

# MAD STALKER FULLMETALFORTH

 68000

## OPERATION MANUAL



Family Soft

Family Soft

# MAD STALKER FULLMETAL FORTIA

# X68

## OPERATION MANUAL

## 1 ストーリー

近未来都市アルテミス。

大西洋上に浮かぶこの人工島は、複合企業体による実験都市として建設が進められ、都市機能の完成間もない大戦後期、世界中に溢れた戦災難民の流入をきっかけに、急速な発展を遂げた。

大戦<sup>1</sup>の終結から30年、人々の記憶からかつての災厄は忘れ去られようとしていた。

AD2142年。

大戦後期に建造されたらしき一隻の戦艦が、軍によって発掘された。戦艦には「失われた技術」の一つである【スレイブ・ギア<sup>2</sup>】が数百体搭載されており、これらは軍の管理下に置かれる事となった。

優に一個大隊に匹敵する戦力が、何故無傷のまま投棄されていたのか。軍関係者による調査も空しく、原因は不明のまま、月日だけが過ぎた。

一方「失われた技術<sup>3</sup>」の再発明を急ぐ執政府の意図もあって、警察と一部の民間研究機関に対して研究用の【スレイブ・ギア】2体が引き渡された。

それぞれ「ハウンド・ドッグ」「ライジング・ドッグ」という暗号名を付けられた2モデルである。

研究の具体的な課題としては、警察力の強化を目的とするスレイブ・ギアの有人化と、「失われた技術」の民間へのフィードバックが挙げられる。

2つのモデルのうち、旧型と思われるハウンド・ドッグは、そのサブCPUに高度な制御用ルーチンの原型<sup>4</sup>を記憶しており、それらの資産もあってスレイブ・ギアの有人化は比較的速やかに実現した。

しかし、新型（あるいは試作機）と推察されたライジング・ドッグの方は部分技術のブラックボックス化が徹底されており、その解明にはもう少しの時間が必要であると思われた。

有人化に成功し、一部装備などの改装を施されたハウンド・ドッグは、試乗テストに回された。

順調に試験課題を消化してゆくハウンド・ドッグであったが、テストの最中、それは突然に起こった。

発掘された戦艦のマザーコンピュータ『オメガ』が、活動を開始したのである。

大戦中にインプットされた命令を忠実に実行すべく、『オメガ』は軍用ネットワークをハック、アルテミスの情報網を凍結した。

アルテミスはその機能を失い、完全な麻痺状態に陥った。

さらに、オメガは特殊な専用レーザー回線を通じて、すべてのスレイブ・ギアに対して命令を発進した。

「作戦開始。 敵を殲滅せよ！」

あらゆる機能を停止され、眠っているかのような数百体のスレイブ・ギアが一齐に動き出した。 敵=人類を抹殺するために。

研究作業の最中であったライジング・ドッグも、オメガの指令を受けて活動を始めた。研究所は破壊され、一体のスレイブ・ギアは戦場と化した街中に消えたのだった。

十数体のスレイブ・ギアによる襲撃を受け、初めてアルテミスの変異に気が付いた警察は、全スタッフを動員して事態の解決に乗り出した。

警察専用のネットワークの回復によってスレイブ・ギア襲撃を知ったハウンド・ドッグのテストスタッフは、ハウンド・ドッグがCPUの命令系統に改造を施されたためにマザーコンピュータの支配を免れたことに気付く。

「スレイブ・ギアに抵抗できる兵器はハウンド・ドッグしかない」

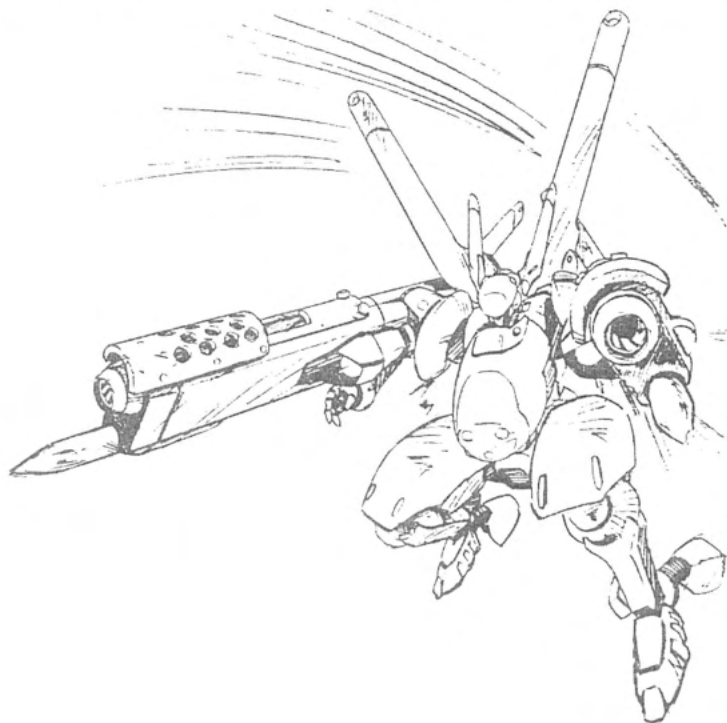
そう判断した警察首脳陣は、彼に行動を命じたのだった。

<sup>1</sup> 前世紀末、複雑な国家間の利害から勃発した戦争。

<sup>2</sup> 軍事的に開発された機動兵器の総称。 全高7~8メートル。

<sup>3</sup> 大戦により主だった都市は壊滅し、人類が有史以来培ってきた様々な技術が、この時点を境に消失した。きわめて常識的な技術は再発見されたが、先端技術と呼ばれるものに付いては、どれだけ被害があったかすら定かではない。

<sup>4</sup> 人型歩行兵器の操縦（制御）を補佐するために、コンピュータが処理をしなくてはならない小さな問題は無数に存在する。 これら一つ一つをルーチン（プログラム）化するにあたり、ハウンド・ドッグのサブCPUに記憶されていたアルゴリズムデータは非常に貴重な価値を持っていた。



# 目次

1	ストーリー	
2	ゲームを始める前に	
2.1	対応機種	
2.2	パッケージ内容	
3	起動方法	
3.1	起動する場合	
3.2	ゲーム終了	
4	操作方法	
4.1	キーボードでの操作	
4.2	ジョイパッドでの操作	
	メカ設定	
	ハウンド・ドッグ	
	ライジング・ドッグ	
	ゴング	
	シルフィード	
	プリソナーβ	
	カムイ	
5	選択画面	
6	ステージ構成	
6.1	STAGE 1	「アルテミス市街」
6.2	STAGE 2	「ジオ・フロント」
6.3	STAGE 3	「軍施設」
6.4	STAGE 4	「アルテミス市街」
6.5	STAGE 5	「戦艦甲板～内部」
	ユーザーサポート	
	アンケート葉書の書き方	



## 2 ゲームを始める前に

### 2.1 対応機種

「MAD STALKER X68」では、以下の機材が必要です。

- ・ SHARP X68000シリーズ
- ・ SHARP X68000専用ディスプレイ
- ・ ジョイパッド（キーボードでも操作できます）

### 2.2 パッケージ内容

パッケージには以下の物が入っていますので、ご確認ください

- |                 |    |
|-----------------|----|
| ・ ゲームディスク       | 2枚 |
| ・ マニュアル         | 1冊 |
| ・ 奥義の書          | 1冊 |
| ・ ソフトウェア修理申し込み書 | 1枚 |
| ・ アンケート集書       | 1枚 |
| ・ イラスト応募集書      | 1枚 |

## 3 起動方法

### 3.1 起動する場合

まずX68000本体の電源をいれます。

「MAD STALKER X68」のAディスクをドライブ0。

「MAD STALKER X68」のBディスクをドライブ1にセットしリセットボタンを押して下さい。

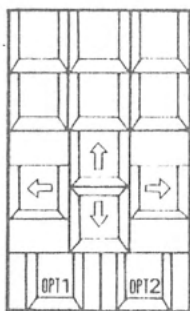
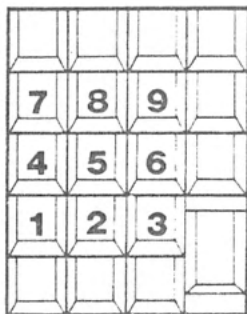
### 3.2 ゲーム終了

ディスクをアクセスしていないか確認をしてからディスクを抜き、電源を落として下さい。

## 4 操作方法

### 4.1 キーボードでの操作

#### 1 プレイヤー側の操作



4・6 キー 左右移動（方向転換）

2 キー しゃがみ

8 キー 垂直ジャンプ

7・9 斜めジャンプ。

OPT 1 大攻撃。 敵を押しながらだと「投げ」。

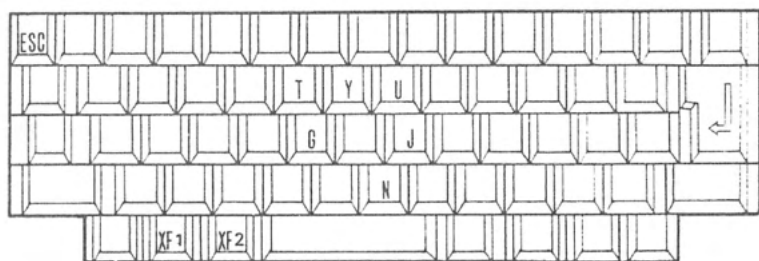
OPT 2 小攻撃。 大小キー同時で防御。

大小攻撃ボタンには、左右キーを入れながらだと中攻撃のバリエーションがあります。<sup>4</sup>

<sup>4</sup> 左右キー大攻撃と左右キー小攻撃での中攻撃はモーションが違います。



## 2 プレイヤー側の操作



G・Jキー 左右移動（方向転換）

Nキー しゃがみ

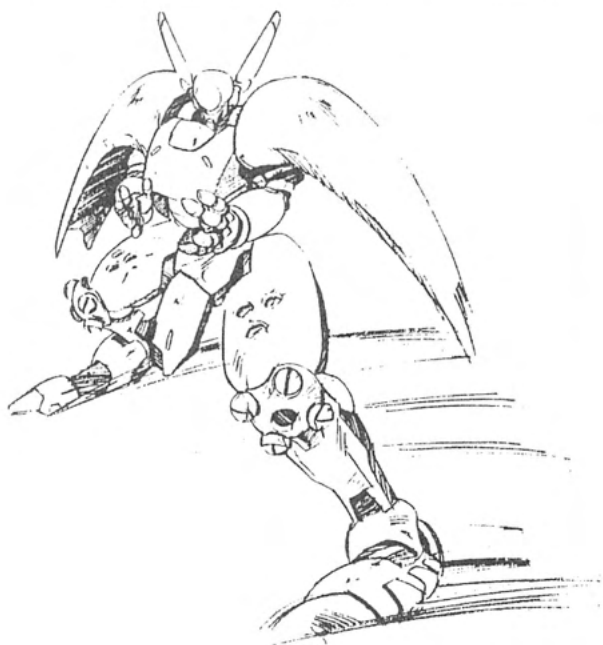
Yキー 垂直ジャンプ。

U・Tキー 斜めジャンプ。

XFAR1 大攻撃。 敵を押しながらだと「投げ」。

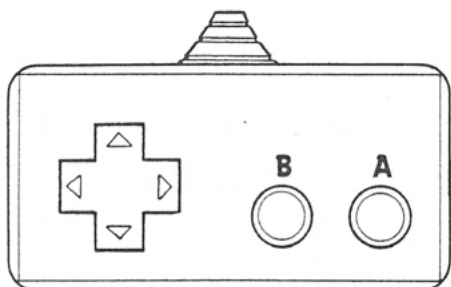
XFER2 小攻撃。 大小キー同時で防御。

大小攻撃ボタンには、左右キーを入れながらだと中攻撃のバリエーションがあります。





## 4.2 ジョイパッドでの操作

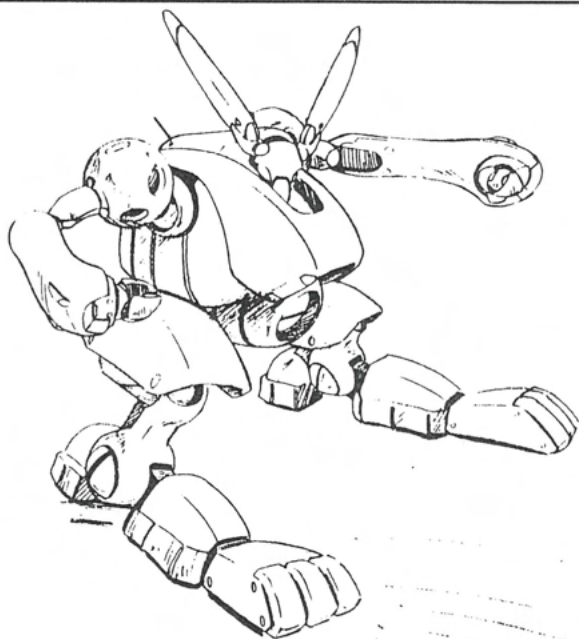


←・→ 左右移動（方向転換）  
↓ しゃがみ  
↑ ジャンプ。 単独で垂直、斜め上を入力すると、斜めジャンプ。

Aボタン 大攻撃。 敵を押しながらだと「投げ」。

Bボタン 小攻撃。 大小ボタン同時で防御。

大小攻撃ボタンには、左右キーを入れながらだと中攻撃のバリエーションがあります。



**MAD STALKER**  
**FULLMETALFORTH**  
**MECHANICAL**  
**DATA**



# HOUND DOG



## 【ハウンド・ドッグ】

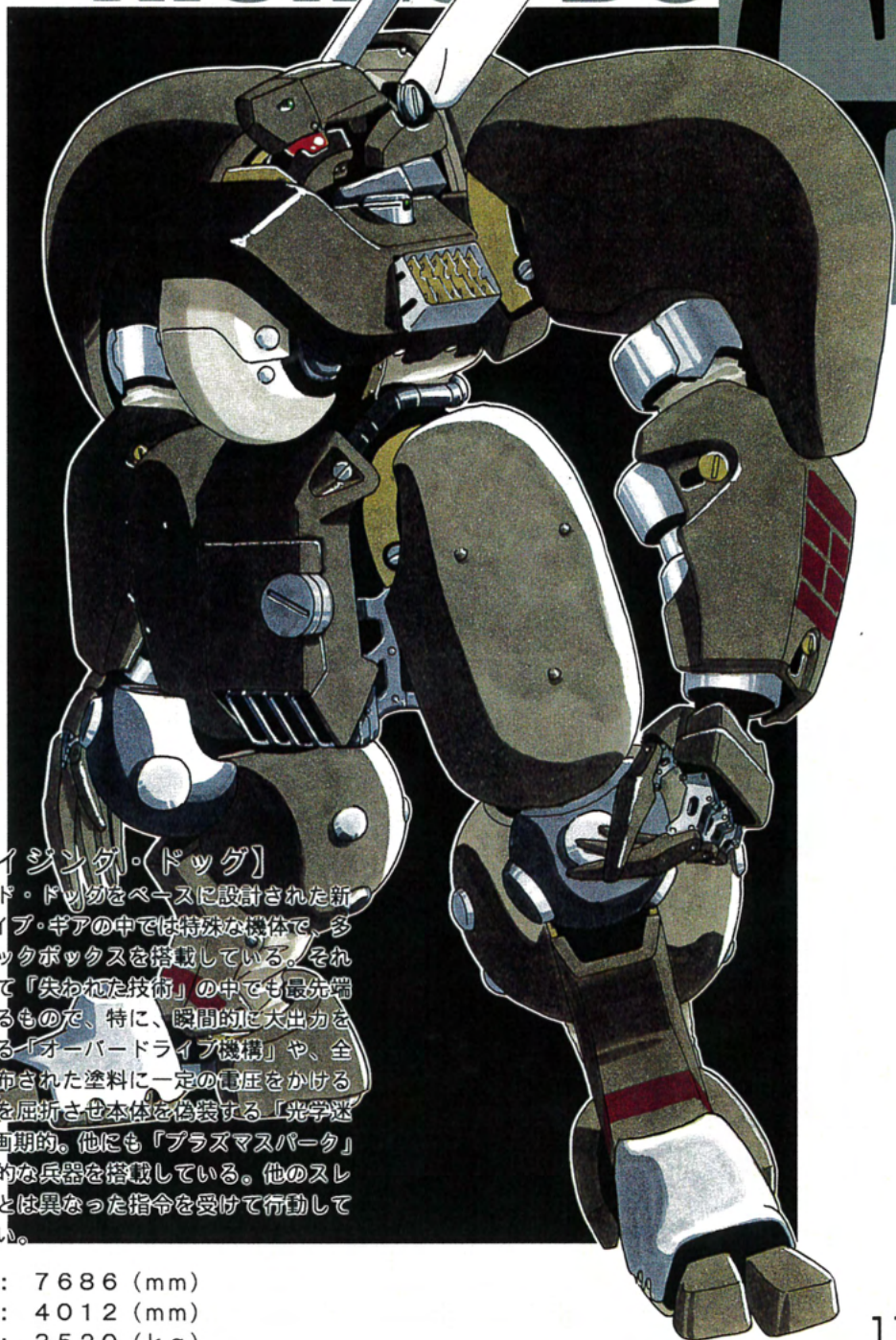
プレイヤーが操縦することになるスレイブ・ギア。従来機によって洗練された技術の集大成であり、もっともバランスのとれた機体。広範な用途に運用されたらしく、CPU内のアルゴリズムデータは多彩かつ高度なものだった。有人化するに当たり、兵器類は改装され、ライジング・ドッグのブラックボックス機能の一つ「オーバードライブ機構」が、試作レベルではあるが搭載された。「ビームソード」「スプレッドショット」も新兵装。

全高：7686 (mm)

全幅：4012 (mm)

重量：3988 (kg)





## 【ライジング・ドッグ】

ハウンド・ドッグをベースに設計された新型。スレイブ・ギアの中では特殊な機体で、多くのブラックボックスを搭載している。それらはすべて「失われた技術」の中でも最先端と思われるもので、特に、瞬間的に大出力を発生させる「オーバードライブ機構」や、全装甲に塗布された塗料に一定の電圧をかけることで光を屈折させ本体を偽装する「光学迷彩」等は画期的。他にも「プラズマスパーク」など試験的な兵器を搭載している。他のスレイブギアとは異なった指令を受けて行動しているらしい。

全高： 7686 (mm)

全幅： 4012 (mm)

重量： 3520 (kg)

# S

# ILPHEED



## 【シルフィード】

空中戦用に開発されたスレイブギア。特有のフォルムを持つ。空中飛行形態では戦闘機では考えられない高機動性を誇るものの、2足歩行を基本とした運動性能は他のモデルと比べるとかなり劣る。非常に実験的な機体。

全高 : 6720 (mm)

全幅 : 4050 (mm)

重量 : 2808 (kg)



# GOND



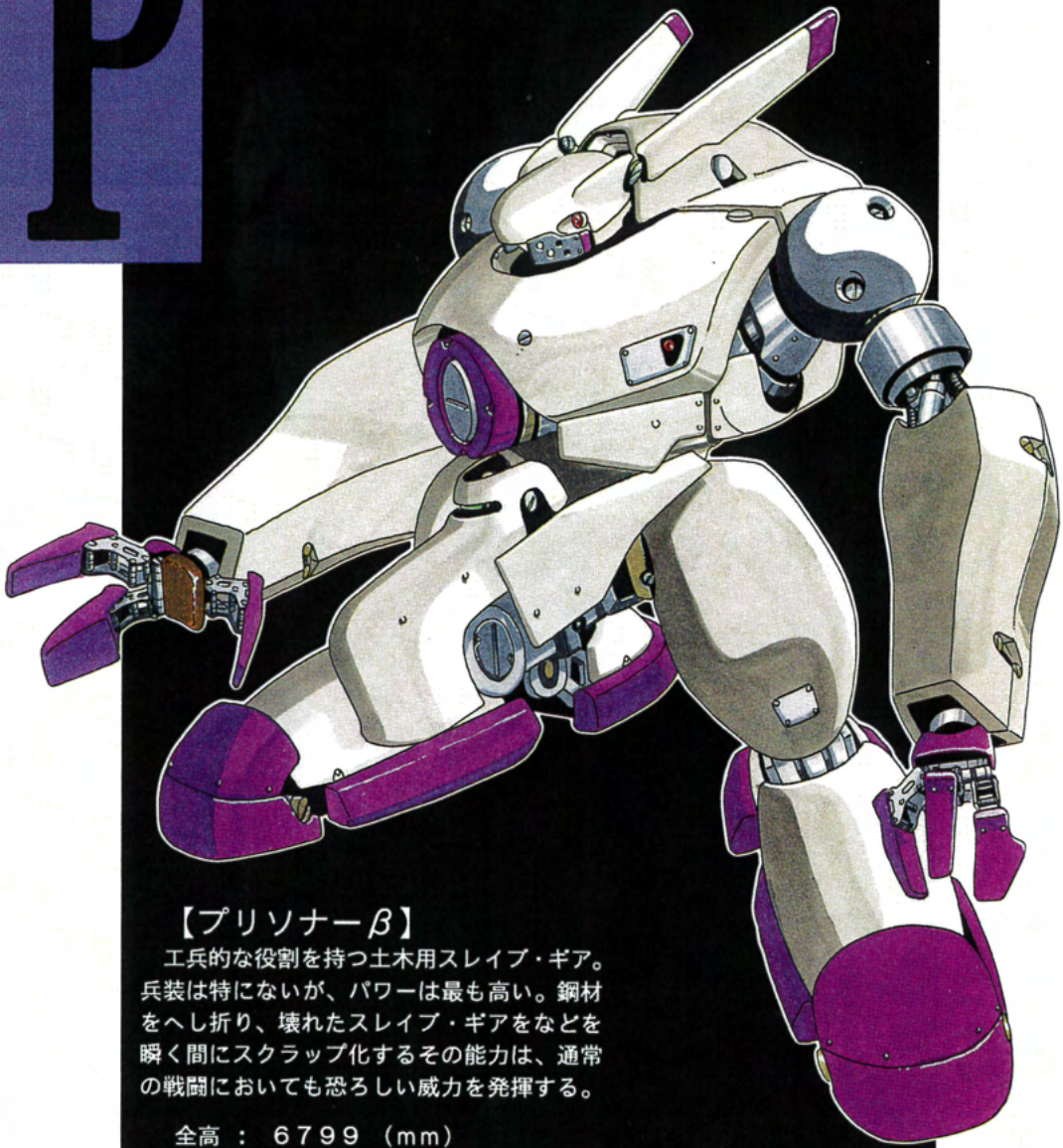
## 【ゴング】

格闘戦用の軽装スレイブ・ギア。全体的に軽重化が施されており、兵装も極めて脆弱。ただしその運動性はA級。独特の間合いから繰り出す変則的な攻撃は、他のモデルのスレイブ・ギアとのコンビネーションによって一層多彩な攻撃パターンとなる。謎の戦艦にも比較的多数のゴングが配備されていた。

- 全高： 6680 (mm)
- 全幅： 3870 (mm)
- 重量： 2931 (kg)



# P RISONER $\beta$



## 【プリソナー $\beta$ 】

工兵的な役割を持つ土木用スレイブ・ギア。兵装は特にないが、パワーは最も高い。鋼材をへし折り、壊れたスレイブ・ギアなどを瞬間にスクラップ化するその能力は、通常の戦闘においても恐ろしい威力を発揮する。

全高 : 6799 (mm)  
全幅 : 4432 (mm)  
重量 : 5680 (kg)

# KAMU I



## 【カムイ】

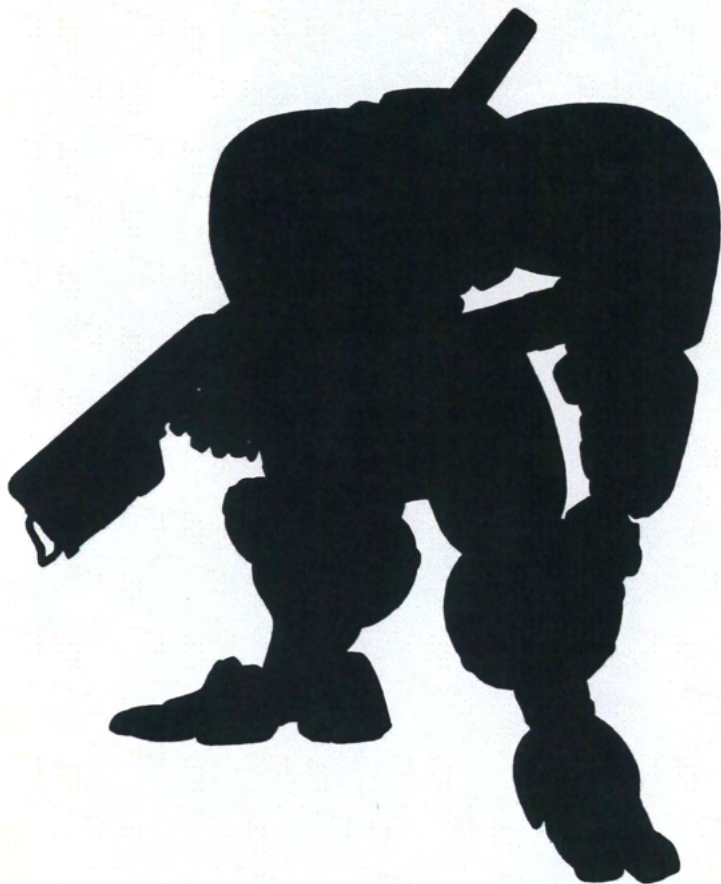
日本製の格闘戦用のスレイブ・ギア。今世紀初頭、大戦の中期にあって日本は後発ながらも最高水準のスレイブ・ギアを設計した。それがカムイである。CPU自体は他のモデルと同様のものを使用しているのだが、独特の設計思想から互換性の乏しく、“オメガ”の指令ネットからもやや異なった位置付けにある。カムイの搭載しているビームソードは出力で比較する限り最強の威力を持っている。

全高： 9455 (mm)  
全幅： 5520 (mm)  
重量： 4971 (kg)



# MAD STALKER FULLMETALFORTH

## X68



## 5 選択画面



### GAME START

MAD STALKERが始まります。「ハウンド・ドッグ」を操り、蘇った『オメガ』の命令を阻止して下さい。

### VS MODE

対戦モードです。

選ぶと以下のメニューが出ます。左右でキャラクター選択、A or Bで決定です。

1PVSCOM : 対COM 対戦

1PVS2P : 対人対戦

\*対COM 戦では、1P を決定してから敵キャラを1P 側で選べます。

### OPTION MODE

オプションで以下の変更が出来ます。

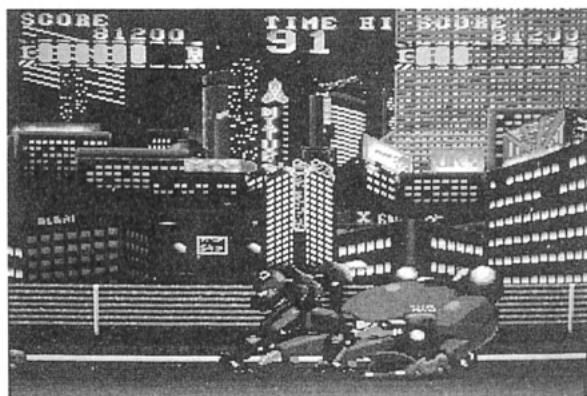
GAME LEVEL	EASY · NORMAL · HARD
CRT MODE	32khz · 15khz
1P INPUT	JOY STICK · KEY BOARD
2P INPUT	JOY STICK · KEY BOARD
MUSIC	サウンドモードです。
EXIT	・タイトル画面に戻ります。

### CONTINUE

立ち上げ時には出ていませんが、STAGE 2以降でGAME OVERになると現れます。選ぶとそのSTAGEの初めから始まります。(ボスで倒されるとそのボスから始められます)

CONTINUEが出た状態でVS MODEを選ぶとCONTINUEが無くなるので気を付けて下さい。

## 6 ステージ構成



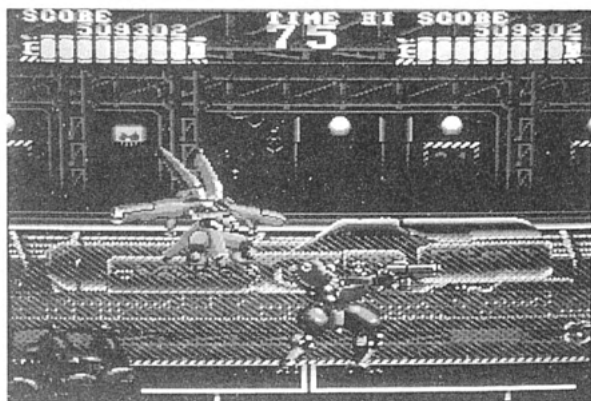
### 6.1 STAGE 1 「アルテミス市街」

突然アルテミスを襲ったスレイブ・ギアの群れ！ 逃げ惑う市民達！！ ハウンド・ドッグ出動！！



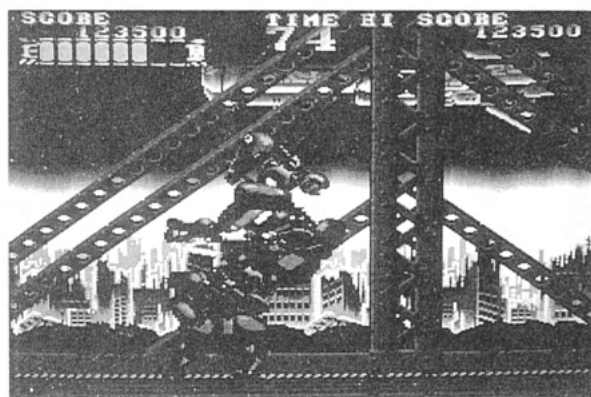
### 6.2 STAGE 2 「ジオ・フロント」

脱走したライジング・ドッグは地下作業区に潜入した。マザーコンピュータは新兵器技術の秘匿と、敵に流出した兵器ノウハウの隠滅を意図し、最強のスレイブ・ギア、ライジング・ドッグにハウンド・ドッグの破壊を指令する。



### 6.3 STAGE 3 「軍施設」

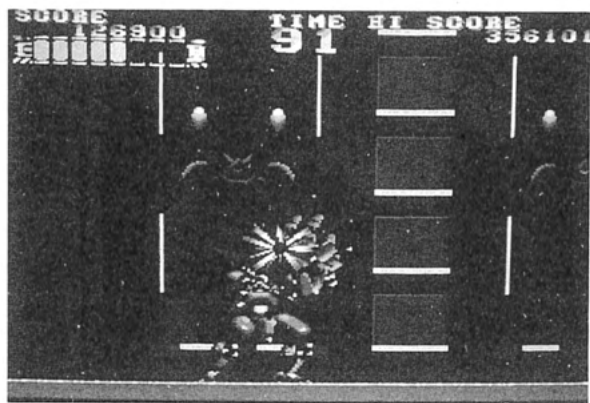
敵は軍の管理下にある筈の発掘戦艦から指令しているらしい!? 軍施設に潜入するハウンド・ドッグ。しかし、軍のコンピュータ網はマヒ状態にあり、施設内部は混乱の極みにあった。



### 6.4 STAGE 4 「アルテミス市街」

ついに戦艦が浮上した! アルテミスの空に浮かぶ不気味な船影。再度ライジング・ドッグが目の前に立ちふさがる!





### 6.5 STAGE 5 「戦艦甲板～内部」

スカイライダーで戦艦甲板に取り憑いたハウンド・ドッグ。そこには、日本の産んだ高性能スレイブ・ギア「カムイ」が待ち受けていた！



## ユーザーサポート

ゲームが正常に作動しないとき、壊れたかな?と思ったら弊社に電話で確認して下さい。ディスクの不良及び破損等で、電話で対応出来ない場合、修理申込書とともにディスクを郵送していただく事になります。その際、修理申込書にお手持ちのシステム・破損状況等をできるだけ詳しく記入して下さい。商品の破損箇所を確認し、正常な商品とお取り替え致します。

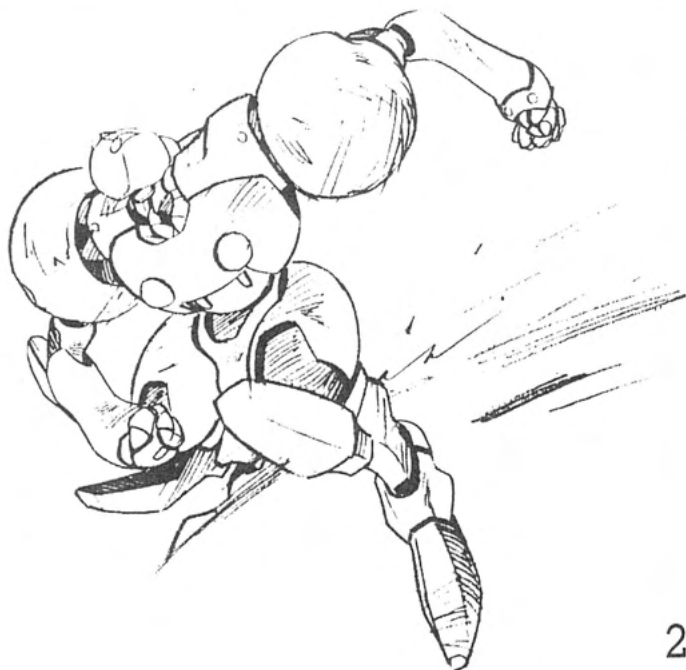
電話でのゲーム内容・攻略法等にはお答えできませんので御了承下さい。

Disk trouble TEL Number

03-3867-3421

[MON.~FRI. AM 10:00~ PM 5:00 ]

(FAX.03-3978-3498 [24hours])



## アンケート葉書の書き方

(解答は同封の葉書に書き込んで下さい)

以下の書式に従って、アンケート葉書に記入し、送って下さい。(正確なアンケート葉書を送って頂けないとユーザーサポート等が出来ない事があります。)

- 次に記す質問事項の評価を答えて下さい。答が良いなら1に、普通だと思うなら2に、悪いと思うなら3に○印をつけて下さい。

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. 総合評価   | 5. ゲームバランス    |
| 2. グラフィック | 6. パッケージ・イラスト |
| 3. ミュージック | 7. 値段         |
| 4. シナリオ   | 8. マニュアル      |

- 次の周辺機器等を所有しているのならば1に、所有していないのなら2に、○印を付けて下さい。

- |                |              |
|----------------|--------------|
| 9. アナログ・ディスプレイ | 12. プリンター    |
| 10. FM 音源      | 13. マウス      |
| 11. ハードディスク    | 14. ジョイスティック |

- 次の質問に当てはまるなら1、当てはまらないなら2に○印を付けて下さい。

- |                        |
|------------------------|
| 15. 定価でソフトを買った事がありますか? |
| 16. タケルを利用した事がありますか?   |
| 17. ユーザーサポートは必要ですか?    |

- お買い上げ下さったソフト名の所に【MAD STALKER X68】とお書き下さい。
- 現在ご使用になってる X68K シリーズの機種名を 41 番に記入して下さい。
- その他、現在使っているパソコンがありましたら 42 番に記入して下さい。
- X68000 用のソフトはいくつお持ちですか? 43 番に記入して下さい。
- このソフトの購入価格を 44 番に記入して下さい。
- 貴方のお好きなゲームジャンルを教えてください。45 番に記入して下さい。

# MAD STALKER X68

## ~STAFF LIST~

進行	紺谷 昌也	パッケージイラスト	川元 利浩
企画	今泉 正稔 右京 雅生	マニュアルイラスト	峰岸 達実 坪内 雄介
プログラム	今泉 正稔 右京 雅生	マニュアル	甲斐 史子 生津 夏樹 五十嵐 寛
グラフィック	天野 匠 今泉 正稔 右京 雅生	Special Thanks	佐藤 徹治 黒川 たつき
サウンドコンポーズ	増田 祐司 与猶 啓至	制作進行	五十嵐 寛

【企画・開発】

株式会社フィルインカフェ

【販売】

株式会社ファミリーソフト

本ソフトウェア及びマニュアルの一部または全部を無断で複写、複製する事は法律により禁止されています。

1993年 12月 初版発行

〒178 東京都練馬区東大泉1-27-25

シャローム大泉301号

株式会社 ファミリーソフト

TEL.03-3924-5727 FAX.03-3978-3498

(C) ファミリーソフト

# OPERATION MANUAL



# MAD STALKER FULLMETAL FORTRA

△68000

奥技書

Family Soft

## § MAD STALKER 奥義の書 §

MAD STALKERは横スクロールタイプの格闘アクションゲームだ。しかし、その技の豊富さや、細やかな当たり判定設定などは、他の対戦を主とした格闘ゲームと比較しても決して見劣りしない。

連続技を評価した得点システムや横スクロールアクションゲームとしては初の「キャンセル技」対応など、新機軸を満載したまさに新世代格闘ゲーム。

この「奥義の書」は、開発スタッフ秘伝のテクニックをまとめたものである。腕を磨き、新たな奥義発見の礎として欲しい。

## ヒールキック（垂直ジャンプ：B）

下方向に強く着地するまで技が出続けるが、あまり使えない。

## ジャンピングサイドキック（斜めジャンプ：A）

横方向に特に強くリーチもあり、遠い間合いでの空対空&空対地などいろいろと使える。使用頻度高し。

## ニーアタック（斜めジャンプ：B）

リーチは無いが、ジャンピングサイドキックより若干下方向に強く、技が長時間出るので、空対空&空対地に使える。

### ・必殺技&特殊技

## オーバーブースト&レーザードスマッシュ

(←← OR →→+A OR B)

ダッシュしてレーザードスマッシュをきめる。Aで出した場合、ダッシュが長くダッシュ中は上半身が無敵。Bで出した場合、ダッシュが短いが無敵部分がない。ダッシュ中は攻撃判定がないため、ダッシュ中にカウンターで攻撃されたり投げられたりすることもあるので注意。また、レーザードスマッシュの後に少し硬直あり。ダッシュ→レーザードスマッシュはガードでレーザードスマッシュをキャンセルできるのでこれによりダッシュからの攻撃のバリエーションが多彩になる。

## レーザードハウンド（↓↓+A OR B）

二段攻撃になっていて、最初の攻撃判定が出るまで完全無敵。このため、かなり引き付けて出せば対空に使える。技が出きった状態は真上に強く、早めに出せばこれも対空に使える。主に、相手の中距離からの飛び込みや地上での相手の技に対してのカウンターとして威力を発揮する。Aで出した場合高く、Bで出した場合低い。技の後の硬直が一瞬ある。

## スプレッドショット（↓/← OR ↓\→+A OR B）

技の出が早いですが、後の硬直が長いため、遠い間合いでの攻撃に使用する。多くのキャラクターがこの技に対するカウンター攻撃を持っているので多用はできない。ショットのスピードがAで出した場合速く、Bで出した場合遅い。

## 二段ジャンプ（ジャンプ中に上の要素方向）

ジャンプ中にもう一度ジャンプをすることができる。間合いを変えたりタイミングをずらすのに有効。

・投げ&空中投げ

## 葛落とし「かずらおとし」(← OR →+A)

威力、間合いともにそこそこの投げ技。ジャンプ中でも出せる。ただし、相手が自分の真下にいる場合のみ。間合いが狭いため使用頻度はあまり高くない。

・代表的な連続技

### 三段攻撃

ジャンピングサイドキック  
トルネードアッパー (キャンセル)  
レーザーダハウンダー

### 四段攻撃

ジャンピングサイドキック  
レーザードスマッシュ (キャンセル)  
大オーバーブースト&レーザードスマッシュ

### 七段攻撃

ジャンピングサイドキック  
エルボー×3 (キャンセル)  
ストレート (キャンセル)  
大オーバーブースト&レーザードスマッシュ

### 八段攻撃

めくりジャンピングサイドキック  
ローキック  
エルボー×3 (キャンセル)  
ストレート (キャンセル)  
大オーバーブースト&レーザードスマッシュ

### 3.2 ■ ライジングドッグ

・基本技

#### アッパークロー（直立：A）

上方向に強く、近い間合いでの対空技として使用する。技の出始めを必殺技でキャンセルできる。

#### プラズマスラッシュ（直立：→+A）

横方向に強くリーチもかなり有り、遠い間合いでの対空としても使える。技の出始めを必殺技でキャンセルできる。

#### ショートバックナックル（直立：B）

連打ができ、必殺技や小プラズマスラッシュでキャンセルできる。主に牽制などに使用する。

#### プラズマスラッシュ（直立：→+B）

技の出が早く、リーチも有り、必殺技でキャンセルすることができる。主に連続技や牽制などに使用する。

#### スライディング（しゃがみ：A）

やられ判定が低く、ハウンドドッグの飛び道具をすり抜けられる。技の後の隙が大きい。当たると転ぶ。

#### ローキック（しゃがみ：B）

連打ができ、必殺技やプラズマスラッシュでキャンセルできる。主に連続技や牽制などに使用する。

#### ヒールキック（垂直ジャンプ：A OR B）

Aで出した場合、上方向に強く対空技としても使えるがあまり使えない。Bで出した場合、下方向に強く着地するまで技が出続ける。やはりあまり使えない。

#### ニードルキック（斜めジャンプ：A）

下方向に特に強く、近い間合いの空対空&空対地などに使える。

#### ニーアタック（斜めジャンプ：B）

ニードルキックより攻撃判定が劣るが、技の出ている時間が長く、空中戦に強い。

・必殺技&特殊技

ライジングアッパークロー (←← OR →→+A OR B)

最初の攻撃判定が出るまで完全無敵なので、かなり引き付けて出せば対空に使えるが、難しい。主に、相手の中距離での飛び込みや地上での相手の技に対するカウンターに威力を発揮する。Aで出した場合は高く飛び、二段入る。Bで出した場合低く当たると転ばせる。いずれも技の後の硬直が少しある。

一七式 光学迷彩 (↓で貯め、↑+A OR B)

上昇中と下降中が完全無敵で、着地と同時の投げや必殺技が非常に強力。主に相手が技を空振ったりした時など、相手の隙を突いて使う。AとBによる技の違いはない。

プラズマスパーク (↓/← OR ↓\→+A OR B) 技の出は遅いが後の硬直が短いため、遠い間合いでの攻撃などや相手の起き上がりに使用する。スパークのスピードがAで出した場合速く、Bで出した場合遅い。

オーバードライブ (↓↓+A OR B)

ハード的な負荷を考慮せず、短時間ではあるが最大出力での行動を可能とする。すべての技が高速になるが、威力は変化しない。また、オーバードライブ中はわずかな衝撃でもピヨリやすくなる。Aで出すとブルーゾーン内最大出力となり、約20秒間の行動が可能。Bで出すとレッドゾーン最大出力となり、約8秒間の行動が可能。オーバードライブが停止すると、瞬間的な負荷がかかり、機体はダメージを受けてしまう。また、エネルギーチャージ中にはわずかだがまったく無防備な隙ができる。

・投げ&空中投げ

葛落とし (かずらおとし) (← OR →+A)

全キャラ中一番間合いの狭い投げ技。ジャンプ中에서도出せる。ただし、相手が自分の真下にいる場合のみ。間合いが狭いため使用頻度はあまり高くない。

・代表的な連続技

三段攻撃

ニードルキック  
アッパークロー (キャンセル)  
小ライジングアッパークロー

四段攻撃

ニードルキック  
ローキック (キャンセル)  
アッパークロー (キャンセル)  
小ライジングアッパークロー

四段攻撃

ニードルキック  
アッパークロー (キャンセル)  
大ライジングアッパークロー



### 3.3 ■ ゴング

#### ・基本技

#### ハンマーストレート（直立：A）

横方向に強く、遠い間合いでの対空としても使える。必殺技でキャンセルできるので主に連続技で使用する。

#### ストレート（直立：B）

連打ができ、必殺技でキャンセルすることができる。主に連続技や牽制などに使用する。

#### ダブルドロップ（しゃがみ：A）

二段攻撃になっていて、一段目の攻撃までは必殺技でキャンセルできる。

#### ドロップキック（しゃがみ：B）

連打ができ、必殺技でキャンセルすることができる。主に連続技や牽制などに使用する。

#### ジャンピングダブルドロップ（ジャンプ中：A）

二段攻撃になっていて、真横に強いがリーチが短く、あまり使わない。

#### スピンアタック（ジャンプ中：B）

下方向に強く着地するまで技が出続ける。また、早く着地する事ができる。主に相手を跨ぐようにして相手を攪乱させる。

・必殺技&特殊技

ローリングクラッシュ (→→+A OR B)

回転しながら飛んでいき、相手に当たると跳ね返る。相手を転ばすことができる。また、技が出たと同時に攻撃判定が出る。Aで出した場合遠くて、Bで出した場合近くで落ちる。回転中に↓↑で上下方向に軌道修正が可能。

ブーメランクラッシュ (↓↓+A OR B)

回転しながら上昇し、そのまま下降して行く。技が出てから着地するまで攻撃判定が続いている。二段攻撃になっているが連続では入らない。Aで出した場合高く上昇し、Bで出した場合低く上昇する。技の後の硬直はない。

ダッシュ一本背負い (↓で貯め、↑+A OR B)

一瞬硬直し、ダッシュして一本背負いをきめる。硬直中は完全無敵。Aで出した場合、硬直が短くダッシュが長い。Bで出した場合、硬直が長くダッシュが短い。

・投げ

一本背負い (← OR →+A)

威力、間合いともにそこそこの投げ技。

・代表的な連続技

四段攻撃

ジャンピングダブルドロップ  
ハンマーストレート (キャンセル)  
大ローリングクラッシュ

四段攻撃

ジャンピングダブルドロップ  
ダブルドロップ

### 3.4 ■ シルフィード

#### ・基本技

#### ハイキック（直立：A）

斜め上方向に強く、対空技として使用する。

#### ミドルキック（直立：→+A）

リーチがあり必殺技でキャンセルできるため、遠くでこの技を当ててもパイルバンカーでキャンセルすれば続けて入る。

#### ローキック（直立：B）

立ったまま下段攻撃ができ、連打がきく。

#### ミドルキック（直立：→+B）

強のミドルキックよりリーチは劣るが、隙が少なく連打がきく。

#### スライドキック（しゃがみ：A）

高速で長距離スライディングする。やられ判定が後ろにあるため遠距離からの相手の飛び込みに対して対空技としても使える。技の後の隙が大きい。当たると転ぶ。

#### スライドキック（しゃがみ：B）

短距離スライディング。技の後の隙が少なく、この後すぐ投げたり必殺技でキャンセルできるので、パイルバンカーやフライングアタックにつなぐなど、使い勝手のよい技である。

#### フライングスピア（ジャンプ中：A）

真横に強いため、相手の真横から突っ込むように当てるのがよい。

#### フライングスピア（ジャンプ中：B）

強のフライングスピアより攻撃判定が若干劣るが、技が長時間出るため空中戦に強い。

・必殺技&特殊技

パイルバンカー (←← OR →→+A OR B)

Aで出した場合、二段攻撃になっていて二撃目のリーチがとてつもなく長く、相手が遠距離にいる時にはかなり使える。Bで出した場合、最初の攻撃判定が出るまで完全無敵なので、対空技として使える。

フライングアタック (↓で貯め、↑+A OR Bで飛行。

飛行中、A OR B)

Aで出した場合高く飛行し、Bで出すと低く飛行する。Aで出した場合、出だしが無敵のため、相手の攻撃をすかして上空に逃げることができる。飛行中にボタンを押すと真下に向かってキックを出す。Aで出したキックは当たると相手がふっ飛んでしまう。Bで出したキックは当たってもふっ飛ばないため、連続して入れることができる。

ナパーム (↓\→+A OR B)

飛び道具。ただし、すべての技で無効化されるので注意。また、他のキャラクターの飛び道具とは違い、射程距離がある。敵の起き上がりに重ねるなど、使用するシチュエーションは限定される。Aで出すと射程が長く、Bで出すと射程が短い。命中すると転ばすことができる。

・投げ

グランドスルー (← OR →+A)

全キャラ中一番間合いの広い投げであるが、全キャラ中一番威力が低い。

・代表的な連続技

四段攻撃

大フライングスピア  
大ミドルキック (キャンセル)  
大パイルバンカー

五段攻撃

大フライングスピア  
ローキック×2 (キャンセル)  
大パイルバンカー

### 3.5 ■ プリソナーβ

#### ・基本技

#### ハンマークラッシュ（直立：A）

二段攻撃。最初の一撃は攻撃判定が真上にあるため、対空技としても使える。

#### ラビットクロー（直立：→+A）

唯一立ち技系の中で転ばせられる技。リーチはあるが技の出が遅いため、中間距離で使うのがよい。必殺技でキャンセルすることが可能。

#### ボディーブロー（直立：B）

この技単体では使えないが、必殺技でキャンセルがきくため、連続攻撃におりませて使用する。

#### ラビットクロー（直立：→+B）

技の出が速くリーチもけっこうあるが、あまり使えない。ボディーブロー同様、連続技におりませて使用する。

#### ハンマーナックル（しゃがみ：A）

技の出が速くリーチが長いため、頻繁に使用する。当たると相手を転ばせれる。空振った後の隙が大きいので注意。

#### ピストンパンチ（しゃがみ：B）

攻撃判定の出ている時間が長く、手先にやられ判定がないため、普段はこの技を出して牽制するのがよい。

#### ラビットキック（ジャンプ中：A）

斜め下方向に強く、相手の斜め上に飛び込んだ時は相手が必殺技以外の対空技を出しても勝つことが多い。

#### ラビットパンチ（ジャンプ中：B）

上方向に強く、相手が自分より上にいる時に使う。一度出せば着地するまで技が出続ける。

#### ダイビングボディープレス（ジャンプ中：↓+A）

攻撃判定が前から後ろにかけて横長にあるので、相手の真上に飛び込んだ時はこの技を使う。一度出せば着地するまで技が出続ける。

・必殺技&特殊技

### ダイナマイトチョップ (←← OR →→+A OR B)

Aで出した場合、技のモーションが速く二段攻撃になっているので、連続攻撃の決め手に使う。Bで出した場合、技のモーションが遅く、一発しか入らないが、最初の攻撃判定が出るまで完全無敵のため、対空技として絶大な威力を誇る。ABともに技を出した後の隙が大きいので注意。

### グランドバキューム (↓↘→+A OR B)

地上にいる相手を自分の近くまで吸い込み、ボディースマッシュをきめる技。Aで出した場合長時間吸い込み、Bで出した場合短時間吸い込む。ABともに胴体部分にやられ判定がないため、ハウンドドッグの飛び道具をすかすことができる。技の出たしでは中段から上段にかけての敵の攻撃を無効化することができるため、ひきつけての対空技としてかなり有効。

・投げ

### ボディースマッシュ (← OR →+A)

何回か絞めあげると離れる。レバー回し+ボタン連打で早く多く絞めあげる。最初の一撃のダメージが一番大きい。

・代表的な連続技

#### 三段攻撃

めくりダイビングボディープレス  
ハンマークラッシュ

#### 三段攻撃

ラビットキック  
ボディープロー  
ハンマーナックル

#### 三段攻撃

ラビットキック  
ボディープロー OR 小ラビットクロー (キャンセル)  
大ダイナマイトチョップ

#### 四段攻撃

めくりダイビングボディープレス  
ボディープロー (キャンセル)  
大ダイナマイトチョップ

### 3.6 ■ 神威 (カムイ)

・基本技

唐竹割り (直立 : A)

真上方向に強く、相手が真上に飛び込んできた場合の対空技として使える。

居合突き (直立 : → + A OR B)

リーチが非常に長い、相手がしゃがんでいると当たらない。技の隙も大きい、相手の足払いなどに返されやすい。Bで出した場合、Aで出すよりもリーチは劣るが、隙が少ない。必殺技でキャンセルすることもできる。

肘撃ち (直立 : B)

連打することができる。連続技への連係以外には特に使わない。

張扇斬り (しゃがみ : A)

リーチが非常に長く、とても使える技である。当たると転ばせれる。

脛斬り (しゃがみ : B)

連打ができ、攻撃判定も大きい。普段はこれで牽制する。

兜割り (ジャンプ中 : A)

下方向に強く、飛び込んだ時に早めに出すと強い。ジャンプ中何度でも出すことができる。

峰打ち (ジャンプ中 : B)

上方向に強く、着地するまで技が出続けるので、空中戦に使うとよい。



## 必殺技&特殊技

### つむじ撃ち (←← OR →→+A OR B)

一瞬硬直し、ダッシュして肘撃ちをきめる。当たるとその場で硬直する。最初の硬直はAで出した場合、上半身が無敵。Bで出した場合、完全無敵である。ダッシュ中はAで出した場合胴体部分にやられ判定がなく、ハウンドドッグの飛び道具をすかすことができる。Bで出した場合、無敵部分は無いが、相手を転ばす事ができる。Aで出した場合、最初の硬直が短く、長距離ダッシュする。無敵はなく、飛び道具をすかせない。Bで出した場合、最初の硬直が長く、短距離ダッシュする。無敵があり、飛び道具をすかせる。

### 紫電断烈斬「しでんだんれつざん」(↓↓+A OR B)

Aで出した場合、三段攻撃となる。Bで出した場合、二段で終わってしまうが、最初の一撃目まで無敵なので相手の飛び込みに対し、ひきつけて出せば対空技として使える。無敵の間は敵のいかなる攻撃も無効化する特性がある。ABともに技の後の硬直が非常に長い。

### 当て身投げ (↓↘→+A OR B)

敵の攻撃を無効化した上で、神威につなげる技。単独の技としては全キャラ中最強の威力を誇る。Aで出した場合、中段から下段にかけての敵の攻撃に有効。Bで出した場合、中段から上段にかけての敵の攻撃に有効。ただし、敵の攻撃を無効化した時点で敵の体との距離が遠かった場合には神威に連係できない場合がある。ABともに技が失敗した場合または防御された場合の硬直は長い。

#### ・投げ

### 神威「かむい」(← OR →+A)

全キャラ中最威力最強の投げ技である。間合いも広い。

#### ・代表的な連続技

#### 五段攻撃

兜割り

唐竹割り (キャンセル)

大紫電断烈斬

# MAD STALKER FULLMETALFORTH



與  
枝  
書