秒以上溜めるとハイパーアーマーが付加されます。約 2 秒以上溜めた場合はバーストキャンセル対応技になるため、ヒットしていた場合は殴り殺す（↓↘→↓↘→A～C）を出しましょう。

・叩きつける（→↘↓↗←A～C）

コマンド投げ。投げが成功した場合は、しゃがみ C や「殴り殺す」で追撃可能。

■専用アイテム：デーモンクラブ（番号：11）

全てのキャラに物理攻撃力+20%の恩恵。トロルの場合、さらに魔法攻撃力が+20%され、通常技に削り効果が付加されます。しかし、通常技の回転が遅いトロルにとって、通常技の削りは効果が薄いです。その他の効果は後述。

必殺技		
1	叩き潰す	←タメ→A～C
2	踏みつける	↓タメ↑A～C
3	頭突き（タメ時間で4段階の変化）	D押し続けて離す（1秒以上）
4	殴りつづける	A～C連打
5	叩きつける	→↘↓↗←A～C

特殊技		
1	リジェネレーション	レバーニュートラル

マナ・バースト		
1	殴り殺す	↓↘→↓↘→A～C
2	踏み殺す	↓↘→↓↘→D

連続技集		
1	ジャンプC>立ちB	[C]→→↘↓↗←A～C>しゃがみC
2		→↘↓↗←A～C>↓↘→↓↘→A～C
3	D押し続けて離す（2秒以上）	[C]→↓↘→↓↘→A～C

⑫オーク（オークチーム）

■特徴

発生が早く横方向に判定が強いジャンプ B や、飛び道具（という名の部下召喚）を用いた中距離での戦いが得意です。ジャンプの軌道が低く、下方向に強いジャンプ C を用いた抑え込みも強い。近距離では前 A からのヒット確認不要コンボができるようになると、近距離でのダメージソースが増えます。短所は、ジャンプが低いことから飛び道具を飛び越えられないこと、切り返しの重要な手段であるマナ・カウンターの攻撃判定が小さいこと。

■立ち回りで有効な技の紹介

・ジャンプ B

横方向に判定が強く、発生も速い。空対空で用いても強く、地上にいる相手の頭を押さえるように出しても強いです。ジャンプ攻撃はとりあえずコレ。

・前 B

横方向に広い攻撃判定を持つ牽制技。ガードされていた場合のみキャンセルが掛かるので、後述する「撃ちまくれ！」や「ぶっ飛ばせ！」を入れ込むと攻め継続可能。

・前 A

ヒット時のみキャンセル可能な技。これの後に「踊りやがれ！（→↘↓↘←D）」を入れ込むことで、ヒット確認不要のコンボが可能です。

・撃ちまくれ！（↓↘←A）

通称「弓兵」。背後から現れた弓兵たちが、広範囲をカバーする矢を 3 本発射していきます。ダメージは低いですが、相手の動きを抑制することが可能です。

・ぶっ飛ばせ！（↓↘←C）

通称「アッパー兵」。背後から兵士がスライドしながら現れ、相手位置をサーチして相殺不可能なアッパーを撃ちこみます。相手が間合いを詰めるためにダッシュやジャンプをしたところに引っかかりやすいです。

■専用アイテム：スパイクメイス（番号：12）

全てのキャラに打撃攻撃力+15%、魔法防御力+5%の恩恵。オークの場合、打撃攻撃力+38%となり、さらに通常技に削り効果が付加されます。オークの攻撃は打撃がほとんどなので、攻撃 1 発 1 発の火力が非常に高くなります。その他の効果は後述。

必殺技	
1 アホウが！（ホールド可）	↓↘→A～D
2 バカめ！	→↓↘A～C
3 撃ちまくれ！	↓↘←A
4 串刺しだ！	↓↘←B
5 ぶっ飛ばせ！	↓↘←C
6 踊りやがれ！	→↘↓↘←D

マナ・バースト	
1 思い知れ！	↓↘→↓↘→A～C
2 呪い殺せ！	↓↘←↓↘←A～C
3 轢き殺せ！	↓↘←↓↘←D

連続技集	
1	ジャンプC>前A [C]→→↘↓↘←D>→↓↘C
2	立ちB or しやがみD [C]↓↘→B
3	立ちA>↓↘→↓↘→A

⑬ドルガン（ドワーフチーム）

■特徴

性能の良いコマ投げと、回転の速い小技でちまちまと攻めるキャラ。似たコンセプトを持っているカースヘッドやトロルと比べて、瞬間火力が控えめで攻撃のリーチも全体的に短い。低いジャンプと下方向に判定の強いジャンプ C、ヒットしていたら有利時間の長いしゃがみ A、そして本命のコマンド投げである「鉱石運び（→↘↓↖←→A～C）」などを駆使して、ひたすら相手に纏わりつこう。

■立ち回りで有効な技の紹介

・ジャンプ C

下方向に判定が強い技。ヒットしていればコンボ（例：立 B キャンセル↓↘→A）に。ガードされていたらコマ投げを使って崩しに行ったり、相手の暴れを読んで通常技を当ててみたり、再びジャンプから固めを継続してみたりと、選択肢は様々。

・前 B

ドルガンの B 攻撃の中で、最もリーチが長い技です。キャンセルして A 壁狙い（↓↘→A）がコンボになります。

・しゃがみ A

ヒットした際の有利時間がとても長く、密着でヒットした場合はしゃがみ A がノーキャンセルで 3 回繋がります。ドルガンの主力コンボの一つです。

・鉱石運び（→↘↓↖←→A～C）

ドルガンの売りであるコマンド投げです。掴んだ後に追加攻撃である「鉱石砕き（↓↓A～C）」をヒットさせると、受け身不能のダウン状態になります。ここからの起き攻めがドルガンの最も重要な場面です。再び鉱石運びを出したり、起き上がりにしゃがみ A を当てたり前 B キャンセル↓↘→A を入れ込んだりしてみましょう。

■専用アイテム：ルーンアックス（番号：13）

全てのキャラに対して打撃攻撃力+15%、魔法攻撃力+10%の恩恵。ドルガンの場合、魔法攻撃力が+32%となり、さらに通常技に削り効果が付加されます。コンボ火力が控えめなドルガンにとって、通常技に削り効果が付くことは大きな強化点となります。SA や IB の効果は後述。

必殺技		
1	壁狙い	↓↘→A・B
2	床狙い	↓↘→C
3	岩削り	←タメ→A～C
4	底狙い	↓↖←A～C
5	鉱石運び	→↘↓↖←→A～C
6	⇒鉱石砕き	追加↓↓A～C

特殊技		
1	-	空中で↓+C同時押し

マナ・バースト		
1	坑道崩し	↓↘→↓↘→A～C
2	岩盤崩し	→↘↓↖←×2 A～C

連続技集		
1	しゃがみA>しゃがみA>しゃがみA	
2	立ちB	□↓↘→A □↓↘→↓↘→A～C
3	ジャンプC>→↘↓↖←×2 A～C	

⑭バルガン（ドワーフチーム）

■特徴

ネシカ移植の際に少々下方修正を受けてしまったキャラ。それでも強いことは変わらず。地上では、発生が非常に速い相殺不可突進技のヘッドチャージ（↓↘←A）とロングレンジ飛び道具の A,B ショット（↓↘→A,B）、空中では発生が早く下方向に判定の強いジャンプ C をメインに立ち回ります。一回の暴れから大ダメージを狙えるキャラです。短所としては、中距離での地上牽制技に乏しいことと、崩し能力が低めなこと。

■立ち回りで有効な技の紹介

・ジャンプ C

発生が早く下方向に判定が強い技。ジャンプ軌道が低いことも相まって、相手の牽制を飛び越しつつ攻撃を当てやすいです。ジャンプ中の攻撃はコレを使おう。

・ヘッドチャージ（↓↘←A）

発生が A 攻撃よりも速い突進技。追加攻撃（↓↘←A）を入力すると、ヒットしていた場合はそのままラストショット（↓↘→↓↘→B。画面端なら C）へ繋ぐことができます。ガードされた場合でも、相手との距離を離せるので反撃を受けにくい高性能技です。暴れ、確定反撃に重宝します。

・リフト&ショット（レバー1回転A～C）

コマンド投げ。暗転を見てからジャンプで逃げられますが、崩しの乏しいバルガンにとっては貴重な崩しです。

・リロード（↓↓A～D）

バルガンの生命線である弾丸を再装填する技です。Aで1発、Bで2発、Cで3発装填します。Dだと弾を込めるフリをして口笛を吹きます。装填数が多いほど技の全体時間が増えるので、使用の際は相手から離れた位置でAをメインに使いましょう。

■専用アイテム：エクストラバレット（番号：14）

バルガンが装備している場合、弾丸の最大所持数が8から10になります。しかし攻撃力や防御力への補正がないため、他のキャラに対する恩恵が薄くなります。特に理由がない限り選ぶ必要のないアイテムです。その他の効果は後述。

必殺技	
1 ショット(空中可)	↓↘→A～C
2 ガンパウダー	→↓↘A～C
3 ヘッドジャージ	↓↘←A
4 ⇒追加(弾丸1発以上)	追加↓↘←A
5 ジャンピングチャージ	↓↘←B
6 ⇒追加(弾丸1発以上)	追加↓↘←B
7 スライディングチャージ	↓↘←C
8 ⇒追加(弾丸1発以上)	追加↓↘←C
9 リロード	↓↓A～D

マナ・バースト	
1 ラストショット(入力後A～Cで軌道変化)	↓↘→↓↘→A～C
2 エクストラショット(ホールド可)	↓↘←↓↘→A～C
3 スーパーリロード	↓↘←↓↘←D
4 リフト&ショット(弾丸2発以上)	レバー1回転A～C

連続技集	
1	ジャンプC>↓↘←A [C] 追加↓↘←A>↓↘→↓↘→B
2	ジャンプC>レバー1回転A～C
3	立ちC [C] ↓↘←C [C] 追加↓↘←C>しゃがみC

⑮ゲルハッセンⅡ（ドワーフチーム）

■特徴

一発ごとに弾を装填する必要のある大砲で戦うキャラ。攻撃の一つ一つが他のキャラと大きく異なります。攻撃力は高いものの、移動速度が遅い、攻撃速度が遅い、弱点が多いです。砲弾を消費して発動するキャノンファイア・シェル（↓↘→A～C）が立ち回りで重要なものになりますが、その砲弾は1発しかストックできず、またラウンド開始時に装填されていないなどといった不遇な面も。

少し引き気味に、待ち気味に戦えるとゲルハッセンⅡの持ち味が出せます。軌道の鋭いジャンプCや対空として機能するキャノンファイア、スペシャルシェル（↓↘→↓↘→A～C）などを駆使して、活路を見出そう。

■立ち回りで有効な技の紹介

・キャノンファイア・シェル（弾込め後に↓↘→A～C）

長い牽制技のないゲルハッセンⅡの生命線と言える技です。B,C版は対空技にもなります。ヒットしていたらAスペシャルシェル（↓↘→↓↘→A）が繋がります。

・Aキャノンspin（↓↙←A）

ゲルハッセンⅡの中で最も発生の早い技。暴れるならこの技を使いましょう。

・スペシャルシェル（↓↘→↓↘→A～C）

コンボにも対空にも、確定反撃にも使えます。発生が早くて有利時間が長いため、弾を込めてから攻めに行くことができます。

・リロード（↓↓A～C）

生命線である砲弾を装填する技。1発しか装填できないにもかかわらず、硬直が非常に長いです。相手がダウンした時や、相手との距離が離れたときに使いましょう。

■専用アイテム：ドラゴニックフィギア（番号：15）

全てのキャラに対して魔法防御力+5%の恩恵、まれにブロックが発動するようになります。ゲルハッセンⅡの場合、専用のマナ・バーストが使えるようになります。

……と言えば聞こえはいいのですが、このマナ・バースト「ヘルフレイム」は2ヒット技であるにも関わらず連続ヒットしません。そしてガードされたら大幅不利になるので、使うべきではありません。その他の効果については後述。

必殺技	
1	キャノンファイア ↓↘→A～C
2	キャノンファイア・シェル(砲弾あり) ↓↘→A～C
3	キャノンspin ↓↙←A～C
4	⇒キャノンspin・シェル(砲弾あり) 追加↓↙←A～C
5	リロード ↓↓A～C
6	キャノンジャンプ ⇒↓↘A～C
7	⇒キャノンジャンプアタック 追加A～C
8	キャノンダッシュ・フロント ⇒⇒D
9	キャノンダッシュ・バック ←←D

マナ・バースト	
1	スペシャルシェル(ホールド可) ↓↘→↓↘→A～C
2	クラスターシェル ↓↙←↓↙←A～C
3	バンカーシェル ↓↙←↓↘→A～C
4	ヘルフレイム(専用アイテム装備時) ↓↘→↓↘→D

連続技集	
1	ジャンプC [C] ↓↙←A～C
2	↓↘→A(砲弾あり) > ↓↘→↓↘→A
3	立ちD > 各種マナ・バースト(ヘルフレイム除く)

⑩ゾン（アンデッドチーム）

■特徴

ダッシュ相殺できない飛び道具を撃ちつつ、のらりくらりと逃げる戦い方が得意です。マナ・バーストの性能が良いため、大将向きのキャラ。ジャンプが高く遅いですが、安定して昇り中段攻撃となるジャンプ B やワープ技を使ってかく乱できます。弱点は、打撃防御力が最低クラスなこと。それを踏まえて、なるべく直接殴り合わないよう立ち回ろう。

■立ち回りで有効な技の紹介

・ファントムソウル (↓↘→A~C)

ダッシュ相殺不可の飛び道具。A<B<C の順に速度アップ。飛ばれても相手の攻撃をガードできる場合が多いです。相手の攻撃が届かない位置で出すとさらに良し。

・コンタミネーション (↓↘→↓↘→A~C)

攻撃判定が非常に大きく発生も速い飛び道具。相手の安易なジャンプ攻撃はこれで撃ち落としましょう。コンボや遠距離での確定反撃にも使えます。地上ヒット後に相手が壁バウンドした場合、追撃可能です。ゲージをさらに消費しますが、コンタミネーションでの追撃が安定します。

・ストーカー（空中可）(↓↘→D or →↓↘D or ↓↙←D or ←↓↙D)

ワープ技。↓↘→D と →↓↘D は前に、↓↙←D と ←↓↙D は後ろへ移動します。また、→↓↘D と ←↓↙D は地上>空中、空中>地上のルートになります。相手をかく乱するために重要な技で、これを用いて前後上下へ移動し、相手に動きを読ませないようにしましょう。基本的な使いどころとして、昇りジャンプ B キャンセルからの各種ワープ。高速中段から再び距離を取ったり、後ろを取って攻めを継続したりと動きは様々。

■専用アイテム：ダークスタッフ（番号：16）

全てのキャラに対して魔法攻撃力+10%の恩恵。ゾンの場合、魔法攻撃力+25%となり、レバーニュートラルで自動的にマナゲージが回復するようになります。この状態で出すコンタミネーションの威力は脅威。

必殺技	
1	ファントムソウル ↓↘→A~C
2	ファントムシフト ↓↙←A~C
3	⇒ファントムマインド 追加↓↙←A~C
4	ファントムミスト(ホールド可) ←↓↙A~C
5	フォグ →↘↓↙↙↘D
6	ストーカー(空中可) ↓↘→D
7	ストーカー(空中可) →↓↘D
8	ストーカー(空中可) ↓↙←D
9	ストーカー(空中可) ←↓↙D

特殊技	
1	空中投げ 空中で→D or ←D

特殊技	
1	空中投げ 空中で→D or ←D

マナ・バースト	
1	コンタミネーション ↓↘→↓↘→A~C
2	ポリューション ↓↙←↓↙←D

連続技集	
1	B攻撃 or C攻撃 [C] ↓↘→↓↘→A~C
2	B攻撃 or C攻撃 [C] ↓↙←C [C] 追加↓↙←C
3	立ちD> ↓↙←↓↙←D

⑪ シドル（アンデッドチーム）

■特徴

背が高く相手の攻撃に引っ掛かりやすい、通常技の牽制能力が弱い、相手の浮かせ攻撃を喰らった場合の浮きが高いために専用コンボが存在する、といった弱点を多く持ちます。

一方で、やや難易度が高いものの、**実用性の高い永久コンボ**を備えています。やや位置限定ではあるものの、B 攻撃始動、マナ・カウンター地上ヒット始動、アイテム「タリスマン」を持っていれば立 D ノーキャンセル IB 始動など。

これと言って押し付けられる技を持っていないため、シドルは「永久コンボができるというプレッシャー」を相手に与えられないと立ち回りが厳しくなります。

■立ち回りで有効な技の紹介

・立 D

貴重な崩し手段。対となる下段のしゃがみ D はダウン技でコンボに行けないものの、こちらはヒットしていればノーキャンセルでフェイタルランス（後述）が繋がります。

・前 B

上方向にまで攻撃判定のある、シドルの牽制技。相手が飛ばうとしているところを落としやすいです。横方向にはそれほど長くないので注意。

・ファイアボール（←↓↘A～C）

1 ヒットする炎を設置する技。A<B<C の順に、炎の設置箇所が遠くなります。この炎を踏んだ相手は喰らい判定を残したまま浮くので、チャージランス（↓↘→A～C）やフェイタルランスなどで追撃が可能です。

・フェイタルランス（↓↘→↓↘→A～C）

発生が非常に速く、また画面端から端まで届く飛び道具です。暴れや確定反撃、コンボなどに重宝します。

■専用アイテム：ノートウェポン（番号：17）

全てのキャラに対して打撃および魔法攻撃力+10%、打撃および魔法防御力+2.5%の恩恵。シドルの場合、**打撃攻撃力+32%**となり、さらに通常技に削り効果が付加されます。その他の効果は後述。

必殺技	
1	チャージランス ↓↘→A～C
2	アーマーダッシュ ↓↘→D
3	⇒バックアタック 追加←A～C
4	⇒ターン 追加↓↘←D
5	⇒ジャンプ 追加↑ or ↗
6	インターセプト ⇒↓↘A～C
7	⇒ビートアップ ヒット時追加↓A～C
8	スティールドチャージ ⇒↓↘D
9	ファイアボール ←↓↘A～C
10	サイクロンランス ⇒↘↓↘←A～C

マナ・バースト	
1	フェイタルランス ↓↘→↓↘→A～C
2	アンデッドファイア ↓↘←↓↘←A～C
3	キャバルリーアタック ↓↘←↓↘←D

連続技集	
1	しゃがみB [C] ↓↘→A [C] ↓↘→↓↘→A～C
2	前B [C] ⇒↘↓↘←A
3	立ちD> ↓↘→↓↘→A～C

⑩ベルンハルト（アンデッドチーム）

■特徴

相手の体力やマナゲージを吸収できるコマンド投げ、ワープ技、総合防御力トップ、リーチの長い通常技などが特徴。反面、通常技の振りが全体的に遅く、硬直も長いために近距離での戦いが苦手です。ワープで距離を離しつつ、基本的に待って戦いましょう。

■立ち回りで有効な技の紹介

・しゃがみ C

発生は遅いものの、リーチがとても長い2ヒット下段技。ヒットしていれば、C スパーティングブラッド（↓↘→C）が連続ヒットします。

・ワープ（空中可）（↓↘→D or →↓↘D or ↓↙←D or ←↓↙D）

ワープ技。↓↘→D と →↓↘D は前に、↓↙←D と ←↓↙D は後ろへ移動します。また、→↓↘D と ←↓↙D は地上>空中、空中>地上のルートになります。すぐ消える上に硬直が短く、高性能。

・エナジードレイン（→↘↓↙↘↘A～C）

コマンド投げ。A でマナゲージを、B で体力を、C で両方を吸収します。A<B<C の順に発生が遅くなります。主に狙っていくのは B 版。

・ブラッド・バリア（レバー1回転A～C）

攻撃判定と相殺判定を持つバリアを前面に展開します。5 ヒットするとバリアは消滅。発生は早いものの硬直が大きく、近距離で出すと A 攻撃やダッシュ相殺×5 であっという間に消えてしまいます。遠距離で出すか相手ダウン時に出しましょう。バリアを出した後は、バリアがぎりぎり当たらない距離まで近づいてコマ投げを狙ったり、ジャンプして逃げる相手には立 B やしゃがみ B などですり寄りましょう。

■専用アイテム：ブラッドソード（番号：18）

全てのキャラに対して魔法攻撃力+10%と魔法防御力+5%の恩恵。ベルンハルトの場合、さらに打撃攻撃力+20%となり、通常技に削り効果が付加されます。SA を使用すると一定時間、直接攻撃に成功するごとに体力が少し回復します。その他の効果については後述。

必殺技	
1 スパーティングブラッド	↓↘→A～C
2 ディストーション（ホールド可※）	↓↙←A～C
3 エナジードレイン（ヒット時連打可）	→↘↓↙↘↘A～C
4 ワープ（空中可）	↓↘→D
5 ワープ（空中可）	→↓↘D
6 ワープ（空中可）	↓↙←D
7 ワープ（空中可）	←↓↙D

マナ・バースト	
1 ブラッド・サッカー（ヒット時連打可）	→↘↓↙↘↘×2 A～C
2 ブラッド・バリア	レバー1回転A～C

連続技集	
1 立ちB [C] → →↘↓↙↘↘ A or B	
2 しやがみC（1段目） [C] ↓↘→C	
3 ジャンプC > →↘↓↙↘↘ ×2 A～C	

※ディストーション発動後、レバー↑ or ↓で軌道変化。

3. 各種アイテムの性能一覧

キャラ紹介のページで省いた効果を含む、全アイテムの性能を以下に示します。

- ・打攻：打撃攻撃力 ・魔攻：魔法攻撃力 ・打攻：打撃攻撃力
- ・魔防：魔法防御力
- ・クリティカル：攻撃1ヒット目のみ発生します。まれに与ダメージ+20%補正。
- ・ブロック：攻撃1ヒット目のみ発生します（例外有）。まれに相手の攻撃を無効化。
- ・ストック：アイテム使用可能回数。1ラウンドごとに1ずつ回復します（例外有）。

1. ヘルファイアソード

通常補正			
打攻	+10%	魔攻	+10%
クリティカル			
専用補正(ラムダ)			
打攻	+32%	魔攻	+10%
クリティカル		通常技削り	
SA			
ガード不能攻撃	ストック	3	
IB			
火柱(1ヒット)			

2. マジックシールド

通常補正			
打防	+5%	魔防	+5%
ブロック			
専用補正(サンドラ)			
打防	+27.5%	魔防	+27.5%
ブロック			
SA			
防御力上昇			
ブロック確率上昇	ストック	3	
IB			
光柱(3ヒット)			

3. アースハンマー

通常補正			
打攻	+20%		
専用補正(カースヘッド)			
打攻	+44%	通常技削り	
SA			
地割れ(下段)	ストック	3	
IB			
地割れ(多段ヒット)			

4. デススタッフ

通常補正			
魔攻	+10%	魔防	+5%
専用補正(マール)			
魔攻	+32.25%	魔防	+5%
レバーニュートラルでマナゲージ回復			
SA			
魔法攻撃力上昇	ストック	3	
IB			
骨の柱(3ヒット)			

5. イビルスタッフ

通常補正			
打攻	+10%	魔攻	+10%
クリティカル			
専用補正(ナーガル)			
打攻	+10%	魔攻	+25%
クリティカル			
レバーニュートラルでマナゲージ回復			
SA			
魔法攻撃力上昇	ストック	3	
IB			
雷撃(1ヒット)			

6. ナイトメアブレード

通常補正			
打攻	+10%	魔攻	+25%
打防	-5%	魔防	-5%
クリティカル			
専用補正(ヴリトラ)			
打攻	+32%	魔攻	+25%
打防	-5%	魔防	-5%
クリティカル		通常技削り	
SA			
ガード不能攻撃	ストック	3	
IB			
端まで届く電撃(1ヒット)			

7. アイスブレード

通常補正			
打攻	+15%	魔攻	+10%
クリティカル			
専用補正(エリオン)			
打攻	+38%	魔攻	+10%
クリティカル 通常技削り			
SA			
ガード不能攻撃		ストック	3
IB			
氷柱(1ヒット)			

8. シャイニングスタッフ

通常補正			
魔攻	+15%	魔防	+5%
専用補正(フィーナ)			
魔攻	+32.25%	魔防	+5%
レバーニュートラルでマナゲージ回復			
SA			
バリア設置		ストック	3
IB			
光弾(3ヒット)			

9. シャイニングボウ

通常補正		
魔攻	+10%	クリティカル
専用補正(イヴェッタ)		
魔攻	+10%	クリティカル
アローショットが2段技に		
SA		
矢(3ヒット)	ストック	3
IB		
矢(後方上空より、超多段ヒット)		

10. ゴブリンスピア

通常補正		
打攻	+15%	クリティカル
専用補正(ゴブリン)		
打攻	+15%	クリティカル
通常技削り		
SA		
打撃攻撃力上昇	ストック	3
IB		
前方地面より複数の槍(1ヒット)		

11. デーモンクラブ

通常補正			
打攻	+20%	クリティカル	
専用補正(トロル)			
打攻	+20%	魔攻	+20%
クリティカル		通常技削り	
SA			
打撃攻撃力上昇		ストック	3
IB			
光柱(1ヒット)			

12. スパイクメイス

通常補正			
打攻	+15%	魔防	+5%
クリティカル			
専用補正(オーク)			
打攻	+38%	魔防	+5%
クリティカル 通常技削り			
SA			
オーク部下召喚		ストック	3
IB			
オークの集団突進(5ヒット)			

13. ルーンアックス

通常補正			
打攻	+15%	魔攻	+10%
クリティカル			
専用補正(ドルガン)			
打攻	+15%	魔攻	+32%
クリティカル 通常技削り			
SA			
打撃攻撃力上昇		ストック	3
IB			
岩石落下(多段ヒット)			

14. エクストラバレット

通常補正			
クリティカル			
専用補正(バルガン)			
クリティカル			
弾丸最大所持数が8から10に			
SA			
打撃攻撃力上昇		ストック	3
IB			
爆炎(1ヒット)			

15. ドラゴニックフィギア

通常補正		
魔防	+5%	ブロック
専用補正(ゲルハッセンⅡ)		
魔防	+15%	ブロック
マナバースト「ヘルフレイム」使用可能		
SA		
ガード不能攻撃	ストック	3
IB		
左右に爆炎(1ヒット)		

16. ダークスタッフ

通常補正		
魔攻	+10%	魔防 +10%
専用補正(ゾン)		
魔攻	+25%	魔防 +5%
レバーニュートラルでマナゲージ回復		
SA		
魔法攻撃力上昇	ストック	3
IB		
雷球(多段ヒット、変則軌道)		

17. ノートウェポン

通常補正			
打攻	+10%	魔攻	+10%
打防	+2.5%	魔防	+2.5%
クリティカル			
専用補正(ンシドル)			
打攻	+32%	魔攻	+10%
打防	+2.5%	魔防	+2.5%
クリティカル			
SA			
打撃攻撃力上昇	ストック	3	
IB			
周囲に鉄のトゲ(1ヒット)			

18. ブラッドソード

通常補正			
魔攻	+10%	魔防	+5%
専用補正(ベルンハルト)			
打攻	+20%	魔攻	+10%
魔防	+5%	通常技削り	
SA			
攻撃ヒット時体力吸収		ストック	3
IB			
速度の遅い飛び道具(3ヒット)			

19. ヒーリングポーション

通常補正		
なし		
専用補正		
なし		
SA		
体力回復	ストック	1
IB		
光弾(1ヒット)		

20. マナポーション

通常補正		
なし		
専用補正		
なし		
SA		
マナゲージ回復	ストック	3
IB		
電撃弾(1ヒット)		

21. パワープレスレット

通常補正		
打攻	+15%	
専用補正		
なし		
SA		
打撃攻撃力上昇	ストック	3
IB		
光柱(1ヒット)		

22. スクロール

通常補正		
魔攻	+15%	
専用補正		
なし		
SA		
魔法攻撃力上昇	ストック	3
IB		
火柱(1ヒット)		

23. プロテクションリング

通常補正			
打防	+10%	ブロック	
専用補正			
なし			
SA			
打撃防御力上昇 ブロック確率上昇 ストック 3			
IB			
光柱(1ヒット)			

24. アミュレット

通常補正			
魔防	+10%	ブロック	
専用補正			
なし			
SA			
魔法防御力上昇 ブロック確率上昇 ストック 3			
IB			
電撃(1ヒット)			

25. ホーリーシンボル

通常補正			
なし			
専用補正			
なし			
SA			
体力回復		ストック 3	
IB			
前面に停滞する光球(多段ヒット)			

26. インビジブルマント

通常補正			
ラウンド開始時SA自動発動			
専用補正			
なし			
SA			
キャラが透明になる ストック 3			
IB			
火柱(1ヒット)			

27. ウィンドブーツ

通常補正			
なし			
専用補正			
なし			
SA			
分身		ストック 1	
IB			
分身			

28. ストロングメダル

通常補正			
打攻	+10%		
専用補正			
なし			
SA			
スーパーアーマー		ストック 1	
IB			
端まで届く電撃(1ヒット)			

29. マスターリング

通常補正			
魔攻	+10%		
専用補正			
なし			
SA			
硬直キャンセル		ストック 1	
IB			
火柱(1ヒット)			

30. ラッキーコイン

通常補正			
スコア倍率アップ			
専用補正			
なし			
SA			
スコア倍率アップ		ストック 3	
IB			
スコア倍率アップ			

31. タリスマン

通常補正		
魔防	+10%	
専用補正		
なし		
SA		
バリア設置	ストック	3
IB		
前方に雷の壁設置(8ヒット)		

32. ミューテイトストーン

別アイテムへ変化(ランダム)		
----------------	--	--

上記 32 アイテムの他に、レアアイテム 8 種類が存在します。これは、CPU 戦の途中で入手することが出来ます。最初から選択することはできません。

33. エリクサー

通常補正		
なし		
専用補正		
なし		
SA		
体力回復	ストック	1
使用ラウンドに死亡時復活		
ストック数回復なし		
IB		
光弾(1ヒット、3ゲージ消費) 使用後、使用キャラは即死		

34. デーモニックフィギュア

通常補正		
クリティカル		
専用補正		
なし		
SA		
クリティカル率上昇	ストック	1
IB		
クリティカル率上昇		

35. セブンキー

通常補正		
魔攻	+25%	
専用補正		
なし		
SA		
魔法攻撃力上昇	ストック	3
IB		
火柱(1ヒット)		

36. 災いの書

通常補正		
なし		
専用補正		
なし		
SA		
地面から無数の棘	ストック	3
IB		
光弾(2ヒット、相手マナゲージ減少)		

37. 賢者の石

通常補正		
体カリジェネレーション		
魔法防御力アップ(未実装)		
専用補正		
なし		
SA		
魔法防御力アップ(未実装)	ストック	3
IB		
魔法攻撃力アップ(未実装)		

38. カオスリング

通常補正			
物攻	+10%	魔攻	+30%
物防	-5%	魔防	-5%
専用補正			
なし			
SA			
魔法攻撃力アップ	ストック	1	
使用キャラ体カスリップダメージ			
IB			
雷撃(7ヒット)			

39. ファンゴオブマンティコア

通常補正			
物攻	+10%	魔攻	+10%
専用補正			
なし			
SA			
マンティコア召喚	ストック	1	
ヒット時体カスリップダメージ			
IB			
マンティコア召喚(3ヒット)			

40. ドラゴンスケイル

通常補正			
物防	+12.5%	魔防	+12.5%
専用補正			
なし			
SA			
爆炎(3ヒット)	ストック	1	
IB			
爆炎(3ヒット)			

4. 対戦で重要な要素について

ここまでで、簡単なシステムとキャラクター、アイテムの説明をしました。ここからは、実際に対戦をするうえで重要なポイントについて解説していきます。

・地上通常技はガードさせて不利

全ての通常技は、相手にガードされると不利状況になります。A 攻撃や B 攻撃、D 攻撃などならば大きな不利時間になりませんが、C 攻撃はガードされると大きな隙を晒すことになります。基本的に、A 攻撃は-1F、B 攻撃は-4F、C 攻撃は-16F となっています。D 攻撃はキャラクターによって大きく変わります。

(通常技の平均的な発生 F は、A が 5F、B が 9F、C が 17F です。D は、ばらつき有)

・ジャンプ中の通常技はガードさせて有利

地上通常技と違い、ジャンプ攻撃をガードさせると大きな有利状況を得られます。ジャンプ攻撃を被せることが出来れば、有利状況から相手に接近して攻撃を与えるチャンスが生まれます。

・空中でガードはできない

そのままの意味です。

・「昇竜拳」コマンドの技に無敵はほとんどない

無敵がないため、空中ガードがないにもかかわらず、相手の飛びを直接昇竜で落とすといった行動ができません。一部のキャラの昇竜には無敵が付いていますが、相手がジャンプ攻撃を出していれば「相殺」が起こり、必殺技を出していた方は隙だらけに。

ではどうするかと言うと、これがこのゲーム独特の読み合いになるのですが、「**ダッシュ相殺で相手のジャンプ攻撃を相殺し、直後に昇竜で落とします**」。昇竜に無敵はありませんが、代わりに発生が早く、相手のジャンプ攻撃より先に昇竜拳が当たり、対空になります。

「ジャンプ攻撃ダッシュ相殺から昇竜」が重要な対空手段の一つです。しかし、前述したように、D 攻撃は相殺できないので相手がジャンプ D で飛び込んでいたら攻撃を喰らってしまいますので注意が必要です。

・起き上がり、空中復帰から 1F 目には必殺技が出せない

ダウンから復帰、もしくは空中から着地した 1F 目は「複数の入力が必要な技」を出すことが出来ません。そのため、起き上がりに無敵技で切り返そうとした時、相手の攻撃が 1F 目に重なっていると、何も出ずに相手の攻撃を喰らってしまいます。

・受け身可能な技と不可能な技

攻撃の中には、受け身ができる技とそうでない技があります。基本的に受け身不能なのが、各キャラクターの前 D（イヴェッタ、ゲルハッセンⅡ、ンシドル除く）、マナ・カウンターです。一方で受け身可能なのは、通常投げ（ナーガル、カースヘッド除く）です。また、マナ・バーストヒット後は大抵受け身不能となっています。

・コマンドの先行入力

このゲームでは、技の硬直途中にボタンを押しっぱなしにしておくことで硬直が切れたと同時に技を出すことが可能です。猶予時間は、10F 強程度。

・実戦でよく見かける、必殺技に対してダッシュ相殺する場面

いずれも、相殺成功後は C 攻撃が入るほどの有利時間を得られます。特に、①の事例は覚えておくと良いでしょう。

- ①ラムダ：バーバリアンラッシュ最終段に対して
- ②ラムダ：しゃがみ B>ボディセパレイションの隙間に対して
- ③オーク：轢き殺せ！に対して
- ④ンシドル：フェイタルランスに対して

・アイテムの選び方、SA と IB の使い方

基本的に、**選択したキャラの専用アイテムを選択**しましょう。特に、接近戦を得意とするキャラの専用アイテムがお勧めです。理由としては、「持っているだけで攻撃力が上昇する」「接近戦キャラの専用アイテムはさらに攻撃力が上がる」「SA や IB を使うことに対して意識を割かなくてすむ」などが挙げられます。

・マナ・バーストでレバー回転コマンドを使用するものについて

カースヘッドのスーパーハンマースウィング、ナーガルのボルトジャンプ、バルガンのリフト&ショット、ベルンハルトのブラッド・バリアの様な「レバー回転+攻撃ボタン」で発動するマナ・バーストは、「攻撃ボタン押しっぱなし+レバーを回転させる」ことで発動します。つまりレバーを回してからボタンを押す必要もなければ、ボタンを連打しながらレバーを回す必要もありません。

最終更新：2012/10/07

作成：ねぴりむ