

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～

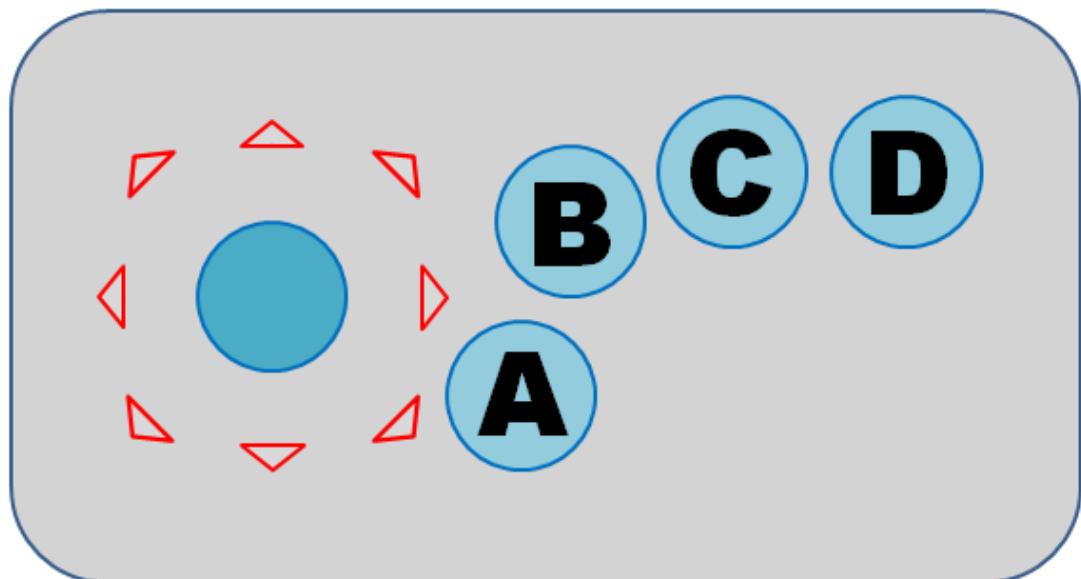
参考

「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

正式名称プロウアタック。蹴り攻撃。蹴りを使わないキャラもいます。
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  : しゃがむ

・ : しゃがむ、しゃがみガード

・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  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」

といった独特的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、攻撃入れたい放題」ということです。付け加えるなら、このゲーム、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ります。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が。

・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（サン德拉、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、初めてこのゲームを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 サン德拉	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 ミュータイト 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けませんが、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 ウィングカッター	→↓↙→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 デスピアス(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↓↙→D
2 立ちA>→↓↙→A or ↓↙←↓↖←A～C	
3 しゃがみD	⇒C↓↙→A

⇒ 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を出してい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($\rightarrow\downarrow\triangle A$)やグランドバースト($\downarrow\triangle\rightarrow\downarrow\triangle\rightarrow D$)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($\rightarrow\downarrow\triangle C$)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ソードウインド($\downarrow\triangle\leftarrow A$)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	$\leftarrow\triangle\downarrow\triangle\rightarrow A\sim C$	
2 エアリアルターン	$\rightarrow\downarrow\triangle A\sim C$	
3 ソードウインド	$\downarrow\triangle\leftarrow A\sim C$	
4 ダウンスタッド	$\downarrow\triangle\uparrow A\sim C$	
5 スティールシールド(空中可)	AD同時押し	

マナ・バースト		
1 エアリアルバースト	$\downarrow\triangle\rightarrow\downarrow\triangle\rightarrow A\sim C$	
2 グランドバースト	$\downarrow\triangle\rightarrow\downarrow\triangle\rightarrow D$	

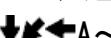
連続技集		
1	A攻撃	$>\rightarrow\downarrow\triangle A$
2	ジャンプC	$>前A>\downarrow\triangle\rightarrow\downarrow\triangle\rightarrow A$ or $\downarrow\triangle\rightarrow\downarrow\triangle\rightarrow D$
3	しゃがみD	$\boxed{C}\downarrow\triangle\leftarrow A$

特殊技		
1	-	$\triangle D$
2	地上前投げ(ヒット時ボタン連打可※)	$\rightarrow D > ボタン連打$
2	空中投げ	空中で $\rightarrow D$ or $\leftarrow D$

※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

打撃と投げの丶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つ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 技を迫ろう。

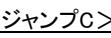
■専用アイテム：アースハンマー（番号：3）

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 技がさらに強化され、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發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инг	レバー1回転A~C
5 ホーンスロー	 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инг	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、近付いて中下段の押からマナ・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 ($\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow D$) 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 ($\rightarrow\downarrow\downarrow A$) や各種マナ・バーストが繋がります。ガードされても、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 ($\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow A\sim C$)。

・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 ($\downarrow\downarrow\rightarrow A$) 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 ($\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow A\sim C$)

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：デスマッチ（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 ($\downarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\downarrow A\sim C$) 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	$\downarrow\downarrow\rightarrow A\sim C$
2 デスボーン	$\rightarrow\downarrow\downarrow A\sim C$
3 アニメイトデッド・ゾンビ	$\downarrow\downarrow\leftarrow A\sim D$
4 ワイトタッチ	$\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow D$

マナ・バースト	
1 スケルトンアーミー	$\downarrow\downarrow\rightarrow\downarrow\downarrow\rightarrow A\sim C$
2 バッドブラッド(ホールド可)	$\downarrow\downarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\leftarrow A\sim C$

連続技集	
1 ジャンプD>立ちB	$C\rightarrow\leftarrow\downarrow\downarrow\rightarrow D$
2 立ちD	$C\rightarrow\downarrow\downarrow A\times 2$ or 各種マナ・バースト
3 しゃがみC	$C\downarrow\downarrow\rightarrow A$ 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のないキャラです。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、飛ばれない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きます。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

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（立ちダメージ中も可） 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

特殊技		
1	-	↘D

※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 ウエービング	↓↓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、レバーワークで急降下。

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の折からアウェイキングエレメント ($\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow A \sim C$) 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 ($\rightarrow\downarrow A$)、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 ($\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow A \sim C$)

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)	$\downarrow\leftarrow A \sim C$
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 $\rightarrow\downarrow A \sim C$
4 ガーディアンソード	$\rightarrow\downarrow\leftarrow A \sim C$
5 ガーディアンキック	$\rightarrow\downarrow\leftarrow D$
6 フォースダッシュ	$\leftarrow\rightarrow\downarrow\leftarrow D$
7 ⇒追加でD以外の地上通常技	3回まで

マナ・バースト	
1 エレメントラッシュ	$\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow A \sim C$
2 アウェイキングエレメント	$\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow A \sim C$
3 グレートエレメント(3ゲージ消費)	$\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow ABC$ 同時

連続技集	
1 立ちD>しゃがみA or $\rightarrow\downarrow A$ or $\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow A \sim C$	
2 しゃがみD $\boxed{C} \rightarrow\downarrow\leftarrow A$ $\boxed{C} \rightarrow$ 追加A	
3 しゃがみD> $\downarrow\leftarrow\downarrow\leftarrow A \sim C$	

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 ($\rightarrow \downarrow \triangleright A \sim C$) を入れ込んでおけば、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 ($\downarrow \triangleright \rightarrow A \sim C$) 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 ($\leftarrow \blacktriangleleft \downarrow \triangleright D$)

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 ($\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright A \sim C$) 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)
2	ジャスティスソード
3	ホーリィウォール
4	\Rightarrow ホーリイショット
5	ホーリィジェイル
6	マナチャージ

マナ・バースト	
1	デヴァインジャスティス(空中可)
2	ホーリイテンペスト

連続技集	
1	前A $\boxed{C} \rightarrow \downarrow \triangleright A > \rightarrow \downarrow \triangleright C$ or $\downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright A \sim C$
2	ジャンプC>前B $\boxed{C} \rightarrow \downarrow \triangleright C$
3	しゃがみD $\boxed{C} \rightarrow \downarrow \triangleright \rightarrow \downarrow \triangleright A \sim C$

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	↓↙←A
3	立ちD	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 ($\leftarrow\downarrow\blacktriangleleft D$) や2段ジャンプ、C回転切り (空中 $\downarrow\blacktriangleright C$) 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などで何とか崩しましょう。マナ・バーストの袋叩き ($\downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright A\sim C$) 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む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）

発生の早い連続突き。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 ($\downarrow\blacktriangleright A\sim C$)

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 ($\rightarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright\blacktriangleleft D$)

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ても、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	$\downarrow\blacktriangleright A\sim C$
3 回転斬り	空中で $\downarrow\blacktriangleright A\sim C$
4 張り付き	$\leftarrow\downarrow\blacktriangleleft D$
5 \Rightarrow のけぞり突きまくり	追加A～C連打
6 舌投げ	$\rightarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright\blacktriangleleft D$

マナ・バースト	
1 袋叩き（ボタン10回入力で追加攻撃）	$\downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright A\sim C$
2 触體投げ	$\downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright D$

連続技集	
1 B攻撃	$C \rightarrow\downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright A\sim C$
2 ジャンプC>立ちC	$C \rightarrow\downarrow\blacktriangleright A$
3 しゃがみC	空中で $\downarrow\blacktriangleright C$

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

⑪ トロル（オークチーム）

■特徴

打撃とコマ投げの組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	→↘↙←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）	→↘↗↙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ること、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できます。

・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 アホウガ！（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 轟き殺せ！	↓↙←↓↙←D

連続技集	
1 ジャンプC>前A	→↘↓↙←D>→↓↘C
2 立ちB or しゃがみD	→↘↓↙←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です。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「鉱石碎き（↓↘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 ⇒鉱石碎き	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
2	岩盤崩し

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

⑯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です。

■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、ヒットしている場合はそのままラストショット（↓↙→↓↙→B）。画面端ならCへ繋ぐことが出来ます。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 ヘッドチャージ	↓↙←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

⑯ 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キャノンスピン (↓↙←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。発生が早く有利時間が長いため、弾を込めてから攻めに行くことが出来ます。

・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	キャノンスピン	↓↙←A～C
4	⇒キャノンスピン・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	→↓↙←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）

⑯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に立ち回ろう。

■立ち回りで有効な技の紹介

・ファンタムソウル ($\downarrow\blacktriangleright\rightarrow A\sim C$)

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。

・コンタミネイション ($\downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright A\sim C$)

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、コンタミネイションでの追撃が安定します。

・ストーカー（空中可）($\downarrow\blacktriangleright D$ or $\rightarrow\downarrow\blacktriangleright D$ or $\downarrow\blacktriangleleft D$ or $\blacktriangleleft\downarrow D$)

ワープ技。 $\downarrow\blacktriangleright D$ と $\rightarrow\downarrow\blacktriangleright D$ は前に、 $\downarrow\blacktriangleleft D$ と $\blacktriangleleft\downarrow D$ は後ろへ移動します。また、 $\rightarrow\downarrow\blacktriangleright D$ と $\blacktriangleleft\downarrow D$ 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イションの威力は脅威。

必殺技	
1	ファンタムソウル
2	ファンタムシフト
3	⇒ファンタムマインド
4	ファンタムミスト(ホールド可)
5	フォグ
6	ストーカー（空中可）
7	ストーカー（空中可）
8	ストーカー（空中可）
9	ストーカー（空中可）

特殊技	
1	空中投げ

マナ・バースト	
1	コンタミネイション
2	ポリューション

連続技集	
1	B攻撃 or C攻撃 $\boxed{C} \downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright A\sim C$
2	B攻撃 or C攻撃 $\boxed{C} \downarrow\blacktriangleright\blacktriangleleft C \boxed{C} \text{ 追加 } \downarrow\blacktriangleleft C$
3	立ちD> $\downarrow\blacktriangleright\blacktriangleleft\downarrow\blacktriangleright D$

特殊技	
1	空中投げ

⑯ンシドル（アンデッドチーム）

■特徴

背が高く相手の攻撃に引っ掛けりやすい、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っています。

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「タリスマント」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、ンシドルは「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、ンシドルの牽制技。相手が飛ぼ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）

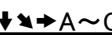
1ヒットする炎を設置する技。A<B<Cの順に、炎の設置箇所が遠くなります。この炎を踏んだ相手は喰らい判定を残したまま浮くので、チャージランス（A~C）やフェイタルランスなどで追撃が可能です。

・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。ンシドルの場合、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	
2 アーミーダッシュ	
3 ⇒バックアタック	追加 \blacktriangleleft A~C
4 ⇒ターン	追加 $\downarrow\blacktriangleright\blacktriangleleft$ D
5 ⇒ジャンプ	追加 \uparrow or \blacktriangleright
6 インターセプト	$\rightarrow\downarrow\blacktriangleright$ A~C
7 ⇒ビートアップ	ヒット時追加 \downarrow A~C
8 スティールドチャージ	$\rightarrow\downarrow\blacktriangleright$ D
9 ファイアボール	
10 サイクロンランス	$\rightarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright\blacktriangleleft$ A~C

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

連続技集	
1 しゃがみB  $\downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright$ A  $\downarrow\blacktriangleright\downarrow\blacktriangleright$ A~C	
2 前B  $\rightarrow\downarrow\blacktriangleright\blacktriangleleft$ A	
3 立ちD> 	

⑯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スパートィングブラッド ($\downarrow\blacktriangleleft\rightarrow C$) が連続ヒットします。

・ワープ（空中可） ($\downarrow\blacktriangleleft\rightarrow D$ or $\rightarrow\downarrow\blacktriangleleft D$ or $\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow D$ or $\leftarrow\downarrow\blacktriangleleft D$)

ワープ技。 $\downarrow\blacktriangleleft\rightarrow D$ と $\rightarrow\downarrow\blacktriangleleft D$ は前に、 $\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow D$ と $\leftarrow\downarrow\blacktriangleleft D$ は後ろへ移動します。また、 $\rightarrow\downarrow\blacktriangleleft D$ と $\leftarrow\downarrow\blacktriangleleft D$ 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 ($\rightarrow\blacktriangleleft\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow\rightarrow A\sim C$)

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であつ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などで落としたりしましょう。

■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	スパートィングブラッド	$\downarrow\blacktriangleleft\rightarrow A\sim C$
2	ディストーション（ホールド可※）	$\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow A\sim C$
3	エナジードレイン（ヒット時連打可）	$\rightarrow\blacktriangleleft\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow\rightarrow A\sim C$
4	ワープ（空中可）	$\downarrow\blacktriangleleft\rightarrow D$
5	ワープ（空中可）	$\rightarrow\downarrow\blacktriangleleft D$
6	ワープ（空中可）	$\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow D$
7	ワープ（空中可）	$\leftarrow\downarrow\blacktriangleleft D$

マナ・バースト		
1	ブラッド・サッカー（ヒット時連打可）	$\rightarrow\blacktriangleleft\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow\rightarrow A\sim C$
2	ブラッド・バリア	レバー1回転A~C
連続技集		
1	立ちB  $\rightarrow\blacktriangleleft\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow\rightarrow A$ or B	
2	しゃがみC（1段目）  $\downarrow\blacktriangleleft\rightarrow C$	
3	ジャンプC > $\rightarrow\blacktriangleleft\downarrow\blacktriangleleft\leftarrow\rightarrow A\sim C$	

※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. デスマッタフ

通常補正			
魔攻	+10%	魔防	+5%
専用補正（マーラ）			
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)			

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	通常技削り		
	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)			

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)			

21. パワーブレスレット

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)			

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)			

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)			

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)			

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. ミュータイトストーン

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できます。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	
体力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%
物防	-5%
専用補正	
なし	
SA	
魔法攻撃力アップ	ストック 1
使用キャラ体力リップダメージ	
IB	
雷撃(7ヒット)	

ーから始めるカオスブレイカー／ダークアウェイク

39. ファングオブマンティコア

通常補正		
物攻	+10%	魔攻
専用補正		
	なし	
	SA	
マンティコア召喚	ストック	1
ヒット時体力スリップダメージ		
	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
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できれば、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くれば「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、何も出さ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が。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。