

プレイ人数	: 2 ～ 4 人
ジャンル	: 3D格闘アクション ※ 現在は対人戦のみ、ネットワーク対戦がメインです。
種別	: Free Game Software
インストール	: 解凍したフォルダをそのまま置きたい場所へコピーして下さい。
アンインストール	: レジストリは使用しておりませんので、フォルダ毎削除して下さい。

■ 初めに & 使用条件 (P.2)

■ 動作環境 (P.3)

■ ゲーム開始と終了までの流れ(簡易省略版) (P.4)

■ ゲームオプション設定 (OptionTool P.5、 Pad Setting P.6、 Keyboard P.7)

■ 対戦システム (P.8～9)

■ ゲーム開始の流れ (※ 主にネット対戦を兼ねた詳細説明版)

(起動時の各設定 P.10～11、タイトル待機画面 P.11、キャラ選択画面 P.13、対戦画面 P.14)

■ キャラクターデータ (7)

- ⇒ ジョン (P.15～16)
- ⇒ ユキノ (P.17～18)
- ⇒ シズク (P.19～20)
- ⇒ タマキング (P.21～22)
- ⇒ クレイ (P.23～24)
- ⇒ ユキノジョウ (P.25～26)
- ⇒ エアード (P.27～28)
- ⇒ ユキネ (P.29～30)

■ ステージデータ (6)

- ⇒ 誓いの丘 (P.31)
- ⇒ 灼熱の洞窟 (P.32)
- ⇒ 試練の塔 (P.33)
- ⇒ カオス空間 (P.34)
- ⇒ 暗黒玉子城 ～ 王の間 ～ (P.35)
- ⇒ 絶望の世界 (P.36)
- ⇒ 海賊船 (P.37)

■ 著作権 (P.38)

■ 更新履歴 (P.39)

□初めに

ドキドキ玉子王国 Online Battle をダウンロードしていただき有難うございます。
製作者の ケンジ です。

ドキドキ玉子王国 Online Battleは、少し古いパソコンを使用している人や、格闘のコマンドが苦手な人でも誰でも気軽に遊べるようにと思いながら製作をしています。
ネットワーク対戦がメインとなっていますので、チャットルームやスカイプ等で、他の方とコミュニケーションを取りながら楽しんでもらえれば嬉しいです。

開発については、新しいゲームを作成している為、システム回りの修正やバランス調整やバグ修正等を行うことがあるかもしれませんが、あまり大きな更新は予定しておりません。

製作者ホームページ ⇒ コンテンツ ⇒ ドキドキ玉子王国特設サイトに
画像付きでの細かい設定や説明を掲載していますので、よろしければそちらも見てください。

また、不具合報告、要望、質問、感想等は、ホームページ内の掲示板 or
Email (kenji_arikitari@hotmail.co.jp) へ お願いします。
バージョンアップ等はスローペースだとは思いますが、長い目で見守っていただけると嬉しいです。

□使用条件

このゲームはフリーソフトです。
ゲームを起動した時点で、下記の条件を同意されたとみなされます。

- ・ゲームの内部データの使用、データの改変、ゲーム本体の再配布、リバースエンジニアリング等を行わない事。
- ・製作者はバージョンアップやサポートの義務は負いません。
- ・当ゲームを使用した結果、損害が発生した場合においても製作者は責任は一切負いません。

※ ゲームの対戦中のスクリーンショット等を各自で撮り掲載される場合は、
製作者の著作権表示があれば、常識の範囲内であればご自由にどうぞ。

【 ドキドキ玉子王国 Online Battle 】 Copyright (C) 2005 – 2017, Kenji.T, All rights reserved.

推奨動作環境

CPU	CoreDuo 1.8GHz 以上
メインメモリ	512MB
ビデオボード	Direct3Dに対応しているボード(※ PixelShader2.0以上推奨)
サウンド	DirectSoundに対応している音源
OS	Windows2000 or WindowsXP or WindowsVista or Windows7
DirectX	DirectX9.0c (October2004以降のランタイム)
キーの入力操作	キーボードもしくはゲームパッド
※ ネットワーク対戦	ADSL以上の通信速度 (無線LANでも可能)

※必要なDirectXランタイムは、こちらからダウンロードが可能です。

※ **PixelShader2.0以上に対応していない環境** でゲームを遊ぶ場合、付属しているゲームオプションで Graphics LevelをLowを指定した場合と同じ描画処理になります。
詳しくはオプション設定ツールのページもご確認ください。

開発環境

PC型番	Sony VAIO E (Owner Made Model)
CPU	インテルCorei3-370M プロセッサ (2.40GHz)
メインメモリ	4GB (DDR3 1066MHz DualChannel)
ビデオボード	Mobility Radeon HD 5650 (1GB)
サウンド	オンボード (インテルR ハイ・デフィニションオーディオ)
OS	Windows10 64bit
DirectX	DirectX9.0c (October2004)
キーの入力操作	ジョイパッド4本
プログラム	Microsoft VisualStudio2010 Professional (VC++)
ライブラリ	Microsoft DirectX SDK October 2004 (ネットワーク部分,
DirectX用ライブラリ	旧 Selene_SDK-Beta 1.0.8

□ ゲーム開始と終了までの流れ

① : ゲーム開始準備

「 [GameOption.exe](#) 」を起動。

- ・ゲームのオプション設定で、ゲームの動作、ゲームの音量設定、[ジョイパッドのボタン設定](#)(1 ～ 4 本)を行います。

② : ゲーム開始

「 [GameMain.exe](#) 」を起動。

- ・オフライン対戦の場合は、メニュー画面の Battle Option ⇒ All Direction Attack項目 (チェックON : 全方位攻撃可能、 チェックOFF : 左右のみ攻撃可能)を選択し、メニュー画面の GameStart ボタンを押すとゲームが開始します。
- ・[オンライン対戦の場合](#)は、メニュー画面の Host or Connectボタンを押し、各項目を入力してから GameStart ボタンを押し、ゲームを開始します。

③ : ゲーム終了

- ・オフライン対戦の場合は、1P側の方がタイトル画面まで戻り、画面内の Exit を選択し、決定ボタンを押す事でゲームが終了します。
- ・[オンライン対戦の場合](#)は、全ての方が、タイトル画面では Exit を選択し決定ボタンを押す事でゲームが終了します。
[1P側のみ、キャラクターセレクト画面の 対戦終了](#) を選択し、決定ボタンを押す事でゲームが終了します。

□ ゲームオプション設定



① 画面サイズ	640 x 480 : 最少サイズ（処理が軽い、3D画面の表示が荒い） ↓ 1600 x 1200 : 最大サイズ（処理が重い、3D画面の表示が綺麗）
② 画面表示モード	FullScreen High Color : フルスクリーンで16bitカラー表示 FullScreen True Color : フルスクリーンで32bitカラー表示 Desktop Window : ウィンドウで表示（現在の画面の色に依存）
③ グラフィック描画レベル	Low Normalでは普通に遊べない位、処理が重く感じる方専用。 遊ぶのに支障が出ない必要最小限のデータのみを描画。 Normal 通常描画。 （影表示1、フォグ有り） High 処理は重めだけど、綺麗な表示。 （HDR、アンチエイリアス、影表示2、フォグ有り）
④ 曲のボリューム	小 0 ～ 100 大
⑤ 曲の再生テスト	曲1を実際に再生し、ボリュームを確認
⑥ 効果音のボリューム	小 0 ～ 100 大
⑦ 効果音の再生テスト	効果音を実際に再生し、ボリュームの確認
⑧ ボイスのボリューム	小 0 ～ 100 大
⑨ ボイスの再生テスト	キャラクターボイスを実際に再生し、ボリュームの確認
⑩ オプション設定のリセット	ゲームオプション設定を初期状態に戻す
⑪ ジョイパッドボタン設定	ジョイパットのボタン設定画面へ移動
⑫ 保存と終了	ゲームオプション設定ツールのデータを保存し、ツールの終了。

ジョイパッドボタン設定とボタンの操作説明



① ガード	相手の攻撃を防いで軽減。 通常攻撃は完全にダメージ0、スキルと魔法はダメージの軽減 ※ メニューなどの操作時は、「 決定ボタン 」。
② ジャンプ	空中へ移動。 ※ メニューなどの操作時は、「キャンセルボタン」
③ 弱攻撃	威力は低いですが、スキが少なく素早い攻撃。
④ 強攻撃	威力は高いが、出が遅くスキが大きい攻撃。
⑤ スキル&魔法1	⑤スキル or 魔法1ボタンを押しながら、①ガード ~ ④強攻撃ボタンを押すと、キャラ毎に設定されたスキル1を発動。
⑥ スキル&魔法2	⑥スキル or 魔法2ボタンを押しながら、①ガード ~ ④強攻撃ボタンを押すと、キャラ毎に設定されたスキル2を発動。
⑦ 性質変化 (or 弱 ⇒ 強)	⑦性質変化ボタンを押しながら、スキルを発動するとキャラ毎に設定されたスキルが通常とは異なる形で発動。
⑧ 奥義	⑧奥義ボタンを押しながら、①ガード ~ ④強攻撃ボタンを押すと、キャラ毎に設定された奥義を発動。
⑨ ボタン設定リセット	ジョイパッドボタンの 設定を初期状態 に戻します。
⑩ 前のオプション画面へ戻る	ジョイパッドボタンの設定を保存し、 ゲームオプション画面へ移動 します。

○ その他、特殊なボタンの操作説明 ○

<ul style="list-style-type: none"> エスケープ用バースト バックステップ 	スキル&魔法1 + スキル&魔法2 同時押し ガード (押しながら) + 進行方向の逆方向キー
<ul style="list-style-type: none"> 浮かせ攻撃 ガード不能攻撃 ジャンプ攻撃 	ガード + ジャンプ 同時押し 弱攻撃 + 強攻撃 同時押し キャラが空中にいる時に 弱攻撃 or 強攻撃

📄 キーボードで遊ぶ場合のボタン配置（1P or 2Pのみ）

入力	プレイヤー1	プレイヤー2
上方向	↑	W
下方向	↓	S
左方向	←	A
右方向	→	D
ガード	テンキー4	G
ジャンプ	テンキー1	B
弱攻撃	テンキー5	H
強攻撃	テンキー2	N
スキル or 魔法1	テンキー7	T
スキル or 魔法2	テンキー8	Y
性質変化	テンキー9	U
奥義	テンキー6	J
セレクト	テンキー0	,
スタート	テンキー.	.



■ 勝利条件 : 個人 or 各チーム で対戦を行い、1人 or 1チームのみが生き残ると勝利です。

○ 基本システム、画面内の各番号のシステム説明 ○

基本

- ・エスケープ用バースト
敵からの攻撃を受けている or 相手の攻撃をガードしている時、「スキル&魔法1 + スキル&魔法2 同時押し」で、自分の周囲（範囲狭い）に、瞬間的に魔力を解放させて、触れる敵を吹き飛ばす。
※ 敵の攻撃を中断させる緊急退避用なので、攻撃範囲も狭く、与えるダメージも0、HITした敵はダウン状態。発動直後少し無敵有り、Re発動(連続発動)不可 25秒。
- ・バックステップ移動
「ガードボタンを押しながら + 進行方向の逆方向 を押す」と、自分の背後方向へ回避移動（発動直後少し無敵のある）を行います。
※使用中は防御と魔法防御が0へ低下。
- ・3段ジャンプ or 複数回ジャンプ（※使用キャラによる）
地上で1回、空中で2～複数回ジャンプ可能です。
- ・キャンセル攻撃
通常攻撃 ⇒ スキル&魔法 ⇒ 奥義 ⇒ 最終奥義など、順に行動を途中でキャンセルして、硬直を無くす攻撃です。
※ 基本的に攻撃がヒットしない場合は、キャンセル不可能です。
詳しくはキャラクターページを参照してください。
- ・連続コンボ
キャンセル攻撃による相手が途中でガードで防いだり逃げ出せない連続攻撃。
- ・ハイパーアーマー
ハイパーアーマーは、攻撃を受けても怯む事もなくそのまま動けるので、相手の攻撃に割りこみやすくなります。
※ 常時アーマーは自然回復、一時的アーマーはスキル発動時のみ効果有り。
- ・瀕死時ステータス変化
HPが30%以下になるとステータスが変化し、最終奥義を使用する事が出来ます。
- ・ダウン状態
空中でのダウン中は攻撃を受けませんが、地上でのダウン中は攻撃によるダメージを受けない無敵状態です。更に起き上がり時には、少しの間無敵状態になります。
- ・その他
ステージ外へ落ちた場合はステータスポイントが減少し、復帰後4秒間の無敵状態になります。
※ 攻撃系の行動等を行うと無敵状態は解除されます。
※ 減少ステータス:HP-20%, MP-20%, SP-20%

① プレイヤーの番号	操作しているプレイヤーの番号です。色はチームの色になります。
② ステータスポイント	<p>赤色ゲージ : HP(このゲージが0になると死亡状態) 青色ゲージ : SP(スキル or 奥義を使用するのに必要なポイント) 緑色ゲージ : MP(魔法 or 奥義を使用するのに必要なポイント) 水色ゲージ : GP(攻撃を防ぐのに必要なポイント) 紫色ゲージ : HAP(攻撃を受けても怯まない状態になるハイパーアーマーのポイント)</p> <p>・ステータスポイントは基本的にHP以外は自然回復をします。</p> <p>【 自然回復の条件 】 何もしない : Hp,Mp,Sp,Gp,HAp 回復・中 攻撃を受けている状態、ダウン中 : Mp,Sp,Gp 回復・中 ガード中 : Mp,Sp 回復・中、HAp 回復小 通常攻撃 : Hp,Mp,Sp,Gp 回復・中、HAp 回復小 技・魔法発動 : Hp,Gp 回復・小 奥義発動, 地上・空中の移動, その他行動 : 自然回復なし</p> <p>・キャラが死亡状態 or HPが減っている場合、チーム内の仲間の魔法によりHPの回復や死亡状態から復活する事が可能です。 ・SPとMPは消費ポイントが足りない場合、スキル or 魔法 or 奥義は発動できません。 ・GPは相手の攻撃を防御で減少、0になるとしばらくの間、無防備状態になります。</p>
③ 連続発動不可能行動 (Re)	Re × が表示されている間はRe系の行動は発動出来ません。
④ ダメージ情報	<p>他キャラから攻撃を受けた場合の自分のダメージに関する情報です。</p> <p>左から順に、コンボ数、実際のコンボによる総ダメージ、ダメージの修正率。</p> <p>コンボ数 : 攻撃を受けてから、途中でガードが出来ない状態のままで連続した攻撃を受けた回数です。 コンボ総ダメージ : 1回のコンボにより受けた総合ダメージです。 ダメージ修正率 : 攻撃受けた時のダメージを減少 or 増幅 する修正率です。 コンボによる連続攻撃を受けると基本的に減少します。</p>
⑤ その他の情報	<p>CounterHit : 自分が攻撃をしている時に攻撃を受ける。ダメージ修正 +30% GuardBreak : ガード中にガードが出来ない攻撃を受ける。ダメージ修正 +-0 GuardCrush : ガード中で攻撃を受けてGPが0になる。ダメージ修正 +-0 WeakPoint : 弱点攻撃を受ける。ダメージ修正 +30%</p>
⑥ プレイヤーの名前	<p>①のプレイヤー番号と同様です。 ※ ネットワーク対戦時には起動時に設定した名前(半角の英文字 + 数字で7桁)が表示されます。</p>
⑦ キャラクター	自分 or 他の人 のキャラクターです。

1：ネットワーク用 ゲーム起動前の設定ダイアログ

① 対戦時の攻撃方向制限	<p>All Direction Attack :</p> <p>ONにすると、対戦時の攻撃が8方向攻撃可能になります。</p> <p>OFFの場合は、対戦時の攻撃は左右限定の攻撃しか出来ません(※ デフォルト)。</p>
② デバッグモード	<p>Debug Mode : 当たり判定表示等のでバックモード。現時点でOFFのみで、関係ありません。</p>
③ ネットワーク接続モード	<p>Host : ホスト(親)として他の人の接続を待ちます。</p> <p>ホスト(親)は接続側よりも、少しデータを多く送信しますので、なるべく回線速度が速い人がなられる事をお勧めします。</p> <p>接続側(子)へ、自分のIPアドレス&指定したポート番号を教えてください。</p> <p>※ ルーター等を使用しても特に設定を変更しないままホストへ接続出来るようになりました。</p> <p>Connect : 接続側(子)としてホスト(親)に接続します。</p> <p>ホスト(親)の方からIPアドレス&ポート番号を教えてください、⑧と⑦番の項目にそれぞれ入力して下さい。</p>
④ ネット対戦時の処理の種類 (※ Hostのみ操作)	<p>下記の3種類のTypeから対戦時の処理を選択して下さい。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・TypeA(サーバクライアント形式、ホストがADSL以上の回線推奨) ・TypeB(P2P形式) ・TypeC(サーバクライアント形式、低速回線用、TypeAよりキーレスポンス悪い) <p>☆ 推奨するNetworkTypeは、「TypeA」or「TypeC」。</p> <p>オフライン対戦に近い正常な動作です。</p>
⑤ プレイヤーの名前	<p>キャラ選択と対戦中、自分の操作するキャラクターの頭上に表示される名前です。</p> <p>半角文字列のアルファベット+数字 7文字以内で入力して下さい。</p> <p>※ アルファベットa ~ z or A ~ Z と数字 0 ~ 9</p> <p>※ 何も入力しない場合の名前は、自動的に「Player」になります。</p>
⑥ プレイヤーの名前の確認	<p>③番で入力された名前が7文字を超えていた場合、実際の表示名に更新修正されます。</p>
⑦ ポート番号	<p>通信を許可しているポート番号を指定して下さい。</p> <p>※ 何も入力しない場合は「2600」になります。</p> <p>※ 以下のポート番号は予約済みらしいので指定しないで下さい。</p> <p>0 ~ 1024、1900、2300 ~ 2400、6073、47624</p>

⑧ 接続先のIPアドレス	<p>①番の Host を選択した場合： 選択時は現在は何も表示されません。</p> <p>192.168.xx.x～の形ではない、自分のグローバルIPアドレスを、 確認君「http://www.ugtop.com/spill.shtml」などで、 IPアドレスを確認してから 接続側(子)へ伝えて下さい。 ※ IPアドレスはインターネットの住所のような物なので、 各自自己責任にて相手へ伝えて下さい。</p> <p>①番の Connect を選択した場合： ホスト(親)のIPアドレスを覚えて貰い、IPアドレスを入力してください。</p>
⑨ サーバへの接続許可人数 (※ Hostのみ操作)	<p>ホスト(親)への接続を許可する人数です。 自分を含めて半角数字で、2 ～ 4で指定してください。</p> <p>※ ①番の Host を選択した方のみ入力可能。 何も入力がない場合、4人で設定されます。</p>
⑩ ゲーム開始	<p>①番でネットワークモードを指定した場合： ネットワーク対戦専用タイトルが起動します。 下記の『2. ネットワーク用 タイトル画面』を参照して下さい。</p> <p>選択をせずゲームを開始された場合は、通常の対戦システムページを参照して下さい。</p>
⑪ ゲーム終了	<p>ゲームを起動せずに終了します。</p>

2：ネットワーク用 タイトル画面

・全員が、ホスト(親)へ接続し、正常の場合の画面

※ ホスト(親)と 接続側(子)の画面の違いは、OKボタンがあるかないかのみです。



・他のプレイヤーの接続待機中の ホスト(親)の画面



① ホスト(親)への接続人数	【 現在接続している人数 / 接続許可人数 】が表示されます。
② ホスト(親) ～ コネクト(子) 応答速度	ホスト側 と 接続側 間でのデータの転送にかかった時間です。 全員がホスト側へ接続後に計測しているので揃うまでは0msで表示されます。 ※ 数値が低いほどデータの転送が速く快適に遊べます。
③ プレイヤー番号	Host : 1P 固定。 Connect : Host への接続順で 2P～4P。
④ プレイヤーの名前	『 1. ゲーム起動前の設定メニュー 』の②番で設定したプレイヤーの名前が表示されます。 ※ 接続待機中でまだ接続がされてない方は、Connecting Wait と点滅表示。
⑤ 対戦の準備画面の開始 (※ Hostのみ操作)	Host : 何も問題がなければOKボタンが濃い赤色に変わります、 OKボタンを押すとホスト側と接続側がお互いに 対戦の準備画面へ移行します。 Connect : Host 側が対戦準備画面を開始するまで待機します。 『 3. ネットワーク用 対戦の準備画面 』を参照して下さい。
⑥ ゲーム終了	対戦準備画面へ移行せず、ゲームを終了します。

3. ネットワーク用 キャラ選択画面（※ 操作も内容もほぼ通常モードと同じです）



画像： 左側はネット対戦2人用、右側はオフライン対戦4人用 ※ 対戦人数は、オフライン・オンラインどちらも2～4人まで可能
メニュー時の操作ボタンは、「決定：ガードボタン」、「キャンセル：ジャンプボタン」

① キャラクターのビジュアル	④番で選択したキャラクターのビジュアルです。
② プレイヤー番号とプレイヤーの名前	実際の対戦画面でも表示されるプレイヤー番号と名前です。 『1. ～』で設定した名前です。
③ 勝利数	個人 or チーム での対戦において、勝利した数です。
④ 選択キャラクターの名前	方向キーの左 or 右 で使用したいキャラクターを選択します。
⑤ 選択キャラクターの色の種類番号	現時点のバージョンでは、カラー01～04 の 4種類から選択します。
⑥ チーム番号	方向キーの左 or 右 で使用したいチーム番号を選択します。 ※ 同一チームの人には攻撃が無効、回復系スキルが有効になります。
⑦ 選択の決定	決定ボタン(防御ボタン)を押すと、決定 or 決定の解除を行います。 ※ 全ての人が決定をしないと対戦へ移行できません。
⑧ 対戦ステージ (※ Hostのみ操作)	方向キーの左 or 右 で対戦ステージを選択します。
⑨ BGM (※ Hostのみ操作)	方向キーの左 or 右 で対戦中に流れるBGMの選択をします。
⑩ 対戦の開始 (※ Hostのみ操作)	実際にネットワーク対戦を開始します。 操作と対戦システムは独特なので詳しくは、、『対戦システム』を参照して下さい。
⑪ ゲーム終了 (※ Hostのみ操作)	ネットワーク対戦をやめて、ゲームを終了します。 ※ このドキドキ玉子王国にはチャット機能はつけておりません。 別途skypeやチャットルームにおいて、会話される事を想定して製作しています。 ※ もし接続者側から終了をしたい場合は、ゲームのウインドウの 右上の×ボタンで強制終了を行って下さい。

4. ネットワーク対戦画面

※ 操作も内容もほぼ通常モードと同じで違いは、キャラの名前の表示だけです

・キャラ選択画面（2VS2 のチーム戦の場合）



・ネット対戦 4人（チーム戦）



□ キャラクター：ジョン



特徴	<p>【 バランス型 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近距離攻撃が主体。 ・地上と空中どちらも安定して戦える。 ・技と奥義の性能が高く、単発での発動も強いが、コンボ攻撃のパターンが少ない。 ・低ランク回復魔法により、自分と仲間のHPを回復可能。
身長	180 cm
体重（※ 装備品含む）	100 kg
HP	16000
MP	1000
SP	1600
物理防御力（Max = 100）	40
魔法防御力（Max = 100）	20

※ 技・魔法・奥義の「Rank」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 （奥義、最終奥義）	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明（※ 特殊な設定含む）
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、進行方向の逆方向キー	0	地上	<p>自分の背後方向へ回避移動を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」同時押し	0	地上	<p>相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体の上半身のみ無敵
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」同時押し	0	地上	<p>相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
十字斬 Rank4	「スキル&魔法1」+「ガード」	Sp120	地上	<p>縦、横の順に斬るスキの少ない連続斬り。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能
烈風十字斬 Rank5	「スキル&魔法1」+「ガード」+「性質変化」	Sp340	地上・空中	<p>縦、横の順に空を斬り遠くまで斬撃を飛ばす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能
飛翔斬（弱） Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」	Sp140	地上・空中	<p>低くジャンプしながら下から斜め上へ斬り上げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動直後に少し無敵時間有り ・空中にいる相手に弱点攻撃
飛翔斬（強） Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」+「性質変化」	Sp180	地上・空中	<p>高くジャンプしながら下から斜め上へ斬り上げる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動直後に少し無敵時間有り ・空中にいる相手に弱点攻撃
兜割り（弱） Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」	Sp180	地上	<p>真上に回転ジャンプしながら叩き斬る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハイパーアーマー有り
兜割り（強） Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」+「性質変化」	Sp220	地上・空中	<p>低空で前方向に回転ジャンプしながら叩き斬る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・方向キー入力による移動制御可能 ・ハイパーアーマー有り
聖光盾 Rank4	「スキル&魔法2」+「ガード」	Mp100 / 1秒間	地上・空中	<p>聖なる魔力を解き放ち、光の衣を発生させて攻撃を緩和し、防御に徹する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能 ・ボタンを押している間のみ発動 ・自分と近隣の仲間のGP回復 ・発動中は物理・魔法防御力100
ナイトクロスヒール Rank5 （連続発動不可 Re x）	「スキル&魔法2」+「ガード」+「性質変化」	Mp400	地上	<p>自分と周りにいる仲間の傷を癒す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動前後どちらもキャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・使用回数1回 ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下

奥義				
殻割黄身閃 Rank8	「奥義」+「ガード」	Sp450	地上	防御を捨てて全てを一撃に集中し前方を斬り裂く。 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
烈風天翔斬 Rank9	「奥義」+「弱攻撃」	Sp640	地上	剣を上に掲げて大気の力を借りて、天を切り裂くような斬撃を飛ばす。 ・ハイパーアーマー有り
タマゴバーニング Rank9 (連続発動不可 Re×)	「奥義」+「強攻撃」	Sp580 Mp480	地上 ・ 空中	師匠の残した最後の奥義。 炎の鳥を身に纏い自分を守り、敵を燃やし貫く。 ・ハイパーアーマー有り ・攻撃を一定ダメージ防ぐバリア有り ・物理・魔法防御力アップ中

参考程度の立ち回り方法

- ・近距離で相手も地上の場合、スキが少ない十字斬で斬り込んだり、強攻撃 ⇒ 十字斬 or 殻割黄身閃 で攻撃を仕掛けると発動もかなり速く、(それと相手がハイパーアーマー持ちのキャラであっても素早くゲージを0にする) 安定したダメージが取りやすい。
- ・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、飛翔斬(弱 or 強)の対空が有効(空中の相手に弱点攻撃補正有り)ですが、タイミングが2通り有り、Spに余裕がある場合は、引きつけて発動直後の無敵を利用したカウンター狙いの飛翔斬 ⇒ (空中) 烈風十字斬で、ダメージ重視コンボ、SPを節約する場合は、少し早めに発動し、飛翔斬の上昇の終わり位の斬撃をHITさせる、ちなみに2通りとも相手が空中ガードしていても確定反撃を受けにくい。
それと、単発で烈風天翔斬を対空攻撃として使用するのも、相手のジャンプ攻撃の抑止力となり効果的。
- ・安定した大ダメージを与えたい場合、兜割り ⇒ 殻割黄身閃、飛翔斬 ⇒ (空中)タマゴバーニングのコンボがお勧め。
兜割りを当てるには、浮かせ攻撃 ⇒ 兜割りへのコンボの繋ぎが一番安定していますが、相手が接近する為に移動している場合は、強攻撃や地上の近接スキルをしてくる可能性があるため、その行動を読んで、兜割りをするのもHITしやすい。
タマゴバーニングについても、浮かせ攻撃 ⇒ (少し間をおいて) 飛翔斬(弱 or 強) ⇒ タマゴバーニングで、安全にコンボが可能ですが、炎の鳥には攻撃を防げるバリア効果もあるので、相手の攻撃タイミングを読んで、単発で先に発動して攻撃に割り込むのもかなり効果的。
- ・防御面に関しては、ダメージが大きい相手の スキル or 魔法 or 奥義 を防ぐ場合、積極的に聖光盾を使用する事で 防御&魔法防御が100の状態でのガードになる為、かなりダメージを軽減可能。
通常ガード使用中から、そのまま聖光盾を発動出来るので便利ですが、聖光盾の使用中はMPとSPの自然回復が止まるので注意。

連続コンボの例(※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り)

No.1	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 十字斬
No.2	浮かせ攻撃 ⇒ (少し間をおいて)飛翔斬(強) ⇒ 烈風十字斬
No.3	弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 烈風天翔斬
No.4	強攻撃 ⇒ 殻割黄身閃 ⇒ 烈風天翔斬
No.5	ジャンプ攻撃 ⇒ 弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 兜割り(弱) ⇒ 殻割黄身閃
No.6	ジャンプ攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ (少し間をおいて)飛翔斬(弱) ⇒ タマゴバーニング

キャラクター：ユキノ



特徴	<p>【 魔法特化型 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近～遠距離、全ての射程が攻撃範囲。 ・牽制、バリア、罠、足止め 等の攻守に優れた魔法攻撃。 ・MPの消費が激しく不足気味。 ・HPと物理防御力が少ない。 ・体重が非常に軽い為、攻撃により吹き飛びやすい。 ・高ランク回復魔法により、自分と仲間のHPを回復、死亡状態の仲間を復活させる事が可能。
身長	165 cm
体重（※ 装備品含む）	46 kg
HP	14000
MP	1800
SP	600
物理防御力(Max = 100)	0
魔法防御力(Max = 100)	60

※ 技・魔法・奥義の「 Rank 」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 (奥義、最終奥義)	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明 (※ 特殊な設定含む)
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、進行方向の逆方向キー	0	地上	<p>自分の背後方向へ回避移動を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」同時押し	0	地上	<p>相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体の上半身のみ無敵
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」同時押し	0	地上	<p>相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
ファイアボール Rank4	「スキル&魔法1」+「ガード」	Mp100	地上・空中	<p>炎の球を前方へ飛ばす。(近・中距離)</p>
ファイアボールトラップ Rank5	「スキル&魔法1」+「ガード」+「性質変化」	Mp500	地上	<p>炎の力を凝縮し、目の前にかくして設置、そして見えない炎の球が、徐々に前方へ加速して移動、触れた者全てを爆発と爆風に巻き込む。(近・中・遠距離)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能 ・自分も仲間も敵も全てに判定有り ・設置後は影もなくなり爆発する時のみ見る事が出来る ・爆風に当たった場合は、少しの間 持続系ダメージ
サンダーボルト(弱) Rank5	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」	Mp240	地上	<p>上空から稲妻を地上へ落とす。(中距離)</p>
サンダーボルト(強) Rank5	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」+「性質変化」	Mp240	地上	<p>上空から稲妻を地上へ落とす。(遠距離)</p>
ロックガン Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」	Mp160	地上	<p>鋭い岩を散弾銃の様に、5発同時発射。(至近距離)</p>
グレイブ Rank5	「スキル&魔法1」+「強攻撃」+「性質変化」	Mp280	地上	<p>前方に大きく鋭い岩を地面から突出させる。(近・中距離)</p>
アイスバリア Rank4	「スキル&魔法1」+「ジャンプ」	Mp180	地上	<p>自分の体を覆う程度の氷の力を凝縮し、攻撃を防ぐ為のバリアとして発生させ、触れる者を凍りつかせる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハイパーアーマー有り ・攻撃を一定ダメージ防ぐバリア有り
アイスフィールド Rank5	「スキル&魔法1」+「ジャンプ」+「性質変化」	Mp320	地上	<p>自分の足元から、氷の床を広範囲に徐々に発生させ、触れた者を凍りつかせて、しばらくの間動けなくする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハイパーアーマー有り

ヒール Rank4 (連続発動不可 Re x)	「スキル&魔法2」 +「ガード」	Mp300	地上	自分自身の傷を癒す ・発動前後どちらもキャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・使用回数1回 ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
クロスヒール Rank5 (連続発動不可 Re x)	「スキル&魔法2」 +「ガード」+「性質変化」	Mp600	地上	自分と周りにいる仲間の傷を癒す。 ・発動前後どちらもキャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・使用回数1回 ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
リヴァイブ Rank7 (連続発動不可 Re x)	「スキル&魔法2」 +「弱攻撃」	Mp600	地上	目の前の仲間を死亡から蘇生する(HP回復・小) ・発動前後どちらもキャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・使用回数1回 ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
リザレクション Rank8 (連続発動不可 Re x)	「スキル&魔法2」 +「弱攻撃」+「性質変化」	Mp900	地上	目の前の仲間を死亡から蘇生する(HP回復・中) ・発動前後どちらもキャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・使用回数1回 ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
奥義				
ホーリー Rank8	「奥義」+「ガード」	Mp540	地上	前方広範囲に光の柱を発生させ攻撃する。(近・中距離) ・ハイパーアーマー有り
サンクチュアリ Rank4	「奥義」+「ジャンプ」	Mp820	地上	自分の周囲を一定時間聖域化し、あらゆる攻撃と敵の侵入を拒絶する最上級防御魔法。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り
プテメテオ Rank9 (連続発動不可 Re x)	「奥義」+「強攻撃」	Mp780	地上・空中	前方の広範囲に隕石を複数降らせる。 ・ハイパーアーマー有り ・空中ガード不能(※落下中隕石のみ)

参考程度の立ち回り方法

- ・近距離で相手も地上の場合、ロックガン、強攻撃 ⇒ ロックガンで攻撃を仕掛けると発動がかなり速く、(それと相手がハイパーアーマー持ちのキャラであっても素早くゲージを0にする) 攻撃もHITしやすいので相手をダウンさせる事も可能。相手が至近距離で弱攻撃を多用してくる場合、少しハイパーアーマーがある アイスバリアで割り込み、アイスバリア ⇒ グレイブ ⇒ ホーリーで安定した大ダメージを取る事も可能ですが、アイスバリアの範囲は狭いので注意。相手が隙の大きい技を出した後の反撃は、浮かせ攻撃 ⇒ グレイブ ⇒ ホーリー も安定したダメージを与えられるので効果的。
- ・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、早めにアイスバリア発動、ガード or バックステップの無敵で、少し距離を取らないと厳しい。
- ・中～遠距離に相手がいる場合、基本的にはサンダーボルト(弱 or 強)で迎撃する形で、サンダーボルト(弱)のHIT時は、サンダーボルト(弱) ⇒ ホーリー のコンボが可能。それと、相手が飛び道具を余り打たない場合には、ファイアボールトラップを発動しておき、そこへ同様にサンダーボルトでの攻撃 or (ファイアボールトラップを回避する為にジャンプをすると予測して)(空中)ファイアボールも効果的。
- ・回復魔法や復活魔法を安全に使用したい場合、敵との距離を少し取り、アイスフィールド(HITで足止め) or サンクチュアリ 等で安全を確保してから発動の方が望ましく、特に復活魔法は詠唱が長いので、サンクチュアリが必須かもしれません。

連続コンボの例(※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り)

No.1	強攻撃 ⇒ ロックガン(全弾HITで敵はダウン)
No.2	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ ファイアボール ⇒ グレイブ
No.3	弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ グレイブ ⇒ ホーリー
No.4	アイスバリア(or アイスフィールド) ⇒ グレイブ ⇒ ホーリー
No.5	ファイアボールトラップ(中距離HIT) ⇒ サンダーボルト(弱) ⇒ ホーリー
No.6	(走りながら) 浮かせ攻撃 ⇒ グレイブ ⇒ (少し歩いて即) 浮かせ攻撃 ⇒ グレイブ ⇒ ホーリー

□ キャラクター：シズク



特徴	<p>【 バランス型 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近～中距離攻撃が主体。 ・地上と空中どちらも安定して戦える。 ・物理と魔法攻撃を使い、消費を分散し効率が良い。 ・ジャンプスキルで、高く飛ぶことが可能なので有利な位置へ移動しやすい。 ・防御系魔法により相手の攻撃を防ぐ事も可能。
身長	176 cm
体重（※ 装備品含む）	66 kg
HP	15000
MP	800
SP	1800
物理防御力(Max = 100)	20
魔法防御力(Max = 100)	40

※ 技・魔法・奥義の「 Rank 」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 (奥義、最終奥義)	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明 (※ 特殊な設定含む)
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、進行方向の逆方向キー	0	地上	自分の背後方向へ回避移動を行います。 ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」 同時押し	0	地上	相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃 ・体の上半身のみ無敵
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」 同時押し	0	地上	相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃 ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
夢幻 Rank4	「スキル&魔法1」 +「ガード」	Sp120	地上	回転し攻撃を避けつつ前へ踏み込み、相手を貫く。 ・発動直後に少し無敵時間有り
夢幻烈火 Rank4	「スキル&魔法1」 +「ガード」+「性質変化」	Sp320	地上	回転後、前へ踏み込み5回連続素早く突き刺す。 ・ハイパーアーマー有り
対空牙突 (弱) Rank4	「スキル&魔法1」 +「弱攻撃」	Sp160	地上・空中	前方の上の位置にいる敵を、下から低空ジャンプし突き刺す (近距離) ・発動直後に少し無敵時間有り
対空牙突 (強) Rank4	「スキル&魔法1」 +「弱攻撃」+「性質変化」	Sp200	地上・空中	前方の上の位置にいる敵を、下から低空ジャンプし突き刺す (遠距離) ・発動直後に少し無敵時間有り
飛鳥 Rank5	「スキル&魔法1」 +「強攻撃」	Sp240	地上	足に力を溜めて、大空へ高く舞い上がる。 ・ハイパーアーマー有り ・方向キー入力による移動制御可能 ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
彗星衝 ※ Rank1	「スキル&魔法1」 +「強攻撃」+「性質変化」	Sp180	空中	空中から槍を下に向けて大地を貫くように急降下する。 ・※ 飛鳥のみキャンセル発動可能 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下 ・地上にいる相手に弱点攻撃
激烈な愛 Rank5	「スキル&魔法1」 +「ジャンプ」	Mp180	地上・空中	燃えさかる愛を形を生み出し、前方へ飛ばす。 ・ダメージ修正率上昇
心はいつもここに Rank5	「スキル&魔法1」 +「ジャンプ」+「性質変化」	Mp380	地上	見守る愛を形に生み出し、その場に留まらせ攻撃を防ぐ。 ・発動後キャンセル不可能 ・攻撃を一定ダメージ防ぐバリア+飛び道具へダメージ

奥義				
神鬼真心衝 Rank9	「奥義」+「ガード」	Sp480	地上	槍に想いを込めて前方へ解き放つ。 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力ダウン・中
神羅斜心衝 Rank9	「奥義」+「弱攻撃」	Sp480	地上	槍に想いを込めて前方斜め上へ解き放つ。 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力ダウン・中
卵風水鳥 Rank9 (連続発動不可 Re x)	「奥義」+「強攻撃」	Mp420	地上・空中	嫉妬心を増幅させて、凍てつく氷の鳥を生み出し、前方遠くまで飛ばす。 ・ハイパーアーマー有り ・ガードをする相手を強く押し、相手へヒット時は貫通

参考程度の立ち回り方法

- ・近距離で相手も地上の場合、至近距離では、弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 始動のコンボ or (少し無敵のある) 夢幻 ⇒ 激的な愛 ⇒ 始動のコンボ。相手の弱攻撃の範囲外の近距離では、強攻撃 ⇒ 夢幻 ⇒ 激的な愛 ⇒ 始動のコンボが安定。相手にハイパーアーマーがある場合は、強攻撃 or 夢幻を先にHITさせてアーマーゲージを無くす事を推奨。
- ・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、引きつけて (少し無敵の有る) 対空牙突 (弱 or 強) の対空が単発でも有効ですが、対空牙突 ⇒ (空中) 激的な愛 ⇒ (地上降りて即キャンセル) 神羅斜心衝 のコンボで発動させておくと、HIT時は安定したダメージ、ガードされても反撃を受けにくい。SPを節約したい場合は、少し早めに対空牙突を発動させ、上昇終わり頃の槍にHITさせると、ガードされても反撃を受けにくい。それと、単発で神羅斜心衝を対空攻撃として使用するのも、相手のジャンプ攻撃の抑止力となり効果的。
- ・中距離では、夢幻 or 激的な愛 で牽制しつつ、HITした場合はそこからコンボ始動か、飛鳥で移動を制御して相手の距離を調整し、上空から彗星衝 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 対空牙突(弱) ⇒ (空中) 激的な愛 ⇒ 神羅斜心衝 コンボ等も安定したダメージを与える。
- ・防御面に関しては、ここはいつもここに でバリアを張って防ぐ事が効果的で、相手が中～遠距離距離攻撃を多発する場合は先に発動しておく、相手の奥義発動が見えた瞬間に発動する事で、相手の攻撃を防ぎながらも、発動直後すぐ攻撃や移動が出来るので有利。

連続コンボの例 (※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り)

No.1	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 夢幻
No.2	ジャンプ攻撃 ⇒ 弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ (少し間をおいて) 対空牙突(弱) ⇒ 激的な愛(空中) ⇒ 神羅斜心衝
No.3	(飛鳥 or ジャンプの空中から) 彗星衝 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 対空牙突(弱) ⇒ (空中) 激的な愛 ⇒ 神羅斜心衝
No.4	強攻撃 ⇒ 夢幻 ⇒ 激的な愛 ⇒ 強攻撃 ⇒ 夢幻 ⇒ 激的な愛 ⇒ 神鬼真心衝
No.5	対空牙突(弱) ⇒ 激的な愛 ⇒ 弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 対空牙突(強) ⇒ 激的な愛 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 対空牙突(強)
No.6	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 夢幻烈火 ⇒ 激的な愛 ⇒ 弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 対空牙突(弱) ⇒ 激的な愛 ⇒ 神鬼斜心衝 (※ 敵が空中でダウン状態) ⇒ 卵風水鳥

□ キャラクター：タマキング



特徴

【 攻撃重視型 】

- ・近～中距離攻撃が主体。
- ・物理と魔法攻撃を使え、消費を分散し効率が良い。
- ・リーチが長く、広範囲攻撃が多い分、移動力が遅い。
- ・常時ハイパーアーマーが少し有り、割り込みやすい。
- ・物理と魔法防御が高いが、HPとGPがかなり低いので、防御に徹するとガードクラッシュし易く死にやすい。
- ・瀕死時以外は、常にHPが少量だけ自然回復する。
- ・複数の敵を空間に閉じ込める魔法で、敵の移動を制限する事で、自由に間合いを操れる。

身長	240 cm
体重（※ 装備品含む）	250 kg
HP	13000
MP	1600
SP	1600
HAP（Hアーマー）	5
物理防御力（Max = 100）	80
魔法防御力（Max = 100）	60

※ 技・魔法・奥義の「Rank」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 （奥義、最終奥義）	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明（※ 特殊な設定含む）
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、進行方向の逆方向キー	0	地上	自分の背後方向へ回避移動を行います。 ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」同時押し	0	地上	相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃 ・体の上半身のみ無敵
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」同時押し	0	地上	相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃 ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
燕返し Rank4	「スキル&魔法1」+「ガード」	Sp140	地上	Vの字を描くように、斬り落として斬り上げる。
斬鋼剣 Rank4	「スキル&魔法1」+「ガード」+「性質変化」	Sp380	地上	渾身の力を込めて上から叩き斬る。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り
闇払い Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」	Sp160	地上	素早く相手の足元を薙ぎ払う。 ・ハイパーアーマー有り
修羅旋風剣 Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」+「性質変化」	Sp320	地上・空中	自分の周囲に旋風を起こす様な回転斬り。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力ダウン・中
ダークネスファイアボール Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」	Mp100	地上・空中	前方に炎の球を飛ばす。
ダークネスファイアトリック Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」+「性質変化」	Mp250	地上	前方へ炎の球を飛ばした直後、魔法の小剣で追撃する。 ・小剣は、ステージ以外の敵全てを貫通
奥義				
闇の牢獄 Rank8 （連続発動不可 Re x）	「奥義」+「ガード」	Mp950	地上	左・右・手前・奥・上に、障壁を生成し、空間に閉じ込める。それと障壁へ触れた敵を、強制的に中へ吹き飛ばす。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・ガード不可能 ・発動中は物理・魔法防御力ダウン・大
シャドウフレア Rank5	「奥義」+「弱攻撃」	Mp750	地上	闇の力を増幅し、前方を消し去るように爆発させる。 ・ハイパーアーマー有り
覇王横一文字 Rank9	「奥義」+「強攻撃」	Sp780	地上	闇の剣の力の一部を開放し、剣圧を増幅させて前方広範囲に強大な衝撃波を飛ばす。 ・ハイパーアーマー有り

参考程度の立ち回り方法

- ※ 通常時の常時ハイパーアーマーは、ジャンプ攻撃＋弱攻撃や、強攻撃1撃で失われる程度のアーマー数値なので、基本的には、ハイパーアーマー付きの強攻撃や技や魔法や奥義との組み合わせで効果が大きく、過剰な割り込み攻撃をするのは注意が必要。
- ・近距離で相手も地上の場合、至近距離では、弱攻撃 ⇒ 強攻撃 or 浮かせ攻撃 ⇒ 始動のコンボが効果的。
相手の弱攻撃の範囲外の近距離では、強攻撃 or 浮かせ攻撃 ⇒ 斬鋼剣のコンボ、ファイアボール系 or 斬鋼剣 or 修羅旋風剣 単発でも有効。
 - ・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、早めに斬鋼剣を発動しておくか、ガード or バックステップで距離を少し取るか、常時ハイパーアーマーの数値が少しでも残っていれば、ハイパーアーマー付きの技でジャンプ攻撃を1発なら受け止めつつ割り込みで反撃。
 - ・中距離では、MPに余裕があれば、間の牢獄を発動し敵をしばらく閉じ込めてしまい、その中で、浮かせ攻撃 ⇒ 燕返し ⇒ シャドウフレアや、ファイアボール系 or シャドウフレア 単発で牽制しつつダメージを与える。
特に瀕死時の場合は、間の牢獄発動後、中から霸王横一文字で敵を間の壁に押し付けてガードをこじ開けるのでかなり凶悪。
 - ・安定したダメージを与えたい場合、浮かせ攻撃 ⇒ 斬鋼斬、浮かせ攻撃 ⇒ (少し間をおいて) 燕返し ⇒ シャドウフレア等が燃費もよくお勧め。

連続コンボの例(※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り)

No.1	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 修羅旋風剣
No.2	ジャンプ攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 斬鋼剣
No.3	ジャンプ攻撃 ⇒ 弱攻撃 ⇒ ファイアボールトリック ⇒ シャドウフレア
No.4	ジャンプ攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ (少し間をおいて) 燕返し ⇒ シャドウフレア ⇒ 霸王横一文字

キャラクター：クレイ



特徴	<p>【 攻撃重視型 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近距離攻撃が主体。 ・攻撃力が非常に高く相手のガードを破壊しやすいが、反撃を受けやすい技が多く、コンボの種類も少ない。 ※ 一撃必殺を好む人向け ・常時ハイパーアーマーが少し有り、割り込みやすい。 ・HPと物理防御が高いが、魔法攻撃に弱い。 ・突進系奥義で、相手の飛び道具等を破壊しながら突き進む事が出来るので突破力は高い
身長	145 cm
体重（※ 装備品含む）	250 kg
HP	17000
MP	400
SP	1600
HAP（Hアーマー）	5
物理防御力（Max = 100）	60
魔法防御力（Max = 100）	0

※ 技・魔法・奥義の「Rank」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 （奥義、最終奥義）	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明（※ 特殊な設定含む）
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、進行方向の逆方向キー	0	地上	自分の背後方向へ回避移動を行います。 ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」同時押し	0	地上	相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃 ・体の上半身のみ無敵
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」同時押し	0	地上	相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃 ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
輪舞旋斧 Rank4	「スキル&魔法1」+「ガード」	Sp180	地上	地上で踊るように回転しながら複数回斬る。 ・発動後キャンセル不可能 ・方向キー入力による移動制御可能
裂空風車 Rank4	「スキル&魔法1」+「ガード」+「性質変化」	Sp200	地上	空中で風車の様に縦に回転しながら複数回斬る。 ・方向キー入力による移動制御可能
大木斬 Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」	Sp300	地上	軽くジャンプして、空中から全体重を乗せて叩き斬る。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り
猛虎乾坤一擲 Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」+「性質変化」	Sp380	地上	力を溜めながら標的を待ち構え、渾身の力で襲いかかるように振り斬る。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力アップ・小
フルスイング Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」	Sp250	地上	フルスイングして、相手を遠くへ飛ばす。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り
グレートフルスイング Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」+「性質変化」	Sp340	地上	力を溜めてフルスイングして、相手を遠くへ飛ばす ・発動後キャンセル不可能 ・ガード不可能 ・ハイパーアーマー有り

奥義				
爆走一徹 Rank5	「奥義」+「ガード」	Sp540	地上・空中	斧を前にかざして、触れる者を弾き飛ばし、前方へ全速力で爆走する。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
烈震爆砕陣 Rank4	「奥義」+「弱攻撃」	Mp300	地上	大地を力いっぱい踏みつけて、周囲の地面を爆発させる。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・攻撃を一定ダメージ防ぐバリア有り
天地二断激戦斧 Rank9 (連続発動不可 Re×)	「奥義」+「強攻撃」	Sp620	地上	空と大地を二つに断つ様な強大な力で叩き斬る。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・空中ガード不能

参考程度の立ち回り方法

- ※ 通常時の常時ハイパーアーマーは、ジャンプ攻撃＋弱攻撃や、強攻撃1撃で失われる程度のアーマー数値なので、基本的には、ハイパーアーマー付きの強攻撃や技や魔法や奥義との組み合わせで効果が大きく、過剰な割り込み攻撃をするのは注意が必要。
- ・近距離で相手も地上の場合、至近距離では、弱攻撃 ⇒ 輪舞旋斧、強攻撃 ⇒ 大木斬、浮かせ攻撃 ⇒ 猛虎乾坤一擲のコンボが効果的。相手の弱攻撃の範囲外の近距離では、強攻撃 ⇒ フルスイングのコンボ、大木斬が単発発動でも有効。大木斬は優秀な技で近距離でガードされても反撃を受けにくい、フルスイング、猛虎乾坤一擲、烈震爆砕陣、天地二断激戦斧は、至近距離で発動すると、確定反撃を受けやすいので注意。
 - ・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、早めに裂空風車 or 猛虎乾坤一擲を発動しておくか、ガード or バックステップで距離を少し取るか、常時ハイパーアーマーの数値が少しでも残っていれば、ハイパーアーマー付きの技でジャンプ攻撃を1発なら受け止めつつ割り込みで反撃。
 - ・中距離では、猛虎乾坤一擲の先端をHIT（反撃を受けない距離）、空中の下降中で地面着地前に走り出すタイミングでの爆走一徹が効果的。特に爆走一徹は、空中ガード不能攻撃でハイパーアーマーも有るので、相手が空中に飛んで回避しようすると確定で大ダメージを与える。
 - ・相手のガードが堅い場合は、たまにガード不能攻撃（クレイのはダウンせず崩すだけ）⇒ から普通にコンボ、グレートフルスイングをいきなり発動するのも効果的。
 - ・大ダメージを与えたい場合、浮かせ攻撃 ⇒ 猛虎乾坤一擲、浮かせ攻撃 ⇒ （少し間をおいて）裂空風車 ⇒ 爆走一徹、浮かせ攻撃 ⇒ 天地二断激戦斧 がお勧め。

連続コンボの例（※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り）

No.1	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ フルスイング
No.2	弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 大木斬 or 猛虎乾坤一擲
No.3	ジャンプ攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 天地二断激戦斧
No.4	ガード不能攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ （少し間をおいて）裂空風車(空中で全部HIT) ⇒ 爆走一徹

□ キャラクター：ユキノジョウ



特徴	<p>【 コンボ重視型 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近距離攻撃が主体。 ・武器を使わない分、リーチが短いがスキが少ない。 ・単発技の火力は低い、コンボによる総ダメージは かなり高く、ガードを破壊しやすい。 ・移動中無敵の移動技が有り、攻撃をすり抜け 相手へ近づくことが可能。
身長	184 cm
体重（※ 装備品含む）	75 kg
HP	20000
MP	200
SP	2000
物理防御力(Max = 100)	20
魔法防御力(Max = 100)	20

※ 技・魔法・奥義の「 Rank 」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 （奥義、最終奥義）	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明（※ 特殊な設定含む）
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、 進行方向の逆方向キー	0	地上	<p>自分の背後方向へ回避移動を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」 同時押し	0	地上	<p>相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・体の上半身のみ無敵
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」 同時押し	0	地上	<p>相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
幻歩 Rank8	「スキル&魔法1」 +「ガード」	Sp160	地上	<p>幻を魅せる様に、素早く前方へ移動する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ガードキャンセル発動可能 ・移動中のみ無敵時間有り ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
必勝正拳突き Rank5	「スキル&魔法1」 +「ガード」+「性質変化」	Sp260	地上	<p>目の前の敵に、力を込め踏み込んだ一撃を与える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・幻歩からのキャンセル発動可能 ・※ 攻撃がHITしていない場合もキャンセル発動可能 ・発動後キャンセル不可能
流連脚 Rank4	「スキル&魔法1」 +「弱攻撃」	Sp150	地上	<p>流れる様に、裏拳、足払い、回し蹴りの 3回連続攻撃を行なう。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・3撃目の攻撃がHIT時、相手の方向を180度変更させる ・攻撃HIT時、ダメージ修正率の上昇
胡蝶乱舞 Rank5	「スキル&魔法1」 +「弱攻撃」+「性質変化」	Sp320	地上	<p>蝶が舞う様に、ひたすら連続攻撃を繰り返す。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハイパーアーマー有り ・攻撃HIT時、ダメージ修正率の上昇
絶空踵落とし Rank5	「スキル&魔法1」 +「強攻撃」	Sp100	地上・ 空中	<p>低ジャンプし、空中から体重を乗せて踵落とし。</p>
絶空踵切り Rank5	「スキル&魔法1」 +「強攻撃」+「性質変化」	Sp180	地上・ 空中	<p>素早く踵落としを素振りし、前方へ衝撃波を飛ばす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・胡蝶乱舞からのキャンセル発動可能

奥義				
連牙八卦衝 Rank8	「奥義」+「ガード」	Sp480	地上・空中	手に気を纏い槍と化し、一瞬で8回連続で突き刺す。 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力アップ・中
雪之活殺掌 Rank3	「奥義」+「弱攻撃」	Sp620	地上	手に大気の力を集めて凝縮し、前方へ投げ飛ばす。 ・胡蝶乱舞からのキャンセル発動可能 ・発動後キャンセル不可能 ・ハイパーアーマー有り
覚醒 Rank4	「奥義」+「ジャンプ」	Mp200	地上	己の秘められた力を開放し、一定時間攻撃系の能力を向上させる。 ・発動前後どちらもキャンセル不可能 ・使用回数1回 ・攻撃力&移動速度&自然回復力アップ ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下 ・※ステータスのRank10
瞬気爆殺 Rank9 (連続発動不可 Re×)	「奥義」+「強攻撃」	Sp760	地上・空中	大気の気を集めつつ、前方に手をかざし、狙いを定め、前方に瞬間移動して振り向き、一瞬で気を開放し、解き放つ。 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下

参考程度の立ち回り方法
<p>・近距離で相手も地上の場合、至近距離では、弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 or 強攻撃 ⇒ 始動のコンボが有効。 相手の弱攻撃の範囲外の近距離では、強攻撃 or 絶空踵落とし ⇒ 始動のコンボ or 必勝正拳突き、絶空踵切りの単発発動も効果的。 相手にハイパーアーマーがある場合は、強攻撃 or 絶空踵落とし or 必勝正拳突き等の発動が速い&アーマー攻撃力が高い為、先にHITさせてアーマーゲージを無くす事を推奨。</p> <p>・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、ジャンプ攻撃に耐えられるハイパーアーマーもなく、対空攻撃手段が無い為、相手のジャンプ攻撃をガードで確実に防ぎ、地上に相手が降りてから、ガード or バックステップで距離を少し取り、ジャンプ攻撃をこちらから仕掛けるか、相手の弱攻撃を読んでハイパーアーマー有りの必勝正拳突き等で割り込みや、相手の弱攻撃をガードで防いだ直後に即ガードキャンセル可能な(移動中無敵の)幻歩で相手の弱攻撃の次の攻撃を空振りさせて幻歩 ⇒ 必勝正拳突きのコンボ等が効果的。</p> <p>・中距離では、相手が飛び道具系の技や魔法を持っていない場合、(空中)地上着地前発動の 絶空踵切り、相手が飛び道具系の技や魔法を持っている場合、雪之活殺掌での割り込みが有効ですが、SPが勿体ないので近距離での戦闘がオススメ。</p> <p>・安定したダメージを与えたい場合、コンボに 流連脚 と 胡蝶乱舞 を入れるとコンボダメージ修正率がアップするので効果的ですが1 VS 1 以外の、複数対戦の場合は、強攻撃 ⇒ 流連脚 ⇒ 必勝正拳突き、絶空踵落とし ⇒ 弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 雪之活殺掌 等の短いコンボを推奨。特に胡蝶乱舞は攻撃している時間が長く、途中で他の敵からの攻撃を受け、攻撃を中断させられるので注意。</p>

連続コンボの例(※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り)	
No.1	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 流連脚 ⇒ 必勝正拳突き
No.2	ジャンプ攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 雪之活殺掌
No.3	強攻撃 ⇒ 流連脚 ⇒ 絶空踵落とし ⇒ 弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 雪之活殺掌
No.4	ジャンプ攻撃 ⇒ 弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 流連脚(2撃目キャンセル) ⇒ 胡蝶乱舞 ⇒ (空中)絶空踵切り ⇒ (空中)連牙八卦衝
No.5	ジャンプ攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 流連脚(2撃目キャンセル) ⇒ 胡蝶乱舞(6撃目の膝蹴り 地上キャンセル) ⇒ 雪之活殺掌

□ キャラクター：エアード



特徴	<p>【 後方支援型 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・中～遠距離攻撃が主体。 ・近距離攻撃に対する返し技が少ない。 ・攻撃力がやや低いが、弓矢の速度がかなり速い。 <p>・弓攻撃での特殊な設定</p> <ol style="list-style-type: none"> ①ハイパーアーマー攻撃力が低く割り込まれやすい ②矢の速度は速いが、重力の影響を受け地面に落ちる ③矢はカウンターHITしない ④矢は空中の相手に対して弱点攻撃ダメージ
身長	180 cm
体重（※ 装備品含む）	70 kg
HP	16000
MP	600
SP	1600
物理防御力(Max = 100)	10
魔法防御力(Max = 100)	10

※ 技・魔法・奥義の「 Rank 」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 (奥義、最終奥義)	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明 (※ 特殊な設定含む)
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、進行方向の逆方向キー	0	地上	<p>自分の背後方向へ回避移動を行います。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」同時押し	0	地上	<p>相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動直後、無敵時間有り ・ハイパーアーマー有り
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」同時押し	0	地上	<p>相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃</p> <ul style="list-style-type: none"> ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
連撃 Rank3	「スキル&魔法1」+「ガード」	Sp140	地上	<p>前方に素早く矢を放ち、追撃で2発目の矢を放つ。</p>
連空撃 Rank3	「スキル&魔法1」+「ガード」+「性質変化」	Sp160	地上	<p>空へ素早く矢を放ち、追撃で2発目の矢を放つ。</p>
三銃槍 Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」	Sp250	地上	<p>前方3方向へ、同時に3本矢を回転させて放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ステージ以外の全てを貫通 ・矢が重力の影響を受けず、直線に飛ぶ
吹衝撃 Rank4	「スキル&魔法1」+「弱攻撃」+「性質変化」	Sp300	地上	<p>先端に爆薬がついた特殊な形状の矢を使用し、力を溜めて矢を放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・爆風は自分も仲間も敵も全てに判定有り
流星 Rank3	「スキル&魔法1」+「強攻撃」	Sp180	空中	<p>前方斜め下方向へ、連続で3本の矢を放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・※ 攻撃がHITしていない場合もキャンセル発動可能
彗星 Rank4	「スキル&魔法1」+「強攻撃」+「性質変化」	Sp280	空中	<p>前方斜め下方向へ、彗星の様な大きい衝撃矢を放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・空中ガード不能 ・矢が重力の影響を受けず、直線に飛ぶ
奥義				
狂乱撃 Rank8	「奥義」+「ガード」	Sp480	地上	<p>前方へ狂った様に13回矢を乱れ放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ハイパーアーマー有り
虹影 Rank8	「奥義」+「弱攻撃」	Sp520	地上	<p>1本の矢を放つように見せかけて、7本の矢を重ねて前方斜め上の空へ、虹を掛けるように放つ。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ステージ以外の全てを貫通 ・ハイパーアーマー有り
終焉の黒 Rank9 (連続発動不可 Re x)	「奥義」+「強攻撃」	Mp500	地上	<p>自分の周囲の重力を操り、しばらくの間近づく者を強制的に空中へ浮かせ、重圧で上から叩きつぶす。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・全てを貫通 ・ハイパーアーマー有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下

参考程度の立ち回り方法

- ・近距離で相手も地上の場合、至近距離では、弱攻撃 or (少し無敵の有る) 浮かせ攻撃 ⇒ 始動のコンボ。
相手の弱攻撃の範囲外の近距離では、強攻撃 ⇒ のコンボ、三極槍の単発発動が効果的。
相手にハイパーアーマーがある場合は、弱攻撃 ⇒ 三極槍 のコンボ or 三極槍の単発を、先にHITさせてアーマーゲージを無くす事を推奨。
- ・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、引きつけて (少し無敵の有る) 浮かせ攻撃 の対空が有効ですが、
単発では着地してからの硬直が大きいので、浮かせ攻撃 ⇒ 流星 or 彗星 のコンボで発動しておくのと反撃を受けにくい。
もしくは、ガード or バックステップで距離を少し取ってから、攻撃を仕切り直す方が効果的。
- ・中～遠距離では、強攻撃 or 連撃 ⇒ 始動のコンボ、吹衝撃 or (空中ガード不能) 彗星 の単発発動が効果的。
特に、吹衝撃の飛距離はかなり長く与えるダメージも大きい、次に 彗星は空中スキルで当たり判定も大きく、前斜め下に飛ぶ性質なので
ジャンプでの距離調整や2段ジャンプ後に発動するとかなりの飛距離で、更に空中ガード不能な為、相手のジャンプの抑止力効果も大きい。
- ・安定したダメージを与えたい場合、(吹衝撃の爆風は自分も当たる為) 中距離からの 強攻撃 ⇒ 連撃 ⇒ 吹衝撃、
(浮かせ攻撃単発の地上HIT確認は無理な為) 移動しながらの 弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 (地上HIT即キャンセル) ⇒ 虹影 のコンボがオススメ。
- ・終焉の黒 の扱い方は、攻撃判定の発動が遅いのでHITさせにくいですが、強制的に空中へ移動させる重力は即発動する為その性質を生かし、
ステージ端の足場が無い所で発動させ、相手を空中へ浮かし、即ジャンプ ⇒ (空中ガード不能の) 彗星 でステージ外へ落としたり、
相手がガードクラッシュ直後に発動させて重圧をHITさせる or たまたま重圧がHITした場合、重力で浮いたまま相手は空中ダウン状態なので、
下から 虹影をHITさせると大ダメージ+吹き飛びなので効果的。

連続コンボの例 (※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り)

No.1	弱攻撃 ⇒ 三極槍
No.2	弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 (HIT直後、地上でキャンセル) ⇒ 虹影
No.3	浮かせ攻撃 ⇒ 流星 (全弾HIT) ⇒ 彗星
No.4	ジャンプ攻撃 ⇒ 弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 連撃 ⇒ 吹衝撃
No.5	弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 (HIT直後、地上でキャンセル) ⇒ 連空撃 ⇒ 吹衝撃
No.6	ジャンプ攻撃 ⇒ 弱攻撃 ⇒ 三極槍 ⇒ 狂乱撃

キャラクター：ユキネ



特徴	<p>【 近距離支援型 】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・近～中距離攻撃が主体。 ・攻撃がHITした場合は、隙が少なく反撃を受けにくい。 ・移動速度が速く、3段ジャンプが可能。 ・設置系のスキルが有り、相手を固めて追加攻撃可能。 ・移動系スキルは、姿を消し攻撃を避けて攻撃可能。 ・ハイパーアーマー＆ガードポイント削り攻撃力が低い為、敵のガードを崩しにくい。 ・打撃攻撃は、リーチが短く空振りしやすい。
身長	180 cm
体重（※ 装備品含む）	45 kg
HP	14500
MP	1600
SP	1500
物理防御力(Max = 100)	20
魔法防御力(Max = 100)	40

※ 技・魔法・奥義の「 Rank 」は、キャンセル不可能な設定等がなければ、数値の低いRankから高いRankはキャンセル可能です。

技・魔法・奥義名 （奥義、最終奥義）	発動ボタン	消費	発動場所	詳細説明（※ 特殊な設定含む）
特殊操作				
バックステップ	「ガード」押しながら、進行方向の逆方向キー	0	地上	自分の背後方向へ回避移動を行います。 ・発動後キャンセル不可能 ・発動直後、無敵時間有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
浮かせ攻撃	「ガード」+「ジャンプ」 同時押し	0	地上	相手を空中へ浮かせる通常特殊攻撃 ・体の上半身のみ無敵
ガード不能攻撃	「弱攻撃」+「強攻撃」 同時押し	0	地上	相手のガードに関係なく貫通する特殊攻撃 ・発動前後どちらもキャンセル不可能
スキル				
2連クナイ Rank3	「スキル&魔法1」 +「ガード」	Sp120	地上	前方斜め下の地面へ、2連続でクナイを素早く投げる。
触発爆殺花火 Rank4	「スキル&魔法1」 +「ガード」+「性質変化」	Mp180	地上	前方上部へ、触れると爆発する花火を投げる。 ・地面に触れても爆発しないが、自分の攻撃でも起爆
飛空旋回斬 Rank5	「スキル&魔法1」 +「弱攻撃」	Sp150	地上・空中	前方真横へ低空ジャンプし、両手のクナイで周囲を攻撃 ・発動直後、無敵時間有り
風魔手裏剣 Rank6	「スキル&魔法1」 +「弱攻撃」+「性質変化」	Sp450	空中	空中から地上に向けて、大きな回転手裏剣を投げる。 ・地面に触れても消滅せず、その場に留まり持続攻撃
幻影地滑斬 Rank5	「スキル&魔法1」 +「強攻撃」	Sp200	地上	少し構えた後、姿を消し地面を滑る様に前方へ斬り込む。 ・構え終えた後、姿を消してる間のみ無敵有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下 ・※ 攻撃がHITしていない場合もキャンセル発動可能
幻影空襲斬 Rank6	「スキル&魔法1」 +「強攻撃」+「性質変化」	Sp240	地上・空中	少し構えた後、姿を消し前方真横の上空へ瞬時に移動し、地上へ刃を突き刺す様に急降下する。 ・構え終えた後、姿を消してる間のみ無敵有り ・発動中は物理・魔法防御力0へ低下
奥義				
毒殺霧花火 Rank9	「奥義」+「ガード」	Mp960	地上	前方上部へ、特大の毒霧を発生させる花火を投げる。 ・ハイパーアーマー有り ・毒霧はガード不能（※ HITしてもくらい硬直はない） ・毒霧は自分も仲間も敵も全てに判定有り
大爆殺花火 Rank9	「奥義」+「弱攻撃」	Mp480	地上・空中	空中から地面へ向けて、大爆発する特大花火を投げる。 ・ハイパーアーマー有り ・地面に触れても爆発しないが、自分の攻撃でも起爆
影縛り Rank8 （連続発動不可 Re x ）	「奥義」+「強攻撃」	Mp540	地上	前方の地面（中範囲）へ、移動とジャンプを封じる特殊な忍術を発動させる。 ・ガードに関係なく影響するが、ダメージはない ・範囲内の敵は、ジャンプ不可能、移動制限がかかる

参考程度の立ち回り方法

- ・近距離で相手も地上の場合、至近距離では、弱攻撃 or 強攻撃 ⇒ 始動のコンボが有効、特に強攻撃は発動が速いので効果的。
相手の弱攻撃の範囲外の近距離では、強攻撃は空振りしやすいので、2連クナイ or 触発爆殺爆弾の単発かコンボ発動が有効。
相手にハイパーアーマーがある場合は、強攻撃 ⇒ 幻影地滑斬 or 幻影空襲斬 を、先にHITさせてアーマーゲージを無くす事を推奨。
- ・相手がジャンプ攻撃を多用してくる場合、引きつけて（少し無敵の有る）飛空旋回斬 or 早めに触発爆殺花火 での対空が有効ですが、
飛空旋回斬は、ほぼ真横への低空ジャンプ攻撃で判定も範囲が狭い為、発動距離は至近距離以外は空振りになるので注意が必要。
もしくは、ガード or バックステップで距離を少し取ってから、攻撃を仕切り直す方が効果的。
- ・中～遠距離は、攻撃手段が余り無い為、あえて攻撃をするのであれば、後ろか真上へジャンプし、空中から風魔手裏剣 or 大爆殺花火が効果的。
ただし、出来るだけ低空で発動しないと地面へ降りた後の硬直が長く反撃を受ける。
それとハイパーアーマーのある敵へ対しての風魔手裏剣での攻撃は、固める拘束力は低いので注意。
（クレイやタマキングが常時ハイパーアーマーが最大値の場合、2発まで攻撃を受けても動ける状態のアーマーが有る）。
- ・安定したダメージを与えたい場合、コンボの例の No.4 や No.5 が推奨。

- ・ユキネは癖が強く、打撃攻撃系はリーチが全体的に短く攻撃範囲も狭いので、設置系攻撃をうまく使わないと反撃を受けやすいです。
相手のガードゲージやハイパーアーマーを多く減らしたい場合は、主に近接系スキルでの攻撃をする必要が有り、
単発発動は、相手の攻撃の発動に合わせて割り込む、幻影地滑斬 or 幻影空襲斬 or（空中で相手の真上近くで）空中幻影空襲斬等が有効。
相手にガードされそうな場合の近距離連続攻撃は、強攻撃 ⇒ 触発爆殺花火 ⇒（空振りキャンセル）幻影地滑斬 等のコンボで、
触発爆殺花火を幻影地滑斬に重ねて当てたり、
幻影地滑斬（の後の隙を無くすために）⇒ 幻影空襲斬のコンボで、素早く上空へ逃げてから地上への攻撃も有効です。

設置系スキルは、ガードゲージやハイパーアーマーへの攻撃が低いので、他の攻撃を重ね当てる事で効果を発揮し、
相手との距離がある時は、燃費の良い触発爆殺花火を常に投げて設置し、相手が花火間近ならそこへ近接系攻撃で重ね攻撃。
空中から風魔手裏剣を地上の敵へ投げる場合も、出来るだけ低空位置から発動させて、もし相手にうまく当たらなければ、
風魔手裏剣の中へ大爆殺花火をキャンセルして投げ込むと花火が即起爆して爆発攻撃になるので隙を無くします。

毒霧花火と影縛りは特殊な奥義で、
毒霧花火は、霧に触れる者全て、自分も含めて敵も味方も無差別でガード不能固定ダメージ（最大20HITで、3000 程）を与えますが、
くらい硬直が全くないので、設置攻撃で相手を動けなくしないと、即移動して逃げられるのでとても効果は薄いです。
影縛りは、ダメージは与えませんが、少しの間、範囲内の敵の移動を抑制し、一か所に集めて、ジャンプ不可能状態にします。
影縛り+毒霧花火で、MPIはほぼ尽きますが、固定でガード不能ダメージを与えることが可能です。

連続コンボの例（※ ダウンしやすいキャラや、吹き飛びやすいキャラクターには入らない可能性は有り）

No.1	弱攻撃 ⇒ 強攻撃 ⇒ 2連クナイ（⇒ 触発爆殺花火 ※ コンボではなく、ガードされた時とかの牽制用）
No.2	弱攻撃 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 触発爆殺花火 ⇒ 幻影空襲斬
No.3	影縫い ⇒ 毒殺霧花火
No.4	飛空旋回斬 ⇒（空中）風魔手裏剣 ⇒（空中）大爆殺花火 ※ 風魔手裏剣へ花火を当てて起爆
No.5	強攻撃 ⇒ 幻影地滑斬 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 幻影空襲斬
No.6	強攻撃 ⇒ 幻影地滑斬 ⇒ 浮かせ攻撃 ⇒ 触発爆殺花火 ⇒ 幻影空襲斬

□ ステージ 01 : 誓いの丘

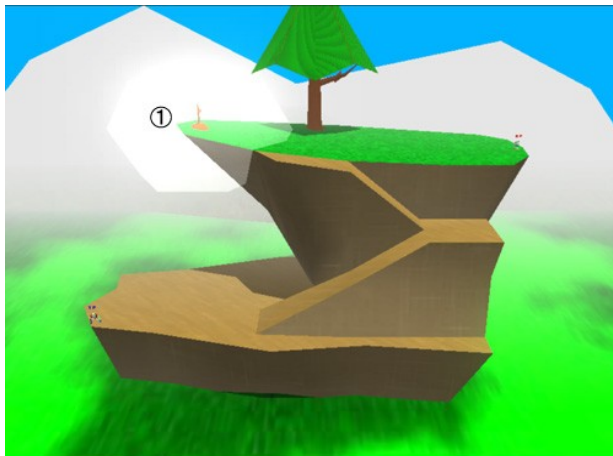
〔 特徴 〕

・傾斜が多く、空中では速度が落ちにくい為、相手を吹き飛ばす系統の攻撃で、ステージエリア外へ落とす事が効果的。

※ 極端な加速をする移動系スキルを使用する場合も同様に、ステージ外へ落ちやすいので注意が必要。

〔 ステージトラップ 〕

- ① 常にお墓の周囲が不思議な光に包まれており、その光の中に入ると、
「徐々にHP回復」、「コンボダメージ修正率アップ」等の効果有り。

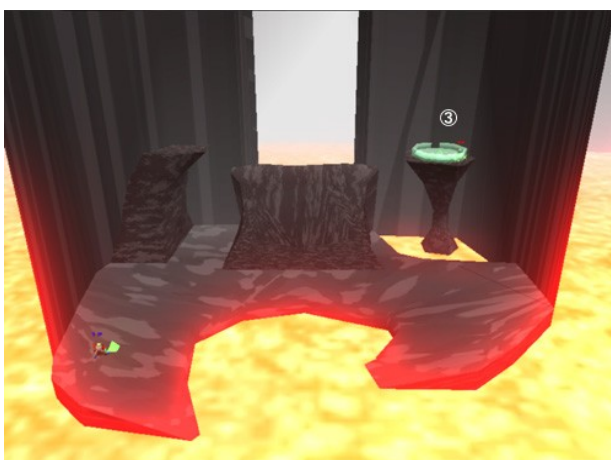
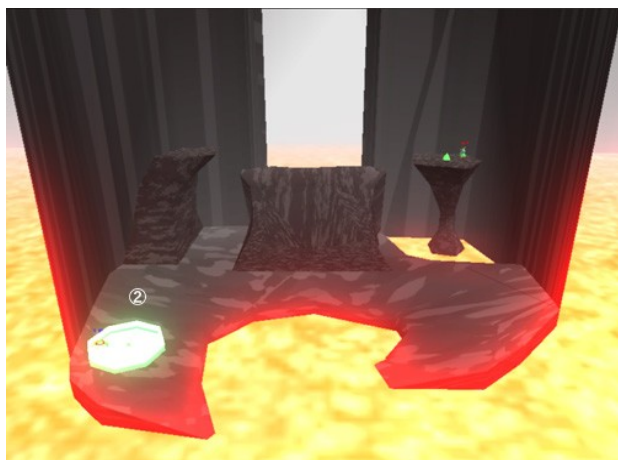
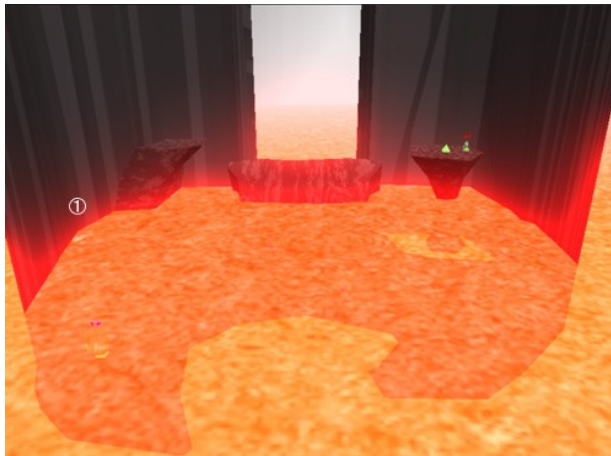
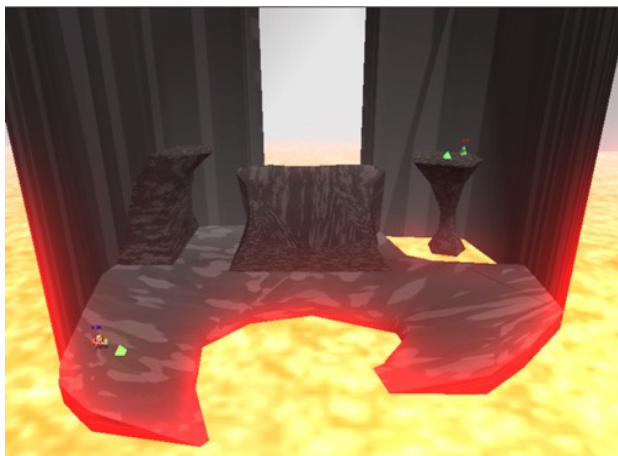


〔 特徴 〕

- ・常に高い位置の足場を確保して、溶岩の影響を避け、敵を溶岩の中へ落としつつ攻撃すると効果的。
回復ポイントを友好的に使う事で形勢逆転も可能。

〔 ステージトラップ 〕 ※トラップ出現タイミングは、初回のみ固定で、再出現はランダムです。

- ① 地中から溶岩があふれ出し、触れるキャラクターに持続ダメージを与えつつ押し流す。
- ② 回復ポイント。HPが徐々に回復する。
- ③ 回復ポイント。HPが徐々に回復する。



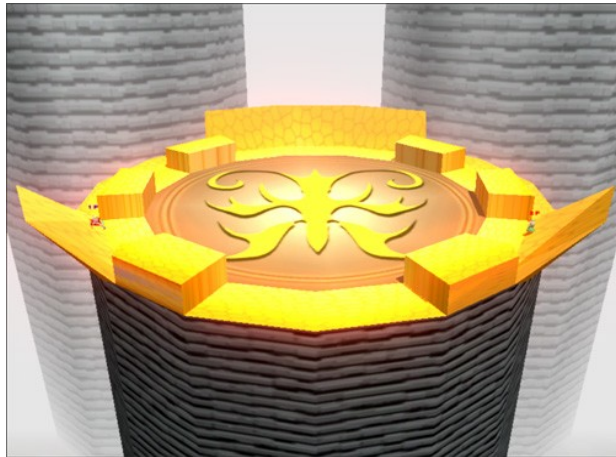
□ ステージ 03 : 試練の棟

〔 特徴 〕

- ・微妙な傾斜があるのと、6つの微妙な足場がある以外に特に特徴がないシンプルなステージ。

〔 ステージトラップ 〕

- ・ ※ 現時点ではなし。



〔 特徴 〕

・人の顔をした狭く落ちやすいステージ。甘い誘惑には気を付けないと痛い目に・・・。

〔 ステージトラップ 〕 ※ トラップ出現タイミングは、初回のみ固定で、再出現はランダムです。

※ ハート形アイテムの落ちてくる位置は、毎回異なり左右のランダムな位置から降ってきます。

① 上部から落ちてくるハート形アイテム(HP、MP、SP、GPを中回復)を取った瞬間 or 時間により罠が発動。

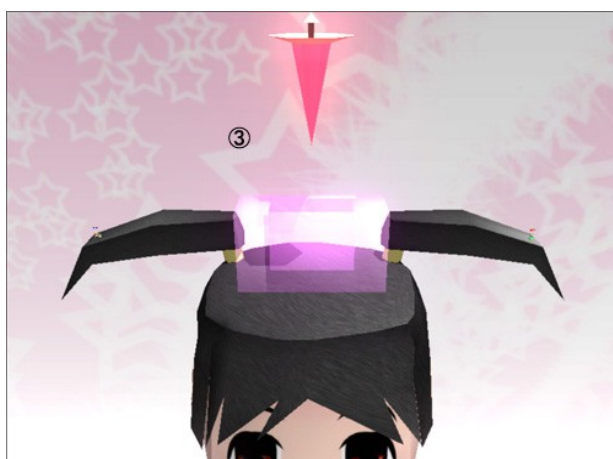
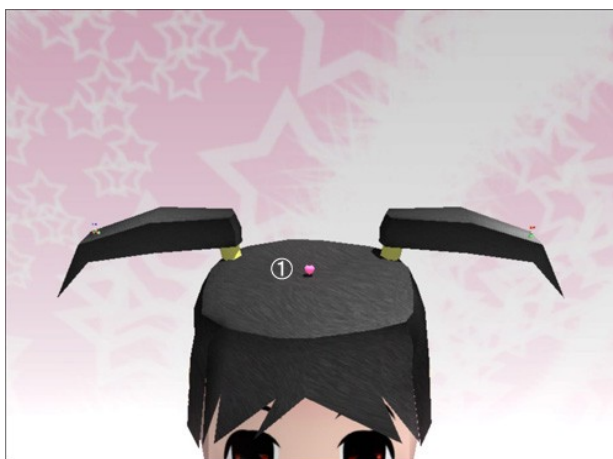
② 壁：左・右・手前・奥の4方向が徐々に塞がる。

壁が塞がる前に走り抜ける。○ 壁を破壊 して壁の外部に脱出しないと、巨大な槍に貫かれる。

槍：壁が塞がって一定時間が経過すると、塞がれた空間全体にHITする巨大な槍が落下してくる。

ガード不能+ダメージがかなり大きいので注意すべき。

③ ※ 完全に壁が塞がった状態

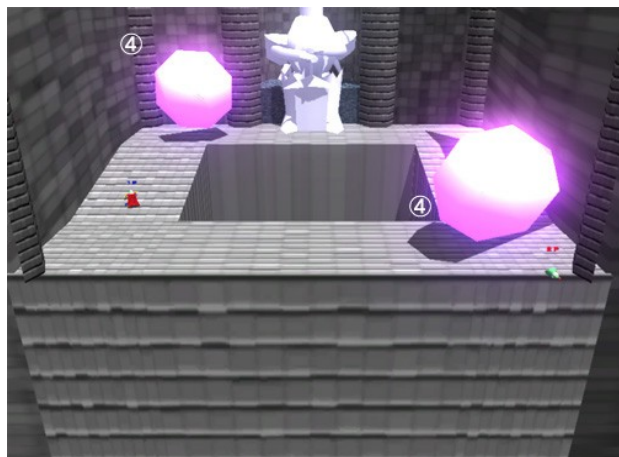
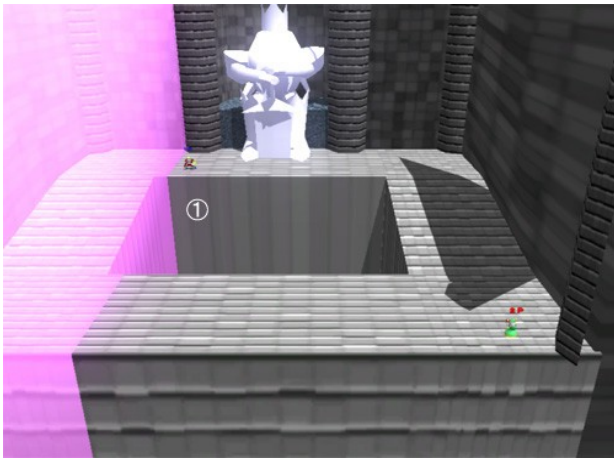


〔 特徴 〕

・左右から破壊不能の暗黒壁が押し寄せ、上部から4隅に暗黒球が落下し、更に移動して襲い掛かる危険なステージ。

〔 ステージトラップ 〕 ※トラップ出現タイミングは、初回のみ固定で、再出現はランダムです。

- ① 左から一定周期で暗黒壁が出現し、触れる者のガードを崩しダメージを与え、壁の外へ弾く。
- ② 右からも①と同様。
- ③ 左下と右上の上部から、暗黒球が落下。落下後は、それぞれ通路：手前 ⇒ 奥、奥 ⇒ 手前へと移動する。
暗黒球は破壊可能、触れた者はガード不能でダメージを受け、押し潰されてダウン状態になる。
- ④ 左上と右下の上部から、暗黒球が落下。落下後は、それぞれ通路：左 ⇒ 右、右 ⇒ 左へと移動する。
暗黒球は③と同様の効果。



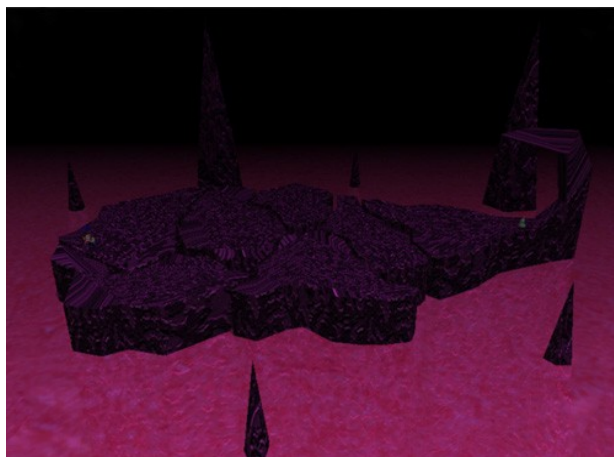
ステージ 06 : 絶望の世界

〔 特徴 〕

- ・穴が多くてステージ外へ落ちやすく、窪みもあるので移動が引っ掛かりやすいステージ。

〔 ステージトラップ 〕

- ① ステージ外に落ちる時、溶岩に触れるとダメージを受けるのでとても痛い。



〔 特徴 〕

・船外へ落ちにくい様に、カバーがされているが、一定周期で発生する竜巻により、場外へ落とされやすいステージ。

〔 ステージトラップ 〕 ※ トラップ出現タイミングは、初回のみ固定で、再出現はランダムです。

※ 竜巻の発生位置も、左右ランダムな位置で発生します。

① 遠くに巨大な竜巻が1つ発生。

速度が遅く、船上付近を通過時停滞するが、船上付近でそのまま消滅するので海へ落ちる心配はあまりない。
停滞中の持続ダメージが痛いので注意。 大きい竜巻は、耐久力が高いが破壊可能。

② 遠くに小さい竜巻が2つ発生。

速度が落ちず船上を通過するので、巻き込まれた者を海へと落とす可能性が高い。
すぐ通過してしまうので持続ダメージは心配ない。小さい竜巻は、耐久力も低く破壊しやすい。



■ 作成者：ケンジ（本人）

HomePage : <http://kenji-arikitari.main.jp/>

- ・企画
 - ・プログラム（※ SeleneライブラリとDirectX SDK以外）
 - ・キャラクターデザイン、キャラクターモーションデザイン、ステージ01デザイン、ステージトラップデザイン
 - ・3Dモデルデータ（モーションを含むキャラクター8体、ステージ01、3Dエフェクト ※ テクスチャ含む）
 - ・ドキドキ玉子王国 Online Battle ホームページ及び、ヘルプファイル全般
 - ・【ドキドキ玉子王国 Online Battle】 Copyright (C) 2005 – 2017, Kenji.T, All rights reserved.
-

■ 作成者：ASH

HomePage : <http://ash-prosjugem.jp/>

- ・2Dグラフィック（タイトル画像、ローディング中画像、2Dエフェクト、キャラクターアイコン & キャラクターカラー案 2 ～ 4）
 - ・3Dモデルデータ（ステージ02 ～ 07）
-

■ 作成者：タクミドットネット 様

HomePage : <http://takuef.hp.infoseek.co.jp/>

- ・曲
-

■ 作成者：ザ・マッチメイカーズ 様

HomePage : <http://osabisi.sakura.ne.jp/m2/>

- ・効果音
-

■ 音声（ボイス）

HomePage : <https://www35.atwiki.jp/softalk/>

- ・音声（ゆっくりボイス）：Softalk を使用しwavファイル形式出力を行い、出力したwav音声ファイルをゲーム内で使用しています。
-

■ その他：使用しているライブラリ「Selene」、内部使用ライ

※ Open Dynamics Engineについては、自分のゲーム内において全く機能を使用しておりません。

・旧 Selene-Beta 1.08

HomePage : <http://selene-lue.halfmoon.jp/>

Copyright (C) 2006 – 2007, Noriyuki Hiromoto, All rights reserved.

・Open Dynamics Engine

Copyright (c) 2001–2004, Russell L. Smith. All rights reserved.

・Ogg Vorbis

Copyright (c) 2002 – 2004, Xiph.org Foundation

・Mersenne Twister

Copyright (C) 1997 – 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura, All rights reserved.

2017/07/07 ver1.62

◎ホームページの移転によりサイトのアドレスの変更

新URL:<http://kenji-arikitari.main.jp/>

◎ 仕様の追加、修正、改善等

①対戦時:

★ジャンプ&ジャンプ攻撃の改善。

- ・全キャラクターの高く飛びすぎていたジャンプ力を減少し、マップの高所移動時に届く様に、基本ジャンプ回数を、2回 → 3回へ変更。
※ ユキネのみ、基本+1の合計 4回ジャンプ可能。
- ・ジャンプ攻撃の範囲を縮小し正常化。

②対戦時:

キャラクターがダウン状態における、ステージトラップとの当たり判定 & 処理の改善。

■ ステージ

・ステージ4「カオス空間」

- ①キャラクターがダウン状態で、ステージトラップへ落下した場合、当たり判定が有効になるよう仕様の修正。

■ キャラクター

・全般

- ①弱攻撃:溜め時間と硬直と当たり判定を微調整。

・ジョン

- ①兜割り(強):
地上 → 地上 & 空中 発動可能へ変更。

・シズク

- ①心はいつもここに
バリアの耐久力減少 3000 → 2500。

・ユキノジョウ

- ①胡蝶乱舞:
攻撃モーションの速度の上昇。

・ユキネ

- ①浮かせ攻撃:
2HIT モーション依存 → 1HIT 手動当たり判定へ変更。
- ②毒殺霧花火:
複数人 & 複数設置出来ない様に
Mp消費の大幅増加 & ダメージの増加 2400 → 3200。
- ③大爆殺花火:
空中 → 地上 & 空中 発動可能へ変更。
- ④影縛り:
Mp消費の大幅減少。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

①対戦時:

★キャラクターのボイスの追加(スキル、勝利等でのセリフ)。

※ 声優さん等は余り詳しくないので、現時点では
「Softalk」で出力した ゆっくりボイス(wavファイル)を使用。
そのうちボイスを変更する可能性有り。
Option.exeにボリューム設定を追加してあるので、
音声が必要な場合は、VoiceVolumeを0に設定してください。

②対戦時:ステージの壁際で敵を攻撃した場合に、敵と自分の位置が入れ替るバグ、
衝突速度計算の誤計算、衝突後の位置の誤計算等の不具合修正。

③対戦時:全方位攻撃対戦モードで、キャラクター同士が重なると位置が
おかしくなっていたバグの修正。

④対戦時:攻撃を受けてダウンした状態からの復帰時の無敵時間の減少。
1.0秒(60フレーム) → 0.5秒(30フレーム)。

■ キャラクター

・全般

①ガード不能攻撃:

溜め時間を少し軽減。

②エスケープバースト

連続使用不可能時間(Re)20秒 → 25秒へ増加。

・シズク

①疾風氷鳥:

HIT時、相手が少し浮く属性へ修正。

ユキノジョウ

①流連脚:

相手を180度回転する攻撃が効果が大きいのに手軽な為、
1撃目のバックナックル → 3撃目の回し蹴りへ変更。

・クレイ

①爆走一徹:

空中ガード不能 → 通常ガード可能へ設定変更。
移動距離、自分の硬直 & 相手のHIT & ガード硬直を減少。

・ユキネ

①風魔手裏剣:

HIT時、相手が少し浮く属性へ修正。
相手がガードした場合の強制ガード時間を減少。
※ 風魔手裏剣をガード時、途中でガードをやめて行動可能。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

①対戦時:

★ 新キャラクター「ユキネ」追加。

使用武器:基本は、クナイ(2刀流)で、技によって武器を持ち換え、
日本刀、爆弾3種類(爆発系、毒霧)、手裏剣等を使用。

特徴:移動速度が速く、3段ジャンプ可能な忍。

近接攻撃は隙が少なくHITすれば反撃は受けにくい、
リーチが短く空振りしやすい。

消えてから攻撃する技や、特殊な設置系の爆弾&風魔手裏剣による
固め技等を使う。

②対戦時:

★ 各キャラクターのカラー設定の追加(1~4種類)。

対戦メニューでキャラクター選択時、「color」メニューで選択。

※【カラー案&画像提供:ASH】

③対戦時:ランダム数値の処理と設定の追加、各ステージのトラップへの適応。

※ オフラインとオンライン対戦時どちらも有効で、今の所は
各ステージのトラップ出現位置、再出現タイミングがランダム。

④対戦時:オフライン対戦とオンライン対戦のスキル発動タイミングを同一へ変更。

⑤対戦時:テスト的に設定していた各キャラクターの「浮かせ攻撃」の無敵設定
(6フレーム)を廃止。

浮かせ攻撃を対空攻撃手段として少しは機能するように、
浮かせ攻撃時は、相手の攻撃を受ける当たり判定をキャラクターの
下半身のみに設定(簡単に言うと、上半身が無敵)。

⑥対戦時:・余り使われない「小ジャンプ(性質変化+ジャンプボタン)」の廃止。
・オンライン対戦におけるNetwoakTypeBモードを廃止。

⑦対戦時:ステージとキャラクター&攻撃エフェクトとの当たり判定処理の改善、
一部3Dモデルエフェクトの処理等変更、描画処理関連のバグ修正、
その他多数のバグ修正(マルチスレッドデータ読み込みの不具合修正、
エスケープバースト関連、エフェクト処理関連等のバグ等色々)。

■ ステージ

・ステージ4「カオス空間」

①ステージの幅がかなり狭いので、ステージトラップの壁の判定を
攻撃判定のない通常の(キャラクター等の侵入を阻む)壁へ変更。

■ キャラクター

・ユキノ

①サンダーボルト「弱 or 強」:

攻撃HIT時に相手が下へ吹き飛ばない設定に修正、ガードした場合の硬直の軽減。

・エアード

①浮かせ攻撃:

相手がガードした場合は、空中へ浮きにくくなる様に修正。

①流星:

3発射る弓の飛ぶ方向を統一(HITしやすい)&貫通属性を設定、使い勝手の改善、
発動後の硬直が少し増加。

他の攻撃を空振りした後でもキャンセル可能へ変更。

②彗星:

(流星の使い勝手が向上しHITし易くなった為)

他の攻撃を空振りした後でもキャンセル可能を、通常キャンセル設定へ変更。

③狂乱撃:

13発射る弓の飛ぶ方向を前方へ収束しHITしやすい形へ修正、使い勝手の改善。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

①対戦時:ジャンプの移動制御の処理変更&改善。

真上にジャンプして 後ろ方向へ逃げるジャンプや、
前にジャンプした後に 前後方向を押すことでの距離の調整が
行えるように処理の改善。

②対戦時:エスケープ用バーストの追加。

敵からの攻撃をくらっている or 相手の攻撃をガードさせられている時、
「スキル&魔法1 + スキル&魔法2 同時押し」で、
自分の周囲(範囲狭い)に、瞬間的に魔力を解放させ、触れる敵を吹き飛ばす。
※ 敵の固め攻撃を中断させる緊急退避用なので、攻撃範囲も狭く、
与えるダメージも0、HITした敵はダウン状態。
発動直後少し無敵有り、Re発動(連続発動)不可 20秒。

Re発動行動:主に、回復魔法、最終奥義(タマキングのみ奥義)等
が20秒使えなくなるので、使用用途は注意が必要。

■ ステージ

- ・とある方の要望により、
ステージ6「絶望の世界」の復活、「海賊船」をステージ7へ変更。

■ キャラクター

・クレイ

- ①猛虎乾坤一擲:
溜め時間を少し減少。

・エアード

- ①終焉の黒:
ジャンプ移動制御改善により、敵に攻撃がガードされた場合に
空中移動で逃げられやすくなった為、相手が攻撃をガードした時のガード硬直の増加。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

- ①対戦時:※ 大きな変更点として、
左右攻撃限定モードの対戦システムを、奥行き（移動と攻撃による吹き飛びはなしの（横1軸固定の）2D移動+3D攻撃判定に置き換え。
上記に伴い、左右攻撃限定モードのステージのスタート位置と復活位置も変更。
狭いステージによっては左右のみの移動では逃げ場がなく、かなりカオスな対戦になります。
- ②対戦時:ステージトラップによる攻撃を受けた時の蓄積速度の速度制限が
されていなかったバグの修正。

■ ステージ

- ・ステージ4「カオス空間」
- ①ステージの左右の幅がかなり狭いので、左右の足場外にフィールドへ強制的に吹き飛ばす障壁の設置。
※ ダメージ+ダウン状態で吹き飛ばすので追撃可能です。

■ キャラクター

- ・キャラクター全般
- ①浮かせ攻撃:
全員共通で対空として使えるように、発動直後6フレーム無敵へ設定変更。
※ テスト的に設定。

・ジョン

- ①弱攻撃:
発動後の硬直を少し増加。

・ユキノ

- ①弱攻撃:
発動後の硬直を少し増加。

・シズク

- ①心はいつもここに:
発動を早め、硬直軽減
- ②対空牙突(弱 or 強):
発動直後の無敵時間の調整。

・タマキング

- ①修羅旋風剣:
HIT時相手をダウン状態。

・クレイ

- ①烈震爆碎陣:
発動を早め、硬直軽減。

・ユキノジョウ

- ①連牙八卦衝:
ダウン攻撃力増加。

● 同梱ヘルプファイルの古いキャラクターデータの間違い修正 & 追加更新

「dokitama.pdf」PDFファイルで作成し直しました。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

- ①対戦時:ホールド系スキルのボタン操作改善。
- ②対戦時:キャラクターの一部の浮かせ攻撃のガード時の吹き飛び調整、
コンボダメージの修正率の一部調整、バックステップの無敵時間延長調整。
- ③その他の細かいバグ修正

■ キャラクター

・ジョン

- ①「聖光盾」:
消費MP半減。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

- ①対戦時:対戦システムにバックステップ移動追加。
自分の背後方向へ回避移動を行う行動。
「ガードボタンを押しながら + 進行方向と逆方向キー」で発動。
※ 発動直後のみ無敵少し有り、発動後キャンセル不可能。
発動中は防御&魔法防御が0へ低下。
- ②対戦時:3人以上で対戦時、飛び道具系のエフェクトが複数のキャラへ
同時ヒットした場合に、飛距離が倍増していたバグの修正。
- ③対戦時:キャラクター全体の弱攻撃の当たり判定の改善 & 弱攻撃の固めが強い様
なので、相手にガードさせた時のノックバック増加。

■ キャラクター

・ユキノ

- ①新奥義追加「サンクチュアリ」:
自分の周囲を一定時間聖域化させ、あらゆる攻撃と敵の侵入を拒絶する
最上級防御系魔法。
発動条件は通常奥義と同様でMP消費のみ、使用回数制限なし、
通常攻撃のみキャンセル可能 & 発動後キャンセル不能、効果範囲は狭め。
使う暇のない復活魔法の救済措置的魔法ですが、敵の侵入を拒絶するので
攻撃としても使えます。

・タマキング

- ①斬鋼剣:
浮かし攻撃 → 斬鋼剣でガード状態でもガード不能だった為、
空中ガード不能 → 通常ガード可能へ設定変更。
- ②闇の牢獄:多重発動が極悪なので、Re系(連続使用不可)奥義に設定変更。
- ③霸王横一文字:Re系設定の解除。瀕死時でSPがあれば連続使用可能。

・クレイ

- ①猛虎乾坤一擲:
浮かし攻撃 → 猛虎乾坤一擲でガード状態でもガード不能だった為、
空中ガード不能 → 通常ガード可能へ設定変更。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

- ①対戦ステージ:キャラクターが立てない傾斜角度の地面での挙動のバグ修正。
- ②対戦時:全キャラクターのジャンプ攻撃が、着地寸前でもきちんと発動する様に設定変更。
- ③対戦時:一部攻撃範囲が広すぎる近接攻撃スキルの当たり判定範囲縮小。

■ ステージ

・ステージ2「灼熱の洞窟」

- ①溶岩の影響速度変更。

・ステージ5「暗黒玉子城」

- ①暗黒球の1つが、上空を滑走するバグの修正。

■ キャラクター

・ジョン:飛翔斬(弱):攻撃の反動を消失。

・クレイ

- ①猛虎乾坤一擲:キャンセル可能発動&発動後キャンセル不可の設定へ変更。

・エアード

- ①通常の弓攻撃をガードさせた場合の敵のガード硬直を減少。
- ②スキルの流星、彗星が空中から地上ぎりぎりでも発動した場合でも発動するよう変更。

◎ 仕様の追加、修正、改善等

- ①対戦時:カウンターダメージ倍率の変更140% → 130%
- ②対戦時:着地後に硬直が発生するスキル使用時、途中で行動がキャンセルしてしまう不具合の修正。

■ ステージ

・ステージ2「灼熱の洞窟」

- ①溶岩の流れる方向の変更。

■ キャラクター

・ユキノ

- ①浮かせ攻撃 → グレイブのコンボが永続していた為調整。

・タマキング

- ①通常時の常時ハイパーアーマー数値を1減少。

・クレイ

- ①通常時の常時ハイパーアーマー数値を1減少。
-

◎ 仕様の追加、修正、改善等

- ①対戦のテンポを速める為、戦闘システムにおいて
全キャラクターの攻撃や防御の硬直を軽減 & 調整、
キャラクターの瀕死時ステータスの防御アップ数値の向上、
キャラクターの移動を素早く最大の加速度へ達するよう調整、
キャラクターの振り向き速度も向上。
※ それに伴い、一部コンボのタイミングが少しシビアに
なっているかもしれません。
- ②ステージトラップの単調さを改善する為、
ステージのトラップ発動タイミングとインターバルの調整と
ステージトラップの耐久性の調整。
※ トラップ自体の発動は間隔が遅くなりますが、
複数のトラップが同時に重なるタイミングもあるので、
理不尽すぎる場合また再度調整を行います。
- ③対戦時、ステージのエリア外へ落下した場合のペナルティの軽減。
HP、MP、SP等が最大値の20%減少のみ。
- ④その他、細かいバグ修正。

■ ステージ

- ・ステージ2「 灼熱の洞窟 」
 - ①回復ポイントの出現タイミングとインターバルを調整。
- ・ステージ4「 カオス空間 」
 - ①回復アイテムの出現タイミングとインターバルを調整、
回復アイテムの設置時間を減少。
 - ②攻撃罠の槍の攻撃開始時間を短縮。
- ・ステージ5「 暗黒玉子城 」
 - ①暗黒球を無敵から破壊可能へ変更、出現タイミングとインターバルの調整。
※ 酷い時は壁+球の同時トラップが発動する可能性があります。
- ・ステージ6「 絶望の世界 」
 - ①旧ステージ6を廃止 → 現在のステージ7「 海賊船 」をステージ6へ変更。
- ・ステージ6「 海賊船 」
 - ①竜巻の耐久力の減少、竜巻の出現タイミングとインターバル調整。
※ 酷い時は、竜巻トラップ3種類が同時に襲ってくる可能性があります。

■ キャラクター

- ※ 今更ながら今回は全体的に数多くの修正 & 調整を行ったので、
影響の大きい変更点のみ記載。
- ・ジョン
 - ①飛翔斬(強):
ハイパーアーマー削除 → 一時的な無敵へ変更。
- ・ユキノ
 - ①通常攻撃のリーチがかなり短い為、強攻撃での移動距離調整、
浮かせ攻撃に移動属性付加。
 - ②ファイアボールトラップ:
魔法発動後、見えなくなった炎の弾が、徐々に速度を増し前方へ移動する
設置系スキルに変更と、空中発動は不可へ変更。
- ・シズク
 - ①対空牙突(強):ハイパーアーマー削除 → 一時的な無敵へ変更。
- ・タマキング
 - ①瀕死時:
常時潰せないハイパーアーマーを廃止 → 通常ハイパーアーマーの強化へ変更。
- ・クレイ
 - ①大きい変更点はなし。
- ・ユキノジョウ
 - ①大きい変更点はなし。
- ・エアード
 - ①浮かせ攻撃(飛び膝蹴り):
弱攻撃1発分防げる程度のハイパーアーマーを追加。
※ 一時的な無敵も現状維持でそのままあります。