

SEGA

ガチャプレイはもう卒業！

今から始めるバーチャファイター Vol.2



「有利なときに技を出したのに、避けられたんですけど……？」
「カクハンを感じるって言われたんですけど、何の話ですか？」
「なるほどなるほど。で、結局どんな技を使えばいいの……？」
バーチャファイターの基本を覚えたハズなのに、まだ勝てない、
そんな人たちのための初心者講座!!
第2弾

いまからでも大丈夫！ Vol.1に引き続き、基礎の基礎から覚えよう！

© SEGA

STEP 3: さらに覚えておきたい攻撃と防御 避けと回転攻撃

避け 相手の打撃をヒラリと横に避ける！



「避け」は距離が近いので成功すると反撃チャンス！

避けのコマンドはレバーを、上↑か下↓にチョコンと入れるだけ！
レバーを一瞬押し、すぐ真ん中に戻すのがコツ。ガードしたままだと避けない。

回転攻撃 振り回す打撃技。避け中の相手にもヒットするのが特徴！



直線打撃は相手に避けられることがある

回転攻撃は相手に避けられてもヒットする！

相手の打撃を横によけるのが「避け」。
避け後は相手との間合いが変わらずに密着したままなので反撃が当てやすい。

自分が避ける場合
相手の打撃にタイミングを合わせれば成功

相手が避けた場合
相手の避けには投げ or 回転攻撃で対応

打撃を大きく避けるので大チャンス！

避けは投げに弱い

全回転打撃は相手が手前と奥のどちらに避けてもヒットする。
ただし、空振りすると硬直時間が長く不利になるので注意！

半回転

回転系の打撃には「全回転」と「半回転」の2種類がある。
相手が手前 or 奥のどちら側に避けてもヒットする全回転打撃（回し蹴りなど）をおぼえよう！

全回転打撃は技の発生&硬直時間が長いので使うタイミングが肝心だ！

技が出る前に 止められてしまう
相手の早い打撃に負けてしまうことも！

全回転打撃は技の発生が遅い傾向にある。有利なときに技を出すようにしないと、Pなどの早い打撃で止められてしまう！

避けと回転打撃まとめ

相手の直線打撃に対して避けを狙おう！うまく避けられれば反撃のチャンスだ！
「避け」を自在に出せるようにしよう！

回転打撃 相手の避けには投げ or 回転打撃で攻撃！全回転打撃は避けられてもヒットするぞ！
回転打撃はタイミングを見極めて使おう！

各キャラごとの全回転打撃はオススメ技表を参照しよう！

オススメ技一覧 (その1)

技表の説明	アキラ	パイ
回 代表的な全回転技	回 なし	回 ◀K+G
2 通常2択の中段攻撃	2 ▶◀P	2 ▶◀P
カ カウンター2択の中段攻撃	カ ◀K P	カ ▶◀P
確 使いやすい確反技	確 ◀◀P	確 ◀K K
下 代表的な下段攻撃	下 ◀P+K	下 ◀K+G

キャラごとに5種類のオススメ技をチョイス！これらを使って勝とう！

◀K Pは、K+G Pで追撃可能！▶◀Pからこれらを使って勝とう！

▶◀Pはカウンターで相手を浮かせる。追撃は◀K P Kがいいぞ！

ラウ	カゲ	ウルフ
回 ◀K+G	回 ▶◀K	回 K+G
2 ▶P P	2 ▶P	2 ▶◀P▶◀P P
カ ◀P+K	カ ▶◀K	カ ▶◀K
確 ◀◀P	確 P K	確 ▶◀P▶◀P P
下 ◀K+G	下 ▶◀K	下 ◀P+K

◀P+KヒットからはP P P ▶◀Kで追撃だ！
大ダメージが狙えるぞ。

◀Kカウンターヒットで相手が崩れる！さらに▶◀P+K Kで追撃！

◀Kカウンターで相手が崩れる。◀K+G Kで空中コンボだ！

ジェフリー	サラ	ジャッキー
回 K+G	回 ◀K+G	回 ◀K+G
2 ◀K P	2 ▶P K	2 ▶P K
カ ◀K	カ ▶◀K	カ ▶◀K
確 ◀K P	確 ▶◀K	確 ▶P K
下 ◀K+G	下 ▶◀K+G	下 ▶P K

◀Kがヒットした後は▶◀P P Pを出そう！

カウンター2択は▶◀Kで、ヒットしたらK Kで空中コンボになるぞ。

◀Kがヒットしたら、▶◀P Kを出そう。空中コンボになるぞ！

STEP 5: 対戦での基本行動を覚えよう!

互角の状態での立ち合い

基本1 接近して立ちP、しゃがみPの差し合い

- ガードされた → △状況はほぼ互角
- ヒットした → ○有利時の通常2択
- カウンターヒットした → ○有利時のカウンター2択
- 相手の打撃を受けた → ×不利時の守りへ

基本2 相手のガードや避けを先読みする

- 相手がガードしている → ○有利時の通常2択へ
- 相手が避けたら → ○全回転で相手の避けを潰す

基本3 下段攻撃で相手を揺さぶるのも有効

- ヒットした → △状況はほぼ互角
- 防御されたら・・・ → ×不利時の守りへ

有利時の攻め方

基本1 確反状況では確反

- 確反が可能な技に対しては、確実に反撃を決めて行こう！

基本2 有利になったら通常2択

- 有利の度合いに応じて、カウンター2択も狙って行こう！

基本3 全回転打撃で避けを潰す

- 相手は避けを使いつくなくなるぞ！

不利時の守り方

- 打撃をくらった
- 2択を仕掛けたが防御された
- 全回転打撃をガードされた

相手の2択の中段を立ちガード or 避けで防げ！

相手の2択の投げをしゃがみガード or 打撃で防げ！

相手の連係技をガードした後は確反技を使って反撃しよう！！

STEP 4: 相手にダメージを確実に与える

コンボ、ヒット確認、確定反撃

コンボ 相手に連続攻撃を当てて、大ダメージを狙おう！

通常コンボ 相手のダメージ硬直中に、さらに打撃を当てる連続攻撃



コンボ技がヒット → ダメージ硬直中 → 次の技もヒット確定！

中段攻撃から繋がるコンボがオススメ！確実にダメージを与えよう！

空中コンボ 相手が空中に浮いた際に、次々と打撃を当てる連続攻撃



1 2 3 4ヒットコンボ

空中に浮いた！ → 次々と繰り出す打撃が全てヒット確定！

通常コンボより打撃が多く当たる。相手を浮かせて大ダメージを与えよう！

「通常2択」と「カウンター2択」について 2択にも種類がある！！

通常2択 ヒジなど「発生の早い中段攻撃」と「投げ」の2択。リスクもリターンも少なめ。

カウンター2択 ヒジなど「少し遅めの中段攻撃」と「投げ」の2択。大ダメージが狙える。

ヒット確認 打撃がヒットした際に黄色い光が見えたらチャンスだ！

相手の打撃より自分の打撃が先にヒットするとカウンターヒット！
カウンターヒット後は、相手のダメージ硬直が特に長いぞ！（有利：中）



カウンターヒット！ → 投げ技 または 中段打撃

カウンターヒットは黄色い光 黄色い光を確認したらカウンター2択を仕掛けよう！

確定反撃(確反) ガード後の有利が大きいと「確反技」がヒットする！

このような硬直が長く有利が大きいつわを「確反状況」と称し、必ずヒットする攻撃の事を「確反技」という。



ガード → 大技(体当たりなど)をガードした後 → 確反状況 → 確反技が必ずヒット！

ガード → 相手の連係技を最後までガードした後 → 確反状況 → 確反技が必ずヒット！

このような「確反状況」では確反技から派生する連係技を使って相手に大ダメージを与えるチャンスだ！！

オススメ技一覧 (その2)

シュン	リオン	アオイ
回 ▶◀P	回 ▶K+G	回 ▶K+G
2 ◀P	2 ▶P P	2 ▶P P
カ ◀K	カ P+K	カ ▶◀K
確 K K	確 K K	確 ▶P P
下 ▶K K	下 ▶K+G	下 ▶K+G

◀Kがヒットすると、相手は必ずダウンする。その後は▶Pで追撃！

▶+Kで相手を叩きつけたあとは、▶◀K Kで追撃を決めよう！

▶◀Kはコンボが狙える中段攻撃。ヒット後は▶◀P P Pで追撃！

レイ・フェイ	ベネッサ (Dスタイル中)	ゴウ
回 ▶◀K+G	回 ▶◀K	回 K+G
2 ▶◀P	2 ▶◀K	2 ▶P
カ ▶K+G	カ ▶◀K+G	カ ▶◀K
確 K	確 P	確 ▶◀P
下 ▶K+G	下 ▶K+G	下 ▶K+G

中段攻撃の▶K+Gはリーチが長いのが特徴。ヒットしたら▶Pで追撃せよ！

▶K+Gはリーチが長いのが特徴。ヒットしたら▶Pで追撃せよ！

▶Kはカウンターヒット時は相手が崩れる。▶+K Pで追撃だ！

ブラッド	エル・ブレイズ	アイリーン
回 K+G▶K+G	回 K+G	回 ▶◀P P P
2 ▶P K	2 ▶P	2 ▶P P P
カ ▶◀K	カ ▶◀K	カ ▶◀P P
確 ▶P K	確 ▶+K P P P	確 ▶P P
下 ▶K+G	下 ▶K+G	下 ▶P+K

▶◀Kは大きく相手を浮かせる技。ヒット後は、▶P Kで追撃だ！

▶+K P Kのカウンターヒット後は、▶P Kで空中コンボを狙え！

▶Pカウンターヒット時は、相手が崩れる。追撃は▶+K P P！

対戦時の心構え

- 同じ状況で決まった行動を取らないように注意！
- 相手のクセを読めれば勝てるジャンケンになる！
- 相手のクセを読み、自分のクセを読ませない行動を！

STEP 4 まとめ

有利な状況を見極めて、攻撃しよう！

有利：小 → 通常2択が攻撃の基本だ！
有利：中 → カウンター2択を狙おう！
有利：大 → 確反技をヒットさせよう！

相手の大技をガードした後 = 自分の有利は大 → 確反技のチャンスだ！

確反状況を見極めて、キャラ毎のオススメ確反技を狙ってみよう！

確反技から派生する連係技を使って相手を倒せ！！