

バンナムさん! そろそろゲームに出してくださいよ!(酸欠)

# EX-REVUE通信

2014

8/15

全14キャラ掲載!

ガンダム/ガンキャノン  
量産型ザク/シャア専用ザク  
グフ/ドム/量産型スゴック  
シャア専用ズゴック/キャン  
アッガイ/量産型ゲルググ  
シャア専用ゲルググ  
ジオング/ドルメル

アーケード稼動20周年記念!  
需要  
度外視で  
大・紹・介!!!

EX-REVUE  
20th  
Anniversary

20周年の今、改めて基礎から攻略

機動戦士ガンダム EX-REVUE



## はじめに

本書は、1994年にバンプレストより発売されたアーケードゲーム「機動戦士ガンダム EX-REVUE」（開発はアルユメ）について、登場キャラクター（モビルスーツ）の基本的な情報を網羅したつもりで書かれた、スタートアップガイド風の同人誌です。

なにがどのように「風」なのかというと、ずっと独りでこねくり回して作っているため、アイデアや発見に乏しく、情報の正確さや、網羅性に多くの問題をはらんでいるためです。こんな本があったらいいな、という想定に対しての、自己満足の結晶に過ぎません。この本には、「それっぽいこと」が書いてあるだけなのです。なので、実際に対戦をやり込んでいる方々にとっては、あまり有益な本にはなっていないと思います。女々しいエクスキューズですが、その点だけ予めお含みおきください。

本書の制作にあたりまして、表紙イラストを提供してくれた村上ヒサン氏、装丁をしてくれた funbolt 氏に心から感謝いたします。こんな毒にもククリにもならない本にお付き合いいただき本当にありがとうございました。

願わくば、本書を手にとった方がこのゲームに興味を持って、稼働しているお店を見つけてくだされば幸いです。

高田馬場ミカドへ行って、実戦勢の洗礼を受けたいと思っている

THE-O

# 基本操作 & ゲームシステム

本作の歴史的背景から基本的なゲームシステムをざっくり解説。知らないよりは知っていた方がいい、という程度だけ。

担当：シオゴロウ



↑前作のタイトル画面。いかにもアニメ再現を意識したテイストが特徴

**そもそも、どんなゲームなのこれ？**

本書冒頭でも述べたが、「機動戦士ガンダムEX-REVUE」は、1994年に発売されたアーケード用格闘ゲームだ。1994年という、カプコンから「スーパーストリートファイターII X」が、SNKからは「キングオブファイターズ94」が登場するなど、まさに格闘ゲームブームがゲームシーンを席巻しつつあった時期。前述のカプコンやSNKという2D格闘ゲームの大手ブランドだけでなく、さまざまなメーカーから多種多様なタイトルが「乱立」していた時期でもあった。本作「機動戦士ガンダムEX-REVUE」は、前年（1993年）にバンプレストから発売された「機動戦士ガンダム」の続編であるが、そうしたブームの

**基本操作は割とベーシック**

本作のゲームシステムは、ひとこと言ってしまうと「すごくフツー」。どないやねん、と思われる向きもあるだろうが、実際にゲームに触れてみると分かるだろう。操作性感覚は、だいたい「ストリートファイターII」と「サムライスピリッツ」である。あかんかな。

とはいえ、おかげでどつき易いのも事実。操作系は8方向レバーと、弱・中・強の攻撃ボタンにくわえ、本作の独自要素として「投げ」専用のボタンが用意されている。ただし、投げボタンは設定されていない場合もある。その場合、投げはレバー左右どちらか+中or強攻撃で出

**ちよつと不思議な独自要素もある**

本作は、まあぶっちゃけると「ストリートファイターII」と「サムライスピリッツ」を足して3で割ったようなゲームであるのだが（ダメじゃん）、決して独自要素がないわけでもない。ここでは、本作ならではの基本システムを紹介していこう。

● **イージーコンソール**

ゲーム画面の下の隅っこを見てみよう。何かありますね、見慣れないものが何コレ。このゲーム、体力ゲージ以外にゲージ要素とかないはずなんだが、実はこれ、レバーの入力方向を表示しているのである。コマンド入力の確認に使おうにも、プレイ中にこんなもん見られないうわけて、ラウンド開始前にレバーの調子を確認するために使うのが現実的ではないだろうか。

● **二段ジャンプ**

文字とおり、ジャンプ中にもう一度ジャンプすることが可能。ギルティギアシリーズのように、ジャンプ攻撃をキャンセルしたり、ジャンプ攻撃後に出すこととできない。二段ジャンプが可能なのは、シヤア専用ザク、シヤア専用ゲルグ、ギャンの3キャラのみ。特にギャンはジャンプの速度が非常に速い（上りも下りも）ため、立ち回りでガンガン使っていける。

**独自要素だってちゃんとあるもんね**

**独自要素① イージーコンソール**



↑コレですコレ。ゲーム中にレバー入力とかいちいち確かめてらんないから！ラウンド開始前のレバー動作確認にどうぞ

**独自要素② 二段ジャンプ**



↑ジャンプ中にもう1回ジャンプ出来る。着地タイミングを変えたり、対空技をスカしたりと活用法はいろいろ。格ゲーでの実装タイミングとしては割と先進的

**独自要素③ 空中連続ヒット**



↑対空性能が高い通常技で迎撃→キャンセル対空必殺技、などワンセットで覚えておくとダメージソースが増える。空中多段ヒットする必殺技も原理は同じ

**独自要素④ 残像**



↑突然数秒前の残像が表示されたり、ぶっちゃけ明確な発生条件不明。個人的には演出として残像を使うならば、いっそもスーパーコンボを搭載して欲しかった（無茶）

● **空中ヒット**

このゲームでは、「空中の相手に強制ダウン属性以外の攻撃をヒットさせた直後、一定時間やられ判定が残る」という仕様になっているようだ。たとえば、ジャンプ中の相手をアップ系のしゃがみ強攻撃で迎撃し、そのしゃがみ強攻撃を必殺技で素速くキャンセルすると、空中の相手に必殺技が連続ヒットする（ガンダムの場合、立ち強攻撃をキャンセルしてのビームサーベルが連続ヒットする）。

ただし、やられ判定が持続する時間は非常に短く、タイミングは非常にシビアなので、あらかじめ成立するパターンをいくつか覚えておくのがよいだろう。連続ヒットするのは通常技→必殺技に限らない。アツガイのバーチカルローリング

● **残像**

このゲームに搭載されている要素で、イージーコンソールと同じく何のためにあるのかよく分からないのが「残像」である。基本的には、攻撃が連続ヒットした際に発生するのだが、出たり出なかったり、それだけならいいのだが、さらに、全く関係ないタイミングで数秒前のムーションが突然表示されたりもするた

クロー（仮）などは、このシステムの恩恵により、多段ヒットによるダメージ＆気絶が狙える強力な必殺技となっている。なお、最初に述べた通り、強制ダウン属性の攻撃をヒット後は追撃できない。足払いキャンセルからの必殺技などは連続ヒットしないのであしからず。

● **ガードキャンセル**

これまたよく分からない現象なのだが、CPUに連続ガードさせると、無敵技などで割り込んでくることがある。今のところ、プレイヤー側の操作で再現する方法は見つかっていないので、理不尽として受け取っておくしかないようだ。

このゲーム、そもそもガード硬直について未解明な部分がある（ガード硬直をキャンセルして歩ける？など）ので、改めて解析する機会を持ちたい。

することが可能。キャラによっては中攻撃と強攻撃で投げが2種類用意されている。中攻撃での投げはダメージが低く、投げの（演出）時間が長い。いつぼう、強攻撃での投げはダメージが高く、時間が短い。中攻撃での投げは一見レバガチャで抜けられそうだが、実際には回避不能なため、タイム勝ち目前などの場合では使えない道があるだろう。なお、一部のキャラは空中投げが可能（ギャン、シヤア専用ゲルグ）。

**意外に先進的なダッシュ仕様**

レバー操作では、前後移動とジャンプ以外に、バックダッシュとダッシュが可能。バックダッシュは発生と同時に全身

無敵となり、着地と同時にやられ判定が復活する硬直はないので即ガード可能。ダッシュはレバー入れればなしで前進し続けるランタイプとなっている。余談ではあるが、前ダッシュがステップではなくランタイプ（レバーを入れっぱなしにすると、そのままダッシュしつづける）なのは、この時期の格闘ゲームでは珍しい部類。ランタイプの格闘ゲームの代表格といえば、「キングオブファイターズ」シリーズであるが、同シリーズがランタイプのダッシュを実装したのは3作目の96からである。当時すでに実装していたのは、同じSNKのサムライスピリッツであり、やはり同作から受けた影響の色澤さよもわが丸小丸が感じら

**基本操作① ボタン操作**



↑How To Play画面。投げ専用のボタンがもっとも特徴的な部分だろう。連打すると、相手に投げられ判定が出た瞬間に投げが成立するので封印した方がいいかも

**基本操作② レバー操作**



↑レバーを後ろ方向にすばやく2回入力するとバックダッシュ。前方に2回入れるとダッシュ。How To Play画面ではなぜか「するものもあります」と書かれているが、全キャラ出来るので安心していい。なお、バックダッシュのジャンプ中は全身無敵

必殺技図解

PICTURE OF SPECIAL ATTACK

●ビームライフル ↓ ↘ → + 攻撃

ごく普通の飛び道具だが、若干打点が高い。弱と強で弾速の差も大きいので、織り交ぜると飛び越えづらくなる。ただし、撃った後の硬直もそれなりにあるので、乱用は禁物だ



●ガンダムハンマー ← ↙ ↓ ↘ → + 攻撃

男の武器・ガンダムハンマーをブン投げる。写真2枚目から攻撃判定が発生。強攻撃からなら連続技にも組み込め、最大3ヒットする。ちなみに飛び道具扱いではないので注意



●ビームサーベル → ↓ ↘ + 攻撃

いわゆる昇竜拳。上昇後にクルッとバック宙して降りてくるので、実際はタイガーアッパーカットに近い挙動。発生から飛び上がるまでは完全無敵。弱の場合は上昇中も無敵が継続する



●ダブルサーベル(仮) ↓ ↙ ↘ + 攻撃

インストに掲載されていない技につき、名称は当時のゲームストから引用した。両手にビームサーベルを持った状態で突進し、回転しながら2連撃を繰り返す。弱～強でダッシュの距離が変化する。なんとダッシュ中は全身無敵。ただし、ガードされたときの隙もハンパないぞ



燃え上がれ～燃え上がれ～

ガンダム

連邦軍V作戦の鍵をにぎる主役モビルスーツ。原作で見せた圧倒的な性能で、君は、生き延びることができるか……？

担当：THE-O



↑この調子に乗ってるクソガキ感が1stガンダムのアムロらしくて良い

地球連邦軍の試作モビルスーツであるガンダム。アニメ同様、主人公であるアムロ・レイが搭乗する。そして、ゲーム内でのキャラクター味付けも、そのまんまストーリーファイターIIにおけるリユウである「飛び道具と対空技を備えた、いわゆる「道着キャラ」」。  
ただ、このゲームでは、多くのキャラクターが当たり前のように飛び道具と対空技を備えているので（モビルスーツなから射撃技があるのは当たり前といえは当たり前なだけ）、結果的に存在感は薄い。とはいえ、戦力として不足はまったくないので、どんな相手にも十分に渡り合えるだろう。  
なお、前作にあたる「機動戦士ガンダ

ム」ではセイラ・マスが搭乗した赤いガンダム（通称・セイラガンダム）が別キャラクターとして存在したが、本作では単なる2Pカラー扱いとなっており、セイラは搭乗しない。  
**高性能な通常技で地上戦を制せよ**  
さて、前述のとおり、基本的にはスタンダードな方向付けがなされているガンダムだが、通常技に関してはかなり性能的に恵まれている。攻撃判定が前方方向に突出する立ち弱攻撃や遠立ち強攻撃を中心に、立ち・しゃがみに使い勝手のよい通常技が揃っている。これを軸に地上戦で立ち回っていくのがガンダムのファイトスタイルになるだろう。強攻撃振り回して牽制しているうちに相手の体力が減つて、みだいな展開が理想。

PICK UP NOMAL ATTACK

通常技ピックアップ

●立ち弱攻撃



↑攻撃判定はグラフィック通り、ビームサーベルの先端部分まで発生。やられ判定は手の部分までしか存在しないので、牽制技として重宝する

●遠立ち強攻撃



↑遠距離で振り回す技として超高性能。このモーションまで、先端から足元にかけて超広範囲に攻撃判定が発生している。上方方向には薄いので注意



↑振り抜きモーションで前ナメ上に攻撃判定が変化。自分の前方1.5キャラ分くらいの領域に対して、攻撃判定の固まりを押し付けるかたちに

●近立ち強攻撃



↑判定面はさほど優秀ではないが、発生早さとキャンセル待ち受け時間の長さが持ち味。対空技をスカした際など、着地前を狩るのに重宝する

●しゃがみ強攻撃



↑優秀な対空技だがキャンセル可能時間がシビアなため、しゃがみ強→ビームサーベルが空中連続ヒットしない

●ジャンプ中 ↓ + 中攻撃



↑ジャンプ強攻撃より縦に分厚い判定を持つ。そのぶん発生が遅いので、対空などにはジャンプ強攻撃を使うと良いだろう

クセのある必殺技を使いこなせるか

ビームライフル、ビームサーベルは、いわゆる波動拳と昇竜拳なので違和感なく使っていけると思えば、オリジナル技であるガンダムハンマーとダブルサーベルをいかに使うかが、このゲームにおける「ガンダムらしさ」というキャラクター付けになるだろう。

●ガンダムハンマー

発生が遅く、飛び道具を相殺することのできないので、そもそも飛び道具という考え方をしないことが重要。相手に着地や起き上がりにも重なることで、ある程度離れた距離から相手の動きを制限できる。この技が最も輝くのは連続技で、画面端から立ち or ししゃがみ強攻撃↓強ガンダムハンマーが連続ヒット。ダメージだけでなく、気絶ダメージが蓄積される。気絶ダメージの量も強弱で異なるので、連続技で使ったら強一択だ。

●ダブルサーベル(仮)

ダッシュ中全身無敵なのはいいのだが、いかにガードされた際の隙がデカいのが欠点。弱や中であれば、攻撃発生もそこそこ早いので、遠 or 近立ち中攻撃からキャンセルで連続ヒットを狙うのが無難か。このゲーム、全般的に飛び道具の隙が少ないキャラが多いので、中・遠距離で飛び道具を見てから強ダブルサーベルで抜けても、だいたいガードされて刻の涙を見ることになる。強に関しては忘れた方がいいかもしれない。

【補足】本書では、基板のディップスイッチにより攻撃判定と食らい判定を表示した状態で画面を撮影している。四隅を青い枠で囲まれた範囲が攻撃判定、白い枠で囲まれた範囲が食らい判定になっている。補足の補足になるが、1P側のスタートボタンを押しながらリセットをかけると、ステージとキャラ、制限時間とダメージの有無を設定できるテストプレイモード(?)になる。ノーダメージでタイムオーバーなし設定するとコンボ練習などに便利なので試してほしい。

**白兵戦用兵装なしで どう「格闘」するの？**  
 砲撃で中距離からガンダムを支援する……的な設定のガンキャン。このゲームにおいては、設定通りビームサーベルなど格闘戦向けの兵装がない上、なぜかビームライフルまで持っていない。  
 結果、リーチの短い通常技と、飛び道具系の必殺技を必死にやりくりして戦う。なんだか涙ぐましいキャラクターになってしまった。

原作とおりなら、シールドを持たないかわりに装甲が厚くなっているのだが、このゲームではダメージは全キャラ一定なのでそういう救済措置もない。はっきり言って、原作設定をうまくゲームに落としこめなかったために、ゲーム的に微妙な扱いになってしまっているのだ。

ジオンを叩く、徹底的にな!

# ガンキャン

ガンダムの後衛として砲撃をメインとするモビルスーツ。しかしてその実態は!?

担当：塩太郎

俺だっていつまでも昔のままじゃないぜ!

↑自分で使うとそうでもないが、CPU使用時は異常にうるさいカイ

**砲撃を活かすための 通常技を選ぶ**  
 じゃあガンキャンって弱いの？って話になるとまた別である。通常技は、突出した性能やリーチを誇る技は少ないが、全体的にキャンセルのかかる技が多い。これは強制ダウン系の技(足払いなど)にも共通している。

ガンキャンには、特に対人戦で起き攻めに有効な必殺技「グランドボム」があるので、各種通常技からグランドボムにつなげることで、攻めを継続できる。CPU戦ではかなりお察し気味のガンキャンだが、対人戦ではグランドボムでヒョンヒョン飛び回って相手をイライラさせつつ立ち回ろう。

**通常技ピックアップ**

- 立ち弱攻撃
 

↑伸ばした腕にはくらい判定がないので、安心して振っていい。上体のくらい判定が小さいので、とっさの地对空として使えなくもない
- 近立ち強攻撃
 

↑2ヒットするラリアット。1発目、2発目ともにキャンセルがかかる。1発目でキャンセルする場合はエルポータックルでダメージを取ろう
- しゃがみ中攻撃
 

↑足払い。キャンセルがかかるので、グランドボムで起き攻めを継続しよう。前に重心が移動するので、ガンキャンの中ではリーチは長め
- 遠立ち強攻撃
 

↑大攻撃にしては出が早く、また攻撃判定が突出しているのが当たりも強い。おまけにキャンセルもかかる。とりあえず困ったら振ればOK
- 遠しゃがみ強攻撃
 

↑強攻撃のしゃがみ版。グランドキャンの性能がもうちょっとよければ、とりあえずキャンセルしてグランドキャン、って出来るんだけど

**難易度も選択肢も あんまりない連続技**  
 身も蓋もないが、ガンダムには今のところ、トリッキーな連続技は見つかっていない。裏を返せば、基本的な連続技さえマスターしておけば、そのまま第一線で戦えるということだ。それでは、シチュエーション別にいくつか紹介していこう。

↑見よ! たった3段でこの減り!(一度言ってみたかった) 気絶ダメージもガッツリ溜まるので画面端なら狙ってみた

●(画面端推し)ジャンプ強攻撃↓近立ち強攻撃↓強ガンダムハンマー(Sヒット)  
 画面端限定の、おそらく現状でガンダム最大のダメージとなる連続技。ガンダムハンマーは最大3ヒットするが、初段のリーチが短いため、画面端以外ではフルヒットが難しい。とはいえ、フルヒットで6割近いダメージは魅力的。また、気絶ダメージの蓄積も大きく、このあと強攻撃を1〜2発当てれば相手は気絶してしまふ。ジャンプ攻撃からは難しいが、

●遠 or 近立ち中攻撃↓弱 or 中ダブルビームサーベル  
 中・近距離でもっとも安全な連続技。ガードされるのが不安ならダブルサーベルをビームライフルにしてもよいが、コンボとしてはダブルサーベルの方が安定するだろう。弱・中は距離で使い分けが、間違っても強で出さないように。

●近立ち強攻撃↓強ビームサーベル  
 相手に対空技をスカつたときなど、空中から落ちてくる相手に対して使う。しゃがみ強攻撃↓ビームサーベルなら対空も兼ねて使えるじゃん? と思ってもいいが、空中連続ヒットの受付時間に間に合わないのだ。

●(画面端同士限定)弱ビームライフル↓前ダッシュ↓近立ち強攻撃↓強ガンダムハンマー  
 大道芸コンボ。ガンダムは前ダッシュが早いので、お互いに端と端の状態から弱ビームライフルをダッシュで追うとギリギリ間に合うのだ。

このコンボ自体はそうそう実戦で決められるものではないが、ガンダムのダッシュ性能を活かして、前ダッシュから優秀な通常技を押し付けていくのは立ち回りで有効なので、覚えておくといいたろう。隙が見えたら前ダッシュ、だ。

画面端で近立ち強を振るときは常に意識しておきたい。

疑惑ドキュメント 「他人の空似」

主人公に…… なりたかったんです

**主人公キャラから いるいる拝借……?**  
 というわけで、主人公キャラなわけですが、見た目で分かっているから、無理に他所様の主人公キャラから持ってきてなくてもいいんじゃないですかね……。ちなみに、以前作ったコピー本には、ジャンプ強攻撃とサムスピの燕返しと比較も載せてたんですが、あんまり似てなかったんで外しました。

ぶっちゃけそんなにキャラごとにはバクりについて書くこともない(キャプショ

↑これアカンやつや(以後そんなんばっか)。基本的なモーションは完全にそのまま。手前の足のカット裏部分が見えている部分まできちんとトレースしている部分がほほえましい

↑ビームライフルと波動拳。色と高さは違うけど、形状はほぼそのまま。ちなみに前作「機動戦士ガンダム」ではこんな形じゃありませんでした。なにもわざわざ似せる方向にいかなくても……

んで説明しすぎんで、この欄は雑談コーナーとして使っていきたいと思えます。まあガンダムなんですけど、たぶん立ち位置的には、上位陣(ギャンとかギャンとかギャンとか)には辛いけど中の下ぐらいには入れるんじゃないでしょうか。なんだかんだ、ひと通り揃ってるしね。ビームライフルはイマイチだけど。ジャンプ攻撃が弱いので、どうしても通常技散らして立ち回り重視にならざるを得ないところ(能動的に攻め込めない)の辛いところですが、まあボチボチ頑張ってください。いうほど弱くはないです多分。

必殺技図解

●グランドキャノン ↓ ↘ → + 攻撃

低い姿勢から両肩のキャノン砲を発射する飛び道具。画面端から弱で撃っても反対側の端に到達するまで硬直で動くことができないほど硬直が大きい。救いは発射時の姿勢が低いことくらいか



●キャノン(仮) ↓ ↙ ← + 攻撃

こちらは立った状態から砲撃を行う。グランドキャノンほどには硬直は長くないので、相手がしゃがんでいないのであれば、こちらを使用した方がその後の展開が楽になるだろう



●エルボータックル(仮) → ↓ ↘ + 攻撃

斜め前方に上昇する対空技。飛び上がるモーションの直前まで全身無敵。サガットのタイガークラッシュのような軌道だが、動きは早くない。通常技や上の2つの必殺技がイマイチなので、対空に連続技に引っぱりだこである。てか他の技が(ry



●グランドボム ↓ ↘ → + 攻撃

CPUが連発してくることでお馴染みのグランドボム。古川登志夫さんのボイスが聴けるせえ印象的。相手を飛び越えざまに空中から砲撃する。射出した弾自体には判定がないが、地面に着弾した瞬間に下段の攻撃判定が発生。起き上がりに重ねることで、ガードの表裏を揺さぶることが可能だ



●エルボータックル(仮)

対空にコンボにと重畳するこの技だが、地上で当てた場合、2段めを当てないと相手がダウンしないので注意。正面から通常技をキャンセルして出した場合、初

●グランドボム

というわけで、この技を軸に立ちまわっていくしかないのがガンキャノンなのである。仕方ないね。相手を飛び越えざまに撃つので、基本的に「逆ガードかつ下段判定」になるという、非常に対人戦向けなこの技。ただし、生で出すと避けられやすいので、「強制ダウン技をキャンセルして出す」を基本に使っていくのがいいだろう。幸いにして、ガンキャノンはしゃがみ中攻撃、近しゃがみ強攻撃、近立ち強攻撃(2ヒット目)など、ヒット時にダウンを取れる技にはだいたいキャンセルがかかる。ウザいぐらいにグランドボムで飛び回ろう。

お前の砲撃ガバガバじゃねーか!

●(画面端推し)ジャンプ強攻撃↓近立ち強攻撃(3ヒット)  
前述のコンボで、近立ち強攻撃を出し切るパターン。ダメージは3割5分程度と、エルボータックルがフルヒットしなかった場合より低い。こちらのコンボは画面中央でも確実にダウンが取れる上、キャンセルからグランドボムにつなげて

●(画面端推し)ジャンプ強攻撃↓近立ち強攻撃(1段階目) ↓強エルボータックル(4ヒット)  
画面端限定でジャンプ攻撃から入る最大ダメージのコンボがこれ。普通すぎて泣けてくるが、ヒットバックの関係でエルボータックルを絡めた連続技は画面端以外ではフルヒットしづらいので気を付けること。だいたい5割程度のダメージは取れる。フルヒットしなくとも4割弱は減るので、確実さを求めるなら十分選択肢になるだろう。

●(画面端推し)ジャンプ強攻撃↓近立ち強攻撃(1段階目) ↓強エルボータックル(4ヒット)  
これまで散々書いてきたとおり、コンボでまとめたダメージを取るチャンスがそこそこあるキャラではない。だからといって、コンボ完全に捨てていいわけでも全然ないので、最低限のものは紹介しておこう。

連続技と連携  
どっちを取る?

段だけ当たって、ダウンしてない相手の目の前に着地ということになるので注意(着地に隙が皆無なので深刻な反撃は受けないだろうけど)。

起き攻めに移行できる強みがある。グランドボムがヒットした場合、総ダメージは6割弱まで伸びるので、基本的にはこちらの選択肢がメインになってくるだろう。



↑画面中央では、エルボータックルを2段ともヒットさせるのが難しい。1段階のみだとこの状態で仕切り直しに  
↑近立ち強2段階目にキャンセルをかけて出したグランドボムが当たると、このダメージに、相手はまだ起き上がり中だ

疑惑ドキュメント  
「他人の空似」

この顔 (><) っぽく見えませんか?



↑トレースというよりは、技のコンセプトをパクってる感じである。実際には性能もだいぶ違うと思うが、タムタムのアハウ・ガブルと王虎の気功爆転法をミックスしたような感じである



↑飛び越えざまに空中から攻撃するところは、王虎の気功爆転法に近いが、地上に着弾するまで攻撃判定がないところはタムタムのアハウ・ガブルと同じ。結果としては面白い性能になっていると思う

割とオリジナル派なガンキャノンさん  
この人は割と「ガッツリトレースしました」系のバカリ要素は少なめ。まあ、コンセプト的な部分でいうと、飛び道具はサガットのタイガーショットそのまんまだし、左で紹介しているとおり、グランドボムもどっかで見たような技のミックスである。エルボータックルは割とオリジナルな感じかな。  
しかし、徒手空拳のガンキャノンさんは結構慣れるまで大変というか、グラー

ンドボム、グランドボムって感じするさい立ち回りをしないのは結構しんどいところ。このゲーム、コマンド投げがない(通常投げが十分強いけど)のと、みんな飛び道具と無敵対空持っている(一部除く)から、キャラ付けが似たり寄ったりになりがちなんだよね。そいう意味では、もっと砲台キャラという方向に特化するか、あるいは重装甲のパワーキャラとしてコマンド投げを持たせるとかしてれば、もうちょっと面白いキャラになれたかなーという感じはあります。

必殺技図解

PICTURE OF SPECIAL ATTACK

●ザクミサイル ↓ ↘ → + 攻撃



↑脚部からミサイルを発射。発生が遅いのが難点だが、なんと下段判定。どどん使っている

●スパイククラッシュ → ↓ ↘ + 攻撃



↑完全に昇竜拳。発生から上昇中は、弱・中・強すべてで完全無敵。なにこれ超つよい。判定面だけなら本作最強の対空技だ。中と強は最大2ヒットする。かなり高くまで上昇するので降り際に注意しよう

●ダブルスピッキング ↓ ↙ ← + 攻撃



↑スバII以降に登場するディージェイのローリングソバットのな必殺技。前方にステップしつつ、2発の蹴りを繰り出す。1発目と2発目が連続ガードにならないので、わかってる相手には割り込まれるので注意が必要。最初のステップは下半身にやられ判定がないので、一分の飛び道具や下段攻撃を抜けることも可能

敵を倒すには早いほどいいってね!

量産型ザク

ジオン軍の量産型モビルスーツとして、ガンダムとならんで作品の象徴でもあるザク。ただのやられ役じゃないんだぜ? 担当: 塩太郎



↑微妙に原作のセリフと違うテキスト感が往時のガンダムゲーらしい

このゲームにおける量産型そのもの

機動戦士ガンダムという作品においてある意味ガンダム以上に作品の世界観を体現しているモビルスーツ、それがザクである。量産された兵器として描かれたザクは、それまでの「雑魚メカ」とは一線を画した存在であり、宇宙世紀という世界観にリアルさをもたらしたのである。という書きさはさておき、ゲーム中でどういうキャラになっているかというと、テンプレ的に飛び道具と対空技を備えた、至って量産型なフレイクのキャラになっている。じゃあ性能もそれなりなの? って話になるとまた別で、標準的なから使いやすいのいい便利な技が揃っていて、単なるやられ役で済ませられないキャラに仕上がっている。

攻守に活躍する粒ぞろいの通常技

通常技は、立ち・しゃがみ・ジャンプすべてにおいて強攻撃の使い勝手が非常に良い。特に立ち強攻撃は、中攻撃よりも発生が早いぐらいいので、リーチと判定面から見ても、中距離での牽制はこれだけでもいいぐらいいだ。立ち・しゃがみ強攻撃はキャンセルも可能なので、スパイククラッシュやダブルスピッキングなどの必殺技につなげて、ダメージの底上げも可能。空中でもジャンプ強攻撃が基本になるが、ジャンプ中↓+中攻撃で出せる特殊技が真下に攻撃判定を持つので、ジャンプ強攻撃には近すぎる間合いや、めくりを狙うときに使っていくといいだろう。

PICK UP NOMAL ATTACK

通常技ピックアップ

●しゃがみ弱攻撃



↑連打が効くベーシックな「小足」。立ち弱攻撃の判定が上方向に偏っていてしゃがみ中の相手にスカルるので、弱攻撃は必然的にこれがメインに

●しゃがみ中攻撃



↑足払いを2回連続で繰り出す。早い話がストIIのガイルのアレといっしょ。1発目と2発目の間が長いのでガードされると割り込まれ放題



↑2発目の方が若干リーチが長い。ちなみに、1発目・2発目ともに強制ダウン攻撃なので、連続ヒットもしないし、追撃もできない

●立ち強攻撃



↑つよい(確信)。リーチが長く、かつ発生も早いという超便利ワザ。キャンセルも可能なので、ヒット確認からダブルスピッキングで追撃しよう

●しゃがみ強攻撃



↑優秀な対空技。キャンセルもかかるので、スパイククラッシュでダメージを手堅く稼いでおきたい

●ジャンプ強攻撃



↑前方に広い攻撃判定を持つが、下方にはやや薄め。地上の相手に当てる際は、よく引きつけて出さないとしかりがちなので注意

必要十分な性能の必殺技が揃う

量産型ザクは、3つの必殺技「ザクミサイル」「スパイククラッシュ」「ダブルスピッキング」が、どれも捨て技にならないという点で、ある意味恵まれたキャラだと言える。ありがたい骨髄までしゃぶりつくそう。

●ザクミサイル

技の発生が遅いのが難点だが、どっかのキャンオン野郎と違って硬直が比較的少ないのと、攻撃判定が下段なので使い勝手は上々。ちなみに、ガンキャンのキャンオン(仮)やガンダムのビームライフルなど打点の高い飛び道具とは相殺しないですり抜けるので注意が必要だが、同時にゲルグクのグランカッター(上半身無敵の突進技)を止められるなど下段ならではのメリットもあるので、使いどころを考えておこう。

●スパイククラッシュ

上昇中、全完全無敵の昇竜拳。つよい(確信)。このゲームでは着地硬直がほとんどないので、CPUがよくやってくる、弱スパイククラッシュを連続して出す、いわゆるドラゴンダンスもなかなかバカにならない。判定も前上はかなり分厚く発生するので、対空技として安心

して使っている。

ザクの場合、しゃがみ強攻撃も対空技として優秀なので、しゃがみ強攻撃で対処できるものについては、しゃがみ強攻撃→強スパイククラッシュで対処していくと効率的にダメージを稼いでいける。



↑対空でしゃがみ強攻撃→強スパイクアタックが空中連続ヒットするとこのダメージ。ジャンプ抑止にもつながる

●ダブルスピッキング

ザクの貴重なダメージ源。コンボとして立ち強攻撃キャンセルから出すのももちろん、遠距離での確定反撃にも使用可能(中距離での確認には、立ち強攻撃からのコンボで使用。ただし、この技は1発目と2発目が連続ガードにならない点に注意。2発目がガードされても間合いが離れるので一部リーチの長いキャラ以外は大きな反撃は受けないが、1発目ガード後に昇竜系の必殺技でいたい割り込まれてしまうので、「ガードOK」のつもりで使つのはあまりオススメできない。

**3倍かは知らんが  
実際速いぜ赤い彗星**  
結局ながら通常の3倍速かったのか、今でもよくわからないが、おもしろ仮面軍人シャア・アズナブルが搭乗する真つ赤なザク。それがシャア専用ザクだ。量産型ザクとの性能の違いは、主に次のとおり。

- ・移動スピードが速い
- ・2段ジャンプ&空中投げを装備
- ・必殺技が異なる
- ・一部通常技も異なる

無敵対空を(事実上)持っていないシャア専用ザクでは、ベシックな立ち回りは正直難しい。移動スピードの速さと2段ジャンプを生かして、相手を攪乱するトリッキーな戦いが求められるだろう。

3倍って結局何が3倍なんだっけ？

# シャア専用ザク

「赤い彗星」シャア・アズナブルの専用機は、はたして3倍の速度を誇るのか!?

担当：塩嶋三太夫



↑色数の都合だろうけども、なんで胴体の色が妙なオレンジ色なんだろうか

## 生命線は弱と強の通常技にあり

通常技の性質自体は、おおよそ量産型ザクと同様。立ち・しゃがみ・ジャンプと全手のシチュエーションで使い勝手のいい強攻撃を中心に使っていくことになる。特に、立ち強攻撃はヒット確認から弱シールドターゲットが狙える(先端で届かないので間合いの把握が必要)ため、積極的に狙っていくことになる。

また、ジャンプ中↓中攻撃で出せる特殊技(下方向に強い)は、シャア専用ザクが2段ジャンプを使えることもあって、上空からの選択肢として頻度が増すだろう。蝶のように舞い、蜂のように刺す……という気持ちで、ステージを広く使っていきたい。

## 派手さはないが 十分な連続技

必殺技の性能から分るとおり、量産型ザクの連続技はベシックなものが多い。しかし、ダメージ的に貧弱ということもないので、裏を返せば基本的なものをさす押さえておけば十分戦えるということでもある。

- ジャンプ強攻撃↓立ち強攻撃↓強ダブルスピンキック(4ヒット)

超シンプルにこれ覚えておくだけでOKなので量産型ザクはとって楽。ダメーじも5割弱と申し分なし。当時は「飛び込みからの3段で半ガ」が当たり前の時代だったので、そもそも昨今格闘ゲームのコンボみたいなものを意識する必要自体があまりなかったりする。(※一部のクソキャラを除く)



↑見よ！ たった3段でこの減り！(またか)ダブルスピンキックは突進力があるのでコンボが簡単につながるので楽

- しゃがみ強攻撃↓強スパイククラッシュ(2ヒット)

さんざん既出なので今さらではあるが、これが出る出来ないでダメージ効率が大まか変わってくるので要注意。スパイククラッシュは1ヒットのみ。

- (両者画面端で)弱ザクミサイル↓前ダッシュ↓立ち強攻撃↓強ダブルスピンキック(4ヒット)



↑量産型ザクはダッシュの性能が低い上、モーションが歩きと一緒なので分かりづらいのが難点。減りはご覧のとおり

のギリギリ先端からだとダブルスピンキックの1発目がスカル場合があるので注意すること。キャラごとに判定の偏りがある(写真のドムは上半身のやられ判定がやや後方にある)ので、微妙な間合いの違いを把握しておく必要がある。ザクミサイルを端同士で打ち合っことは珍しくないの、覚えておいて損はない。

## 通常技ピックアップ

### ●しゃがみ弱攻撃



↑近立ち弱攻撃とともに、このゲームで最も硬直の短い攻撃。しゃがみ弱攻撃(一瞬歩いて)しゃがみ弱攻撃……が繋がってしまうほどだ

### ●しゃがみ中攻撃



↑量産型ザクと同様、足払いを2連続で繰り出す。コンパチキャラなので仕方がないが、グラフィックも性能も同様である。連続ガードしないので注意

### ●立ち強攻撃



↑横に強く、発生も早く、キャンセルもかかる生命線。だいたい通常技が一掃なので、使える技をピックアップしたらどうしたってダブるのである

### ●ジャンプ弱攻撃



↑量産型ザクにはない技。判定がした方向に長く、発生も早いので、上昇中に出してもしゃがんでいる相手にヒットさせることが可能だ

### ●しゃがみ強攻撃



↑無敵対空のないシャア専用ザクには生命線とも言える対空技。キャンセルしてスパイラルアタックにつなげよう

### ●ジャンプ強攻撃



←これも量産型ザク同様に、前方方向に広い判定を持つ。

## 疑惑ドキュメント 「他人の空似」

コレ、ちょっとしたグロ画像やんけ



↑ガイルと同じくらい足が長かったらもうちょっと使える技になってたのになーと思わざるを得ない



↑丸バクリすぎィ！ 時代のおおらかさを感じさせずにはいられない。現代ならトレバクだなんだって絶対問題になってる。そんな時代の変化に思いを馳せてしまう、量産型ザクの投げモーション

## おとなしめに見えて やるこたやってる

あ、「機動戦士ガンダム」における主役その2、ザクさんだよー。こいつ武装が手斧でサムスピに被るキャラがないからか、案外露骨なバクリ少ないんですよ。技自体は鼻鼈拳とローリングソバットなのに。てかなんで足払いがガイルなんだ。ガイルならサマソで良かったやんけ。いや、スパイククラッシュは十分強いんで問題ないんですけど。こいつ技3つしかなくて全部インスタ

に載ってるからいいけど、他キャラでインスタ載ってない技とか、基本的に分かんないんですよ。仮称は当時のゲームスト掲載名称なんですけど、なぜかスパイククラッシュが「スームスパイク」って書いてあるんですよ。ボイスもどう聴いても「スパイククラッシュ」だし、なんなんだろう？ スームスパイク。まあそんなこんなで、この次に紹介するシャア専用ザクがこいつのコンパチなんで、このバクリコーナーで紹介するもんホントにねーじゃんどうすんの？ っって頭を抱えてるおじさんでした。



↑弱ザクマシンガンをダッシュで追う展開自体は実戦でも起きるので、選択肢として覚えておくといいたろう

●(両者画面端で)弱ザクマシンガン↓前ダッシュ↓立ち強攻撃↓弱スライラルアタック(3ヒット)  
 シア専用ザクはダッシュが速いので、弱ザクマシンガンを追って立ち強攻撃が連続ヒットする。なお、ダッシュからの

●(画面中央で)しゃがみ弱攻撃↓歩き  
 しゃがみ弱攻撃の硬直の短さと、シア専用ザクの歩きの速さを組み合わせると、小足と小足の間に歩きを挟んでも繋がってしまふ。決して簡単ではないが、慣れれば10ヒットぐらいは狙っていただける。はつきりいって、これかできれば一気に上位キャラになれる。



↑画面端より多少近くてもコンボはつながる模様。とはいえ、ザクマシンガンヒット確認する余裕はないので非現実的

立ち強攻撃を出す前に、いちどレバーニュートラルを挟まないと、立ち強攻撃に非常にキャンセルをかけたらいので注意が必要だ。  
 ●(両者画面端で)弱ザクマシンガン↓強ショルダータックル(3ヒット)  
 大道芸ネタ。ショルダータックルを無理やりコンボに組み込もうとすると、ザクマシンガンを追いかけるしかなかった模様。もうすこし何か使い道があればいいのだが……。

疑惑ドキュメント「他人の空似」

量産型ザクと一緒にされたくないね!



↑ダッシュモーションの違い。量産型ザクは、足元に砂煙が出る以外は歩きと一緒にという手の抜きっぷり。しかも遅い。シア専用ザクはバニアを噴かして、滑るようにダッシュする



↑こちらはバックステップ。性能差はどちらも無いのだが、量産型ザクが立ちポーズのまま残像がつくのに対し、シア専用ザクはクルクルとバック宙するモーションで身軽さをアピールしている



ここが違う!ザクとシア専用ザク  
 量産型ザクのどこでも書いたけど、通常技ほとんど一緒だからバクリネタで書くことないんだよね。というわけで、ここでは量産型ザクとシア専用ザクの違いについて紹介することで、スペースを埋めていこうかな的な感じですよ。  
 グラフィック的にもっとも異なるのは左の画像でも紹介しているとおり、ダッシュとバックステップ。ここは、シア専用ザクの高機動性が非常にわかりやすいと演出されている部分だろう。  
 通常技では、ジャンプ弱攻撃とジャンプ中攻撃のモーションが変更になっている(シア専用ザクのジャンプ中攻撃は量産型ザクのジャンプ弱攻撃と同じモーション)。  
 結局、必殺技の性能差などもひとりと通して、シア専用ザクの長所は「歩きが速い」「2段ジャンプが出来る」に尽きる。しゃがみ弱攻撃↓歩き……の永パが出来るかどうかでキャラランクが大きく変動する、超ヒッキーな機体に仕上がっていると言えるよ。

必殺技図解

●ザクマシンガン↓↘→+攻撃 ●スパイラルアタック ↓↘→↗ +攻

↑至ってノーマルな飛び道具。発生も硬直も標準的なので使い勝手はいい。困ったらこれを出す

↑完高飛び上がり、空中から体当たりを仕掛ける。KOFのラルフの「急降下爆弾パンチ」のようなもの。上昇中に攻撃判定はない。空中から出せればキャラの評価が一変したかもしれない。惜しい技である

●ショルダータックル(仮) →←→+攻撃

↑いちど画面奥に移動し(発生からこの間完全無敵)、全身に攻撃判定を纏いながら突進、最後はアッパーで締めるというオリジナル技。無敵があるので対空に使用しやすくなるが、攻撃判定の発生が遅いので実用的ではない。大攻撃からでも連続技にならないので、初見殺し以外に使い道があるが微妙なところだ

色々足りないので工夫が必要

必殺技にムダがなかった量産型ザクと比べると、シア専用ザクの場合は頭を抱えてしまふ。とにかく使いどころを考えていこう。  
 ●ザクマシンガン  
 シア専用ザクの必殺技で、気兼ねなく使っているのはこれぐらいだ。通常技をガードされた際にとりあえずキャンセルして出すならこの技。  
 また、ダッシュ性能のよさを活かして弱ザクマシンガンで盾にダッシュで追いかけて圧力をかけていくのも重要。  
 ●スパイラルアタック  
 ダメージソースとしては、もっともお世話になるであろう必殺技。立ち強攻撃やしゃがみ強攻撃から、発生の早い弱スライラルアタックが空中に連続ヒットする。ダメージ的にはやらないよりはマシである  
 ●ショルダータックル(仮)  
 フルヒットすれば、必殺技単体としては悪くないダメージなのだが、いかんせん狙って当てるのが難しすぎる……

パイラルアタックにつなげるのが、シア専用ザクのコンボの基本だ。立ち強攻撃からなら、ヒット確認からでも間に合うのが唯一の救いか。  
 ●ショルダータックル(仮)  
 どうさんのこれ(空手)単体でもフルヒットすれば、かなりのダメージではあるのだが、とにかく発生の遅さがネックで、当たる機会少ない。画面奥からのタックル中は攻撃判定が連続して発生するので、空中の相手に引っかけたとしても多段ヒットしてくれる。しかし、最後の

アッパーはスカッたりするので、対空メインで使おうと考えてはいけない。とはいえ、対空そのものはしゃがみ強でまかなうとして、それ以外に無敵が必要になるような局面(起き攻めなど)については、ある程度割りきってショルダータックルを使わざるを得ない場面もあるだろう。

必殺技図解

PICTURE OF SPECIAL ATTACK

●ショットガン ↓ ↘ → + 攻撃

ベーシックな飛び道具。このゲームの中では発生・硬直ともに優秀な部類に入る。密着以外からなら、スライディングや立ち弱攻撃などから、ガードされていてもOKな感じで出していい



●ヒートロッド ← ↙ ↓ ↘ → + 攻撃

グフで最も多用すると思われる必殺技。中スライディングから弱or中ヒートロッドが連続ヒットする。ヒット時はもちろん、ガード時の削りもなかなか。ヒットバックするので反撃も受けづらい



●居合い斬り(仮) → ↓ ↘ + 攻撃

いったい何が居合いなのかよく分からないが、発生から地上にいるあいだは全身無敵。ただし、攻撃判定がやたら低いところから発生するため、空中の相手に当てづらいのが難点



●サンドワープ → ↘ ↓ ↙ ← + 攻撃

CPUが連発してくることでおなじみのサンドワープ。ガードされると反撃必至なのと、正面だと無敵技重ねられて対処されるので、起き上がりに背面に重ねるなど工夫が必要になる



この風、この肌触りこそ戦争ヨガ!

グフ

ザクとは色々な意味で違いすぎる機体に仕上がってしまったグフ。蒼い巨星はヨガ教室でインド人の夢を見たか!?

担当：塩太郎



↑超反応しまくりのCPUに言われるとイラッとくる勝利デモセリフである

ランバ・ラル、地上でヨガに目覚める

アムロにとって、初めて対峙する「大人」として立ち上がったランバ・ラル。冷静に考えると、なんで現場に女連れ込んでんだこのおっさん!? みたいな疑問も浮かんでくる。って言うてるし、軍人もゲリラ屋だ、って言うてるし、軍人というよりは有力豪族が馬賊やつてますみたいな雰囲気だね。

ロングリーチで先の先を取れ

なにしろヨガですから、中、遠距離での通常技が生命線なわけです。画面の半分以上は余裕で届く。通常技は、立ち・しゃがみ・ジャンプすべてにおいて強攻撃の使い勝手が非常に良い。特に立ち強攻撃は、中攻撃よりも発生が同等か早いぐらいなので、リーチと判定面から見て、中距離での牽制はこれだけでもいいぐらいだ。立ち・しゃがみ強攻撃はキャンセルも可能なので、スパイククラッシュやダブルスピンキックなどの必殺技につなげて、ダメージの底上げも可能。

空中でもジャンプ強攻撃が基本になるが、ジャンプ中↓+中攻撃を出せる特殊技が真下に攻撃判定を持つので、ジャン

PICK UP NOMAL ATTACK

通常技ピックアップ

●しゃがみ中攻撃



↑ヨガの象徴であるスライディング。しゃがみ弱攻撃からつながる上にキャンセル可能という超高性能技。コンボに牽制にと近距離の主力技だ

●しゃがみ強攻撃 (遠・近)



↑しゃがんでヒートロッドを伸ばす技。見ての通りのリーチの長さに加え、ヒット時はダウンも奪える。発生も遅くなく、遠距離牽制の大本命



↑近距離ではダウンを取れるスライディングに。とりえずダウン取りたいときや、とっさの対空にと、案外使いどころアリ

●立ち弱攻撃



↑地味に強力な技。先端の間合いからだ、ショットガン→立ち弱攻撃が連続ヒット。立ち弱キャンセルショットガン……で固めていける (非永バ)

●ジャンプ中↓+中攻撃



↑優地上技にはつながらないが判定面では強力。上から被せたり、空対空で対空スカシにと、使い道は多数

●ジャンプ強攻撃



↑かなりのロングリーチを誇るが、立ち攻撃と違って空中の部分は判定がないことに注意したい。ヒット後地上技にはつながらない

ゲリラ屋らしく チクチクとヨガろう

よもや、ザクより新しい機体なのにこんなゆっくりふんわりな機動力になろうとは、ジオニック社なってるのだからグフ。ショットガンで相手を動かして、ロングリーチの通常技を当てるというヨガヨガした立ち回りが基本になるが、それだけではないところにグフの魅力が詰まっているぞ。

●ショットガン

ヨガファイヤー。弾速も遅めで、相手を動かすのにもってこいの飛び道具。遠距離では攻めの起点に、中距離では固めの継続に使っていい。

●居合い斬り(仮)

一見便利そうだが、発生が遅いので、上昇時に(攻撃判定もテカいのだが)くらしい判定も高い位置にあるので、横方向に強い対空技などには潰されやすい。対空で出す場合は、よほど引きつけて出すか、早めに出して判定の先端を引っ掛けるよつな使い方がいいだろう。

●ヒートロッド

攻めの中核になる必殺技。しゃがみ弱↓しゃがみ中(中ス) ↓弱or中ヒートロッドというコンボは、中距離での貴重なダメージソース。ガードされてもたいたいOKなので、ガンガン振って行きたい。サンドワープ? 忘れてOK。

**一人でやれんのか  
黒い三連星**

重装甲にも関わらず、脚部に備えた熱核ホバーエンジンによって陸上を高速で移動するという、デブの理想を形にしたようなMS、それがドムである。なお、筆者の体重は約100キロある。なんか文句あつか。

作中では「黒い三連星」ことガイア、マッシュ、オルテガの3名が搭乗し、連携「ジェットストリームアタック」でアムロを苦しめた。黒と紫を貴重としたカラーリング、質実剛健としたスタイルでファンの人気も根強い。

ゲーム中では、波動と昇竜を装備したオーソドックスなスタイルで戦うキャラとなっている。何人魚たよ道着キャラ

武士道とは踏み台と見つけたら

**ドム**

熱核ホバーエンジンを脚部に搭載し、戦場を縦横無尽に駆け巡る高機動型MSドム。黒い三連星の必殺技が炸裂する!?

担当：THE-O



↑ジェットストリームアタック、カンタンに破られちゃうんだよなあ……

**長さも早さももある  
便利な通常技**

ダッシュは速いものの、それ以外の移動速度やジャンプの性能があまり良いとはいえないドムにとって、通常技で生命線となるのはしゃがみ中攻撃だろう。そこそこ長めのリーチ、当たればダウン、キャンセルもかかり、やや難しいが遠立ち中攻撃から目押しで連続技にもなる。また、遠立ち強攻撃もリーチが長く、必殺技でキャンセルがかけられる貴重な通常技だ。

ドムの場合、立ち回りにおいて一方的に押し寄せた展開になることはまずないので、取れるところでちょこちょこダウンを奪って優位な状況を継続していくのが重要になる。

**中スラキヤンセルは  
必ずマスターしたい**

ジャンプ攻撃から地上戦へ、という流れが望み薄なグフ(まあ、他キャラでもジャンプ攻撃からフルコンボなんてなかなかないけど)にとつて、コンボ生命線はスライディングになる。しゃがみ弱攻撃からのつなぎと、スライディングからのキャンセル(特にヒートロッド)は確実に出来るようにしたい。



↑たった3段にふさわしい、このショボい減り。ダウン狙いじゃなければショットガンにした方が案ではあるが……

●しゃがみ弱攻撃↓しゃがみ中攻撃↓強居合い斬り(3ヒット)

基本的に、しゃがみ弱開始のコンボはヒートロッドで締める流れに収束するのだが、ヒートロッドはショットガンに化けやすい。というわけで、中スラショットガンが安定しない場合の選択肢として居合い斬りもあるよ、という程度。画面端以外だと居合い斬りが1ヒットしかし



↑中スラからのヒートロッドが出せるようになれば、画面中央で小足からこのダメージが安定するのは地味に大きい

●しゃがみ弱攻撃(X1~3)↓しゃがみ中攻撃↓ヒートロッド

これが出せるなら、しゃがみ弱開始のコンボはすべてこれでいい。ヒートロッドは強で出すとコンボにならないので注意。ヒートロッドさえ出さずしてしまえば、ガードされても(だいたい)OKなものつれいところ。

ないの、ダメージもビミョーな感じに。

●(画面端で)弱ショットガン↓立ち弱攻撃(2ヒット)

通常技のところで紹介したが、立ち弱攻撃の先端ギリギリのところから弱ショットガン↓立ち弱攻撃が連続ヒット。立ち弱攻撃↓ショットガンはつながらないので永パにはならないが、1キャラぶんぐらいの距離をおいてカツカツと回めていける。横方向に伸びる無敵技の割り込みには注意が必要だ。

通常技ピックアップ

●しゃがみ弱攻撃



↑連打がきく標準的な弱攻撃。遠立ち中攻撃につなげるので、コンボの始動にも。

●しゃがみ中攻撃



↑長いリーチを誇る下段攻撃。ヒットするとダウンを奪える。先端当てでキャンセルからジャイアントバズで攻勢を維持しよう

●遠立ち強攻撃



↑ドムの通常技で最も横に長い。キャンセル可能だが、タイミングはかなり遅め。CPUはよくここからジェットストリームアタックを出してくる

●ジャンプ中↓+中攻撃



↑俗にいう「オルテガハンマー」。気絶ダメージが大きく、2回当てれば気絶に追い込める

●しゃがみ強攻撃



↑通常技対空。とっさにデスヒートが出せないときに、いちおうキャンセルからのデスヒートが空中連続ヒットする



↑とはいえ、上方向への判定はあまり強くないので過信は禁物。基本はデスヒートで処理しよう

疑惑ドキュメント  
「他人の空似」

ヨガヨガヨガヨガ  
ヨガヨガヨガヨガ



↑どうしてスライディングのモーションを全く同じにしまうのか。その左手はなんなのか。しゃがみ弱攻撃からつながるわ、キャンセルはかかるわで本家より高性能になっているあたり好感が持てる

↑対空技、なんかデジャヴ感あるなーと思ったらこれ。柳生十兵衛の二ツ角羅刀。本人のモーションはそうでもないのだが、エフェクトそのまんまはいかんでしょう。どうせなら性能も似せて欲しかった

**ヨガだけでは  
ないのだよ!**

こいつも、キャラの位置づけるにはダルシムなんだけど、ヒートロッドから逆算してダルシム役にした、という感じなので、モーションがダルシムそのまんまというわけではないです。じゃあなんでわざわざスライディングをトレースしたのか。

あと技名ですつと気になってるんですけど、ショットガンってなんなんですよ。グフの指先から発射するのってバ

ルカン砲ライニングバルカンだよな? あとサンドワープ。なんなんだよこの技。別にヨガレポートでいいんだよ。無理して攻撃技にしなくてよかったのに。サンドワープに関しては研究不足なので起き上がりにも裏側に重ねた場合のガードの可否などもうちよつと煮詰めたいところ。問題は、キャンセルが可能でダウンが取れる通常技がないってことかな。居合い斬りの性能といい、全体的に惜しいキャラ感がプンプンするグフさんでした。いや、現状でも結構使ってる楽しいんですけどね。



↑対空で強デスヒートを出しても3ヒットしないことが多いので、ダメージ的にはしゃがみ強から出した方が得

**バズとデスヒートに  
結局頼るしかない**  
連続技も同上という感じで。つなげる  
だけならフラッシュビームもジェットス  
トリームアタックも入るけど、あまりに  
も実用性が……。

●しゃがみ弱攻撃(×1~3) ↓遠立ち  
中攻撃 ↓しゃがみ中攻撃  
弱攻撃からスタートして相手をダウン  
まで持つていける、通常技オンリーのコン  
ボ。遠立ち中攻撃 ↓しゃがみ中攻撃の  
つなぎが難しいので、しゃがみ中にキャ  
ンセルをかけてジャンプバズを出し  
ておくことで、保険をかけておきたい。

すっごい減る(真顔)。まあ、最大タ  
メだと実用性皆無ではあるのだが、最小  
なら(カスみたいな減りだけ) 1~2  
秒程度で出せるので、合間合間に仕込む  
のもいいかもしれない。でも出したくな  
いところで暴発するリスクの方がかい  
んだよなあ……。

ジェットストリームアタックはジャイ  
アントバズからつながるんちゃいます？



↑たった3段でこの減り！ ……ですよ。あーはいはい。すっ  
ごい減るけど、じゃあどのボタン潰しますって話で……

●(画面端で)ジャンプ強攻撃 ↓立ち強攻  
撃 ↓弱フラッシュビーム(最大タメ)(3  
ヒット)

●弱ジャンプバズ ↓しゃがみ中攻撃  
(2ヒット)  
ある程度の距離があれば、弱ジャンプ  
バズに追いついて、しゃがみ中攻撃  
を連続ヒットにできる。ジャンプバズ  
を撃つ時には、ヒット後の展開も意識  
しておきたい。

疑惑ドキュメント  
「他人の空似」

サムライ サムライ  
ブシドウ



↑完・全・一・致！ いやまあ、前に出してる手を開いてるとい違いはあるのだが、こころなしか、  
背景にさまよう僚機のドム(オルテガ機?)の色が赤いのがフラミンゴとダブって見えてしまう



↑この弧を描くように剣を回してから上昇する一連のモーションが完全に一致するデスヒート。膝の曲  
がり具合や、足裏の見え方もだいたい一致している。そういや、背中に刀を背負ってるのも一緒か

**武士も忍者も  
まとめてこいや**  
清々しいまでのパクリパワーを見せる  
ドム。まさか立ちポーズからしてサムラ  
イスピッツの服部半蔵そのまんまだな  
んで。でも、これが結構ハマっててカッ  
コイから困る。足がハカマみたいに見  
えるからかもしれないが、なんだか見栄  
を切っている歌舞伎役者みたいな風格が  
漂っている。

そして弧月斬。もう弧月斬としか形容  
しようがないくらい弧月斬。なぜ、弧月

斬なのか。最初に剣を一回転する動きを  
パクらなくても良かったのではないかと。  
そんな疑問が浮かんで消えていく。つ  
ていうか、どうせなら通常技全部とっか  
から持つてきちゃえばよかったのに。  
ゲーム中の立ち位置としては、いまい  
ちフツでパンチが足りない感じにま  
まだったらモズ落としたみたいなコ  
マンド投げがあれば、アクセントとして面白か  
ったのにと。と思う。

必殺技図解

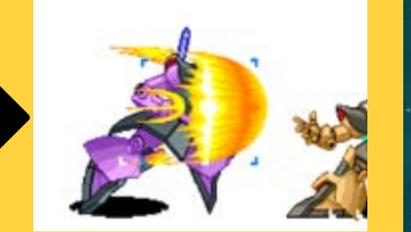
●ジャイアントバズ ↓↘↙+攻撃 ●フラッシュビーム 攻撃ボタンを一定時間押して離す



↑至ってノーマルな飛び道具。弾速が遅いので、  
追いかけて圧力をかけていこう



↑ストIIでバイソンが使うターンパンチといっしょ。ちゃんと発生には無敵時間もある。連続技にも組  
み込めるが、ストIIと違って3つしかない攻撃ボタンの1つをタメに避けるかと言われると……



●デスヒート(仮) →↓↘+攻撃



●ジェットストリームアタック →↓↘↓↙↘↙+攻撃



●デスヒート(仮)  
弧月斬。弱で1ヒット、中で2ヒット、  
強は最大3ヒットする。横方向にも長い  
ので、弱で牽制技を狩ることもできる。  
しゃがみ中攻撃でこがす、ジャンプバズ  
バズで飛ばす、飛んだら落とす、を地道  
にやっていくのがドム道なのか。マッ  
シュ？ オルテガ？ 知らない子ですね。

●フラッシュビーム  
ターンパンチ。上で説明したとおり、  
発生時に無敵もあるし、全く使えない技  
ではない。ただ、本家と違って体ごとぶ  
つかっていったため、ガードされると密着  
状態で硬直を晒してしまう。死ぬ。た  
まに気が向いたら使ってみては。

●ジャンプバズ  
ただの飛び道具にあんまり語ることも  
ないのだが、この技の利点は弾速が遅い  
こと。遠距離で撃って追いかけるもよし  
しゃがみ中攻撃ヒット確認からキャンセ  
ルで出すもよし(弱で出すと、ちょうど  
起き上がりにもなる)。

●フラッシュビーム  
ターンパンチ。上で説明したとおり、  
発生時に無敵もあるし、全く使えない技  
ではない。ただ、本家と違って体ごとぶ  
つかっていったため、ガードされると密着  
状態で硬直を晒してしまう。死ぬ。た  
まに気が向いたら使ってみては。

●ジャンプバズ  
飛び道具と無敵対空持つてるキャラ多  
すぎなんや！ 何人目や！ というわけ  
で、こどもみんな同じような技ばかり  
持つてると書くことがなくなってくるっ  
てもんであります。でも、ドムの場合は  
波動と昇竜とあとひとつ、そのあとひとつ  
が足りてない感じなんだよなあ……。



**赤くに茹であがった  
カニボクサー**  
シャア専用スゴックといえば、ジャブローでジムの土手つ腹をプチ抜いたことでガンダムファンには馴染みのモビルスーツ。そっぴや、なんでジムいないんだらうね。  
カニとして生きる道を選んだ量産型スゴックに対し、シャア専用スゴックの選択はボクシングだった。シャア専用ザク同様、量産型スゴックよりも歩みやダッシュが速いほか、弱攻撃も連打が可能になるなど、フットワークの軽い仕上がりになっている。というかまあ、要するにストIIのバインソなわけだ。  
お約束として飛び道具と対空技も装備しており、ただのバインソではない充実したキャラクターとなっている。

3倍速いダッシュストレート

# シャア専用 ズゴック

ザビ家への復讐に暗い炎を燃やすおもしる仮面は、なんとボクサーだったのです！

担当：塩三郎延輝

**蝶のように舞い  
蜂のように殴ろう**  
通常技については、ほとんどが量産型ズゴックと共通している。当然判定なども同じだと考えていい。性能的な違いとしては、キャンセルの有無と、弱攻撃の連打の可否というところか。独自の技としては、遠立ち強攻撃がある。バインソの遠立ち強Pと同じだが、キャンセル可能なのでヒット確認からダッシュクロウに。それ以外ならビームライフルでいいだろう。  
また、シャア専用ザクと同様に、しゃがみ弱攻撃と歩きでカツカツとかためていける。歩みを挟んだコンボがでなくとも、弱攻撃1〜3発からしゃがみ中攻撃につないでダッシュクロウに持っていけばOK。動かして楽しいキャラだ。



↑ことごとくシャアの勝利セリフがダブる。時間ないから撮り直さない

通常技ピックアップ

- しゃがみ弱攻撃  
↑連射の利く優秀な弱攻撃。目押しでしゃがみ中攻撃へつなげることも可能。やや難しいが、歩きながら連続ヒットも出来る
- しゃがみ中攻撃  
↑量産型ズゴックのしゃがみ中攻撃と同じ。キャンセルの猶予はこちらの方が長い。キャンセルしてダッシュクロウにつなごう
- しゃがみ強攻撃  
↑量産型ズゴックの遠立ち強攻撃と同じ技だが、こちらはキャンセルが可能。唯一ダウンを取れる通常技なので、うまく使っていきたい
- 遠立ち強攻撃  
↑比較的長いリーチに強い判定、ダメージも取れてキャンセルもかかるといふオイスイ技。中距離で振り回すにはもってこいだ
- ジャンプ中↓+中攻撃 ●ジャンプ強攻撃  
↑下方向に優れた判定を持つ特殊技。いや量産型ズゴックと同じなんで書くことないんだけど  
↑こちらは量産型ズゴックと同じく、メインのジャンプ攻撃として使っていける。ジャンプ中はかならずタメを作っておくこと

●しゃがみ中攻撃↓強ヘッドアタック  
(2〜3ヒット)  
距離が近ければ、ヘッドアタックが2ヒットする。中距離で相手の隙に差し込む



↑見よ！ たった3段で（ry いやー、パワーキャラっていいもんですよ。まったく、スモウパワーにはまいったな！

**シンプルイズベスト  
それが相撲のコンボ**  
必殺技の性能から分るとおり、量産型ザクの連続技はヘーシックなものも中心となっている。しかし、ダメージ的に貧弱ということもないので、裏を返せば基本的なものさえ押さえおけば十分戦えるということでもある。  
●ジャンプ強攻撃↓しゃがみ強攻撃↓強ヘッドアタック(4ヒット)  
シンプルな飛び込みからのコンボ。量産型スゴックは基本的な火力が高いので、この程度のコンボでも体力ゲージの約半分を奪ってしまう。

量産型スゴックの場合、立ち回りの中でジャンプ強攻撃が何回か当たってしまえば、それだけで体力半分ぐらい持って行ってたりするので、ことさらにコンボを狙う機会はないかもしれないが、ダメージ底上げのために練習をしておきたいところだ。



↑引きつけてしゃがみ強を当てるのは難しいが、見返りのダメージとしては悪くない。相手次第では狙ってもいい把握しておこう。

●(空中の相手に)しゃがみ強攻撃↓強ヘッドアタック(3ヒット)  
対空のしゃがみ強攻撃からの強ヘッドアタック。対空のことだけを考えたらおとなしく弱ヘッドアタックでいいのだが、これがないとバカにならないダメージなのである。できれば迎撃可能な攻撃を把握しておこう。

疑惑ドキュメント  
「他人の空似」

ごっつあんです  
(手刀を切りながら)



↑並べるとシールドさが際立つ、スーパー頭突きとヘッドアタック。前から疑問だったんですが、頭突きって額から行かないと危ないと思うんですけど、本能的にはこれでいいんですかね？  
↑地味な通常技から。技の性能的にも大体一緒なんですが、下半身の姿勢は結構違いますね

**MIP社が開発した  
水陸両用力士**  
ジオン公国が満を持して送り出した、水陸両用スモウレスラー、量産型スゴック。非常にシンプルなキャラなんで、基本的なことはあんまり書くことなくツライんです。単に対戦経験少なすぎて立ち回りとか書けないだけだろって話。はさておき。  
次のページで紹介する、コンパチキャラのシャア専用スゴックは、量産型ザクとシャア専用ザクの関係以上にコンパチ  
依存度が高いんですが、なんでかキャラの色分けはザクよりもはっきりしています。まあ、シャア専用ザクがよく分らんキャラになってるからってのもあります。  
それにしても、一体どういう発想でスゴックをエドモンド本田にすることに決めたんでしょうか。思いのほか違和感なくハマっていて、うまいことやったなあ、などと穴埋めの雑感を書いているのでした。  
オーバーヘッドが上り下りで連続ヒットすればもって面白いのになー(感想)。

必殺技図解

●スクリュークロー 攻撃ボタン連打

量産型ズゴックと一緒に。特筆することもない。どちらにも言えることなのだが、ズゴックが一所懸命に両手を動かすこの技のモーションは、なんだか見ていてほっこりしてくる



●パワークロー ↓タメ↑+攻撃

なぜ、昇竜拳なんだ。発生から地面に足がついているうちは全身無敵。弱は上昇中も無敵が継続、中と強はくらい判定が発生する。攻撃判定の発生も早く、弱攻撃からでも連続技になる優秀な対空技



●ダッシュクロー ←タメ→+攻撃

ダッシュストレート。一定距離を移動するか、相手に接近したところで攻撃判定が発生。弱～強の順で移動距離とダメージが変化する。ヒット時は強のみダウン。先端をガードさせれば大きな反撃は受けない



●メガビーム(仮) ↓↙←+攻撃

ズゴックだからあって当然なのだが、パイソンが波動拳を装備していると思うと怖ろしいものがある。発生・硬直ともに平均的で、普通に使っている。ダッシュクローで追いつけることも当然可能だ



必要十分以上の  
ラインナップ

元になっているパイソンにある必殺技を揃えつつ、設定的な都合で追加されたと思われる必殺技もそこそこ使い勝手がいい。つまり捨て技がないわけで、状況に対する選択肢の豊富さにつながっている。どんな相手でも、それなりに立ちまわっているはずだ。

●パワークロー  
パイソンの対空必殺技と言えればパワークローヘッドバットだが、なぜか昇竜拳になっている。シャアだからか。えこひいきか。コマンド成立と同時に全身無敵かつ攻撃判定が発生する、非常に高性能な対空技。割り込みからコンボまで、さまざまな局面で役立つだろう。

●ダッシュクロー  
そのままダッシュストレート。弱から強まで、攻撃の発生も早く、全て弱攻撃からでもコンボになる。ヒット状況や相手との距離に応じて使い分けるといいだろう。先端であれば距離もあるので大きな反撃は受けないが、中や強はかなり深くまでめり込むので、ガードされると反撃必至。

●メガビーム(仮)  
なんの変哲もない飛び道具なのだが、元キャラがパイソン、さらにコマンド技だということ、行動の幅が大きく広がる。

●(両者画面端で)弱メガビーム↓強ダッシュクロー



↑基本コンボでもこれだけ減る。シャア専用ズゴックは歩きが速いので、弱攻撃を当てる機会も相応に多いはず

●ジャンプ強攻撃↓しゃがみ弱攻撃(×2~3)↓しゃがみ中攻撃↓強ダッシュクロー  
ズゴックの基本コンボ。ジャンプ攻撃開始はともかく、しゃがみ弱攻撃↓しゃがみ中攻撃は出来るようにしておきたい。難しければ、しゃがみ弱攻撃から直接ダッシュクローでもOKだ。

シンプルだが狙える局面多数!  
しゃがみ弱攻撃↓しゃがみ中攻撃かつながること、ダッシュクローが弱く強すべて弱攻撃からもつながること、コンボを狙える場面も多い。まずは基本から押さえて、しっかりとダメージを取ってこよう。

●立ち強攻撃↓強ダッシュクロー(2ヒット)  
牽制の立ち強攻撃から、ダッシュクローにつなぐ連続技。立ち強を出す直前くらいから溜めておけば、ヒット確認してキャンセルダッシュクローが間に合う……はず。



↑画中距離でフラフラしつつ立ち強攻撃を牽制で出すときは、忘れずに溜めを作っておこう。バカにならないダメージだ

通常技、必殺技ともに基本性能の良いシャア専用メカは、必然的に攻撃を当てる機会も増えてくるので、コンボ練習のしがいもあるはずだ。

貪欲にストIIから  
盗みまくる赤い彗星

通常技がほとんど量産型ゲルグクと一緒になので、このコーナーやりづれえかも、思ってたんですが、全くそんな心配はいらなかった。必殺技がハッキリしてるので、シャア専用ザクより余裕だった。

もう何度も書いたのいい加減かといと思うが、キャラの方向付けはパイソンじゃあグラフィックは? という、基本的にパイソンを踏襲しつつも、しゃ



疑惑ドキュメント  
「他人の空似」

なにいっ、リュウがない!



↑発生時の踏ん張りから、上昇~下降に至るまで、完全に昇竜拳をトレースして作られているパワークロー。ホントに、なんで昇竜拳にしようと思ったんだろうか……



↑ダッシュストレートも基本的なポーズはそのまま。ダッシュアッパーやグラウンドストレートもあれば面白かったと思うが、ボタンが3ボタンしかないからアッパーは諦めるしかないか

必殺技図解

●パワースラッシュ 攻撃ボタン連打 スブラッシュファント! そのまんま過ぎて突っ込む気にもなれないが、「パワースラッシュ!」と劇中で聞いたことのない技名を塩沢兼人氏が叫ぶのがじわじわくる



●パワーレーザー ↓タメ↑+攻撃 パワーグラデーション。地面に足がついている間は全身無敵。上昇するまでが遅いので対空に使うには若干慣れが必要だが、攻撃判定は成立直後から発生するので、連続技のシメにもってこい



●ペンシルミサイル ←タメ→+攻撃 このゲーム中でもっとも硬直の短い飛び道具。3枚めの時点でギャンはもう動ける状態になっている。発生そのものも遅くなく、弱攻撃からでも連続技に。おまけに弾速も遅く、追いかけて放題というクソ技



●ハイドボンブ ↓↙↘+攻撃 飛び退りながら空中機雷を発射。機雷は一定距離進んだあと停止し、爆発する。非常に気絶ダメージが高く、2発で当たる気絶してしまう。射出後の硬直は若干長い。ありあまる性能を持っている



●ハイドボンブ 驚異的な硬直の短さで、ギャンの暴力を加速しているクソ技。要するにソニックブームである。密着ならしゃがみ弱からでも弱ペンシルミサイルがつかざるのに、画面端たとノックバック前にしゃがみ弱が繋がって永パになってしまふ。とりあえず適当撃つてみる、が許される貴重な飛び道具。

●ハイドボンブ クソ技2号。2発当たれば即気絶というぶつ飛んだ技。しかも連続技に組み込める。硬直が長いと適当には出せないが、後ろに下がりが出るといっていい性質もあり、攻守両面で使っていていける。あと塩沢兼人ボイスで「ハイドボンブ!」って叫ぶのがすっごいシニール。

●パワーレーザー 対空技としては上昇が遅いのだが、攻撃判定の発生自体は結構速いので、しゃがみ弱攻撃を当てたあと、ダウンを取りたい場合などに。この技も、塩沢兼人氏が原作の雰囲気を含めて無視して「パワーレーザー!」って大声で叫んでいて、なんだか楽しい気分になれる。

壺よりもずっといい

# ギャン

このゲームで1・2を争う性能を誇るモビルスーツ・ギャン。ハッキリ言って異常だ。

担当：THE-O



↑ニュータイプの存在を信じないのもうなずけるくらい強いから仕方ないね

**騎士道とは 壺と見つけたら**  
原作においては、ジオン軍においてゲルググと次期主力量産モビルスーツの座を争って敗れた機体として、また、故・塩沢兼人氏演じるマ・クベが搭乗した機体として人気を博しているギャン。  
こんな近接ハカミたいな機体かどうして次期量産機の組上に上がったのか? と普通は疑問をいだいてしまふものだが、本ゲームをやればその疑問も霧散消する。  
だってクソ強いんだもん。  
そもそもモビルスーツってミノフスキー粒子下での有線界日兵戦のために開発されたんだってことを痛いほど思い出させてくれるシャル……もといギャン。そのクソ性能を思い知ろう。

**ゴリゴリ押せる 高性能な通常技**  
ギャンの通常技にあつて、一際狂った性能を誇るのがジャンプ強攻撃だ。攻撃判定は下方向に対して非常に長く、持続時間も非常に長い。さらにギャンはジャンプのスピードが全キャラ一早いいため、ジャンプ強攻撃をジャンプの頂点付近で出しても、ヒット後地上でコンボが継続できてしまうほどだ。ギャンは2段ジャンプ可能なので非常にたちが悪い。  
さらにリーチが長く連打の利くしゃがみ弱攻撃、とつさにコマンド技の溜めが完成してなくても出せる優秀な対空技であるしゃがみ弱攻撃など、高性能な技がラインナップしているが、実際のところジャンプ強攻撃としゃがみ弱攻撃で全てがまかなえてしまうほど強い。

## PICK UP NOMAL ATTACK

### 通常技ピックアップ

●しゃがみ弱攻撃



↑連打が効くベーシックな「小足」。リーチも長く、近ければペンシルミサイルが、多少離れていてもパワーレーザーが連続技になる

●近立ち強攻撃



↑2段ヒットする攻撃。1段目・2段目のどちらにも必殺技でキャンセルできる



↑この間合いではパワースラッシュがフルヒットしないので、ハイドボンブで気絶を狙いたい

●遠立ち強攻撃



↑通常技対空としてかなり強力。キャンセルもかかるので、ペンシルミサイルやハイドボンブを出して、ヒット後の状況をフォローしよう

●ジャンプ中↓+中攻撃



↑優秀な対空技。ヒット後はペンシルミサイルでキャンセルして攻勢を維持したい

●ジャンプ強攻撃



↑前方下に縦に長い判定を誇る。ギャンは2段ジャンプが可能のため、空中から攻撃判定の積が降ってくるような感覚に襲われる

**かわいいう見に  
ダメージされるな**

俺、アツガイの設定ってよく知らなかったんだけど、「ズゴックは高出力だけどクソ高くなっちゃったから廉価版として作ったヨ」って抜いたんだですね。その割に（設定上は）メガ粒子砲は積んだままだし、正直あんまり性能差を感じないあたり、ジオン脅威のメカニズムってところでしょうか。

本作におけるアツガイの特徴としては

- ・小柄なサイズ
- ・基本的にはプランカ
- ・かわいい
- ・でも実は超パワーキャラ

といった具合である。本作のアツガイを知ってしまったと、もうアツガイたんだと呼んでいたあの頃には帰れなくなるぞ。

真性パワーキャラ

# アツガイ

コミカルな外見でかわいい口ボ扱いされることも多いアツガイだが、その素顔は……

担当：シオゴロウ



↑アカハナのセリフも被った。手のクローが禍々しいがこんな形だったわけ

**小さなカラダを  
目一杯活用しよう**

見ての通り小柄な体躯のアツガイ。とくに弱攻撃はリーチの点で他キャラに一步劣る部分もあるが、判定面ではそんなに悪くない。しゃがみ弱攻撃は連打が利き、キャンセルからクローダウンがコンボになる。しゃがみ弱攻撃↓立ち弱攻撃とつなげれば、リーチ面もある程度フォロー可能。しゃがみ強攻撃はリーチ、対空性能ともに優秀で、距離が近ければバーチカルラッシュ、離れていけばクローダウンへコンボを狙っていける。

ジャンプ強攻撃は攻撃判定の発生タイミングにクセがあるが、グラフィック通りなので感覚的な違和感は少ないだろう。



↑ダメージ自体はそこそこだが、ギャンの攻撃機会の高さを考えると十分おつりがくるレベル

●しゃがみ弱攻撃(×1~3)↓弱パワーレーザー

ダウンを取りたいときの基本コンボ。パワーレーザーは弱く強のいずれもつながらるので、ダメージが欲しいときは強を使えばいい。ただし、高く飛ぶ上がるぶ

**派手さはないが  
十分な連続技**

必殺技の性能から分るとおり、量産型ツクの連続技はヘーシックなものを中心となっている。しかし、ダメージ的に貧弱ということもないので、裏を返せば基本的なものをさえ押さえおけば十分戦えるということでもあり。

●ジャンプ強攻撃↓立ち強攻撃↓強ハースラッシュ(5ヒット)

溜めなしでも成立するコンボ。強攻撃ボタンだけで出来るあたりが大変お手軽。



↑画面端でしゃがみ弱(立ちでもOK)が入ったら勝ち確定。ストIIレインボーじゃねえんだぞ

●(画面端で)しゃがみ弱攻撃↓弱ヘンシルミサイル↓しゃがみ弱攻撃↓弱ヘンシルミサイル……(永ハ)

このゲームで一番カンタンな永ハ。なんだが知らんが、画面端で当たるときにノックバックしないので、弱ヘンシルミサイルからしゃがみ弱が間に合ってしまう。当たったらそこで試合終了ですよ。安西先生もおかんむりです。

というわけで、有り余る性能をいかんなく発揮して暴れまわろう。

●(画面端で)ジャンプ強↓立ち強(2ヒット)↓強ハイドボンブ

ハイドボンブを組み込んだコンボ。事前にちよつとも気絶ダメージがあるとこれで気絶してしまふ。あとは画面端に運んで次のコンボで終了。

●(画面端で)しゃがみ弱攻撃↓弱ヘンシルミサイル↓しゃがみ弱攻撃↓弱ヘンシルミサイル……(永ハ)

このゲームで一番カンタンな永ハ。なんだが知らんが、画面端で当たるときにノックバックしないので、弱ヘンシルミサイルからしゃがみ弱が間に合ってしまう。当たったらそこで試合終了ですよ。安西先生もおかんむりです。

というわけで、有り余る性能をいかんなく発揮して暴れまわろう。

通常技ピックアップ

●しゃがみ弱攻撃



↑連打が効く弱攻撃。リーチは短い、立ち弱攻撃につなげれば多少はフォローできる

●立ち弱攻撃



↑しゃがみ弱攻撃からつながるので、ヒット確認しつつコマンド技の溜め時間を稼ごう

●しゃがみ強攻撃



↑地上での差し込みにも対空にも使え、リーチも優秀な技。画面端なら気絶コンボも狙える

●ジャンプ弱攻撃



↑下と横方向に非常に大きな攻撃判定を持つ。ダメージは小さいが、飛び込みで空対空に大活躍

●ジャンプ中↓+中攻撃 ●ジャンプ強攻撃



↑くるっと丸まった姿が愛らしい。みたまま攻撃判定があるので、直感的に使えて便利



↑身体の外周にくるっと攻撃判定が発生する。ただし、攻撃判定はクロー部分にあわせて移動するので、出すタイミングが重要になる。

疑惑ドキュメント  
「他人の空似」

俺の怒りが  
有頂天になった



↑技の性能はそのまんま。よく見るとグラフィックは結構違うね……って、グフの居合い斬りと一緒でこいつもエフェクトがそのまんまじゃねーか！ どうしてこういうところで妥協しちゃうんだよ！



↑なんで投げは春麗なのか。シャルロットの投げを再現するのが面倒くさかったのだろうか。ちなみに、同じグラフィックで空中投げも出る。ジャンプ強攻撃で暴れてれば勝手に出るあたりヤバい

**さすがにナイトは  
格が違った**

キャラクターのコンセプトから見た目に至るまで、このゲームで最も「サムスビ」からそのまま引用された、感のあるギャン。もともと中世の騎士を彷彿とさせるようなルックスと武装なので、引用するにはもつてこいだっただろうが、それにしてもどうして2種類も飛び道具を持たせてしまったのだろうか。

ただでさえ、サムライスピリッツのシャルロットばりにジャンプ強攻撃でパッ

タしてただで強いのに、追加された飛び道具がソニックブームって、カブコンとSNKがこんなところで夢の共演してたわけですか。

そついやこの本、2Pカラー全く紹介してないことに気がついたんですが、2Pカラーのギャンって百式カラーなんで黄金の鉄の塊で出来たナイトが皮装備のザクに遅れをとるはずがないって感じで、謙虚なナイト度が高まるなー、なぞで、FF11も終了して風化しつつあるブロントさんネタでこのコラム枠をむりくり埋めてしまつたのであった。

必殺技図解

●バルカン(仮) 攻撃ボタン連打

攻撃ボタン連打で出せる、要するにブランカの電撃サンダー。判定は前方向にしかないが結構広く、弱～強の順でわずかに大きくなる。とっさの反撃などに



●バーチカルクラッシュ(仮) ↓タメ↑+攻撃

アツガイを真性パワーキャラたらしめているのがこの技。ブランカのバーチカルローリングのような軌道を描き、上昇～下降で最大5ヒットする。連続ヒット時は気絶ダメージが非常に大きいので、できるだけ引きつけて当てたい



●クローダウン ←タメ→+攻撃

サイコクラッシャー。なんでローリングアタックじゃないのか謎だが、クローの都合だろうか。めりこむと反撃必至なのでガードされた場合は注意が必要。弱攻撃からでもつながるのでコンボのシメに便利



●パワークロー ↓←←+攻撃

鷹は飛んでいないが、要するにナコルルの鷹つかまりと一緒に。天井(?)につかまったときのポーズがかわいい。攻撃ボタンを押さずに下りすることもできる。技名がシャ専用ズゴックと被ってる……



**小柄さを補う  
ダイナミックな技**  
飛び道具を持たないという点でゲーム中では珍しいキャラクターのアツガイだが、小柄なサイズによるリーチ不足を補って余りあるパワフルな必殺技が用意されている。

●バーチカルクラッシュ  
この技を当てることで、大きく試合の流れが左右されるくらい重要な高性能な技。上昇～下降の間連続ヒット(最大5ヒット)するので、単純に強攻撃5発分以上の気絶ダメージが蓄積する。画面端なら、ジャンプ攻撃から連続技にも組み込め、気絶から気絶という即死ルートに。弱～強で移動距離やスピードが異なるが、ダメージや判定面から、使う際は強のみでOK。

●クローダウン  
横方向に高速で突撃するサイコクラッシャー。ストIIのベガのそれとは違ってガードされた際に貫通しないので、中や強をガードされると深々とめり込んで投げやコンボで反撃確定。ヒット前提で使うこと。

ちょっと変わった使い方としては、しゃがみ中攻撃からキャンセルで出すとしゃがみ中攻撃でダウンした相手の裏側に回ることができる。起き攻めで攪乱したい場合に試してみてもいいだろう。

●(画面端で)ジャンプ強攻撃↓しゃがみ強攻撃↓強バーチカルクラッシュ(7)



↑ジャンプ攻撃始動でなくとも、しゃがみ弱からクローダウンまでは一連のコンボとして習得しておく必要アリ

●ジャンプ強攻撃↓しゃがみ弱攻撃(x2) ↓立ち弱攻撃↓強クローダウン(5ヒット)  
アツガイの基本となるコンボ。ジャンプ強攻撃はめくり性能もあるので、始動の機会も少なくはない。しゃがみ弱攻撃↓立ち弱攻撃でヒット確認しつつコンボ技の溜め時間も稼げるので、難易度も高くない。

アツガイのパワーを  
思い知る時がきた

かわいさとコミカルさをウリにしているアツガイが、真性パワーキャラとしての凶暴な素顔を見せるのが、コンボの間だ。バーチカルクラッシュによる気絶の恐怖を相手にちらつかせながら戦おう。

(ヒット)

アツガイ最強のコンボ。フルヒットすれば一発で気絶。気絶から決めても、再び気絶するので死亡確定。まあ、1セットで5割減るのですぐに死んでしまつた。このコンボを始動にというよりは、バーチカルクラッシュなどで相手が気絶した際に画面端が近ければそのまま終了するということ覚えておけばOK。



↑気絶から気絶に持っていけるのは(永バを除けば)アツガイだけ。狙える機会も少なくない

対空バーチカルクラッシュは早めに出すと潰されやすいが、きつちり引きつけて発生時の無敵時間を当てるようにすれば、ヒット数自体も増えて格段に気絶させやすさが向上する。いかにバーチカルクラッシュをヒットさせるか、また、気絶のプレッシャーを相手に与えるかが、アツガイでの立ち回りのキモになってくるのだ。

疑惑ドキュメント  
「他人の空似」

カワイイだけじゃ  
ダメかしら



↑しゃがみ強攻撃は、ブランカのしゃがみ強パンチとっしょ。躍動感あふれるモーションだ



↑アツガイと不知火幻庵。回転方向の違い以外は全く同じといいたいだろう。もうカワイイなんて言えないぞ



魔道と野生が融合  
あとサイコパワー

キャラクターのゲーム的な立ち位置はほぼブランカのだが、バーチカルクラッシュが空中連続ヒットのシステムと噛み合ってしまった結果、恐怖の気絶即死キャラと化したアツガイ。ここで紹介しているしゃがみ強攻撃や、立ち弱攻撃など、ベースとしてはブランカの色合いが強い。

とはいえ、えぐるように回転しながら突進するクローダウンはベガのサイコク

ラッシャーそのものだし、ジャンプ大攻撃やバーチカルクラッシュのモーションはサムスピの不知火幻庵まんま。っていうか、クローの軌跡のエフェクトが全くおなじっていうのは(デフの居合い斬りや、ギャンのパワレーザもそうだったけど)、モーションの一致以上に目立つよね……。

そんなアツガイだが、マスコットキャラクターとしてかネタ要員としてか、いくつかのステージの背景でやられ役として登場しているのを探してみよう。頭に落石くらってるモーションが個人的お気に入り。

必殺技図解

PICTURE OF SPECIAL ATTACK

●百烈突き 攻撃ボタン連打

サムスピの柳生十兵衛の八相発破と同じ。まあまあ広い範囲に攻撃するが、対空に使えるわけでもないで忘れても問題なさそう。キャンセルがかかるタイミングならグランカッター出せばいいし……



●グランカッター → ← → + 攻撃

両手に持ったナギナタをクロスさせてダッシュ、相手に近づいたところで切り払う。リーチ、移動速度、攻撃力いずれも高性能。ダッシュ中は下半身にしかくらしい判定がないので飛び道具を抜けることも可能



●ビームライフル ← タメ → + 攻撃

可もなく不可もない感じの飛び道具なのだが、溜め技なので必ずしもいつでも出せるわけではない。また、コマンドの都合上、グランカッターを出そうとして暴発しないよう気をつけたい



●ナギナタ回し 攻撃ボタン同時押し

ナギナタを頭上で回す。技の発生中はレバー入れて前後に移動可能。強力な対空技だが、食らい判定も同時に出るので割り込には向かない。ガードされても最大6回程度削れるのも地味に強い



●ナギナタ回し

地对空に適した通常技を持たない量産型ゲルググにとっては重要な必殺技。コマンド成立と同時に全身無敵になるが、攻撃判定と食らい判定が同時に発生するため、引きつけて当てたり、割り込みに使うのにはあまり向いていない。レバー入力で前後に動けるので、画面端ならガードされても複数回(最大6回)削ることが出来る。ただし、連続ガードにならないので、投げ問合いの外にいられるよう調整する必要がある。ヒット時は即ダウンする。

●グランカッター

量産型ゲルググを代表する必殺技。密着からならしゃがみ弱攻撃キャンセルで先端以外なら立ち強攻撃(先端以外キャンセルから、それぞれ連続技になる)「発生の早さ」と「リーチ(移動距離)」が強み。さらにダメージも高めと、いいことづくめ。めり込んでガードされると反撃を受けるが、先端部分であれば問題ないので間合いとヒット状況に応じて強弱を調整しよう。

オリジナル技  
大活躍の巻

量産型ゲルググは、「二元ネタキャラ」が明確でないので必殺技などもオリジナルなものが多いのだが、割合ちゃんとしてる(失礼)な印象だ。生命線となるグランカッターをはじめ、どの技もきちんと使いつける設定してやるのが肝心。

TV版ではレアキャラでした

量産型  
ゲルググ

超強力なグランカッターが魅力のゲルググ。次期量産機はダメじゃない!

担当: 塩蝮三太夫

TV版でどこにいたか知ってる?

リーチとパワーで勝負をかける



↑TV版じゃほとんど出番がなかったので強さがわからない可哀な奴

そんなレアポケモンの量産型ゲルググさんだが、ゲーム中では重量級のキャラに分類されるだろうか。得物がビームナギナタということもあって、リーチと重みのある攻撃が印象的だが、高速の突進技・グランカッターも兼ね備えており、重量級といっても、単なる鈍重なキャラクターでは決してない。

前項のギャンと次期量産機を争った最新鋭機ゲルググ。設定上はガンダムと同等の性能とも言われるが、TV版では非常に影の薄い存在だった。シャア専用機は、搭乗するキャラもあつて露出も多いが、量産型(っぽい)ゲルググは42話にちよこつと出てきただけだったりするのである。

リーチとパワーで勝負をかける。通常技で強力なのは、立ち強攻撃と立ち強攻撃。いずれも非常に長い攻撃範囲と、攻撃力の高さを兼ね備えている。どちらもキャンセルが可能で、立ち強攻撃は強グランカッターは3割近くのダメージを与えられる。技後の硬直もかなり大きいので、ヒット・ガード問わず何らかの必殺技でキャンセルしたい。量産型ゲルググで注意したいのは、対空向けの通常技がないところだ(空対空であればジャンプ強、ジャンプ中↓+中攻撃でOK)。必殺技のナギナタ回しは攻撃ボタン同時押しで出せるが、攻撃判定の発生が遅く万能対空とは言いがたい。牽制を利用して、容易に飛び込ませない立ち回りを心がけていきたい。

PICK UP NOMAL ATTACK

通常技ピックアップ

●しゃがみ弱攻撃



↑ベーシックな弱攻撃。密着からなら弱グランカッターが連続技になる。2発ぐらい連打してヒット確認するといいだらう

●立ち強攻撃



↑量産型ゲルググの主力牽制技。見ての通りのロングリーチにも関わらずキャンセルが可能。先端でなければ強グランカッターでゴッソリ減らせる

●しゃがみ強攻撃



↑こちらも非常に長いリーチを誇る。ヒットするとダウンだが、弱グランカッターやビームライフルでキャンセルして技後の隙をこまかしたい

●近立ち中攻撃



↑シールドでの殴り。攻撃判定が前に広く、キャンセルもかかるので近距離戦で頼りになる

●ジャンプ中↓+中攻撃 ●ジャンプ強攻撃



↑下方向に強い特殊技。判定の持続が長いので、早めに出して覆いかぶさるように使うと便利



←モーションにあわせて判定が変化するので、前方に広い攻撃判定を持つのに対して下方向にはやや薄め。見た目は超カッコイイ

**一年戦争最後の「赤い彗星」専用機**  
 シャア専用ザク、シャア専用スゴックを経て、再び宇宙へと戦いの舞台を移したアムロとガンダムの前に立ちちはたかった。一年戦争でシャアが最後に搭乗した専用機。量産型ゲルググの違いとしては

- ・移動スピードが速い
- ・2段ジャンプ&空中投げを装備
- ・必殺技が異なる

といったところ。通常技は一緒である。手抜きイクナイ！

必殺技も百烈突きとビームライフルとナギナタ回しが共通（後者は性能は異なる）のだが、そんなにキャラがかぶっている印象がないのはシャア専用ゲルググの専用技「ゼロクラッシュ」のインパクトにあるだろう。詳細は後述。

ゼロクラアアアアツツシュ!!!!

# シャア専用ゲルググ

池田秀一氏がシャアの声で、原作にありもしない必殺技をハイテンションで叫んでくれるのは、機動戦士ガンダム EX-REVUE だけ！  
 担当：塩太郎



戦いとは非情だ。常に二手三手先は考えている。

↑おんなじセリフばっか出てますけど、ホントは数種類あるんですよ

**通常技は一緒だが立ち回りは異なる**  
 通常技の性質自体は、量産型ゲルググとほぼ同じ。立ち・しゃがみで長いリーチを誇る強攻撃が牽制のメインとなる。ただし、グランカッターがないシャア専用ゲルググでは、牽制技から一気に畳み掛けることは難しい。基本的には、ビームライフルにつなげて状況を維持する流れになるだろう。

しゃがみ弱攻撃は、とくに画面端において重要度が上がっている。中央でも弱ゼロクラッシュに、画面端ならナギナタ回しから永バを含めた各種コンボに移行できるからだ。

ゼロクラッシュがあるぶん対空事情は良くなっているので、じわじわと有利な展開に追い込んでいきたい。

**ナギナタ持って暴れまわれ!**  
 通常技、必殺技の項目で述べてきたとおり、立ち強攻撃とグランカッターがメインのダメージソースとなる量産型ゲルググ。シンプルに構成でもなかなかのダメージになるので、いつでもグランカッターのコマンドを入れる準備はしておこう。

●しゃがみ弱攻撃(×2) ↓ナギナタ回し(3ヒット)  
 攻撃力は小さいが、密着以外でしゃがみ小攻撃を当てた場合にヒット確認から出せる連続技はこれしかない。当てればダウンするので仕切り直そう。



●ジャンプ強攻撃 ↓立ち強攻撃 ↓強ゼロクラッター(4ヒット)  
 ジャンプからのペーシックかつ最大ダメージ

●(両者画面端で) 弱ビームライフル ↓強ゼロクラッター(2~3ヒット)  
 当然ながら、飛び道具を追いかけてのグランカッターも連続ヒットする。飛び道具を撃つにおいて、相手を動かしたところにグランカッターを置いておくような使い方をすると、単体でのヒット率が上がるかもしれない。CPU戦で思い知らされるように、グランカッターを多用されるとすげーウザいのである。中距離では、立ち強振るより弱ゼロクラッターを生で出した方がいいかもしれない。

メージ(と思われる)コンボ。グランカッター自体の攻撃力が非常に高いので、ジャンプ攻撃からは当然のこと、立ち強攻撃を振るときは常時コマンドを入力しておくといい。立ち強がヒットしていたら強ゼロクラッター、ガードされていたら(密着以外なら)小ゼロクラッター、とヒット状況に応じて出し分ければいい。



PICK UP NOMAL ATTACK

通常技ピックアップ

- しゃがみ弱攻撃  
  
 ↑性能面は量産型ゲルググと一緒なんでこちらも参照のこと。シャア専用ゲルググの場合は、2発くらい当てて弱ゼロクラッシュが基本路線か
- 立ち強攻撃  
  
 ↑当てても出す技があまりない。中距離なら百烈突きにつなげるのもアリかもしれない。とりあえず出すならビームライフルをチョイス
- しゃがみ強攻撃  
  
 ↑ヒット後はダウンなので、使い方もあまり変わらない。ヒット・ガード問わずビームライフルにつないでおくのが安定行動
- 近立ち中攻撃  
  
 ↑近距離だと基本的にしゃがみ弱に頼ることになるが、判定の強さは健在なので織り交ぜてもいい。ヒット時は百烈突きに移行しよう
- ジャンプ中 ↓ + 中攻撃 ●ジャンプ強攻撃  
  
 ↑性能は同様だが、攻撃判定の持続時間が長いのは、ゼロクラッシュの溜めを稼ぐ意味で重要性が増している

←前払い判定を持つが、下方向が薄い。通常ジャンプ空射突撃、飛び込みには使えないが、2段ジャンプからだと使いたいので注意

疑惑ドキュメント「他人の空似」

なにもブタ鼻もがなくても……



↑これ下側の足はどうなってんだよ！腰のスカート部分より上に足あがねーだろ！という基本的なツツコミもあるが、どうせなら春麗同様、パンチラして欲しかった(具体的にはどうなるんだろ)

↑同じゲームの別キャラ(コンパチですらない)で流行はいかんでしょホントに、投げてる手とか、ドットも一緒でしょこれ。他の技から察するに、ゲルググに採用したあとにギャンで流行したんだらうか

**ふつうの量産機にならうって!**  
 キャラ性能的にはオリジナリティ志向のゲルググコンボ。特に必殺技については、量産型ゲルググは元になったキャラがパツと思いつかばない(もしあったら教えてください)。

一方で、通常技は結構露骨なものもある。しゃがみ弱攻撃としゃがみ中攻撃は春麗のしゃがみ弱キックとしゃがみ強キックそのまんま。しかし、なんだってゲルググの通常技を、春麗から引く張ろ

うと思つたのだから。このへんのキャラチヨイスは全般的によく分らないところだ。さらに、通常投げも春麗。っていうか、これギャンのところで見たよ！同じゲームの中でモーション流行はいかんでしょ！

あと、量産型ゲルググで気になるのはなんといってもビームナギナタ。通常技でもゼロクラッターでも、当たり前のように中央から2つに分割しているが、これは劇場版のシャア専用ゲルググが元ネタ。ギャンのビームサーベルのカットを流用したことに由来している。



必殺技図解

●ハンドビーム ↓↘→+攻撃

指先から発射するビーム。発生や弾速などは普通の飛び道具だが、特筆すべきはダメージ。ガードの上からでも相当な削りを見せる。困ったらとりあえず撃つという損はないレベル



●マウスビーム ↓↘→↖+攻撃

CPUのエスパー専用技。相手のジャンプを見てからコマンド入れても絶対に間に合わない。素直に忘れた方が、余計なこと考えなくて済む分案になれるはず。しかし、対空なのは問題だよな……



●ジャンプビーム ジャンプ中↓↘→+攻撃

ゲーム中、唯一の空中必殺技。発射後は後方に飛び退くので攻めを継続することはできない。相手の対空を読んだときなどに使うといい。ダメージも大きめ



●ダッシュアタック →↔↔+攻撃

ジオング最強の必殺技。発生が超早く、ダメージもデカく、硬直もない（ガードされると即時にニュートラル状態に戻る）クソ技。強弱で移動距離とダメージが変化。これを当てまくるのだ



やっぱり80%なんじゃねえの？

ジオング

このキャラ、足がないせいか、しゃがみ姿勢がないので、縮小版でお届けします。

担当：塩太郎



↑あ、やっとう違うセリフだ。

ニュータイプ用MS 最終決戦に出撃

ア・バオア・クー宙域での最終決戦において、ニュータイプとして覚醒したアムロに対峙すべくシヤアが搭乗した、ニュータイプ用モビルスーツ。

脚部が未完成なのが、なぐても所定の性能は発揮するのとはかきとく、ここまで来てやっとなガンダムを相討ちに持ち込めたというあたり、やはりアムロさんの強さはおかしい。

ゲーム中での位置づけは、前作では最終ボスとして、本作では、中ボスとして最終ボス前に登場する。最終ボスのドルメルともども、稼働開始から1か月が経つと、プレイヤーキャラとして選択できるようになっていった。

一人だけ別ゲーな操作感に慣れよう

ジオングの最大の特徴は、他の機体と異なり、しゃがみ状態がないこと。ジャンプの軌道も高く、一人だけ別のゲームをプレイしているかのような浮遊感を味わえる。

通常技では近立ち弱攻撃が重要。連打してヒット確認からダッシュアタックにつなげよう。遠立ち弱攻撃（2ヒット）にもつながるが、間合い次第で1発目がスカルになるので、なれるまでは近立ち弱攻撃から直接ダッシュアタックに移行した方がいいだろう。ほかにも画面奥に一度消えて（！）体当たりをするジャンプ中↓+中攻撃なども交えて、相手を攪乱しながら立ちまわり、最終的にはダッシュアタックで制圧していくこと。

PICK UP NOMAL ATTACK

通常技ピックアップ

●近立ち弱攻撃



↑連打が効く小攻撃。ジオングの通常技は複数ヒットするモーションの長い技が多く、単発で使える技は貴重だったりするのだ

●ジャンプ中↓+中攻撃



↑「ちょっとコンビニ行ってくる！」とはかりに画面奥に消えていくジオング。なんだこれ!?



↑で、画面奥から体当たりしながら戻ってくる。攻撃判定は結構デカイので通り魔的に使えるか?

ダッシュアタックで前進制圧あるのみ

元ボスだけあって、なんだか知らんけどの技も攻撃力が高いジオングだが、無敵技がないので、対空や切り返しの能力に不安がある。守勢に回ると厳しい展開を強いられるので、ゲーム中最強の突進技と言いつても過言ではないダッシュアタックを連発して、一気に押し込んでしまおう。

●ダッシュアタック  
「発生が速い」「攻撃力が高い」「リーチが長い」「ガードされても隙かない」という、ゲーム中屈指のクソ技。ガードされてもお構いなしで連発し、削り殺すぐらいの気概で連発していきたい。ヒットすればダウンを取れるので、起き上がりにもまたダッシュアタックだ。ガードされると適度にノックバックするので投げられる心配もあまりないが、



↑近弱攻撃×3から強ダッシュアタックでもこの減り

行き着く処はダッシュアタック

●近弱攻撃（×2）↓遠弱攻撃（2ヒット）  
↓強ダッシュアタック  
たったこれだけで3割以上減らせてしまったり、ダッシュアタックの攻撃力の高さは異常である。ガードされてもお構いなしでダッシュアタック！ ダッシュアタック！

えっ、飛び込まれたらどうするのかって、ダッシュアタックが出せるなら強ダッシュアタックで下を抜ける、ダメなら頑張るガードだ！

結局無敵技がないのがどこまでも響いてくるのが現実で、ギャンとか止めようがない。押される前に押し込む、0か1かの精神でレバーを左右に振りまくろう。

疑惑ドキュメント 「他人の空似」

えっ、俺のコーナーこんだけしかないの？

ジオングみたいなキャラ他のゲームにはいないからね。仕方ないね。せめて無敵技があればなあ。



必殺技図解

●マルチランチャー ↓↘→+攻撃



↑打点の高い飛び道具。射出後の隙が少なく、攻勢を維持できる。しゃがまれると当たらない

●メガスマッシュ ↓↘→↖+攻撃



↑腕のメガ粒子砲兼ビームサーベルを交差させて発生させたエネルギーを相手にぶつける技。飛び道具扱いだが一定距離しか飛ばない。弱が下方、中が正面、強が上方向に射出する。ガードさせても安心

●ヒートパイル ←↔→+攻撃



↑弱攻撃からでも連続技になる発生速度と、1画面ぶん以上の移動距離を誇る突進技。ヒット時は多段ヒットするため、気絶ダメージが大きい。立ち弱攻撃の永バからつなげて気絶を狙いたい。強弱で移動距離が大きく変化するが、中や強をガードされるとめり込んで危険なので、必ずヒット確認後に出すようにしよう



↑射出後、この時点でドルメルはニュートラル状態に。弾速が遅いので、ダッシュでゆうゆう追い付くことができる

●マルチランチャー  
やや高い打点に飛び道具を射出する。発生は標準的だが、硬直はかなり短い。遠距離で撃つてから追いかけるだけなので、しゃがまれると当たらない打点の高さを利用して、相手の状況をコントロールすることができれば面白い。  
コマンドの関係上、後述のメガクラッシュが暴発しないよう注意が必要。使いどころが異なるので、暴発すると悲劇を呼ぶ。

少ない必殺技をフル活用しよう  
飛び道具の種類に突進技が1つ、と必殺技の構成に偏りのあるドルメル。個々の性能は悪くなく、死に技が存在しないのが救いではある。必要に応じて、それぞれの性能をフルに発揮させていきたい。

●メガスマッシュ  
縦に細長い攻撃判定の「面」を相手にぶつけるイメージの飛び道具。攻撃判定が大きく、ガードさせればノックバックによって反撃を受けづらいので牽制に使える。発生は早くないので、連続したり、連続技に使つのはあまりオススメできない。



↑ジャンプ強→立ち強→強ヒートパイルでこのダメージ。8ヒットもしている割には、まあ人並みのコンボダメージだ

ヒートパイルは移動速度も非常に速い(特に強)ので、中々遠距離から確定反撃を狙いに行くこともできる。ただし、ガードされるとシャレにならん硬直なので、リスクとリターンをよく考えてつかうこと。



↑地味にヒドいセリフ。80%のジオングに乗らされたシャアさんがかわいそう。大体120%って波動砲じゃねえんだぞ

どこに隠してんだ  
こんなもん  
本ゲームのオリジナル機体ドルメル。デザインは、機動戦士ガンダムのオリジン

ラムイコたんきやわわ♡  
**ドルメル**  
MS-19 論争最有力モビルスーツであるドルメル。てか大河原デザインなんだからこれ一択でいいと思うんだけど。  
担当：塩太郎



↑一年戦争というよりはZZの時代のメカっほい雰囲気ドルメル

デカくて速い  
スゴい奴  
設定では全高17.9メートルと、ガンダムよりも低い(ガンダムは18メートル)のだが、どう見ても一回り異常デカイ。オーラの影響がなにか。そのため技のリーチに優れる。移動速度も早く、立ち弱攻撃は歩いて永バが可能。単にグラフィックがデカいだけであつて、性能としては細かい戦いも苦しくない。欠点としては無敵技がないこと。ジオング同様、押し込まれた際の切り返しに悩まされることになる。

PICK UP NOMAL ATTACK

通常技ピックアップ

●立ち弱攻撃



↑弱攻撃としては破格のリーチ。発生も早く硬直も短い。立ち弱攻撃→歩き→立ち弱攻撃、の永バループが可能。しゃがんだ相手にはスカル

●しゃがみ中攻撃



↑ヒット確認が容易なので、牽制で振っておいで、刺さったらヒートパイルにつなぐといい

●しゃがみ強攻撃



↑ベガスライディング。ラスボスだからか。ペガと違ってキャンセル可能なので、とりあえずメガスラッシュを出してフォローしておこう

●立ち強攻撃



↑強攻撃にしては発生が早く、判定の強さ、キャンセルも可能なので中距離職で使っている

●ジャンプ中↓+中攻撃



↑下方向に判定が持続する特殊技。降り直後以外なら着地まで判定が持続し、打点によらず弱攻撃につながる

●ジャンプ強攻撃



↑前方に非常に大きい攻撃判定を誇る。縦方向にはかなり薄く、地上の相手に当てようとするとギリギリまで引きつける必要がある

# MOBILE SUIT GUNDAM EX-REVUE

## 立ち弱永パと ヒートパイル

なんか、「アナと雪の女王」みたいな見出しになってしまった(えっつか?)。歩き永パが出来る立ち弱攻撃、発生が早く多段ヒットするヒートパイル、発生はそこそこだが射出後に硬直の短い飛び道具マルチランチャーと、コンボ向けのパーツは揃っている。まあぶっちゃけ、永パを絡めたコンボさえできればよいのだが。

●(画面端限定) ジャンプ強攻撃↓立ち強攻撃↓弱マルチランチャー↓強ヒートパイル(9ヒット)

画面端だと、立ち強攻撃から弱マルチランチャーが連続ヒットし、その後さらに強ヒートパイルが間に合ってしまう。これ、マルチランチャーから結構危険な二オイがするのは俺だけでしょうか。ダメージはもちろん、気絶ダメージを一気



↑一発でビヨリまで持っていけないのが惜しい。残念ながらマルチランチャー後に立ち弱攻撃はつながらないようだ

に溜められる。

●(画面端同士で) 弱マルチランチャー↓強ヒートパイル

画面端どころか、画面真ん中あたりからでも多分連続ヒットすると思うが一応マルチランチャーつてガチ勢が煮詰めてたりしないでしょうか。あまりこのゲームの対戦事情に詳しくないもので……。

●立ち弱攻撃↓歩き↓立ち弱攻撃↓歩き……(永パ)

とこのつまりは結局これ。ただししゃがまれると当たらないわけで、立ち弱を当てるための立ち回りを考える必要がある。当ててしまえば、レバーを前に入れて



↑量産型ザクはダッシュの性能が低い上、モーションが歩きと一緒になので分かりづらいのが難点。減りはご覧のとおり

ながらテンポよくボタンを押すだけなので、比較的容易。それでも完走は難しいが、適当なところで強ヒートパイルにして気絶させてしまえばいいだろう。

## ラスボスといえは あの人です

はい、ベガです。シャドルー総帥です。悪の秘密結社です。いいよね、「悪の秘密結社」。普段どんな仕事してるんですかね。麻薬組織とか運営して利益出してるんじゃないでしょうか。

ジオングのページ減らした都合であとがきページが無くなったんでここに書きますが、今回は、俺が妄想したEX-REVUE攻略本」に終始しちゃったので、可能なら20周年バラエティ本を

冬に作りたいです。正気か? ちなみにこの本、実質1週間ぐらい、原稿にいたっては3日で書き上げてる始末なので、こんな地獄をまた見るのかと思うと今から吐血しそうなんです。っていうかまだ入稿してないので今まさに出血してるんです!

今回スケジュールと内容面で見送ったんですが、スタッフの方にインタビューしたりとが、その昔ドルメル総帥として2ちゃんねるで名を馳せた(?) 露出狂氏にイラストお願いしたりとかしてみたいなー、とか無責任に書いておきます。

## 疑惑ドキュメント 「他人の空似」

もっとサイコパワー  
とか使いたかった



↑スライディングだベガ〜。そういえば、今回2Pカラーをデク役のドム以外ほとんど掲載していないが、ドルメルの2Pカラーはこのベガと同じ、ブルーとゴールドのツートンカラーでカッコイイぞ



↑投げモーションもベガさんから頂戴いたしました。奥の足がちょっと浮いてるあたりがアレンジポイント? 図体がかいのに起用なんだね。どうせならヘッドプレスとか欲しかったナー

では、ごきげんよう!  
Thank you for reading!



EX-REVUE REPORT  
August 15, 2014 Published  
Publisher: EX-REVUE.COM  
<http://www.ex-revue.com/>  
Cover Illustration: Hisashi Murakami  
Cover Design: funbolt  
Edition/Writing/DTP: THE-0