

# スパーリングモード

コンティニアムシフトで追加された、アーケード版トレーニングモードです。コイン投入後、対応するボタンを押しながらSTARTボタンを押してください。対応ボタンをボタン配置別ごとに説明すると、

- TYPE A : C、Dボタン
- TYPE B : B、Cボタン
- BEGINNER : S、Tボタン

を押したまま、STARTボタンを押せばOK。

STARTボタンを押す前に、画面中央下に『SPARRING ?? MIN』と出てることを確認しよう。  
(対戦筐体がプレイ中だった場合、対戦乱入となるので注意)

## 特徴

- 使用キャラクター、対戦キャラクター、CPUのレベル (BEGINNER ~ HELLの5段階) を選んで対戦できる。
- 最大7分間、何度でもCPUと対戦できる。

## 詳細

- 最初に選ぶのは使用キャラクター。その後に対戦キャラクター。
- CPUのレベルが高いほど、攻撃の頻度、ガードの固さが上がる。
  - BEGINNERは、攻撃防御をほとんどしないのでコンボ練習に使える。移動、ジャンプはまったくしない？
  - HELLになると自分から積極的に攻めてきて、基本的なコンボまでなら決めてくる。中段見切り、投げぬけ、切り替えしの練習ができる？
  - 他のものは試していないが、特別やることはないのでスルー推奨。
- 開幕演出がカットされ、すぐに試合となる。
- どちらかの体力ゲージが無くなった後は、すぐさま次の試合が始まる。
- 毎試合1度だけCPUヒートボーナス (挑発を行うとヒートゲージが満タンになる) が使える。ゲージ技を絡めたコンボの練習に。
- アストラルヒートは使える。

## コンボ練習

- 中途半端にNORMAL、EASYを選ぶくらいなら、BEGINNERを選ぼう。

## 編集者の私見

- BEGINNERジンは時々スタンエッジ飛ばしてくるのがイラっとくるんで、選ばないほうがいい。
  - 拘束時間が長い技を使うキャラは選ばないほうがいいかもしれん。
- 時間を目一杯使いたいなら、アストラルヒートは使わないこと。演出中も時間は過ぎる。

## 乱入

- 乱入されたのちに勝利したときは、持ち時間が一定量回復するらしい？
- 自分から乱入したときは、スパーリングモードは選べない。
- 乱入された試合では、以下の条件を満たすなら毎試合『アストラルヒートが使える』
  - ヒートゲージ100%、バーストストック1個。
  - アストラルヒートを使用して勝利した場合も、通常の1勝と数えられる。
  - 明らかにバグだが、大した問題にはなっていないと思われる。

- 
- はじめましてこんばんわ。  
えっと、スパーリングモードのプレイ時間で  
最大15分間プレイのゲーセンも神奈川県にありました。  
-- (あんじゅ) 2011-09-27 19:14:46
  - スタンエッジってGGじゃないか・・・ -- (名無しさん) 2012-01-06 18:00:31

名前:

コメント:

投稿

[すべてのコメントを見る](#)