

# 三雲岳斗 & 神崎紫電

2人の電撃文庫作家が実際にプレイして体感した『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX FC』の魅力とは? さらに、お互いの作品に感じた想いもぶつけよう!



プレイヤーキャラクター  
**姫柊雪菜**  
(CV: 種田梨沙)  
「ストライク・ザ・ブラッド」より  
著: 三雲岳斗 / イラスト: マニヤチ

第四真祖となった暁古城を監視する任務を担う、獅子王機関に所属する見習い剣士(幼いころからの英才教育により学力は高いが、世間知らずなところがある。)

## 『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX』特別対談 三雲岳斗 × 神崎紫電

「電撃FC」に新たに参戦した、2つの作品の著者による夢の対談が実現!! 各キャラクターの魅力だけでなく、原作の誕生秘話まで飛び出す結果に!?

**原作者の視点から見てもアクションの再現度はバツグン!**  
—まず、セガと電撃文庫が対戦格闘ゲームを作るといことは、事前に聞かれていたのでしょうか?  
三雲岳斗氏 (以下、敬称略): 初期から参戦が決まっていた「灼眼のシャナ」の高橋弥七郎さんなどは事前にご存じだったと思いますが、私たちが知ったのはセガさんの公式発表と同じくらいですね。  
—自分の作品のキャラクターがゲームに登場すると決まったときの感想は?  
神崎紫電氏 (以下、敬称略): 正直ビックリしましたね。最初に「電撃FC」の話聞いたときは「灼眼のシャナ」のシャナや「ソードアート・オンライン」のキリトなど、そうそうたるメンバーがそろっていたので。まさか自分のキャラクターが参戦するとは思っていませんでした。しかも蓮太郎と延珠が参戦すると聞いたときは、どちらがプレイヤーキャラクターでどちらがサポートキャラクターになるかまでは聞いてなかったんです。てっきり延珠がプレイヤーキャラクターになるのだらうと思っていましたが、ふたを開けてみたら蓮太郎がプレイヤーキャラクターになっていて、「ブラック・ブレット」の参戦

と、蓮太郎のプレイヤーキャラクター化。計2回ビックリしました(笑)。  
—三雲先生は雪菜がプレイヤーキャラクターになるというのはご存じだったのでしょうか?  
三雲: 私は参戦が決まった時点から、雪菜がプレイヤーキャラクターという事は伺ってました。そもそも古城は格闘能力が皆無なキャラクターですので(笑)、違和感なく受け入れられました。  
—ご自身のキャラクターを操作してみた感想は?  
神崎: 天童式戦闘術がきっちり再現されていて、カッコよかったですね。極端なインファイターという雰囲気、なかなか強そうです。  
三雲: 雪菜は太ももが印象的なキャラクターだと言われるのですが、その魅力がしっかり再現されていると感じました(笑)。とくにクライマックスアーツの下から上るカメラワークと、戦闘後にスカートを押さえるなどの細かい描写がいいですね。  
神崎: 雪菜はリーチの長さも特徴ですね。  
三雲: そうですね。かといって技の出が遅いわけではないので、思ったよりも使いやすいかったです。  
神崎: きっと雪菜は強いキャラクターですよ(笑)。  
—動きの原作再現度はどうですか?

「非常に遊びやすく、また演出を見ているだけで楽しめる作品」(三雲氏)

PROFILE  
**三雲岳斗氏**  
1998年に「コールド・ゲヘナ」で、第5回電撃ゲーム小説大賞<銀賞>を受賞。「ストライク・ザ・ブラッド」(電撃文庫)などを刊行中。  
**神崎紫電氏**  
2007年に「マージナル」で、第1回小学館ライトノベル大賞<大賞>を受賞してデビュー。「ブラック・ブレット」(電撃文庫)を刊行中。



# が『電撃文庫FC』を語る!!

## 原作者視点とともに雪菜と蓮太郎を徹底解析!

8月30日には全国大会決勝も開催された、『電撃文庫 FIGHTING CLIMAX (以下、電撃FC)』。今回は7月のアップデートで参戦した、「ストライク・ザ・ブラッド」と「ブラック・ブレット」の2作品にクローズアップ。両作品の原作者による対談とともに、姫柊雪菜と里見蓮太郎の立ち回りを徹底的に攻



▲計4人の参戦により、プレイヤーキャラクターは12人、サポートキャラクターは18人となった。

略していく。さらに、全国大会決勝へのキップを獲得した有名プレイヤー・OZ氏による全キャラクター解説も掲載。あらゆる角度から『電撃FC』に迫っていく。

**電撃文庫 FIGHTING CLIMAX**  
●メーカー/セガ ●稼働中  
●ジャンル/2D対戦格闘  
●操作方法/4ボタン+レバー  
●プレイ人数/1~2人

神崎: 個々の格闘術の再現度だけでも十分すぎるほどですが、注目したいのが2つのクライマックスアーツですね。「隠神・突汀・全弾撃発一いんぜん・こくてい・アンリミテッドバースト」は蛭子影胤(ひるこかげたね)との戦いで使った連携ですし、もう1つの「フィナル・ストライク」は対ティナ戦で繰り出した攻撃の完全再現ですよね? 開発スタッフさんが、私の作品をよく読んで作中の蓮太郎を再現してくれたと感じました。  
三雲: 以前に聞いた話なのですが、槍のモーションをゲームなどの映像で再現するのは難しいそうなんです。しかし、本作の槍の動きはすばらしく、姫柊雪菜というキャラクターのイメージの補完になっていると思います。  
—動きを見てとくに気に入った技はありますか?  
三雲: 「牙撃一ワイルドストライク」ですね。自分からは近づかずにリーチを生かして突くさまが、槍という武器を体現した技だと感じました。  
神崎: 私は「雲嶺昆湖鯉鯉一うねびこりゅう」が好きですね。空高くジャンプしながら拳を相手に打ち付けるさまがいかにも対空技っぽくて。  
—三雲先生が蓮太郎を、神崎先生が雪菜をと、お互いの作品のキャラクターも使われましたが、その感想は?  
三雲: 蓮太郎はコンボのつながりに伸びるが多く、研究するとおもしろいキャラクターになりそうですね。  
神崎: 先ほども触れましたが、雪菜はリーチが長いんですよね。古城も合わせて使いましたが、こちらのアクションもハデで操作していて気持ちよかったです。  
—ほかに気に入ったキャラクターはありましたか?  
三雲: 「とある魔術の禁書目録」の御坂美琴が使いやすいかったですね。相手を自分の間合いに寄せつけたい、というコンセプトがはきりしてていて。  
神崎: 私も美琴や「アクセル・ワールド」の黒雪姫のような、相手をこちらに近づかせることなく戦えるキャラクターが好きですね。  
—三雲先生は以前にゲームのシナリオにかかわっていたそうですが、その視点から見た本作の印象は?  
三雲: 対戦格闘は初心者には厳しいというイメージがありますが、本作は非常に遊びやすく初プレイでも気持ちよ

## 「文庫をよく読んで、作中の蓮太郎を忠実に再現してくれたと感じました」(神崎氏)

く技を繰り出せますね。あと、キャラクターが多様なので演出を見ているだけでも楽しめます。  
—お2人は普段から対戦格闘をプレイしているのでしょうか?  
三雲: 最近はめっきりプレイする機会が減りました。正直、今は動体視力がゲームに追いつかないです(笑)。  
神崎: 今はゲームハードを手放してしまいましたが、学生時代はバリバリにプレイしていました。  
—では、ほかのジャンルのゲームはどうでしょう?  
三雲: あまりプレイしないですね。年に10本くらいです。  
—それは結構多いほうかと思いますが……。  
三雲: 作家のなかではすごく少ないほうなんです(笑)。  
神崎: ゲーム三昧な作家がいかに多いかということですね(笑)。私は逆にゲームが手もとにあるとプレイしてしまうので、血の涙を流して手放しました。  
—手もとに置いてあったころは、どのくらいプレイしていたのでしょうか?  
神崎: 学生時代はお金も限られていますし、本数はそれ



サポートキャラクター  
**暁古城**  
CV: 細谷佳正  
「ストライク・ザ・ブラッド」より  
著: 三雲岳斗 / イラスト: マニヤチ  
世界最強の吸血鬼「第四真祖」の能力を、望まずして手にした高校生。12体の「眷獣」を保有している。本作では、獅子の黄金(レグルス・アウルム)と、双角の深緋(アルナスル・ミニウム)を召喚する。  
▲獅子の黄金(レグルス・アウルム)は、相手の位置をサーチして雷を落とす。

原作ファンもニヤリ  
**こだわりのアクション解説!! 「ストライク・ザ・ブラッド」編**

本作のアクションは、その原作再現度の高さが魅力の1つ。ここでは、姫柊雪菜のクライマックスアーツ「神槍解放一ストライク・ザ・ブラッド」とインパクトスキル「若雷」の開発スタッフのこだわりポイントをチェック!

**開発スタッフコメント**  
あの長いセリフを技の秒数の中に収めるのがかなり難しく、非常に難航しました。最終的に演出も工夫してなんとかおさまりましたが、一番苦労したのはセリフの収録だったと思います。あの長尺セリフを完璧に言うだけでも大変なのに、声を当てている種田梨沙さんには何度も何度も「もう少し早く」と注文して申し訳ありませんでした。本当にありがとうございました。

**「神槍解放一ストライク・ザ・ブラッド」**  
「若雷」は雪菜の使う体術の一つで、原作では「ガードの上からでも敵にダメージを与える」技という設定があります。ゲーム中でもその点は考慮して、ガードされても体力をかなり削り取ることができます。



プレイヤーキャラクター

# 里見蓮太郎

CV: 梶裕貴

「ブラック・プレット」より  
著：神崎紫電 / イラスト：鶴岡沙樹

実業家として所属するプロモーター。相棒のインシエーター・健太とともに、寄生生物が「ストライク・ザ・ブラッド」を繰り広げている。周囲の人間には「不審者」と呼ばれている。



▲蓮太郎のXD拳銃は、EX版以外はやや射程が短め。この欠点をキノの銃撃で補えば、最強キャラクターか？

ほどでもないです。どちらかというと、1つのゲームをじっくりプレイすることが多かったですね。

—では、ゲームセンターに遊びに行った経験は？

三雲：初期の対戦格闘ブームの頃がストライクなので、昔は入り浸っていましたね。

神崎：先ほどお話したとおり学生時代はお金がなかったんで、私はコンシューマでのプレイが主でした。

—昔はとの話ですが、三雲さんは今はあまりゲームセンターへは行かれていないのでしょうか？

三雲：そうですね、最近は足が遠のいています。

—本作の開発スタッフは、ゲームセンターにも足を運んでほしいという思いで、本作をアーケード用タイトルとしてリリースしたそうです。以前にゲームセンターに行っていた三雲さんから見たゲームセンターならではの魅力というものはありますか？

三雲：プレイヤー同士や店員さんとの、コミュニケーションがあることですね。知り合いのイラストレーターさんは、ゲームセンターで出会った人にイベントの売り子をお願いした、なんてこともあったそうです（笑）。

神崎：それってコミュニケーションなんですか（汗）。

三雲：たぶんコミュニケーションです（笑）。今は極端な例ですが、そういった人と人のつながりというものも現在でもオンラインにあると思うのですが……。

神崎：そうですね。ただ、オンラインでの人のつながりってゲームセンターで臨体に向かい合ってるという感覚は少し違うもののような気がします。

—開発スタッフさんにお話を聞く機会が何度かありましたが、ゲームセンターに足を運んでみてほしいという意見はみなさん一致していますね。

三雲：せっかく「電撃FC」に自分のキャラクターが参戦したので、できればゲームセンターでのコミュニケーションをきっかけに電撃文庫に興味のなかった人が私の作品に触れてくれたらいいですね。

—対戦格闘から電撃文庫に入る人と、電撃文庫ファンだから本作を始めた人という形で新しい交流の形が生まれるかもしれませんね。実際、お2人の作品のファンがゲームをプレイされている人が多い印象でしょうか？

三雲：ゲームを好きな読者層というものは一定数いると考えていますが……実際のところはどのくらいでしょうか。

神崎：私は自分が中高生だったころと、根本的には読者の感性というものは変わっていないだろうと思っているので、自分が中高生だった頃を思い出しながら書いています。ゲームに関しても基本的なスタンスは変わっていません。

## 『電撃FC』のもしもを 両作家が語りつくす！

—お2人は雪菜と蓮太郎それぞれのアクションも含めたキャラクターの監修をされたのでしょうか？

三雲：私はアクション部分は開発者にお任せして、ストーリーモードのセリフを主に監修しました。個人的には

いい感じに仕上がっていると思いますよ。

神崎：私はアクションとストーリーの両方にかかわらせていただきました。とはいえ、アクション部分は開発チームの資料をもとに、技名などを調整したぐらいで、アクションの調整をしたというわけではないです（笑）。監修の作業中は、各キャラクターの特定の相手と対峙したとき専用の掛け合いが見られて楽しかったです。

—蓮太郎はとくに原作6巻までの技をすべて盛り込もうとしたことですか？

神崎：「義眼解放 ターミナル・ホライズン」が6巻で登場するアクションですね。ゲームの開発期間を考えると、ギリギリまで作品を読み込んで技を考えたのかなと思います。

—注目したい部分や気になった点はありますか？

神崎：自分はインパクトスキルが気に入っています。ボタンの同時押しという簡単なコマンドで、強力な技を繰り出せるのがいいですね。

三雲：同じくボタンの同時押しですが、切り札は本当におもしろいシステムだと思います。大事にとっておきたいけれど、残して負けるのもったいない。あとアクションといえば大河は日常で見かける物を使った攻撃で、なんとなく自分でもできそうですね（笑）。

神崎：笑いを取る技は使っていて楽しいですね（笑）。

—ご自身のキャラクターに、ちょっと変わったアクションが本作に盛り込まれるとしましたか？

三雲：もっと小芝居をさせてみたいです。現状でも雪菜と古城を組ませたときに特殊な演出がありますが、あれをもっと増やしたようなものをイメージしています。

神崎：天童警備会士のほかの面々が、姿を見せないままでもなかしてくれたいですね。

—サポートキャラクターの2名がプレイヤーキャラクターになるとしたら、どんな性能になると思いますか？

神崎：延珠はやはり、1度相手を捕えたら離さない連続技の強力なキャラクターになりそうですね。ただしリターンは短めなのが欠点といったところでしょうか。

三雲：古城はいかにして眷獣を当てるかという一発逆転を狙うキャラクターですかね。非常にテクニカルなキャラクターになると思います。

—ほかにご自身の作品のキャラクターが『電撃FC』に参加するとしたら、誰に参戦してほしいですか？

神崎：先ほど少し触れましたが、天童警備会士のメンバーですね。天童木更とティナ・スプラウトが対戦格闘でどう戦うのかを見てみたいです。

三雲：どのキャラクターも参戦してほしいですが、一番は南宮那月ですね。彼女は魔女ということもあり、どこに移動するかわからないなどトリッキーなキャラクターになってくれると思います。

—ご自身のキャラクターと組ませたい、組ませたらおもしろそうなサポートキャラクターは？

神崎：キノですね。蓮太郎とキノの2人の銃撃で相手に接近することなく戦えたらなあと思います。

## 「『ストライク・ザ・ブラッド』では“事件”ではなく“生活”を描いています」(三雲氏)

## 「拳銃、“ガン＝カタ”、中国武術を盛り込んで描きたかった」(神崎氏)

三雲：例えば友情を描くうえで、ケンカやイジメといった人のマイナス面を必ず書く必要はないと思うんです。楽しい日常だけでも友情は表現できる。そういう考えが「ストライク・ザ・ブラッド」を書くうえで心がけた点です。ですから、古城は吸血鬼でありながら人ではないことへの苦悩などは、すでに物語開始時点で克服しているんですよ。私としては、そういった人間のマイナス面にも真っ向からぶつかっている「ブラック・プレット」はすごいなあと感じますね。

—本作のショートストーリーを書くとしたら、ご自身のキャラクターと誰の掛け合いを書きたいですか？

三雲：平和島静雄ですかね。社会不適合者同士ということで仲良く……（笑）。

神崎：単純に色が黒いということで、キリトですね。ただ、今回監修したストーリーでは蓮太郎の銃弾をキリトが切り裂くという演出があったりして、ちょっと蓮太郎は旗色が悪そうですね（笑）。

—逆にご自身のキャラクターと相性が悪そうなのは？

三雲：実は蓮太郎と相性が悪いかと思っていました。どちらもまじめな感じで息が詰まるような気が……（笑）。

神崎：すでにストーリーを見ているせいか、どのキャラクターとも相性が悪いということは感じないですね。

—この機会に、お互いの作品やそのキャラクターについて聞いてみたいことはありますか？

神崎：では私から。三雲さんが雪菜の武器を槍にしたのは、昨今の電撃文庫作品の主人公との差別化を意識したからなのですか？

三雲：差別化といいますが、シャナリキリト、キリト「電撃FC」に登場しているシャナリキリト、キリトは、電撃文庫作品の主人公には刺さるような武器を持たせたいという思いから、あえて「ストライク・ザ・ブラッド」でそこを外したのかなと。

三雲：なるほど。実は「ストライク・ザ・ブラッド」のイメージの原点は、藤田和日郎先生のコミック「うしおとら」にあります。「うしおとら」の「蒼月潮」のような、熱くてまじめなキャラクターを女の子にしたらどうなるかというところが雪菜の出発点だったので、彼女が槍を使うのは、たぶんその名残りです。古城が最初に掌握した眷獣・獅子の黄金（レグリス・アウルム）が雷を放つのも「とら」をイメージした部分があります。

—それを聞くとなんとなく、納得いきますね。

神崎：そうだったんですね。あと、もう1つ聞きたいのですが、三雲さんは読者がなにを考えているかをすごく研究して作品を作っているのと伺いました。これにはどういう理由があるのでしょうか？

三雲：実は、私は自分の感性を信用していないんですよ（笑）。ですから、自分の好きなものを思うままに書くということに抵抗があるんです。

—三雲先生は「ストライク・ザ・ブラッド」の物語を描くうえで、ストーリーを盛り上げるためだけに登場人物に過去のトラウマを引きずらせる、無意味に人間関係を悪化させるといった、無用のストレスを与えることを避けているとのことですが……。

三雲：一度神崎さんに聞いたかったのですが、天童流の技の名称はなにか体系だったものがあるのでしょうか？

神崎：とくに体系だったものはなく、まずはカッコいい漢字を組み合わせて作っていくという感じですね。

三雲：具体的にどういった手順で決めていたのでしょうか？

神崎：技名が読者さんにカッコいいと取られるか、行き過ぎてダサいと取られるかは紙一重なので結構慎重になってしまふポイントだと思いますが、

神崎：私が付ける技名は、行き過ぎていてと思いますよ（笑）。実は好きな漢字はリストにまとめていて、技名を決めるときにそのリストから組み合わせを決めています。その語感がカッコいいかダサいかという点に関しては、自分の感性に任せています。ですから、たまに大八スレスレすることもあります（笑）。

—とくに気に入りの技名はありますか？

神崎「糖糖鹿伏鬼 一ろくろかぶと一」とかが好きですね。第1巻から出てきている技名は氣に入っています。

—では、最後に読者へメッセージを！

神崎：月並みになりますが、ぜひプレイして蓮太郎で最強を目指してください！

三雲：アーケード版は当然のこと、コンシューマ版ももうすぐ発売ですので楽しみにしてください。本作を機会に原作にも興味を持ってもらえたらうれしいです。



サポートキャラクター

## 藍原延珠

CV：日高里菜  
「ブラック・プレット」より  
著：神崎紫電 / イラスト：鶴岡沙樹  
生まれながらにしてカストレアウリスを体に宿す、「呪われた子どもたち」の1人。本作では跳躍力に優れたモデル・ラビットの特性を生かし、強力なキックで、プレイヤーキャラクターを援護する。



▲相手を高く打ち上げる強力なキック。ヒット時には追撃も狙える。

## 原作ファンもニヤリ こだわりのアクション解説!!

開発スタッフの原作再現への想いをひも解くこのコーナー。「ブラック・プレット」からは「隠陣・哭汀・全弾撃発一いんぜん・こくてい・アンリミテッドバースト」と、「義眼解放 ターミナル・ホライズン」に注目する！

**開発スタッフコメント**  
蓮太郎のクライマックスアーツは、2つとも天童式戦術を用いた連携大技を再現したのになっています。「隠陣・哭汀・全弾撃発一いんぜん・こくてい・アンリミテッドバースト」は、「水天一碧の構え→XD拳銃→焔火扇 三点撃→雲嶺毘羅羅舞→隠陣・哭汀・全弾撃発」という流れの連続攻撃で、「姪子影胤」との最終決戦で見た連携技になっています。



## 義眼解放 ターミナル・ホライズン

**開発スタッフコメント**  
思考速度が上昇する技を、相手から見ると「蓮太郎の動きが早くなった」という表現にしました。また「この能力はかなり体力を使う」という設定なので、切り札中に防御力がやや下がるという特徴も付けました。



# 「電撃FC」上位プレイヤーが語る キャラクター解説

## 対戦におけるキャラクターの“強み”を 上級者視点からクローズアップ!

今回は「電撃FC」GRADEランクの上位に位置するプレイヤー・OZ（オズ）氏にプレイヤーキャラクター&サポートキャラクターの強みや特徴などを語ってもらった。対戦に勝てなくて悩んでいる人やサポートキャラクターの選択に迷っている人は、OZ氏のキャラクター解説をチェックして、自分の戦略を見直してみよう。



「トッププレイヤーならではの発想を生かした戦術も語られる。『電撃FC』初級者も上級者も、チェックして参考にしたい。」



### OZ（オズ）

使用キャラ 里見蓮太郎  
藍原延珠(サポート)  
GRADE 1,079,580  
(8月20日現在)

#### PROFILE

蓮太郎GRADEランク1位の上位プレイヤー。「夏の電撃文庫FIGHTING祭」の店舗予選を突破して、決勝トーナメントに駒を進めた。

- 発生保障：コマンド入力後、技の判定が発生する前に本体が攻撃を受けても攻撃判定が後から出る状態のこと。
- めくり：攻撃判定の広いジャンプ攻撃で相手を跳び越え、相手の反対側に攻撃すること。ガード方向がわかり

- ずらく防御しにくい攻めを展開できる。
- 投げ投げ：投げ投げの状態ですぐに投げをうと見せかけジャンプして、投げ投げしようとした相手の立ち回りに攻撃をヒットさせること。

## プレイヤーキャラクター編

12人のプレイヤーキャラクターの特徴をOZ氏の視点からアナライズ。それぞれの長所と短所を見極めて、対戦に役立てよう。

### シャナ

なんでもできるオールラウンダー!

シャナはオールマイティなキャラで、コンボも簡単で使いやすいのが特徴です。全体的に通常攻撃が横に長く、発生も早いので地上も空中もスキがないですね。とくにしゃがみは下段かつリーチも長いので優秀です。一定の壁を超えるには対応力が求められるキャラなので、勝てなくなってきたら押すポイントと引くポイントを見直してみるといいでしょう。



▲注目の技は「紅蓮の太刀」ですね。本作は一定の高さまで空中ガードできない時間があるので、発生の早さを生かして、相手のつかないジャンプ行動をつぶすこともできます。

### アスナ

ジャンプCの強さを知るべし!

アスナはリーチの長い通常攻撃で相手を動かして、迎撃するという戦略が立てやすいキャラです。彼女の強みはなんといってもジャンプC。この技は発生が速く、斜め下方にリーチが長いので、攻撃の起点として役立ちます。ジャンプCを押してから、各種攻撃や投げ、投げ投げつづきのジャンプCなどで、相手のガードを崩していくといいでしょう。



▲アスナの切り札は打撃系のなかでかなり優秀です。上方にリーチがあるので、投げ投げと切り札の同時入力、投げ投げのジャンプ攻撃を迎撃するのに役立ちます。

### 御坂美琴

ヒット&アウェイでダメージを与える!

美琴は各種攻撃(タメ)を使うことで、中間距離から相手を近寄らせない立ち回りができます。基本的には攻撃をひっかけたリードをとって、近寄られたらEX版「電磁機動」などで逃げるという感じです。ダウンを取ったときやサポートをガードさせたときなどに攻めて、相手が前になかったら離れて……の繰り返し。いかに相手をイラつかせるかが勝負です(笑)。



▲EX版「電磁機動」は発動後、すぐに空中判定になるので完全に攻撃を重ねられない限りは安全に逃げられます。回避手段として、かなり頼っていると思いますよ。

### 高坂桐乃

「アスリートダッシュ」の強さを知れ!

桐乃に関しては、とにかく「アスリートダッシュ」の強さを理解することから始めましょう。早すぎる突進速度、対空になるほど強力な攻撃判定、EX版は無敵あり、ガードされても派生技や切り札などでさまざまな読み合いが発生とか、便利すぎ!桐乃を使うためのポイントは「アスリートダッシュ」を、うまく使いこなせるかどうかで決定すると思いますね。



▲あまり知られてないけど、実は↓+A+Bも超優秀。発生が早く、起き上がり後の投げ無敵時間中に技を発動できるので、起き攻めの投げに勝てちゃうんですよ。いやー、ビックリだ。

### 平和島静雄

頑張ればいつかは報われるはず……!

静雄は友人向けのキャラです!横に強いジャンプCやスキの少ない「うぜえええええ!!」など要所で光る技はあるものの、攻め手が足りません。なんとかリードを取って迎撃主体で戦うのがベストでしょう。とはいえ、コマンド投げやめくり性能のあるジャンプCを持っているので、近距離戦のガード崩しはなかなか強力。これでCの発生がもう少し早ければ……!



▲「うぜえええええ!!」は攻撃後のスキが少なく、相手から逃げたいときの手段としても優秀です。防御はこの技とカウンター性能を持つ↓+A+Bが役立ちますね。

### 黒雪姫

「モードレッド」で立ち回りを強化!

「デス・バイ・ピアシング or フラッシング」が優秀なけん制技で、そこからダメージを取りやすいのが魅力です。切り札はEX版「デス・バイ・ピアシング」が長射程になる「モードレッド」が強力ですね。EX版につないで遠距離からコンボにいけるので、相手はうかつに動けなくなります。そうしたらサポートと一緒に攻め込んで、ガードを崩しに行きましょう。



▲オススメは「モードレッド」だけじゃなく「モードブルー」も強いです。「デス・バイ・フラッシング」がガードされても有利になるので、画面端で連発すれば体力を削りまくれます。

### 湊智花

ループする起き攻めに命をかける!



▲起き攻めをループの基本はキノの←or→+Cをヒットさせること。起き攻めの氷がヒットしたらコンボの最終にキノが回復しているので、再び強制ダウンが取れます!

### キリト

二刀流の攻め方で勝負が決まる!



▲とにかくラウンドを先に取りたいですね。ゲージMAXと切り札2つのキリトを倒すのは至難の技なので、状況によっては2戦目をゲージ回復に回す戦略もあります。

### 司波深雪

相手の攻めをどういなすか?



▲サポートは竜二がオススメです。相手が竜二を潰そうとしたときに切り札やEX版「フローラル・ロック」を当てれば、その後の相手の動きを制限しやすくなります。

### 逢坂大河

攻撃は最大の防御!やられる前にやれ!



▲立ちC(タメ)のおかげで、投げ投げのジャンプ攻撃を迎撃できます。一部キャラには通用しないけど(アスナのジャンプCとか)、彼女の強みなので覚えて損はないかと。

### 姫柊雪菜

超強力なポテンシャルを発動せよ!



▲雪菜の切り札はほかのキャラと異なり、ガードされたときのスキが大きいです。使いどころに迷うぐらいなら、ダウン追撃に使って問題ないと思いますよ。

### 里見蓮太郎

速さと突進力を生かして攻める!



▲勝つためのコツは「龍騎虎伏鬼」と「雨奇龍鳥」の2択を迫れる状況を作ること。サポートを延珠にして、起き上がりにCをガードさせるのが一番簡単です。

## サポートキャラクター編

OZ氏がオススメする3人のサポートキャラクターをピックアップして解説。サポートに迷ったら、この3人を使えばOKだ!

### キノ

困ったときはキノに頼れ!

●の発生が非常に早く、画面の端から端まで届くため、単純に立ち回りで相手にプレッシャーを与えられます。攻撃をガードされたときの攻撃継続もしやすく、サポートキャラクターのなかでもダントツの使いやすさを誇りますね。←or→+Cがコンボに組みこみやすいので、どんなキャラと組ませてもいい仕事をしてくれますよ。



▲攻撃継続の能力はサポートの中でもトップクラス。

### リーファ

さまざまな状況で活躍可能!

発生はキノの●に劣るものの、●の攻撃範囲が広く、立ち回りの強化や攻撃継続に役立ってくれます。リーファの●は起き攻めに使いやすいのも魅力で、本作の有効な防御手段であるバックステップを封じられるのが強みの1つ。キノと同じく←or→+Cがコンボに組みこみやすいので、オールマイティに活躍できます。



▲コンボにも起き攻めにも使える汎用性が魅力です。

### 暁古城

攻めに緩急をつけられる!

攻撃範囲が広く、拘束力が高い●の起き攻めが単純に強いです。発生の早い←or→+Cを使い分ければ攻めに緩急がつけられるのも魅力。●を警戒してバックジャンプ逃げを多用する相手に、←or→+Cを使えばタイミングよくヒットすることも多いです。また、●の雷は発生保障があるので、発動してしまえば本体を攻撃されても消えませんが……



▲雷の攻撃判定がわかりやすいのも、よかったですよ。