

皆伝 悪・即・斬 指南書

~死して屍拾う者なし~

目次

§ 1 SYSTEM	5
のけぞり	7
キャンセル	9
投げ技	10
空中コンボ	12
連続斬り入り込み	15
連ね斬り	18
避け・回り込み	21
その他	22
§ 2 CHARACTER	25
霸王丸 ナコルル リムルル	
半蔵 ガルフォード 狂死郎	
右京 幻十郎 破沙羅	
閑丸 骸羅 天草	
十兵衛 シャルロット タムタム	
火月 蒼月 斬紅郎&チャムチャム	
§ 3 AMAKUSA WORLD	61
天草降臨怪現象	62
ガイ専 バサラウイルス 他	67
防御力	70
連ね斬り一覧	71
最強最弱アンケート	72
ニセ無差別範疇十傑集	74
無限段一覧	75
用語集	76



はじめに

§1では、サムライスピリッツ天草降臨のゲームシステムについて解析していくと思う。ゲームシステムはそれぞれのゲームでさまざまなシステムが用いられ、まずそれを理解することが連続技を作るうえで非常に重要なことであり、ひいては勝率のアップにも繋がってゆくのである。

この作品は、前作斬紅郎無双剣の悪い点を大幅に改良しつつ、マイルド調整にならないようにトゲのあるシステムを組み込むという楽しい作りとなっている。そのため、無限段や即死に関しては前作以上に豊富だと思われるが、その難易度は大幅に上昇しており(一部そうでないものもあるが)、たやすくできるものはあまり存在しなくなった。それでもまだ荒さはあるものの、それもひとつの魅力と言えるのではないだろうか。

のけぞり

のけぞりとは、地上で攻撃を食らった相手が後ろに大きく反っている状態を指すが、ここでは広く解釈して、燃えていようが凍っていようが、地上で次の攻撃が繋がるまでの状態をのけぞりとし、その時間をのけぞり時間ということにする。

さて、表を見ればわかる通りで大体これくらいに分類さ

のけぞりには何種類かあり、下記のようなものが存在するが、通常攻撃はほぼすべて普通のけぞりか大斬り属性のけぞりに分類される。ちなみに大斬り属性とは造語だが、意味は2回連続で当てるとダウンする攻撃で、大斬りにこれが多いためこう名づけられている。
交互に当てもダウンしないので、それだけで無限段を作

分類	特徴(地上くらいの場合)	例
普通のけぞり	のけぞり時間が短めに設定されている、ただしC + Dは長めである	小・中斬り、C + D、ダウンしないD攻撃のほぼ全般など
大斬り属性のけぞり	のけぞり時間が長く、2回連続で当てるとダウンする	大斬りのほぼ全般、ナコルルのダッシュ小・中斬りなど
よろけ	大斬りクラスののけぞり時間を持ち、2回連続で当てるとダウンする	剛波 シチカブエトウ コンルメム 雲雀 斬紅郎のダッシュA 防御崩し 地震丸
感電	感電している状態で、グラフィック以外の特徴はない	プラズマブレイク プラズマファクター 冥府魔障弾 鶴魂など
光	体が光る以外の特徴は特にない	カムイリムセ アンヌムツベ(怒)他
水	体が青くなる以外の特徴は特にない	月光 浮月 シチカブエトウ(特殊)他
燃焼	体が赤くなる以外の特徴は特にない	焦熱魂 爆炎龍 火炎曲舞 大爆殺 他
凍結	凍った状態で、グラフィック以外の特徴は特にない	ルプシカアレ ルプシカムイエムシ コンルノンノ ルプシトウム 他

れるが、少々補足説明をすると、大斬り属性のけぞりは2段技の大斬りの1段目(ただし破沙羅の近距離しゃがみ大斬りは1段目でもダウンする)を除くすべての大斬りに適用される、ただしジャンプ大斬りは正面からの場合は深くヒットした場合に限る。また、大斬り属性のけぞりとよろけの違いが表ではわからないと思われるのでもちで取り上げると、2つの違いは連続で当たった場合のダウンの仕方にあり、大斬り属性の場合は必ず背中の方向に吹き飛ぶので、背後から攻撃を当たった場合は手前側に吹き飛び、追い討ちがしやすくなるが、よろけの場合はそうではない。また、よろけの場合はしゃがみ状態に当ても強制的に立ち状態にしてしまったり、怒り爆発ができないなど、それ特有の性質も持っているのでそのあたりでも見分けることができる。

つまり、のけぞりの大きいよろけと大斬り属性のけぞりは

ることも可能である。例としては斬紅郎で背後から(ダッシュA ジャンプC) × nや、ナコルルで{シチカブエトウ ジャンプC(深め)} × nなどがある。斬紅郎の場合は防御崩しからもできるが、その場合はジャンプCを先にしなくてはいけない、理由はよろけの攻撃を2回連続で当てるとダウンするからである。

それより下のものはグラフィックが消えるまでに差はあるものの、残っている間はのけぞり時間が継続しているだけで、地上の場合特にそれぞれにたいした違いはない。

くらった状態による違い

前ページの要素のほかに、くらい側の状態によるのけぞり時間の変化もある。それは右の三つの状態だが、 は、立ち状態よりものけぞりが大きくなるが、しゃがんでいることにより判定が縦に縮むのであまり使えない、よろける技を当てると立ち状態になるのは前述の通り。

の背後くらいは、斬紅郎無双剣の時ほど顕著に差は出ないが、それでものけぞり時間は確実に伸びている。背面くらい中にC + Dなどの特殊な技を当てると正面を向いてしまうので注意が必要である。

は見ての通りでこの状態のときのみ大斬りは大斬り属性として認められる。だが、よい点だけではなく、この時の斬り攻撃は地上攻撃とみなされているらしく、当て身されるようになっている。また、さりげなくリムルルのジャンプDも大斬り属性だったりする。

は今までのものと違い、シチカブエトウとコンルメムが当たった直後の相手が止まっている時間中に当てた技ののけぞり時間が伸びるというもので、これにより正面から中斬り シチカブエトウが無限段になってしまう。一方コンル

通常状態よりものけぞり時間が伸びる要素

しゃがみくらい

背後くらい

ジャンプ攻撃を低いけ打点で当てる

シチカブエトウ、コンルメムのあたった直後

メムの場合はというと相手に重ねておかないとできないのであまり利用価値はない。余談だが、JOJOの奇妙な冒険にも同じようなことが起こり、ホルホースはこれを用いると非常に怪しいコンボを作ることができる。

また、のどちらの状態かになるようにジャンプ攻撃を当てた場合は、どんなに打点が高くても着地寸前に当たのと同じくらいののけぞり時間が得られるようになる。さらに と は同時に発生させることが可能だが、しゃがみかつ背後で低空のジャンプ攻撃をくらってくれる人がいるかどうかは気にしないことにしよう。

くらうキャラクターによる違い

このゲームでは、各キャラクターののけぞり時間が一律で決まっているわけではないので、同じ攻撃を当ててものけぞり時間に差が出てくる。当然連続技にも影響を及ぼすわけで、こいつに入ったものがあいつには入らないという状況はざらである。キャラ限で無限段というのも珍しくない。

すると、誰が一番入りやすいのだろうかという疑問が当然出てくる。これを正確に調べるのは無茶な話なので、ある程度の測定の結果から話をさせてもらう。

ここではのけぞり状態を大きく正面、背面、よろけの3つに分ける。結果から言うと正面は破沙羅、背面は微妙だが右京、よろけはタムタムがもっとも長い。

正面で破沙羅が一番長いのはもはや一目瞭然だろう。一人だけ正面から中斬り 六道烈火が入り、C Dからの連続技も最高に入りやすい。破沙羅使いにとっては迷惑なことだが、実に良いのけぞりをしてくれる。

背面は結構微妙なのだが、右京あたりだと思われる。のけぞりの大きいやつが同じくらいで固まっているので一概に結論が出ないのだ。のけぞりの小さいやつは明らかに小さいのだが…蒼月とか。

よろけは明らかにタムタムが大きい、前も後ろもである。

これは後の項の防御崩しの結果を見れば明らかだが、実に良好な結果を残している。実際に試してみてもかなり長く、後ろからなら剛波から大斬りが入るくらい長い。

逆に入れにくい人は誰かというと、蒼月、火月、シャルロットあたりが有望だ。正面だけなら幻十郎あたりもかなり入れにくい。しかしあ蒼月は何をやらしても強い奴だなあとつくづく思ってしまう今日この頃である。

キヤンセル

本作におけるキャンセルを下の表にまとめてみた。中には実戦で当然のように使うものから、こんなの絶対キャンセルの種類

に使わねえよというものもあるが、役に立つ立たないは気にしないで読んでほしい、どうせ知らないてもキャンセ

ルはできるのだから。

名前	キャンセルの流れ	特徴
必殺技 キャンセル	基本技(当てた後) 必殺技	基本技を当てた後に必殺技でキャンセルを行う。当てる前のキャンセルは空キャンセルと表記する。すべてのキャンセルの基本となる流れだ。
空キャンセル	基本技(当たる前) 必殺技ほか	基本技を当てる前に必殺技などでキャンセルを行う。主にC D A (もしくはB)のA or Bを空キャンセルすることによって出の遅い技をつなぐのが用法となる、かなりの重要テクだ。奇襲としては、当たらない間合いで技を出して遅めに当て身 or 心眼刀でキャンセルするなどの用法もある。
連ねキャンセル	基本技、必殺技 連ね斬り	連ね斬りで基本技がキャンセルできるのは当たり前だが、一部の必殺技もこれでキャンセルすることができる。
弾きキャンセル	基本技(ガードされる) 必殺技ほか	相手にガードされると弾かれる攻撃の弾かれモーションの後半を、必殺技や当て身などでキャンセルすることができる。これによりある程度の反撃の芽を摘むことが可能。
捨いキャンセル	武器拾い 必殺技ほか	武器拾いのモーションを一部のキャラクターはキャンセルすることができる。素手攻撃から武器あり攻撃につなぐことも可能だが意味はあまりない
崩しキャンセル	防御崩し 武器拾い	防御崩しのモーションは武器拾いでのみキャンセルすることができる、崩しモーションよりも武器拾いのほうが早いため、さまざまなことが可能
避けキャンセル	基本技 避け	基本技を避けでキャンセルでき、避けの終わり際は基本技でキャンセルできるので、当て方にもよるがこれだけで無限段になる。
回り込み キャンセル	基本技 回り込み	基本技を回り込みでキャンセルする、もちろん回り込みでのきる間合いでないといけないが、技によってはガード不能になる。
怒り爆発	のけぞりモーション 怒り爆発	唯一くらい側が行えるキャンセルで、のけぞりモーションをキャンセルして無敵技を放つ。空中やよろけモーションのときには行えない。

捨いキャンセルは狂死郎がキャンセル可能、上記にはないが、武器捨てと追い討ち攻撃もキャンセルでき、前者はシャルロット、後者は閑丸が

キャンセル可能。さらに剣客の場合にはC Dもキャンセルがかかるようになる。剣客のC Dは非常にダメージが高いのでこれだけでお手軽連続

技の完成である。各キャンセルの詳しいことはそれぞれのページで解説する。

投げ技

このゲームにおいて通常投げは、防御崩しであることは周知の事実である。ただ、通常投げと大きく異なるのは、キャラクターごとに与えられるダメージにかなりの差があることだろう、防御崩しから大ダメージを与えるのが強キャラの一つのステータスといえよう。

種類	性質
防御崩し	全キャラクターが使用可能な投げ
コマンド投げ	必殺技による投げ
空中投げ	両者が空中にいるときにできる投げ
打撃投げ	ガードできる投げ

防御崩し

防御崩しには突き飛ばし(前)と引っ張り(後ろ)があるが、突き飛ばしはあまり間合いが離れにくく、リーチの短い連斬を入れる時などに使う。引っ張りは間合いが離れる傾向にあるが、背後くらいになるのでその後に期待する場合に使われる。もちろん画面端付近であったりすればこの限りでないし、キャラによってもよろけ方が違うのであくまでも一つの傾向としてとらえてほしい。

さて、右上の表は何かというと、防御崩し後の技の入りやすさを蒼月で測定したものである。測定方法は、突き飛ばし後にはしゃがみ大斬りを、引っ張りの後には立ち大斬りを連付きで出して、入った回数をカウントした。回数は各40回であり、表の数字は入った回数を表している。

この表は前よりも後ろのほうが入りやすいということを表しているのではなく、防御崩しのよ

名前	前	後
霸王丸	11	21
ナコルル	5	25
リムルル	9	25
半蔵	12	40
狂死郎	13	28
右京	12	40
幻十郎	8	40
破沙羅	16	30
閑丸	6	28

ろけ時間の長さを他キャラと比較するためのものである。安定して入るキャラクターはその分よろけ時間が長いということであり、それは他のキャラクターで防御崩しをしたときも同じ事が言えるはずだ。また、蒼月で突き飛ばし後にはしゃがみ大斬りをいれることはまずないが、立ち大斬りだとあまり違いが出なかったので御容赦願いたい。

結果を見てみると、最も追撃を受

名前	前	後
ガルフォード	10	40
骸羅	8	22
天草	8	39
十兵衛	13	31
シャルロット	6	20
タムタム	40	40
火月	10	23
蒼月	4	20

けにくいと出たのが蒼月、次いでシャルロット、ナコルルという順番だが、このあたりはもう一度測定すれば入れ替わってもまったく不思議ではない。

そして、キングオブ防御崩されは、幾多のやられ役を買って出た破沙羅を退け、タムタムに決定した。結果を見れば一目瞭然だがパーフェクトだ、特に突き飛ばしの結果は圧巻で、次点の破沙羅が16なのにそれを倍以上突き放す結果となっている。

崩しキャンセル

防御崩しは武器扱いでのみキャンセルがかかり、武器扱いのほうが防御崩しの硬直よりも短いので、普段は絶対に入らないような技を入れることができる。しかしこれを使っても狂死郎の八岐大蛇は入らないので羅刹狂死郎使いは注意しよう。

皆伝 悪・即・斬

コマンド投げ

このゲームにおけるコマンド投げの役割を考えてみる。コマンド投げは、通常投げである防御崩しと違い、対象が投げられる状態でなくても出すことができる。よって、着地に投げを重ねるということが可能である。かの有名な爆炎龍ジャンプ大からモズ落としを重ねられるのも、相手が投

げられない状態なのに投げ技が出せるからである。

だが、大体のキャラクターは普段コマンド投げを使うくらいなら防御崩しをしたほうが大ダメージが与えられるため、利用価値は非常に薄いといえるだろう、ただし骸羅はこの限りではない。

空中投げ

半蔵、ガルフォード、ナコルルには空中投げが装備されているが、これがまた非常に使える。ここでは空中投げできたものを表にしておく。ビデ

オに収録されているものと同じなの
であしからず。不意打ちは素手と
武器あり時が同じ技の場

合は統一してあるので注意。
細かな解説

不意打ち

他にも言えることだが、浮きが低いものは Cで捕らえるとよい。

コンル シラル

普通にも獲れるが、ママハハやパパ
ーで氷を潰して落ちたところも獲れ
る。その場合は防御崩しでも可能。

レプリカ アタック

ナコルルでは非常に獲りづらいので、
上方向に間合いの広いガルフォード
を使用。

蝦蟇地獄

技が終わって狂死郎が蛙から飛び
降りるところを掴む。

影出

正面からは掴めなかつたので地面に
潜っている間に後ろに回っておいて
捉える。

退き込み

骸羅で確認、他でも可能だと思わ
れる。

ダッシュ D(素手シャルロット)

この技は地面に倒れてからもしばらく
空中判定なのだが、残念ながらその
ときは投げられない。

焦熱魂

炎炎 3つ付きだと、発射後に火月
が吹っ飛びるので回り込んで投げよ
う。

名前	技名
霸王丸	不意打ち(素手)
	烈震斬
ナコルル	不意打ち
	不意打ち(狼)
	不意打ち(狼素手)
	不意打ち(素手)
	レラムツベ
	カムイムツベ
	エレルシカムイリムセ
	イメルシキテ
リムルル	不意打ち
	コンルシラル
	D
	ダッシュ D
半蔵	不意打ち
	不意打ち(素手)
	ダッシュ C
	うつせみ天舞
	毒龍
ガルフォー ド	オーバーヘッドクラシ ュ
	レプリカアタック
	D M S H
狂死郎	不意打ち
	不意打ち(素手)
	回転曲舞
	血煙曲輪
	蝦蟇地獄
右京	不意打ち
	ツバメ返し
幻十郎	不意打ち
	不意打ち(素手)

名前	技名
破沙羅	不意打ち
	D(ダッシュ Dも)
	D
	影舞い・酬
	影舞い・夢弾
	影出
閑丸	不意打ち
	時雨
	雷雨
骸羅	地震丸
	仁王爆震殺
火月	不意打ち
	不意打ち(素手)
	焦熱魂
	暴爆・火炎撃
	愚連脚
	六道烈火
蒼月	不意打ち
	不意打ち(素手)
	死月
	円月
	月輪波(空中)
十兵衛	不意打ち
	不意打ち(素手)
シャルロッ ト	不意打ち(素手)
	ダッシュ D(素手)
天草	不意打ち(素手)
タムタム	アハウ・ガブル
	アハウ・ティウワカン

空中コンボ

空中にいる相手に追撃を加える方法は一般的にはB Cがもっとも有名であろう。だが、それ以外にも一部に有名な破沙羅限定や骸羅限定などもあるので詳しく説明していく。

DANGER !

破沙羅使用者には大変危険な内容が含まれています。

必殺技

一般に、追撃ができるように作られている必殺技以外は、相打ちなどで隙を消してもらわない限り追撃することはできない。空中コンボはなおさらで、大概の物は当たった瞬間に判定が消えるか、わずかの間残るかのどちらかなので、より難しい。

多段必殺技のほとんどは最終段が当たった瞬間にくらい判定が消えるので、最終段が当たる前なら追撃できるものが多い、といつてもできるのは月光(怒)とアハウガブルくらいのものだが。ちなみに最終段のみが浮かす判定を持つものは単発系とみなす(空中では1ヒットしかしないため)。

逆に単発系必殺技は当たった直後に判定が消えずに少しの間残る傾向にある、特にのけぞり効果に水、氷、光、炎がつく場合は、上昇した頂点付近まで追撃できる物が多い。

これらとは別に、もともと下降中にも判定が残るように作られた必殺技も数は少ないが存在するので、それはまた別物として取り扱う。

さて、ここまで話は正面から食らった場合の話である。では背後からくらった場合はどうなるのだろうか。結論から言うと、刃以外はほとんど変わらないと言えるだろう。ではなぜ刃は変わってしまうのか、それは背後から特定の技をくらうとふわっと浮き上がる技に属性が変更されるからである。飛び道具などを背後から当てるによく発生するこの吹き飛びを、この場では垂直吹き飛びと名づけさせてもらう。

垂直吹き飛びには当たり判定は存在するのかと言うと、その人を除いては上昇中にのみ当たり判定が存在する。その人とは後で述べるのでここではおいておくが、これにより刃は下降中の追撃判定をなくしてしまうのである。

下降中も判定が残っている必殺技

刃

旋風裂斬・刹

上昇中のみだが普通に追撃できる技

爆炎龍(怒り)

メルシキテ(怒り)

桜華斬、裏桜華(背面、出の早い技のみ)

シチカブエトウ(背面)

相打ちなしでどうにか追撃できる技

月光(浮月を後ろに配置時のみ)

浮月(空中で踏むように当たったときのみ)

ルプシトウムA(怒り、連ねのみ)

カントシキテ(分離攻撃のみ)

イメルシキテ(分離攻撃のみ)

六道烈火(連ねで隙を消す、他)

相打ちすれば追撃できる技

ルプシカムイエムシ(ニシ)

カムイシトウキ

アハウガブル(最終段前)

月光(怒り、最終段前)

旨伝 悪・即・斬

ガイ 専

ガイ専とは、骸羅専用連続技の略だが、体がでかいから入る連続技はガイ専には分類されない(斬紅郎にも入るので)。ではなにかというと、骸羅のみ空中でダウントしない攻撃(主に通常攻撃)をくらった後に空中でくらい判定が復活してしまう、それを利用した連続技のことである。ただし、くらい判定が復活するには一定の時間を要し、

必ず最初に当てた位置よりも低くなるので永遠にお手玉などはできないが、うまくやれば地上くらいに戻すことも可能である、ただし、着地に重ねるのは非常に難しいので狙わないほうが無難ではあるが、うまくいけば骸羅はガード不能なのでやってみる価値はあるだろう。

B B C

ガルフォードを除くすべてのキャラクターはCDからの連続斬りであるB B Cで浮かすことができ、浮いた後には少しの間くらい判定が残っているので空中コンボを作ることが

できる。蒼月のみAAAの後にもくらい判定が残っている。B B Cの詳しい説明は連続斬り入り込みのページですのでそちらを参照のこと。

バ サ ラ ウ イ ル ス

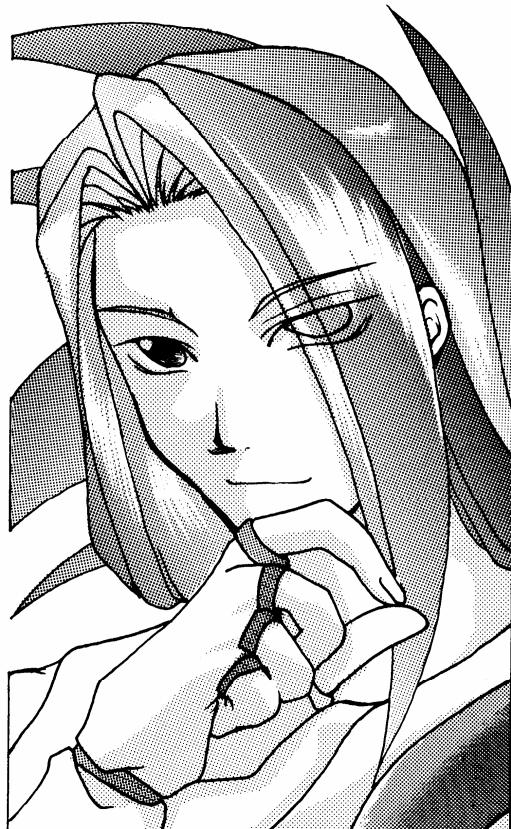
垂直吹き飛びの後は上昇中のみ当たり判定が残る、それは先ほど説明したが、たった一人だけ下降中にも残ってしまう人がいる。そう、あの人である。

幻十郎に背後から投げられて「破沙羅にはダッシュ中斬りの無限段入らないから安心だぜー」などと言えたのも昔の話、そんな手間のかかる無限段はいらないといわんばかりにダッシュCキャンセル光翼刃で浮かされてあっといふ間に昇天させられた人はいないだろうか。

MERVELvsCAPCOM2でエリアル始動技で延々と浮かされ続けるアシストキャラを見て、「破沙羅ってアシストキャラなんだろうか……一人しかいないのに…誰も助けてくれないのに」としょぼくれる破沙羅使いはいないだろうか。

垂直吹き飛びは空中背後の相手に当てても発生するため、同じ技を続けて入れることが可能となる。すなわち破沙羅は浮いたら落ちてこれないので。さらに地上付近で攻撃を当てると地上くらいに戻すことも可能なので、連ね斬りや連続斬り入り込みをいれることもできる。

さらにルプシトゥムなどの氷やられを背後からくらうと、垂直吹き飛びにこそならないものの破沙羅のみ下降中にも判定が残り、そのうえ地面に落ちてバウンドしたときにもくらい判定が残っているのでなんとも哀れである。



破沙羅を浮かしてほくそえむ蒼月さんの絵

破沙羅を浮かして追撃ができる技を載せておく。中には実戦で余裕で使えるものから絶対にありえない状況まで様々だが、破沙羅使いはレアなのでほどほどに。浮かすだけの技なら他にもあるのだが、追撃が

間に合わないもの(カムイムツベなど)は表には入っていないので注意すること。ちなみに破沙羅を浮かすことのできないキャラクター、はシャルロット(両)・閑丸(両)・霸王丸(修)・狂死郎(羅)・破沙羅(羅)・火月(羅)・ガルフォード(修)・骸羅(羅)である。

破沙羅を浮かして追撃が入る技一覧

キャラクター	技名	条件など
霸王丸	凪刃	背後
ナコルル	カムイリムセ	背後 相手が空中 返しは不可
	シチカプエトゥ	背後 よろけ中のみ
	メルシキテ	背後
	イメルシキテ	背後 怒り時
	連牙脚(D)	背後 2段目を当てる(3段目不可)
	連ね斬り	正面から可能 端不可 最終段を当てる
リムルル	コンルノンノ	背後 相手が高いこと
	ルブシトゥム	背後 怒り時 Cのみ
	ルブシクアレ	背後
半蔵	爆炎龍	背後 怒り時 最終段を当てる
	烈風手裏剣	背後 自分が端 相手が空中
ガルフォード	プラズマブレイク	背後 怒り時 相手が空中 最終段不可
狂死郎	大津波	背後
	火炎曲舞	背後 怒り時
右京	ツバメ返し	背後
	陽炎	背後 相手端付近
幻十郎	光翼刃	背後 怒り時難
	桜華斬	背後
	裏桜華・菖蒲	背後
破沙羅	鶴魂	背後 相手が空中
骸羅	かちあげ	背後 怒り時不可 数珠部分不可
天草	冥府魔障弾	背後 怒り時 最終段不可
	ダッシュB	背後 3段目を当てる(4段目不可)
十兵衛	水月刀	背後 羅刹怒り不可
	絶水月刀	背後 怒り時 最終段不可 相手がかなり高いこと
タムタム	アハウガブル	背後 怒り時 相手が高いこと 画面から見える事
	アハウティウワカン	背後 怒り時 最終段不可 弾の端付近のみ
火月	炎返し	背後 回転起き上がりで裏に行くとよい
	焦熱魂	背後 災炎3つ付きは不可 相手が空中
蒼月	月光	背後 怒り時不可
	月輪波	背後 怒り時不可 相手端付近 空中版も可
	浮月	背後 相手が空中
斬紅郎	疾風斬	背後

連續斬り入り込み

連續斬り入り込みとは何か？それはすべての連續斬りの起点となるC + Dで出る攻撃のことを指す(以下CDと略す)。特徴は右の通りで、連續技の核をなす重要な技の一つである。ただし剣客の場合はまったく異なる仕様の技になるのでこれらのことの一部は当てはまらない。

CDの特徴

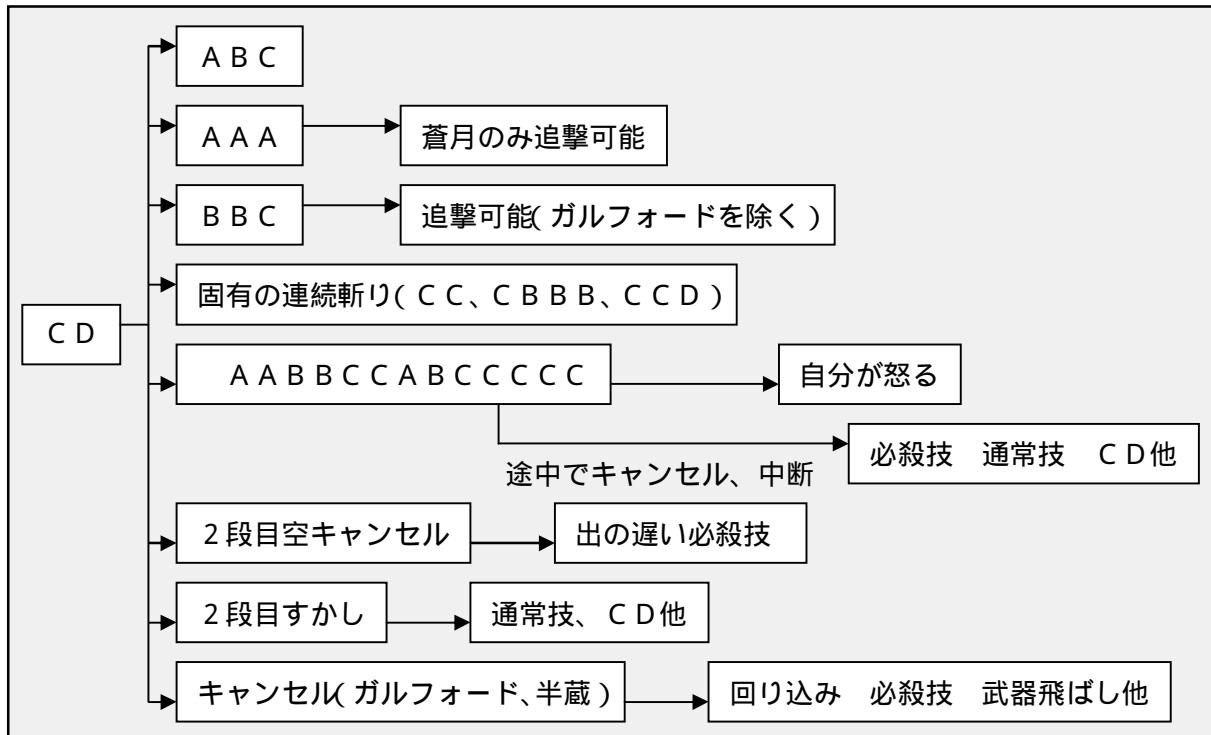
- ・のけぞり時間が長いのに大斬り属性にもよろけにも属さない
- ・背後から当てても強制的に正面を向かせる
- ・しゃがみ状態に当てても強制的に立たせる
- ・この後に多くの追加入力を受け付ける
- ・地上の相手に当てないと連續ヒットしない

連續斬り入り込みの追加入力

CDの後に可能なことをフローチャートにして示すことにする。追撃とはダウン攻撃のことではないので注意しよう。

ちなみにダウン攻撃は技によるので省略してある。

CDからの流れ



はじめに、複雑になるのでこの図では連ね斬りは省かせてもらうことにする。

見ての通り、CDからは様々な選択肢が用意されており、ループする技も少なくない。もっとも有用なのがAから始まる14連斬で、次は2段目空キャンセルであろう。

逆に最も使えないと思われるABCや固有斬りはもはや趣味の技、閑丸のCCDなどはその最たる例と言えよう

(しかしそれは重要だが)。

キャンセルの欄にガルフォードと半蔵しかいないのが気になる人がいるかもしれないが、それらの疑問は次のページからの解説で明らかになるだろう。

A B C A A A 固有斬り

A B C、A A A、固有斬りは見た目こそ違えど基本的に同じである。キャンセルポイントやダウン攻撃の可否などの微妙な違いはあっても、出し終わった後に追撃ができるCDを当てた後に無意識にBを押す人は少ないとと思う

ない(蒼月を除く)ということがこの3つを同じカテゴリーに分類している。よってこれらは趣味の技で、バリエーションを豊かにするならば使うという程度の役割しか持たない。である。

B B C

が、それなりに使えるのがB B Cである。ガルフォード以外が最後のCをヒットさせると、相手はくらい判定を残したまま少しの時間空中に浮くので、若干出の遅い必殺技が組み込める。Cの隙が少ないキャラクターはノーキャンセルで一閃ですらつなくとも可能だ。

経験的に、追撃できる時間が長いのは軽量級であるナコルル・リムルルだと思うが、右の表はB B C 怒りアンヌムツベが入るかどうかを表した表である。これが入らないキャラクターは地面寸前ではすでに判定がなくなっているということになるので、必然的に出の遅い技や攻撃判定が低い位置に出る技は当たりにくくなる。

B B C 怒りアンヌムツベ	
入る	入らない
タムタム 骸羅	蒼月 天草
シャルロット	火月 幻十郎
ナコルル 閑丸	霸王丸 右京
リムルル 狂死郎	半藏 十兵衛
ガルフォード	破沙羅

B B C 怒りアンヌムツベとは?

怒りアンヌムツベが当たると、なぜか地上くらいに引き戻して多段ヒットするようになる。その際に地面スレスレでくらい判定が残っているかを調べることができるのでここで用いられている。

14 連 斬

CD以降の攻撃で最も使われるのがこの14連斬である。入力はCDの後に前A A B B C C A B C C C Cで、前Aは斜め前でもよく、それ以降は前に入れている必要はない。Bを押しても4斬目が出ない人は前を入れ忘れている可能性が大なので、そこに気をつけてやってみよう。

14連斬は全段ヒットさせると硬直が解けると同時に自分が怒り状態になる、まれに十兵衛とタムタムは怒らない事があるが、それはただのバグなのであきらめよう。硬直中に攻撃をくらうと怒ることはできないので、火月(修)なら炎返し、ナコルル(羅)ならエブンキネシキテで相手が怒るのを妨害することが可能である。また、根本的に硬直が長い閑丸は画面端だと反撃を受けるので注意が必要

14連斬

初心者は前を入れ忘れやすいので注意

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
CD	前A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C

皆伝 悪・即・斬

C D キャンセル

C D に直接キャンセルをかけられるのは半蔵とガルフォードだけである。C D を普通にキャンセルしているので武器飛ばしや避け、回り込みを出すこともでき、C D 回り込みが一部キャラに無限段になるのは有名である。半蔵は

あまり有用な連続技には使えないが、ガルフォードは犬を使った連続技に絡めることができ、C D 一発で試合を決めてしまうほどの破壊力を持つこともある。

2段目空キャンセル

2段目空キャンセルとは、2段目の攻撃が当たる前にキャンセルをかけることによって、出の遅い必殺技をつなげる方法である。

大体のキャラクターは2段目のボタンを押した直後にコマンドを入力するのが普通だが、一部キャラクターはボタン一回で必殺技を出すことができる、これによりあたかも C D にキャンセルがかかるかのように見えてしまう現象が発生する。これは押した瞬間からキャンセルポイントが発生しているために優先順位が上の必殺技が出るものと考えられる。つまり、実際には C D にキャンセルがかかるわけではないので、浮月や焦熱魂が D だとキャンセルできないのも当然と言える。同時押し系（武器飛ばし等）の技ではキャンセルがかかるのも同様の理由である。

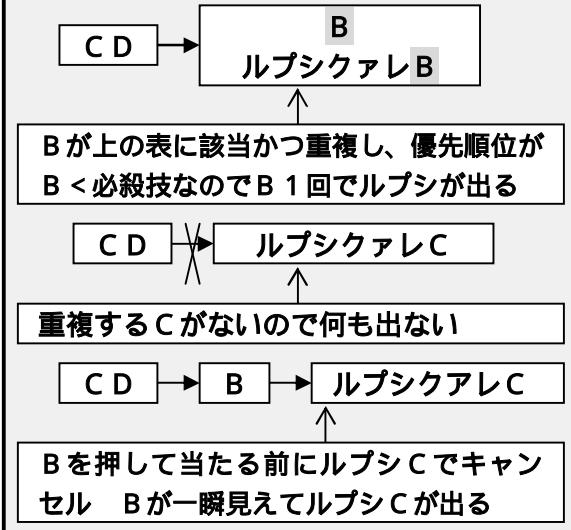
間違えてほしくないのは、右上の表のキャラクターしか2段目空キャンセルができないわけではないということだ。右京ならば前 A 空キャンツバメ 6 連、十兵衛なら前 A 空キャン激・双嵐陣など他にいくらでもできるキャラクターはいるのだ。

さらに、防御崩しの後などで間合いが離れていて、2段目以降が入らなさそうな場合にもこれは役に立つので、崩しからいい技が入らないキャラクターには必須のテクニックといえよう。

ボタン一回でキャンセルできる技

	A	前 A	B	C
蒼月		×		
火月		×		
リムルル	×	×		-
閑丸		×		×
破沙羅		×		-

例 リムルルの場合



2段目すかし

2段目すかしとは、その名の通り2段目にくる攻撃を当てないですかすことである。主に2段目に隙が少ない技がある場合に使われることがある。すかしたあとに通常技や C D を当ててダメージを増やしたりループしたりすることができる。

ループ系のものはかなりタイミングや間合いがシビアなうえ、キャラ限もあるのでまずお目にかかる事はないだろう。ループ系でなくても、C D 以降の攻撃でメインに据えられることはなく、偶然なってしまう程度のものである。

ループ系の例は、閑丸で (C D C すかし) を、半蔵で (C D A すかし ダッシュ A) を繰り返すものがあるが、無限段になるのは一部のキャラクターだけである。

連ね斬り

怒り爆発後にしか出せない連ね斬りは、判定も強く、連続技に使いやすく、出が早く、移動するので離れにくく、まさに万能の技である。当然そんな使いやすい技が

出し放題なわけがなく、怒り爆発後の爆発ゲージを消費しないと出すことができない。

怒り

怒り爆発の前に、怒りについて説明しよう。怒りとは、画面下にある怒りゲージが満タンになり、キャラクターが赤くなった状態のことを指す。怒り状態になると攻撃力が上昇し(一部例外あり)、武器飛ばし必殺技が使えるようになり、さらに特定の必殺技の性能が変化する。怒りで変わら技は各キャラクター頁を参照のこと。

怒り状態になるには3つの方法があり、一定量以上のダメージを受ける、14連斬を当てる、自害する、のどれかである。

怒り状態の時間はキャラクターごとに違うが、攻撃を出すことによって怒り時間を引き延ばすことが可能なので、表では何もしないでいた場合の時間を表記している。また、表の怒りやすさとは、怒り状態になるまでに何回霸王丸の遠距離小斬りを当てたかを表し、攻撃力上昇率は武器ありと武器なしで異なり、技ごとでも多少の違いがあるので表は武器あり近立Cの上昇率のみを掲載し、それ以外は割愛させてもらう。

通常の怒りとは別に、怒り爆発というシステムがある。怒り爆発が通常の怒りと異なる部分は右の通りである。

怒り爆発

それぞれ簡単に解説していこう。

A B Cで発動なので、地上でフリーならば好きなときに発動できる、さらにのけぞり中でもモーションをキャンセルして発動できるので相手の連続技から逃れることができ、ただし特定のやられモーション中(三連殺、よろけなど)は発動できない。また、発動するときに必ずダメージ0のガード不能技を繰り出し、その最中は完全無敵である。

通常怒りの時間はキャラクターごとに違うが、怒り爆発の時間は、怒り爆発ゲージ(爆発時に怒りゲージが変化したもの)がなくなるまで、ゲージの量は爆発した時の自分の体力に反比例する。

怒り爆発が終わると怒りゲージそのものが消滅し、その勝負がつくまで怒りゲージは復活しないので普通に

	怒り持続時間(秒)	攻撃力上昇率(%)	怒りやすさ(回)
霸王丸	8	18	17
ナコルル	10	17	18
リムルル	12	21	21
半蔵	15	14	42
ガルフォード	10	23	22
狂死郎	8	17	20
右京	10	32	44
幻十郎	11	21	17
破沙羅	10	14	31
閑丸	7.5	17	20
骸羅	6	21	18
天草	7	32	14
十兵衛	7	33	36
シャルロット	15	17	16
タムタム	16	19	16
火月	7.5	14	17
蒼月	10	32	25

連小斬りは普通のキャラなら22前後でゲージがなくなる

上昇率は小数点以下四捨五入とする

怒り爆発の特徴

- A B C 同時押しで発動
- 持続時間は残り体力に依存
- 怒りゲージが消滅
- 連ね斬り、一閃が使える

怒ることでできなくなる。

爆発ゲージを消費して連ね斬り、一閃が使用できるようになる。詳しくは次ページ以降で。

一 閃

怒り爆発中にB C D同時押しで発動、爆発ゲージをすべて消費して突進技を仕掛け、ダメージは爆発ゲージの残量に比例する。

一閃は連ね斬りに比べ正面の判定は弱いので、防御崩しやモズ落としなどで潰す事もできる（実戦ではないと思うが）。反面、自分の後ろにも判定が残っているので早出して対空になることもあり、回り込まれる事もまずないであろう、しかしきりぎりで避けられるので油断は禁物である。

連ね斬り

怒り爆発時にA B C同時押しで発動、爆発ゲージを一定量消費して突進技を仕掛け。連ね斬りには追加入力があり、連ね斬りの6斬目（シャルロットは7斬）にもう一度A B Cを押すと連ね斬りの続きが出て8斬になる、そして8斬目にもう一度A B Cを押すとさらに1斬延びて9斬になるのだ。しかし、9斬目にA B Cをもう一度押してしまうと、残りのゲージをすべて消費して連ね斬りのフィニッシュが出てしまう。連ねフィニッシュは出すだけもったいないくらいのダメージしか与えられないので、8～9斬で止めて通常技なり武器飛ばしなりにつなぐのがベストである。さらに7～9斬目はダメージが高く、9斬目の追加入力までは爆発ゲージを追加で消費せず、のけぞり時間が6斬目よりも長いことが多いので、連ね斬りは9斬目までは伸ばすだけお得な技なのである。

連ね斬りは最速キャンセルが最もしやすく、伸ばさなければ失敗することの少ない安定した攻撃である。連ね斬りは通常技からキャンセルでつながり、さらにそれ自体が必殺技、連ね斬り、一閃でキャンセルできる上に、連ね斬りの後に通常技すら入れる事ができるというまさに万能の技である。攻撃判定は前面に強く、発生も早いので、怒り爆発時はこれを狙っていくのが常套手段といえる。欠点を強いてあげれば、一閃に比べて難しいのと、当たると強制的に立たせて正面を向かせるぐらいだろうか。

また、キャンセルの優先順位も強く、連ね斬りでしかキャンセルのかからない技というのもいくつか存在し、それを利用して連続技にすることもできる、空中月輪波などが多い例で、連ね斬りでのみ着地の隙をキャンセルすることができ、そのまま連続技になる。

爆発ゲージが満タンならば、連ね斬りは三回出せるが、

一閃は通常技にキャンセルをかけて出すことはできないが、連ね斬りからのみキャンセルをして出すことができる。だがこの場合は一閃に大きな攻撃力補正がかからってしまう。この補正は連続技にしなくてもかかり、連ね斬りをキャンセルして出した場合はどうあっても必ず与えるダメージは著しく減少する。だが、通常技などからつないだ場合は攻撃力補正はかかりず、多大なダメージが期待出来る。相手の防御力にダメージが左右されず、最大で約6割程度のダメージを与える事が可能だ。

連ね斬りを延ばす事ができるのは爆発ゲージが残っているときだけなので、最後の一回は必ず6斬で終わってしまう。だがこれに限っては6斬目にキャンセルをかけて武器飛ばし技を出す事ができるので、武器飛ばしが6斬からつながるキャラクターは狙っていくとよい。

細かいことだが、最後の連ね6斬は終わった直後は怒り状態なので、キャンセルでなくとも怒り状態の必殺技を出すことは一応可能で、ツバメ返しが怒り状態で出ることが確認されている。

これも細かいことだが、怒り爆発中の武器飛ばしは威力がいつもよりも低いと思ったことはないだろうか。それもそのはずで実際に低いのである。当然最後の連ね6斬から出した武器飛ばしも威力が低くなっている。これは補正ではなく、武器飛ばしが当たった瞬間に怒りが消えているからで、普通なら武器飛ばしの威力に怒りの攻撃力上昇が上乗せされているのに対して、それにはされないからである。爆発中の武器飛ばしはゲージもなくなるし、最後以外はもったいないから控えたほうがいいかも？

連続斬りと連ね斬り

連続斬りと連ね斬りの2つは、初心者にはただでさえわかりにくいものなのだが、それをさらにわかりにくしているものがある。それがこの項で取り上げるものなのだが、非常にわかりにくいので例を挙げて説明することにする。

たとえば14連斬で、A A B B C Cの2回目のCにキャンセルをかけて連ね斬りを出すとする。ここで連ね斬りの最中にAを押すと、なぜか連ね斬りがたとえ動作中であろうとキャンセルされ、14連斬の続きである8斬目のAが出て、もちろんその続きであるB C C C Cも出すことができる、このキャンセルを強制キャンセルとここでは呼ぶことにする。ちなみに連ねは延ばしても大丈夫である。実際の入力を書いてみると(C + D) A A B B C C (A + B + C) A B C C C C。これで14連斬が最後まで出せるのだ。

これは、14連斬の受付の優先順位が連ねよりも高く、さらに受付時間が長いためだと考えられる。同様の現象としては防御崩しキャンセル武器拾いがある。これは武器拾いの優先順位が防御崩しよりも高いという点が非常に似ている。

実際の話、連ねを7~9斬に延ばすとくに14連斬に戻れなくなる場合があるが、理論上ではキャンセルポイントが2、7、12斬目にあり、連ね斬り9斬から14連斬に戻れるキャラクターの場合、最大で(C + D)→A (A + B + C) (A + B + C) (A + B + C) A B B C C (A + B + C) (A + B + C) A B C C C (A + B + C) C Cと

入力しても14連斬は成立する。()内は同時押しを表す。

これは14連斬にとどまらず、A A A、B B C、A B C、C B B B、C C、C C Dなど、C + Dの後に受け付けられるすべての連続斬りに対して成り立つ。B B Cで例を作ると、(C + D) B B (A + B + C) (A + B + C) (A + B + C) C、当然最後のCは相手の判定を残したまま浮かせるので、B B C時に入るもののがほぼそのまま入る(多少条件が厳しくなるものもある)。

さらに、連ね斬りをはじめに戻してもこの事ができる。霸王丸を例に取ると、(C + D) B B 連ね9斬連ね9斬連ね6斬CでもB B Cが成り立つということだ。また、C Dを連ねでキャンセルした場合にはこの現象は発生しない。

また、当然ではあるが14連斬と連ね斬りは普通に連続技にすることもできる。連ね斬りの後に普通にC Dが入れば当たり前だが、こちらは14連斬特有の連続技ではないので間違えないようにしよう。

例 B B Cのそれぞれがキャンセルできる場合

:普通のキャンセル

:強制キャンセル



入力(連ね6以内の場合)

(C + D) B (A + B + C) B (A + B + C) C etc

連続斬りの途中の場合のみ、連ね斬りがどこでもキャンセルされて連斬の続きが出る

普通のキャンセルだけで構成すると

(C + D) B 連ね6.8.9 (C + D) B B 連ね6.8.9 (C + D) B B C 武器飛ばしなど
入力(連ね6の場合)

(C + D) B (A + B + C) (C + D) B B (A + B + C) (C + D) B B C etc

こちらは連斬の部分を中斬りなどにおきかえると普通の連続技構成になる。ただし上記のものはB B Cのため若干変則的なので注意してほしい。ちなみに普通の連続技構成は下の通り

中斬り 連ね6.8.9 中斬り 連ね6.8.9 中斬り 連ね6 武器とばしなど

避け・回り込み

避けはA + B、回り込みは一定の間合い内で前A + Bで出すことができ、基本的には防御的な意味合いが強いので連続技には無縁に思えるが、実はそんなことはなく、

マニアックな連続技に、ガード不能に用いられる重要な技なのである。

避け

避けの普通の使い方は相手の攻撃をよけることだが、その他に攻撃判定発生直後に避けでキャンセルをかけるとヒットバックしなくなるという効果がある。またそれだけでなく、避けの終わり際は技を出すことで隙をキャンセルすることができるのだ。そして、隙をキャンセルすることで一部の中攻撃キャンセルからならギリギリ次の攻撃が間に合うので、これだけで無限段ができてしまう。

しかしこの無限段の難易度は非常に高いものが多いので、まず実戦でやられることはないだろうが、この無限段の中で比較的簡単なものは、霸王丸と右京の(近距離し

回り込みは避けより時間がかかり、CDからしか連続技にならないので連続技には不向きである。しかしそれを補

やがみB 避け) × n である。この無限段の難易度は攻撃が当たる前にキャンセルできるかできないかで大きく変わり、当然当たる前にキャンセルできるほうが難易度は格段に高くなるのは言うまでもない。

無限段以外で避けを使うと、何人かは『近B 避け A 出の早い必殺技』が連続技になる。また、霸王丸は素手状態だと避けの時間が短くなったり、避けのあとにCDを出そうとするなぜか中段(B C)が出たり、連続斬り中は避け(回り込み)でキャンセルできなかったりなどにかと謎の多い避けである。

回り込みとガード不能

って余りあるのが回り込みによるガード不能化である。

回り込みによるガード不能には2つあり、1つは回り込みを出しても裏に回れずに表に出てしまったときである。自分が2P側で相手が画面端のときに回りこむとよく発生する。端以外でもギリギリ回りこめる間合いでCDをキャンセルして回りこむと、1P 2Pどちらでも表に出ることがある。防御崩し CD 回り込み しゃがみCなども一応可能で、当然しゃがみCはガード不能である(直接入れるという話もあるが)。

もう1つのガード不能は回り込み中は相手のガードを強制的に解かれることを利用し、攻撃判定が重なると同時に回り込みでキャンセルするとその攻撃がガード不能になるというもので、当初はリムルルのしゃがみ中斬りと、閑丸のしゃがみ中斬り、しゃがみ大斬りの1段目が有名なガード不能化技だったが、現在は他にも発見されている。特にダッシュ攻撃からのガード不能はかなりやばい感があるが、ガード不能になるのは数回に1回というレベルなので、されたら運が悪かったと思おう。下の表は一覧だが、破沙羅はマイチ怪しいので違うかも。あと十兵衛の近立Cはかなり使えるので十兵衛使いはやってみよう。

ガード不能化通常技一覧	
蒼月	ダッシュB
天草	D
火月	遠立B 立D
ナコルル	ダッシュB ダッシュC ダッシュD D 1段目
リムルル	下B ダッシュP
ガルフォード	ダッシュD
閑丸	下C 1段目 下B 立D D →D ダッシュD
狂死郎	ダッシュB ダッシュC ダッシュP
半蔵	ダッシュA ダッシュD ダッシュP 立D
十兵衛	下A 近立C →D 1段目 ダッシュC ダッシュD
破沙羅	近立B(?)

その他

斬数表示.....天草降臨では画面に連続技の斬数が表示されるが、これを鵜呑みにしてはいけない。何故ならば、斬数を見ると繋がっているようでも実際はガード出来たり、確実に繋がっている3斬以上の連続技でも斬数が表示されない場合があるからだ。ただし、ダウン攻撃のときのみこのカウンターは正確で、ダウン攻撃で斬数が追加されればそれはクイック起き上がりでも回避できない確実な連続技である(炎返しや狼は除く)。

目ジャンプ.....「目押しジャンプ」の略。ジャンプの着地の瞬間にレバーを上要素に入れることで、着地時のかがみこむモーション(隙)をキャンセルして再びジャンプすることが出来る。このとき、着地前からレバーを入れっぱなしだと、目ジャンプは出来ない。連続でジャンプ斬りを入れたり、防御崩しを回避する際には目ジャンプは必須。

追い討ち.....相手がダウン判定になったときにのみ出せる技。そのため、技によっては相手が地面に倒れる前に出たり、倒れてからしばらくしないと出なったりする。本書では空中での追撃と混同しないためにダウン攻撃と統一し、小追い討ちを小ダウン、大追い討ちを大ダウンとしている。

一部の必殺技と蒼月、リムルルの武器捨て挑発はダウン攻撃として使うことができる。大ダウン攻撃は頂点付近で烈風手裏剣と死月、円月でキャンセルができるが、意味はまったくない。十兵衛の大ダウンのみ相手が起き上がっていても攻撃判定があるのできちんとガードしよう。閑丸のみダウン攻撃の隙をキャンセルして必殺技が出来るのでやられたことのない人は1度は引っかかるだろう。

小ダウン攻撃と大ダウン攻撃は似て非なるもので、大ダウンは必殺技扱い、小ダウンは通常の攻撃と認識され、大ダウンのみ、ダウン攻撃が出来る状態ならキャンセルをかけて出すことができる(というよりはむしろその状態でないとダウン攻撃は出すことすらできないが)。

武器捨て挑発.....武器を捨てて相手を挑発する。蒼月とリムルルがダウン攻撃として使えるのは前述の通り、シャルロットはこれ自体にキャンセルがかかるので引っ掛け技として使えなくもない。素手の方が強い(?)ガルフォード・羅刹などは、積極的に武器捨てを狙うのもまた一興だ。

武器拾い.....防御崩しと回り込みにキャンセルをかけられる唯一の技。防御崩しにキャンセルをかけるのを通称崩しキャンセルと呼んでいる。

狂死郎は武器の近くでAもしくはBボタンの絡む操作を行うと、武器を拾うと同時にその技を繰り出す(武器無しでも出る技では不可)ことができる、こちらは通称拾いキャンセルと呼んでいる。これを両方混ぜると、狂死郎でダッシュP(ガード不能) 回り込み 武器拾い 必殺技なんてことができるかも、すばらしい自己満足だ。

退き込み.....バックダッシュ。退き込み中はジャンプ扱いになるので、ジャンプ中に出せる一部の必殺技を出すことができる。バックダッシュツバメは有名だがバックダッシュ大ダウンはマイナーである。

ガルフォードと半蔵は、バックダッシュ中に手をつくが、その瞬間は地上扱いなので地上必殺技でキャンセルを掛けられる。

踏み込み.....前ダッシュ。踏み込み中に攻撃をくらうと技ありを取られてしまうが、これの最中に技を出すと踏み込み専用の攻撃が出来る。踏み込み攻撃は全体的に出が早くなり威力が落ちる傾向にあるが、なかには非常に強力なものもあるのでメインとして使ってもよいくらいである。

不意打ち攻撃.....B + Cで出る中段攻撃。しゃがみガード不能なので当然のごとく攻撃判定の発生は遅い。ここから連続技が始められるタムタム、霸王丸は便利だが、相手が立ってくらうと反撃される恐れもあるので微妙に使いにくい。リーチの長い十兵衛などは先を当てるように使えばいいだろう。

不意打ち自体にキャンセルがかけられるのは狼乗りナコルルだけである。ただし出る前ならば武器なし半蔵でも可能(まったく無意味)。

旨伝 悪・即・斬

剣客……初心者用、A B C Dで武器飛ばし技が出せ、C Dからの連続斬りが自動で最後まで出るうえにC D自体が必殺技扱いなので中斬りなどからキャンセルで出せる。しかもかなりダメージが高い。だがもちろん欠点もあり、C Dをガードされても弾かれないのでめり込むと反撃確定、自発的に怒る方法が自殺しかない、怒り爆発がないといったところである。1 4連斬やB B Cがないのでヒット確認がしづらいのもそれなりに痛い点だろう。しかし、それを差し引いてもC Dのダメージは有り余るほどなので初心者じゃない人が使ったら結構強いが、底が浅いのでメインで使うには物足りない。

剣豪……普通の人用、特筆すべき点も特になし。

剣聖……剣豪をガードできなくして攻撃力を増加させたもの。増加量は微々たるもの(3~5%程度)なので使う必要はない。ガードできないのに防御力すら上がらないとは…。

擬似端……擬似的に作り出された画面端のこと。普通は端でないならば画面の中心は両キャラクターの中央に位置するが、一度ズームアウトさせて、その状態の画面端にいるキャラクターに近づくと画面の中心がずれる、ただし相手に近づきすぎると元に戻ってしまう。この状態でB B Cを当てるとき画面の位置が固定されたまま相手は浮き、あたかもその状態の画面端が実際の画面端であるかのように相手が離れなくなるのだ。これで端限定の連続技が画面中央ができるようになるが、所詮は擬似なので浮かす技にしか効果がない上にあまり恩恵を受けられるキャラクターもいないので忘れてもいいかも。画面の中央がずれた状態というのはスーパーマリオで9-1に行くときを思い浮かべてもらえばわかりやすいだろう。

攻撃弾き……相手の斬り攻撃(一部蹴り攻撃)を弾き、隙を作らせる動作。大斬りをはじくと武器が飛ぶが、そんなことは実戦ではあまりない。使わないとどうにもならないこともあるので必要だが、連続技には役に立たないので割愛する。

白刃取り……武器弾きの武器を持っていない時版、斬り攻撃を受けとめ相手の武器を落とさせてダウンさせる。隙は少ないが連続技に組み込めるほどではない。

武器飛ばし技……怒り状態で超必殺技のようなもの。当たると相手の武器を落とさせて自分は怒りから覚める。ガードされても普通は怒りは消えないが、スプラッシュグラデーションはガードされると、激・双嵐陣にいたっては出すだけで怒りが覚める。武器飛ばし技は全体的に攻撃力が高いが、ゲージが残っていない状態での連ねから出した武器飛ばしは、怒りによる攻撃力上昇がないので思いのほかダメージが低い。

自殺……そのラウンドは負けになるが、次のラウンドは頭から怒った状態で出てくる。CPU戦のタイムアタックには必須だ。必殺技扱いなのでキャンセルをかけて出すこともでき、右京で連ね斬りからやると、激しく動き過ぎて血を吐いて倒れてしまったように見えて結構笑える。二人同時に自殺することも可能だし、旋風裂斬などで落ちてくるのと同時に自殺すれば相討ちも取れるぞ。

予約入力……先行入力と似ているが、違うのはコマンドの最後の部分を継続することでほぼ確実にリバーサルで技が出せるということである。例をあげると、霸王丸なら硬直中に弧月斬の入力をレバーを↓にいれたまま斬りボタンを連打すると、硬直が解けた直後に弧月斬が出来る。この予約は1~2秒くらいもつので、他のゲームのリバーサルに比べて遙かに出しやすい。また、レバーだけの動きでも予約入力ができる、入力後○を入れっぱなしで防御崩しからのダッシュが安定して出せるようになる。

断末奥義……究極神拳。ナコルルとリムルルが相手の時は発生しない。試合中に1回以上武器を捨てておき、倒すときにAボタンを押しっぱなしにして断末の発生する技で相手を倒すと必ず断末を発生させることができる(ナコ、リム除く)。

§ 1 SYSTEM

1P 2P 性能 1P 側と 2P 側で異なる点はいくつかあるが、最も有名なのが画面端での回り込みである。回り込みの頁で少し触れているのであまり詳しくは書かないが、相手が画面端にいるときに普通に回り込みをすると、1P 側だと裏に回れるが 2P 側だと裏に回りこめず相手の正面に出てしまう。ただ相手の正面に出たときは 2 秒以内くらいに出した技がガード不能技になる。

心眼刀 羅刹十兵衛の斬り技専用当て身技。心眼刀は通常技に限らず必殺技や足技まで捕ることが出来る。このページではそれを一覧としてまとめてみた。

必殺技は上段(天羅)か下段(水月)で捕ることが出来る。現在、中段(相破)で捕れた特殊技は連ね斬りのみであるのでここでは割愛する。

心眼刀一覧

キャラクター	技名	天羅	水月
霸王丸	弧月斬		
	烈震斬		
	廻刃		
	天霸封神斬		
ナコルル	アンヌムツベ		
	レラムツベ		
	カムイムツベ		
	カムイムツベ(素手)		
	必殺技分離		
	ジャンプ下D		
リムルル	ルブシトゥム(A)		
半蔵	うつせみ天舞		
	うつせみ地斬		
ガルフォード	レブリカアタック		
	プラズマファクター(近立)		
	プラズマファクター(遠立)		
	プラズマファクター(しゃがみ)		
狂死郎	回転曲舞		
	血煙曲輪		
	鬼の舞		
	血風独楽		
	狂死郎演舞(2斬目)		
	狂死郎演舞(3斬目)		
	血肉の舞		
破沙羅	影出		

キャラクター	技名	天羅	水月
右京	ささめゆき		
	ツバメ返し		
	雲雀		
	ささめゆき・閃		
幻十郎	光翼刃		
	三連殺		
	百鬼殺		
	百鬼殺(大・後半)		
閑丸	五月雨斬り		
	雷雨		
	真・雨流れ狂落斬		
	梅雨円殺陣		
骸羅	ぶちのめし		
	かちあげ		
	みだれうち		
	地震丸		
十兵衛	八相発破		
	ニッ角羅刀		
	双月陣(参の太刀)		
	激・双嵐陣(斬りつけ)		
	激・双嵐陣(上昇)		
	◆ D 2段目		
シャルロット	パワーグラデーション		
	スプラッシュファント		
	バイオネットラージュ		
タムタム	パグナ・パグナ		
蒼月	消波・風月斬		

通常技はジャンプ攻撃が天羅、地上攻撃が相破と水月で捕ることができる、水月は当然下段のみである。

あと表の補足だが、双月陣は要協力、天霸封神斬は普通に出しても捕れたことがないので捕るのなら割り込みをオススメする。割り込みとは、このゲームはガード硬直がほとんどない事をを利用して、連続攻撃の間に心眼刀を出して無理やり相手の攻撃を止めてしまうというものだ。割り込みが確認できたものには 印がついているので挑戦してみるのも一興だ。ただ、割り込みは全体的に難易度が高いので(でも消波・風月斬は簡単)実戦で割り込むのはかなり難しい。特に天霸封神斬は超難度なので実戦でやられたら相手を神と崇めよう。ちなみに連ね斬りも割り込み可能である。

霸王丸

修羅

奥義 旋風裂斬	↓↘→ + 斬
奥義 弧月斬	→↓↘ + 斬
奥義 疾風弧月斬	踏み込み中→↓↘ + 斬
奥義 烈震斬	←↓↙ + 斬
秘奥義 天霸封神斬	←→↘↓ + AB

羅刹

奥義 旋風裂斬・刹	↓↘→ + 斬り
奥義 弧月斬	→↓↘ + 斬
奥義 疾風弧月斬	踏み込み中→↓↘ + 斬
剛破	→↓↘ + D
旋風波	↓↘→ + D
凧刃	←↓↙ + 斬
秘奥義 天霸断空裂斬	←→↘↓ + AB

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	×	
近立B			近屈B			踏み込みB	×	
近立C	×	大	近屈C	×	大	踏み込みC	×	ダウン
遠立A			遠屈A			踏み込みD	×	ダウン
遠立B			遠屈B			→D	×	
遠立C	×	大	遠屈C	×	大	↘D	×	ダウン
立D	×		下D	×		踏み込みD		
立P			屈P			踏み込みP	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×				×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A	×	C	×	C	

連続技表

B B C 烈震斬
 14連斬 天霸封神斬
 B B C 旋風裂斬 大ダウン
 近C 天霸封神斬
 B B C 天霸断空烈斬
 J C B B C 旋風裂斬・刹 一閃
 14連斬 剛波 14連斬 剛波 天霸断空
 烈斬
 J B J C 近B 烈震斬 小ダウン
 J C J B J C 近C 大ダウン
 防御崩し J C 近B 天霸封神斬

防御崩し J C (近B 剛波) × 4 近B
 旋風波
 B B C 旋風裂斬・刹 B B C 旋風裂斬・刹
 弧月斬 小ダウン
 J C 近B 連ね8 近B 連ね8 近B
 連ね6 天霸断空烈斬
 近下B 避け 近下B 避け
 P 避け P 避け
 J C B B C 旋風裂斬・刹 凧刃 天霸断空烈斬 小ダウン
 J C J B J C 近B 剛波 J C 近B
 剛波 J C J C 小ダウン

霸王丸

霸王丸の連続技は比較的実戦で使えるものが多く、剛波が絡めば即死も容易に狙えるのでなかなかに危ない奴である。大型キャラにはさらに強く、防御くずしがらみで1ゲージ簡単に持つていけるので、骸羅にとって霸王丸は天敵としか言いようがない。

それでは各連続技の解説に入る。 はただのおちより技、B B C 天霸封神斬と同じようなものだ、後者は当てるに反撃されるのでまさに屈辱。

、 は基本連続技、 は断空烈斬でも代用可能だが、 では無理なので羅刹の場合は弧月斬で我慢しよう、もちろん連ねなら入るのは言うまでもない。

、 、 はB B Cがらみのものだが、 は普通はB B Cからは入れないので(14連斬から入れる)お目にかかる事は少ない。 、 は旋風裂斬(・刹)を連続技にくみこんだ例で端限定である。その後には修羅ならば大ダウン、羅刹ならばなんでも入るので怒りならば断空烈斬、爆発時ならば一閃が容易で非常に痛い。

は羅刹の基本コンボ、14連斬 剛波は当然ループ可能なのでこれだけで無限段だが、2ループでも長いので1ループぐらいにして別の技につなぐのがいいだろう。

、 は目ジャンプを使わないと間に合わない連続技。 は収録しなくても良かったのだが、ジャンプ攻撃を多用したもののプロトタイプなので、その名残である。しかし、中段攻撃が連続技になるとは烈震斬のスピード恐るべし。 も跳ねまくりだが、これの前にはJC JB JC JC 小ダウンというさらに跳ねまくりなものがあった。こちらのほうが よりも若干簡単だが、 よりも痛くない。最後のJCはバックジャンプにしないと小ダウンが入れられないので気をつけよう。

、 は防御崩しからの大型キャラ限定コンボ、といつても骸羅と斬紅郎だけにしか入らないということではなく、右京、狂死郎、十兵衛にも難易度は格段に上がるが入れる事はできる。 は修羅で、当然14連斬をいれても問題はない。 は羅刹だが、後ろ向きのままなので14連斬を入れるのは非常にもったいない。画面端ならばこのまま中斬り 剛波で無限段になり、14連斬からの剛波よりも遥かに簡単である。無限なので2ループぐらいで別の技に変えて終わらそう。

も無限段系だが、今までのと比べてかわってかなりの高難度、多くても3~4ループできればいいようだ。連続

技の構成は、旋風裂斬・刹は着地寸前に攻撃を当てると地上くらいに戻るのでもう一度B B Cが入り旋風裂斬・刹…というつくりである。難しいポイントは地上くらいに戻すところで、C Dではなく、近立Cを地上くらいになるように当てて、連ね～にしても当然良い。かなりマニアックだ。

は連ね斬りを使った即死基本コンボ。即死なのに基本とはこれいかにという気もするが、実際にそうなのだから仕方がない。連ね9にして中斬りを省いてもよいだろう。

、 は避けを使った無限段もの。とくに のダメージはすさまじく、10斬前後で即死まで持ちこめる。避け系のなかでは難易度も低いほうにあたる。 は素手時に霸王丸は避け時間が短くなる事を利用した正面からの避けコンボ。避けを使ったもので正面からできるのはこれしかないので、これから出てくる避けコンボはすべて背後からということを覚えておこう。ちなみに背後からでも は可能だが、離れやすい気がするので正面のほうが望ましい。

は空中コンボで、刃からの断空烈斬はキャラ限で入る。コンボを分割すると簡単だが、全部つなげようとするとなぜかやたらと難しくなるので実戦ではバラして使おう。

は と を混合したもので、実は結構簡単だったりする。最初のJC JBを省けば実戦でも余裕ではいるので、霸王丸はこれのおかげで骸羅の天敵になっていると言えよう。近Bの前に少しだけ後ろに下がるのが簡単に入れるコツである。

その他

ダッシュA 一閃(連ね)背後のみ

B + C 天霸封神斬

ナコルル

修羅

アンヌ ムツベ	←↓↓ + 斬
レラ ムツベ	↓↘→ + 斬
カムイ リムセ	←↓↓ + 斬
* 技中に任意のボタンで返し攻撃	
鷹につかまる	↓↖← + D
カムイ ムツベ	鷹つかまり中 A B
シチカブ エトウ	↓↖← + 斬
エレルシ カムイリムセ	←→↘↓ + A B

羅刹

カムイ リムセ	←↓↓ + 斬
* 技中に任意のボタンで返し攻撃	
狼にまたがる*	↓↖← + 攻撃ボタン
狼から降りる	
(*中)メル シキテ	←↓↓ + 斬
(*中)カント シキテ	→↓↘ + 斬
(*中)イメル シキテ	空中で↓↘→ + 斬
(中)分離攻撃	レバー + C
エブンキネ シキテ	ダウン中 A C
ヌベキ カムイ シキテ	←→↘↓ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A	×		踏み込みA	×	大
近立B			近屈B	×		踏み込みB		大
近立C	×	/大	近屈C	×	大	踏み込みC		ダウン
遠立A			遠屈A			踏み込みD		ダウン
遠立B	×		遠屈B			→D	/ /	/浮/ダウン
遠立C	×	大	遠屈C			↘D	×	ダウン
立D			下D	×		踏み込みD		
立P			屈P			踏み込みP	×	
鷹掴まりA			鷹掴まりB			鷹掴まりC		大
狼乗り立A			狼乗り屈A			狼踏込みA	×	大
狼乗り立B			狼乗り屈B			狼踏込みB	×	大
狼乗り立C		大	狼乗り屈C		ダウン	狼踏込みC	×	大
狼ジャンプA			狼ジャンプP		大	狼踏込みP	×	大
狼ジャンプB			狼乗り立P			狼乗りBC		
狼ジャンプC		大	狼乗り屈P			狼乗素手BC	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×					×	×	×	×	×			×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A	×	A	×	B	×
A	×	B	×	B	×
A	×	C	×	C	/

連続技表

ダッシュA 遠C 小ダウン
 遠C ダッシュA 小ダウン
 ダッシュA 鷹に掴まる カムイムツベ
 ダッシュA 遠下B 前D 大ダウン
 メルシキテ J A
 BBC カムイリムセ カムイリムセ返し 大ダウン
 鷹掴まりC 鷹掴まりB カムイムツベ 小ダウン
 近B エレルシカムイリムセ
 ダッシュA D) × 4 ダッシュA 前D
 シチカブエトウ 近B エレルシカムイリムセ
 シチカブエトウ 鷹掴まり カムイムツベ 一閃
 (狼乗り)P ダッシュP P ダッシュP
 近B シチカブエトウ 近B シチカブエトウ
 J C シチカブエトウ (近B シチカブエトウ) × 4
 エレルシカムイリムセ

ダッシュA 近B カムイリムセ ダッシュA 近B
 カムイリムセ
 J C JD ダッシュA 下C ダッシュA 小ダウン
 BBC アンヌムツベ) × 4 BBC 一閃
 アンヌムツベ × n カムイムツベ
 (狼乗り)J C B ダッシュB B ダッシュB
 B ヌベキカムイシキテ
 シチカブエトウ アンヌムツベ シチカブエトウ アン
 ヌムツベ エレルシカムイリムセ 大ダウン
 21 C + D シチカブエトウ アンヌムツベ) × 4 エレルシ
 カムイリムセ
 22 J C シチカブエトウ BBC (Cの一斬目) カムイリ
 ムセ ダッシュA アンヌムツベ 近B 連ね9 一閃
 23 J C 近B (連ね9 カムイリムセ ダッシュA) × 2
 連ね6 カムイリムセ ダッシュA

旨伝 悪・即・斬

ナコルル

はっきりいうと、何をやってもつながるのがナコルルである。連続技のキーとなるのはシチカブエトゥ、カムイリムセ、アンヌ緊急停止の3つだ。

は防御崩し(引っ張り)からの基本。

はちょっとひねくれもの。

も防御崩しから気が向いたらやる程度。

は遠下B(地転斬)が2ヒットしないとダウンしてしまうので出すときはなるべく近くで出そう。遠下BはB+Cでも代用可能。大ダウンは前Dの3段目を空中でキャンセルするので、Dが当たったら上を入れて斬りを連打しよう。

怒りメルシキテの後は上昇中だけ判定が残っている事を示している。用途はほぼガイ専用だ。

はカムイリムセが空中で当たると、上昇中であっても返しのみしか当たらないのが不思議なので入っている。

は相手がタムタムなら密着大シチカブエトゥから回り込んでも間に合う。タムタムに密着大シチカブエトゥはかなりいけてるので覚えておこう。

はシチカブエトゥの隙を潰してもらって、超エレルシ(バグページ)の前に中斬りを割り込ませたもの。普通にやると中斬り 超エレルシはできないので注意。

は背後限定無限段。Dを出す前に少し前に歩くが、前Dになってはいけないのできっちりレバー戻してからボタンを押すこと。

、 はのけぞり時間延長(P. 8)を使ったもの。だから と は字面は似ているがまったく違うものなのだ。

はかなり簡単なので危険。 も無限だが、アンヌムツベ緊急停止(A B C D 同時押し)が失敗して怒り爆発になりやすいので難しめ。これはアンヌ緊急停止を用いたものすべてに言える(直後に連ね、爆発を出していいならば簡単)。

は超エレルシと同じ原理で、弾掘まりコマンドを入れると鷹がワープする。まあそんだけ。

、 は正面でも背後でも可能、なぜかヒット数がないが、ちゃんとつながっている。狼乗りジャンプCがガード不能なのはあまりにも有名。

もシチカブを使った無限段。 よりも汎用性があり、やっぱり簡単なので危険。というか、シチカブがあたるとどんな状況からでもJCが当たって即死にもっていけるので、覚えるのが面倒なら(JC シチカブエトゥ) × nだけ覚えておけば事が足りる。

はカムイリムセだけでも無限段になるがそれだと悲しいのでいろいろつけてみた。でもやっぱり無限。

は個人的にはかなりマニアック。それでいて地味なのが良い。しゃがみCは2段当たらないとダウンしてしまうのでできるだけ近くで当てること。

はアンヌが地上くらいになるキャラ(P. 16)限定で、BBC 一閃もキャラ限だ。やはり緊急停止がネックになり、勝手に連ねが出てしまう。それはそれでつながるから別にいいのだが、実際はただの失敗なのでダメ、美しさに欠ける。そもそも連ねは一番簡単につながる攻撃なので、他がいける場合は使いたくないのだ。

もかなり同時押し泣かせ、緊急停止は同時押しボタン必須だ(それでも結構難しいが)。

21は無限と言えば無限だが、それを感じさせないあらしさがある、何といってもCDとシチカブエトゥの分しかダメージがいってないせにやたらと無駄な部分が多い。また、CDを当てると離れる(バグページ)のを使ったものはこれしかないのでかなり重要だ。

22はキーをすべて詰め込んだコンボ。無限段をばらばらにして連ねを混ぜるとこんな感じになる。

23は連ねを使った即死で、無限は腐るほどあるのに連ねを使って即死させるのは何気に難しかったりする。

その他

タムタムに密着大シチカブから

回り込み 中シチカブ(水やられ) JC //

怒り爆発 連ね ~ // (怒り爆発は当てる)

下は、連ねしか間に合わないが、中シチカブからなら右京と幻十郎にも確認済み。

リムルル

修羅

コンル メム	↓↙← + 斬
カムイ シトウキ	←↓↙ + 斬
コンルシラル	空中で↓ + 斬
ルブシ クアレ(ニシ)	↓↘→ + 斬
コンルノンノ	→↓↙ + 斬
ルブシ カムイ エムシ(ニシ)	←→↘↓ + AB

羅刹

コンル メム	↓↙← + 斬
ルブシ トウム	→↓↙ + 斬
ルブシ クアレ(トイトイ)	↓↘→ + 斬
ウブン オブ	→ + 斬ボタン連打
ルブシ カムイ エムシ(トイトイ)	←→↘↓ + AB

通 常 技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A	×		近屈A	×		踏み込みA	×	
近立B			近屈B			踏み込みB	×	
近立C	/ ×	/ 大	近屈C	×	ダウン	踏み込みC	×	大
遠立A	×		遠屈A			踏み込みD	× / ×	/ 大
遠立B			遠屈B			→D	× / ×	/ 大
遠立C	×	大	遠屈C			↘D	×	ダウン
立D			下D	×		踏み込みD	×	ダウン
立P	×		屈P	×		踏み込みP		
AC	×	ダウン	BD	× / ×	/ ダウン			

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×				×	×	×		×		×	×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A	×	C	×	C	

連続技表

JC 近B コンルノンノ 大ダウン
 BBC ルブシトウム 大ダウン
 14連斬 13斬止め 14連斬 13斬止め
 BBC カムイシトウキ 小ダウン
 コンルシラル JB 14連斬
 ルブシトウム(A) ルブシトウム(B)
 ルブシクアレ(ニシ) 怒り爆発 一閃
 ルブシトウム(A) 連ね6
 カムイシトウキ JD
 ルブシカムイエムシ(ニシ) JD
 コンルシラル 大ダウン
 ダッシュB BBC ルブシカムイエムシ 武器
 ダッシュB BBC ルブシカムイエムシ 武器
 21JC JB JD (C + D ルブシクアレ) × 2
 C + D ルブシカムイエムシ

捨て挑発

カムイシトウキ 武器捨て挑発
 JC JD 大ダウン

ダッシュP × 4 ルブシトウム ダッシュP × 4
 ルブシトウム ルブシカムイウェイサンペコル
 JC JB JD JD 小ダウン
 JC JB 近C ダッシュC 小ダウン
 ルブシカムイエムシ 連ね6 ルブシトウム 大
 ダウン
 防御崩し JC C + D ルブシクアレ C + D
 ルブシカムイエムシ 大ダウン
 JC 連ね9 連ね9 連ね6 コンルノンノ
 大ダウン
 21JC JB JD (C + D ルブシクアレ) × 2
 C + D ルブシカムイエムシ

リムルル

リムルルは羅刹のほうが連続技には向いている。しかし、実用度でいいたら大ダウンが入る連続技がほしいわけで、大ダウンが入る状況というのは主にコンルノンノカルプシトウム(C)の後だが、それが入れやすく簡単なのは修羅である。

、は修羅、羅刹それぞれの大ダウンを入れるための基本連続技。BBCからコンルノンノは入るが、中斬りからルプシトウムは入らないので入れる機会が多いのは修羅だろう。

は有名な無限段。結構難しいくせに減らないし、時間がかかるので1周したら別の技につなごう。

は特に意味はない、というかなんでこんなに入ってるだろ。

と は上から来るぞ、気をつけろ！ということ。コンルシラルは大斬り属性なので、の場合JCを当てるとダウンになってしまう。その時は大ダウンが入るので入れておこう。 は当たり所によっては2ヒットしてダウンしてしまうということだ。

は素手時限定。素手になるとルプシトウム(A)の性能が上がる所以次の攻撃が間に合うようになる。これも大斬り属性のようだ。

は潰されモノ。蒼月の のように簡単にはいかないが、一応同じようなことができる。爆発の攻撃判定が出るのが遅いので避けられる可能性あり。

だが、怒りのAルプシは6斬当たり、少し浮いて転ぶようになる。そこに当たり判定が残っているのでこんなことができるのだが、Aルプシの隙は連ねでしかキャンセルできず、空中判定だから1ヒットしかないので、なかなかに無意味である。

、は相討ちモノ。これで氷漬けの上昇中にくらい判定が残っていることが証明された。斬りで追撃するとダウン攻撃になりやすいので蹴りで安定だ(大ダウンのほうが痛いなんて言うなよ)。

は重要だ。何といってもダッシュBがある。この技はちょっと特殊で、後ろ向きの相手に当てても正面を向かせてしまうかわりに後半を当てればCDにつなげられるという特徴を持っている。防御崩しからも難しいがいけるので、14連斬が入らなかった相手には使っていくと良い。武器捨てはついでである。

はすばらしい挑発だ。ただでさえ性能の悪い武器弾

き用必殺技で弾かれた拳句に武器捨て挑発までされるという、文句のつけようがないコンボである。

、は霸王丸と似ているがJDがなぜか大斬り属性なのでダウンしてしまう。 の最後のJDは霸王丸と同じようにバックジャンプで出そう。

は素手時の無限段。ダッシュPだけでも無限だが、比較的難しい。間にルプシトウムをはさむと羅刹限定になるが簡単になる。ただし怒っているとダメ。締めはA+CかB+Dで。

は近立C ダッシュCが入ることを見せたかったもの。ジャンプを省けば防御崩しからでもO.K(画面端)だ。割と使える。

はルプシカムイエムシ(トイトイ)が連ねでのみキャンセル可能なことを利用したよくわからない連続技。巨大氷は一応1ヒット分あるが、ダメージが通るのは壁にたたきつけたときなのでまったく減っていないのだ。見た目が怪しいからいいけど。

は大型キャラ限定で、昇りJCはJDに比べると当たりにくいので安定するならJDでもよい。CD ルプシカアレは間合いでA、Bを使い分けないとその後がつながらなくなるので注意。近いときはA、ちょっと遠いときはBで出そう。

は連ね即死。連ね8、9どちらからも通常技にはつながらないので9 9 6で安定だ。羅刹の締めはBBC ルプシ 大ダウンにしよう。

21は をより難しくしたもの。CD ルプシカアレの回数は相手によって変えよう。

その他

ルプシカアレ(ニシ) 回り込み CD～
回り込みでガード不能だ、起き上がりに重ねよう。
崩し CD ルプシカアレ ダッシュB 連斬
中央で可能、間合い重要、かなり難しい。

服 部 半 蔵

修羅

忍法 爆炎龍	↓↙← + 斬
烈風手裏剣	ジャンプ上昇中↓↘→ + 斬
忍法 影分身	→←↖↓↘→ + A or B
忍法 うつせみ天舞	↖←↓↘→ + A C
忍法 うつせみ地斬	↖←↓↘→ + B D
忍法 身代わりの術・仏	攻撃くらい中 A C
忍法 身代わりの術・鬼	攻撃くらい中 B D
モズ落とし	→↓↘ + 斬
モズ落とし・楓	踏み込み中→↓↘ + 斬
封じ手 微塵隠れ	←→↘↓ + A B

羅刹

忍法 爆炎龍	↓↙← + 斬
烈風手裏剣	ジャンプ上昇中↓↘→ + 斬
忍法 影分身	→←↖↓↘→ + A or B
忍法 静音	↓↓ + 斬
忍法 猿舞	←↓↖ + 任意のボタン
忍法 爆炎微塵隠れ	→↓↘ + 任意のボタン
封じ手 毒龍	←→↘↓ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA		大
近立B			近屈B			踏み込みB	×	
近立C	/ ×	/ 大	近屈C		ダウン	踏み込みC	(1)	ダウン
遠立A			遠屈A	-	-	踏み込みD		ダウン
遠立B	×		遠屈B	-	-	→D	×	
遠立C	× / ×	/ 大	遠屈C	-	-	↘D	×	ダウン
立D			下D	×		踏み込みD	-	-
立P			屈P			踏み込みP	×	大

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
			×		×	×	×	×			×	×	×

連続斬り

CD		CD		CD	
A		A		B	
A	×	B		B	
A	×	C	×	C	

1 烈風手裏剣でのみ
キャンセル可能

連続技表

ダッシュA ダッシュD 小ダウン
JC 下C 大ダウン
BBC 爆炎龍 大ダウン
BBC 毒龍
BBC 微塵隠れ
C + D 14連斬 爆炎龍 JC
BBC 一閃
ダッシュP 烈風手裏剣
C + D 回り込み C + D 回り込み C + D

..... AAA
ジャンプP ダッシュP P 爆炎龍 ジャンプP
P 避け P 避け
ダッシュA C + D ダッシュA C + D
ダッシュD 小ダウン
JC JD ダッシュA C + D 爆炎龍 JB
JC 14連斬 連ね9 近B 連ね9 近B
連ね6 毒龍

服 部 半 蔵

半蔵といえば爆炎龍が真っ先に思い浮かぶ。それももつともな話で、連続技の際には爆炎龍以外にたいした特徴がないのだ。つまりはバリエーションに欠けるといえよう。それでは解説に入るが、爆炎龍の後に追撃が書いてある場合はすべて怒り状態なので間違えないように。

は防御崩しからでもやろう、ひそかに基本コンボだ。今はもう記憶にないが、某雑誌に難しいと書いてあったのであえて収録したらしい、本当に書いてあったのだろうか？

は下Cにキャンセルをかけて大ダウンが出るのが怪しかったので収録。下Cを起き上がりに重ねて回りこんだらガード不能になるかと思って試したけどうまく重ならないので挫折。誰かできた人いたら教えてほしいなあ。

はおちょくり技、爆炎龍は怒っていないと間に合わないのに1ヒットしかしない。しょうがないので小ダウンでも当て完成。

、はB B Cからの武器飛ばしで、微塵隠れはちょっとで入力しないと入らない。毒龍はそんなにでもない。

はCDをモズ落としてキャンセルして隙を減らしたらもう一度CDが入るというもの。そこ以外は基本中の基本だ。JCの後はモズを重ねるのが常套手段だが、ガード不能ダッシュAを重ねてみる人はかなりの通だな。ちなみにダッシュAのガード不能化はかなりムズいので心して試そう。

はB B CのCの硬直がすぐにとけるキャラが可能で、できるキャラは全員収録されているはず（単独ではなく、どこかのパートとして使われていることもある）。端限定でキャラ限定である。

烈風手裏剣を連続技にするのはロマンだ。でもJCから入れるのはいまいち、そんな考えから生まれた連続技が。

。素手時背後限定で、ダッシュPは深く当てること。

CDを回り込みでキャンセルすると、キャラ限でまたC Dがつながるのでそれだけ無限段が可能だ。でも指が痛くなるのと、大抵同時押しをミスってDやらCやらが出るのでこれだけで殺す奴はいないだろう。右京に決めるとかなり声が笑える。

半蔵の拳だけで構成した素手連続技。武器なしでも爆炎龍が出せることをこれではじめて知る。

も素手時背後端限定。まあ避けものだから端で背後のは当たり前だが。ダメージがあまりないので死ぬまでやるのは無理。最後避けで終わってるのは別に失敗じ

ゃないんで勘違いしないで下さい。

は破沙羅に入る無限段。CDの後の前AをすかしてもダッシュAが間に合い、そこから少し歩くとCDもつながってしまうのでめでたくループ完成。

は微妙にひねくれた連続技。JCの後のJDは、JBだと入らなかったので使われている。かわりに爆炎龍の追撃にJBを使ったのでそれはそれでよしとする。当然大型キャラ限定。

は連ね即死モノ。連ねの間にはさむものは中斬りでも14連斬でもどちらでもいいが、すべて14連斬にするとゲージがギリギリなので中斬りが無難だ。だがすべて14連斬にすればかなりの段数が期待できるので、コンボスマニアの人は挑戦してみよう。無限を1ループで構成すると80前後まではいくだろう（予想）。

その他

ダッシュA（ガード不能）回り込み 14連斬

ダッシュAを回り込みでキャンセルすると密着になるので、そこから14連斬やB B Cを入れられる。既に述べている爆炎龍 JCからのダッシュAにくみこむと再び爆炎龍までつながってしまうので、避けか無敵技でしか回避できない超凶悪永久機関の完成だ。でも何度もいうけどガード不能にすることはムズいぞ。

（立D 避け）×n

大型キャラじゃないと立Dが当たらないので大型キャラ限定。避け系のなかでもかなりの高難度で、5回できたことがない。でもガルフォードの立Dよりはまだ楽。

ガルフォード

修羅

シャドーコピー	$\rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + A \text{ or } B$
レプリカアタック	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ Cor } B \text{ D}$
イミテイトレプリカ	攻撃くらい中 A Cor B D
プラズマブレード	$\downarrow \downarrow \rightarrow + \text{ 転}$
ラッシュドッグ	$\downarrow \downarrow \leftarrow + A$
マシンガンドッグ	$\downarrow \downarrow \leftarrow + B$
レプリカドッグ	$\downarrow \downarrow \leftarrow + C$
オーバーヘッドクラッシュ	$\downarrow \downarrow \leftarrow + D$
ダブル・メガ・ストライクヘッズ	$\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow + A \text{ or } B \text{ or } C \text{ D}$

羅刹

シャドーコピー	$\rightarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + A \text{ or } B$
レプリカアタック	$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + A \text{ Cor } B \text{ D}$
プラズマファクター	$\downarrow \downarrow \rightarrow + A \text{ or } B$
プラズマブレイク	$\rightarrow + \text{ 転ボタン連打}$
ストライクヘッズ	$\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{ 任意のボタン}$
イミテイトレプリカ	攻撃くらい中 A Cor B D
ダッシュストライクヘッズ	踏込中 $\rightarrow \downarrow \downarrow + \text{ 任意ボタン}$
ライトニングスラッシュ	$\downarrow \downarrow \rightarrow + C$
ライトニング・ストライク・スリー	$\leftarrow \rightarrow \downarrow \downarrow + A \text{ B}$

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	x	
近立B			近屈B			踏み込みB	x	ダウン
近立C	x	大	近屈C	x	大	踏み込みC	x	ダウン
遠立A			遠屈A	-	-	踏み込みD		ダウン
遠立B	x		遠屈B	-	-	$\rightarrow D$	x	
遠立C	x	大	遠屈C	-	-	$\downarrow D$	x	ダウン
立D			下D	x		踏み込みD	-	-
立P			屈P			踏み込みP	x	大

14連斬

CD	$\rightarrow A$	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
			x	x	x	x	x	x			x	x	

連続斬り

CD		CD		CD	
A	x	A	x	B	
A	x	B		B	
A	x	C	x	C	x

連続技表

C + D マシンガンドッグ	14連斬	プラズマ	J C J D 近C J A
ブレード 小ダウン			J C 近B 連ね9 連ね9 一閃
14連斬 ライトニングストライクスリー			下P プラズマファクター 下P プラズマファ
J C 近B プラズマブレイク 大ダウン			クター
C + D AA 武器捨て挑発			C + D マシンガンドッグ J C C + D マシ
防御崩し 武器拾い ダブルメガストライクヘッ			ンガンドッグ
ズ			一閃 プラズマファクター (A) プラズマファクター
マシンガンドッグ ダッシュP ラッシュドッグ			(B)
J P ダッシュP P プラズマファクター ダ			\downarrow A ダッシュA ダッシュA
ッシュP 中段 小ダウン			近B 連ね9 ライトニングスラッシュ 連ね9
C + D マシンガンドッグ ダッシュA 下B			一閃
プラズマブレード 大ダウン			

ガルフォード

ガルフォードは連続技にはかなり恵まれているキャラである。マシンガンドッグをはじめとした即死が目白押しだ。さらに連続技にキャラ限もありなく、全キャラに対して使い出があるものばかり、防御崩しからも余裕で死ねるぜ。

からしてすでに基本ではないが、マシンガンドッグが近くで当たったらとりあえず14連斬が安定、下Cでもいいだろう。回り込みからすぐに犬技を出すことはできないということだけ注意しよう。

は羅刹の基本。CDキャンセルで入れてもいいが、別にいいことはないのでゆっくりヒット確認して入れるべし。この後に武器を捨てて素手の殴り合いになればもはや負ける要素はなし(本当か?)。

はダメージがやたらと高いので収録。それ以外はとりたてて特徴のない3段(ダウン攻撃を入れれば4段)だ。

は武器を捨てる連携、羅刹時に有効だ。また、14連斬13斬止めからの武器捨てもなかなかおちょくったいい連携だ。

は絶対につながらないと思われていたダブルメガストライクヘッズが崩しキャンセルからのみつながるので収録。でもたいした威力はないからなあ…。

以外にも言えるのだが、マシンガンドッグが当たってパイが噛みついでいる間は接触判定がなくなっているのでダッシュなどで相手をすり抜けることができる。ダッシュですり抜けた後にボタンを押すと自動的に逆を向いてダッシュ攻撃を出してくれる、レバーを相手方向に入れる必要はない。これは相手のジャンプをダッシュでくぐったときも同じである。

も素手時のみで、半蔵に対抗して拳だけにしたかったがうまくいかないので足が混じってしまった。やはり鉄拳制裁は親父キャラじゃないとダメのようだ。

はの武器ありバージョンみたいなもので、密着に近い間合いでCD マシンガンが当たればこのような事も可能。よりも痛い上に、ここから即死も可能なので割と危険。ダッシュAのあとにはCDも入るので再びマシンガンドッグも可能だが、犬が定位置(ガルフォードの後ろ)につくまで犬技は出ないので、ダッシュAを2~3回当てて時間を稼ぐ必要がある。

は収録にかなり反対された技で、確かに見栄えもよくない。近立Cの後にはダッシュAが入るのでそちらにしろといわれたが、昇り攻撃は屈辱であり、ロマンである。たとえ

てた後に反撃確定であろうとも気にしない。だから収録。JDからの近立Cは結構シビアで、そこからのJAもかなり難しいので見た目よりもかなり難易度は高い。ちなみに近立C ダッシュAはそんなに難しくない。

は連ねを使った即死で、ガルフォードは連ねを延ばすと通常技につながらず、締めにいい技もないのでこのような形になった。別のキャラでも同様の連続技は可能(できないのもいる)だが、即死するかしないかは連ねの威力次第だ。

、 は恐怖の素手プラズマファクターを使った即死。 は正面から可能な代わりにかなり高難度、 は背後のみだが非常に簡単、上下を打ち分ける必要もなく即死だ。そして最後のJDは体力調整の賜物である。

は某誌に載っていたもので、これもかなり簡単。めくるのは難しいかと思いきやそんなことはないので実戦でもサクサク決まる。これも犬が定位置に戻ってからCDを出そう。密着だとJCが当たらないのでそこも注意。

は引っ張り防御崩しから即死。端以外も可能で、キャラ限はなし。最初の1発が入れば後は結構スムーズにいくもので、あっという間にゲージが減っていく。2回ぐらいでやめても十分痛いのでそこから違う技につなごう。

は連ねを使った強制キャンセルで、ライトニングスラッシュの落ち際は地上判定になるのでそこを連ねで捨う。間合いが非常に微妙なのでもう1回捨てるかは不明。慣れればあまり難しくないとは一平(用語集)談。

§ 2 Character

千両 狂死郎

修羅

火炎曲舞	↔↓↔ + 斬
回天曲舞	→↓↓ + 斬
蝦蟇地獄	↓↘→ + D
大津波	↓↘→ + 斬
血煙曲輪	空中で↓ + 斬
跳尾獅子	↓↖← + 斬
荒事師狂死郎“鬼の舞”	←→↘↓ + A B

羅刹

八岐大蛇	↓↘→ + 斬
血風独楽	→↓↓ + 斬
狂死郎演舞	↓↘→ + D
跳尾獅子・乱心	↓↖← + 斬
荒事師狂死郎“血肉の舞”	←→↘↓ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	×	
近立B			近屈B			踏み込みB		大
近立C	×	大	近屈C	× / ×	/ 大	踏み込みC	/ ×	
遠立A			遠屈A	×		踏み込みD	×	ダウン
遠立B			遠屈B	×		→D	×	
遠立C	×	大	遠屈C		大	↘D	×	ダウン
立D	×		下D	×		踏み込みD	-	-
立P			屈P			踏み込みP		大

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×		×				×	×	×	×		×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A	×	C	×	C	

連続技表

B B C 蝦蟇地獄 蝦蟇地獄(カス)
 B B C 鬼の舞
 B B C 血肉の舞 小ダウン
 B B C 大津波 バックダッシュ 大ダウン
 B B C 一閃
 遠下C 跳尾獅子
 ダッシュB 遠B 火炎曲舞
 遠B 大津波 回天曲舞
 ダッシュP 武器拾い 血肉の舞 大ダウン
 J C 近B 連ね9 連ね9 連ね6 血肉の舞

千両狂死郎

はっきりいってダメである、連続技に向いてないよコイツ。苦しい連続技でお茶を濁すもやはり数は増えず、特に羅刹は絶望的だ。このページを埋めるのも苦労するに違いない。でもダッシュD 小ダウンは強いぞ。

は蝦蟇地獄がダウン攻撃になるということを言いたっただけ、ダメージは極小。

、 はもしもB B Cが入ったらつながる。 が修羅、が羅刹で、血肉の舞は終わりのポーズがダッシュなどでキャンセルできるので、さっさと隙を消してダウン攻撃にいこう。

はバックダッシュ中は大ダウンでキャンセルができるので、無意味にバックダッシュをはさんでいる。追い討ちの前に少し浮いているのだが、わかりづらいのできっとなんでこんなのあるんだろうと思われてるんだろうな。

はよくあるB B Cからの一閃だ。それ以上にもそれ以下にもならない。

は防御崩しからいける相手にはかなりのプレッシャーになる。特に羅刹怒り時のダメージはすごく、無限段と連ねを除けば防御崩しからのコンボでは簡単かつ最大級を誇り、武器飛ばしよりもはるかに痛く、2セットでカタがつく。地味な割にはかなり凶悪だが、キャラ限がかなりきつい。

はダッシュBが大斬り属性なので次がつながる。ガード不能にしてもいいが、その後を考えると密着なのであまり好ましくない。

は大津波の隙が少ないので可能、連ねでも可。

は拾いキャンセルを利用した武器なしから武器ありをつなぐレアなコンボ。他のページ(P. 22)でも書いたが、ダッシュPガード不能可から回り込みキャンセル武器拾いキャンセル必殺技というさらにレアな動きもできよう。

は連ねを使った基本即死、連ね9の後に小斬りを挟んでもよいが、血肉の舞が画面端で当たるとなぜか途中で外れてダメージが落ちてしまい即死にならない。よって自分がスタート時画面端付近限定だ。

その他

遠・近下C 遠下A(背後限定)

案の定不安が的中して半分しか埋まらなかったのでコメントを。

同時押しとずらし押し

同時押しって出づらいなあって思ったことはないですか？

このゲームでは同時押しで行う行動が非常に多いので、同時押し失敗がかならずついてまわる。人間の手で同時押しを正確に実行することは不可能なので、他のゲームでは数フレームが余裕をもたせてその間に押されれば同時押しと認識される場合が多い。その場合、同時押しの1フレーム目で移動する技が出るボタンを先に押し、同時押しが認識されるうちにもう一つのボタンを押すと移動してから技が出る場合がある。これは同時押しをわざとずらして認識させるためにずらし押しと呼ばれることがあり、例としてはスト 3rd の移動投げやスト E X 2 のずらしエクセルがある。

では天草降臨ではどうなのかというと、そんなものはどうやら存在しないようである。存在しないなら書くなと言われそうだが、他のゲームに比べて同時押しが出にくい理由を知っておいても損はないだろう。そしてずらし押しが利かないのでは当然ずらしを用いた移動は存在しない。C Dがずらしで移動できたら狂死郎でもC Dが使えるようになったかもしれないのに。

同時押しが出づらいなかで火月の炎邪覚醒の緊急停止のみは仕様が違い、4つのボタンが一緒に押してあれば停止する。同時である必要はまったくなく、コマンドを入力して当たる前からA B C Dを押しっぱなしにしておくと出た瞬間に停止する。炎邪覚醒は一瞬で停止すると当てた場合でも怒りが消えないのは有名だが、怒り爆発後でも同様で、爆発ゲージがなくならないのはあまり知られていない。アンヌムツベの緊急停止は火月とは違い4ボタン同時押しでなくては認められないの非常に難しい。もっともアンヌ緊急停止が簡単だったらあの強さにさらに拍車がかかり、さらに手におえなくなるのでこれでよいとは思うが。

橘右京

修羅

羅刹

秘剣 ツバメ返し	空中で↓↓→ + 斬
非剣 ささめゆき	↓↓← + D
秘剣 ささめゆき	↓↓← + 斬
秘剣 脣刀	↓↓→ + 斬
ツバメ六連	←→↓↓ + AB

秘剣 ツバメ返し	空中で↓↓→ + 斬
秘剣 陽炎	↓↓→ + 斬
秘剣 ささめゆき・閃	↓↓← + 斬
雲雀	↓↓← + D
夢想残光霞	←→↓↓ + AB

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	×	
近立B			近屈B			踏み込みB	×	
近立C	× / ×	/ 大	近屈C	× / ×	/ 大	踏み込みC	×	
遠立A			遠屈A	×		踏み込みD	×	ダウン
遠立B			遠屈B	×		→D	×	ダウン
遠立C	× / ×	/ 大	遠屈C	×	大	↓D	×	ダウン
立D	×		下D	×		踏み込みD	-	-
立P	×		屈P	×		踏み込みP	×	大

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×	×			×	×	×	×		×		×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A		C	×	C	

連続技表

ダッシュP ダッシュD 小ダウン

J D 前D 小ダウン

B B C 夢想残光霞

B B C ツバメ六連

近B 雲雀 ダッシュC ツバメ返し

B B C 非剣 ささめゆき ツバメ返し

B B C 非剣 ささめゆき 一閃

J C 下D × 5 ツバメ返し

C + D 前AA 雲雀 C + D 前AA 雲雀

下C

J C J B 近B 非剣 ささめゆき ツバメ返し

下B 避け 下B 避け

近B 連ね9 近B 連ね9 近B 連ね6 夢想残光霞

J C 非剣 ささめゆき 連ね8 非剣 ささめ

ゆき 連ね8 非剣 ささめゆき 連ね6 ツバメ六連

橋 右 京

非剣ささめゆきはかなり重要だ。しかし重要さで言えば武器なし小ダウンもかなり重要である。

、 は足を見せつけるためのもので、なぜか裾をめくる右京がそこにはいる。JDは2段技なので早めに出そう。

、 は羅刹、修羅それぞれに対応している。BBCでなく14連斬からでも問題なく入るので普通はそちらからつなぐだろう。

は防御崩しからだと端限定、そうでなければ画面中央でも可能。怒り時にはツバメ返しの出が遅くなるのでつながらなくなる。雲雀の後にあまり遠くも近くもなければダッシュCを遠下Cに変えよう。こちらのほうがダメージが高く、同じようにツバメにもつながるのでできるときは入れ替えよう。

、 はBBCの硬直を非剣ささめゆきで消さないと入らない連続技。決して屈辱として出しているわけではないので間違えないように、 のほうは端限定だ。

はなにげに基本連続技で基本連係なのでよく見るだろう。実戦では下Dの数を変えるのが普通。ヒット確認してツバメにつなげられるとかなりいやな右京使いだろう。

は結構マイチな連続技だが正面からではこんなもんである。特筆すべきことはない。

は大型キャラ限定だが、右京にしてはよく2回ジャンプが間に合ったと感心する。近立Bからの非剣ささめゆきは当然隙をなくすためだ。ツバメ返し以外にも昇りJCやJBも入る。

は避けモノで、霸王丸の近下Bとかなり似ている。霸王丸よりも若干ダメージが高く、難易度はほぼ同等なので、霸王丸ができれば右京もできるといった感じだ。さすがは居合の達人、実は鞘で殴ってるんじゃなくて見えない速さで刀が出てるに違いないと思えるぐらいあっという間に減るので爽快である。

と は両方とも連ねものだが、明らかにコンセプトが異なる。 は基本の連ね即死で、難易度も高(なく)、ジャンプ攻撃を入れなくとも殺せるほど連ね9斬の威力が高い。うえにそこから中斬りにつなぐのも実に簡単なので、連ねを延ばせる人は簡単にマスターできるだろう。そして

のほうはいかにたくさんリンゴを投げるかに注目している。とりあえず4個は投げているが、JCの後に2個投げられたのではないかと思うとちょっと悔やまる。

その他

防御崩し CD A空キャン ツバメ6連

防御崩しからの有名な連続技。Aの部分は正確には空キャンセルではないが、攻撃が当たった後の部分しかキャンセルがかかるないものも、その技が届かなければ空キャンセルと同様の働きをするのでここでは同義としている。応用範囲が広いので確実に覚えよう。

14連斬12斬目(以下12斬) 連ね9斬 12斬
連ね9斬 12斬 連ね6斬 BBC ささめゆき・閃

右京の超多段ヒット連続技、無限段を使わない連続技としては2番目に多い段数で、相手にもよるがMAX96斬までいく。ささめゆき・閃は断末奥義が発生しない技なのでそこが悔やまる。爆発ゲージがそれなりにギリギリだが、間に合わないことはないというレベルだ。ささめゆき・閃は相手によって段数が変わる(バグページ)ので32斬当たる相手にやろう。

回り込みガード不能2

回り込み中に相手がガード不能になるのは回り込みのページで説明したが、攻撃判定を重ねられるのは何も通常技だけではなく必殺技(主に飛び道具)にも言える。飛び道具が当たる直前に回りこめば同様にガード不能になり、できる場面は少ないがガード不能化は簡単である。例としてはリムルル(修羅)でルブシクアレ(ニシ)、幻十郎(羅刹)で裏桜華(ボタン押しっぱなし)が比較的試しやすい。リムルルで起き上がりに重ねるのがそれなりに実戦的だろう。

牙神 幻十郎

修羅

羅刹

桐霸 光翼刃	→↓↘ + 斬
三連殺	↓↘→ + 斬
* 3回まで連続入力可能、技中にボタンで返し刃	
桜華斬	↓↖← + 斬
零刃	→↓↘ + D
紅	←↓↖ + 斬
五光斬	←→↘↓ + A B

桐霸 光翼刃	→↓↘ + 斬
三空殺	↓↘→ + 斬
* 3回まで連続入力可能	
裏桜華・菖蒲	↓↖← + 斬
* ボタン押しつばなしで相手がガードすると上に跳ね返る	
百鬼殺	↓↖←→ + 斬
紫暮	←↓↖ + 斬
裏五光	←→↘↓ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	×	
近立B			近屈B			踏み込みB	× / ×	/ 大
近立C	× / ×	/ 大	近屈C	× / ×	/ 大	踏み込みC	/ ×	/ ダウン
遠立A			遠屈A	-		踏み込みD	×	ダウン
遠立B			遠屈B	(後半)		→D	×	ダウン
遠立C	×	大	遠屈C	×	大	↘D	×	ダウン
立D	/ / ×		下D			踏み込みD	-	-
立P	× / ×		屈P	× / ×		踏み込みP	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×	×				×	×	×	×	×			×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A	×	A	×	B	×
A	×	B	×	B	×
A	×	C	×	C	×

連続技表

B B C 三連殺
 B B C 三空殺
 B B C 五光斬
 B B C 裏五光
 ダッシュ B × 5 三空殺
 14連斬 裏桜華・菖蒲 三空殺
 怒り爆発 裏桜華・菖蒲 一閃
 零刃 近下C 遠下C 小ダウン
 J C 近下C 一閃
 J C 近下C 連ね9 連ね9 連ね6 裏
 五光

ダッシュP ダッシュP ダッシュP

 C + D 前AA 桜華斬 C + D 前AA
 桜華斬 C + D
 J C 近下C ダッシュB 裏五光
 D 避け D 避け
 三連殺 連ね8 三連殺 連ね8 三連殺
 連ね6 五光斬
 J C J B 近下C ダッシュB 遠下C
 小ダウン

牙 神 幻 十 郎

幻十郎といえば引っ張り防御崩しからのダッシュB無限段があまりにも簡単で、実用連続技は他にはいらないのではないかと思えるほどだ。しかしそういうわけにもいかないのでいくつか揃えてみた。

は屈辱技だが、幻十郎のBBCはCのキャンセルポイントが短く、思うようなタイミングで技が結構出せないのでBBCを使ったものはなかなかできないことが多い。

は地面レスレを三空殺で捨うので見た目よりも難しく、キャラ限である。ダメージは他の必殺技を入れるよりは高めか。

、はそれぞれ修羅、羅刹の武器飛ばしを組み込んだもの。修羅は早めにキャンセル、羅刹は遅めに引きつけて出そう。同じものと思って出すと痛い目を見るので(特に羅刹使い)注意しよう。

は基本かつ最も凶悪な技であるダッシュBの繰り返しだが、実戦では2回くらいで止めておこう。安定は遠下C小ダウンだ。

、は桜華斬、裏桜華の隙のなさと、のけぞりの大きさを利用したコンボで端限定だ。でも十分に痛いが、

はあまつさえ無限段で、相手にもよるがさほど難しくはない。急いで入力せずに少し離れるようにしていくとやりやすい。

は怒り爆発で相手のガードを無理やり崩してからのコンボ。一閃でなくともかなりの技が入るので自分なりに作ってみよう。でもこの状況が作れるならばかなり優勢のはずなのでここまでする必要があるかどうか……回り込みで十分元が取れるのでは。

は零刃のバグ(バグページ)を用いている。そしてその後に入れるものはナコルル使いならば誰もが恐れた往年のあれにそっくりな近下C 遠下Cである。

、、は近下Cが正面から入ってもその後に技がつながるほど隙が少ないと利用している。とは比較的同じ作りなので、一閃が間に合えば連ねも間に合うのは当たり前だが、の場合は近下Cを使わないと連ねで即死が作れなかったのでかなりの意義がある。幻十郎の連ねは性能が悪く、8斬から中斬りは難しく9斬からは通常技につながらないので9・9・6が安定になった。は裏五光の性能の良さを明確に表している。ダッシュBがかなりめり込まないとダメなのでキャラ限である。破沙羅ならばダッシュBを増やしても大丈夫だ。

は素手時限定無限段。引っ張り防御崩しから殺すこともできようが、減らないのであほらしくなるだろう。コツといったものも特になくただタイミングあるのみだ。

は幻十郎の避けモノ。ぱっと見何をやってるのかわからないのが特徴である。当てているのがDなだけにダメージがかなり少ないので死ぬまでやるのは無理だろう。

は三連殺が連ねでキャンセルできることを利用した一見派手だがダメージが報われない技。三連殺は怒り爆発されない技なのでとどめに使うと逃げられないのだが、連ねの部分は爆発で逃げられるうえに三連殺の最も痛い部分を出すとキャンセルがかかるので必然的にダメージは低くなる。おとなしく三連殺を出しきるほうが賢いと思うのだが…。

は必殺技なしで赤ゲージまで持っていくあたりかなり恐ろしい。崩しキャンセルから中型サイズ相手に入れられるので、武器を落としたときに狙ってみてもいいだろう。意外と簡単にできるはず。画面端に防御崩したときはジャンプ攻撃を省いた部分がそのまま使えるのでこちらもかなりのダメージだ。

その他

近立B 避け

避けモノだが、再び近立Bにつなぐのはほぼ無理なのでこの後は近立Bより出の早い攻撃を出そう。一応は繰り返せるが2回しかできたことがなかったよう…。

近下B 桜華斬 光翼刃

前でも後ろでもいいが後ろが特徴的で、桜華斬で浮いた相手がまだ上昇中なので光翼刃が間に合ってしまう。もちろんこれは破沙羅限定ではないぞ。

首斬り破沙羅

修羅

刺し足	空中で↓ + D
影吸い	↓↙← + 任意のボタン
空刺し	空中で↓↘→ + 斬
友引	→↓↘ + 任意のボタン
影縫い	↓↘→ + 斬
鶴魂	←↓↙ + 斬
影舞い・酬	←→↘↓ + A B

羅刹

刺し足	空中で↓ + D
影吸い	↓↙← + 任意のボタン
空刺し	空中で↓↘→ + 斬
影出	→↓↘ + 斬
地刺し	↓↘→ + 斬
影騙し	←↓↙ + 任意のボタン
影舞い・夢弾	←→↘↓ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A	×		近屈A	×		踏み込みA	× / ×	
近立B			近屈B			踏み込みB	×	
近立C	×	大	近屈C	× / ×	大 /	踏み込みC	×	ダウン
遠立A	×		遠屈A	×		踏み込みD	×	
遠立B	×		遠屈B	×		→D	×	ダウン
遠立C	×	大	遠屈C	×	大	↘D	×	ダウン
立D	×	大	下D	×		踏み込みD	-	-
立P	×		屈P	×		踏み込みP	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×				×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A		C	×	C	

連続技表

B B C 影縫い

B B C 地刺し

B B C 刺し足

D ダッシュC

鶴魂 ダッシュA 一閃

B B C 一閃

刺し足 刺し足

近C 一閃

近C C + D 影舞・酬 小ダウン

J C J B 近C CD 影舞・夢弾 小ダウン

遠下C 遠下C 小ダウン

J C 近B 連ね9 近B 連ね9 近B 連ね6

首 斬 り 破 沙 羅

破沙羅はやられ役としては優秀だが、連続技はかなり乏しい。ある意味では狂死郎よりも乏しいと言えよう。必殺技、通常技ともに遠距離に適しており、連続技よりも単発重視のキャラであることは明らかである。14連斬からつながる必殺技がないのはこいつぐらいのもん。よって自然とB B Cを使ったものが増えてくるのも仕方がないことだ。と体裁も整えたところではじめよう。

、 、 は早速B B Cを使ったものだが、 、 とは意味合いがかなり違う。 、 は修羅、羅刹それぞのB B Cキャンセルから入るたった一つの連続技。 はCの隙が少ないのでできる端限定の連続技、かなりの屈辱だ。

はなんだこりや？

も苦しいものがある。やるならばダッシュAは二段技なので早めに当てるようにしよう。

はB B C 一閃モノ。刺し足が入るなら一閃も当然入る、ついでに言うと立ちAも入る。

は刺し足がなんとか二回入ったので満足。これで刺し足は大斬り属性だということがわかる。

は近立Cが背後から当たるといろいろできる中の一つの例。たった二段ながらすさまじいダメージだ、一閃を使っているからと言われればそれまでだが。

と はジャンプ攻撃を除くと基本的に同じ構成で、の修羅は画面端限定で運が悪いとカス当たりして、の羅刹はC Dからなら中央でも可能。端では引っ張り防御崩しから近Cが入るのでそれ以降につなぐとかなりのダメージが期待できる。空キャンセルする技はB B CのB(1発目)で、素早く行おう。ちなみに は破沙羅が普通に二回ジャンプすると相手を飛び越してしまうので端限定で、それなりに小型の相手でも入れることはできる。

あと、C Dキャンセル(空キャン含む)からつなぐ連続技すべてにいえることだが、正面のけぞりが小さい相手には非常に入りにくい、もしくは入らないのでキャラ限になることがままある。なので、キャラ限と書いてなくともよほど出の早い技でない限り大体は入らない奴がいるということを気をつけてほしい。

はロマンの技だ。遠下Cで戻ってきた武器を受け取る時に攻撃判定が残っているので、そこをうまく相手に当てられれば破沙羅の硬直はすぐにとけ、相手は長時間のけぞっているのでいろんな技が入れられる。言葉で説明する

よりもビデオを見たほうが一目瞭然なのでそちらを参照してほしい。狙ってできるものではないので、偶然こんな状況になったら奇跡だと思って連続技にして後で悦に浸ろう。

は破沙羅の基本連ね即死。連ね6からつながるいい技がないので即死にはならないかと思われたが、連ねの威力がかなり高いので骸羅ですら即死させることができた。連ねが入ったら9斬まで必ず延ばそう。

その他

近立C ダッシュB(背後限定)

まあ一閃が出せないときや正面のけぞりが小さい奴が相手の場合はこれで我慢。ちょっと物悲しい気分になる。画面中央でO . Kだ。

C D A B C

ただの連続斬りだが、実はCはめくりでガードできるので連続技にはなっていないのだ。14連斬の最後も同じ技だがこちらはちゃんとつながるようになっている。こちらもディレイをかけて出すときっちりめくりでガードが間に合うので、わざとディレイをかけて出しておちょくってみるのもいいだろ。でもダメージは変わらないぞ(コンボ補正が存在しないため)。



これしかないの？と試合そっちのけの破沙羅さん

緋 雨 閑 丸

修羅

緋刀流 霧雨刃(豪雨)	↓↘→ + 斬
緋刀流 真・雨流れ狂落斬	しばらくDを押し続けて離す
緋刀流 梅雨円殺陣	→↓↘ + 斬
緋刀流 五月雨斬り	↓↖← + 斬
緋刀流 氷雨返し	↓↘→ + D
緋刀流 禁じ手 暴雨狂風斬	←→↘↓ + A B

真・雨流れ狂落斬は溜め時間により5段階に変化し、強くなっていく。1秒で1段階目になり、これ以降は10、30、50、80秒経つにつれて段階が上がっていく。

羅刹

緋刀流 霧雨刃 (怒り時 ~豪雨)	↓↘→ + 斬
緋刀流 真・雨流れ狂落斬	しばらくDを押し続けて離す
緋刀流 梅雨円殺陣	→↓↘ + 斬
緋刀流 時雨	空中で↓ + 斬
緋刀流 小雨	空中で↑ + 斬(↓で解除)
緋刀流 雷雨	小雨中に斬
緋刀流 禁じ手 雨流裂殺刃	←→↘↓ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A	×		近屈A			踏み込みA	×	
近立B			近屈B	/ ×		踏み込みB	×	
近立C	×	大	近屈C	/ / ×	/ / 大	踏み込みC	×	大
遠立A	×		遠屈A	-	-	踏み込みD		ダウン
遠立B	×		遠屈B	-	-	→D		
遠立C	×	大	遠屈C	-	-	↘D		ダウン
立D			下D	×		踏み込みD	-	-
立P	×		屈P	×		踏み込みP	×	

14連斬

C D	→ A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×					×	×	×	×	×		×		/ ×

連続斬り

C D	×		C D	×		C D	×		C D	×
A			A			B			C	×
A			B			B			C	×
A	×		C	/ ×		C			D	×

連続技表

ダッシュC 円殺陣

近C 雨流裂殺刃

B B C 暴雨狂風斬

C + D 前A A 霧雨刃 大ダウン

B B C 雨流れ狂落斬

J C C + D 暴雨狂風斬

ダッシュC ダッシュA 前D 円殺陣

ダッシュC ダッシュA 一閃

C + D C + D 円殺陣

防御崩し J C 近B 雨流裂殺刃

J C J B ダッシュC ダッシュA J A

近C 連ね8 近B 連ね8 近B 連ね6 雨

流裂殺刃

J C J B ダッシュC 近B 雨流れ狂落斬

14連斬 連ね8 14連斬 連ね8 14連斬

連ね6 14連斬 五月雨斬り

緋 雨 閑 丸

閑丸は単発のダメージがあまり高くないので連続技はかなり重要だ。そんな中で凶悪なまでの入れやすさとダメージの雨流裂殺刃は、修羅と羅刹の使いやすさを大きく引き離す要因となっている。さて、そんな閑丸の連続技は羅刹にやさしく修羅に厳しくなっている。

は防御崩しからの基本コンボ。怒っていないときはまあこれで安定。怒っていれば円殺陣を雨流に変えるとなおよし(暴雨はダメ)。

は近立Cからのコンボ。正面からだと雨流か円殺陣で安定だが、背面からだとわりといろいろなものにつながるので、引っ張りで画面端に押しつけた後に近立Cが入る相手にはもっとマニアックなものを狙ってみよう。

とは普通のBBCからのコンボに見えるが、見るとやるでは大違い。暴雨狂風斬を入れるためにCを最速レベルで当たった直後にキャンセルしなくてはいけない間に、当たる前にもCはキャンセルがかからってしまうので連打でつなぐことは不可能なのだ。しかもキャラ限で端限だ。

はD溜めの技を使うのにCDから始まっているので、BBCの部分にかなりディレイをかけないと溜めが間に合わない。使ったことのない人にはぱっと見普通だが手では面倒な操作を行っている報われない連続技だ。

は傘を投げて戻ってくる前にダウン攻撃をすると素手ダウン攻撃に、戻ってきてからすると武器ありになる。まあそれだけですが。

は暴雨狂風斬を入れるための方法の一つで、CDの後のBを空キャンして入れるとよい。最初の振り上げるモーションが当たる間合いじゃないとつながらないぞ。

とは最後が違うだけだが、は見た目通り簡単だがは結構うまくいかない。はダッシュ攻撃を深めに当てないと小円殺陣が全段ヒットしなくなるので反撃確定、Dのけぞりがかなり小さいのでかなり早くキャンセルをしないといつながらない。D一発のためにここまで苦労する気があれば使ってみよう、勝率が下がること間違いないだ。

は破沙羅が最もやりやすいだろう。すかしているのはCCDのCだ。微妙に間合いを調整しないとだんだん近づいてしまうのでそのへんに気をつけるべし。Aすかしでもできないことはないが近づきすぎるのでやめたほうがいい。

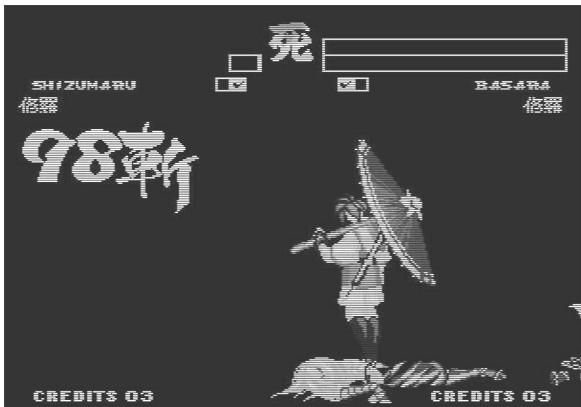
は大型キャラ限定。とは組み合わせ可能で、その場合は近BをCDに変えよう。でもJCは出が遅いのでなかなか入れづらく、霸王丸よりもかなり劣ると言わざるを

えない。

とも基本構成は似ている。は大型キャラ限定で比較的簡単だが、は間合いが微妙なのでなかなかに手ごわい。ダッシュCの後の近Bが遠Bになってしまうと、見た目は一緒だがキャンセルがかからなくなってしまうので溜めた狂落斬が無駄になってしまう。

は基本の連ねで、最も簡単な組み合わせだ。近CのかわりにJCでも当然つながる。閑丸の連ねには特にこれといった特徴はなく、あえて挙げれば他のキャラに比べて簡単だということぐらいだ。9斬まで延ばしてもよいだろう。

はビデオを作った当時の無限段を使わない最多段コンボで、断末奥義まで入れて94斬だ。当時というだけあって現在では98斬まで達成されている。内訳は12斬連ね9 12斬 連ね9 12斬 連ね6 13斬 強五月雨斬り 断末奥義となっている。13斬目はキャンセルがかからないので14斬目の出かかりを空キャンして五月雨斬りにつなぐのだ。時間は12斬目を1回でも上に振り切ったら間に合わないほど。



花諷院 骸羅

修羅

ぶちのめし	空中で↓ + 任意のボタン
かちあげ	→↓↙ + 斬
みだれうち	↓↙→ + 斬
地震丸	↓↓ + 斬
つかむぞ～組み天井	←↓↙ + A
つかむぞ～石頭	←↓↙ + B
つかむぞ～尻めくり	←↓↙ + C
拳舞	↔→↙↓ + A B

羅刹

百貫落とし	空中で↓ + 任意のボタン
喝！	↓↙→ + 斬
円心殺	↓↖←→ + 斬
* 技中にレバー回転でダメージ上昇	
仁王爆震殺	↔→↙↓ + A B

J Dの後に出すことができる

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A	×		近屈A	×		踏み込みA	×	
近立B	×		近屈B	×		踏み込みB	×	
近立C	×	大	近屈C		大	踏み込みC	×	ダウン
遠立A	×		遠屈A	-	-	踏み込みD	×	ダウン
遠立B	×		遠屈B	-	-	→D	×	
遠立C	×	大	遠屈C	-	-	↘D	×	ダウン
立D	×		下D	×		踏み込みD	-	-
立P			屈P	× /		踏み込みP	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×			×		×	×	×	×	×	×	×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A	×	C	×	C	

連続技表

防御崩し 武器拾い 百貫落とし

防御崩し J C B B C 仁王爆震殺

下C つかむぞ尻めくり 小ダウン

下C 仁王爆震殺

下C つかむぞ組み天井 拳舞

ダッシュA ダッシュA ダッシュA

J C J B 前D つかむぞ尻めくり 小ダウン

下C つかむぞ組み天井 連ね9 連ね9 連ね6 拳舞

下C 地震丸 ダッシュA 拳舞

下C つかむぞ組み天井 ダッシュA B B C つかむぞ組み天井 拳舞

花 調 院 骸 羅

骸羅はどう見ても連続技には無縁に見えるが、修羅は意外と連続技に富み、羅刹はからっきしダメと両極端である。円心殺が組み込めばまだ良かったのだがそんなことがあるはずもなく見るも無残なものしかない。

はいきなり崩しキャンセルものだが、修羅ならぶちのめしにしても同じ事ができよう。

は骸羅の数少ない有用な連続技で、引っ張りからJは結構なキャラに入るのとその後はご自由に。

はつかむぞ～が円心殺と違って連続技になることを表している。石頭でもよいが小ダウンは間に合わなくなる。組み天井は当たらないが…(後述)。

も下Cからで、仁王がつながる数少ないコンボだ。

は組み天井を使ったコンボ。組み天井はやたらと隙が少ないので、キャンセルすると大斬りの隙より小さくなるという珍しいものだ。直接拳舞につなげばいいという意見は却下。

は骸羅たった一つの無限段だが、超高難度だ。そのかわり条件は背面のみとやさしいので狙ってみるのも一興だろう。ちなみにこれは今までに6回以上できたことがない。

は骸羅の2回ジャンプものでそれ以外は特に変わったところはない。

もと同様に組み天井を出さずに直接連ねでキャンセルしてもつながるが、やはりそういう意見は却下である。連ね9の後に下Aを挟んでもいいだろう。

は自分が右側にいるときのみ成立するコンボ。地震丸は逆側(左側)だとなぜかダウンしてしまう不思議な技なのでこの連続技は成立しないのだ。

は組み天井を2回も組み込んだマニアックコンボ。一回目の組み天井は隙を減らすためのものなので必ず使う必要がある。二回目の組み天井はBBCの後で、密着だとつかんでしまい、遠すぎると次が入らないので非常に苦労するだろう。そしてBBCのCのモーションと組み天井のモーションが非常に似ているので気付かないかもしれないが、ちゃんと組み天井をすかした後に拳舞を入れているのだ。こうして見事に一回のコンボで組み天井を二回入れるという偉業は成し遂げられた。

その他

BBC つかむぞ3種

BBCのあとは組み天井でつかむのが普通だが、実は

石頭、尻めくりでもつかむことができる。組み天井、石頭、尻めくりの順に難しくなり、よりマニアックになろう。組み天井すかし石頭などはもっとマニアックだ。

悪即斬 謎のアイキャッチ

このコーナーはビデオ皆伝悪即斬の話です。見ていない人は飛ばしてください。

キャラの間にある謎の映像が気になった人も多いでしょう。ここはそんなアイキャッチの解説をしてしまおうというコーナーです、では早速始めましょう。

まずはバイオハザードのやつですね、見りゃあわかりますから説明不要でしょう。バイオ1とは時代を感じます。

次は闘姫伝承です。かの有名な矢追知美さんですよ、わからない人はテクモにでも聞いてください。4段ジャンプと4回空中ダッシュのおかげでとんでもないゲームです(細かく言うと違いますが解説はしません)強制開幕ジャンプから死ねます。昔掲示板で闘姫伝承のビデオを作っていたらしい人からチビ子のコンボについてのカキコがありましたが一体ビデオはできたのでしょうか?できたのならぜひひと見たいものです(本気で)メカチビ子はもっとすごいのができたんですがお蔵入りになりました。

続いてはネオジオで出たダブルドラゴンです。アモンが半蔵っぽく見えないですかね?見えないならないですが、攻撃をくらうともう一度ジャンプできるのでどんどん上に行きます。ピヨらなければ一番上まで行けるんですが……残念です。

天草四郎時貞

修羅

逢魔刻(前)	↓↘→ + D
逢魔刻(後)	↓↙← + D
汝、暗転入滅せよ	(発動)→↓↘ + 斬 (攻撃)斬りボタン (中止)D
死靈刃	↓↘→ + 斬
天照封鳳撃	↓↙← + 斬
瘴気断	→↓↘ + D
凶冥十殺陣	←→↓↙ + A B

羅刹

逢魔刻(前)	↓↘→ + D
逢魔刻(後)	↓↙← + D
汝、暗転入滅せよ	(発動)→↓↘ + 斬 (攻撃)斬りボタン (中止)D
冥府魔障弾	↓↘→ + 斬
戒烈掌	→↓↘ + D
降魔招来破	↓↙← + 斬
凶冥十殺陣	←→↓↙ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	×	大
近立B			近屈B			踏み込みB	×	/浮/浮/ダウン
近立C	×	大	近屈C		大	踏み込みC	×	ダウン
遠立A	×		遠屈A	×		踏み込みD	×	ダウン
遠立B	×		遠屈B	×		→D	×	
遠立C	×	大	遠屈C	×	大	↘D	×	ダウン
立D	×		下D	×		踏み込みD	-	-
立P	/		屈P	/		踏み込みP	×	大

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×		×		×	×	×	×	×		×		×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A	×	A	×	B	×
A	×	B	×	B	×
A	×	C	×	C	

連続技表

ダッシュA 近下B 瘴気断
 ダッシュA 戒裂掌 小ダウン
 B B C 凶冥十殺陣
 ダッシュA 前D ダッシュB 大ダウン
 近下C 遠下C
 近B 冥府魔障弾 汝・暗転入滅せよ
 近下B 逢魔刻 近下B ダッシュA 近下B
 連ね8 凶冥十殺陣
 近下C 冥府魔障弾 ダッシュA J C
 ダッシュA 近B 魔障弾 逢魔刻 連ね8 凶
 冥十殺陣

死靈刃 近A 連ね8 瘴気断
 近下C 冥府魔障弾 ダッシュA 前D 凶冥十
 殺陣
 戒裂掌 中略 一閃
 ダッシュP P ダッシュP 下P
 14連斬 冥府魔障弾 近B 冥府魔障弾 近B
 冥府魔障弾 凶冥十殺陣

天草四郎時貞

冥府魔障弾のおかげで羅刹はかなり豊富だが、修羅はちょっと...。修羅にできることは羅刹にもできるので、修羅を選ぶ必要があるのかどうか悩まされる。

は画面端で決めると反撃される数少ない修羅のコンボ。引っ張りからはダッシュAが基本なので、ダッシュAがらみのものは大抵防御崩しから入れる事ができる。

はの羅刹版とでもいうべきもの。戒裂掌はダメージが高いので積極的に狙っていくと良いだろう。端ならば小ダウンも忘れずに。

はB B Cからの連続技だが、普通なら凶冥十殺陣は14連斬から入れたほうがいいだろう。

もダッシュAからのコンボ。わりと難しい。

は画面端に引っ張りで押しつけて入る相手にはぜひ使いたいコンボで、簡単で結構なダメージである。

は汝・暗転入滅せよを組みこむということにこだわったもの。冥府魔障弾の隙は少し特殊で、相手に当たるまで硬直し続けるというものである(ガードされても大丈夫)。言い換えれば当たったらすぐに動けるのでかなりいろいろな技を入れる事ができる。かわりにはずしたら目も当たらない状況になるのでそれは覚悟しよう。

は修羅でもできるやわらかいキャラなら即死のコンボだ。自分が画面端のときに逢魔刻(後)を出すと一瞬で技が終わるので次に技がつながるのだ。当然だんだん離れていくのであまり回数を入れることはできないが、なかなかに面白い連続技である。

、も冥府魔障弾の性能を生かしたコンボだ。冥府は正面から当てるとき結構すぐにつき抜けてしまうので普通の攻撃しか入らないが、後ろから当てるとき抜けるのに時間がかかるのでよりいろいろなことができるのだ。は見た目もなかなか怪しくてよさげ。

は端密着だと怒り死靈刃がつき抜けてダウンしないことを利用したもの。小足真空波動大ゴス~みたいなもんだ。

はたいした特徴はない、というか入れたくなかったのに無理やり押し切られたものだから思い入れもないし。

は戒裂掌のバグ(P. 62)を用いたコンボ。しばらく放って置くと勝手にダウンして元に戻るのでそれまでに攻撃しよう。零刃のバグと違って元に戻るまではそんなに長くないぞ。

は素手時の無限段で、ダッシュAの後に少し前に歩

くのが間合いを離さないコツだ。理論上は引っ張りから即死なのだがそこまでやるのは手が疲れるし時間の無駄だ。適当に切り上げて戒裂掌か何かにつなごう。

は羅刹の基本即死連続技。連ねがあまりにも使えないでこれで安定だ。中斬りを14連斬にするともっと安定するが、時間がかかるのが難点。

その他

連ね 冥府魔障弾 連ね ~

連ねから発展させるには冥府魔障弾しかないので無理やり使うとこんな感じか。羅刹限定なのは仕方のないところだ。ラスは凶冥十殺陣しかないだろう。

悪即斬 謎のアイキャッチ

ライトニングボルトです、そりゃあカシオスは死にますわ。ライトニングプラズマはありません。これでやられた人は多分相手が幻魔魔皇拳にかかっていたと思ってあきらめましょう。

次はワールドヒーローズパーフェクトからC・キッドです。ボイスが気に入ったので入ってます。前のキャラクターとの関連はありませんから深く考えないで下さい。しゃがみ呂布万歳!。

さて、次はS F E X + からダランの即死です。本当はジャンプ大の後にしゃがみ中Pが入りますが、ゲージが溜まって即死できるのでこれでいいんです。イベント会場で「インドラ~橋!」のボイスがやたらと良く通っていたので多くの人が振り向いてました。

お次は北斗の拳の有名なシーンです。これも見たままで。いろいろ回してますが、骸羅が一番疲れます(手が)。

柳生 十兵衛

修羅

喝咄 水月刀	↓↘→ + 斬
ニッ角羅刀	→↓↘ + 斬
強のみ↓ + Cで追加斬りが出る	
八相発破	→ + 斬ボタン連打
絶 水月刀	←→↓↘ + A B

羅刹

柳生 心眼刀・水月	↓↖← + A
柳生 心眼刀・相破	↓↖← + B
柳生 心眼刀・天羅	↓↖← + C
喝咄 水月刀 (怒り時 烈・水月刀)	↓↘→ + 斬
柳生 双月陣(壱の太刀)	↓↘→ + A B
柳生 双月陣(式の太刀)	壱の太刀中に↓↘→ + A
柳生 双月陣(参の太刀)	式の太刀中に↓↘→ + B
激 双嵐陣	←→↓↘ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA		
近立B			近屈B			踏み込みB		
近立C		大	近屈C	× / ×	/ 大	踏み込みC		
遠立A			遠屈A	-	-	踏み込みD	×	
遠立B			遠屈B	-	-	→D	×	
遠立C	×	大	遠屈C	-	-	↘D	/ ×	/ ダウン
立D	×		下D	×		踏み込みD	-	-
立P	×		屈P			踏み込みP	×	大

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×					×	×	×	×	×	×	×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A		C	×	C	

連続技表

近C 遠B 水月刀 大ダウン

B B C 激双嵐陣

ダッシュB 近A 水月刀 小ダウン

防御崩し C + D 激・双嵐陣

前下D 避け 近A ニッ角羅刀

双月陣 連ね9 一閃

J C J B 近C ダッシュB ニッ角羅刀

(C + D ニッ角羅刀) × 4

J C 近B 連ね8 近A 連ね8 近A 連ね6 下B ニッ角羅刀

柳生十兵衛

十兵衛は必殺技が少なく、羅刹にいたっては心眼刀がメインなので連続技のバリエーションは非常に少ない。まあ水月刀があれば最低限のことはできるので、下には下がいると思って柳生新陰流・改を極めてみよう。

はかなりのダメージが期待できる連続技で、引っ張りで画面端に押しつけてからが狙い所。ただし、羅刹の場合は怒り状態だと水月刀が変化してつながらなくなるので気をつけること。

は閑丸の暴雨狂風斬とほぼ同じで、見るとやるのでは大違いな連続技。詳しくは閑丸の を参照のこと。

も簡単そうに見えてすごく難しかったりする。なかなか水月刀がつながらないのだ。なのであまり狙い所はないだろう。

は防御崩しからの基本だ。Aを空キャンして出すのがよい。でも羅刹で武器を落とさせたら面白くないような…

は何かと話題の二回転足払いだが、一回転目を避けでキャンセルするとAぐらいなら間に合う。ちなみに無限段にはなりそうもない(足の出が遅いため)。

は双月陣が連ねでキャンセルできるのでそれを利用したコンボ。もちろんここから996にもっていってもよい。

は二回ジャンプもので、かなりのダメージが期待できる。ダッシュBが思いのほか高威力なので、 のコンボをこれの地上部分にすると結構いけてるダメージになる。

は間合いに注目なコンボ。少しづつ近づいてしまうので中央でも無限段にはならない(いつかは端に着く時点で無限とは言わないが)。おそらくのけぞりの大きい破沙羅限定であろう。

は十兵衛の基本連ね即死。連ね6から下Bは見た目入りにくしがなにげに結構簡単に入るので、連ね6からは中斬りで安定となる。6から直に二ッ角でもいいが、怒り状態なので勝手に最後の痛くない斬り返しが出てしまい損をする。羅刹の場合は水月刀しかないが、怒り状態だとかなりいけてないので中斬りはきちんと挟もう。

その他

近立C 回り込み 近A(一閃、連ねも可)

ガード不能近立Cからつながる恐ろしいコンボ。一閃につなぐと目も当てられないぐらい減るのでやばいぞ。

悪即斬 謎のアイキャッチ

アイキャッチの中で最もわからないのが次にくるファイヤーウーマン連組でしょう。ゲームからしてかなりマイナーですが、画面を見てこれがFX版だとわかった人はかなりの強者。

次はあまりにも一目瞭然なポルナレフです。ヴァニラアイス対ポルナレフのシーンが見事にシャルロットにマッチしています。アニメ系はわかりやすくていいですね。

さて、その次は幽々白書ですが、そこはかとなく漂うはずし感が何ともいえません。ポーズが似ているだけではやはりつらいということです。

「上は大水、下は大火事なーんだ」はセクシー命令ドー外伝すごいよマサルさんからの引用です。OPの前にいるシーンなのでロマンス(歌名)の出だしが入っていますが、これでマサルさんだとわかった人もいたのではないかと思う。なぞなぞの答えは地球最後の日だったはずです。

しばらく飛びまして、斬紅郎とチャムチャムの間に入っているのはわくわく7の1秒即死コンボです。フェルナンデスはラスボスなんでなんでもありますかね、でも早すぎ。他にもいくつか即死があったんですがインパクトという点でこれになりました。ちなみにプレイヤーはわくわく7大好きのゆーき先生(表紙)だったりします。

ラストは金田一少年しかないでしょう。ビデオを見終わってすぐに消してしまい、存在に気付いていない人もいると思います。まあそれはそれで別にいいんです、わざとそうしたんですから。カウンターが進んでいることを不審に思った人はきっと見れたでしょう。最後らしくやはり破沙羅で締めました、人型が舞ってしまってはやはり最後にもってくるしかあるまいということで。

シャルロット

修羅

パワーグラデーション	→↓↘ + 斬
スプラッシュファート	→ + 斬ボタン連打
トライスラッシュ	↓↘→ + 斬
* 斬ボタン押しっぱなしで発射を遅らせられる	
スプラッシュグラデーション	←→↘↓ + A B

羅刹

パワーグラデーション	→↓↘ + 斬
リオンランセ	↓↘→ + D
バイオネットラージュ	↓↘→ + 斬
クリスタルローズ	←→↘↓ + A B

任意のボタンを終わりに押しておくと決めポーズを選択できる

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	×	
近立B			近屈B			踏み込みB	×	
近立C	× / ×	/ ×	近屈C	× / ×	/ ×	踏み込みC	× / ×	/ ダウン
遠立A	×		遠屈A	×		踏み込みD	×	ダウン
遠立B	×		遠屈B	×		→D	×	
遠立C	× / ×	/ ×	遠屈C	× / ×	/ ×	↘D	×	ダウン
立D	×		下D	×		踏み込みD	× / ×	/ ダウン
立P			屈P			踏み込みP	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×			×		×	×	×	×	×		×	×	×

連続斬り

CD	×	CD	×	CD	×
A		A		B	
A		B		B	
A	×	C	×	C	

連続技表

B B C バイオネットラージュ

B B C スプラッシュグラデーション 大ダウン

D P リオンランセ

J C 近C パワーグラデーション

J C J B 近B スプラッシュファート

J C J B B B C クリスタルローズ

P 避け P 避け

J C J D D 連ね7 バイオネットラージュ 大ダウン

J C 近B 連ね1 2 近A 連ね1 2 近A 連ね7 クリスタルローズ

シャルロット

シャルロットは連続技が多そうな気がするが、つなぐのに適した技というのは実はあまりない。だが、王道である防御崩しから14連斬、14連斬から武器飛ばしはつながるので連続技に困ることはない。基本が堅いので派手な連続技は必要ないということなのだろうか。

は怒り時はただの屈辱技、通常時はまあそれなりだが、シャルロットはB B Cを使う必要があるのだろうか？14連斬ですべて事が足りるのでB B Cのありがたみがないキャラである。

は画面端もしくはそれに順ずる状況限定で、スプラッシュグラデーションはCを押しっぱなしにしておかないと大ダウンは間に合わない。BかDを押しておくと小ダウンが間に合い、A、何も押さない、二つ以上同時に押しているのどれかだと普通のフィニッシュが出てダウン攻撃が間に合わない。14連斬からつなぐのが安定だ。

はDの終わり際を当ててパンチをつないだ上に最速キヤンセルじゃないとつながらないという見た目とは裏腹な連続技。そのせ威勢もないで悲しくなる。

は端限定で、特にこれといった特徴はない。

と は二つとも同じ構成で、 は各種必殺技、 は主に武器飛ばしにつなぐのが有効だ。ジャンプが早いので実戦で狙える機会もあるだろう。

はシャルロットたった一つの無限段。でもこいつは武器を持ってなんばなんて素手でいることはあまりないはず。立ちパンチは避けを挟まなくともつながるが、間合いが離れてしまうので無限にするにはやはり避けが必要である。

は微妙につなぎをマニアックにしてある。DはノーキャセルでO . Kだ。

はシャルロットの基本連ね即死。連ねの斬数が他のキャラと違うので紛らわしいが、普通のキャラの6斬が7斬、8斬が9斬 or 10斬、9斬が11斬 or 12斬となっている。

その他

J C (深め) J C 大ダウン

正面から可能。ジャンプする機会が多いのでわりと使う機会も多いだろう。目ジャンプ必須。

素手時のダッシュD

連続技ではないが、中段で出が比較的早く、威力もそれなりに高い。でもガードされるとものすごく隙がでかいのでそれ相応ではある。鎧を着た女が倒れかかってくればそれは波紋入りのバラのトゲぐらいは痛かろう。

悪即斬 謎のアイキャッチ

アイキャッチの紹介はすべて終わったので、それ以外に用いられた天草以外の映像の紹介をしよう。

キャラクターごとの連続技の頭に使われていた映像はいろいろなゲームから持ってきてているのだが、その中でも少々特殊なものを取り上げてみる。

狂死郎は一人だけクイズキングオブファイターズ(以下クイキン)の映像を使っています。なんで一人だけクイキンなんだよーと狂死郎マニアに怒られました。リムルルの水浴びはA 2 氏のこだわりの一品らしく、わざわざあの武士道列伝をこれ一枚撮るために十数時間も進めたという強者(愚か者?)です。

空中投げの映像にはいろいろなものが使われていますが、お茶の間ショッピングのところが海原川背・旬、買う人のところがK . O . F、紹介する人のところが超人学園ゴウカイザー(NEOGEO CD版)です。やはり特筆すべきはゴウカイザーで、キャプテンアトランティスのポーズと歌があまりにも恥ずかしいので使われています。ゴウカイザーの歌は恥ずかしいものが多いのでぜひ聞いてみるといいでしょう(手に入ればだが)。

ガイ専で使われているのは特命リサーチ 200Xの昔の予告編のいじったものなのは見ればわかるのでいいでしょう。

破沙羅がさんざんいじめられた後に出てくるハイデルン×3はK . O . F 9 5からの出展です。そりゃあハイデルン 3 人相手じゃ手も足も出ないでしょう(庵三人よりはましだですが見た目的に)。ちなみにこれもバグ技です。やり方は……忘れました。

タムタム

修羅

パグナ・デオス	←↓↙ + 斬
パグナ・パグナ	→ + 斬ボタン連打
* 技中にレバーで移動可能	
ムーラ・ガブル(上)	↓↘→ + 斬
ムーラ・ガブル(下)	↓↙← + 斬
アハウ・ガブル	→↓↘ + 斬
アハウ・ティウワカン	↔→↘↓ + AB

羅刹

パグナ・デオス	←↓↙ + 斬
ガブル・ガブル	↓↘→ + C
ムーラ・ムーラ	↓↙→ + AorB
* 最大3回まで入力可能	
アハウ・ティウワカン	↔→↘↓ + AB

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA		
近立B			近屈B			踏み込みB	✗ / ✗ / ✗	
近立C	✗ / ✗	/ 大	近屈C	✗	大	踏み込みC	✗	ダウン
遠立A			遠屈A	-	-	踏み込みD	✗	ダウン
遠立B			遠屈B	-	-	→D		
遠立C	✗ / ✗	/ 大	遠屈C	-	-	↘D	✗	ダウン
立D	✗		下D			踏み込みD	✗	ダウン
立P	✗	ダウン	屈P	✗		踏み込みP	✗	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
✗	✗		✗		✗		✗		✗		✗	✗	✗

連続斬り

CD	✗	CD	✗	CD	✗
A	✗	A	✗	B	✗
A	✗	B	✗	B	✗
A	✗	C	✗	C	✗ /

連続技表

BBC ムーラ・ガブル

中段 一閃

ムーラガブル 下C J C 小ダウン

アハウガブル J C

J C 中段 J C

J C 前D × 6 パグナパグナ 小ダウン

J C J B 近B ムーラガブル × 3

近B 避け (前D 避け) × 5 D 前D J C

J C 近B 連ね9 近A 連ね9 近A 連ね6 パグナ・パグナ 小ダウン

J C ムーラガブル × 2 連ね8 ムーラガブル × 2 連ね8 ムーラガブル × 2 連ね6 J C

タムタム

タムタムは連続技に恵まれたキャラではない。かといってまったくないかというとそういうわけでもなく、昔からの足癖の悪さは健在で、足を使うとなかなかのバリエーションを見せる。だが結局は昇りジャンプCか？

は痛くも何ともないが、2発目以降を下段にすることではほぼ確実に削れる。削りまでがこの技のダメージだ。

は正面で不意打ち(B C)からつながるあたりが結構いやらしい。霸王丸ほどではないがこちらもかなり実戦的だ。

は速度の遅い骸骨をとりあえず追ってみるという原始的な方法を使ってみたが、ただ単に骸骨ぶんが1ヒット増えただけという不本意な結果に終わってしまったのが悔やまれる。骸骨を省けばかなり使い道のある連続技で、防御崩しから狙えることもあるので覚えておこう。

は相討ちモノ。最終段までは当たり判定が残っていることがこれで判明。さしたる意味はない。

は見た目が恥ずかしいので採用。不意打ちはやはりかなり使える技だ。

は恐らく破沙羅限定で、立ち限定という珍しいもの。しゃがまれると横の判定が大きくなるので、攻撃を当てるときに離れてしまい回数が減ってしまうのだ。レバーは前に入れっぱなしで、攻撃の間にほんの少し歩くのがたくさんいれるコツだ、といってもわかっていても難しいのがこの手の連続技なので、回数を欲張らないのが実戦で使うコツといえよう。

はタムタムでもできた2回ジャンプモノ、ちょっと驚きである。さすがにあのジャンプではJBは結構早めに出さないと間に合わないので、ギリギリ地上攻撃につながるくらいの高さで出してしまう。

はなかなかの足癖の悪さを披露しているもので、近立B 避けからもう一度近立Bは間に合わないので足の出番となる。Dも前Dも高性能だ。

はタムタムの即死連ね。連ねの間にAを挟むかBを挟むかは人によるのでやりやすいほうを選ぼう。

はマニアック連ね。徹底的に骸骨にこだわれば最後のJCもムーラガブルにするべきだったといまでも悔やまれる。最後もムーラガブルにすれば全部で9個の骸骨を投げる美しいコンボの出来上がりだ。3個目を投げてからでは連ねでキャンセルできないので間違えないように。

その他

ガブルガブル

連続技ではないのだが、この技は素手時に決めるとんでもないダメージになる。投げ技なのだが、きちんと怒りで攻撃力が上昇する技なのでさらに大ダメージになる。武器飛ばしより減るダメージを一度は見ておこう。

悪即斬 謎のアイキャッチ

アイキャッチの中には当然使われなかった没映像というのも存在する。没だけど時間的に間に合わなかっただけなので入っているものよりも出来はよかったです。

まずはX M E N vs S . F からマグニートーの床抜けコンボの解説を。床が抜けるステージであることが条件で、空中の相手にスライディングを当ててそのまま地面に落とすと地面にダメージがいく。そして崩れたときにうまくハイバーグラビテーションをあてると地面が崩れながら相手を引き寄せてそのままコンボがつながってしまうのだ（やったことない人には意味不明だと思います）。

他にはサガフロンティアからS Q U A R E が出た最強データを使ったものです。全員が時術を使える状態にして、1ターンで8回行動できるようにするバグを全員で使う（やり方はその手の本を読んでください）。そして剣の攻撃を使って15連携を出すと技表示が「剣」になってしまいます。ちなみに連携最大数の理論値は40ですが、これは確率的に不可能です。

天誅も非常にいいものができたのですが、残念ながら収録できませんでした。鬼影が爆発しまくる大爆笑モノのムービーは身内だけに収めておくのはもったいないくらいです。

風 間 火 月

修羅

炎滅	↔↓↔ + 任意のボタン
焦熱魂	↓↘→ + 任意のボタン
大爆殺	→↓↘ + 任意のボタン
炎炎	↓↙← + 任意のボタン
炎返し	ふっとび中 A + C
暴爆 火炎撃	↔→↘↓ + A B

炎炎がついていないと出せない

羅刹

炎滅	↔↓↔ + 任意のボタン
愚連脚	→↓↘ + 任意のボタン
	* レバー左右 + ボタン連打で連斬数が増える
六道烈火・地獄道	↓↘→ + A
六道烈火・餓鬼道	地獄道中に↓↘→ + B
六道烈火・天道	餓鬼道中に↓↘→ + C
炎邪覚醒	↔→↘↓ + A B
	* 技中に A B C D で覚醒停止

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A	×		近屈A	×		踏み込みA	×	
近立B			近屈B			踏み込みB		
近立C	×	大	近屈C	×	大	踏み込みC	×	大
遠立A	×		遠屈A	-	-	踏み込みD		ダウン
遠立B			遠屈B	-	-	→D	×	
遠立C	×	大	遠屈C	-	-	↘D	×	ダウン
立D			下D	×		踏み込みD	-	-
立P	×		屈P	×		踏み込みP	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×		×		×	×		×	×	×	×	×	×	×

連続斬り

CD	×		CD	×									
A			A			B			C			C	
A			B			B			B	×		C	×
A	×		C	×		C			B	×		B	×

連続技表

ダッシュB	六道烈火	炎邪覚醒	J C	J B	ダッシュC	遠B	六道烈火
B B C	暴爆	火炎撃	J C	C + D	焦熱魂1	一閃	
B B C	炎邪覚醒		J C	近B	連ね9	近B	連ね9
炎返し	ダッシュB	大爆殺	6	愚連脚			
ダッシュB	暴爆	火炎撃			六道烈火	連ね6	愚連脚
14連斬7斬目まで	14連斬7斬目まで			六道烈火	連ね6	一閃
近B	愚連脚				六道烈火	連ね3	一閃
B B C	一閃				六道烈火	一閃	
C + D	焦熱魂1	C + D			六道烈火	連ね6	近B
B	大爆殺1				(六道烈火	連ね3	避け
J C	J B	D J A			近B)	× 2	六道烈火

風間火月

火月はキャラクターとしてはかなり弱い部類に入るが、連続技に関してはなかなかいいものを持っている。ダメージだけなら強キャラと渡り合えるものがあるが、いかんせん安定性に欠けるのが欠点か。

は怒り時の基本ともいえる連続技で、怒り時の六道烈火は最後まで当たるとすごいダメージだが、はずした場合はいつもよりも高く上るので隙がさらに増えて殺してくださいといわんばかりの状況になる。炎邪が安定だろう。炎邪が当たった瞬間に緊急停止すると怒りが消えないがその分ダメージも少ないので確実にダメージを与えられるときには覚えておくのがいいだろう。

、はBBCからだが、は使う状況はあるまい。もそれなりに早めにキャンセルしないと間に合わないのでやや使いづらい。

は炎返しに油断して当たってくれたら…というものの、炎返しがせめて1発づつ飛ばせたら役に立つにと思えてならない。

は最速キャンセルじゃないと間に合わない上にキャラ限である。ちなみに立Dからでもつながるぞ(背後限定)。

は有名な無限段。7斬目で止めて再びCDに戻るというものの、骸羅、斬紅郎限定で10斬目からも戻れるうえにこちらはかなりダメージがでかい。覚えておくとCPU斬紅郎が雑魚になる。

は画面中央でもつながるBBC一閃モノで、BBCの性能がかなり良いことを示している。JAなんかをつなぐとかなり屈辱的だ。

、焦熱魂(災炎1)のけぞりがかなり長いのでCDがなんとか間に合う。2回入るのは破沙羅ぐらいのものなので普通のキャラには1回にしておこう。

は兄弟揃ってできる連続技。当てた後に反撃必至だ。

はなんとなくかっこよく見える連続技。最後を失敗するとかなりかっこ悪い。地上部分は引っ張りからでもできるので狙ってみるのもよいが、ダッシュB～に比べると難易度がかなり上るので、さらに成功率を下げるのもどうだろうか。

も兄弟ができる連続技。焦熱魂を月輪波に変えれば同じだ。かなり簡単。

は火月の基本連ね即死。連ねのモーションが同じなので結構わかりにくく、連ねとしての難度はやや高め(わか

っていれば他と変わらないが)。

六道スペシャル

ここからは六道烈火に焦点を絞ったもので、羅刹火月の真骨頂といえよう。ここではスライディングを1段目、壁叩きつけを2段目、最後まで決めるのは3段目と表記する。

は2段目を連ねでキャンセルして、終わった直後に愚連脚を出す。間合いが重要で、自分が端でないと連ねが当たってしまう。

も自分が端付近で、相手が壁から跳ね返ってきて上を通りすぎてから一閃を出さないと反対方向に出てしまう。やり方自体はと同じだ。

はかなり特殊で、今までと違って密着で1段目を当て、いいタイミングで連ねを出すと逆方向に連ねがるのでそれを3段目で一閃でキャンセルする。言葉では非常に解説しにくい動きなので、ビデオを見るのが一番いい。実際六道の後はただの連ね3キャンセル一閃をしているだけなのだが。

は1段目と2段目の間はつながらないので間違えないでほしい。着地ギリギリで2段目を当てるとなぜか自分が動けるようになるので、一閃である必要はない。ただし3段目は出ないので注意。

は火月最大の連続技であり、ビデオ中最高難易度を誇る。間合いの調整と着地のタイミングがすべてであり、一見では何をやっているかはまずわからない。最初はののような間合いではじめて、2段目を連ねでキャンセル、相手の着地際に近Bをうまく重ねて再び六道へ、この間合いでは連ねを6斬出すと当たってしまうので3斬キャンセル避けで当てないようにしつつ間合いを歩いて調整。これを2回繰り返して最後に六道烈火を3段目まで決める。3段目を失敗したら目も当たられない惨劇なので絶対に決めよう…ってこんなのがいる人ないか。

§ 2 Character

風間 蒼月

修羅

月光	→↓↘ + 斬
浮月	↓↘→ + 任意のボタン
浮月操水	浮月後ボタン押しっぱなし + レバー
月隠れ	↓↙← + 斬
消波・風月斬	←→↘↓ + A B

羅刹

死月	空中で↓↙← + 斬
円月	空中で→↓↘ + 斬
月輪波(地)	↓↘→ + 斬
月輪波(空)	空中で↓↘→ + 斬
月昇・水柱波	←→↘↓ + A B

通常技

技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果	技名	キャンセル	ヒット効果
近立A			近屈A			踏み込みA	×	
近立B			近屈B	×		踏み込みB		
近立C	×	大	近屈C	×	大	踏み込みC	×	大
遠立A			遠屈A	-	-	踏み込みD	×	
遠立B	×		遠屈B	-	-	→D	×	
遠立C	×	大	遠屈C	-	-	↘D	×	ダウン
立D	×		下D			踏み込みD	×	
立P			屈P			踏み込みP	×	

14連斬

CD	→A	A	B	B	C	C	A	B	C	C	C	C	C
×		×			×		×	×	×	×			×

連続斬り

CD	×		CD	×									
A			A			B			C			C	
A			B			B			B	×		C	
A			C			C			B	×		B	×

連続技表

14連斬 消波・風月斬 武器捨て挑発
 AAA 月昇・水柱波
 BBC 大ダウン 死月
 BBC 一閃
 怒り爆発 浮月 一閃
 JC JC 小ダウン
 JC 前D × 6 前下D 小ダウン
 BBC 浮月 月光 大ダウン
 月光 浮月 JB
 C + D 浮月 × 2 消波・風月斬 武器捨て挑発
 月光 怒り爆発
 JC 近立B 連ね9 A 連ね9 A 連ね6

消波・風月斬
 JC C + D 月輪波 一閃
 C + D 浮月 月隠れ 前D 下C 遠B
 月輪波(空) 連ね8 C + D 月輪波 遠A 連
 ね9 下D 連ね6 月昇水柱波
 JC JB D JA
 JC JB 遠C C + D 月輪波 遠C
 遠C C + D 月輪波 C + D 月輪波 C + D
 月輪波 遠C
 C + D 浮月 前D 前D 遠C D 14連斬
 消波・風月斬 武器捨て挑発

風間 蒼月

兄は強かった、実戦で狙える連続技も数多く、ダメージも大きいものばかり。羅刹は特に爆発力があり、怒り時の強さは他の追随を許さないほどである。やっぱり兄弟じゃない？

は基本連続技で、蒼月を使うならば武器を捨てる余裕ぐらいほしいものだ。後のことを考えるならば月光で怒りを残してもいいだろう。

は蒼月のみAAAの後に判定が残っているのでそれを利用したもの。BBCよりも間合いが離れるのであまり遠いと入らない。

では大ダウンが死月でキャンセルできるので当てみたが、空中ではつかめない上にノーダメージなのでただの屈辱技である。ちなみに円月でもキャンセルできるがこちらも意味なし。

、こいつのBBCも弟同様高性能なので中央で一閃が決まる。

ほど実戦向きのものもあるまい。もはや常識と化した感のある連続技なので解説も必要あるまい。一閃を連ねにしてもよいが、この連続技は爆発する暇を与えないことが重要だと思うので一閃がベストではないだろうか。

は円月を使った2回ジャンプモノ。だから修羅ではできない。これ以降の2回ジャンプモノは羅刹限定なので間違えないように。

の相手は正面立ち破沙羅がほしい。基本的にタムタムのと同じなのでそちらを参照のこと。

、ともこのゲームの数少ない空中お手玉コンボ(破沙羅、骸羅除く)。浮月は最初に設置しておかないとだめだ。は怒り状態ではできない。

の前もそうだが、浮月は基本的に最初に設置しておるのが条件だ。そしてもそれに漏れず1個目は設置しておく必要がある。そして2個目はCDキャンセルで、少しディレイをかけて出そう。

は相手をなぜか救っているコンボ。当たり判定の消失を調べるのに役に立った。

は基本連ね即死。間に挟むのはAでもBでもいいが、Bは若干難しめ。

は弟のとほぼ一緒の構成で、こちらも破沙羅程度なら即死できる。やっぱり簡単。これから出てくる月輪波のコンボは、大型キャラにはダウンしてしまうので決まりない。なので骸羅や斬紅郎のはまず間違いなく入らない。

その他一部のキャラにも間合いによっては入ったり入らなかったりするので、ダウンしてしまったらダウン攻撃でもいれて少しでもダメージを稼ごう。小型キャラにはまず入るのでかなり便利ではあるのだが。

は浮月のけぞり時間の長さを利用して月隠れ(C)で裏に回る。見た目がかなり怪しいのでGOOD。それにしても遠立B長すぎ。

はできるだけ変な連ねをしようとしてできたもの。空中月輪波は着地の隙を連ねでのみキャンセルできるので他ではつながらないのだ。

も弟のと同じコンボ。違うのは円月を使わないとできないということぐらい。

は比較的簡単に大ダメージを与える連続技。地上部分だけでも非常に有用で、引っ張りから遠立Cが入る相手には(一応全員入るのだが)これを入れてあげよう。これで防御崩しがしやすかったらかなりやばかっただろうに。

はの説明をそのままに、さらに凶悪にしたもの。実戦でも容易に狙え、難易度も高くなく非常に危険。引っ張りからだったら遠立Cを失敗してくれることを祈るしかない。遠立Cで端に到達したら狙える、というよりは完全に端に押しつけた状況では近距離技になってしまって少し離れていたほうが狙いやすい(直接CDにすればいいという話もあるが)。

のどこが難しいかというと、ひとえにDだけである。Dへのつなぎ、Dからのつなぎのどちらも難しく、そこ以外は簡単である。つまりDを省いてしまえばいいのだが、それをしなくては撮影する意味がないということで頑張ってDを入れました。

その他

J C J B J D CD~(背後限定)

はっきりいってJDを入れるのが激ムズで、その後につなぐのはもっと難しい。ジャンプ攻撃をすべて入れたコンボを作りましたが、あまりに難しいので挫折した。

斬紅郎 & チャムチャム

斬紅郎とチャムチャムはMVSでは使うことができないので、ここではビデオに収録されている連続技を載せるだけにする。

斬紅郎

無限砲

防御崩し (近B 天崩斬) × 4

ダッシュP 中段 小ダウン

J D ダッシュP D 小ダウン

近B 天崩斬 14連斬

ダッシュP 無法拳

疾風斬 一閃

J C ダッシュB 天崩斬 J C 小ダウン

J C ダッシュA J C ダッシュA

J B J C 前D D 疾風斬 大ダウン

疾風斬 ダッシュ A 疾風斬 ダッシュA

C + D 無限砲

J C 近B 連ね9 近B 連ね9 近B

連ね6 下C

J C J B J C 近B 天崩斬 ダッシュ

A J C ダッシュA J C 下C

どの技をとってもボスキャラだけあって標準以上の能力で、骸羅以上の防御力とナコルルなみの瞬間的破壊力を持ち、欠点は体が大きいことぐらいのものだ。

無限砲は空中の相手に一番太いあたりを当てるといどんなキャラでも即死する。ダッシュAはよろける技なのでほぼどんな技でもつながり、背後ならJ Cで簡単に全キャラに無限になる。ゲーセンで使えなくて良かった。家庭用で使ったら絶対に負けてはいけないキャラだ。

チャムチャム

J C 近B ブーメラン上投げ 大ダウン

ダッシュC 近B ヴィアアクシス

B B C パクパクガブル

パクパクガブル 飛びヒッカキ

近B パクパク・ヒッカキ 飛びヒッカキ

J C 近A ヴィアアクシス・フェムル

近B ラッシュアピス メタモアニマルアタック
ック 小ダウン

ダッシュC ラッシュアピス(4段後) 一閃

閃

ラッシュアピス(4段前) 一閃

ラッシュアピス(特殊) 一閃

近B 連ね9 近B 連ね9 近B ラッシュアピス

パクパク・ヒッカキ J B ダッシュC B

B C ムルタ・パクパク

14連斬 連ね6 前転 連ね8 ラッシュアピス 連ね6 メタモアニマルアタック

近C 遠B パクパク・ヒッカキ J C J

B ダッシュC 近B ムルタ・パクパク

ラッシュアピス 近B ラッシュアピス 近

B ラッシュアピス ヴィアアクシス

近C 遠B ムーラパクパク ダッシュC

近B ムルタ・パクパク

修羅は設置系の必殺技が豊富で、連続技はなかなか熱いものがあるのだが、最後の長すぎる猿どもがすべてをぶち壊しにしている感がなくもない。羅刹はラッシュアピスを中心とした連続技が豊富だが、ラッシュアピスは六道烈火に比べてはるかに高性能なのでなんとなく許せない。飛びヒッカキが気持ち弱くなったのが救いか。

天草 降臨 怪現象

どのゲームにもバグはつきもの、ここからはそんなバグと小ネタなんかを紹介する。中には今までの紹介とかぶるものがあるが、それもとはバグからきているものが多いのでご了承願いたい。役に立つものからわけのわからないものまでいろいろあるぞ。

・バサラウイルス

前作斬紅郎無双剣での無限連続技を解消するため、今回は背面から一部の技を当てるところからキャラが高く浮き、食らい判定が消失して落下してくる。しかし、なんと破沙羅のみこの落下の際に食らい判定が残っているのである。これを利用する事によって簡単に無限連続技が可能。破沙羅が永遠に浮いたまま帰ってこないで死亡するという天草降臨最大最凶のバグである。

・ガイ専

普通キャラが空中で立ち直る技をくらうとくらい判定がなって着地する。だが、骸羅のみ空中で技をくらっても食らい判定が復活する。判定が復活するまでの時間がかなり長いため無限段などには及ばないものの、なかなか愉快な空中連続技ができる。

・零刃バグ

画面端を背負った幻十郎に対して回りこんできたキャラを零刃で投げると零刃の空中で斬りつける攻撃が当たらず、相手はやられモーションのまま落下してきて地上でそのまま固まってしまう。なぜそうなるのかは不明である。

一度でも攻撃を当てれば直るのだが、その状態のまま時間切れもしくは自決でラウンドを終了させると画面が回転し始めるなど奇怪な状態になる。1分ぐらい待つと正常に戻る。

やり方のコツとしてまず2P側を幻十郎にし、やられ役はどうやら閑丸が成功しやすい模様。2P側を幻十郎にするのは画面端で2P側が回りこんでも裏に回れないため。画面端を背負った幻十郎に閑丸が回りこんできた瞬間に、幻十郎側はレバーを一瞬前に倒し裏に振り向き、そのまま画面端方向に向かって零刃を入力する事。タイミングは割とスピア。

・天草の遠立ちC

天草の遠立ちCは食らい判定が玉のすぐ後ろにあり、ガード後にもそこに判定が残っているためそこに技をあてられる。すると技によっては様々な現象が起こり、一番おもしろいのが羅刹天草の戒烈掌だ。当てるとその場で天草が震えながら固まり、攻撃を当てるか一定時間経過する

まで止まってしまう。一見の価値あり。他キャラでもおかしな現象が発生するのでいろいろ試してみよう。

・テレポート狼乗り

羅刹ナコルル使用。怒ったらカントシキテを出し、反対方向に分離攻撃を出す。そして着地してからすぐに武器飛ばしを入力するとナコルルが狼乗り時のジャンプの高さで一気に画面端まで飛んで狼に乗る。これは武器飛ばしを入力すると必ず狼に乗ろうとする性質を利用したもので、左右端にそれぞれナコルルと狼がいれば端まですごいスピードでジャンプするし、狼が戻ってくる途中ならその位置にジャンプする。また、狼がまだ画面外などの場合は乗らずに着地することもある。意外と実戦で使える。

・三角降り

三角とびができるキャラで、相手が自キャラと壁に挟まれている事が条件。そして自キャラが壁に向かってジャンプし、壁に触ったらレバーを逆方向に入れて攻撃ボタンを押す。かなり実戦的な技なので必ず覚えておきたい。実は真のところから存在している。

・武器じゃないのに

十兵衛のしゃがみ斜め前Dの2段目、ナコのジャンプDは心眼で取れる。十兵衛は水月、ナコは天羅。ナコの素手カムイムツベも天羅で取れる。なのに羅刹ナコの分離攻撃は取れない。

・超エレルシ

ママハハをCで当たらない様に飛ばした後タイミングよく武器飛ばしを入力。成功すると低空でエレルシカムイムセができる。剣客でA B C D連打が楽。中斬りから連続技になるくらい早いぞ。ちなみにこのタイミングなら鷹掴まりもできて、鷹が瞬間移動する。

・スーパーキャンセル？

一部の武器飛ばしは連ねで強制キャンセル可能。でも大抵当たる前とか発動した瞬間なのでかなりのロマン技。出来るのは以下の通り。

ナコ修羅(発動した瞬間)

リム羅刹(氷を突き飛ばした瞬間)

シャル修羅(当たる直前、ガードされた直後)

破沙羅修羅(発動した瞬間)

半蔵羅刹(発動した瞬間)

また、カムイリムセ、怒りルプシトゥム(A)、ライトニングラッシュ、三連殺、柳生双月陣、ムーラムーラ、六道烈火、空中月輪波の着地の隙も連ねで強制キャンセル可能。

・対空弾き

相手がジャンプCを低い打点で合わせてたら弾きでキャッチ可能。低い打点のジャンプ攻撃は地上攻撃とみなされているようだ

・絶水月刀カス当たり

そのキャラのジャンプの頂点で絶水月刀の水柱の真ん中ぐら(キャラによって結構異なる)に当たると最も威力が高い最終段がヒットせず、ダメージは削り程度で武器は飛ばない上に十兵衛の怒りは覚める。右京や天草を使い発生と同時に飛び込ませるとやりやすい。つまり、ジャンプの早い他のキャラなら絶水月刀を見てから飛びこんで無効化できる。感覚はキャラ毎につかんでほしい。実戦で使えば勇者になれるかも。

アハウティウワカンも端のほうでくらえは同様に無効化できるが、そういう状況でアハウティウワカンを使うタムタムがいるかどうかが問題だ。

・怒れない

十兵衛が武器飛ばしを当てると、その後そのラウンドは14連斬を当てても怒れないことが多い。当てた直後はまず不可能。タムタムでもまれに怒れなくなる。

・立ってる相手に大ダウン

十兵衛の大ダウンのみ立ってる相手にも当たる。相手を転倒させて起きあがったのを確認してから出すとわかりやすい。どうやら心眼では取れない模様。

・蒼月の14連斬とガルフォードの爆発

相手がガルフォードだと絶対に蒼月の14斬目がガードされてしまう。さらに14斬目が通り抜けてる時に怒り爆発

を行うと蒼月に怒り爆発がまず当たらない。蒼月は硬直中なので、一閃確定。余談だが、ナコの怒りカムイムツベ中にガルが爆発すると打点によっては爆発が当たらない時がある。これも一閃確定。

・後ろ向きの破沙羅

幻十郎で破沙羅に引っ張り ダッシュBをやってもなぜか当たらない。どうやら破沙羅の背面食らい時の足元にはくらい判定がないようだ。

・消える犬

修羅ガルフォードでシャドーコピーを出して出現と同時にオーバーヘッドクラッシュを出すと、犬は消えたまま攻撃判定のみが飛んでゆく。タイミング命。

・空駆ける犬

相手に密着してレプリカドックをガードさせる。その後、犬が着地する少し前ぐらにバックダッシュ。さらにそのバックダッシュをラッシュドックorマシンガンドックでキャンセルする。タイミングが合えばガルのもとに帰ってくる途中のパピイが空中から突撃。かなりタイミングが難しいので何度も試してほしい。

・一人D・M・S・H

上記の消える犬と同じく分身後武器飛ばしを入力すると、二人に分身して斬りつけるはずのD・M・S・Hが一人で斬りつける。でも一瞬だけ二人に戻る時がある。剣客のA B C Dでやるとやりやすい。

・ガード不能斬り

ゲーストのムックに載っていた技。特定の技が当たる直前に回りこみを行うことによりその技をガード不可にするというもの。詳しくは回り込みのページを参照のこと。

・斬紅郎のCD

斬紅郎のCDの先端あたりを空中で食らうと大斬り並のダメージになってしまう。当然地上だと普通どおりのダメージだ。

・飛び道具に連斬

飛び道具に合わせて連斬を行うと何故か次斬がだせる。設置型の蒼月の浮月、月光に合わせるとやりやすい。当然の如く連斬を行うと自キャラ前方にスライドしていくのでそのうち飛び道具に当たるのだが、特定のキャラの短い連斬なら出しきる事ができる

・ママハハ水やられ

シチカペトウをよろけ中の相手の背後から当てると何故か蒼月の技のように水やられになる。

・キャラによって斬数の違う技

羅刹右京のささめゆき・閃は普段は29斬なのだが、霸王丸、リムルル、十兵衛、タムタム、火月、蒼月に当てるると32斬になる。さらに閑丸のみ26斬になる。閑丸の円殺陣もキャラによって斬数が変わる場合がある。

・無限段防止？

A Bで避けを出した直後に目押しでC Dを出すとなぜかB C同時押しの不意打ちが出る。逆はできない。

・昔の人用？

必殺技をA B同時押しで出すとCで出るはずの必殺技が出る。

・ダッシュ中の同時押し

ダッシュ中にB C同時押しするとなぜかダッシュDになる。これにより閑丸の狂落斬ため中にもダッシュDが使える。他の同時押しについては下の表を参照

ダッシュ中	出る技(通常時・爆発時・ゲージ消滅時)
A B	何も出ない
A C	A
A D	A
B C	D
B D	B
C D	C
A B C	怒り爆発・連ね斬り・何も出ない
A B D	A
A C D	A
B C D	何も出ない・一閃・何も出ない
A B C D	怒り爆発・D・D

・段数の下がらない狂落斬

キャンセルで狂落斬を出し、出した直後にDボタンを再び押しなおす事によりなんと狂落斬をため続ける事ができる。キャンセルして出す技は必ずヒットorガードさせなければならない。今のところ近立ちBとしゃがみCで成功を確認している。五段までためれば五段が何度でも使えるの

でかなりの破壊力が期待できる。が、五段は怒り爆発で抜けられる事と、一部のキャラは爆発後一閃が確定してしまうことには注意。前述のダッシュB Cと併用すれば閑丸がかなり強化される。

・斬鉄閃

霸王丸の遠立ちCは怒ると斬紅郎の時あった斬鋼閃になるのだが、その時のみ出がかりをキャンセルできる。

・体力ゲージが多いのに負ける

タイムアップ寸前に技を食らうと実際は減っていても体力ゲージが減らない時がある。当然ちゃんと減っているワケだから、実際の体力が相手より少なければ負けである。しかしタイミングがかなり難しく、滅多にこの状況にはならない。

・刺し足

幻十郎の桜華斬に破沙羅の刺し足で突っ込むと桜華斬を踏める。当然ノーダメージでその後技も出せる。

・落とした武器が移動

例えば画面端で武器を落としたとする。そしてそのまま反対の画面端まで移動する。すると落とした武器が画面全体の中央付近まで移動している。どうやら画面スクロールの端に合わせて移動する模様。

・素手で武器飛ばし

素手でも怒っていれば武器飛ばしが使えるキャラがいる。両剣質のリムルル、タムタム、半蔵と修羅ナコルル、そして羅刹破沙羅である。ナコルルはともかく、破沙羅は明らかに武器で攻撃しているので楽しい。

・一閃後の怒り

一閃がガードされたりHITした直後でも一瞬だけ怒り時間が持続している。ガードされた直後に武器飛ばし、怒り必殺技を出せたりする。

悪・即・斬

・恐怖のガード不能時間

2P側は画面端を背負っている1P側に対して回りこみを行ってもほぼ裏に回れず前に出てしまう。接触判定が1Pのほうが強いからだろうが、その時1P側は1~2秒完全にガード不可の時間が生まれてしまう。ちなみに1P側も画面端を背負った2P側に何らかの技を空キャンセルして回り込めば同じ状態を作り出せる。

・1P、2Pで段数の違う技

霸王丸の怒り弧月斬は1P側だと9斬だが、2P側だと12斬になる。閑丸の円殺陣や怒り円殺陣も2P側のほうが段数が増える。

・2P側の悲劇

2P側で羅刹閑丸を使って斬紅郎に武器飛ばしを当てても何故かノーダメージでスカッてしまう。それでも怒りは覚めてしまう。が、画面端で当てればちゃんと入る。

同じく2P側の修羅破沙羅が画面端で武器飛ばしを当てても深く食い込んでしまってノーダメージでスカッてしまうキャラが数名いる。しかも破沙羅の場合左右どちらかの画面端で入るキャラと入らないキャラが変化する。左右両方で入らないのが右京と閑丸の二人。左側限定がリ

ムルル、幻十郎、骸羅で右側限定が破沙羅である。

・分身判別法

半蔵とガルフォードの分身は出現する直前に出る煙のタイミングを目安にレバーニュートラルで通常技をだせば本体のいる方向に向けて武器を振ってくれる。しかし、これができるのは1P側のみで2P側はできない。

・ガード無用

十兵衛の激・双嵐陣の斬りつける部分はガードしなくても当たらない。でも心眼刀では取れるという変な技。

柳生双月陣も変な技で、壱の太刀をくらった後でもレバーを後ろから解くと普通に動けるようになるが、入れっぱなしだと動けない。弐の太刀はガードしていようがいまいが関係なく相手を動けなくさせるので、うまく壱の太刀から逃げられたらさっさと潰すか逃げるかしよう。まあ速攻で入力されたら大体逃げられずにくらうものなので逃げられたら運が良かったと思おう。

・ダッシュAB

ダッシュ中にABを押しても何も出ないが、出掛かりがキャンセルできる技をだしてすぐにABを押せば擬似的にダッシュ避け(回り込み)ができる。

・X-POINT

連ね使用可能時に14連斬が終わった後にABCを同時押しすることにより生じる怪現象。大抵は爆発ゲージを使用して各キャラごとに謎の技を出す。出す技は以下の通り。

霸王丸	ダッシュD	閑丸	ダッシュA
ナコルル	素手時の立P	骸羅	近立C
リムルル	なし	天草	CD
半蔵	立A	十兵衛	なし
ガルフォード	なし	シャルロット	なし
狂死郎	血風独楽	タムタム	キャラが一定時間消滅
右京	ダッシュD	火月	12斬目
幻十郎	ダッシュD	蒼月	8~13斬目
破沙羅	近下C(高速)	斬紅郎	キャラが一定時間消滅

受け付けは相当シリアなので14連斬が決まった瞬間ABCをひたすら連打。タムタムと斬紅郎の消滅は当然の如く食らい判定も投げられ判定も消える。ただ、そこにいるという認識はするよう投げようとすると投げすりモーションができる。他のキャラの技はちゃんと当たり判定もあるし、ガードもできる。

閑丸は少々特殊で、14斬目の出かかりを連ねでキャンセルしようとして連打しているとなぜかこの現象が発生する(他のキャラと同様の方法でも発生させることはできる)。多段連続技を狙う際には多少なりとも邪魔になるので注意しよう。

・破沙羅阿鼻叫喚の叫び

破沙羅に一閃など(うつ伏せダウンになる技?)を当てた直後に一部のダウン攻撃でKOすると破沙羅が変な動きをしたり零刃バグのように画面が回転したりする。やはり1分ぐらいたつと直る。この状態が発生するダウン攻撃は以下の通りだが、これで止めを刺したからといって必ずなるというわけではないので注意。どうやら斬り系のダウン攻撃で発生する模様で、キャラによってはダウン攻撃が当たる前に破沙羅が起き上がりてしまいダウン攻撃が当たらないものもある。この現象は断末奥義とは一緒に発生しない。武器捨てで止めを刺して暴れられるとなんかかわいそうな気になってくるぞ。

霸王丸	なし	閑丸	なし
ナコルル	小、大ダウン	骸羅	なし
リムルル	小、大ダウン、武器捨て挑発	天草	なし
半蔵	小、大ダウン	十兵衛	なし
ガルフォード	小、大ダウン	シャルロット	小、大ダウン
狂死郎	小ダウン	タムタム	なし
右京	なし	火月	大ダウン
幻十郎	なし	蒼月	大ダウン、武器捨て挑発
破沙羅	なし		

・武器なし断末

断末条件を満たして、遅い飛び道具や跳ね返し等を利用してとどめを差す直前で武器を捨てると断末奥義がヘンになる。この条件をどうやっても満たせない奴もいるのでそのキャラは不明となっている。キャラごとのやり方は以下の通り。もとと探せば成功するかもしれない。根本的にこうならないキャラもいるようだ。

霸王丸	不明	閑丸	不明
ナコルル	Aムーラガブルを跳ね返す	骸羅	Aムーラガブルを跳ね返す
リムルル	Aルブシカレ(トイトイ)	天草	A死靈刃
半蔵	A爆炎龍	十兵衛	不明
ガルフォード	レブリカドッグ	シャルロット	不明
狂死郎	A大津波	タムタム	Aムーラガブル
右京	不明	火月	不明
幻十郎	A裏桜華(押しっぱなし)	蒼月	浮月に当たってもらう
破沙羅	鶴魂		

・CD滑走

背後から特定の多段技を当てた後にCDを当てると発生。CD以外の技を当てるまでそのラウンド中ずっとこの状態が継続。でも一部の技や防御崩しはOKの模様。ナコルルのDを当てて発生させるのがお手軽。キャラごとの発生させる技は以下の通りだが、上と同じように必ず発生するわけではない。

霸王丸	A弧月斬、烈震斬、旋風波	閑丸	A円殺陣
ナコルル	D、怒りアンヌムツベ	骸羅	なし
リムルル	怒りAルブシトゥム	天草	怒りA死靈刃
半蔵	怒り爆炎龍	十兵衛	怒りAニッ角羅刀
ガルフォード	なし	シャルロット	怒りAトライスラッシュ、怒りバイオネットラージュ
狂死郎	跳尾獅子乱心	タムタム	中斬り バグナデオス
右京	C龍刀、怒りつばめ返し、雲雀	火月	なし
幻十郎	中斬り 光翼刃	蒼月	なし
破沙羅	なし		

ガイ専＆バサラウイルス

ガイ専

遠A × 2 (天草)
JD ツバメ返し
立D レブリカドッグ
ムーラガブル × 2 ムーラガブル (削り)
JD 百貫落とし
月光 怒り爆発 浮月 一閃
メルシキテ JA イメルシキテ 必殺技分離
旋風烈斬・刹 JC 凪刃 近A 弧月斬

バサラウイルス

裏桜華・菖蒲 × n 裏五光
月光 × n
月輪波 × n
凪刃 × n
コンルノンノ × 2 大ダウン
ツバメ返し (バックダッシュ中) × n
メルシキテ ヌベキカムイシキテ
ブーメラン投げ メタモアニマルアタック
爆炎龍 × n 毒龍
鶴魂 影縫い
ブーメラン上投げ × n
浮月 × n 消波・風月斬
大津波 × n 鬼の舞
ルブシクアレ ルブシトウム × n
パクパクガブル × n 飛びヒッカキ
近B 疾風斬 遠B 疾風斬 無法拳
冥府魔障弾 × n 汝・暗転入滅せよ
炎返し 焦熱魂 × n 暴爆、火炎撃
シチカブエトウ カムイリムセ × n エレルシカムイリムセ
ダッシュC 光翼刃 × n 三空殺
21 ツバメ返し × n つばめ 6連
22 プラズマブレイク × n L . S . T
23 かちあげ × n つかむぞ組み天井
24 ダッシュB 冥府魔障弾 凶冥十殺陣
25 爆炎龍 烈風手裏剣 一閃
26 焦熱魂 × 2 焦熱魂 (災炎1) × 2 大爆殺 (災炎1)
27 大津波 火炎曲舞 回天曲舞
28 イメルシキテ × 2 ヌベキカムイシキテ
29 パクパクヒッカキ ブーメラン上投げ × n ムルタ・パクパク
30 アハウガブル × n アハウティウワカン
31 絶、水月刀 × n
32 アハウティウワカン × n バグナ・バグナ
33 (旋風烈斬・刹 凪刃) × n 凪刃 × n 弧月斬
34 近B 陽炎 × n つばめ返し 夢想残光電
35 JC シチカブエトウ 近B シチカブエトウ 近B 連ね14 ダッシュA D ダッシュA カムイムツベ
36 近C 遠B 水月刀 一閃

ガイ専 & バサラウイルス & 他

ガイ専とバサラウイルスとその他をこのページでは解説する。やり方についてはシステムページを参照のこと。番号は前ページに対応している。

はわかりやすくガイ専を見せるために入っているので、とりあえず紹介といったところだろうか。もはや見てのとおりで、たった2回だがお手玉になっている。

、ともに必殺技を交えた作りで、判定が戻ったときにはきちんと攻撃が当たっている。だが、は3発は当たらないようだ。

はなぜか空中で2回攻撃ができる百貫落としを使った連続技。どうやっても使い道がなかった2回攻撃の使い道はガイ専用だった？

は蒼月の常套手段、怒り爆発 浮月 一閃のガイ専バージョンでもいいべきか。月光で相打ちを取らないとダメなので実戦で狙う機会はない。着地点にうまく浮月があって、着地ギリギリに無敵時間が切れればうまく地上くらいになる。といってもそんなに難しいものではない。

、普通では寂しかったメルシキテ JAも実はガイ専のためのものだった。骸羅にはガード不能JCから積極的に狙ってみよう。

はガイ専を2回使った数少ないコンボ。近Aは当たるギリギリの高さで当てないと着地まで無敵になってしまうので成立しない、JCも下り際に当てておかないと刃が高い位置で当たってくれないなど、2回使うだけあって高度の調整が難しいので心してかかろう(やるのなら)。

その他のガイ専

鷹掴まり攻撃 × 2 (カムイムツベ)

鷹に掴まってできるだけ上に行ってからスタート、骸羅も飛ばせて頂点付近で斬り付け、一緒に掴まりながら降りていき、判定が戻ったころにもう一斬り、うまくいけば判定がもう一度戻るのでカムイムツベを当てる。これのつらいところは一定時間たつと勝手に鷹から離れてしまうところで、あまり高いところには時間の都合上行けないのだ。それでも鷹掴まり × 2 は簡単にいくが、カムイムツベがどうにも…時間の都合上収録できなかったのが悔やまれる。

閑丸 14 + 連ね (2、5、12)
破沙羅 14 + 連ね (2、10、13)
十兵衛 14 + 連ね (2、10、12)
タムタム 14 + 連ね (3、7、12)
蒼月 14 + 連ね (2、7、12)
B B 8 C 焦熱魂 災炎 3
B B 8 C ルブシカムイエムシ
B B 9 C 拳舞
B 8 B C クリスタルローズ

上は連続斬りと連ね斬り (P. 20) の実際の例である。

~ が14連斬と連ね斬りを組み合わせたもので、()内は14連斬のキャンセルした斬数を表記してある。(2、5、12)と書いてあれば14連斬の2斬目、5斬目、12斬目をキャンセルして連ねを出したという意味である。

~ は B B C と連ね斬りを組み合わせたもので、B B 8 C とは2回目のBを連ねでキャンセルして8斬目まで延ばしたことを表す。ただし、あくまでも延ばしたということを表し、実際は7斬でCに移行している場合もあるので気をつけよう。

このタイプの連続技はいくらでも作れてしまい、きりがないので一部の例を載せている。これの利点はといえば、連ねから入らない一部の必殺技が組み込めるようになる、間合いが詰められるので離れていても連斬がつなげられる。欠点はといえば、操作が複雑なので最初から決めておかないとまず最後まで入れられない、安全にいこうするとダメージが全然伸びない、必ずCDから始めないとけないので普通の連ねのコンボにしたほう簡単と、最後のはかなり致命的な欠点である。天草だけは普通の連ねコンボは作ないので最後の項目はかろうじて逃れることができる。

早い話が自己満足のコンボだということなのだが、うまく作れば見た目の良いものができると思うので、自分だけのオリジナルコンボを作つてみたい人はこれを交えて挑戦してみるのもいいのではないだろうか。試してみれば蒼月でB 9 B 9 C 一閃や、A 9 A 9 A 月昇水柱波なんかもできるぞ。

浮かす技の解説はP.14でしているので、実戦でのやりやすさをここでは評価しつつ解説したい。そこでここではランク分けをすることにする。基準は実戦での使いやすさと難易度で評価した。実用度に重点を置いてるので、たとえ簡単でも使えないものはかなり評価が低くなっている。逆に多少難易度が高くても実戦で使える場合は評価が高い。S Sが最も評価が高くCが最も低い。また、チャムチャムは除外し、番号は67ページに対応している。

SS	20
S	1 2 3 4 9 13 14 34 35 36
A	6 16 27 33
B	7 18 21 25 28 30
C	5 10 12 17 19 22 23 24 26 31 32

もはやいうまでもなく実戦的かつ簡単に即死にもらつていけるので危険過ぎる。条件は怒っていないことだけなので、引っ張りが入ったままず殺せると言つてもいいだろう。ダッシュC(1段目)は入れたほうが絶対簡単になるので必ず入れること。端に到達するとたまに当たり方が変わつて終わつしまうが、中央でできることのほうがはるかに重要な関係ないだろう。ダメージも十分で、破沙羅にとって最も危険なコンボであることは間違いない。

Sランクにあるものは基本的に画面端引っ張りからいけるものを集めてあるが、中には違うものがあるのでそちらに触れることにする。

は画面中央からでもいけるのだが、少々難しいうえに怒り限定で、爆炎龍は正面から当たつても追撃ができるので評価が下がった。うまくいけばCよりも痛い微塵隠れや毒龍を入れるとよい。爆炎龍を入れるのは難しいので勧めしない。

はそのままでは使えないが、端引っ張りでルプシトゥムからスタートすればそのまま即死までいける。少しひきつけるのがコツだ。

34も陽炎だけにすれば容易に即死する。当たつても消えない飛び道具(陽炎、月輪波など)は、端でないと次が出せないので中央では不可能である。

35は正面からでも浮いてしまうので使い道が多そうだが、連ねは押す力が強いので画面端に着きやすく、画面端ではうまく浮いてくれない。浮かした後に地上くらいにするのは難しいのでジャンプ攻撃で安定するのがいいだろう。

36は修羅限定、怒りでなければ羅刹も可。つまり水月刀からジャンプ攻撃などなら羅刹でもいいということだ。この場合は一閃なので修羅のみになる。連打するとすぐにハ相発破になるのが面倒。

Aランクは破沙羅がかなりの隙を見せていれば入れられるというもの。基本的に回り込みからしか入れることはでき

ないが、例外もある。

は端引っ張りからでもいけるが、地上くらいにするので難易度の点でランクが下がっている。

27も難易度の点でランク落ちしている。

Bランクはさらに特大の隙が必要だが、協力は一応なくともよいというレベルのもの。もはや実戦で決めるのはこの辺は無理である。

の炎返しは出してから移動起き上がりで破沙羅の裏に回り込もう。焦熱魂は撃つと下がるので自分が画面端になることが重要だ。

28は画面中央の回数で、端ならばあと数回は可能である。

30は限りなくCランクに近いが、簡単なのでBランクになっている。

Cランクは相手の協力なしには絶対に無理とされるものしかない。刺し足で踏んでもらつてそのまま跳ねているところに攻撃を当てたり、三角飛びで高い位置でないとできなかつたりするものばかりだ。また、全段ヒットするうまいかないものが多いのも困りものである。

は傾向が異なり崩しキャンセルからいくという特殊なものだが、カムイリムセは空中でないといけない上に激ムズなのでCランクである。

31、32は実際にはできないが、この技でも浮くということで載せている。

防 御 力

実験 1

[目的]

骸羅は固く破沙羅はやわらかい、そんなことは誰もが知っていることだが、実際にどれくらい差があるのかは調べてみないとわからない。そこで細かく調べてみることにする。

[方法]

測定方法は火月の怒り六道烈火を体力満タンの状態から当てて減少した量を図ることにした。六道烈火を選んだのは、ダメージの大きいもののほうが差が出やすいからである。

[結果と考察]

()内は減ったドット数、左の数字はダメージを表し、右の数字は実験2による結果を踏まえた数値をだしている。割合は骸羅を1としてそれよりもどれくらい多くダメージを受けたかをわかりやすく表している(こちらは実ダメージで計算している)。

結果はやはり骸羅がトップ、天草と破沙羅が最下位となり、破沙羅と天草は骸羅よりも37%も多くのダメージを受けているという結果が出た。どうにも死体は柔らかいということらしい、レシオが違うのだろうか。

実験 2

[目的]

体力がフルゲージだと252(504)なのだが、妙にゲージが減るなあと思ったことはないだろうか。それは間違いではない、実際に減っているのだ。そこで、次の測定は一定量のダメージを与えて変化の起こる区間を調べてみた。

[方法]

アハウガブル(C)を破沙羅にガードさせ、その減少量を毎回測定した。

[結果と考察]

なんか中途半端にダメージが増えるポイントがあり、またもとに戻る。赤くなったところで戻っているわけではないのでさらに謎。ちなみに14と15の間で赤くなる。22回で削りきってしまうので最後は252になっている。表を見ると、上段の7割くらい減ったところから下段の半分ちょっと(赤くなつてから少し)いったところまでは通常の1.5倍のゲージの減りである。見かけ上のダメージはかなりこれで変わるので、一見するとダメージにランダム性があるように見えるのはこのせいなのだ。

	キャラクター	ダメージ	割合
1	骸羅	71 (142)	1.00
2	霸王丸	78 (156)	1.10
2	幻十郎	78 (156)	1.10
4	十兵衛	79 (158)	1.11
5	火月	80 (160)	1.13
6	蒼月	82 (164)	1.15
7	半藏	89 (178)	1.25
8	ガルフォード	90 (180)	1.27
9	閑丸	91(182)	1.28
9	シャムロット	91(182)	1.28
11	狂死郎	94(188)	1.32
11	右京	94(188)	1.32
11	タムタム	94(188)	1.32
14	ナコルル	96(192)	1.35
14	リムルル	96(192)	1.35
16	天草	97(194)	1.37
16	破沙羅	97(194)	1.37

表示桁以下四捨五入

回数	ダメージ	回数	ダメージ
1	10 (20)	12	135 (270)
2	20 (40)	13	150 (300)
3	30 (60)	14	165 (330)
4	40 (80)	15	180 (360)
5	50 (100)	16	195 (390)
6	60 (120)	17	206 (412)
7	70 (140)	18	216 (432)
8	80 (160)	19	226 (452)
9	90 (180)	20	236 (472)
10	105 (210)	21	246 (492)
11	120 (240)	22	252 (504)

連ね斬り一覧

連ね斬りのあとに入る主な通常技を表にしたので、役に立てほしい。一部必殺技も入っているが、某雑誌と比べれば何で入っているのかわかるかも(独断と偏見のもあるけど)。

キャラクター	連ね斬り 6 斬の後	連ね斬り 8 斬の後	連ね斬り 9 斬の後	備考
霸王丸	立A 立B 下A 下B 14 剛破 連ね	立A 立B 下A 下B 14 剛破 連ね	立A 立B 下A 下B 14 剛破 連ね	
ナコルル	立A 下A ダッシュA カムイリムセ 連ね	ダッシュA カムイリムセ 連ね	下A ダッシュA カムイリムセ 連ね	
リムルル	立A 立B 下A 14 連ね	遠立A 下A 14 連ね	遠立A ダッシュC 14 連ね	8、9斬は離れる
半蔵	立A 立B 下A 下B 14 連ね ダッシュA	立A 立B 下A 下B 14 連ね ダッシュA 下C	立A 立B 下A 下B 14 連ね ダッシュA	
ガルフォード	立A 下A 下B 14 連ね	立A 下A 下B 14 連ね	立A 立B 下A 下B 14 連ね 下C	
狂死郎	立A 下A 連ね 鬼の舞	立A 下A 下B 連ね 鬼の舞	立A 立B 下A 下B 連ね 鬼の舞 下C	
右京	立A 立B 下A 下B 14 連ね 立C 下C	立A 立B 下A 下B 14 連ね 立C 下C 非剣・ささめゆき	立A 立B 下A 下B 14 連ね 立C 下C 非剣・ささめゆき	
幻十郎	立A 立B 下A 下B 14 連ね	立A 立B 下A 下B 14 連ね	遠立A 遠立B 遠下B 14 連ね	9斬は離れる
破沙羅	立A 立B 下A 連ね	立A 立B 下A 連ね	立A 立B 下A 下B 連ね	
閑丸	立A 立B 下A 下B 14 連ね	立A 立B 下A 下B 14 連ね	立A 立B 下A 下B 14 連ね	
骸羅	立A 下A ダッシュC 連ね	立A 下A ダッシュC 連ね	立A 下A ダッシュC 連ね	
天草	冥府魔障弾 凶冥十殺陣	冥府魔障弾 凶冥十殺陣	冥府魔障弾 凶冥十殺陣	連ねから連ねも不可
十兵衛	立A 下A 下B 下C 14 連ね	立A 下A 14 連ね	立A 下A 下B 下C 14 連ね	
シャルロット	立A 立B 下A 下B 14 連ね 下C	立A 下A 連ね	立A 立B 下A 下B 14 連ね 下C	斬数が相手で変わる
タムタム	立A 立B 下A JC 連ね	立A 立B 下A 下B 14 連ね JC	立A 立B 下A 下B 14 連ね JC	
火月	立A 立B 下A 14 連ね 六道烈火	立A 立B 下A 14 連ね 六道烈火	立A 立B 下A 14 連ね 六道烈火	3斬でキャンセルも可
蒼月	立A 立B 下A 14 連ね 月光	立A 立B 下A 下B 14 連ね 月光	立A 下A 下B 14 連ね 月光	

連ねは再び連ね 6 斬に戻ることを意味し、14は14連斬(もしくはCD)を意味する。一閃はすべてに共通なので載せていない。この表はこれしか入らないということを意味するのではなく、これは最低でも入るということを(難易度に関係なく)表しているので間違ないように。当然入りやすいものと入りにくいものがあり、C攻撃はやはり入りにくいものが多く、ダッシュ攻撃は比較的入りやすいのだが難易度的に向いていないものが多い。全体的に伸ばしたほうが通常技が入りやすくなる傾向にあり、間合いが離れないならば基本は9斬でほぼ大丈夫だ。火月のみ3斬でキャンセルでき、愚連脚、一閃がつながるが、一般的に使うことはない。

天サム最強最弱アンケート

強キャラ	
ナコルル(修羅)	119
壬無月 斬紅郎	111
風間 蒼月(羅刹)	100
牙神 幻十郎(羅刹)	98
風間 蒼月(修羅)	86
服部 半蔵(修羅)	85
霸王丸(羅刹)	84
ガルフォード(羅刹)	75
牙神 幻十郎(修羅)	71
花諷院 骸羅(修羅)	69
霸王丸(修羅)	68
ナコルル(羅刹)	61
服部 半蔵(羅刹)	59
ガルフォード(修羅)	57
チャムチャム(羅刹)	54
橋 右京(羅刹)	47
首斬り破沙羅(修羅)	47
チャムチャム(修羅)	46
柳生 十兵衛(羅刹)	35
シャルロット(羅刹)	35
天草四郎時貞(羅刹)	33
緋雨 閑丸(羅刹)	29
シャルロット(修羅)	22
タムタム(羅刹)	22
リムルル(羅刹)	20
リムルル(修羅)	19
風間 火月(羅刹)	19
天草四郎時貞(修羅)	18
タムタム(修羅)	17
首斬り破沙羅(羅刹)	16
柳生 十兵衛(修羅)	16
風間 火月(修羅)	16
緋雨 閑丸(修羅)	14
花諷院 骸羅(羅刹)	11
千両 狂死郎(羅刹)	9
橋 右京(修羅)	9
千両 狂死郎(修羅)	8

弱キャラ	
リムルル(修羅)	57
首斬り破沙羅(修羅)	49
首斬り破沙羅(羅刹)	45
タムタム(修羅)	43
リムルル(羅刹)	42
千両 狂死郎(羅刹)	37
緋雨 閑丸(修羅)	35
千両 狂死郎(修羅)	33
天草四郎時貞(修羅)	31
風間 火月(修羅)	30
花諷院 骸羅(羅刹)	29
橋 右京(修羅)	26
柳生 十兵衛(羅刹)	26
風間 火月(羅刹)	24
花諷院 骸羅(修羅)	23
タムタム(羅刹)	23
緋雨 閑丸(羅刹)	19
チャムチャム(修羅)	18
柳生 十兵衛(修羅)	17
橋 右京(羅刹)	16
チャムチャム(羅刹)	16
ガルフォード(修羅)	14
霸王丸(修羅)	12
ナコルル(修羅)	12
ナコルル(羅刹)	12
天草四郎時貞(羅刹)	11
シャルロット(修羅)	10
ガルフォード(羅刹)	9
シャルロット(羅刹)	7
壬無月 斬紅郎	7
霸王丸(羅刹)	6
服部 半蔵(修羅)	6
服部 半蔵(羅刹)	6
風間 蒼月(修羅)	6
牙神 幻十郎(羅刹)	5
風間 蒼月(羅刹)	5
牙神 幻十郎(修羅)	2

総合結果	
ナコルル(修羅)	107
壬無月 斬紅郎	104
風間 蒼月(羅刹)	95
牙神 幻十郎(羅刹)	93
風間 蒼月(修羅)	80
服部 半蔵(修羅)	79
霸王丸(羅刹)	78
牙神 幻十郎(修羅)	69
ガルフォード(羅刹)	66
霸王丸(修羅)	56
服部 半蔵(羅刹)	53
ナコルル(羅刹)	49
花諷院 骸羅(修羅)	46
ガルフォード(修羅)	43
チャムチャム(羅刹)	38
橋 右京(羅刹)	31
シャルロット(羅刹)	28
チャムチャム(修羅)	28
天草四郎時貞(羅刹)	22
シャルロット(修羅)	12
緋雨 閑丸(羅刹)	10
柳生 十兵衛(羅刹)	9
柳生 十兵衛(修羅)	-1
タムタム(羅刹)	-1
首斬り破沙羅(修羅)	-2
風間 火月(羅刹)	-5
天草四郎時貞(修羅)	-13
風間 火月(修羅)	-14
橋 右京(修羅)	-17
花諷院 骸羅(羅刹)	-18
緋雨 閑丸(修羅)	-21
リムルル(羅刹)	-22
千両 狂死郎(修羅)	-25
タムタム(修羅)	-26
千両 狂死郎(羅刹)	-28
首斬り破沙羅(羅刹)	-29
リムルル(修羅)	-38

アンケートに寄せられたコメント(抜粋)

強キャラ

ナコルル(修羅)

ダッシュ弱斬り強すぎ！アンヌ速すぎ！足速すぎ！当たり判定小さすぎ！連続技減りすぎ！ママハハ&ダッシュ小斬りのよろめきの長さは卑怯なほど アンヌムツベと引っ張りからの連続技が凶悪 自分で使つていてなんだが強い、強すぎる。立派な対戦者にはせめてエレルシのひとつでも決めなければ申し訳がたたないくらい強い。 上手い人いわく「存在自体が反則」なんだそうな。 ダッシュAをはじめとして基本性能が良く、あげくに必殺技も凶悪などに優れた物ばかり。見事最強の座に輝いた。

壬無月 斬紅郎

屈G不可の疾風斬、高威力の屈弱斬り、即死&削りの無限砲、対空の屈強、あげくにカウンターの不動まで備わっているのが凶悪 秘奥義空中ヒットで即死…。

前作ボスキャラの名は伊達じゃない。破壊力は特筆物。

風間 蒼月(共通)

とにかく通常技が強すぎるでしょう。あの果てしなくリーチの長い強斬りといい、使いやすい必殺技といい、私自身使ってて、かなりヒキヨウくさいモノ感じるし もう最強でしょう。中斬りの使いやすさとか考えると リーチの長い中斬りとCDだけでも勝てる 極めた羅刹蒼月は美しい！ 対戦で蒼月(修羅)に乱入された。一本目、はじっこで月光を連発で削り殺され、二本目近寄ると、しゃがみ中斬りを連発された。(泣) お前、二度とくるな！とおもった。

優れた通常技のおかげで中距離戦は無敵。修羅・羅刹とともに必殺技も非常に使いやすい。やはり兄は強かった。

牙神 幻十郎(羅刹)

連続技が鬼。裏五光が鬼。しゃがみBが鬼。光翼刃が鬼。付加価値のある裏桜花 判定の強い素手攻撃がいい 三空殺は強力だ～～！！ 二択がかなりきつい、羅刹が怒るとかなりヤバイ やはり通常技の性能が高い。光翼刃も使える。裏桜花、裏五光の性能が修羅よりも評価された。

服部 半蔵(修羅)

遠近中どこでも攻めに困らない、怒り爆炎龍の性能のよさ 爆炎龍強すぎ。ハメくさい おまけに怒り状態の長さ。もてば2本分持つ。半蔵は14斬馬鹿に徹すれば強いけど、そうじゃなければそんなに強キャラではないような。

怒り爆炎龍中心の攻めの強さは、使い方次第では凶悪そのもの。嫌な思い出がある人も多いらしい。

霸王丸(羅刹)

弧月斬だけでも強いのに弧刃 大追い打ちが凶悪 断空裂斬の瞬間無敵&隙の小ささ&破壊力は鬼だ。誰にでも勝てる。断空とか剛波とか…安定感あるよねってことで 基本性能良すぎ 弧刃を使われると飛び道具がないと攻めづらい 永久だから。必殺技の性能の良さを指摘する意見が多かった。

ガルフォード(羅刹)

ライトニングボルト。

素手の方が強いというのが共通見解らしい、なんだかなあ。

弱キャラ

リムルル(共通)

通常技が役に立たな過ぎるから。修羅は武器とばしの遅さが致命的。弱いのがかわいいです。弱いと思っている方が多いようですが、あの機動力と上り強斬りの強さを考えるとそう弱くはないと思うのですが… リムルル(羅刹)が弱いと言うのは納得いかん、誰か俺と勝負しろ。

基本性能の低さがこの結果となった。しかし、機動力を活かせばそれ以上の性能が得られるのもまた事実である。

首斬り破沙羅(共通)

強い奴は使っていて隙がない(少ない)(操作感覚が良い)と思うが、弱いのはその全く逆。つながる技が少ないよーな気がしたのと、基本性能が低い感じがした パサラヴィルス＆ヒ弱さ&決め手のなさがその理由。カワいそすぎる…パサラヴィルス…はあ…悲しい… その他にも弱そうなキャラはいるとは思うが、破沙羅に比べると強いというか、破沙羅と比べてはいけないのではないだろうか。

リーチの長さはすなわち隙の大きさを意味する。当然連続技も少ない。しかしそれ以上の問題はパサラヴィルス…

タムタム(修羅)

動きが遅くて使いづらい…

コメントが少ない、つまり、なんなく弱いってことらしい

千両 狂死郎(共通)

つながる技が少ないよーな気がしたのと、基本性能が低い感じがする 技の派手さのみが魅力 追い詰められると弱い気がする。問題外

このあたりも感想に困る… のとあります

紺雨 開丸(修羅)

C+D > B B C 秘奥義しかダメージ源がない。通常技も威力が低い。円殺陣しか使える必殺技がない。ガードを搖さぶるのがムズい。まず、リーチの短さ。無敵必殺技で補おうとしても円殺陣はカスヒットしたときのリスクが非常に大きく、無敵で相手の技を潰そうとすると、カスヒットの危険性が非常に上がり危険。多段ヒットの技が多いにもかかわらずイマイチゲージを減らせない気がする

開丸使いたいのに、弱いからって使えない人続出

このアンケートは、天帝WITH十本刀のホームページ上で、98年4月から実施されているものである。

アンケートの結果を見ると、ある程度納得のいく結果になっているのではないかと思う。面白いのは、強キャラより弱キャラの投票数が圧倒的に少ない点である。これはほとんどのキャラが使い方次第で強くなることを意味しているように思う。今回発表したアンケート結果は世間一般的な評価であって、使い方によってはこれ以上にもこれ以下にも強さが変わることを忘れないでほしい。

(2000/08/31までの集計、有効投票数 270)

無作為に集計！ 無謀に発表！

二七

無差別範疇十傑集

第1回 せっかくだから テーマ

せっかくだから俺はこの連続技をやるぜ、と意気込んだはいいが、それがすべて美しいものは限らないのです。

報われない連續技十傑

TOP10

1位	D	P	リオンランセ	シャルロット
2位	アハルガブル	J C		タムタム
3位	下C	下C	小ダウン	破沙羅
4位	ダッシュB	立A	水月刀	小ダウン
5位	ダッシュA	× n		十兵衛
6位	プラズマブレイク	× n		ガルフォード
7位	(B B C	旋風裂斬・刹)	× n	霸王丸
8位	近B	エレルシ		ナコルル
9位	94	転		閑丸
10位	J C	J B	ダッシュC	近B

8位はぱつと見ただけの2段必殺技に見えてしまって、あたり切なさが漂つていい感じです。でもナコルル使いは多いので多分気付く人もそれなりに多いのではこの順位です。

7位の連続技はただひたすらにタイミング命なあたり絶望してこのあたりに入っています。一応元主人公の面

さて、今回のテーマはせつかくだから。ちなみに次回はあります。いろいろ試していたら偶然できてしまつたものをせつかくから入れようということになつて苦しんだもの

な氣分がかもし出され
たものが面白押しで
す。こんなのでも実け
苦労してゐるんですよ。
真似しないでね。

イントは、かなり面倒くさくて苦しんだものでも見た目が良ければそれなりに順位は下がります。逆にすげー苦しみだ割にはできたものがちやーい場合、評価はかなり上がりります

ダニー、グレッグ

生きてるか?

目躍如といつたところでしょうか。
さて、このあたりからだんだんねちっこく泥臭さが漂ってきます。6位です。もはや連打あるのみのプラスマブレイクは疲れてやる気がしません。遅くするとすぐに最終段がヒットして終わってしまって連打をあらそかにできないあたりがポイント。

5位はいんちきくさい骸羅のダッショAです。おとなしくC'Dにつなげばいいものを、もう一度ダッショAにして苦しんでダメージはカスといつ見栄えを悪くダメージもない今回典型的のような連続技です。一応発展の余地があるのでこのあたりになっています。

4位はこれまたすごい地味なくせにやたらと難しくてこれより美しい連続技があるという見事なものです。ダッシュBは威力がそれなりにあるのでここらが限界でしょう。

この先是本当に最悪のトップ3です、どんな恐ろしい連続技なのでしょうか。

（このページはアル
カディアのページのパ
クリなのでそのへんは
深く考えないで。）

栄光の第1位はシャルロットの連続技に輝きました。あまりに辛地味な上に超高難度、いらないので消したくとも連続技が少ないのを消すに消せず、仕がないので何日も苦労して撮りました。できたものを見てみるとこの数日はいったいなんだつたのかを考えさせる作品です。

第2位は相打ちものでタムタムがランク1位になりました。相打ちのタイミングと高度が難しくせにじーが入つて終わりと、虚しさ倍

いよいよトップ3です、第3位は破沙羅の遠下C、遠下C、要協力なのは言うまでもありませんが、偶然で買ったのをここまで再現するのが難しいとはと いうのを痛感させられました。

ああ、なんとかな

無限段一覧

対戦で使われたことのある無限段から人間にはできないような無限段まですべてを網羅します。ここを読んで君も何斬までいけるかやってみよう。表は斬紅郎とチャムチャムを除きます。正面や背後の限定などは各キャラクターの項を参照のこと。太字は破沙羅限定の連続技を表します。

キャラクター	無限段 1 サイクル
霸王丸	11斬→剛波 近(立、下)B→剛波 JC→近(立、下)B→剛波 BBC→旋風裂斬・刹 P→避け 下B→避け 凪刃 凪刃 旋風裂斬・刹
ナコルル	ダッシュA→D 狼乗りP→ダッシュP 近B→シチカブエトウ カムイリムセ(A) JC→シチカブエトウ ダッシュA→近B→カムイリムセ アンヌ(怒り)→緊急停止 狼 乗りB→ダッシュB 狼乗りB→ダッシュ シチカブ→アンヌ(怒り)→停止 CD→シチカブエトウ(通常) CD→シチカブ(離れる時) 前D→避け BBC アンヌ(怒り) カムイリムセ
リムルル	13斬 13斬→CD→ルブシクアレ ダッシュP ダッシュP→ルブシトウム ルブシトウム(C)
半蔵	ダッシュA→CD CD→回り込み (立、下)P→避け D→避け 爆炎龍
ガルフォード	下P→プラズマファクター プラズマファクター(上下) ダッシュP→プラズマファクター JC→CD→マシンガンドッグ ダッシュA D→避け CD 回り込み プラズマブレイク
狂死郎	大津波
右京	(立、下)B→避け ツバメ返し 陽炎
幻十郎	ダッシュB ダッシュP 3斬→桜華斬 12斬→桜華斬 B→避け D→避け 光翼刃
閑丸	CD Cすかし
骸羅	ダッシュA かちあげ
天草	冥府魔障弾→(立、下)B 12斬→冥府魔障弾 ダッシュP→(立、下)P 冥府魔障弾
十兵衛	中斬り 水月刀
シャルロット	P→避け
タムタム	前D→避け アハウガブル
火月	7斬(相手によっては10斬)
蒼月	CD→月輪波 月輪波 月光

ナコルルに関しては大体何が当たっても無限段になり、あらゆるバリエーションが作れてしまうのでこれぐらいしか書きません、あとは自分で作ってみるといいでしょう。シチカブエトウかカムイリムセに戻ればまず無限です。天草も魔障弾を絡めればなんでもできてしまうので同様です。

破沙羅限定ものは空中で連続で当てつづけてもいいし、途中で地上くらいに戻してもう一度つないでもいいですが、そちらは書いてありません(十兵衛は前者ができないので特別)。通常で無限段のないキャラクターが狂死郎、十兵衛、破沙羅の3人、バサラウイルスものを含めればないのは破沙羅だけになってしまった。とことんまで無残な破沙羅に合掌…

…

編集後記

本を作るのって大変です。8月からやってたのにこんなにかかるなんて思ってもみませんでした。今回の本は自分が9割がた作ったのですが、どうにもいいまわしが全部同じようになってしまって反省しなくてはいけないです。原稿中は眠くなるといけないので目の覚めるような曲ばかりかけていたのですが、皆伝・悪即斬のEDの曲の出所がわかった人っていますかね？わかった人っていうのはあの苦しみを乗り越えた人なんでしょうね。

ワードはカスです、ほんとにカスです。pdfでやりたかった…(たびーの)

今後のサムスピの行方大予想

1. アルゼ VS カブコンにナコルル登場
2. CR 侍魂として銀玉デビュー
3. 家庭用で蒼紅の刃2発売
4. 柳生課長、ついにゲーム化

ま、どうでもいいやと思う今日この頃 (こづえ)

バグページを担当した〇津です。

いやはや、まさか自分が十本刀さんの本に参加できるとは夢みたいです。今年で嬉しかった事ぶっちぎり第1位ですね。

〇津は「ほんしゃぶ二号」というサークルで天草降臨のヘタレ攻略をやっています。見かけたらなにとぞよろしくお願ひします。今回本当にありがとうございました。

天草降臨と十本刀は世界一イイイイイイイ～！

(〇津)

STAFF

企画 天帝WITH十本刀 <http://www3.airnet.ne.jp/dor/tentei>

天草降臨怪現象 〇津

技表サポート

&アンケート こづえ

残りの文章全部 たびーの

編集 たびーの

表紙イラスト 結城辰也

<http://www.din.or.jp/~sdt/>

挿絵 カカシ

臍 朔羅

<http://www7.tok2.com/home/fragment/index.htm>

ハンゾウ=ブレード

<http://www3.osk.3web.ne.jp/~yas4kido/>

喬佳

SPECIAL THANKS