

C クラシックタイプ

もはや説明不要。従来通りの6ボタン操作。

R1 + R2
ドライブインパクト

R2 強キック

R1 強パンチ



△ 中パンチ

弱パンチ □ 中キック ○

弱キック ×

□ + ×
投げ

△ + ○
ドライブパリア

M モダンタイプ

コマンド入力の壁をぶち破り、必殺技ボタンと方向キー1つの組み合わせで華麗にバトル。

☑ = 押し続ける

R2 ☑ + 攻撃ボタン連打
アシストコンボ

投げ L2

R2 アシストボタン

ドライブインパクト L1

R1 ドライブパリア



△ 必殺技

弱攻撃 □ 強攻撃 ○

中攻撃 ×

C クラシックタイプ

もはや説明不要。従来通りの6ボタン操作。

R1 + R2
ドライブインパクト

R2 強キック

R1 強パンチ



△ 中パンチ

弱パンチ □

○ 中キック

弱キック ×

□ + ×
投げ

△ + ○
ドライブパリア

M モダンタイプ

コマンド入力の壁をぶち破り、必殺技ボタンと方向キー1つの組み合わせで華麗にバトル。

👉 = 押し続ける

R2 👉 + 攻撃ボタン連打
アシストコンボ

投げ L2

R2 アシストボタン

ドライブインパクト L1

R1 ドライブパリア



△ 必殺技

弱攻撃 □

○ 強攻撃

中攻撃 ×

M モダンタイプ / リュウの場合

波動拳はボタン一つで!

波動拳



方向キーの右、下、左のいずれかと「必殺技ボタン」の同時押しで
様々な必殺技を簡単に出せる!



竜巻旋風脚



昇龍拳



上段足刀蹴り

スーパーアーツも複雑な入力は不要に!



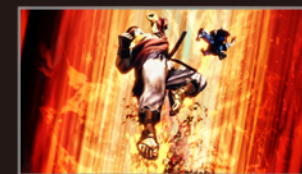
N or $\rightarrow + \triangle + \circ$

真空波動拳



$\leftarrow + \triangle + \circ$

真波掌撃



$\downarrow + \triangle + \circ$

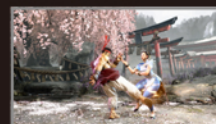
真・昇龍拳

モダン操作のために新開発 - アシストコンボ

アシストボタンと攻撃ボタンの連打で華麗なコンボ!

アシストコンボ1 $R2$ \triangleright \square \triangleright \square

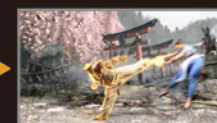
= 押し続ける



アシストコンボ2 $R2$ \triangleright \times \triangleright \times \triangleright \times



アシストコンボ3 $R2$ \triangleright \circ \triangleright \circ \triangleright \circ \triangleright \circ




ドライブシステム

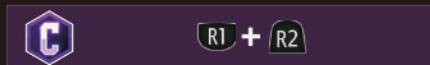
C クラシックタイプ **M** モダンタイプ



ドライブインパクト

使用コスト  × 1

相手の攻撃を受け止める性能を持つ強力な打撃技です。
相手をステージ端に追い詰めた状況ではガードされても壁やられを誘発できます。

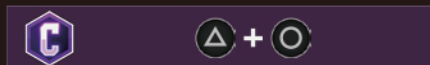


ドライブパリア


使用コスト  連続消費

相手の攻撃を自動でガードし、ガード時にドライブゲージを回復する防御手段です。
ボタンを押した瞬間に攻撃を受けると相手の動きを止める『ジャストパリア』が発動します。

※ ホールドで動作継続

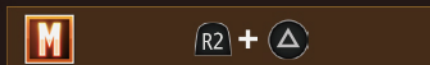


オーバードライブ

使用コスト  × 2

必殺技の発動ボタンを2つ同時押することで強化された必殺技を繰り出します。
過去シリーズのEX技と同等のアクションです。

※ リウウの「オーバードライブ波動拳」の場合



ドライブラッシュ


使用コスト  × 1 or  × 3

ドライブパリアの構えか、キャンセル可能な通常技から急速なダッシュを繰り出します。
パリアからのダッシュはコスト1、通常技からのダッシュはコスト3で使用できます。

※ パリアの構えまたはキャンセル可能な通常技から

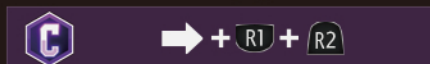


ドライブリバーサル

使用コスト  × 2

ガード中にボタンを押すことで自身の硬直を解除して反撃を繰り出します。
反撃のダメージは低いです。追い込まれた状況を打開することができます。

※ ガード中に



ゲーム画面の説明



- | | | |
|----------|-------------------|---|
| 1 | 体力ゲージ | 操作キャラクターの残体力を表すゲージです。 |
| 2 | ドライブゲージ | ゲージをドライブシステムに使用する。
ゲージが0になると“バーンアウト”状態になり、回復するまでドライブシステムを利用する技は一時的に使用できなくなります。 |
| 3 | タイムカウンター | 1ラウンド中の残り時間を表示するカウントです。 |
| 4 | ラウンドアイコン | バトルのラウンド進行度を表すアイコン。ラウンドに勝利すると1つ点灯します。 |
| 5 | キャラクターアイコン | 操作キャラクターの名前と顔アイコンです。 |
| 6 | スーパーアーツゲージ | ゲージを消費して強力なスーパーアーツを使用できます。
技をヒットさせると増加し、ゲージは最大3ストックまで溜められます。
ラウンドで使用しなかったゲージは、次のラウンドに持ち越しができます。 |