

CAPCOM® 完璧攻略シリーズ 1

GAME BOY ADVANCE™

# Final Fight ONE

ファイナルファイト ONE



かんぜんガイドブック

せんとう 戦闘テクニック満載で、まんさい 全6ラウンドを完璧攻略!!

ゲームボーイアドバンス

ファイナルファイト ONE

完全ガイドブック

双葉社

編著 ファイティングスタジオ

★  
超詳細な『ファイナルファイト  
ONE』  
唯一の攻略本!



シークレットキャラを含む  
5人の詳細な操作説明



多数の写真による紹介で、  
戦闘テクニックを満載



全マップ掲載!  
敵&アイテムがひと目でわかる



CAPCOM® 完璧攻略シリーズ 1

GAME BOY ADVANCE™

# Final Fight ONE

ファイナルファイト ONE

The logo for 'Final Fight ONE' is prominently displayed in the center. 'Final' and 'Fight' are in a stylized, italicized font with a blue outline and a yellow-to-orange gradient. 'ONE' is significantly larger, also in a similar font, with a yellow-to-orange gradient and a blue outline. The background features a dark, monochromatic illustration of three characters: a man with a beard on the left, a man with short hair in the center, and a man with long hair on the right.

ファイナルファイト ONE

かん ぜん  
**完 全 ガ イ ド ブ ッ ク**

あの名作『ファイナルファイト』がパワーアップして、GBAに登場!

多彩なテクニック、超詳細データ掲載で大攻略!!

# CONTENTS

[目次★もくじ]

## 基礎知識編

[きそちしきへん]

3	★ゲームの進めかた	4
	★メニュー画面について	6
	★基本操作の解説	8
	★キャラクター紹介&全技紹介	10
	●ガイ	10
	●コーディー	12
	●ハガー	14
	●Z・コーディー	16
	●Z・ガイ	18
	★敵キャラクター紹介	20
	★ボスキャラクター紹介	22
	★アイテム解説	23

## 戦闘テクニック編 25

[せんとうテクニックへん]

	★基礎中の基礎! 相手との間合いの取りかた	26
	★コンビネーションで必殺だ!!	28
	★実践! 敵のざぼきかた	30
	★敵キャラクター別攻略法	34
	★ふたりプレイ時の心得	38
	★スコア稼ぎのためのワンポイント/ラウンド5の「犬」の秘密	40

## ラウンド解析編 41

[ラウンドかいせきへん]

	★ラウンド解析編の見かた	42
	●スラム	43
	●サブウェイ	47
	●ウエストサイド	51
	●インダストリアル エリア	55
	●ベイ エリア	59
	●アップタウン	65
	★ボーナスステージ解析!!	74
	★敵キャラクター データー一覧	76
	★『ファイナル ファイト』のあれこれ	78

# 基礎知識編

[きそちしきへん]

『ファイナル ファイト』の世界へようこそ。

ここでは操作の仕かたや

各キャラクターの技解説など、

基礎的な情報を紹介するぞ。

FINAL FIGHT ONE

# ゲームの進めかた

基本的なルールの説明。最低限これだけは知っておこう!

## ゲームの進行

『ファイナル ファイト ONE』は、いわゆるステージクリア型で進行するゲーム。6ラウンドあるステージを、ひとつずつクリアしていくことでゲームは進行していく。画面内に出てくる敵キャラ

クターを倒しつつラウンドを前進して進み、ラウンド最後に待ち構えるボスキャラクターを倒せばラウンドクリアとなる。そして、ラウンド6のボスを倒すとエンディングだ。



## ラウンド構成

- 1 SLUM (スラム街)
- 2 SUBWAY (地下鉄)
- 3 WEST SIDE (西部地区)
- 4 INDUSTRIAL AREA (工業地帯)
- 5 BAY AREA (港湾地区)
- 6 UP TOWN (ビル街)

## 画面の見かた



- 1 タイムカウンター。残りタイムが0になると、1キャラクターを失う
- 2 使用キャラクターの体力ゲージ。黄色が残り体力、赤が失った体力を示す
- 3 使用キャラクター。使っているキャラクターの顔を表示
- 4 残りキャラクター数。これが0のときに体力が0になるとゲームオーバー
- 5 現在の得点。標準設定では20万点ごとに1キャラクター増える
- 6 敵体力ゲージ。プレイヤーが攻撃している敵の体力を示す
- 7 アイテム。ドラム缶や樽などを破壊することで、ときどき出現する

## GOマークについて

画面のスクロールが止まり、そのエリアにいる敵をすべて倒さなければ先へ進めないことがある。敵をすべて倒すと画面下に「GO」と表示され、先へ進めるようになる。



←これがGOマーク。出現するまで先には進めない



## 使用キャラクターのライフについて

画面左上に表示されているのが使用キャラクターの体力（ライフ）。ライフは数値にすると、満タン状態で77だ。ライフは敵から攻撃を受ける、転がってくるドラム缶などの障害物に当たるなどすると減っていく。また、必殺技を使用し、敵にヒットさせた場合にも少しだけライフを失う。すべてのライフを失うとミスとなり、使用キャラクター数のひとり数を失うことになる。ライフはドラム缶やタルを破壊するなどすると出現する「回復アイテム」を取ることで回復。また、ボスを倒してラウンドをクリアし、次のラウンドが開始されるときにはライフは最大まで回復される。



←敵の攻撃がヒットするとライフが減る。敵や攻撃の種類によって、受けるダメージの量は異なる。



→ライフが0になると、数秒間無敵となつてその画面の左側に復活の攻撃を一切くわらないので落ち着いてやりなおそう。

## コンティニューについて

使用キャラクターの残りが0のとき、ライフが0になるとゲームオーバーになる。ゲームオーバーになるとコンティニュー画面が表示され、コンティニューするかどうかを選択する。ゲームを続ける場合は、カウントダウンが0になるまえにスタートボタンを押そう。コンティニューすると、ゲームオーバーになったラウンドの最初から再スタートとなる。



↑ひとりプレイ時は3回まで、ふたりプレイ時は回数制限はない。

## スコアについて

攻撃を当てる、敵を倒す、アイテムを取るなどするとスコアが加算される。オプションで設定を変えない限り、スコアが20万点を越えるごとに1UP、つまり使用キャラクター数がひとり増える。「スコア稼ぎのポイント」（40ページ）を参考に、どんどんスコアを稼いで1UPしよう。



攻撃を当てる

←当てた技によってスコアが異なる。ラッシュ攻撃が高いスコアを狙える。



敵を倒す

←敵は1体10000点以上、ボスを倒すとボスボナスコアが得られる。



アイテムを拾う

←ランダムで出現する得点アイテムを取れば一挙に10000〜100000点のスコアを得られる。

# メニュー画面について

メニュー画面の内容。プレイまえにオプションの設定をしておく。

## メニュー画面の項目

タイトル画面でスタートボタンを押すとメニュー画面になる。メニュー画面ではゲームを始めるほか、プレイ環境の設定を行なうオプションや、ゲームのデータを消去するデータリセットが選択

できる。特にゲームの遊びやすさを左右するオプション設定は、プレイのまえにいちど確認しておく。なお、メニュー画面でしばらく何もせずに放置しておくと、タイトルデモに戻る。



↑4つのメニューが表示される。まずはプレイしやすくようにオプション設定を行なおう

## メニュー内容

<b>GAME START</b>	ひとりプレイでゲームを始める。ふたりプレイなら「通信プレイ」を選ぶ
<b>通信プレイ</b>	ふたりプレイを行なう。ただし、通信ケーブルを使用する
<b>OPTION</b>	さまざまな設定を行なう。ゲーム難易度やボタン設定は必ず確認しよう
<b>DATA RESET</b>	ハイスコア記録やバトルポイント(次ページ参照)などのデータを消去

## 通信プレイについて

2台のゲームボーイアドバンスと2本の『ファイナルファイト ONE』のソフト、そして通信ケーブルを使えば、協力してラウンドを進めていく「ふたりプレイ」を楽しむことができる。ふたりプレイのときはコンティニュー回数が無制限となるので、ゲームを続けさえすれば必ずエンディングまでたどりつけるぞ。

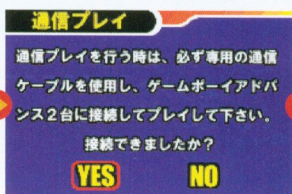


ふたりで殴り放題! 熱いふたりプレイモード

## 通信プレイの始めかた



↑2台とも「通信プレイ」を選択し、通信プレイ画面へ



↑通信ケーブルの接続を確認し、2台同時にYESを選択しよう



↑双方のキャラクターを選択。同じキャラクターを選ぶと自動で色違いになる

## OPTIONについて

オプションでは、プレイ環境に関する設定をする。ゲームの難易度やボタン設定をしたり、ゲーム中の効果音や音楽を聞くこともできる。ここで特に重要なのは難易度。難易度はデフォルトではNORMALに設定されている。もし難易度が高く感じるようであれば、EASYに下げてプレイしてみよう。



← ボタン設定も重要。遊びやすいように配置を変えよう

### オプション内容

<b>DIFFICULTY</b>	5段階ある難易度を変えられる。難易度が上がると、敵の数や体力などが増える
<b>EXTEND</b>	スコアによるキャラクター数アップの設定を行なう
<b>SOUND TEST</b>	ゲーム中で使用されているBGMを聞くことができる
<b>SE TEST</b>	ゲーム中で使用されている効果音を聞くことができる
<b>BUTTON CONFIG.</b>	使用するボタンの割り振りを設定。どのボタンでどの動作を行なうか、自分のやりやすい設定をしよう。なお、項目の意味は以下の通りだ
	JUMP ジャンプ    ATTACK 攻撃    EX JOY 必殺技

## バトルポイントとシークレット

敵をひとり倒すと、バトルポイントをひとつ得られる。バトルポイントが一定数以上になると、オプションの項目や使用キャラクターが増える。



← バトルポイントの単位は人数。NEXT SECRETの項目に書かれている数を達成すると、新たなシークレット項目がオープンする

### シークレットキャラクター

「ストリートファイターZERO」モデルのガイとコーディーが、なんと使用可能になる！



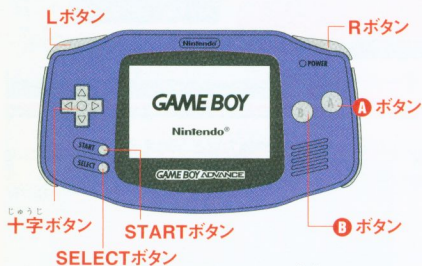
### シークレットオプション内容

<b>PLAYER (200人)</b>	ゲーム開始時の使用キャラクター数を設定できる。どうしてもデフォルトのままではクリアできないという人は、ここでキャラクター数を調整して挑戦してみよう
<b>STAGE SELECT (800人)</b>	プレイを開始するラウンドを選ぶことができる。このオプションを使えば、苦手なラウンドを集中して練習するということもできる
<b>COLOR CHANGE (1300人)</b>	キャラクターのカラーを変更する。カラーはひとりにつき4色用意されている。好きなカラーでプレイしよう
<b>RAPID PUNCH (2000人)</b>	攻撃ボタン押しっぱなしで、高速連打となる。ボタンを押しっぱなしにしておくだけでラッシュ攻撃が決まり、楽に戦える

# 基本操作の解説

ゲーム中の操作の仕かた、基本となる各キャラクターの動作を解説

## 各ボタンの役割



- 十字ボタン ……キャラクターの移動
- Aボタン ……ジャンプ
- Bボタン ……攻撃  
(武器を持っているときは武器攻撃)
- Lボタン ……使用しない
- Rボタン ……必殺技(EX JOY)
- SELECTボタン ……使用しない
- STARTボタン ……ポーズ

## 各キャラクター共通の操作

以下は全キャラクターの共通動作。どのキャラクターも同じ操作で同じ動作が出るが、キャラクターによって能力が異なっている。すべての動作

の操作方法と特徴を、まずは頭に叩き込もう。各キャラクターの能力については、10ページからの「キャラクター紹介&全技紹介」を参照のこと。

### 歩行 十字ボタン↑↓←→

十字ボタンを押した方向に歩く。縦方向よりも、横方向のほうが歩く速度が速い。



歩行は移動の基本だ。斜めにも歩ける

### 攻撃 Bボタン

1発パンチを繰り出す。これがヒットし、さらにBボタンを押すとラッシュ攻撃になる。



敵に近づくときは、パンチを出しながら近づこう

### ジャンプ Aボタン

ジャンプする。十字ボタンを押しながらジャンプすると、押している方向にジャンプする。



地上の障害物を避けるタイミングにジャンプを使う

## ジャンプ攻撃 ジャンプ中 Bボタン

ジャンプしながらの攻撃。垂直にジャンプしたときと、横にジャンプしたときでは技が異なる(ハガーは同じ)。ジャンプ攻撃がヒットすると、必ず相手は吹き飛びダウンする。大量の敵が襲ってきた場合などに使うといい。



↑垂直ジャンプ攻撃。リーチが短いので使う場面は少ないだろう



↑横ジャンプ攻撃。移動しながら攻撃できるので、使いやす技だ

## ラッシュ攻撃

**B ボタン連打** (途中↑↓←⇒いずれか+B ボタンで投げに移行可能)

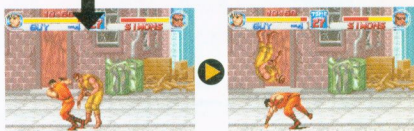
敵をノックアウトするための主力技となるであろう、ラッシュ攻撃。何発か軽い攻撃を加えたあと、相手を吹き飛ばしダウンさせる攻撃を繰り返す。攻撃力は高いが攻撃中は移動できない。



←攻撃範囲にいる敵であれば、何人でもまとめてヒートさせることができる



※ラッシュ攻撃のフィニッシュのひとつ手前で、投げ技に移行することができる。投げに移行したほうが威力がありそうだが、実はラッシュ攻撃全ヒットのほうが威力が高い。投げは、背後に敵がいるときなどに使おう。



## つかみ攻撃

**相手をつかんで B ボタン連打** (途中↑↓←⇒いずれか+B ボタンで投げに移行可能)

敵にある程度以上接近すると、その相手を自動的につかむ。つかんだあとはつかみ攻撃か、投げ技を決めることができる。つかみ攻撃は全部で3発入れることができ、すべてヒットすればかなりのダメージを与えられる。ただし、ラッシュ攻撃と異なり、つかんでいる敵にしかヒットしない。



→攻撃中に敵が迫ってきたら、投げ技に切り替えるといい



## 落下攻撃

**ジャンプ中 ↓+ B ボタン**

ジャンプして真下の敵を攻撃する技。ガイのひじ、コーディーの膝は相手がダウンせず、ハガーのボディプレスだけはダウンする。これらの利点は、各キャラクターの技紹介を参考に。



←ガイ、コーディーとハガーでは、技の用途が異なるので注意

## 必殺技

**A + B ボタン or R ボタン**

無敵となり、周囲にいる敵をすべて吹き飛ばす技。使用すると体力が少し減ってしまうが、混戦状態のときや、敵の連続攻撃から抜け出したりするときなどに使うといい。



←敵に取り囲まれ「危ない!」と思ったらすぐに必殺技だ

# キャラクター紹介 & 全技紹介

プレイヤーが使用できる全5キャラクターの特徴や技を大紹介!!



## GUY — ガイ —

Profile

誕生日: 1965年8月12日 身長: 179cm 体重: 72kg 好物: 鮭茶漬、冷やっこ 趣味: 修行 ……コーディーの親友。ジェシカを追うコーディーの助太刀をするためマッドギアに挑む。

### 素早い現代ニンジャ

ほかのどのキャラクターよりも素早いのが特徴だ。一撃の攻撃力は低いが、素早いラッシュ攻撃で相手をまとめて吹き飛ばすのは快感。



単発パンチの裏拳が彼のトレードマーク。ここから始まる怒濤のラッシュ攻撃が強力な武器

### ★ 垂直ジャンプ攻撃

コマンド入力

A・B

●ダメージ:10 ◎スコア:100



真上にジャンプし、脚を蹴り上げる。リーチはなく攻撃力も低いので、使用頻度は少ない。その場を移動せずにとりあえず敵をダウンさせたいときや、ニューハーフタイプの敵がジャンプキックで飛び込んできたときなどの撃退に使うといい。ただし、アンドレなどの身長が高くリーチの長い敵には、空中で撃退されてしまうこともある。

### ★ 横ジャンプ攻撃

コマンド入力

←or→+ A・B

●ダメージ:11 ◎スコア:50



進行方向にジャンプし、リーチの長いキックを放つ。攻撃力は高くないが、ヒットすれば相手を確実にダウンさせられる。狭み撃ちに合ったときに一方をダウンさせるためや、リーチを活かして敵の攻撃範囲外から攻撃しつつ接近するなど、応用範囲は広い。この技でダウンさせてから、相手の起き上がりにラッシュ攻撃を仕掛けよう。

### ★ 落下攻撃

コマンド入力

A・↓+ B

●ダメージ:6 ◎スコア:200



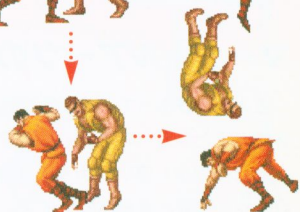
ジャンプして直下の敵を攻撃する、ジャンプひじ打ち。垂直ジャンプ、横ジャンプどちらからでも繰り出せる。ジャンプキックと異なり、ヒットしても相手はダウンしない。そのためヒットしたあと、着地してからラッシュ攻撃やつかみ攻撃に持ち込める。また、ヒットさせたときのスコアが200点と高い。スコア稼ぎをするならば積極的に使おう。

## ★ ラッシュ攻撃 **コマンド入力 B・B・B・B・B (4発め後↑↓←→いずれか+Bで投げ)**

●ダメージ:5+5+5+6+11(投げ=40) ◎スコア:100+100+200+250+350(投げ=300)



パンチ→パンチ→ボディブロー→ひじ打ち→括面脚(上段回し蹴り)という、5段階の連続攻撃。4発めのひじ打ちで十字ボタンを上下左右いずれかに入れ、Bボタンを押すと投げ技に移行。十字ボタンを押している方向に相手を投げる。敵が同じ方向から迫ってくる時にまとめて倒すのに便利だ。逆に挟み撃ちにあっている場合は、背後がから空きなので危険だ。



## ★ つかみ攻撃 **コマンド入力 つかんで B・B・B (つかみ中↑↓←→いずれか+Bで投げ)**

●ダメージ:8+14+24(投げ=40) ◎スコア:100+200+300(投げ=300)



相手をつかんで、ひざ蹴りを3発叩き込む。つかみ中に十字ボタンを上下左右いずれかに入れてBボタンを押すと、十字ボタンを押している方向に敵を投げる。つかみ攻撃は、パンチをガードするパイオレンスタイプやパンチで攻撃しにくいボスなどに特に有効だ。1対1ならつかみ攻撃3発、多数なら投げという感じで使い分けよう。



### 必殺技

#### 旋風脚

**A+B or Rボタン**

●ダメージ:16 ◎スコア:300

ジャンプしながら回転しつつ飛び蹴りを繰り返す。1発の攻撃力は低いですが、技を出している間は無敵でヒットすれば相手はダウン。攻撃範囲も広い。地上にさえいれば、たいていの状況で即座に技が出せる。スピードタイプの敵などに連続してパンチをくらい、脱出が困難なときに非常に有効な技だ。



↑混戦時の仕切り直しができる。あらゆる危機から一瞬で脱出することができるぞ

### 得意技

#### 三角飛び蹴り

壁に向かってジャンプ後、壁際で **A・B**

●ダメージ:28 ◎スコア:500

壁に向かって飛び、壁を蹴ってその反動を利用して飛び蹴りを繰り返す。壁がないと使えないので、使用できる場面は残念ながら非常に限られている。与えられるダメージはガイの単発の技としては最高。ヒットすれば相手はダウンする。また、ヒット1発につき500点のスコアが得られる。



↑後半のステージで壁を使い、敵をまとめて三角飛びで倒すと、スコアが一気に跳ね上がる!



# CODY

Profile

— コーディー —

誕生日：1967年4月18日生まれ 身長182cm 体重85kg 好物：ほうれん草、牛乳 趣味：？ ……マッドギアにさらわれた恋人、ジェシカを救うため、マッドギアに挑戦。鍛えられた肉体から繰り出す攻撃は強力無比だ！

## マーシャルアーツの使い手

主人公だけあって、標準的な能力を持つ。素早さはガイとハガーの中間ぐらいで、攻撃力はガイよりほんの少し高い。ガイと大きく異なるのは、ラッシュ攻撃と得意技のナイフ。ラッシュ攻撃は4発でフィニッシュと短い。ガイの得意技「三角飛び」は敵を倒すという意味では実用的ではないが、コーディーのナイフは戦況を変えるほどの威力を持っている。



## ★ 垂直ジャンプ攻撃

コマンド入力 **A・B**  
●ダメージ:10 ●スコア:100



真上にジャンプし、空中でハイキック。ガイの垂直ジャンプ攻撃と、能力はほぼいっしょ。立ち位置を変えずに相手を1発でダウンさせたり、敵の空中からの攻撃を迎撃するのに使う。問題はリーチの短さで、相手が寄ってこない限り、ほとんど当たらない。相手のふところに飛び込んだから、ジャンプ直後にすぐ繰り出せば当たる確率は高くなる。

## ★ 横ジャンプ攻撃

コマンド入力 **←or→+A・B**  
●ダメージ:11 ●スコア:50



進行方向に大きくジャンプ、リーチの長いバットのようなキックを繰り出す。この技もガイのものと同様に能力はほぼいっしょ。相手を確実にダウンさせるための技だ。アンドレのように体力が多い敵に挟み撃ちにあったときは、この技で左右を往復して相手をダウンさせることを繰り返せば、比較的ダメージを受けずに倒すことができる。

## ★ 落下攻撃

コマンド入力 **A・↓+B**  
●ダメージ:6 ●スコア:200



ジャンプしたあと、膝蹴りを出しながら相手をめがけて落下していく。垂直ジャンプ、横ジャンプのどちらからでも繰り出せる。ガイのひじ打ちよりは若干当てやすい。着地後ラッシュ攻撃に持ち込むなら、ジャンプ後、上昇中ではなく降下中に出そう。上昇中に当たると着地したときによってはすでに相手のけぞり状態(硬直中)から回復してしまう。



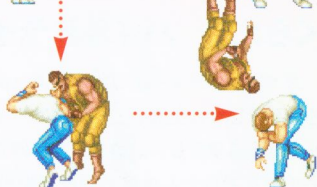
## ★ ラッシュ攻撃

コマンド入力 **B・B・B・B** (3発め後 $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ いずれか+ **B** で投げ)

●ダメージ: 8+8+8+13 (投げ=40) ●スコア: 100+100+300+500 (投げ=300)



ジャブ→ジャブ→ボディブロー→アッパーカットという4段階の連続攻撃。3発めがヒットしたあと、十字ボタンを上下左右いずれかに入れてBボタンを押すと投げになる。ガイよりも1発攻撃が少ないが、4発すべてヒットしたときのダメージは、ガイのラッシュ攻撃全ヒットと同じ。すなわちコーディーのほうが、1発1発のダメージが高いということだ。



## ★ つかみ攻撃

コマンド入力 **つかんで B・B・B** (つかみ中 $\uparrow\downarrow\leftarrow\rightarrow$ いずれか+ **B** で投げ)

●ダメージ: 9+16+28 (投げ=40) ●スコア: 100+200+300 (投げ=300)



敵をつかんでひざ蹴りを2発入れ、3発めはミドルキックで相手を吹き飛ばす。ガイのつかみ攻撃同様、つかみ中に投げに移行することができる。キックやパンチは技の攻撃範囲内にいるすべての敵にヒットさせられるが、つかみ攻撃はつかんでいる相手1体にしかなヒットさせることができないので注意しよう。



## 必殺技

**A+B or R** ボタン

### ダブルキック

●ダメージ: 16 ●スコア: 400

真上に高くジャンプしながら回し蹴りを放つ。周囲の敵を一撃にダウンさせることができる。使うとライフが減ってしまうが、敵に攻撃をくらうよりはすつとまし。ヤバイな、と思ったらライフを借しますすぐに使おう。それが結果的に、もっともライフを失わずに済むという場合がほとんどなのだ。



↑トリッキータイプがいきなり飛びかかってきた場合にも、必殺技で対処したほうが安全だ

## 得意技

ナイフを持ち、敵の近くで **B**

### ナイフ切り

●ダメージ: 30 ●スコア: 200

ナイフで敵を突き刺す。ナイフを持っているときにしか使えないが、ナイフが手に入る場面は多く、使用頻度は高い。コーディーのナイフはリーチは短い、攻撃範囲が広く与えるダメージも高い。ただし、敵にある程度近づいていないと、ガイやハガーと同じくナイフを投げてしまうので注意。



↑パンチと同じ攻撃範囲の感覚 (実はそれよりわずかに狭い) で、大ダメージの攻撃が行なえる



# HAGGAR

## Profile

### — ハガー —

誕生日：1943年9月3日 身長：202cm 体重：122kg 好物：ハンバーグ、カレーライス 趣味：市長をすること ……さらわれた娘のジェシカをマッドギアから取り戻すため、戦いに赴く。46歳とは思えぬバワフルな身のこなしで敵を圧倒する。

## くらえ！ パイルドライバー

ガイ、コーディーより動きは遅いが、パワーはふたりを遙かに上回る。得意技のパイルドライバーの威力は凄まじい。動きが遅いので、敵から集中攻撃を受けたときは必殺技で脱出するしかなく、基本技のパンチも敵の動きを予測して出さなければ、避けられたときに隙だらけとなってしまう。ガイ、コーディーと比べ、上級者向けのキャラクターだ。



↑ パイルドライバーはザコなら1発で瀕死、あるいは即死という威力



↑ 通常攻撃も1発さき敵が倒れていくさまは爽快だ

## ★ 垂直ジャンプ攻撃

コマンド入力

A・B

●ダメージ:16 ◎スコア:100



真上にジャンプし、ドロップキックのような両足蹴りを放つ。ガイ、コーディーの垂直ジャンプ攻撃はリーチが短すぎてなかなか使用する場面がないが、ハガーの場合は攻撃範囲が広いので、十分使いものになる。立ち位置を変えずに相手をダウンさせるときに使う。具体的には、壁を背にしていて壁から離れたくないときなどだ。

## ★ 横ジャンプ攻撃

コマンド入力

←or→+ A・B

●ダメージ:16 ◎スコア:50



横にジャンプしながら、ドロップキック。リーチ、攻撃力ともにあり、相手をまとめてダウンさせるのに最適な技。とにかく攻撃範囲が広く、包囲されてもこの技を出せばなんとかなる場面が多い。ただし、技が発生するまでの時間が、ガイ、コーディーより少し遅い。そのためギリギリでとっさに出すのは少々危険だ。

## ★ 落下攻撃

コマンド入力

A・↓+ B

●ダメージ:6 ◎スコア:300



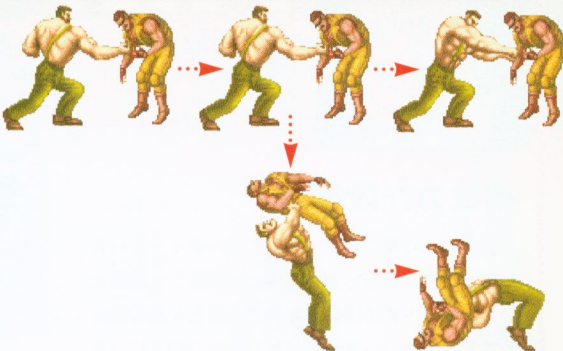
体全体で相手に乗りかかるボディプレス。ガイ、コーディーの落下攻撃とは違い、ヒットすると相手はダウンする。ジャンプ攻撃より威力は低いが、こちらのほうが早く攻撃が出る。攻撃範囲はジャンプ攻撃よりやや狭いくらいだ。攻撃力ならジャンプ攻撃、攻撃の速さなら落下攻撃といった感じに、必要に応じて使い分けるといい。

## ★ ラッシュ攻撃

コマンド入力 **B・B・B** (2発め後↑↓←⇒いずれか+ **B** で投げ)

●ダメージ: 15+15+15(バックドロップ=50) ◎スコア: 100+100+800(バックドロップ=1000)

ボディブロー→ボディブロー→ハンマーナックルという3段階の連続攻撃。3発でフィニッシュだが、全ヒット時はガイやコーディーのラッシュ攻撃全ヒットを上回る威力。2発めヒット後に十字ボタンを上下左右いずれかに入れ、Bボタンを押すことで投げ技のバックドロップになる。最後を投げにしたほうがダメージは高い。また、投げは背後に敵がいるときに、敵を吹き飛ばすために使おう。同じ方向に敵がまとまっているときは、容赦なくハンマーでフィニッシュを決め、複数の敵に大ダメージを与えるといい。



## ★ つかみ攻撃

コマンド入力 **つかんで B・B・B** (つかみ中↑↓←⇒いずれか+ **B** で投げ)

●ダメージ: 10+18+36(バックドロップ=50) ◎スコア: 200+300+400(バックドロップ=1000)

つかんだ相手に頭突きを3発くらわせる。つかみ中に投げの操作を行なうと、バックドロップになる。また、つかみ中に得意技であるバイルドライバーに移行することも可能だ。頭突き2発→バイルドライバーというコンビネーションは非常に強力。敵が多いときはつかみ中に阻止されやすいが、1対1のときは積極的に仕掛けよう。



### 必殺技

**A+B** or **R**ボタン

#### ダブルリアット

●ダメージ: 16 ◎スコア: 400

両腕を振り回し、周囲の敵を吹き飛ばす。ガイ、コーディーのようにジャンプはしないが、ハガーは身長があるので十分縦方向にも攻撃範囲が広い。ハガーは相手から攻撃を受けると身動きできず、攻撃をくらえばなしということがよくある。そんなときはこの必殺技でピンチを切り抜けよう。



↑敵から攻撃を1発でもくらったら、即座にこの技で反撃し、敵の攻撃から抜け出そう

### 得意技

つかんで **A・B**

#### バイルドライバー

●ダメージ: 70 ◎スコア: 1200

敵をつかんでジャンプし、相手を頭から地面に叩きつける。見た自通り威力は凄まじく、さらに落下中に攻撃範囲があり、直下の敵にも攻撃することが可能。技が出てしまえば問題ないが、敵をつかむ→ジャンプというプロセスの最中に攻撃を受けてしまうことがあるので、周囲には注意しよう。



↑垂直ジャンプだけでなく、前や後ろにジャンプして技を出すこともできる。状況によって使い分けよう



# Z-CODY

—ゼット・コーディー—

誕生日：1967年4月18日生まれ 身長182cm 体重85kg 好物：ほうれん草、牛乳 趣味：？ ……なぜか1989年に戻ってきた「ストリートファイターZERO3」のコーディー。もう彼には若い頃の情熱はなくなってしまったのか？

## 破壊力が段違い!!

全体的に攻撃力がノーマルのコーディーよりも高い、いや、ハガーよりも高い。ラッシュ攻撃をフィニッシュまで決めるだけで、ほとんどの敵は撃沈するだろう。さらに、オプションのラピッドパンチも併用すれば敵がバタバタ倒れていき、このうえなく気分爽快なプレイを楽しむことができる。なお、ノーマルのコーディーよりも防御力が少し高く、攻撃を受けてもライフが減りにくい。



## ★ 垂直ジャンプ攻撃

コマンド入力

A・B

●ダメージ:15 ○スコア:100



真上にジャンプして、高く足を蹴り上げるハイキック攻撃。ノーマルのコーディーよりも攻撃力が少し高くなっている。ただし、Z・コーディーの場合も、壁を背にした戦いや炎が吹き出す床での戦いなど、この技を使う場面は限定されるだろう。それ以外では、スコア稼ぎのためぐらいにしか使えないはず。

## ★ 横ジャンプ攻撃

コマンド入力

←Or→+ A・B

●ダメージ:16 ○スコア:150



横にジャンプし、長いリーチのキック。ノーマルのコーディーと比べても、攻撃力以外はほとんど差がない。この技は他キャラと同様に、敵をダウンさせて起き上がりを攻撃する、あるいは左右から迫ってくる敵の両方をダウンさせておくという使いかたをするとい。使いやすいぶんスコアは低くなっている。

## ★ 落下攻撃

コマンド入力

A・↓+B

●ダメージ:9 ○スコア:200

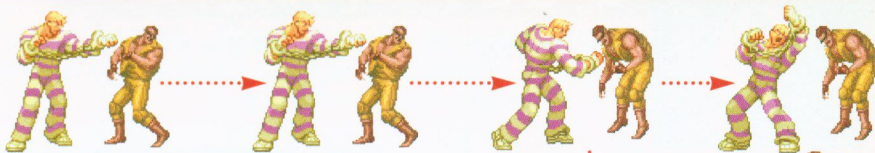


ジャンプ後、直下の敵に向かって膝蹴りを繰り出す。Z・コーディーの持ち技のなかではもっともダメージが少ないが、それでもゲーム開始直後のブレードなら2発で倒せる。ノーマルのコーディーと同じく、ニードから地上でのラッシュ攻撃orつかみ攻撃へ移行するという使いかたになる。

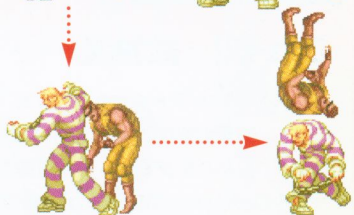
## ★ ラッシュ攻撃

コマンド入力 **B・B・B・B** (3発め後↑↓←⇒いずれか+Bで投げ)

●ダメージ: 12+12+12+19 (投げ=60) ◎スコア: 100+100+300+500 (投げ=300)



ジャブ→ジャブ→ボディブロー→アッパーという、ノーマルのコーディーと同じラッシュ攻撃。しかし、威力が全然違う。ノーマルタイプやスピードタイプ、バイオレンスタ입なら、ラッシュ攻撃をフィニッシュまでいちど決めるだけで倒せてしまう。この技の攻撃力は、ハガーのラッシュ攻撃を上回るもので、このゲーム中では最大のダメージを与えられる技だ。



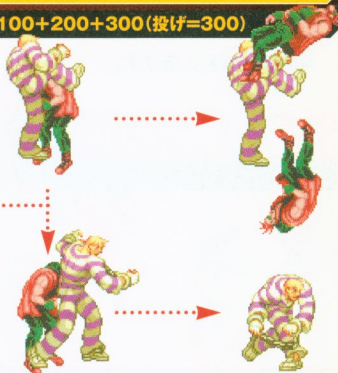
## ★ つかみ攻撃

コマンド入力 **つかんで B・B・B** (つかみ中↑↓←⇒いずれか+Bで投げ)

●ダメージ: 13+24+42 (投げ=60) ◎スコア: 100+200+300 (投げ=300)



ノーマルのコーディーと同じ動きだが、ラッシュ攻撃と同様に破壊力が大きく異なっている。ラッシュ攻撃よりも攻撃力が高く、つかみ攻撃2発→投げのコンビネーションは、ラッシュ攻撃の通用しにくいポストの一騎討ちでは非常に重宝する。逆にザコ敵との戦いでは、複数をもとめて相手にできるラッシュ攻撃のほうがいい。



## 必殺技

**A+B** or Rボタン

ダブルキック ●ダメージ: 24 ◎スコア: 400

ノーマルのコーディーと同じ、垂直ジャンプの回し蹴りを放つ。ダメージは横ジャンプ攻撃1発と同じくらい。弱い敵ならこの技1発で即死する。敵に取り囲まれてしまったときはすぐに使って、脱出するとい。そして、ダウンした相手の起き上がりにもラッシュ攻撃を仕掛けよう。



↑手錠をはめていても軽い身のこなし。減ったライフはチキンやピザで回復しよう

## 得意技

ナイフを持ち、敵の近くで **B**

ナイフ切り ●ダメージ: 45 ◎スコア: 200

落ちていたナイフを拾って攻撃。敵が近くにいる場合は切りつけるが、遠くにいる場合はナイフを投げつけてしまうので気をつける。切りつけ攻撃は、なんと1発でハガーのラッシュ攻撃全ヒットと同じくらいのダメージを与える。後半ラウンドのアンデレでさえ、あっという間に倒せてしまう。



↑ノーマルタイプなら1発、アタックタイプでも2~3発で倒せる

# Z-GUY

—ゼット・ガイ—



誕生日: 1965年8月12日 身長: 179cm 体重: 72kg 好物: 鮭茶漬け、冷やっこ  
 趣味: 修行 …… 1989年の舞台上に舞い戻ったガイ。なぜ自分がここにいるのだろうか? と不思議に思いつつもマッドギアを倒すべく進む。

## これぞ!! 武神流……

『ストリートファイターZERO3』ビジュアルのガイ。攻撃力や攻撃範囲などにほとんど違いはないが、5人のなかでもっとも防御力が高く（ノーマルの3人はみな同じ防御力）、敵の攻撃を受けてもライフが減りにくい。敵の攻撃力がノーマルに比べて半分になるのだ。なお、シークレットオプションでカラーを変えると、より一層『ZERO』な気分が味わえるはず。



必殺! 武神剛  
 雷脚……は使えないが、他の攻撃力は高くなっている

「ZERO」ガイ  
 と言えばこの立ちポーズの構え。GBAで見られるとは

## ★ 垂直ジャンプ攻撃

コマンド入力

A・B

●ダメージ: 11 ○スコア: 100



真上にジャンプし、敵を蹴り上げる。ヒットすれば相手はダウン。ノーマルのガイと動きは同じだ。ここで、垂直ジャンプ攻撃を確実に当てる方法をひとつ。投げ技やジャンプ攻撃などで敵をダウンさせたあと、敵が起き上がりてくるのを見はからってジャンプ、敵が立ち上がりてこちらの攻撃がヒット可能になったときに攻撃する。

## ★ 横ジャンプ攻撃

コマンド入力

←or→ + A・B

●ダメージ: 13 ○スコア: 150



ノーマルのガイと同じフォームで出る横飛び蹴り。ヒットすれば相手はダウンする。ダウン後は、起き上がりを攻撃するか、いったん間合いをとるといい。なお、横ジャンプ攻撃は、敵の身長に合わせて出すタイミングを計るのが重要。アンドレのような背の高いキャラクターには、出すのが遅いと撃墜されてしまうことがあるのだ。

## ★ 落下攻撃

コマンド入力

A・↓ + B

●ダメージ: 7 ○スコア: 200



垂直ジャンプ、横ジャンプどちらからでも繰り出せる、ひじ打ち攻撃。攻撃範囲は狭く、自分の真下に近い敵にしかヒットしない。全キャラクターの共通テクニックとして、ひじ打ちを出した直後、さらにBボタンを押すとキックに移行できる。ジャンプ直後にひじを当て、さらに降下中のキックで敵をダウンさせるということが可能だ。

## ★ ラッシュ攻撃

コマンド入力 **B・B・B・B・B** (4発め後 $\uparrow$  $\downarrow$  $\leftarrow$  $\rightarrow$ いずれか+**B**で投げ)

●ダメージ: 5+5+5+7+13 (投げ=47) ◎スコア: 100+100+200+250+350 (投げ=300)



裏拳→裏拳→ボディブロー→ひじ打ち→括面脚 (上段回し蹴り) という、5段階の連続攻撃。もちろん、4発めのひじ打ちのあとで投げへの移行が可能だ。また、ノーマルのガイよりZ・ガイは大きいせいか、ほんの少しだけそれぞれの攻撃範囲が広がっている。ちなみに、この技は『ストリートファイターZERO』シリーズにもコマンド技として使用されているものだ。



## ★ つかみ攻撃

コマンド入力 **つかんで B・B・B** (つかみ中 $\uparrow$  $\downarrow$  $\leftarrow$  $\rightarrow$ いずれか+**B**で投げ)

●ダメージ: 9+16+28 (投げ=47) ◎スコア: 100+200+300 (投げ=300)



ノーマルのガイと同様の技だが、少々攻撃力が高くなっている。つかみ中は、なるべく早くつかみ攻撃が投げを出すこと。つかんだあと、しばらく何もしないと敵がつかみから逃げてしまう。また、後半ラウンドのボスは、つかんでも素早く逃れることがあるので、つかんだ直後にすぐ攻撃ボタンを押すようにしよう。



## 必殺技 旋風脚

**A+B or R** ボタン

●ダメージ: 19 ◎スコア: 300

回転しながらのジャンプ回し蹴り。ヒットすれば相手はダウンするので、敵をまとめてなぎ倒すこともできる。ただし、使うと体力が減ってしまうので、主力攻撃としては使えずあくまで緊急回避のための技。ダメージもジャンプ攻撃並みなので、ピンチ以外では使用を避けること。



↑攻撃力以外はノーマルのガイと同じ技で、動きも同じだ

## 得意技

### 三角飛び蹴り

壁に向かってジャンプ後、壁際で **A・B**

●ダメージ: 35 ◎スコア: 500

壁を蹴ってその反動を利用して鋭いジャンプキックを放つ。壁のあるところでしか使えない。「画面端」ではダメだ。与えられるダメージはラッシュ攻撃よりも低い。それでももっとも体力の低い敵なら一撃で倒せる。スコアも1発のヒットにつき500点得られるので、機会があれば使っていきたい。



↑出すタイミングが難しい。壁を踏む瞬間にAボタンを押してBボタンだ

# 敵キャラクター紹介

戦うことになる、7タイプ20種類の敵を紹介するぞ。

## ノーマルタイプ

もっとも弱く、これといった特徴が見当たらない普通の敵。いわばザコだ。攻撃方法は威力の弱いパンチとキック。しかし、ザコといえど攻撃をいちどくらってしまうと、連続で攻撃を受けることになる。一方向に集中させて、ラッシュ攻撃で倒せ。



← 投げでまとめて、起き上がり  
をラッシュで攻めよう

SIMONS



DUG



JAKE



BRED



## スピードタイプ

動きが素早く、こちらの攻撃をサッと身を引いて避けることがある。攻撃は連続パンチ。いちど当たるとなかなか振げられないので、必殺技を使う。攻撃が当たりにくく、他のタイプの敵キャラクターを後回しにしてでも、真先に倒してしまいたい厄介な敵だ。



↑アンドレやアクセルより  
も優先して倒したい



↑パンチが当たらないとき  
は強引につかみ攻撃だ

TWO.P



J



## バイオレンスタイプ

こちらの攻撃をガードし、後半のステージに行くほどガードされる確率が高くなる。まれにラッシュ攻撃をすべて防ぐこともあるので、できればつかみ攻撃で倒したい。動作が遅く、攻撃は見えからでも避けられるが、くらうと大ダメージを受けるので気をつけよう。



↑こちらの攻撃を防ぐ。横  
からつかみ攻撃だ



↑攻撃はハガーと同じよ  
うなハンマーナックル

AXL

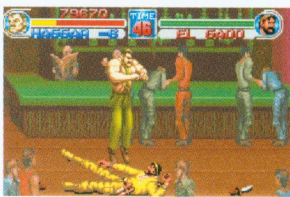


SLASH



## トリッキータイプ

スライディング、ナイフ投げ、ナイフで突き刺し、ジャンプ攻撃と多彩な攻撃を仕掛けてくる。動きは素早いですが、こちらの攻撃を避けることはないので、捉えさえすればOK。ジャンプ攻撃とスライディングには、必殺技で対処しよう。



← スライディングは垂直ジャンプや必殺技で避けよう

HOLLY WOOD



HOLLY WOOD



(炎炎ピン)

EL GADO





## アタックタイプ

画面外から突如頭突きで突進してくることが多い。頭突きのまえには必ずかけ声があるので、声が聞こえた瞬間素早く縦方向に移動するか、必殺技を使って切り抜けよう。頭突きさえ見抜けば、動きは鈍く、ザコと同じように扱える。



体力が高めなのでなかなか倒せないのも特徴

BILL BULL



G. ORIBER



WONG WHO



## ニューハーフタイプ

女性のように見えて実は男性。軽い身のこなし（バイク以上？）が特徴で、こちらの攻撃をバック転で避けたり、ジャンプ攻撃を仕掛けてくる。こちらの攻撃を避けるのが厄介なので、できればつかみ攻撃で倒したい。それができない場合は、せめて背後を取らぬようにしよう。



↑ハイジャンプキックはたいてい当たらないので安心



↑つかめないときは他の敵キャラとまとめて攻撃だ

POISON



ROXY



## パワフルタイプ

体力、攻撃力ともに高く、もつともてこずる敵。攻撃範囲が広く、うかつに接近するとつかまれてバイルドライバーをかけられることもある。また、落下攻撃を仕掛けようとするので、ほぼ確実に撃墜される。混戦時には、横ジャンプ攻撃でひとまずダウンさせることを優先させよう。



↑パンチのリーチが長いので真正面に立つのは危険

ANDORE Jr.

ANDORE

G. ANDORE



(HARD以上で出現)

## COLUMN 敵キャラクター以外にも注意が必要

敵キャラクター以外にも、使用キャラクターのライフを奪うものにトラップがある。突然転がってくるドラム缶、床から吹き出ししたり、敵の投げた火炎瓶から燃

え上がる火炎、通路で頭上から落ちてくるシャンデリアだ。これらは、出てくる場所を把握して、当たらないように行動しよう。

### ドラム缶



↑ガランガランという音とともに出現。必殺技で破壊

### 火炎



↑ジャンプで避けるほかない。横ジャンプで避けよう

### シャンデリア



↑ラウンド6で、頭上から落ちてくる。落ちてくる場所は、床に濃い影があるのですぐにわかるはずだ

# ボスキャラクター紹介

各ラウンドの最後で待つ、ボスキャラクター6人を解説。

## ROUND1 • DAMND(ダムド)

ジェシカをさらった張本人だが、ラウンド1ということは、ボス内ではいちばん下っ端なのだろうか？ 攻撃を受けて体力が減ると逃げ、手下を口笛で呼ぶ。そして使用キャラクターが手下と戦っている間に、ジャンプキックで襲う。注意すべきはジャンプキックを仕掛けてくるタイミング。これさえつかめば簡単に避けられる。あとはうろろしているところを倒すだけだ。



↑ジャンプキックは必殺技で避けよう

## ROUND2 • SODOM(ソドム)

日本かぶれのあやしい侍ファイター。両手に持った日本刀で切りつけてくる。日本刀はリーチが長く、ダメージも高いが、正面に立たない限り攻撃は受けない。ダウンさせると日本刀を落とすが、その後タックルを仕掛けてくる。このタックルは、正確に使用キャラクターめがけてくるので避けるのは難しい。早めにタックルを察知し、縦方向に移動して回避しよう。



↑タックル中はこちらの攻撃がまったく当たらない

## ROUND3 • EDI.E(エディ・イー)

マッドギアから裏金をもらっている(?) 悪徳警官。はじめはゆっくり動き、攻撃のほとんどを部下のザコ敵に任せて、近づくとつかんで警棒で殴りかかろうとする。残りの体力が少なくなると急に素早くなり、使用キャラクターの正面に



↑銃は1発で瀕死になる。打たれたら必殺技で回避

## ROUND4 • ROLENTO(ロレント)

工業地帯を牛耳る軍人。動きが素早くこちらの攻撃が当たりづらい。そして使用キャラクターの手の届かない場所へ逃げ、そこから手榴弾を投げってくる。また、つかもうとすると、逆に投げられてダメージを負う



↑手榴弾はまるで誘導されているかのように転がる

こともある。なかなか攻略の糸口が見つからないボスだが、パンチは当たらないものとして、つかみ攻撃か武器攻撃を仕掛けてダメージをじっくりと与えていこう。

## ROUND5 • ABIGAIL(アビゲイル)

長い道のりのラウンド5の最後で待ち受けるのは、マッチョなアビゲイル。すべてにおいて能力が高く、これまでのボスとは次元が違う強さだ。パンチを仕掛ければ返り討ちに会い、つかもうとすれば首を絞められ



↑ジャンプ攻撃を仕掛けても、つかまることがある

## ROUND6 • BELGER(ベルガー)

マッドギアの黒幕、そして最後のボスでもあるベルガー。ジェシカを抱きながら素早く車椅子で移動する。ベルガーを車椅子から降ろしてからが本番。ザコ敵を呼びながら、手にしているボウガンで攻撃してくる。



↑ボウガンは1発のダメージが高く、当たるとダウン

また、こちらがパンチをしようとするジャンプして避け、つかむとスリリと抜け出してしまう。パンチを当てると、のけぞりながらボウガンを乱射する。

# アイテム解説

落ちているアイテムの種類とその効果について説明する。

## アイテムについて

アイテムはあらかじめ地上に落ちているものもあるが、たいいてはドラム缶やタルを破壊するとなから出現する。アイテムの種類と効果はさま

ざまで、これらを効果的に利用することでゲームの進行がスムーズになる。特に回復アイテムは、失ったライフを回復できる貴重なアイテムだ。

### アイテムの種類

<b>武器アイテム</b>	手に持ち、攻撃に使用。攻撃力は武器に依存する
<b>得点アイテム</b>	取るとスコアが増えるアイテム
<b>回復アイテム</b>	取るとその場でライフを回復できる
<b>その他アイテム</b>	一定時間無敵化、1UPアイテム



出現するアイテムはランダムの場合が多い

## 武器アイテムについて

武器を取ると手に持ち、その武器で攻撃する。武器での攻撃は1発の威力が高く、ヒットすれば必ず相手はダウンする。武器装備中に攻撃を受けると、持っている武器は地面に落ちて消えてしまう。

### ナイフ



↑ガイ、ハガーは投げ、コーディーは切りつける

### 鉄パイプ



↑横方向の攻撃範囲が広い振り降り攻撃をする

### 日本刀(ムラマサ)



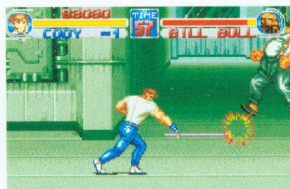
↑性能はほとんど鉄パイプと同じ。ダメージも同等

### 鉄パイプ・日本刀での攻撃

鉄パイプ、日本刀での攻撃は威力が高く、横方向の攻撃範囲が広い。しかしその反面、縦方向の攻撃範囲は狭く、相手の正面から少し軸がずれただけで当たらなくなる。また、攻撃速度も遅い。1対1で相手の動きが遅い場合には非常に有効だが、大勢を相手にするには向かない武器だ。



↑隙が大きいため、攻撃中に背後を取られることも



↑横方向への攻撃範囲が広く、こんな距離でも当たる

### ナイフでの攻撃

ガイ、ハガーはナイフを投げて使用する。コーディーは敵が近くにいるときは切りつけ、遠くにいるときは投げて攻撃する。ナイフは日本刀、鉄パイプよりも攻撃範囲が広く、密着に正面からでなくともヒットさせられる。しかし、投げてしまったナイフは二度と戻ってこない。



↑近くに敵がいると、投げる時に攻撃を受けやすい



↑投げる場合は、敵から離れた場所からにするといい

## 得点アイテムについて

得点アイテムはスコアをアップさせるアイテムだ。ひとりプレイのときはコンティニュー回数が3回と制限されているので、残りキャラクターを

増やしておくことは重要。なお、得点アイテムはほぼランダムに出現する。どのアイテムが出現するかはお楽しみというわけだ。

 <b>DIAMOND</b> ダイヤモンド 10000点	 <b>GOLD BAR</b> 金の延べ棒 10000点	 <b>NECKLACE</b> ネックレス 5000点
 <b>RUBY</b> ルビー 5000点	 <b>DOLLAR</b> ドルの札束 3000点	 <b>YEN</b> コイン 3000点
 <b>RADIO</b> ラジオ 1000点	 <b>HAT</b> 帽子 1000点	 <b>HAMMER</b> 金づち 1000点

## 回復アイテムについて

使用キャラクターのライフを回復する。回復する量はアイテムの種類によって異なる。また、ライフが満タンのときに回復アイテムを取ると、ス

コアが加算される。敵からダメージを受けるまえに取ってスコアを稼ぐか、敵をすべて倒してからダメージを回復するかは悩むところだ。

 <b>CHICKEN</b> チキン 10000点 77回復(全回復)	 <b>EDIE GUM</b> エディ・イー ガム 42910点 64回復	 <b>HAMBURGER</b> ハンバーガー 5000点 64回復
 <b>PIZZA</b> ピザ 5000点 64回復	 <b>SUSHI</b> すし 5000点 64回復	 <b>APPLE</b> リンゴ 3000点 20回復
 <b>ORANGE</b> オレンジ 3000点 20回復	 <b>PINEAPPLE</b> パイナップル 3000点 20回復	 <b>BEER</b> ビール 1000点 10回復
 <b>GUM</b> ガム 1000点 10回復	 <b>SOFTDRINK</b> ジュース 1000点 10回復	 <b>WHISKEY</b> ウィスキー 1000点 10回復

## その他アイテム

取ると無敵になったり、残りキャラクターが増えるアイテム。1UPアイテムは使用キャラクターにより異なる。ハガーをプレイしているときはハガー人形が出現するということになっている。これらは、転がってくるドラム缶を破壊すると出現するケースが多い。

	<b>JESSICA</b> ジェシカ人形 一定時間、敵の攻撃をくらわない		<b>GUY</b> ガイ人形 取ると残りキャラクターがひとり増える
	<b>CODY</b> コーディー人形 取ると残りキャラクターがひとり増える		<b>HAGGAR</b> ハガー人形 取ると残りキャラクターがひとり増える



# 基礎中の基礎！ 相手との間合いの取りかた

プレイをするうえでの基本テクニックについて説明しよう。

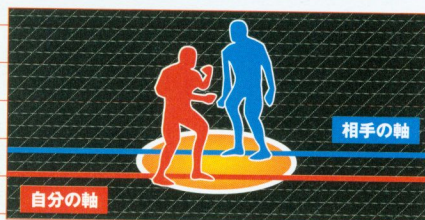
## 「軸」をずらして接近しよう

敵キャラクターは、使用キャラクターの正面にこないと攻撃をしない（スライディングやジャンプキックなどの特殊な攻撃は除く）。正面というのは、画面で見て同じ水平軸上にいるかいないかということだ。また、敵の攻撃のほとんどは正面でなければ当たらない。そのため、水平軸をずらせば、攻撃を受けずに敵に接近できるのだ。



←敵と同じ水平軸上にいると、攻撃を受けてしまう

### ★自分の攻撃範囲はこんな感じだ！



※敵が水平軸にしか攻撃範囲がないのに対し、使用キャラクターは水平軸が多少ずれていても攻撃を相手にヒットさせることができる



↑敵の水平軸に合わないよう移動して攻撃すれば、こちらだけの攻撃が当たる

## キャラクターによって異なる攻撃範囲

図で示した、攻撃範囲の広さは使用キャラクターによって少し異なっている。攻撃範囲が広いほど、水平軸を大幅にずらして、敵に攻撃を出せることなくこちらの攻撃を当てることができると

いうことだ。ガイとコーディネーの攻撃範囲はほぼ同じで、ハガーだけが大きな攻撃範囲を持っている。ハガーが有利な点はパワーだけでなく、こんなところにも秘密があったのだ。

### コーディネー、ガイ



↑これがガイ、コーディネーの攻撃範囲の限界。やや狭い感じ

### ハガー



↑ハガーは身長があるので、違いがわかりにくいかな？ でも広範囲なのだ

### 敵によっても異なる！



↑攻撃の当てやすさは、敵の大きさによっても微妙に違う

## 技によって異なる攻撃範囲

攻撃範囲は技によっても違っている。ラッシュ攻撃1発めのパンチは範囲が狭く、ジャンプ攻撃は範囲が広い。見た目のリーチの長さだけではなく、縦方向の攻撃範囲の広さも違っている。もともと攻撃範囲の広い技は、必殺技を除けばハガーの落下攻撃だ。ちなみに、ガイ、コーディーは、ジャンプ攻撃がいちばん範囲が広い。



ハガーの落下攻撃。全身が当たり判定と云えるほどだ



普通のパンチは攻撃範囲がかなり狭い



武器攻撃は、もともと縦方向の攻撃範囲が狭い

## 相手をつかむときの間合い

真正面から、つまり同じ水平軸上からつかみにいったのでは敵から攻撃を受けるのは必至。相手をつかむときも軸をずらしながら接近してつかもう。真横(垂直軸上)から接近して相手に密着するのがベストだが、斜めから接近してもOKだ。



敵のサイド、すなわち縦の軸に沿うようにして接近すれば、簡単に相手をつかむことができる。上側から接近すると相手のパンチに当たることがあるので、相手の下側から近づこう。これをマスターするだけでグッとつかみやすくなるはず

## COLUMN 相手が硬直中につかめ!

パンチなどの攻撃を当てると、相手がのけぞり状態になる。のけぞっているときは相手は動けない状態(硬直状態)。この硬直中に強引に接近すれば、相手をつかむこともできる。ただし遠くから攻撃を当てた場合は、相手に近づいている間に相手が行動可能になってしまうので注意しよう。



なるべく相手の近くでパンチを当てて、相手がのけぞっているときに接近してつかむ。パンチの速度が遅いハガーの場合は、ほとんど密着している状態でパンチを当てないと、相手が回復して攻撃を受けてしまうことがある

# コンビネーションで必殺だ!!

各キャラクターが持つ技を組み合わせ、攻撃力アップ!!

## より大きなダメージを与えるために…

各キャラクターには連続技としてラッシュ攻撃やつかみ攻撃が用意されているが、これらを組み合わせることでさらに攻撃回数を増やすことで、より大きなダメージを与えることができる。敵を攻撃する回数が多くなることで操作は複雑になり、失敗すれば相手から反撃を受ける危険性もあるが、マスターすればゲームクリアの大きな助けとなる。



硬直中のままの相手を殴り放す  
それがコンビネーションだ

### ガイの8段コンビネーション

敵に向かってジャンプし、着地寸前に落下攻撃を当てる。そして、ラッシュ攻撃を4発までヒットさせ、相手がのけぞっているうちに強引に相手のほうへ十字ボタンを押して密着してつかむ。その後、つかみ攻撃を2発くらわせて投げる。これ

がガイの8段コンビネーション。1発めの落下攻撃のタイミングが速すぎると、地面に着地したときに相手がのけぞり状態から回復してしまうことがある。落下攻撃は、なるべく着地ギリギリで出すのが成功のコツだ。

落下攻撃



ラッシュ攻撃4発



つかみ攻撃2発



投げ



### コーディーの7段コンビネーション

ガイの8段コンビネーションと、手順はいっしょだ。落下攻撃のニーパッド、ラッシュ攻撃3発、強引につかみにいってつかみ攻撃をする。コーディーの落下攻撃はガイの落下攻撃よりも攻撃判定が若干下にある、つまり敵に早く当たってしまう

ので遅めに出すこと。また、ラッシュ攻撃は3発まで。コーディーの3発めのボディーは少しスピードが遅いので、まずはラッシュをジャブ2発までにして、つかみに行く練習をしてみるといい。途中でほかの敵が近づいてきたら投げを。

落下攻撃



ラッシュ攻撃3発



つかみ攻撃2発



投げ





## ハガールの5段コンビネーション

ハガールのコンビネーションは5段までだが、すべて決まればガイ、コーディーのコンビネーションの総ダメージを上回る。ラッシュ攻撃を深めに2発当て、即座に相手をつかみ、つかみ攻撃を2発。そして、ジャンプしてバイルドライバーを決める。最初のラッシュ攻撃2発を深く（相手に密着して）当てないと、次につながりにくい。

### ラッシュ攻撃2発



### つかみ攻撃2発



←最初のラッシュ攻撃2発はこの間合いでヒットさせよう

### バイルドライバー



## COLUMN 「パンチはめ」で敵を必殺!!

敵を動けなくして、反撃も脱出もさせることなく一方的に攻撃をし続けるのが「ハメ」と言われるテクニック。このゲームでは、ラッシュ攻撃のパンチを使って敵をハメる「パンチはめ」というテクニックが存在する。さて、そのやりかただが、もっとも成功させやすい

いガイを例にとつて説明しよう。まず、敵にラッシュ攻撃を3発当てる。そして素早く逆方向に十字ボタンを入れ、4発めのラッシュ攻撃を空振り。その後、再び相手のほうを向いてラッシュ攻撃、という動作を繰り返す。これで相手を倒れるまで繰り返す。

### ガイの場合での方法

#### パンチ1～3発



#### 振り向きパンチ



#### パンチ1～3発……



### コーディーの場合



### ハガールの場合



↑コーディーはパンチは2発まで。3発めを空振りして、また2発パンチ……という繰り返し

↑ハガールの場合はパンチ1発、逆むきに2発め、そしてまた振り向いてパンチ1発。タイミングが難しい

# 実践！ 敵のさばきかた

大勢の敵に囲まれたらどうするか？ ここではその対処法を説明しよう。

## 基本は敵をまとめること!!

左右や上下から挟み撃ちにあった場合は、投げでどちらか一方方向に敵をまとめるのが基本。常に自分の前方に敵がいるようにし、その後、ラッシュ攻撃でまとめて倒してしまおう。左右どちらか一方の敵をジャンプ攻撃でダウンさせ、その間に逆方向の敵を倒してしまうという手も使えるぞ。



← 敵に見えぬのは危険、左右どちらかにまとめる

### 挟み撃ちの場合



↑つかんで投げろか、ラッシュ攻撃からの投げで相手を左右どちらかにまとめよう

### 上下に二分している場合



↑自分の立ち位置を画面上か下のどちらかに移動させ、それから相手をまとめる

## 投げを有効に使う!

投げは敵をダウンさせること以外に、戦いやすい位置に移動させたり、周りにいる敵にぶつけてまとめてダウンさせたりと応用範囲が広い。また、敵をつかんでから空中に放り投げるまでの間は無敵。ラッシュ攻撃中に敵から攻撃を受けそうになったら、投げて無敵になるといい。



← ハガーのバツクドロップ中も、ちろん無敵だ

### まとめて相手をダウン



↑敵のいる方向に投げてぶつければ、敵をまとめてダウンさせられる

### 投げは無敵だ!



↑投げ中は敵の攻撃を一切受けつけない。投げで敵の包围を突破できる

## 画面上での自分と相手の位置

使用キャラクターは画面外には出られないが、敵は画面外に移動できる。プレイヤーの見えない場所から攻撃を仕掛けてくることもあるのだ。そのため、なるべくならいつも画面内に敵が見える状態であることが望ましい。投げなどを使うと、敵を画面外に放り投げたてしまうことがあるが、このような場合は敵を追わず、画面内に戻ってくるのを待ったほうが安全だ。



←画面外に向かっでの攻撃はノーマルタイプなどには有効だ



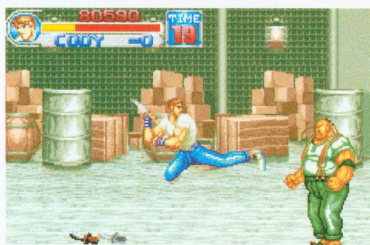
→画面外からスライディングや体当たりをしてくるので危険



←壁を背にして戦えば少なくとも壁側の画面外から攻撃はない

## ジャンプ攻撃を使いこなそう

ジャンプ攻撃はダメージは低いが、攻撃しながら横に移動できるという利点がある。歩いて近づく場合よりも、自分の攻撃範囲外から攻撃を受けにくくなるのだ。また、ジャンプ攻撃は相手が必ずダウンし、下突きはヒットさせたあとラッシュ攻撃に移行しやすい。それぞれの利点にあった使いかたの説明は下記を参照しよう。



←ジャンプ攻撃はリーチが長く相手のリーチ外から攻撃可能

### ジャンプ攻撃の流れ



敵が密集しているときはジャンプ攻撃でまとめてダウンさせる。ダウン後はいちど離れるか、起き上がりにラッシュ攻撃を仕掛けるといい。落下攻撃は、前述のコンビネーション技への布石だ。

#### ジャンプ攻撃



#### ダウン



#### 落下攻撃



#### つかみ or ラッシュ



## 混戦時、どうしたらいい？

大量の敵が襲いかかってきて身動きが取れないような状況では、まず敵をダウンさせて使用キャラクターの立ち位置を調整したり、倒すべき敵を絞ることが大事だ。敵をダウンさせるのにつ

り早いのが、ジャンプ攻撃と必殺技。ジャンプ攻撃は必殺技に比べると攻撃が遅いので、動きの鈍い敵に対して使おう。必殺技は多くの敵に密着されたり、動きの速い敵に対して使うといい。

→ アタック、パワフルタイプはこれより左右に往復させよう



↓ ダウンさせた後は、いい位置に即座に移動すること

### 例えばこんなケースなら…

#### ●ケース1:ニューハーフタイプ+パワフルタイプ

まずはパワフルタイプをジャンプキックや投げでダウンさせ、ちょこまかと動き回るニューハーフタイプを先に倒す。パワフルタイプはつかみにいくと逆につかまれるおそれがあるので、ジャンプ攻撃をする。



← 不意のニューハーフタイプのジャンプ攻撃は必殺技で対処する

#### ●ケース2:トリッキータイプの群れ

まず、ジャンプ攻撃でダウンさせ、それから左右どちらかに投げてまとめる。あとは起き上がりをラッシュ攻撃でまとめて攻撃。1発でもナイフ攻撃をくらったら、即座に必殺技を使って脱出しよう。



← 背を見せるのは厳禁だ。一方向にまとめてラッシュ攻撃で倒す

#### ●ケース3:アタックタイプの群れ

ジャンプ攻撃でダウンさせ、しばらくようすを見る。大抵、新たにアタックタイプが画面外から頭突きで突進してくるからだ。追加されたアタックタイプをダウンさせてから一方向にまとめるよう。



← 追加されたアタックタイプの攻撃を避けてからまとめるのだ！

## 武器を使うポイント



↑空振りすると、もういちど攻撃できる  
までに時間がかかり攻撃を受けやすい



↑パワフルタイプには非常に有効。武器の先端を当てるようにして攻撃しよう

武器は威力はあるが攻撃速度が遅く、空振りしたときの隙が大きい。そして軸がずれていると当たらないため、慎重に軸を合わせる必要がある。敵が多いときは攻撃を受けやすいので、1対1の長期戦で使うのがベストだ。

## 必殺技の使用ポイント

必殺技は使用するとライフが減ってしまう。そのため、むやみに使うことはできない。必殺技は攻撃範囲が広くヒットすると敵がダウンするという利点のほかに、ボタンを押した瞬間に使用キャラクターが無敵になり、攻撃判定が発生するという特徴もある。さらに、敵から攻撃を受けて、自分のけぞった硬直中であっても使用可能。これらの特徴を活かした利用法が、この3つだ。



←敵から連続してパンチを受けているときに使えば脱出できる



グなどの攻撃を避ける  
→無敵となつて、スライディング



←不意に転がってくるドラム缶をまとめて破壊してしまおう

## COLUMN アイテムを取るときの注意

体力に余裕があるときに回復アイテムが出たときはすぐに取らず、エリア内の敵をすべて倒してから取るようにしましょう。すぐに回復アイテムを取って、その直後に敵からダメージを受けたのでは、せっかく回復した意味がなくなってしまいます。取るタイミングを見極めよう。



↑とりあえず残しておいて、危なくなったら取るという感じだ



↑ただし、ウィスキーなど少ししか回復しないアイテムはすぐに取ってもいい

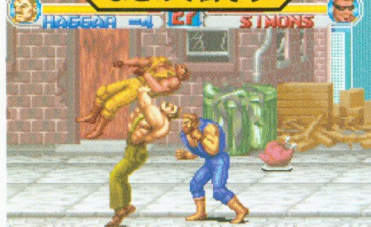
# 敵キャラクター別攻略法

タイプ別の敵キャラクターの具体的な倒しかたを検証する。

## ノーマルタイプ

ウロウロしているだけで、こちらが停止して何もしないとときや、背を見せたときに攻撃してくる。ほとんどの場合は、背を見せなければ攻撃はしてこないで、一方にまとめてしまいさえすれば、ラッシュ攻撃で片づけるだけだ。また、攻撃をくらってもBボタンを連打すれば、反撃して連続攻撃から抜け出せることが多い。

### まとめて倒そう



←ラッシュ攻撃からの投げでまとめ、起き上がりを攻撃だ

## ノーマルタイプの攻撃

### パンチ



←何の変つてもないパンチ。連続してくらうとダウンしてしまう。そのままに脱出だ

### キック



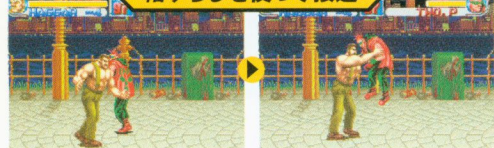
→パンチとは同じ攻撃スピードだが、攻撃力はパンチの2倍ぐらいだ

## スピードタイプ

こちらが近づこうとすると素早く後退し、画面外に逃げてしまう。攻撃も素早く、つかもうとすると殴られてしまうことも多い。

攻撃するときは真横から接近せず、真下や真上から接近して、つかんで倒すのがベストだ。画面外から攻撃してくることは少ないので、画面外に向かってパンチを出しつけ、寄ってくるのを待って倒すという待ち伏せ戦法も使える。

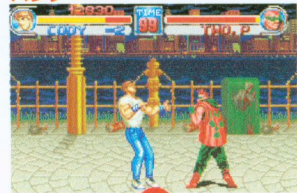
### 軸ずらしを使って接近



↑パンチで倒すより、つかんで確実に攻撃を当てたほうが倒しやすい。つかみにいくときは必ず縦方向からつかもう

## スピードタイプの攻撃

### パンチ



←1発ヒットすると、連続してパンチを出してくる。当たってしまったら必殺技で逃げるのが確実だ



## バイオレンスタイプ

こちらのラッシュ攻撃やジャンプ攻撃をガードする。ガードはランダムでなされ、後半のステージほど確率は高くなるようだ。攻撃は遅いので、簡単につかめる。



↑動きが遅く、攻撃もあまりしてこないが、念のため縦方向から接近してつかみ、つかみ攻撃3発あるいはつかみ攻撃×2→投げを

## バイオレンスタイプの攻撃

### ナックルorキック



↑攻撃は減多に仕掛けてこそ、スピードも遅いので避けるのは難しい

## トリッキータイプ

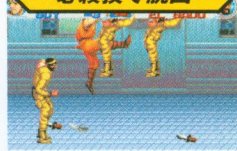
画面内を歩き回る速度は遅いが、出現するときと、攻撃時のスピードは速い。実に多彩な攻撃を仕掛けてくる。注意すべきはスライディングとナイフ攻撃。スライディングはジャンプで、ナイフ攻撃は必殺技で対処。身体が大きいので攻撃が当たりやすく、何体も重ねて攻撃できる。

### まとめてラッシュ!!



↑複数重なったときはラッシュ攻撃でまとめて殴ろう

### 必殺技で脱出



↑パンチやナイフをくらったら、必殺技で連続攻撃から抜け出そう

## トリッキータイプの攻撃

### パンチ



↑スピードタイプと同じく、1発くらうと連続でくろう

### スライディング



↑しゃがんだときが合図。しゃがんだら軸をずらすかジャンプだ

### ナイフ



↑ナイフで突き刺してくる。速度はパンチと同じだがダメージ大

### ナイフ投げ



↑ナイフを投げてくる。画面外から投げてくることもある

### ジャンプ攻撃



↑ジャンプしてナイフ攻撃。必殺技で無敵になってやり過ごそう

### 炎ビン



↑特定の場所でもしか仕掛けてこない。投げたビンはパンチで壊せる







## パワフルタイプ

体力も攻撃力も高い。通常攻撃のパンチは縦方向への攻撃範囲は狭いが、リーチは長い。アンドレにラッシュ攻撃を仕掛けるときは必ず軸をずらして攻撃しよう。軸が同じだと、リーチの長さで

こちらが負ける。また、つかむときは素早くつかまないと、逆につかまれて大ダメージを受ける。もっとも安全なのは、横ジャンプで攻撃をすること。時間はかかるが、相手は攻撃できない。

→ラッシュ攻撃にしろ、つかみに行くにしろ、同じ軸から攻めたのではリーチの長いパンチの餌食になってしまう。縦方向の距離を多めに取ろう



### 軸ずらして接近

### 1体ずつ片づけよう

←2体以上いるときは、一方にラッシュ攻撃を仕掛けて確実にダメージを与える



## パワフルタイプの攻撃

### パンチ

→リーチが長い。また、落下攻撃を仕掛けようとする、必ずこの技で撃墜されてしまう



### ボディアタック

←突進してくる。パンチで止めることもできるが確実ではない。ジャンプ攻撃ならヒットさせられる



### ヒップアタック

→こちらがダウンしている、めがけてジャンプ、落ちて素早く起き上がろう



### つかみ

←こちらをつかんで、首を締めたり、バイルドライバをかけてくる。脱出方法は61ページを参照



# ふたりプレイ時の心得

ひとりプレイとは違った面白さを味わえるふたりプレイのコツを解説。

## ふたりプレイについて

ふたりプレイは、文字通りふたりで協力してラウンドを進めるプレイ。役割を分担したり、味方を救援してプレイすれば、ひとりプレイのときよりも楽にエンディングを迎えることができる。「助けてくれ!」「肉はオレに取らせてくれ!!」など声をかけあってプレイするといい。



◀「後ろはたのんだ!」「まかせてくれ」などと声をかけあう

## 分担して敵を倒そう

ふたりプレイでの攻略法のひとつは、画面を分担してプレイする方法。一方が左、一方が右、というように分担すれば背後を取られなくすむわ

けだ。また、ラウンド5の火炎瓶ハリウッドが出てくる場所では、画面の上下に分かれて攻撃すれば火炎瓶を投げられることなく倒せるぞ。



◀お互い敵に背を見せなくてすむ方法。どちらかがピンチになったら、分担は置いてすぐに助けに行こう



◀「俺はアンドレ担当、君はほかのザコをよろしく!」と、ザコ敵と強敵を分担してお互い受け持つという方法もある



◀敵別担当と同じように、どちらかがボスだけに集中し、パートナーは次々と出てくるザコ敵を片っ端から片づけるのだ

## 仲間をサポートしよう

パートナーが敵に背後を取られ攻撃されそうなときや、敵に囲まれてしまっているときは救援に向かおう。近くにいる敵をつかんで、パートナーを取り囲む敵に投げてダウンさせたり、直接ラッシュ攻撃やジャンプ攻撃を仕掛けたりと救援の方法はさまざまあるので、状況によって使い分けよう。攻撃を受けている側が「敵を投げてください」などの指示をするのも大事だ。



←投げてパートナーを取り囲む敵をまとめてダウンさせる



ジャンプ攻撃で一撃に敵をダウンさせてしまおう



←広範囲に複数の敵がいるときは必殺技が便利だ

## ふたりプレイ時のボタン入力タイミング

ふたりプレイ時、敵が画面内に多く出現していると、画面処理が遅くなることがある。こういうときは、多くのコマンド操作を必要とするコンボやパイルドライバー、タイミングの難しい三角飛び蹴りを使うのは避けたほうがいい。処理が遅い分、敵の動きも遅いので基本的にはBボタン連打で出るラッシュ攻撃を中心にしよう。



←混戦時、処理が遅くなり始めたらラッシュ攻撃中心で戦おう

## COLUMN 譲り合いの精神も大事だ!

パートナーと1個しかない回復アイテムをめぐって奪い合ったのでは、せっかくの協力プレイも台無し。体力の少ないほうに譲るように心がけてこそ、協力プレイといえる。ただし、意地悪してアイテムを独り占めするのも、それはそれで面白いんだよなあ(笑)。



↑回復アイテムは、体力の少ないほうが優先して取るようにしよう



↑得点アイテムも、スコアでの1UPが近いほうを優先させよう

## CHECK ▶

# スコア稼ぎのためのワンポイント

### ★回復アイテムをスコアアイテムに…

必ず回復アイテムが出るドラム缶やタルなどを壊すときに、十字ボタンを回すように押しながらBボタンを連打すると、回復アイテムがスコアアイテムに変化することがあるぞ。



←回復よりもスコア、という場合に使えるテクだ

### ★武器を持ってエリアクリア

エリアをクリアしたとき（GOマークが出たときではなく、画面が切り替わるとき）に、手に武器を持っていると、持っている武器に応じてスコアが入る。武器によるスコアは右下の表通りだ。そのため画面が切り替わる場所では、武器を持っているとお得。エリアクリア時には、トリッキータイプが投げたナイフが床に残っていることがよくあるので、使用キャラクターが動けるうちに拾っておこう。



←ソンドムのマサムネは、ムラマサと名前が違っただけ

持っている武器【もっているぶき】	スコア
ナイフ	500点
パイプ	800点
日本刀【にほんとう】	1000点

## CHECK ▶

# ラウンド5の「犬」の秘密

ラウンド5のところで、背景オブジェとして配置されている犬。実はこの犬の前でじっとしていると、スコアアップ、ライフ回復、1UP、コンティニュー回数（クレジット）増加、という特典が手に入る。ラウンド5は長く、敵の攻撃もキビシイので、犬の前で持ち時間の限りじっとしてみよう。



←位置判定は多少シビア。写真の位置に立とう。位置がずれると効果はないぞ

## 「犬」の効果

場所	効果
1匹目	スコアが10点ずつ加算される。持ち時間の許す限り、立っている間じゅう無限に加算される。実時間で約0.5秒に10点ずつ加算される。
2匹目	コンティニュー回数（クレジット）が増える。最高で9まで増え、クレジットが増えるたびに1UPしたときの効果音が鳴る。実時間で約20秒に1クレジット増える。
3匹目	体力が回復。立っている間じゅう回復し、体力ゲージが満タンになるまで回復する。回復スピードはかなり早い。
4匹目	残りキャラクター数が増える。最高9人まで増え、残り9人まで増えたあとに30秒経過すると、犬が吠えだしてボーナス終了。実時間で約30秒にひとり増えていく。

# ラウンド解析編

[ラウンドかいせきへん]

全6ラウンドのマップを掲載し、  
エリアごとに出現する敵や  
注意すべきポイントなどを網羅  
今までの知識を活用してプレイしよう!

FINAL FIGHTER



# ラウンド解析編の見かた

※攻略は「NORMAL」で行なっています。難易度により、敵数や強さは異なります。

## ★ラウンドマップ

出現する敵のデータやスクロールがストップする場所、アイテムの出現位置（名前のないものはランダム）が掲載されている。各ラウンドはスクロールがストップするところで区切ってエリアとし、難易度の高いエリアをピックアップして攻略している。

- 1 「GOマーク」が出現する、スクロールがストップする場所
- 2 エリア番号。「GOマーク」出現位置でエリアを区切っている
- 3 敵データ。出現する敵の種類と数、出現方向を示す
- 4 ポイント。エリア番号のエリアを攻略している



## ★敵データ

- 1 敵の種類。種類に関しては下記の敵一覧参照
- 2 敵の体力値（ライフ）。ひと目で体力の大きさがわかるように、5段階に色分けした
- 3 敵の出現方向。「←」は画面右から、「→」は画面左から、「↓」画面上からの出現を示す
- 4 敵グループが追加されることを示す。1グループを全滅させると、新たなグループが出現
- 5 追加される敵を示す。画面内の敵を1体倒すと、追加される敵という意味

ENEMIES 【敵キャラクター】				
1	23	←	3	
	104	→		5
				!
2	55	↓		
	145	←	4	
				!
	89	↓		
	23	←		
				!
				99
				!
				115
				!

## 敵の体力値の見かた

20以下~49    50~79    80~109    110~139    140以上

## 出現する敵一覧

JAKE (ジェイク)	BRED (ブレット)	DUG (ダグ)	SIMONS (シモンズ)
J (ジェイ)	TWO.P (ツーパー)	AXL (アクセル)	SLASH (スラッシュ)
G.ORIBER (ジー・オリバー)	WONG WHO (ワン・フー)	BILL BULL (ビルブル)	HOLLY WOOD (ハリウッド)
EL GADO (エルガド)	ROXY (ロキシー)	POISON (ポイズン)	ANDORE Jr. (アンドレジュニア)
ANDORE (アンドレ)	F.ANDORE (F.アンドレ)	U.ANDORE (U.アンドレ)	

# S LUM

ROUND 1



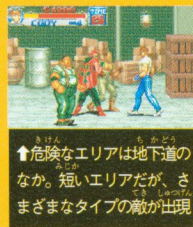
## 【スラム】

悪漢がたむろする荒れたストリートが最初のラウンド。難易度は低いので、基本動作の練習と、敵を一方向にまとめる練習をしよう。

ゲームは、すさんだ通りが舞台のスラム街からスタートする。敵の数は少なく、出現する敵の多くがノーマルタイプなので難易度は低い。基本的な動作をマスターするには最適なラウンドだ。キャラクターが自由に動かせるようになったら、コンビネーションなどのテクニックに挑戦し、「パンチはめ」の練習もするといい。



↑敵との間合いの取りかたや、軸ずらしの仕かたなどの感覚をつかもう



↑危険なエリアは地下道のみ。短いエリアだが、さまざまなタイプの敵が出現

## 全出現敵データ

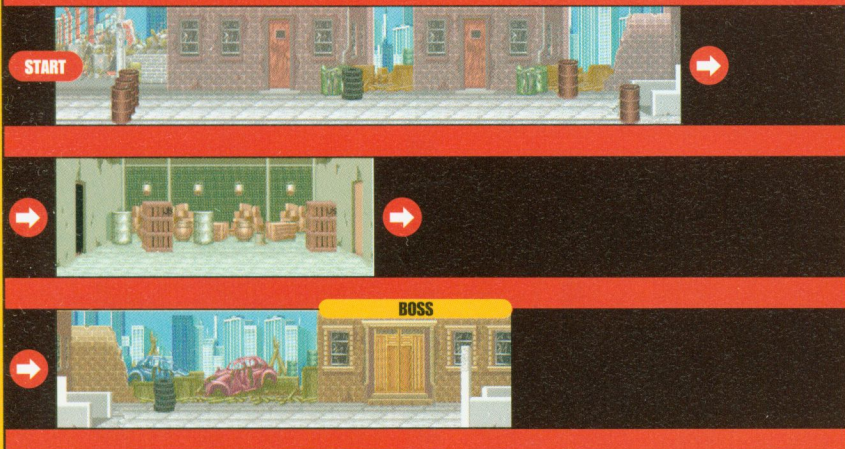
×5	×5	×4	×6	×5
×4	×2	×1	×1	×1
×0	×1	×0	×1	×0
Jr×0	×0	U×0	F×0	



BOSS

ダムド

## ■ ラウンド全景 ■



# SLUM

[スラム]

短いラウンドだが、基本を学ぶための要素は十分用意されている。

## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



### AREA 01

#### ADVICE

## まずは小手調べだ!

ダムドがジェシカを連れていき、ドラム缶を壊すとスタート。ジェイクとブレッドがドアの前に立っている。ヤツラがこちらに気づいて動き出すまえに接近してラッシュ攻撃。倒すとダグ、シモンスが追加される。体力の高いシモンスは最後に倒そう。



←最後のシモンスを利用してコンベネーションの練習をしてみるのもいいかも

### AREA 03

#### ADVICE

## 入口を背にして

バイオレンスタイプのアクセルが初出現。ここでは壁となっている地下道への入口を背にしてパンチを連打し、敵が寄ってくるのを待とう。勝手にパンチに当たりに来てくれるぞ。すべての敵が倒れるまでこれを繰り返せばOKだ。



←ガードされても追わずに、パンチに当たりに来てくれるのを待とう



**ENEMIES** [敵キャラクター]

32	! 22 ←	! 51 ←
22	! 22 ←	! 63 ←
22		

**ENEMIES** [敵キャラクター]

39 ←	! 22 ←
119 →	! 51 →
32 →	! 47 →



**BOSS AREA**



**ENEMIES** [敵キャラクター]

22	63	! 32 ←	! 33 ←
51 ←	! 51 ←	! 57 ←	

**AREA 04** **ADVICE**

### アクセルに注意!

地下道に入るなり、アクセルが接近してくる。場合によっては、入口に入った瞬間に攻撃をされることもある。使用キャラクターの操作が可能になるまえからBボタンを連打し、すぐにパンチを出せるようにしておこう。ここにある木箱は壊せるものだ。

↑ちなみに、ガイの三角飛び蹴りが使用可能な場所だ

**AREA 05** **ADVICE**

### 2タイプの敵が……

アタックタイプとトリッキータイプが初出現。ワンフーは頭突きで出現することもあるので、かけ声を聞いたら即座に避ける準備をする。また、ハリウッドはナイフ攻撃に注意。いちどナイフをくらったらパンチで反撃しようとする、すぐに必殺技で脱出だ。

↑オリバーを投げてワンフーをやり過ごすことも可能だ

## ダムドの特徴

ダメージを受けると、プレイヤーの攻撃を受けない場所に逃げ、仲間に攻撃させるという卑怯なヤツ。仲間を呼んだあと、一定時間後にジャンプキックで攻撃を仕掛けてくる。動きは鈍いので、ラッシュ攻撃、つかみ攻撃のどちらでも倒せる。



←こちらがじっとしていればパンチで攻撃してくるが、基本的には笑いながらウロウロしてるだけ。ダムドの周りにいるザコ敵のほうに危険だ。ザコ敵は投げでダムドに当てて、ダウンさせてしまう

## ダムド戦出現ENEMY

## ★ダムド口笛1回目



ドア



ドア

## ★ダムド口笛2回目



ドア

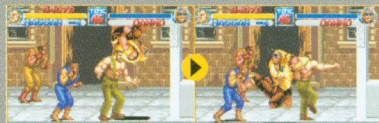


ドア



## ATTACK PATTERN 1

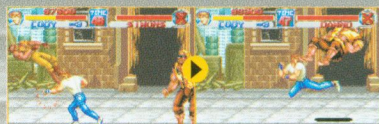
一定量ダメージを与えると、地下鉄の入口に飛んでいき、口笛を吹く。口笛を吹くと、建物のなかや画面左からザコ敵が出現。その後、一定時間が経過すると、ジャンプキックで攻撃してくる。この動作は2回繰り返され、2回目以降は逃げることはない。画面右上のゲージにダムドの顔が見えたら、ジャンプキックが飛んでくる合図だ。



↑ジャンプキックは、軸ずらしが必殺技でかわそう

## ATTACK PATTERN 2

ダムド自身はほとんど攻撃しない。周りにいるザコ敵をまず投げでダムドに当て、ダムドがダウンしている間にザコ敵をラッシュ攻撃で倒そう。ダムドひとりになったら、ラッシュ攻撃やつかみ攻撃でダメージを与えていく。念のために、軸をずらして攻撃をしよう。ダムドは体が大きいので、こちらの攻撃は当たりやすいぞ。



↑ダムドを攻撃するのはザコ敵を倒してからが安全

## ガイやコーディーなら…

ガイやコーディーの「パンチはめ」を使えば、仲間を呼ぶ隙さえも与えずにダムドを倒せる。1発めのパンチの先端が当たるようにするのがコツだ。ただし、パンチはめを使うとダムドを早く倒せるぶん、攻撃やザコ敵を倒したときのスコアが得られない。



↑パンチはめは、このぐらいの間合いから仕掛けよう

# S

ROUND 2

# SUBWAY



## [サブウェイ]

地下鉄のホーム、地下鉄内、路上、スタジアムと舞台が頻繁に変化。敵の数も多くなり、いよいよ本当の戦いの幕開けだ!!

地下鉄のホーム構内から地下鉄に乗り、先へと進む。ラウンド1よりもグッと敵の数が増え、ラウンド2からようやく戦いの本番という感じがする。複数で画面内を動き回り翻弄するニューハーフタイプ、体力が高くなかなか倒せないパワフルタイプが出現するエリアが多い。回復アイテムの出るポイントをしっかりと押さえてプレイしよう。



↑地下鉄のなかにはザコ敵がいっぱい。数が多いのでまとめてダウンさせよう

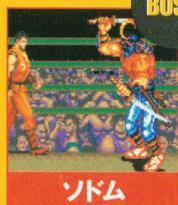


↑パワフルタイプは、幸い画面内に1体しか出現しないので最後に倒そう

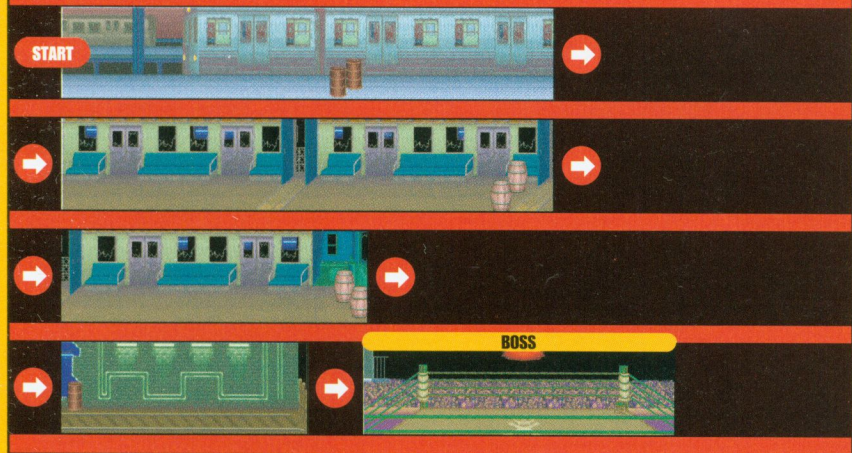
## 全出現敵データ

×4	×3	×3	×2	×5
×4	×0	×3	×0	×0
×0	×3	×4	×4	×5
Jr.×2	×1	U.×0	F.×0	

BOSS



## ラウンド全景



# SUBWAY

[サブウェイ]

戦いの場所がひんぱんに変わるラウンドだ!

## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



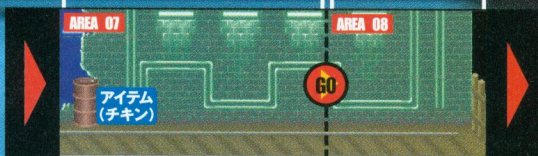
## ENEMIES [敵キャラクター]



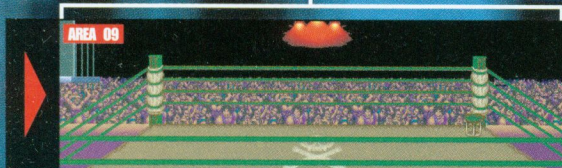
ラウンド解析編

**ENEMIES** [敵キャラクター]

**ENEMIES** [敵キャラクター]



**BOSS AREA**



**AREA 01**

ADVICE

**スタート直後から激戦**

開始直後からバラエティーに富んだタイプの敵が出現。動きの遅いスラッシュは後回しにして、ロキシーやJを先に倒す。その後出現するエルガドは早めにダウンさせる。



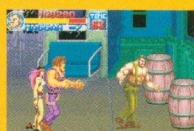
↑いきなり混戦状態。素早い敵から倒していこう

**AREA 06**

ADVICE

**アイテムはすぐに取らない**

ポイズンやハリウッド、アンドレと、倒しにくい敵ばかりが出現。タルを壊すと高い確率で回復アイテムが出現。ライフが少なくなるまで、取らずに残しておこう。



↑アンドレが左から突進してくる。ジャンプ攻撃で迎撃

**AREA 04**

ADVICE

**ナイフを使おう**

ポイズン、ハリウッド、アンドレが出現。ハリウッドがナイフを持っているときに攻撃を当てるとナイフを落とす。そのナイフを拾ってアンドレを攻撃しダウンさせよう。



↑画面右に敵を集め、距離を取ってナイフ攻撃だ

**AREA 07**

ADVICE

**チキンを忘れるな!**

地下鉄から出ると画面左上にドラム缶が。壊すとチキンが現れる。画面をスクロールさせると取れなくなってしまうので、スクロールさせないように敵と戦おう。



↑敵を全部倒してから回復。ボス戦に備えるのだ

BOSS

## SODOM

[ソドム]

ライフ：239

## ソドムの特徴

両手に日本刀を持って、使用キャラクターと軸が合うと斬りつけてくる。攻撃を当てると日本刀を1本落とす。両方の日本刀を落とすとしばらく硬直状態となり、その後、体当たりを仕掛けてくる。ちなみに、ソドムの日本刀の名はマサムネ。ここでしか出現しない。



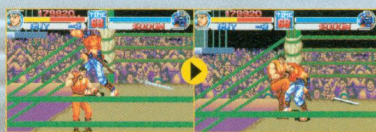
↑日本刀の一撃のダメージは実はそれほど高くない



↑体当たり中は無敵なので、こちらは逃げることしかできない

## ATTACK PATTERN 1

はじめは、日本刀を構えてこちらにジリジリ寄ってくる。軸が合わないや攻撃してこないで、軸をずらしながら接近し、ラッシュ攻撃かつかみ攻撃でダメージを与える。ダウンさせると日本刀を落とすが、これを拾うとかえって攻撃しづらくなるので拾わないこと。刀を2本とも失うと、体当たり攻撃を仕掛けてくるぞ。



↑真下からつかみ攻撃×3で攻撃するのが、もっとも確実でダメージを与えやすい方法だ

## ATTACK PATTERN 2

両手の日本刀を失うとしばらくうろろしているが、突然素早い体当たりを仕掛けてくる。この体当たりはパンチでは迎撃できず、ジャンプでも回避できない。軸を移動して突進を避けるしかない。ソドムが刀を2本落としたら、とにかく距離を取って、いつ体当たりをされても避けられるように軸移動の準備をしよう。



↑ジリジリ近寄られてしまうこともある。そんな場合は、タックルを恐れずに真下へ潜ろう

## ATTACK PATTERN 3

ソドムが両手の日本刀を失ったとき、ときどき硬直したまま動かなくなることがある。このときはラッシュ攻撃を決めるチャンス！ただし、この硬直モーション中に突然体当たりを仕掛けてくることがあるので注意。硬直モーションが見えたら、体当たりを仕掛けてくるまえにすぐにラッシュ攻撃を仕掛けにいこう。



↑つかみ投げなどでダウンさせると、ときどき硬直する。ラッシュ攻撃を当てて大ダメージを

# WEST

ROUND 3

# EST ★ SIDE



## 【ウエスト サイド】

バーが建ち並ぶ繁華街の裏通り。パワフルタイプ2体との金網デスマッチが最大の攻略ポイントとなるラウンドだ。

さすがに3ラウンドめともなると、ノーマルタイプ以外の敵の比率が多くなってくる。ポイントはバー店内での戦いと、そのあとの金網デスマッチ(?)。バー店内ではトリッキータイプとアタックタイプの猛攻、そして金網の闘技場ではパワフルタイプ2体との戦いとなる。難易度の高いエリアが連続するので、心してかかろう。



↑バー店内では猛攻を受けると回復力の低い回復アイテムしか出ない



↑金網デスマッチのアンドレ2体は、ノダメージで切り抜けることが難しい

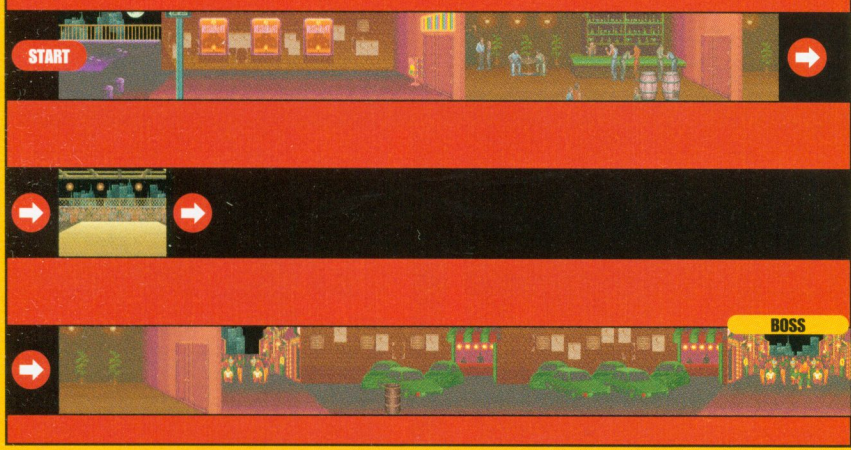
### 全出現敵データ

×3	×3	×4	×5	×5
×2	×1	×1	×2	×1
×3	×2	×2	×3	×1
Jr.×2	×1	U.×1	F.×1	



BOSS

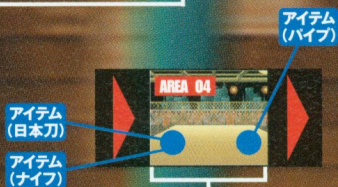
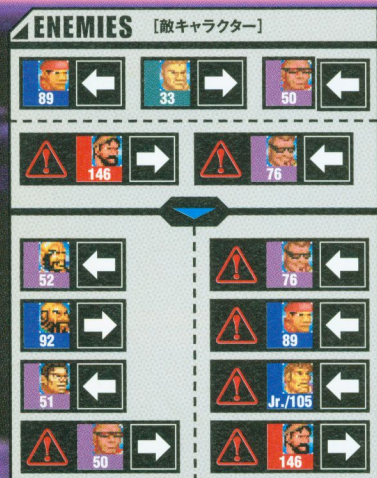
### ラウンド全景



# WEST SIDE

[ウエスト サイド]

ウエストサイドの警察官までもが、マッドギアの手先に!?



## AREA 02

ADVICE

### バー店内での大騒動!

アタックタイプの突進、トリッキータイプのスライディングが厄介。タルを早めに壊し、使用キャラクターが行動できる範囲を広くしよう。アイテムを取り忘れずに。



↑アタックタイプの突進に合わせて、敵を投げてダウン

## AREA 04

ADVICE

### 金網での戦い!!

U、アンドレとF、アンドレという、ここでしか出現しないアンドレが出現。ジャンプキックや投げなどを駆使して、どちらか一方がダウンしている間にもう一方を攻撃。



↑1体倒したら、もう1体は日本刀やパイプで攻撃しよう



**ENEMIES** [敵キャラクター]

	→		→
	→		←
	→		

**ENEMIES** [敵キャラクター]

	←		→		←		→
	←		→				
	→		←		→		



**AREA 05** ADVICE

**アタックタイプを撃破**

3体のアタックタイプが出現。なるべく3体を重ねて、まとめてラッシュ攻撃で倒したいところ。頭突き攻撃で突進されたらラッシュから投げに切り替えて切り抜けよう。



↑エリア開始直後に突進してくる。ジャンプ下突きで避ける



← 一方向にまとめた敵を重ねて攻撃。二方向にまとめておけば勝手に突っこきくれる

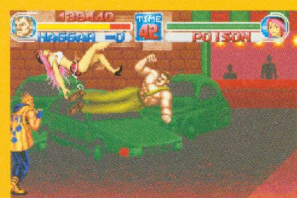
**AREA 06** ADVICE

**スピードタイプを倒せ!**

ノーマルタイプを倒し先へ進むとニューハーフタイプとスピードタイプの組み合わせが追加。スピードタイプを先に倒し、ニューハーフタイプはつかみ攻撃で倒そう。



↑こちらの攻撃を避ける。スピードタイプを先に倒そう



← ポイズンをまずダウンさせてロキシーから先につかみ攻撃で倒すとい

BOSS

## EDIE E

[エディ・イー]

ライフ：239

## ◆ エディ・イーの特徴

ザコ敵を呼びながらウロウロし、使用キャラクターが攻撃範囲に入ると警棒で殴りつけてくる。また、体力が少なくなると拳銃を撃ってくる。どの攻撃も一撃でかなりのダメージがある。



← 警棒の攻撃範囲は広いので、軸のずれが少ないと攻撃が当たってしまう。真下から近づいて攻撃だ

## エディ・イー戦の出現ENEMY



## ATTACK PATTERN 1

会話が終わる戦闘が始まると、エディはプレイヤーとの距離を詰めてくる。攻撃範囲が広く、真横はもちろん、軸が少しずれていないときにも、警棒で殴りかかってくる。ラッシュ攻撃を仕掛けるよりも、真下から接近してつかむほうがいい。真下以外の方向からつかみかかると、逆につかまれて警棒の連打を受けてしまう。



↑ ザコ敵が近づいてきたら、エディを投げてしまおう

## ATTACK PATTERN 2

エディの体力ゲージが黄色以下になると、手にした拳銃で撃とうとする。使用キャラクターが左にいと右に、右にいと左にエディは移動、横の軸が合うと銃を撃つ。エディに真横に並べられないように、斜めに移動して軸をずらしながら、真下が真上からつかみに行こう。銃以外の攻撃はしてこないで、真横にさえ並ばなければいい。



↑ 画面端へ追い詰めて反対側へ移動するときにつかむ

## ガムを拾って元気ハツラツ!?

エディとの戦いが始まった直後、エディは地面にガムを吐き捨てる。このガム、ライフが減っているときに取れば大幅回復、ライフが満タンのときに取れば42910点のボーナスがもらえる。エディに銃を撃たれたときの緊急回復として取っておこう。



↑ 小さくてわかりにくいですが、ガムを吐き捨てる

ROUND 4

# INDUSTRIAL ★ AREA



## 【インダストリアル エリア】

火炎の噴出す工業地帯を通り抜け、工事  
中のビルを上る。派手なラウンド。ラウンド  
序盤でいかにミスをしなかがポイント。

このラウンド4は、炎が吹き出す床や、画面が縦にスクロールするエレベータなど、他のラウンドとはかなり変わっている。特に注意したいのは、やはり炎が吹き出す床。これは回避策を知らないと、どんどん体力を削られ、使用キャラクター数を一挙に数人も失うことになる恐ろしいトラップなのだ。



↑炎が吹き出す床があるエリアは、敵の数も多くなりキツイ



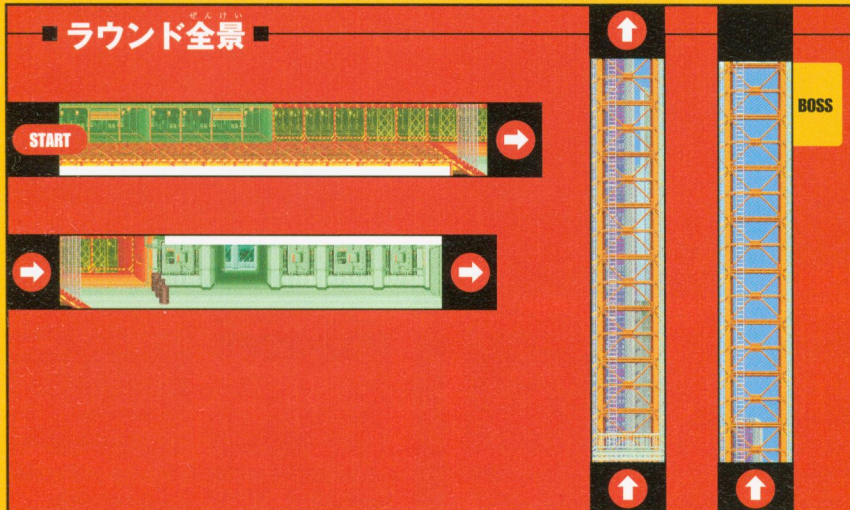
↑エレベータのエリアは縦スクロール。左右が狭い場所での戦いを強いられる

### 全出現敵データ

×3	×4	×1	×4	×1
×4	×0	×4	×2	×0
×2	×2	×5	×4	×2
Jr.×3	×2	U.×0	F.×0	



### ラウンド全景

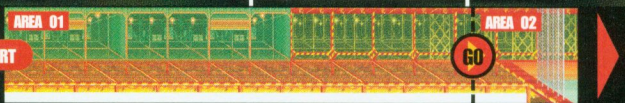
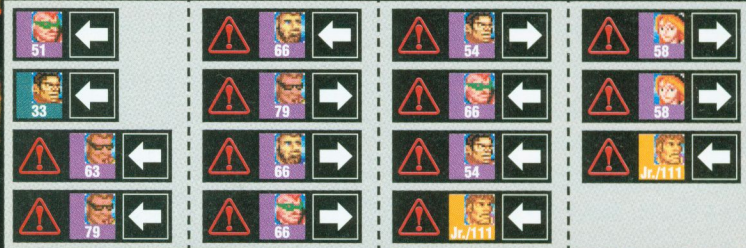


# INDUSTRIAL AREA

[インダストリアル エリア]

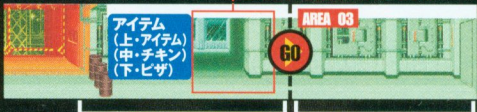
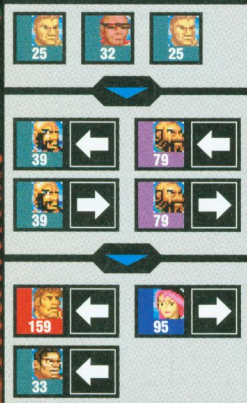
ほんの少しの操作ミスが命取りのラウンド！

## ENEMIES [敵キャラクター]



右から転がるドラム缶×3出現  
(上・アイテム/中・チキン/  
下・アイテム)

## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



### AREA 01

#### ADVICE

### 安全地帯へ！

床から出る炎は、ジャンプで飛び越え先へ進む。途中で出現する敵は、ジャンプ攻撃でダウンさせよう。



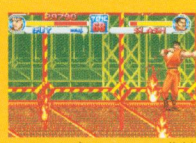
炎が吹き出さない床まで敵をおびき寄せる

### AREA 02

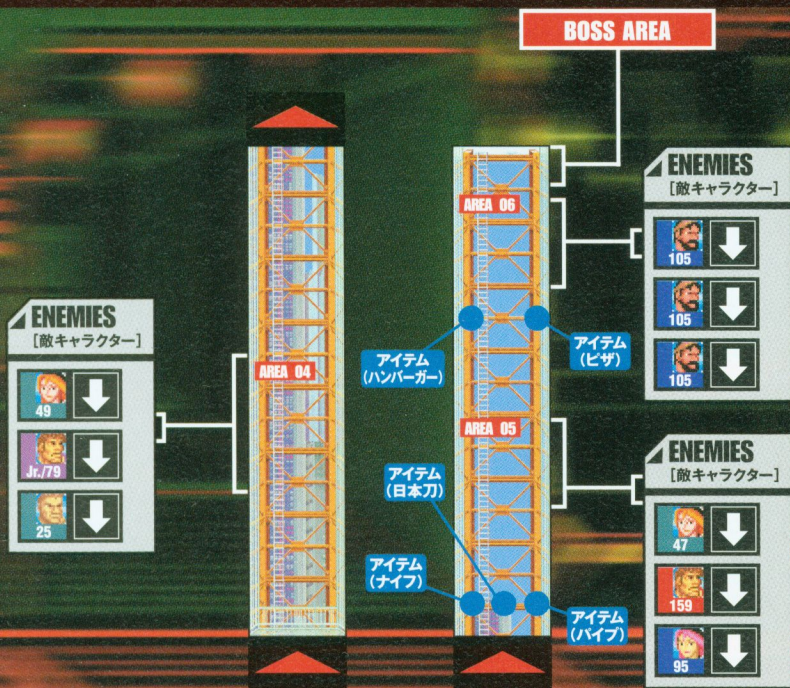
#### ADVICE

### 画面右端で攻撃

スクロールがストップした場所で、画面右端の炎と炎の間に立ち、そこで敵を倒そう。



この位置でひたすら画面外の敵にラッシュ攻撃だ！



## AREA 04

ADVICE

## 手榴弾に注意!

エレベータに乗って、出てくる敵を倒している最中に、手榴弾が転がってくる。手榴弾の爆風に飲み込まれるとダメージを受けるので、軸を大幅にずらして避けよう。



↑爆風は横方向への広がり  
は広いが、縦方向へは狭い

## AREA 06

ADVICE

## ボス戦のまえに……

落ちてくる回復アイテムはボス戦に備えて取らずに残しておき、エルガド2体を倒そう。エルガドが残っていてもスクロールが進むとボス戦に突入するので注意だ。



↑ボス戦に入るまえに、エルガドを1体でも倒そう

BOSS

## ROLENTO

[ロレント] ライフ: 239

## ◆ ロレントの特徴

画面上を駆け回り、ときおりエレベーターから逃げ、ビルの鉄骨に乗って手榴弾を投げってくる。また、真横に並ぶと非常にリーチの長い棒で攻撃をしてくる。非常に素早く、つかむのはおろか、パンチさえなかなか当たらない厄介な相手だ。



↑手榴弾を3個ばらまく。軸をずらして爆風を避けよう



↑リーチの長い棒攻撃。真横に並ばないように移動すること

## ATTACK PATTERN 1

フロアを素早く駆け回り、こちらが真横でじっとしていると棒で攻撃してくる。また、つかみ範囲にいるとつかまれる。どちらにしろ、横から近づくのは危険。真下が真上から近づくこと。ロレントはエレベーターの外に出ると、手榴弾を投げってくる。手榴弾は転がったあと、使用キャラクターを追いかけてくる。避けられないと思ったら必殺技で緊急回避しよう。



↑動きが早く、パンチを避けられることが多いので、エディ・イーと同じ要領でつかむといい

## ATTACK PATTERN 2

あっちこっちに駆け回り、なかなかつかみづらいロレントだが、地上で手榴弾を投げようとしたとき、棒攻撃を空振りしたときは攻撃のチャンス。ロレントを追いかけてさえいればチャンスはあるので、横軸を合わせないように、常に斜め移動しながらロレントを追いかけよう。つかんだら、つかみ攻撃を3発くらわせるといい。3、4回繰り返せば倒せるぞ。



↑この瞬間が狙い所。つかんでも逃げるがあるので、すぐに投げもしくはつかみ攻撃を

## Z・コーディーのひとり言 その1

「この前は近道したっけ……」と、Z・コーディーがロレント戦のまえにつぶやく。スーパーファミコンなどの家庭用版の『ファイナル ファイト』は、ハードの都合上、今までこのラウンドはカットされていた。どうやらそのことを言っているみたいだ。



ああ近道したな、そう言えば、そのまま海沿いを歩いたハズ警察官をぶつ倒した後、

↑何を言っているのかな? と思えばSFC版のことを言っていたのか。昔のファンにはハッとさせられる一言

# BAY ★ AREA



## 【ベイエリア】

変わった仕掛けはないが、とにかくラウンドが長く、敵の数も多い。回復アイテムが少ないなかでの持久戦となる。

ラウンドが長く、敵の量もグンと増えている。パワフルタイプ2体+ニューハーフタイプ2体、トリッキータイプがまとめて5体など、襲いかかってくる敵の組み合わせもますます厄介になっている。もはやラッシュ攻撃だけでは進めず、ジャンプ攻撃や必殺技を状況に合わせて的確に使っていかなければクリアは難しい。



↑倒しづらい敵ばかりの組み合わせが多い。必殺技を多用することになるだろう



↑敵数とラウンドの長さの割に、回復アイテムは少ない。取るタイミングが重要

## 全出現敵データ

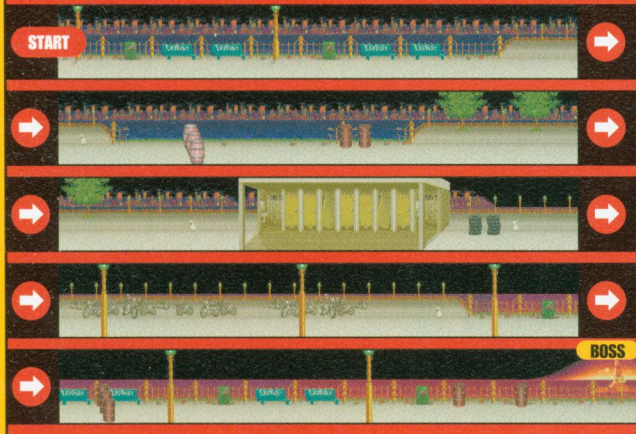
×8	×11	×14	×7	×9
×14	×3	×8	×2	×3
×3	×19	×6	×5	×5
Jr.×1	×0	U.×0	F.×0	



BOSS

アビゲイル

## ■ ラウンド全景 ■



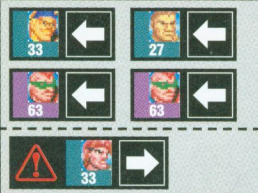
BOSS

# BAY AREA

[ベイエリア]

回復アイテムがある場所まで粘れ〜ッ!

## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



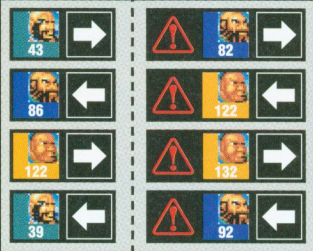
右から転がるドラム缶×3出現  
(上・アイテム/中・アイテム/下・1UP)

左から転がるドラム缶×3出現  
(上・ジェシカ人形/中・アイテム/下・アイテム)



犬 (40ページ参照)

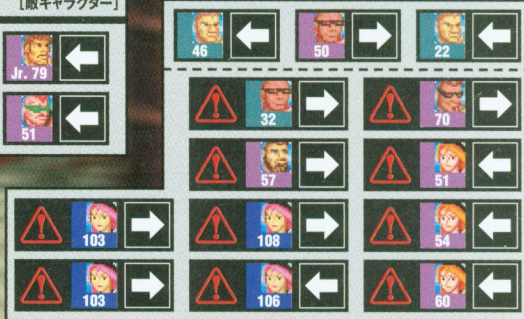
## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



## ENEMIES [敵キャラクター]



### AREA 02

#### ADVICE

### アタックタイプの集団

アタックタイプが集団で出現。やはり出現時は頭突きをしてくる。ジャンプが軸ずらして回避。



↑攻撃中に頭突きがきたら投げで対処しよう

### AREA 05

#### ADVICE

### ドラム缶を破壊

このエリアに入ると、ドラム缶が転がってくる。必殺技などで破壊するとアイテムが出現するぞ。



↑アイテムは1UPや無敵。必ず手に入れておこう



**ENEMIES** [敵キャラクター]

56 ←	66 →	33 ←	66 ←	! 54 →	! 54 →
51 ←	46 ←	33 →	39 →	! 39 ←	! 39 ←
! 70 →					

**ENEMIES** [敵キャラクター]

66 ←	39 ←	70 →			
! 39 ←	! 22 ←	! 63 →			
! 39 ←	! 53 →	! 70 ←			

犬 (40ページ参照)



犬 (40ページ参照)

**AREA 05**

ADVICE

**ニューハーフ地獄**

多数のニューハーフタイプが出現。バック転で攻撃を避け、ジャンプで動き回るので、なかなか一方向にまとめづらい。各個撃破とし、ジャンプ攻撃には必殺技で対処。



↑まとめるのは諦め、1体ずつラッシュ攻撃で倒そう

**AREA 06**

ADVICE

**バイオレンス系のラッシュ**

スラッシュとJ、ツープイーが次々出現。スピードタイプをスラッシュに投げつけてダウンさせ、まずはスピードタイプから先に片づけよう。スラッシュは後回しだ。



↑スラッシュは、まとめてラッシュ攻撃で倒そう

**アンドレにつかまれたら？**

ときどきアンドレなどにつかまれることがあるが、たまに抜け出すことができる。つかまれたときに、十字ボタンを回すように押しながら、Bボタンを連打することで、抜けられることがあるのだ。残念ながら確実に抜けられず、ランダムで抜け出せるもよう。しかし、つかみ攻撃のダメージは大きいので、投げ抜けにトライしてみる価値は十分にあるはずだ。



←バイロドライバーをけられるまえに、投げ抜けに挑戦してみよう



**ENEMIES** [敵キャラクター]

7	←
7	→
7	←

**ENEMIES** [敵キャラクター]

58	←
95	→
39	→

**ENEMIES** [敵キャラクター]

7	→	7	→	7	←
7	→	7	→	7	←
66	←	54	→	66	→
53	→	!	57	←	
7	←	7	←	7	→



**ENEMIES** [敵キャラクター]

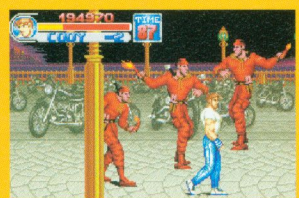
89	←	105	↓	!	92	←	!	89	→	
92	→	!	130	←	!	130	↓	!	149	↓
92	←	!	92	←	!	130	↓	!	130	↓

### AREA 10

ADVICE

#### 火炎瓶ハリウッド

バイクのあるエリアに入ると、火炎瓶を持ったハリウッドが押し寄せてくる。火炎瓶は割ることができるので、同じ横軸にいるハリウッドに対してはパン手連打をしているだけで対処可能。ハリウッドは火炎瓶を投げたあとはすぐに画面外に逃げていく。



←このハリウッドは、1体千点。できれば逃さずすべて倒してスタックアップしたい。

### AREA 11

ADVICE

#### 粘って粘って粘るのだ

エリア11~12は敵の大軍が怒濤のごとく出現。特にエリア11はトリッキータイプの数が凄まじい。1体倒すと画面上からナイフを構えて降ってくる。画面の左右にいますと、この降ってくる敵に当たってしまうので、画面中央で戦うようにしましょう。



←降ってくる敵は見えてからでは避けられない。画面中央で猛攻をしよう。

**ENEMIES** [敵キャラクター]

39 ←	! 53 ←	! 50 ←
22 →	! 51 ←	! 89 ←
76 ←	! 39 →	! 33 →
39 →	! 66 ←	! 62 ←
	! 39 ←	! 76 ←

**ENEMIES** [敵キャラクター]

53 ←	! 39 →
66 ←	! 63 ←
76 ←	! 28 →
	! 39 ←



**ENEMIES** [敵キャラクター]

52 →	62 ←	89 →
------	------	------

**BOSS AREA**

**AREA 12**

ADVICE

**点数を稼ごう**

ここから先は、ノーマルタイプが多数出現する。ここまでで残りキャラクター数を失ってしまった人は、ここでスコアを稼いで、残り人数を増やしておきたい。



↑ラッシュ攻撃を出し切ることで点数は高くなる



←余裕があれば、下突き攻撃からのコンボレーションなどスコアの高い技を決めよう

**AREA 13**

ADVICE

**スピードタイプに注意**

ノーマルタイプに混ざってバイオレンスタイプやスピードタイプが出現。いちど攻撃を受けると脱出しにくいスピードタイプをまず全滅させて、それから他の敵を倒そう。



↑回復アイテムがあるので必殺技を存分に使おう



←回復アイテムは最後まで残しておき、アビゲイル戦のまえに取ろう

BOSS

# ABIGAIL

[アビゲイル]

ライフ：398

## アビゲイルの特徴

体力、攻撃力がかなり高い。攻撃範囲も広く、近づけばパンチやつかみ攻撃で迎撃される。攻撃を2発くらっただけで、使用キャラクターは昇天だ。弱点がないようにすら思えるが、アタックパターン2を使えば比較的簡単に倒せるぞ。



↑ジャンプ攻撃さえ、つかまれてしまう



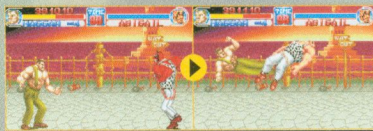
↑突進パンチも、ダメージの大きさ……

## アビゲイル戦の登場ENEMY



### ATTACK PATTERN 1

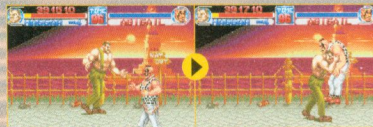
横軸が合えばパンチを仕掛けてくる。つかみにいこうと近寄ると、逆につかまれてしまう。そして、いちどダウンすると赤くなり、猛烈な勢いで突進してくる。一見、手の届きようもないように思えるが、ダウンさせるだけならジャンプ攻撃がよく当たる。ただし、脚の先端を当てるようにしないと、逆につかまれてしまう。



↑赤くなったときは、ジャンプキックで迎撃

### ATTACK PATTERN 2

アビゲイルの弱点は、縦軸の上側からのつかみ攻撃。これまでの敵は下側からつかむのがセオリーだったが、アビゲイルの場合は上側からつかむ。アビゲイルは使用キャラクターが下側にいるとつかむが、上側にいる場合はつかんでこないのだ。ジャンプ攻撃でダウンさせてようすを見てから、上側に回り込んでつかみ攻撃のパターンで倒せるぞ。



↑上からつかめば首締め、放り投げを受けない

## Z・コーディネーのひとり言 その2

Z・コーディネーの「確か犬の前で……」という台詞。SFC版「GUY」などでは、このラウンドにいる犬の前でじっとしていると、体力が回復するという隠し要素があった。本作でもあるぞ。



↑本作でも隠し要素がある。詳しくは40ページ参照

ROUND 6

# UP★TOWN



## 【アップタウン】

とうとうマッドギアを統べる悪の張本人、ベルガーの待つラウンドにたどり着いた。ジェシカを悪の手から救い出すのだ!!

ラストラウンドだけあって、ラウンドは長い。ただし、回復アイテムが頻繁に出現するので、ラウンド5に比べると全体の難易度は低い。だからといって簡単というわけではない。あくまで比べての話だ。最終ボスのベルガーを倒せば、晴れてエンディング。ジェシカのもとへ急ごう!



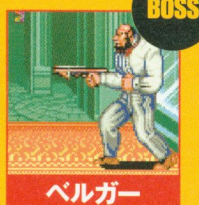
↑シャンデリアなどの障害物トラップが多い



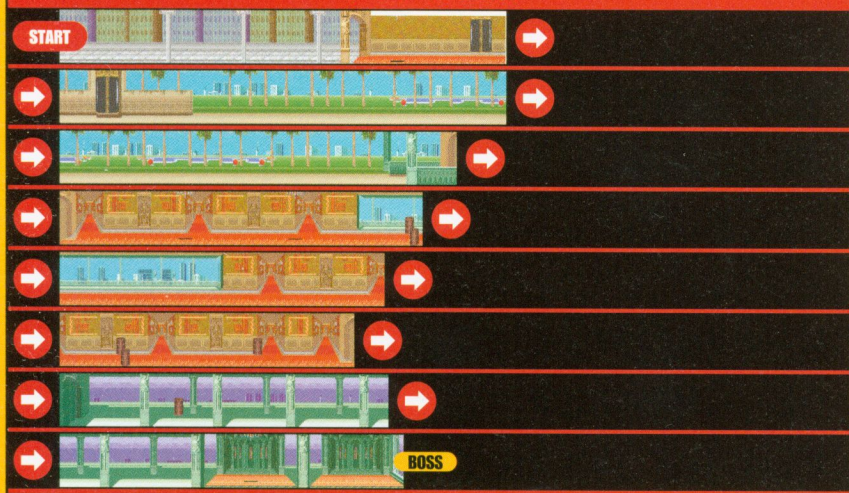
↑これまで培った技と力をすべて出しつくそう

## 全出現敵データ

×12	×8	×11	×10	×14
×19	×6	×2	×6	×2
×4	×19	×4	×7	×8
Jr.×5	×6	U.×0	F.×0	



## ■ ラウンド全景 ■

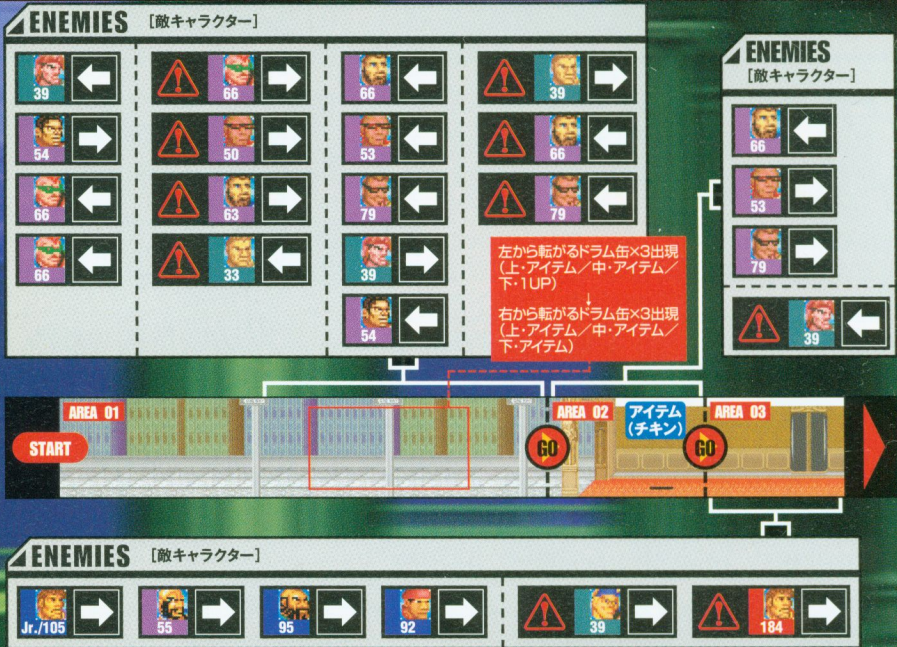


# UP TOWN

[アップタウン]

悪の根源、ベルガーを叩きのめすのだッ!

ラウンド解析編



**AREA 01** **ADVICE**

**必殺技でドラム缶破壊**

進んでいくとガランガランという音が聞こえ、ドラム缶が3つ転がってくる。必殺技などで3つとも壊せば、回復アイテムや1UPアイテムが出現する。

↑エリア1の終わりに再度ドラム缶が転がってくるので注意

**AREA 02** **ADVICE**

**シャンデリアのなか**

床にシャンデリアの丸い影がある。この影のなかに入るとシャンデリアが落ちてくるが、影のなかに入ってすぐに影の外に出れば、当たることはない。

↑なかからチキン出現。シャンデリアを敵に当てることも可能

**AREA 03** **ADVICE**

**画面右端で攻撃**

さまざまなタイプの敵が出現するが、すべて画面左から出現する。画面右端に立ってパンチを連打し、敵が寄ってくるのを待つと簡単に倒せる。

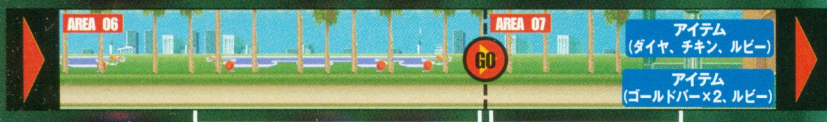
↑アンドレが体当たりしてきたらジャンプ攻撃で迎え撃とう

**ENEMIES** [敵キャラクター]

55	←	95	→	132	←	55	→	58	←	108	←
----	---	----	---	-----	---	----	---	----	---	-----	---

**ENEMIES** [敵キャラクター]

51	→	Jr./111	←	39	→	191	←	39	→	66	→
----	---	---------	---	----	---	-----	---	----	---	----	---



**ENEMIES** [敵キャラクター]

39	←	66	←
39	←	39	→
66	→	66	←
39	→		

**ENEMIES** [敵キャラクター]

7	→	7	←	7	→
7	→	7	←	7	←
53	←	66	→	79	←
7	→	7	←	7	←
39	→	39	→	63	←
39	←				

AREA 04

ADVICE














アタックタイプの挟み撃ち

エリア4は、アタックタイプの頭突き挟み撃ちから始まる。かなり速く突進してくるので、ジャンプよりも必殺技で撃退するほうが確実だ。



← ジャンプで避ける場合は、少しでも遅れると頭突きのエンギキになる

## ENEMIES [敵キャラクター]

 ←	 →	 ←
 →	 ←	 →
 ←	 →	 ←
	 ←	 →
	 →	 ←

## ENEMIES [敵キャラクター]

 ←	 →
 →	
 ←	



## AREA 08

ADVICE

### 思う存分ファイト!

2カ所シャンデリアが落ちてくる場所があり、シャンデリアのなかからはチキン、すしが出現。このエリアはたくさんの敵が出てくるが、回復アイテムが用意されているので必殺技は使い放題も同然だ。エリア最初のニューハーフ、トリッキータイプは、「ダメージを受けても大丈夫」という前提のもとに、自由に戦ってみよう。上級者はすべてをラッシュ攻撃でダウンさせ、とどめは下突き攻撃、というパターンでスコアを稼ぎ、さらにダメージを受けずに体力満タン状態で敵を全滅し、回復アイテムを取ってスコアボーナスを狙ってみよう。

→ シャンデリアの避けかたは前述の通り。敵に当たってダウンさせてしまえば最高だ



◀ 体力満タン状態なら、チキンで1万点のスコアボーナスをもらえる

### ガイの隠し技?

ガイは三角飛び蹴りという得意技を持っているが、この三角飛び蹴りの代わりに、ひじ撃ちを出すこともできる。壁に向かってジャンプし、壁のところでAボタン。壁を蹴ったら、十字ボタン下とBボタンを押そう。そうすると、三角飛びひじ打ちが出せる。威力は低く、スコアも三角飛び蹴りよりも100点低い400点なのでこの技を出す意味はあまりないが、マニアックな技として友達のまえで使うといい。



◀ 出すのも難しければ当てるのも困難。使いどころはないに等しい……



**ENEMIES** [敵キャラクター]

→	→	→
←	←	

**ENEMIES** [敵キャラクター]

←	←
→	←
→	←
→	→



右から転がるドラム缶×3出現 (上・アイテム/中・アイテム/下・アイテム)  
 左から転がるドラム缶×2出現 (上・アイテム/下・アイテム)

**AREA 10**

**ADVICE**

**いきなりのドラム缶**

エリア10に入ると、ドラム缶が3つ転がってくる。スピードが速いので、画面右端にいたのでは避けられない。慎重に進んで、ドラム缶の転がる音が聞こえたら、すぐに必殺技を出そう。破壊できればさまざまなアイテムが手に入る。敵を倒したあとのエリア11に入る直前にも、後方からドラム缶が転がってくる。これも必殺技で壊そう。



→ ジャンプで避け、後方の敵に当てる手もあるがアイテムが手に入らない



← アンドレが2体出現。ハリウッドも出てくるが、画面右に集めてラッシュ攻撃だ

**AREA 11**

**ADVICE**

**アタックタイプに要注意**

ドラム缶をやり過ごした後のエリア11は、ザコ敵だけ。ただし、アタックタイプだけは要注意。例のごとく、猛スピードで頭突きを仕掛けてくる。このステージのアタックタイプはジャンプ攻撃で迎撃するのは困難。避けるタイミングが遅れたら、必殺技を出してしまおう。ドラム缶のなかには回復アイテムがある可能性大だ。



→ 必殺技で回避するのがもっとも確実。体力が残っていたら必殺技を使おう



← アタックタイプはできるだけ画面外に出さないように戦おう

ENEMIES [敵キャラクター]	

ENEMIES [敵キャラクター]			



## AREA 12

### ADVICE

### トリッキータイプの奇襲

通路を進んでいくと、いきなり頭上からトリッキータイプが2体降ってくる。落ちてくるまえに影が見えるので、影が見えたらいったん引き返すか、必殺技を出して回避しよう。これさえ回避できれば、あとはセオリー通りに戦える。

→ 降ってくるトリッキータイプは歩いてかわずより、必殺技を出したほうが安全だ



← 落下攻撃を避けたあとは、投げやジャンプ攻撃でダウンさせて攻撃する

## AREA 13

### ADVICE

### 壁を背にして戦おう

扉の前に立ち、画面左からくる敵をラッシュ攻撃で攻撃。ジャンプ攻撃を仕掛けてくるニューハーフタイプには垂直ジャンプ攻撃をする。余裕がなければ必殺技を使う。トリッキータイプが降ってきてても慌てず、その場でパンチを出していよう。

→ ニューハーフタイプのジャンプキックは避けるよりも、キックで迎撃だ



← 壁を背にしてラッシュ攻撃をしていれば敵が勝手に当たってくれるぞ

**ENEMIES** [敵キャラクター]

**ENEMIES** [敵キャラクター]



**AREA 14**

ADVICE

**スコア稼ぎのチャンス!**

ここで出現する敵はノーマルタイプだけ、しかも回復アイテムが用意されているので楽勝だ。体力が満タン状態ならば、ダメージを受けるまえに回復アイテムを取ってスコアを稼ぐのもいい。



↑柱の影に回復アイテムなどが隠れているぞ



↑ノーマルタイプだけなので攻撃でスコア稼ぎ

**AREA 15**

ADVICE

**ここも楽勝!?**

スピードタイプ、ニューハーフタイプが出現するが、ここも回復しながら戦えるので楽に戦える。放っておくと素早く近づいてきて背後から攻撃してくるスピードタイプを先に倒してしまおう。



↑柱の陰の回復アイテムを取りながら戦おう



↑次のエリアは厳しいので体力は温存

**ダウンさせられたら**

ダウンしたとき、Bボタンを連打することで素早く起き上がれる。アンドレに投げられて、ヒップアタックを仕掛けられたら即座にBボタン連打をして早く起きあがろう。



←早く起きあがらなないとヒップアタックをくらう



←Bボタン連打で素早く起き上がり、必殺技で迎撃

ENEMIES [敵キャラクター]	

ENEMIES [敵キャラクター]		



BOSS AREA

## AREA 16

ADVICE

### アンドレ2体をさばろう

アンドレが2体、そしてザコ敵が数体。敵は画面右から出てくるものがほとんどで、画面左から出てくる敵は少ない。画面右に敵を集めておき、左側から出てきた敵は投げて画面右に移動させよう。あとはまとめてラッシュ攻撃で倒す。



↑画面左からくる敵で注意したいのはアンドレ。ラッシュ攻撃からの投げで画面右に移動させよう。



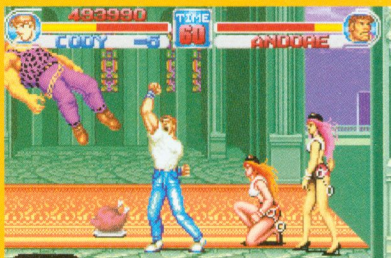
←この柱の陰にも回復アイテムが隠されている。ライフが減ったあとで取ろう

## AREA 17

ADVICE

### 最後のエリア

最終ボスを控えた最後のエリア。エリアに入るなりアンドレがヒップアタックで攻撃してくることがある。このヒップアタックは、移動では回避できないことが多いので、必殺技で回避だ。シャンデリアもあるので、エリアに入るときは慎重に。



↑シャンデリアからはチキンが出る。すべての敵を倒すまで取っておき、ボス戦の寸前に取ろう



←柱の陰になつてしまいう画面右よりも、画面左に敵を集めたほうが戦いやすい

# LAST BOSS BELGER

[ベルガー]

ライフ: 478

## ベルガーの特徴

はじめはジェシカを抱いて車椅子に乗っており、これをつかむと椅子が壊れ、ジェシカ救出となる。このあと、ベルガーはフロアを跳ね回り、使用キャラクターと軸が合うと手にしたボウガン撃て弾き返せるが……



↑ボウガンの矢は、攻撃で弾き返せるが……

## ベルガー戦の登場ENEMY

51	53
39	66
191	108

### ATTACK PATTERN 1

車椅子から降りろしてからが本番。横軸が合うとボウガン撃ってくるので、横軸は合わさないように移動。まずは1体ずつ出てくるザコ敵をすべて倒してしまおう。ザコ敵が出現しなくなったら、ベルガーをつかみに行く。ラッシュ攻撃を当てるとボウガンを乱射されてしまうので、つかみ攻撃しかない。



↑まずはベルガーを後回しにしてザコ敵から倒す

### ATTACK PATTERN 2

跳ねているときにパンチを当てるといすれベルガーは床を歩いて移動するようになる。このとき、ベルガーの上側からつかみ、即座に投げる。投げの操作が少しでも遅れると、つかみから脱出されてしまうぞ。



↑つかんだらつかみ攻撃をせずに即座に投げ

### ATTACK PATTERN 3

パターン2を繰り返し、少しずつダメージを与えていく。ボウガンで撃たれたら、すぐに必殺技。必殺技なら確実に矢を弾き落とせる。時間がかかるがパターン2の投げと、この矢の回避テクニックで倒そう。



↑矢は3連射なのでパンチで返すのは難しい



ああ ジェシカよく無事でいてくれた……

# BONUS STAGE ボーナスステージ 解析!!

一挙に5万点以上も稼げるボーナスステージ。パーフェクトを目指せ!

## BONUS STAGE

### 1 「車を壊せ」

ガソリンスタンドに駐車してある車を殴って破壊するという、マッドギアも驚愕のステージ。破壊する場所は左右のドアとボンネットの3カ所、すべての技を使って破壊することになる。時間制限以内に3カ所すべてを破壊するとパーフェクトだ。詳しいスコアの内訳は、下記の表を参照しよう。



↑マッドギアの所有車なので壊しても心は痛まないが、乱暴過ぎる気がする(笑)

### ★ガイ、コーディーの場合

壊す順番は、左側のドア→ボンネット→右側のドアの順。ガイとコーディーの場合は、武器を使うと攻撃スピードが遅くなるので、ラッシュ攻撃だけで勝負。順番通りに連打あるのみだ。20秒台でクリアできれば御の字だろう。



↑ボンネットは左側から破壊し、その後スムーズに右側に移動



↑破壊を確認したら、それ以上パンチは出さず次の目標へ

### ★ハガーの場合

ハガーも壊す順番は同じだが、左側のドアをパンチで壊した後、武器を拾って右側に移動して右側からボンネットを壊す。ハガーは通常のパンチと武器攻撃の速度が同じぐらいなので、破壊力のある武器を使ったほうが早く壊せるのだ。



↑左側のドアはパンチ連打で壊し、すぐさま武器を拾う

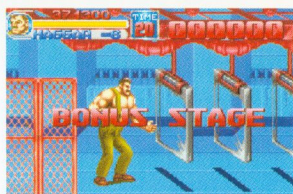


↑武器を拾ったらボンネット、右ドアの順に破壊しよう

#### スコアの条件[スコアのしょうげん]

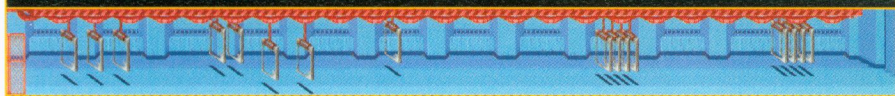
スコアの条件[スコアのしょうげん]		スコア
ボンネット破壊	1回目の破壊	2000点
	2回目の破壊	5000点
ドア(左・右)破壊	1回目の破壊	1000点
	2回目の破壊	2000点
	3回目の破壊	5000点
最後の一撃		10000点
残り時間1秒につき		500点
パーフェクトボーナス		20000点
武器ボーナス [武器(パイプ)を持ったままクリアすると、武器ボーナスが追加される]		800点

ステージ上に並ぶガラスを破壊し、すべてを破壊するとパーフェクト。ガラスは攻撃した位置により、ダメージが異なり、ど真んかを攻撃すれば一撃で壊れ、まんなかから少しずれるとヒビが入る。ガラスの端を攻撃するとガラスが回転してしまい、タイムロスとなる。制限時間が短く、ひとつのミスも許されない。



◀これもマッドギアの設  
備なのか？ いったい何  
のために……

## BONUS STAGE 2



## ★ガイ、コーディーの場合

マップをよく見てガラスの位置を頭に叩き込んでおこう。ガラスはパンチで壊すよりもジャンプ攻撃を使ったほうがいい。なぜなら、ジャンプ攻撃は破壊しながら前へ進めるからだ。ガラスの真んかを狙って連発しよう。



↑開始直後斜め右下に即座に移  
動し、真んかを狙ってジャンプ攻撃



↑ヒビしか入れられなくても、あせ  
らずにもういちどジャンプ攻撃

## ★ハガーの場合

ハガーの場合は攻撃速度が遅いので、いちどでもミスしてしまうとパーフェクト達成はほぼ不可能。ハガーもジャンプ攻撃を使ってガラスを破壊する。普通のパンチは速度が遅く、出すときに立ち止まってしまうので使わないほうがいい。



↑キックは攻撃判定が大きいので狙いを正確に定めよう



↑いちどミスすると、ハガーは  
取り返しがつかなくなる







## スコアの条件[スコアのじょうけん]

## スコア

ヒビを入れると1カ所につき	100点
ヒビが入った状態から破壊すると1枚につき	1000点
一撃で破壊すると1枚につき	5000点
パーフェクトボーナス	20000点
残り時間1秒につき	500点

# ★敵キャラクター データ一覧

全敵の詳細なデータを紹介。同じ敵でも強さの幅があるのだ。

	<b>BRED[ブレッド]</b> <span style="float:right">スコア:1000点</span>									
		ライフ	22	25	27	28	33	39	46	52
	攻撃	パンチ	3	4	4	6	7	8	8	9
		キック	6	7	8	9	10	11	11	13
	<b>DUG[ダグ]</b> <span style="float:right">スコア:1200点</span>									
		ライフ	32	39	50	53	56	62		
	攻撃	パンチ	3	6	7	8	8	9		
		キック	6	9	10	11	11	13		
	<b>JAKE[ジェイク]</b> <span style="float:right">スコア:1400点</span>									
		ライフ	51	54	57	63	66	76		
	攻撃	パンチ	4	6	8	9	9	11		
		キック	9	11	13	14	14	16		
	<b>SIMONS[シモンズ]</b> <span style="float:right">スコア:1600点</span>									
		ライフ	63	66	70	76	79	89		
	攻撃	パンチ	4	6	8	9	9	11		
		キック	9	11	13	14	14	16		
	<b>J[ジェイ]</b> <span style="float:right">スコア:1500点</span>									
		ライフ	22	27	28	33	39	46		
	攻撃	ジャブ	1	3	4	5	6	6		
		ストレート	6	8	9	10	11	11		
	<b>TWO.P[ツー・ピー]</b> <span style="float:right">スコア:2000点</span>									
		ライフ	51	57	63	66	70			
	攻撃	ジャブ	3	6	7	8	8			
		ストレート	13	16	17	18	18			
	<b>AXL[アクセル]</b> <span style="float:right">スコア:2000点</span>									
		ライフ	22	27	28	33	39			
	攻撃	ハンマーナックル	24	26	28	28	29			
		キック	33	34	36	37	38			
	<b>SLASH[スラッシュ]</b> <span style="float:right">スコア:2500点</span>									
		ライフ	33	39	51	54				
	攻撃	ハンマーナックル	33	34	37	38				
		キック	41	43	45	46				
	<b>G.ORIBER[ジー・オリバー]</b> <span style="float:right">スコア:2000点</span>									
		ライフ	39	43	46	52	55			
	攻撃	頭突き	6	6	7	8	9			
		キック	6	6	7	8	9			
突進		6	6	7	8	9				
	<b>WONG WHO[ワン・フー]</b> <span style="float:right">スコア:3000点</span>									
		ライフ	119	122	132	135				
	攻撃	頭突き	9	9	11	12				
		キック	9	9	11	12				
突進		9	9	11	12					
	<b>BILL BULL[ビルブル]</b> <span style="float:right">スコア:2500点</span>									
		ライフ	79	82	86	92	95			
	攻撃	頭突き	9	9	10	11	12			
		キック	9	9	10	11	12			
突進		9	9	10	11	12				
	<b>ROXY[ロキシー]</b> <span style="float:right">スコア:2000点</span>									
		ライフ	47	49	51	54	57	58	60	
	攻撃	パンチ	4	4	4	5	6	7	8	
		キック	8	9	9	11	13	14	14	
ジャンプキック		14	15	16	18	19	20	21		
	<b>POISON[ポイズン]</b> <span style="float:right">スコア:3000点</span>									
		ライフ	95	98	103	106	108			
	攻撃	パンチ	8	9	9	10	11			
		キック	16	18	19	21	22			
ジャンプキック		24	26	28	29	30				



# Final Fight ONE

## HOLLY WOOD[ハリウッド]

スコア:3000点

ライフ	47	73	89	92
パンチ	6	10	11	11
ナイフ・切り	6	9	11	11
ナイフ・投げ	6	12	14	14
スライディング	6	9	11	11
ナイフアタック	6	9	11	11
ナイフアタック・落下	—	—	—	11

## EL GADO[エルガド]

スコア:4000点

ライフ	105	117	130	146	149	153
パンチ	9	10	12	14	14	14
ナイフ・切り	9	10	12	14	14	14
ナイフ・投げ	6	9	12	14	14	14
スライディング	9	10	12	14	14	14
ナイフアタック	9	10	12	14	14	14
ナイフアタック・落下	9	—	12	—	14	—

## ANDORE Jr.[アンドレジュニア]

スコア:3000点

ライフ	79	92	105	111
パンチ	6	7	8	9
突進	12	13	14	14
ネックハンギング	6	7	8	9
バイロドライバー	24	25	26	27
ヒップアタック	12	13	14	14

## ANDORE[アンドレ]

スコア:4000点

ライフ	159	172	184	191
パンチ	8	9	9	10
突進	20	21	22	23
ネックハンギング	11	12	13	14
バイロドライバー	49	50	51	52
ヒップアタック	20	21	22	23

## F.ANDORE & U.ANDORE

スコア:4000点

ライフ	199
パンチ	10
突進	14
ネックハンギング	9
バイロドライバー	35
ヒップアタック	14

## HOLLY WOOD (火炎ビン)

スコア:1000点

ライフ	7
火炎ビン[炎]	33
ナイフアタック	187

## ★ボスキャラクター データー一覧★

DAMND[ダムド]	ライフ:239	スコア:10000点
ブレイクキャラ	通常	Z-CODY Z-GUY
ストレート	13	9 6
フック	19	13 9
ジャンプキック	28	19 14

EDI.E[エディ・イー]	ライフ:239	スコア:30000点
ブレイクキャラ	通常	Z-CODY Z-GUY
警棒殴り	29	20 14
拳銃殴り	8	5 4
拳銃乱射	33	23 16

ABIGAIL[アビゲイル]	ライフ:398	スコア:50000点
ブレイクキャラ	通常	Z-CODY Z-GUY
パンチ	10	6 5
放り投げ	41	41 41
突進(パンチ)	19	13 9
突進(気合溜め)1	19	13 9
突進(気合溜め)2	35	24 17
突進(気合溜め)3	52	36 26

※突進(気合溜め)は、溜め時間によってダメージが変化

SODOM[ソドム]	ライフ:239	スコア:20000点
ブレイクキャラ	通常	Z-CODY Z-GUY
片手斬り(刀有)	15	10 7
両手斬り(刀2本有)	29	20 14
パンチ(刀無)	12	8 6
ダッシュ斬り(刀有)	19	13 9
ショルダーアタック(刀無)	19	13 9

ROLENTO[ロレント]	ライフ:239	スコア:40000点
ブレイクキャラ	通常	Z-CODY Z-GUY
ロッド殴り	19	13 9
投げ	41	41 41
ジャンプキック	13	9 6
手榴弾	33	23 16
手榴弾(E:上昇中)	33	23 16

BELGER[ベルガー]	ライフ:478	スコア:100000点
ブレイクキャラ	通常	Z-CODY Z-GUY
ボウガン・近距離	33	23 16
ボウガン・遠距離	20	13 10

※当たった距離によってダメージが変化

# 『ファイナルファイト』の

## あれこれ



『ファイナルファイト』にまつわるトピック集だ!

### 『ファイナルファイト』シリーズについて

『ファイナルファイト』が業務用で登場したのは1989年。爆発的人気を得たこの作品は、さまざまなハードに移植され、その後コンシューマだけのシリーズが作られた。



←コーディーは女性ゲームに大人気だった

### 『ファイナルファイト』から引き抜かれた!? キャラたち

『ファイナルファイト』に登場したキャラクターは、他のカプコン作品にも登場している。その優れたデザインと個性が『ストリートファイター』シリーズなどで活かされた。



←ソドムはますますアタクの強いキャラに……

### 『ファイナルファイト』キャラクター登場作品

- ガイ(『ストリートファイター-ZERO』シリーズ)
- コーディー(『ストリートファイター-ZERO3』)
- ハガー(『マッスルボマー』)
- ソドム(『ストリートファイター-ZERO』シリーズ)
- ロレント(『ストリートファイター-ZERO』シリーズ)

### ★『ファイナルファイト』シリーズ過去の作品

- 『ファイナルファイト』  
(業務用、多機種なハード/1989年)

『ファイナルファイト』第一作。その爽快感と絶妙な格闘システムが大人気となった。

- 『ファイナルファイト2』  
(スーパーファミコン/1993年)

4年の時を経て待望の続編。スーパーファミコンで、ふたり同時プレイを可能にした。

- 『ファイナルファイトTOUGH』  
(スーパーファミコン/1995年)

使えるキャラが4人になり、ダッシュ攻撃やコマンド必殺技を導入。シリーズ最高のクオリティとなった。

- 『ファイナルファイトリベンジ』  
(業務用、セガサターン/2000年)

ポリゴンを駆使した、対戦型格闘ゲームとして復活。武器を使った斬新なゲーム性が話題を呼んだ。

過去の必殺技が『ZERO3』のコーディーにも…

シリーズのテクニックとして知られる「パンチはめ」。このパンチはめは『ストリートファイターZERO3』のコーディーに受け継がれていた。下の写真を見て比べてみよう。

比較してみよう!

— GBA版「パンチはめ」—



ジャブ



振り向き



ジャブ・ジャブ…

— 『ZERO3』コーディーのスーパーコンボ —



ジャブ



振り向き



ジャブ・ジャブ…

ガイのラッシュ攻撃も引き継がれていた!

ガイのラッシュ攻撃も『ZERO』シリーズに受け継がれている。「武神獄鎖拳」という名前になり、コマンド入力技となっている。この動きは本作のZ・ガイにそっくり移植されている。



最後にひとこと

ファイナル  
ファイトと私

本書ライター 工藤 将

Tadashi Kudo

『ファイナルファイト』は初めてプレイしたのは中学生のころ。今となってはクリアするのはさほど難しくないので、当時はまったくクリアできず、少ない小遣いをつぎ込んでえんえんとプレイした。チキンが出現する場所の目のまえでゲームオーバーになっても、くじけず再び百円玉を投入したものだ。

本作GBA版は、過去のどの移植版よりも完成度の高い、最高のデキだ。原作と違うのは、ラウンド2の地下鉄内に吊り革がない、敵のアルゴリズムが少し調整されている、という点ぐらい。ほぼ業務用と同じクオリティのものが、今は手のひらのなかで遊べるとは……。なんと私は幸せかと、神様、カプコン様に感謝。

ゲーム内容についての電話による問い合わせは、  
一切受けつけておりません。御了承ください。

CAPCOM® 完璧攻略シリーズ①

## ファイナルファイト ONE 完全ガイドブック

2001年6月15日 第1刷発行

編著 ファイティングスタジオ

発行 株式会社 カプコン

発売 株式会社 双葉社

〒162-8540東京都新宿区東五軒町3-28

電話03-5261-4818 (営業)

印刷所 三晃印刷株式会社

Editor / 斉藤秀夫

Writer / 工藤 将

Data / 竹内亮人

Design / 株式会社スペース アド

Computer Editorial System RECCA SHA Corp.

Digital Prepress SANKO PRINTING Co.,Ltd

**GAME BOY ADVANCE**・ゲームボーイ アドバンスは任天堂の商標です。

禁・無断転載複製

©CAPCOM CO., LTD. 1989, 2001 ALL RIGHTS RESERVED.

©FUTABASHA Printed in Japan

落丁・乱丁の場合は本社にてお取りかえいたします。定価はカバーに表示してあります。





**Final  
Fight ONE**

ファイナルファイト ONE

ISBN4-575-16268-X

C0076 ¥900E

定価： 本体900円 + 税



9784575162684



1920076009006



# 戦闘テクニック満載！ ★★★★★

さまざまな使えるテクニックを親切解説。  
ひとつ上の戦法を目指せ！！



# ★★★★★ 全6ラウンドのマップ掲載！

敵の体力と出現位置がわかるうえに、  
敵の強さを5段階で表示。エリア攻略も網羅！！

