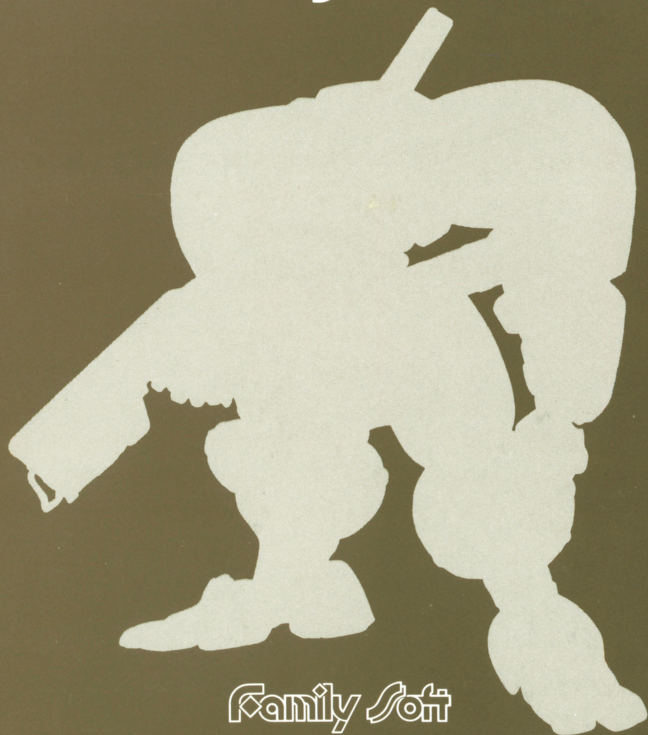


# MAD STALKER FULLMETALFORCE

FM TOWNS

# 奥技書 ouqisho



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。

## 1 ■ 基本中の基本「防御」

MAD STALKERでは防御が重要である。中級者～上級者は技の読み合いが勝負の分かれ目となるが、初級者の場合、ほとんどが「防御できない」ために一瞬で屠られる。

防御は全キャラクター共通で、「A+B」だ。あらゆる技（空中技を除く）をキャンセルできるので、タイミングを誤らない限りいつでも出せる。

また、上段～中段の技に対しては立ち防御、中段～下段の技に対してはしゃがみ防御とシチュエーションに合わせて使い分けて欲しい。

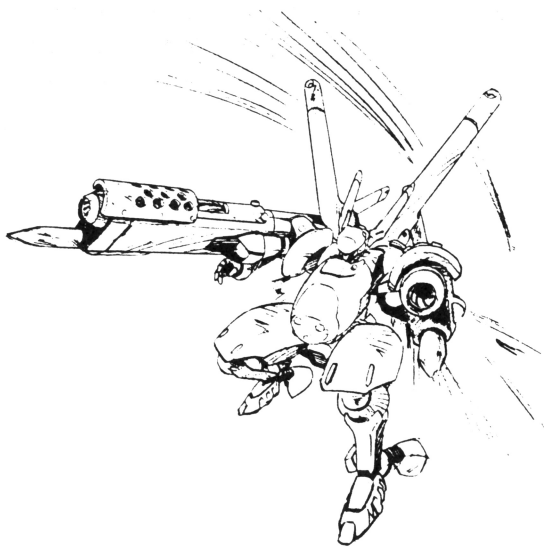
ただし、必殺技に対しては完全に防御しても約1/3のダメージを受けてしまうので、1目盛りを争う激闘となった場合は要注意である。

## 2 ■ ピヨリ

各キャラクターは「ピヨリカウンター」という隠しパラメータを持っており、各技には「ピヨリ度」がある。何発かの攻撃を受けて「ピヨリ度」の合計値が「ピヨリカウンター」の値を超えると、倒れないはずの技を受けても倒れてしまう。これが「ピヨリ」の予兆だ。

相手が倒れないはずの技を受けて倒れた場合は、ここを見逃さず、きっちり連続技を叩き込みたい。

また、自分がピヨってしまった場合は「方向キー一回し+ボタン連打」で早く回復できる。予兆が現れたら即回復させよう。



### 3 § キャラクター別技解説 §

#### 凡例

技の名前（状態：操作方法）

コメント

#### 3.1 ■ ハウンドドッグ

##### ・基本技

#### トルネードアッパー（直立：A）

斜め上方向に強く、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。

#### レーザードスマッシュ（直立：→+A）

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

#### エルボー（直立：B）

連打ができ、必殺技やストレート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。

#### ストレート（直立：→+B）

技の出が速く、リーチもそこそこあるが、あまり使えない。ローキックやエルボーからキャンセルできるので連続技として使う。

#### ローリングサイドキック（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る。空振った後の隙が大きいのので注意。

#### ローキック（しゃがみ：B）

連打ができ、必殺技やストレート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。

#### ローリングヒールキック（垂直ジャンプ：A）

上方向に強く対空技として使えなくもない。あまり使えない。

## 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、技が長時間出るため、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ー（↓↓+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ビヨリやすくなる。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

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で出した場合遠くで、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も長く、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なるなど、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。レバー返し+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  
ボディーブロー  
ハンマーナックル

三段攻撃

ラビットキック  
ボディーブロー 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  
ボディーブロー (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ですが、相手がしゃがんでいると当たらない。技の際も大きいため、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 FULL METAL FORTNITE





奥  
大  
技  
書

ouqisho

