

ハクメン (CV : ???)

身長 : 208cm
体重 : 155kg
血液型 : 不明
出身地 : 不明
誕生日 : 不明
趣味 : 不明
大切なもの : 秩序
嫌いなもの : 黒い獣

バックボーン

2110年代に発生した『黒き獣』を討伐した六英雄のリーダー格。
縁あってプレイブルーの2199年に現れ、カグヅチ最下層にて目的を達するために時期を待つ。
プレイブルーに絡むの裏事情に精通しているようであり、何者にも冷静で、厳格な態度を崩さない。
プレイヤーキャラクターの多くを見知っているようであるが、その因果関係は不明。
(家庭用のストーリーモードでこの点について明らかにされている)

概要

ボスキャラクターとしての攻略情報は[こちら](#)

当アーケードモードの中ボス。12月末にオペレーターコマンドが発表され、プレイヤーキャラクターとしての使用が解禁された。
解禁法はこちら。出てないゲームセンターは店員さんに携帯でこのページを見せて開いてもらいましょう。

「TEST MODE」の「SCREEN ADJUSTMENT」に入り、全て1P側で以下のコマンドを入力。

スタートを5秒以上押し続ける(コイン音が鳴る)

ボタン4・ ・ボタン2(コイン音が鳴る)

スタート・ ・スタート・ ・ ・ボタン1(コイン音が鳴る)

・ ・ ・ボタン1・スタート(乱入音が鳴る)

失敗した場合は からやり直し。
成功したら「SCREEN ADJUSTMENT」から抜け、
「SPECIAL CONTENTS SAVE OK?」に対して
「YES」を選択すればハクメンが使用可能となる。
ボタン番号は「INPUT DEVICE TEST」で確認可能

純和風な外見にふさわしく、非常に渋い使い味のキャラクター。

「個性的」と言うには独特のシステムが多いので個別に解説。

まず、ヒートゲージ。
攻撃・防御・ダメージだけでなく、時間に応じて上昇してゆく。

ストックは漢数字で表記され、ゲージの最大値は8本。ラウンド開始時には1本ストックしている。

その分、必殺技といわれる全てにおいてゲージのストックを消費するため、必殺技主体に戦うことはできない。

緻密なゲージマネジメント、使いどころの割り切りを必要とする。

そしてリボルバーアクションの事実上の削除。

他のキャラクターなら一般的に有している「通常技 通常技」のコンボがほとんどできないかわりに他のキャラにない「コマンド技 コマンド技」の連携ができるかといってゲージ消費技しかないのにできたからって何になる。

そのため、普通のキャラならばできる手数や素早さにモノを言わせた行動ができない。

もちろん、ジャンプキャンセルや必殺技キャンセルは有効なので、それらを用いてコンボを構築してゆくこととなる。

その代わりに、単発の威力がものすごく高い上にリーチが長く、判定も強い。差し合いに関してのエキスパートといえる。

最後にドライブ技「斬神」。

ボタンを押した瞬間から発生し、一定時間小さな魔方陣を構える。

そこに、特定の属性の攻撃が直撃すれば一瞬で掴みモーションが発生し、相手を投げてしまう。飛び道具もブロック可能。

完璧に読みが当たり、相手の攻撃を受けることができれば相手を無防備にできるため、高威力なコンボが可能。

反面、発生が早いものの硬直が長いため、空振りした際の際はかなり大きく、ハイリスク・ハイリターンな行動である。

が、このドライブ技を上手く使いこなせれば相手の攻め気を削ぐことができる。

必要なのは反射神経ではなく、読みの強さ。相手の動きを察知することができればより勝ちに近づけるという要素である。

以上、他のキャラに比べ、癖は少ないが、その分、使えば使うほど味が出るキャラクターである。

技表

ドライブ	斬神	--	当て身技系の攻撃を繰り出す
壱・必殺技 (専用ヒートゲージを 1本消費)	紅蓮	236A	発生が早い、剣の柄で突き。半キャラ前に出る。
	鬼蹴	623A	姿勢を低くしての前方移動。無敵あり
	閻魔	鬼蹴中に A	無敵後、アッパー。相手は垂直に吹っ飛ぶ。ここからエリアルへ。
弐・必殺技 (専用ヒートゲージを 2本消費)	蓮華	214B	ローキック ミドルキックの2連撃。無敵があるようだ。
	火虫	空214B	ハイキック。というより垂直に近い角度での蹴り上げ。無敵あり。
参・必殺技 (専用ヒートゲージを 3本消費)	残鉄	41236C	切り下ろしからの下段尻ぎ払い。ダメージが高い。
	椿祈	空214C	切り払い。2147Cで地上から高速で出せる。ダウン・叩きつけ属性。
肆・ディストーション ドライブ (専用ヒートゲージを 4本消費)	虚空陣 疾風	632146C	上段から振り下ろす豪快な技。
	虚空陣 雪風	236236D	当身技。背中を見せて、攻撃が当たると発動。強制的にロックし、胴を抜く。3800dm

捌・ディストーションドライブ
(専用ヒートゲージを8本消費)

虚空陣
奥義 夢
幻

214214B
パワーアップ技。成立するとしばらく薄く光る。技後に隙あり。必殺技、ディストーションドライブ使い放題。さらに攻撃力が上がる

技性能一覧

通常技

A：パンチ、連打できるがあまり早くない 【180 d m】

B：横蹴り 【620 d m】

C：上から斬る、飛び道具判定技を消す & 消すとゲージ1本増加(他のC系統も同様) 【1110 d m】

2A：柄で突く、連打できるがあまり早くない 【160 d m】

2B：下段 【600 d m】

2C：切り上げ、飛び道具判定技を消す、ヒット時jc可 【1030 d m】

3C：下段、ダウン効果、飛び道具判定技を消す 【1200 d m】

6A：タックル、上半身無敵(空中攻撃に対して無敵時間がある)、カウンターでよろける 【620 d m】

6B：踏みつけ、下段、下段無敵あり。当たると相手は小バウンド。カウンターで受身不能時間増加。 【930 d m】

6C：リーチの長い斬り、出が遅い、飛び道具判定技を消す。 【1640 d m(最大タメ時1940 d m)】

JA：パンチ 【220 d m】

JB：斜め下を蹴る、jc可 【590 d m】

JC：斜め下に横回転斬り、飛び道具判定技を消す 【1070 d m】

J2C：剣でガードしつつ横に叩く、ガードポイント付き。相手に触れるとノックバック 【980 d m】

D：当身、下段は取れない。成功すると相手を投げる。

6D：発生が優秀な当身、下段は取れない。成功するとダメージないが相手を弾いて回転ヨロケに。

2D：下段を取る当身、中段は取れない。成功すると足で相手を投げる。

JD：空中攻撃を取る当身。成功すると足で相手を投げる。

投げ：相手を突き飛ばす。ダメージ2100と高いが補正も50%と高い。投げ間合いはタオカカと同じくらい広め。

逆投げ：相手を後ろに突き飛ばす。ダメージ1800

空中投げ：地面に叩きつける。追撃可。

必殺技

紅蓮 236A ゲージ壱消費 【560 d m】

- 発生が早い、前進して剣の柄で突き。カウンターでヨロケ。空中の相手に当てると壁バウンドするため6Cなどで追撃可。威力は低い。

鬼蹴 623A ゲージ壱消費

- 紅蓮と似たモーションだが攻撃判定なし。打点高めの攻撃を避けられる。

閻魔 「鬼蹴」中A ゲージ壱消費 【860 d m】

- 鬼蹴中にAでアッパー。アッパーはjc可能なためそのままエリアルに。派生タイミングはかなり早め。

蓮華 214B ゲージ式消費 【830 d m+860 d m(全体1573 d m)】

- ローキック>横蹴り。ローキックは下段。ガードされても隙なし。

火蛸 (空中で)214B ゲージ式消費 【1240 d m】

- 蹴り上げ、無敵時間あり。

残鉄 41236C ゲージ参消費 【1830 d m+1530 d m(全体2865 d m)】

- 上から斬る>下段斬る。中段>下段。リーチが長く威力2800と高い。ガードされても隙なし。

椿祈 (空中で)214C ゲージ参消費 【2200 d m】

- 下を斬る。昇りジャンプしてすぐ出せば高速中段として使える。ダウン効果。

ディストーションドライブ

虚空陣 疾風 632146C ゲージ肆消費 【剣部分4000 d m(最大タメ時5500 d m)】

- 剣を上から振り下ろす。同時に地面を這う斬撃を飛ばす。溜め可。溜め中は無敵なし。溜めると威力が上がる。最大まで溜めると剣部分がガード不能となる。衝撃波は離れるほど威力が落ちる。

虚空陣 雪風 236236D ゲージ肆消費 【3800 d m】

- 上段・中段当身。下段は取れない。成功するとスローモーションになって相手はほぼ動けず、白面がガード不能攻撃で斬り抜ける。飛び道具も取れるがその場合、相手はスローモーションにならないため2段Jなどで避けられる可能性あり。

虚空陣 奥義 夢幻 214214B ゲージ捌消費

- 7秒ほどの間、ゲージ技使い放題&攻撃力上昇。この間はRCが使えない。発生まで無敵。発動後に隙があり、その隙は見てから凍牙氷刃でも余裕でヒットするほど大きい。発動する際には気をつけたい。

コンボ

- 6A>6B>各種ゲージ技

地上で通常技でキャンセルして繋がるのはこれくらい。

- HIT確認>鬼蹴・閻魔>(jc)>下りJC>2C>(jc or hjc)>J2C>66>J2C

基本コンボ、3300dm。下りJCは慣れないうちはタイミングが難しいので要練習。2Cは最速で、尚、最後のJ2CをJCにすることも可能だが、その場合は66を最速、そしてJCも最速で出さなければな

らない、JCで3333dmになる。

- (壁際) HIT確認>鬼蹴・閻魔>(jc)>下りJC>2C>(jc or hjc)>J2C>J2C>66>J2C>J2C>J2C

前述のコンボの壁際限定版。J2Cが5回入る。全てのJ2C最速+キャラによっては入らないこともある(テイガーには入ること確定)。3800dm。最後のJ2CはJCにしてもOK。

- HIT確認>鬼蹴・閻魔>(jc)>下りJC>2C>(hjc)>B>(jc)>CorB>214Bor214C : ゲージ2~5本消費

B>214B(火蛸)でめるとゲージ4本消費、自分先着地、相手空中受身可能。

B>214C(椿折)でめるとゲージ5本消費、相手ダウン。

そのときのゲージや次の展開を考える。当然、状況はゲージ使うほうが良い。

- (壁際) 6D>6C>虚空陣 疾風 : ゲージ4本消費

6Cは少し溜めた方がダメージが上がる。あと壁際ではない場合は6Cを省いて疾風すると当たる。

- 残鉄>C>残鉄 : ゲージ6本消費

相手近めで残鉄が当たったときのコンボ。簡単で高威力。夢幻中はCが入らないので出来ない。

- (壁際) N投げ>蓮華(1hit)>残鉄>6B>3C : ゲージ5本消費

3Cは最速じゃないと入らない。投げからのダメージ5割コンボ。

- (壁際) 残鉄>C>残鉄>C>鬼蹴>閻魔>空投げ>JC : ゲージ8本消費

残鉄2回を絡めた壁際コンボ。なんと7600dm! 夢幻中は不可。

- 前投げ>紅蓮>6C : ゲージ1本消費

投げると相手は横に吹っ飛んでしまうのでキャンセル紅蓮で壁バウンドさせ6C。元々の投げの威力が高いのでこれだけでも3000近いダメージ。ちなみに距離によっては6Cを少し溜めれる。カッパには端でないと投げから紅蓮が当たらない。

ネタコン

- ダッシュ蛸>椿折>C>残鉄 : ゲージ8本消費

見栄えはいいが5100dm使い道はたぶんない。

ループルート

(相手空中)236A>少し歩く>C>236A...

2ループぐらいまでは確認済。

ループを使ったコンボ
(全て画面端までの距離でタイミングが変わります)

- ・ ゲージなし始動

(カルルは画面端のみ)投げ>236A>ループ
D>ディレイ>236A>ループ
(対空カウンター)6A>ディレイ>236A>ループ

- ・ 2ゲージ

通常技>214B(一段目)>236A>ループ

- ・ 3ゲージ

41236C>236A>ループ

立ち回り

ゲージが最低でも半分以上貯まるまではCによる牽制を軸にした待ち気味に構える。
ゲージが貯まったら優秀な低空ダッシュや鬼蹴からの接近で中・下・投げの3択を迫って行く。
(このためのゲージ蓄積ともいえる)
蓮華の下段、残鉄の中段にゲージを使う。当身は相手が近くにいないと掴めない。
ゲージがないときついので下手にコンボを伸ばすよりは高威力の残鉄を絡めた簡単コンボで締めてゲージは数本残す戦いの方が良い感じがする。
夢幻は発動すると一定時間ゲージが使い放題+攻撃力が上昇(6C最大溜めで通常1900dmなのに夢幻中は2300dmくらいになる)。なので夢幻中は雪風を狙って行きたい。攻撃力UP効果で3800dmが約4300dmまであがるのでHITすれば爽快!

各技ダメージ(夢幻中はダメージ値が下記と異なる)

A【180 dm】

B【620 dm】

C【1110 dm】

2A【160 dm】

2B【600 dm】

2C【1030 dm】

6A【620 dm】

6B【930 dm】

6C【1640 dm(タメ時1940 dm)】

3C【1200 dm】

JA【220 dm】

JB【590 dm】

JC【1070 dm】

J2C【980 dm】

紅蓮【560 d m】
蓮華【830 d m+860 d m(全体1573 d m)】
残鉄【1830 d m+1530 d m(全体2865 d m)】
閻魔【860 d m】
火焔【1240 d m】
椿祈【2200 d m】

疾風【4000 d m(最大タメ時5500 d m)】
雪風【3800 d m】

name

comment

投稿

[すべてのコメントを見る](#)

- 「ハクメン」のアクセントって、聞いた感じ平板型だけど・・・ -- (なご)
 - 6A 6B 鬼蹴 閻魔 jc 空投げってつながるよね? -- (名無しさん)
 - 下りjcはどうやるのですか? -- (ハクメン初心者)
 - 投げ入れても入る事は入る。氷アだけど。 -- (きると。)
 - それは投げを含んだ方なのか、それとも簡単で高威力のほうか、kwsk -- (名無しさん)
 - 残鉄二回絡みのコンボ壁際じゃなくてもできるっぽい。 -- (きると。)
 - テトリスと同じイントネーション -- (名無しさん)
 - アクセントの事を言いたいのであれば、八を強調
イントネーションは発音の上昇又は下降の事だから不適切 -- (名無しさん)
 - イントネーションは「ク」のみにアクセントですか?それとも「クメ」ですか? -- (よっちゃん)
 - >>みゆきさん
前行じゃないかと -- (名無しさん)
-