

ポッ拳初・中級者向けガイド

POKKEN TOURNAMENT

Advanced guide

～もっと知ろう!フェルムバトル～

ごあいさつ・目次

この本は、ポツ拳について「キャラの立ち回りやコンボを知りたい」というかたへ向けバトルポケモンの解説をするガイドブックです。

ポツ拳にはじめて触る・はじめたてのかたは別冊「ビギナーズガイド」を先に閲覧してからこちらの本に目を通すことを推奨します。

(この本は、ある程度ゲームを触っているかたに向けた内容です)

4	コマンド表記(テンキー)について	53-55	ダークミュウツー
5	択一攻撃について	56-61	ガブリアス
6-7	打点の高さについて	62-64	ダークライ
8-9	ピカチュウ	65-67	テールナー
10-13	ルカリオ	68-71	ハッサム
14-17	スイクン	72-73	グレッグル
18-21	サーナイト	74-77	エンペルト
22-25	マニョーラ	78	PDF 版のご案内
26-28	カイリキー	79	奥付
29-31	ゲンガー		
32-35	リザードン		
36-39	マスクド・ピカチュウ		
40-42	バシャーモ		
43-45	ジュカイン		
46-49	シャンデラ		
50-52	ミュウツー		

■ コマンド表記に慣れよう!

	7	8	9	
後	4	5	6	前
	1	2	3	

※キャラが右を向いている場合

対戦格闘ゲームの攻略本・攻略サイトや Wiki を見ると必殺技のコマンドで「236」や「623」といった数字を見ることが多いと思います。もし見たことがなければ見てみましょう。

これは、そのまま技名を出すと表記が長くなってしまふのを避けるため、PCのテンキーに見立てて方向を数字に置き換えて表記する手法です。方向キーを入れる方向が、それぞれの数字に対応しています。コマンドはキャラが右向きの場合で表記されることが標準的です。

「ボツ拳」では方向キーを連続で入れる 236 といったコマンドがなく、ボタンの同時押しで完結します。また、フィールドフェイズ(FP)とデュエルフェイズ(DP)で操作方法が変わることから、この表記は概ねデュエルフェイズで使われる表記となります。この冊子でも、DPのコンボは原則このテンキー表記で表示しています。

また、ジャンプは【J】、ためYやためXは【CY】【CX】(CはChargeの意)という表記のされ方が浸透しています。最初は戸惑うと思いますが、とても重要なので覚えておきましょう。

5は表記する場合としない場合があります。5YYYYとYYYYはどちらも同じ意味です。

ポケモンわざAも表記するときとしないときがあります。

また、Rで空中行動が出来るキャラの場合は、コマンド中にRが入ります。

(ミュウツーやリザードンの滑空・飛行構えなどが該当します。)

【表記の仕方の例】

ピカチュウのコンボの例	
名称表記	空中強攻撃→前弱攻撃→前弱攻撃→下強攻撃→アイアンテール
テンキー表記	JX→6Y→6Y→2X→2A または アイアンテール

方向キーを入れた場所で発動場所が変わる場合(例:スイクンのあられ、ハッサムのバレットパンチ)は上記テンキーの2だけではなく、1と3でも出せるため【2要素】【↓要素】と言う表記にしています。

■ 択一攻撃について

ポッ拳に限らず、対戦アクションゲームでは「完璧な行動」は存在しません。必ず何かの対処法があります。駆け引きの要素です。この駆け引きに持ち込み、相手に行動を強制させることを「択をかける」と言います。ポッ拳では3すくみによって繰り上げられるため、「じゃんけんをする」と揶揄されることもあります。

例えば攻撃を喰らってしまい、自分のポケモンがダウンを取られたとします。相手側は攻めのチャンスで、自分は守りに立たされた不利な状況だとします。このときに自分の行動と相手が出す技を予想してみましょう。

自分(起き攻めされそうな側)	相手(起き攻めする側)
通常攻撃・ブロック攻撃が来ると予想し、ガードをする	つかみ攻撃を出す、追い討ちをかける、またはガードクラッシュを狙う。
通常攻撃・ブロック攻撃が来ると予想し、ブロック技を出す	つかみ攻撃を出す、ガードをする ※切り返しのブロック技にはガードで確反のものが多いため
つかみが来ると予想し、通常攻撃を出す(暴れ)	発生が早い技かブロックで追い討ちをかける、またはガード
つかみや伏せ系の通常攻撃が来ると予想し、ジャンプをする	上段に強い技(構え系)を出す

※起き攻めされる側がつかみを出すのは非常に稀なのでここでは割愛。

このほかにサポートや共鳴を出す手段もある。また、カイリキー、マスクド・ピカチュウ、ジュカインなど空中判定があるつかみ攻撃を持つキャラはこの限りではない。

ポケモン技で派生する場合の択一攻撃

ポケモンわざの中には、発動中にボタンの入力をすることによって、行動が変化するものもあります。コマンド表の「派生」と呼ばれるアクションがそれです。

ここでは、エンペルトの「アクアジェット」(A)の例を見てみましょう。通常・ブロック・つかみの全てに対応している選択技が取れます。

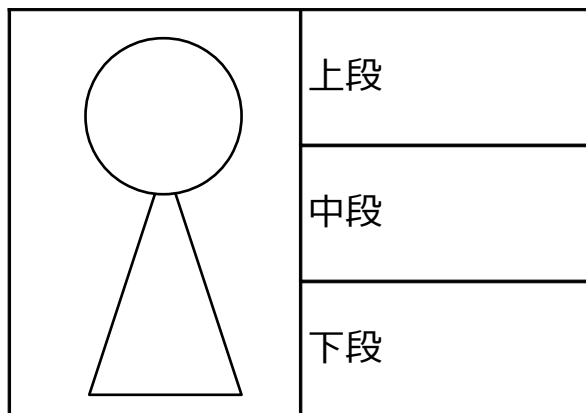
アクアジェットAが動作中で相手にヒット・ガードの状態での次のボタンを入力	
派生わざの名称	相手の行動の予想
いわくだき(A→A)	相手のブロック攻撃潰し※ブロック貫通のため (ただしブロック属性のためつかみ攻撃に負ける)
なみのり(A→B)	ジャンプの阻止、追撃、別のわざへキャンセル
いあいぎり(A→Y)	ジャンプの阻止、ガードが続きそうなとき
たきのぼり(A→X)	ヒット時の追加ダメージ、ジャンプの阻止
バーストアタック (共鳴中 A→L+R)	ヒット時の追加ダメージ、ガードで固まった相手に ※つかみ属性のため。ジャンプされると失敗する

■ 打点の高さについて

ポッ拳の技の判定は上段、特殊中段、下段の3つを基本として、その組み合わせも含めて6通りあります。また、上段無敵、下段無敵といった様にそれぞれの技の種類に応じた無敵も存在しています。

これらの仕様は公式には明言されていないため、全ての用語はユーザーによって定義されたものとなっています。詳しくはポッ拳 wiki(<http://pokken.jp/>)の「上中下段の分類や技の無敵判定関連」のページを御覧ください。

この項ではそれぞれの技の種類に関して、対応の簡単なものから順に解説をしておきます。



デュエルフェイズ・右向きの場合

上段技とその対応

ミュウツウのサイコカッターやはかいこうせん、カイリキーやバシャーモの通常ブロックなどが上段技に分類されます。大半のキャラは上段技をしゃがむことで回避できます。

上段技をしゃがみで回避できないキャラはバシャーモ、カイリキー、ミュウツー二種、ガブリアスの5体ですが、いずれのキャラも伏せ強攻撃を使うことで一時的に上段無敵のステータスを得ることができます。

下段技とその対応

主に伏せ入力と共に出される技が下段技となっています。下段技に対しては構え強攻撃などの下段無敵のある技基本的に5F目から下段無敵か、1F目から下段無敵のステータスを持つジャンプなどで回避することができます。つまり、立ち回りでリーチの長い下段技を振ってくる相手に対しては、構え強攻撃で差し込むことができ、起き攻めで下段技を振ってくる相手に対しては起き上がり即ジャンプで攻撃を避けることができます。

上段技に対しては一部キャラのしゃがみが、下段技に対しては全キャラのジャンプが確実に勝てるという点が重要です。

その他、中段系の技について

上段と下段以外の技に対しては、しゃがみや飛びを使っても確実に避けることはできません。ただし、中段以外の技に関しては対応する無敵技が存在するので、上級者になるには、これらの分類を覚えて、不利状況からでも勝てる技を出せるようになることが重要です。

中上段技

主に空中から差し込んでくる技が中上段に設定されている場合が多いです。主に構え弱攻撃には中上段無敵頭無敵とも呼ばれるが付いているため、空中技での差し込みに対して構え弱攻撃が一方的に勝ちやすいです。

また、立ち回りで中上段技を多用してくるキャラ(マスクド・ピカチュウ)の構え弱攻撃やバシャーモのブレイズキック、ブレイブバードなどに対しても、不利な状況から構え弱攻撃を出すことで、技の発生では負けていても一方的に勝つことが可能です。

中下段技

主に小さなキャラの弱攻撃がこれに分類されます。高い部分に判定が無いため、有利状況から出してもジャンプに負けやすいという性質があります。ルカリオの構え強攻撃やマスクド・ピカチュウのフライングプレスは中下段無敵が付いているため、近距離の差し合いで意識してみると良いかもしれません。

特殊中段技

中上段無敵と中下段無敵のどちらでも回避できる技がこれに分類されます。多くの飛び道具がこれに分類されます。

通常打撃で特殊中段に分類される技は殆ど無いため、あまり意識しなくても問題ありません。バシャーモとハッサムの構えには特殊中段技に対するブロックがあるので、ルカリオの溜め無し波動弾やゲンガーの溜め無しシャドーボールといった、特殊中段の技を一通り覚えておくと、遠距離戦を有利に進められます。

通常中段技

判定が下から上まで全てをカバーしている技です。カイリキーの伏せ弱攻撃やジュカインのブロック攻撃などが、これに分類されます。立ち回りで無敵によって透かされることが無いため、信頼して振っていける技ですが、使いやすい中段技を持っているキャラは限られています。

■ ピカチュウ

タイプ	スタンダード
HP	570
共鳴ゲージのたまり方	早い
構えの効果	共鳴ゲージ増加
伏せの効果	ガード耐久値回復
バーストアタック 「ボルテッ拳」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。相手に突進したのちアッパーで突き上げる。BAのダメージは低いものの、BAの軌道はとて優秀でブロックを見てからなど多くの場面で確定を取れる。 また削りダメージも多く、ガードされても状況が良い。 コンボに入れるよりも素で使うのをすすめる。

特徴

○	コンボや覚える事も比較的少なく、ボツ拳を始めるにあたって非常に使いやすい。もちろんそのまま使い込んでもGOOD
○	多彩な弾や使いやすい技が豊富で、FPはどのキャラにも有利に試合が可能。また、FPを取る事により共鳴で相手を圧倒する事が出来る。
△	火力が低く、近接などの勝負になるとどうしても差が出てしまう。
△	空中にいる相手を咎める技が少なく火力も出ないので、飛ばれた時の対策をしっかり考える必要がある。

立ち回り

FP

FPは第一に共鳴を溜める事を意識する。そのために絶対に隙にならない場面でシュートを打ったり、相手の弾・飛び道具をブロックで取る事が重要である。
そしてフェイズの取り方は主に3つ。

1. ジャンプ格闘(JX)を当てる

これはガードをされると反撃をもらう可能性があるので、ジャンプをして相手が何かしていたら打つようにする。

2. フロントシュートや10まんボルトの弾を当てる

相手の行動に確定で入る場面が多々あるので、それは経験を積んで地道に覚えていく。

3. 相手に近づいてホーミング格闘やつかみ攻撃を通すじゃんけんスタイル

足が速い点を活かし、時間がない時やどうしてもフェイズを取りたい時にやる。

DP

DPはいかにダメージを受け無いかを意識する。どうしてもピカチュウはじゃんけんになりやすいのでブロキャン(X+A 動作中にR)や、かみなりキャンセル(かみなり発動中にR)の精度をあげ極力無駄なダメージを避ける。

共鳴が溜まっていれば、ダウンの起き上がりに共鳴を発動して無敵で切り抜ける。

あとは共鳴で押し切る事。

よく使う技

ジャンプ格闘 (FP:空中でX) [JX]	ブロック属性付き。ピカチュウの代名詞と言っても過言では無いだろう。 FPはこれを当てる事を意識すると良い。
前弱攻撃 (DP:→+Y) [6Y]	DPのコンボ始動の技。方向キーと同時押しで青くなり性能が変わるが、そちらは初めはなかなか出るのが難しい。
前強攻撃 (DP:→+X) [5X]	ロングリーチの牽制技。距離感などを把握し使いこなそう。
空中強/空中弱攻撃 (DP:空中でX/Y) [JX/JY]	空中から差し込み、ヒットすればそのあとにフルコンボが決まる技。
10まんボルト (A)	けん制や削り確定で当てたりなど非常に頼りになる技。FPでは溜めると3方向に射出する。
ほっぺすりすり (FP:前+A) (DP:→+A)	リーチのある投げ技で、ふとした時の奇襲などで使い道のある技。

コンボ

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	6Y→6Y→2X→2A 中央簡単コンボ
2	6Y→8X→5XY(ジャスト成功時のみ)→8A 中央基礎コンボ
2	ブロック→6Y→8X→5YY→2A 大きいキャラは2Aに目押しを要する
3	6Y→5YX→5X→8A ※ちびキャラには8Aを5Aに 壁コン
3	6Y→下りJY→5X→8A ※カイリキーやバシャーモ用 壁コン

おすすめサポート

●ジラーチ

共鳴が溜まりやすいキャラなので、共鳴バフととても相性が良い。

●イーブイ

低めの火力を補う事が出来る。

■ルカリオ

タイプ	スタンダード
HP	600
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	一定時間継続で共鳴ゲージが増加
伏せの効果	打点の高い攻撃に当たらなくなる(上段無敵)
バーストアタック 「波動ブラスト」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。相手に向かい突進する。基礎威力 202。 長い距離を突進で移動する為、相手との間合いを一気に詰めることができる。また当たり判定がルカリオ全身のみの為、ジャンプでかわされることもしばしば。 無敵時間がそれほど長くない為、BA を同時に出した場合負けてしまうことが多い。ポケモン技キャンセルから繋いで確実に当てていこう。

特徴

○	切り返しや差し合いに使える技が揃っており、様々な状況に対応できる。
○	DP にどこからでもまとまったダメージを与えることができる。 しんそく、はどうだなど最低限の技が一通り揃っており、コンボが比較的簡単。 持続の長い技が多いので一方的にブロックを潰す事が可能。 強力な共鳴バーストから一気に戦況を巻き返せる爆発力。
△	FP でやることがあまりない。 設置技など持っていないので、こちらから相手に近づいてフェイズと取りに行く必要がある。
△	地上での攻防はめっぽう強いが、いかんせん空中が弱い。 優秀な対空技を持ってはいるが、空中の軌道は劣りやすい。

立ち回り

小技で牽制しつつ近中距離の間合いを保ち、タイミングを見計らって一気に攻撃を仕掛け、大ダメージを狙う。

自己強化やバフデバフを付ける技を持っていないのでコンボは火力を重視する。
浮かせればそのまま壁まで運べるコンボが多く、どこからでも高火力が出せる。
特に壁際は驚くほど簡単に大ダメージを叩き出せる。積極的に狙っていこう。

FP

ルカリオは他キャラに比べて、設置技や強力な遠距離技を持ってなく DP の方が強力な技が多く立ち回りやすい、尚且つ共鳴状態が全キャラ中トップクラスの性能のため積極的に FP を取るよう意識しよう。威力と弾強度は低いが発生がそこそこ早く横に範囲が広いサイドシュートや、リーチが前方向に伸び弾二発分を発射するフロントシュート、発生が早く前方向に弾を消しながら突進し持続が長いボーンラッシュ。これらの技は当てるとフェイズが変わるため積極的に当てていきたい。ただしサイドシュートとボーンラッシュはガードされると確反なので、サイドシュートは先端当て、ボーンラッシュは相手

の着地隙や弾撃ちの際、相手がブロック攻撃を溜め始めたのを見てから技の持続でつぶすこともできるので使い方を間違えなければ非常に強力な技に化ける。

弾強度が高い相手サーナイトやシャンドラなどに対してはこちらの弾がほとんど負けるので横ホーミング格闘やボーンラッシュで接近戦に持ち込もう。

起き攻めは基本的にはホーミング格闘と投げの二択をしよう。はっけいで起き攻めすると当たった時のリターンはかなり大きい、ブロックで取られた時のリスクもかなり大きいので多用は禁物。

DP

体力有利の場合は基本的には構えで共鳴を貯めつつ相手が近づいてきたところに2Yや8Yでけん制しよう。

8Xは相手の下段技を避けながら当てられ、コンボもつながるので非常に強力。相手のガードが堅い場合やこちらが体力不利な場合はC6Xをガードの上から強引にねじ込もう。

5Yも見た目よりもリーチが長くヒット確認も慣れれば簡単に出来て、はっけいまで繋がりダウンも取れるので起き攻めだけではなく立ち回りでもそこそこ使える技となっている。

遠距離技は波動弾だけで遠距離の相手に牽制するには非常に優秀な技だが、近距離でガードされてしまうと後隙が大きく相手の攻撃が確定するので連発せず安全な距離から撃とう。

ブロック攻撃は最大まで溜めればリーチが長くクリティカルすればコンボが繋がるが、飛びに非常に弱いので出し切りはあまりせずステップキャンセルを駆使して反撃されないよう気をつけよう。

起き攻めは基本的には5Y、C6X、5X、投げの中から選択しよう。5Y、C6Xはポケモン技キャンセルが可能のためブロックされてもフォローが効く場面が多いので起き攻めに非常に有効。5Xはフォローが効かない分リターンが大きい。投げの威力は90と打撃のダメージと比べると低いがそれ故にガードで固まる相手も多く、投げが通りやすい事もしばしば。

共鳴中は全キャラ中トップクラスの強さを誇り体力から逆転勝ちすることも多い。

飛びも狩れてリーチが超長くポケモン技キャンセルを持つ6XとC6X、打撃の持続が非常に長くブロックを潰せるYY、投げの威力が90から165になったりと非共鳴時とは技の性能が段違いに上がる。1R1共鳴も可能なキャラなのでピンチになったらどんどん共鳴しよう。

よく使う技

<p>ボーンラッシュ:振り上げ /振り下ろし (FP:前+AA/AY) (DP:→+AA/AY)</p>	<p>コンボによく使われる技。持続が長く合計5ヒットし、相手のブロックを見てから潰せる。相手に向かって突進しながら攻撃するので思ったより範囲が広く、この技のおかげで他のキャラではリーチの関係で取れない確反を取れたりする。振り下ろしは中下段無敵がある。ただし派生なし、振り上げをガードされると反撃が確定する。振り下ろしには反確はないが、ガードされた際の両派生とヒット時の振り下ろしにはブロックが挟める為注意が必要。共鳴すると振り上げ時の反確はなくなるが、ブロックが挟めるのは通常時と同じ。 使いどころを間違えなければ非常に優秀だが多用は禁物。</p>
<p>伏せ弱攻撃/構え弱攻撃 (DP:↓+Y/↑+Y) [2Y/8Y]</p>	<p>2Yは発生が早く、リーチもかなり優秀。ヒット時はそのままボーンラッシュにコンボが繋がる。 8Yは弾属性の対空技で、空中で当てればそのままコンボに持ち込める。どちらもDPの差し合いに使い、相手によってはこの2つだけで完封できてしまう事も。 ただし8Yは弾属性のためエルフーンや弾消しをもってる技に対しては意味がないので注意しよう。</p>

前強攻撃:ため/弱攻撃 (DP:Xため/Y) [C6X/5YY]	<p>起き攻めでよく使われる技。</p> <p>C6Xは最大溜めガード時にはっけいを入れ込む事で連続ガードとなり、削りとガークラ値蓄積が狙える。</p> <p>はっけいを入れ込まなく C6X で止める場合はこちらが有利なのでそこから強気に攻めよう。</p> <p>両方ともポケモン技でキャンセル出来るので見てからボーンラッシュ、しんそくなどでブロック攻撃を潰す事ができる。</p> <p>共鳴時は技が変化し、より強力になる。</p>
構え強攻撃 (DP:↑+X) [8X]	<p>リバサ時に投げ読みでよく使われる技。実は中下段無敵があり、DPの差し合いでも十分に振れる技。ある程度対空でも使え、地上でヒットすれば通常時、クリティカル共にコンボへと繋げる事ができる。</p>
しんそく (DP:↑+A)	<p>発生がかなり速く上に強いブロック属性技。切り返しに使うと対空にも使える優秀な技。8Yで対空出来ない相手や位置の相手を的確に落としてダウンも取れる。ただガードされると大きな隙を晒し相手の技がなんでも入ってしまうので注意。</p>
はっけい (FP:後+A) (DP:←+A)	<p>FPでは空撃ちする事で共鳴ゲージを約5%貯められる。</p> <p>ヒットすれば相手はダウンするのでそのまま起き攻めが狙える。</p> <p>単発では当てづらいのでコンボの締めなどで使う。</p>

コンボ

比較的少ないコマンドで大ダメージが期待できるのがこのキャラの魅力。

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

()内は必要に応じて使用する技。

1	<p>5X 壁張り付き>C4A</p> <p>これだけで 300 近いダメージを叩き出す事ができる。主に起き攻めで狙える。</p>
2	<p>5X>6AA>8Y>6AY</p> <p>中央から 5X 始動で最大ダメージのコンボ。壁まで持っていきやすい。多少の目押しが必要。</p>
3	<p>C6X>6AA>6AA>6AY</p> <p>上記と同じく壁まで持っていきやすいコンボのつ。こちらも目押しが必要になるが、同じ技を 3 回押しだけなので慣れてしまえばリズム感覚で出来るようになる。ちびキャラピカチュウ 2 種、マニユラ、グレッグルなどには少し当てづらい。</p>
3	<p>8Y>6AA>8Y(6AA)>6AY もしくは 6AA</p> <p>対空技始動のコンボ。2 回目の 8Y までにはそのまま連打で繋がる。最後だけ目押しが必要になる。最初の 8Y が高すぎて空中復帰が間に合ってしまうようであればラストも 6AA 連打で締める。</p> <p>2 回目の 8Y の部分は 6AA の方が火力は高いが相手の高さによって当たらない場合があるので臨機応変に対応しよう。</p>

3	<p>ブロック攻撃クリティカルorブロック最大溜めヒット >6YYディレイ壁貼り付け>6X4A</p> <p>手軽なブロック始動コンボ。 6YYが踏み込んで攻撃する技なので壁まで持っていけるチャンスは多い。 壁までもっていかなくてもダウンを取ることができるので、そのまま起き攻めが可能。</p>
5	<p>5X>6AA>※5Y(壁張り付き)>C4A</p> <p>距離限定でつながるコンボ。 ステージの広さによっては少しでも中央から壁に寄っていれば完走できるが、慣れるまでコンボを落とすため練習必須。 ※5Yのところは壁との距離によって6Xで張り付かせたり8Yで張り付かせないとC4Aが当たらない場合があるのでそこは臨機応変に対応できると火力がグッと伸びる。</p>

オススメサポート

●ゲコガシラ・イーブイ

汎用性の高いサポートのついで、どのキャラにも対応する事ができる。イーブイによる攻撃バフは単純な火力アップと共鳴相手に弱判定の技を当てると怯むようになる効果も持っているため、一方的に共鳴状態になられても対処しやすい。

ゲコガシラはFPの心強いお供として使える。チャージ速度も速く1Rで何回でも使えるので起き攻めや困ったときにとりあえず使って接近戦に持ち込もう。ただし密着で使うと相手の投げが確定してしまうので注意。

基本的にはイーブイを選択する方が丸い。

●ジラーチ・エルフーン

共鳴が遅いもしくは普通の相手に対して差をつけることができる。元々共鳴が強い事もあり、共鳴バフとの相性も抜群。一度の共鳴でそのままゲームエンドまでもっていけることもしばしば。

エルフーンは基本的に対ダークライ専用となる。

●カモネギ・マルマイン

主にFPの補助及び強化で使う。安定してフェイズを取ることができ、補正も緩いのでダメージも期待できる。発生時の硬直も少ないので相手の行動を見てからカウンターのような感覚で使える。

何より共鳴相手にも使えるのが大きい。コンボに組み込むことも可能。

マルマインはほぼダークライ専用になる。設置技をまとめて消し、FPの状況をリセット出来る。

その他

・コンボの欄には書いていないが5X、6XはJYからでも繋がる。JYを当てた後の距離で5Xか6Xを瞬時に判断しよう。

・DPの欄でも記載したがガルカリオは共鳴が非常に強く、共鳴状態にさえなればどこからでも逆転可能なキャラクターになっている。この強い共鳴状態を最大限生かすことが出来れば勝ちに繋がりやすい。

・何か不明な点があれば筆者のTwitterまで →@TANNBARINN618

■ スイクン

タイプ	スタンダード
HP	630
共鳴ゲージのたまり方	やや遅い
構えの効果	バッドステータス(デバフ)の回復速度が早くなる
伏せの効果	打点の高い技に当たらなくなる
バーストアタック 「超・絶対零度」 (ブロック属性)	ブロック属性、ブロック貫通。スイクン本体を中心に広い範囲に氷が広がっていく。相手の通常攻撃やブロック攻撃を受けながら出すと即発動&ダメージアップ。ブロック属性なのでつかみやブロック貫通攻撃に潰されてしまう点は注意。

特徴

○	複数の飛び道具や相手の飛び道具反射技、空中の相手に強い攻撃を持つ。派生技があり対地対空で使い分け可能なブロック攻撃を中心とした堅固な守りが持ち味。
○	飛び道具を含めリーチの長い攻撃が多く、相手ポケモンとの距離次第では一方的に攻撃を狙うことができる。リスクを抑えた固い立ち回りを好む人にオススメ。
△	通常技がやや貧弱で、つかみ攻撃の発生も遅く威力が低い。一度に大きなダメージを奪える機会が少ない為、近距離で相手と殴り合う展開は不利になってしまうことが多い。
△	共鳴ゲージが溜まる速度が遅い上に自分から攻める能力が低く、このゲームの醍醐味である「不利な状況を共鳴状態で逆転」という状況を生みにくい。

立ち回り

スタンダードタイプであるが、飛び道具やリーチの長い打撃、派生攻撃が優秀なブロック攻撃を駆使して「相手の攻めを捌いていく過程でコツコツとダメージを稼いでいく」ポケモン。守りの力に秀でている分、自分から攻める展開になると強みを発揮しにくい。

FP

距離が離れている時はシュート攻撃(Y、水の散弾を放つ)、フロントシュート(↑+Y、縦に長い衝撃波)、こごえるかぜ(Aためて離す、相手を追尾する竜巻。溜めた時間が長い程強力になる。)などの飛び道具を撒き、相手を牽制する。バックシュート(↓+Y、氷の壁を設置する)を予め置いておくと相手の接近を阻むことができる。飛び道具を撃つ際の硬直がどれも大きい為、距離が近い時は安易に撒かず、様子を伺う。

シュート攻撃キャンセル→オーロラビーム(A、弾速の速い直線的なビーム)は遠距離だと連続ヒットする。距離が遠いうちは狙っていきたい。また相手の飛び道具にはミラーコート(↓+A、スイクンを包み込むバリアを展開、相手の弾を防ぐと自動でハイドロポンプが発動し反撃する)を狙うと良い。痺れを切らしてホーミング格闘で迫ってきた相手にはブロック攻撃派生(X+Aため動作中にY)での迎撃が有効。空中から攻めてくる相手に対しては同じくブロック攻撃派生やフロントシュートが効果的である。

FPでの起き攻め時にはバックシュートため(↓+Y長押し、大きな氷の壁を設置)を相手のやや手前に置くことで行動を制限できる。これが当たればホーミング格闘等で連続ヒットを狙え、ガードで固まる相手にはつかみ攻撃で崩していくことができる。

DP ※方向キーは全て右向きの場合

距離に応じた攻撃を繰り出し、相手に接近される前に出来るだけダメージを与えたい。遠距離ではごえるかぜ(Aため)、あられ(↓要素+A、空中から氷を降らせる。入力方向によって落下場所が変化)、空中弱攻撃(空中でY、弾速の速い水鉄砲)を撃っていく。特に後ろジャンプの降り際に撃つ空中弱攻撃は重要な攻撃で、相手の足元に当たれば距離に応じてオーロラビームや強攻撃(X/→+X、水の柱が発生。方向キーの有無で出現位置が変化)が連続ヒットする。

中距離では強攻撃、ブロック攻撃で迎撃していく。ふぶき(ジャンプ中にA、空中から広範囲に吹雪を降らせる)はダメージは大きいがブロック攻撃に弱い為、頼り過ぎないように。

近距離ではブロック攻撃、空中強攻撃(空中でX)、構え強攻撃(↑要素+X、スイクン本体が縦回転しながら尻尾を振り回す)、後ろ弱攻撃(←+Y、発生の速い体当たり)などを使う。スイクンはブロック攻撃が強い為、近距離の相手はつかみ攻撃を狙ってくることが多い。それ故に上記の通常攻撃が活きる場面が多い。特に空中強攻撃ヒット後は後述のコンボから大ダメージを狙える。

また空中の相手には構え弱攻撃(↑+Y、上に振り上げる頭突き)から大きいダメージを狙えるが、ポケコンボ2(↑+YY)が暴発しやすく大きな隙を晒してしまう。このゲームに慣れてきたら狙うと良い。

デュエルフェイズでよく使う技

<p>空中弱攻撃 (空中でY) [JY]</p>	<p>DPにおける遠距離牽制の要。ダメージは低いが撃った後の硬直が短い。基本は後ろにジャンプしながら降り際に撃ち、相手の足元を狙う。ヒット時は距離が遠ければオーロラビーム、近ければ強攻撃(前強攻撃)が連続ヒットする。相手が焦って距離を詰めてこようとする程狙いやすいので、まずはこの攻撃でペースを握りたい。</p>
<p>ブロック攻撃 (X+A、派生でY)</p>	<p>スイクンの最も特徴的な攻撃。通常版は地上での突進攻撃、Y派生は空中への突進攻撃となり、通常版がヒットした際はY派生で連続ヒットさせることができる。ブロック溜め始めからいつでもY派生を出すことができ、相手の通常攻撃を受けた瞬間反撃できる為、非常に切り返し性能が高い。 なお通常版の最大ため以外はガードされた場合に最速技による反撃が確定してしまう。Y派生は上段判定なので伏せで回避できる。</p>
<p>空中強攻撃 (空中でX) [JX]</p>	<p>空中から斜め下に向かったの突進攻撃。ヒットするとポケコンボ1や前入れ弱攻撃(→YY)が繋がり大きなダメージを見込める。ジャンプ直後に低空で出すと、相手のつかみ攻撃をジャンプで避け、その硬直にここからのコンボが確定するので練習しておくが良い。</p>
<p>強/前入れ強攻撃 (X/→+X) [5X/6X]</p>	<p>縦に長い水柱を出して攻撃。空中の相手に当たった場合は相手が浮く為そのままコンボにもなる。発生前にRボタンでキャンセル可能。タイミングをずらしたフェイントで相手の不意をついた攻撃を狙える。</p>

<p>ミラーコート (←+A)</p>	<p>バリアを発生させるブロック攻撃。相手の飛び道具のみ防ぐことができ、防ぐと即座にブロック貫通属性のハイドロポンプを撃ちだし反撃する。カイリキーのこわいかおやサーナイトのみらいよち、サポートのゲコガシラ・カラカラなどちょっと意外なものも返すことが可能。</p> <p>※2017年6月現在、WiiU版ではブロック貫通属性がないので注意。</p>
<p>後ろ弱/構え強攻撃 (←+Y/↑要素+X) [4Y/8X]</p>	<p>前者は発生が最速であり、相手の隙の大きい攻撃をガードした後の「確定反撃」に使いやすい。後者は主につかみ読みの暴れに。どちらもスイクンが空中に浮かしながら出す技の為、多くの相手の伏せ攻撃(下段攻撃)を透かしながら攻撃することができる。</p>

※スイクンの最速技はDPの「後弱攻撃」と「伏せ弱攻撃」であり、他のキャラのようにつかみ攻撃は最速技ではない。他キャラのつかみなら確定で当たる場面もスイクンだと確定でないことがあり注意が必要。例リザードンのFPフロントシュートはガードしてもスイクンのつかみ攻撃が確定しない

コンボ

攻めキャラでないためコンボは少なめ。コンボの難易度は全体的に低め。

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	(空中X)→6YY→8YY(8YYはポケコンボ2)
2	降り際のJY→5Xまたは6Xまたはオーロラビーム ※距離で判断
2	5X(空中ヒットorクリティカルヒット限定)→5Xまたは6X→6Xまたはオーロラビーム ※距離で判断
2	(JX)→6YY→4Y→6YY→4Y→YYY【キャンセル】上オーロラビーム
2	(JX)→6YY→YYY【キャンセル】上A→(少し前に歩いて)YYY【キャンセル】上A
3	8Y(空中ヒットまたはクリティカルヒット限定)→YYY【キャンセル】上A→(少し前に歩いて)YY【キャンセル】上A

オススメサポート

●エモンガ・フォッコ

エモンガは弾速の速い電撃ビームを飛ばす攻撃型サポート。スイクンの空中弱攻撃ヒットからエモンガ→オーロラビームとコンボを狙える。空中弱攻撃を相手がブロックしていた場合もブロック貫通の効果があるので同じく狙える。ヒットした相手にはしばらくの間移動速度ダウン効果がつく為、スイクンに接近するのがより困難になる。

フォッコは自分の周りに炎のバリアを張ることで相手の接近・攻撃を防ぐ妨害型サポート。呼び出した瞬間からバリアが展開されるまで無敵状態になる為、被起き攻め時など相手に接近されて苦しい場面をリセットすることができる。炎のバリアヒット時は相手が浮くのでオーロラビームや強/前強攻撃が繋がる。ガード時も相手を押し戻して距離を取ることができる。

なお相手のエモンガの弾はスイクンのバックシュートで防ぐことができる。相手のフォッコはバリア展開前にジャンプ→高い位置からふぶきを撃つことで、無敵が切れた相手にバリアの上からダメージを与えることができる。

●エーフィ・ブラッキー

エーフィは体力・バッドステータスの回復をしてくれるサポート。長期戦やバッドステータスを与えてくるポケモンと戦う際に生きる。

ブラッキーは自分の周りにバリアを発生させ相手の接近・攻撃を防ぐサポート。フォッコと似ているがこちらの方がバリアの発生が速く、ヒット時は相手の共鳴ゲージを吸い取った上にしばらくの間クリティカル不可状態にできる。高性能の分チャージタイムが遅い為、ナビトレナーの応援をうまく組み合わせたい。

その他補足事項

HPは全キャラで2位タイと多い。ジャンプ性能は上昇下降の速さや高度に優れる。歩きスピードはフィールドフェイズは速く、デュエルフェイズは遅め。ステップ性能は並。

共鳴中は移動速度が上昇するが、特にフィールドフェイズの歩きスピードは遅いポケモンが追い付くのが難しい程に速くなる。速さをホーミング格闘による奇襲も有効。加えてごごえるかぜが常に最大ための状態で撃つことができ、ジャンプで跳び越えることが出来なくなる。ヒット時は相手が空中に浮く為、強攻撃や上オーロラビーム等で追撃しよう。

応援スキルは最初の内はデフォルトの安定型で問題ない。ゲームに慣れてきたら選択するサポートに応じて共鳴特化型・特殊型・追い込み型などを試してみるのも良いだろう。

■サーナイト

タイプ	テクニック
HP	540
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	HP回復
伏せの効果	上段攻撃に当たらなくなる
バーストアタック 「フェアリーテンペスト」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。大きな黒い弾を飛ばす。相手のジャンプを狩る程度には上に判定があり、近距離で当てると演出+ダメージアップ。 遠距離で打っても相手に大きな削りダメージを与えられる。コンボではブロック→バーストアタックや、ポケコンボ二段目→バーストアタックが主に使われる。しかし弾属性なので回避手段のあるマニョーラやマスクド・ピカチュウ相手に生撃ちは控えたい。

特徴

○	遠距離攻撃でほとんど択が発生しないまま一方的に試合を終わらせられる。弾の種類が豊富で、ブロック貫通攻撃もある。
○	美しい。見た目や動きだけでも魅了することが出来、弾の撃ち方次第では芸術的にもなる。飛び道具の豊富さから、弾撃ちで勝つと言う醍醐味を味わえる。
△	一度流れを取られると打開が難しい。
△	技の隙前隙と後隙が大きい。

立ち回り

サーナイトは弾の種類が豊富で、それによる削りダメージを与えながら相手のミスを誘うプレイが強い。FPを取れるか取れないかは試合の勝敗に大きく関わるので全力で取りにいこう。

DPは削りダメージが主なダメージ源となるので、自分で効率的な弾の打ち方を考えることが大事。サーナイトは切り返しの弱いキャラになっているため、共鳴バーストは自分がピンチになった時だけ使うようにしよう。

FP

開幕は【シュート→めいそう→エネルギーボール拡散】がほとんどのキャラには安定で出せるが、ミュウツーやシャンデラなどのビーム系の技を打てるキャラには安定ではない。その後はシュートからの派生フロント、サイド、バック、ポケモン技で相手を揺さぶる。シュートの後に派生をしないでもう一度シュート、からのサイドシュート派生など色々とパターンを混ぜて、同じ動きにならないようにしよう。

共鳴時は少しずつ相手に近づいてシュート連打、相手がガード以外の行動をしたのを見てからBAを押すというのがとても強い行動だが、なかなか難しいのでなれないうちは非共鳴時と同じ立ち回りでも良い。

相手を近づけない相手を遠ざける立ち回りを心がけよう。できるだけ近づかれる要因となる技隙の多い技を打たず、常に自分がペースを握ることが大事。

弾打ちの要である【みらいよち】は前隙が大きいので雑に置こうとすると相手の攻撃が先に当たって状況が悪くなるということも最初のうちはよくあると思う。そこで登場するのがサーナイト屈指の強技である『**アシストパワー**』である。【エナボ拡散】や【めいそう→テレポ】のような行動でめいそうを貯め、アシストパワーで相手との距離を離してから予知を置くと相手の攻撃を受けることは少なくなるだろう。相手の投げを読んだときはJX全キャラ共通でジャンプは投げ無敵があるからコンボをすると大きなリターンが得られる。また、マジカルリーフと6Xは打つ癖が付くと直すのが中々難しいため最初のうちは極力打たないように心がけよう。

よく使う技

<p>シュート攻撃 (FP:Y)</p>	<p>FPの立ち回りの要。発生が早く、派生も多いので、自分なりのシュートの打ち方を考えてみると良い。</p> <p>共鳴時は弾が2つ出るため相手がのけぞる時間が長い。それによって溜めフロントやBAが繋がるようになるシュートがクリティカルヒットすれば非共鳴時でも溜めフロントは繋がる</p>
<p>サイドシュート (FP:横+Y)</p>	<p>相手との距離が近いときに打つと距離が離れる。近づかれた際に打つ。発生がやや遅いため、先にシュートを打つのが定石。弾消しやジャンプに弱いという欠点があるので多用は厳禁。</p>
<p>フロントシュート (FP:前+Y)</p>	<p>フェイズチェンジ狙いで打つ。弾速も早いのでシュートやエナボと混ぜると当たりやすい。欠点としてはジャンプと横歩きでかわせてしまうこと。溜めフロントのあとにもう一度溜めフロントを当てる、またはジャンプシュートを当てると相手が吹っ飛んでしまう。FPを継続する理由はほとんどないので当たったら通常のシュートでフェイズを変えよう。</p>
<p>めいそう (FP:後+A)(DP:←+ A)</p>	<p>めいそうは基本、相手の動きを見てから派生を決める。主に中距離でめいそうをするが、最初のうちはエナボか後ろテレポだけをするというのでも問題ない。慣れてきたら相手が動いたのを見てマジカルシャイン、何もしてこないようなら後ろテレポ、ジャンプをしたらエナボ拡散などといった対応ができるので勝率は飛躍的に伸びるだろう。</p>
<p>アシストパワー (FP:前+A)(DP:→+ A)</p>	<p>サナの技で最強と言っても過言ではない。削りダメージが高く、相手との距離も離れ、当たれば大ダメージ。めいそうを貯めなければいけないという弱点もあるが、それを考えても余りある性能だ。FPでは【シュート→アシパ】がとても強い。アシパは弾強度が強いため、【シュート→サイド】の連携を読みの弾消し技やジャンプなどの行動を咎める事ができる。また、相手がガードをしていても相手との距離が離れる。ヒットしたらアシパの後にバックシュートでフェイズを変えよう。DPではめいそうを積んだ数ごとのコンボがあるのでしっかりと使い分けられるようにすると良い。</p> <p>アシパを信じ、アシパを崇め、感謝しながら使っていこう。</p>

<p>エナジーボール (めいそう動作中に Y)</p>	<p>エナボ拡散でめいそうを貯める用途で使う。めいそうのあと何もしないのが早いのだがそれでは攻撃が行えていないため相手が近づけてしまう。サナの弾は横歩きでかわせるものが多いがFPエナボ拡散は横に広がるため、そこらへんの弱点をカバーしてくれる。DPでは相手が飛んだ時以外は拡散しないようにしよう。弾速が遅いためエナボは次の弾を打つためのつなぎとしての役割を果たす。例を挙げるなら【エナボ→2X】や【エナボ→予知】といったところだろう。</p>
<p>みらいよち (DP: ↑+A または↓+A)</p>	<p>とりあえず置いておくだけで強い。予知を絡めた連携は書くとキリがないが少し紹介。参考程度にとらえよう。 相手のガードが赤い時【予知→予知が起動するタイミングで2Y→ガードクラッシュ→コンボ】 ガークラ狙いで最も使う連携【予知→2Y→予知起動】 予知をガードさせたいときに。予知ガード後サナ側有利。2Yがヒットしたら【予知起動→ポケコンボ】自分で色々試してみないと身に付かないためしっかりと経験を積もう</p>
<p>サイコショック (A)</p>	<p>追尾性能も中々優秀弾強度が強いので大抵の弾に勝てる。主に共鳴相手に打つことが多い。前動作の短さと弾速の遅さから起き攻めで重ねるのもいいが多用は厳禁相手が壁を背負っているとガードで反確だ</p>
<p>空中ブロック (空中で X+A)</p>	<p>慣れてきたらアシパにも匹敵する強さを持っている。扱いが難しいので相当な経験を必要とするが使えるようになると、FPで当たるとその後のDPが超有利状況から始まる空中なので投げられないガードクラッシュ時コンボ時の補正が超緩いという強みが出てくる。ぜひ使えるようになって欲しい技。 また、共鳴時では確反がなくなるどころか、先端当てで有利まで取れるので意識していこう。</p>

コンボ

※ブロック攻撃は最大溜め、もしくはクリティカルヒットで相手を浮かせた場合のみコンボ可能

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

<p>3</p>	<p>ブロック→5X→エナボ拡散→5X→めいそう ブロック始動コンボ。5Xエナボはカイリキー・リザードン・ジユカインには繋がらないので注意。 最後の5Xをめいそうでキャンセルすることによって次のFPがめいそうをした状態で始まる。その後はエナボかサイキネを置いてから弾打ち。なおこのコンボでめいそうが2つ積める。</p>
<p>4</p>	<p>ブロック→2Y→2Y→ムーンフォース 全キャラ共通のブロック始動コンボ。ブロックが当たったのを確認したらブロック動作中に可能な限り後ろに下がっておき、最速で2Yをすると成功しやすい。 また、コンボ中にAボタンを溜めておかないといけませんがブロックから押しっぱにせずとも最悪でもブロックの3ヒット目のヒットストップ中に押し直しておけばチャージは間に合う</p>

	【ピカ、ルカ、マスピカ、ゲンガー、テールナー、シャンデラ、マニユ用】 JX→6Y→エナボ拡散→2Y→ムーンフォース
4	JX→6Yは全キャラ繋がるが、低空で出す必要があり、シビアなため上記のキャラにのみこのコンボをしよう。エナボ拡散のときからAボタンをおしっぱなしにしながら2Y、ヒットしたらAボタンを離す。コツが掴めれば簡単なので練習しよう。
1	アシパ(めいそうを積んでいない時)→8Y めいそうを積んでいないときのアシパコン。
1	アシパ(めいそうを1、2つ積んでいる時)→サイコショック めいそうを1~2積んでいるときのコンボ
3	アシパ(めいそうを3つ積んでいる時)→マジカルリーフ マジカルリーフは低空で出す必要がある。最初は難しいが、練習して慣れよう。
4	JX→5YY→アシパ→各種アシパコン めいそうの数に応じて最後のメを変えよう。
5	【共鳴時】 JY→6Y→JY→6Y→エナボ拡散→サイコショック 高難度高火力のロマンコンボ。JYは全て最低空で出さなければならない。JYが当たったら5Yからコンボをしよう。

オススメサポート

● エーフィ・ブラッキー

ブラッキーが発生時無敵相手の共鳴ゲージ吸収クリティカル不可のデバフ付与という優秀な能力を持っていて、切り返しの弱いサーナイトには無敵がとても助かる。

その他にもフォッコやキュウコンのように無敵がついているサポートもあるが、他のサポートは明確な「見られて反確」がある手前、その危険が薄いブラッキーに使い勝手では軍配が上がる。

完全に無い訳ではないが、発生の上と攻撃範囲の広さもあってかなり限られる。

● ゲコガシラ・イーブイ

切り返しを重視するのでもいいが、攻撃は最大の防御。セットプレイや立ち回りの強化をして優位のまま押し切ったり、バフ系サポートで短所を補ったり長所を伸ばすスタイルも悪くない。

前者は他にカラカラ・ディグダ、ムウマージ・キュウコン、カモネギ・マルメイン、ラディオス・イベルタルが、後者はジラーチ・エルフーン、ニンフィア・グレッグル、トゲキッス・ロトムなどが候補として上がる。どこを伸ばしたいか、どこを補いたいかを考え、自身に最も合ったサポートセットを見つけよう。

その他

サーナイトのめいそうを積んだ数はサナの腰辺りにある輪っかの数で確認できる、アシパを打ちたいときには確認しておこう。

■ マニョーラ

タイプ	スピード
HP	540
共鳴ゲージのたまり方	早い
構えの効果	ガード耐久の回復
伏せの効果	低姿勢上段無敵
バーストアタック 「無影スラッシュ」 (ブロック属性)	非常に高い対空性能を持つブロック属性・ブロック貫通のBA。 基礎威力 171。相手の共鳴ゲージを削る追加効果有り。 縦軸への判定が広い分、横軸への判定は狭めの為、空振りしてしまうと反撃が確定してしまうデメリットがある。 ブロック属性の為起き上がりリバサ時の切り返しとしても使えるが、つかみ攻撃にはクリティカルヒットを取られる。 ほとんどのコンボ始動技から繋がるため、まとまったリターンを手軽に得たいときはコンボの締めとして使うのも良い。

特徴

○	FP、DP 共に高い機動力と小技や牽制の優秀さによる固め性能および逃げ性能の高さ。
○	はたきおとす、無影スラッシュ、ちょうはつつじぎりによる共鳴ゲージ削りやFPつかみ攻撃、つららおとしサイン刻みによるサポートゲージ増加、サイドシュートでのセットプレイ等を活かした高いゲームメイク能力。
△	ステージ中央ではまとまったリターンを取り辛く、体力も低めのため三すくみによるリターン負けを起こしやすい。また、ガードの耐久力も低くガードクラッシュを起こしやすい。
△	機動力が高い反面リーチが短く、突進技も確反等のリスクの高い技が多いためリーチを活かした立ち回りや相手のバックステップ・バックジャンプ等にリスクを与え辛い。

立ち回り

高い機動性能と発生の早く優秀な小技や多彩なキャンセル技の数々で密着状態での固めや択かけに非常に秀でたポケモン。連携の隙間や割り込みどころを知らない相手に対しては発生の速い技と有利フレームを取れる技をやりたい放題振っているだけで勝てるということも多い。

コンボは単純なダメージ量を取るよりもはたきおとすに繋げることで共鳴を削ることを優先し、共鳴削りまで含めて最大リターンという考え方をすることで有利状況の維持管理に繋がるが多いため、是非とも良い手癖として身に付けていきたい。

画面中央での火力は乏しいのだが、壁際だと他のポケモンと遜色のない高火力も出せる上に起き攻めのブロック貫通技から有利フレームを確定させながら相手を壁際に運ぶといったことも出来るため、上手く動かせるようになっていくにつれて火力差にもあまり困らなくなっていくだろう。

FP

サイドシュートを設置することで相手の動きを制限し、シュートやジャンプシュートで牽制しながら相手が弾に引っかかったり、こうそくいどうで遠距離攻撃を抜けて確定を入れられる隙等を窺う。中距離では弾強度の低いシュート攻撃を潰しながら確定を入れられるフロントシュート>こうそくいどうキャンセルや頭無敵で相手のシュート攻撃や打点の高い攻撃を潜り抜けながら攻撃を当てられるバックシュート>こうそくいどうキャンセルも活用しよう。

サイドシュートがヒットしたらジャンプシュート>はたきおとすを基本的に繋げていき、ダウンを取りながらフェイズを移行させることで起き攻めを押し付ける。相手との距離や硬直時間によってバックシュートはたきおとすやJX等も選択できると良い。基本的にDP移行後に起き攻めをできる状況を作るのを最優先で選択する。

ホーミング格闘の発生は最速組の為、相手のホーミング格闘での接近が見えた場合はカウンターの要領でこちらもホーミング格闘を押すことでカイリキー、メガゲンガー、ガブリアス、ミュウツー二種、ハッサム以外には発生勝ちが出来るので覚えておこう。

相手の遠距離攻撃に対してはこうそくいどうがあるため減法強いのだが、横こうそくいどうでは遠距離攻撃の誘導は切ることができないため注意。相手の弾の種類を見極めて各種ステップやニュートラルこうそくいどうも使い分けていこう。

体力がミリ残しの相手への殺し切りにはシュート攻撃を連打することでほぼ詰みの状況を作ることもできる。その際はブロキャンや共鳴石の回収で共鳴ゲージを溜められることに注意しながら弾撃ちをしていこう。

DP

攻める際は基本的に小技と機動力を活かして密着で打撃と掴み攻撃の択かけを狙っていく。

密着での差し合いでは5Y/4Y、8Y、2Yと掴み攻撃を主に使っていく。コンボの始動となる打撃がヒットしたら基本的にはたきおとすでコンボを締めることで相手の共鳴を遅らせたり、リバサ共鳴バーストによる起き攻め拒否をできない状況を作っていくことが重要。共鳴削りの追加効果があるおかげで打撃択がヒットした際の総合リターンは全ポケモン中でもトップクラスに強力と言えるため、威力の低い掴み攻撃も逆択として非常に通しやすい。打点の低いブロック攻撃を持つポケモン相手には5Y/4Yを使うことでブロック受け確認からはたきおとすに派生させることで相手のブロック攻撃をスカしたり、8Y>つららおとしで空中に待機するだけで相手のブロック攻撃を回避することができる。また、同じく通常ブロックで横軸のリーチが短いポケモンにはつじぎりを選択して回避したり、打点の高いブロック攻撃に受けられた際にはブロック属性のちょうはつに派生させることで最大溜めでブロック貫通をさせてもクリティカルヒットを回避するといったリスク低減能力も高い。

起き攻め択も非常に強力で、先述した各種の対応力の高い打撃技に加えてブロック貫通でガードされても有利フレームが取れるC6X、ヒットすれば画面中央からでもフェイズチェンジまで持っていける5X、有利フレームは取れないがブロック貫通技で若干発生の早いC5X、打撃択の強力さのおかげで比較的通しやすい掴み攻撃等を織り交ぜ、対応力の高さを活かしローリスクハイリターンな攻めをしていきたい。

被起き攻め時はガードをメインに据え、切り返しを狙う場合は通常ブロックかちょうはつを使い、投げ読みでは蓄積させているフェイズチェンジ値や壁との位置関係を考慮して2Y、4Y、8X、JX、つじぎりの中から選択する。壁を背負っている状況の場合はJXかつじぎりで位置関係を逆転させられる。

DPでのみ使用可能なちょうはつは当て身が成立した瞬間に相手に対して共鳴デバフをつけることができるため、共鳴している相手が弾撃ちをしてきた場合やブロック貫通のない打撃技が見えた場合にブロ受けを成立させることで共鳴してる相手からの被害を抑えたり、リターンを上げることが可能。非共鳴状態の相手には直接の効果はないものの、バフが2つ付いている状態ならば片方を上書きして効果を消すといった応用もできる。更にはブロ受け後の派生つじぎりの攻撃判定が発生する直前まで完全無敵がついており、ディレイ中やキャンセル後の行動が発生するまで無敵は持続する。そのため、ちょうはつで受けたのを確認してからバーストアタックを置かれたとしてもガードが可能だったり、下段技や掴み攻撃を置かれたとしても最速入力なら8Xやジャンプで抜けることが可能。小技を置かれていた場合は完全無敵ですり抜けて4

Yや掴み攻撃等でスカ確を取るといったこともでき、バシャーモの強化ねっぷうのような超持続が長い技もキャンセル後に最速でブロックを挟むことで反撃を確定させることができる。また、派生つじぎりは基礎威力が上がっている上にブロック貫通も付与され、ヒット時の挙動の変化により中央だとはたきおとすが繋がりが、壁際だとフルコンが可能となる他、フェイズチェンジ値が0でガードされた場合もねこだまし以上の有利フレームが取れるという異様な強化がされている。このゲームにおいて屈指の性能を誇る当て身技なので、上手く活用していきたい。

残り時間がわずかな状態で体力有利を取っている場合はつららおとしジャンプで逃げに徹したり、同じ状況で起き攻めができる場合はC6X>ねこだましの連続ガード+有利フレームで時間を稼ぐといった立ち回りも必須となる。

よく使う技

はたきおとす (FP:前+A) (DP:→+A)	ヒットさせることで相手の共鳴ゲージを削ることができるマニューラの主力技。コンボの締めにするのは基本的にこの技一択で良い。また、打点の低い攻撃に対して無敵性能を持っているため、一部のポケモンのブロック攻撃をスカして確定を取るといった使い方もできるが、ガードされてしまうと確反のため注意。
前弱攻撃/後ろ入れ弱攻撃 (DP:→+Y/←+Y) [5Y/4Y]	発生が早く、立ち回りで主力となるコンボ始動技。モーションはほぼ同じだが、5Yの方はコンボ補正が緩くてリーチが長く、4Yの方はリーチが短く発生が最速な代わりにコンボ補正が重いといった違いがある。ステージ中央なら上記のはたきおとす締めのコンボで起き攻め継続が可能で、壁際なら高火力コンボに繋げることが可能ただし難易度は高め。
前入れ強攻撃：ため (DP:→+X長押し) [C6X]	主力となる起き攻め択。最大溜めによりブロック貫通技となり、ガードされた場合でもこうそくいどうねこだましまで入れ込むことで大幅な有利フレームを作ることができる。 ねこだましをガードさせた後は4Yを振るとブロック属性以外の行動には必ず発生勝ちができる上にジャンプで逃げることもできない。
サイドシュート (FP:横+Y)	FPで相手の動きを抑制する設置技で、Yボタンを押す長さによって2段階に設置位置を変えることができる。ヒットした場合は後述のジャンプシュートやバックシュートからはたきおとすに繋げて起き攻めができる状況を作ろう。 共鳴バースト中は設置数が3個から5個に増える。
ジャンプシュート (FP:空中Y)	キー入力により着弾位置をある程度調整できるFPにおいて主力となる弾撃ち。ヒットしたらはたきおとすに繋げよう。 共鳴バースト中は3wayの投擲となり、より当てやすくなる。
こうそくいどう (A)	相手の遠距離攻撃をすり抜けることが可能で、派生させることが可能なポケモン技で確定を取る等で用いる技。遠距離攻撃が主体になるポケモンや、弾の打ち合いが鍵になることの多いFPでは特に利用できる場面の把握が重要になる。

コンボ

基礎コンボはポケコンボに毛が生えた程度の難易度のものが多いため、画面中央では8Y始動以外はコンボ難易度の面で苦労することは少ない。

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。()内は必要に応じて使用する技、〔〕内は特殊アクションの入力、【】内はその他特記事項とする。

1	<p>5Y/4Y>Y>(Y>)X>はたきおとす</p> <p>5Y/4YからのX派生は6Xと同じ技。はたきおとすで締めることで、共鳴ゲージが満タンの相手にも起き攻めを強要することができる。</p>
1	<p>5X/C5X>X>5Y>(Y>Y>)X>はたきおとす</p> <p>モーションとしては5X>つじぎり>5Y(>Y>Y)>6X>はたきおとすとなる。</p> <p>5Yの回数は壁反射ダメージを入れられそうな位置に居るか否かで判断してその都度変えていく。壁が絶対に入らない位置なら5Y>Xで最もダメージは伸びるが、ほとんど差はないため毎回3段入れ込んでいてもさほど気にする必要はない。</p>
3	<p>8Y>つららおとしジャンプ〔1B〕>急降下〔R〕>(こうそくいどう>)れいとうパンチ派生ため〔8A>A長押し〕</p> <p>こうそくいどうは壁との距離が近い場合は不要となることが多いため、その場合は前後歩きにて位置を調節。画面中央の場合は基本的に必要となる。</p>
4	<p>5Y>Y>X/4Y>Y>X/8Y/C6X/C5X>つららおとし【持続当て】ジャンプ>急降下>れいとうパンチ派生ため</p> <p>比較的簡単で高火力を叩き出せる壁コンボ。つららおとしジャンプの間で氷柱に乗っている部分をヒットさせることで、ダメージを伸ばしながらコンボをより簡単に繋げられるようにできる。</p>
5	<p>5Y>Y>X/4Y>Y>X/8Y/C6X/C5X>つららおとしジャンプ>急降下>前ジャンプ>JY>つららおとし【持続当て】ジャンプ>5Y>Y>Y>はたきおとす</p> <p>上記の壁コンボをより難しくした代わりにはたきおとすで締めることで共鳴ゲージを削りながら同等以上の火力を叩き出せる超強力なコンボ。</p> <p>1回目のつららおとしで持続当てをしてしまうと、C5X始動以外では絶対に二回目の壁貼り付け後につららおとしの持続当てがヒットしなくなるため注意。</p> <p>また、カイルキーにのみこのコンボが入らないため、不安ならはたきおとすで妥協して起き攻め継続をするか、上記のれいとうパンチ締めコンボを使っていこう。</p> <p>なお、2回目のつららおとしジャンプの後に再度JYを入れることでより火力を伸ばすことができるのだが、難易度が更に跳ね上がるため実戦ではほとんど使われていない。</p>

オススメサポート

●エモンガ・フォッコ

対戦相手がマッチングするまで不明な全国対戦(ランクマッチ)では最も汎用性が高く、マニユラに合っているサポートセット。エモンガは遠距離攻撃主体の相手への差し込みの他、コンボに組み込むことによって後の状況をより有利にするといった使い方も可能。フォッコはダウンを取られた際にリバサで安全に起き上がる為に使う他、体力有利を取った際のタイムアップ狙いで時間稼ぎとしても使える。

●ジラーチ・エルフーン

主にゲンガーやガブリアス等の共鳴が遅いポケモンに対して共鳴バーストの回転率で差をつけることができるため非常に有効。FP 掴み攻撃やつららおとしサイン刻みのサポートゲージ回収を有効活用する戦法となる。特に最新バージョンではつららおとしサイン刻みの強化により、バフ系サポートとの相性が向上している。エルフーンは基本的に対ダークライ戦用となる。

●エーフィ・ブラッキー

基本的にブラッキーをフォッコと同様の運用をしていく。サポート単体の性能はフォッコを上回るが、その分チャージタイムでは劣るため応援型やFP 投げ、サイン刻みの効率的な運用が必要になってくる。エーフィは対グレッグルの運用か。

■ カイリキー

タイプ	パワー
HP	660
共鳴ゲージのたまり方	やや遅い
構えの効果	上段アーマー
伏せの効果	下段ブロック
バーストアタック 「爆裂ラッシュ」 (通常属性)	<p>通常属性、ブロック貫通。相手の飛び逃げに強い高火力のBA。共鳴中のカイリキーは投げも高火力なため、このBAを持った状態のカイリキーに近寄られるのは相手からすると相当怖いはず。</p> <p>コンボにも組み込むことができ、時間稼ぎとしてとりあえずガードさせて距離を離すのに使えたりと多岐にわたって使用できる便利なBAである。</p> <p>弱点としては相手とお互いほぼ同時にBAを使用した時にカイリキー側が勝ることがないに等しいこと、FPでは横移動に弱くスクリヤすいことが挙げられる。</p>

特徴

○	小技がとても優秀、また通常投げのリーチがかなり長い上に全キャラ中最大火力なので密着時の強さはピカイチ。
○	共鳴中の強化要素がかなり強く、常時ビルドアップ状態でいられるため強力な技を連続して使用できるようになる。もとの火力の高さも相まって共鳴のみで相手の全体力を奪うことも可能。
○	多少の練習が必要になるがDP 端での攻めの継続力が高く、2 択に勝ち続けられればワンターンキルもあり得る。
△	自身が飛び道具をあまり持っていないうえ機動力も低いので遠距離では一方的に攻撃される組み合わせが多い。
△	共鳴のたまりかたがやや遅いため、うまく共鳴をためることができないと相手の一方的な共鳴にやられてしまうことがある。

立ち回り

FP

遠距離ではできないことがないため、接近して強力なホーミング格闘とリーチの長い投げを押し付けていく。

相手の弾に対してはブロックキャンセルステップ(以下ブロステ)や空手チョップを利用して近寄りたい。

またカイリキーはシュート攻撃が非常に優秀なため、密着まで寄る前に牽制をして相手を動きにくくするような意識が必要な場面もある。

DP

DPではFPよりさらに遠距離でできることが無くなるので、とにかくまずは近寄るところから。

近寄る方法としては歩き、ステップ、ジャンプ、ブロステが主な行動になるが、強化じごくぐるまのブロック部分を利用して攻撃を受けながら寄ったり、突進技である6Xをガードさせたり、リーチの長い2Xを初段だけ振ってダウンを奪うことを狙ったりもしていきたい。

近寄ることができたら2Y、6Yを積極的に振って相手がガードで固まったり反撃を狙ったブロックを構えたりし始めたら投げて体力を奪っていく。

起き攻めは基本5Xと投げの二択で問題ない。2Yだとブロックにガードが間に合ったりするので相手の起き上がりの行動が怖いと思ったりしたら2Yでも。

ただ、起き攻めや密着という状況はカイリキーの得意な土俵なので強気にダメージを狙っていきたいところ。

よく使う技

ビルドアップ (A)	とりあえず余裕のある時にやっておきたい。開幕ビルドアップが危ない組み合わせ、ステージを覚えることがカイリキー使いとしての第一歩。間違えてビルドアップ中にボタンを押してしまうとクロスチョップが出てしまうので注意。
伏せ弱攻撃 (DP: ↓+Y) [2Y]	全キャラ中最強と言っても過言ではない小技。最速技で相手の飛びに強くブロックされても反撃を受けにくい。密着したらとりあえず感覚で触りにいける技。
前弱攻撃 (DP: →+Y) [6Y]	これも最速技。飛びに強いわけではないが当たった時にはこちらの方がリターンが大きい。X派生で攻めを継続できるのが強み。ヒットしていても2,3段目は繋がらないので注意。3段目までの出し切り、X派生、2段止め投げを使い分けていこう。
強化めざましビンタ (強化中に空中A)	強化していないと判定が小さくあまり使える場面がないが、強化時は判定の拡大とダメージアップもありかなり有用な場面の増える技。特に相手を端に追い詰めた時の強さは凄まじく、相手のジャンプを潰し反撃もしにくいので上手く扱えるようになるとお世話になることが増えるはず。 低空で出すことによってリーチの長い技としても機能してくれる。
空投げ (空中でY+B)	カイリキーのみが持つ空中での投げ。 相手が地上にいようと空中にいようと関係なしに掴むことが可能で、そこそこのダメージとダウンを奪いながらDPを継続することが可能。 ジャンプの上り際の空投げて地上の相手を掴むことができるようになれば、端の起き攻めで通常投げの代わりに空投げを使うことで攻めを継続できるので、カイリキー使いの上級者には必須テクニックになっている。慣れないと難しいかもしれないが対戦待ちのCPUなどで練習して、できるようになるとGOOD。 もちろん起き攻め以外でも使える技で、ブロック攻撃で対空しようとする相手にはジャンプから狙ってみるのもあり。

強攻撃 (DP:X) [5X]	基本的に起き攻めで使用する技。 ガードされた時は2段目を溜めて出すのも有効。攻めを継続できる。 ただし、毎回やっているジャンプから反撃をもらってしまうので注意。
-----------------------	--

コンボ

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

簡単なものはビギナーズガイドを参照のこと。

1	5XX→(壁張り付き)→インファイト ※端限定
1	6Y 最終段→5Y→インファイト ※6Y 最終段が空中ヒットしている場合は繋がらない
1	6Y 最終段(空中ヒット)→6YYX ※判断ができるようになったらこちらも使っていきたい
2	4XX→2XX→JY→5Y→インファイト
2	2XX→JY→5Y→インファイト
3	5XX→(壁張り付き)→2Y→空投げ ※端限定 空投げが出せるようになるとこんな継続コンボもできる
3	ヘビーボンバー→2XX→JY→5Y→インファイト ※相手の背中側に落ちるヘビーボンバーがヒットした時はコンボが可能。機会はなかなかないが覚えておきたい。

オススメサポート

●ジラーチ・エルフーン

ジラーチは共鳴ゲージをため、一定時間共鳴中の攻撃力、防御力を上昇してくれるサポート。共鳴は強いがたまりにくいカイリキーにマッチしている。強化された状態の共鳴カイリキーの逆転能力は凄まじいので是非試してみたい。

エルフーンは一定時間相手の一部の弾や設置物を無効化してくれるサポート。カイリキーの弱点を補完してくれるので、これもまたこのキャラにマッチしていると言える。

基本的にはジラーチを使うが、一部のキャラ(スイクン、ジュカイン、テールナー等の飛び道具や設置が強いキャラ)が相手の時にはエルフーンを選んでいこう。

●イーブイ・ゲコガシラ

こちらのセットでは基本的にイーブイを使っていくことになる。

イーブイは一定時間の攻撃力上昇と少量の体力回復をしてくれるサポート。なのだが、共鳴している相手に弱攻撃を当ててもしっかりよろけてくれるという効果も付与される。このため、相手の共鳴に合わせてイーブイを使うことで、何も無い場合よりは遥かに共鳴に抵抗しやすくなる。カイリキーは相手に先に共鳴されることの多いキャラなのでサポートである程度の共鳴対策ができるのはありがたい。

アーケード版では現状ジラーチの入手が困難なため、代替りのサポートとしておすすめしておく。

ジラーチ・エルフーンが使える状態ならばそちらを強く推す。

■ ゲンガー

タイプ	テクニック
HP	510
共鳴ゲージのたまり方	遅い
構えの効果	下段無敵※前後移動可
伏せの効果	低姿勢による上段無敵※前後移動可
バーストアタック 「奈落おとし」 (つかみ属性)	<p>決まれば相手体力の約4~5割を奪う高火力かつつかみ属性のBA。</p> <p>基礎威力264、相手が地上にいる時のみ成功する。発生の瞬間無敵がある為繰り返し手段としても使用でき、BA発生の演出前に相手が空中へ逃げれていなければ演出後ジャンプ等で回避することが出来ず技が確定する。その反面、相手が被ダメージを嫌ってジャンプでかわし反撃されやすいデメリットもある。</p> <p>他のと違いコンボに組み込む事が出来ないが、唯一さいみんじゅつ(6A)から連続で繋げられることが出来る為、確実にまとまったダメージを取りたい時に使いたい場合はさいみんじゅつ始動で繋げるのが良い。</p>

特徴

○	ステップや一部の攻撃出始めに無敵があり、相手の攻撃を透かす事ができる。また固有アクション「影隠れ」で地面に潜り相手の飛び道具などをやり過ぎたり通常攻撃を一瞬かわす事も可能。
○	共鳴バーストでメガゲンガーになると通常技が大きく性能が変わり強化される。また、全キャラ中最も共鳴時間が長い為、状況次第で攻め急ぐことなくじっくり共鳴状態で立ちまわる事も可能。
△	共鳴ゲージの溜まりが遅い為、他の共鳴ゲージの溜まりが早いキャラに対し相手の共鳴バーストで押し切られる場合が多く逆転が困難。
△	コンボ難易度がダメージを伸ばせば伸ばすほど高難度になっていく全キャラ屈指のテクニックキャラ。特にヒット数を稼いでダメージを伸ばす為コンボ精度が求められる。

立ち回り

FP

遠距離ではシャドーパンチで相手のサイドステップやサイドシュート等の飛び道具発生前を潰す事を狙いたいが、相手もシャドーパンチを警戒し前進して接近するのでけん制にシャドーボールや各種シュート攻撃を撃ち相手の接近を抑制したい。

相手が接近しない場合又は遠距離攻撃が強くこちらが遠距離で戦えない相手にはホームグロウで接近しそのまま攻撃しにいくか、ガードで一時的に止まり投げやブロックで崩しにいく事が

求められる。ホーミング格闘は移動中低姿勢の為一部の技を避けながら前進する事ができる為接近手段として優秀なので要所で使って間合いを詰めていく。

DP

FPと同じく、遠距離ではシャドーパンチ又はシャドーボールでけん制も兼ねつつ遠距離攻撃を仕掛けていく。相手は距離を詰めようと前ステップや上りジャンプなどで接近してくる為、近づかれる前にシャドーボールため壁を作り、前ステップを抑制し上りジャンプを誘発させたところに上りで対空を狙っていく。相手が攻めあぐねたり、十分に間合いが取れているならヘドロ爆弾で設置判定のあるヘドロをバラ撒き、相手に攻撃力低下ステータスを付加させるように仕向けるのもアリ。近距離で密着気味になった際は無敵のあるバックステップで一度距離を離すか、無敵判定を持つで暴れたりやさいみんじゅつ等で相手の技をスカして攻撃を当てにいき切り返していく。

おどろかすやシャドーパンチ等でダウンを奪えたら密着してシャドーボールためを重ねる起き攻めを仕掛けていく。重ねに対し相手はガードするかブロック攻撃を狙ってくる為ブロック時には投げを決めいき、ガード時は打撃か投げの択で相手を崩していく。打撃の選択肢としてはジャンプや暴れ防止にチャージを当ていきヒット時は出し切りで共鳴ゲージ貯め、ガード時は影隠れやジャンプで距離を離し仕切り直したい。

よく使う技

シャドーボール (A)	硬直が少ない弾強度の強い射撃技でけん制技として優秀。ため版はほぼ進まなくなるが置き技として扱える為、相手への障害として置くだけでなく起き攻めで重ねてから打撃と投げの択を迫る事ができる。
ブロック攻撃 (X+A)	ゲンガー側の投げを嫌って攻撃してくる相手に有効で、ブロック成功時からのコンボはクリティカルヒットで200近いコンボダメージを出す事ができる為リターン狙いの選択肢として重宝する。
ホーミング格闘 (FP:X)	FPのみだが接近手段として攻撃直前まで“低姿勢”を持つので特定の飛び道具やポケモン技などをスカしつつ攻撃する事が可能。
おどろかす (空中でA)	代表的なけん制技でありコンボの要となるポケモン技。初段を出しつつ二段目をキャンセルする俗称“おどキャン”を利用しリスクの少ないけん制を仕掛け、ヒット時はコンボを狙っていく。 ※おどキャンの出し方は初段が発生する直前にR
さいみんじゅつ (FP:前+A) (DP:→+A)	つかみ攻撃とは別の投げ技。出始めに無敵がある為相手の攻撃をスカしつつ狙う事ができ、決まった直後はつかみ攻撃が連続ヒットになる程コンボに繋げ易いので状況に応じてコンボかつかみ攻撃で締める。
前入れ強攻撃 (DP:→+X) [6X]	ゲンガーの特徴である無敵を最大に活かす切り返し技。出始め無敵になり相手の攻撃を避けつつ殴り、ヒット時キャンセル シャドーパンチでダウンを奪い起き攻めを仕掛ける事ができる。

コンボ

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は 1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	さいみんじゅつ→つかみ攻撃
2	ブロック攻撃(地上クリティカルヒット時)→のろい
3	【近中距離】 6YX→昇り JY(3 ヒット)→おどろかす(初段キャンセル)→2XX
4	【端限定】 シャドーパンチ→溜めシャドーパンチ→(一瞬ディレイ)8X→昇り JY(3 ヒット)→おどろかす
5	【近中距離】 おどろかす(初段キャンセル)→昇り JY(3 ヒット)→おどろかす(X+A 同時押しのまま初段キャンセル)→(タメ完了後すぐ X を離す)チャージ X

オススメサポート

●エモンガ・フォッコ

他のサポートが扱い難しい場合はフォッコを選択。初期サポートで起き攻めを一度拒否する事ができ貴重な切り返し手段になる。エモンガは一部の遠距離が強いキャラ(サーナイトやスイクン)に対して硬直の長い技をガードした後の確定ヒット狙いでエモンガを使用し相手をダウンさせ距離を詰めるといった使い方をしてほしい。

●ジラーチ・エルフーン

ゲンガーは共鳴ゲージが溜まるのに時間が掛かるキャラの為、サポートで共鳴ゲージを増やす目的でジラーチを使いメガゲンガーを狙っていききたい。非共鳴時は共鳴ゲージのみ増えるが共鳴時はステータスアップを兼ねているのでメガゲンガーになった時の逆転力や瞬発火力を高めてくれる。

●レシラム・クレセリア

ジラーチと対になるサポートの選択技がクレセリア。相手キャラでデバフをつける技を有していた時に解除手段として用意したい、ただしチャージタイムが遅いので使用するのであればじっくりと様子見を混ぜつつ戦う事が求められる。

その他

共鳴時補足

メガゲンガーになった場合、技性能が大きく変わるので戦い方が変わっていく。対戦の中でメガゲンガーになる機会は回あるかないかという事もあり得るので、最初の内は積極的に

メガゲンガーになり、共鳴時の技や動かし方を知るところから始めていくと良い。コンボや起き攻めは通常時の応用が効く。通常技で DP の 2X、8X 系統がビーム技になり遠距離では強力な技を得る為積極的に振っていききたい。また、FP では移動速度が非共鳴時よりも速く動くことが出来るだけでなくシュート攻撃が 1 個→3 個(前方左右斜めに射出)に増えたりサイドシュートの弾速が速くなるなど遠距離でも十分戦う事が出来るようになる為長い共鳴時間を活かしじっくり戦ってみるのもアリ。

■ リザードン

タイプ	パワー(&テクニック)
HP	600
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	掴み攻撃を無効化する。構え時に見せつけるリザの胸筋は絶品。また、一部弱攻撃によるけ耐性もある。
伏せの効果	低姿勢となり上段攻撃に当たらなくなる。しゃがみリザの足回りは最高と言えるだろう。カイリキーのブロック攻撃、ほうでん、サイコカッターなど、すかせる技がたくさんあるので、1つずつ覚えていこう。
バーストアタック (煉獄ブレイズ) (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。範囲が広く空中の相手にもヒットする強力なBA。最大の強みは空中で発動可能な点であり、滑空状態で相手の頭上にいるだけで相当な圧をかけることができる。2Xや8Y、JYからもコンボとしてつながるため非常に汎用性が高い。また、FPでは至近距離でガードされると反確になることがあるので覚えておこう。

特徴

◎	リザードン最大の特徴は、その体つきの良さにある。角の先端からしっぽの先までどこを取ってもパーフェクト!リザードンを動かしているだけでとっても幸せな気持ちになれる。
○	共鳴時の圧力。BAの性能は全キャラ中トップクラスで空中でも発動可能。フレアドライブ(自傷技)を持っていることもあり、共鳴ゲージを溜めやすい。
○	リザードン固有アクション滑空。空中で「R」を押すことで様子見や各種空中行動に派生。また、キャンセル行動の出来る技が多数あるため、巧みな動きで相手を翻弄できる。
△	移動速度が遅くステップの硬直も大きいため、遠距離キャラに対して接近するのが困難。無理にブロックキャンセルはせず、ガードしながらゆっくりと近づこう。
△	通常投げが最速技ではないため、確反を取るときに振る技を使い分ける必要がある。リザードンの最速技は「6Y(腹ドン)」または「2Y(噛み付き)」。

立ち回り

リザードンの最大の強みは共鳴時の圧力。FPを取ればほぼ確実に共鳴ができるので、疎かにしないこと。FPではシュートの撃ち方をしっかり意識し、隙をさらさないような立ち回りを心がけよう。DPでは持ち前のリーチの長さを活かし、得意な距離を維持しつつ相手の隙をうかがおう。共鳴時はBAを撃たずに持っていることで、相手の行動を制限することができる。立ち回り上有利に働くので、BAはすぐに出さずにできるだけ温存しよう。

FP

1. シュートの撃ち分けが大切。シュートの種類(通常/サイド/ジャンプ)と溜め具合に変化をつけ、相手に読まれにくい球撃ちを心がけよう。(球撃ちが単調になると、相手にブロックで取られやすくなり共鳴レースで負けるため)

2. ジャンプシュートは相手に直接当てるように撃つのではなく、なるべく自身の足元や相手の手前に落とすようにする。(ブロックで受けられたり、ホミ格で潜り込まれるのを防ぐため)
3. フロントシュートは基本、サイドシュートヒット時の連携として使用する。ガードされた場合、スイクン、リザードン、シャンデラ、ガブリアス、エンペルト以外のキャラには確反を取られるので注意。
4. ホミ格2段目は最大まで溜めることにより、ブロック貫通/ガードクラッシュの効果が付与される。また、ジャンプ格闘も最大溜めでブロック貫通となることを覚えておこう。

DP

1. 遠距離キャラに対しては、自キャラの間合い(中距離)に入るまで慎重に近づく必要がある。基本的にはガードしながらゆっくり近づくのが得策。焦ってほのおのパンチや、無理にブロックキャンセルをすると隙をさらし、大きなダメージを受けることもある。
2. 中距離に入ったら、相手のリーチの範囲外から2Xを振ったり、J6YYで奇襲をかけることも出来る。2Xをちらつかせることで相手の飛びを誘い、対空を仕掛けよう。また、空中からJXで相手を固めることも出来る。単調に攻めると読まれやすいので、「R」で滑空をはさむなどして、フェイントをかけよう。
3. 相手のダウンを取った時の起き攻めは、その時の状況に応じて色々なパターンがある。HP的に状況有利な場合は無理をせず、ガードされてもジャンプキャンセルの出来る「5Y」や、ブロックに見てから対応できる「JY」など、比較的风险が少ない択を選択しよう。逆に、タイムアップが近くHP差で大きく負けている場合は、リターン重視の「6X」か「ちきゅうなげ」の2択にするなど、時にはリスクを恐れず強気に攻めることも必要となる。
4. リザードンのDP投げは2種類あるのでうまく使い分ける。フェイズを変えて共鳴を稼ぐなら通常投げ、共鳴ゲージが満タンである場合は、ちきゅうなげで起き攻め継続できるように意識する。
5. リザードンは通常投げが最速技ではないので、確反を取る時の技を使い分ける必要があることを覚えておこう。通常投げで取れない確反は、最速技の「6Y(腹ドン)」で取るようにする。また、「6Y(腹ドン)」は強攻撃判定なので「共鳴相手でも怯ませることが出来る」ということも知識として覚えておこう。

よく使う技

伏せ強攻撃 (DP: ↓+X) [2X]	伏せ状態から超ロングな尻尾でなぎ払う。リーチが非常に長く、ガードされてもジャンプでキャンセルが可能。ヒット時距離がある場合は「J6YY」、密着の場合は「8A(ちきゅうなげ)」でコンボしよう。共鳴中は、ヒット後ジャンプキャンセルからでもBAがつながる。ただし、外すと隙が大きいので、連続で振りすぎないように注意しよう。
空中弱攻撃 (DP: 空中でY) [JY]	空中から可愛い尻尾で回転攻撃する。最低空で技を出すことにより、後隙を減らす、高火力のコンボへつなげる等のメリットがある。ヒット時の打点が高くなってしまったら、「6Y(腹ドン)」でダウンを取ろう。また、相手がブロックしたのを見てから、フレアドライブに派生することで、発生を潰すこともできる。ヒット時はBAがつながる。
構え弱攻撃 (DP: ↑+Y) [8Y]	真上に向かってそのたくましい体を突き上げる対空技。滑空を使うことにより、各種空中行動に派生が可能。また、地上/空中ヒット問わずにBAがつながる。アーケード版では、3方向(7Y/8Y/9Y)で撃ち分けができる。9Yはリーチが長く壁にも運べるため、神技と称されている。
空中前弱+弱攻撃	空中でくると横回転しながら、ロングかつ可愛い尻尾ではたく攻撃。

(DP:空中で→+YY) [J6Y+Y]	中距離から奇襲をかけることができる。1段目で止めた場合は、ガードされても後隙が小さく、良い展開になりやすい。ヒット確認ができた場合、2段目まで出し切るにより、ツメで地面に叩きつけバウンドさせることが可能。バウンド後は「6Y(腹ドン)」でダウンを取ろう。壁際でのヒットなら、さらにコンボがつながるぞ。
空中強攻撃 (DP:空中でX) [JX]	たましい足から繰り出される急降下キック。最大溜めで発動することにより、ブロック貫通攻撃となる。ガードされても大幅有利でガード値も高め。ヒット後は各種コンボに派生可能。
ちきゅうなげ (DP:↑+A) [8A]	前方向に可愛らしくちょいジャンプして、相手を掴みブンブンするコマ投げ。通常投げよりも威力とリーチはあるが、伏せ行動によりすかさずしてしまうという弱点もある。フェイズを変えたくない場合の、コンボの締めにも使える。ヒット時はBAがつながる。また、ヒット後の位置関係の変化について覚えておこう。 ・相手が壁を背負い → (ちきゅうなげヒット) → 画面中央に戻る ・自身が壁を背負い → (ちきゅうなげヒット) → 相手が壁を背負う状態となる
フレアドライブ (飛行構え中にAなど) [落下: 空中 → A] [直進: 空中 → 8A] [直進: 飛行構え → A] [上昇: 飛行構え → 8A]	炎を纏って相手に向かってトルネードする強引な技。発動時の状態とコマンド入力で拳動が変わる。自傷ダメージがあるので残りHPに気を付けながら使おう。また、共鳴ゲージを溜めきるために、あえて発動するというテクニックもある。 [空中 → A] 空中から落下するフレアドライブ。攻撃の持続が長く、ブロックを潰しやすい。相手にガードさせるだけで「70」削れる。自傷ダメージは「60」。 [空中 → 8A] 空中から相手に向かって直進するぶっぱ技。通称「ヨシおドライブ」。主に状況を切り返すときに使用するが、非常に隙が大きく、ガードされると反確なので注意が必要。自傷ダメージは「30」。 [飛行構え → A] 飛行構えから相手に向かって直進する。壁際で押し込むように当たれば、追撃も可能。自傷ダメージは「50」。 [飛行構え → 8A] 飛行構えから相手に向かって上昇する。フェイズチェンジを狙う場合の、コンボの締めとして使用する。自傷ダメージは「30」。

コンボ

※比較的簡単なコンボについては、上記「よく使う技」項目と、別紙の「ビギナーズガイド」を参照。

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

3	JY始動のコンボ。自身の攻撃の高さと場所に応じて使い分ける。壁際でヒットした場合は、フェイズを変えるかどうかでコンボを切り替える。JYがブロックされた場合は、そのままフレアドライブに派生して発生を潰すと良い。 [ヒット位置高め - 画面中央] JY → 6Y(腹ドン) [最低空 - 画面中央] JY → 2X → 8A(ちきゅうなげ) [壁際]
---	--

	JY → 6Y(腹ドン) → (壁ヒット) → 5Y → JY → 8A(フレアドライブ:直進) JY → 6Y(腹ドン) → (壁ヒット) → 5Y → 8A(ちきゅうなげ)
3	中距離から奇襲をかける J6YY 始動のコンボ。自身の攻撃の高さと場所に応じて使い分ける。壁際でヒットした場合は、フェイズを変えるかどうかでコンボを切り替える。 [ヒット位置高め - 画面中央] J6YY → 6Y(腹ドン) [最低空 - 画面中央] J6YY → 8A(ちきゅうなげ) [壁際] J6YY → 6Y(腹ドン) → (壁ヒット) → 5Y → JY → 8A(フレアドライブ:直進) J6YY → 6Y(腹ドン) → (壁ヒット) → 5Y → 8A(ちきゅうなげ)
2	8Y 始動で「対空ヒット」した時のコンボ、フレアドライブで壁際まで押し込むことができる。8Y ヒット後に R で滑空をしてタイミングを合わせることで、安定したコンボができるようになる。自傷を避けたい場合は、J6YY で締める。 [自傷あり - ダメージ重視] 8Y → JY → 8A(フレアドライブ:直進) [自傷なし] 8Y → J6YY
1	リザ使いが愛用する BA コンボ 1。通称「タイガーブレイズ」。2X ヒット後、ジャンプキャンセルからでもつながるため使い勝手が良い。 [共鳴時] 2X → BA 2X → (ジャンプキャンセル) → BA
2	リザ使いが愛用する BA コンボ 2。通称「しるおスラッシャー」。地上/空中ヒット問わずにつなぐのが強み。空中ヒット時は、BA を撃つ前に JY をはさむことにより、さらにダメージアップできる。 [共鳴時] 8Y(地上ヒット時) → BA 8Y(空中ヒット時) → JY → BA

オススメサポート

● ゲコガシラ・イーブイ

ゲコガシラは、遠距離から「みずのはどう」を 2 回飛ばす攻撃系サポート。自身の立ち回り強化を目的に使用する。チャージタイムが速いので溜まり次第どんどん使っていこう。主に次のような場面で発動しよう。

- ・ 起き攻め時に重ねることでリスクを軽減する。
- ・ 遠距離から攻めの起点とする。
- ・ かえんほうしゃと組み合わせて、ガードクラッシュを狙う。
- ・ FP では起き上がりに重ねガードさせる状況を作り、ホミ格最大溜めによるガードクラッシュを狙う。

イーブイは、「体力回復」と「攻撃バフ」の付く強化系サポート。主に共鳴が速い相手への対策として使用する。「攻撃バフ」が付くと共鳴相手でも弱攻撃で怯むようになる。相手の共鳴に合わせて発動しよう。

● ジラーチ・エルフーン

ジラーチは、「共鳴ゲージ増加」と「共鳴バースト強化バフ」が付く強化系サポート。共鳴時の攻撃力と防御力が強化される。共鳴中の圧力がさらに増すので、リガードとの相性は抜群。また、共鳴ゲージを減らす技を持つキャラに対しても有効。ジラーチを選択することにより、共鳴ゲージの管理が楽になる。

エルフーンは、「体力回復」と「一部の遠距離攻撃を防ぐ」効果の強化系サポート。主に遠距離キャラに対して使用する。スイクン戦の DP では、ほとんどの飛び道具を無効化できるので接近が一気に容易となる。

■ マスクド・ピカチュウ

タイプ	スピード
HP	570
共鳴ゲージのたまり方	早い
構えの効果	サポートゲージ増加
伏せの効果	打点が高い技に当たらなくなる
バーストアタック 「フライング雷迅プレス」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。威力 203。DP の画面半分ほどのリーチを持つ突進技。 追加効果で攻撃と防御に 10 秒間のステータスアップが付く。 中央でのコンボでは、5X の空中ヒット後や 5YYY、2Y、6Y、8A、JY、JX など、どの技からでも繋がるので、追加効果のために積極的に狙っていきたい。

特徴

○	各種ステータス変化防御バフ、攻撃バフ、移動速度デバフによって有利に試合を進めることができる。
○	立ち回りと火力が大幅に補強される強化状態。 共鳴すると強化状態に入れる点も、共鳴の速さと相まって非常に強力。
△	通常状態での火力の低さ。 リスクの高い差し込み技を使っても、コンボを完走して 130 程度のリターンしか望めない。
△	打撃技のリーチが短く、DP での遠距離技の放電はしゃがみで回避されるため、間合いの長い相手や近距離戦の強い相手に対しての差し込みが少し難しい。

立ち回り

基本的に FP、DP とともにポケモン技かつかみ攻撃でフェイズを変えて強化状態に入ることを第一に考える。DP では 8XX や 5YYXX によって強化状態に入れることも覚えておこう。

FP

FP を取って共鳴ゲージを溜められるかどうか、このゲームで最も重要なので良く考えて立ち回りたい。

マスクド・ピカチュウについては FP をポケモン技で取れることが一番の理想。

基本的には相手の弾を横移動で避けつつ、フロントシュートや放電、シュート放電で差し返していく。横移動で避けられないシュート攻撃を多用してくるキャラ(リザードン、サーナイト)に対しては影分身で弾を回避しつつ、電光石火で差し返す。

近づかれない相手(カイリキーやバシャーモ)などに対してはシュート攻撃やバックシュートを使って牽制しつつ、相手のブロック攻撃の後隙をフロントシュートや放電で狩りたい。

時間が無い時や FP で立ち回っても勝てなさそうな相手に対しては、割り切って密着でつかみ攻撃かホーミング格闘の二択をかけるのも重要。

特に DP のコンボの締めで強化状態に入った場合は、勝てたらラッキーという気持ちで二択をかけて、次の DP で強化状態を活かしたい。

もちろん、FP をポケモン技で取れるという自信があるのなら二択をかける必要は無い。

DP

遠距離、中距離、近距離ともに何かしらできることはあるが、近距離以外ではまとまったリターンを取れないので、基本的に密着の距離で戦いたい。ワイルドボルトやスパークは切り返しとしては優秀だが、未強化時はリターンが少ない上に確定で反撃をもらうため、ここぞという時以外は狙うべきではない。遠距離では放電しか攻める手段が無いが、しゃがみ状態の相手には当たらない点や、未強化状態のリターンの低さを考えて使うタイミングを選びたい。

壁ジャンプを使って防御バフを付けつつ接近したり、構えを使ってサポートゲージを溜めることで相手に攻めさせたりしてもよい。

中距離では強化フライングプレスが差し込みとして優秀だが、ブロック攻撃を置いて様子見されると負けてしまうので、ブロックで様子見してくる相手に対してはキャンセルの後隙に放電を刺したい。

こちらのブロック攻撃の間合いも長いため、マスクドピカチュウよりも間合いの長い相手に対しては、ブロックを溜めて牽制しつつ前ステップキャンセルから密着での読み合いに移行してもよい。

近距離では強化、未強化ともに 8Y が空中回避、JY、JX、スパークでキャンセルできる上、ヒット時にはエレキネットで締めるコンボに入れるため非常に強力。

相手を壁に追いやった後の 5YY エレキネットか 5YY ジャスト Y の二択もリターンが高いため使いやすい。

5Y がヒットしていた場合はヒット確認してからジャスト Y で壁コンボに移行できる。

起き攻めをする場合、打撃としては 5Y か 8Y を重ねることになるが、

相手のブロック属性の技の特性を考えて、ブロックされても負けにくい様に工夫したい。

例えば、バシャーモのブロック攻撃は 5YY ワイルドボルトで発生を潰せる。

ガードを崩す択としては、掴み攻撃とエレキネットがあるが、

エレキネットのは起き上がり即ジャンプにも勝てることも覚えておこう。

よく使う技

ほうでん (FP:前+A) (DP:→+A)	しゃがみ状態の相手には当たらないが、警戒していない相手にはよく刺さる。 R ボタンでキャンセルもできるため、ブロックで取ろうとしてくる相手には放電キャンセル放電でブロックの後隙を咎めることも可能。 溜めた場合、バックジャンプ読みの対空としても機能する。
構え弱攻撃 (↑+Y) [8Y]	キャンセル可能な行動が多く、ブロックされても咎められにくい、ガードされても咎められにくいといったことから、最もパなしやすい技。

ブロック攻撃 (X+A)	ブロック攻撃の中では発生が早く、リーチも長いため、 中距離で見せるだけで相手に対応を迫れる。
かげぶんしん (A)	FPで最も重要な技。ジャンプ、ホーミング格闘、でんこうせっか、 シュート、ステップRでキャンセルできることを覚えておこう。ス テップキャンセルで掴んだり、横ホーミング格闘やジャンプで キャンセルして相手の飛び道具を避けつつ攻撃したりもできる。
フライングプレス ※強化時 (↑+A)	ガードされて大幅有利な上、当てたらコンボに入れるため、 とても振りやすい。
空中弱・空中強攻撃 (DP:空中でX/Y) [JX/JY]	DPのJYとJXは後隙が非常に少なく、ブロックで取られてもガードが 間に合いやすいという特徴がある。当てた場合は6XXが繋がるため、 リターンも高い。

コンボ

5Yのジャストを絡めたコンボ以外は目押しが必要無いため非常に簡単。

5Y、8Y、6XはJY、JXからも繋がることを覚えておこう。(カッコ内)の数字はダメージ。

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	5YYY2A (122, 強化時 164)
2	8YjY → 5X → 6Y4A (117~, 強化時 137~) 5Xの前に少しだけ前に歩かないと6Yの入らないキャラもいることに注意 当て方によってダメージが変わる場合がある。
2	X+A ブロック攻撃最大溜めかクリティカル → 6XX → 6Y4A (130~, 強化時 138~) 最大溜めかクリティカルかによって火力が変わる。
2	6XX → 5X → 5YX → 2Y4A (143, 強化時 171) 未強化時はフェイズが変わらないことに注意
2	6XX → 5X → 5YYY4A (126~, 強化時 142~) 6X始動でフェイズを変えるためのコンボ、強化時は一つ上に記載したコンボが良い。 JY、JXを当てた場合に使う。 5Y三段目でジャスト入力を成功させると火力が上がるので、練習がてら狙っていきたい。
1	【強化状態で】 8A → 8A → 4A (162)
3	5YY ジャストY8A → 2Y4A (130, 強化時 168) ※未強化はフェイズが変わらないことに注意
3	【強化状態で】 8A → 5YY ジャストY4A (167)

4	<p>【強化状態で】</p> <p>8A → 7YJY → 5YY ジャスト Y4A (185)</p> <p>7Yを相手に当てないことで、jYのみを当てて火力を増やすコンボ。</p> <p>背の高いキャラには入らない。</p>
<p>以下は壁コンボ。(+30)は壁ダメージ</p>	
2	<p>8YJY → 8YJY → 2Y4A (157, 強化時 199(+30))</p> <p>未強化時はフェイズが変わらないことに注意</p> <p>最後の2Y4Aを8Yにすると、未強化でもフェイズが変わって共鳴ゲージが増える</p>
3	<p>5YY ジャスト Y → JY → 8YJY → 8YJY → 2Y4A (205 (+30), 強化時 235 (+30))</p> <p>一番火力の出る壁コンボ</p>

オススメサポート

●エモンガ・フォッコ

マスクドピカチュウのフロントシュートや強化フライングプレスを警戒してブロックを置いてくる相手に有効。すこし様子見をして、ブロックが見えたらエモンガを使う。

FPでエモンガを当てたあとはフロントシュートか放電でフェイズを変えよう。

エモンガが機能しない相手だと思ったら、2R目以降はフォッコに変えてもよい。

●ツタージャ

実は、マスクドピカチュウは真上にいる相手に対してやる事が無いので、相手がめくりジャンプをしそうなタイミングで少し様子見をして、めくり(※前方ジャンプで相手を跳び越えて相手の反対側に攻撃すること)ジャンプを見てからツタージャを差すことができる。

とりあえずガードさせて有利状況を作ったりと、できることの幅が大きいのもポイント。

DPで空中にいる相手に当たった場合は5X 5X 6Y4Aでフェイズを取れる。

FPの場合は落ちてきたところにエレキネットでフェイズを取ろう。

●ジラーチ

共鳴強化のバフとマスクドピカチュウの性能が噛み合っている。

防御バフ共鳴強化でダメージを半分以下に抑えたり、攻撃バフ共鳴強化でこちらの攻撃のダメージを1.5倍以上にすることができる。

共鳴すれば強制的に強化状態に入れるのでとりあえず共鳴を溜めて攻めるというスタイルが非常に強い。

構えで溜めるだけで相手に大きなプレッシャーを与えられる点も良い。

その他

5YY ジャスト Y は5YYまでを連打で入れて、二段目ヒットに合わせて三段目のYを入力すると安定する。

5Y一段でのヒット確認やブロック確認をして二段目の派生先を選ぶことが不可能なこと、初段をガードされた場合は二段目も必ずガードされることから、二段目まで毎回入れ込んで、三段目を入れるのがベスト。

■ バシャーモ

タイプ	スタンダード
HP	600
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	お腹辺りの高さの一部の攻撃をブロックする 例:溜めなしはどうだん、シャドーボール、ねこだまし等
伏せの効果	下段攻撃に対するブロック属性
バーストアタック 「バーニング閃烈脚」 (通常属性)	ブロックを貫通する通常攻撃で、火力も高い。 蹴り上げ部分まで出し切ることが出来れば一定時間移動速度がアップする。 ガードされても有利なため、とりあえず出すだけでもアドバンテージがある。 弱点は空振った時の隙の大きさで、当たらない距離で出してしまったりジャンプで飛び越えられてしまうとほぼ確実に痛い反撃を貰ってしまうため、読まれたとしてもジャンプで逃げられず最悪ガードさせられる状況(強化ブレイズキックヒット後等)で出すと良い。

特徴

○	発生、火力、リーチに優れるポケモン技を持っている為攻めのペースを掴みやすい。
○	ブロックを貫通するポケモン技を持っている為ブロックによる切り返しに強く、一度掴んだペースを奪われにくい。
△	上記の強力なポケモン技は全て自分のHPを消費して出す技なので、連発しすぎると相手の攻撃を受ける前に瀕死状態になってしまう。
△	主力技の殆どが対空技(頭無敵)や低姿勢に弱いので、対策されるとなかなか攻めにいけない。
△	強力な攻め的一方、守りに関しては比較的弱く一度攻められると切り返すのが難しい。

立ち回り

FP

遠距離で出来ることがほとんどないので、ステップで弾の誘導を切ったり横入れホーミング格闘キャンセルガードを繰り返してしっかり相手との距離を詰めていくことが大事になる。近中距離(強化ブレイズキック初段が当たるくらいの距離)まで距離を詰めた隙を見て積極的にブレイズキックを差し込んでフェイズを取りにいきたい。FPを取ることでポケモン技で負った自傷ダメージを大幅に回復することが出来、バシャーモを使う上では勝敗に直結するほど大事になってくるフェイズなので焦らず確実に攻めよう。

DP

DPでまず気を付けなければならないのが頭無敵と言われる特性を持つ対空技の存在である。FPでも一部キャラは頭無敵の技を持っているのだがDPは全キャラひとつは対空技を持っているので、主力技の使用がかなり制限される。

むやみやたらとポケモン技(主にブレイズキック)を連発していると読まれて頭無敵で切り返されてしまうので、FPと同じくガードと歩きでしっかりブレイズキック初段が当たる距離まで距離を詰めてから相手の

動きをよく見て強化ブレイズキック(6A長押し)や強化ブレイブバード(4A長押し)を差し込んでいきたい。強化ブレイズキックや強化ブレイブバードがヒットした時は勿論、ブロックされずにガードさせることが出来れば次の読み合いをかなり有利に進めることが出来る。

バシャーモ側が相手の頭無敵技に勝てる攻撃の中で発生に優れているものは2Yくらいしかないのだが、バシャーモの攻撃がヒットするかもしくはガードしてしまった後相手は2Yと掴み攻撃読みのジャンプ攻撃又は8x、もう一度頭無敵で透かせる技が来る読みの対空技、掴み攻撃に負けるがブロック貫通のない通常攻撃には勝ちやすいブロック攻撃、といった具合にそれぞれの行動がそれぞれの行動に勝てるように出来ているため、近寄ることさえ出来ればほとんどの技が頭無敵に弱いとは言っても読み合いをすることが出来る。まずは近寄って技をガードさせてから有利な読み合いをし続けて勝つのが理想的。

逆に相手に攻め込まれたら切り返す手段に乏しいので、辛抱強くガードして相手の隙の大きい技などをガードした時に発生の速い技でしっかり切り返そう。

よく使う技

強化ブレイズキック (6A長押し)	バシャーモの代名詞とも言える技。発生が非常に早い突進技でガードされても五分という破格の性能だが、頭無敵の技には負ける。しかし発生の速さのお陰で見ってから頭無敵の技を出すことはほぼ不可能に近いのでかなり信頼出来る。6A→Xでフレアドライブというスーパーアーマーのブロック貫通技にも派生できるので、時々織り混ぜて相手がブロック攻撃を出しにくい状況を作り出すことも可能。
強化ブレイブバード (4A長押し)	掴み攻撃に対する無敵と下段攻撃に対する無敵を持つ突進技。主に掴みと下段読みで出す技だが、ヒット時は相手をダウンさせるので起き攻めに移行でき、ガードされても有利フレームでこちらが先に動けるので攻めのきっかけにもなる。しかしブレイズキックに比べて発生が遅いので、こちらの動きをよく見ている相手には見ってから対空技やブロック攻撃で対応されてしまうので要注意。
ねっぷう/強化ねっぷう (5A/5A長押し)	未強化時は中距離まで届く長い弾、強化時は近距离に持続の長い弾を出すといった具合に強化時の性能が全く別物になる技。未強化熱風は中距離で牽制として使える。低姿勢を持つ伏せで避けられてしまうが、伏せに低姿勢がないキャラにはもちろんだが伏せのまま移動できるキャラも少ないので、当たらなくても相手が前に出るのを拒むことが出来る。微量ながら共鳴ゲージも溜まるので、あと少しで共鳴が溜まる時は距離を取って熱風で牽制をするというテクニックもある。強化熱風は持続が長いのでブロック貫通ではないが相手のブロック攻撃の出掛かりを潰したりできるので主に起き攻めで使うと良い。

伏せ弱攻撃 [2Y]	掴み攻撃に対する無敵を持つ下段攻撃。近距離で振れる技の中では唯一リスクが少なく、頭無敵の技に対抗出来る技と言っても過言ではないバシャーモの攻めの要。ヒット時にはブレイズキックが繋がる為、ブレイズキックフレアドライブ派生へと繋げることによって一気に相手を吹っ飛ばして壁に追いやったり、自分が壁を背負っているなら壁から脱出したり出来る。発生が最速なので隙の大きい技などをガードした時の切り返しとして有効。
構え強攻撃 [8X]	掴み攻撃と下段攻撃に対する無敵を持つ技。掴みや下段読みで繰り出すこともあるが、リーチが長く空中の相手にも当たりやすい軌道でガードされても不利フレームを背負わないという非常に使いやすい性能をしているため牽制技として便利。攻撃発生前後にRを押すことによって空中ダッシュに派生できるので、ブロックで受けられた時に即空中ダッシュ派生をするでクリティカルヒットを回避することも出来る。上記の通り非常に使いやすい技だが、この技も頭無敵の技で対策出来てしまう為、多用しすぎるとブレイズキックやブレイブバード警戒の対空技に引っ掛かってしまう。

コンボ

[]内のボタン表記は長押し。

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	(JX→)5YYY→4[A]
2	【壁際】(JX→)5YYY→4[A]→壁張り付き→6X→8A
1	5X→5X→4[A]
1	2Y→6[A]X
2	2XX→2YY→6[A]→6YX
3	J[A]→R→JY→6YX
4	【壁際】J[A]→R→JY→8[A]→JY→6YX

オススメサポート

自傷技が多いキャラクターなので HP を回復出来るサポート全般と相性が良い。HP 回復系のサポートは回復の他に各種追加効果(共鳴ゲージ回復、攻撃力アップ等)があるので、自分に合ったサポートを使うと良い。HP 回復以外だとバシャーモが弱い遠距離での立ち回りをサポートしてくれるエモンガやゲコガシラ、無敵によって相手の択を一度拒否出来るフォッコやブラッキーがオススメ。

その他

前述の通り低姿勢や頭無敵に弱いので、具体的にどの技が低姿勢に当たらず頭無敵に負けるのかを書いております。

頭無敵に負ける技	5Y,6Y,6X,8X,6A,6AX,4A,JA,JY,JX,ブロック攻撃
上記のうち、低姿勢に当たらない技	5Y,6Y,6[A]の2,3段目,ブロック攻撃

※5Y とブロック攻撃は共鳴時に性能が変わり、低姿勢にも当たるようになります。

■ ジュカイン

タイプ	スピード
HP	570
共鳴ゲージのたまり方	やや遅い
構えの効果	体力回復(回復可能体力のうち、約1秒毎に3ずつ回復)
伏せの効果	上段無敵
バーストアタック 「夢想・樹海新生」 (ブロック属性)	ブロック属性、ブロック貫通。バーストアタック発生時、相手の攻撃をブロック判定で受け、成功するとクリティカルヒット威力が上がる。 反撃の用途以外にも、不利な状況になりやすい壁際から一気に脱出したり、多様なコンボにも組み込むことができる、とても優秀なバーストアタック。 突進がとても早いので、相手の着地等を狙うときは自身に引きつける必要がある。

特徴

○	全キャラ中トップクラスの基礎ステータスを持ち、近～中～遠距離バランスよく立ち回ることが可能。豊富な起動式設置わざ「タネマシンガン」「やどりぎのたね」や遠距離コマンド投げ「ギガドレイン」、唯一の対空中コマンドつかみ攻撃「リーフストーム」などの特殊なわざを持ち、豊富なわざを駆使して自由度の高いプレイングもできる。
○	共鳴バーストの強さは犯罪級。「リーフブレード」の追加攻撃「りゅうのいぶき」派生、設置わざの起動が早くなり、個数が増えたり威力も格段にアップする。つかみ攻撃 or 通常攻撃どちらの始動でも高火力を出すことができ、条件次第ではわずか数秒で一気到大逆転も狙える。先述のバーストアタックも非常に強力。
△	共鳴ゲージの増え方がやや遅いため、共鳴バーストの早いキャラが相手の時、共鳴バーストで押し切られる場合が多く逆転が困難。基本の火力も決して高くなく、何もできずに負けてしまうこともしばしば。
△	高火力コンボや状況を重視した実戦向けコンボのハードルが高い。特殊な設置わざの使い方や攻めのパターンなど、メインキャラとしてジュカインを使いこなすにはかなりの練習量と知識、正確さが求められる。性能的に不器用な面もあり、クセが強めの難しいキャラと感じるプレイヤーも少なくない。

立ち回り

FP

ジュカインのフィールドフェイズのわざは強いものが少ないので基本的には自分から仕掛けず、機動力を活かして相手の動きをいなしつつ立ち回るのが無難。自分から組み立てる時はサイド

シュート、隙を見てジャンプシュートを設置しておきたい。相手のシュート攻撃には様子を見てリーフブレードや、全キャラ中最強クラスのフロントシュートをねじ込みたい。

DP

デュエルフェイズは攻め立てよう。タネマシンガン、やどりぎのタネ等の設置わざを中心に立ち回る。設置の起動タイミングを把握していくつかの相手の攻撃を拒否したり、画面端を背負わせてタネマシンガンなどで攻めを継続して、じわじわ体力を削るのも強力。遠距離はやどりぎのタネを設置、飛び道具にはリーフブレード、ギガドレイン。近～中距離では弱攻撃、タネマシンガンなどを中心に組み立てる。自分が壁を背負わないことを意識するのがポイント。

よく使う技

<p>タネマシンガン (AA)</p>	<p>構えから射出する特殊な設置わざ。タネマシンガン構え～射出部分でも攻撃でき、うまく狙えるようになると相手のジャンプやステップでさえも落としてしまう強力なポケモンわざ。ガードの相手にダメージを与える削りダメージ手段でもあり画面端では特にこの技を多用する。</p> <p>フィールドフェイズでは方向キーで射出の方向を変えることができる。相手の動きに合わせてうまく行動を抑制できると◎</p>
<p>やどりぎのタネ (空中でA)</p>	<p>タネマシンガンと同じく設置わざ。ジャンプから2つ射出する。相手との距離が離れている時に積極的に設置を狙いたい。設置しておくことで自分が有利に立ち回ることができ、次々と相手に自分の設置物を押し付けることができる。起動して生育当たるとダウン状態になり、高火力コンボを狙える。空中で射出するため、着地隙には注意。</p>
<p>リーフブレード (FP:前+A) (DP:→+A)</p>	<p>リーチの長いブロック攻撃。クリティカルヒットするとギガドレインがつながる。相手の行動を見てから狙えるポイントが多く、先端ヒットでは威力が格段に上がる。特にフィールドフェイズではリーフブレードの先端付近の間合いを意識して相手のシュート攻撃に対して狙っていく。後隙が大きいので空振ってしまったり、ジャンプされていると反撃されるので注意。</p>
<p>フロントシュート (FP:前+A)</p>	<p>驚異的な対空性能に加え発生がとても早く、つかみ攻撃に必ず勝つことができる。この飛び道具自体の強度も高く、一部の相手の飛び道具をかき消しながら攻撃をヒットさせることができる。このわざで確定の反撃をとる場面も多い。苦しい時、つらい時、信じるべきはこのわざ。</p> <p>ガードされると確定で反撃されるので注意しよう</p>
<p>構え弱攻撃 (DP:↑+Y) [8Y]</p>	<p>通常攻撃の中でも特殊で、攻撃判定の持続がとても長く画面端の攻めを継続する時に特に多用する。ヒットすると相手に防御力ダウンのバッドステータスを付与するおまけつき。空振りした時の隙こそ大きい、判定の持続の長さでなんとかなることが多い。ダウンしている相手に持続を重ねておくことで有利な読み合い起き攻めに持ち込んだりと使い所が多いだろう。小さいバトルポケモンには持続を重ねられないので注意</p>

コンボ

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	弱攻撃~タネマシンガン構え→J2Y→X→タネマシンガン構えからループ
2	ブロック攻撃(最大ためヒット時)→Yディレイ遅らせY→X→ためX
3	X→タネマシンガン構え→JY→X→タネマシンガン構え→X
4	【壁端限定】X→X→タネマシンガン構え→JY→Y

わかりやすいコンボ動画あります。Twitter→@momomo0957 まで)

オススメサポート

●エモンガ

エモンガは一部の遠距離のわざが強いキャラに対して後隙の長い技を自分がガードした後の確定ヒット狙いでエモンガを使用し相手をダウンさせ距離を詰めるといった使い方もでき、そのままホーミング格闘やフロントシュートなどを繋げることが可能であり重要なフィールドフェイズをとるのにも重宝する。

また、コンボにも簡単に組みこめ、ヒットすると移動速度ダウンのバッドステータスを付与できるので苦手なフィールドフェイズを優位に立ち回ることができる。

●ジラーチ

ジュカインは共鳴ゲージが溜まるのに時間が掛かるキャラの為、サポートで共鳴ゲージを増やす目的でジラーチを使い共鳴バーストを狙っていきたい。

また、ポケモンわざ「リーフストーム」には共鳴ゲージを貯める効果もあるので、ジラーチの共鳴ゲージ増加と併せて状況に応じて使っていきたい。

ステータスアップ中にメガジュカインになった時の逆転力、瞬間火力を高めてくれる。

■ シャンデラ

タイプ	パワー
HP	510
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	打点の低い攻撃に当たらなくなる。構えたまま移動可能。
伏せの効果	打点の高い攻撃に当たらなくなる。伏せたまま移動可能。
バーストアタック 「最後の一灯」 (ブロック属性)	ブロック属性。少し前方に音波状の火炎を放つ。シャンデラの技では最速の発生。追加効果として、攻撃ダウン、防御ダウン、回復可能体力消滅をもつ。

特徴

○	長いリーチと豊富な飛び道具のおかげで遠距離戦が得意。極めれば、ずっと遠距離で相手に何もさせずに終わらせることも。技の数も豊富でかつブロック貫通等の強烈的な性能を誇る。
○	ブロック、アーマー、無敵といった相手の近距離の攻めから脱出する手段を数多く持つ。また、距離さえ取れば一方的に攻めが可能という攻め易さも利点。
△	HPが510とかなり低い。回復技をもたず、共鳴も頻繁にはできないので、実質、最も低耐久。ついでに共鳴自体もあまり強くない。
△	共通技を含め、全体的に技の発生が遅い。そのため近距離戦は苦手。シャンデラだけ反撃不可能なんて状況すらある。加えて、弱判定の技が多いため、相手だけ共鳴されると苦しい。

立ち回り

パワータイプでありながら、強力な遠距離攻撃を多数もつ珍しいキャラ。「遠距離から自分有利なじゃんけんを一方的に仕掛け続け、近づかれる前に倒す」という少し特殊な立ち回りが必要なものの、技自体は癖が少なく使いやすいものが多い。技の発生が全体的に遅いため、近距離戦は苦手だが、頼りになる脱出手段は豊富に持っている。技の数も非常に多いため、サポートと組み合わせた幅広い戦術が可能なのも魅力だ。

FP

一部キャラを除けば、基本的にシャンデラが大幅有利。シュート(Y)やサイドシュート(←+Y or →+Y)、おにび(A)等の飛び道具をばらまいてステージを制圧しよう。痺れを切らして相手が見せたらすかさずフロントシュート(↑+Y)やジャンプシュート(空中でY)を打ち込んでフェイスを奪う。飛び道具を嫌って、空中から攻めてくる相手にはバックシュート(↓+Y長押し)やサイドシュートため(←+Y長押し or →+Y長押し)が有効だ。距離があるならジャンプシュートを上シフト(空中で↑+Y)して撃ち落としてしまうのもよい。

起き攻めは基本行わず、ダウン中に距離をとってしまうのが定石だが、密着からシュート連携を仕掛けるのも相手の大半の行動をつぶせてしまうので悪くない。

圧倒的な弾速を活かした開幕フロントシュート(↑+Y)も強力な奇襲になる。

長いリーチと飛び道具にものをい寄せた強力な遠距離攻撃を活かし、できる限り近づかれないように戦うのが目標。

遠距離では、前弱(→+Y)やおにび(A)、はじけるほのお(←+A)でけん制し、中距離では弱(Y)や伏せ弱(下+Y)、たたりめ(下+Y)で3すくみを仕掛ける。

相手がジャンプしたらすかさず構え弱(↑+Y)を振ろう。非常に広範囲の相手を撃ち落とすことが可能。もし近づかれてしまった場合は、ブロック属性のスモッグ(→+A)やアーマー付きのオーバーヒート(↑+A)、無敵のあるバックステップ(←.←)やちいさくなる(Aためて離す)が頼りになる。また、バックジャンプで逃げるついでに空中弱(空中でy)をひっかけてやるのも面白い。

ただし、過信はしないこと。強力な性能とはいえ、読まれれば手痛い反撃をもらってしまう。

よく使う技

おにび (A)	基本にして最重要。「ブロック貫通」なのを活かして、相手にガード or ジャンプを強制させて主導権を握る。ヒット時攻撃ダウン付与。長押しでその場にとどまるようになる。
たたりめ (DP: ↓+A)	愚直にガードしながら近づいてくる相手を咎める技。つかめる範囲は結構広い。デバフの数に比例してダメージが跳ねあがる。硬直はそこなりに長いので相手の飛び込みに注意。3すくみの関係上クリティカルをもらってしまう。
オーバーヒート (DP: ↑+A)	この手の対戦ゲームで最高峰といっても過言ではない大技。打撃やつかみを食らってもひるまないアーマー技で、なおかつ「ブロック貫通技」。特大ダメージなうえに確反もない。ただし、使用後は自分のステータスが下がってしまう(バフ消滅 or デバフ付与)。また、自分にデバフしかついていない場合、性能がガタ落ちし、とても使い物にならなくなる。加えてブロック貫通技はアーマーで受けられないことや、打撃のダメージ自体は受けてしまうことにも注意
スモッグ (FP: 前+A) (DP: →+A) ※AC版では攻撃部分、誘爆部分のヒット時強制吹き飛び効果	発生が早めのブロック攻撃。同時に飛び道具をかき消す技に反応して誘爆する煙の設置を行う。攻撃部分、誘爆部分ともに「ブロック貫通」でヒット時、防御ダウンを付与。このため、相手がブロック技にキャンセルしても貫通してダメージを与えられる。ガードされても距離を引き離すので 反撃を受けにくい。
はじけるほのお (FP: 下+A) (DP: ←+A)	広範囲の対空砲。もちろん「ブロック貫通」。ヒット時に共鳴ゲージを減らす効果を活かして相手の共鳴を事前に防ぐのにも使える。ためると地面まで落ちてきて爆発する。遠くの相手にガードさせればHPを大きく削ることができる。
ちいさくなる (Aためて離す) ※AC版ではつかみ攻撃を回避できない	一部の例外を除き、大半の攻撃をかわすことができる。ポケモン技とバーストアタックでキャンセル可能。これを利用し、相手のバーストアタックをバーストアタックで返すなんてしゃれたことも。この技で反撃タイミングを作り出すことは、反撃しにくいシャンデラの生命線である。
構え弱 (↑+Y) [8Y]	とんでもない範囲を薙ぎ払う対空攻撃。入力を受け付けた瞬間から空中攻撃に対する無敵がつく。これを使い、飛んできた相手を撃ち落としていくのが基本戦術。ボタン連打でポケコンボ3になる。

弱/伏せ弱 (Y/↓+Y) [5Y/2Y]	ともにびっくりするほどリーチが長い。弱は上方向に強いが伏せに当たらず、伏せ弱は下方向に強いが、ジャンプでかわされやすいと一長一短。使い分ければ強力なけん制になるだろう。
-----------------------------	--

シャンデラの最速技は「後弱」と「伏せ強」、「投げ」、および「バーストアタック」である。しかし、どの技も他のキャラの最速発生の技より遅い。そのため、ルカリオのボーンラッシュ振り上げ派生やマニューラのはたきおとす等にはどう頑張っても確反がとれない。

コンボ

単発火力が高いため、コンボの必要性はそこまで高くない。加えてコンボの難易度も非常に低い。

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1（簡単・基本）～5（難しい）とする。

1	2Y→2A ※2Yは遠めで当てること。相手が青白く光るのが目印。
1	J5Y→JA→J8Y ※J5Yのヒットを確認したら、8を入力したままY連打でもよい。
1	J5X→5YYY
1	5X長押し→6Y長押し
2	J8X→8Y→6XX

オススメサポート

●エモンガ・フォッコ

→エモンガは相手の隙に撃ち込むことで、移動速度ダウンを付与し、たたりめの強化や、遠距離要塞化の補助に一役買ってくれる。フォッコは近距離の攻めがづらいときに使えば、状況をリセットできる。初心者はずっとフォッコを使って立ち回りに慣れるのがよいだろう。

●エーフィ・ブラッキー

→エーフィは回復とデバフ解除でシャンデラの低い耐久を補うことができる。また、デバフ解除をうまく使えば、オーバーヒートの回転率を向上させることも可能だ。ブラッキーはフォッコと同様に状況のリセットに使える。こちらは発生が早く、相手にクリティカル不可のデバフを付与するのでより強力だが、サポートゲージのチャージにより時間がかかってしまう。

●ゲコガシラ・イーブイ

→ゲコガシラは時間差の二回攻撃を活かして立ち回りを強化することができる。特にFPで使えば、相手にガードを強制させ、ビームによるガードクラッシュも容易になる。イーブイは攻撃アップ付与で火力が上がるとともに、ひるませ判定の強化で共鳴した相手を弱攻撃でひるませることができるようになる。HPも少し回復するし、バフを消費することによるオーバーヒートの回転率向上も可能だ。

●カイリユー・ビクティニ

→カイリユーはそこまで相性はよいとは言えない。真骨頂はビクティニでチャージ時間が長い以外はほぼイーブイの上位互換となる。全攻撃クリティカルによって共鳴相手もひるませられるし、HPの他に共鳴ゲージも回復する。副産物として、クリティカルヒットによる共鳴ゲージのチャージ高速化もよい。対共鳴バーストとして最高のサポートになるだろう。唯一の欠点のチャージ時間も応援をサポート特化型にすればカバー可能。シャンデラの扱いに大分慣れてきたら、ぜひ使ってもらいたいサポートだ。

その他

使いこなせれば、大体のキャラクターに対して五分以上の相性である。特にカイリキーに対しては非常に強い。しかし、透過などの無敵でフォローがきき、共鳴状態が異常に強いゲンガーは非常に不利。また、空中から隙の少ない飛び道具を飛ばし、火力もそれなりにあるスイクン相手も慣れないと難しいだろう（慣れてしまえば、サポートをしっかり選んだうえで相性は五分程度ではある）。

スキル振りは攻撃に全てつぎ込むのが基本。場合によってはサポートに振るのもよい。

応援はほぼサポート特化一択だが、キャラやサポートによっては他の選択肢もなくはない。共鳴は基本的に相手の共鳴に合わせて使っていくのがよいだろう。シャンデラの共鳴自体は貧弱だが、共鳴バースト発動時に無敵がある、バーストアタックが撃てる、共鳴相手をひるませられるといったメリットだけでも相手の共鳴をしのぐのには十分使える。

■ ミュウツー

タイプ	スタンダード
HP	600
共鳴ゲージのたまり方	かなり遅い
構えの効果	共鳴ゲージ増加(速度は遅め)
伏せの効果	下段ブロック(主にピカチュウの10まんボルトなどの時に用いる。)
バーストアタック 「サイコディザスター」 (つかみ属性)	つかみ属性。発生時に無敵があり、クリティカルで入ると威力が高い。 一方で、リーチが短く、ジャンプで回避されてしまう。 時には相手の確反を取る時などにも使う。

特徴

○	遠距離でサイコカッター読みのブロステをしている相手には強くないこうせんを撃てる。
○	共鳴ゲージがあまり貯まらないが、ドレインパンチで相手の共鳴ゲージを吸収出来る。
△	壁際にいるとサイコブレイクで読み合いを拒否できるが、サイコブレイクも含めバックステップでよけられる技が多い。
△	技自体は強いが確反技が多く、技の発生後にコンボを繋がる事が多い。

立ち回り

基本的には、バリアやサイコカッターを使って様子見する。

相手が近寄って来た時には、通常攻撃読みのほのおのパンチ、つかみ読みのジャンプ強攻撃などといろんな択があるので、初心者にも使いやすい。

FP

ホーミング格闘、ドレインパンチ、サイドシュート、サイコカッターなどを主に使う。

ホーミング格闘は3段あるので2段止めつかみなど、色々なフェイズの取り方がある。

サイドシュートはポケモンわざでキャンセル出来るので非常に使い勝手が良い。

フロントシュートも弾判定の技に強くて使い勝手が良い。

DP

構え弱をよく使う。対空技で相手のブロックの青を見てからジャンプキャンセルなどができ、非常に強い。起き攻めには強攻撃、つかみ、バリアがおすすめ。

よく使う技

強攻撃 (X) [5X]	ポケモン技でキャンセルでき、ヒットしたらはかいこうせんとコンボが繋がる。もしガードされていてもバリアからテレキネシスなども出来る。
構え弱攻撃 (↑+Y) [8Y]	対空技で非常に高い性能を持っており、非常に強力。
前入れ強攻撃 (→+X) [6X]	発生の早い突進技。前入れ強攻撃からは弱~サイコブレイクや構え弱攻撃からのコンボなどと色々出来る。ただし確反。
サイドシュート (FP:横+Y)	FPでの遠距離技。ポケモン技でキャンセルでき、サイドシュート~ドレインパンチ、サイドシュート~サイコカッターやはかいこうせんも繋がる。(ただしはかいこうせんはドレインパンチが当たる距離より離れてないと繋がらない)
シュート攻撃 (FP:Y)	体が大きいキャラに有効。こちらもポケモン技でキャンセルでき、シュート攻撃~ドレインパンチが距離次第で繋がる。
サイコブレイク (DP: ↑+A、追加入力あり)	アーマー付きで読み合いを拒否出来る。確反技だが非常に強い。ただしバクステで躲される。ダークミュウツーと違い、ミュウツーの場合はコンボに用いる事の方が多い
空中弱攻撃 (DP:空中でY) [JY]	基本的には4Rで滑空してからのJY。迂闊なけん制技を咎める事が出来る。ガードされると確反ではあるがJX等でフォローは可能

※ポケモン技は全て共鳴ゲージを消費してしまうので注意。

コンボ

滑空キャンセルを交えたものがあるため、やや難しめ。

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	ブロッククリティカル→6YX
3	JX→6X→2XX→三色パンチ
4	6X→8Y【キャンセル】→JY【低空、滑空キャンセルで】→6YX (壁際では最後の6YXを6YYにする)
4	(空中ヒット時)8Y【キャンセル】→JY【低空、滑空キャンセルで】→サイコブレイク【ジャスト】 ※壁際でないと繋がらない。テレキネシスからも入る
5	8Y【キャンセル】→JY【低空、滑空キャンセルで】→JY【低空、滑空キャンセルで】→JY【低空、滑空キャンセルで】→6YX 8Yが最低空でないと繋がらない。

オススメサポート

●ゲコガシラ・イーブイ

共鳴が貯まりにくいミュウツーは、共鳴相手にあまり有効打がない。なのでイーブイを使い、攻撃力UP +体力回復で、共鳴相手にも弱で怯むように出来る。

●トゲキッス

共鳴相手への有効打は減ってしまうが、トゲキッスを使った時の足の速さはかなりのもの。
立ち回りやすくなるためキャラ被せ等に使える

その他

どのキャラとも戦いやすいオールマイティーなキャラ

対スイクン戦の遠距離戦は注意迂闊にサイコカッターなどをするとミラーコートで返され、大ダメージを受けるのでもしスイクンとの遠距離戦になったら注意が必要。

(AC版ではミラーコートがブロック貫通のため、返しの部分をブロキャンで受け止めることが出来ない)

また、ほのおのパンチ~れいとらパンチは地上ヒットでクリティカルでない場合、繋がらないので注意。

■ ダークミュウツー

タイプ	テクニック
HP	480
共鳴ゲージのたまり方	最速
構えの効果	共鳴増加(あとほんの少しゲージが欲しいとき用)
伏せの効果	下段ブロック(主にピカチュウの10まんボルト等を素早くブロックするのに用いる)
バーストアタック 「ダークエンドノヴァ」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。超広範囲にヒットするポツ拳屈指の強バーストアタック。ほとんどの技から繋がり、相手の隙にも刺すことのできる非常に使い勝手の良い技。出し惜しみせずに使え場面ではどんどん使っていこう。(ガードされると確定反撃なので注意)

特徴

○	とにかく共鳴が早く、一方的な試合展開を作りやすい。ダークミュウツーの強さは共鳴関連に凝縮されているといっても過言ではない。
○	FPが最強クラス。優秀な足回り・最強のホーミング格闘・リーチの長い掴み・多彩なシュート攻撃と設置技、これらを駆使した制圧力は他キャラの追従を許さない。
○	苦手な相手が少ない。対戦ゲームにありがちな極端に不利な組み合わせがなく、全てのキャラクターに対応できるポテンシャルを秘めている。
△	切り返しがやや弱め。ブロック攻撃があまり強くなく、HPを消費するうえ隙も大きいサイコブレイクくらいしか頼れる技がない。攻め込まれる状況になると苦しい展開が待っているため、常に攻め続けることを心がけよう。
△	立ち回りが難しい。攻めることを得意とし守ることを極端に嫌うその性質から、常に繊細な立ち回りが要求される。ダークミュウツーで安定した勝利を掴むためにはプレイヤー自身の技量が求められることになるだろう。

立ち回り

ダークミュウツーにおいて最も重要なのは、FPを落とさないこと。FPに勝利すると大量の共鳴ボーナスがもらえる上に、自傷した一部体力まで回復することができる。逆に相手にこれを渡してしまうと一気にきつくなるので、FPは絶対に落とさないという気概を常にかけておきたい。FPさえ落とさなければ、持ち前の圧倒的な共鳴差で相手を圧殺することができるだろう。

FP

◆前提としてミラクルアイでシュート系統を性質変化させることを「展開」と表記する。

基本は慎重に、まずは自分の有利な状況を作り出すことから始める。サイドシュートを展開し、

壁を作ってからがFPスタート。シュートやバックシュートを混ぜつつ相手のミスを誘う、ジャンプシュートでかく乱するなど無限の組み合わせが存在するので、自分なりの弾撃ちを見つけ出そう。

有利な状況を作り出せたら今度は攻めに転じて相手を揺さぶる。このゲーム最強のホーミング格闘、発生・リーチ・対空性能全てに優れるフロントシュートを軸に相手の行動を押し潰していこう。

相手がこちらに対処してきてFPが長引いたとしても、ここからがこのキャラの真価が発揮される時間帯。相手が弾に引っかかる、ガードが真っ赤になる、甘えた行動を取る(安易なジャンプなど)といった状況を作ればFPは取れたも同然だ。ホーミング格闘、フロントシュート、ブロックが見えたら掴みなどで的確にフェイズを変えよう。

【FPで使える連携の一例】

- ・近～中距離でジャンプシュート→リフレクターをして様子見。
相手が動いていたら火炎放射や地震で行動を潰せ、何もしていなければこちらも何もせずリスクを負うことがない。難易度はやや高め
- ・展開したシュートを相手がガードし終わる瞬間を狙ってフロントシュート(衝撃波部分)の先端を重ねる。相手が少しでも動いていればPchが起き、ガードやブロックされてもこちらにはほとんどリスクがない。こちらは簡単かつ強力。

DP

こちらはFPと違ってややこしいことをする必要はあまりなく、高い押しつけ性能を活かして相手を追い詰めていこう。

【FPが取れた場合】

必ず有利な状況から始まるのでガンガン相手にプレッシャーをかけていこう。基本は6Yの柱部分を展開させて相手にガードさせている間に詰め寄る行動が安定して強い。中距離ではXがとにかく優秀で、近距離では6Yのパンチ部分が頼りになる。

【FPが取れなかった場合】

この場合はどんな手を使ってでも最小限のダメージでDPを終わらせることを考える。ダークミュウツのコンボはどこからでもフェイズ移行ができるので不利な状況は早めにリセットすることを心がけよう。

よく使う技

ホーミング格闘	FPの主力技その1。相手がブロック以外をしていたら大体勝てる。
フロントシュート	FPの主力技その2。発生とリーチ特に上方向がとても優秀。
サイコウェーブ:斬撃～大渦 (サイコウェーブ中にY X)	通称大渦。このキャラを象徴する大技でブロック貫通。多めにHPを支払う代わりに相手の暴れを絶対に許さない。
前入れ強攻撃 (DP:→+X) [6X]	DPでの打撃択は基本これ。ガードさせて即ミラクルアイで有利状況を作るか、サイコウェーブを溜めて様子見するのが安定となる。 サイコウェーブを溜めた際はヒットしていたら斬撃、ブロックされていたら大渦、ガードされていたら後ろテレポ、というのが基本。

前入れ弱攻撃 (DP:→+Y) [6Y]	DPを上手く立ち回るうえでぜひ使いこなしたい技。近距離では判定の強い振り上げが、遠距離や搦め手として柱ミラクルアイで展開可が機能する。
----------------------------	---

コンボ

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は 1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

※アドリブでコンボをすることが多いので頻出のものだけ

3	6X→5A(ディレイ)YYY→(壁張り付きしたら)→JY→8YY
2	6X→4A→2YY→8AA
2	【近距離同レシピ】6Y→4A→JY→8Y(最大溜め)Y
1	【壁際】大渦→8YY
4	【密着時】6Y→(前ステ)JY→8Y(最大溜め)Y ※自傷がないがやや難しい
1	【共鳴時】5YY→BA 5Y以外のどこからでも BA が繋がる

オススメサポート

●ゲコガシラ・イーブイ

通常ゲコガシラは選択しない。イーブイは体力回復+攻撃バフの効果があり、ポケモン技で自分の HP を消費するダークミュウツーと相性が良い。また攻撃バフにも恩恵があり、DPの柱が怯むようになる、共鳴中の相手に発生が早い 2Y が振れるようになるなどの利点もある。

●グレッグル・ニンフィア

こちらニンフィアのみ選択。イーブイの攻撃バフが防御バフになったバージョンであり、普通は KO されてしまうような攻撃を耐えたり起き攻めのリスクを減らすなどの使い方ができる。どちらにも良い点があるのでプレイスタイルや相手によって使い分けられると良いだろう。

その他余談(キャラ担当者より)

この項目を読んでいるということは少なからずダークミュウツーに興味があり、使ってみたいという人だと思います。そして、これからこのキャラを使う人に言っておきたいことが一つだけあります。

それは「このキャラは強力なわざが多い故に今後のプレイスタイルに大きな弊害をもたらす可能性がある」ということです。

どういうことかと言うと例えば対戦中、特に初心者同士だとサイコウェーブ:大渦とつかみ攻撃だけで勝とうとし、かつ実際に勝つ場合が普通に存在します。そうしたプレイングを続けていると、このゲームの本来の面白さである「状況に応じた駆け引き」などが失われてしまううえ、このキャラの本当の楽しさに触れることができなくなってしまいがちになってしまいます。(いわゆる『ぶっば』)そうしたプレイヤーは他のプレイヤーからも敬遠される傾向にあり、とても悲しいことです。このような理由から、ダークミュウツーは(ボツ拳のゲームの上達という意味で)初心者向けではないと言われています。しかし、このキャラのポテンシャルは非常に大きく、駆け引きが出来るようになると楽しくなることでしょう。

せっかく興味を持ってもらえたのであれば、そのような事情も知ったうえでこのキャラを楽しみ、ハマったのであれば上達して行って欲しいと願っています。

何か不明な点があれば筆者の Twitter まで →@forte8810

■ガブリアス

タイプ	パワー
HP	660
共鳴ゲージのたまり方	遅い
構えの効果	打点の低い攻撃へのよろけ耐性(スリップダメージ鮫肌)
伏せの効果	共鳴ゲージ増加
バーストアタック 「大逆鱗クラッシュ」 (通常属性)	通常属性・ブロック貫通。よろけ耐性(いわゆるスーパーアーマー)がついているためほぼ全ての行動に勝つことができるが、ブロック貫通技とBAを発生時に重ねられたときは負けてしまう。 他のバーストアタックと同様にブロック貫通性能を持っていることに加えてガードクラッシュ性能を持っているのだが、相手ポケモンのリーチの長さや壁際に押し込みながらガードさせてしまう等の条件が揃ってしまうとガードクラッシュをさせて尚確定反撃を貰ってしまう上に50の自傷ダメージを受けるため、一長一短の性能と言える。 持っているだけで相手の攻めを抑制することが出来るため、使いどころさえ間違えなければデメリットを考慮しても有り余る性能を持っている。使用する場合はコンボの締めや何かしらのモーションが見えた際等になるべく限定すると良い。

特徴

○	全ポケモン中屈指の打撃折のリターンの高さ。壁際でないと火力を出し辛いポケモンが多い中、適切なコンボ選択をできるようにになれば発生の早いコンボの始動技から壁への距離を問わずに超高火力を叩き出せる。
○	起き攻めの圧力と、特に壁際での攻め継続能力の高さ。場合によっては一回目のDPで相手を倒し切ってしまうこともしばしば。
△	全ポケモン中ワースト2位の共鳴バーストの遅さ。計画的にフェイズチェンジをさせていかないと溜めきることが出来ずにラウンドが終わってしまうことも多い。
△	コンボ難易度の高さ。コンボの要となるチャージX(以降CXと表記)を使うためのXボタンのホールドや、DPにおける走り構え前ステップのモーション中に前入力長押しを追加入力等の特殊な操作を要するため、習熟するには根気が必要。

立ち回り

圧倒的な攻撃力と全ポケモン中最高の体力を持つポケモン。クリティカルヒット時に演出が変わり、パワーアップするポケモン技が通常攻撃属性、掴み属性コマ投げ、ブロック属性コマブロそれぞれ揃っているという特徴も持っている。

俊足で遠距離攻撃が備わっているFPとは打って変わり、DPでは遠距離攻撃が一切なくなる上に通常移動の速度も大幅に低下するという極端な性能の変化もあるが、どちらのフェイズでも常にハイリスクハイリターンが付きまとうことに変わりはない。体力の高さを活かし落ち着いた立ち回りをすることが重要。

被起き攻め時における切り返しが FP、DP 共に非常に弱いので、無理にブロック攻撃で切り返すことを狙うよりもガードか投げ読みの 2 択に付き合うことを心がけよう。

FP

基本的には足の速さを活かして発生とリーチ、反撃の受け辛さに優れるフロントシュートか掴み攻撃の 2 択を仕掛けていくことになるが、それをやっているだけでも十分に強力な立ち回りになる。特にフロントシュートが要となり、択をかけるために使うだけでなく相手の攻撃が空振りしたのを確認してから確定を取るといったことも多くなるだろう。遠距離攻撃が主体となるポケモンを相手にする場合は通常移動だけでなくあなをほる(キャンセル)で近付くことも重要となってくる。

シュート、ジャンプシュートはカイリキーのように遠距離攻撃の乏しいポケモンやマニユーラ、ジュカイン、テールナーのようにシュート攻撃の弾強度が極端に低いポケモンに使用するとより効果を発揮しやすい。ジャンプシュートで壁に貼り付けることができた場合は距離が遠すぎない限りはドラゴンクローが繋がるため覚えておこう。

ホーミング格闘はガードされると基本的には確反だが、掴み攻撃の発生が遅いリザードン、スイクン、シャンデラ、ガブリアス、エンペルトと掴み攻撃のリーチが短いピカチュウ 2 種、マニユーラ、バシャーモ、グレッグルを壁際に押し込んでる状況以外では確反を貰わない他、最速発生組のためカイリキー、ミュウツー 2 種、ハッサム以外には技の発生と強度で潰すことが出来るので、使いどころさえ適切に選ぶことができれば非常に強力。多段ヒットのため、ブロックで受けられても発生前に割り込めることもある。JX も基本的に確反技なのだが、相手の通常ブロック攻撃のチャージが見えた瞬間に使用すると高確率でブロック攻撃を潰すことができるうえにフェイズチェンジ後は起き攻めが出来るため状況がとて良くなる。このように使い所さえ誤らなければ強力な技が揃っているため、実戦経験を積んで技の差しどころを覚えていこう。

掴み攻撃の発生が遅いため、他のポケモンだと取れる確反を取れないことがあるので注意しよう。

DP

遠距離攻撃が一つもないため、リターンを取るためには基本的に中距離以内に入っている必要がある。遠距離攻撃を主体とするポケモンに遠距離で FP を取られてしまった場合は落ち着いて歩きでにじり寄るか走り構え、弾無敵性能を持っているあなをほるキャンセルで急襲して択をかけられる状況を作ろう。

中距離以内に入ったら 666X、JXC、ドラゴンクロー等で差し込みを狙う。確反がない上にガードされた後もさほど不利な状況にならない 4X も有効。666X、JXC はどちらもガードさせて有利なため非常に優秀なのだが、どちらもブロックで受けられてしまうと反撃が確定してしまうため、走り構えすなじごくも択の一つとして振っていこう。走り構えが見えた瞬間にブロックを置くプレイヤーも多いため、発生が遅い技の割にはそこそこ刺さり、クリティカルヒット時のリターンは莫大。

近距離でも技をガードされたり外してしまった場合は大きな不利状況が生まれたり、確定反撃を貰ってしまう危険性が高いが、それを補って余りあるほどの高火力と攻め継続能力を持つ。差し合いでは 5Y 始動のコンボを入れていきたいが、密着のお見合いでは 5Y だと相手の最速打撃(主に 2Y)に発生負けすることがある上にジャンプでも比較的避けられやすいため、下段読みとジャンプ狩りを兼ねた JXC も混ぜていきたい。666X や JXC をガードさせた後の有利状況も活かしたい。

起き攻めは 5Y、666X、JXC、すなじごく、掴み攻撃の中から選択。プレイヤーの反応依存になるが、ブロックで受けられたことを確認してからのポケモン技キャンセルで対応できれば 5Y がリターンの高さやリスクの低さの両方の面で優れている。

攻めることに常にリスクを背負うポケモンの為、一度大幅な体力有利を取ったら移動距離と速度の優秀なバックステップ等を駆使して逃げに徹することも視野に入れよう。特に打点の低い技を主体とするポケモン相手の場合は距離を取ってからアーマー効果を持つ構えで待つことで迂闊な攻撃を抑制することができる。また、あと少しで共鳴が溜まる場合は伏せの効果でゲージを溜め切ることでもできるため先述のバックステップ等で安全圏に避難してから利用しよう。

8Yと2Yが最速攻撃なので確定反撃はこのどちらか(基本的にはコンボの繋がる8Y)で取るようになるが、どちらも弱攻撃のため相手が一方的に共鳴をしている場合はイーブイかビクティニによるバフがない状況では怯ませることができないため注意。

よく使う技

<p>フロントシュート (FP:前+Y)</p>	<p>威力は控えめであるものの確定反撃もなく、多くのブロック攻撃やコマブロで受けられても確定を取られることが非常に少ないためリスクが低く、FPの要となる技。FPは基本的に俊足を活かしてこの技と掴み攻撃の2択を仕掛けるだけでも非常に強い。</p> <p>技のモーション自体は長めの為、リーチを誤って空振りしてしまうと容易に確定を取られてしまうので注意しよう。</p>
<p>チャージ強攻撃 (Xためて離す) [CX/JCX]</p>	<p>ほぼ全てのコンボに使われる主力技。地上発生だと1F頭無敵の対空技としても活用できる。低空発生だとガードさせても有利なため差し込みや起き攻め等にも利用ができるため、汎用性が非常に高い。また、相手の遠距離攻撃をかき消す性能も持っている。汎用性が高い反面、低空JCX以外でガードされたり空振りしたりしてしまうと確定で反撃を貰ってしまうため、使いどころには注意。</p> <p>ガブリアスを使う場合はこの技の習得が必須となるが、Xボタンのホールドという特殊操作が必要となるため、自分が親指のみでXボタンをホールドしながらジャンプをできるのかどうかをまず最初に確認しよう。親指のみで低空JCXを使うのが難しい場合は状況に応じてXボタンを人差し指でホールドし、その際のRボタンは中指で押すように指のポジションを変えるといった操作も必要となる。</p>
<p>弱攻撃 (DP:Y) [5Y]</p>	<p>近距離での差し合いや起き攻め、確定反撃を取る際等にメインで用いることになる技。初段止めだと最速技が確定反撃となってしまうが、2段目まで入れ込むと確定反撃はなくなる上にヒット確認も簡単となる。</p> <p>ブロックで受けられたことを確認したらすなじごくに派生させることでクリティカルヒットの回避と同時に反撃を狙う等の対応も可能。カイリキーやバシャーモ等の上段ブロックの場合はあなをほるへ派生させると反撃をすり抜けることができる。</p>
<p>走り構え～強攻撃 (DP:走り構え中にX) [666X]</p>	<p>主に中距離でのジャンプ狩りを兼ねた差し込みや走り構えからの起き攻めにて使用する。ガードさせても有利で、ヒット時は簡単なコンボでも200以上のダメージを叩き出すことができる。</p>
<p>すなじごく (DP:↓+A)</p>	<p>DPでの起き攻めや、最大溜めで空中の相手にもヒットするようになるためフェイズ継続狙いの壁コンボにて主に使用する。クリティカルヒット時と共鳴時は演出が変化し、性能が大幅に強化される。モーション中にRボタンでキャンセルして走り構えに移行させることもできるため、コンボを繋げるためのパーツとしても利用できる。</p> <p>起き攻めで最大溜めを重ねる場合はそれだけをやっていると投げ読み暴れが安定択になってしまうため、キャンセル666XやキャンセルJCX等も織り交ぜていこう。</p>

ドラゴンクロー (A)	<p>発生の速い突進技で、5Y 始動のコンボパーツとしても使用することも最も多くなる他、A ボタンを長押しすることで走り構えに移行することができるためコンボ始動としても使える。特に共鳴時は容易なヒット確認から BA が繋がり非常に強力。非共鳴時は JCX しか繋がらないため、コンボ始動として利用する場合は必ず走り構えから出すことになる(X をホールドしていないといけない関係上、走り構え無しで出そうとするとブロック攻撃になってしまうため)。</p> <p>走り構えに移行させた場合はガードさせて有利になるが、走り構えから使える技は発生の早いものが少ない上にキャンセルガードも遅いため、JCX が出せる場合以外はあまり状況が良いとは言えない。発生の速いコマブロ持ちが相手の場合は走り構えに移行させずにコマブロを釣り出しさせ、確定反撃を取ることも視野に入れよう。</p>
----------------	--

コンボ

走り構え、CX/JCX といった特殊な操作が必須となる以上、コンボは平均的に敷居が高い物になっているが、自分に合った X ボタンのホールド方法やボタン入力のコツさえ覚えてしまえば基本的に最速入力の良いものが多く、慣れれば距離によるアドリブもできるようになる。

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は 1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

2	<p>(JCX>)666X>4Y>CX</p> <p>666X 始動の中央コンボで、壁反射無しでも簡単に 200 以上のダメージを与えることができる。666X の入力時にそのまま X ボタンをホールドすることでチャージも簡単にできるためオススメ。</p> <p>操作に慣れてきたら締めを以下のレシピに変更することで相手を運ぶ距離を伸ばしながらリターンの上昇を狙うことができるが、難易度は上がる。</p> <p>666X>4Y>JCX>6YY</p>
4	<p>5Y>ドラゴンクロー>JCX>666X>6YYor5X</p> <p>5Y 始動で基本となる高火力な中央コンボ。相手を運ぶ距離も長いいため、広いステージでも壁反射ダメージを与えられることが多い。</p> <p>5Y の直後に親指全体を使い X+A+B を同時に長押しすることで X のホールドとジャンプの先行入力を同時に行いながらドラゴンクローが発生し、JCX を繋げられるようになる。締めは 5X の方がダメージは下がるが、6YY だとカイリキー、ミュウツー等のサイズが大きい相手以外には一瞬ディレイをかけて目押しをする必要がある。特にピカチュウ、マニョーラ等の小さい相手に対して 6YY だと目押しが難しくなるため、5X はそういった相手への空振りを防ぐために選択する。</p>

3	<p>5Y>ドラゴンクロー>JCX>(壁貼り付け)>あなをほる>CX 基本となる壁コンボその1。</p> <p>JCXまでの繋ぎ方は上記コンボと同じで、直後のあなをほるもモーションが始まった瞬間にXをホールドすればOK。X+A+Bの同時押し、Xのホールドといった特殊な操作は必要となるものの、目押しが必要なく最速入力で完走することができる上に走り構えやXのチャージ等の事前準備の必要もないため、一度コツさえ掴んでしまえばさほど苦勞せず莫大な火力が取れるようになる。</p> <p>5Yがガードされていてもドラゴンクロー(走り構え移行)とJCXがどちらもガードさせて有利となるため、割り込み所を知らない相手には延々と入れ込んでいるだけで勝てることもある。</p> <p>始動を5YYにすることでリターンが若干下がるものの、5Y初段止めと違って確反がなくなる他、ヒット確認の難易度、ドラゴンクローの入れ込みをジャンプで回避できないポケモンが増える等の観点でより安全に択をかけることができるようになる。</p> <p>スイクン、ジュカイン、ガブリアスには対応していないコンボなので、それらのポケモンが相手の場合は後述のコンボを選択。</p>
4	<p>5Y>ドラゴンクロー>JCX>(壁貼り付け)>JY>JCX</p> <p>基本となる壁コンボその2。</p> <p>こちらは全ポケモンに対応している。JCXを解放した瞬間に再度Xボタンをホールドするとスムーズにチャージができる。親指だけでXボタンのホールドをしながらジャンプするのが安定しないという場合はこの時に人差し指でホールドをするように運指すると良い。</p> <p>5Y始動の場合は先述のCX締めコンボの方がダメージは高いが、コンボ補正の関係で5YY始動の場合はこちらの方が若干ダメージが伸びる。</p> <p>フェイズチェンジ後に起き攻めをしたいときは前述のあなをほるCX締めコンボの方がこちらが動き出せるタイミングが早いため、起き攻めを狙いやすい。あなをほるCX締めコンボが対応していないスイクン、ジュカイン、ガブリアス以外が相手の場合は使用ポケモンが起き攻めを優先したい相手なのか、起き攻めより微量でもダメージを多く稼ぎたい相手なのかどうか、といった判断材料で選択しよう。</p>
2	<p>すなじごく>5Y>溜めすなじごく orCX</p> <p>すなじごく始動の壁際起き攻め継続コンボ。溜めすなじごく締めの方はフェイズチェンジ値を蓄積させたくない時に使い、CX締めの場合はダメージを優先させたいときに使う。CXはすなじごくの演出中にXボタンをホールドするだけでしっかり溜まりきる。ガブリアスの壁コンボはCX一回分のフェイズチェンジ値を蓄積させたところで、コンボ選択を誤らなければフェイズチェンジ値ゼロからのフルコンとはほぼ変わらないダメージを出せるので、最初の1回目なら基本的にCX締めでリターンを重視させた方が良い。</p>

	<p>相手がスイクン、ジュカインの場合はすなじごく後の5Yが最速入力だと空振りしてしまうため、目押しやディレイが必要。CX締めを選択する場合は不安ならば5Yを挟まずのCXを開放してしまおう。</p> <p>また、操作は少々難しくなるが下記のコンボでフェイズを変えることもできるため、相手の共鳴ゲージのみ一方的に溜まっている場合等にはFPで逃げやすい状況を作るために使い分けよう。</p> <p>すなじごく>(5Y>すなじごくキャンセル>)JCX</p>
2	<p>共鳴すなじごく>5Y>(壁貼り付け)溜めすなじごく>6YY</p> <p>共鳴時に大幅強化されるすなじごく始動の壁コンボ。フェイズチェンジ値が一切溜まらず、最終段で21ヒットをすることでフェイズが強制的に変わるコンボのため、壁際での攻め継続を狙い場合は最後の6Y単発にすることで殺し切りを狙うことができる。</p>

オススメサポート

●ゲコガシラ・イーブイ

共鳴速度がトップクラスに遅いため、主に攻撃バフにより共鳴してる相手に弱攻撃を振れるようになるイーブイにて運用。クリティカルヒット時のようにヒット時の技の強化自体はしないが、攻撃バフの効果で通常ヒットでも同等のリターンを得られるようになるのも魅力。ゲコガシラはどうしても近付くのが苦手だと思った相手に運用しよう。

●カイリユー・ビクティニ

基本的にビクティニ1択での運用。イーブイ同様に共鳴してる相手への対策としての利用になるが、差別化されている点としてチャージタイムの遅さ、全攻撃クリティカルヒットバフ、少量の体力回復、少量の共鳴ゲージ回収がある。ポケモン技の強化と更なる共鳴ゲージ回収に繋がる他、8Yヒット時に高火力のフルコンを入れられるようになるがチャージタイムが遅いため上手く相手の共鳴に被せられないこともあるため汎用性の面では劣る。イーブイとの選択は好みで決めよう。

●ジラーチ・エルフーン

ジラーチでの運用の場合は共鳴が遅いゲンガー、ミュウツー等やミラーマッチ等で相手に共鳴速度差をつけることができる。全国対戦やランクマッチ等のランダムマッチで運用する場合は弾の処理が苦手なポケモンと当たった場合にエルフーンを被せることも可能。

■ ダークライ

タイプ	テクニック
HP	540
共鳴ゲージのたまり方	遅い
構えの効果	共鳴が徐々に増加し、かつそのまま移動可能
伏せの効果	打点が高い技を回避でき、かつそのまま移動可能
バーストアタック 「無限エクリプス」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。自分中心に球状の攻撃が中距離まで広がる。ガードされると状況が悪いので相手のジャンプなどを狩る用に保持したい。ナイトメアシフト時は威力が上昇し即完全無敵となるので切り返しとしても優秀だがやはりガードされると反撃が確定しやすいので注意。

特徴

○	多彩な設置技とその派生攻撃を使った立ち回りは近づく手段の少ない相手を圧殺でき、飛び道具消しや悪だくみでの受け流し等により相手の遠距離行動への対処も強力。
○	ダークホールを当てることでナイトメアシフト状態に移行。設置技の自動派生、ステップや技の強化、専用技の解禁など様々な強化がされ、非常に強力。共鳴相手の対処もしやすい。
△	非シフト時の近距離能力が極めて貧弱(特にDP)で、一度攻撃を通されると一気に辛い状況になる。それゆえ設置への対処能力の高いキャラやサポートを使われると厳しいことに。
△	共鳴バースト関連がかなり弱い。ゲージがかなり溜まりにくい上に共鳴しても強化がほとんどなく、通常時の相手の共鳴への対処能力も低いのでナイトメアシフトを合わせたい所。

立ち回り

FPでは多彩な設置技で相手を追い詰めてダークホールでDPにシフト状態で入り、そのまま暴れてまたFPへ戻るという流れが理想。

ダークホールに繋がられるコンボさえ覚えておけばいい分命綱の設置技についてはしっかり把握しておくことが必要。

また、設置技を出すたびに設置カウント(ダークライ中心の赤い玉)が4つまで溜まり、一部技がこれを消費して強化される。

FP

ホーミング格闘一段目をポケモン技でキャンセルできる。ホーミング格闘一段目>ダークホール(前A)は必須コンボ。

基本的にシュートやフロントシュートを置いて待ち気味にしつつ、悪だくみ(後A)で設置を派生させてヒットしたらすかさずホーミング格闘からダークホールでナイトメアシフトというのが基本。

相手の飛び道具は悪だくみで受けたりバックシュートで消したりするべし。

通常時のデュエルフェイズは非常に厳しい状況。相手の打撃に悪だくみ、つかみには8X、ジャンプには8Yという風にしてどうにかシフトするのを狙うか、リーチの長い2Y、2Xで牽制しつつ投げなどでフェイズを変えてしまうのがいいだろう。

ナイトメアシフト時は、擦り抜けるステップや亀裂の自動派生で反撃を受けにくいXボタン技で相手を攪乱しつつ2Yからのコンボなどでダメージを稼いでいこう。悪夢(8A)は無敵があるので相手の攻撃に反撃しやすいがガードされると確定反撃の場合が多いので多用は禁物。夢喰い(2A)はダメージが高く体力やゲージを回復できる投げだが、発生が遅いのでこちらも多用は禁物。

よく使う技

あくのはどう:ため (A長押し)	設置カウントを消費して威力や範囲が高まる。ブロック貫通効果を持ち、カウントがあれば奇襲や隙消し、コンボなど幅広く使える。
シュート<障壁設置> (FP:Y)	目の前に障壁を設置。相手の接近を防げる他、障壁は飛び道具などに消されるか悪だくみを使うとゆっくり飛ぶホーミング弾に派生するので相手の攻撃へのカウンターや攻めの起点にもなる。障壁は当たると長時間痺れてコンボが繋がるが、何回も当たると吹っ飛んでしまう。
フロントシュート <闇の手設置> (FP:前+Y)	目の前広範囲を闇で攻撃しつつ闇の手を設置。攻撃自体は縦にも広く打点の高い攻撃を避けられる所以对空に使える。闇の手はそれ自体は飛び道具に無力だが、悪だくみで起動できれば高弾速高相殺力で縦にも強い飛び道具となる(コンボも可能)ので強力。
バックシュート <亀裂設置> (FP:後+Y)	目の前を引っ掻きつつ亀裂を設置。打撃は貧弱だが飛び道具をかき消せる。亀裂は時間経過か悪だくみで前方一定範囲をしばらく攻撃する。当たれば痺れてコンボに繋がる他、飛び道具を防ぐ盾にもなる。
伏せ弱攻撃 (DP: ↓+Y) [2Y]	投げの次に発生が早くリーチも長いので近中距離での牽制などに使える。基本は2Xに繋いで相手をダウンさせ(シフト時はコンボ)、カウント4なら溜め悪の波動かシフトするとよい。ジャンプに弱いものには注意。
構え弱攻撃 (DP: ↑+Y) [8Y]	発生は遅いが打点の高い攻撃を避けつつ攻撃できるので空中の相手への対処に使える。当たった後は2Yが繋がる他、空中の相手に当たったならjyで拾ってシフトできる。長押しすると別の攻撃になるので注意。
わるだくみ (FP:後+A) (DP: ←+A)	設置物を派生させられる他、相手の攻撃を受けると爆発で反撃できる。(長押しした場合は攻撃せずに臙を設置する)相手の飛び道具の対処や不利な状況の脱出に使える。攻撃されないと無防備なので注意。

コンボ

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は 1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	通常ブロック攻撃(クリティカルか溜め)>6Y>4YYY
1	(2Y>)[5A](カウント 4 時)>5X6A
2	8X(クリティカルか溜め)>2Y[5A]>2Y4A>5X6A(カウント 4 時は[5A]から直接 4A)
2	【ナイトメアシフト時】 (2Y>)8A>JA[XorY]
1	【ナイトメアシフト時】 2YXor2X>4X>2X>4X>2X

その他

ナイトメアシフトの効果は、亀裂が自動で即派生する、ステップが無敵のあるワープに変化する、ダークホールと溜めなし悪の波動が強化される、悪夢と夢喰いが使用可能になる、一部の技を転移(地上ワープ)でキャンセルできるようになる、バーストアタックが即無敵+高威力になる、相手のガードをクラッシュできなくなる、打撃なら弱攻撃でも共鳴した相手を怯ませられるようになる、など。解除条件は FP に移行するか誰かのつかみ攻撃がヒットすることで、時間経過では解除されない。

■ テールナー

タイプ	スタンダード
HP	540
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	一定間隔にサポートゲージ増加
伏せの効果	打点の高い攻撃に当たらない 特殊効果無し
バーストアタック 「マジカルファイアータクト」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。前にリーチが長い。当たるとサポートゲージが溜まるが、空中に判定がないので注意。FP ではサイドにも判定がないがリーチがかなり伸びる。

特徴

○	遠距離で牽制しつつ戦え、近接の対応も可能、上手く立ち回れば遠距離でダメージを与え、近接で大ダメージを与え追いつくことを繰り返せることができる。
○	様々なサポートの相性がよく、攻撃を与えるごとにサポートゲージを増加させたり、にほんばれによりサポートゲージを増加させることも可能。
△	弾強度低いため他の弾キャラの撃ち合いに負けやすい。
△	サポートが使用できない状況や、にほんばれでない状況に近接戦に持ち込まれると不利な状況になりやすい

立ち回り

にほんばれによる強化、サポートゲージ増加を常に意識する。

相手と自キャラとの間合いに注意しながら遠距離攻撃を行い、近接攻撃で奇襲を仕掛けるなどして相手にダメージを与える。

サポート(重要)

テールナーは通常攻撃からサポートの呼び出しでキャンセルできるのが特徴。そのためサポートによって大きく立ち回りが変化する。

【エモンガ】 遠距離対応。ブロック貫通付き。オールラウンダーで運用しやすい。★おすすめ

【カモネギ】 火力要員。コンボに挟むと大ダメージが狙える。上級者向け。

【ブラッキー】 防衛用。ブロック貫通付き。当たると相手の共鳴ゲージを吸収する。

【カラカラ】 遠距離対応。コンボに挟むと大ダメージが狙える。

FP

サイドシュートやバックシュートで相手を牽制する。サイドでのサイケこうせんは、相手の遠距離攻撃をかわしつつ攻撃することが可能。

相手に隙があるならだもんじ→にほんばれ(後A→B)や、にほんばれ(A長押し)を行い強化とサポートゲージを溜める。

中距離ではフロントシュート(前+Y)や強化二トロチャージ(強化中に空中A)→フロントシュートなどでDPに移行する。フロントシュートは相手が行動するタイミングで差し込むと刺さりやすい。

近接は不利な間合いになるため極力距離を保ち、強要された場合はブロック攻撃や空中強攻撃、ホーミング格闘で切り返す。

DP

FPと変わらず距離を保ちつつ遠距離攻撃、近づかれたら近接で追い返す立ち回りが基本。

遠距離ではサイケこうせん(A)、サイケこうせん設置(A長押し)、後弱、だいもんじ(後+A)、ほのおのうず(前+A)、などで距離を保つ。

※距離を保つために滑空→弱を行うが、AC版はWii U版と異なり着地にスキがあるので注意。

中距離では前弱や二トロチャージ(空中A)、上強、かえんほんしゃ(上+A)などで対応したり、壁との距離に余裕がある場合は相手と距離を取る。空対策にかえんほうしゃを当てると相手との距離と大ダメージを狙える。

近距離は基本不利な間合いになるので極力作らないように注意。近距離では強、空中強、ひかりのかべ(下+A)、ブロック攻撃で対応する。

【ひかりのかべ】

相手がガードしている場合は相手を突き放すことが可能。未強化ではほぼ相手に隣接していないと機能しない。にほんばれで強化を行うとリーチが伸び、突き飛ばし距離が伸びる。

また、相手の攻撃の出始めに当てると怯み、攻撃を差し込めるようになる。ひかりのかべの弱点はブロック判定のある攻撃。その為、ひかりのかべ・投げの2択が刺さりやすくなるが、空中攻撃をひかりのかべで取ると怯み無しで吹き飛ばすようになるため、空中攻撃を多用する相手には対空技なので対応する。なお、ひかりのかべはクリティカル時のみつかみ攻撃が通る。

よく使う技

にほんばれ (A長押しなど)	様々な技が強化さるようになり、サポートゲージが増加するためスキを作らない程度に頻繁に使用する。 にほんばれ中にはにほんばれを行うと短時間の攻撃バフが付く。
サイケこうせん (A)	最も多用する遠距離攻撃です。空中判定がないので注意。 にほんばれ中は2発になり、上の判定が広がる。
後弱攻撃 (後+Y) [4Y]	サイケこうせん読みなどでジャンプする相手に対する対空技。 チャージすると遠距離では最速でサイケこうせんにつながる。
だいもんじ (FP:後+A) (DP:←+A)	大ダメージを狙える遠距離攻撃。一定の距離でパワーアップ、近距離では弾強度が低いいため消されやすい。にほんばれ中に行くと出だしからパワーアップ状態になる。基本使用するならにほんばれ後で。 (だいもんじ直後Bでにほんばれが発動する)
前弱攻撃 (前+Y) [6Y] ※AC版では共鳴相手はひるまない	弾判定ではない中距離攻撃。ガードされると相手に近づかれかつこちらが不利な状況を背負う。またモーションが長いいため、飛ばれてしまうとスキができてしまう。当たり判定ギリギリで当てると全ヒットせず、コンボにつなげることが可能。 ※Wii U版とは異なりAC版では共鳴相手はひるまない。

ニトロチャージ (空中A)	空中で突進する中距離技。ガードされた場合確反になる。 にほんばれで強化すると追加攻撃が発動しコンボにつなげることができ、かつ確反ではなくなる。
ひかりのかべ (DP: ↓+A)	ブロック貫通性能の技以外の遠距離攻撃を消す。 相手の攻撃の出だしなどに当てると相手が怯む。 にほんばれによりリーチや怯み性能が上がる。
構え強攻撃 (DP: ↑+X) [8X]	テールナーの基本近接攻撃。ポケコンボでそのままニトロチャージへつながらせる。出だしであれば滑空で距離を取ることできる。
後強攻撃 (後+X) [4X]	一度後ろに下がり攻撃する技。ガードされると確反になる為、サポートキャンセルなどで対応する。

コンボ

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

基礎コンボはビギナーズガイドや公式ガイドを参照。

テールナーにはニトロチャージキャンセル(通称ニトキャン)という高難易度コンボパーツが存在する。初めはニトキャンを意識せず、基礎コンボを出すように心がける。

4	8X→ニトキャン→8X→ニトロチャージ(高難易度)
サポート：カモネギ	
2	2X→サポート→5X→かえんほうしゃ
1	5X→5X→5X→サポート→5X→かえんほうしゃ(壁のみ)
サポート：カラカラ	
2	サポート→滑空→溜めJX→8X→ニトロチャージ (中遠距離)
4	サポート→滑空→溜めJX→8X→ニトキャン→8X→ニトキャン→5XX(高難易度版)
3	5X→5X x→5X x→サポート→2Y→後ろJX→2Y→かえんほうしゃ(壁のみ)
サポート：エモンガ	
2	5Xまたは2X→サポート→前ステップ→8X→ニトロチャージ
4	5Xまたは2X→サポート→前ステップ→8X→ニトキャン→8X→ニトロチャージ ※最後のニトロチャージを5XXにすると1伸びる。(高難易度版)

その他

- ・ニトキャンは着地間際にAを押すと可能。
ニトキャン後は再度入力する際の度は十字キーを上に入力しておくとなれるかも。
- ・ダブルにほんばれは特定の行動(ひかりのかべなど)でBを押した後のあとAを長押しすること可能です。A長押し単体でのにほんばれは、ガードを挟むとA技が出ることなくにほんばれ可能。にほんばれホールド状態を解除する場合もガードを挟むことで安全にキャンセルできる。
- ・サポートキャンセルは5YYYY、2Y、8Y、5XX、2X、4X、ニトキャンでLを押すといつでも可能。

■ハッサム

タイプ	パワー
HP	600
共鳴ゲージのたまり方	やや遅い
構えの効果	対上段攻撃ブロック一部の打点の高い攻撃を受け流せる
伏せの効果	低姿勢打点の高い攻撃に当たらない
バーストアタック 「オーロラメテオダイブ」 (通常属性)	高速で突進し、中距離程で真上へきりもみ上昇する。う、美しい… 中距離で動いた相手を巻き込みやすい軌道ではあるが、姿勢の低い相手(マニユーラの伏せ強)などには当たらないのでそこだけ注意

特徴

○	固有アクション「ホバーダッシュ」「ホバーターン」によるパワータイプらしからぬ機動力の高さ。その姿はさながらガン〇ムのような。
○	つるぎのまいストックを使った派生攻撃がとにかく派手で強力。 固有アクション「ホバークライド」も絡めた空中コンボは爽快感抜群。
△	パワータイプではあるがつかみ攻撃のリーチが最短組でスカリやすい。 また、行動ひとつひとつが重く気軽に触れる攻撃が極端に少ない。
△	ホバーダッシュは急には止まれない。ゆえに置き攻撃に弱い ホバーターンも暴発しやすく特にフィールドフェイズ乗りこなすまでが苦労する。

立ち回り

ホバーダッシュによる機動力の高さはあるが、上述のように隙を晒しやすいので相手のダウンを奪った時や隙の大きい攻撃へのブロキャンカウンター、ブレーキ手段でブロキャンバクステなど工夫して使い距離を詰めていこう。つるぎのまいの積み時も大事で特にビーム攻撃持ち相手には我慢強さが求められるもう少し詳しい積み時に関しては最後の「その他」にて記載する。

FP

低姿勢行動持ちが少ない例外ゲンガーエンペルト等ため比較的ブロキャンブレーキをかけつつホバーダッシュで飛び回れる。ブロック貫通持ちや上空からの差し込みにも注意
反面、見てから差し込まれる攻撃が多いのでつるぎのまいを積むには度胸がある。
ある程度近付いたらシュート攻撃通称ホッチキスを設置して地上の動きを牽制したり
サイドシュートためをブチ当てて浮かせてからホーミング格闘で拾ったり
メタルクローやブロック攻撃最大溜めのリーチを押し付けたりしてフェイズを奪っていこう。

一転、低姿勢行動持ちが増えるのでホバーダッシュ突撃や露骨なブロック攻撃ぶんまわしは得策ではない。確定どころ以外ではバクステキャンセルで仕切り直すのがいいだろう。

姿勢の低い攻撃をブロックしたために**姿勢が低くてブロック攻撃が当たらない**なんてことも起こりえるので前ステキャンセルホバー弱で差し込むクセも付けておくと色々役に立つ。

立ち回りで振れる技と言えばバレットパンチ跳び越えられやすく、そうなると無防備空弱空対空、着地硬直がやや長め、ホバー弱後述ぐらいなもので

コンボ始動も考えるとなかなか我慢強い差し込み能力が問われるフェイズでもある。

・・・慣れないうちはホバー突撃じゃんけんぼんしてるだけでも楽しいので十分だが。

よく使う技

つるぎのまい (A)	これがないと始まらない。最大2つまでストックできる。モーションがやたらと長いので遠距離攻撃持ち相手に積むには根気と工夫が必要。 この技自体の派生攻撃はFP 起き攻めと DP 遠距離牽制にだけ使うといい
ホバーダッシュ (前ステップ動作中に前方向長押し)	弾強度の低いシュート攻撃を掻き消しつつ直進する。消せる強度は各キャラのNシュート、サイドシュート程度でそこまで期待はできない ——ホバーダッシュから直接出せる行動は以下の通り 弱攻撃(フロントシュート、ホバー弱)強攻撃(ホミ格、ホバー強) 各種ポケモンわざ、ブロック攻撃、つかみ攻撃、ジャンプ、サポート 共鳴バーストおよびバーストアタック、そしてホバーターン ※Rボタンで停止も出来るが、停まる際に多少の隙を晒してしまう。
シュート攻撃 (FP:Y)	通称ホッチキス。足元に設置した攻撃は相手の行動を阻害する。 主に多用するのは起き攻め時で、相手を挟むようにうまく撒ければリバサガード以外の行動を咎めることも可能。起き攻めで撒いたのがヒットしたのを見たらホーミング格闘やメタルクローで追撃しよう。
サイドシュート:ため (FP:横+Y長押し)	ロケットパンチ。発生がやや遅いことと誘導性能が皆無な点を除けばヒット確認からフェイズを奪いやすい攻めの起点として使える。 多用すると読まれやすいので時折溜めてない通常版も混ぜて使おう。
ホバー弱攻撃 (DP:ホバーダッシュ中に →+Y)	ブロステからのコンボや起き攻めでのつかみ攻撃との二択に重宝する 当てたらバレットパンチやメタルクローの派生攻撃へ繋げてフルコンしよう。ガードされた後は相手側に安定する対処法があるので注意。
後ろ入れ強攻撃:ため (DP:←+X) [C4X]	ブロック貫通、長リーチの通常攻撃。ブロック攻撃と似ているが片膝をついて放つためしゃがみ回避されない頭無敵では回避可能 起き攻め時の安全択として機能する。壁際ではヒット時コンボも可能
メタルクロー (FP:前+A) (DP:→+A)	頭無敵の相手に当たらない 欠点があるが、判定の強さが頼れる突進技特に弱攻撃で怯まない共鳴状態の相手には嫌でも頼ることになる。 派生攻撃が地上ヒットした場合はチャンス逃さずフルコンしよう。 FPでは諸々の都合から無派生が望ましい。当てた後は剣舞チャンス
バレットパンチ (DP:↓+A)	パレパンの略称でお馴染み近中遠3カ所に撃ち分けられる神速の拳撃 見てからの反応はできないほど発生が早い、簡単に跳び越えられる中下段攻撃なので過信は禁物。剣舞ストックを使わない派生技がある 跳び越えられた上に派生まで入れ込んだとあっては目も当てられないので距離感とヒット確認に気を使う。弱攻撃である点にも注意したい

	剣舞派生攻撃が当たったらキャンセルからしっかりコンボを決めよう
シザークロス (DP:バレットパンチ動作中にX)	バレットパンチ中Xボタンで派生する、剣舞ストックを使わない派生技ハサミを閉じる「チョッキン」の部分でタイミングよくXボタンを押すとジャスト入力で技が強化される。ジャスト入力することで反確をなくしたり、吹っ飛ばして壁に張り付けたりと大きな差があるので剣舞ストックがないときには特に重要。常にジャストの精神でいこう
むしくい (DP:バレットパンチ動作中にY+B)	バレットパンチ中Y+Bボタンで派生するつかみ攻撃。 バレパン派生ではあるが地上ヒットからは連続ヒットしないので注意だが体力吸収とグッドステータス奪取の効果は強力なのでコンボめで狙えるときはガンガン狙っていいだろう。リーチを生かした生撃ちはだいたい気持ち良くなりたい用なのであまり推奨はできない。 …ただし共鳴中のバレパンは地上ヒットでも浮いて繋がるのでアリ

コンボ

※全てDP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

「つるぎのまい」の剣のストックを使うものは[剣舞消費]と表記。

2	ホバーY→メタルクロー→派生攻撃→6YX→4Y→2Y→バレパンむしくい [剣舞消費1]ビギナー用の6YXを少しだけ伸ばしたコンボ。壁が近く張り付いてしまうと失敗しやすいので6YXの間に壁までの距離を把握していつむしくいメするかを判断しよう。
2	JX→6YX→4Y→2Y→バレパンむしくい [剣舞消費0]同上。JX始動は基本的に投げ読みで、蹴り下ろしを当てるために低空で出す必要がある。上のもそうだが通常時のむしくいは自分の後ろ側に相手を放り投げるため自身が壁を背負っている状態なら6YXのあと即バレパンして壁ダメを入れることも一考。
2	メタルクロー→壁→バレパン→むしくい [剣舞消費0]メタルクローは壁際なら張り付いて無派生でもコンボが出来ることと壁に張り付いたら基本的にバレパンむしくいメが可能なことを覚えておこう的なコンボ。
3	メタルクロー派生攻撃→2X→壁→バレパン→とんぼがえり [剣舞消費1]壁際でメタルクロー派生を当てた際のダメージ優先コンボ。ミュウツーやカイリキーなどのデカキャラはとんぼが間に合わないので壁に張り付いたら素直にむしくいメを
3	ブロック攻撃最大 or メタルクロー派生攻撃→6XX→JY→JX→JY→つばめがえし [剣舞消費0~2]始動技を当てたけど6YXじゃ届かない時やエリアル行きたい用のコンボ ブロック攻撃は最大溜め3ヒット且つ地上ヒット時のみ追撃できると覚えておくといい
3	バレパン→派生攻撃→JY→JX→JY→JX→JY→つばめがえし [剣舞消費1~2]バレパン派生攻撃が刺さった後のエリアルコンボバレパン派生のジャンプキャンセルはY,X,Aどの攻撃ボタンでも出るのでYとAのやりやすい方のボタンで跳ぶといい ヒット数がものすごく増えるのでつばめがえし派生まで入れたい場合はコンボ数に注意。

4	<p>ブロック攻撃最大 or メタルクロー派生攻撃→6XX→JY 低空→JX→バレパンむしうい</p> <p>[剣舞消費 0~1]6XXのあとのJYを地面スレスレで出すとJXの降下部分が当たらずバレパンまで繋がるコンボ。6YXが届かない距離でもむしういメできるのが魅力。ミュウツーなどの身体の大きい相手はJYをしっかり3ヒット全部当てないとむしういが間に合わないので注意</p>
4	<p>溜め4X→壁→6XX→JY→JX→つばめがえし溜め4X→（壁）→6XX→JY→JX→つばめがえし</p> <p>[剣舞消費 0~1]壁に張り付いた後は6XXで引っぱがしてエリアルコンボもできる。が直後の追撃で再び壁に張り付いてしまうのでホバキャンせずですぐつばめがえしでめよう</p>
5	<p>JY→JX→JY→JX→JY→つばめがえし</p> <p>[剣舞消費 0~1]空対空からのエリアルコンボ。できるに越したことはないが、最初のJYのあとすぐにJXしないとスカルことも多いのでやると決めたら入れ込む勢いでないと難しい。</p>

※特に記載していないが、つばめがえしの派生攻撃は出そうが出すまいが最終的なフェイズチェンジ値に差はない。剣舞ストックに余裕があるならガンガン使ってめるといい。何よりアレは豪快で気持ちいいし…

※こちらも省略して記載していないがJX→JYの間には空中Rボタンのホバークライドキャンセルが入る。ハッサムのコンボには必須テクニックなので是非とも習得してほしい。リズムとテンポで慣れるといいぞ

オススメサポート

●ツタージャ・ラプラス

原則としてツタージャのみを使用する。ツタージャのグラスミキサーは地上ヒットさせるとダウンを奪えるのでつぎのまいを積む隙を作ることができ、空中ヒットの場合はJY→JX→JY→JX→つばめがえしのように拾ってコンボをすることが可能のため非常に相性が良い。

直接JYで拾うのが難しければホバークライドで滞空して落ちてくるのを待つといいだろう。

●ゲコガシラ・イーブイ

まだ気軽に振れる牽制技が軒並み弱攻撃判定で、相手に一方的に共鳴されると辛くなるのがハッサムの短所。しかしイーブイで攻撃強化グッドステータスを付ければ弱攻撃でも怯ませられるようになるのと、普通に使ってもパワータイプとしての火力を底上げできるのが魅力的。

また、FPでの弾幕戦で不利な相手ダークライ等への打開策や、その他斬り込み手段としてゲコガシラを相手に応じて使い分けることができるサポートセットである点も評価が高い。

●カラカラ・ディグダ

カラカラのホネブーメランは地上ヒットで相手を大きく引き寄せるため、6YXコンボが比較的容易に入れることが可能。また、ガードされても同様に引き寄せるため遠距離を得意とする相手なら一気にこちらの土俵に引き摺りこむこともできる。

射程の長さや相殺強度、相手の仰け反り時間が長いのもポイント。

ディグダもFPの起き攻めで使い、ホバードッシュで外まで運んでから投げる、みたいな強力な連携ができる・・・かもしれない。

その他

つぎのまいのストックが無いと本当にコンボが貧弱なので常につ以上はキープしておきたい。起き攻めとの取捨選択になるがメタルクローやシザークロスジャストで吹っ飛ばしたりコンボでダウンを奪った時、もしくは剣をストックするまでブロック状態なのを利用してはどうだんや

10まんボルト、みらいよち等の牽制攻撃にうまく合わせて受け流しつつ積んでいくと良い。

立ち回り中の生積みもいいが、体力が減るほどにリスクが増すので終盤には極力しなくて済むように管理していきたい。

■ グレックル

タイプ	スピード
HP	540
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	共鳴ゲージ増加(相手も)
伏せの効果	体力回復
バーストアタック 「極楽影分身」 (通常属性)	通常属性、ブロック貫通。空中からも出せる BA だが範囲が短く無敵 時間も少ないので使うには注意が必要 速度デバフが付くので当たった後の状況は良い

特徴

○	当たりを引いた時の状況が良い。
○	空中行動が多彩である。バーストアタックも空中で出せるため、不意を突きやすい。
△	コンボがとても難しいのに対し使う機会も少なめである
△	ステップや投げ間合いの性能が低い

立ち回り

・フェイスチェンジ 0(Pch0)ループ戦法

空中弱(JY)、ダストシュート(JA)のみでたちまわり永遠に壁際でハメる。

JYで飛びや打撃、有利フレームをとり、3JAで軌道を変えブロックや対空に刺す。

これを永遠とできる相手にはする初見殺しだが 抜け方をわかった相手にも強い択として押し付けられる

FP

ひたすら何も確定をとられない状況、場所で JA を撃つ。距離感が大切。

JAの確定をとられやすい相手には、フロントシュートと JX、どくづきでがんばる。

大岩、竜巻、相手の起き上がり以外はどくぼりはただの長い硬直なので打たないようにする。

JXで回ったり Rで浮いて様子を見て確定したところに JXは強いのでできるようにする。

特に JXを当てて微ディレイ JXをあてるの感覚を早めに行えるようにする。難しいが最重要。

DP

FPと同じく、ひたすら何も確定をとられない状況や場所で JA を撃つ。距離感が大切。

JAの確定をとられやすい相手には空中弱(JY)、どくづき(→+A)、イカサマ(↑+A)でがんばる。

相手の攻撃をかわしたり反撃する為に空中を自由自在に泳げるようにする。これを使いこなせるようになるのがグレックル使いの使命。

アドリブでコンボも難しいため、待ち受け CPU やシングルなどでこの練習や、4YYからはじまるコンボの練習も行う。

よく使う技

空中弱攻撃 (DP:空中でY) [JY]	硬直がかなり短く、とても優秀な技。
ダストシュート (空中でA) [JA]	グレックルのメイン技。ランダムで効果が変わる。
フロンシュート (FP:前+Y)	かなり強い。発生も早く、弾消しや対空も出来る。フェイズチェンジを狙える技の1つ。
だろぼう (FP:後+A) (DP:←+A)	相手のバフなどを奪う軸になる技。 相手バフで掴み確定 相手バフ確定無し 相手バフ持続、距離 長
どくづき (FP:前+A) (DP:→+A)	強いアーマーが付いており、たまにノーダメージで抜けることも。回復以外優秀で、相手にランダムで(デ)バフがつく。
ベノムショック (DP:↓+A) [2A]	相手のデバフの数でビームが増える 1つでもデバフが付いたらブロック貫通になる。 2つついているとリバサで飛びを出された時も狩れる

コンボ

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

4	JY→4YY→5X→J9Y→(一瞬ディレイで)R→J3Y→J5X→(着地の為の透かし)J5Y→5Y→6A
4	8X→5YYY→J9Y→J5X→(着地の為の透かし)J5Y→5Y→6A つかみ攻撃読みからのコンボ
4	J8X→5X→J9Y→(一瞬ディレイ)R→J3Y→J5X→(着地の為の透かし)J5Y→5Y→6A
2	【相手が壁を背負っているとき】全キャラ対応 (JY)5YYY→(垂直飛び)JY→5YYY→(垂直飛び)JY→5Y→6A
2	【デカキャラのみ】 (JY)5YYY→(前飛び)JY→5YYY→(前飛び)JY→5Y→6A

オススメサポート

●エモンガ

DPでのヒット時、ベノムショックの確定により倒しきりに弱いところを少しでも解消する。

■エンペルト

タイプ	スタンダード
HP	630
共鳴ゲージのたまり方	普通
構えの効果	サポートゲージUP
伏せの効果	打点が高い技に当たらなくなる
バーストアタック 「ディープブルーカイザー」 (つかみ属性)	つかみ属性。アクアジェットやきりばらいからキャンセルして出せるため、コンボや共鳴時限定のガード崩し択として強力。発生が遅く、暗転前の完全無敵が全くないため注意。通常の掴み攻撃よりリーチが長いので、通常掴みが届かない距離で使う等の工夫も必要となる。

特徴

○	削りダメージが他のポケモンと比較して非常に高く、ガードされていてもヒット時と遜色の無いダメージを与えられる。更にガードクラッシュ値も高い技が揃っており、ブロックやジャンプなどの行動を強要させることが可能。
○	DPでの滑走を使った起き攻めが強力。一度ダウンを奪ってしまえば画面端まで運びつつ強力な択を押し付けることが出来る。
△	通常技や掴みの性能が低い。一部の技を除き発生が遅い、強攻撃にほとんど確反があるとといった問題点を抱えているため、サポートポケモンに頼らないと一方的な共鳴バーストに対して非常に弱くなってしまふ。また、つかみ攻撃は発生が遅く間合いが非常に狭い上に威力もFP、DP共に全ポケモン中最弱の性能。
△	移動性能が低い。通常の歩行速度は最低クラスでステップの硬直も長い。ただし滑走やアクアジェットでカバーが可能、加えてステップ時空中判定になるなど光る点も持つ。

立ち回り

高い削りダメージと強力なブロック貫通技、加えて滑走を使った強烈的な起き攻めを有するポケモン。中遠距離での削りと差し込みが主なダメージ源となるため、単純な3すくみの読み合いが発生しづらく安定した立ち回りが可能。反面通常技などの性能が低く、一度攻め込まれてしまうと意外と脆い。

※派生専用ポケモン技秘伝技について

アクアジェット(ヒット or ガード時のみ)、ドリルくちばし、きりばらいからは秘伝技(+BA)に派生可能。基本的にブロック貫通で防御デバフを与えられる上にガードされても先に動けるようになるいわくだけ、ジャンプに強くダウンを取るか壁コンボが繋がるいあいぎり、掴みと下段技に強く削りダメージの高いなみのりの3種で読み合いをするのがオススメ。

※滑走と滑走を使った起き攻めについて

2X、JX、れいとうビームを使う際、ボタンを長押しすると高速で移動する「滑走」状態に移行する。特に2Xは素早く滑走状態へ移行できるため、DPで相手をダウンさせた後に2X滑走を行う事で次の起き攻めが可能。

i. 滑走ハイドロカノン

ブロック以外全ての行動に対して有効。よけ耐性(いわゆるスーパーアーマー)がある技にも負けるが、無視し切れない数値のダメージを与えられる。

ii. 滑走ジャンプ→はがねのつばさ

ブロックに対する択。滑走無しで振る場合と違ってガードされても確反が無いためリスクが低く、多くのポケモン相手に削りを確定させることが可能。

FP

主要となる技に横移動に弱いものが多いため、技の使い分け方が鍵となる。

遠距離ではサイドシュートやジャンプシュートで相手のガードを誘い、削りダメージの大きいれいとうビームを当てていくことを狙う。とりわけ強力なのが、射程の長いサイドシュートと連続ガードの状態になるようにれいとうビームを撃つことで40の削りを確定させるセットプレイ。特にDPからの移行時で狙いやすい。相手が射撃やジャンプで隙を見せたら、硬直にれいとうビームやアクアジェットを当てていきたい。可能な限りいわくだきでフェイズを変えることができればダウン+防御デバフという最高の状態で滑走起き攻めができるため狙っていききたい。

撃ち負けそうな場合はホーミング格闘で接近することになるが、その場合はサポートゲージが溜まるまで回避や共鳴ゲージ溜めに専念するのも重要。

中距離からはフロントシュートやサイドシュート連携、ホーミング格闘、アクアジェットでフェイズチェンジを狙う。ブロックを多用される場合は確認してからはがねのつばさを当てる、シュート攻撃→れいとうビームなど多段ヒットする攻撃を遅らせて出す、空振りやブロックキャンセルを誘いフロントシュートを刺す、等で対応しよう。

DP

DPでは遠距離からの削り、中距離からの差し込みでダウンを奪い起き攻め、の2つを狙う。

遠距離ではJY→(相手ガード)→れいとうビームのセットプレイで削りダメージとガードクラッシュ値を蓄積させる。単調な動きでは相手に読まれてブロックやジャンプされてしまうため、JYの軌道や高さをずらしたりれいとうビームを遅らせて出すことでブロック攻撃のキャンセルに差し込むといった工夫も必要。距離に余裕があるときは構えてサポートゲージをこまめに溜めることも視野に入れよう。

間合いが狭まってきたら、アクアジェットや滑走からの攻撃で奇襲をかけ相手をダウンさせる。歩きやステップに対してはアクアジェット、ジャンプに対しては滑走ジャンプ→JY、ブロックに対しては滑走ジャンプ→はがねのつばさ、といったように相手の動きに合わせた行動を取れると○。

相手に肉薄されてしまった時は落ち着いてガードをし、体力の高さを活かしてじっくりと2Yやドリルクちばし等の技で切り返すチャンスを窺う。画面端以外ならバックステップも有効。

一度近距離戦に持ち込まれてしまうと、切り返しの弱さから一気に逆転される事も珍しくない。近づかれそうになったら滑走からのジャンプで反対側に逃げる、飛び込みをJYや8Y、ブロック攻撃で迎撃する、サポートを使って追い払う、等で対策し極力不利な土俵で戦わないよう心がけよう。

壁を背負わせた状態では2Y、ドリルクちばし、8X、掴み攻撃等で積極的に択をかけてフルコンや攻め継続、壁反射ダメージを狙っていく。特にめくり跳びを狩れるドリルクちばしと8Xの使いどころが重要となる。

起き攻め時にリバサ共鳴やフォッコ等の無敵サポートを読んだ場合は、後ろ滑走～X派生で距離を取ることで反撃を回避しつつ時間を稼ぎができる状況を作る事が可能。滑走4X派生は硬直が短いため、無敵サポートの場合はれいとうビームで確定を取ることも出来る。

よく使う技

<p>アクアジェット (A)</p>	<p>下段無敵(空中判定)を持つ高速突進技。</p> <p>ヒットタイミングによりレベル1~3に性能が変化する。レベルの違いは技の演出とヒット数で確認可能。レベル3はヒット時にいわくだきとなみのりがコンボとして繋がる。</p> <p>いあいぎりとたきのぼりはレベル1からでも繋がるが、レベル2以上のアクアジェットがガードされている場合はたきのぼりが連続ガードになってしまうため注意。また、共鳴時は必ずレベル3となる。</p> <p>基本的に派生ポケモン技まで入れ込んで択をかけたり削りを狙うのが良いが、レベル3の場合は派生なしでもガードさせてこちらが先に動き出せるため、派生なしも択の一つとして考慮に入れよう。レベル3アクアジェットからの派生に対しては全対応のコマプロを持っているマスクド・ピカチュウ等が相手の際には特に重要となってくる。その際、アクアジェット後最速でガードをしようとしてRボタンを入れ込んであるといわくだきに派生してしまうため注意(仕様なのかバグなのかは不明)。</p>
<p>れいとうビーム (FP:前+A) (DP:→+A)</p>	<p>3ヒットする下段の遠距離攻撃。長押しで発生を遅らせる事が出来、更に長押しすると滑走へ派生する。別の遠距離攻撃やサポートポケモンと併用することでどれだけ安全に相手の体力を削れるかがカギとなる。</p>
<p>ハイドロカノン (滑走中にA)</p>	<p>驚異の削りダメージ80。運び性能が高く、ガードされても密着したままで同時に動けるようになる。ここから後述のドリルくちばしや掴みを使って更に相手を攻め立てよう。</p>
<p>はがねのつばさ (空中でA)</p>	<p>ブロック貫通技。滑走からの起き攻めや差し込みで使用する他、縦の当たり判定が小さいブロック攻撃のチャージを確認してから切り伏せたり、単純な空対地や投げ読みとでも使う。通常ジャンプから出すと基本的に確定反撃のため注意。ジャンプの着地を狩ろうとする相手の遠距離攻撃が見えた時に振ることで着地を遅らせて回避するといった応用的な使い方もできる。滑走から使用しガードされた場合は不利な状況となるが、共鳴ゲージが溜まっている場合は直後に共鳴する事で不利を誤魔化し攻め継続ができる。一方的に共鳴バーストができる状況で尚且つ起き攻めができる場合は、1F頭無敵持ちのポケモン以外には最低でも削りダメージを確定させてから密着での攻め継続が出来るため、是非とも使っていきたい連携。</p>
<p>ドリルくちばし (DP:↑+A)</p>	<p>最速発生の強攻撃で、相殺判定も非常に高いため発生の早い打撃技のほとんどを潰せる。クリティカルや空中ヒット時、画面端では秘伝技がコンボになる。全身を覆うような判定なのでめくりに対しても強い。また、打点の高い攻撃に対する無敵性能はないものの、先述の高い相殺判定により対空技としても使える。</p> <p>ガードされた際は派生ポケモン技まで入れ込まないと確反のため、基本的にはいわくだきかなみのりのどちらかに派生しよう。強攻撃の為共鳴中の相手に当てても怯ませられるが、相手がBAを残している状況でガードされると殆どのポケモンでBAが確定してしまうため、BAを使用された後や確反を入れることができる際に限定しよう。</p>

空中弱攻撃 (DP:空中でY) [JY]	高速回転しつつ放物線に水弾を3発発射。足が遅いポケモンはこれを撒かれるだけで非常に近付き辛くなる。動作中若干横移動が出来るので軌道の微調整が可能で、この技単体では削りダメージがないものの、冷凍ビームと連続ガードにすることで強力なセットプレイとなる。近距離では打撃部分が空対空として使える他、下りでガードさせた場合は相手よりも先に動くことができる。
----------------------------	---

コンボ

※全て DP。キャラ右向き、テンキー表記、難易度は1(簡単・基本)~5(難しい)とする。

1	(JY>)2Y>アクアジェット>いあいぎり or たきのぼり
2	(画面端)滑走ハイドロカノン>ドリルくちばし>たきのぼり
3	(画面端)滑走はがねのつばさ>8Y>ドリルくちばし>たきのぼり ※居合切りや8X、2Xなど壁ヒットが発生する技からならば同じルートが使用可能
3	ブロック最大溜め>5X>6YY>アクアジェット>たきのぼり
4	JX 滑走>滑走 X>れいとうビーム滑走>ハイドロカノン

オススメサポート

●ゲコガシラ・イーブイ

- ・FPの立ち回りをカバーでき、れいとうビームやアクアジェット等との併用で削りダメージを与える機会を増やせるゲコガシラ
- ・共鳴してる相手に対して弱攻撃やアクアジェットで怯ませられるようになったり、攻撃バフの効果で削りダメージとガードクラッシュ値を上昇させることができるイーブイ

全国対戦等のランダムマッチにおいて非常に汎用性の高いサポート。共鳴が早くないポケモンや遠距離攻撃が得意なポケモンには立ち回り強化のゲコガシラを使い、共鳴の早いピカチュウ、マスクド・ピカチュウ、マニョーラ、ダークミュウツー等にはイーブイといった使い分けが可能。

●ツタージャ・ラプラス ※ラプラスはあまり相性が良くないので割愛

強力な対空性能を誇る、近中距離戦向けのサポート。リザードン、マスクド・ピカチュウ等空中制動に優れるポケモンや中距離からの飛び込みを多用する相手への対空手段として有効。他にもブロック判定を活かした打撃連携への割り込み、FPでの相手の射撃への反撃、相手の共鳴に合わせて使用し時間稼ぎ、れいとうビームやアクアジェットと併せて中距離から削り目的…等等など用途は多岐にわたる。

空中ヒット時は8Yや6Yから追撃可能。壁ヒットが狙えそうな時ははがねのつばさで斬りつけよう。距離によっては地上ヒットでもアクアジェットが繋がりコンボが可能。

■ オンライン版のご案内・後記

「冊子の内容をすぐに参照したい」「手元に置いておきたい」という熱心な皆さんのために、このビギナーズガイドのオンライン版を用意しました。

PDF形式になっており、PC・スマートフォン・タブレットに保存して

いつでもオフラインで閲覧することが可能です。

(PDFが閲覧できる環境やアプリが必要です)

<http://pokken-club.seesaa.net/>



また、「ポッ拳」の基本的なキャラの動かし方やコンボなど、主に初めての方を対象にした姉妹品「ビギナーズガイド」も用意しました。

こちらでも上記のアドレスからダウンロードが可能です。知り合いやご友人等々に勧める際にぜひともご利用ください。

その他のサイトのご案内

●ポッ拳 非公式 大会情報アカウント(Twitter)

https://twitter.com/pokken_info

「ポッ拳」の情報を非公式でお届けする twitter アカウントです。

大会の情報や海外での様子、対戦会の告知や結果などを主に取り扱います。

●ポッ拳攻略 wiki

<http://pokken.jp/>

ポッ拳の攻略 wiki です。こちらでも情報が掲載されています。

この本がきっかけで、少しでも多くの方が「ポッ拳」に興味を抱き、プレイし、将来の対戦相手になってくれることを願っています。

■クレジット・奥付

発行日	2017年8月12日	
発行責任者	犬	
連絡先	http://pokken-club.seesaa.net/	
印刷	プリントパック様	
執筆した方々 (敬称略)	ピカチュウ	がにこすのたわむれ、メガちたんだ
	ルカリオ	クロスいがらし、ぴよんず、TANNBARINN
	カイリキー	あざぜる、DJばなっちょ
	サーナイト	いとう、ミライ
	マニョーラ	西表やまにゃんこ、Mizumushi
	スイクン	犬、エルム
	リザードン	めっさ、千葉のキモオタ、リザ勢一同
	ゲンガー	ゲンガー王子、あぼろ
	バシャーモ	いーぶー、ぴーぶー、ノブヲ
	マスクド・ピカチュウ	ウホ、SPY
	ジュカイン	モモ、ぴーぶー
	シャンデラ	mikukkey、さんかく
	ミュウツー	あくりょう、しるお
	ダークミュウツー	リディア、タムタム
	ガブリアス	池袋チョップ、ばんぎ
	テールナー	きなこ、kon
	ダークライ	ハルユキ、Midori
	ハッサム	ミライ、RARA
	グレッグル	がにこすのたわむれ、タムタム
	エンペルト	アカホシ、柏パルーザ