

# 操作方法

このゲームは、キャラクターの操作を8方向レバー+4ボタンで行います。  
4つのボタンは、弱・中・強の3つの攻撃ボタンと、各キャラ固有の特殊行動が発動する「ドライブボタン」で構成される。

2D対戦格闘ゲームでは定番の、各種ゲージを消費して発動する必殺技・特殊アクションは本作でも搭載されている。  
本作では体力ゲージ以外に、「[ヒートゲージ](#)」と「[バリアゲージ](#)」が存在し、それぞれ攻撃時、防御時に技を繰り出すために消費する。

各ゲージを消費して繰り出す技としては、

- ヒートゲージ
  - 「[ディストーションドライブ](#)」
  - 「[ラピッドキャンセル](#)」
- バリアゲージ
  - 「[バリア（未作成）](#)」

が用意されている。

## レバー入力について

レバー入力は数字で表す。

7 8 9

4 N 6

1 2 3

## システム簡易説明

[バリアガード](#)    ガード + 弱 + 中

削り・ガードライブラ減少を防ぎ、間合いを離しやすくする。バリアゲージを使用する。

[ダッシュ](#)        66

素早く移動できる。二回目の入力以降レバーを倒しつづけると走りつづける事が可能。

ラグナ、ジンは一部の技をダッシュでキャンセルできる。（ダッシュキャンセル）

カルルは短距離を進むステップになる。ティガーは使用できない。

[バックステップ（未作成）](#)    44

後ろにステップする。間合い調整などに使用。無敵時間有り。

[空中ダッシュ（未作成）](#)    空中で66or44

空中で前後に移動する。1回のジャンプで使用できる空中ダッシュは1回。

タオカカ、バングは着地するまでに二回まで空中ダッシュできる。ティガーは使用できない。

[ジャンプ（未作成）](#)    地上で7or8or9

上空に飛び上がる。キーを入れた方向へ飛び、ダッシュ等の慣性が残る。

一部技の最中に入力するとジャンプ動作で硬直をキャンセルできる（ジャンプキャンセル）

<a href="#">スーパージャンプ(未作成)</a> <a href="#">ハイジャンプ(未作成)</a>	地上で1or2or3>7or8or9	大きく飛び上がる。基本はジャンプと同じ。残像が付き、空中ダッシュ・二段ジャンプ可能。ジャンプキャンセル可能な技はハイジャンプでもキャンセル可能。
<a href="#">二段ジャンプ(未作成)</a>	空中で7or8or9	空中でもジャンプできる。タオカカは三段ジャンプまでできる。ティガーは一段までしかジャンプできない。
<a href="#">リボルバーアクション</a>	ボタンを順押し	通常技 通常技で連続技になる。ルートはキャラごとに異なるが、基本は弱 中 強 D
<a href="#">特殊技(未作成)</a>	6弱、6中、6強、3強	全キャラ共通の特殊技コマンド
<a href="#">投げ</a>	中+強	ガード中 ヒット中・ガード中であっても間合いにいたら投げられる。追い討ちも可能。
<a href="#">投げ抜け(未作成)</a>	中+強	投げられモーション中(！マーク点灯中)に入力する事で投げられるのを防ぐ。
<a href="#">ラピッドキャンセル</a>	攻撃当ててる時に弱+中+強	ヒートゲージを50%使い攻撃をキャンセルする。
<a href="#">カウンターアサルト</a>	ガード中に6+弱+中	ヒートゲージ50%を使い、反撃技を出す。ガードカウンター技。 相手を吹き飛ばす。仰け反りモーション中でも使用可能。 (CT版)：使用した後はバリアゲージが0になり防御力が急激に落ちる。 (CS版)バーストアイコンを消費。ラウンド敗北時回復。非のけ反り時は上空へ吹き飛ばす(金バースト)
<a href="#">バリアバースト(CT)</a> <a href="#">ブレイクバースト(CS)</a>	弱+中+強+D	硬直が殆んど無くなり、ヒートゲージ増加量が増えるが、ガードライブラ減少量も増える
<a href="#">直前ガード(未作成)</a>	攻撃が当たる直前にガード	硬直が殆んど無くなり、ヒートゲージ増加量が増えるが、ガードライブラ減少量も増える
<a href="#">空中受身(未作成)</a>	吹っ飛び中、空中で弱or中or強	空中で態勢を立て直す。
<a href="#">クイック起き上がり</a>	吹っ飛び中、地上に接触した瞬間に弱or中or強	地上で態勢を立て直す。
<a href="#">前転(後転)起き上がり</a>	ダウン中に6or4+弱or中or強	ダウン中レバーに入れた方向に移動して起き上がる、移動中はやられ判定あるので注意。
<a href="#">緊急回避(未作成)</a>	ダウン中に2+弱or中or強	ダウン中に無敵になった後に起き上がる。

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

- ラビットキャンセルではなくラピッドキャンセルでは？ -- (2008-10-29 01:23:29)
- jって何ですか？ -- 名無しさん (2008-11-28 22:51:33)
- スーパージャンプ中も2段ジャンプできるのね。  
ギルティの頃はジャンプ仕込みしないとできなかったからなんか新感覚。 -- 名無しさん (2008-12-12 01:53:59)
- Jって何のこと？ 誰か教えてくださいませんか？ -- 名無しさん (2008-12-28 13:25:33)
- SJ中にも二段J可能なのか  
闇慈でJ仕込み頑張ったんだけどな..... -- 名無しさん (2009-01-18 23:27:59)
- 直ガした時のガードライブラについての説明がシステムにある項と全く逆なのですが（システムの項には直ガ時大きく減少と書いてある）  
どちらが正しいのでしょうか？  
個人的には直ガしてるのにデメリットがあるというのはおかしい気がするのでこっちが正しいと信じたいですが -- 名無しさん (2009-01-19 15:43:01)
- ggxxの時の直ガはGBにデメリットあるし、どうだろ？  
自分も詳しく分からないが分かり次第、統一してほしい<システム -- 名無しさん (2009-01-19 18:17:48)
- すいません。GPの意味がわからないんですけど、どなたかおしえていただけませんか？ -- 名無しさん (2009-01-29 00:29:11)
- ガードポイント。攻撃モーションの一部にガードが付加されている攻撃を指す。  
攻撃を受けてものけぞらないスーパーアーマーとの違いは  
攻撃を受けてもガードした扱いでダメージ計算されること。  
  
この辺の用語をFAQで一通り説明してるといいかもね。 -- 名無しさん (2009-01-29 02:57:45)
- ありがとうございます！！  
-- 名無しさん (2009-01-29 16:45:36)