

## プロフィール

マイティ・コングマン  
CV: 玄田哲章  
所属国家: 騎士国家フレスヴェルグ

「俺様との勝負から逃げたりしねえよな!」  
騎士王国の格闘チャンピオン。鍛え上げた己の肉体のみを武器とし、  
どんな相手にも正面から戦いを挑む様は、民衆の尊敬を集めている。  
その実力は王国騎士団の団長クラスに匹敵し、国を代表するシングルスとしてユグドラシルバトルに参加する。  
『テイルズ オブ デスティニー』より出演

## 使用可能条件

ユグドラシルバトル・ジェイド&アニス編サブイベントクリア

## 称号

名称	入手条件	効果
コンボ初心者	コンボ10Hit以上	HP+1% TP+1%
コンボ上級者	コンボ20Hit以上	HP+2% TP+1% TP回復+1%
コンボマスター	コンボ30Hit以上	TP+2% TP回復+2% 敏捷+2%
コンボキング	コンボ50Hit以上	TP+5% TP回復+5%
武闘家	初期称号	物攻+2%
街角チャンピオン	GP1000以上	TP+2% 物攻+1%
国内チャンプ	GP10000以上	物攻+4%
ワールドチャンプ	GP20000以上	物防+3% 術防+3%
スペースチャンプ	GP30000以上	TP+3% 物攻5%
神に戦いを挑む男	「サバイバルバトル」を10連勝	術防+5%
ヘラクレスアームズ	「アーケードバトル」をクリア	物攻+4% TP回復+2%
筋肉代表	「スペシャルバトル」16をクリア	物攻+5%
ユグドラマニア	「ユグドラシルバトル」をマニア以上でクリア	TP回復+10%
ユグドラマスター	「ユグドラシルバトル」をアンノウンでクリア	敏捷+10%

## GP99999時のステータス

HP	2600	詠唱速度	75
TP	220	詠唱硬直	75
物理攻撃	250	ガード耐久	163

物理防御	210	OVL時間	140
術攻撃	85	TP回復	170
術防御	85	敏捷	50

## 立ち回り

- 今作では空中横攻撃が追加された。
- 素の攻撃力に加え技の倍率が高く、無強化でも攻撃力はなかなかのもの。
- 通常攻撃は出が遅くリーチも短く威力もそこまで...と三拍子そろって使いづらい。
- 術防御と敏捷が全キャラ中最低クラスなので、しっかりと補強を。代わりに、HPと物理防御はかなり高い。ステータスはHP優先で。
- パワーキャラだが、特技の出が早い。全体的にリーチが短いため、距離が開いているときはロンブショルダーから攻撃入るのが有効。
- 攻撃中に移動しまくるキャラや、飛び道具には弱い。ロングジャンプやガードインパクトで対応しよう。
- リメDと違いダウン追撃技が一切無く、空中発動時のモーション変化技もないので凝ったコンボは難しく、あまりコンボ向きなキャラではないが、クラッシュアースやिकासヒップ等を単発で当てて行く戦法も、メタルボディを持つコングマンなら有効だ。
- 遠距離技も一切なく、技のみの前衛の中では技の数も一番少ない。メタルボディは補助なので攻撃系は11個のみ。そのため、対人戦では読まれやすいか。
- 空中や後方への攻撃は余り得意とせず、Cガードなどですり抜けられたりすると攻撃手段がなくなる。ヘビィボンバーやクラッシュアースは出が遅いため対応は出来ない。ハートブレイクとボルトスラスト辺りはそこそこ当てやすい。
- 空中通常はかなり使いづらいため、ジャンプ攻撃はファルコンフレッジなどの空中発動技のみと思ってもいい。
- ファルコンフレッジを連発すれば空を飛び続けることも可能。苦手な術などを回避するなどにも使える。
- イカスヒップはいつキャンセルするかで大分変わる。クラッシュアースならイカスヒップが当たったら後退中にキャンセル、外したら後退前か後にキャンセルして使うといい。
- コングマンの奥義は大体が隙が多く、外したら反撃をもらいやすいのが難点。回避されたり、他に敵がいるときなどは基本キャンセル2をつけて特技 秘技 奥義 特技で連携を終わらすのが良い。
- メタルボディは反則級の性能なので、対人戦では控えた方が良い。術防御と敏捷を捨ててメタルボディを付けてもいい。
- 弱点としては、メタルボディ中に気絶すると攻撃されても気絶状態が解除されないため、気絶中に威力の高いダウン技などで一気にHPが減らされる。対人でもし使うならば是非ピヨノンを付けておきたい。
- カオドラで攻撃力が最強～と言っているが、武器の関係でプレセアやバルバトスには劣る。ただ、全体的な技の威力は高め。

## 通常攻撃

- 上攻撃

倍率は1.0

- 奇数n攻撃 偶数上攻撃

しっかりある飛び蹴り。もはや技の一つ。走ってくる敵の迎撃に。倍率は1.2倍

- 空中n攻撃

床バウンド効果があるが、地面に着くまで無防備なのでガードされたら反撃確定。

- 空中 攻撃

新攻撃。飛び蹴り部分のみ。性能も大体一緒

## 術技

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	GB	習得	説明
ファルコンフレッジ	特技		18	1.2			初期	落下状態に入ると一度連携が途切れるため、何度も使用可能。 天駆ける膝蹴り。連続使用でリアルに天に近づく雰囲気。
ロンブショルダー	特技		20	0.8+1.0				突進力に優れたタックル。 移動は余りしないが出が早く、地上から近づく時に使いやすい。
ハートブレイク	特技		30	0.5*7+1.0				回転時にもダメージ判定あり。 フックを当てると確実に気絶。 フックはガード不可。 浮いている時に空中に落ちてても空中に滞在する。 超遠心力(怪)から繰り出す究極パンチ。 打ち抜かれた敵は文字通り時間が停止する
グレートアッパー	秘技		28	0.8+1.0				浮いている敵に当てると反撃を貰いやすく、リーチが短いため単発向きではない。 空中で出せば天に届かんばかりにスカイハイ。
イカスヒップ	秘技		24	2.0*1~2				空中からの急降下。空中発動の出が早い。 後退前・後退中(空中)・後退後の3回キャンセルタイミングがある。 より上空で出すほどイカス具合がアップ!
ボルトスラスト	奥義	雷	24	0.8+1.8				一度電撃で浮かせたあと、雷を纏ったストレートを放つ。 最初の電撃は判定が縦に広め。
マッスルヒート	奥義	火	22	1.0				自身を発火させ、周囲に攻撃判定が発生する。 攻撃力が1分の間15%上昇する。
メッサスロウ	奥義		27	0.8+?+2.5				防御不能の投げを食らわず、投げの最中は一時無敵になる。 1発目が当たると2発目、2発目が当たると3発目が発動。
ヘルズハリケーン	奥義		35	0.8+1.0*4				体に似合わぬ高速ラッシュを叩き込む 空中の敵に当ててもダウンさせないため、非常に安定。 空中で出すとヘルズなハリケーン。

名称	種類	属性	TP	倍率	空中	GB	習得	説明
ヘビィボンバー	奥義	光	32	0.8*2+1.2				表記には無いが光属性。気を練り上げ、シャレにならないくらい膨張させる
クラッシュアース	奥義	土	32	2.8*2+1.2(土)				ボディプレス部分は当ててもすぐ受身されるが、一発の威力は高い。総合的な威力は全技中最高。丹田に込めた超複式呼吸が成せる技。かも。
メタルボディ	奥義		27					発動直後仰け反り無効になる。効果は10秒。秘奥義への連携は不可。
トレビアンヒップ	秘奥義		0	1.7*3+1.0*9+3.0			GP2500	強化版イカスヒップ。すぐ上に天井があると他のキャラと違い、振り下ろし部分の岩が多段ヒットし、威力が増える。主観的優雅を極める尻待機。

## コンボ

- 上通常×3 クラッシュアース

コンボというよりテクニック。クラッシュアースのボディプレスが2HITするため威力も高い。TPの節約にも。

- 通常攻撃×n ロンブショルダー ヘルズハリケーン ロンブショルダー ヘルズハリケーン  
トレビアンヒップ(34ヒット)

安定キャンセルコンボ。メタルボディとマッスルヒートの併用もできる。  
ヘルズハリケーン ロンブショルダーの繋ぎにだけ気を付ければ、安定して入れられる。

- マッスルヒート 通常攻撃×n マッスルヒート ロンブショルダー グレイトアッパー クラッシュアース  
トレビアンヒップ(13+14ヒット)

クラッシュアース併用キャンセルコンボ。  
クラッシュアースはグレイトアッパーの後だと2ヒットするので、ダメージ効率は良い。  
マッスルヒート ロンブショルダーと、ロンブショルダー グレイトアッパーは僅かに遅らせて繋ぐ。  
上に段差があってもある程度繋がる。通常攻撃の後のマッスルヒートは省いても可。

【通常3連 ロンブショルダー ヘルズハリケーン ロンブショルダー ヘルズハリケーン ボルトスラスト×19hit】

安定して当てやすい上に攻撃力が高い、見栄えもいい。という3拍子そろったコンボ。  
HハリケーンからRショルダーに移る時、Rショルダーを出すタイミングが早すぎると空中ダウン判定になってしまい相手に受身をとられてしまう。  
一瞬タイミングをずらして相手が地面に付く寸前位まで落ちてきたら技を出すところがポイント。  
Hハリケーンからボルトスラストの場合は最速で出しても問題は無い。(要キャンセル2、3)  
OVLを発動していても最後に吹っ飛ばすため、秘奥義を発動してもまともに入らない。

【ロンブショルダー ヘルズハリケーン ロンブショルダーヘルズハリケーン OVL発動 ロンブショルダー イカスヒップ クラッシュアース トレビアンヒップ× 26hit+14hit】  
クラッシュアースからトレビアンヒップに移る時、相手が上空高くに舞い上がり受身不能状態が解けるため、コンボは途切れてしまう。が、直後に秘奥義の一撃目が入り、トレビアンヒップは確実に当たる。即死級の攻撃力のため、全部決めたいなら攻撃力を低めに抑える必要がある。(要キャンセル 2、3 リミッツキャンセル)

【通常3連 ファルコンフレッジ イカスヒップ マッスルヒート ファルコンフレッジ イカスヒップ ヘビィボンバー×orクラッシュアース× 10hit or 9hit】  
全ての技を最速で出す必要がある。マッスルヒートは繋ぎ用の技でこのコンボ中では絶対にヒットしないが、ファルコンフレッジを最速で出すことによって、コンボは続いたままになる。  
×は見た目と攻撃力が変わる。クラッシュアースを×技にした方が攻撃力は高くなる。  
両者ともOVLを発動していても最後に吹っ飛ばすため、秘奥義を発動してもまともに入らない。(要キャンセル 2)

- ・ ファルコンフレッジ イカスヒップ クラッシュアース ファルコンフレッジ イカスヒップ  
クラッシュアース マッスルヒート( トレビアンヒップ)

9HIT (+14HIT) 要キャンセル2,3

壁バウンド利用の5秒ほどで終わるスピーディーな低HIT数の超高威力コンボ。キャンセル3はわざわざ付けるほどでもなく、秘奥義も恐らく出番は少ない。

クラッシュアースはイカスヒップの後退中に空中で発動させると、ボディプレスと地面部分がヒットしファルコンフレッジで拾うことが出来る。

攻撃最大強化なら防御999で土耐性付きの敵にも9HITで最後のマッスルヒートの時点で8574ダメージ。マッスルヒートを事前にかけておいたなら10490ダメージ。

シンプルだが、この技編成なら壁際でなくても上のコンボが使えて、単体でも普通に使える技が多いのでかなり強い。壁バウンド使用というのが難点。

- ・ ヘルズハリケーン ハートブレイク n攻撃 上攻撃(飛び蹴り) ~ \*n

壁際限定のハメ技。しかしピヨハンかピヨノンを使われると不可能な上、使用できるステージも限られる。

ハートブレイクと通常攻撃の間に移動である程度敵を壁に近づけなければならない。

通常攻撃後に届かないと感じたら、ヘルズハリケーンの前に一度ボルトスラストを入れればいい。その場合キャンセル3も必要。(要キャンセル 2)

## VS コングマン (CPU) 対策

マッスルヒートやメタルボディでステータスを上げてから攻撃してくる場合が多い。

その攻撃力の高さはたしかに脅威だが、足が遅い、遠距離技を持っていない、術防御力が低いなどの特徴から術でチクチク攻めれば簡単に沈んでくれる。

## VS コングマン (対人) 対策

メタルボディが入っているかで変わる。

入っていたら、ピヨノンを付けていないならピコハンなどで気絶させると楽。

ピヨノンが付いていても付いて無くても鳳凰天駆などの本来ダウン効果がある為連続で当てられない技を使えば体力をかなり持っていける。

ジャンプで近づいてきたらイカスヒップやクラッシュアースで飛んでくると読んでもいい。

上の二つはかなりの威力のため、防御してもかなり食らう。回避するか、中断させるのがいい。

ゴリ押しでやられることもあるが、コングマンは後ろへの攻撃や移動しながらの攻撃が少ないため、Cガードで殆どかわして反撃も出来る。

対人では、リーチは短いが出がわりと早くガードが出来ないメッサスロウに注意。

## 戦闘台詞

戦闘開始	「面白れえ腕が鳴るぜ！」「ぶっ飛ばしてやるぜ！」「生意気な野郎だ！」
通常攻撃	
被ダメージ	
気絶	「うーん...やるなあ...」
ダウン	「ごっはああ！」「何いい！」
ダウン回復	「やるじゃねえか」
戦闘不能	「ぐはああ！」「ベルトが泣いてるぜ...」
挑発	「おら、びびってんのか！」「てめえのハートは冷え切ってるぜ！」
リミッツゲージ満タン	「来た来たあ！」
OVL/OVLX	「最大筋力！」「こっち来んじゃねえ！」
秘奥義	「今だぜ！気合だ！トレビアンヒップウ！」
勝利台詞（楽勝）	「情けねえ、まだゴングもなってねえぞ」「これぞ、至高のマッスルボディ」
勝利台詞（普通）	「けっ、ようやく筋肉がほぐれたってのによ」「俺様がチャンピオンだ。覚えとけ」
勝利台詞（辛勝）	「この筋肉に傷をつけるたあやるじゃねえか」「ちっ...俺様らしくねえぜ...」